

تحلیل مبانی نظری اسطوره‌نگاری در تمدن‌های کهن بر مبنای رهیافت آگاهی اسطوره‌ای ارنست کاسیرر (مطالعه موردی: میان‌رودان)

چکیده:

یکی از مواردی که به زعم برخی مکاتب فلسفی به عنوان باز نمود آگاهی در مرحله‌ای از حیات انسان معرفی شده است، «اسطوره» می‌باشد؛ بنا به نظر ارنست کاسیرر، ادراکات و جهان‌شکل یافته در اساطیر، محتواها و ویژگی‌هایی دارد که فهم و پذیرش آنها با معیارهای دانش نظری و عقل محور امروز چندان آسان نیست؛ لذا، این اصول را می‌بایست در چارچوب دستگاه شناختی غیر عقلانی اسطوره‌ای مورد بررسی قرار داد. بر این اساس، پرسش اصلی این پژوهش، اینگونه شکل می‌یابد: چه ارتباطی میان محتواها و ویژگی‌های اصلی آگاهی اسطوره‌ای از منظر کاسیرر، با نوع نمود تجسمی اسطوره‌نگاری‌های اقوام کهن و به طور خاص با یکی از این نمودها در تمدن میان‌رودان، وجود دارد؟ و هدف از آن، گام برداشتن در مسیر ارائه الگویی کارآمد به منظور خوانش، تحلیل و تبیین مضمونی و فرمی (تجسمی)، شکل‌های مختلف اسطوره‌نگاری در تمدن‌های کهن است. روش پژوهش توصیفی-تحلیلی بوده و اطلاعات مورد نیاز پژوهش به روش کتابخانه‌ای گردآوری شده است. روش تحلیل اطلاعات کیفی می‌باشد و نمونه مورد مطالعه لوح‌های با کارکرد تعویذ موسوم به «پروزو» مربوط به دوره نوبابلی (از تمدن میان‌رودان) می‌باشد. بر مبنای

نوع مقاله: پژوهشی

تاریخ دریافت: ۱۳۹۹/۰۳/۲۰

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۹/۰۹/۲۴

مجیدرضا مقنی پور

(نویسنده مسئول)، استادیار، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه شیراز، شیراز، ایران

Email: moghanipour@shirazu.ac.ir

اشکان رحمانی

استادیار، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه شیراز، شیراز، ایران

Email: rahmani.ashkan@shirazu.ac.ir

نتایج این مقاله، مهم‌ترین تمایزات محتوا و ویژگی‌های آگاهی اسطوره‌ای در مقایسه با شناخت و آگاهی عقلانی، در قالب‌های تفکیک و وحدت پدیده‌ها و امور، کیفی‌گرایی پدیده‌ها، مفهوم علیت، واسطه‌های ادراکی (فضا، زمان، عدد) و تجسم بخشی پدیده‌ها و امور، مورد شناسایی قرار گرفت. هم‌چنین، در مطالعه نمونه‌ای از آثار اسطوره‌نگاری مربوط به تمدن میان‌رودان، ویژگی‌هایی هم‌چون تفکیک فضایی در آگاهی اسطوره‌ای، ماهیت کیفی اعداد اسطوره‌ای، تجسم جوهری پدیده‌ها و امور ذهنی و انتزاعی و تجسم نمادپردازانه پدیده‌ها مورد بررسی و تحلیل قرار گرفت.

واژگان کلیدی: اسطوره، ارنست کاسیرر، میان‌رودان، آگاهی اسطوره‌ای، شناخت‌شناسی

مقدمه

مقصود از «مذهب» در فرهنگ‌ها و تمدن‌های کهن، پهنه وسیعی از تفکرات و اندیشه‌هایی است که در یک سو با سحر و جادو آغاز و در سوی دیگر، به فلسفه ختم می‌گردند (بلک و گرین، ۱۳۸۵: ۱۷). نفوذ و گستره این اندیشه‌های مذهبی در تمامی جوانب زندگی جوامع کهن، بسیار فراگیر بوده است؛ حکومت و سیاست، روابط اجتماعی، خانواده و آموزش، همه تحت الشعاع این شکل تفکری بوده‌اند. در این میان، بخش قابل توجهی از هنرهای هستی‌یافته در این تمدن‌های باستانی نیز در این جو مذهبی و با استفاده از نگاره‌ها و تصاویر شکل یافته بر مبنای این اعتقادات، پدید آمده است. اما درک و فهم این اعتقادات و اندیشه‌ها و متعاقب آن فهم محسوسات و هنرهای سامان یافته بر مبنای آن‌ها، اصول و ابزاری را طلب می‌کند که یافتن این اصول و ابزار به کارگیری آن‌ها برای انسان امروز چندان آسان نمی‌باشد. عقلانیت به عنوان ابزار شناختی غالب در جهان امروز قادر به تبیین صحیح پدیده‌هایی که سرچشمه‌های حیات و وجودشان مبنایی غیرتعلقی دارند، نمی‌باشد؛ لذا، به واسطه این عقل‌گرایی و ابزارهای شناختی مرتبط به آن «نمی‌توان از سرمشق‌های مشابهی در بررسی آثار هنری تمدن‌های مختلف، بهره گرفت و حتی بهره‌گیری از معیارهای یکسان برای ارزیابی آثار هنری یک تمدن خاص در بازه‌های زمانی گوناگون نیز مشکلات فراوانی به دنبال دارد. این مشکلات زمانی دوچندان می‌شوند که دآوری و بررسی هنرهای غیراروپایی، آن هم در زمان‌هایی پیش از شکل‌گیری تمدن غرب در دستور کار قرار بگیرد» (شاهوردی، ۱۳۹۸: ۴۲). بشر امروزی که در آگاهی و فرم تعلیلی شناخت، سکنی گزیده است، همه هستی‌های پیش از خود و غیر از خود را نیز بر مبنای عقلانیت امروز خود محک می‌زند؛ او که تمامی هستی خود را در شناخت تعلیلی جستجو می‌کند، غافل از این حقیقت است که عقل و روش‌های فهم و ادراک عقلانی، تنها یکی از مسیرهای شناخت و یکی از انواع آگاهی‌های انسانی است و همین غفلت خود اساس سوء فهم شناختی وی از فرهنگ‌ها و تمدن‌های کهن می‌گردد.

یکی از مواردی که به زعم برخی مکاتب فلسفی به عنوان باز نمود آگاهی و ادراک انسانی در مرحله‌ای از حیاتش معرفی شده است، اسطوره^۲ و به شکل دقیقتر «روایت‌های اساطیری» می‌باشد؛ یعنی روایت‌هایی که شکل‌گیری اجزا

و مولفه‌های آن، بر منطقی غیرعقلانی و اساطیری، استوار بوده است. ارتقای اسطوره به یکی از شکل‌های شناختی انسان، توسط ارنست کاسیرر،^۳ فیلسوف بزرگ نوکانتی، انجام گرفت. کاسیرر به مانند کانت،^۴ تنها مسیر شناخت انسانی را از راه فرم‌هایی از مفاهیم ذهنی و انتزاعی - که در واقع ابزارهای شناختی انسان هستند - می‌دانست؛ اما برخلاف کانت، معتقد بود که این فرم‌ها تنها به الگوهای عقلانی محدود نیستند؛ بلکه فرم‌ها و الگوهای غیرعقلانی نیز در فرآیند معرفت و شناخت انسانی نقشی مهم ایفا می‌کنند؛ وی عمیقاً بر این اعتقاد بود که منطق آگاهی بخشی انسانی، پیوسته عقلانی نبوده است و حواس و عواطف انسانی نیز در شکل بخشی ادراکات شناختی انسان دخالت داشته و دارند. در این میان کاسیرر «اسطوره» را به عنوان یکی از مهمترین فرم‌های شناخت غیرعقلانی انسان در مسیر حیاتش به ما عرضه می‌دارد. وی محتوای این آگاهی را در مقابل مبانی اندیشه تعلیلی معاصر قرار می‌دهد و ویژگی‌های آن را در قیاس با آگاهی تعلیلی امروزی تعریف می‌کند. وی همچنین مسیر حرکت اندیشه انسان را از آگاهی اسطوره‌ای^۵ به آگاهی تعلیلی می‌داند. بر این مبنا ادراکات و جهان شکل یافته در اساطیر از دیدگاه کاسیرر، محتواها و ویژگی‌هایی دارد که فهم و پذیرش آنها با معیارهای دانش نظری و عقل محور امروز چندان آسان نیست؛ لذا این اصول را می‌بایست در چارچوب دستگاه شناختی غیرعقلانی اسطوره‌ای مورد بررسی قرار داد (مقنی پور و رحمانی، ۱۳۹۸: ۵۴).

از سوی دیگر، بررسی آثار برجای مانده از دوران گذشته ثابت می‌کند که بشر در طول حیاتش به هنر نیازمند بوده است. همواره، افرادی از پس تاثیرپذیری از محیط پیرامونی و نیز اندیشه‌ها و عقاید رایج در محدوده زمانی و مکانی خاص، در پی باز نمود و بیان چیزی بوده که حاصل آن «هنر» نام گرفته است و از مجموع این باز نمودها و بیان‌ها - از نقاشی‌های غارها گرفته تا آثار آوانگار د قرن بیستم - انبوهی از سبک‌ها شیوه‌های گوناگون پدید آمده است و این سبک‌ها، بارها و بارها و از دیدگاه‌های مختلف، مورد تحلیل و بررسی قرار گرفته‌اند (استینسون و کایتون، ۱۳۹۰: ۲۲). در دنیای امروز، ظاهراً، بسیاری می‌خواهند فعالانه درگیر این آثار گردند؛ اما بر این مهم نیز آگاهند که بسیاری از چیزهایی که می‌بینند، برای شان معنا دار نیست و بخش اعظمی از این ناتوانی‌ها در فهم آثار هنری خلق شده، ناشی از گونه‌گونی فراوان جهان

فرهنگی و شناختی خالقان آن هاست. اسطوره به مانند هر شکل روایتی دیگر، نقشی انکارناپذیر به تخیل تصویری داده است. یک روایت اسطوره‌ای، متشکل از ترکیبی از تصاویر ذهنی و البته، تخیلی است که بر مبنای هدف و الگویی مشخص انسجام یافته است؛ در این روایت‌ها، آگاهی و شناخت انسانی از خود و پیرامونش، در قالب تصاویر ذهنی و خاص و البته جوهری بیان می‌گردد. این روایت‌های اساطیری و جهان‌تصویری شکل یافته در آن‌ها، محتواها و ویژگی‌هایی دارد که خود بر مبنای اصول بنیادین آگاهی اسطوره‌ای بنا شده‌اند؛ لذا، این جهان را می‌بایست در چارچوب خود (آگاهی اسطوره‌ای) مورد بررسی قرار داد؛ به نظر می‌رسد بازکاوی اصول بنیادین آگاهی اسطوره‌ای، ما را به درک چپستی و چرایی نوع تصاویر شکل یافته بر اساطیر نایل می‌گرداند.

