

## بازتاب فلسفه و اسطوره های بابل در سفال های آن

محمد اکبری خان آبادی

دانش آموخته، رشته عمران، دانشگاه امام حسین (ع)

حیدر باباناسب<sup>۱</sup>

استادیار، گروه حقوق و علوم سیاسی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد رباط کریم

### چکیده

هدف از انجام این پژوهش، شناخت و بررسی فلسفه و اسطوره های بابل و بازتاب آن در سفال های این تمدن (بابل) است. اسطوره از نخستین قالب های بیان اندیشه بوده است. بشر قبل از اینکه فلسفه و علم را تدوین کند، اسطوره ها را ساخت. اسطوره عبارت است از روایات یا جلوه های نمادین درباره ایزدان فرشتگان موجودات فوق طبیعی و به طور کلی جهان شناختی که یک قوم به منظور تفسیر خود از هستی به کار می برد، در نهایت اسطوره به شیوه ای تمثیلی و نمادین پاسخگوی مهمترین سوالات بشر راجع به پیدایش هستی است و از آنجا که هنر روح انسان را تسلی می بخشد، در واقع مرجع آن با اسطوره یکی است و اینگونه است که بررسی اسطوره شناسی هنر جالب توجه است. به بیانی دیگر، هنر یکی از راه های بیان اسطوره است. مهمترین پرسش این تحقیق عبارت است از اینکه؛ چگونه شناخت فلسفه و اسطوره ها در تمدن بابل تاثیر دارد؟ و اینکه بازتاب فلسفه و اسطوره های بابل در سفال های این تمدن چگونه است؟ مدعای تحقیق نشان می دهد که؛ نه تنها شناخت فلسفه و اسطوره ها در تمدن بابل تاثیر دارد، بلکه بازتاب فلسفه و اسطوره های بابل در سفال های این تمدن بسیار بالاست. برای انجام این تحقیق از روش توصیفی تحلیلی استفاده شده است.

واژگان کلیدی: فلسفه، اسطوره، تمدن بابل، سفال، هنر

<sup>۱</sup> نویسنده مسئول: babanasabheidar@yahoo.com

از گذشته تا به عصر کنونی، هنر در بین النهرین و در تمدن‌هایی همانند بابل در عرصه‌های مختلف نمود داشته است. یکی از این عرصه‌ها سفالگری است که تجلی دهنده نیازها، اعتقادات و فرهنگ دوره مربوط به خود بوده است. ساختار، رنگ، نقوش روی سفال و نوع ابزاری از آن در هر دوره نشان دهنده تفکر، هنر، سبک زندگی و نوع نیاز بشر به آن به عنوان یک وسیله ابزاری و یا تزئیناتی بوده است. سطوح صاف و هموار سفال از شروع پیدایش آن همواره با نقوش خطی به اشکال مختلف، نشانی رمزآلود از تلاش بشر برای بیان اندیشه و ارضای غرایز ذهنی و نفسانی است. در هزاره پنجم پیش از میلاد سفالینه‌های ظریف با نقش مایه‌های متنوع خطی با مضامین هندسی، گیاهی، حیوانی و انسانی، نمایشی از آمال و آرزوها با حس زیبایی‌شناختی بازتاب یافته که نشان دهنده فرهنگ و اندیشه سازنده آن است. در این مقاله ابتدا هنر و جایگاه آن در تمدن بابل بررسی می‌شود و در ادامه بازتاب اسطوره‌ها در هنر سفالگری بابل مورد بررسی قرار می‌گیرد.

### هنر و تمدن بابل:

بابل یکی از تمدن‌های باستانی حوضه رود میان به معنی دروازه خدا (باب-ایل-لون) است. بابل در وسط حوضه رود فرات قرار دارد. داستان گیلگمش تقریباً نمونه منحصر به فردی است که ادبیات بابلی توسط آن مورد قضاوت قرار می‌گیرد. اما تکه‌های کوچک هنر بابلی که از طوفان حوادث جان سالم به در برده و به دست ما رسیده است، نشان می‌دهد که اگر روح نوآوری عمیق هنری در میان این مردم وجود نداشت، لاقل به زیبایی و امور تجاری و تجاری توجه می‌شد. در لذت‌های جسمانی غوطه ور شد و اضافه شد. با دینی که برای متعادل کردن دنیاپرستی حاصل می‌شود، این احساس توجه به زیبایی نمی‌تواند متوقف شود (بورکهارت، ۱۳۸۳).

بابلی‌ها انواع آلات موسیقی مانند فلوت، سنبل، چنگ، نی سیاه، طبل، بوق، نی، شیپور، زنگ و چرخ و دسته‌ها و خوانندگانی داشتند که در معابد و کاخ‌ها همراه یا به تنهایی همراه بودند. مهمانی‌های ثروتمندان در حال پخش موسیقی و آواز هستند. نقاشی با بابلی‌ها که از آن برای تزئین دیوارها و مجسمه‌ها استفاده می‌کردند نقش ثانویه داشت و هرگز ملزم به تبدیل آن به هنری مستقل نبود. در خرابه‌های بابلی، نقش‌های رنگارنگی که دیوار مقبره‌های مصری را تزئین می‌کنند، یا نقش‌های دیواری که کاخ‌های کت را تزئین می‌کنند، دیده نمی‌شوند. حتی هنر مجسمه‌سازی در میان بابلی‌ها به طور کامل از بین نرفته است و به نظر می‌رسد که با پیروی از سنت سومری که از آنها به ارث رسیده و کاهنان سعی در حفظ آن داشتند، مرگ پیش از پایان یافتن به سراغ این هنر رسید. رسیده است. همه چهره‌ها ظاهری مشابه دارند: پادشاهان همه در یک بدن بزرگ با عضلات قوی ساخته شده‌اند. چیزی که گرفته شده انگار از قالب آمده است. مجسمه‌های بسیار کمی از بابل باستان باقی مانده است. این بیت دلیل خوبی ندارد. وضعیت نقش برجسته‌ها بهتر است، اما حتی در اینجا نیز ارقام مشابه و خام هستند و هرگز به سطح چهره‌های روحانی و قدرتمندی که مصریان هزار سال پیش ساخته‌اند نمی‌رسند. نقش برجسته‌های بابلی که حیوانات را در سکوت باشکوه خود در طبیعت نشان می‌دهند، یا به دلیل ظلم و ستم انسان، ظلم و خشم پیدا کرده‌اند، اغلب به مرز کمال می‌رسند.

در حال حاضر قضاوت در مورد معماری بابلی غیرممکن است، به ندرت می‌توان ساختمانی با فاصله بیش از دو یا سه فوت از سطح زمین در میان بقایای آن پیدا کرد. علاوه بر این، هیچ نقاشی یا مجسمه‌ای وجود ندارد که شکل معبد یا ساختمان را نشان دهد که از قبل باقی مانده است. خانه‌ها از خشت و گل ساخته شده‌اند و فقط ثروتمندان خانه‌های آجری دارند. خانه‌های بابلی نادر هستند. معمولاً درب خانه در کوچه باریک باز نمی‌شد، بلکه در حیاط اندرونی باز می‌شد و این حیاط پناهگاهی از آفتاب داغ محسوب می‌شد. طبق اخبار و اطلاعات، خانه درجه یک سه چهار طبقه است. کف معبد جلوی پشت بام خانه ساخته می‌شد و این معابد زندگی مردم را کنترل و کنترل می‌کردند مردم در این روستاها زندگی می‌کنند. معبد

عموماً یک بنای بزرگ مربع شکل آجری است که در وسط آن حیاط دارد و بیشتر جلسات مذهبی در این صحن برگزار می شود. غالباً در نزدیکی معبد، برجی مرتفع به نام «زیگورات» (به معنی مکان مرتفع) وجود دارد و این بنا ساختمانی چند طبقه با شکل مربع سنگی است که بیش از پیش بالا می رود (دورانت، و جیمز دورانت، ۱۳۸۰).



تصویر ۱؛ سنگ‌نوشته حمورابی (<https://mdeast.news/2019/07/11>)

مکعب‌هایی که هر طبقه را نشان می دهند از نظر اندازه کاهش یافته و طبقات مختلف توسط یک راه پله در اطراف آن به هم متصل می شوند. این «زیگورات‌ها» که عنوان مذهبی و عبادی داشت و زیارتگاه و مقبره خدای صاحب معبد به شمار می رفت، برای اهداف نجومی نیز استفاده می شد و از آنجا کاهنان حرکات ستارگان را می دانستند. طبق باورشان همه چیز را در زندگی می دانستند، می دادند، تماشا می کردند و کنترل می کردند. زیگورات بزرگ بورسیپا "هفت سطح بهشت" نامیده می شد و هر سطح به یکی از سیارات شناخته شده بابلی ها اختصاص داشت و به رنگ خاصی نقاشی می شد. لایه زیرین رنگ سیاه زحل بود. لایه بالایی آن که نشان دهنده زهره است، سفید است. لایه بالایی، بنفش، برای مشتری است. طبقه چهارم، آبی، برای عطارد است. لایه پنجم به رنگ قرمز نشان دهنده مریخ است. لایه ششم به رنگ نقره ای ماه و خورشید را نشان می دهد و لایه هفتم به رنگ طلا. از آنجایی که این سیارات و ستارگان از پایه برج شروع می شدند، هر کدام یک روز متوالی از هفته را نشان می دادند.

در معماری بابلی همانطور که می دانیم از ذوق هنری استفاده نمی شد و خطوط مستقیم و ضخامت اساس بنا را تشکیل می داد. گاهی در خرابه‌ها نشانه‌هایی از تپه‌ها یا گنبدهایی دیده می‌شود که سومری‌ها آن‌ها را به بابل آورده‌اند و بدون مهارت در ساختمان‌های خود از آن‌ها استفاده می‌کنند، بدون اینکه بدانند چه بلایی سر این تپه‌ها و دکه‌ها می‌آیند (ژیران، دلپورت، ۱۳۹۷). تنها تزییناتی که در بیرون و داخل خانه انجام می دادند، آجر لعابدار به رنگ های زرد، آبی، سفید و قرمز بود که گاه از روی آن نقوش حیوانی یا گیاهی روی دیوار کشیده می شد. آجرهای لعابدار نه تنها برای زیبایی بودند، بلکه می خواستند از این طریق از ساختمان‌ها در برابر آفتاب و باران محافظت کنند. قدمت این هنر به زمان نرسمین برمی گردد و تا زمانی که به

روی مسلمانان گشوده شد در بین النهرین باقی ماند. از این رو تولید کاشی و سرامیک لعابدار به هنر باستانی شخصی و خصوصی خاور نزدیک تبدیل شد، اگرچه سرامیک های به دست آمده چندان توجهی را به خود جلب نمی کنند. علیرغم اینکه سفال های لعابدار به هنر معماری بابلی کمک می کرد، باید گفت که این هنر سنگین و بدون ظرافت و زیبایی بوده و مصالح به کار رفته در ساخت باعث شده این تکنیک از حد متوسط بالاتر نباشد. کارگران و غلامان خاک رس را خمیر می کردند و از آن آجر و ملات می ساختند. کل کشور به سرعت با معابدی پوشیده شد که به این ترتیب ساخته شدند. ساختن معابد مانند مصر باستان یا اروپای قرون وسطی هرگز قرن ها طول نکشید، اما چنین ساختمان هایی تقریباً به همان سرعتی که ساخته شدند فرو ریختند و ویران شدند. پنجاه سال بی توجهی کافی بود تا این ساختمان ها دوباره به خاک و گلی که از آن ساخته شده بودند تبدیل شوند. در واقع، هزینه آجر، طراحی ساختمان های بابلی را ضعیف و نامتناسب کرده است. از چنین مصالحی به راحتی می شد ساختمان های عظیمی ساخت، اما هیچ زیبایی در آنها مشاهده نمی شد. آجرها یک اندازه نیستند، در حالی که روح معماری و مهندسی یکسان است. (دورانت و دورانت، ۱۳۸۰)

لاگاش که استقلال خود را در دوران اشغال گوتی ها حفظ کرد، در جریان احیای کوتاه مدت شهر اور در پایان هزاره سوم قبل از میلاد به شهر وابسته شد. سلسله سوم اور بیش از یک قرن بر سرزمینی حکومت کرد که به عنوان اور متحد و متحد شده بود.

