

اسطوره‌های بین‌النهرینی

ترجمهٔ عباس مخبر

هنریتا مک‌کال



اسطوره‌های ملل - ۲

اسطوره‌های بین‌النهرینی

هه‌و‌النامهی کتیب



نشر مرکز

Mesopotamian Myths
Henrietta McCall
British Museum Press & Texas Univ. Press, 1992
A Persian translation by Abbas Mokhber

هه‌و‌النامهی کتیب



اسطوره‌های ملل — ۲
اسطوره‌های بین‌النهرینی
هنریتا مک‌کال
ترجمه عباس مخبر
طرح جلد از محمدعلی بنی‌اسدی
چاپ اول ۱۳۷۳، شماره نشر ۲۶۱
چاپ دوم ۱۳۷۵، ۲۰۳۰ نسخه، چاپ سعدی
کلیه حقوق برای نشر مرکز محفوظ است
نشر مرکز، تهران، خیابان دکتر فاطمی، خیابان رهی معیری، شماره ۳۴
کدپستی ۱۴۱۴۶
شابک: ۹۶۴-۳۰۵-۰۹۱-۲-۲ ISBN: 964-305-091-2

اسطوره‌های ملل - ۲

اسطوره‌های بین‌النهرینی

هنریتا مک‌کال

ترجمه عباس مخبر

هدیه‌نامه‌ی کتب



نشر مرکز

درباره نویسنده

هنریتا مک‌کال متخصص در مصرشناسی است. در حال حاضر به پژوهش‌های تخصصی در زمینه ادبیات بین‌النهرین مشغول است، و روی متون اصلی که به خط میخی نوشته شده‌اند کار می‌کند.

پروژه‌های مهمی
کتاب

۷	یادداشت مترجم
۸	یادداشت نویسنده
۹	مقدمه
۱۳	کشف و رمزگشایی
۲۴	تعاریف و سنت ادبی
۳۴	خدایان و میرندگان، مؤلفان و مخاطبان
۳۴	خدایان
۳۹	میرندگان
۴۶	مؤلفان
۴۷	مخاطبان
۵۱	گیلگمش و توفان
۶۷	اسطوره اترخسیس
۷۲	حماسه آفرینش
۸۲	اسطوره‌های کوچکتر
۸۲	حماسه اژرا
۸۶	اتنه
۹۰	آدپه
۹۱	حماسه انزو
۹۵	فرود ایستر به جهان زیرین
۹۸	نرگل و ارشکیگل
۱۰۲	اسطوره و معنا
۱۰۹	پیشنهادهایی برای مطالعه بیشتر
۱۱۱	فهرست راهنما

یادداشت مترجم

در یافتن تلفظ صحیح اسامی اسطوره‌ای از کمک بیدریغ آقای دکتر مجید ارفعی بهره برده‌ام که در این جا از ایشان سپاسگزاری می‌کنم. اما در مواردی که این نام‌ها در زبان فارسی به صورتی دیگر جا افتاده‌اند، مانند آشور بانیپال، آشور ناصرپال، سناخریب، حمورابی، سارگون، و نبوکد نصر، جسارت ورزیده و همین تلفظ‌ها را آورده‌ام. پیشنهاد استاد ارفعی در مورد تلفظ صحیح این اعلام به ترتیب، آشور - بانی - آپلی، آشور - ناصر - آپلی، سین - آخ - آریب، خمورابی، شروو - کین، و نبو - کدوری - اصور است. طبعاً مسئولیت هرگونه خطای احتمالی بر عهده مترجم است. معادل لاتین نامها در فهرست اعلام پایان کتاب آمده است.

این کتاب، دومین کتاب از مجموعه «اسطوره‌های ملل» است که ناشر و مترجم در صدد انتشار دوره کامل آن هستند و اصل آن را انتشارات موزه بریتانیا با نام *The Legendary Past* منتشر کرده است. نخستین کتاب این مجموعه اسطوره‌های ایرانی بود که چندی پیش منتشر شد و چون هنوز انتشار کامل این دوره در برنامه نبود، در آن کتاب اشاره‌ای به این که نخستین کتاب این مجموعه است نشد.

یادداشت نویسنده

هر جا که امکان داشته، با استفاده از قطعات و نظیرها، متن اکدی تکمیل شده است، با این همه شکافهای زیادی بر جای مانده است. گاهی اوقات با بهره‌گیری از قطعات مشابه می‌توان این شکاف‌ها را پر کرد، و هر جا که این قبیل کلمات استفاده شده‌اند با کروشه مشخص شده است. هر جا که چنین امکانی وجود نداشته واژه‌ها و عبارات افتاده با سه نقطه مشخص شده‌اند. اصطلاحات غیرقابل ترجمه با حروف خوابیده حرف‌نویسی شده‌اند.

فقه و النامه کتب

مقدمه

بین‌النهرین، سرزمین کهن سالی که شمال آن را آشور و جنوب آن را بابل تشکیل می‌داد، هنوز هم برای عدهٔ زیادی قلمروی ناشناخته است. البته بعضی جنبه‌های آن از طریق تورات به خوبی شناخته شده است: شکوه نینوا و بابل، سرشت خون‌آشام جنگ‌جویان آشوری، قدرت جادویی پیشگویان بابلی، تجار ثروتمند و نیرومند، و شیوهٔ زندگی پرزرق و برق و شهوانی. شخصیت‌هایی از قبیل حمورابی، نبوکد نصر، تیگلات-پیلسر، آشور بانپال و سناخریب به عنوان افرادی نیرومند یاد شده‌اند. نقوش برجستهٔ موجود در موزهٔ بریتانیا و موزهٔ لوور، از شکوه، نظم، و اقتدار حکایت می‌کنند. این نقوش، تدارکات جنگی، جنگ‌ها، محاصره‌ها، ارابه‌ها، و شکار فراوان شیر را نشان می‌دهند. صرف اندازهٔ این نقوش گویای آن است که محافظان آنها حقیقتاً با عظمت بوده‌اند: گاوها و شیرهای بالدار عظیم، دارای پنج پا با پیچ و تاب‌ها و یراق کامل. بیشتر مطالبی که دربارهٔ این تمدن‌های باستانی می‌دانیم، چیزهایی است که کسانی که در آن روزگاران دور می‌زیسته‌اند می‌خواسته‌اند به ما منتقل سازند. این کار آنها نوعی تبلیغ در مقیاس عظیم است.

اما وقتی به گزارش‌هایی می‌رسیم که هدف آگاهانهٔ گفتگو با آیندگان را دنبال نمی‌کرده‌اند، وضع به کلی فرق می‌کند. از بین‌النهرین مجموعهٔ وسیعی از کتیبه‌های گلی برجای مانده است که در آنها همه چیز به ثبت رسیده است؛ از ساده‌ترین شمارش گوسفند گرفته تا سرّی‌ترین روش‌های پیشگویی. این آثار مجموعه‌ای از مطالب مورد علاقهٔ مردم آن روزگار را به نمایش می‌گذارند. هضم یا تفسیر این مطالب در دنیایی که با آن روزگار فاصلهٔ بسیار زیادی دارد آسان نیست. شاید به همین دلیل است که این اسناد توجه و علاقهٔ زیادی را به خود جلب می‌کنند.

شاید بیشتر مطالب مندرج در این کتیبه‌ها پیش‌پا افتاده باشند، اما بخش کوچکی از

آنها را واقعاً می‌توان در زمره آثار ادبی قرار داد. این بخش، حاوی داستان‌هایی است که هنوز هم اغلب ناآشنا می‌نمایند، هر چند دست کم بعضی از آنها در دنیای باستان کاملاً معروف بوده‌اند. این داستان‌ها حدوداً از زمان تولد عیسی مسیح تا اواسط قرن گذشته ناخوانده برجای ماندند؛ در این تاریخ زبان اکدی که زبان این مطالب بود کشف رمز شد. فصل اول این کتاب، داستان کشف رمز این زبان و تأثیر آن است.

در طولانی‌ترین اسطوره بین‌النهرینی، یعنی حماسه گیلگمش^۱، قهرمان حماسه که گیلگمش نام دارد، پادشاه نیمه‌آسمانی اوروک است که پس از مرگ دوستش إنکیدو به جستجوی زندگانی جاوید برمی‌آید؛ جستجویی که او را به دیدار اوت - نه پیش‌تیم، بازمانده یک طوفان بزرگ رهنمون می‌شود. طوفانی که برای مجازات انسان‌ها نازل می‌شود، مضمون اسطوره اتره خسیس را نیز تشکیل می‌دهد. حماسه آفرینش^۲، حکایت آغاز جهان و احداث شهر بزرگ بابل، با حمایت خدای آن مردوک است. از جمله اسطوره‌های کوچک‌تر، یکی فرود ایشتر به جهان زیرین^۳ است که در آن الهه ایشتر به جهان زیرین می‌رود تا با خواهر خود ارشکیگل، ملکه جهان زیرین دیدار کند، اما برای بازگشت دچار مشکل می‌شود. اسطوره دیگری که از بسیاری جهات با فرود ایشتر مشابه است، اسطوره نرگل و ایرشکیگل است که در آن نرگل رهسپار سرزمین بی‌بازگشت می‌شود و ملکه خود را اغوا می‌کند. حماسه ایزرا^۴، حکایت افول بابل در غیبت موقت خدای حامی آن است؛ آتته پادشاه بدون فرزندی است که گیاهی جادویی را جستجو می‌کند که او را به داشتن وارثی توانا سازد؛ آتته یکی از کاهنان ایا است که تعمداً بال باد جنوب را می‌شکند و به آسمان احضار می‌شود تا پاسخگوی رفتار خود باشد؛ و حماسه انزو^۵ داستان پرنده‌ای شرور است که لوح تقدیر را از خدای ایل‌لیل می‌دزدد (لوحی که به دارنده‌اش قدرت فائقه می‌بخشد)، و طی نبردی با شکوه به دست خدای نینورته کشته می‌شود.

همه این اسطوره‌ها، روایت خدایان و مردم بین‌النهرین است، و رفتار اغلب آنها - خوب یا بد - به گونه‌ای است که برای مخاطبانش یقیناً آشنا بوده است. هیجان‌انگیزترین و غیرمنتظره‌ترین بخش‌های این اسطوره‌ها در مکان‌هایی اتفاق می‌افتند که می‌توانسته

1. *Epic of Gilgamesh*

2. *Epic of Creation*

3. *Descent of Ishur to the Underworld*

4. *Epic of Erra*

5. *Epic of Enzu*

است غیرعادی باشد، اما آنقدر واقعی هست که توجه را به خود جلب کند: در جنگل‌ها، دریاها، و کوه‌ها. سرعت جریان وقایع همواره کند است، و غالباً در جریان یک رؤیا یا هشدار، و یا توسط شخصیتی دیگر پیشاپیش خبر داده می‌شود، لذا چندان شگفتی نمی‌آفریند، و تعلیق آن کم است. القاب تثبیت‌شده فراوان است و همین موضوع، خصلت شکوهمند متون را افزایش می‌دهد.

در ترجمه‌ای که در این کتاب ارائه شده، طول و نظم سطور کتیبه‌ها حفظ شده است. شعر قافیه‌دار با تعریفی که ما از آن داریم به چشم نمی‌خورد، اما بهره‌گیری از تمهیدات ادبی از قبیل تجنیس، سجع و نام‌آواها، جملگی به آفرینش نوعی وزن درونی کمک می‌کنند. ترتیب و توالی، و تمهیداتی از قبیل تکرار دوباره و سه‌باره یک عمل، به منظور بالا بردن کشش نمایشی، در گزیده‌های ارائه شده در این اثر حفظ شده‌اند. به همین ترتیب، در جایی که متن اکدی فقط از یک صفت استفاده کرده است، مترجم خود را از وسوسه به کار بردن چندین صفت مختلف، و یا شاخ و برگ دادن به متن برای مخاطبان پیچیده‌تر معاصر دور نگاهداشته است. در ترجمه تا آن جا که امکان داشته تأثیرگذاری قوی و کیفیت‌های ظریف متون اصلی منعکس شده است.

برای ترجمه‌ها عمیقاً به دکتر س. م. دالی از دانشگاه آکسفورد مدیونم، زیرا از کتاب او با نام *اسطوره‌هایی از بین‌النهرین*^۲ (آکسفورد، ۱۹۸۹) برداشته شده‌اند.

کتابخانه
کتابخانه
کتابخانه

1. Onomatopoeia

2. *Myths from Mesopotamia*



کشف و رمزگشایی

در نیمه اول قرن هفدهم یک اشرافزاده ایتالیایی آداب‌دان و تحصیل‌کرده به نام پیتر دلاواله، رهسپار سفری خارق‌العاده به شرق شد. وی سفر خود را از ونیز آغاز کرد و به قسطنطنیه و اسکندریه رفت، از طریق صحرای سینا به اهرام بازگشت، فلسطین را با کاروان طی کرد، و به دمشق، حلب و بغداد رفت. در آنجا با یک زیباروی مسیحی نستوری ازدواج کرد، و یک سال بعد، همراه با عروس خود بار دیگر عازم سفر شد. آنها به اصفهان و سپس تخت جمشید، پایتخت هخامنشیان در ایران (۵۵۹ تا ۳۳۱ ق م) رفتند. دلاواله یکی از نخستین سیاحانی بود که شکوه و عظمت این بنا را توصیف کرد. وی همچنین شماری از خطوط کهنه شده بر دروازه‌های این قصر را که به سه روایت مختلف و با یک خط عجیب گوه‌ای شکل نوشته شده بود نسخه برداری کرد.

وی دوازده سال بعد به زادگاه خود رم بازگشت، و در راه بازگشت از هند نیز دیدار کرد. همسرش حدود ده سال قبل فوت کرده بود، و پیکر مومیایی شده‌اش او را همواره همراهی می‌کرد. همچنین نسخه‌هایی از کتیبه‌های تخت جمشید را نیز به همراه داشت. این نخستین برخورد غرب با این خط مرموز و عجیب غریب بود.

در سال ۱۷۰۰ توماس هاید، استاد کرسی زبان عبری در آکسفورد، در مقاله‌ای تحت عنوان «علائم هرمی یا میخی»^۱ به بحث درباره یافته‌های دلاواله پرداخت، و این خط گوه‌ای شکل به خط میخی معروف شد. اما کشف رمز این خط در سال‌های بعدی صورت گرفت.

گئورگ فریدریش گروتفند آلمانی دریافت که سه روایت دلاواله از کتیبه تخت جمشید، سه زبان مختلف را به نمایش می‌گذارد: فارسی باستان، ایلامی و بابلی که

1. Dactuli Pyramidales seu Cuneiformes

هیچ یک از آنها فهمیده نشده بود. گروتفند تصمیم گرفت کار خود را از روایت فارسی باستان آغاز کند، و در سال ۱۸۰۲ توانست ترجمه قانع‌کننده‌ای از آن ارائه دهد. در این میان، پژوهشگرانی از فرانسه، آلمان و دانمارک نیز روی همین نوشته کار می‌کردند، زیرا نسخه دیگری از آن نیز توسط یک دانمارکی به نام کارستون نیبور تهیه شده، و در سال ۱۷۷۲ انتشار یافته بود.

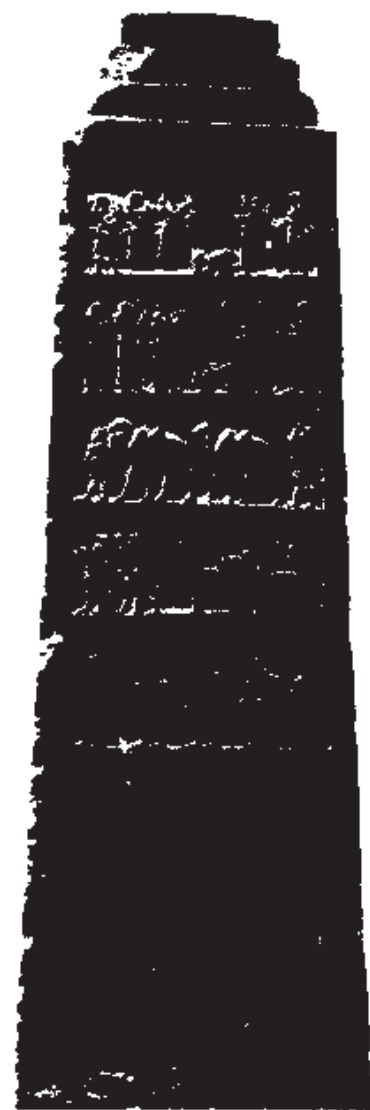
اما نخستین کسی که ترجمه‌ای قانع‌کننده از یک کتیبه فارسی باستان به دست داد، یک انگلیسی به نام هنری کرسویک راولینسون بود که در سال ۱۸۳۸ این کشف خود را به صورت مقاله‌ای در انجمن آسیایی سلطنتی در لندن قرائت کرد. بر اساس یادداشتی در زندگینامه خود نوشت او «مطالعه کتیبه‌های میخی فارسی را» فقط سه سال قبل، «هنگامی که در کرمانشاه مستقر شده بود آغاز کرده بود...». راولینسون در سال‌های ۱۸۳۵ و ۱۸۳۶ قسمت فارسی باستان یک کتیبه سه زبانه را نسخه‌برداری کرد؛ این نوشته در محل مرتفعی در دل یک کوه در بیستون، واقع در غرب ایران کنده شده بود. در سال ۱۸۴۴ بار دیگر به همان ارتفاع صعود کرد تا بخش بابلی آن را نسخه‌برداری کند. این کار سه سال به طول انجامید. وی با کمک یک پسر بچه محلی چابک و با استفاده از طناب و نردبان، عمود بر صخره محل کتیبه بالا کشیده شد، و در حالی که به طرز خطرناکی در ارتفاع ۱۰۰ متری زمین معلق بود، نخست کتیبه‌ها را تمیز کرد و سپس از



هنری کرسویک راولینسون



پیترو دل‌واله



(سمت چپ): کتیبه سه قسمتی به خط میخی واقع در ارتفاعات صخره‌ای در بیستون

(سمت راست): ستون هرمی شکل سیاه شلمنصر سوم

آنها نسخه برداری نمود. وی ظرف مدت دو سال از حدود ۶۰۰ علامت موجود ۲۴۶ علامت را به درستی کشف رمز کرده بود. انجمن آسیایی سلطنتی در سال ۱۸۵۲ کار پیشتاز او را منتشر ساخت.

در این میان علاقه به مسائل آشوریان در اروپا رو به افزایش نهاده بود. در ماه مارچ سال ۱۸۴۳ پل امیل بوتان شروع به کاوش در خورس آباد کرده بود که به وسیله سارگون دوم در پایان قرن هشتم ق م به عنوان پایتخت جدید احداث شده بود. بوتان تقریباً بلافاصله قاب‌هایی از سنگ آهک را کشف کرد که نقوش برجسته‌ای روی آنها حک شده بود. در سال ۱۸۴۵ استون هنری لیارد کاوش در نمرود یا کالچ تورات را آغاز کرد که آشور ناصر پال دوم در سال ۸۷۹ ق م به عنوان پایتخت جدید خود احداث کرده بود.

لیارد نیز تقریباً بلافاصله به گنج رسید: قاب‌های عظیم سنگی که روی آنها اسب‌ها و سواران، اسیران رقت‌انگیز، محاصره‌ها، حمله به شهرهای مستحکم، سوارانی که از رودخانه‌ها می‌گذشتند، و کمان‌دارانی بر ارابه‌ها کنده شده بود. صحنه‌هایی از شکار شیر، و تصویر انسان ریخت عجیبی از یک خدا با سری به شکل باز و ارتفاع بیش از ۲ متر به دست آمد. در بعضی از این قاب‌ها، علاوه بر تصاویر فوق، مطالبی نیز به خط میخی ثبت شده بود. در سال ۱۸۴۶ شخصی به نام هرمد رسام، برادر کنسول بریتانیا در موصل، به عنوان دستیار لیارد مشغول به کار شد. آنها به کمک یکدیگر قطعات بزرگی از گاو-انسان‌های بالدار غول‌آسا و قاب‌های سنگی نوشته‌دار بیشتری را از زیر خاک بیرون آوردند. مجموعه بزرگی از این اشیاء، از جمله تک‌ستون هرمی سیاه شلمنصر سوم، بدون هرگونه مشکل ناشی از حجم و وزن به موزه بریتانیا فرستاده شد. در این میان، یافته‌های بوتاراه دشوار خود را به پاریس نیز گشوده بود.

در جون ۱۸۴۷، هنگامی که این نقوش غول‌آسا و بزرگ وارد لندن شد، به هیچ‌وجه روشن نبود که عامه مردم چه واکنشی نشان خواهند داد. توجه مردم انگلستان به آشوریان مبتنی بر اشتهار آنها به بدی بود که کتاب مقدس و نویسندگان و پژوهشگران کلاسیک آن را پرورانده بودند. آشوریان نه فقط غارتگرانی مغرور و خشن بودند که به تجاوز و چپاول می‌پرداختند، بلکه در زندگی داخلی خود نیز هرزه، عیاش و غیراخلاقی بودند. بسیار بعید بود که این اشیاء برای عامه مردم دوره ویکتوریا جذابیتی داشته باشند. اما به واقع آنها این نمایش را بسیار دلپسند یافتند و صرف اندازه و طراحی توأم با اعتماد به نفس این اشیاء حکایت از وجود یک امپراطوری بسیار کهن‌تر می‌کرد که به اندازه امپراطوری بریتانیا به استمرار خود باوری تزلزل‌ناپذیر داشت. عموم مردم به موزه بریتانیا هجوم بردند، و در پی آن روزنامه اخبار مصور لندن^۱ یک صفحه کامل خود را همراه با توضیحات هیجان‌انگیز به آن اختصاص داد: «کاوش‌ها و کشفیات اخیر نه تنها عتیقه‌شناسان بلکه دانش‌پژوهان الهیات را نیز هیجان‌زده می‌کند، زیرا تمثال‌هایی را می‌بینند که در کتاب مقدس مطالبی درباره آن خوانده‌اند...»؛ این نشریه سپس از یازده قاب به دست آمده توصیف‌های کوتاهی ارائه کرده بود. در اواخر ماه آگوست پانزده شیء کشف شده دیگر نیز وارد لندن شد. روزنامه اخبار مصور لندن، به رغم ارائه پنج طرح که صفحات آن را پر کرده بود، نوشت، «دومین مجموعه مجسمه‌ها فاقد آن

1. *The Illustrated London News*

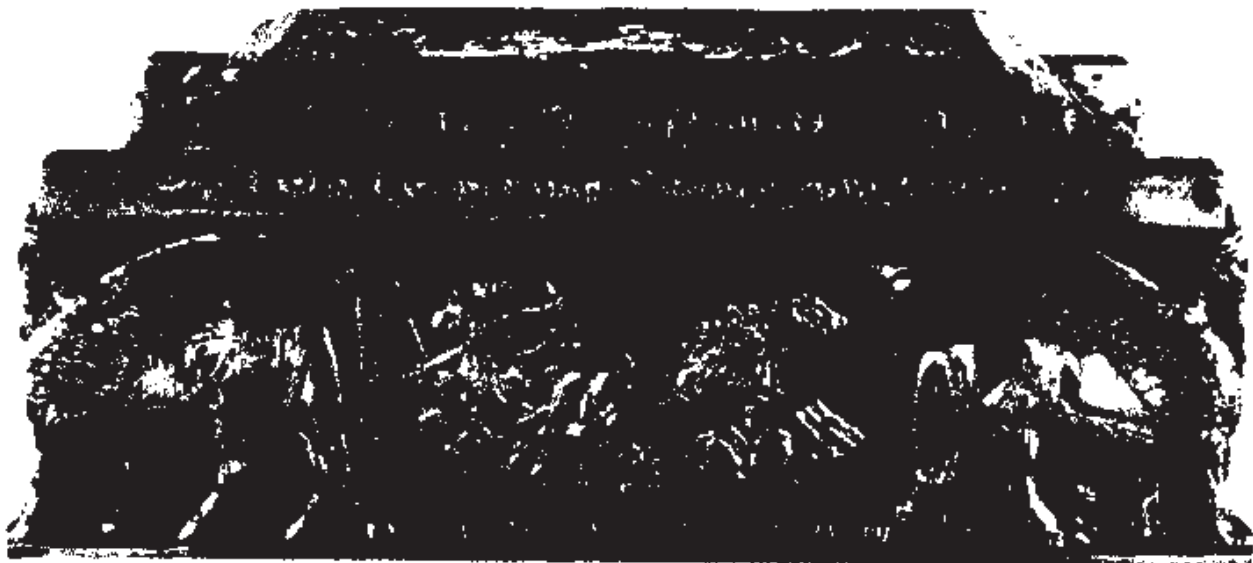
جذابیت شاعرانه و تاریخی است که در مجموعه پیشین به طرزی نمایان به چشم می‌خورد...». لیارد در سال ۱۸۴۹ کتابی با عنوان *نینوا و بقایای آن*^۱ منتشر ساخت که گزارش خود او از کاوش‌هایش بود، و در همان سال اول هشت هزار نسخه از آن به فروش رسید، و به گفته لیارد از نظر فروش «در کنار کتاب هنر آشپزی خانم راندل قرار گرفت».

در سال ۱۸۵۱، مقارن با برگزاری نمایشگاه بزرگ، احیاء نقش‌های آشوری در اوج رونق خود بود. جواهراتی ساخته شد که نقشمایه‌های این لوحه‌های عظیم سنگی را به نمایش می‌گذاشت، و بنگاه هنری ویلکینز و شرکا در لندن، روی ظروف روکش نقره‌ای مخصوص خنک کردن شراب، گاوهایی با سر انسان و یک پادشاه آشوری نقش کرد. نقش گاو بالدار یا شیری بر یک تاقچه دیوارکوب، به یک پدیده متداول معماری در انگلستان و فرانسه تبدیل شد. عبارت «گاو بالدار از نینوا» وارد یک ترانه مردم‌پسند شد، و در سال ۱۸۸۰ گیلبرت و سولیوان، خود ژنرال راولینسون را نیز به نرمی هجو کردند: در آهنگ *دزدان دریایی پنزاس*^۲ ژنرال جدید چنین می‌خواند: «من می‌توانم صورت حساب لباسشویی را به خط میخی بابلی بنویسم».

بنابراین، در سال ۱۸۵۲، هنگامی که راولینسون کتیبه بیستون خود را منتشر ساخت از قبل زمینه‌های آشنایی و علاقه‌ای فزاینده به تمدن کهن آشوری وجود داشت. در سال ۱۸۵۳ و.ک. لوفتوس هزینه بنیاد کاوش آشور را تأمین کرد، و هدایت کاوش در وارکا یا اوروک باستان را بر عهده گرفت. اما فقط بیست سال بعد، یعنی پس از خوانده شدن کتیبه‌های نوشته شده به خط میخی بود که سرانجام محققان توانستند در جهت تفسیر این تمدن باستانی گام بردارند.

هنگامی که نخستین اشیاء بین‌النهرین باستان وارد موزه بریتانیا شد، جورج اسمیت فقط هفت سال داشت. وی در سال ۱۸۴۰ به دنیا آمد و تحصیلات رسمی چندانی نداشت که وارد حرفه گراورسازی برای اسکناس‌های بانکی شد. وی بزودی مجذوب آشورشناسی شد، و پیش از آنکه به سن بیست سالگی برسد در موزه بریتانیا چنان چهره آشنایی شده بود که شخصیت مهمی مانند خود هنری راولینسون به او علاقه‌مند شد، و به این مرد جوان اجازه داد که از اتاق شخصی خود او استفاده کند، و روی کتیبه‌های گلی کار کند. کیفیت کار او چنان بود که در سال ۱۸۶۷، به سمت دستیاری بخش

1. *Nineveh & Its Remains*2. *The Pirates of Penzance*



(بالا) جمعه نقره‌ای هدیه شده به آستون هنری لیارد در سال ۱۸۵۳. سمت مقابل جمعه یک صحنه شکار شیر توسط آشور بانپال را نشان می‌دهد؛ یک گاو بالدار در سمت چپ و یک شیر بالدار در سمت راست آن است.

(پایین) دستبند طلائی و لعاب‌دار به سبک احیاء شده آشوری. ساخت لندن در حدود سال ۱۸۷۲



آشورشناسی موزه برگزیده شد، و در سال ۱۸۷۱ کتاب سالنامه آشور بانپال^۱ را منتشر ساخت.

اسمیت همچنین به کار فهرست کردن مجموعه کتیبه‌های بخش آشورشناسی بر

1. *Annals of Assurhanipal*

اساس موضوع آنها پرداخت. وی حدود هشتاد کتیبه از کتابخانه آشور بانیپال در نینوا را در بخشی تحت عنوان «اسطوره‌شناختی و اسطوره‌ای» قرار داد، و هنگامی که یکی از آنها را مرتب و شروع به ترجمه کرد، ناگهان متوجه شد که دارد داستان آشنای توفان بزرگ را قرائت می‌کند. وی به حدی هیجان‌زده شد که شروع به دویدن در اتاق و پاره کردن لباس خود کرد.

چند ماه بعد در سوم دسامبر سال ۱۸۷۲، مقاله‌ای را در انجمن باستانشناسی کتاب مقدس قرائت کرد. مطالب او شور و هیجان فراوان برانگیخت: متنی داغ که ظاهراً مربوط به قبل از کشتی نوح بود. مخاطبانش همگی به هیجان آمده بودند.

صاحب روزنامه دیلی تلگراف، سر ادوین آرنولد، مبلغ یک هزار گینی در اختیار موزه بریتانیا قرار داد تا اسمیت بتواند برای یافتن بقیه مطالب کتیبه به نینوا برود. اسمیت در ژانویه سال ۱۸۷۳ عازم سفر شد، اما اقدامات رسمی لازم برای جلب موافقت حکمران



چهره همسر باستان‌شناس، بانو لیارد، با گردن‌بند و گوشواره‌ای از مهره‌های استوانه‌ای که در سال ۱۸۶۹ در لندن برای او ساخته شده است؛ نقاش: ویسته پالمارولی.

در عدد غش‌گیر کتاب از جنس چینی سفید، به شکل یک شیر بالدار و یک گاو بالدار. چینی کوپلند، ۱۸۸۲.



عثمانی موصل تا ماه می به طول انجامید. هنگامی که اسمیت کار خود را آغاز کرد، و به سراغ بقایای کاوش‌های پیشین رفت تا قطعات دیگر کتیبه را پیدا کند، تقریباً بلافاصله توفیق یافت. او عادت داشت که عصرها یافته‌های روز را مرور کند، و غروب روز پنجم در کمال «تعجب و رضایت خاطر» متوجه شد که یکی از قطعاتی که هم اکنون آن را تمیز کرده است، در بردارنده بهترین بخش هفده سطر گمشده‌ای است که ظاهراً به ستون اول کتیبه توفان تعلق داشت، «و تنها بخش تاریک داستان گیلگمش را کامل می‌کرد.»

اسمیت در همان سال بار دیگر به نینوا بازگشت. به روایتی که بعدها در نامه‌ای برای روزنامه دیلی تلگراف نوشت (۴ مارچ ۱۸۷۵)، وی در همان نخستین کاوش خود یک قطعه جالب دیگر یافته بود که ظاهراً با حماسه گیلگمش ارتباطی نداشت. اما هنگامی که فرصت پیدا کرد آن را دقیق‌تر بررسی کند، با هیجانی فزاینده متوجه شد که این قطعه «بخشی از داستان کالدونیایی آفرینش» است، و تصمیم گرفت تا جایی که می‌تواند بقیه آن را نیز پیدا کند. در دومین کاوش، در نتیجه بارقه دیگری از اقبال بلند، در محلی که قطعه گم شده کتیبه ششم گیلگمش را یافته بود، «بخشی دیگری از این داستان را که بسیار ارزشمندتر بود» پیدا کرد... این کتیبه حاوی داستان معصومیت اولیه انسان، و سوسه، و هبوط بود.

اسمیت تصادفاً قطعاتی از یک اسطوره دیگر را پیدا کرده بود که اکنون حماسه آفرینش نامیده می‌شود. وی پس از سوار کردن این قطعات بر یکدیگر در موزه بریتانیا، توانست مشابهت آن را با گزارش کتاب مقدس از آفرینش انسان در سفر پیدایش نشان دهد. او به خوانندگان دیلی تلگراف قول داد که «پس از تکمیل بررسی‌هایم یک گزارش کامل و ترجمه‌ای از این افسانه‌های سفر پیدایش را انتشار خواهم داد؛ مطالبی که همه آنها را به مدد اقبال بلند پیدا کرده‌ام...»

متأسفانه اسمیت نتوانست به این وعده خود وفا کند. در جریان سومین کاوش خود در نینوا گرفتار تبهی کشنده شد و در ۱۹ آگوست سال ۱۸۷۶، در سن سی و شش سالگی در حلب درگذشت.