پیشینه پژوهش

مساله اصلی در این پژوهش، کشف ارتباط میان محتواها و ویژگی‌های اصلی آگاهی اسطوره‌ای از منظر کاسیرر با نوع نمود تجسمی آن‌ها در اسطوره‌نگاری‌های اقوام کهن می‌باشد و هدف از آن، گام برداشتن در ارائه الگویی نظری برای تحلیل و تبیین مضمونی و فرمی (تجسمی) اسطوره‌نگاری‌ها بر مبنای ویژگی‌ها و محتواهای بنیادین شکل دهنده آگاهی اسطوره‌ای است. سوالاتی که این پژوهش در صدد پاسخ‌گویی به آنهاست، عبارتند از: محتواها و ویژگی‌های بنیادین اسطوره، به عنوان یک فرم شناختی، از منظر کاسیرر کدامند؟ تاثیرگذاری محتواها و ویژگی‌های فرم شناختی اسطوره از منظر کاسیرر، بر نمودهای تجسمی یکی از روایات اساطیری تمدن میان‌رودان چگونه است؟ به منظور پاسخ به این سوالات در این مقاله، ضمن مروری بر دیدگاه‌های مهم در خصوص تعریف و تبیین اسطوره، به بررسی رویکرد شناخت‌شناسانه کاسیرر از اسطوره می‌پردازیم و محتواها و ویژگی‌های مهم و بنیادین دستگاه شناختی اسطوره را از منظری معرفی می‌کنیم؛ در ادامه، یکی از آثار شکل یافته در تمدن باستانی میان‌رودان بر مبنای این ویژگی‌ها مورد بررسی و تحلیل قرار می‌گیرد.

روش پژوهش

روش پیشبرد پژوهش در این مقاله توصیفی-تحلیلی بوده که در فرآیند آن، ضمن معرفی و توصیف محتوا و ویژگی‌های

فلسفه معاصر می‌پردازد.

بخش دوم پیشینه‌ها، شامل پژوهش‌هایی می‌باشد که به توصیف و تحلیل هنر اساطیری به ویژه در حوزه هنر میان‌رودان پرداخته‌اند؛ وینتر (۲۰۰۲)، در مقاله «تعریف زیبایی در مطالعات غیرغربی: نمونه میان‌رودان باستان» به معیارها و شاخصه‌های متمایز مطالعه آثار هنری در تمدن میان‌رودان پرداخته است. شاهوردی (۱۳۹۸)، در مقاله «مرگ‌اندیشی به مثابه بنیانی در بررسی هنر میان‌رودان باستان»، ضمن اشاره به ناکارآمدی دیدگاه‌های زیبایی‌شناختی غربی در شناسایی و تحلیل هنر و فرهنگ تمدن‌هایی چون میان‌رودان، سعی نموده است، تا از منظر مرگ‌اندیشی، بنیانی برای ادراک برخی از آثار هنری این تمدن فراهم آورد. هم‌چنین، مقالاتی مانند «گونه‌شناسی نقش‌مایه خدای ایستاده بر حیوان در تمدن‌های آسیای صغیر و بین‌النهرین» نوشته احمدی‌اعلی و اعظم‌زاده (۱۳۹۵) و «بررسی نماد خورشید و مفاهیم مرتبط با آن در هنر بین‌النهرین» نوشته مبینی و حکیمی (۱۳۹۳) از جمله پژوهش‌هایی هستند که سعی نموده‌اند هنر میان‌رودان را بر مبنای مفاهیم نمود یافته در روایات اساطیری آن سرزمین تحلیل نمایند.

چیستی اسطوره

در بررسی ریشه‌های تاریخی بسیاری از فرهنگ‌ها، اعتقادات و باورها که نموده‌ها و نتایجی مانند برگزاری مراسم آیینی (جشن‌ها، سوگواری‌ها) و نیز تولید آثار هنری را با خود به همراه دارند، به روایت‌هایی برمی‌خوریم که گستره نفوذ آن در زندگی مردمان گذشته بسیار عمیق بوده است؛ به طوری که این روایت‌ها برای هر پدیده طبیعی و غیرطبیعی پیرامون انسان دلیل و تبیینی را به وی ارائه می‌دهند. این روایات که تحت عنوان «اسطوره» به ما معرفی می‌شوند، نقشی پررنگ نیز در شکل‌یابی فرهنگ تصویری اقوام و تمدن‌های گذشته داشته‌اند، زیرا که تصویرگری و شکل‌بخشی تجسمی این روایات را می‌توان در زمره نخستین تلاش‌های هنرورانه این فرهنگ‌ها دانست؛ لذا، در این بخش از مقاله، مروری بر چیستی مفهوم اسطوره از دیدگاه‌های مختلف خواهیم داشت.

خاستگاه اسطوره گذشته‌های بسیار دور است؛ به طوری که عده‌ای از صاحب‌نظران تولد اسطوره را هم‌زمان با پیدایش

آدمی می‌دانند. فرهنگ‌نویسان، اسطوره را واژه‌ای عربی می‌دانند و آن را برآمده از ریشه سطر (س ط ر) می‌شمارند. این واژه در زبان عربی افسانه و سخنان بی‌اساس و شگفت‌انگیز و برآمده از پریشانی معنا می‌دهد؛ که البته، مکتوب شده باشد؛^۹ اما به نظر می‌رسد، میان ریشه این واژه در زبان عربی و مفهوم کاربردی آن پیوندی وجود ندارد. در زبان‌های اروپایی واژه میت (myth) از موتوس (muthos) یونانی مشتق شده است و موتوس، عبارت از چیزی بود که به گفتار درآید. حتی یونانیان، موتوس را گفته‌ای می‌شمارند که به کنش و اجرا پیوند داشت (ضیمران، ۱۳۸۴: ۲)؛ از جمله عناصر مهم اسطوره، روایات بنیادی آن است؛ یعنی اسطوره‌ها را باید قصه‌های بنیادین تمدن‌ها به شمار آورد. حکایت‌هایی که ریشه‌های هویتی فرهنگ را روایت می‌کنند. اسطوره به فرهنگ، بن و ریشه می‌بخشد و از همین روی، اسطوره را می‌توان ترسیم‌گر صورت نوعی فرهنگ دانست؛ واقعیتی زنده که به آداب، رفتار، مراسم و آیین‌های آن معنا می‌دهد. در حقیقت «... اسطوره را می‌توان همان تاریخ مقدس و مینوی دانست که آغاز رویدادهای بزرگ ازلی، آغاز کیهان، آغاز انسان، آغاز زندگی و مرگ، آغاز پیدایش انواع موجودات زنده، آغاز کشاورزی، آغاز آتش، آغاز آیین و غیره را حکایت می‌کند» (همان: ۴۱). تکرار کلمه اسطوره ناخودآگاه ما را به یاد انسان‌های نخستین و تمدن‌های کهن می‌اندازد و چیزی که ما امروزه با نام‌هایی چون اسطوره و میت می‌شناسیم، دیدگاه و توجیهات انسان‌های نخستین در مورد طبیعت و پدیده‌های آن و از همه مهم‌تر ارائه نقش وظیفه‌ای برای خود انسان در این میانه است. کلود لوی اشتروس^{۱۰} با اشاره به یکی از کارکردهای اسطوره، آن‌ها را حکایاتی تخیلی می‌داند که در پرتو منطقی خاص، تقابل‌های دوتایی میان فرهنگ و طبیعت را حل می‌نمایند. او مدعی است که این منطق برای انسان آن زمان از هر لحاظ دارای انسجام و استحکام است. در حقیقت، منطق اساطیری، واژه‌ها و مفاهیم متضادی را - که با هم سازگار نیستند، مانند شب و روز، خشک‌سالی و سیل، سرما و گرما و ... - سازش می‌دهد و این سازش آن قدر تکرار می‌شود تا تناقص بنیادین مرتفع گردد (اشتروس، ۱۳۸۵: ۳۷).

ویلیام دوتی در کتاب «اسطوره‌نگاری، پژوهش درباره اساطیر و آیین‌ها» تعریف تک‌معنایی اسطوره را به باد انتقاد گرفته؛ و مدعی است باید رهیافتی چندساختی را در شناخت

انسان، آگاهی و شناخت خود از جهان پیرامون را به زبانی سمبلیک از طریق اسطوره‌ها بیان نموده است (موقن، ۱۳۸۹: ۱۴۲). برای منبنا، اسطوره، فلسفه و دانش را باید سه زمینه و پویه مرتبط در حرکت اندیشه آدمی به شمار آورد.^{۱۷} انسان در پرتو هریک از این سه پویه تلاش نموده است، تا هستی و جهان را بشناسد و بیازماید و سرانجام آن را بازنماید. هریک از این سه پویه، زمینه فهم عالم و آدم را به شیوه‌ای خاص برای انسان فراهم ساخته و هریک به زبان خویش به کار آمده و در این رهگذر سودمند افتاده‌اند. این سه حوزه آدمی را در گستره‌های کیهان‌شناسی و انسان‌شناسی یاری رسانده‌اند و در این میان، اسطوره، درونی‌ترین قلمرو دانایی بشر است. برخورد انسان اسطوره‌باور با هستی هم چون برخورد فیلسوف و دانشمند، برخوردی از سریگانگی نیست؛ انسان اسطوره‌ای برای این که جهان را بشناسد، به ناچار با آن درمی‌آمیزد و پیوندی تنگاتنگ میان شناسنده و شناخته برقرار است (ضمیران، ۱۳۸۴: ۵۱). بر اساس دیدگاه سوم، اسطوره با تمامی اجزای شکل دهنده آن، فرمی از شناخت انسانی است؛ شناختی که به عقیده کاسیرر، گونه‌های دیگر آن را می‌توان در فرم‌هایی مانند «زبان» و «هنر» جستجو نمود (کاسیرر، ۱۳۸۹: ۱۱).

اسطوره از منظر کاسیرر

ارنست کاسیرر فیلسوف بزرگ نوکانتی که به خاطر دستاوردهای گسترده و عمیق فلسفی‌اش با نام «فیلسوف فرهنگ» معرفی می‌شود، برای باور بود که شناخت‌شناسی^{۱۸} عمومی (عقلگرا) با فرم و محدودیت‌های سنتی‌اش، اساس روش‌شناسی کاملی برای علوم انسانی ارائه نمی‌دهد؛ لذا، می‌بایست مباحث شناخت‌شناسی دامنه گسترده‌تری پیدا کرده و به جای بررسی قضایای عمومی شناخت علمی از جهان، شکل‌های مختلف «فهم انسانی» از جهان از یکدیگر متمایز شده و هریک از این شکل‌ها از لحاظ جهت‌گیری و ساختار منطقی خودشان بررسی شوند؛ به زعم کاسیرر تنها هنگامی که چنین ریخت‌شناسی از ذهنیت انسان لااقل در خطوط کلی آن ارائه گردد، می‌توان امید داشت که به رهیافت روش‌شناسی قابل اعتمادتر و واضح‌تری برای هریک از علوم انسانی دست می‌یابیم (کاسیرر، ۱۳۹۰: ۱-۲)؛ به بیان دیگر، کاسیرر ساختاری واحد برای آگاهی و اندیشه

اسطوره به کار گرفت. وی اسطوره را شبکه‌ای درهم پیچیده از مکان‌ها و زمان‌ها و شخصیت‌ها می‌داند که، «از لحاظ فرهنگی دارای اهمیت بوده و دارای صور خیالی گوناگون و قصه‌ها و حکایات استعاری و نمادین متعدد است و تصویرهای تجسمی متنوعی را به کار می‌گیرد، تا باورهای عاطفی و انبازی آدمیان را میسر سازد. این اساطیر، اغلب مشتمل است بر روایات آفرینش و پیدایش عالم و آدم؛ و از این رو، جنبه‌هایی از عالم واقعیت و تجربه را مجسم می‌سازد و نقش و منزلت آدمیان را در این عالم معلوم می‌دارد. اسطوره‌ها، به طور کلی ممکن است ارزش‌های سیاسی و یا اخلاقی یک فرهنگ را متبلور سازد؛^{۱۹} و در سایه نظامی از تاویل‌ها، تجارب فردی را در چارچوبی کلی تبلور دهند و به همین منظور، در پاره‌ای از موارد مداخله نیروهای مینوی و فوق طبیعی را شامل شود. اسطوره‌ها ممکن است در مراسم و مناسک و نمایش‌های خاص به معرض اجرا درآیند و اغلب در شرح و توضیح مفاهیم ادبی، تاریخی، حماسی و یا رویدادهای روزمره به کار روند» (Doty, 2000: 192).