آخرین پادشاه این پادشاهی قبل از تهاجم سقوط کرد و دو قرن بعد شاهد بازگشت به الگوی سیاسی و فرهنگی بین النهرین بود که در آن چندین دولت مستقل در کنار هم زندگی می کردند. یکی از این دولت شهرها، بابل، توانست حکومتی متمرکز ایجاد کند و تا زمان آمدن قدرتمندترین پادشاهش، حمورابی، بر کل کشور حکومت کند. مسلماً حمورابی مشهورترین پادشاه تاریخ بین النهرین است. حمورابی شهرت خود را مدیون تنظیم قوانین آشفته، متناقض و اغلب نانوشته شهرهای بین النهرین است. اگرچه حمورابی اولین کسی نبود که برای سازماندهی یک وضعیت آشفته تلاش کرد، اما او اولین فردی بود که در این روند موفق شد، بازتاب قوانین او را نیز می توان در شریعت موسی یافت.

قوانین حمورابی به زیبایی بر روی تخته ای بلند و ناهموار از سنگ بازالت سیاده حک شده است و بالای آن تصویری استادانه از او حک شده است که با الهام از شش کنده روی شانه های خورشید آنها را به هم نزدیک کرده است. این مراسم در بالای یک کوه برگزار می شود و با خار نوک تیز خدای خورشید در بالای آن قرار می گیرد (دیاکونف، ۱۳۹۱).

شماش دارای نشانه های خاص قدرت الهی، یعنی میله و انگشتر است و برای حمورابی شریعت می نویسد، آمیخته با حرمتی که در حالتی دقیق تجسم یافته است. در اینجا دوباره به استعداد هنرمند بین النهرینی در ایجاد اشکال استوانه ای پی می بریم. شماس در تمام صورت و پهلوی معمولی و حمورابی، خادم او، در نیمرخ به تصویر کشیده شده است. این ملاقات بین خدا و انسان که هر روز بر دامنه خودآگاهی انسان افزوده می شد و در بابل شکل انسانی را به خدایان نسبت می داد، بازتابی از این واقعیت است که نیروهای طبیعی و ماوراء طبیعی روز به روز انسان تر می شوند. امپراتوری حمورابی در بابل توسط هیتی ها شکست خورد. پس از غارت بابل، در حدود سال ۵۹۵ قبل از میلاد، آنها به آناتولی، مقر امپراتوری خود بازگشتند و بابل را به مهاجمان کاسیان واگذار کردند. حتی مردمی که به زبان هندواروپایی صحبت می کردند، هنری با قدرت و اصالت بی نظیر از خود به جای گذاشتند.

پایتخت مستحکم او توسط دروازه های سنگی عظیم بین دو برج در نزدیکی روستای مدرن بوغازی کوی در ترکیه محافظت می شد. بر روی سنگ های غول پیکر، بر خلاف معماری سفالی بین النهرین، دو شیر حک شده است.



تصویر ۲: دروازه شیران بوغازکوی (<http://worldarchitectur.blogfa.com/post/622>)

موقعیت جانور، بین النهرین، سوریه یا مصر، خاستگاه این نوع حفاظت از نظر هیتی ها اصالت دیگری دارد، زیرا تصویر فیل محافظ به شدت وابسته و تحت فرمان معماری است، و هیچ راه رایگان یا راه آسانی وجود ندارد.

### هنر سفالگری در بابل

هنر اقوام و ملل تحت تاثیر شرایط ویژه اجتماعی- اقلیمی مسلط بر محیط زیست انسانها و محل نشر و نمای آنان است که هنرهای ملی عموماً نشانه‌هایی است از سیر تکامل فرهنگ و اوضاع و احوال ویژه هر قوم. از جمله مدارک موجود برای ثبوت غنای فرهنگی هنری و رشد و نمو تمدن هر قومی در دوران باستان پیشرفت هنر سفالگری آن قوم می باشد. (رفیعی، ۱۳۸۷). در مورد دوران بابل باستان (۱۵۹۵-۲۰۰۴ قبل از میلاد)، کشور بابل به یک مرکز فرهنگی مهم در جهان باستان تبدیل شد و این بود که بابلی ها توانایی زیادی در هماهنگی و هماهنگی با سومریان و اکدیایان باستان از خود نشان دادند. سنت های هنری (زهیر صاحب، ۲۰۰۷). هنر مجسمه سازی سفال در دوران بابل باستان از نظر تنوع موضوعات حجاری آن که شامل کنده کاری های سه بعدی و برجسته (لوحه های سفالی) بود، شکوفا شد و از خشت یا با استفاده از قالب و سپس ساخته می شد. با آتش پخته تا سفت شود. (زهیر صاحب و سلمان الخطاط، ۱۹۸۷). از جمله این مجسمه های سه بعدی تعدادی مجسمه شیر است که در ورودی تل حرمال به اندازه طبیعی و از سفال های منقوش ساخته شده اند. به ویژه از نظر سفال، سفال های دوران بابل باستان، امتداد سفال سومری بوده است و مهم ترین چیزی که آن را متمایز می کند، کناره گیری هنرمند از مجسمه های کوچک سفالی است، خواه خدایان و یا مردم را به تصویر بکشند. به سمت ظروف سفالی که به شیوه مثبت تزئین شده‌اند، مانند این سفال‌ها به صورت استوانه‌ای یا مقعر و خاک رس استفاده شده پس از سفال به رنگ زرد متمایل به قرمز بود. تزئیناتی دوخته می‌شد که در آن از انواع رنگ‌های جدید (رنگ‌های گچی) استفاده می‌شد و مملو از کتیبه‌هایی بود که خدایان، انسان‌ها و حیوانات را به تصویر می‌کشیدند که حرکتی واقع‌گرایانه داشتند و این نشان می‌دهد که هنرمند بابل باستان از قوانین دور شده است. از هنر رسمی که قبلاً شناخته شده بود. (ثروت عکاشه، بی تا: ۹۲).

کوزه های دراز و لاغر با دهانه ها و پایه های پهن نیز معروف بوده و همچنین قابل توجه است که سفال ها تا حدی از اواخر عصر طلوع سلسله ها تا پایان دوران بابل باستان حفظ شده است. شکل های ساده شده آن بدون تولید انواعی که دارای ویژگی زیبایی شناختی خاصی هستند، همانطور که در ادوار گذشته وجود داشت و دلیل آن کشف مواد معدنی، توسعه معدن مس و نقره و جایگزینی آنها با سفال است. (مؤید سعید، ۲۰۰۸، ص ۴۲-۴۴) در عصر آشوری و مراحل متوالی آن (۲۰۰۰-

۶۱۲ قبل از میلاد)، تولید هنری چندین دوره متوالی را طی کرد که دوره آشوری (قدیم، میانه و مدرن) نشان داده می‌شد و بدین ترتیب هنر در این دوره‌ها متفاوت شد. هنر آشوری را می‌توان هنری برگرفته از هنر و تقریباً متأثر از آن دانست. سبک‌های بابلی قدیم و سومری-اکدی و از دوران آشوری میانه شروع به یافتن شخصیت مستقل از هنرهای پیشین کرد، به‌ویژه موضوعاتی که مربوط به امور دنیوی بود. (طه باقر، مصدر سابق، ص ۲۱۷) در زمینه سفال آشوری از نظر تنوع هنری و فنی متمایز بود، زیرا آشوریان آثاری از سفال و بناهایی از خود بر جای گذاشتند که ویژگی آن تجمل ساخت بود و مهم‌ترین سفال آشوری منشورهایی بود که در پایه‌های آن قرار داشتند. ظروف ساده با رنگ قرمز، با خاک رس حاوی ناخالصی‌های زیادی است. (عامر سلیمان، ۱۹۸۳).

تکه‌های آجر که با دقت و حوصله صیقل داده شده، سنگ صیقلی، ادوات و ادوات خوش ساخت برنز، آهن، سیمان و طلا، پارچه، قالیچه‌های نرم و پارچه‌های رنگی و قالی‌های نفیس، میز و تخت و صندلی، اگر بابلی در جهان باقی بماند. اثبات ارزش و منزلت والای تمدن کافی نیست، فقط زیبایی و شکوفایی آن تمدن کافی است. بسیاری از زرگران و جواهرسازان از آن زمان کار کرده‌اند، اما هیچ‌یک از آنها دقت فنی زیورآلات مصر باستان را ندارند. آن‌ها از استفاده و افشای هر چه بیشتر فلز زرد راضی بودند و به این فکر می‌کردند که هنرمندی تمام بدن یک تصویر را طلایی کند. بابلی‌ها انواع آلات موسیقی مانند پیپ فلزی، مشعل، چنگ، نی سیاه، طبل، بوق، نی، شیپور، زنگ (متر) و دایره داشتند و گروه‌هایی از نوازندگان و خوانندگان با یکدیگر یا به تنهایی همراهی می‌کردند. معابد، کاخ‌ها و جشن‌های ثروتمندان موسیقی می‌نواختند و می‌خواندند (کاظمی، ۱۳۹۷). مجسمه ساز بابلی حکاکی روی سنگ، فلز و عاج را تمرین می‌کرد. شاید باشکوه‌ترین نمونه این هنر بنای یادبود قانون حمورابی باشد که در حدود سال ۱۷۶۰ قبل از میلاد به خط میخی بر روی ابلیسکی از سنگ بازالت به ارتفاع دو و ربع متر نوشته شده است.

