

## اسطوره‌شناسی تمثیلی انسان‌های چند عضوی نقش شده در عجایب المخلوقات و غرائب الموجودات

(نسخه عربی مصور کتابخانه بوردو فرانسه)

نرگس تیموری<sup>۱\*</sup>

۱. کارشناسی ارشد هنرهای اسلامی، موسسه آموزش عالی فردوس، مشهد، ایران

سحرچنگیز<sup>۲\*\*</sup>

۲. استادیار گروه هنر، موسسه آموزش عالی فردوس، مشهد، ایران

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۲/۰۷/۱۶

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۲/۱۱/۱۸

صفحه ۹۱-۷۸

### چکیده

**بیان مسئله:** کتاب عجایب المخلوقات قزوینی یکی از مهم‌ترین کتاب‌های عجایب نگاری دوره اسلامی است که محققین را به تکاپو انداخته که ریشه و دلیل نگاره‌های این کتاب چه مواردی است. این تحقیق تلاش می‌کند تا به کمک روش اسطوره‌شناسی تمثیلی کروزر و انجام مراحل پنج‌گانه این روش به بررسی شکل‌گیری موجوداتی عجیب‌الخلق اساطیری تحت عنوان «چند عضوی‌ها» بپردازد. چنین موجوداتی که شامل موارد گوناگون از آفریده‌هایی با اعضای تکثیرشده بدن می‌باشند که دارای ریشه‌های اسطوره‌شناسی بوده و مطالعه آن‌ها جز در چنین بستری امکان‌پذیر نمی‌باشد. انسان بدوی که در مسیر رشد فکری و اندیشه به جایگاه نمادین عضو بدن در فرهنگ اساطیری آگاهی یافته است موجوداتی را خلق می‌کند که در تعداد اعضاء بدن دچار تکرار و تکثیر شده‌اند و توانایی‌های خارق‌العاده‌ای را شامل می‌گردند. این مخلوقات شامل موارد متعددی همچون چند چشم، چند دست، چند بدنه و می‌شوند که هرکدام از آن‌ها قدرت‌های خاصی را به صاحبانشان اعطا کرده و به واسطه داشتن چنین قدرت‌های بیکرانی منجر به فراهم شدن زمینه‌ای برای نیل به آرامش انسان‌همیشه درخطر بدوی به لحاظ روانی می‌شوند

**هدف پژوهش:** بررسی اسطوره‌شناسی انسان‌های چند عضوی در کتاب عجایب المخلوقات قزوینی نسخه موجود در کتابخانه بوردو فرانسه به روش پنج‌گانه فردریش کروزر است.

**سؤال پژوهش:** موجودات چند عضوی و متکثرالاعضاء نقش شده در کتاب عجایب المخلوقات قزوینی ریشه در چه اسطوره‌هایی دارند؟

**روش پژوهش:** این پژوهش از نوع بنیادی است و به روش توصیفی-تحلیلی انجام‌گرفته است.

**نتیجه‌گیری:** ریشه‌یابی دقیق مکانی و زمانی آفرینش موجودات چند عضوی به علت مشترکات جوامع کهن در بسیاری از رسوم و نقوش غیرممکن می‌نماید که به علت تأثیر و تأثراتی که کشورهای مختلف با ایران داشته‌اند بی‌شک منجر به تأثیرات زیادی بر هنر درزمینه خلق چنین نمونه‌های اسطوره‌ای شده است.

**واژگان کلیدی:** عجایب المخلوقات، انسان‌های چند عضوی، اسطوره‌شناسی تمثیلی، چند سر، چند پا، چند دست



■■■ Article Research Original

 10.30508/fhja.2024.2013170.1168

# "Symbolic Mythology of Multicellular Beings Portrayed in the Wonders of Creatures and Marvels of Beings

(Illustrated Arabic Edition, Bordeaux Library, France)."

Narges Teymoori\*<sup>1</sup>

1. Master of Islamic Arts, Ferdows Institute of Higher Education, Mashhad, Iran

Sahar Changiz\*\*<sup>2</sup>

2. Assistant Professor, Department of Art , Ferdows Institute of Higher Education, Mashhad, Iran

Received: 08/10/2023

Accepted: 07/02/2024

Page 79-91



شماره دهم  
پاییز ۱۴۰۱

## Abstract

**Problem Statement:** During the early years of Islamic civilization, Muhammad bin Mahmoud Kamuni Qazvini wrote in Arabic about the wonders of creation and the mysteries of existence in the 7th century AH. Qazvini's book, "Wonders of Creatures," holds significant importance among works exploring the wonders of the Islamic period. Scholars have grappled with the origins and reasons behind the illustrations found in this book, which depict strange and marvelous creatures deeply rooted in ancient beliefs. These depictions have given rise to captivating folktales accompanied by peculiar illustrations. The book "Ajaib al-Makhlūqat wa Ghraib al-Mawsatiyat" was written by Zakaria bin Muhammad bin Mahmud Ansari from the Qazvini community. This book existed in several Persian and Arabic versions, emerging in the years following the Mongols' conquest of Baghdad in 656 AH/1258 AD. Over the centuries, numerous copies were produced, making it the most popular natural history encyclopedia of the Islamic Middle Ages. When reproducing Qazvini's works, comprehensive diagrams and images often accompanied them.