رویکردهای متنوع و گاه متضاد به اسطوره، آن را گاه، به عنوان کهن‌ترین فرم منسجم آگاهی بشر به ما معرفی می‌کند (Cassirer, 1953: 8)؛ و گاه، آن را حاصل پیریشانی و بیماری زبان یک قوم می‌داند (Chase, 1949: 47). مکاتب متنوع اسطوره‌شناسی هر کدام ویژگی‌های فرمی، محتوایی و کارکردی ویژه‌ای را برای آن قایل شده‌اند که شاید از این میان، سه مکتب دارای اهمیت بیش‌تری باشند که عبارتند از:

مکتب یا دیدگاه پدیدارشناسی اساطیر که مهم‌ترین نماینده آن میرچا الیاده^{۲۰} است؛ در این مکتب، اسطوره به عنوان یک امر حقیقی و باور دینی و اعتقادی موجودیت می‌یابد (الیاده، ۱۳۷۴: ۱۱).

مکاتب و دیدگاه‌های روان‌شناسی که نمایندگان شاخص آن فروید^{۲۱} و یونگ^{۲۲} می‌باشند؛ از دیدگاه آن‌ها، اساطیر رویاهای شخصی یا جمعی هستند که خود متکی به کهن‌الگوهای خاص و نمادین می‌باشند.

دیدگاه سوم، دیدگاه‌های شناخت‌شناسانه و در عین حال، سمبلیک است که بنیان‌گذار آن فردریش کروزر^{۲۳} بوده و مهم‌ترین نماینده آن ارنست کاسیرر است؛ کاسیرر معتقد بود که هر تصویری بر انسان، فرمی سمبلیک^{۲۴} دارد و اندیشه فلسفی انسان ابتدایی به فرمی سمبلیک آغاز شد و همان

«هنر» و «علم» جستجو می‌کند (ساداتی و پیراوی و نک، ۱۳۹۴: ۱۳۲). کاسیرر تأکید می‌کند که، ذهن انسان باید از طریق صورت بخشیدن به جهان تصاویر و جهان مفاهیم و آفریدن فرم‌های نمادین خود را تجهیز کند. بنابراین، «ذهن انسان فقط در آفرینش هایش از طریق آن‌ها و نیز از طریق فعالیت‌های خلاق خود و در آثاری که خلق می‌کند به درک خود نایل می‌آید» (Cassirer, 1953: 17). یکی از مهمترین فرم‌های شناختی، که کاسیرر به ما عرضه می‌دارد، اسطوره یا «آگاهی اسطوره‌ای» است؛ که به زعم وی، عمری طولانی به اندازه حیات بشری دارد. در این میان، کاسیرر با مفروضه

انسانی قابل نیست؛ بلکه این آگاهی را مرکب از موزاییک نیروهای گوناگون فرهنگی می‌پندارد (موقن، ۱۳۸۹: ۳۹). وی طی پژوهش‌هایی که در قلمروهای گوناگون انجام داد، به تدریج، دریافت که مفاهیم علوم طبیعی فقط یک لایه از معنا را شامل می‌شوند. وظیفه فلسفه شناختی از منظر کاسیرر این است که از نظریه شناخت به شکل کانتی آن، بسیار فراتر رود و تصور جهان را از یکسوینگری علوم طبیعی رها سازد و کل صورت‌های نمادین شناختی انسان را ادراک نماید. بر همین اساس است که، وی این شناخت تجربی و در عین حال نمادین را در فرم‌های تجربی «زبان»، «اسطوره»،

جدول ۱. محتوا و ویژگی‌های آگاهی اسطوره‌ای از دیدگاه کاسیرر (ماخذ: نگارندگان).

محتواها و ویژگی‌های بنیادی	مولفه‌های شناختی	توضیحات
تقابل و تمایز اسطوره‌ای	مقدس و نامقدس	آگاهی اسطوره‌ای، یک نواختی و هم‌سان بودن پدیده‌ها را بر پایه تقابل بنیادین و ارزشی مقدس و نامقدس برهم می‌زند؛ این فرآیند تقابل و تمایز و تفکیک پدیده‌ها و امور، محدود و منحصر به آفرینش‌های ابتدایی و آغازین شناخت اسطوره‌ای نبوده، بلکه در تصاویر و هیئت‌های متعالی اسطوره‌ای نیز قابل مشاهده است.
	هم‌سانی جز با کل	اندیشه اسطوره‌ای آن خط مُقسمی را-که میان کل و اجزایش تمایز ایجاد می‌کند- در اختیار ندارد و سرنوشت هر جز، همان سرنوشت کل است.
وحدت اسطوره‌ای	هم‌سانی دال و مدلول	در جهان شکل یافته بر مبنای آگاهی اسطوره‌ای، شی با «نام»، «نشانه»، «تصویر» آن یکدیگر نامتمایزند و وحدتی جوهری با یکدیگر دارند.
	هم‌سانی اجزای رابطه	در آگاهی اسطوره‌ای، وقتی که انسان، شی یا پدیده‌ای، در فرآیند یک رابطه قرار می‌گیرد، هم‌سانی حقیقی میان تمامی اجزای رابطه پدید می‌آید و تمامی آن‌ها از جوهره و ویژگی‌هایی یک‌سان برخوردار می‌شوند.
علیت اسطوره‌ای	مجاورت، علت‌تأثیرگذاری	بر مبنای اندیشه اسطوره‌ای، پدیده‌ها، اشیا و افرادی که بر اساس تقابل و تمایز بنیادین اسطوره، در زمره «نامقدس» قرار گرفته‌اند، می‌توانند به واسطه تماس و مجاورت با پدیده‌های مقدس، ذات خود را تقدیس نموده و هویتی مقدس بیابند.
واسطه‌های ادراکی اسطوره‌ای	تفکیک فضا به مقدس و نامقدس	فضا نیز به عنوان یک پدیده مهم در اندیشه اسطوره‌ای متأثر از تمایز و تفکیک بنیادین مقدس و نامقدس بوده که بر این مینا فضاهایی محدود به عنوان قلمروهای مقدس شناخته می‌شوند؛ و به واسطه حصارهایی از سرزمین‌های نامقدس جدای می‌شوند.
	مرحله‌ای بودن عبور از فضای اسطوره‌ای	در اندیشه اسطوره‌ای گذر از یک قلمرو نامقدس به قلمروی مقدس طی مراحل سخت میسر می‌گردد و ورود به درگاه و بارگاه و محراب قلمروی مقدس، آزمون‌ها و آداب گذرانی طلبد.
	تفکیک زمان به مقدس و نامقدس	در اندیشه اسطوره‌ای، زمان نیز به مانند فضا، متأثر از تمایز و تفکیک بنیادین مقدس و نامقدس بوده و زمان‌هایی خاص، مقدس‌تر از دیگر زمان‌ها شناخته می‌شوند؛ بر همین مبنای بسیاری از آیین‌ها و مراسم‌ها در این زمان‌های مقدس انجام می‌گیرد.
تفکیک اعداد به مقدس و نامقدس	ماهیت کیفی اعداد (انتقال مدلول دینی توسط اعداد)	عدد در قلمرو اندیشه اسطوره‌ای، برخلاف اندیشه عقلانی، سرشتی کیفی دارند؛ یعنی هر عددی، ذات خود و سرشت فردی و قدرت خاص خویش را داراست و این هستی اصیل می‌تواند ذات و نیروی خود را به هر چیزی، که زیر دستش قرار گیرد، منتقل نماید.
	تفکیک اعداد به مقدس و نامقدس	در قلمرو اسطوره، تفکیک‌ها و تقسیم‌بندی‌های مقدس و نامقدس برای اعداد اسطوره‌ای نیز وجود دارد و در این میان، برخی از اعداد سرشت و ماهیتی مقدس می‌یابند.
کیفی‌گرایی اسطوره‌ای	سرشت کیفی پدیده‌ها	یکی از ویژگی‌های بنیادین در درک جهان اساطیری، ارجحیت «کیفیت» بر «کمیت» است؛ یک نفر در مقابل هزار نفر، یک عمل در مقابل اعمال بسیار، یک سرزمین مساوی با دیگر سرزمین‌ها و... تعابیری آشنا در جهان بینی و نگرش اسطوره‌ای هستند.
تجسم اسطوره‌ای	جوهره مادی قابل شدن برای پدیده‌ها	اندیشه اسطوره‌ای برای هر پدیده‌ای، از جمله امور ذهنی و معنوی، جوهری مادی قابل است؛ مرضی که انسان بدان دچار می‌شود از دیدگاه اسطوره‌ای، یک فرآیند نیست که تحت شرایط کلی و شناخته شده تجربی در کالبد انسان عمل می‌کند، بلکه دیوی است که شخص را احاطه و تسخیر کرده است.
	تجسم نمادین	تجسم نمادین در اندیشه‌ورزی اسطوره‌ای، ارتباطی تنگاتنگ با ماهیت جوهری پدیده‌ها و امور در این شکل اندیشه دارد؛ بسیاری از تصاویر مجسم شده در روایات و مضامین اساطیری، ماهیت جوهری امور و پدیده‌های عینی و ذهنی را با صورت و فرمی نمادین عرضه می‌دارند و این تجسم نمادین، ویژگی مشترک در تمامی روایاتی است که بر مبنای آگاهی اسطوره‌ای هستی یافته‌اند.

اسطوره‌ای، ما را به درک چیستی و چرایی نوع تصاویر ادبی و تجسمی شکل یافته بر اساس طیرنایل می‌گرداند. کاسیر در معرفی اسطوره به عنوان یک فرم شناختی، برویژگی‌هایی تاکید می‌کند که آگاهی اسطوره‌ای در چارچوب این ویژگی‌ها، شناخت و ادراکات انسانی از خود و جهان پیرامون را شکل و جهت می‌بخشد. در جدول ۱، محتواها و ویژگی‌های مهم و بنیادین آگاهی اسطوره‌ای از منظر کاسیر قابل مشاهده می‌باشد.