شور و شوقی که کار او برانگیخته بود با مرگ او از میان نرفت. در سال ۱۸۸۵ او. سی. وایت‌هاوس ترجمه‌ای انگلیسی از اثر مردم‌پسند ابرهارد شرادر تحت عنوان کتیبه‌های میخی و عهد قدیم^۱ منتشر ساخت که در سال ۱۸۸۸ به چاپ دوم رسید. اثر شرادر به زبان

1. *The Cuneiform Inscriptions and the old Testament*

اصلی سه بار چاپ شد، و در سال ۱۹۰۳ به وسیلهٔ اچ. زیمران و اچ. وینکلر به طور کامل بازنویسی شد. وینکلر بعدها شخصاً کتابی دربارهٔ آن دسته از کتیبه‌ها که حاوی مطالب کتاب مقدس بودند منتشر ساخت.



پروفسور دکتر فریدریش دلیتزش

جرج اسمیت

در آلمان به دنبال سخنرانی فریدریش دلیتزش، چهرهٔ برجستهٔ آشورشناسی آن زمان، در ۱۳م ژانویهٔ سال ۱۹۰۲ توفانی از بحث و مجادله برانگیخته شد. این سخنرانی با عنوان «بابل و کتاب مقدس»^۱ در انجمن شرق‌شناسی آلمان ایراد شد و یکی از مدعوین آن قیصر ویلهلم دوم بود. سخنرانی مزبور به یک واقعهٔ تاریخی تبدیل شد. ترجمه‌های جدید و دقیق دلیتزش نشان داد که بخلاف آنچه قبلاً تصور می‌شد، کتاب مقدس کهن‌ترین کتاب موجود در جهان نیست، بلکه پیش از آن و در دوره‌هایی بسیار کهن‌تر آثاری مکتوب پدید آمده است. میان این دو دنیای باستانی شباهت‌های فراوان وجود داشت، اما از دیدگاه او کتاب عهد قدیم به هیچ‌وجه اثری بی‌نظیر و وحی خالص نبود. در واقع، اثر دلیتزش، اقتدار بنیادین عهد قدیم را مورد سؤال قرار می‌داد. این سخنرانی چنان خشمی برانگیخت که یک سال بعد دلیتزش یک سخنرانی دیگر ایراد کرد و در آن از

1. Babel und bible

علمای الهیات درخواست کرد در برخورد با آنچه حمله به بخش‌های عزیز کتاب مقدس تلقی کرده‌اند دیدگاه متعادل‌تری اتخاذ کنند، و شرایط لازم برای تدریس آشورشناسی را فراهم آورند: «نیازی نیست که همه چیز به طور دربست پذیرفته شود، یا کتاب مقدس به عنوان خزعبلاتی بازمانده از دوران کهن در قفسه‌ها به فراموشی سپرده شود.»

اما برای قیصر که احتمالاً می‌خواست با شور و شوق پیشین خود فاصله بگیرد، این سخنرانی کافی نبود، و لذا ضمن نامه‌ای به هفته‌نامه گرتس بوتن در ۱۹ فوریه سال ۱۹۰۳ نوشت: تردید در مورد وحی با چنین «روحیه جدال‌انگیزی، یکی از اشتباهات بزرگ» پروفیسور دیلیتز بوده است. و در ادامه می‌نویسد «دین هیچ‌گاه محصول علم نبوده، بلکه فوران قلب و هستی انسان بر اثر نزدیکی با خداوند بوده است.»

یک هفته بعد تایمز در لندن دفاعیه مفصلی در حمایت از دیلیتز به چاپ رساند که نویسنده آن و. سینت چاد بوسکاون، «دوست و همکار او در عرصه پژوهش‌های آشوری به مدت متجاوز از بیست و پنج سال بود.» وی نوشت، دیلیتز قربانی حمله دستگاه امپراطوری شده است، و این حمله آن‌قدر نیرومند است که می‌تواند او را از کرسی استادی دانشگاه برلین دور سازد، زیرا او «صرفاً در مقام یک مورخ و آشورشناس، به خود جرأت داده است وارد دنیای نتیجه‌گیری و فرضیات الهی و مذهبی شود.»

یک اثر ترجمه شده که در سال ۱۹۰۹ انتشار یافت، و برای پژوهشگران کتاب مقدس به یک اثر مرجع استاندارد تبدیل شد، تا به این حد بحث‌انگیز نبود. این کتاب اثر هوگو گرسمان و عنوان آن «متون شرقی کهن و تصویرهایی از عهد قدیم»^۱ بود. در سال ۱۹۲۶، هنوز بیست سال از این تاریخ نگذشته بود که کشف متون جدید و فهم بهتر متون قدیم، وجود یک چاپ کاملاً جدید را ضروری ساخت.

نخستین مجموعه انگلیسی متون میخی، تحت عنوان همتا‌های میخی در عهد قدیم^۲ به قلم ر. و. راجرز در سال ۱۹۱۲ انتشار یافت. این کتاب با حرف‌نویسی و ترجمه مطالب همراه بود. به دنبال این کتاب در سال ۱۹۱۶ جی. آ. بارتون اثری به نام باستان‌شناسی و کتاب مقدس^۳ منتشر ساخت. این کتاب حاوی ترجمه‌ها و یادداشت‌هایی بود که توجه خواننده را به شباهت‌های این یافته‌ها با مندرجات کتاب مقدس معطوف می‌کرد. این اثر به صورت ادواری مورد تجدید نظر قرار گرفت و چاپ هفتم آن در سال ۱۹۳۷ انتشار

1. *Old Oriental texts and images of the Old Testament*

2. *Cuneiform Parallels in the Old Testament*

3. *Archaeology and the Bible*

یافت. یک نقطه عطف عمده دیگر، انتشار متون شرق نزدیک باستان^۱ به وسیله انتشارات دانشگاه پرینستون بود که تقریباً یکصد سال پس از انتشار کتیبه بیستون توسط راولینسون انجام گرفت. این مجموعه حجیم متون بر این مبنا انتخاب شده بود که شبیه به، یا نشان‌دهنده بعضی قطعات مندرج در عهد قدیم بود. معیار درج مطالب، وجود یکی از اسامی ذکر شده در کتاب مقدس، برخورد با یکی از مضمون‌های مندرج در کتاب مقدس، و یا هرگونه صورت ادبی بود (مانند نیایش، سوگواری، یا مطالب آئینی) که مشخصه بارز مطالب عهد قدیم به شمار می‌آمد.

از این جا می‌توان دید که برای مدتی طولانی علت اصلی علاقه‌مندی به متون بین‌النهرینی، ارتباط آنها با متون مقدس بود. در سراسر قرن نوزدهم، مسئله اصالت کتاب مقدس دلمشغولی عمده طبقات درس‌خوانده بود. در میانه قرن نوزدهم، هنگامی که پیشرفت علمی به رقابت با باورهای مذهبی برخاست، این دلمشغولی نیز اهمیت بیشتری یافت. کتاب *منشاء انواع داروین*، در کنار کار پیشتاز تاریخ‌گذاری فسیل‌ها ثابت کرد که زمین میلیون‌ها سال عمر دارد، نه چند هزار سال، و حیات طی دورانی طولانی تکامل یافته، و فقط ظرف مدت یک هفته آفریده نشده است. این مطالب برای اولین بار مردم را در مورد حقیقت داشتن مطالب کتاب مقدس به تردید افکند. این قبیل تردیدها برای آنها بسیار نگران‌کننده بود. در عین حال، مردم برای رویدادهایی از قبیل توفان نوح خواستار «دلایل» یا شواهدی بودند. بنابراین، تعجب‌آور نبود که اسطوره‌های مکتوب بین‌النهرین که به نظر می‌رسید چنین دلیلی را ارائه می‌کنند، برای اولین بار چنین تأثیری بر عامه مردم گذاشت. امروزه این مطالب یک مجموعه ادبی تلقی می‌شوند که ارزش مستقل و خاص خود را دارند. اما بحث مقایسه آنها با متون عهد قدیم همواره وجود خواهد داشت، نه تنها به دلیل پرتوی که این اسناد بر کتاب مقدس می‌افکنند، بلکه به دلیل آنکه چنین مقایسه‌ای فرصتی بی‌نظیر برای مشاهده بین‌النهرین از بیرون فراهم می‌آورد.



تعاریف و سنت ادبی

جمع‌آوری اسطوره‌هایی که تا امروز به ما رسیده، ظرف مدت ده‌ها سال انجام گرفته است. بخت، اقبال و شانس، همراه با اتخاذ رهیافتی علمی‌تر نسبت به کاوش‌های باستان‌شناختی در سال‌های اخیر، جملگی در این ماجرا نقش ایفا کرده‌اند. جدولی که در صفحه بعد ارائه شده، فشرده این قبیل اطلاعات برای هر یک از اسطوره‌هایی است که بدنه اصلی ادبیات بابلی را تشکیل می‌دهد. چون مطالب موجود وصله‌ای است، و تا حدود زیادی ناگزیریم بر معیارهایی که خود وضع کرده‌ایم متکی باشیم، بخصوص در تعیین زمان تألیف یک اثر، اطلاعات به دست آمده بناگزر ناهمگون است، و باید آمادگی آن را داشته باشیم که بعضی نقاط را خالی بگذاریم. در غیر این صورت باید خطر توسل بیش از حد به حدس و گمان و رسیدن به نتایج نادرست را بپذیریم. شاید تحقیق و اکتشاف بیشتر، این امکان را پدید آورد که بعضی از این نقاط خالی را پر کنیم.

نگاهی به این جدول نشان می‌دهد که محل اکتشاف آنها غالباً نینوا بوده است. در واقع بیشتر اطلاعاتی که به دست ما رسیده، محصول کشف کتابخانه‌های سلطنتی در این شهر بوده است که بعضی از آنها در بهترین شرایط حفظ شده‌اند، اما نینوا فقط یکی از مکان‌های متعدد بین‌النهرین بود که در آن کتابخانه‌ها و بایگانی‌ها نگهداری می‌شد. تقریباً در هر کجای دیگر که کاوشی انجام گیرد نیز دست‌کم چند کتیبه به دست خواهد آمد، حتی اگر گزارش تعداد دام‌ها و فهرست خانوارها باشد. تهیه مجموعه‌هایی از کتیبه‌ها کاری بود که در همه دوران‌ها انجام می‌گرفت، و بقایای آنها در آشور و حران در شمال و بابل، اور، نیپ‌پور، اوروک و بورسیپ‌په در جنوب به دست آمده است.

وجود این مجموعه‌ها تا اندازه‌ای نتیجه شیوه تعلیماتی است که به کاتبان داده می‌شد؛ و تقریباً به مدت دو هزار سال بدون تغییر باقی ماند. این شیوه شامل تهیه نسخه‌های وفادارانه متعدد از متون بود. کاتبان در سراسر کشور احتمالاً صاحب متونی

می شدند که در دوران شاگردی نسخه برداری کرده بودند، و به این ترتیب عملاً نسخه های یکسانی از متون در محل های مختلف نگهداری می شد. اما باید میان مجموعه هایی با مشخصات زیر فرق بگذاریم: مجموعه هایی که به عنوان مشق مدرسه تهیه شده اند، مانند آنچه که در سلطان تپه به دست آمده است (و با خطاهای فاحش بچه مدرسه ای ها همراه است)؛ آرشیوهای کشوری، مانند آنچه که اصل آن در اِلبا پیدا شده و در ماری نیز پخش شده است؛ و یک کتابخانه «واقعی» که مجموعه سنجیده ای از ادبیات ظریف است که انگیزه آن صرفاً گردآوری یک مجموعه بوده و احتمالاً محل آن یک قصر یا معبد است. همچنین باید بدانیم که هر چند دوام کتیبه های رُسی و الگوهای توزیع گسترده آنها ممکن است برای پژوهشگران جدید خبر خوبی باشد، اما کشفیات درهم و برهم، روش های نادرست کاوش، و بهره گیری گاه و بی گاه از قاب های چوبی موم اندود و ناپایدار، خبرهای چندان خوشی نیستند. بعضی متون مشهور هیچ گاه پیدا نشده اند، و شاید ما درباره میزان مشهور بودن بعضی متون در دنیای باستان دچار گمراهی شده باشیم، فقط به این دلیل که قطعات متعددی از آن به دست آمده است.

آثاری که باقی مانده است تا چه اندازه می تواند نماینده سنت ادبی آن روزگار به طور کلی باشد؟ کتابخانه های سلطنتی، بخصوص کتابخانه آشور بانیپال در نینوا، یکی از بهترین سرنخ ها را به دست می دهد. پژوهش های اخیر در مورد بعضی گزارش های کشوری دوره نو آشوری (۱۰۰۰ - ۵۰۰ ق م)، بر وجود سطح بالایی از سازماندهی در کتابخانه های سلطنتی دلالت می کند که در آن اضافه کردن مطالب جدید و دسترسی ها با شور و شوق دنبال و ثبت می شده است. آثار ادبی بر حسب عنوان و نوع ادبی، کمیت مطالب مندرج در آن و توصیف این مطالب مرتب می شده است. این ترتیب می توانست در چارچوب یکی از چهار مقوله زیر باشد: یک کتیبه گلی در اندازه کامل، و تقسیم شده به دو ستون یا بیشتر؛ یک کتیبه کوچکتر که فقط یک ستون دارد؛ یک لوحه نوشتاری پوشیده از موم، متشکل از دو ورق یا بیشتر؛ یا یک لوحه نوشتاری یک ورقی.

این گزارش ها همچنین روشن می سازند که بخصوص پس از سقوط بابل در سال ۶۴۸ ق م، برای احداث کتابخانه های خصوصی در نینوا از مجموعه های خصوصی موجود در بابل به فراوانی استفاده می شده است. خود آشور بانیپال بر مواردی از این تملک مطالب جدید نظارت داشته، و نامه دربار خطاب به حکمران بورسیپ تپه که در آن اجازه تصرف انواع آثار ادبی از معبد و کتابخانه های خصوصی آنجا داده شده، به احتمال قریب به یقین از آن او است.

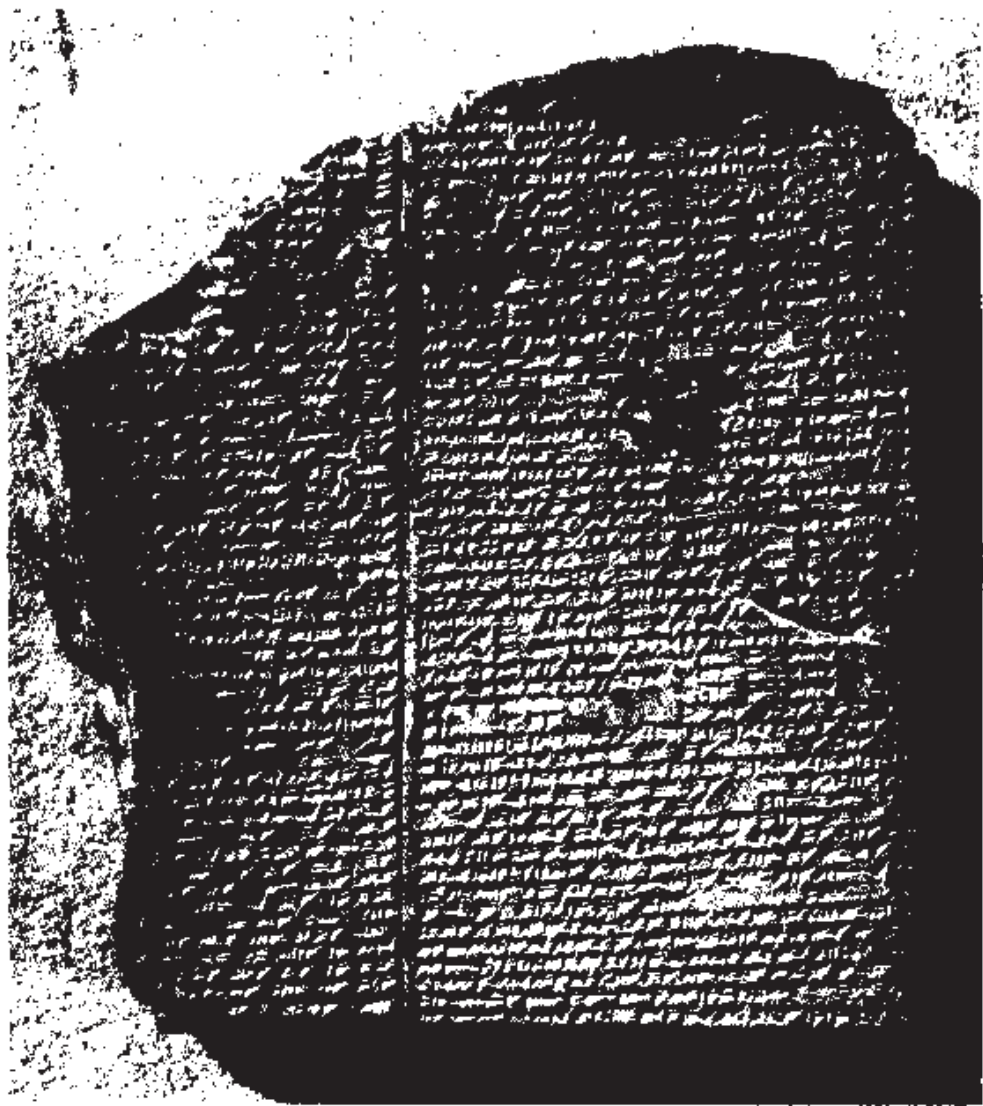
شواهد مربوط به اسطوره‌ها

محل اصلی کشف در بین‌النهرین	تعداد کتیبه‌ها	اسطوره
	تعداد تقریبی سطرها	
اور، سیپ پر، ایشکالی → نینوا (کتابخانه‌های سناخریب و آشوربانیپال)	۱۲ کتیبه	حماسه گیلگمش
	۳۰۰۰ سطر	
نینوا → آشور، کیش سلطان‌تپه →	۷ کتیبه	حماسه آفرینش
	۱۰۰۰ سطر	
آشور: نینوا، آشور سلطان‌تپه بابل: بابل، اور، تل حداد	در اصل ۵ کتیبه (دو سوم آن باقیمانده)	حماسه اررا
	حدود ۷۵۰ سطر	
آشور → نینوا →	فقط قطعات بزرگی از آن	اتنه
	در اصل حدود ۴۵۰ سطر	
نینوا →	حدود ۱۲۰ سطر	ادپه
تربیشو، سلطان‌تپه نینوا	۳ کتیبه	انزو
	۷۲۰ سطر	
آشور → نینوا →	۱۵۰ سطر	فرود ایشر
سلطان‌تپه →	۷۵۰ سطر	نرگل و ارشکیگل
سیپ پر → نینوا →	۳ کتیبه	اتره‌خسیس
	در اصل ۱۲۵۴ سطر	

توجه: زمان تألیف ضرورتاً متعلق به مکان اصلی کشف نیست؛ بعضی کتیبه‌ها که در محوطه اصلی پیدا شده‌اند (به‌خصوص کتابخانه‌های سلطنتی) نسخه‌هایی از متون کهن تر بوده‌اند. با استفاده از فلش، زمان تألیف به مکان‌هایی خاص مرتبط شده است.

زمان تألیف	سایر محل‌های کشف	سایر روایت‌ها
- دوران بابلی کهن (۵ کتیبه)، اوائل هزارهٔ دوم ق م	بغازکوی، مجدو، اوگاریت، عمار، ایلام	اوائل دوران سومری، حدود ۱۲۵۰ ق م همچنین ترجمه‌هایی به هیتی، حوریان، ایلامی
- دوران بابلی کهن؟ - قرن هفتم ق م		
حدود قرن‌های ۹ م تا ۷ م ق م		
- دوران بابلی کهن ← دورهٔ آشوری میانه، قرن ۱۳ م ق م - دورهٔ آشوری جدید نیمهٔ هزارهٔ اول ق م	شوش	
- قرن‌های ۱۵ م تا ۱۴ م ق م ← - اواخر هزارهٔ دوم ق م	تل عمارنه	
دوران بابلی کهن؛ دوران بابلی استاندارد قرن ۷ م ق م	شوش	سومری؛ داستان احتمالاً برای حوریان‌ها آشنا بوده است
- پایان هزارهٔ دوم ق م - قرن ۷ م ق م		روایت سومری کهن تر و طولانی‌تر (۴۱۰ سطر)؛ فرود اینانا
- قرن ۱۵ م ق م ← - قرن ۷ م ق م	تل عمارنه (روایت کوتاه‌تر آن: ۹۰ سطر)	
- دوران بابلی کهن، احتمالاً پیش از سال ۱۶۴۵ ق م - قرن‌های ۸ م تا ۷ م ق م		

حماسه گیلگمش،
کتیبه شماره ۱۱،
«کتیبه توفان»



بایگانی‌های کشوری ابل چون به دقت از زیر خاک بیرون آورده شده‌اند، اطلاعات خوبی از ماهیت و سازماندهی این قبیل بایگانی‌ها به دست می‌دهند. در ابل، کتیبه‌ها را در قفسه‌های چوبی قرار داده بودند، و دارای فهرست راهنما بودند. در مواردی که قفسه وجود نداشته است، کتیبه‌ها را در کوزه‌های دهانه گشاد قرار داده‌اند و یک برچسب توضیحی نیز به آن اضافه کرده‌اند.

در کتیبه‌های ادبی، در انتهای ستون آخر، مقداری جا به شناسنامه کتیبه اختصاص داده می‌شد. مطالبی که در این قسمت نوشته می‌شد شامل آن نوع اطلاعاتی بود که در کتاب‌های جدید در صفحات عنوان و مشخصات ناشر می‌آید. این شناسنامه می‌توانست شامل پاره‌ای اطلاعات زیر باشد: عنوان اثر؛ نام صاحب آن؛ نام کاتب؛ تاریخ اثر؛ نکاتی درباره شکل کتیبه اصلی که کاتب از آن نسخه‌برداری کرده بود؛ اعلام سرّی بودن؛ و نفرین بر کسی که بدون اجازه کتیبه را بردارد.



یک لوحه نوشتاری مومی در سه قسمت و به صورت باز شده که از دیواری در شهر نمرود به دست آمده است. قسمت‌های مختلف دارای لولا هستند، و این سه برگ را می‌توان روی هم تا کرد.

کله پادشاه آشور بانیپال، قسمتی از تصاویر موجود بر یک قاب سنگی که یک صحنه جنگ را نشان می‌دهد. این تصویر از کتابخانه او در نینوا به دست آمده است؛ جایی که اغلب متون موجود کشف شده‌اند.

این قسمت از کتیبه گاهی اوقات فقط کوتاه شده سطر اول اثر مورد بحث، بعلاوه تعداد کتیبه‌های موجود در یک مجموعه بود. به عنوان مثال در حماسه گیلگمش چنین آمده است: «در باره کسی که همه چیز می‌دانست [این نخستین سطر از] کتیبه‌های I، II، III [و نظایر آن] است.»

متون به خط میخی گوه‌ای شکل بر روی کتیبه‌های گلی نوشته می‌شد که معمولاً به شکل مربع یا مستطیل بودند، و گاهی اوقات هم بر لوحه‌های چوبی نوشته می‌شد. در بین‌النهرین همیشه گل رس وجود داشت، و در آوردن آن به شکل مورد نظر نیز آسان بود. کاتب از قلمی استفاده می‌کرد که از نی یا احتمالاً عاج یا فلز ساخته شده بود. انتهای آن گوشه‌دار یا گرد بود، و در هر یک از این دو حالت بر سبک نوشته تأثیر می‌گذاشت. کاتب، نخست از سطح صاف کتیبه استفاده می‌کرد، و در صورت لزوم، مطالب را پشت آن ادامه می‌داد که قدری محدب بود. پس از آنکه نوشتن بر کتیبه به پایان می‌رسید غالباً

می‌گذاشتند تا خشک شود، بخصوص هنگامی که قصدشان از تحریر کتیبه ثبت یک گزارش دائمی نبود. اما گاهی اوقات کتیبه به گونه‌ای پخته می‌شد که دیگر از بین رفتنی نبود. بسیاری از کتیبه‌های پخته نشده در دوران باستان تا به امروز باقی مانده‌اند، و بقای بعضی از آنها صرفاً مرهون حسن تصادف بوده است: اتاق‌هایی که این کتیبه‌ها در آنها ذخیره شده بودند به دست فاتحان خارجی به آتش کشیده شده و گرمای حاصل از آن کتیبه‌ها را پخته است؛ کتیبه‌هایی که در غیر این صورت در شرایط رطوبی غالباً موجود در عراق به تدریج از بین می‌رفتند.

در این جا فقط به درصد بسیار کوچکی از مطالب مکتوب کشف شده می‌پردازیم، زیرا اغلب این مطالب در مقوله اسطوره قرار نمی‌گیرند. در واقع، با درکی که ما از «ادبیات» داریم، فقط بخش بسیار اندکی از کل مطالب کشف شده به این حوزه تعلق دارد. اما معدود کتیبه‌های درباری معروف به «نامه‌هایی به خدایان» را به دلیل ارزش وقف‌نامه‌ها و ستایشی که از خداوند شده است باید در این تعریف بگنجانیم. شاید کمترین ارزش آنها واقعیات عینی و اطلاعات تاریخی محض باشد زیرا محتوای آنها گلچین شده است، اما آنچه آنها را ممتاز می‌کند زبان فوق‌العاده شاعرانه آنها است. استفاده از اغراق ادبی، بخصوص در توصیف فضاهای میادین جنگ و خود جنگ‌ها، تصاویر زنده‌ای پدید آورده است. سارگون دوم در نامه خود به آشور و سایر خدایان ساکن در شهر آشور، هشت نبرد خود با اورارتو در سال ۷۱۴ ق م را توصیف می‌کند؛ او روایت می‌کند که چگونه نیروهایش (با کمک خدایان شه‌مش و مردوک از زاب سفلی پریدند، چنانکه «گویی یک خندق بوده است.» سیمره، «انگشت بزرگ یک کوه، راست مانند تیغه یک نیزه ایستاده» است. سپاهیان «عقاب‌های دلیراند». طرح همتایی‌های دقیق امکان‌پذیر نیست، اما این نامه و سایر نامه‌هایی که به خدا نوشته شده، بی‌تردید بازتاب سنت ادبی رایج در آن زمان است. این نامه‌ها احتمالاً با این قصد نوشته شده‌اند که با صدای بلند برای مخاطبان قرائت شوند؛ از این رو موجز و زنده‌اند، سرشار از حادثه‌اند، و توصیف آنها از مردم، مکان‌ها و رویدادها بسیار واقع‌بینانه است.

همچنین باید به سنت ادبی ویژه‌ای توجه کنیم که از دوران سومریان بازمانده است: متن گفت و شنودی.^۱ این صورت ادبی، نوعی صورت مردم‌پسند بود که شاید حتی در دربار اجرا یا بازگو می‌شده است، و در آن دو دیدگاه متقابل از طرف دو مخالف تجسم

1. The dialogue text

نقش برجسته‌ای که شاه
سارگون دوم را در ملاقات
با یک مقام درباری نشان
می‌دهد



یافته مطرح می‌شد و هر یک به ذکر شایستگی‌های خود می‌پرداخت، مثلاً گز و نخل، جو و گندم، گاو و اسب، تابستان و زمستان. این متون از یک صورت کلیشه‌ای تبعیت می‌کردند؛ پس از مقدمه‌ای که مجادله‌گران را معرفی، و جایگاه آنها را در نظم بزرگ کیهانی مشخص می‌کرد، زمینه‌های مباحثه خاص آنها مطرح می‌شد. سپس موضوع مجادله مطرح می‌شد که طی آن هر یک از طرفین شایستگی‌های خاص خود را می‌ستود، و به معایب طرف مقابل اشاره می‌کرد. این مباحثه خطاب به خدایی انجام می‌گرفت که به داوری می‌نشست، و طرفین مجادله داوری او را می‌پذیرفتند، و به عنوان بهترین دوستان یکدیگر صحنه را ترک می‌کردند.

این نوع عفو و اغماض رقابتی، گاهی اوقات در اسطوره نیز منعکس می‌شود، مانند موردی که در کتیبه هفتم از حماسه گیلگمش وجود دارد، پس از آنکه انکیدو ابتدا شمشخت روسپی را با ناسزاهای درشت نفرین می‌کند («می‌خوارگان لباس مهمانی تو را به استفراغ بیالایند»)، و به دنبال مداخله خدای شه‌مش، موضعی کاملاً مخالف اتخاذ می‌کند:

«گفتار من که ترا نفرین کرد، به تو برکت خواهد داد.

فرمانروایان و شاهزادگان عاشقت خواهند شد...»

صورت دیگری از گفت و شنود که از دیدگاه روشنفکری رضایت‌بخش‌تر بود، متنی بود که ما آن را «اعتقاد به عدل الهی بابلی»^۱ می‌نامیم، هر چند نسخه‌هایی از آن هم از بابل و هم از آشور به دست آمده است. این فرم، گفتگویی در بیست و هفت بند میان یک شکاک و یک مرد مقدس است که به نوبت و به شیوه‌ای مؤدبانه و آئینی، دیدگاه‌های خود را درباره زندگی بیان می‌کنند. متأسفانه این گفتگو فوق‌العاده تکراری است و معنای زیادی ندارد، و در حالی که شکاک درخواست‌های زیر را مطرح می‌کند، به گونه‌ای غیرقابل توجه به پایان می‌رسد:

«بادا خداوند که مرا رها کرده است یاری رساند

بادا الهه که مرا رها کرده است رحمت خود را نمایان سازد.»

این گفتگوی بدبینانه شاید پیشدرآمدی بر وضعیت کمیکی باشد که بعداً اتفاق می‌افتد؛ خدمتکاری که تیزهوش‌تر از ارباب خویش است. در مقابل هر یک از دوازده حکمی که ارباب صادر می‌کند، خدمتکار پاسخی بامزه می‌دهد. هنگامی که ارباب حکم خود را لغو می‌کند خدمتکار با هوشمندی پاسخ خود را عوض می‌کند و نشان می‌دهد که در هر وضعیتی دو شیوه نگرستن وجود دارد. بعضی بندها غامض‌اند، اما روشن است که هدف از آنها تفریح کردن بوده است:

«خدمتکار، از من اطاعت کن!»

«بله ارباب، بله»

«من زنی را دوست خواهم داشت.»

«بله، دوست داشتن، ارباب، دوست داشتن. مردی که زنی را دوست داشته باشد

درد و رنج را از یاد می‌برد.»

«نه، خدمتکار، من زنی را دوست نخواهم داشت.»

«دوست نداشته باش، ارباب، دوست نداشته باش. زن یک دام است، زن یک خنجر

آهنی است - یک خنجر تیز! - که گردن مرد را قطع می‌کند.»

این قبیل کشمکش‌های کلامی در گفتگوهای مربوط به اسطوره نیز اتفاق می‌افتد؛ به عنوان مثال در کتیبه ششم حماسه گیلگمش هنگامی که الهه ایشتر، مغلوب زیبایی گیلگمش می‌شود، خود را همراه با پادشاه‌های فراوان به او عرضه می‌کند، تا با عباراتی شورانگیز و اغراق‌شده پیشنهادش رد شود.

مرد فقیر نیپور^۱ شاید جذاب‌ترین قصه غیراسطوره‌ای باشد که با اشاراتی خنده‌دار همراه است. متن آن در سلطان‌تپه کشف شد، و قسمت دیگری از آن نیز از کتابخانه آشور بانیپال به دست آمد. این قصه درباره مرد فقیری است که از شهردار نیپور انتقام می‌گیرد، زیرا شهردار آخرین بُز او را گرفته است. سه حقه به کار می‌زند که در نتیجه هر یک از آنها ضربه سختی به شهردار وارد می‌شود، و بی‌تردید رضایت خاطر مخاطب را جلب می‌کند. در این قصه تکرار اندک است و داستان در حرکت تند خود این اصل اخلاقی را خاطر نشان می‌کند که مقامات بالا وظیفه دارند شرافتمندانه عمل کنند.

به هر روی، مهمترین میراث سنت ادبی بین‌النهرین باستان، اسطوره‌ها و افسانه‌ها است، و حتی در دنیای باستان نیز در این زمینه معروف بود. در این جا شاید لازم باشد اصطلاحات مان را تعریف کنیم. اگر اسطوره‌ها به موجودات الهی یا نیمه الهی می‌پردازند، افسانه‌ها با موجودات تاریخی یا نیمه تاریخی سروکار دارند. قطعات کافی در اختیار داریم که حکایت از یک سنت حماسی بعدی می‌کند که به بهره‌گیری دربار از پادشاهان تاریخی معروف مربوط می‌شود، و ما آنها را افسانه می‌نامیم. اما آنچه در این جا از آن بحث می‌کنیم اسطوره است: هر چند گیلگمش و آتنه پادشاهان معروفی بودند که نامشان در فهرست پادشاهان سومری وجود دارد، اما آنها نیز مانند آتره‌خسیس و ادپه، نیمه الهی هستند. سایر اسطوره‌های بازگو شده در این جا صرفاً به خدایان، خواه در آسمان باشند خواه در جهان زیرین، و فراز و نشیب‌های کیهان‌شناختی عظیم مربوط می‌شوند. رویدادهایی که توصیف می‌شوند، به سینه‌دم آغاز تمدن باز می‌گردند؛ دست‌کم بر اساس حماسه آفرینش، به پیش از زمانی که خدایی وجود داشته یا سرنوشتی مقدر شده است.