The manuscript consists of a preface and ten main sections, concluding with a chapter dedicated to extraordinary creatures. One such illustrated Arabic version of the manuscript is housed in the French Bordeaux library, labeled as 113. This particular book contains various chapters and numerous pictures depicting natural and strange subjects, as presented by Qazvini. Qazvini begins by describing the celestial realm, time, and the calendar. He then delves into the Earth, the four elements, weather, rivers, and natural phenomena. The middle part focuses on natural materials, while the final part recounts and describes extraordinary creatures, including multi-organ humans. These phenomenal beings possess unique concepts, abilities, or attributes.

Within the collection of extraordinary phenomena, there exists a category of creatures often referred to as hybrid creatures. These beings exhibit peculiar appearances, involving combinations of humans and animals or various animals themselves. These strange creatures represent a group of entities that cannot be explained from a natural perspective or within the ordinary workings of the world. They encompass various types and manifestations found across cultures worldwide. Objective: The aim of this research is to investigate the mythological origins of the creatures known as “multi-organisms” by utilizing Crozer’s allegorical mythology method. The study follows the five steps outlined in this method. These creatures include instances of beings with multiplied body parts, rooted in mythological traditions. Understanding these creatures requires considering the broader mythological context.

Throughout the intellectual development of early humans, they became aware of the symbolic significance of body parts within mythological cultures. As a result, they created beings with multiplied and repeated body parts, endowing them with extraordinary abilities. These creatures possess features like multiple eyes, hands, or bodies, each granting special powers to their owners. By wielding these infinite powers, the creatures establish a foundation for achieving human peace, perpetually facing the inherent danger of being perceived as primitive or psychological.

**Research Question:** The primary question addressed in this research is the mythological origins of the multi-organ creatures depicted in Qazvini’s “Wonders of Creatures” book.

**Research Method:** This study adopts a descriptive-analytical method, categorizing it as basic research. For instance, three images portraying humans with multiple hands, legs, heads, and bodies have been selected from the final section of Qazvini’s work. Identifying the exact spatial and temporal roots of the creation of multi-membered creatures proves challenging due to the shared customs and motifs prevalent in ancient societies. The influence and impressions left by different countries on Iran undoubtedly impacted the artistic representation of such mythical creatures.

**Conclusion:** Since the beginning of time, humans have sought facilities and conditions to guide their

searching souls toward truth while protecting their vulnerable bodies. Fears, shortcomings, and hopes drive them to contemplate the world around them, striving to fulfill the deepest desires of their hearts — finding peace and enlightenment through intellectual achievements. In this pursuit, creativity and contemplation converge, giving rise to a vast mythological realm where symbols emerge, empowering individuals to lead better lives with goals aligned with continuous growth. Various elements, such as people, places, objects, mythical materials, and notably multi-membered creatures, adorn this mythological realm, equipping the human psyche with the capacity to navigate the complex path of communication with the environment. Simultaneously, they assist in the process of personal growth and understanding as genuine, questioning beings. This research offers a logical and robust exploration of these themes.

**Keywords:** strange creatures, multi-limbed humans, allegorical mythology, multi-headed, multilegged, multi-handed

#### References

- Art of Nepal: a catalogue of the Los Angeles Country Museum of Art Collection. By Los Angeles country museum of Art, 1985.
- Adler, A. (2016). *Understanding Human Nature from a Psychological Perspective*. Tahirah Javaher Saz (Trans.). Roshd Publication.
- Akhbari, T. (2009). *History of Art, Painting, and Miniature for Students of Archaeology and Art*. Sobhan Noor Publication.
- Allen, T., & Others. (2011). *Iranian Myths and Legends: The Lord of the Sky’s Server*. Zahra Hedayati, Ramin Karimian (Eds.). Ney Publishing.
- Asgari, R. (2010). *Travelogue: The Miraculous Journey of the Prophet*. Mahnaz Shayestehfar (Trans.). Institute of Islamic Art Studies.
- Bastide, R. (1991). *Myths of Knowledge*. Jalal Setari (Trans.). Tehran: Toos.
- Cambridge, J., & Gruber, A. (2003). *Dictionary of Symbols*. Sodabe Fazaeli (Trans.). Jeehoon Publishing.
- Giddens, A. (2018). *Sociology*. Hassan Chavoshian (Trans.). Ney Publishing.
- Herzfeld, E. (2002). *Ancient Iran in the East*. Homayoun Sanatizadeh (Trans.). Tehran: Institute of Humanities and Cultural Studies.
- Kambel, J. (2004). *The Power of Myth*. Abbas