حضور ویژگی‌های بنیادین آگاهی اسطوره‌ای در اسطوره‌نگاری‌ها

ارتباط اسطوره و تصویر، همواره از دو منظر قابل تامل بوده است؛ نخست این‌که، صورت خیالی و تخیل تصویری، یکی از شاخصه‌های روایات اساطیری است؛ اسطوره معناها را در قالب تصاویری خاص و جوهری بیان می‌کند و هدف از به کارگیری این تخیل تصویری، تشدید احساس انتقال مفاهیم مستتر در روایات‌های اساطیری به گونه‌ای قابل لمس به مخاطب است. می‌توان گفت که گوهر شاعرانه و ادبی اساطیر در عامل تصویری و تجسمی آن نهفته است. در این تخیلات تصویری آرایه‌هایی چون تشبیه، استعاره، مجاز، اغراق، کنایه، تمثیل، تجرید و نظایر آن به وفور مورد استفاده قرار می‌گیرند (ضمیران، ۱۳۸۴: ۴۰). ارتباط اسطوره و تصویر از منظر دیگری نیز قابل بررسی است؛ در میان تمدن‌های کهن که جوامع آن‌ها توانسته‌اند یک ساختار اندیشه‌ورزی و جهان بینی اساطیری نظام‌مند را برای خود بنیان نهند، بازنمایی تصویری این اندیشه‌ها، درصد بالایی از نقوش و آثار برجای مانده را به خود اختصاص داده است؛ به طوری که تفسیر این تصاویر بدون اطلاع داشتن از اندیشه اسطوره‌ای حاکم بر آن، فرآیندی دشوار و گاهی، غیرممکن است. در ادامه این مقاله، به منظور تحلیل نوع حضور ویژگی‌های بنیادین آگاهی اسطوره‌ای در اسطوره‌نگاری‌های اقوام کهن، نمونه‌ای از این آثار را از تمدن میان‌رودان، مورد بررسی قرار می‌دهیم.

فرهنگ و تمدن میان‌رودان، در اثر تقابل، ترکیب و امتزاج اقوام مختلف با نظام‌های اجتماعی، باورهای مذهبی و ساختارهای سیاسی متمایز، رشد کرده است. میان‌رودان، به طرز بی‌بدیلی، چهارراه و محل حشر و نشر انواع و اقسام اقوام گوناگون، طی هزاران سال از دوره‌های ماقبل تاریخ

دانستن این بینش که «هر تصویری بر انسان، فرمی سمبلیک دارد» (موسوی، ۱۳۸۴: ۲۷)، بر این نظر بود که اندیشه فلسفی انسان ابتدایی با بیانی سمبلیک آغاز شد و همان انسان، آگاهی و شناخت خود از جهان پیرامون را به زبانی سمبلیک از طریق اسطوره‌ها بیان نموده است (کاسیر، ۱۳۹۰ الف: ۴۱)؛ لذا، اسطوره با تمامی اجزای تشکیل دهنده آن، شکلی از شناخت انسانی است. انسان برای آگاهی و شناخت از هستی خویش و دنیای پیرامونش، به یک‌باره از تعقل و صورت‌های عقلی آغاز نکرده است؛ انسان، پیش از آنکه به منطق عقلی و سیستماتیک امروزی دست یافته باشد، دوره‌ای طولانی از زندگی خویش را با معرفتی دیگر (آگاهی اسطوره‌ای) سرکرده است؛ به بیان دیگر، شناخت و معرفت فلسفی و عقلانی بشر برای رسیدن به جایگاه امروزی، دوره‌ای طولانی را در فرم آگاهی اسطوره‌ای سپری کرده است. برای فهم بهتر فلسفه صورت‌های شناختی و نمادین انسان از منظر کاسیر، آگاهی از سه پیشفرض ضروری می‌باشد:

- نخست، شناخت علمی، الگویی عام و جامع برای آگاهی انسان ارائه نمی‌دهد؛ بلکه شناخت انسانی شکل‌های گوناگون ادراک جهان را شامل می‌شود.

- دوم، شیوه‌های مختلف فهم ما از جهان، از طریق فرم‌های نمادین مختلف تحقق می‌پذیرد که هر یک از این فرم‌های شناختی، اصول ساختاری خود را دارد و اصول ساختاری هر فرم شناختی به اصول ساختاری دیگر فرم‌ها فروکاستنی نیست و بشر از طریق این فرم‌های شناختی، جنبه خاصی از «واقعیت» را درک می‌کند.

- سوم، در این شیوه‌های غیرعقلانی درک انسان از جهان، بروجه احساسی و عاطفی وجود بشر تاکید می‌شود (موقن، ۱۳۸۹: ۱۴۲-۱۴۳).

محتواها و ویژگی‌های آگاهی اسطوره‌ای از منظر کاسیر

ادراکات و جهان شکل یافته در اساطیر از دیدگاه کاسیر، محتواها و ویژگی‌هایی دارد که فهم و پذیرش آنها با معیارهای دانش نظری امروز چندان آسان نیست. لذا، این اصول را می‌بایست در چارچوب دستگاه شناختی آگاهی اسطوره‌ای مورد بررسی قرار داد^۱ (مقنی پور و رحمانی، ۱۳۹۸: ۵۴). همان‌گونه که در مقدمه نیز اشاره شد، این پژوهش بر این فرض استوار است که بازکاوی اصول بنیادین آگاهی

ظاهراً، استفاده از این اشیای منحصر به طبقه خاصی نبوده؛ به طوری که پادشاهان نوآشوری نیز گردن بندهایی با تعویذهای فلزی کوچک - که نمادی از خدایان بود - به گردن می‌آویختند (بلک و گرین، ۱۳۸۵: ۵۵-۵۶).

یکی از شاخص‌ترین تعویذهایی که به نظر می‌رسد، کاربرد گسترده‌ای در میان مردمان میان‌رودان، به‌ویژه زنان داشته است، طلسمی موسوم به «پزوزو» بوده است که به شکل‌های مختلفی هم‌چون مجسمه فلزی کوچک از شخصیت پزوزو (تصویر ۳)، یا گردن بندی با سر کوچک سنگی یا فلزی پزوزو و نیز لوحه‌هایی تصویری، در این منطقه یافت شده است. لوحه‌های تعویذی پزوزو - که نمونه‌هایی چند از آن موجود می‌باشد - به عنوان محافظ در چهارچوب ورودی منازل آویزان می‌شده است؛ مضمون اصلی این لوحه، رانده شدن لمشتو^{۲۰} (دیو بیماری) به جهان زیرین^{۲۱} توسط پزوزو می‌باشد. با توجه به اهمیت دو شخصیت «پزوزو» و «لمشتو» در این لوحه، در ابتدا، معرفی اجمالی از آن‌ها خواهیم داشت.

پزوزو، یکی از معدود خدایان میان‌رودان است که در دوره‌های مختلف نقش‌های چندگانه‌ای را به خود دیده است. وی در اصل یک خدای دیوصفت بابلی آشوری در هزاره اول قبل از میلاد بوده است که با صورتی نسبتاً سنگ مانند و چشمانی به‌طور غیرطبیعی برجسته، بدنی پولکدار، با آلت جنسی مردانه‌ای با سر مار، پنجه‌هایی پرنده شکل و دارای بال توصیف شده است (تصویر ۱). برخلاف چهره توصیف شده از وی، به نظر می‌رسد در بابل نو، پزوزو نقشی محافظ و نیکوکارانه‌ای را به عهده گرفته است (مورتگات، ۱۳۸۵: ۲۱۹). البته، نقش محافظی پزوزو در دوره‌های مختلف یک سان نبوده و با تغییراتی همراه بوده است؛ به طوری که، گاه، وی را به عنوان محافظی در برابر بادهای مخرب می‌شناسند و گاه، مانند لوحه مذکور، در مقابل لمشتو قرار گرفته و محافظ زنان باردار یا تازه فارغ شده می‌شود. اما، به نظر می‌رسد، شمایل این خدا در دوره‌های مختلف تغییری نکرده است. به عنوان مثال ترکیب بال‌ها و پنجه‌های پرنده شکل - که در فرهنگ میان‌رودان به عنوان بخشی از ترکیب متنوع دیوان و بیان‌گر رابطه‌ای با مرگ و جهان زیرین است - در شکل‌های متاخر از این خدا، که نقشی نیکوکارانه را بر عهده گرفته، هم‌چنان پایدار مانده است (بلک و گرین، ۱۳۸۵: ۲۴۵-۲۴۶).

لمشتو دختر آنو،^{۲۲} احتمالاً، در آشور و بابل به عنوان نوعی

تا استیلای ایران بر آنجا، بوده است. علاوه بر این، رونق و بهره‌برداری ذاتی منطقه، عاملی برای مهاجرت‌های گسترده و طولانی مدت بوده است؛ به بیان دیگر، «... وحدت فرهنگ میان رودان بر ضرورت‌های ژئوپولیتیکی سرزمین و کیفیت جغرافیایی آن تاکید فراوانی ندارد» (مورتگات، ۱۳۸۵: ۳)؛ لذا، این ناحیه از هیچ‌گونه وحدت جغرافیایی حقیقی و یا یک پایتخت دائمی و مشخص برخوردار نبوده است و از این نظر با تمدن‌های دارای یکپارچگی بیش‌تر، هم‌چون مصر، در تضاد می‌باشد. با وجود این، چند عامل متحدساز در گستره این تمدن وجود داشت؛ هم‌چون رواج خط میخی و نیز آثار هنری شدیداً سنت‌گرا، که بر پایه اندیشه‌های اعتقادی آن‌ها خلق شده بود؛ لذا، در این حوزه‌ها صحبت از مفهومی یگانه به نام «میان‌رودان» امکان‌پذیر است؛ دورنمای اعتقادی این تمدن، به رغم توسعه تاریخی و تنوع بومی آن، تجانس و ویژگی‌های ذاتی مشترکی از اقوام مختلف راه‌پیمایی سازد و ارگانیک معنوی و روحانی یک پارچه‌ای را نشان می‌دهد که در عین تنوع داخلی، وحدتی فوق‌العاده به نمایش می‌گذارد (همان). در این میان، اسطوره‌های میان‌رودان باستان - که بازتابی از اندیشه‌های اعتقادی این تمدن بوده - مجموعه موضوعات بسیار متنوعی را تشکیل می‌دهند؛ که اولین‌شان به ۲۵۰۰ قبل از میلاد و متاخرترین آن‌ها به قرن اول قبل از میلاد مربوط هستند. بی‌شک، بدون فهمی از آبخورهای آگاهی‌دهنده این اساطیر و آثار تجسمی برخاسته از آن‌ها، ادراک مفاهیم عینی و ذهنی و نمادها و اندیشه‌های اعتقادی چند هزار ساله تمدن میان‌رودان، برای مخاطب امروزی - که در آستانه جهان آن روزگار قرار می‌گیرد - بسیار پیچیده و گمراه‌کننده خواهند بود.

معرفی لوحه تعویذی «پزوزو»

اثر مورد مطالعه در این پژوهش، یک نمونه از لوحه‌های محافظ بیماران موسوم به «پزوزو» مربوط به دوره بابل نوین از تمدن میان‌رودان می‌باشد که کارکرد طلسم یا تعویذ داشته است (تصاویر ۱ و ۲). تعویذ یا طلسم در فرهنگ میان‌رودان، ماده طبیعی یا مصنوعی در قالب مَهر، لوحه یا گردن بندی بوده است که به داشتن نیروهای محافظ جادویی در جذب اقبال نیک و دفع اهریمن، یا هر دو معروف بوده است. این تعویذها یا همراه خود شخص هستند و یا در محلی - که خواستار تاثیر جادویی است - نصب می‌گردد.



تصویر ۲: تحلیل خطی تصویر (ماخذ: نگارندگان).

سینه هایش شیر می خورند و در دستانش مارهایی را نگه می دارد (تصویر ۴). او نیز به مانند دیگر الهگان و رب النوع های بین النهرین حیوان مخصوص خود یعنی الاغ را دارد و به وسیله زورقی رودخانه جهان زیرین را می پیماید (بلک و گرین، ۱۳۸۵: ۱۹۲).