ابلیسک در پایان هزاره دوم پیش از میلاد به شوش، پایتخت ایلامی‌ها منتقل شد و امروزه در موزه لوور پاریس و همچنین بنای یادبود «نبو-ابال-ادین» که در سیپار پیدا شده است، قرار دارد. و در آن خدای شماش نشسته بر تخت ظاهر می‌شود و لباس بلندی (Conax) از پوست گوسفند پوشیده است و بر سر تاجی مزین به سه جفت شاخ و بالای سرش نمادهای سه سیاره است. ماه و خورشید و زهره و در مقابل قرص خورشید که بر روی محراب حمل می‌شود سه نفر هستند: کاهن اعظم که دست پادشاه نبو ابال ادین را در یکی از دستان خود گرفته است و نفر سوم خدایی که کناک می‌پوشد و دستانش را برای شفاعت حاکم بلند می‌کند و در اینجا علاقه مجسمه ساز بابلی به جزئیات با دقت بسیار زیاد در فرم و محتوا نمایان می‌شود و این یکی از ویژگی‌های هنر بابلی باستان است، زیرا در این هنر متکی بر رئالیسم است. نمونه‌ای از مجسمه سازی مجسمه شیر بابل است که در ورودی شهر به سمت یکی از دشمنان شهر می‌تازد (حسن کمال، ۲۰۱۵).



تصویر ۳: (Google Cultural Institute. Retrieved 10 December 2018)

حکاکی روی مهرهای استوانه ای از دیگر مولفه های هنر سفالگری در بابل می باشد که موضوعات آنها معمولاً ماهیت سیاسی، مذهبی یا اجتماعی دارند و معمولاً با دقت جزئیات، عمق بیان و شکوه تزئین مشخص می شوند و محقق آنها را منبع غنی بسیاری از آداب و رسوم و سنت ها می داند. تعدادی مهر پیدا شد در بابل، از جمله یک مهر استوانه‌ای شکل که به دیوان مهرهای پادشاهان بابل برمی گردد، به ده بخش تقسیم می شود. در وسط آن چیزی شبیه دو آهو است که یکدیگر را در آغوش گرفته‌اند که با نوشته‌های پیچیده احاطه شده‌اند. و تزئینات، همراه با نمادهای خدای مردوک و خدای نابو که بر روی دو پایه در سمت راست استوانه قابل مشاهده است.

نقاشی با بابلی ها که از آن برای تزئین دیوارها و مجسمه ها استفاده می کردند و هرگز متعهد به تبدیل آن به یک هنر مستقل نبودند نقش ثانویه ای داشت. در خرابه‌های بابل، نه نقش‌های رنگارنگی را می بینید که دیوارهای مقبره‌های مصری را تزئین می کنند و نه نقش‌های دیواری که کاخ‌های کرت را تزئین می کنند. همچنین هنر مجسمه‌سازی در بابل توسعه نیافت و به نظر می رسد که در نتیجه پیروی از سنت‌های سومری که به ارث برده بودند و کاهنان برای حفظ آن تلاش زیادی کردند، این هنر از بین رفت. انجام شده. ، آمد همه شخصیت ها چهره یکسانی دارند: همه پادشاهان در بدنی بزرگ با عضلات قدرتمند ساخته شده اند. به نظر می رسد هر چیزی که گرفته می شود از حالت خمیده خارج شده است. مجسمه های بسیار کمی از بابل باستان باقی مانده است. این قطعه دلیل خوبی ندارد. چیدمان نقش برجسته ها بهتر است، اما حتی در اینجا نیز نقش برجسته ها یکنواخت و شدید است و هرگز به وسعتی که مصریان هزار سال پیش ساخته اند نمی رسد. نقش برجسته‌های بابلی که در آن حیوانات در طبیعت در آرامشی بدیع هستند یا در نتیجه ظلم و ستم انسان در حالت وحشی قرار گرفته‌اند، اغلب به کمال نزدیک می شوند.

اکنون نمی توان در مورد معماری بابلی قضاوت کرد، چند وقت یکبار می توان ساختمانی با ارتفاع بیش از دو یا سه متر از سطح زمین در میان خرابه های آثار باقی مانده پیدا کرد. همچنین از آن زمان هیچ عکس یا نقشه ای از ساختار کلی معبد یا بنا باقی نمانده است. خانه ها از گل و گل ساخته شده بود و فقط ثروتمندان خانه های آجری داشتند. (آهنگر، ۲۰۱۲)

خانه های بابلی به ندرت دارای پنجره بودند. درب خانه اغلب به کوچه باریک باز نمی شد، بلکه به حیاط اندرونی باز می شد و این حیاط پناهگاهی از آفتاب سوزان محسوب می شد. طبق اخبار و سنت ها، خانه های اجتماع درجه یک سه یا چهار طبقه است. کف معبد در مقابل پشت بام خانه ساخته شده و معابد بر زندگی ساکنان خانه نظارت و مدیریت می کنند. معابد به طور کلی ساختمان های آجری بزرگی به شکل مکعب با حیاطی در وسط هستند و بیشتر مراسم مذهبی در این حیاط برگزار می شود. غالباً برج مرتفع را زیگورات می گویند که به معنای مکان بلندی است که در کنار معبد ساخته شده است و این بنا یک ساختمان مکعبی شکل با چندین طبقه است که هر چه بالاتر باشد اندازه مکعب کوچک است که نشان دهنده هر یک باشد. کف و پله های اطراف آن طبقات مختلف را به هم متصل می کند. این (زیگورات) که عنوان مذهبی و عبادی دارد و معبد و مقبره خداوند در معبد محسوب می شود، در همان زمان برای نجوم نیز استفاده می شد و از آنجا کاهنان حرکات ستارگان را رصد می کردند. به گفته آنها، آنها به تماشا، تماشا و تماشای زندگی می پرداختند که زیگورات بزرگ (هفت طبقه) بورسیپا نامیده می شد و هر طبقه به سیاراتی اختصاص داشت که بابلی ها می شناختند و به رنگ های خاصی نقاشی می کردند. لایه زیرین به رنگ زحل است. لایه بالایی سفید است که نشان دهنده زهره است. طبقه فوقانی، به رنگ رز، برای مشتریان رزرو شده است. طبقه چهارم، آبی، به عطارد اختصاص دارد. طبقه پنجم با رنگ قرمز نشان دهنده مریخ است. طبقه ششم به رنگ سفید و طبقه هفتم طلایی نشانگر ماه و خورشید است. این سیارات و ستارگان که از پایین صورت فلکی شروع می شوند، هر کدام نشان دهنده روزهای هفته هستند. در بناهای بابلی تا جایی که می دانیم از ذوق هنری استفاده نمی شد و خطوط مستقیم و ضخامت اساس بنا بوده است. گاهی در میان خرابه ها سقف یا گنبدی قوسی به چشم می خورد که از سومر به بابل آمده و نمی دانسته است که سرنوشت طاق چه بوده است. ، در ساختمان خود استفاده شده است. (کاظمی، ۱۳۹۷)



تنها تزئینی که در داخل و خارج خانه به کار می بردند استفاده از آجرهای لعابدار زرد، آبی، سفید و قرمز بود که گاهی با تصاویر حیوانات یا گیاهان روی دیوارها ظاهر می شد. استفاده از آجر لعابدار فقط برای زیبایی نبود، بلکه می خواستند ساختمان ها را از آفتاب و باران محافظت کنند. قدمت این هنر به زمان نرسمین برمی گردد و تا زمانی که به روی مسلمانان گشوده شد در بین النهرین باقی ماند. به همین دلیل است که ساخت کاشی و سرامیک لعابدار به یک هنر شخصی و خصوصی باستانی در خاورمیانه تبدیل شده است، اگرچه سرامیک های حاصل توجه چندانی را به خود جلب نمی کنند. علیرغم سهمی که سفال لعابدار در هنر معماری بابلی داشته است، باید گفت که این هنر سنگین و فاقد ظرافت و زیبایی بوده و مصالح به کار رفته در ساخت آن باعث شده است که این تکنیک بالاتر از حد متوسط نباشد. کارگران و غلامان خاک رس را خمیر می کردند و از آن خشت و آجر می ساختند. معابدی که به این ترتیب ساخته شدند به زودی کل کشور را در بر گرفتند. ساختن معابد مانند مصر باستان یا اروپای قرون وسطی هرگز قرنها طول نکشید، اما این بناها تقریباً به همان سرعتی که ساخته شدند سقوط کردند و ویران شدند. پنجاه سال نادیده گرفتن این ساختمان ها کافی بود تا آنها را به خاک و گلی که از آن ساخته شده بودند تبدیل کند. ارزانی آجرها در واقع نقشه ساختمان بابلی را بد و نامتناسب کرده است. بناهای عظیمی را می شد به راحتی با چنین مصالحی ساخت، اما زیبایی را در آنها مشاهده نمی شد. آجر برای عظمت مناسب نیست، در حالی که روح معماری و مهندسی خود عظمت است. (دورانت و دورانت، ۱۳۸۰)

سفالگری قبل از آغاز هزاره سوم قبل از میلاد در بابل شکوفا شد. (البته بهترین نمونه های سفال را مردمان اطراف بین النهرین بخصوص در شوش که تمدن ساده تری داشتند ساخته بودند). سبک معماری و ساخت و ساز به مصالح موجود و چوب وارداتی از لبنان بستگی داشت. سومری ها و جانشینان آنها از خشت خام و پخته شده و گچ قیر در ساخت معابد، ارگ ها و دیگر بناها استفاده می کردند. زیگورات مهمترین بنای دره بین النهرین بوده است. در قدیم کشور بین النهرین را بابل می نامیدند که از نام بزرگترین شهر این منطقه گرفته شده است. از این رو جلوه های مختلف هنر این کشور از هزاره چهارم قبل از میلاد تا مرحله رشد هنر آشوری تحت این عنوان در نظر گرفته می شود.



تصویر ۴؛ (Google Cultural Institute. Retrieved 10 December 2018)

سومری ها در آغاز تاریخ در دره بین النهرین سفلی ساکن شدند (تاریخ این مردم هنوز ناشناخته است). قبل از هزاره سوم خط را اختراع کردند، حکومت مستقلی در شهرهای جداگانه (دولت شهر) ایجاد کردند، نظام خدایان و رابطه خدایان و مردم را برقرار کردند.

آثار حاصل از کاوش در شهرهای باستانی بابل، اور، لاگاس و غیره. نشان می دهد که سومری ها هنرهای مختلفی را انجام می دادند که بعداً توسط مردم سامی و غیر سامی گرفته شد و در سراسر آسیای غربی گسترش یافت. اکدی ها اولین قوم سامی



بودند که در زمان سارگون سومری ها را تحت سلطه خود درآوردند (۲۳۰۰ قبل از میلاد) و دولت شهرها را جایگزین حکومت مرکزی کردند. از آن پس تا زمان فتح اسکندر (۳۳۱ ق.م) این سرزمین بیش از آنکه گسترش مرزها و فتح کشور را به خود اختصاص دهد شاهد تسخیر کشورهای همسایه بود.