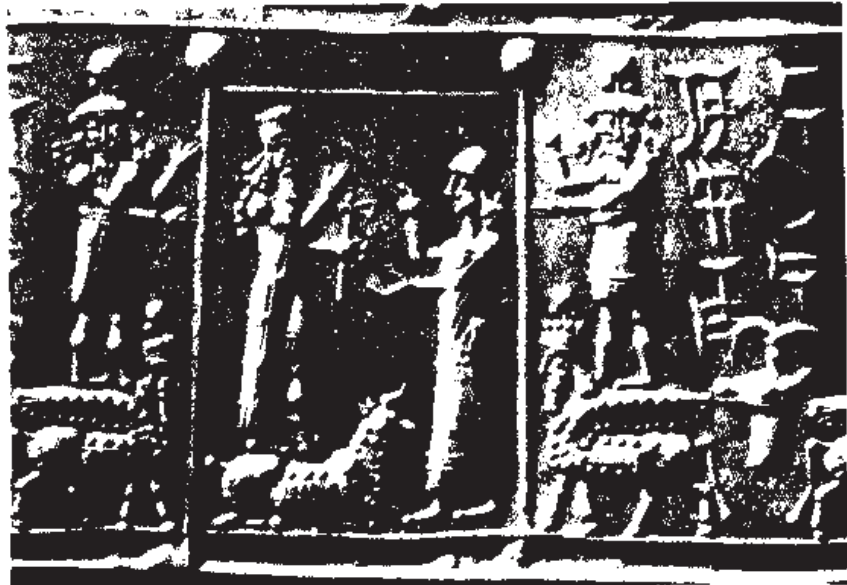
1. *The Poor Man of Nippur*

اثر مهری از سنگ سبز که
خدای یا را نشان می‌دهد
که از شانه‌هایش آب و
ماهی می‌ریزد، سمت چپ
او وزیر دو چهره‌اش، و
سمت راست او یک پرنده
(شاید ایزرو) و یک ایشتر
بالدار بر فراز خورشید -
خدای ششمش



اثر یک مهر استوانه‌ای که خورشید - خدای ششمش را نشان می‌دهد که پرتوهایی از شانه‌هایش ساطع شده، و از آه‌ای را که نماد نقش او به عنوان داور است در دست خود تکان می‌دهد.

اثر مهری از عقیق یمانی که
یک جنگجو را در مقابل
خدای آدد نشان می‌دهد،
در حالی که خدای آدد بر
پشت گاو مقدس ایستاده
است. گاوهای بالدار که
کله‌هایی به شکل انسان
دارند در کنار زیارتگاه
دیده می‌شوند.



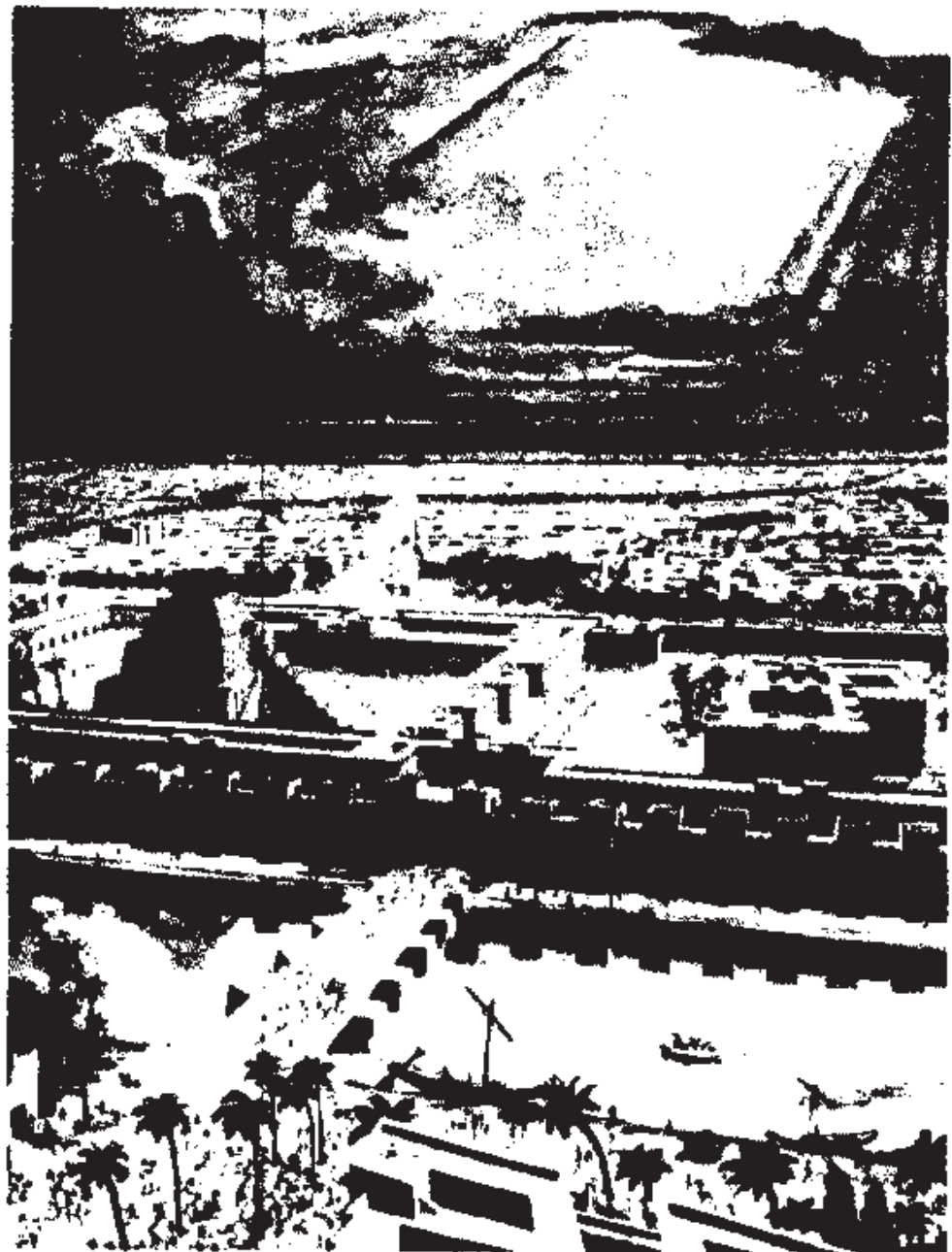
۳۶

شرح زیراند:

انوه، خدای آسمان (آسمان - خدا)، در اصل خدای بزرگ دوران سومری بود. وی

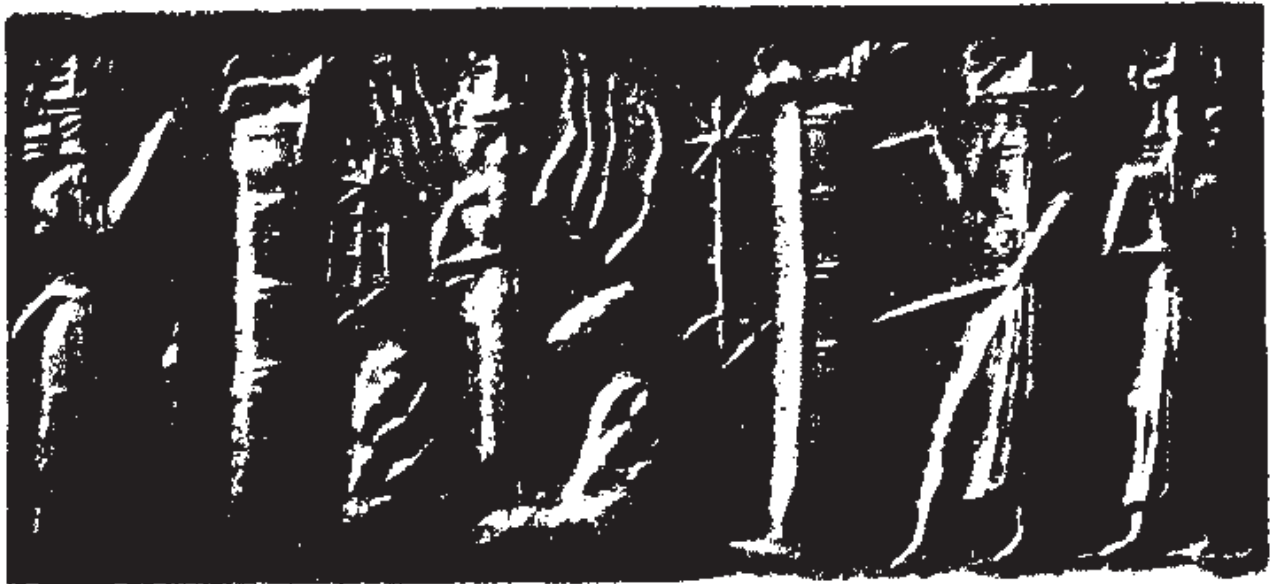
۳۴

بازسازی تخیلی بابل در
دوران نیوکه نصر دوم
(۵۶۲ - ۶۰۵ ق م)، پلی بر
روی رود فرات که پنج
ستون سنگی آن را نگاه
می‌داشت، زیگورات بزرگ
در سمت چپ، و معبد
مردوک (اسه‌گیل) در
سمت راست.



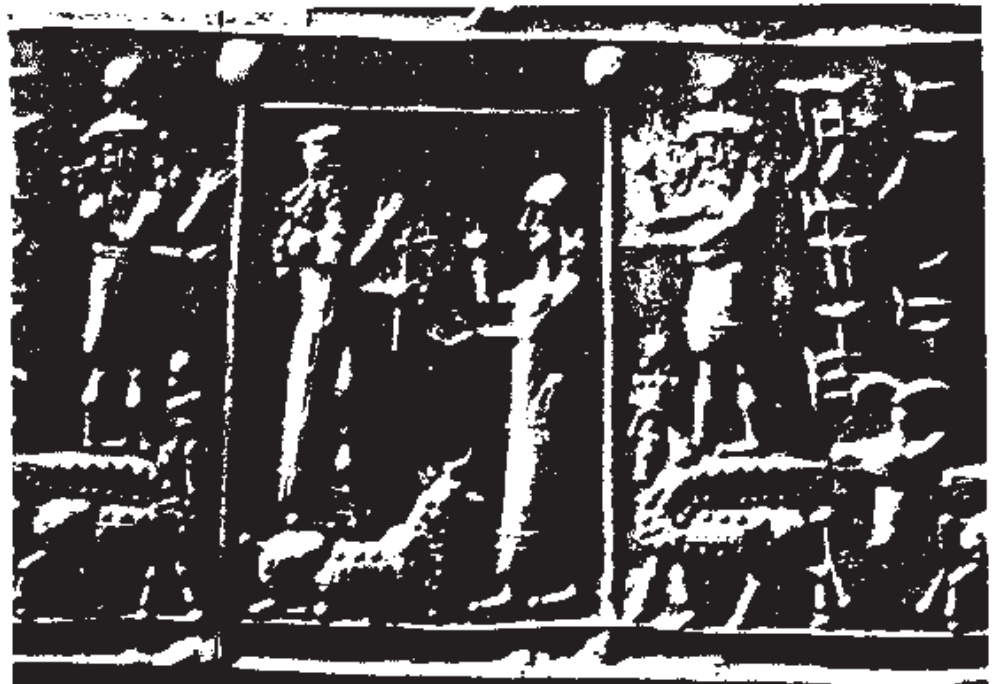
گاهی اوقات پدر ایشر قلمداد شده است. همسرش آنتوم و پرستشگاه او شهر اوروک بود. ایشر (اینانای سومری)، الهه عشق، جذابیت جنسی و جنگ، در یکی از متون سومری شخصیتی توصیف شده است که حتی ۱۲۰ معشوق نیز نمی‌توانند او را سیراب کنند. وی با نام‌های گوناگون به مهمترین الهه در سراسر آسیای غربی تبدیل شد. حیوان مقدس او شیر بود، و شهرهای اوروک، کیش، اگده، و اربیل مراکز پرستش او بودند. *اللیل*، پسر *انو* بعداً به عنوان پادشاه خدایان جانشین پدر شد. لوح تقدیر که سرنوشت انسان‌ها و خدایان به وسیله آن رقم زده می‌شد به او تعلق داشت. همسرش *مول لیل* یا *میلیت* تا (*نین لیل*) و پرستشگاه او شهر *نیپ‌پور* بود.

اثر مهري از سنگ سبز که
خدای ایا را نشان می‌دهد
که از شانه‌هایش آب و
ماهی می‌ریزد، سمت چپ
او وزیر دو چهره‌اش، و
سمت راست او یک پرنده
(شاید انزو) و یک ایشتر
بالدار بر فراز خورشید -
خدای ششمش



اثر یک مهر استوانه‌ای که خورشید - خدای ششمش را نشان می‌دهد که پرتوهایی از شانه‌هایش ساطع شده، و از پای
را که نماد نقش او به عنوان داور است در دست خود تکان می‌دهد.

اثر مهري از حقیق یمانی که
یک جنگجو را در مقابل
خدای آدد نشان می‌دهد،
در حالی که خدای آدد بر
پشت گاو مقدس ایستاده
است. گاوهای بالداري که
کله‌هایی به شکل انسان
دارند در کنار زیارتگاه
دید می‌شوند.



ا) (انکی سومری) فرمانروای اِپسو، قلمرو آب شیرین زیرزمین بود. وی منشاء کلیه دانش‌های جادویی مقدس بود، و انسان‌ها را در عرصه‌های هنر و پیشه راهنمایی می‌کرد. همسرش دَمکیتَه و مرکز پرستش او اِردو بود.

مردوک فرزند اِآ بود. در دوران کاسیان به ریاست خدایان بابل ارتقاء یافت. طبعاً مرکز پرستش او بابل بود. نبو، پسر مردوک، حامی کاتبان و خدای خرد بود. در سال‌های هزارهٔ اول محبوبیت او به اوج خود رسید. مرکز پرستش او شهر بوریسیپ به بود.

سین، خدای ماه (ماه - خدا)، پدر ایشتر نیز به شمار می‌آمد. وی بر گذر ماه‌ها فرمانروایی می‌کرد. نماد او هلال ماه بود و در اور و حران پرستش می‌شد. شمش (آتوی سومری)، خدای خورشید (خورشید - خدا)، در زمین و آسمان، هر دو، داوری می‌کرد. نماد او قرص خورشید، و مرکز پرستش او سیپ پَر و لارسا بود.

آدد، خدای هوا (هوا - خدا)، نه فقط توفان، بلکه باران زندگی‌بخش را نیز کنترل می‌کرد. نماد او آذرخش و حیوان او گاو بود که مانند تندر ماغ می‌کشید. دوموزی (که بعداً به تموز معروف شد) معشوق ایشتر و یک خدای شبانی بود. او از باروری فصلی حفاظت می‌کرد.

اِرشکیگل ملکهٔ جهان زیرین بود. نَمتر وزیر او بود، خدای خوفناک طاعون که می‌توانست شصت بیماری را رها سازد. اِزرا یا نرگل، خدای طاعون و جنگ بود. نینورته یکی از خدایان جنگ و حامی شکار بود. وی قهرمان حماسهٔ انزو است. نین خورسگ (که به اُروو و مَمی نیز معروف بود) الههٔ بزرگ مادر بود، و گاهی اوقات همسر نرگل نیز توصیف می‌شد.

اِننوناکِی‌ها (انوکِی‌ها) خدایان سومری کهن باروری و جهان زیرین بودند که بعداً به داوران تبدیل شدند. ایگی‌گی‌ها غالباً جفت اِننوناکِی‌ها، و در زمرهٔ آسمان - خدایان سومری بودند که رهبر آنها ال‌لیل بود.

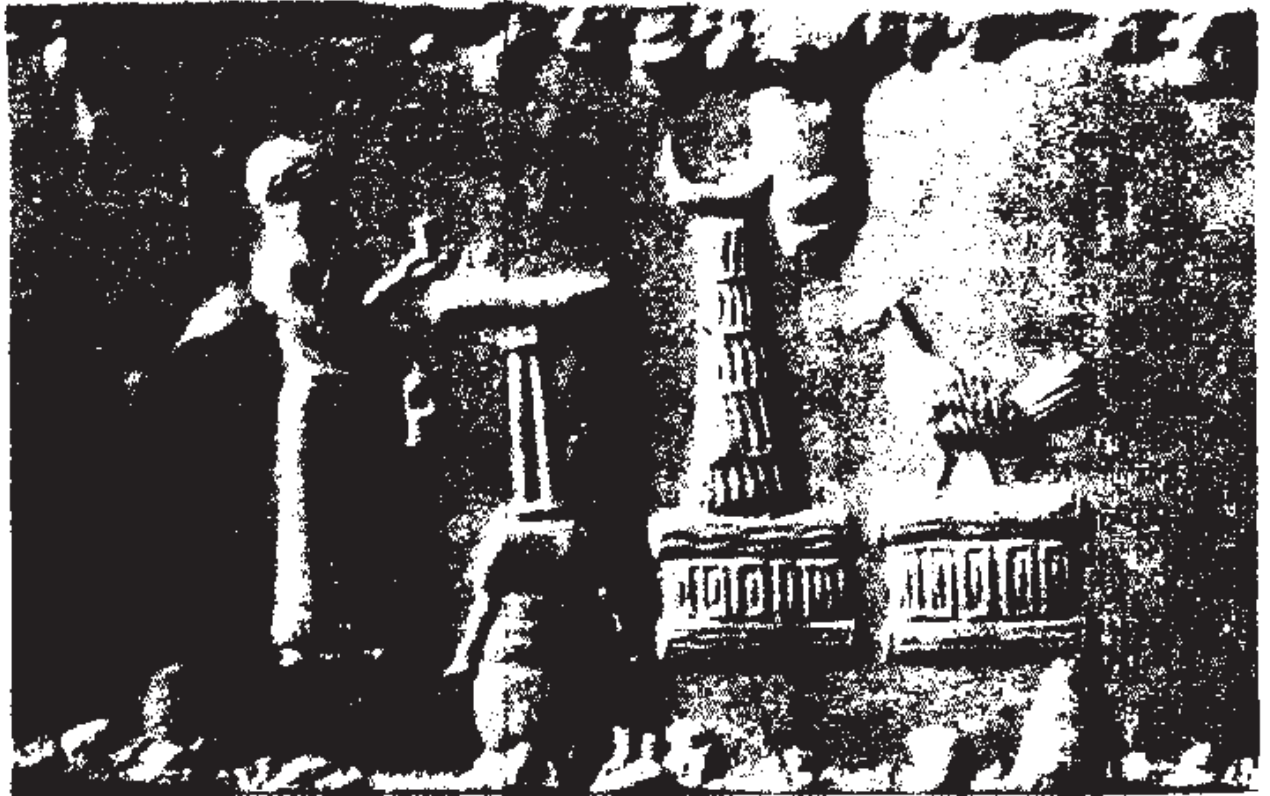
معابدی که خدایان در آنها پرستش می‌شدند به وسیلهٔ یک سلسله مراتب روحانی اداره می‌شد، هر چند دربارهٔ ترتیبات دقیق آنها مطالب زیادی نمی‌دانیم. یک روحانی که شتمو نامیده می‌شد احتمالاً ریاست بخش اداری را بر عهده داشت و روحانی دیگری نیز رهبر معنوی بود. می‌دانیم که پسران در خدمات روحانی نسل اندر نسل راه پدران خود را دنبال می‌کردند.

در سراسر تاریخ بین‌النهرین جنگ‌گیران و پیشگویان نقش مهمی ایفا کرده‌اند، و در سراسر دنیای باستان مهارت پیشگویان بابلی فوق‌العاده مورد احترام بوده است.

اثر یک مهر استوانه‌ای از سنگ سیاه که خدای نرگل را نشان می‌دهد و به او تقدیم شده است. وی گرز خود را که بالای آن یک شیر دو سر است تکان می‌دهد.



اثر مهری از عقیق آبی که یک روحانی را با سر تراشیده در مقابل نمادهای خدایان گوناگون نشان می‌دهد.



شگردهای کار آنها با هم فرق می‌کرد، اما روش متداول بررسی امعا و احشاء حیوانات، اثر روغن بر آب، الگوی دود ناشی از بخور، رفتار پرندگان و سایر حیوانات، بخصوص در اطراف دروازه شهر یا درون محوطه معبد بود؛ همچنین بررسی پدیده‌های آسمانی و جوی.

دین در زندگی روزمره مردم معمولی نقش مهمی ایفا می‌کرد. آنها شخص خود را به خدا یا الهه خاصی متصل می‌کردند، و به ازاء شفاعت طلبیدن از خدایان دیگر و حفاظت در مقابل ارواح شرور، به نیایش و تقدیم قربانی می‌پرداختند. ذخیره عظیمی از اوراد و

افسون‌ها وجود دارد که گاهی اوقات قطعاتی اسطوره نیز در آنها به چشم می‌خورد. فضای محصور وسیعی که در اطراف زیگورات بابل وجود داشت احتمالاً به این منظور طراحی شده بود که جمعیت کثیری بتوانند مراسم را از فاصله‌ای مناسب تماشا کنند. نگرش بین‌النهرینی‌ها نسبت به مرگ را تا حدود زیادی می‌توان از اسطوره‌ها و حماسه‌ها دریافت. بخلاف مصر باستان، به زندگی پس از مرگ امیدی نبود، و به نظر می‌رسد که مرگ به عنوان یک واقعیت محتوم که باید تسلیم آن شد پذیرفته شده بود. همان‌طور که خواهیم دید گیلگمش که خشمگینانه علیه مرگ رفیق خود - که در رؤیاهایی هشداردهنده پیش‌بینی شده بود - به طغیان برخاسته بود، استثنایی آشکار بر این قاعده است. زندگان پیکره‌های یادبودی برای مردگان می‌ساختند، همان کاری که گیلگمش برای انکیدو کرد. به استثنای افراد خانواده سلطنتی در دوره‌های اولیه، مردگان در منزل شخصی خود، همراه با اشیاء مورد علاقه‌شان دفن می‌شدند. گمان بر این بود که جسد‌هایی که دفن نشوند و رسم متداول تقدیم آب به آنها توسط منسوبان زنده به اجرا درنیاید، به ارواحی سرگردان تبدیل خواهند شد که می‌توانند به زندگان آسیب وارد سازند. قبرستان‌های عمومی وجود نداشت.

میرندگان

مردم بین‌النهرین، از قدیم‌ترین روزگاران، گرایش به زندگی کردن در شهرها داشتند. جدا از مزیت اساسی امنیت که در نتیجه افزایش جمعیت حاصل می‌شد، زندگی در شهرها امکان سازماندهی متمرکز و نگهداری از شبکه‌های آبیاری لازم برای آبیاری مصنوعی و زهکشی را فراهم می‌ساخت؛ آن هم در سرزمینی که بارندگی فوق‌العاده اندک بود. به رغم خشکی اقلیم، اراضی موجود بسیار حاصلخیز بود، و چنانچه مرتباً آبیاری می‌شد، امکان چندین برداشت در یک سال وجود داشت. محصولات اصلی غلات و خرما بود. دام‌ها از گوسفند، بز، و گاو تشکیل می‌شد، و خاک به لحاظ ترکیب رُس چندان غنی بود که وقتی خشک می‌شد نه تنها برای کتیبه‌های رسی بلکه برای احداث بنا نیز مورد استفاده قرار می‌گرفت.

شهرهای اولیه الگویی داشت که در سراسر تاریخ بین‌النهرین تکرار شد. این شهرها از سه بخش اصلی تشکیل می‌شدند: یک محوطه داخلی دارای دیوار که معبد، قصر، منازل مقامات سلطنتی و شهروندان را در خود جای می‌داد، و یک منطقه امن که مرکز فعالیت‌های تجاری بود. دیوار بیرونی هر شهری دارای دروازه‌های متعدد بود، و محوطه



خاتم‌کاری روی هاج از میجدو
که جشن و بازگشتی
پیروزمندانه را نشان می‌دهد.

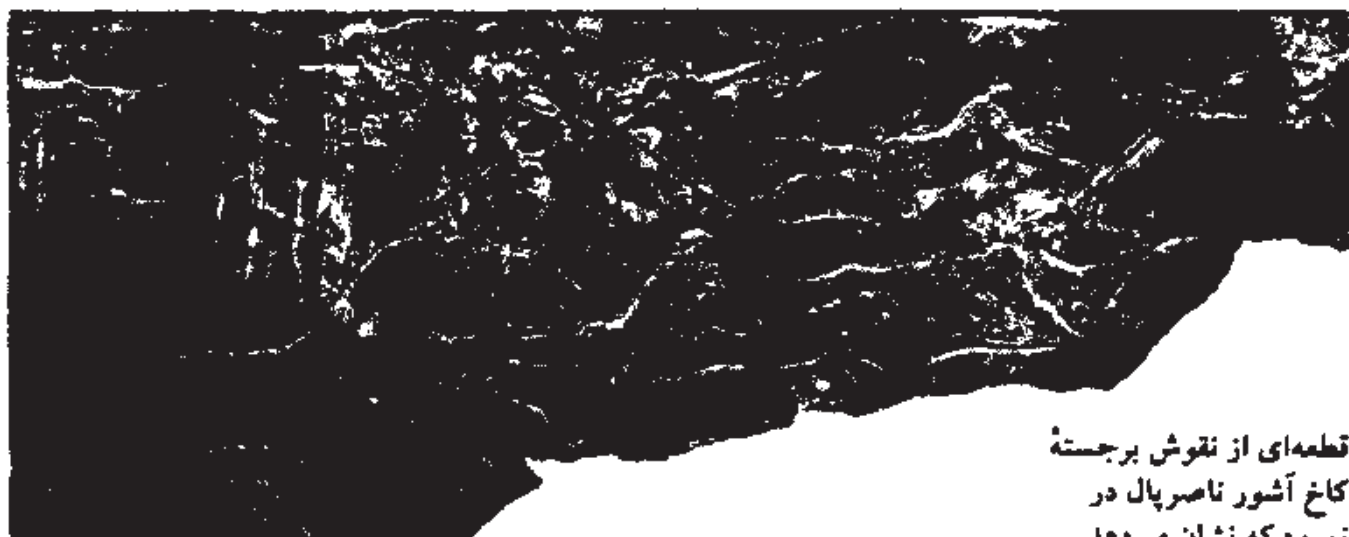
مقابل این دروازه‌ها به عنوان مکانی برای تجمع، داد و ستد، قانون‌گذاری، و تسعیر پول مورد استفاده قرار می‌گرفت. کاتبان نیز مهارت خود را در این محل به فروش می‌گذاشتند.

شهرها به صورت ادواری با خوش‌اقبالی و بداقبالی روبرو می‌شدند، و گاهی اوقات این وضعیت نتیجه تغییرات جریان آب بود. حتی شکوه و جلال شهری مانند اور نیز موقت بود: در دوره بابل میانه، کمابیش به یک ویرانه تبدیل شده بود. لارسا و آشور فروپاشیدند، هر چند آشور در دوران پارتیان احیاء شد، و شهر بزرگ اکد بدون آنکه اثری از آن برجای بماند ناپدید شد. اغلب شهرها فقط در دوره‌های پیروزی واقعاً ثروتمند و معروف شدند، یعنی در دوره‌هایی که غارت و چپاول جنگی، امکان اصرافکاری را پدید می‌آورد، و کالاهای زینتی از قبیل ادویه‌جات، عطریات، شراب، لباس‌های زیبا و دام‌های غیربومی به دست آنها می‌افتاد.

ساکنان شهرها را می‌توان به دو گروه عمده تقسیم کرد: معدود کسانی که از



نقش یک مهر استوانه‌ای
که یک صحنه شخم‌زدن را
نشان می‌دهد. جو محصول
عمده بود.



قطعه‌ای از نقوش برجسته
کاخ آشور ناصرپال در
نمرود که نشان می‌دهد
سربازان با استفاده از
پوست‌های یادکرده
حیوانات از یک رودخانه
عبور می‌کنند.



نقش یک مهر استوانه‌ای
که نمای مقابل یک معبد را
با حیواناتی در سمت
راست نشان می‌دهد.

ارتباط‌های خود با دربار و معبد منتفع می‌شدند و از این طریق خود صاحب ابزار تولید خویش بودند، و کسانی که کاملاً وابسته به سازمان‌های معبد و دربار بودند. ابزار تولید غالباً در کنترل مجموعه‌های گسترده معابد و کاخ‌های سلطنتی بود، هر چند افراد خصوصی نیز صاحب زمین بودند. معبد و کاخ، هر دو، درآمد عمده خود را از کشاورزی به دست می‌آوردند، یا به صورت مستقیم و یا از طریق دریافت عوارض و مالیات. بیشتر درآمدها به سازمان اداری مرکزی می‌رسید و مجدداً توزیع می‌شد. هر دو سازمان، تعداد زیادی مستخدم داشتند که به آنها غذا، لباس و نظایر آن داده می‌شد.

کسانی را که کمابیش وابسته به سازمان‌های معبد و کاخ بودند، می‌توان در مقوله‌های کشاورزان، پیشه‌وران، بردگان و تجار جای داد، و منزلت دقیق آنها در دوره‌های مختلف متفاوت بود. یک طبقه بسیار مهم دیگر در این جامعه کاتبان بودند که حرفه آنها همواره با منزلت بود. مدرکی قطعی در دست نداریم که نشان دهد چگونه نامزدهای ورود به این



جزئیاتی از نوارهای برنزی قلمزده از دروازه‌های بلوات در دوره شلمنصر سوم. اسرای دست بسته را به پایتخت می‌آورند.

گروه انتخاب می‌شده‌اند، اما غالباً فرزندان و منسوبان شاهزادگان و حکمرانان شهر بودند. گزارش‌های موجود فقط از یک کاتب مؤنث در ماری خیر می‌دهد؛ این مدرک فهرستی از جیره‌های تخصیص یافته به کارگران کاخ است که در میان آنها نام حدود نُه زن به چشم می‌خورد. متأسفانه در این سند چیزی درباره جزئیات جایگاه اجتماعی، تعلیمات یا نوع کاری که آنها انجام می‌دهند وجود ندارد.

دهقانان به انجام کارهای مختلف و عمدتاً کشاورزی می‌پرداختند. آنها گاهی اوقات، در صورت حاصلخیز بودن زمین، چندین بار در سال به کاشت، برداشت و خرمن‌کوبی جو می‌پرداختند. همچنین از گله‌های دام که عمدتاً از انواع بز و گوسفند تشکیل می‌شد نگهداری می‌کردند. شیر گاو، میش و بز را می‌دوشیدند و از آن کره و پنیر درست می‌کردند. در حیاط مزرعه معمولاً اردک و غاز نگهداری می‌شد؛ نگهداری مرغ در دوره‌های بعدی متداول شد. بعلاوه کوچ فصلی نیز فراوان بود.

پیشه‌وران کارهای مختلفی انجام می‌دادند که بسیاری از آنها موروثی بود و از پدر به پسر می‌رسید. بعضی‌ها به حرفه تهیه لباس اشتغال داشتند: رنگبری، بافندگی و رنگرزی. شواهد باستان‌شناختی موجود نشان می‌دهد که در کلیه سکونت‌گاه‌های اولیه

دوک‌ریسی وجود داشته است. گروه دیگری از پیشه‌وران دباغان بودند. از چرم و پوست برای ساختن سپر و براق، قایق‌های کوچک، مشک آب، کیسه‌هایی برای نگهداری شیر و کره، و صندل استفاده می‌شد. همچنین پوست را باد می‌کردند و با آن از رودخانه می‌گذشتند.

پیشه‌وران همچنین می‌توانستند سفال‌گر باشند، هر چند این شغل منزلت نسبتاً پائینی داشت. از دوران بسیار کهن هزاره ششم ق م، انواع گسترده‌ای از کوزه‌های تیره رنگ در سراسر بین‌النهرین ساخته می‌شد. از هزاره چهارم ق م به بعد چرخ‌های کوزه‌گری وسیعاً مورد استفاده قرار می‌گرفت. شواهدی در دست است که پیش از ۷۰۰۰ سال ق م از مس بومی ابزارهای ساده ساخته می‌شد، و ۶۰۰۰ سال ق م سرب و مس ذوب شده‌اند. شواهدی دال بر قالب‌ریزی فلزی در اواخر هزاره پنجم وجود دارد.