- Mokhber (Trans.). Markaz Publishing.
- Kooper, J. (2013). *Illustrated Encyclopedia of Traditional Symbols*. Malihah Karbasian (Trans.). Tehran: Farshad Publishing.
- Litton, C.Scott, marshal cavandish: 2005, *Gods, Goddesses and Mythology*, Volume 11, Includes bibliographical references and index. New York.
- Meletinsky, Eleazar M., (2000), *The Poetics of Myth*, Newyork, London: Routledge.
- Mode, Heinz Adolf, (1913), *Fabulousbeasts and Demons*, publisher:phaidon.
- Mousavi Al-Khwansari Al-Isfahani, M. B. (n.d.). *Gardens of Paradise: The Lives of Scholars and Sayyids*. Qom.
- Norberg-Schulz, Christian, (1979), Kahn, Heidegger and the Language of Architecture, *Oppositions* 18, Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 28-47.
- Nouraei, A. (2010). *Number, Symbol, Myth*. Tehran: Afkar Publishing.
- Pal.Pratapaditya, (1996), *Divine images, human visions; the Max Tanenbaum collection of south Asian and Himalayan Art in the Nathional Gallery of Canada*.
- Pope, A. E. (2010). *Trajectories and Images of Iranian Painting*. Ya'qub Azhand (Eds.). 3rd ed., Tehran: Moli Publishing.
- Razaei, M. (2012). *Creation and Death in Myths*. Tehran: Asatir Publishing.
- Shahbazi, H. (2017). *Comparative Symbolism 5: Colors, Numbers, Shapes*. Tehran: Shahre Padram.
- Shalaeva, Anastasia, (2014), *Symbolism and Mythology of the Ancients: An Outline of Georg Friedrich Creuzer's Argument*, Higher. Schefold. Karl, Luca Guiliani, 1992, *Godes and heroes in late archaic Greek art: Karl Schefold with the assistance*. Publisher by the press syndicate of the university of Cambridge.
- Shojai, Z., & Gruber, A. (2003). *Encyclopedia of Myths*. Sodabe Fazaeli (Eds.). 3rd ed., Tehran: Ney Publishing.
- Talebpour, F. (2005). *Techniques of Fabric Weaving in Iran during the Early Islamic and Seljuk Periods*. *Jame'e-ye Motaleate Honar-e Eslami*, 2(3), 137.
- Tennoli, P. (2001). *Rural and Tribal Handicrafts of Varamin*. 1st ed., Tehran: Yasavoli Publishing.
- Zolfaghari, H. (2011). *Selected General Persian Texts and Writing Rituals*. 3rd ed., Tehran: Cheshmeh Publishing.
- <http://www.manuscripts-mediaveaux.fr/zoom.aspx?i=285157&n>

## مقدمه

عجایب المخلوقات و غرایب الموجودات توسط محمد بن محمود کمونی قزوینی به زبان عربی و در سده هفتم ه. ق. نگارش یافته است. قزوینی در بخش پایانی کتاب به توصیف و روایت موجودات خارق العاده پرداخته است. مواردی از این پدیده‌های خارق العاده شامل یک مفهوم، توانایی و یا ویژگی هستند. بخش وسیعی از مجموعه پدیده‌های خارق العاده شامل موجودات عجیب الخلقه می‌شوند. موجوداتی که گاه آن‌ها را با عنوان موجودات ترکیبی می‌شناسیم که شامل موجوداتی با ظاهر عجیب مانند ترکیب انسان با حیوان و یا حیوان با حیوان هستند. منظور از این موجودات عجیب الخلقه گروه مخلوقاتی است که از منظر طبیعی و روال عادی جهان، توجیه پذیر نیستند آن‌ها شامل انواع مختلفی می‌شوند و در تمامی فرهنگ‌های سراسر جهان نمودهایی از این موجودات قابل مشاهده می‌باشد. اسطوره‌شناسی یکی از شاخه‌های انسان‌شناسی فرهنگی است و فردریش کروزر مکتب نمادین اسطوره را پایه‌گذاری کرده است. روش اسطوره‌شناسی او شامل پنج مرحله بوده است که بر طبق آن ما به بررسی و مطالعه انسان‌های چند عضوی پرداخته ایم. سؤال مطرح شده در این تحقیق عبارت است از اینکه: موجودات چند عضوی و متکثرالاعضاء نقش شده در کتاب عجایب المخلوقات قزوینی ریشه در چه اسطوره‌هایی دارند؟

## روش تحقیق

این پژوهش از نوع بنیادی است و به روش توصیفی-تحلیلی انجام گرفته است. برای نمونه از سه تصویر انسان‌های چند دست، چند پا و چند سر و بدن از بخش پایانی کتاب عجایب المخلوقات قزوینی انتخاب شده است.