دستاوردهای سومری ها در هنر و ادبیات، مذهب و به طور کلی سبک زندگی الگویی نه تنها برای جانشینان آنها در بین النهرین، بلکه برای تمام مردمان خاور نزدیک باستان شد. مانند سایر جوامع باستانی، در بابل هیچ تمایزی بین هنر و صنعت وجود نداشت. اما هنرمندان احترام زیادی قائل بودند. توانایی های او هدیه ای مستقیم از طرف (Aa خدای دانش) تلقی می شد. پادشاهان کشورهای همسایه، نجاران، بناها و آهنگران برجسته بابلی را برای کارهای هنری فراخواندند و در جریان فتح بابل آنها را به عنوان غنیمت گرفتند. اگرچه خود بابل از نظر مواد خام غنی نبود، اما مواد لازم از طریق تجارت با سوریه، آسیای صغیر و ایران تامین می شد. موادی که در بابل و دشت های سیلابی آن یافت می شود شامل گل و کاه، نخل، یونجه و قیر است. صنعت بابل عمدتاً به گل و نيزار وابسته بود. (شی، ۱۳۷۵).

سفالگری قبل از آغاز قرن سوم قبل از میلاد در بابل رونق داشت (در واقع بهترین نمونه های سفال توسط مردم بین النهرین نزدیک به ویژه در شوش که تمدن ساده تری داشت ساخته شد). سبک معماری و ساخت بستگی به مصالح موجود و چوب وارداتی از لبنان دارد. سومریان و جانشینان آنها از خشت خام و پخته و ملات قیر برای ساختن معابد، دژها و سایر بناها استفاده می کردند. زیگورات مهمترین بنای دره بین النهرین است. (به عنوان مثال، زیگورات شهر اور، اوایل قرن سوم قبل از میلاد)

زیگورات یک ساختمان پلکانی هرمی شکل است که به عنوان معبدی برای پرستش خدایان و همچنین برای اهداف اداری و اداری استفاده می شد. در این دوره هنر در خدمت دین و حکومت بود. این بدان معنی است که آنها معابد، ساختمان ها را تزئین می کردند، خدایان را تجسم می بخشیدند و پادشاهان را نمایندگی می کردند.

در اواسط هزاره سوم قبل از میلاد، ساختن مجسمه های سنگی به شکل طبیعی مرسوم بود. در این حجاری ها نحوه نمایش جامگان، چشم ها، پاها و به ویژه دست ها که به صورت دعا بر روی سینه قرار گرفته اند، حکایت از احکام سنتی دارد. پرتره فرمانروایی به نام Gudea حدود ۲۱۰۰ سال قبل از میلاد) گواه نمونه ای از دستیابی به مجسمه سازی کامل در بابل است. با این حال، مجسمه سازی برجسته ترین در تمام هنرهای بابلی است.

نقش برجسته در کنار نقاشی دیواری در این دوره توسعه یافت. نقاشی های دیواری این دوره جلوه خاصی دارد. این نقاشی ها بیشتر مراسم دربار، اعطای مقام و قربانی و شکار شیر را نشان می دهد. رنگ های قرمز و سیاه عمدتاً در آنها به کار رفته است، اما گاهی رنگ های آبی، زرد و حتی سبز نیز در این آثار به چشم می خورد. محیط اشیا و افراد با رنگ مشکی از زمینه سفید جدا شده و فضای داخلی آنها رنگ آمیزی شده است.

روش ترسیم فیگورها به صورت برجسته است. سر و پاها از نمای جانبی، نیم تنه و چشم ها از جلو و صورت ها از نیمرخ کشیده شده اند. مشابه آن را در هنر مصر دیده ایم. از دیگر ابداعات قابل توجه بابلی ها استفاده از نقش برجسته بر روی آجرهای لعابدار در نمای ساختمان ها بود که در دوره هخامنشیان در ایران استفاده می شد. یکی دیگر از جلوه های هنر بابلی مهرهای ستونی کوچکی است که با نقش های خط میخی حکاکی شده اند. در بین النهرین، استفاده از مس چه به صورت خالص و چه به صورت آلیاژهای مس به دوران ماقبل تاریخ بازمی گردد. اما استفاده گسترده از فلزات (طلا، نقره، مس یا برنز) به اواسط هزاره سوم قبل از میلاد برمی گردد.

بیشتر اشیاء فلزی این دوره با چکش به سطوح دیگر یا چوب می کوبیدند. اشیای طلا و برنز در کاوش های مقبره های اور که مربوط به اواسط هزاره سوم پیش از میلاد است، یافت شده است، اما نیم تنه برنزی از یک فرمانروای اکدی ریش دار و موی روشن در شهر باستانی نینوا پیدا شده است. شاید کمی بعد. متعلق به این مجسمه که یکی از آثار بزرگ هنر بابلی است به

جای پخت و پز از ریخته گری استفاده می کرد اما نقوش کنده کاری شده به آن اضافه شد. بابل یکی از مراکز تولید شیشه در جهان باستان بود، اما آثار آنها هرگز با هنر مصریان باستان مطابقت نداشت. (ادیب، ۱۴۰۱)

باستان شناسان انواع مختلفی از سرامیک ها را در شهرهای بابلی باستان یافته اند، از جمله: چینی خالص: از خشت برشته ساخته شده است و نمونه های زیادی از آن یافت شد که بیشتر آنها نمایشگر شیاطینی مانند شیطان «پازوزو» بودند که مجسمه های کوچکی هستند که طول آن از ۹ سانتی متر تجاوز نمی کند. مجسمه های گلی دیگری نیز در پی برخی بناها برای محافظت از بلا یا یافت شد که نمونه بارز آن به شکل گیلگمش بود. سرامیک های میناکاری شده: بسیار زیبا است و در دوران بابلی مدرن بسیار مورد استفاده قرار می گرفت و هنرمند تنها از رنگ های خاصی در آن بر روی دیوار ساختمان ها استفاده می کرد و بقایای برخی از بناهای بابل هنوز هم جنبه ای از این سرامیک را حفظ کرده است. به ویژه آنچه بر درب ایشتر و دیوارهای ساختمان ها در مسیر موبک ها بود و این دیوارها با تصاویر حیوانات در موقعیت های مختلف تزئین شده بود، علاوه بر تزئینات دیگری که توجه بیننده را بر می انگیزد و همه از آنها در واقع نشان دهنده خوش سلیقه و دقت در کار است



لوحة من التلشب المغشدة بالسیناء من عهد نبوخذ نصر (۶۰۵ - ۶۱۲ ق.م)

تصویر ۵: (Google Cultural Institute. Retrieved 10 December 2018)

### رابطه فرهنگ و سفال و سفالگری در بابل

از جمله مجاری تبلور یافتن فرهنگ یک جامعه: ادبیات، هنر، مذاهب، سنت می باشد که از این میان بحث ما هنر و در میان ارکان هفت گانه آن تکیه بر سفالگری است. سفالگری به عنوان یکی از محورهایی که علاوه بر برآوردن نیاز انسان به در کاربرد روزمره، محیط مصنوع، رابطه تنگاتنگی با فرهنگ و عناصر فرهنگی برقرار می سازد.

سفال و سفالگری، علاوه بر دلیلی چون نیاز انسان به خلق ابزار، از فرهنگ نشأت گرفته و بر آن تأثیر می گذارد به این معنا که هنر سفالگری آینه ای است از اندیشه های انسان در رابطه با فضا، زیبایی شناسی و فرهنگ. جهت گیری فرهنگها، همواره بر مبنای فطرت بشری و اندیشه او انجام می شود و همین مسیر در شکل دهی به پیدایش سفالگری مؤثر است. چرا که علاوه بر آنکه ابزار به عنوان یک نیاز بشری مطرح است و اینگونه نیازها همواره در مسیر عقل و فطرت الهی پاسخ داده می شوند. به عبارت دیگر، تغییرات فرهنگی موجب دگرگونی در مبانی و مفاهیم مؤثر در پیدایش سفالگری می شود که تعیین کننده شیوه های تعامل بین مفاهیم نظری و فرهنگی به طور عام و مفاهیم نظری و نقوش سفالینه ها به طور خاص می شود. بنابراین در بررسی سفالینه ها، قبل از اینکه یک تخصص فنی بدانیم یا از نظر هنری به آن بنگریم، باید به جنبه فرهنگی آن توجه کنیم. در حقیقت، جنبه فرهنگی ابزار مورد استفاده انسان مقدم بر جنبه فنی و هنری آن است (بهشتی ۱۳۸۷: ۳۵۷). این تأثیر به حدی است که انسان براساس ارزش ها و دیدگاه های خود محیط را دگرگون می کند و به طور متقابل تحت تأثیر محیط دگرگون شده قرار می گیرد، به این معنا که هنر سفالگری حرکتی دوسویه، برگرفته از فرهنگ و شکل دهنده فرهنگ میباشد (دانشپور، ۱۳۸۸).

در عهد عتیق آمده است که در آغاز، زبان تمام مردم زمین یکی بود. در سرزمین بابل مردمی جاه طلب زندگی می کردند که تصمیم گرفتند برج بلندی بسازند. آنقدر بلند که به بهشت برسند. با این کار درصدد آن بودند نام خود را در تاریخ ثبت کنند و برخلاف دستور خدایشان که به پراکندگی در زمین حکم کرده بود، در یک جا جمع شوند. پروژه ساخت این برج آغاز شد.

ذات الهی از این عمل ناخشنود شد و حکم بر آن شد که در زمین پراکنده گردند و هرکدام به زبانی صحبت کنند به طوری که هیچ یک زبان دیگری را نفهمد. حکم الهی بر آنان جاری شد، زبان های مختلف جهان به وجود آمدند و مردم در سراسر زمین پراکنده شدند.

### اسطوره آفرینش در لوح های هفت گانه بابلی

به نظر می رسد که حماسه آفرینش، به خلاف حماسه گیلگمش، خارج از بین النهرین تقریباً ناشناخته بوده است. کتیبه های آن در سلطان تپه، نینوا، کیش و بابل پیدا شده، اما فرق اندکی با یکدیگر دارند (هادی، ۱۳۷۷: ۲۳۵) در روایت سومری دومین اسطوره پایه ای، یعنی اسطوره آفرینش، کارهای آفرینش به وسیله خدایان مختلفی انجام می گیرد، که از این میان انلیل و انکی دو چهره اصلی در کار آفرینش هستند. اما در بابل، اسطوره آفرینش است که اهمیت اساسی پیدا می کند، زیرا با جشن بزرگ سال نو بابلی یعنی اکتیو همراه گشت و به صورت دعا و نیایش همگانی در شعر یا سرودی به نام "انوما ایش" تجسم یافت. علت این نامگذاری این است که شعر یا سرود نام برده با واژه های انوما ایش به معنی "به زمانی که در آن بالا" آغاز می شود. در شکل کنونی اسطوره، خدای بابلی مردوک نقش اساسی را بازی می کند. این مردوک است که تیاماترا شکست می دهد، الواح سرنوشت را به دست می آورد ... هفت لوحی که حاوی این اسطوره اند در جریان حفاریهایی که بریتانیاییها در نینوا کردند، کشف شده اند و بخشهایی از آنها در سال ۱۸۷۶ به وسیله جرج اسمیت ترجمه و منتشر شده است (هادی، ۱۳۸۵).