نجاران، ارابه، سورتمه و گاواهن می‌ساختند، و حجاران، آبجوسازان، زرگران، عطاران، شیرینی‌پزان، نان‌وایان و سب‌دباغان نیز وجود داشتند.

بردگان را مسامحتاً می‌توان به دو گروه تقسیم کرد: بردگانی که به افراد خصوصی تعلق داشتند، و بردگان متعلق به معبد و کاخ. افراد گروه اول غالباً در خانه‌ای که بردگی می‌کردند به دنیا آمده و یا شاید پذیرفته شده بودند. قانون معروف حمورابی (پادشاه

نقش کاتبان بر دیواره به دست آمده از تیل باریپ واقع در فرات میانی در دوره تیگلات پیلر سوم (۷۲۷-۷۴۴ ق م).



نمونه‌ای از یک کتیبه
مدرسه‌ای که ثبت سه
علامت را نشان می‌دهد.



بابل از ۱۷۹۲ تا ۱۷۵۰ ق م) روشن می‌سازد که قطعاً در دوران بابلی باستان، بردگان منزلتی ویژه داشته‌اند. این قانون همچنین روایت می‌کند که مردم چنانچه نمی‌توانستند بدهی خود را بپردازند، گاهی اوقات خود، همسر و فرزندان‌شان را به بردگی می‌فروختند. هنگامی که قرض‌شان بازپرداخت می‌شد بار دیگر منزلت پیشین را به دست می‌آوردند. هنگامی که برده بودند، طبق قانون موقعیت‌شان تا اندازه‌ای حفظ می‌شد، و رابطه آنها با ارباب بر اساس تعهد متقابل بود.

بسیاری از بردگان به عنوان اسیران جنگی وارد کشور شدند. نقوش برجسته آشوری نشان می‌دهد که این افراد غالباً همراه با همسران و کودکان‌شان به پایتخت برده می‌شوند. بردگان خارجی به دلیل برخورداری از مهارت‌های هنری، و غالباً زیبایی زنان‌شان ارزش خاصی داشتند، اما کار آنها عمدتاً خانگی بود، و فصل برداشت نیز در مزارع کمک می‌کردند.

کتاب عهد قدیم از تجار بابل و نینوا با نفرت یاد می‌کند. این تجار در جامعه جایگاه مهمی را اشغال می‌کردند، زیرا بین‌النهرین به لحاظ منابع معدنی فقیر بود. چون این منطقه فاقد سنگ مناسب برای احداث بنا یا مجسمه‌سازی، و فاقد طلا، نقره، مس و یا

الوار، یا سایر سنگ‌های قیمتی از قبیل لاجورد، عقیق، بلور و فیروزه بود، همه اینها باید از مجاری تجاری تأمین می‌شد. بنابراین، تجارت واجد اهمیت بود و رودخانه‌های بزرگ دجله و فرات که بین‌النهرین در میان آنها قرار گرفته بود، راه‌های تجاری عمده بودند. تجار به دو نوع تجارت عمده مشغول بودند: تجارت درون‌شهری و بین‌شهری، و تجارت خارجی، و به این ترتیب منسوجات و مواد غذایی اساسی با کالاهایی که در بین‌النهرین وجود نداشت، بخصوص فلزات، مبادله می‌شد.

متون ماری از راه‌هایی صحبت می‌کند که مدیترانه و آناتولی را به خلیج فارس متصل می‌سازد. در آن روزگار، کاروان‌های تجاری از حمایت دربار برخوردار بودند و تجار خارجی که از درباری به دربار دیگر سفر می‌کردند با عزت و احترام روبرو می‌شدند. اما تا زمان حکومت سارگون دوم (۷۰۵ - ۷۲۱ ق م) این وضعیت در بین‌النهرین تداول پیدا نکرد. تجارت نه تنها استاندارد زندگی را افزایش داد، بلکه به گسترش تمدن بین‌النهرین نیز یاری رساند. بی‌تردید همراه با مبادله کالا، اندیشه‌ها و داستان‌ها نیز مبادله می‌شد. کاتبان در مدارس تعلیم می‌دیدند که تقریباً همیشه به معابد وابسته بود. گزارش‌های موجود فقط از یک مؤسسه مستقل در اور سخن می‌گویند. فراگیری فن کتابت طولانی و تکراری بود، و به دلیل پیچیدگی خط میخی - بیش از پانصد نشانه متغیر - نه تنها صبر و تمرین می‌طلبید، بلکه به هوش نیز نیاز داشت. تدریس متکی بر حفظ کردن فهرستی از واژگان و نشانه‌ها بود که بارها و بارها نسخه‌برداری می‌شدند، و چنین آموزشی از اوان کودکی آغاز می‌شد. حتی خارج از مرزهای بین‌النهرین نیز کاتبان به دقت تعلیم می‌دیدند، و در بغازکوی، پایتخت حیتی، فهرست‌های هجایی و واژگانی دوزبانه به دست آمده است.

برنامه درسی مدارس ظاهراً استاندارد بود و طی هزاران سال مشمول تغییراتی اندک شد. یک سند ادبی سومری، واکنش یک دانش‌آموز و رفتار و نگرش آموزگاران و والدین او را نشان می‌دهد. این متن که احتمالاً ۲۰۰۰ سال قبل از میلاد نوشته شده، مطلبی فوق‌العاده موردپسند بوده و به کرات از آن نسخه‌برداری شده است. دانش‌آموز مورد بحث کتیبه خود را می‌خواند، نهارش را می‌خورد، آماده می‌شود و کتیبه دیگری می‌نویسد، و انجام یک تکلیف شفاهی و کتبی برعهده‌اش گذاشته می‌شود، اما متأسفانه کارش مطابق با استاندارد نیست و آموزگاران مختلف او را تنبیه می‌کنند. سپس والدین این پسر آموزگار را به خانه دعوت می‌کنند و با برگزاری مهمانی و دادن هدیه از او پذیرایی می‌کنند. پس از این واقعه دیدگاه او تغییر می‌کند؛ با بیانی تغزلی از توانایی‌های

دانش‌آموز صحبت می‌کند و از یس سَبَه، الههٔ مدارس و کاتبان درخواست می‌شود که لطف خود را شامل حال قلم کودک کند.

مؤلفان

کاتبان از متون نسخه‌برداری می‌کردند، اما مؤلفان اصلی این ادبیات خلاق چه کسانی بودند؟ متأسفانه هرگونه پاسخی به این پرسش با حدس و گمان همراه است، زیرا شواهد موجود اندک‌اند و باید به دقت تفسیر شوند.

اصولاً همین واقعیت که اثر نوشتاری خلاق وجود دارد، گویای آن است که مؤلفانی در کار بوده‌اند، اما ادبیات میخی حتی نام آنها را به ندرت ذکر می‌کند. به طور سنتی، امر تألیف کهن‌ترین آثار به خردمندان نسبت داده می‌شد که قبل از وقوع توفان، خداوند را آنها را برای رساندن تمدن به انسان‌ها فرستاده بود. پس از توفان، مؤلفان با منزلتی در حد یک فرزانه گرامی شمرده می‌شدند، و این دیدگاه باعث می‌شد که آثار آنها دارای مبانی محکم قدمت دوران عتیق و الهام آسمانی تلقی گردد. اما این مؤلفان نام خود را ذکر نمی‌کردند، و در تمامی ادبیات بین‌النهرین فقط دو استثنای احتمالی بر این قاعده وجود دارد. استثنای اول کبیتی ایلانی مردوک است که به تألیف کتیبه‌های حماسهٔ اررا اعتراف می‌کند. هر چند می‌گوید که کل این اثر را در جریان یک مکاشفه دریافت کرده است. و همین موضوع ادعای او را مبنی بر اینکه یک مؤلف اصیل است تضعیف می‌کند. در فهرستی متعلق به هزارهٔ اول ق م دربارهٔ ادبیات میخی، مؤلف حماسهٔ گیلگمش سین - لکی - اون‌نی نی (آه - سین - نیایش مرا - بپذیر)، کاهن جن‌گیری است که احتمالاً در اوروک می‌زیسته است. نام او تا دورهٔ بابلی میانه (۱۰۰۰ - ۱۶۰۰ ق م)، یعنی زمانی که کاسیان بر بابل حکومت می‌کردند دنبال شده است؛ چون این دوره مقارن با زمانی است که اسطورهٔ مزبور صورت استاندارد خود را پیدا کرده است. این احتمال وجود دارد که سین - لکی - اون‌نی نی گزارشگر روایت قطعی آن بوده است، نه مؤلف اصلی آن. به هر روی، روایت او آن قدر نافذ بوده است که همراهی همیشگی نام او را با این اسطوره تضمین نماید.

شاید تعجب‌آور نباشد که تمدنی که از نخستین دوران‌ها هجاها و فهرست علائم میخی، و کتیبه‌های دوزبانه با واژه‌های سومری و معادل اکدی آنها را پدید آورده است، فهرستی از مؤلفان را نیز تنظیم کرده باشد. چنین فهرستی، البته تکه‌پاره و گاهی اوقات مبهم، در کتابخانهٔ آشور بانیپال به دست آمد. این فهرست مشتمل بر نام آثار است و آنها

را به محققان نامدار نسبت می‌دهد، و نیز چهار طبقه از مؤلفان را از یکدیگر متمایز می‌کند: خدایان؛ انسان‌های افسانه‌ای و انسان‌های دوران عتیق؛ انسان‌هایی بدون اشاره به منشاء خانوادگی آنها؛ و انسان‌هایی با اشاره به منشاء خانوادگی آنها که به عنوان «پسر» یک چهره اجدادی توصیف شده‌اند.

دو مقوله اول حکایت از آن می‌کنند که در نظر بین‌النهرینی‌ها، اصالت حقیقی باید ناشی از الهام آسمانی و / یا دوران عتیق باشد. بجز اینها، اسامی گوناگونی باقی می‌ماند که گفته می‌شود همه آنها دانشمندانی از شهرهای بخصوص‌اند و عناوین روحانی دارند. با اشاراتی که به منشاء خانوادگی آنها شده، جالب می‌بود اگر می‌توانستیم اسلاف و اخلاف این اسامی را دنبال کنیم، اما این امر مستلزم اطلاعاتی بسیار بیش از آن است که ما در اختیار داریم. اما این فهرست نشان می‌دهد که خود بین‌النهرینی‌ها به هويت کاتبان بزرگ مدارس معبد علاقه داشته‌اند و آنها را مؤلفان این آثار می‌دانسته‌اند.

در واقع، حتی اگر آثار مورد بحث امضاء شده بودند نیز این احتمال وجود داشت که اغلب آثاری را که در اختیار داریم گردآوری تلقی کنیم، نه روایت‌های اصلی. روشن است که نسل‌هایی از قصه‌گویان و کاتبان، متناسب با زمان یا موضوع روز، قطعاتی را حذف یا اضافه کرده‌اند. آثار چندانی را نمی‌توان یافت که مهر و نشان یک شخصیت منفرد را بر خود داشته باشد. خود حماسه گیلگمش نوعی «اثر بخیه‌ای» توصیف شده است. و به طور قطع حکایت از بعضی شگردها می‌کند که برای انسجام بخشیدن به کل اثر و تداوم آن به کار رفته است. گاهی اوقات این حلقه‌های اتصال چندان ظریف نیستند.

مخاطبان

اگر دنبال کردن هويت مؤلفان دشوار است، برای تعیین هويت مخاطبان یا خوانندگان باید کاملاً به حدس و گمان متوسل شد. می‌دانیم که فقط درصد بسیار اندکی از مردم باسواد بوده‌اند، و دسترسی بقیه مردم به این مطالب، وابسته به کسی بود که سواد خواندن داشته باشد، یعنی یک کاتب. لذا عامه مردم، علاقه خود به ادبیات را چگونه ارضا می‌کردند؟

در مورد مطالبی که خطاب به خدایان نوشته می‌شد و در فصل قبل توصیف شد، سبک و محتوای آنها گویای آن است که دست‌کم بعضی از آنها به این منظور نوشته می‌شدند که در مقابل مجمعی از شهروندان با صدای بلند خوانده شوند، نه آنکه بی‌سروصدا در یک معبد ذخیره شوند، و فقط در اختیار جمعی از نخبگان قرار گیرند.

بعضی از این آثار شرح دقیق و مرحله به مرحله شکل‌گیری یک تنش است: پس از ارزیابی یک دشمن غدار، یا بحرانی که همه ناامید به نظر می‌رسند، مداخله ناگهانی آسمان، پیروزی را تضمین می‌کند. همان‌طور که دیده‌ایم، زبان این آثار فوق‌العاده هیجان‌انگیز و پر از تشبیهات زنده است. توصیف‌هایی خیال‌پردازانه از معجزات «خارجیان» نیز وجود دارد. این مطلب حکایت از آن دارد که ذهن مخاطب آن‌قدر پیچیده هست که می‌تواند علاوه بر سنت‌های خودی بر سنت‌های دیگران نیز آگاهی پیدا کند و به مقایسه و مقابله پردازد. بین‌النهرینی‌ها به دلیل پیوندهای تجاری خود از دنیای خارج اطلاع داشتند، و نسبت به آنچه که خارج از مرزهای‌شان اتفاق می‌افتاد دیدگاه وسیعی داشتند. در مورد توصیف‌های زنده از زیبایی‌های طبیعت، فقط هنگامی مفهوم پیدا می‌کند که مخاطب فعلاً درگیر شود، و با توجه به پروازهای هیجان‌انگیز تخیل در بعضی گزارش‌ها می‌توان تصور کرد که از تعجب نفس‌ها در سینه حبس می‌شده است. در بعضی گزارش‌ها صرفاً از جزئیات فنی صحبت شده است، مثلاً تولید سلاح، و روشن است که این مطالب مخاطبانی را مد نظر دارد که استادان افزارمند در میان آنها بوده‌اند، و مثلاً با این مطلب که چقدر فلز برای ساختن یک تبر خوب مورد نیاز است آشنا بوده‌اند.

اشاره به مخاطبان به مثابه «جمعی از شهروندان» ضرورتاً با ابهام همراه است، زیرا دقیقاً نمی‌دانیم چه کسانی صلاحیت کافی برای شنیدن این مطالب را داشته‌اند. احتمالاً این موضوع تا اندازه‌ای بستگی به آن داشت که متن مورد نظر در کجا قرائت می‌شود: در دربار، در معابد به هنگام برگزاری جشنواره‌ها، یا حتی در اطراف آتش‌کاروان‌ها. بدیهی است که مکان‌های مختلف، انواع مختلفی از مخاطبان را ایجاد می‌کرده است.

اما درباره مخاطبان ادبیات تخیلی، یعنی روایت‌های مکتوب اسطوره‌ها و افسانه‌ها چه می‌توان گفت؟ آیا داستان‌هایی را که ما از کتابخانه‌های باستانی کشف کرده‌ایم، همان «مجمع شهروندان» شنیده‌اند، و لذا مهر پذیرش رسمی را بر خود دارند؟ یا فقط نخبگان جامعه، مثلاً اعضای معبد و کاخ آن را شنیده‌اند؟

این متون که برحسب تصادف کشف شده و به ما رسیده‌اند، بسیار بیش از آناری که خطاب به خداوند نوشته شده‌اند، هوشمندانه و اسرارآمیزاند. گرچه در این داستانها مکان مشخص است (مثلاً، اوروک و لبنان در حماسه گیلگمش، بابل در حماسه آفرینش، و نیپور در حماسه انزو)، و طرح می‌تواند توصیف یک رویداد مشخص تاریخی باشد (مثلاً احداث دیوارهای شهر اوروک و پی‌ریزی بابل)، و قهرمانان می‌توانند افرادی

معروف و واقعی باشند (مثلاً گیلگمش و اتنه)، اما جملگی در قالبی آرمانی ارائه شده‌اند. جزئیات کسل‌کننده اندک است. طرح‌ها فاقد اهمیت‌اند، و در مواردی عملاً وجود ندارند. حادثه به آهستگی حرکت می‌کند و غالباً متوقف می‌شود تا زیبایی‌های طبیعت و شگفتی‌های کائنات توصیف شوند، یا رؤیاهای فوق‌العاده مرموز تفسیر گردند. همه این تمهیدات به شکل‌گیری صورت ادبی پیچیده‌ای منجر شده است که ورود به آن ضرورتاً آسان نیست، بخصوص هنگامی که باریک‌اندیشی‌های زبان و سبک، جناس‌های هنرمندانه و تکرارهای تعمّدی را نیز بر این همه بیفزائیم.

پرسشی که پیش می‌آید مسئله وجود یک ادبیات محلی در کنار این متون ادبی است. متأسفانه شواهد محکم در تائید وجود یک سنت شفاهی بسیار اندک است، اما می‌بایست وجود داشته باشد. کتیبه‌های جداگانه‌ای که در نسخه‌های منفرد باقی مانده‌اند، از فراوانی آوازهای عاشقانه، قصه‌ها و افسانه‌های عشقی، مسائل روز، داستان‌های مردم‌پسند و مستهجن، چیستان‌ها، و قصه‌ها و حکایت‌های حیوانات صحبت می‌کنند. احتمالاً روایت‌هایی از آنها با آواز خوانده می‌شد، و نه تنها در دربار بلکه در محل‌های کم‌اهمیت نیز بازخوانی و اجرا می‌شد. دربارهای هزاره دوم ق م در اور، ایسین، لارسا و بابل، دانشمندپرور و شاعرپرور بودند، و این مراکز در سایر دوران‌ها نیز احتمالاً مراکز خلاقه این نوع ادبی بوده است. این داستان‌ها به دلیل ماهیت زودگذر و مقطعی خود، احتمالاً بر چیزی کم‌دوام‌تر از کتیبه‌های گلی پخته ثبت می‌شده‌اند (البته اگر اصولاً ثبت می‌شده‌اند). به عنوان مثال، پاپیروس و چرم در شرایط رطوبی مدت زیادی باقی نمی‌مانند، و لوحه‌های مومی نیز آسیب پذیرند.

در مورد سنت ادبی محفوظ باقی مانده، این امکان وجود دارد که افراد حرفه‌ای و تعلیم دیده‌ای که آنها را حفظ می‌کردند، گاهی اوقات با همراهی چنگ و بربط، آنها را به صورت آواز می‌خوانده‌اند. در مورد نیایش عمومی، فقط در بخشی از حماسه آفرینش مشخصاً ذکر شده است که باید به عنوان بخشی از آئین چهارمین روز جشن سال نو در بابل از حفظ خوانده شود.

وجود رابطه میان آئین و اسطوره قطعی است، اما روش‌های تفسیر میزان نزدیکی این رابطه فرق می‌کند. پژوهشگران کتاب مقدس در آغاز قرن حاضر، تحت تأثیر نظریه‌های ج. جی فریزر، مؤلف کتاب شاخه زرین^۱، اعتقاد داشتند که کلیه اسطوره‌ها از آئین‌ها

1. *Golden Bough*

سرچشمه گرفته‌اند، اما در حال حاضر با این دیدگاه با احتیاط برخورد می‌شود. در بسیاری از موارد نمی‌توانیم بفهمیم که از میان اسطوره و آئین کدام یک قدیم‌تر بوده‌اند، و یقیناً در فرهنگ‌های دیگر اسطوره‌هایی وجود دارد که اصولاً با آئینی همراه نیست. رابطه میان این دو پیچیده و متغیر است. در شرق نزدیک، این نکته مهم است که رابطه‌های آئینی ممکن را در نظر داشته باشیم، اما باید به خاطر داشته باشیم که جز در موارد خاص - مثلاً بخش آخر فرود ایشتر به جهان زیرین، جایی که نوعی آئین باروری با شرکت خدای دوموزی مدنظر است، و در حماسه آفرینش - این قبیل ارتباط‌ها ممکن است ناچیز و تصادفی باشد یا حتی وجود نداشته باشد.



گیلگمش و توفان

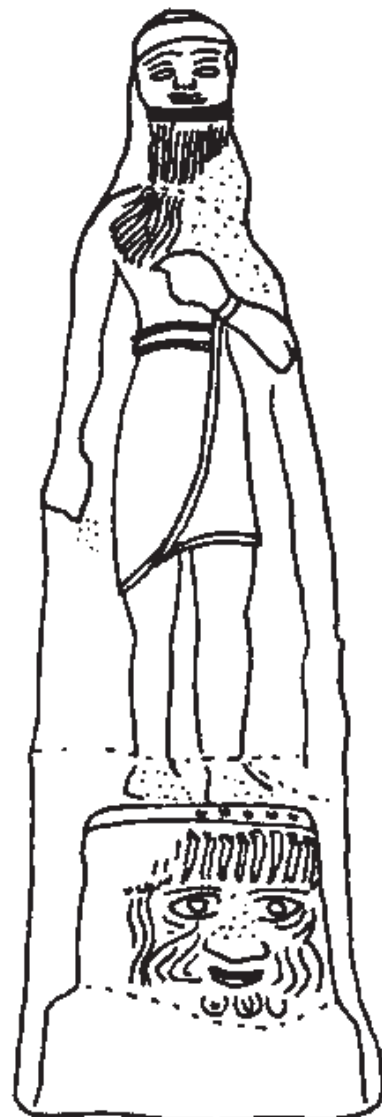
بیشتر قسمت‌های دوازده فصل حماسه گیلگمش در سال‌های قرن گذشته در ویرانه‌های معبد نبو در نینوا و کتابخانه کاخ آشور بانیپال به دست آمد. در آغاز قرن حاضر، برونو میسنر بخش بزرگی از این حماسه را از یک دلال در بغداد خریداری کرد. این بخش در ویرانه‌های سیپ پَر باستان (ابو حَبّای کنونی) پیدا شده بود و قسمتی از روایت بابلی کهن کتیبه شماره ده بود. سپس در سال ۱۹۱۴، دانشگاه پنسیلوانیا یک کتیبه شش ستونی نسبتاً کامل را که شامل روایت بابلی کهن کتیبه شماره دو بود از یک دلال اشیاء عتیقه خریداری کرد. مقارن با همین ایام، دانشگاه ییل ادامه کتیبه دانشگاه پنسیلوانیا را که کتیبه شماره سه بود از همان دلال خرید. کمی پیش از جنگ جهانی اول، یک گروه آلمانی که در آشور مشغول کاوش بود، بخش قابل توجهی از روایت آشوری کتیبه شماره شش را به دست آوردند، و در سال ۹-۱۹۲۸ نیز دو قطعه نسبتاً کوچک از کتیبه شماره چهار را در اوروک پیدا کردند. به رغم این خوش اقبالی‌ها، بازسازی کل این حماسه، بدون جاافتادگی امکان‌پذیر نیست، اما در حال حاضر حدود سه هزار سطر از اصل حماسه، و چهار داستان جداگانه سومری در اختیار داریم که بخش‌هایی از آنها در دوران اکدیان وارد حماسه اصلی شده است.

تقریباً به طور قطع می‌دانیم که گیلگمش در دوران سلسله اول (حدود ۲۶۰۰ ق م) یکی از فرمانروایان جوان اوروک بوده است. گفته می‌شد که وی پسر الهه نین سون است که شوهرش پادشاهی به نام لوگل بنده است. اما با اینکه در حماسه ذکر می‌شود که لوگل بنده پدر گیلگمش است، فهرست پادشاهان سومری حاکی از آن است که پدر او «یکی از کاهنان بلندمرتبه کول لاب» (بخشی در درون اوروک) بوده است. این موضوع باعث می‌شد که گیلگمش دست‌کم نیمه الهی باشد. معروفترین کار او احداث دیوارهای اطراف شهر اوروک بود که در حماسه ذکر شده، و یکی از فرمانروایان بعدی شهر به نام

انام نیز آن را تأیید کرده است؛ انام در گزارش بازسازی دیوارها، احداث اولیه آن را «یک کار باستانی به دست گیلگمش» ذکر می‌کند.

این حماسه با بیان خلاصه‌ای از کردارها و موفقیت‌های قهرمان آن آغاز می‌شود، نوعی شگرد صحنه‌سازی که گیلگمش را مردی بزرگ در عرصه دانش و خرد، معرفی می‌کند: کسی که اطلاعات مربوط به پیش از روزهای طوفان را بازآورد، و کسی که پای در راه سفری طولانی به جستجوی جاودانگی نهاد، خسته شد و از این کار چشم پوشید، به خانه بازگشت و کارهایی را که کرده بود و رنجی را که کشیده بود بر کتیبه‌ای ثبت کرد، سپس احداث دیوارهای شهر اوروک و معبد آن‌آننا، جایگاه الهه ایشتر را به پایان رساند.

این چارچوب با یک داستان مناسب پر می‌شود که در آن گیلگمش عنان‌گسیخته در حالی که کلیه جوانان سالم را وادار به احداث دیوارهای شهر و معبد می‌کند، حق



احتمالاً تمثالی از گیلگمش پهلوان
 که پا بر سر خومبته مغلوب
 ایستاده است. به رغم این واقعیت
 که اسطوره گیلگمش طولانی‌ترین
 و بهترین اسطوره است،
 بازنمایی‌های تصویری اندکی
 دارد، و تأیید هویت این تمثال
 دشوار است.

همبستری با کلیهٔ دوشیزگان^۱ اوروک در شب اوّل زفاف را به اجرا می‌گذارد. سرانجام ساکنان اوروک از مادر خدایان، ارورو، درخواست می‌کنند که رقیبی برای گیلگمش خلق کند.

ارورو دستان خود بشست، مقداری گل بسرشت، و آن را میان صحرا افکند. او یک انسان اوّلیه آفرید، انکیدوی جنگجو: فرزند سکوت، آذرخش آسمانی نینورته. پیکر او پوشیده از مو بود، و گیس‌هایی مانند زنان داشت. موهایش چون گندمزار پرپشت رست.

نه آدمی می‌شناخت نه کشوری؛ لباسش از پوست گوسفندان بود. با غزالان علف می‌چرید.

با گوسفندان در آبشخورها رفع عطش می‌کرد.

و با جانوران وحشی تشنگی خود را فرومی‌نشاند.

این انسان اوّلیه، یعنی انکیدو، یکی از مهمترین شخصیت‌های این حماسه است. اما نخست باید رام شود. این کار به دست یک روسپی به نام شم‌خت انجام می‌گیرد؛ او جذابیت‌های فراوان خود را به انکیدو می‌نماید، و انکیدو پس از شش روز و هفت شب عشق‌ورزی، دیگرگون می‌شود:

کار انکیدو تمام شده بود، او نمی‌توانست چون گذشته بدود

او قوهٔ تشخیص پیدا کرده بود، خردمندتر شده بود،

او روی برگرداند، در برابر پاهای روسپی بر زمین نشست.

روسپی به چهرهٔ او می‌نگریست،

و او با دقت به آنچه روسپی می‌گفت گوش داد.

روسپی با او، با انکیدو سخن گفت،

«تو کامل شده‌ای انکیدو، تو مانند یک خدا شده‌ای.

چرا باید در دشت‌ها در کنار جانوران وحشی سرگردان باشی؟

بیا تا ترا به اوروک، به آغل گوسفندان، ببرم،

به خانهٔ مقدس، به مأمن‌انو و ایشتر،

جایی که گیلگمش به کمال نیرومند است،

و مانند یک ورزای وحشی، از همهٔ مردمان نیرومندتر است.»

1. *droit de seigneur*

انکیدو می‌پذیرد که به اوروک برود تا بتواند با گیلگمش به ستیز برخیزد و به او نشان دهد که حتی کسی که در بیابان متولد شده است می‌تواند از او نیرومندتر باشد. اما شمشخت می‌کوشد به انکیدو بقبولاند که گیلگمش می‌خواهد دوست او باشد:

«بگذار به تو نشان دهم گیلگمش را، یک مرد شادمان و اندوهگین را!
 به او نگاه کن، چهره‌اش را بنگر،
 او زیبایی و وقار مردانه دارد،
 پیکرش سرشار از جذبه‌ای اغواگر است.
 بازوانش نیرومندتر از بازوان تو است! او نه روز می‌خوابد، نه شب.
 آه انکیدو، فکر تنبیه او را از سر به در کن!
 شمشخت گیلگمش را دوست دارد،
 و انو، ال‌لیل، و آ‌به او خرد بخشیده‌اند!
 پیش از آنکه تو از کوه‌ها فرود آیی
 گیلگمش در اوروک خواب تو را دیده است.»

کتیبه شماره یک با دو رویای گیلگمش درباره آذرخش آسمان و یک ستاره به پایان می‌رسد. هر دو این طور تفسیر می‌شوند که یک رفیق نیرومند نزد او خواهد آمد و آنها یکدیگر را دوست خواهند داشت. اما به رغم این نشانه‌های فرخنده، کتیبه شماره دو در شرایطی آغاز می‌شود که انکیدو در حالت مبارزه قرار دارد، و راه گیلگمش را که به سوی یک قرار عاشقانه روان است سد می‌کند.

انکیدو راه ورود او به خانه پدرزنش را سد کرد
 او به گیلگمش اجازه ورود نداد.

آنها در آستانه منزل پدرزن با هم درآویختند،
 در خیابان، در میدان عمومی، با هم کشتی گرفتند.
 چارچوب‌های در و دیوارها به لرزه درآمدند.

نتیجه این کشتی آن است که دو طرف درمی‌یابند که آنها نه برای مبارزه با یکدیگر که برای دوستی با هم آفریده شده‌اند؛ تقریباً بلافاصله تصمیم می‌گیرند که به اتفاق یکدیگر غول جنگل سرو آزاد، خومبیه (یا به روایت کهن تر هووه‌وه) را که فریادش غرش طوفان، گفتارش آتش، و نفسش مرگ است از میان بردارند. خردمندان بزرگ اوروک در مقابل چنین نقشه جسورانه‌ای به آنها هشدار می‌دهند، اما در آغاز کتیبه سوم، این اقدام را پذیرفته‌اند و رهنمودهایی عملی ارائه می‌دهند.



«گیلگمش، هیچ‌گاه به نیروی خود کاملاً اعتماد نکن.
وقتی همه چیز را خوب دیدی، به ضربه اولت اعتماد کن.
کسی که راه را می‌نماید رفیقش را نجات خواهد داد.
کسی که راه را می‌شناسد از رفیقش حفاظت خواهد کرد.
بگذار انکیدو پیشاپیش تو باشد،
او راه جنگل سرو آزاد را می‌داند.

او می‌تواند به نبرد بنگرد و تو را راهنمایی کند.
بگذار انکیدو از رفیقش حفاظت کند و او را ایمن دارد،
و او را برای عروسان سالم بازگرداند،
باشد تا ما در جمع خود به تو چون پادشاه‌مان متکی باشیم،
و باشد که تو چون پادشاه بار دیگر به ما متکی باشی.»

محل دقیق جنگل سرو آزاد مشخص نیست. یک روایت سومری متقدم دربارهٔ این قسمت از حماسه، آن را در شرق بین‌النهرین، احتمالاً نزدیک کوه‌های زاگرس در

مرزهای ایلام می‌داند، اما روایت بعدی حکایت از آن می‌کند که این جنگل در غرب مدیترانه در لبنان بوده است. درباره شکل و شمایل خومبیه نیز اطلاعاتی داریم: یک کله گلی که احتمالاً از سیپ پر به دست آمده و در حال حاضر در موزه بریتانیا است، نوشته‌ای دارد که آن را خومبیه معرفی می‌کند، و دارای صورتی گرد و چاق و بسیار نامطبوع است.

گیلگمش و انکیدو پس از گوش دادن به اندرز خردمندان، برای مشورت نزد ملکه بزرگ نین‌سون می‌روند. وی بخوری به پیشگاه خورشید - خدای شهمش تقدیم می‌کند تا انکیدو از دوست خود حفاظت کند و گیلگمش را سالم بازگرداند.

کتیبه شماره چهار که متأسفانه وضعیت خوبی ندارد، توضیح می‌دهد که چگونه این دو دوست پای در راه می‌نهند، جیره‌های خود را می‌خورند، و چادری برپا می‌نمایند. گیلگمش در انطباق با سنت حماسه و شخصیت خودش، دو رؤیای «فوق‌العاده ناراحت‌کننده» می‌بیند، و انکیدو آنها را به این معنا تعبیر می‌کند که نبرد آنها با خومبیه موفقیت‌آمیز خواهد بود.

کتیبه شماره پنج درباره ورود این دو دوست به کنام خومبیه است. چون مخاطبان بین‌النهرینی با جنگل آشنا نبوده‌اند، این صحنه باشکوه فراوان توصیف شده است:

آنها ایستادند و زبان به تحسین جنگل گشودند،

خیره‌خیره به بالای سروهای آزاد نگریستند،

خیره‌خیره مدخل ورود به سروهای آزاد را نگریستند،

جایی که خومبیه با رفت و آمد خود کوره راهی پدید آورده بود.