## پیشینه تحقیق

این موضوع تاکنون با چنین دیدگاهی مورد بررسی قرار نگرفته است. منابع قابل مراجعه در این زمینه شامل تعدادی فرهنگ نامه‌های اساطیری و کتب اسطوره نگاری از جمله «فرهنگ غرایب» (آیین‌ها، اساطیر، رسوم، حرکات آیینی، اشیاء متبرکه، کتاب‌های قدسی، اصطلاحات عرفانی) از سودابه فضایی، کتاب «پیکر گردانی در اساطیر» از منصور فسایی رستگاری و ترجمه کتب نمادشناسی از جمله «فرهنگ نمادها» از ژان شوالیه و آلن گریبان و «فرهنگنامه خدایان، دیوان و نمادهای بین‌النهرین» از جرمی بلک و آنتونی گرین می‌باشند که در آن‌ها به طور موردی به معرفی موجودات چند عضوی و نشانه‌شناسی آن‌ها پرداخته شده است؛ بنابراین با توجه به تعدد آثار نمایش دهنده این موجودات از جمله آثار سفالین پیشاتاریخی ایران، مفرغینه‌های لرستان، نسخه‌هایی از کتاب عجایب المخلوقات و غرایب الموجودات قزوینی و حتی قالیچه‌ها و محفظه‌های معاصر، بررسی و تحقیق در این زمینه ضروری می‌نماید.

## روش اسطوره‌شناسی تمثیلی کروزر

اسطوره‌شناسی یکی از شاخه‌های انسان‌شناسی فرهنگی<sup>۱</sup> از آغاز قرن ۱۸ میلادی مورد توجه تاریخ‌نگاران و مردم‌شناسان بوده است. نخستین کسانی که به اسطوره‌شناس متوجه کردند، فلاسفه سده‌های سوم و دوم پیش از میلاد بودند. اوهمر<sup>۲</sup> (۲۶۰-۳۳۰ پ. م) مکتب تاریخی اوهمریسم را بنیان گذارد، مکتبی که ریشه تاریخی برای روایات اساطیری قائل است. ویکو در آغاز سده ۱۹ م، به تحقیق جدی پیرامون مباحث اساطیری پرداخت و همه جنبه‌های منطقی، ماوراءالطبیعه‌ی، اقتصادی، سیاسی، فیزیکی و جغرافیایی دوره باستانی را به اسطوره پیوند زد

شهری در قرن بیستم، در معنای مطالعه فرم سکونتگاه‌ها پا گرفت و به مرور از نظرهای متفاوتی بدان پرداخته شد. برای مثال شولتز، مورفولوژی شهری را، چگونگی برپایی، برافراشتگی و گشوده شدن عناصر سکونتگاهی تعریف می‌کند. از نظر او، برپایی رابطه با زمین، برافراشتگی رابطه با آسمان و گشوده شدن به معنی تعامل فضایی با محیط یا همان رابطه درون و بیرون است.

۳- مطالعات فرهنگی در دوره و پارادایم حاکم بر اثر یافتن ریخت‌های مشابه؛ همان‌طور که پیش‌ازین اشاره شد مطالعات فرهنگی یعنی پژوهش در همه‌ی عناصری که در کنار هم فرهنگ خطاب می‌شوند و مشتمل بر تمامی گفتمان‌های رسمی و غیررسمی و منابع ذهنی و عینی است.

۴- تطبیق همه‌ی نمونه‌های یافته شده و کشف علت نمونه‌ای.

۵- کشف و به‌تبع آن درک چندوچون دلالت در اثر مورد نظر (Norberg-schulz, 1979:34)

### عجایب المخلوقات و غرایب الموجودات قزوینی

کتاب اثر ماندگار محمد بن محمود المکمونى القزوینی حدود (۶۸۲-۵۶۰ ق) است. کتاب با ساختار دایرةالمعارفی خود، شامل موضوعاتی در زمینه شگفتی‌های موجودات و آفریدگان جهان، ستاره‌شناسی، انواع ملائکه، در حقیقت بحرهای و جزایر آن، در حقیقت سرزمین‌ها، کوه‌ها، معادن، گونه‌های گیاهی و جانورشناسی، در حقیقت انسان، در طلسمات، نیرجات، سیمیا، کیمیا، در حقیقت جن و شیاطین است. کتاب با احوال حیوانات عجیب‌الاشکل و مرکب پایان می‌پذیرد. هدف نویسنده از تألیف این کتاب آشنا ساختن خواننده با عجایب و غرایب جهان است. در این کتاب به توصیف عجایبی پرداخته می‌شود که در حال حاضر هیچ آگاهی علمی از آن‌ها وجود ندارد. کتاب عجایب المخلوقات قزوینی، چه در اصل عربی و چه ترجمه‌های آن به دیگر زبان‌های دنیای اسلامی با استقبال گسترده مردمان روبرو شد و اغلب ترجمه‌ها نیز مصور بود و هرچند داستان‌های آن سرشار از خرافات و پندارهای فاقد روح علمی است، اما مینیاتورهای آن تصاویر خیال‌آمیزی را به نمایش می‌گذارد. (عکاشه، ۱۳۸۰: ۳۳۱) اصل این کتاب (نسخه عربی)، در لایپزیک آلمان چاپ و یک مرتبه نیز در حاشیه حیاة الحیوان دمیری در مصر چاپ و ترجمه فارسی