لوحه پیروزو به ارتفاع ۱۳۳ میلی متر و از جنس برنز می باشد؛ فضای اصلی این لوحه به شش بخش تقسیم شده است. در بالاترین ردیف، علایم نمادینی از ایزدان اصلی تمدن میان رودان دیده می شود؛ که احتمالاً، نگارنده لوح خواستار حمایت آن ها نیز در محافظت از شخص بیمار می باشد؛ لازم به ذکر است که، در تمدن میان رودان هر یک از ایزدان و رب النوع ها و نیز محافظان آن ها بر مبنای مقام و مرتبه خود در ساختار قدرت ایزدان، دارای نمادهایی تصویری می باشند؛ که این نمادها، به طور معمول، در قالب اشکال انتزاعی، حیوانی خاص و نیز عصا و چوب دست در اسطوره نگاری ها نمایان شده اند. یکی از مهمترین کاربردهای نمادهای تصویری و انتزاعی این ایزدان و رب النوع ها در تعویذها و دعاهایی بوده است که در قالب لوحه ها و مهرهایی که به منظور دفع شر یا برکت به



تصویر ۱: لوحه (تعویذ) پیروزو مربوط به تمدن بابل نو (ماخذ: URL1).

الهه شناخته می شده است که در راس دیوهای شیطانی بوده است. برخلاف سایر دیوهای میان رودان، لمشتو فقط به دستور خدایان عمل می کند. قربانیان اصلی لمشتو، جنین های یا نوزادان تازه متولد شده بودند و سقط جنین و مرگ نوزادان هر دو به وی نسبت داده می شود. او با ورود به خانه زن حامله سعی می کند که به منظور کشتن جنین، شکم زن را هفت بار لمس کرده یا آن که نوزادی شیرخواره را از دایه اش برباید (بلک و گرین، ۱۳۸۵: ۱۹۱). از جمله ابزارهای مهم جهت محافظت زنان باردار یا تازه فارغ شده از دسیسه های لمشتو، تعویذهای پیروزو از جنس فلز یا سنگ است که در آن، لمشتو را در حالی که توسط خدای پیروزو، مجبور به بازگشت به جهان زیرین می شود، به تصویر کشیده اند. البته در برخی از این الواح، به جای زن حامله، مردی در بستر دیده می شود که بیانگر وجه دیگر لمشتو، به عنوان حامل بیماری است.

لمشتو در روایات اساطیری میان رودان این گونه توصیف می شود: موجود مونثی با سر شیر، دندان های الاغ، سینه های برهنه، بدنی پر مو، دست های لکه دار، انگشتان کشیده و ناخن های بلند که یک خوک و یک توله سگ از



تصویر ۴: لمشتو (ماخذ: بلک و گرین، ۱۳۸۵: ۱۱۱).


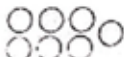










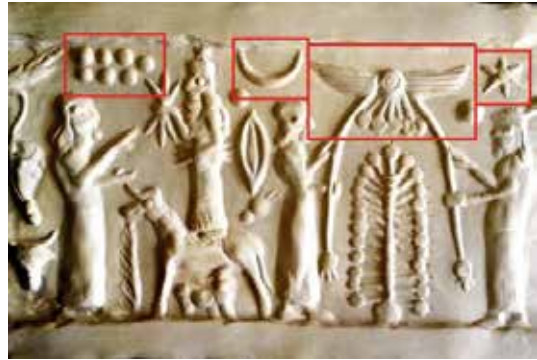
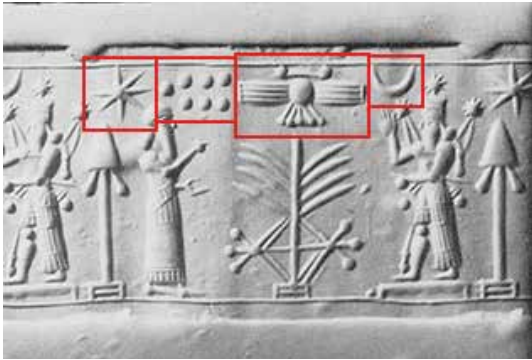
تصویر ۳: تندیس پروزو (ماخذ: URL2).

در ردیف دیگری از لوحه پروزو، هفت موجود با سر حیوان و پیکرهای انسانی دیده می‌شود، که نقش نگهبانان محافظ را ایفا می‌کنند. در اساطیر متأخر میان رودان این موجودات، به نوعی، نمادهای تصویری رب‌النوع‌ها و محافظان فرعی می‌باشند. «هفت خردمند» یا بر اساس روایت بابلی، هفت آپلکو، موجودات محافظی بودند که با شمایل‌های مختلفی در هنر میان‌رودان دیده شده‌اند. در برخی موارد، آن‌ها هیئتی انسانی دارند که در یک دست آن‌ها تبری دیده

محصولات کشاورزی و دام‌ها ساخته می‌شده است (تصاویر ۵ و ۶). هم‌چنین، این نمادها در بسیاری از نقش برجسته‌ها در کنار پیکره‌های ایزدان و شاهان متأخر میان‌رودان دیده می‌شود (تصویر ۷). علاوه بر آن، بسیاری از ابزارها و برخی زیورآلات برجای مانده از تمدن‌های آشور و بابل نوین حاوی این نمادهای تصویری ایزدان بوده‌اند (تصویر ۸). جدول ۲، نمادهای تصویری به نمایش درآمده در لوحه پروزو و ایزدان ورب‌النوع‌های مرتبط با هریک را نشان می‌دهد.

جدول ۲. نمادهای تصویری در لوحه پروزو همراه با ایزدان هریک (ماخذ: نگارندگان).^{۳۳}

	چراغ پیه سوز نماد خدای نوسکو		هفت نقطه نماد هفت خدای خردمند
	صفحه بالدار نماد خدای شمس		هلال نماد خدای نارام سین
	گوه نماد نبو خدای کاتب		ستاره نماد ایزدانوی ایشتار
	چنگک سه شاخه نماد ناشناخته		بیلچه یا مرو نماد ایزد مردوخ
	زیگورات		چوبدست با سر شیر نماد نرگال خدای جهان زیرین



تصاویر ۵ و ۶: نمادهای انتزاعی ایزدان در نمونه مهرهای میان رودان (ماخذ: مورتگارت، ۱۳۸۵: ۴۸۹).



تصویر ۹: پیکره با هیات ماهی در هنرمیان رودان (ماخذ: بلک و گرین، ۱۳۸۵: ۱۴۱).



تصویر ۸: گردن بند آیینی با نمادهای تصویری ایزدان و رب النوع‌ها (ماخذ: URL1).



تصویر ۷: نمادهای انتزاعی ایزدان میان رودان در کنار تصاویر از پادشاهان (ماخذ: مورتگارت، ۱۳۸۵: ۴۵۴).

شده است (تصاویر ۱ و ۱۱).

نوار میانی لوحه، بیماری را نشان می‌دهد که در بستر خوابیده و پیکره‌هایی با هیات ماهی^{۲۴} در دو طرفش قرار گرفته و از وی پرستاری می‌کنند. در کنار آن‌ها، پیکره‌های نمادین سه رب النوع و محافظ فرعی مشاهده می‌شود. در این ردیف، پیکره‌هایی با هیات ماهی به صورت پیکره انسان‌های ریش‌داری که از فرق سرو بالای صورتش، سری

می‌شود که به سمت بالا نگه داشته شده است و در دست دیگر، خنجر یا گرز مشاهده می‌شود. این هفت خردمند محافظ، با شمایل‌های دیگری مانند انسان در پوست ماهی، پیکره‌های بال دار با چهره پرندگان و نیز به مانند لوحه مورد مطالعه، به صورت پیکره‌هایی با چهره شیر مانند نیز دیده شده‌اند (بلک و گرین، ۱۳۸۵: ۲۷۰-۲۷۱). در تمامی موارد، حالت رو به بالای یکی از دست‌ها هم چنان حفظ



تصویر ۱۱: سه تا از هفت پیکره خردمند، حجاری شده در سنگ بنای کاخ آشوربانی پال در نینوا (ماخذ همان، ۲۷۰).



تصویر ۱۰: انواع پیکره‌های نمادین از هفت خردمند در هنرمیان رودان (ماخذ: بلک و گرین، ۱۳۸۵: ۱۱۱).

ماهی شکل عبور کرده و نیز بدن کامل ماهی - که با باله‌های پشت و دم کامل شده و از پشتش آویزان است - مشاهده می‌شود (تصویر ۹)؛ حضور این پیکره‌ها در هنر میان‌رودان در دوران نوبابلی و نوآشوری^{۲۵} رواج فراوانی پیدا کرده و به نظر می‌رسد، به نوعی، نماد کاهنان تطهیرکننده و محافظ بوده‌اند^{۲۶} (بلک و گرین، ۱۳۸۵: ۱۴۲-۱۴۳).

در سه ردیف پایین و انتهایی لوحه، الهه اهریمنی لمشتو، که نمود تصویری آن با توصیفات ارائه شده از وی در روایات و متون اساطیری، هم‌خوانی داشته، با تهدید پیروزو، همراه با پیشکش‌های متنوع، و به وسیله زورقی به منزل دوزخی خود در جهان زیرین باز می‌گردد. تجسم جهان زیرین در اینجا، به واسطه حضور چند ماهی در آخرین و پایین‌ترین ردیف در لوحه مشخص شده است.

تحلیل تعویذ پیروزو بر اساس آگاهی اسطوره‌ای کاسیرر

ویژگی‌های بنیادین آگاهی اسطوره‌ای حاکم بر فرهنگ‌ها و تمدن‌های کهن را شاید بتوان به عنوان مبنای نظری و شناختی هنر آن تمدن در نظر گرفت. روایت اساطیری به زعم کاسیرر، نوع جهان‌بینی حاکم بر فرهنگ خالقان این روایات را عیان می‌سازد؛ و با این فرض، مطالعه، درک و تحلیل آثار هنری برجای مانده از این تمدن‌ها نیز بدون لحاظ نمودن این شکل شناخت و جهان‌بینی، میسر نمی‌باشد. هنر سرزمین میان‌رودان نیز به عنوان مهد کهن‌ترین و غنی‌ترین روایت اساطیری، از این قاعده مستثنی نمی‌باشد و ادراک صحیح چیستی و چرایی هنر این تمدن، وابستگی زیادی به منطق حاکم بر روایات اساطیری آن تمدن دارد. با انطباق محتواها و ویژگی‌های بنیادین فرم اساطیری آگاهی و شناخت انسانی از منظر کاسیرر بر نوع تجسم و نمود مضامین در لوحه پیروزو می‌توان حضور برخی از این محتواها و ویژگی‌ها را شناسایی نمود.