مهر استوانه‌ای، همراه با اثر آن که یک الهه برهنه را که احتمالاً روایتی سوری از ایشتر است، با جواهرات ظریف نشان می‌دهد

مسیرها به خوبی کوبیده شده و راه عالی بود.
 آنها به کوه سرو آزاد، مأمن خدایان، و زیارتگاه ایرنی نی نگریستند.
 سروهای آزاد حتی نمای کوه را نیز پوشانده بودند.
 سایه ساری خوب و شادی بخش داشتند.
 زیر درخت‌ها علف روئیده و سراسر جنگل را پوشانده بود.
 خومبیه سر می‌رسد و به دیدار کنندگان خود با تحقیر می‌گوید: «شما آن‌قدر
 کوچک‌اید که من شما را یک لاک‌پشت به حساب می‌آورم...»
 کورسوی امیدی نیست؛ گیلگمش مأیوس می‌شود. همان‌طور که خواهیم دید، یکی
 از رویدادهای متداول در اسطوره‌های بین‌النهرین آن است که درست هنگامی که فاجعه
 تهدید می‌کند، خدایان با سلاح‌های آسمانی مداخله می‌کنند و ورق را به زیان دشمن
 برمی‌گردانند.

شهمش طوفان‌های بزرگ را علیه خومبیه فراخواند،
 باد جنوب، باد شمال، باد شرق، باد غرب، باد نالان،
 تندباد، باد ساپار زیگو، باد ایم هول، باد...
 آساکو، باد زمستانی، طوفان، گردباد،
 سیزده باد در مقابل او وزیدن گرفت و چهره خومبیه تیره شد.
 او نه می‌توانست به پیش قدمی بردارد، نه به پس.
 بدین‌گونه سلاح‌های گیلگمش علیه خومبیه کاری شد.
 خومبیه التماس می‌کند که او را نکشند، اما انکیدو گیلگمش را تشویق می‌کند که کار
 را به پایان برساند. آنها گردن غول را می‌زنند و سرش را بر کلکی می‌گذارند تا رود فرات
 آن را به نیپ‌پور ببرد.
 پس از بازگشت به اوروک گیلگمش خود را می‌شوید، و جامه و حمایلی تمیز
 می‌پوشد. جاذبه او الهه ایشتر را در دام عشق گرفتار می‌کند:
 و شاهزاده خانم ایشتر چشمان خود را بر زیبایی گیلگمش گشود.
 «نزد من بیا گیلگمش، و معشوق من باش!
 موهبت نطفه خود را به من ارزانی دار!
 تو می‌توانی شوی من باشی، و من زن تو.
 من ارابه‌ای از سنگ لاجورد و طلا برایت مهیا خواهم کرد،
 با چرخ‌هایی زرین و دسته‌هایی از سنگ‌المیشو»

تو شیاطین اومورا همچون قاطرانی بزرگ افسار خواهی کرد!
 با بوی خوش سروها به خانه ما بیا!
 هنگامی که به خانه ما درآیی
 آستان شگفت آن بر پاهایت بوسه خواهد زد!»

اما گیلگمش تسلیم وسوسهٔ این الهه نمی‌شود و با صراحتی کوبنده به شرح سرنوشت عشاق پیشین او می‌پردازد: دوموزی که هنوز گریان است؛ پرندهٔ خوش‌نقش ال‌لولو که او بالش را شکسته است؛ شیر که برای او دو هفت چاه کند؛ اسب که او را شلاق زد، شک زد و تازیانه زد، و مقدر کرد که هفت منزل را بدون توقف چهارنعل بدود؛ چوپان، گله‌دار؛ چوپان بزرگ که به یک گرگ تبدیل شد؛ و سرانجام باغبان پدرش ایشول لانو که برای او سبدهای خرما می‌آورد، و او را به یک قورباغه تبدیل کرد. «و اما در مورد من؟ تو با من عشق‌ورزی خواهی کرد و سپس با من نیز چون آنها رفتار خواهی کرد!»
 ایشتر به چنین سخنان صریحی خوندارد؛ او برانگیخته به آسمان باز می‌گردد، و از پدرش، انو، می‌خواهد که گاو آسمان را به کمک او بفرستد تا گیلگمش را نابود سازد. تهدیدهای خوفناک او – «من رو به سوی قلمروهای دوزخی خواهم کرد، من مردگان را برخواهم انگیزخت، و آنها زندگان را خواهند خورد، من شمار مردگان را از زندگان افزون خواهم کرد» – کارگر می‌شود و او در حالی که افسار گاو آسمان را در دست دارد وارد اوروک می‌شود.

پائین، در کنار رودخانه گاو نعره‌ای می‌کشد، شکافی گشوده می‌شود و یکصد مرد جوان اهل اوروک را می‌بلعد، سپس دویست جوان، و سپس سیصد جوان را به کام می‌کشد. بار دیگر نعره می‌کشد، شکاف دیگری دهان می‌گشاید، و یکصد جوان دیگر اهل اوروک، و سپس دویست جوان دیگر، و سپس سیصد جوان دیگر را می‌بلعد.
 آنگاه که سومین نعره را می‌کشد، شکافی دهان می‌گشاید،
 و انکیدو در آن می‌افتد.

اما انکیدو به بیرون جست می‌زند، و شاخ‌های گاو آسمان را به دست می‌گیرد.
 گاو آسمان، آب دهان خود را بر صورت او تف می‌کند.
 و با دم کلفت خود تپاله‌اش را به هوا می‌پراکند.
 انکیدو، نیمه‌کور، از گیلگمش یاری می‌طلبد، و گیلگمش شمشیر خود را در گردن گاو می‌نشانند. آنها دل و رودهٔ گاو را بیرون می‌کشند.
 ایشتر بر فراز دیوار اوروک، آغل گله، می‌رود.



اثر یک مهر از عقیق یمانی آبی که احتمالاً گیلگمش و انکیدو را در حال کشتن گاو آسمان نشان می‌دهد، و الهه ایشتر سعی می‌کند مانع از این کار شود.

او دیوانه از خشم، زبان به نفرین می‌گشاید.

«آن مرد، گیلگمش که بر من تاخت، گاو آسمان را کشت!»

انکیدو سخنان ایشتر را شنید،

کتف گاو آسمان را برکند و به طرف ایشتر پرتاب کرد:

«اگر می‌توانستم مانند این کتف بر تو دست یابم،

همین کار را با تو می‌کردم،

روده‌هایش را به بازوانت آویزان می‌کردم!

ایشتر فاحشه‌های فریب‌خورده را گرد آورد

فاحشه‌ها و قحبه‌ها را

و به گریه و زاری بر کتف گاو آسمان نشست.

گیلگمش هنرمندان اوروک را برای تحسین شاخ‌های گاو فرا می‌خواند و سپس

شاخ‌ها را تزئین می‌کند. او آنها را به پدرش لوگل بنده تقدیم می‌کند. دو پهلوان در

فرات خود را می‌شویند و پیروزمندانه خیابان‌های اوروک را سواره می‌پیمایند. این

نقطه اوج حماسه است.

کتیبه هفتم خوب حفظ نشده و حدود بیست سطر آغاز آن از میان رفته است. خوشبختانه با استفاده از یک روایت حیتی تا اندازه‌ای می‌توان این جای خالی را پر کرد، و این مطلب بازگویی خواب انکیدو صبح روز بعد از نبرد بزرگ با گاو آسمان است. بدشگونی این خواب آشکار است.

«آه برادر، شب گذشته چه خوابی دیدم!

انو، ال‌لیل، ایا و شه‌مش آسمانی گرد آمده بودند.

و ایا به ال‌لیل گفت، «آنها همان طور که گاو آسمان را کشتند،

خومبیه را نیز کشتند که از کوه‌های جنگل سرو حفاظت می‌کرد.»

و انو گفت: «یکی از آنها باید بمیرد.»

ال‌لیل پاسخ داد: «بگذار انکیدو بمیرد، اما گیلگمش نمیرد.»

گیلگمش به سخنان دوست خود گوش فرامی‌دهد و اشک از چشمانش سرازیر می‌شود. او می‌رود که به درگاه خدایان بزرگ نیایش کند. انکیدو بر سرنوشت خویش لعنت می‌فرستد، و بخصوص شم‌خت را لعنت می‌کند که در وهله اول او را فاسد کرده است. شه‌مش به نیابت از شم‌خت چنین پاسخ می‌دهد:

«انکیدو، چرا روسپی من شم‌خت را لعنت می‌کنی،

که خوراک خدایان را به تو داد،

که آبجو پادشاهان را به تو داد،

که جامه فاخر بر تو پوشید،

و سپس رفیق خوبی چون گیلگمش به تو داد؟

و حالا گیلگمش، رفیقی که چون برادر تو است

تو را در بستری بزرگ می‌خواباند

تو را در بستری از مراقبت عاشقانه می‌خواباند

و تو را در خانه‌ای آرام مأوا داده است. خانه سمت چپ.

شاهزادگان زمین بر پای تو بوسه می‌زنند.

او مردم اوروک را وادار خواهد کرد که برای تو گریه کنند، برای تو مویه کنند و

خودش پس از مرگ تو چهره خود را از یاد خواهد برد.

او فقط با جامه‌ای از پوست شیر آواره بیابان‌ها خواهد شد.»

خشم انکیدو فرومی‌نشیند؛ او شم‌خت را می‌بخشد. او بیمار می‌شود و بار دیگر

خواب می بیند که مرده و به جهان زیرین فرود آمده است. به مدت دوازده روز در بستر بیماری می افتد و هر روز ضعیف تر می شود. در گفتاری زنده در آغاز کتیبه هشتم، گیلگمش با رفیق خود وداع می کند. وی همه آنها را که بر او خواهند گریست فهرست می کند: سالدیدگان اوروک، دشت باز، کشتزارها، مورد، و درختان سرو و کاج:

«آنها بر تو خواهند گریست، خرس، کفتار، پلنگ، ببر، گوزن نر، یوزپلنگ، شیر، گاوهای وحشی، آهو، بز کوهی، گوسفند، و سایر حیوانات وحشی دشت باز،

بر تو خواهد گریست، فرات پاک،

که آبش را در مشک می کردیم و با آن خود را تازه می کردیم.

آنها بر تو خواهند گریست، جوانان شهر بزرگ، جوانان اوروک، آغل گوسفندان،

آنها که دیدند چگونه ما گاو آسمان را بر زمین زدیم...»

اما انکیدو دیگر نمی شنود:

«اکنون، این چه خوابی است که ترا در بر گرفته است؟

به من نگاه کن، تو! تو دیگر گوش نمی کنی!

اما او نمی تواند سرش را بلند کند.

بر قلبش دست می گذارم، اما دیگر از تپیدن بازمانده است.»

انکیدو مرده است و گیلگمش به همه سرزمین ها جارچی می فرستد تا پیکرکی

ارزشمند از رفیقش بسازند، پیکرکی از مس، نقره، جواهرات، لاجورد و طلا. بقیه

قسمت های کتیبه شکستگی فراوان دارد، اما آنچه باقیمانده گویای آن است که مطلب به

مراسم کفن و دفن انکیدو مربوط می شود.

کتیبه شماره نه گیلگمش را نشان می دهد که آشفته و ترسان از مرگ، آواره بیابان ها

است. او تصمیم می گیرد نزد اوت - نه پیش تیم برود که تصور می رود همراه با همسرش

از توفان بزرگ جان به در برده اند، و راز زندگی جاوید را می داند. این سفر خطرناک

است: شیران در گذرگاه ها کمین کرده اند، و دروازه کوه بلند مشوک باید از آن گذر کند، به

وسیله کژدم - انسان ها پاسداری می شود؛ موجودات خوفناکی که نفس شان مرگ

می آفریند. پرتوی که از شنل آنها ساطع می شود کوه ها را فرومی غلطانند.

نخست گیلگمش را با خصومت پذیرا می شوند، اما او در یک قطعه کاملاً شکسته

سعی می کند کژدم - انسان و همسرش را متقاعد کند که باید از دروازه آنها بگذرد، هر

چند:



مجسمه‌ای از یک کژدم - انسان با دم گره خورده و چنگال‌های پهن، از تل حلف در سوریه.

«محال است، گیلگمش...»

هیچ کس از پهنه دسترس ناپذیر این کوهستان برنگذشته است.

زیرا حتی پس از دوازده منزل...

تاریکی بسیار غلیظ است، و نوری نیست.»

در یک قطعه فوق‌العاده ادبی که در آن سه سطر تقریباً یک‌سان تکرار می‌شوند، و

کشش به مؤثرترین شیوه شکل می‌گیرد، از کمند این دام کهن نومیدی می‌رهد:

هنگامی که یک [دو / سه، چهار...] منزل را طی کرد

تاریکی غلیظ بود، و نوری نبود،

او نمی‌توانست جلو یا پشت خود را ببیند.

مخاطب ناشناخته را نیز می‌توان حس کرد که فرسنگ‌ها مسیر تاریک را شماره

می‌کند. ناگهان گیلگمش به آفتابی درخشان و باغی از جواهر می‌رسد که متأسفانه

توصیف بیست و چهار سطر آن از میان رفته است. این طور آغاز می‌شود:

انواع خار و خس و بوته‌های تیغ‌دار نمایان بود که غرق شکوفه‌هایی از درّ و گوهر بودند.

عقیق به بار نشست بود

خوشه‌هایی آویزان که نگاه از آن سرمست می‌شد،

لاجورد شاخ و برگ گسترده بود،

میوه داده بود و تماشایش شادی‌بخش بود.

انواع مختلفی از درختان و سنگ‌های نیمه‌قیمتی ذکر شده‌اند، و در فاصله‌ای دورتر دریا را نیز می‌توان دید که احتمالاً باید دریای مدیترانه از ساحل فنیقیه باشد. در آنجا سیدوری، آبجوخانه‌دار آسمان زندگی می‌کند.

کتیبه شماره ده با معرفی سیدوری آغاز می‌شود. حرفه او آبجوفروشی است که در هزاره دوم حرفه‌ای جاافتاده است. اما هیچ چیز شاد و شنگولی از یک زن میخانه‌دار در او نیست؛ او در اینجا تقریباً یک پیشگو است. نخست، هنگامی که گیلگمش را می‌بیند، در را به روی خود قفل می‌کند، زیرا گمان می‌کند که او یک آدمکش باشد. ظاهر گیلگمش با مرد جوان شکوه‌مندی که جامه و حمایل تمیز پوشیده و در مقابل ایشتر چنین رام‌ناشدنی بوده است، فاصله زیادی دارد.

فرو شده در یک پوست شیر...

گوشت خدایان را بر پیکر داشت،

اما در اعماق هستی خود غمگین بود.

چهره‌اش به سان مسافری بود که راه درازی را پیموده باشد.

گیلگمش راه را بر سیدوری می‌بندد و می‌گوید او (و احتمالاً انکیدو - کتیبه در اینجا بسیار تکه‌پاره است) کسانی هستند که خومبیه را در جنگل سرو آزاد از میان برده‌اند. به نظر می‌رسد که زن میخانه‌دار همه چیز را درباره آنها می‌داند، از جمله کشتن گاو آسمان را، اما عقیده ندارد که او می‌تواند همان گیلگمش باشد. گیلگمش به او چنین می‌گوید:

«چگونه گونه‌هایم پژمرده و چهره‌ام اندوهگین نباشد،

چگونه دلم شکسته و پیکرم فرسوده نباشد،

چگونه در اعماق هستی خود غمگین نباشم،

چگونه چهره‌ام به سان مسافری نباشد که راه درازی پیموده است،

چگونه گرما و سرما چهره‌ام را نسوده باشند...،

چگونه فقط پوست شیری در بر آواره بیابان‌ها نباشم؟

دوست من که او را بسیار دوست می‌داشتم، که هرگونه سختی را با من کشید -
انکیدو، که من او را بسیار دوست می‌داشتم، که هرگونه سختی را با من کشید -
سرنوشت میرندگان او را مغلوب کرد! و من شش روز و هفت شب بر او
گریستم...»

گیلگمش سپس از زن آبجوخانه‌دار می‌خواهد که راه رسیدن به اوت - نه‌پیش‌تیم را
به او نشان دهد:

«اگر ممکن باشد از دریا خواهم گذشت؛

اگر ممکن نباشد بار دیگر آواره بیابان خواهم شد.»

زن آبجوخانه‌دار به گیلگمش می‌گوید که از روزگاران از یاد رفته تا به امروز هیچ قایقی
از این دریا برنگذشته است، و فقط شه‌مش از آن عبور کرده است:
«عبور از آن دشوار است، راه آن بسیار دشوار است.

مسیر از آب‌های مرگبار گذر می‌کند که راه هرگونه پیشروی را می‌بندد.»

او پیشنهاد می‌کند که گیلگمش در کنار آب‌های مرگ‌آفرین به جستجوی اورشه‌نبی
قایق‌بان برآید و او را قانع کند که گیلگمش را با خود ببرد.

گیلگمش یک راست به جستجوی اورشه‌نبی می‌رود، و به نظر می‌رسد که مجادله و
دعوایی در می‌گیرد، اما متن کتیبه بسیار تکه پاره است، و هنگامی که بار دیگر سالم
می‌شود، اورشه‌نبی ترجیح‌بند سیدوری را تکرار می‌کند:

چراگونه‌هایت پژمرده و چهره‌ات اندوهگین است،

چرا دلت چنین شکسته و پیکرت فرسوده است...»

گیلگمش همان پاسخی را می‌دهد که به سیدوری داده بود، و سخن خود را با همان
درخواست برای آنکه او را به نزد اوت - نه‌پیش‌تیم راهنمایی کند به پایان می‌برد. در
پاسخ، اورشه‌نبی از گیلگمش می‌خواهد که یکصد تیر چوبی، هر یک به طول ۳۰ متر
تهیه کند. این تیرها به آنها کمک می‌کند که از آب‌های مرگبار بگذرند. آنها عازم می‌شوند
و به نوبت از تیرهای چوبی استفاده می‌کنند، در حالی که اورشه‌نبی به گیلگمش هشدار
می‌دهد که مراقب باشد آب‌های مرگبار دستش را خیس نکنند. هنگامی که می‌رسند،
اوت - نه‌پیش‌تیم آنها را می‌بیند و شروع به تک‌گویی می‌کند، اما متأسفانه متن حدود
بیست سطر افتادگی دارد. پس از این افتادگی، اوت - نه‌پیش‌تیم، درست با همان کلماتی
که سیدوری و اورشه‌نبی قبلاً به کار برده‌اند از گیلگمش سؤال می‌کند که چراگونه‌هایش
پژمرده و چهره‌اش اندوهگین است. گیلگمش نیز با همان عبارت‌ها پاسخ می‌دهد، و

سخن خود را با نقل عبارتهایی درباره سفر طولانی و دشوار خود تا به اینجا به پایان می برد.

اوت - نه پیش تیم پاسخ می دهد:

«چرا اندوه خود را طولانی می کنی گیلگمش؟»

چون خدایان تو را از گوشت خدایان و انسان آفریده اند،

چون خدایان تو را مانند پدر و مادرت آفریده اند،

مرگ ناگزیر روزی به سراغت خواهد آمد...»

اوت - نه پیش تیم سپس در کوششی به منظور توضیح مرگ برای گیلگمش، احتمالاً

عمیق ترین گفتار موجود در این اسطوره را ایراد می کند:

«هیچ کس مرگ را نمی بیند،

هیچ کس چهره مرگ را نمی بیند،

هیچ کس صدای مرگ را نمی شنود،

مرگ وحشی فقط انسان را بر زمین فرو می کوبد.

گاهی خانه ای می سازیم، گاهی آشیانه ای برپا می کنیم،

سپس برادران آن را به ارث می برند و میان خود قسمت می کنند،

گاهی خصومت بر زمین حاکم می شود،

سپس رودها طغیان می کنند و سیل جاری می شود.

سنبجاقک ها دستخوش جریان آب رودخانه می شوند،

و چهره آنها به چهره خورشید مانده است.

سپس ناگهان هیچ چیز وجود ندارد.

خوابیدن و مرگ درست مانند یکدیگرند،

تصویر مرگ را نمی توان کشید.»

کتیبه یازدهم (که به اصطلاح کتیبه توفان نامیده می شود) در حالی آغاز می شود که

گیلگمش در حیرت است که چگونه او و اوت - نه پیش تیم کاملاً شبیه یکدیگرند، اما

یکی میرنده و دیگری جاودانه است. اوت - نه پیش تیم در پاسخ او از توفان بزرگ

صحبت می کند، و هر کس که با داستان کشتی نوح آشنا باشد، درمی یابد که شباهت های

میان این دو بسیار است.

خدایان تصمیم می گیرند توفان بزرگی بر انسان نازل کنند. فقط اآ اسبت که مقام و

مرتبه را زیرپا می گذارد، و اوت - نه پیش تیم را از وقوع فاجعه مطلع می سازد. وی از

طریق یک کلبهٔ نئین و یک دیوار آجری پیام می‌فرستد:

«مرد شوروب پک، پسر او برو - توتو،

خانه‌ات را برجین و یک قایق بساز.

اموالت را رها کن و به جستجوی موجودات زنده در آی.

اموال شخصی را بگذار و زندگان را نجات ده!

تخم همهٔ چیزهای زنده را در قایق بگذار.

به این ترتیب، قایق بزرگ، با محاسبات دقیق ساخته و به آب افکنده شد. اوت -

نه‌پیش‌تیم برای گیلگمش روایت می‌کند که چگونه:

«آن را با هر آن چیزی که بود پر کردم.

آن را با نقره پر کردم،

آن را با طلا پر کردم،

آن را با تخم همهٔ چیزهای زنده، همهٔ آنها، پر کردم.

همهٔ دوستان و خویشانم را بر قایق سوار کردم.

رمه‌های دشت باز را، جانوران وحشی دشت باز را، انواع افزارمندان را بر قایق

سوار کردم.

توفان هولناک فرا رسید، و:

«شش روز و هفت شب

باد می‌وزید، و توفان و تندباد زمین را در خود گرفته بود؛

وقتی هفتمین روز رسید، توفان و تندباد، و حملهٔ بی‌امان

که مانند زائویی تقلا کرده بود، فرونشست.

دریا آرامش خود را بازیافت، باد ایم هول‌لو آرام شد، توفان عقب نشست.

من به هوا نگریستم، سکوت غالب شده بود،

چون همهٔ انسان‌ها به خاک بازگشته بودند.

دشت سیلابی مانند پشت بام صاف بود.

من دریچه‌ای را گشودم و نور بر چهره‌ام تابید.

من به زانو درآمدم، نشستم و گریستم.»

اوت - نه‌پیش‌تیم نخست یک کبوتر و سپس یک چلچله را رها می‌کند، اما هر دو باز

می‌گردند. سرانجام کلاغی را رها می‌کند که باز نمی‌گردد و نشان می‌دهد که آب‌ها

فروکش کرده‌اند. (در کتاب مقدس، نوح نخست یک کلاغ، و سپس دو کبوتر را بیرون

می فرستد.) سپس قربانی عظیمی به پیشگاه خدایان بزرگ تقدیم می کند، و پس از دعوایی که در میان خدایان درمی گیرد، اللیل، اوت - نه پیش تیم و زنش را جاودانه می کند:

«تاکنون، اوت - نه پیش تیم میرنده بود،

اما از این پس اوت - نه پیش تیم و همسرش مانند ما خدایان خواهند بود...»

اوت - نه پیش تیم پس از به پایان رساندن داستانش توجه خود را به جاودانگی گیلگمش معطوف می کند و پیشنهاد می کند که او کار خود را با یک آزمون آغاز کند؛ به این ترتیب که او شش شب و هفت روز - به اندازه زمانی که توفان ادامه داشت - نخوابد. اما گیلگمش در این آزمون مردود می شود؛ به محض آنکه بر زمین می نشیند «خواب مانند مهی بر او سایه می گسترد.» پس از گذشت هفت شب، هنگامی که گیلگمش بیدار می شود نمی پذیرد که به خواب رفته است، تا آنکه چشمش به هفت قرص نان می افتد که بعضی از آنها مشخصاً کپک زده اند، و این نان ها پس از پایان هر شب خواب بر بالین او نهاده شده است.

گیلگمش مایوس و افسرده تصمیم می گیرد جستجو برای جاودانگی را رها کند. اوت - نه پیش تیم از اورشه نبی می خواهد که برای گیلگمش یک جام آب بیاورد تا او سر و بدن خود را بشوید.

«سربند تازه ای بر سرش بگذار.

بر او جامه ای فاخر بپوشان

تا وقتی به شهر خود درآید

وقتی به پایان سفر خود برسد

جامه کاملاً نو باشد، و رنگش نرفته باشد.

اورشه نبی و گیلگمش عازم بازگشت از آب های مرگبار می شوند، اما او دست خالی باز نمی گردد. برای مردم مدیترانه شرقی دادن هدیه بازگشت به غریبه ای که به خانه باز می گردد، هم برای دهنده و هم برای گیرنده افتخارآمیز بود. (در اودیسه هومر مناس و هلن به تلماک هدیه خداحافظی می دهند، و در اسطوره مصری ملوان کشتی شکسته، پهلوان اجازه ندارد جزیره ای را که در آن به گل نشسته است ترک کند، مگر زمانی که هدایای فراوان دریافت کند و بازگشتی افتخارآمیز داشته باشد.) هدیه خداحافظی اوت - نه پیش تیم به گیلگمش، یک «چیز کاملاً حفاظت شده» یکی از «رازهای خدایان»، گیاه جوانی دوباره است. گیلگمش بر اساس رهنمودی که می گیرد، این گیاه را در قعر دریا

پیدا می‌کند، آن را برمی‌گیرد و پای در راه سفر خود به اوروک می‌نهد. اما پس از طی سی منزل، یک روز عصر هنگامی که در یک برکه آب خنک بدن خود را می‌شوید، ماری که بوی این گیاه معطر به مشامش خورده است آن را می‌برد. «گیلگمش بر زمین می‌نشیند و زار می‌گردد.» او درمی‌یابد که جاودانگی نصیب او نیست: «من باید بمیرم.» گیلگمش که هنوز اورشه‌نبی او را همراهی می‌کند، یک بار دیگر وارد اوروک می‌شود، و با غرور از دستاورد حقیقی خود، یعنی دیوارهای زیبای شهر سخن می‌گوید: «اوروک سه مایل مربع به انضمام زمین‌های باز است.»

حماسه احتمالاً در این جا به پایان می‌رسد. به نظر می‌رسد که کتیبه آخر بعداً اضافه شده باشد؛ این کتیبه با بقیه حماسه رابطه هماهنگی ندارد، زیرا در آن انکیدو هنوز زنده است، در حالی که می‌دانیم او در کتیبه هفتم مرده بود. در این کتیبه آخر، گیلگمش دو شیء چوبی می‌سازد، یک پوک کو و یک مک کو (که دقیقاً نمی‌دانیم چه هستند)، و این اشیاء به جهان زیرین می‌افتند. انکیدو به جهان زیرین می‌رود تا آنها را برای گیلگمش بازآورد، اما رهنمودهایی را که به او داده شده است رعایت نمی‌کند، و لذا نمی‌تواند به سرزمین زندگان بازگردد (یک مضمون متداول). گیلگمش نزد خدایان مختلف می‌رود و سعی می‌کند آزادی انکیدو را به دست آورد، و سرانجام هم موفق می‌شود، و انکیدو شرایط اندوهبار جهان زیرین را برای او توصیف می‌کند. به این ترتیب، حماسه با حالتی تیره به پایان می‌رسد که با پایان کتیبه یازدهم بسیار متفاوت است؛ در آنجا گیلگمش آشتی کرده و درمی‌یابد که خاطره ابدی او در کار باشکوه ساختن بنا تضمین شده است.

اسطوره اتره خسیس

داستان توفان در یک اسطوره اکدی دیگر نیز حفظ شده است. بر اساس روایتی از فهرست پادشاهان سومری، اتره خسیس، پسر او برو - توتو، پادشاه شوروب پک (تل فره جدید در بین‌النهرین میانه) بود که در کتیبه یازدهم از حماسه گیلگمش، پدر اوت - نه‌پیش تیم قلمداد شده است. در واقع، اتره خسیس به معنای «خرد بیش از حد» و اوت - نه‌پیش تیم «کسی که زندگی یافت»، هر دو طلایه‌داران «نوح» توراتی هستند؛ معادل سومری آنها نیز زیو سودره به معنای «زندگی طولانی» است. بنابراین اتره خسیس یکی از چهره‌های عمومی دوران عتیق بزرگ است.

این اسطوره به این ترتیب آغاز می‌شود که خدایان (نه انسان‌ها) همه کارهای سخت را انجام می‌دهند، به کندن کانال‌ها و تمیز کردن آنها می‌پردازند، در حالی که این کار را

مجسمهٔ یک گاو خوابیده با کلهٔ انسانی،
گاوها و شیرهای بالدار عظیم ورودی
کاخ‌ها و معابد را تزئین و حفاظت
می‌کردند.



دوست ندارند. پس از گذشت ۳۶۰۰ سال به این نتیجه می‌رسند که به اندازهٔ کافی کار کرده‌اند و خود را در مقابل ال‌لیل مسلح می‌کنند. ال‌لیل از اینکه در نیمه‌های شب تهدید شده است ناخشنود است و چهره‌اش مانند درخت گز زرد می‌شود. وی خدایان بزرگ را گرد می‌آورد تا حرف آنها را بشنود، و آنها تصمیم می‌گیرند که بیلیت - ایللی، الههٔ زهدان، میرندگان را بیافریند، و از آن پس میرندگان همهٔ کارهای سخت را انجام دهند. او این کار را می‌کند و هفت مرد و هفت زن می‌آفریند. از این گروه کوچک جمعیت عظیمی پدید می‌آید که از نظر ال‌لیل بیش از حد زیاد است:

۶۰۰ سال، کمتر از ۶۰۰ سال، گذشت،

و کشور بسیار پهناور، و مردم بسیار افزون شدند.

هیاهوی آنها آرامش خدا را بیش از پیش برهم زد،

ال‌لیل ناگزیر بود به سروصدای آنها گوش دهد.

او خدایان بزرگ را مخاطب قرارداد،

«هیاهوی انسان زیاده از حد شده است،

هیاهوی آنها خواب از چشمان من ربوده است.

اللیل طاهون را آزمایش می‌کند، خشکسالی را آزمایش می‌کند، قحطی را آزمایش می‌کند. اتره‌خسیس سعی می‌کند اطمینان دهد که آنها عمل نخواهند کرد. روایت‌های بابلی استاندارد و کهن با هم فرق می‌کنند، اما در پایان تأثیر هر یک از این سه مجازات ویرانگر است: پس از گذشت شش سال، مردم دختران خود را می‌خورند، و دیگر نمی‌توانند کارهای سختی را که برای آن آفریده شده‌اند انجام دهند. انکی و اللیل دربارهٔ بهترین روشی که باید در پیش گرفت با هم به منازعه برمی‌خیزند. اللیل تصمیم می‌گیرد یک «کردار بد» انجام دهد (توفان)، و انکی به اتره‌خسیس هشدار می‌دهد، و دربارهٔ قایقی که باید ساخته شود به او رهنمودهای مشخص می‌دهد، و به او اطلاع می‌دهد که توفان به مدت هفت روز ادامه خواهد یافت.

توفان مانند یک گاو خریدن آغاز کرد،

بادها به سان خری وحشی که نعره می‌کشد زوزه کشیدند

تاریکی همه جا را گرفته بود، خورشید پیدا نبود.

متأسفانه در اوج حادثه (و درست همان جایی که می‌توان به مقایسه‌ای جذاب با حماسهٔ گیلگمش و تورات اقدام کرد) خلاء بزرگی در حدود پنجاه و هشت سطر وجود دارد، و داستان در نقطه‌ای از سر گرفته می‌شود (مانند موردی در حماسهٔ گیلگمش) که خدایان در اطراف قربانی تقدیم شده توسط اتره‌خسیس گرد آمده‌اند، و دربارهٔ این که چه کسی باید سرزنش شود دعوا می‌کنند. انکی به پاس افشا کردن راز بر اتره‌خسیس تحسین می‌شود، اما در پایان کتیبه که بسیار هم تکه‌پاره است به نظر می‌رسد توافق می‌شود که بر تولیدمثل انسان محدودیتی اعمال شود. مسئولیت این کار بر عهدهٔ زنان گذاشته می‌شود که باروری آنها باید محدود شود، گاهی اوقات از طریق نازاکردن آنها، و گاهی اوقات به گونه‌ای تعمدی و از طریق بعضی مقولات اجتماعی (از قبیل فاحشه‌های معبد).

این حماسه با یک سرود مذهبی موجز به پایان می‌رسد که احتمالاً توسط اللیل خوانده می‌شود:

«ما چگونه توفان نازل کردیم.

اما یک انسان از این فاجعه جان به در برد.

شما رایزن خدایان هستید؛

من در فرامین شما تناقض آفریدم.

بگذار ایگی‌گی به این آواز گوش دهد

تا شما را ستایش کند،
و بگذار آنها از بزرگی شما بگویند.
من آواز توفان را بر همه مردم خواهم خواند:
گوش کنید!»