و درک خود را از تلفیق ایدئولوژیک جوامع ابتدایی نشان داد (Meletinsky, 2000: 5) اما اولین کسی که به شکل علمی دانش اساطیر را بنیان نهاد و پیشگام تاریخ نظریات اسطوره‌شناسی شد، فریدریش کروزر ۳ است. او مکتب نمادین اسطوره را در اوایل سده نوزده میلادی پایه‌گذاری کرد. در این زمینه زبان شناسان پیشگام بودند اما به سبب آن‌که زبان‌شناسی در آن زمان هنوز دانشی نوپا بود، تحلیل‌های اسطوره‌شناسان تطبیقی مانند ماکس مولر، میشل برآل ۴ و دیگران، آن جامعیت و استحکام لازم را نداشت و اسطوره‌های مربوط به عناصر طبیعت مانند خورشید، ماه، اختران و پدیده‌های جوی مانند اسطوره‌های مربوط به باران، رگبار و توفان را با تحلیل‌های واژه‌شناختی می‌آمیختند و نتایج درستی از آن به دست نمی‌آمد (باستید، ۱۳۷۰: ۱۳)

کروزر در مهم‌ترین کتاب خود نماد و اسطوره‌شناسی اقوام، مردمان دوره‌ی باستان را «مردم شادروزگار باستان» می‌نامد چراکه به‌زعم کروزر، برای آن‌ها ایده آل و رئال یا به بیانی حقیقی و واقعی این همان بود، به بیانی دیگر آن‌ها به نحو خاصی از نمادگرایی قائل بودند که طی آن، دال‌ها چنان به‌وضوح و خلوص به مدلول‌ها ره می‌بردند گویا این‌که این همان هستند. به نظر کروزر، مهم‌ترین ویژگی این نمادها، صورت دار بودن آن‌هاست و در منظر کروزر، منشأ اساطیر، آنچه که به آن‌ها ثبات درونی می‌دهد و شاکله‌ی آن‌ها را قوام می‌بخشد، نمادها هستند: «از نظر او اسطوره‌ها شکل توسعه‌یافته‌ای از نمادها هستند» کوتاه‌سخن این‌که به‌زعم کروزر، «تمامی ایده‌ها و اندیشه‌های دینی و فلسفی مربوط به عصر باستان به‌طور طبیعی تحت دو شکل اصلی قرار گرفته‌اند؛ نمادین و اسطوره‌ای» او، قسم نمادین را با تکیه بر مانتیسیسم تبیین می‌کند و قسم اسطوره‌ای را با تکیه بر ایده آلیسم (Shalaeva, 2004: 6). کروزر مراحل روش اسطوره‌شناسی خود را این‌چنین بیان می‌کند:

۱- توصیف علت مادی یا تصویر موجود و تبیین موضوع و مضمون آن.

۲- انجام یک مطالعه ریخت‌شناسانه برای کشف، ریخت، شاکله یا علت صوری؛ توضیح آنکه ریخت‌شناسی ابتدا در زیست‌شناسی به‌کاربرده شد و بعد از آن، ولادیمیر پراپ آن را از زیست‌شناسی در معنای «بررسی و شناخت اجزای تشکیل‌دهنده‌ی گیاه و ارتباط آن‌ها با یکدیگر و با کل گیاه» گرفت و در حوزه‌ی مطالعات ادبی به کاربرد. ریخت‌شناسی

آن‌هم در تهران با تصاویر مقتضیه به طبع رسیده و به اکثر السنه اروپایی نیز ترجمه شده است (موسوی خوانساری الأصبهانی، بی‌تا: ۴۵۳)

یک ترجمه‌ی فارسی آن در تهران به سال ۱۲۶۴ طبع گردیده است (حسینی دشتی، ۱۳۸۵: ۷۵۷) در بعضی منابع تاریخ نوشتن این کتاب را به سال (۶۷۸ ه. ق. / ۱۲۸۰ م) گزارش کرده‌اند. دست‌نوشته اصلی آن در حال حاضر در موزه مونیخ آلمان موجود است. (اکبری، کاشانی، ۱۳۸۸: ۶۴) (نمونه‌ای از این کتاب در کتابخانه بوردو فرانسه موجود است).