همانگونه که در معرفی ویژگی‌های بنیادین آگاهی اسطوره‌ای از منظر کاسیرر اشاره شد، این آگاهی، یک‌نواختی و هم‌سان بودن پدیده‌ها را بر پایه تقابل بنیادین و ارزشی مقدس و نامقدس برهم می‌زند؛ نمود تجسمی این تقابل را در لوحه پیروزو، می‌توان در محل قرارگیری پیروزو به عنوان شخصیتی با نقشی مثبت و مقدس در بالای لوحه، در مقابل نمایش تصویر لمشتو، به عنوان شخصیتی منفی و نامقدس، در پایین‌ترین فضای لوحه اشاره داشت. به نظر می‌رسد

در هنر بین‌النهرین نمادپردازی‌های مختلفی برای تمایز شخصیت‌های مقدس و نامقدس به کار گرفته می‌شده است؛ از جمله قرار دادن کلاه شاخ‌دار، حلقه و چوب‌دست برای ایزدان مقدس و یا قرار دادن آن‌ها در میان دو موجود محافظت‌کننده و غیره. اما یکی از ساده‌ترین تمهیدات تجسمی این تمایز، که در لوحه مذکور نیز مشاهده می‌شود؛ قرار دادن مقدسین در بالای تصویر و غیر مقدسین در پایین‌ترین بخش تصویر است. هم‌چنان که بر اساس برخی از روایت‌های اسطوره‌ای میان‌رودان، تبعید به «جهان زیرین»، یکی از سخت‌ترین و آخرین مجازات‌ها برای نامقدسین بوده است.

از دیدگاه کاسیرر، اندیشه اسطوره‌ای برای هر پدیده‌ای، از جمله امور ذهنی و معنوی، جوهری مادی قابل است؛ به عنوان نمونه، در بسیاری از روایات اسطوره‌ای، بارها و بارها با این مساله مواجه هستیم که، مرضی که انسان بدان دچار می‌شود، به عنوان یک فرایند ادراک نمی‌شود که تحت شرایط کلی و شناخته شده تجربی در کالبد انسان عمل کند؛ بلکه این بیماری، نیروی دیوی است که شخص را تسخیر نموده است؛ به تبع این محتوای اسطوره‌ای، در اسطوره‌نگاری‌های میان‌رودان نیز تجسم جوهری و مادی مفاهیم ذهنی و غیرمادی رواج گسترده‌ای دارد؛ همان‌گونه که در لوحه پیروزو نیز بیماری نه به عنوان یک فرآیند، بلکه به شکل اهریمنی نامقدس در قالبی جوهری عجیب نمایان گشته است. از سوی دیگر، گذر این موجود به جهان زیرین نیز به شکلی عینی و به وسیله یک زورق نمایش داده شده است. هم‌چنان در این لوحه، فرآیند درمان و رهایی از بیماری نیز به شکلی کاملاً عینی و به واسطه غلبه پیروزو بر لمشتو به تصویر درآمده است.

در اینجا می‌بایست به این نکته نیز اشاره داشت که، نمادگرایی و تجسم نمادین پدیده‌ها و فرآیندها در اندیشه‌ورزی اسطوره‌ای، ارتباطی تنگاتنگ با ماهیت جوهری آن‌ها در این شکل از اندیشه دارد؛ به طوری که، بسیاری از تصاویر مجسم‌شده در روایات و مضامین اساطیری، ماهیت جوهری امور و پدیده‌های عینی و یا ذهنی را با صورت و فرمی نمادین عرضه می‌دارند. به نظر می‌رسد، این تجسم نمادین، ویژگی مشترک در تمامی روایاتی است که بر مبنای آگاهی اسطوره‌ای هستی یافته‌اند. نمود این نمادگرایی افراطی را می‌توان در بالاترین ردیف

اوج خود می‌رسد.

اعداد در قلمرو اندیشه اسطوره‌ای، برخلاف اندیشه عقلانی، سرشتی کیفی دارند؛ در فرآیند شناخت علمی، عدد، حلقه رابط مهمی است که می‌تواند در مورد گوناگون‌ترین و نامتشابه‌ترین محتویات به کار رود و از این طریق آن محتویات را به وحدتی مفهومی برساند.^{۲۷} اما در قلمرو اسطوره وضع به گونه‌ای دیگر است؛ در آگاهی اسطوره‌ای هریک از اعداد، دارای خصلتی خاص، انفرادی و «کیفی» هستند؛ آن‌ها هم‌گونی مطلق ندارند؛ بلکه هر عدد، وجودی کاملاً متمایز از دیگر اعداد دارد و هر عدد، به نوعی، طنین خاص خود را داراست. «اعداد در این قلمرو سرشتی کیفی دارند؛ یعنی هر عدد، ذات خود و سرشت فردی و قدرت خاص خویش را داراست و این موجودیت اصیل می‌تواند ذات و نیروی خود را به هر چیزی که زیر دستش قرار گیرد نیز منتقل کند» (کاسیرر، ۱۳۹۰: ب-۲۲۸-۲۳۰). در حالی که در تفکر علمی، عدد، ابزار سترگ تبیین علمی است؛ در اندیشه اسطوره‌ای، عدد به منزله وسیله «انتقال مدلول دینی» به کار می‌رود؛ یعنی در این شکل از آگاهی، عدد، واسطه‌ای برای معنوی و روحانی کردن است.

در لوحه پوزو نیز نمود کیفی اعداد، در بسامد و تکرار برخی از مضامین تصویر شده در لوحه مشاهده می‌گردد. حضور اعداد دو (جفت پیکره‌های با هیئت ماهی در دو طرف شخص بیمار)، سه (تعداد رب النوع‌های حمایت‌کننده در کنار بیمار)، هفت (نماد تجسمی هفت نقطه، هفت موجود نمادین

لوحه پوزو مشاهده نمود؛ جایی که برای بیان حضور و پشتیبانی خدایان میان‌رودان، از ده نماد تصویری استفاده شده است. البته، این نمادگرایی به شکل‌هایی دیگر در ردیف‌های دوم و سوم لوحه و در نمایش «هفت خردمند» به صورت «پیکره‌هایی انسانی با سر شیر» و «محافظان و تقدیس‌کنندگان» شخص بیمار در قالب «پیکره‌هایی انسانی در هیئت ماهی» نیز مشاهده می‌گردد. هم‌چنان که حیواناتی مانند سگ، خوک، مار و الاغ، به عنوان حیواناتی نمادین - که معرف لمشتو هستند - در این لوحه در کنار وی دیده می‌شوند و ماهی نیز در این لوحه به عنوان نمادی از جهان زیرین تصویر شده است.

فضا نیز به عنوان یک پدیده مهم در اندیشه اسطوره‌ای، متاثر از تمایز و تفکیک بنیادین مقدس و نامقدس است؛ یعنی در فضای اسطوره‌ای هر وضعیت و هر جهتی از فضا، گویی لحن خاصی از مقدس و نامقدس دارد. لذا، برای ادراک کامل مفهوم و ماهیت فضا در این اندیشه، ادراک و فهم تقابل بنیادین اسطوره‌ای ضروری به نظر می‌رسد. همان‌گونه در بررسی نمود تجسمی مفهوم تقابل و تمایز اسطوره‌ای در لوحه پوزو مشاهده شد، تقسیم‌بندی فضایی این لوحه، تفکیک فضا به فضاهای مقدس و نامقدس از بالا به پایین صورت گرفته است؛ ردیف‌های بالا، فضاهای مقدس‌تر و جایگاه خدایان و الهگان می‌باشد و ردیف‌های دیگر، فضاهای نامقدس، که این نامقدس بودن در آخرین و پایین‌ترین ردیف لوحه - که تجسمی از جهان زیرین است - به

جدول ۳. حضور محتواها و ویژگی‌های آگاهی اسطوره‌ای در لوحه پوزو (ماخذ: نگارندگان).

محتواها و ویژگی‌های بنیادی	مولفه‌های شناختی	نمود و تجسم در لوحه تعویذی پوزو
تقابل و تمایز اسطوره‌ای	تفکیک پدیده‌ها امرو فرآیندها به مقدس و نامقدس و تقابل بنیادین آن‌ها بایکدیگر	تقابل پوزو و لمشتو به عنوان بازیگران اصلی این لوحه، به نوعی باز نمودی از تقابل بنیادین اسطوره‌ای می‌باشد؛ در این جال‌مشتو به عنوان عامل بیماری در نقشی نامقدس و پوزو به عنوان از بین برنده شرمشتو، نقشی مقدس را ایفا می‌کند.
تجسم اسطوره‌ای	جوهره مادی قابل شدن برای پدیده‌ها	در لوحه پوزو، بیماری نه به عنوان یک فرآیند، که در شکل موجودی عجیب و قالبی جوهری نمایان گشته است. از سوی دیگر، ماهی از بیماری نیز به شکلی کاملاً عینی و به واسطه غلبه پوزو بر لمشتو به تصویر درآمده است.
فضای اسطوره‌ای	تجسم نمادین پدیده‌ها	حضور نسبتاً پر تعداد نمادهای تصویری و انتزاعی خدایان و رب النوع‌ها در لوحه تأکیدی بر نمادگرایی شدید در هنر میان‌رودان دارد.
فضای اسطوره‌ای	تفکیک فضا بر مبنای مقدس	تفکیک فضای مقدس و نامقدس در این لوحه از بالا به پایین صورت گرفته است که ردیف‌های بالا فضاهای مقدس‌تر و جایگاه خدایان و الهگان می‌باشد و ردیف‌های دیگر، فضاهای نامقدس، که این نامقدس بودن در آخرین و پایین‌ترین ردیف لوحه - که تجسمی از جهان زیرین است - به اوج خود می‌رسد.
عدد اسطوره‌ای	حضور اعداد مقدس و ماهیت کیفی آن‌ها	نمود کیفی اعداد، در بسامد و تکرار برخی از مضامین تصویر شده در لوحه پوزو.

مرتبط با هفت خردمند) و ده (تعداد نمادهای تصویری و انتزاعی خدایان)؛ به نوعی نشان‌دهنده ارزش کیفی اعداد و قدرت نهفته در آن‌ها، به عنوان مدلولی بروحانی کردن و مقدس نمودن مضامین روایت شده است.

نتیجه‌گیری

یکی از مواردی که به زعم برخی مکاتب فلسفی به عنوان بازنمود آگاهی در مرحله‌ای از حیات انسان معرفی شده است، اسطوره می‌باشد؛ در این میان، بیش‌ترین تلاش‌ها جهت ارتقای اسطوره به یکی از شکل‌های شناختی انسان، توسط ارنست کاسیرر انجام گرفت. کاسیرر برخلاف کانت معتقد بود که، فرم‌های شناختی انسان تنها به الگوهای عقلانی محدود نیستند؛ بلکه فرم‌ها و الگوهای غیرعقلانی نیز در فرآیند معرفت و شناخت انسانی نقشی مهم ایفا می‌کنند و اسطوره را به عنوان یکی از مهمترین فرم‌های شناخت غیرعقلانی انسان در مسیر حیاتش به ماعرضه می‌دارد. ادراکات و جهان‌شکل یافته در اساطیر از دیدگاه کاسیرر، محتواها و ویژگی‌هایی دارد که فهم و پذیرش آن‌ها با معیارهای دانش نظری و عقل محور امروز چندان آسان نیست؛ لذا، این اصول را می‌بایست در چارچوب دستگاه شناختی غیرعقلانی اسطوره‌ای مورد بررسی قرار داد. از سوی دیگر، اسطوره به مانند هر شکل روایتی دیگر، نقشی انکارناپذیر به تخیل تصویری داده است؛ به طوری که یک روایت اسطوره‌ای، متشکل از ترکیبی از تصاویر ذهنی و البته، تخیلی است که بر مبنای هدف و الگویی مشخص انسجام یافته است؛ در این روایت‌ها، آگاهی و شناخت انسانی از خود و پیرامونش، در قالب تصاویر ذهنی و خاص و البته، جوهری بیان می‌گردد. مساله اصلی این پژوهش، واکاوی ارتباط میان محتواها و ویژگی‌های اصلی آگاهی اسطوره‌ای از منظر کاسیرر، با نوع نمود تجسمی اسطوره‌نگاری‌های اقوام کهن و به طور خاص، با یکی از این نمودها در تمدن میان‌رودان، و هدف اصلی، گام برداشتن در مسیر ارائه الگویی کارآمد به منظور خوانش، تحلیل و تبیین مضمونی