خلاصه این اسطوره در روایت بابلی آن بدین شرح است:

این حماسه از روزگاری بسیار کهن آغاز می شود،

هنگامی که آسمان های بالای سرمان هنوز نامی نداشتند

و زمین زیر پایمان هم هنوز نامی نداشت...

و فقط دو خدا وجود دارد، آپسو که نماینده ی آب های ازلی زیرزمین است و تیه مت که مظهر دریاست (اقیانوس آب شور). چهره شخصیت یافته دریا بود و به گونه ای عنصری زنانه نمایانده می شد که جهان را زاد (ژیران، دلاپورت، ۱۳۷۸: ۵۹). از پیوند این دو، خدایان در وجود آمدند. از آمیزش این آبها نخست مومو (آشوب امواج)، سپس زوجی ماراژدهاوش: لحم و لحامو پدید آمدند که به نوبه خویش انشار (اصل نرینگی)، جهان آسمانی و کیشار (اصل مادینگی)، جهان زمینی، را زادند. ایزدان بزرگ از همین انشار و کیشار پدید آمدند که عبارت بودند از: آنو (یعنی آسمان)، ائا (یعنی زمین- و آب - خدا)، و ایزدان دیگر که شامل ایگیگی های مسکون در آسمان، و آنوناکی های پراکنده بر روی زمین و جهان زیرین بودند. (همان، ۵۹)

ائا (مرد - خدا) آنگاه مردوک که قهرمان اسطوره در شکل بابلی آن است را در وجود می آورد. اما پیش از تولد مردوک به شرح نخستین مناقشه میان خدایان اولیه و خدایانی که در وجودند برمی خوریم. تیامات و آپسو از سر و صدای خدایان جوانتر آشفته می شوند، و با مومو وزیر آپسو برای نابودی آنان به مشاوره می نشیند. تیامات مایل به نابودی فرزندان خود نیست، اما آپسو و مومو نقشه ای طرح می کنند، نیت آنان برخدایان دیگر آشکار می گردد و هراسان می شوند. اما ائا که همه آگاه است برای مقابله با این دسیسه نقشه ای می چیند، وی آپسو را با افسون به خواب کرده، او را به قتل می رساند، مومو را در بند می کند و از بینی او طناب می گذرانند. آنگاه ائا حجره مقدس خویش را بنا می کند و آن را آپسو می نامد، و در آرامش عمیقی به استراحت می پردازد. در این حجره تولد مردوک صورت می گیرد، و به دنبال آن شرحی از زیبایی و نیروی عظیم او می آید. لوح نخستین با شرح آمادگی برای مناقشه تازه ای مان خدایان نخستین و خدایان جوانتر به پایان می رسد. فرزندان دیگر تیامات، او را به خاطر خاموش ماندنش به هنگام نابودی آپسو سرزنش می کنند و موفق می شوند او را برانگیزانند تا برای نابودی آنو و همدستانش اقداماتی بنماید. زن - خدای تیامات کینگو اولین فرزند خود را رهبر حمله قرار می دهد، او را مسلح می کند، و الواح سرنوشت را در اختیار او می گذارد. تیامات آنگاه گروهی هیولا در وجود می آورد، همچون کژدم - مرد

Scorpion-man اسب- مرد Centaur که نقش آنها را بر مهرها و سنگهای مرزنامی بابلی می بینیم. تیامات، کینگو را در رأس این گروه قرار می دهد تا انتقام آپسو را بگیرد. (همان، ۶۲-۶۱)

لوح دوم به شرح عکس العمل مجمع خدایان پس از دریافت خبر حمله قریب الوقوع می پردازد. انشار مشوش می شود. وی نخست پیروزی پیشین انا را بر آپسو به او یادآوری می کند و به او پیشنهاد می کند با همان شیوه با تیامات برخورد نماید، اما انا یا از رفتن سر باز می زند و یا ناموفق می ماند، در اینجا متن قطع می شود و مشخص نیست بر انا چه می گذرد. از سوی مجمع خدایان به انا اختیار داده می شود تا به نزد تیامات، او را از تصمیم خویش منصرف نماید، و او نیز ناموفق باز می گردد. آنگاه انشار در مجمع خدایان پیشنهاد می کند که این وظیفه را باید بر عهده پهلوان نیرومند مردوک گذاشت. انا پدر مردوک به او پند می دهد که آن وظیفه را بپذیرد، و مردوک با این شرط می پذیرد که در مجمع خدایان به او قدرت کامل و مساوی داده شود، و کلام او تعیین کننده بی تغییر سرنوشت باشد. لوح دوم در اینجا پایان می یابد.

لوح سوم پس از بیان مختصری از رئوس تصمیم خدایان، با یک جشن به پایان می رسد.

لوح چهارم با برتخت نشستن مردوک به عنوان پادشاه و در اختیار گرفتن نشان سلطنتی آغاز می شود. مردوک، تیامات را به نبردی تن به تن می خواند و تور خود را برای گرفتنش می اندازد. دیوانی که یاوران تیامات هستند در تور مردوک گرفتار می آیند و در بند می شوند. آنگاه مردوک الواح سرنوشت را از کینگو می گیرد و آن ها را بر سینه خویش می بندد، و با این کار در میان خدایان صاحب قدرت عالی می شود. اقدام بعدی مردوک دویاره کردن بدن تیامات است. مردوک نیمی از بدن تیامات را در بالا به عنوان آسمان قرار می دهد و آن را با ستونهای ثابت نگاه می دارد، نگاهبانانی را نیز مأمور میکند تا نگذارند آبهای تیامات بگریزند. آنگاه مردوک، اشاررا ماوای خدایان بزرگ را بنا می کند. الگوی او همان ماوای آپسو، شناخته انا است و سبب می شود انا و انلیل و انا مکان خود را در آن اشغال نمایند. لوح چهارم در اینجا به پایان می رسد.

لوح پنجم رساله ای نجومی است که جایگاه ستارگان، درازای سال ها، تقسیمات و نشانه های منطقه البروج و زایش ماه، زیورو آرایه ی شبانگاه را شرح می دهد. همه این تقسیمات و کارها را مردوک انجام داده بود. این لوح ناقص ترین قسمت شعر است به دلیل اینکه بسیار آسیب دیده است. همانطور که بیان شد در این لوح مردوک به عنوان برقرار کننده گردش سال و ترتیب ماهها بوسیله تغییرات ماه نمایده می شود. همچنین مردوک سه "راه" آسمانی را برقرار می کند، راه انلیل در آسمانهای شمالی، راه انا در سمت الراس و راه انا در جنوب. سیاره مشتری را به مسولیت انتظام آسمانی برمی گمارد.

لوح ششم به شرح آفرینش انسان می پردازد. مردوک نیت خود را برای آفرینش انسان به منظور خدمتگذاری خدایان اعلام می دارد. با راهنمایی انا تصمیم گرفته می شود که سردسته شورشیان یعنی کینگو بمیرد تا از خون او نوع انسان سرشته بشود. از این رو، کینگو به قتل می رسد، و از خون او انسان برای خدمت به خدایان آفریده می شود تا آنان را آزاد نماید، بعبارت دیگر، تا وظیفه های جسمانی مربوط به آیین معبد را انجام دهد و خوراک خدایان را فراهم آورد. آنگاه خدایان معبد مردوک یعنی همان معبد بزرگ اساگیلا که دارای زیگورات است و در بابل قرار دارد را می آفرینند. این لوح با ذکر اسامی مختلف مردوک به پایان می رسد. ظاهراً به نظر می آید که این لوح، آخرین لوح شعر بوده است. اما در نسخه ای که بدست ما رسیده است لوح دیگری هم آمده است که یکسر به شمارش و اسامی پنجاه گانه مردوک اختصاص دارد. مردوک پس از آنکه بدین گونه آسمان و زمین را ساخت، به خمیر کردن زمین با خون خود پرداخت تا بنی آدم را برای خدمت خدایان بسازد. روایتهای بابلی، در جزئیات آفرینش انسان، با یکدیگر اختلاف دارد، ولی همه در این مطلب یک کلامند که خدا انسان را از تکه ای گل رس ساخت (هوک، ۱۳۷۸).

## نمادگرایی اسطوره‌ها در سفالهای بابلی

هنر از دوران باستان نقش مهمی در زندگی مردم داشته است و با رشد تمدن بشری در این یا آن نقطه از جهان در حال رشد و توسعه است. از آنجا که انسان در ابتدا به عنوان وسیله‌ای برای بیان عقاید خود که توسط انسان باستانی برای تأیید وجود خود بیان می‌شد به آن متوسل شد. لذا هنر «از آغاز زندگی بشر با انسان سرچشمه گرفته است.» (عزالدین اسماعیل، ۱۹۷۴) با توجه به هدفی که صرفاً هنری و زیبایی‌شناختی نیست، بلکه بیشتر به دلیل ضرورت‌های ضروری طبیعت زندگی در آن زمان و کارکردهای آن متفاوت است. مطابق با مقتضیات خود در طی مراحل مختلف زمانی، به طور سنتی از نسلی به نسل دیگر، بسته به هر منطقه یا منطقه، به ارث رسیده است، اما از نظر دارایی‌های طبیعی که انسان باستان را احاطه کرده است، از نظر ویژگی‌ها و خصوصیات مشابه است. از این رو، هنر با سازوکارهای ساده و واژگان انتزاعی خود، عرصه وسیعی را به عنوان انکوباتور ایده‌ها و پرسش‌های عمیق، مزاحم و گیج‌کننده در اندیشه بشری تلقی می‌کرد که از طریق آن، انسان باستانی موضع خود را نسبت شکل‌گیری اولین افکار او از سوالات به آنچه پیرامون او را احاطه کرده بود و انگیزه‌های آن را برانگیخت. (مکی عمران راجی، ۲۰۰۸).