### ۱- توصیف علت مادی یا تصویر موجود و موضوع آن

در دسته‌بندی موجودات عجیب‌الخلقه که تحت عنوان کلی موجودات ترکیبی مورد بررسی قرار گرفتند، به گروهی اشاره شد که شامل اشکال و ترکیبات ساده‌شده و دوگان‌سازی‌های تکرارگرایی‌های عامدانه می‌شدند. آن‌ها همچنین به ویژگی‌هایی همچون ترکیبات ساده‌سازی و تکثرگرایی، بزرگنمایی، اغراق و یا کاهش و افزایش ویژگی‌های فیزیکی همچون دست‌ها، سرها و بدن‌ها متصف بودند که در تعدادی از نمونه‌های این گروه قسمت‌های حیوانی و انسانی ترکیب شده‌اند و در بقیه اشکال فقط اصلاح و بهبود مشاهده می‌گردید. پیدا کردن یک عنوان کلی برای این دسته مشکل به نظر می‌رسد و اصطلاحاً آن‌ها را «متکثرالاعضا» می‌نامند. موجودات چند عضوی اغلب انسان‌ها و یا حیواناتی هستند که می‌توان آن‌ها را به: چند سر، چند دست، چند پا، چند چشم، چند بدن و غیره تقسیم نمود.

### ۲- انجام یک مطالعه‌ی ریخت‌شناسانه مبتنی بر

روایت برای کشف شاکله یا علت صوری انسان‌های چند عضوی در نسخه کتابخانه بوردو: علاوه بر اهمیت بعضی از اعداد نسبت به سایر عددها اعضایی نیز وجود دارند که در مقایسه با سایر عضوهای بدن توجه خاص و ویژه‌ای به آن‌ها در اساطیر چند عضوی شده است. در میان اعضایی که متکثر می‌شوند، سر و دست‌ها بخش عمده‌تری را به خود اختصاص می‌دهند دلیل اینکه چرا این دو عضو بیشتر مورد توجه قرار می‌گیرند در نمادشناسی این اعضا نهفته شده است.

**انسان‌های چند دست:** در تصاویر کتاب این نسخه تصویری وجود دارد که یک انسان با دو بدن و دو سر که

دستی اضافه دارد و دارای سه دست است. دست یکی از نمادین‌ترین اعضای بدن است که به گفته ارسطو ابزار ابزارها می‌باشد. کویین تیلیان می‌گوید «می‌توان از دست‌ها برای گفتگو استفاده کرد. آیا نمی‌توان از آن‌ها برای خواستن، سوگند خوردن، فراخواندن، مرخص کردن، تهدید کردن، التماس کردن، نشان دادن ترس یا نفرت، پرسیدن یا رد کردن استفاده کنیم؟ از آن‌ها برای نشان دادن شادی، غم، تردید، اقرار، طلب مغفرت، اندازه‌گیری، بعد، عدد و زمان استفاده کنیم. آن‌ها دارای نیروی به هیجان آوردن، ممانعت کردن، موافقت نمودن، بیان شگفتی و شرم نیستند.» دست‌ها مظهر نیرو؛ قدرت، مشیت الهی و نعمت هستند. دست خدا نیروی الهی، انتقال روح، حفاظت و عدالت است. دست بزرگ مظهر نیروی متعالی یعنی خداست. دست‌ها نشانه وحدت، ازدواج جادویی، دوستی و بیعت نیز می‌باشند (آلن، ۱۳۰۸: ۶۹). این نوع تکثرگرایی دست‌ها بر پیکره‌های انسانی تأکید دارد. (تصویر ۱)

**انسان‌های چند سر:** در نسخه کتابخانه بوردو انسان‌هایی با یک بدن و دو سر نقش شده‌اند که بعضی دارای چند پا هستند و بعضی دارای دم هستند. «سر» در نقش عضوی است که بر بدن فرمان می‌راند و به همراه قلب جایگاه قوه حیات، جان و نیروی بدن است. سر مظهر خرد، تفکر، کنترل و حکمرانی می‌باشد. هم‌نشست گاه عقل است و هم نخستین بخش است که مورد حرمت و بی‌حرمتی واقع می‌شود زیرا هم تاج افتخار و پیروزی را بر سر می‌نهند و هم خاکستر توبه و سوگواری بر آن ریخته می‌شود. تصویر سر روی گورها یا بناهای یادبود نمایانگر این است که قوه حیات یا همزاد در سر وجود دارد. سرهای بالدار مظهر قوه حیات، جان و خرد فوق طبیعی هستند. سر اسب‌ها، ورزوها و گرازهای نری که قربانی یا شکار شده‌اند، دارای قوه حیات و باروری هستند و از این رو در مراسم آئینی حمل می‌شوند و یا از افراد و جاهای مختلف آویخته می‌گردند و یا در زمان‌های خاص مذهبی خورده می‌شوند.