و فرمی (تجسمی)، شکل‌های مختلف اسطوره‌نگاری در تمدن‌های کهن بود. در جهت نیل به این هدف، ضمن بررسی رویکرد شناخت‌شناسانه کاسیرر از اسطوره، محتواها و ویژگی‌های مهم و بنیادین دستگاه شناختی اسطوره از منظر وی معرفی شد؛ که مهم‌ترین تمایزات این محتوا و ویژگی‌ها در مقایسه با شناخت و آگاهی عقلانی در قالب‌های تفکیک و وحدت پدیده‌ها و امور، کیفی‌گرایی پدیده‌ها، مفهوم علیت، واسطه‌های ادراکی (فضا، زمان، عدد) و تجسم بخشی پدیده‌ها و امور ذهنی، قابل مشاهده بود. به منظور کشف نوع تجسم و نمود محتواها و ویژگی‌های آگاهی اسطوره‌ای، در اسطوره‌نگاری‌های اقوام کهن، لوحه پزوزو، به عنوان یکی از نمونه‌های شاخص اسطوره‌نگاری مربوط به تمدن میان‌رودان، مورد تحلیل قرار گرفت. از نتایج تحلیل می‌توان به این موارد اشاره داشت: نمود ویژگی‌هایی هم‌چون تقابل بنیادین تفکیک فضایی آگاهی اسطوره‌ای در لوحه پزوزو در قالب فضای تفکیک شده بالا و پایین لوحه - که به ترتیب، معرف فضای مقدس و نامقدس بودند - مشاهده شد که، نوع و نقش شخصیت‌های جای گرفته در این فضاها نیز این محتوا و کیفی را تایید می‌کرد. تجسم جوهری پدیده‌ها و امور ذهنی، به عنوان یکی دیگر از ویژگی‌های آگاهی اسطوره‌ای از منظر کاسیرر، به صورت روایت و نمایش بیماری به شکل اهریمنی نامقدس و در قالبی جوهری عجیب در این لوحه قابل ادراک بود؛ هم‌چنان که فرآیند درمان و رهایی از بیماری نیز در این جا به شکلی کاملاً عینی و به واسطه غلبه پزوزو بر لمشتو به تصویر درآمده بود. هم‌چنین، استفاده از نمادگرایی نیز تمهیدی پرتکرار برای تجسم مادی پدیده‌های ذهنی در این لوحه بود. سرانجام، نمود کیفی اعداد نیز در بسامد و تکرار برخی از مضامین تصویر شده در لوحه پزوزو مشاهده شد؛ که از نمونه‌های آن می‌توان به حضور اعداد دو، سه، هفت و ده در فراوانی شخصیت‌ها و دیگر عناصر نمایش داده شده در لوحه اشاره داشت.

پی‌نوشت

۱. درک اثر هنری به مثابه اثری زیبایی‌شناختی، پدیده‌ای بسیار متاخر است که معادل دقیقی در هیچ یک از فرهنگ‌های باستانی نمی‌یابد.
2. Myth.
3. Ernest Cassirer (1874-1945).
4. Emmanuel Kant.
5. Mythical consciousness.
6. Mesopotamia.
7. Pazuzu.
8. New Babylon.
۹. در قرآن مجید نیز از اساطیر اولین سخن به میان آمده است و مراد از آن افسانه‌ها و نوشته‌های پیشینیان است.
10. Claude Levi-Strauss.
۱۱. برونسلو و مالینوسکی معتقد بود اسطوره در فرهنگ‌های ابتدایی دارای کارویژه حیاتی است و آن این‌که اعتقادات و باورهای دیرپا و نیز دستاوردهای اخلاقی جامعه را در خود متجلی می‌سازد. در حقیقت، اسطوره در بردارنده قواعد و رهنمودهای عملی در جهت زیست آدمیان است. اسطوره را باید جزء لاینفک تمدن بشری به شمار آورد و از این رو، نباید آن را افسانه‌ای واهی و بی‌حاصل دانست؛ بلکه باید آن را نیروی فعال و کارساز در پیشبرد مقاصد و آرمان‌های اجتماعی به حساب آورد و به اعتباری اسطوره را می‌توان راهکار عملی ایمان اولیه و خرد اخلاقی دانست؛ به گفته او، درک عمیق معنای اسطوره، مستلزم فهم ساختار و تشکیلات جامعه مورد نظر است (ضمیمان، ۱۳۸۴: ۸).
12. Mesopotamia.
13. Sigmund Schlomo Freud.
14. Carl Gustav Jung.
15. Friedrich Kreuzor.
16. Symbolic.
۱۷. داریوش شایگان بویه یا حرکت اندیشه آدمی را به عنوان جهان بینی به ما معرفی می‌کند (شایگان، ۱۳۷۱: ۹).
18. Epistemology.
۱۹. این همان موضوعی است که به عقیده کاسیرر، شلینگ هم بر آن تاکید داشته است: «... اسطوره نیز مانند علم و اخلاق و هنر، جهانی مستقل و خود به سامان می‌شود که واقعیت و اعتبار آن را نمی‌بایست با معیارهای خارج از قلمرو خودش سنجید؛ بلکه می‌بایست آن‌ها را طبق قوانین درونی و ساختاری خود اسطوره درک کرد. هر تلاشی در این جهت که جهان اسطوره را به منزله جهانی تبیین کند که واسطه جهان دیگری است، یا لباس و پوششی بر امر دیگری است، یک بار و برای همیشه مردود اعلام می‌شود» (شلینگ به نقل از کاسیرر، ۱۳۹۰: ۶).
20. Lamastu.
21. Underworld.
22. Anu.
۲۳. اطلاعات برگرفته از کتاب بلک و گرین، ۱۳۸۵ است.
24. Fish-garbed figure.
25. New Assyrian.
۲۶. پیکره در هیئت ماهی در هنر میان‌رودان، به صورت پیکره انسان ریشداری ظاهر شده است که از فرق سرو بالای صورتش، سری ماهی شکل عبور کرده و نیز بیدن کامل ماهی که با باله‌های پشت و دم کامل شده از پشتش آویزان است. ظاهراً، اولین بار این شمایل در هنر دوره «کاسی» پدیدار گشته و پس از آن به آشور رسیده است. با توجه به نقوش پیرامونی این پیکره‌ها - که در بیشتر موارد در کنار بستر فرد بیماری ظاهر گشته‌اند - برخی محققین از آن‌ها به عنوان کاهنان تطهیرکننده یاد می‌کنند؛ که البته، حضور جفتی آن‌ها و در دست داشتن دلو و سطل، به عنوان نمادهایی تطهیر در میان رودان، این نقش را تایید می‌کند (بلک و گرین، ۱۳۸۵: ۱۴۱-۱۴۲).
۲۷. قدرت منطقی عدد در همین به هم پیوستن و از هم گسستن روابط و ثبات بخشیدن به حدود و نسبت‌های نهفته است؛ در نگرش علمی - تجربی، اعداد، هیچ‌گونه اختلاف بنیادینی با یکدیگر ندارند و اختلاف و تمایزشان تنها در وضع هر یک از آن‌ها در دستگاه اعداد است (کاسیرر، ۱۳۹۰: ۲۲۸).

منابع

- احمدی علیایی، سعید و اعظم‌زاده، محمد (۱۳۹۵). «گونه‌شناسی نقش مایه خدای ایستاده بر حیوان در تمدن‌های آسیای صغیر و بین‌النهرین»، مطالعات باستان‌شناسی، دوره ۸، شماره ۱-۱۹.
- استینسون، اوکویرک و کایتون، ویک. بون (۱۳۹۰). *مبانی هنر، نظریه و عمل*، ترجمه محمد رضا یگانه دوست، تهران: سمت.
- اشتروس، کلود. لوی (۱۳۸۵). *اسطوره و معنا*، ترجمه شهرام خسروی، تهران: مرکز.
- الیاده، میرچا (۱۳۷۴). *اسطوره، رویا، راز*، تهران: فکر روز.
- بلک، جرمی و گرین، آنتونی (۱۳۸۵). *فرهنگنامه خدایان، دیوان، و نمادهای بین‌النهرین باستان*، ترجمه پیمان متین، تهران: امیرکبیر.

- جعفری، حسن (۱۳۸۸). «دین و اسطوره: بررسی نظریه ارنست کاسیرر درباره اسطوره»، پژوهشنامه ادیان، شماره ۶، ۲۷-۵۴.
- ساداتی، ناصر و پیروای و نک، مرضیه (۱۳۹۴). «ویژگی‌های معرفت هنر به عنوان فرم سمبولیک در اندیشه کاسیرر»، شناخت (پژوهشنامه علوم انسانی)، شماره ۷۳، ۱۲۹-۱۴۶.
- سلوکوور، هاری (۱۳۷۴). «هنر و ادبیات در اندیشه ارنست کاسیرر»، هنر، شماره ۲۸، ۶۰-۷۸.
- شاه‌وردی، امین (۱۳۹۸). «مرگ اندیشی به مثابه بنیانی در بررسی هنرمیان رودان باستان»، مبنای نظری هنرهای تجسمی، شماره ۸، ۴۱-۵۰.
- شایگان، داریوش (۱۳۷۱). «بنه‌ای ذهنی، خاطره‌ازلی، تهران: امیرکبیر.
- ضیمران، محمد (۱۳۸۴). «گذر از جهان اسطوره به فلسفه، تهران: هرمس.
- عسکری الموتی، حجت‌الله (۱۳۹۲). «مناسبات اسطوره و هنر در تفکر ارنست کاسیرر، والتربنیامین و تئودور آدرنون»، هنرهای زیبا، شماره ۱، دوره ۱۸، ۱۳-۱.
- قاسمی، نیما (۱۳۸۷). «تبیین علمی و تبیین دینی- اسطوره‌ای، نقد علم‌گرایی، مطابق با فلسفه اسطوره‌شناسی ارنست کاسیرر»، ذهن، شماره ۳۴ و ۳۵، ۳۵-۵۴.
- کاسیرر، ارنست (۱۳۸۲). «اسطوره دولت، ترجمه یدالله موقن، تهران: هرمس.
- کاسیرر، ارنست (۱۳۹۰ الف). «زبان و اسطوره، ترجمه محسن ثلاثی، تهران: مروارید.
- کاسیرر، ارنست (۱۳۹۰ ب). «فلسفه صورت‌های سمبولیک، جلد دوم: آگاهی اسطوره‌ای، ترجمه یدالله موقن، تهران: هرمس.
- مبینی، مهتاب و حکیمی، رکسانا (۱۳۹۳). «بررسی نماد خورشید و مفاهیم مرتبط با آن در هنر بین‌النهرین، پیکره، شماره ۵، ۵۷-۶۸.
- مسگری، علیاکبر و قاسمی، حمی‌د (۱۳۹۰). «خاستگاه اسطوره در صورت‌انندایی ادراک»، پژوهش‌های فلسفی، دوره ۵، شماره ۸، ۱۹۱-۲۳۵.
- مقنی‌پور، مجیدرضا و رحمانی، اشکان (۱۳۹۸). «تبیین سطح اندیشه انسانی در تمدن‌های موازی بر مبنای ساختار فرمی و تخیل تصویری شکل یافته در روایات اساطیری»، کیمیای هنر، دوره ۸، شماره ۳۱، ۵۱-۶۶.
- مورتگات، آنتوان (۱۳۸۵). «هنرمیان رودان باستان: هنر کلاسیک خاور نزدیک، ترجمه زهرا باستی و محمد رحیم صراف، تهران: سمت.
- موسوی، یعقوب (۱۳۸۴). «مطالعه رویکرد معرفت‌شناسی کاسیرر با تکیه بر نمادشناسی، معرفت و جامعه، قم: پژوهشگاه حوزه و دانشگاه.
- موقن، یدالله (۱۳۸۹). «ارنست کاسیرر: فیلسوف فرهنگ، تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی.
- Cassirer, Ernst. (2011a). *Language and Myth*, (Mohsen Salasi, Trans.) Tehran: Morvarid.
- Cassirer, Ernst. (2011b). *Philosophy of Symbolic Forms*, (Yadollah Mooghen, Trans), Tehran: Hermes Publication.
- Chase, Richard (1949). *Quest for Myth*, Baton Rouge, Louisiana State University Press
- Doty, William (2000). *Mythography: The Study of Myths and Rituals*, University of Alabama Press; 2nd edition, Alabama
- Winter, I. (2002). *Defining 'Aesthetics' for Non-Western Studies: the Case of Ancient Mesopotamia*. In Michael Ann Holly & Keith P. F. Moxey (eds.) *Art History, Aesthetics, Visual Studies* (pp. 3-28), Williamstown, MA: Sterling and Francine Clark Art Institute.