حماسه آفرینش

به نظر می‌رسد که حماسه آفرینش، به خلاف حماسه گیلگمش، خارج از بین‌النهرین تقریباً ناشناخته بوده است. کتیبه‌های آن در سلطان‌تپه، نینوا، کیش و بابل پیدا شده، اما (باز هم به خلاف حماسه گیلگمش) فرق اندکی با یکدیگر دارند. فقط به این دلیل حماسه است که به رویدادهای کیهان‌شناختی می‌پردازد؛ قهرمان میرنده‌ای ندارد، و همان‌طور که خواهیم دید، نه هیجان‌انگیز است و نه تعلیق نفسگیری دارد. بیشتر حال و هوای متن یک کتاب مقدس را دارد و در جشن‌های بزرگداشت سال نو در بابل از حفظ خوانده می‌شده است.

این حماسه از روزگاری بسیار کهن آغاز می‌شود،
هنگامی که آسمان‌های بالای سرمان هنوز نامی نداشتند
و زمین زیر پایمان هم هنوز نامی نداشت،...

و فقط دو خدا وجود دارد، اِپسو که نماینده آب‌های ازلی زیرزمین است و تیه‌مت
[مونت] که مظهر دریا است. آنها چهار نسل از خدایان را پدید می‌آورند که مانند اسطوره
اتره خسیس، هیاهوی زیادی ایجاد می‌کنند و سروصدای آنها غیرقابل تحمل می‌شود؛

خدایان آن نسل گرد هم می‌آیند
و تیه‌مت را آشفته می‌کنند، و مهمه آنها طنین‌انداز می‌شود.

آنها شکم تیه‌مت را به آشوب انداختند
آنها در آندورونا بازی می‌کردند و تیه‌مت را می‌آزردند
اِپسو نمی‌توانست مهمه آنها را خاموش کند...

تیه‌مت در مقابل مهمه فرزندان گرایش به مدارا دارد، اما اِپسو در مقابل او

۱. یکی از اسامی سکونتگاه خدایان.

می ایستد، و با صدای بلند اعلام می دارد:

«راه و رسم آنها بر من سخت گران آمده است،

نه روز آرامشی دارم، نه شب می توانم بخوابم.

من این راه و رسم را برمی اندازم و آنها را پراکنده می کنم!

بگذار آرامش برقرار شود، و ما بتوانیم بخوابیم.»

تیه مت خشمگین است، در حالی که اپسو با وزیرش، موم مو، نقشه می کشند که به

این راه و رسم ناراحت کننده پایان دهند. اما پیش از آنکه نقشه خود را به اجرا بگذارند، آ

«که همه چیز را می دانند» آن را کشف می کند. او مداخله می کند، اپسو و موم مو را به

خوابی عمیق فرومی برد و سپس آنها را به قتل می رساند. آ، کمر بند، تاج و شتل تابان را

به چنگ می آورد، و با رضایت خاطر به قلمرو خصوصی خویش بازمی گردد.

آ محل زندگی اپسو را به قلمرو خویش ضمیمه می کند، و در آن جا به اتفاق همسرش

دمکینه، مردوک را که از هر نظر عالی است می آفرینند:

او از پستان های خدایان زن شیر خورد؛

پرستارانش او را با ابهت تمام پرورش دادند.

چهره اش مغرور، و نگاهش گیرا بود،

از آغاز بالیده، و از آغاز نیرومند بود.

انو آفریننده پدرش به او درنگریست،

و شادان لبخند زد؛ قلب او سرشار از شادی بود.

او را چنان به کمال ساخته بود که کله خدایی اش دو برابر بود.

بسیار فراتر از آنها، و از هر جهت بر آنها سر بود.

دست و پای او چنان هوشمندانه ساخته شده بود که فراتر از کمال بود.

چهار چشم داشت، و چهار گوش،

وقتی لب هایش می جنبید، آتش شعله می کشید.

چهار گوش او فوق العاده بود

و مانند چشم هایش؛ همه چیز را درمی یافت.

پیکرش شگفت انگیز، و بالاترین در میان خدایان بود.

تیه مت پریشان خاطر و بی قرار است. خدایان در دل های خود بذر توطئه می کارند و

تیه مت را ترغیب می کنند که انتقام مرگ اپسو را بگیرد. تیه مت سپاهی از هیولاهای

ترسناک می آفریند:



(بالا) دو اوگالو در حال نبرد، و (پائین) اثر یک مهر سیاه و سفید خال‌دار از سنگ دیوریت که یک خدا را ایستاده بر یک موش هوش شو - ازدها نشان می‌دهد. یک خدای شفاقت‌کننده هابدی را که یک حیوان قربانی را حمل می‌کند تقدیم می‌کند.





(بالا) اثر یک مهر استوانه‌ای که یک لَمو - پهلوان ریشدار را نشان می‌دهد، موهایش از وسط دارای فرق است، و سه دسته موی فردار در طرفین صورتش دیده می‌شود. او در یک صحنه نبرد شرکت می‌کند.

(پائین) اثر یک مهر استوانه‌ای که گاو - انسان‌ها را در یک صحنه نبرد نشان می‌دهد.



او لشکری گرد آورد از یک مار شاخدار، یک موش هوش شو - ازدها، و یک لَمو - پهلوان

یک اوگاللو - هیولا، یک سگ هار، و یک کژدم - انسان،

اومو - هیولاهای مهاجم، یک ماهی - انسان، و یک گاو - انسان.

پیشاپیش هیولاهای او کینگو قرار دارد که رهبر سپاه او است. او این هیولا را بر تخت می‌نشاند، او را «تنها معشوق خود» خطاب می‌کند و لوح تقدیر را به او می‌سپارد. این افتخار آخر، به صاحبش قدرت فائقه می‌بخشد.

کتیبه شماره دو با این صحنه آغاز می‌شود که تیه‌مت از نیروهای جنگی خود سان

می‌بیند، و خبر این ماجرا به اِآ می‌رسد که «بهت‌زده سکوت کرده است.» او برای پدرش،
انشر، مارهای هول‌آسای تیه‌مت را توصیف می‌کند:

«دندانی تیز و نیشی بی‌امان دارند.

بدن آنها را به جای خون از زهر آکنده است.

به اژدرهای درنده پرتوهای هولناک داده است.

و به آنها پوششی پرتوافکن داده است...»

سپس فهرست هیولاها را کلمه به کلمه تکرار می‌کند، و واگذار کردن لوح تقدیر به
کینگو را نیز بازگو می‌نماید. انشر جداً نگران است: او انگشت خود را تکان می‌دهد،
لب‌هایش را به دندان می‌گزد، جگرش آتش می‌گیرد و شکمش به آشوب می‌افتد. او
خطاب به اِآ فریاد می‌زند، «این تو هستی که باید اعلام جنگ کنی!»

به دنبال این مطلب یک افتادگی وجود دارد که می‌توانیم گمان بزنیم که اِآ به جنگ
تیه‌مت می‌رود، و شکست می‌خورد، زیرا پس از آن، انشر، انو را مخاطب قرار می‌دهد و
همان عبارت‌ها را بیان می‌کند. در یک بخش تکه پاره دیگر روشن است که انو این کار را
انجام می‌دهد، اما او نیز توفیق نمی‌یابد.

انشر از کلام بازماند، و به زمین خیره شد؛

او دندان‌ها به هم سائید و نومیدانه رو به اِآ سرتکان داد.

ایگی‌گی همه انوکی‌ها را گرد آورده بود.

آنها [مدتی] در سکوت نشستند، لب از لب تکان نمی‌خورد.

آنها سرانجام زبان به سخن گشودند:

آیا خدای دیگری قدم پیش نخواهد گذاشت؟ آیا تقدیر همین است؟

اکنون نوبت مردوک است. اِآ از خفیه‌گاه خویش به صدای بلند می‌گوید:

«میراث‌دار توانایی که بنا بود قهرمان پدرش باشد،

کسی که [بی‌باکانه] به عرصه نبرد هجوم می‌برد: مردوک قهرمان!»

مردوک شادمان می‌شود؛ او خود را به انشر می‌رساند که قلبش سرشار از شادی

است. پریشانی را از خود دور می‌کند و بر لب‌های مردوک بوسه می‌زند. مردوک

خاطرجمع است.

«پدر، خالق من، شاد و خرّم باش!»

بزودی پایت را برگردن تیه‌مت خواهی گذاشت!»

اما او یک شرط می‌گذارد: اگر موفق شد تیه‌مت را شکست دهد و زندگانی آنها را

نجات بخشند، در زمره خدایان برتر درآید

«بجای گفتار شما گفتار من سرنوشت را تعیین خواهد کرد!»

آنچه من می آفرینم هیچ‌گاه تغییر نخواهد کرد!

فرمانی که از لب‌های من صادر می‌شود هرگز لغو نمی‌شود، هرگز تغییر نمی‌کند!»

انشر با خدایان جلسه می‌کند و در آن همه اعمال تیه‌مت با جزئیات تکراری بیان

می‌شود، تهدیدی که او می‌کند، و ورود مردوک و شرطی که او می‌گذارد. خدایان طبق

موازین در یک ضیافت گرد می‌آیند:

آنها بسیار آسوده‌خاطر بودند، آنها شادان بودند.

و تقدیر قهرمان خود، مردوک را مقدر کردند.

به‌رغم اطمینانی که به او داشتند، نخست او را آزمایش کردند:

آنها یک صورت فلکی را در میان خود نهادند،

و سپس فرزندشان، مردوک را مخاطب قرار دادند،

«آه خداوند، می‌توانی با فرمان خود خدایان را متأثر کنی!

فرمان ده که ویران شود و باز آفریده شود، و بگذار چنین باشد!

کلامی بر زبان آر تا این صورت فلکی از هم بپاشد!

او به سخن درآمد، و با کلام او صورت فلکی از هم پاشید.

بار دیگر به سخن درآمد و صورت فلکی باز آفریده شد.

وقتی که خدایان، پدران او، کلامش را چنین اثربخش یافتند،

شادمان شدند و اعلام کردند: «مردوک پادشاه است!»

مردوک سلاح برمی‌گیرد و عازم نبرد بزرگ می‌شود: یک تیر و کمان، یک گرز در

دست راست، آذرخش پیشاپیش او، و یک شعله همیشه‌گدازان در پیکرش. وی همچنین

توری پهن می‌کند تا تیه‌مت را محاصره کند، و هفت باد برمی‌انگیزد تا پشت او روان

شوند و اندرون تیه‌مت را برآشوبند. سپس سلاح بزرگ خود توفان را برمی‌گیرد و سوار

بر «ارابه توفان ترسناک و مقاومت‌ناپذیر» خود می‌شود؛ گروه چهار عنصری او «کشنده»،

«بی‌رحم»، «دونده» و «پرنده» نامیده می‌شوند، و دندان‌های آنها زهرآلود است.

مردوک در حالی که پرتوهای وحشت ساطع می‌کند، رو به سوی تیه‌مت می‌گذارد،

اما وقتی نگاهش به تیه‌مت می‌افتد اراده‌اش خرد می‌شود و قدرت تصمیم‌گیری را از

دست می‌دهد. گرچه این وضعیت قدری غیرواقعیانه به نظر می‌رسد، اما یکی از

تمهیدات متداول اسطوره برای به اوج رساندن کشش است (که در حماسه گیلگمش نیز

مورد استفاده قرار می‌گیرد)؛ در این تمهید، پیروزی ناگزیر موقتاً در بوتۀ تردید قرار می‌گیرد. تیه‌مت پوزخند می‌زند، و مردوک جسارت خود را بازمی‌یابد. او تیه‌مت را به نبرد تن به تن فرا می‌خواند. اینجا نقطه‌ء اوج حماسه است؛ صحنه‌ء نبرد بزرگی که همه چیز به آن ختم می‌شود:

آنها رو در روی یکدیگر قرار گرفتند، تیه‌مت و مردوک، خردمند خدایان.
 آنها وارد میدان شدند و رویاروی یکدیگر قرار گرفتند
 خدا، تور خود را گرداگرد او گسترده،
 ایم هیول لو - باد را که از پشت می‌آمد به چهره‌ء او وزاند:
 تیه‌مت دهان باز کرد تا آن را ببلعد،

و او ایم هیول لو - باد را چنان به پیش راند که او نتوانست دهانش را ببندد.
 بادهای ترسناک شکمش را برآشفتنند؛
 اندرونش قبض شد، او دهانش را تا آخر گشود.
 تیری رها کرد که شکم او را پاره کرد
 پیکر او را تا میانه شکافت و قلبش را شکافت،
 او را شکست داد، و زندگیش را به پایان رساند.
 جسد او را بر زمین افکند و پا بر پیکر او گذاشت.

خدایانی که بخشی از سپاه هولناک تیه‌مت را تشکیل می‌دادند هراسان شدند و رو به هزیمت نهادند، اما مردوک آنها را گرفت و به بند کشید، و آنها قوز کردند:
 و اما در مورد ده‌ها مخلوقی که در پرتوهای ترسناک پوشیده شده بودند،
 گروه هیولاهایی که در سمت راست تیه‌مت رژه می‌رفتند،
 دماغ آنها را به ریسمان کشید و دستان آنها را بست.

کینگو کشته می‌شود و لوح تقدیر به زور از او گرفته می‌شود. مردوک مهر خود را بر آن می‌کوبد و آن را بر سینه‌ء خود می‌چسباند. سپس بار دیگر توجه خود را به تیه‌مت معطوف می‌کند:

خداوند پائین تنه‌ء تیه‌مت را لگدمال کرد،
 با گرز استوار خود جمجمه‌اش را از هم پاشاند،
 و شاه‌رگ‌هایش را پاره کرد...

سپس او را دو نیمه می‌کند «مانند یک ماهی برای خشک کردن» با نیمی از او سقفی برای آسمان می‌سازد، و با نیمه‌ء دیگر زمین را می‌سازد تا آب‌های زیرزمینی را پائین نگاه

دارد. بر روی آن معبد بزرگ اشوره را می سازد و در آن مراکز پرستش انو، ال لیل و آ را بنا می نهد.

سپس به ساماندهی بقیه کائنات می پردازد: ماه های سال را نامگذاری می کند، به هر یک از آنها سه ستاره اختصاص می دهد، جایگاه هایی برای خدایان بزرگ می سازد، ماه هلال را ظاهر می سازد و «جواهر شب را به او می دهد تا روزها را مشخص سازد.» از آب دهان تیهمت ابرهای سبکبار، باد و باران را می آفریند. از زهر او مه غلتان را به وجود می آورد، و با چشمان او فرات و دجله را می گشاید.

خدایان خرق در سپاس گذاری، ضیافتی به افتخار مردوک ترتیب می دهند و در آن انو، ال لیل و آ هدایایی به او می دهند. آنها لباسی الوان بر او می پوشند، و به او لقب پادشاهی می دهند. مردوک در جواب به آنها می گوید:

«بر روی اِپسو، ماوای دریای سبز،

در مقابل اِشُرزه که برای شما ساخته ام

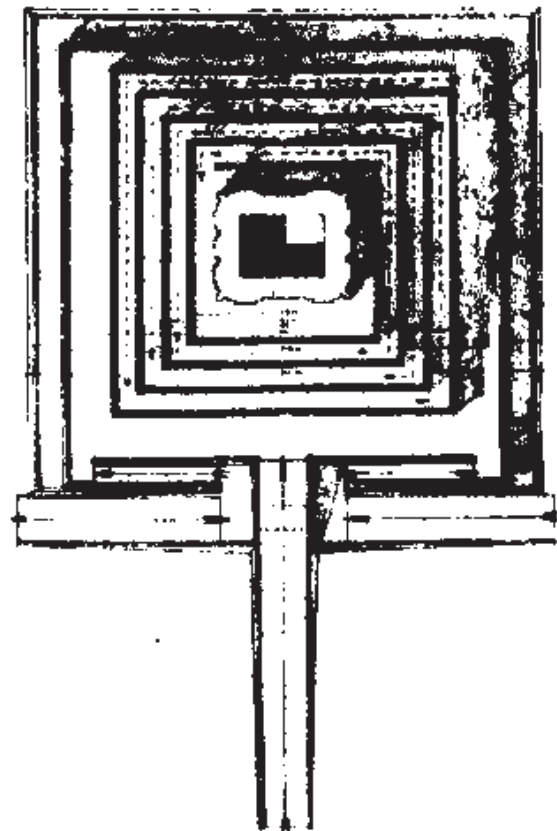
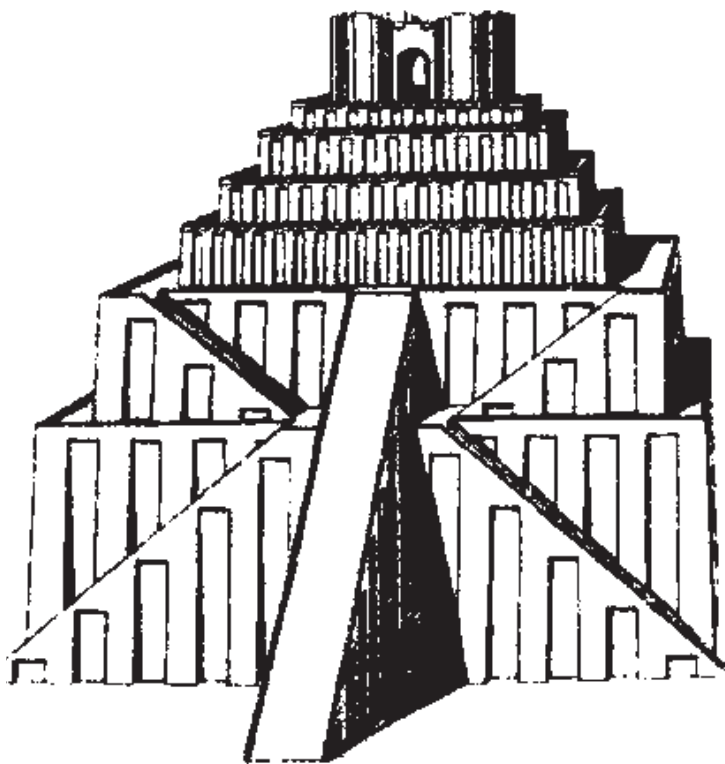


طرحی برگرفته از یک مهر استوانه ای که مردوک و یک موش هوش شو - ازدهای مقهور را نشان می دهد؛ یکی از هیولاهایی که تیهمت به خدمت گرفته بود. در این جا مردوک عصا و حلقه پادشاهی را در دست چپ گرفته است. شئل او با مدال های متعدد تزیین شده و یک تاج پرداخته بر سر دارد.

[جایی] که زمین زیر آن را برای ساختن یک معبد محکم کرده‌ام،
 خانه‌ای خواهم ساخت که برای خودم مسکنی شکوهمند باشد
 و پرستش‌گاه او را [مردوک را] در درون آن بنا می‌نهم،
 و مقرهای خصوصی خود را بنا می‌نهم، و پادشاهی خود را مستحکم می‌کنم.
 هر زمان که از اِپسو برای یک گردهمایی بیایید
 استراحت‌گاه شبانه شما در آن خواهد بود، همه شما را پذیرا خواهد بود.
 هر زمان که از آسمان برای یک گردهمایی پائین بیایید،
 استراحت‌گاه شبانه شما در آن خواهد بود، همه شما را پذیرا خواهد بود.
 من بدین وسیله آن را بابل می‌نامم، خانه خدایان بزرگ.
 ما آن را به مرکز دین بدل خواهیم کرد.»

اما کار مردوک هنوز به پایان نرسیده است. او در نظر دارد معجزاتی انجام دهد و از
 نقشه خود با اِأ صحبت می‌کند:

«بگذار خون را به هم برآورم، و استخوان‌ها را نیز بیافرینم.
 بگذار انسان اولیه را خلق کنم: نام او انسان خواهد بود.»



بازسازی زیگورات در بابل، و نقشه همکف آن

مانند اسطوره اتره خسیس، انسان به این خاطر خلق می شود که کار خدایان را انجام دهد، به گونه ای که خدایان بتوانند در آسودگی بسر برند. انتقام آسمانی بر پیکر کنیگو فرود می آید، و انسان از خون او آفریده می شود. سپس مردوک خدایان را به دو گروه خدایان آسمان و خدایان جهان زیرین تقسیم می کند. خدایان برای سپاس‌گزاری از او پیشنهاد می کنند که استراحت‌گاه شبانه‌ای را که مردوک از آن صحبت کرده است خود بسازند. مردوک به وجد می آید:

چهره‌اش مانند روشنائی روز درخشیدن گرفت.

«بابل را بیافرینید که ساختنش را درخواست کرده‌اید!

بگذارید خشت‌هایش به قالب ریخته شود، و زیارتگاه را بلند بسازید!»

این آخرین کاری است که قرار است خدایان انجام دهند. آنها یک سال تمام به ساختن خشت‌ها می پردازند، و در پایان سال دوم، زیارتگاه بزرگ و زیگورات اسه گیل را ساخته‌اند. مردوک در بزرگداشت این کار ضیافتی ترتیب می دهد، و در آن او را پادشاه خدایان اعلام می کنند. این حماسه با برشمردن پنجاه نام افتخارآمیز مردوک، و تبیین اسرارآمیز هر یک به پایان می رسد.

بیشتر بخش‌های حماسه آفرینش به مسائل مذهبی مربوط می شود، و به همین دلیل است که سبکی نسبتاً غیرمهیج دارد. این حماسه فوق‌العاده تکراری و پیام آن اسرارآمیز است. به خلاف حماسه گیلگمش فاقد مقدمه‌ای است که مخاطب را به مشارکت در داستان دعوت کند، و از دیدگاه ادبی نیز بیشتر خطابی است تا روایی، و در قالب سبک سرودهای مذهبی متعالی، واژگانی غنی دارد. شاید در وهله اول بتوان آن را اثری بشمار آورد که باید در یک چارچوب مذهبی قرائت و اجرا شود، و کمتر به قصد سرگرمی نوشته شده است.



اسطوره‌های کوچکتر

حماسه آفرینش که در فصل پیشین توضیح داده شد، روایت عروج مردوک به مقام اول در جمع خدایان بود. حماسه اررا که احتمالاً طی قرن‌های نهم تا هشتم ق م تنظیم شده است، تصویری کاملاً متفاوت از مردوک پهلوان ارائه می‌دهد؛ او در این جا خرفت، ناتوان و لرزان است. کاتبان و شاعران در زمانه‌ای نامساعد توضیح می‌دهند که چرا بابل که روزگاری چنان شکوهمند بود، اکنون خالی از خدایانش به تسخیر دشمنان درآمده است، و شاید به همین دلیل این اثر به گونه‌ای تکان‌دهنده بحث‌انگیز و بلاغی است.

در واقع، این حماسه مشتمل بر قطعاتی توصیفی و غم‌انگیز درباره عواقب جنگ و طاعون است که هر دو کار اررا است، و برکات صلح و رونق که همراه با بازگشت خدایان شهر به مکان بر حق خویش تضمین می‌شود. قطعاً در این اثر طرحی وجود ندارد، و کوشش چندانی صورت نمی‌گیرد که رویدادها به توالی توصیف شوند؛ در عوض سه خصم، یعنی اررا، وزیر خوب او ایشوم، و مردوک - هر یک به نوبت مرکز صحنه را اشغال می‌کنند، و هر یک به تفصیل به سخنانی می‌پردازند.

حماسه اررا

این حماسه با همان سیاقی آغاز می‌شود که در حماسه انزو با آن مواجه‌ایم: «من آواز پسر پادشاه پرجمعیت‌ترین سرزمین‌ها را می‌خوانم...»، درآمدی که اررا و ایشوم را مخاطب قرار می‌دهد. اررا، «جنگجوی خدایان، در خانه‌اش به هیجان آمده بود»، و قلبش او را به برپا کردن یک جنگ هدایت می‌کرد. اررا که (که با نام نرگل نیز شناخته می‌شود) خدای طاعون و جهان زیرین است. معروفیت او به حدی بود که قطعاتی از این حماسه بعداً روی قطعات گلی تمویذمانند نوشته شد؛ این کتیبه‌ها را بر دیوار منازل آویزان می‌کردند تا ساکنان را از گزند طاعون محفوظ بدارد.

اررا به رخم منش جنگجویانه‌اش، خود دچار خواب‌آلودگی است و نمی‌تواند دست به اقدامی بزند. او خطاب به سلاح‌هایش می‌گوید، «مانند دیرکی در قفسه بر جای بمانند!». اما این سلاح‌ها - که از میان آنها، سیبتی، هفت خدای جنگجویی که در کنار او راه می‌روند و از همه مهمتراند - او را به استنطاق می‌کشند:

«چرا مانند یک پیرمرد فرتوت در شهر مانده‌ای؟

چگونه می‌توانی مانند یک طفل نوزبان در خانه بمانی؟

آیا ما باید نان‌خور زنان باشیم، مانند کسانی که هیچ‌گاه به میدان نبرد نرفته‌اند؟

آیا ما باید ترسان و پریشان باشیم، چنان‌که گویی هیچ تجربه‌ای از جنگ نداریم؟

ورود به میدان جنگ برای مردان جوان مانند شرکت در یک جشن است.»

آنها شکایت می‌کنند که بزودی آمادگی جنگی خود را از دست خواهند داد:

«و ما که گذرگاه‌های کوهستان را می‌شناسیم، راه را از یاد برده‌ایم!

عنکبوت‌ها برگرد تجهیزات جنگی ما تار می‌تنند.

نوک تیرهای تیز ما کند شده‌اند

نیزه‌های ما پوسیده و زنگ زده‌اند، چرا که از سلاخی بازمانده‌اند.»

اررای جنگجو از کلمات آنها که «مانند بهترین روغن» شادانش می‌کند، برانگیخته

می‌شود. به وزیر خود ایشوم دستور می‌دهد که هدایت جریان را بر عهده بگیرد. ایشوم

اعتراض می‌کند، اما ذهن اررا آماده شده است، و او تصمیم می‌گیرد که به مقابله با

مردوک برخیزد. پس از ورود به اسه‌گیل، معبد مردوک در بابل، بی‌مقدمه اعلام می‌کند که

لباس و جواهرات مردوک کثیف‌اند، و تاجش از رنگ و جلا افتاده است. او این حيله را به

کار می‌گیرد تا مردوک را از سر راه خود بردارد. مردوک توضیح می‌دهد که استادکارانی

که لازم‌اند تا نشان‌های او را به شکوه پیشین بازگردانند اکنون در قلمرو آب شیرین

زیرزمین‌اند و نمی‌توانند به بالا بازگردند. اررا مردوک را تشویق می‌کند که به پائین به نزد

آنها برود. و وعده می‌دهد که در مدت غیبت او آسمان و زمین را اداره خواهد کرد و آنها

را کاملاً در کنترل خواهد داشت. مردوک بلافاصله عازم می‌شود.

در غیاب مردوک اررا نقشه می‌کشد که بابل را ویران کند، شهرهای آن را به بیابان

تبدیل کند، زیارتگاه‌های مقدس آن را بی‌حرمت کند، کاخ‌های سلطنتی آن را خراب کند،

و خانواده‌ها را به مقابله با یکدیگر وادارد. ایشوم مداخله می‌کند، و دوبار سعی می‌کند

نظر اررا را تغییر دهد، اما بی‌فایده است. در تلاش سوم، با تأثر عواقب غیرطبیعی ناشی

از ویرانی بابل را توصیف می‌کند:

یک تمویذ گلی که حماسهٔ اررا بر آن نوشته شده است. تمویذها کارکردی جادویی داشتند، و این نوع بخصوص را در منازل آویزان می‌کردند تا اعضای خانواده را از گزند طاهون «که اررا مظهر آن بود» حفظ کند. این متن سمت درست نوشته را نشان می‌دهد، هر چند حلقهٔ اتصال در پائین آن است.



«کسی که از سلاح‌ها خبر ندارد، خنجر خود را از نیام می‌کشد،
 کسی که از جنگ خبر ندارد، به جنگ می‌پردازد،
 کسی که از بال‌ها خبر ندارد، مانند یک پرنده پرواز می‌کند. ضعیفان بر خداوندان
 قدرت سیطره پیدا می‌کنند؛
 چاق‌ها بر تیز پایان پیشی می‌گیرند.»
 ایشوم گزارش می‌کند که خود مردوک از «اندوه» نالید و به قلب خویش چنگ زد. در
 سراسر بابل، در سیپ پر، اوروک، و در، مردم در جنگ‌اند و کشور دستخوش آشوب
 است. او چنین نتیجه‌گیری می‌کند:
 «آه، اررای جنگجو، تو حق را نابود کردی
 تو ناحق را نابود کردی.
 تو انسانی را که علیه تو مرتکب خطا شده بود نابود کردی.»

تو انسانی را که علیه تو مرتکب خطا نشده بود نابود کردی.
تو کاهنی را که بلافاصله تک لیمو تقدیم کرد نابود کردی،
تو نگهبانی را که به شاه خدمت کرد نابود کردی،
تو پیرمردان را در ایوان نابود کردی
تو دختران جوان را در بستر نابود کردی
و هنوز هم دست بر نمی‌داری...»

اررا گستاخ است و خطاب به همه خدایان می‌گوید:

«ساکت باشید، همه شما، و پیامزید آنچه را من باید بگویم!
چه می‌گوئید اگر من بر آن شدم تا به هر آنچه نادرست است آسیب برسانم و
رساندم؟

هنگامی که خشمگین می‌شوم، مردم را نابود می‌کنم!»

ایشوم او را آرام می‌کند:

«جنگجو، آرام باش و به کلمات من گوش فرا دار!»

چه می‌شد اگر اکنون آرام می‌ماندی، و ما به تو خدمت می‌کردیم؟

ما همه می‌دانیم که به گاه خشم تو هیچ کس نمی‌تواند در برابرت بایستد!»

اررای تسکین یافته به معبد خود در کوتا باز می‌گردد. ایشوم مردم پراکنده اکد را جمع
می‌کند، برای آنها پیروزی و آبادانی پیش‌بینی می‌کند، و با آنها از روزگاری سخن می‌گوید
که به گذشته خواهند نگرست و ویرانی‌ای را که بر آنها نازل شده است به یاد خواهند
آورد.

«سال‌های بی‌شمار، ستایش خدای بزرگ نرگل و ایشوم جنگجو [به آواز خواننده]

خواهد شد

چگونه اررا خشمگین شد و رو به سوی کشورهای بی‌شمار گذاشت و مردم آنها

را از بین برد،

اما ایشوم رایزن او را آرام کرد تا چیزی باقی بماند!»

و اررا چنین نتیجه‌گیری می‌کند:

«بگذار این آواز برای همیشه بماند، بگذار جاودانه باشد!

بگذار همه کشورها به آن گوش فرا دارند و شجاعت مرا ستایش کنند!

بگذار مردمان یک جانشین نام مرا ببینند و آن را بزرگ دارند!»

اتنه

این اسطوره به یکی از پادشاهان بسیار کهن کیش می‌پردازد که نامش در فهرست پادشاهان سومری آمده است. حکایتی دربارهٔ یک عقاب و یک مار که در یک درخت لانه کرده‌اند، با نقشمایهٔ محوری یک پادشاه بی‌فرزند که به دنبال یک گیاه جادویی است تا وارثی پیدا کند در هم تنیده‌اند. این تنها اسطورهٔ بین‌النهرینی است که برای آن تصاویری به دست آمده است: مهرهای استوانه‌ای دورهٔ اکدی (۲۲۴۹ - ۲۳۹۰ ق م) آن قطعه‌ای را نشان می‌دهد که در آن اتنه بر پشت عقاب به سمت آسمان صعود می‌کند. این امکان وجود دارد که منازعهٔ میان عقاب و مار روزگاری یک حکایت مستقل مربوط به حیوانات بوده است؛ داستان سومری گیلگمش و درخت هلوب که از سکونت مشترک یک مار و یک پرند در یک درخت تبریزی حکایت می‌کند، شاید تأییدی بر این نظریه باشد.

کتیبهٔ اول با بنیانگذاری شهر کیش آغاز می‌شود که در آن خدایان بزرگ، هم ایگی‌گی و هم انون‌اکی، نقش داشته‌اند. ایشتر بالا و پائین را در جستجوی یک پادشاه زیر پا می‌گذارد، و ال‌لیل در جستجوی یک شاه - نشین است. متأسفانه ۱۲۰ سطر آخر این کتیبه از میان رفته است، اما می‌توانیم گمان بزنیم که در این سطور ال‌لیل و ایشتر، بر تخت نشستن اتنه را تضمین می‌کنند.

کتیبهٔ شمارهٔ ۲ عقاب و مار را معرفی می‌کند که در یک درخت تبریزی در سایهٔ شاه‌نشین زندگی می‌کنند. هر دو پیمان می‌بندند که محدودهٔ تعیین‌شده به وسیلهٔ شه‌مش را زیر پا نگذارند، و برای مدتی با هماهنگی زندگی می‌کنند، و به نوبت شکاری به چنگ می‌آورند و میان خود و بچه‌های‌شان قسمت می‌کنند. اما هنگامی که جوجهٔ عقاب بزرگ می‌شود و بلوغ پیدا می‌کند:

عقاب در دل خویش نقشه‌ای شیطانی کشید،

و نقشه‌ای شیطانی کشید در دل خویش،

و به این فکر افتاد که بچه‌های کوچک دوستش را بخورد.