تصاویر ایزدان دو سر مانند ژانوس، نماد آغاز و پایان، گذشته و آینده، دیروز و امروز، نیروهای شمسی و قمری، لونا و لوتوس، قوای کاهنده و افزایشنده خورشید، انتخاب راه در چهارراه‌ها، سرنوشت، آغاز هر امر خطیر یا سفر، رفت و برگشت، نیروهایی که درها را می‌گشایند و می‌بندند

می‌باشند. دوسر مظهر قضاوت و بصیرت؛ علت و معلول؛ درون و برون‌نگری نیز هستند (همان، ۱۹۹).

توجه به سر در بین انسان‌های دوران قبل از اهمیت خاصی برخوردار بوده است. چنانکه در تزئینات و تأکید که بر روی ابزار و وسایل زندگی خود داشته‌اند از نماد سر بهره‌جسته‌اند. این موضوع در مواردی که ذکر آن‌ها رفت نیز مستند می‌باشد، «شانه - حیوان» ها، گلدان‌ها، ظروف و آویزه‌های تزئینی همگی نمونه‌هایی هستند که اشاره به استفاده زیاد سر نسبت به سایر اعضای بدن دارند. در ادوار قبل مشاهده می‌کنیم که بر روی ابزار جنگی و یا وسایل کاربردی دیگر همچون تبرها و دشنه‌ها سرهای متعددی را بر روی قسمت‌هایی از این وسایل به‌کاربرده می‌شد مانند خنجر آهنی از لرستان است و برخلاف تمام خنجرهای لرستان به صفحه‌گردی منتهی می‌شود که سر دو مرد ریش‌دار از لبه آن بیرون می‌زند. مقطع قبضه مستطیل شکل و دارای برجستگی است آنجایی که قبضه به تیغه متصل می‌گردد دو مجسمه کوچک شیر چنان تعبیه شده‌اند که دست صاحب خنجر به راحتی بین این دو شیر و سرهای دو مرد ریش‌دار در انتهای قبضه جا گیرد (هرتسفلد، ۱۴۰۱:۱۳۸) (تصویر ۲).

**انسان‌های چند پا:** در نسخه کتابخانه بوردو انسان‌هایی با یک بدن و دوسر نقش شده‌اند که بعضی دارای چند پا هستند. نمونه‌های تک‌ترگرایی با عضو «پا» نسبت به سایر اعضای بدن کمتر می‌باشد. هرچند که نمونه‌هایی از این تک‌ترگرایی در هنر هندو دیده می‌شود همچون راونا که خدای شیاطین در رامایانه معرفی شده است. در نمادشناسی این عضو چنین آمده است: آزادی حرکت، خدمتگزاری بی‌چون و چیرا، تواضع و فروتنی، فقدان پا، چنانچه در ایزدان آتش دیده می‌شود مظهر ناپایداری شعله است و اندام‌های دیگری که جای پارامی‌گیرند مثل بدن ماهی‌گونه انا - اوانس عنصر تحت نظارت با طبیعت دوگانه ایزد را نشان می‌دهد (کوپر، ۱۳۹۲: ۶۵). نقاشی‌ای از «کالی» خدای بانو و همسر شیوا است که نشانه‌ای از تجلی حقیقت و زمان ابدی محسوب می‌شد و از این رو هم زندگی‌بخش است و هم نابودکننده. او معمولاً به صورت زن لاغر چهاردستی با دندان‌های تیز و درازی که همه موجودات را پاره می‌کند، تصویر می‌شود. در این شکل برای نشان دادن قدرت او در تمام اعضا از جمله پاها دچار تکثیر شده است (همان، ۹۶) (تصویر ۳).

**انسان‌های چند بدن:** ویژگی چند بدنه همانند چند سرها به انسان، حیوان و هیولاها اعطا می‌شود ویژگی بصری تک‌ترگرایی جهت اهداف نمادین و یا صرفاً برای نموده‌های تزئینی مورد استفاده قرار می‌گرفتند. خدایان زیارتگاه‌های هندی در این امر پیشگام هستند. از دیگر نمونه‌ها می‌توان خدایان معابد شرق و جنوب شرق آسیا را نام برد که آن‌ها هم تحت تأثیر هندیان می‌باشند که امروزه می‌توان این موضوع را در چشم‌انداز تاریخی آن مورد بررسی و واکاوی قرارداد (Mode، 1913: 158). در زمینه چند بدنه بودن از نمونه‌های آن می‌توان به ترکیب خدایان سه‌گانه هندو و یا همچنین به انسان‌های عجیب‌الخلقه کتب عجایب المخلوقات ایرانی اشاره نمود.