محیطی که تمدن بین‌النهرین از آن پدید آمد، از دورترین اعصار به دلیل برخورداری از آب فراوان و غنای محصولات کشاورزی، شهرت داشت و به فقر در مواد خام لازم برای ساخت و ساز شهرت داشت. سنگ‌هایی که در نتیجه عدم دست‌آورد‌های هنری آن نمود پیدا کرد، اما تمدنی کهن و اصیل را پایه‌گذاری کرد، او به سطح تفکر خود شهرت داشت و واقعیت این است که اولین گروه‌هایی که نخستین تمدن‌ها را در دشت رسوبی دوران باستان پایه‌گذاری کردند. عراق محیطی را برای تهیه ساختمان از مصالح طبیعی لازم برای آن، از جمله آنچه بر اساس معماری ساختمان از آجر، نیزار و جنگل بود، محدود کرد. (طه باقر، ۱۹۸۹). فقدان سنگ‌ها و مواد معدنی در سرزمین عراق به طور کلی و کمیاب بودن آنها به ویژه در قسمت جنوبی، عراقیان باستان را بر آن داشت تا به دلیل وجود خشت در مناطق مختلف عراق، از خشت به عنوان مصالح اساسی برای ساخت و ساز استفاده کنند. به دلیل کمبود یا کم هزینه بودن، خانه‌هایی در اور پدید آمدند که با خشتی با دیوارهای تزئین شده ساخته شده بودند. (عامر سلیمان، ۱۹۹۳) دیوارها و سقف‌ها با نقوش برجسته و کنده کاری با دقت و حرکت و سرزندگی کامل اجرا می‌شد، چنانکه انسان اکثر صحنه‌های مجسمه‌سازی را با استفاده از استخوان حیوانات، شاخ و عاج عاج انجام می‌داد و بر آن تکیه می‌کرد. آنها را روی خطوط تشکیل می‌دهد و فضاهای داخلی آنها را با یا بدون رنگ پر می‌کند. رنگ‌های مورد استفاده به دلیل پایداری متمایز بودند، زیرا دیوارهای غارها هنوز نقاشی‌های رنگارنگ کشیده‌شده توسط قدیمی‌ترین هنرمندان تاریخ را حفظ کرده‌اند. (نعمت اسماعیل، ۱۹۷۵)



تصویر ۱۷؛ (همان، ۴۶)

در ادامه این مبحث به بررسی معنا و مفهوم نمادهای مهم روی سفالین‌های برج مانده از تمدن بابل می‌پردازیم.

### نماد و نقوش حیوانی

نقوش حیوانی نه تنها بخش قابل توجهی از سفالهای بابلی را تشکیل می دهد: «نقوش حیوانات بر روی سفالینه همانند نقوش انسانی سابقه ای دیرینه دارد. از زمانی که دست ساخته های گلی انسان با اشکال گوناگون آراسته شد، نقوش حیوانی مانند درندگان، پرندگان، خزندگان، آبیان و سایر حیوانات که در منظر بشر قرار داشت، روی سفال طراحی و نقاشی شد. نقوش حیوانی زمانی جدا و زمانی توأمان با دیگر نقوش سفالینه چون گیاهی، هندسی و انسانی برای آرایش ظروف سفالین به کار رفت» (کیانی، ۱۳۷۹).

از میان حیواناتی که به آنها اشاره شد نقش پرندگان و چهارپایان بیشتر مشهود است. «رایج ترین جانوران طبیعت گرایانه شیر است که معمولاً دارای سینه ی برآمده و کپل و ران سنگین وزن است که روی سفالینه ها پدیدار شده است. گاو و شتر نیز گاه و بیگاه ترسیم شده اند و از جانوران تخیلی، شیردال و به ویژه تنه ی شیر و سر انسان استفاده می شده است. این طراحان برتری خاصی از خود نشان داده اند. قوش اغلب در حاشیه ای متوالی و پرندگان دیگر نیز استفاده شده اند.» (پوپ، ۱۳۸۷)

شیر در سفالهای بابلی نقش به سزایی دارد. «از معنای سمبلیک این حیوان می توان: آتش، ابهت، پارسایی، پرتو خورشید، پیروزی، تابستان، دزدی، دلاوری، روح زندگی، سبعت، سلطان جانوران، سلطنت، شجاعت، عقل، غرور، فکر، قدرت، قدرت الهی، قدرت نفس، گرمای خورشید، مراقبت، نیروی ابر انسانی و مادون انسان را نام برد.» (دادور، منصوری، ۱۳۸۵) نقش شیر نشان می دهد که شاید روزگاری این حیوان در این منطقه می زیسته است. در نقش این کاسه چنانچه می نمایاند شیر نماد قدرت و سلطنت است. (خلیلی، ۱۳۸۴). البته شیر در اندیشه ی ایرانی هم جایگاه ویژه ای دارد. «در ایران شیر که همیشه در کنار پادشاهان بوده است، به صورت یک نماد سلطنتی درآمد و نشانه ای از شجاعت و قدرت شد.» (طاهری، ۱۳۹۱).

نقش پرندگان را می توان نگاه رو به آسمان و همچنین آرزوی همیشگی پرواز دانست. «بسیاری از پرندگان علاوه بر نقش تزئینی، نمادی از فرهنگ عامه و نجوم داشته، سفالگر هنرمند با زیبایی خاصی این پرندگان را به تصویر کشیده است. نقوش سیمرغ، عقاب و طاووس که در بسیاری از داستان های اقوام و مذاهب به نوعی مورد تقدیس قرار گرفته، بر روی ظروف سفالین به نمایش درآمده است. برای مثال نقش عقاب در دوران تاریخی (هخامنشی، اشکانی و ساسانی) نمادی از اهورا مزدا دارد و در زمانی دیگر استعاره های عارفانه ادیبانه. نقوش پرندگانی مانند کلاغ، سیمرغ، هدهد، عقبا، طوطی و کبوتر نیز در ظروف سفالین جای ویژه ای داشته، با الهام از سروده های شاعران بزرگ، مانند فردوسی (شاهنامه)، عطار و رباعیات خیام مظهر قدرت می گردند و پرواز پرندگان نمادی از پرواز انسانها می شود.» (کیانی، ۱۳۷۹)

پرنده در فرهنگ شرقی به بعد غیر جسمانی اشاره دارد و «نماد گستره ی روح به ویژه در هنگامی که پس از مرگ به آسمان صعود می کند.» (هال، ۱۳۸۷) نقش عقاب در ظروف گروس به گونه ای شکوهمند خودنمایی می کند. «در تمام کاسه ها عقاب به صورت نشان اشرافی نمایش یافته، پیکره ای با شکوه که برای نمونه روی سفالینه ی آذربایجان پدیدار شده است.» (پوپ، ۱۳۸۷) عقاب هم در فرهنگ شرق و هم در فرهنگ غرب مقدس بوده است و «وابسته به خدایان و آسمان از روزگاران کهن است» (هال، ۱۳۸۷)

مار از دیگر نقوش سفالینه های بابلی می باشد. مار نماد تولد دوباره است، چون هر سال پوست می اندازد و تولد دوباره دارد. پس جاودانه است و از بین نمی رود. گزیدن مار نماد دوگانه آب و آتش (سرد و گرم) است، داغ است چون می گزد و چون می میراند سرد است. مار نقش منفی هم دارد چون جنبه آشوب کیهانی را دارد، در لاتین chaos کائوس یعنی آشفتگی جهان، آشوب ازلی، ویرانی اولیه. کائوس که یونانی ها کائوس می گفتند آشفتگی اولیه کیهان بوده. در اساطیر یونان و بین النهرین قبل از توفان نوح و آفرینش آدم، جهان اولیه دچار یک آشفتگی و بی نظمی بوده که توسط خدایی به نام مردوک یا دوموزی (در سومر) جهان را نظم بخشید. همیشه در اساطیر باستانی و کهن دو عنصر نیک و بد بودند. مردوک خدای بزرگ، و تیامت غولی است که دنیا را بر هم می زند و همیشه بین این دو جنگ است.

نبودکد نصر دوم (بخت‌النصر) معروف‌ترین پادشاه نو بابلی، بابل را به جایگاه پیشین خود بازگرداند و آن را به یکی از بزرگ‌ترین شهرهای جهان باستان تبدیل کرد. باغ‌های معلق بابل یکی از عجایب هفتگانه جهان باستان است. چنانکه گفتیم نام زیگورات عظیم بابل که وقف مردوک ایزد اصلی بابلیان بود، در تورات به‌عنوان برج بابل جاودانه شده است. بابل عصر نبودکد نصر دوم شهری خشتی بود اما بناهای مهم آن با آجرهای لعاب‌دار آبی‌رنگ خیره‌کننده پوشانده شده بود، برخی بناها مانند دروازه ایشتار که عبارت بود از ورودی قوس پوش پر ابهت با برج‌های در دو سوی آن، با آجرهای لعاب‌دار و نقش برجسته‌های قالب‌گیری شده که با حیوانات واقعی و خیالی تزئین شده بود. هنرمندان بابلی هر آجر را جداگانه قالب‌گیری می‌کردند و لعاب می‌دادند و سپس آجرها را با ترتیب مقرر روی دیوار نصب می‌کردند. روی دروازه ایشتار را یک‌درمیان پیکرهای نیم‌رخ اژدهای مردوک و ورزای آداد پوشانده بودند. (ایشتار معادل بابلی اینانا و آداد ایزد بابلی طوفان‌ها بود) و در طول سراسر منتهی به دروازه نقش برجسته‌ای شیر مقدس ایشتار با لعاب زرد و قهوه‌ای و سرخ در زمینه‌های آبی خودنمایی می‌کرد (دان ناردو، ۱۳۸۱).

### نقوش انسانی

نقش انسان در ابتدا به صورت کاملاً انتزاعی و بدون در نظر گرفتن اجزای صورت و یا بدن ترسیم شده است. اما به مرور زمان از حالت انتزعی درآمده و حالت طبیعی‌تر به خود گرفتند. «به نظر می‌رسد هدف از ترسیم این نقوش ترجمانی از افکار، آداب، رسوم و فرهنگ عامه باشد که هنرمند با اندیشه‌ها و باورها و افسانه‌های زندگی خود و هم‌نوع خود را به تصویر می‌کشد.» (کیانی، ۱۳۷۹)

نقش انسان به نسبت نقش حیوانات در این ظروف کمتر دیده می‌شوند. چنانچه پوپ هم این را بیان می‌کند. «تعداد اندکی نقش انسان، ناشیانه و خشک، پیاده یا سواره ترسیم شده است و نیز در این نقش‌های انسانی، چهره‌های انسان‌ها با تنه‌ی شیر و سر انسان معمولاً دایره‌ی گلی رنگ چشمگیری روی هر دو گونه دارد.» (پوپ، ۱۳۸۷).

قدرتمندترین شاه بابل حمورابی بود. او که در روزگار خود به سبب فتوحاتش مشهور بود و شهرت امروزی را مدیون مجموعه قوانینی است که در آن‌ها برای همه‌چیز از زنا و تا قطع درخت همسایه مجازات تعیین شده است. این قوانین به حروف میخی و در ۳۵۰۰ سطر بر لوحی قائم و بلند از بازال سیاه حک شده است. در قسمت بالای این لوح قائم نقش برجسته دیده می‌شود که حمورابی را در پیشگاه شمس ایزد شعله دوش خورشید را نشان می‌دهد.

شاه دستش را به نشانه احترام بالا آورده و شمش چوب دست و حلقه را که نماد قدرت‌اند به او می‌دهد. این نمادها برگرفته از ابزار بنایان- چوب اندازه‌گیری و حلقه طناب - و استعاره‌های هستند از توانایی حمورابی در بنا کردن نظم اجتماعی و سنجش زندگی آدمیان و در واقع داوری کردن.