عقاب بلافاصله هشداری دریافت کرد:

یک جوجهٔ نوپرواز و بسیار عاقل، خطاب به عقاب، به پدرش، چنین گفت،

«پدر، نخور! تور شه‌مش تو را گرفتار خواهد کرد.

دام‌هایی [که بر آنها] سوگند شه‌مش [یاد شده است] تو را سرنگون و اسیر خواهد

کرد.»



اثر یک مهر استوانه‌ای از سنگ سماق که اتنه را نشسته بر پشت عقاب نشان می‌دهد.

اما عقاب به این هشدار توجهی نمی‌کند. تا غروب منتظر می‌ماند، سپس پائین می‌رود و بچه‌های مار را می‌خورد. مار باز می‌گردد، در حالی که باری گوشت به همراه دارد، و به لانه خود خیره می‌شود؛ «خیره شد، زیرا لانه‌اش در آن جا نبود.»
مار تمام مدت شب در انتظار عقاب می‌ماند، و هنگام صبح شروع به گریستن می‌کند و به شه‌مش متوسل می‌شود:

«من به تو اعتماد کردم شه‌مش جنگجو،
و من یار عقاب بودم که در شاخه‌ها زندگی می‌کند.
اکنون لانه مار غم‌زده است.
لانه من آنجا نیست، حال آنکه آشیانه او امن است.
بچه‌های من پراکنده شده‌اند، و بچه‌های او سالم‌اند.
او پائین آمد و بچه‌های مرا خورد!
تو می‌دانی چه کار بدی با من کرده است، شه‌مش!
آه شه‌مش، به درستی که تور تو به گستردگی زمین است،
دام تو به وسعت آسمان است!
عقاب نمی‌تواند از تور تو بگریزد...»

شه‌مش این درخواست را می‌شنود، و به مار اندرز می‌دهد که به جستجوی یک گاو وحشی برآید (که بی حرکت افتاده و در انتظار بسر می‌برد)، درون او را بگشاید و خود را

در معده گاو پنهان کند. انواع پرندگان برای خوردن گوشت او فرود خواهند آمد و عقاب نیز در میان آنها خواهد بود. هنگامی که عقاب به خوردن مشغول می‌شود، مار باید بالش را بگیرد، آن را بشکند، و پرنده را در چاهی بی‌انتها بیندازد تا از گرسنگی و تشنگی بمیرد.

همه چیز طبق برنامه پیش می‌رود، هر چند بچه عقاب خردمند بار دیگر سعی می‌کند جلوی پدرش را بگیرد («پائین نرو، پدر؛ شاید مار در درون این گاو وحشی به انتظار نشسته باشد!»). بار دیگر این هشدار نادیده گرفته می‌شود و بزودی عقاب، با بال شکسته ته چاه است.

اکنون نوبت عقاب است که به شمش متوسل شود، و هر روز این کار را می‌کند. سرانجام شمش چنین پاسخ می‌دهد:

«تو شروری و قلب مرا شکسته‌ای.

کردار تو بخشش‌ناپذیر و مایهٔ نفرت خدایان است.

تو در حال مرگی و من به تو نزدیک نخواهم شد!

اما انسانی که من او را می‌فرستم، نزد تو می‌آید - بگذار یاریت دهد.»

این انسان اتنه است، و او نیز همه روزه به درگاه شمش دعا می‌کند:

آه خدا، بگذار کلام از زبان تو جاری گردد

و گیاه ولادت را به من ده

گیاه ولادت را به من بنمای

مرا از شرمساری برهان و پسری به من عطا کن!

شمش به اتنه رهنمودهای دقیق می‌دهد که کجا عقاب رها شده را پیدا کند، و به او می‌گوید که این پرنده گیاه ولادت را به تو نشان خواهد داد.

کتیبهٔ سوم در حالی آغاز می‌شود که اتنه عقاب را در چاه می‌یابد و از پرنده می‌خواهد که گیاه ولادت را به او نشان دهد. عقاب بلافاصله می‌پذیرد، اما نخست باید به او کمک شود تا از چاه خارج گردد؛ و به این ترتیب، اتنه، با صبوری بسیار به عقاب یاد می‌دهد که بار دیگر پرواز کند. یک ماه، دو ماه، سه ماه، چهار ماه، پنج ماه، شش ماه، هفت ماه می‌گذرد:

در ماه هشتم به او کمک کرد که از چاه خارج شود.

عقاب، اکنون خوب تغذیه کرده و مانند یک شیر ترسناک نیرومند بود.

عقاب به سخن درآمد و با اتنه چنین گفت،

«دوست من، ما واقعاً دوستان یکدیگریم، تو و من!

به من بگو از من چه می‌خواهی، تا به تو بدهم.»

اتنه بلادرنگ از عقاب می‌خواهد که سرنوشت او را تغییر دهد، و گیاه ولادت را برای او پیدا کند. عقاب در اطراف کوه‌ها به پرواز درمی‌آید اما نمی‌تواند این گیاه را پیدا کند، و لذا به اتنه پیشنهاد می‌کند که او را بر پشت خود سوار کند و به هوا ببرد:

«بازوانت را دو سوی من بگذار

و دستانت را بر شهرهای بال‌های من بگذار.»

اتنه بازوانش را دو سوی بدن عقاب قرار می‌دهد و دستانش را بر شهرهای بال‌های او، و به اندازه یک مایل در آسمان اوج می‌گیرند. عقاب به اتنه می‌گوید: «دوست من به آن کشور نگاه کن! چگونه به نظر می‌آید؟» اتنه پاسخ می‌دهد که دریای فراخ به اندازه یک آهل است. آنها یک مایل دیگر بالا می‌روند:

«دوست من، به آن کشور نگاه کن! چگونه به نظر می‌آید؟»

«آن کشور به یک باغ تبدیل شده است...»

و دریای فراخ بزرگتر از یک سطل نیست!»

یک مایل دیگر نیز بالا می‌روند و عقاب دوباره سؤال می‌کند. اما این بار اتنه پاسخ می‌دهد که او دیگر نه کشور را می‌بیند، و نه دریای فراخ را.

«دوست من، من نمی‌توانم بیش از این به سمت آسمان بروم.

این راه را بازگرد، و بگذار من به شهر خود بروم!»

عقاب او را به زمین بازمی‌گرداند، و به دنبال آن یک جاافتادگی وجود دارد که میزان آن مشخص نیست و در آن ظاهراً آنها به کیش بازمی‌گردند، و اتنه یک سلسله رؤیا می‌بیند که او را تشویق می‌کند بار دیگر به سوی آسمان عزیمت کند. عقاب یک بار دیگر او را بر پشت خود قرار می‌دهد - یک مایل، دو مایل، سه مایل - و آنها وارد آسمان انو می‌شوند. آنها تعظیم می‌کنند، و در همین جا متن شکسته است. بر ما روشن نیست در آسمان انو چه اتفاقی می‌افتد، اما شاید بتوانیم حدس بزنیم که سرانجام آنها گیاه ولادت را پیدا می‌کنند، زیرا دست‌کم در فهرست پادشاهان سومری، پسری به نام بلیئه جانشین اتنه می‌شود.

ادپه

ادپه نیز مانند اتنه و گیلگمش موجودی میرا از تباری آسمانی است، و مانند گیلگمش به سادگی امکان جاودانگی را از دست می‌دهد، اما در قبال آن چیزی به دست می‌آورد - او به خردمندترین انسان تبدیل می‌شود.

ادپه یکی از کاهنان إآ است که در معبد پرستشگاه خود در اریدو بسر می‌برد. ادپه همه روزه در مراسم حضور می‌یابد: او نان می‌پزد و سفره نذر پهن می‌کند، و به عنوان ماهی‌گیر معبد، با قایق خود به ماهی‌گیری می‌رود. یک روز باد جنوب، برنامه روزمره او را به هم می‌ریزد، هر چند دقیقاً نمی‌دانیم چگونه این اتفاق می‌افتد، زیرا مقدار نامشخصی از مطالب افتاده است. هنگامی که بار دیگر متن از سرگرفته می‌شود، ادپه باد جنوب را با خشم سرزنش می‌کند و تهدید می‌کند که بال او را خواهد شکست. سپس این کار را می‌کند، و باد جنوب به مدت هفت روز نمی‌تواند به سمت زمین بوزد. انو متوجه می‌شود و از وزیرش ایلب‌رت هلت آن را می‌پرسد. ایلب‌رت به او می‌گوید که ادپه بال باد جنوب را شکسته است، و انو ادپه را احضار می‌کند. اما پیش از آنکه ادپه عازم شود، إآ به او هشدار می‌دهد:

«هنگامی که به پیشگاه انو رسیدی

آنها برای تو نان مرگ خواهند آورد، و تو نباید از آن بخوری

آنها برای تو آب مرگ خواهند آورد، و تو نباید از آن بنوشی.»

ادپه به حضور انو می‌رسد و آنچه را که اتفاق افتاده است توضیح می‌دهد:

«خداوندا، من در میان دریا ماهی می‌گرفتم

برای خانه خدایم [إآ].

اما او دریا را به توفانی برآشفست

و باد جنوب وزید و مرا غرق کرد!

من مجبور شدم در خانه ماهیان منزل بگیرم

من خشمگین شدم و باد جنوب را ناسزا گفتم.»

دوموزی و گیزیدا، دو دربان خدایان، در دفاع از ادپه با انو سخن گفتند. او تسکین

یافت و دستور داد که برای ادپه غذا و آب بیاورند.

آنها برای او نان زندگی [جاودانه] آوردند، اما او نخورد.

آنها برای او آب زندگی [جاودانه] آوردند، اما او ننوشید.

ادپه با عنایت به دستورات إآ، آب و نان جاودانگی را رد کرد.

متأسفانه بقیه مطالب این حماسه از دست رفته است، و بر ما روشن نیست که آیا تماماً آدپه را فریب داده است، یا واقعاً اعتقاد داشته است که به ادپه نان و آب مرگ داده خواهد شد.

حماسه انزو

در این حماسه بار دیگر به مضمونی باز می‌گردیم که در حماسه آفرینش با آن آشنا شده‌ایم؛ یک مدعی شورش برای قدرت فائقه که به حيله و نیرنگ متوسل می‌شود تا به مقصود خود برسد، و باید یک نجات‌بخش پیدا شود و در نبردی قهرمانانه غاصب را شکست دهد. در این مورد، با انزوی شرور، جاه‌طلب، و پرنده‌شکلی که فرزند انو است مواجه‌ایم.

این حماسه بار دیگر با همان جمله مرسوم آغاز می‌شود «من می‌خوانم...» در روایت استاندارد، قهرمان حماسه نینورته، خدای جنگ است. در روایت بابلی کهن، قهرمان حماسه، نین‌گیرسو، خدای حامی شهر گیرسو، در بین‌النهرین مرکزی است؛ این روایت خلاصه نوشته شده و ما فقط بخش کوچکی از آن را در اختیار داریم.



طرح یک نقش برجسته از کاخ نینورته در نمرود، نینورته به پرنده‌شور انزو حمله می‌کند.

داستان با مقدمه‌ای آغاز می‌شود که نینورته را معرفی می‌کند و از اعجازهای نیرومند او سخن می‌گوید. سپس خدایان گزارش ولادت انزو را به ال‌لیل می‌دهند؛ توصیف کامل او بسیار تکه‌پاره است، اما از آنچه نوشته شده می‌توان فهمید که وی دارای صلابت، قدرت، و خشم بوده است. نخست *إآ ال‌لیل* را تشویق می‌کند که انزو را به عنوان محافظ شخصی خود برگزیند، و ال‌لیل انزو را به نگهبانی اتاق خود منصوب می‌کند. ال‌لیل غالباً در حضور انزو، در آب مقدس حمام می‌کند. انزو آرزومندانه نگاه می‌کند:

چشمان او به ادوات قدرت ال‌لیل خیره می‌شد:

تاج خدایی او، جامه آسمانی او،

لوح تقدیر در دستانش. انزو خیره شد،

و انزو به خدای دورانکی، پدر خدایان، خیره شد،

و تصمیم گرفت قدرت ال‌لیل را غصب کند.

وی بزودی نقشه شیطانی خود را به اجرا درمی‌آورد.

و در مدخل اتاق که غالباً از آنجا خیره می‌نگریست، به انتظار آغاز روز نشست.

هنگامی که ال‌لیل در آب مقدس حمام می‌کرد،

برهنه بود و تاج خود را بر تخت نهاده بود،

لوح تقدیر را به چنگ آورد،

و قدرت ال‌لیل را با خود برد.

انزو می‌گریزد و با نشان سلطنتی آسمانی مخفی می‌شود، و انو بلافاصله خواستار قتل انزو می‌شود. نخست به سراغ فرزند خود ادد می‌رود و از او می‌خواهد که با استفاده از سلاحش، آذرخش، انزو را از بین ببرد، و به او وعده می‌دهد که اگر موفق شود در مجمع خدایان جایگاهی برتر به او داده شود. اما ادد امتناع می‌کند:

«پدر، چه کسی می‌تواند به کوه‌های غیر قابل دسترس هجوم برد؟

کدام یک از خدایان فرزند تو بر انزو غلبه خواهد کرد؟

زیرا او لوح تقدیر را در اختیار دارد،

قدرت ال‌لیل را ربوده است؛ آئین‌ها رها شده‌اند!»

او روی برمی‌تابد و از پذیرش این مأموریت سرباز می‌زند. سپس خدایان گِرا را احضار می‌کنند و از او می‌خواهند که با استفاده از سلاحش، آتش، انزو را بسوزاند. گِرا پاسخ می‌دهد:

«پدر، چه کسی می‌تواند به کوه‌های غیر قابل دسترسی هجوم برد؟

کدام یک از خدایان فرزند تو بر انزو غلبه خواهد کرد؟

زیرا او لوح تقدیر را در اختیار دارد

قدرت اللیل را ربوده است؛ آئین‌ها رها شده‌اند!

او نیز روی می‌تابد و این مأموریت را نمی‌پذیرد.

روز بعد، شَرَه، فرزند ایشتر را احضار می‌کنند و از او می‌خواهند که انزو را با سلاحش... بزند؟ (چون متن در این جا شکسته است به درستی نمی‌دانیم سلاح او چیست). اما شره نیز با عبارت‌هایی مشابه از پذیرش این افتخار تن می‌زند. این بار، خدایان ساکت و نومید می‌شوند.

سپس، اِآ، «خدای عقل» در اعماق هستی خود فکری را می‌پروراند. او بیلیت - ایللی، الهه بزرگ مادر را احضار می‌کند و از او می‌خواهد تا نینورته‌ی سینه‌فراخ، «فرزند محبوبش» را بیافریند. او این کار را انجام می‌دهد و سپس از نینورته درخواستی برانگیزنده می‌کند:

«معبری بساز، و زمان مناسب را تعیین کن

بگذار بر خدایانی که من خلق کرده‌ام نور بتابد

نیروی جنگی ویرانگر خویش را آماده کن،

و بادهای شرور خود را که بر او می‌تازانی بدرخشان

انزوی جاه‌طلب را مغلوب کن

و زمین را که من خلق کرده‌ام غرق کن - این ماوا را خرد کن.

بگذار وحشت بر او فرود آید،

گردباد ویرانگر را علیه او برانگیز

تیر خود را در چله کمان بگذار و آن را به زهر آلوده کن.»

نینورته که به این صورت برانگیخته شده است، هفت باد شرور را «که در گرد و غبار

می‌رقصند» برمی‌انگیزاند. او آرایش جنگی هولناکی ایجاد می‌کند.

انزو و نینورته در سینه‌کش کوه با هم روبرو شدند.

انزو به او درنگریست، و با خشم بانگ بر او زد،

دندان‌های خود را مانند یک اومو - هیولا نشان داد، ردای پرتوافکن او کوه را

پوشاند،

او مانند یک شیر در یک خشم ناگهانی غریب...

سپس نبردی هولناک آغاز می‌شود:

ابره‌های مرگ فروباریدند، و یک پیکان، چونان آذرخش درخشید
هیاهوی جنگ درگرفته بود.

نینورته کمان خود را محکم می‌کشد و تیر دیگری رها می‌کند، اما انزو که لوح تقدیر
را در دست دارد، به آسانی آن را دفع می‌کند. نینورته فرستاده‌ای نزد اآ می‌فرستد تا به او
رهنمود دهد. اآ به فرستاده چنین می‌گوید:

نگذار جنگ فروکش کند، برای کسب پیروزی پافشاری کن!
او را چنان خسته کن که بال‌هایش را به جدال توفان بفرستد
پس از آنکه تیرت را رها کردی، نیزه‌ای نیز پرتاب کن
و بال‌هایش را قطع کن، هر دو بال چپ و راست را...

فرستاده نزد نینورته باز می‌گردد و رهنمودهای اآ را کلمه به کلمه بازگو می‌کند.
در این لحظه هیجان‌انگیز کتیبه شماره دو به پایان می‌رسد. آغاز کتیبه شماره سه
بسیار تکه‌پاره است، اما به نظر می‌رسد که تباهی همچنان حاکم است؛ گرمای شدید و
نوعی سردرگمی که طی آن تیر نینورته از قلب و ریه انزو گذر می‌کند و پرنده شرور کشته



(بالا) اثر یک مهر استوانه‌ای که نینورته را کمان کشیده در حال دنبال کردن
انزوی پرنده نشان می‌دهد



(راست) پیکره یک الهه برهنه از گل پخته. پاهای پرنده مانند و بال‌های آویزان
نشان می‌دهد که ملکه جهان زیرین است.

می‌شود. نینورته لوح تقدیر را به دست می‌آورد و خبرهای خوش را برای خدایان ارسال می‌کند. این حماسه به سیاقی سنتی به پایان می‌رسد:

«تو انزو را مغلوب کردی، او را در اوج قدرتش کشتی،
انزوی جاه‌طلب را در اوج قدرتش کشتی.
چون تا به این حد دلیر بودی و کوه را کشتی،
همه دشمنان را وادار کردی در مقابل پدرت، ال‌لیل، زانو بزنند.
نینورته چون تو تا به این حد دلیر بودی و کوه را کشتی،
و همه دشمنان را وادار کردی در مقابل پدرت، ال‌لیل، زانو بزنند.
فرمانروائی مطلق و هرگونه آئین منحصر به فردی به تو تعلق می‌گیرد.

خدایان سپس بیست نام افتخارآمیز بر او می‌گذارند، درست همان طور که مردوک نیز در پایان حماسه آفرینش نامگذاری می‌شود.

فرودایشتر به جهان زیرین

این قشنگ‌ترین قصه مربوط به چگونگی (نه چرایی) فرود الهه ایشتر به جهان زیرین، کورنوگی، یا سرزمین بی‌بازگشت، و اینکه چگونه در آن جا زندانی شد و سرانجام آ‌ وسیله آزادی او را فراهم ساخت، متأسفانه کامل نیست. جهان زیرین، جهانی تاریک، غم‌انگیز، و مکانی بی‌روح و هولناک است که خواهر ایشتر، ارشکیگل، ملکه آن است.

ایشتر به دروازه کورنوگی می‌رسد و قصد ورود دارد:

«آی دروازه‌بان، دروازه خود را به روی من بگشای،

دروازه خود را بگشای تا من وارد شوم!

اگر دروازه خود را نگشایی تا من وارد شوم،

کلون را می‌شکنم و دروازه را خرد می‌کنم،

چارچوب در را خرد می‌کنم و دروازه‌ها را واژگون می‌سازم،

مردگان را برمی‌انگیزم تا زندگان را بخورند:

شمار مردگان را بر زندگان افزون خواهم کرد!»

دروازه‌بان بلافاصله نزد ارشکیگل می‌رود:

ارشکیگل چون این سخن شنید

چهره‌اش چون گز بریده زرد شد،

لب‌هایش چون کناره قایق - کونینو سیاه شد،
او از خود می‌پرسد چه عاملی می‌تواند باعث ورود ایشتر به قلمرو او شده باشد، و با
حالتی شوم به دروازه‌بان دستور می‌دهد:

«برو، دروازه‌بان، دروازه خود را به روی او بگشای.
با او چنان رفتار کن که در رسوم کهن آمده است.»

پس از آن صحنه‌ای آئینی و تکراری در هفت دروازه اتفاق می‌افتد که نمونه بارز
اسطوره‌های بین‌النهرینی است، و در آن ایشتر دلربا با لباس زیبا، مرتباً زینت‌آلات خود را
به اجبار بیرون می‌آورد و تحویل می‌دهد. در دروازه اول تاج بزرگی را که بر سر دارد
تحویل می‌دهد.

«دروازه‌بان، چرا تاج بزرگم را از سرم برگرفتی؟»
«بفرمائید، بانوی من. آئین‌های کدبانوی زمین چنین است.»
و در دروازه دوم گوشواره‌هایش را از او می‌گیرند.

«دروازه‌بان، چرا گوشواره‌هایم را درآوردی؟»
«بفرمائید، بانوی من. آئین کدبانوی زمین چنین است.»

در دروازه سوم گردن‌بند او را بیرون می‌آورند؛ در دروازه چهارم سینه‌بند او را باز
کردند؛ در دروازه پنجم کمر بند سنگ‌های قیمتی دور کمر او را باز کردند؛ در دروازه ششم
التگوها و خلخال‌های او را؛ و در دروازه هفتم لباس باشکوه او را از تنش به در آوردند. به
این ترتیب، هنگامی که سرانجام به حضور خواهرش می‌رسد برهنه است، اما باز هم این
ارشکیگل است که می‌لرزد. ملکه جهان زیرین وزیر خود نم‌تر را احضار می‌کند و به او
دستور می‌دهد که شصت بیماری علیه ایشتر رها کند - برای چشمانش، بازوانش،
پاهایش، قلبش، سرش، و همه قسمت‌های بدنش.

در این میان، روی زمین همه فعالیت‌های جنسی متوقف شده است.

مردان جوان در اتاق خصوصی خود می‌خوابیدند،

و دختران در کنار دوستان دخترشان به خواب می‌رفتند.

پسوک کال، وزیر خدایان بزرگ در پیشگاه اِآ می‌گرید، و اِآ به روال معمول راه‌حلی

۱. کناره قایق کونینو را قیراندود می‌کردند، و لذا لبه‌هایش سیاه بود.



اثر یک مهر استوانه‌ای که احتمالاً دوموزی را در جهان زیرین نشان می‌دهد و مارهایی در طرفین او دیده می‌شوند.

پیدا می‌کند. او یک جوان عیاش می‌آفریند که زیبایی‌اش چنان خیره‌کننده است که قلب ارشکیگل را نرم خواهد کرد؛ «خُلُق او شاد خواهد شد.» این جوان باید تقاضا کند که مشک آبی برایش بیاورند، و وانمود کند که می‌خواهد از آن بنوشد، اما قطراتی از آن را روی ایشتر بریزد تا او دوباره زنده شود.

اما این تدبیر شکست می‌خورد. ارشکیگل که در آغاز مفتون او شده است ناگهان زبان به نفرین می‌گشاید و ناسزاهای درشت نثار او می‌کند:

«نان آلوده به طاعون‌های شهر خوراک تو باد،

گنداب شهر، تنها آبشخور تو باد،

سایه دیوار یک شهر، تنها جایگاه تو باد،

آستانه درها، تنها نشستن‌گاه تو باد،

میخوارگان و تشنگان بر گونه‌ات سیلی بزنند.»

اما ضمن ناسزاگفتن به جوان عیاش آفریده، آ، ایشتر را مورد عفو قرار می‌دهد. به نمر دستور می‌دهد که بر او آب زندگانی بپاشد، و در قطعه‌ای کاملاً متقارن، ایشتر مراحل طی کرده است باز می‌گردد، و از هر هفت دروازه‌ای که وارد شده است خارج می‌شود؛ و در هر یک از دروازه‌ها، با رعایت دقیق توالی پیشین، نشانه‌های

آسمانی خود را بازپس می‌گیرد، یعنی نخست جامهٔ باشکوه و درهٔ پایان تاج بزرگ را بازپس می‌گیرد.

این حماسه به این صورت به پایان می‌رسد که ایشتر بهای آزادی خود را به قیمت از دست دادن دوموزی، «معشوق دوران جوانی خود»، می‌پردازد که در آینده در جهان زیرین مأوا خواهد گزید. وی هر سال یک روز به زمین باز می‌گردد، و در آن روز مراسمی به اجرا درمی‌آید. این ماجرا احتمالاً به آئین تکلیم‌توباز می‌گردد که در ماه دوموزی (جون / جولای) انجام می‌گرفت، و طی آن مجسمه‌ای از دوموزی به حمام برده می‌شد، تدهین می‌شد، و در نینوا در معرض تماشای عموم قرار می‌گرفت.

نرگل و ارشکیگل

این اسطوره با اسطورهٔ فرود ایشتر به جهان زیرین همپوشی زیادی دارد؛ بعضی شخصیت‌ها یکسانند، مکان همان‌جا است، و آ در پیدا کردن راه‌حل همان نقش را ایفا می‌کند. همان‌طور که خواهیم دید فرق‌های جالب‌توجهی نیز دارند که از جملهٔ آنها معرفی یک صندلی آئینی، نمود تصویری یک پلکان طولانی که به آسمان خدایان منتهی می‌شود و از آن جا به پائین می‌آید، و این واقعیت که کسی که فرود می‌کند و شوهر ارشکیگل می‌شود، نرگل خدا است.

اسطوره به این صورت آغاز می‌شود که چون برای ارشکیگل امکان ندارد که بالا بیاید و در ضیافت سالانهٔ خدایان شرکت کند، و آنها نیز نمی‌توانند به پائین نزد او بروند، انو تصمیم می‌گیرد که فرستادهٔ ارشکیگل به ضیافت بیاید و سهم او را برایش ببرد. انو، فرستادهٔ خود کک‌که را روانه می‌کند تا این مطلب را به اطلاع ارشکیگل برساند. کک‌که از پلکان طولانی آسمان پائین می‌رود، و در این اسطوره دروازه‌بان به او خوشامد می‌گوید: «داخل شو کک‌که، و بادا که دروازه به تو برکت دهد.»

کک‌که هفت دروازه را پشت سر می‌گذارد، اما در هیچ یک از آنها لباس او را از تنش بیرون نمی‌آورند. سپس ارشکیگل و کک‌که با هم سلام و تعارف رد و بدل می‌کنند، و ارشکیگل تصمیم می‌گیرد وزیر خود نمتر را برای دریافت سهمیه‌اش بفرستد.

هنگامی که نمتر به حضور خدایان می‌رسد متأسفانه متن شکسته است، اما به نظر می‌رسد که نرگل به نمتر اهانت می‌کند و توسط آ به نزد ارشکیگل فرستاده می‌شود. نرگل، نخست خود را به یک صندلی مخصوص مجهز می‌سازد که احتمالاً در دفع ارواح شیطانی نقشی آئینی داشته است. همچنین آ طبق معمول به او اندرزهایی احتیاطی

می‌دهد: روی صندلی‌ای که آنها می‌آورند نشین، نان یا گوشت نخور، آبجو ننوش، پاهایت را نشوی، و حتماً به یاد داشته باش که تسلیم دلربایی ارشکیگل نشوی، پس از آنکه او

«... بیرون آمد،

و لباس‌های زیبا پوشید،

و به تو اجازه داد نگاهی به او بیندازی.

سپس نرگل رو به سوی کورنوگی می‌گذارد که درست مانند داستان فرود ایستر توصیف شده است. هنگامی که وارد می‌شود، دروازه‌بان به او می‌گوید منتظر بماند، و خود نزد ارشکیگل می‌رود تا خبر ورود نرگل را گزارش کند. در این هنگام نمتر وزیر می‌بیند که نرگل در سایه دروازه ایستاده است.

چهره نمتر مانند شاخه گز بریده زرد شد.

لب‌هایش مانند کناره قایق - کونینو سیاه شد.

نمتر درباره توهینی که نرگل به او کرده است با ارشکیگل سخن می‌گوید، اما برخورد او تحقیرآمیز است و به نمتر دستور می‌دهد، نرگل را به حضور او بیاورد. نرگل از هفت دروازه که هر یک نامی دارند عبور می‌کند، و پس از عبور از دروازه هفتم که دروازه ان‌نوگی نامی نامیده می‌شود، وارد حیاطی بزرگ می‌شود. در آنجا زانو می‌زند و در مقابل ارشکیگل بر زمین بوسه می‌زند، و توضیح می‌دهد که انو او را فرستاده است. آنها برای او یک صندلی می‌آورند، اما او روی آن صندلی نمی‌نشیند. نانوا برایش نان می‌آورد، اما او نمی‌خورد. قصاب برایش گوشت می‌آورد، اما او نمی‌خورد. آبجوخانه‌دار برایش آبجو می‌آورد، اما او نمی‌نوشد. آنها برایش یک پاشور می‌آورند، اما او پاهایش را نمی‌شوید.

ارشکیگل به حمام می‌رود، لباس‌های زیبا می‌پوشد، و ترتیبی می‌دهد که نرگل نگاهی به تنش بیندازد و «او در مقابل تمایل قلبی خود به آنچه زنان و مردان انجام می‌دهند مقاومت کرد.» متأسفانه مقاومت او دیری نمی‌پاید؛ پس از استراحتی کوتاه، ارشکیگل بار دیگر به حمام می‌رود، دوباره لباس‌های زیبا می‌پوشد، و دوباره ترتیبی می‌دهد که او نگاهی به تنش بیندازد. این بار نرگل «تسلیم تمایل قلبی خود می‌شود و آن کاری را می‌کند که همه مردان و زنان انجام می‌دهند.»

ارشکیگل و نرگل، فارغ از هرگونه قید و بندی روزهای اول و دوم، روزهای سوم و چهارم، و روزهای پنجم و ششم را به حالتی شورانگیز در بستر و در کنار یکدیگر بسر می‌برند. وقتی روز هفتم فرامی‌رسد، نرگل می‌گوید که او باید آنجا را ترک کند و پلکان

بلند آسمان را طی کند تا به حضور انو، ال لیل و آ برسد.

در این هنگام در کورنوگی، اشک از گونه‌های ارشکیگل جاری است:

«اررا معشوق شادی بخش من -

پیش از آن که مرا ترک کند به اندازه کافی با او خوش بوده‌ام!»

نمتر پیشنهاد می‌کند که نزد انو برود، و در آن جا نرگل را «دستگیر» کند تا او بار دیگر

ارشکیگل را ببوسد. ارشکیگل موافقت می‌کند:

«برو نمتر، تو باید با انو، ال لیل و آ صحبت کنی!

رو به سوی دروازه انو، ال لیل، و آ گذار،

بگو که من تا به امروز یک بچه و یک دختر بوده‌ام،

من از بازی دختران دیگر بی‌خبر بوده‌ام،

من از بازی وجد آفرین کودکان بی‌خبر بوده‌ام،

بگذارید خدایی که نزد من فرستادید و مرا آبتن کرده است باز هم با من بخوابد!

آن خدا را نزد ما بفرستید، و بگذارید او مانند معشوق من شب را با من بگذراند!»

او تهدید می‌کند که اگر نرگل به او بازپس داده نشود، مردگان را برمی‌خیزاند تا شمار

آنها بر زندگان افزون‌تر شود - همان تهدیدی که ایشتر در کورنوگی کرد، و همان که ایشتر

در حماسه گیلگمش خطاب به پدرش کرد، هنگامی که از او گاو آسمان را می‌خواست.

نمتر از پلکان بلند آسمان بالا می‌رود، و سخنان ارشکیگل و تهدید او را کلمه به کلمه

بازگو می‌کند. آ آخدایان را به صف می‌کند تا نمتر بتواند خلافاکار را شناسایی کند، اما

نمتر نمی‌تواند پیمان شکن را بشناسد. او نزد ارشکیگل باز می‌گردد و به او می‌گوید، در

جمع خدایان یکی «با سر برهنه نشسته بود، پلک می‌زد و قوز می‌کرد.» ارشکیگل

بلافاصله به او می‌گوید بازگردد و آن خدا را بیاورد.

در یک قطعه تکه‌پاره، نرگل سرانجام شناسایی می‌شود و مسلح به صندلی جادویی

خود، یک بار دیگر از پلکان بلند آسمان به پائین می‌رود. او منتظر نمی‌ماند که هفت

دروازه گشوده شوند: او یندو دربان دروازه اول، دربان دوم، دربان سوم، چهارم، و پنجم،

ششم و هفتم را از پا درمی‌آورد. وارد حیاط بزرگ می‌شود، نزد ارشکیگل می‌رود، لبخند

می‌زند، او را با موهایش از تخت به زیر می‌کشد.