URLs:

- URL1. <http://www.Ancient.eu> (Accesdate:02/09/2020)
- URL2. <http://www.Louvre.fr> (Accesdate:02/09/2020)

Analysis of Theoretical Foundations of Mythology in Ancient Civilizations Using Ernst Cassirer's Mythical Knowledge Approach (Case Study: Mesopotamia)

Abstract:

When investigating the historical roots of many cultures and beliefs that accompany phenomena such as performing rituals (festivals and mourning) and creating artworks, there are narratives with a deep scope of effect on the lives of the ancient people; to the extent that these narratives presented an explanation and reason for every natural and supernatural phenomenon. These narratives that are introduced to us as "myths", play a key role in shaping the visual culture of ancient peoples and civilizations, since illustration and visual forming of these narratives can be seen as the earliest artistic attempts of these cultures. Considering the importance of myths, there have been and still are various, and sometimes contradictory, approaches toward this phenomenon, according to which, myth is sometimes introduced as linguistic disease and distress of peoples. Ernst Cassirer is among those who have struggled to upgrade myth into a human cognitive form. Unlike Kant, Cassirer believed that human cognitive forms are not limited to rational patterns, rather irrational patterns also have a part to play in the human cognition and knowledge processes. Therefore, he introduced myth as one of the major irrational cognition forms of human life. According to Cassirer, the perceptions and the world created in mythology have certain features and contents that are not easy to grasp and accept based on the current standards of theoretical and rational knowledge. Therefore, these principles must be investigated within the framework of an irrational cognitive mechanism of the myths under study. In other words, rationality, as the dominant cognitive tool in the contemporary world, is not capable of properly explaining phenomena whose origin and nature flow from irrational foundations. Rationalism and its cognitive tools, therefore, cannot be used as similar models for analyzing the artworks of different civilizations. The problems are doubled when judging and reviewing non-Europeans artworks, particularly those created before the rise of Western civilization. The contemporary humans who live within the framework of knowledge and rational form of cognition assess the worlds existing before them and other than themselves using the same present-day rationality. They seek their entire world in rational cognition, even though rationality and ways of rational perception are only one of the paths of cognition and one of the types of human knowledge. This negligence is the root cause of cognitive misunderstanding of ancient culture and civilizations. On the other hand, similar to other narrative forms, the myth has presented visual imagination with an undeniable role. As such, a mythical narrative consists of a combination of mental, and of course imaginary, images that are consolidated based on a specific model and objective. In these narratives, the human knowledge and cognition of its self and its surroundings are expressed as special and mental (and also substantive) images. These mythical narratives and the visual world created in them have special features and contents which themselves are created based on the foundations of mythical knowledge. It seems that recovering these principles can bring us to an understanding of why and how the type of images shaped in mythology was created. The main focus of this study is to discover the relationship between the main features and contents of mythical knowledge (from the perspectives of Cassirer) and their type of visual representations in an example of ancient mythology, aiming to take effective steps toward a theoretical model for formal (visual) and content analysis and explanation of mythologies based on the fundamental features and content that shape mythical knowledge. The main research questions are: What are the fundamental features and contents of myth (as a cognitive form) from the perspective of Cassirer? What are the effects of the features and contents of mythical cognitive form

Document Types:

Original/Research/Regular Article

Receive Date: 09 June 2020

Accept Date: 14 December 2020

Majid Reza Moghanipour

(Corresponding Author)

Assist. Prof., Faculty of Art & Architecture, Shiraz University, Shiraz, Iran.

Email: moghanipour@shirazu.ac.ir

Ashkan Rahmani

Assist. Prof., Faculty of Art & Architecture, Shiraz University, Shiraz, Iran.

Email:

rahmani.ashkan@shirazu.ac.ir



on visual representations in a Mesopotamian mythical narrative from the perspective of Cassirer? The research method was descriptive-analytical, including the introduction of the features and contents of myth as a cognitive form and analysis of an example of mythical illustration and art based on these contents. The research data was collected through secondary research and analyzed qualitatively. The sample under study was a protective tablet for the sick, attributed to Pazuzu from the Neo-Babylon era (in the Mesopotamian civilization). According to the results, the main distinctions in features and content of mythical knowledge compared to rational cognition and knowledge were identified in differentiation and unification of phenomena and affairs, the quality orientation of phenomena, the concept of causality, perceptual mediators (space, time, and number) and representation of phenomena and affairs. In the analysis of the Mesopotamian case study, features such as spatial differentiation in mythical knowledge, the qualitative nature of mythical numbers, the substantive realization of mental and abstract phenomena and affairs, and semiotic representation of phenomena were analyzed.

Keywords: Myth, Ernst Cassirer, Mesopotamia, Mythical knowledge, Epistemology

References:

- Ahmadi Oliaei, Saeed. Azamzadeh, Mohamad. (2016) .A *Typological Study of "Standing God on the Animals" Motif from the Ancient Civilizations of Mesopotamia and Asia Minor (Hittites, Sumer, Babylon, and Assyria)*, Journal of Archeological Studies, 8(1), 1-19.
- Askari Alamooti, Hojjat. (2013). *Relationship of Myth & Art in the Thought of Ernst Cassirer, Walter Benjamin & Theodor Adorno*, Honar-ha-ye Ziba Honar-ha-ye Tajassomi, 1, 1-15.
- Black, Jeremy. Green, Anthony. (2006). *Gods, Demons, and Symbols of Ancient Mesopotamia: an Illustrated Dictionary*, (Peyman Matin, Trans.), Tehran: Amirkabir.
- Cassirer, Ernst (1953). *The Philosophy of Symbolic Forms: Vol.1, Language*, (Ralph Manheim, Trans.), New Haven and London, Yale University Press.
- Cassirer, Ernst (1994). *An Essay on Man: An Introduction to a Philosophy of Human Culture*, New Haven and London, Yale University Press.
- Cassirer, Ernst. (2003). *the Myth of the State*, (Yadollah Mooghen, Trans.) Tehran: Hermes Publication.
- Cassirer, Ernst. (2011a). *Language and Myth*, (Mohsen Salasi, Trans.) Tehran: Morvarid.
- Cassirer, Ernst. (2011b). *Philosophy of Symbolic Forms*, (Yadollah Mooghen, Trans), Tehran: Hermes Publication.
- Chase, Richard (1949). *Quest for Myth*, Baton Rouge, Louisiana State University Press
- Doty, William (2000). *Mythography: The Study of Myths and Rituals*, University of Alabama Press; 2nd edition, Alabama
- Eliade, Mircea. (1995). *Myths, Dreams, Mysteries*, (Mahdiye Cheragian. Trans.) Tehran: Fekre Rooz.
- Ghasemi, Nima. (2008). *Scientific Explanation and Religious Explanation - Mythology, Critique of Scientific Orientation, According to the Mythological Philosophy of Ernest Cassirer*, Journal of Zehn, 34-35, 35-54.
- Jafari, Hasan. (2009). *Myth and Religion: A Study of Ernst Cassirer's Theory of Myth*, Journal of Religious Studies, 6, 35-62.
- Levi Strauss, Claude. (2006). *Myth and Meaning*, (Shahram Khosravi, Trans.) Tehran: Nashre Markaz.
- Mesgari, Ali Akbar. Ghasemi Hamid (2011). *The Origin of Myth in the Initial Form of Perception*, Journal of Philosophical Investigation, 5(8), 191-235.
- Mobini, Mahtab. Hakimi Roksana. (2014). *Study on the Symbol of the Sun and Related Concepts in Mesopotamian Art and Mythology*, Peikareh, 5, 57-68.
- Moghanipour, Majid Reza. Rahmani, Ashkan. (2019). *Explaining the Level of Human Thought in the Past Civilizations Based on Formal Structure and Visual Imagination Formed in Mythical Narratives*, Kimiyā-ye Honar, 8(31), 51-65.
- Mooghen, Yadollah. (2010). *Ernst Cassirer; Philosopher of Culture*, Tehran: Cultural Research Publication.
- Moortgat, Anton (2006). *The Art of Ancient Mesopotamia, the Classical Art of the Near East*, (Zahra Basti & Mohammad Rahim Sarraf, Trans.) Tehran: SAMT.
- Mousavi, Yaqub (1384). *Study of Cassirer's epistemological approach based on symbolism, knowledge, and society*, Qom: Research Institute and University.
- Ocvirk, Otto, Stinson, Robert. (2011). *Art Fundamentals: Theory & Practice*, (Mohammad Reza Yeganeh Dost, Trans.) Tehran: SAMT.
- Sadati, Naser. Piravi Vanak Marziyeh. (2015). *The Epistemological Features of Art as a Symbolic Form in Cassirer's Thought*, Journal of Shenakht, 8(2), 129-145.
- Shahverdi, Amin. (2019). *Thinking about Death as a Foundation for the Study of Ancient Mesopotamian Art*, Mabaniye Nazariye Honarhaye Tajasomi, 2, 41-50.
- Shayegan, Daryush. (1992). *Idols of the Mind*, Tehran: Amirkabir.
- Solukur, Hari. (1995). *Art and Literature in Cassirer's Thought*, Honar, 28, 60-78.
- Winter, I. (2002). *Defining 'Aesthetics' for Non-Western Studies: the Case of Ancient Mesopotamia*. In Michael Ann Holly & Keith P. F. Moxey (eds.) *Art History, Aesthetics, Visual Studies* (pp. 3-28), Williamstown, MA: Sterling and Francine Clark Art Institute.
- Zeymaran, Mohammad. (2000). *The Transition from the World of Myth to Philosophy*, Tehran: Hermes Publication.

URLs:

- URL1. <http://www.Ancient.EU> (Accesdate:02/09/2020)
- URL2. <http://www.Louvre.fr> (Accesdate:02/09/2020)