هنرمند شمش را مطابق باقاعده‌آشنایی ترکیب نمای‌های روبرو و جانبی ترسیم کرده، منتها با دو استثنا مهم یکی اینکه تاج بزرگ شمش که چهار جفت شاخ دارد کاملاً از نیم‌رخ است چنان‌که فقط چهارتا از شاخ‌ها دیده می‌شود، نه هر ۸ تای آن‌ها و دیگر اینکه هنرمند ظاهراً گام‌های محتاطانه‌ای به سمت آزمودن ترفند کوتاه‌نمایی (ترفند عمق دهی از گوشه‌ها از روبرو) برداشته است. ریش شمش از یک رشته خطوط ضربداری تشکیل شده نه افقی.

### اسطوره برج بابل

در مورد معابد، آن‌ها اغلب ساختمان‌های آجری عظیمی بودند که در اطراف حیاطی ساخته می‌شدند که در آن مراسم مذهبی برگزار می‌شد و در کنار معبد، برجی معروف به زیگورات قرار داشت که همان معبد برجی است که بابلی‌ها از سومری‌ها گرفتند و برج بابل بهترین نمونه آن است. و در کتاب پیدایش آمده است که گروهی از فرزندان نوح سعی کردند برج بلندی



در بابل بسازند تا به آسمان صعود کنند، اما خداوند آنها را به خاطر تکبرشان مجازات کرد. برخی از مورخان یونانی برج فوق را پس از تبدیل شدن به یک ویرانه دیدند. هرودوت اظهار داشت که این برج از هفت طبقه تشکیل شده است که با یک پلکان پیچ در پیچ خارجی قابل دسترسی است و استرابون جغرافیدان یونانی ذکر کرده است که برج بابل به شکل یک هرم مربع در پایه بوده و احتمالاً شامل یک پلکان نمادین بوده است. مقبره خدای مردوک که مورخین را ساخته است با توجه به اینکه این برج بخشی از معبد مردوک است نام آن در متون خط میخی به این صورت آمده است: «ایتمنا نیکی» یعنی معبدی که پایه آن زمین و آسمان است. . در یکی از اشکال خط میخی آمده است که اندازه های این برج بر اساس اعداد مقدس تنظیم شده است و طول ضلع قاعده مربع آن نود متر و ارتفاع آن شبیه به دنده پایه آن است. و معبد قله بالای طبقه هفتم برج بود و هرودوت به آن اشاره کرد و میز طلایی و تختی را که زنی برای برگزاری مراسم ازدواج مقدس در پایان جشن های سال نو به انتخاب خود روی آن می خوابد توصیف کرد. این برج در سال ۴۷۹ قبل از میلاد توسط شاه آهشورش ویران شد. هر یک از برج های فوق به یکی از هفت سیاره شناخته شده بابلی ها اختصاص داشت و با رنگی که نماد یکی از آنها بود رنگ آمیزی شد، همانطور که این روزهای هفته را نشان می دهد. برخی از مورخان معتقدند که از زیگورات برای نظارت بر سیارات نیز استفاده می شده است.

### دروازه ایشتار

ایشتار دروازه داخلی شهر باستانی بابل است که با آجرهای آبی و تصاویر حیواناتی نظیر شیر، اژدها و گاو مزین شده است و به خاطر الهه ایشتار بدین نام شناخته شده همچنین گفته شده است بخت النصر دوم برای نشان دادن محبت و عشق خود به همسرش، این بنا را ساخته است. این دروازه اصلی ترین مسیر ورود به مرکز شهر و مکان برگزاری جشن های دینی مانند جشن آغاز بهار و شروع فصل زارعی بود. باستانشناسان آلمانی در اوایل قرن بیستم این دروازه را کشف کردند و طبق بنای منتقل شده به موزه پرگامون آلمان، آن را مورد بازسازی قرار دادند.



تصویر ۱۸؛ بقایای بازسازی شده دروازه ایشتار در موزه پرگامون، برلین (<https://mdeast.news/2019/07/11/>)

ارتفاع دروازه ایشتار به بیش از ۱۲ متر می رسیده است. در ضلع جنوبی آن سرسرای بزرگ و راه سنگفرشی وجود داشته که درازایش به بیش از نیم مایل می رسیده است. سطح دیوار این دروازه از آجرهای فیروزه ای و آبی لعابدار براق پوشیده شده است. بر روی آن ها ردیف هایی از نقش های شیر و اژدها و احشام وجود دارد.

## باغ‌های معلق بابل

این باغ‌ها زمان بخت نصر دوم ساخته شده‌اند، و علت ساخت این باغ‌ها ابراز عشق و علاقه پادشاه به همسرش بوده، اما دلیل نامگذاری باغ‌های معلق، روییدن گل و گیاهان زینتی بر پله و بالکن‌های قصر پادشاهی بوده که با دقت زیادی آبیاری میشده و از عجایب هفتگانه به شمار میرفته. این باغ‌ها از سنگ‌های کمیابی ساخته شده که به پادشاه به عنوان هدیه داده میشده است. در میان حکومت‌های آن زمان وجود درختان و گیاهان و آب در طبقه‌های فوق برای آبیاری درختان و گیاهان امری عجیب بوده. زیبایی و شکوه این باغ‌ها در فصل بهار و تابستان با پیچیدن عطر گل‌ها و منظره فوق‌العاده بر ارتفاعات نمایان میشود. این باغ‌ها از عظیم‌ترین بناهای معماری ساخته شده در دوره خود بوده است. گفته می‌شود پادشاه بابل این باغ‌ها را برای همسرش آمیتیس شاهزاده ماد ساخته است که نسبت به آب‌وهوا و باغ‌های سرزمین خود اظهار دلتنگی می‌کرده است.

## بحث و نتیجه‌گیری

هنر سفالگری پیش از آغاز هزاره سوم ق.م در بابل به اوج شکوفایی دست یافت. با این حال حجاری به صورت نقش برجسته در تمامی دوران هنر بابلی اهمیت بیشتری دارد. نقش برجسته رنگ شده به موازات نقاشی روی دیوار در این دوران تحول یافت. نقاشی‌های دیواری در این دوره از جلوه خاصی برخوردارند. این نقاشی‌ها بیشتر مراسم تشریفات درباری، اعطای مقام و قربانی و شکار شیر را نشان می‌دهند. در آن‌ها بیشتر از رنگ سرخ و سیاه استفاده می‌شود، اما گاه رنگ‌های آبی و زرد و حتی سبز هم در این آثار دیده می‌شود. محیط اجسام و افراد با رنگ سیاه از پس زمینه سفید جدا می‌شود و داخل آن‌ها رنگ‌آمیزی می‌گردد. بسیاری از تصاویر موجود بر روی سفالهای بابلی ریشه در اساطیر بابلی دارد.

اساطیر بابلی نیز مجموعه‌ای از داستان‌هاست که اعمال خدایان، قهرمانان و موجودات افسانه‌ای بابلی را به تصویر می‌کشد. این داستان‌ها در خدمت اهداف اجتماعی، سیاسی و آیینی بسیاری بودند و در مواقعی سعی در توضیح پدیده‌های طبیعی داشتند. اسطوره‌های بابلی بسیار تحت تأثیر دین سومری بودند و بر روی لوح‌های گلی که به خط میخی برگرفته از خط میخی سومری نوشته شده بود، نوشته می‌شد. اسطوره‌ها معمولاً به خط میخی و اکدی نوشته می‌شوند. برخی از متون بابلی ترجمه اکدی از زبان سومری متون پیشین بودند، اگرچه نام برخی از خدایان در متون بابلی تغییر یافت.

در دوره دوم تمدن بابل (۶۱۲-۵۳۹ ق.م) حاکم نبوکدنصر دوم بابل را به شهری با عظمت بازسازی کرد. راه منتهی به دروازه ایشتر با آجرهای آبی به یاد ماندنی، جاده خدایان یا راه صفوف نامیده می‌شد. آجرهای گلی با استفاده از شیشه‌ای که بابلی‌ها تولید می‌کردند به رنگ آبی لعاب داده می‌شدند. این پودر به پودر تبدیل شد که مقادیر کمی کبالت، اکسید مس و آب به آن اضافه شد. بیش از ۲۰۰۰۰ آجر دروازه را تشکیل می‌دهند. دروازه ایشتر و دیوارهای منتهی به آن حاوی تصاویر حیواناتی از شیر، اژدها و گاو نر بود که هم شکارچیان خشن و هم برای خدایان بابلی مقدس بودند. امروزه این سازه در موزه پرگامون در برلین آلمان نگهداری می‌شود. باغ‌های معلق بابل یکی از عجایب هفتگانه جهان بود. یکی از همسران نبوکدنصر دوم، باغ کوهستانی را به عنوان راهی برای افزودن زندگی و رنگ به منظره بایر درخواست کرد. این باغ که تصور می‌شود بیش از ۴۰۰ فوت ارتفاع داشته باشد، حاوی گیاهان، گل‌ها و درختان میوه است که همگی توسط کانال‌ها و سیستم‌های پمپ آب سرسبز نگهداری می‌شوند.

در اسطوره آفرینش بابلی موسوم به «انوما الیش» که آفرینش جهان را به مردوخ خدای کهن بابل نسبت داده است؛ آمده که آسمان و زمین بهم چسبیده بودند، و مردوخ آن دو را از هم جدا کرد، زمین را در همینجا که هست قرار داد و آسمان را بالا برد، آن گاه جمعی از ایزدان را به آسمان فرستاد و جمعی دیگر از ایزدان زمینی را بر زمین نگاه داشت، دوتا ایزد نرینه و مادینه

را نیز به زیر زمین فرستاد تا جهان مردگان را اداره کنند. سپس به آفرینش مظاهر و موجودات روی زمین و آفرینش انسان پرداخت، و انسان را از مخلوط گل و خون ساخت.

در بیان مهمترین نتیجه تحقیق و در پاسخ به پرسش های تحقیق که می پرسید؛ چگونه شناخت فلسفه و اسطوره ها در تمدن بابل تاثیر دارد؟ و بازتاب فلسفه و اسطوره های بابل در سفال های این تمدن چگونه است؟ همانطور که در فرضیه مطرح شده ضمن اهمیت بالای سفالهای تمدن بابل، بازتاب فلسفه و اسطوره های بابل در سفال های این تمدن بسیار بالاست. سفال از جمله اولین هنرهای بشری بوده که به اقتضای نیاز بشر دوران نوسنگی بوجود آمد و در بعدها تحول یافت. به عبارتی از جمله روش هایی که باستان شناسان در تمامی ادوار و در نواحی مختلف برای شناخت و معرفی دوره های تاریخی بهره می برند، نوع سفالینه ها و تنوع نقوش و کاربرد آنها می باشد. تمدن بابل نیز از جمله اولین و مهمترین مراکز تولید ظروف سفالی متنوع می باشد. در این پژوهش به اهمیت سفال و سفالگری در شناخت تمدن بابل و اسطوره های آن پرداخته شد. داستان گیلگمش تقریباً نمونه منحصر به فردی است که از روی آن می توانیم درباره ادبیات بابل قضاوت کنیم. ولی آنچه از خرده هنرهای بابلی از تندباد حوادث مصون مانده و به ما رسیده نشان می دهد که، در آن مردم، اگر روح ابداع هنری عمیق وجود نداشته، لاقلاً، توجه به زیبایی بوده است و فرو رفتن آنان در امور بازرگانی و لذتهای جسمانی و علاقه به دین، که برای جبران دنیاداری حاصل می شده، چنان نبوده است که از این احساس توجه به جمال جلو گیرد.