آنها بار دیگر برای روزهای اول و دوم، سوم و چهارم، پنجم و ششم با اشتیاق به بستر

می‌روند. هنگامی که روز هفتم فرا می‌رسد متن شکسته است و ما دقیقاً نمی‌دانیم که در

پایان چه اتفاق می‌افتد. اما روایت بسیار کوتاه‌تر و کهن‌تری از همین متن وجود دارد (که

روایت عمارنه نامیده می‌شود، زیرا در تل‌العمارنه در مصر پیدا شده است) که در آن ارشکیگل پس از آن که به گونه‌ای غیرآئینی از تخت به زیر کشیده می‌شود به نرگل می‌گوید:

«تو می‌توانی شوهر من باشی و من زن تو.
من ترتیبی خواهم داد که تو
پادشاهی زمین پهناور را تصاحب کنی! من لوح
خرد را به دست تو خواهم سپرد! تو می‌توانی آقا باشی
و من می‌توانم بانو باشم.» نرگل به این سخنان گوش داد،
و او را در آغوش کشید و بوسید. اشک‌های او را پاک کرد.
«از من چه خواسته‌ای؟ پس از این ماه‌های طولانی،
یقیناً همان خواهد شد!»



اسطوره و معنا

اسطوره‌ها را به شیوه‌های گوناگون می‌توان تفسیر کرد: می‌توانند تصویر تجسم‌یافته نیروهای کیهانی باشند، مانند زمانی که هرج و مرج مقهور نظم می‌شود؛ می‌توانند بازتاب رویدادهای تاریخی از قبیل احداث دیوارهای شهر و بازگشت پیکره‌های آئینی باشند؛ می‌توانند صرفاً در خدمت مقاصد آئینی باشند، به عنوان مثال، بازخوانی در جشن سال نو؛ و رویدادهای آنها می‌تواند بازتاب چرخه طبیعت باشد، و به این ترتیب مخاطبان اطمینان حاصل کنند که خدایان ملی را در کنترل قرار دارند. هنگامی که اسطوره‌های بین‌النهرین را مورد توجه قرار می‌دهیم همه این تفسیرها امکان‌پذیراند. همچنین می‌توانیم مضمون‌های تکرارشونده‌ای را مشخص کنیم، از قبیل نبرد با دشمنان عظیم‌الجثه ناممکن، یا وقایع عجیب و چاره‌ناپذیر، جستجو برای نامیرایی یا جوانی جاودانه، و سفر به جهان زیرین. قهرمانان اسطوره مشخصات جهان‌شمولی دارند: شجاعت، شرافت، وفاداری و زیبایی. ولادت آنها غالباً معجزه‌آسا است، یا مادر و یا پدرشان آسمانی است. شیوه‌ای که یک اسطوره بر یک اجتماع تأثیر می‌گذارد، با تأثیرگذاری یک تمدن بر تمدنی دیگر فرق زیادی ندارد، و اسطوره‌های بین‌النهرین نشان‌های آشنایی در زبان‌ها و زمان‌های دیگر دارند.

اما از یک جهت استثنایی هستند. اسطوره‌هایی که در این کتاب توصیف شدند در زمره نخستین اسطوره‌های مدون و ضبط‌شده قرار دارند. منشاء آنها در غبار زمان گم شده است، اما احتمالاً به زمان احداث نخستین شهرها طی هزاره‌های چهارم تا سوم ق م بازمی‌گردند، زمانی که خصوصیات خدایان به پادشاهان واقعی نسبت داده می‌شد، و منزلت خدایانی خاص تعمداً ارتقا داده می‌شد تا منزلت مراکز پرستش آنها، و به این وسیله ساکنان آنجا ارتقا پیدا کند.

گسترده‌گی دامنه موضوع، شخصیت‌ها و مکان در این اسطوره‌ها، در طول هزاران



دو گاو بالدار در دو طرف ورودی اتاق تختگاه قصر سارگون دوم (۷۰۵ - ۷۲۲ ق م) در خورس آباد، در حالت اصلی (پائین) و پس از بازسازی توسط هنرمندان (بالا)



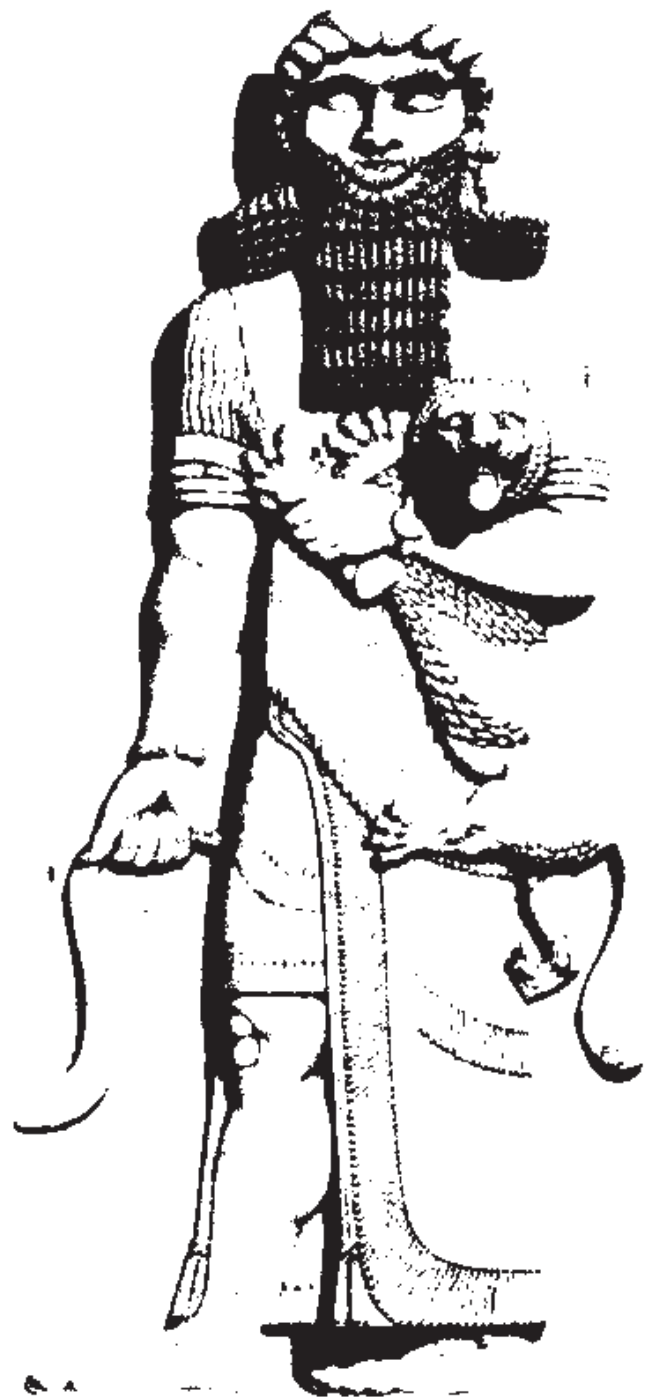
دسته آینه از جنس عاج، به دست آمده از انکومی در قبرس، حدود ۱۱۰۰ - ۱۲۰۰ ق م. این صحنه اوج یک نبرد کیهانی را نشان می دهد.

پلاکی از سنگ آهک که کله یک هیولا
 بر بالای آن قرار دارد، و به منظور دفع
 ارواح خبیث که تعدادی از آنها در
 سمت دیگر پلاک تصویر شده‌اند مورد
 استفاده قرار می‌گرفته است. تصاویر
 ردیف بالا نمادهای خدایان آسمانی
 است، و در ردیف سوم هیولاها مرد
 بیماری را تهدید می‌کنند. جهنم در
 ردیف پائین نقش شده است.



سالی که آنها را از مخاطبان جدیدشان جدا می‌کند، جذابیت خاصی به آنها بخشیده
 است. شاید ما غربی‌ها چنان غرق در سنت‌های ادبی و مذهبی نشأت‌گرفته از دوران
 کلاسیک یونان و کتاب مقدس باشیم که به پیروی از دیدگاه متأخر و پیچیده خود

یک پیکره نقش برجسته از یک پهلوان
نیرومند گیلگمش وار که یک بچه شیر را
حمل می‌کند. از کاخ
سارگون دوم در خورس آباد.



کیفیت‌هایی را به آنها نسبت دهیم که برای مردم بین‌النهرین باستان موضوعیت نداشته است. شاید صرف درک یک دیدگاه چندخدایی برای ما دشوار باشد، و تازه باید این نکته مهم را نیز به خاطر داشته باشیم که دانسته‌های ما ناقص است - آنچه که ما در اختیار داریم فقط تعدادی قطعه کوچک در یک پازل بزرگ است، بدون آن که از طرح کلی آن تصویری داشته باشیم. و نیز باید به خاطر بسپاریم که این کتیبه‌ها به هیچ‌وجه به منظور این که ما آنها را بخوانیم نوشته نشده‌اند.

با این همه، بررسی دقیق، خصوصیات و الگوهای را روشن می‌کند که می‌تواند ما را به ژرف‌کاوی بیشتر در این اسطوره‌ها رهنمون شود. دیده‌ایم که چگونه سرعت حوادث همواره با وقار و کند است، چگونه تغییر یک مکان همواره تحت تأثیر رفتن قهرمان اسطوره به مکانی دیگر است. تمهیدی وجود ندارد که نشان دهد «در این فاصله»، در زمان و مکانی دیگر بر سایر شخصیت‌های داستان چه می‌گذرد؛ فقط یک راوی می‌تواند داستان را در یک زمان بیان کند. طرح داستان به شیوه‌های ساده و گوناگون پیش می‌رود: با رؤیاهایی که رویدادهای آینده را پیش‌گویی می‌کنند، با گفتگوهای که میان طرفین متخاصم درمی‌گیرد، و با دستورات و اندرزهایی که خدایان می‌دهند.

دیده‌ایم که چگونه تکرار، در مقیاسی وسیع، معمولاً کلمه به کلمه، بدون تغییرات ظریف واژگانی مورد استفاده قرار می‌گیرد. واقعیت از طریق تکرار تقویت می‌شود. بعضی قطعات حماسه آفرینش، چهار بار به طور کامل تکرار می‌شوند، و هیچ اسطوره‌ای وجود ندارد که شامل این تکرارها نباشد. گاهی اوقات از این تمهید برای به اوج رساندن کشش نمایشی استفاده شده است، به عنوان مثال هنگامی که عقاب اتنه را به آسمان نزد انو می‌برد، یا هنگامی که گیلگمش در سرزمین ظلمات راه خود را می‌جوید. همچنین بر اهمیت بعضی قطعات توصیفی تأکید می‌گذارد و مخاطبی را که به تصاویر بصری عادت ندارد تشویق می‌کند که چشم ذهن خود را بگشاید و ببیند که مسئله چه بوده است، و برای قهرمانانی که در صحنه درگیرند چه چیز در معرض مخاطره قرار دارد. به این ترتیب، هنگامی که گروه هیولاهای تیه‌مت بارها و بارها توصیف می‌شوند، منظور آن است که مخاطب دقیقاً ببیند و احساس کند که آنها تا چه اندازه رعب‌آور و هولناک‌اند. این خمیرمایه‌ای است که قصه‌گویی از آن ساخته می‌شود. یکی دیگر از تمهیدات اسطوره، رسیدن به یک عدد و سپس به اوج رساندن آن با افزودن یک شماره دیگر است. از این رو است که پس از توفان بزرگ، هنگامی که کوه نیموش قایق را محکم نگاه می‌دارد، رقم شش روز با هفتمین روز پس از آن به اوج می‌رسد.

در اولین و دومین روز، کوه نیموش قایق را محکم گرفت و نگذاشت تکان بخورد.
در سومین و چهارمین روز، کوه نیموش قایق را محکم گرفت و نگذاشت تکان بخورد.

در پنجمین و ششمین روز، کوه نیموش قایق را محکم گرفت و نگذاشت تکان بخورد تا آنکه هفتمین روز فرا رسید...



چشم‌اندازی رمانتیک از ویرانه‌های تخت‌جمشید که در اوائل قرن هجدهم چاپ شده است.

به همین ترتیب گیلگمش به خواب عمیقی فرومی‌رود که شش روز و شش شب طول می‌کشد، و روز هفتم از خواب برمی‌خیزد. نرگل و ارشکیگل با اشتیاق تمام شش روز و شش شب کنار یکدیگر می‌خوابند. روز هفتم، زندگی واقعی از سرگرفته می‌شود. در حماسه آفرینش، دو خدا به جنگ تیه‌مت فرستاده می‌شوند، اما شکست می‌خورند، و این خدای سوم، مردوک، است که موفق می‌شود. در حماسه انزو، سه خدا سعی می‌کنند و موفق نمی‌شوند، و این خدای چهارم، نینورته است که توفیق می‌یابد. اعداد عموماً اهمیت دارند، بخصوص شماره‌های سه و هفت. رؤیاها با عدد سه می‌آیند، و بادها و سلاح‌ها با عدد هفت. تأثیر تراکمی، کشش را افزایش می‌دهد.

کوشش به منظور ارزیابی ارزش ادبی این متون، بی‌تردید امر خطیری است که در آن فرصت‌های بی‌پایانی برای خطا کردن وجود دارد. تمهیدات ادبی گوناگون باید منعکس‌کننده ذائقه مخاطبان اصلی باشد، مخاطبانی که ذائقه آنها بیشتر با پیچیدگی و مقاصد اخلاقی دمساز است تا نمایش‌های سوزناک و گزنده. در زندگانی دنیای باستان، خدایان چنان نقش مهمی ایفا می‌کردند که امروزه به آسانی قابل درک نیست، چرا که به نظر می‌رسد برای هر چیزی یک تبیین علمی وجود دارد. اما در تلاش به منظور ارزیابی جذابیت این متون، در هر زمینه‌ای - مقاصد، سبک یا محتوا - باید محدودیت‌های خود را درک کنیم. شاید بهتر باشد بگذاریم لذت‌های ساده - از گیلگمش باشکوه، ایشتر زیبا و جواهرنشان، انزوی شرور، مردوک مغرور، آی خردمند، انیکدوی پشمالو، اوت -

نه‌پیش‌تیم مرموزه ارشکیگل لب سیاه – مهمترین عامل باشد. هنر بازگو کردن اسطوره‌ها در نهایت فقط یک هدف را دنبال می‌کند: شعله‌ور ساختن تخیل کسانی که گوش می‌دهند یا می‌خوانند. آتش اسطوره‌های بین‌النهرین هنوز هم شعله‌ور است.

پیشنهادهایی برای مطالعه بیشتر

زبان اکدی به عنوان یک زبان مکتوب در قرن اول میلادی از بین رفت، دریافت جدید ما از این زبان همچنان در حال پیشرفت است. فرهنگ لغات آشوری بزرگی که مؤسسه شرق شناسی دانشگاه شیکاگو تدوین می‌کند هنوز انتشار می‌یابد، و هر مجلد جدید آن تفسیرها و اندیشه‌های تازه‌ای درباره جزئیات متون باستانی در اختیار ما می‌گذارد، هر چند تصویر عمومی ما از کل این متون به تغییر چندانی نیاز ندارد. تازه‌ترین اثر در مورد کلیه این متون که در مقدمه نیز به آن اشاره شد *اسطوره‌هایی از بین‌النهرین*^۱، اثر استفانی دالی (آکسفورد، ۱۹۸۹) است. پژوهش‌های تازه دیگری درباره حماسه گیلگمش انجام گرفته است که از جمله آنها می‌توان به قطعات منتشر نشده‌ای اشاره کرد که توسط آندرو جرج صورت گرفته و تحت عنوان *حماسه گیلگمش بابلی*^۲ در سال ۱۹۹۳ توسط انتشارات دانشگاه آکسفورد انتشار خواهد یافت. برای مطالعه یک بحث کاملاً فنی درباره این حماسه، به کتاب *تکامل حماسه گیلگمش*^۳، نوشته ج. ه. تیگی (فیلادلفیا، ۱۹۸۲) مراجعه کنید که احتمالاً بهترین اثر است. *اتره-خسیس: داستان بابلی توفان*^۴، اثر و. جی. لامبرت و آ. ر. میلارد (آکسفورد، ۱۹۶۹) اثری استاندارد درباره متن کامل این اسطوره است.

برای مرور کردن متون بین‌النهرینی به طور کلی، و مقایسه آن با سایر متون باستانی به کتاب *متون شرق نزدیک باستان*^۵، ویراسته جیمز. ب. پیچارد (پرینستون، ۱۹۶۹) مراجعه کنید. این اثر، جدا از اسطوره‌ها، حماسه‌ها و افسانه‌ها، بخش‌هایی درباره متون حقوقی و تاریخی، آئین‌ها، اوراد و توصیف جشن‌ها، سرودهای مذهبی و دعاها، آثار آموزشی و

1. *Myths from Mesopotamia*

2. *The Babylonian Gilgamesh Epic*

3. *The Evolution of the Gilgamesh Epic*

4. *The Babylonian story of the Flood*

5. *Ancient Near Eastern Texts*

خردمندان، مرثیه‌ها، نامه‌ها، متون ازدواج‌های مقدس و آوازهای عاشقانه را نیز شامل می‌شود.

درباره تاریخ و تمدن آشور و بابل کتاب‌های فراوان نوشته شده است که از میان آنها توجه شما را به سه اثر زیر جلب می‌کنم: *بین‌النهرین باستان*^۱، نوشته آ. ل. اینهایم (شیکاگو، ۱۹۷۷)؛ *بابل*^۲، نوشته ج. اوتس (لندن، ۱۹۸۶)، و *قدرتی که آشور بود*^۳، نوشته ه. و. ف. ساگز (لندن، ۱۹۸۴). کتاب‌های اول و دوم فوق‌الذکر، تجدیدنظر و بهنگام شده‌اند، و هر سه اطلاعات زمینه‌ساز سودمندی به دست می‌دهند.

درباره کشف دوباره این سرزمین باستانی، ستون لوید اخیراً کتاب *جذاب و مصور خود شالوده‌هایی در میان گردوغبار*^۴ (لندن، ۱۹۸۰) را تجدیدنظر کرده و بر مطالب آن افزوده است. یک تصویر کلی عالی از کشف دوباره بسیاری از تمدن‌های باستانی در کتاب *کشف دنیای باستان*^۵ (لندن، ۱۹۸۵) نوشته ه. و. ف. وینستون ارائه شده است. در مورد خط میخی، کریستوفر واکر از بخش اشیاء عتیقه آسیای غربی در موزه بریتانیا، بررسی کاملی به عمل آورده، و بعضی متون نمونه را نیز عرضه کرده است؛ می‌توانید به کتاب *خط میخی (مجموعه خواندن گذشته)*^۶ (لندن، ۱۹۸۷) مراجعه کنید.

درباره موضوع کلی اسطوره، صدها کتاب و مقاله وجود دارد که ارزش مطالعه کردن دارند. در زمینه شرق نزدیک کتاب جی. س. کریک، تحت عنوان *اسطوره: معنا و کارکردهای آن در دنیای باستان و سایر فرهنگ‌ها*^۷ (کمبریج، ۱۹۷۱)، و در مرتبه بعدی، *اسطوره‌شناسی خاورمیانه*^۸، نوشته س. ه. هوک، انتشارات پنگوئن (۱۹۶۳) را توصیه می‌کنم.

1. *Ancient Mesopotamia*

2. *Babylon*

3. *The Might That was Assyria*

4. *Foundations in the Dust*

5. *Uncovering the Ancient World*

6. *Cuneiform (Reading the Past Series)*

7. *Myth: Its Meaning and Functions in Ancient and Other Cultures*

8. *Middle Eastern Mythology*

ترجمه خوبی از این اثر با مشخصات زیر در دست است. اساطیر خاورمیانه. مترجمان علی اصغر بهرامی، فرنگیس مزداپور، تهران، انتشارات روشنگران. بی‌تا.

فہرست راہنما

بارتون، جی. آ. G. A. Barton ۲۲	۶۹، ۷۰، ۷۹، ۸۶، ۹۲، ۹۳، ۹۵	آرنولڈ، سرادوین ۱۹
بغداد ۱۳	۱۰۰	آساکو ۵۷ Asakke
بلیہ Balih ۸۹	المیشو ۵۷ Elmēšu	آشور ۲۰، ۲۲، ۳۰، ۳۲، ۳۳
بوتا، پل امیل Paul Emile Botta ۱۵	انتوم ۳۵ Antum	آشور بانہال ۹، ۱۸، ۱۹، ۲۵، ۲۹، ۳۳
۱۶	اندورونا ۷۲ Andurena	۵۱، ۴۶
بورسیپہ Borsippa ۲۷، ۲۵، ۲۲	انزو ۱۰، ۳۶، ۴۸، ۵۲، ۹۱، ۹۲، ۹۳	آشور ناصرہال ۲۱
بیلیت - ایللی Belet-ili ۹۳، ۶۹	۱۰۷، ۹۵، ۹۴	آشور ناصرہال دوم ۱۵
پاریس، ۱۶	انشر ۷۷، ۷۶ Anshar	آشوریان ۱۶
پسوک کال Papsukkal ۹۶	انکی ۷۰، ۳۷، ۳۴ Enki	آلمان ۱۲
پیترو دلاوالہ ۱۳، ۱۲	انکیدو ۱۰، ۳۲، ۳۹، ۵۲، ۵۳	آناٹولی ۴۵
پلر ۹	۵۵، ۵۶، ۵۷، ۵۸، ۵۹، ۶۰، ۶۱	آا Ea ۱۰، ۳۶، ۳۷، ۴۶، ۵۲، ۶۰، ۶۵
نخت، جمیلہ ۱۳	۶۲، ۶۴، ۶۸، ۱۰۷	۷۳، ۷۶، ۷۹، ۹۰، ۹۱، ۹۲، ۹۳
نکلیم نو Taklimtu	انگلستان ۱۶، ۱۷	۹۲، ۹۵، ۹۶، ۹۷، ۹۸، ۱۰۰، ۱۰۷
تل العمارنہ ۱۰۱	ان نوکی کی ۹۹	ایل ۲۸
نشوز Tammuz ۳۷	اننوناککی ۸۶، ۳۷ Anunaki	اپسو ۲۷، ۷۲، ۷۳، ۷۹
تیکلات ۹	انو ۳۵، ۵۳، ۵۲، ۶۰، ۷۶، ۷۹	اترہ خسیس Atrahasis ۱۰، ۳۳، ۶۸
تیکلات پلر سوم ۲۳	۹۰، ۹۱، ۹۲، ۹۹، ۱۰۰	۷۰، ۷۲، ۸۱
تیمت Tiamat ۷۲، ۷۳، ۷۵، ۷۶، ۷۷	انوککی ۷۶، ۳۷ Anukki	اتنہ Etana ۱۰، ۳۳، ۴۹، ۸۶، ۸۷، ۸۸
۷۸، ۷۹، ۱۰۶، ۱۰۷	اوت - ناپیش تیم ۱۰ Ut-Napishtim	۸۹، ۹۰، ۱۰۶
حزان ۲۴، ۳۷	۶۱، ۶۲، ۶۵، ۶۶، ۶۷، ۶۸، ۱۰۸	انو Uru ۲۷
حلب ۱۳، ۲۰	اور ۲۴، ۴۰، ۴۵	ادپہ Adapa ۱۰، ۹۰، ۹۱
حماسہ آفرینش ۲۰، ۳۳، ۴۸، ۴۹، ۵۰	اورارتو ۳۰	ادپہ بال ۹۰
۷۲، ۸۱، ۸۲، ۹۱، ۹۵، ۱۰۷	اورشہ نیشی ۶۲، ۶۷، ۶۸	ادد Adad ۳۶، ۳۷، ۹۲
حماسہ اررا ۱۰، ۸۲، ۸۲	اوروک Uruk ۱۰، ۱۷، ۲۴، ۳۵، ۴۶	ارییل ۳۵
حماسہ انزو ۱۰، ۸۲، ۹۱، ۱۰۷	۴۸، ۵۱، ۵۲، ۵۳، ۵۴، ۵۷، ۵۸	اررا Erra ۱۰، ۳۷، ۴۶، ۸۲، ۸۳
حماسہ کبلکمش ۱۰، ۲۸، ۲۹، ۳۲	۵۹، ۶۰، ۶۱، ۶۸، ۸۲	۸۵
۳۳، ۳۶، ۳۷، ۳۸، ۵۱، ۶۸، ۷۰	اوکال لو Ugallu ۷۵	ارشکیکل Ereshkigal ۱۰، ۳۷، ۹۵
۷۲، ۸۱، ۱۰۰	اومو Umu ۷۵	۹۶، ۹۷، ۹۸، ۹۹، ۱۰۰، ۱۰۱
حمورابی ۹، ۲۳	ایسین ۲۹	۱۰۷، ۱۰۸
حیتی ۲۵	ایشتر Ishtar ۱۰، ۳۳، ۳۵، ۳۶، ۳۷	ارورو Aruru ۳۷، ۵۳
خط میخی ۱۵، ۱۷، ۲۹، ۳۵	۵۲، ۵۳، ۵۴، ۵۶، ۵۷، ۵۸، ۵۹، ۶۳	اریدو Eridu ۳۴، ۳۷، ۹۰
خلیج فارس ۲۵	۸۶، ۹۳، ۹۵، ۹۶، ۹۷، ۹۸، ۱۰۰	اسکندریہ ۱۳
خورس آباد Khorsabad ۱۵، ۱۰۳	۱۰۷	اسیت، جرج ۱۸، ۱۹، ۲۰، ۲۱
۱۰۵	ایگی کی Igi ۳۷، ۷۰، ۷۶	اسہ گیل ۳۵، ۸۲
خومیہ Hombaba (Huwawa) ۵۲	ایلام ۵۶	اشرہ Esharra ۷۹
۵۲، ۵۵، ۵۶، ۵۷، ۶۰، ۶۳	ایلبرت Habrat ۹۰	اصفہان ۱۳
داروین ۲۳	ایم ہولا Imhulla ۵۷	اکد ۸۵
دانمارک ۱۲	اینانا Inana ۳۵	اکدی ۲۶
در Der	۹، ۱۰، ۲۲، ۲۵، ۳۲، ۳۵، ۳۷، ۴۲	اکدہ ۳۵
دلاوالہ ۱۳، ۱۲	۴۶، ۴۸، ۴۹، ۷۲، ۸۰، ۸۱، ۸۳	ایبا Eiba ۲۵
دمشق ۱۳	۸۴	ایللی Ellil ۱۰، ۳۵، ۳۷، ۵۲، ۶۰، ۶۷

موصل ۲۰، ۱۶	فیصر و بلهلم دوّم ۲۲، ۲۱	دمکینه Damkina ۷۳، ۳۷
مول لیلو Mulliltu ۳۵	کارستون نیبور ۱۴	دوموزی Dumuzi ۳۷، ۵۸، ۹۰، ۹۷
میلینتا ۳۵	کالچ ۱۵	۹۸
نیو Nahu ۵۱، ۳۷	کینتی ایلانی مردوک	دیلینز Delitzsch ۲۲، ۲۱
نیوکت نصر Nehuchadrezzar ۹	Kabti-ilani-Marduk ۲۶	راندل ۱۷
نیوکت نصر دوم ۳۵	کرمانشاه ۱۴	راولینسون ۱۴، ۱۷، ۲۳
ندر Nedu ۱۰۰	کککه Kakka ۹۸	زاب سفلی ۳۰
نرگل Nergal ۱۰، ۳۷، ۳۸، ۸۲، ۸۵	کورنوکی ۹۹، ۹۵، ۱۰۰	زمیران، اج ۲۱
۹۸، ۹۹، ۱۰۰، ۱۰۱، ۱۰۷	کیشی ۳۵، ۷۲، ۸۶، ۸۹	زیو سودره Ziusudra ۶۸
نس‌سه Nissaha ۲۶	کینگو Qingu ۷۵، ۷۶، ۷۸، ۸۱	سپار زیگو Sappar Ziggu ۵۷
نمتر Namtar ۳۷، ۹۶، ۹۷، ۹۸، ۹۹	کررا Gerra ۹۲	سارگون دوم ۱۵، ۳۰، ۳۱، ۳۵، ۱۰۳، ۱۰۵
۱۰۰	کرنس بوتن Grenz boten ۲۲	سلطان‌به ۲۵، ۳۳، ۷۲
نمرود ۱۵، ۲۹، ۴۱، ۹۱	کروغند ۱۳، ۱۴	سناخریب Sennacherib ۹
نیپ‌پور Nippur ۲۲، ۳۳، ۳۵، ۳۸	کیلبرت و سولیان ۱۷	سومری ۳۰، ۳۲، ۳۵، ۳۷، ۴۵، ۴۶
نین خورسک Nin-hursag ۳۷	کیلکمش ۱۰، ۲۰، ۳۳، ۳۹، ۴۹، ۵۱	۵۱، ۵۵، ۵۶، ۵۸، ۸۹
نین‌سون ۵۱، ۵۶	۵۲، ۵۳، ۵۴، ۵۵، ۵۶، ۵۷، ۵۸	سپ‌پر ۳۷، ۵۱، ۵۶، ۸۲
نین‌کیرسو ۹۱	۵۹، ۶۰، ۶۱، ۶۲، ۶۳، ۶۴، ۶۵	سیدوری ۶۳، ۶۴
نین لیل ۳۵	۶۶، ۶۷، ۶۸، ۷۷، ۸۶، ۹۰، ۱۰۶	سین Sin ۳۷
نینوا ۹، ۱۹، ۲۰، ۲۲، ۲۵، ۲۹، ۴۴، ۵۱	۱۰۷، ۱۰۹، نیز = حماسه	سین - لکی - اون‌نینی
۹۸، ۷۲	کیلکمش	۲۶ Sin-leqi-unnini
نینورته Ninurta ۱۰، ۳۷، ۹۱، ۹۲، ۹۳	لارسا ۳۷، ۴۰، ۴۹	سینت چاد یوسکارن، و. ۲۲
۹۴، ۹۵، ۱۰۷	لبنان ۴۸	شمو ۳۷
وارکا ۱۷	لندن ۱۶، ۱۷	شرادر ۲۰
وایت‌هاوس، او. سی. ۲۰	لوح تقدیر ۱۰	شره Shara ۹۳
وینز ۱۳	لوفتوس، و. ک. ۱۷	شلمنصر سوم ۱۵، ۱۶، ۲۲
ویسننه بالمارولی ۱۹	لوکل بنده ۵۱، ۵۹	شم‌خت ۳۲، ۵۲، ۵۳، ۶۰
ویکتوریا ۱۶	لهمو Lahmu ۷۵	شمنش Shamash ۳۰، ۳۲، ۳۶، ۳۷
ویلکینز و شرکا ۱۷	لیارد ۱۵ تا ۱۹	۵۲، ۵۶، ۶۰، ۶۴، ۸۶، ۸۷، ۸۸
وینکلر ۲۱	ماری Mari ۲۵، ۲۲، ۲۵	صحرای سینا ۱۳
هاید، توماس ۱۳	مجدو ۴۰	عمارنه ۱۰۱
هرمزد رسام ۱۶	مردوک Marduk ۱۰، ۳۰، ۳۵، ۳۷	فرانسه ۱۲، ۱۷
هلوب Halub ۸۶	۷۳، ۷۶، ۷۷، ۷۸، ۷۹، ۸۰، ۸۱	فرود ایستر ۱۰، ۹۵، ۹۸، ۹۹
هوگو کرسمان ۲۲	۸۲، ۸۳، ۸۴، ۹۵، ۱۰۷	فلسطین ۱۳
	مقی Mammī ۳۷	فلسطینیه ۱۳
	موش - هوش شو Mušhuš ۵۷	

اسطوره‌های ملل ۲ —

مجموعه‌ی «اسطوره‌های ملل» که این دومین کتاب آن است ترجمه‌ی کتابهای مجموعه‌ی «گذشته‌ی افسانه‌ای» است که موزه‌ی بریتانیا و دانشگاه تگزاس آن را مشترکاً منتشر کرده‌اند و شامل کتابهایی کم‌حجم و پر‌مطلب است که مهمترین داستانهای اساطیری اقوام و ملل مختلف جهان را بازگو میکنند.

بین‌النهرین، همچنان که مهد یکی از کهنترین تمدنهای جهان است، مهد کهنترین قصه‌های اساطیری نیز هست که سرچشمه بسیاری از اسطوره‌های بعدی ملل سامی و یونانیان بوده‌اند و برخی از آنها چون حماسه‌ی گیل‌گمش — پادشاهی نیمه آسمانی که به جستجوی زندگانی جاوید برآمد — امروزه از آوازه‌ای جهانی برخوردارند. در این کتاب، پس از فصلی درباره‌ی ماجرای کشف و رمزیابی لوحه‌های گلی خط میخی در قرن نوزدهم، با زیباترین و جذابترین افسانه‌های این سرزمین کهنسال آشنا میشویم.



۳۶۰ تومان