قطعه های آجری، که با دقت و حوصله لعاب داده شده، سنگهای صیقلی، آلات و ادوات خوش ساخت مفرغی و آهنی و سیمین و زرین، پارچه های زربفت، قالیه های نرم و پارچه های خوشرنگ و فرشینه های عالی، میزها و تختها و صندلیهایی که از آن زمان برجای مانده اگر برای آن کافی نباشد که در عالم هنر ارزش و مقام بلندی برای تمدن بابلی اثبات کند، این اندازه هست که جمال و رونقی به آن تمدن ببخشد. کارهای زرگری و جواهر کاری از آن زمان فراوان به دست آمده، ولی آن دقت فنی اسبابهای زینتی مصری قدیم در آنها دیده نمی شود؛ بیشتر به آن دلخوش بوده اند که هرچه فراوانتر فلز زرد را به کار برند و در معرض نمایش قرار دهند، و هنرمندی را در آن می دانستند که تمام تنه یک پیکر را از طلا بسازند.

نقاشی در نزد بابلیان نقشی فرعی داشت، و از آن برای زینت کردن دیوارها و مجسمه ها استفاده می کردند و هرگز در بند آن نبودند که آن را هنر مستقلی قرار دهند. در ویرانه های بابلی، آن گونه نقشهای رنگین که دیوار گورهای مصری را می آراسته، یا آن نقشهای دیواری که زینت کاخهای کرتی بوده، دیده نمی شود. نیز، فن مجسمه سازی در میان بابلیان هیچ ترقی نکرده، و چنان به نظر می رسد که بر اثر تبعیت از سنت سومری، که به میراث به ایشان رسیده و کاهنان سخت در نگاهداری آن می کوشیدند، مرگ این هنر، پیش از آنکه کامل شده باشد، فرا رسیده است. همه پیکرها چهره مشابهی دارند: شاهان همه به یک هیئت درشت اندام و دارای عضلات نیرومند ساخته شده اند؛ هرچه اسیر است چنان است که گویی از یک قالب بیرون آمده. مجسمه هایی که از بابل قدیم بازمانده بسیار کم است؛ این کمی هیچ دلیل موجهی ندارد. وضع نقشهای برجسته بهتر است، ولی در اینجا نیز نقشها قالبی و مشابه با یکدیگر و خام است و هرگز به پای نقشهای روحدار و نیرومندی که مصریان هزار سال پیش از آنان می ساخته اند نمی رسد؛ نقشهای برجسته بابلی، در آنجا که جانوران را در حالت سکون باشکوهی که در طبیعت دارند، یا در آنجا که به واسطه قساوت آدمیزاد حالت درندگی و افروختگی پیدا کرده اند نمایش می دهد، غالباً به سرحد کمال می رسد.

تنها تزیینی که در خارج و داخل خانه می کردند استفاده از آجرهای لعابدار به رنگهای زرد و آبی و سفید و سرخ بود، که گاهی از آنها، بر روی دیوار، نقش جانور یا گیاهی را بیرون می آوردند. استعمال آجر لعابدار تنها به منظور زیبایی نبود، بلکه به این ترتیب می خواستند ساختمانها را از گزند آفتاب و باران نگاه دارند؛ این هنر در قدمت به زمان نرسمین می رسد و در بین النهرین، تا آنگاه که به دست مسلمانان گشوده شد، باقی بود. به همین جهت است که ساختن کاشی و سفال لعابی به صورت هنر باستانی شخصی و خصوصی خاورمیانه درآمده، گو اینکه سفالهای به دست آمده چندان جلب توجه نمی کند. با

وجود کمکی که سفال لعابداری به هنر معماری بابلی کرده، باید گفت که این هنر، سنگین و خالی از ظرافت و زیبایی بود، و خود موادی که در ساختمان به کار می‌رفت سبب آن می‌شد که این فن نتواند از درجه متوسط تجاوز کند. کارگران و غلامان گل رس را خمیر می‌کردند و با آن آجر و ملاط می‌ساختند. سراسر مملکت را معابدی که به این ترتیب ساخته می‌شد سرعت فرا گرفت؛ هرگز برای ساختن معابد احتیاج به آن نبود که، مانند مصر قدیم یا اروپای قرون وسطی، قرن‌ها صرف وقت شود، ولی این‌گونه بناها تقریباً به همان سرعتی که برپا می‌شد فرو می‌ریخت و ویران می‌شد. با تحلیل نقوش در می‌یابیم که نه تنها جنبه‌ی تزیینی دارند بلکه معانی ویژه‌ای در آن‌ها نهفته است که به اندیشه و باور سفالگر در این مناطق در زمان خویش تعلق دارد که با تحلیل نمادگرایانه‌ی نقوش به این مهم، دست می‌یابیم. با توجه به منابع موجود در این زمینه و تصاویری که از این ظروف در دست است، درمی‌یابیم که نقوش حیوانی سهم بیشتری را در تزیین داشته و به آنها معنی بخشیده است. در این میان به نسبت نقوش انسانی و گیاهی به ترتیب از نظر کاربرد نقش در ظروف در درجه‌ی دوم و سوم قرار می‌گیرد و همچنین نقوش گیاهی به عنوان عنصری تزیینی میان نقوش به کار رفته و به ندرت به عنوان نقشی مجزا استفاده شده است.

## منابع

### قرآن کریم

آموزگار، ژاله. (۱۳۹۵): تاریخ اساطیری ایران، انتشارات سمت

اریاب زاده، مژگان (۱۳۹۹) و اسازی برج بابل خوانش نقاشی «برج بابل»، اثر «پیتر بروگل» با تکیه بر آرای دریدا، باغ نظر،

دوره: ۱۸، شماره: ۱۰۲

بورکهارت، گنورگ. (۱۳۸۳). پیش‌گفتاری بر حماسه‌ی گیل‌گمش (نسخه‌ی آلمانی): «گیل‌گمش؛ کهنترین حماسه‌ی بشری، ترجمه:

داود منشی زاده، تهران: نشر اختران.

بهشتی، سیدمحمد، (۱۳۸۷)، "نسبت ظاهر و باطن در معماری ایران"، فصلنامه معماری و شهرسازی، شماره ۱۰۱

پوپ، آ. (۱۳۸۷) سیری در هنر ایران (جلد چهارم)، انتشارات علمی و فرهنگی

پیتمن، هالی (۱۳۸۴). «مهر جواهر ساز از شوش و هنر آوان»، ترجمه: شهرناز اعتمادی، مجله‌ی باستان‌شناسی و تاریخ، سال

نوزدهم، شماره اول و دوم، پاییز و زمستان.

دانشپور، سیدعبدالهادی، مهدوی‌نیا، مجتبی، غیابی، محمدمهدی، (۱۳۸۸)، «جایگاه دانش روانشناسی محیطی در ساختمان‌های

بلندمرتبه با رویکرد معماری پایدار»، نشریه هویت شهر، سال سوم، شماره ۵.

دان ناردو، (۱۳۸۱) امپراطوری آشور، ترجمه: مهدی حقیقت‌خواه، تهران، نشر ققنوس

ژیران، ف، لاکوئه، ک، دلاپورت، ل (۱۳۷۸)، فرهنگ اساطیر آشور و بابل، ترجمه ابوالقاسم اسماعیل پور، انتشارات فکر روز،

چاپ اول

شی‌یرا، ادوارد. (۱۳۷۵). الواح بابل، ترجمه‌ی علی اصغر حکمت، تهران: شرکت انتشارات علمی و فرهنگی، چاپ دوم.

طاهری، ص. (۱۳۹۱) "کهن‌الگوی شیر در ایران، میان‌رودان و مصر باستان"، هنرهای زیبا، شماره ۴۹

کاظمی، آئی. (۱۳۹۷): اساطیر بابلی، تاریخ ما، مطالعه و بررسی دانستنی‌های تاریخی.

کامبخش‌فرد، س. (۱۳۷۹) سفال و سفالگری در ایران، انتشارات نسیم دانش

کیانی، م. ی. (۱۳۷۹) پیشینه‌ی سفال و سفالگری در ایران (چاپ اول)، نشر نسیم دانش

مک کال، هنریتا. (۱۳۸۶). اسطوره‌های بین‌النهرین، ترجمه‌ی عباس مخبر، تهران: نشر مرکز، چاپ چهارم.

هادی، سهراب، شناخت اسطوره‌های ملل. نشر تندیس: ۱۳۷۷.

هال، ج. (١٣٧٨) فرهنگ نگاره اى نمادها در هنر شرق و غرب، نشر فرهنگ معاصر  
هنرى هوک، ساموئل (١٣٧٨)، اساطير خاورميانه، مترجمان: على اصغر بهرامى، فرنگيس مزدآپور.

#### منابع عربى

- ثروت عكاشة، تاريخ الفن العراقى القديم ؛ سومر وبابل واشور ، ج ٤ ، المؤسسة العربىة للدراسات والنشر ، بيروت ، ب، ت  
الدباغ، تقى، الفخار فى عصر ما قبل التاريخ، فى حضارة العراق، ج ٣، دار الحرية للطباعة، بغداد، ١٩٨٥.  
زهير صاحب وسلمان الخطاط، تاريخ الفن القديم فى بلاد الرافدين، مطبعة التعليم العالى، بغداد، ١٩٨٧.  
زهير صاحب، الفنون التشكيلية العراقية، عصر قبل الكتابة ، مطبعة دى، بغداد، ٢٠٠٧.  
طه باقر، مقدمة فى تاريخ الحضارات القديمة، ط ١، دار الوراق للنشر المحدودة، بيروت، ١٩٨٩.  
عامر سليمان، العراق فى التاريخ القديم، موجز التاريخ الحضارى، دار الكتب للطباعة والنشر، الموصل، ١٩٩٣.  
عامر سليمان، العصر الاشورى، العراق فى التاريخ، دار الحرية للطباعة، بغداد، ١٩٨٣.  
عز الدين اسماعيل، الفن والانسان، ط ١، بيروت، ١٩٧٤.  
لويد ، سيتن، آثار بلاد الرافدين ؛ من العصر الحجري حتى الاحتلال الفارسى ، ت : سامى سعيد الأحمد ، ب، ت.  
مكى عمران راجى، التعبير الفنى لديمومة الحياة فى الفن العراقى، مجلة الاداب السومرية، العدد (٣)، كلية الاداب، جامعة ذى قار،  
٢٠٠٨.  
مؤيد سعيد، الفخار منذ عصر فجر السلالات حتى نهاية العصر البابلي القديم، مصدر سابق.