**۳- مطالعات فرهنگی در دوره و پارادایم حاکم بر اثر و پیدا کردن ریخته‌های مشابه ایران باستان:** در این مرحله، به دنبال کشف ریخته‌های مشابه موجودات چند عضوی در پارادایمی که در آن ایجاد شده هستیم. گروه زیادی از نقوش پیش از اسلام ایران نیز، شامل مواردی می‌شوند که قبلاً در آغاز مبحث چند عضوی گری، تحت عنوان نقوش پشت‌به‌پشت به آن‌ها اشاره گردید. این نقوش اکثراً دربرگیرنده شکل پرنندگان، اسب، گاو، اسفنکس و غیره می‌شوند که قسمت اعظم آن‌ها شامل سر و گردن این موجودات است که بازهم تأکیدی بر اهمیت و جایگاه «سر» در بین انسان‌های قدیم می‌باشد. از نمونه‌های آن می‌توان به نمونه‌های زیر توجه کرد. در ایران قبل از اسلام از دوره‌های پیش از تاریخ تا دوره اسلامی به صورت نقوش انتزاعی نقوش با عضوهای مکرر بر روی اشیاء از جمله مهر و دیگر موارد کاربرد داشته و استفاده شده است.

**نقوش چند عضوی در دوران اسلامی:** در دوران اسلامی ادامه سنت چند عضوی گری را علاوه بر نگارگری، بر روی منسوجات، قالی‌ها، گلیم، نقاشی‌های دیواری بقاع متبرکه، ظروف و غیره شاهد هستیم. نمونه‌های به‌جای مانده از این دوران حکایت از مهارت هنرمندان آن عصر دارد. موضوعات این پارچه‌ها بسیار متنوع است. این پارچه‌ها همواره برای جامه‌ی پادشاهان و امیران بزرگ به کار می‌رفته‌اند. از نمونه نقوشی که مکرراً در پارچه‌های این دوران بافته شده می‌توان به نقش پرنندگان از جمله سیمرغ که موجودی افسانه‌ای و اسطوره‌ای است اشاره کرد و همچنین نقش عقاب در صور گوناگون بر روی

تعدادی از پارچه‌های این دوره بافته شده است. موجوداتی که برای بافته شدن بر روی لباس امیران و حاکمان مورد توجه قرار می‌گرفت انواعی از مخلوقات چون شیردال، ابوالهول، موجودات افسانه‌ای با سر و گردن انسان و بال، دم و چنگال کرکس، ببر و انواع پرنده‌ها مانند عقاب و غیره بودند که خود به تنهایی نمادهای قدرت محسوب می‌شوند و با تکتگرایی در اعضایشان بدون شک قدرتی مضاعف را به صاحبانشان اعطا می‌کنند که با توجه به اینکه این‌گونه پارچه‌ها به‌طور خاص برای امیران و حاکمان بافته می‌شده، در نتیجه نقوش آن‌ها نیز نمادهای قدرتی محسوب می‌شدند که لباس بزرگان را تزیین می‌کردند (طالب پور، ۱۳۸۴: ۱۳۷).

**یونان:** در اساطیر یونانی، گیریون غول آدم‌خواری است که سه سر و شش دست دارد اما از کمر به پایین یک‌تن واحد است و به ضحاک یا سه سر و سه پوزه و شش چشم و با هزار پلیدی مانند است. همچنین گورگون‌ها که هیولاهایی با سرهایی از مارهای متعدد بودند. سربروس یکی از فرزندان تایفویوس و اکیدنا است و به‌صورت سگی سه سر، با ماری به‌جای دم نمایش داده می‌شود. این هیولا نگهبان جهان مردگان بود. او به مردگان اجازه ورود می‌داده و مانع خروج آن‌ها از جهان زیرزمین می‌شده است. تنها چند تن از افراد زنده موفق شدند به طریقی از این سد بگذرند و به دنیای مردگان رفته و بازگردند. یکی از این افراد اورفئوس بود که توانست با خواندن آواز او را خواب کند و به نجات همسرش اوریدیس برود. هرکول نیز، در آخرین مأموریت خود موفق شد سربروس را از جایگاه خود خارج کند و به شاه یوربستیوس پیشکش کند. در فرهنگ نمادها سه سر بودن کربروس به‌عنوان نگهبان دوزخ را نشانه ارتباط این سگ به سه عالم می‌داند (شوالیه، ۱۳۸۲: ۵۶۴).

**هند:** خداوند در روایات هندی تقسیم می‌شود و در حقیقت این خود خداست که بخش می‌گردد و نه تنها انسان بلکه همه، آفریده می‌شوند بطوریکه همه چیز تجلی همان ذات الهی موجود خداست، چیز دیگری وجود ندارد درحالی‌که در کتاب مقدس تورات از همان آغاز خدا و انسان دو چیز کاملاً مجزا هستند و هدف نمی‌تواند این باشد که خداوند را در همین جا و هم‌اکنون در همه چیزها ببینیم زیرا خداوند در چیزها نیست (کمبل، ۱۳۸۲: ۲۲). از نمونه‌های مهرهای مکشوفه از تمدن دره سند که به چند

عضوی گری اشاره دارد، مهری با نقشی گاو مانند است. این حیوان نیز دارای سرهای تکتیر یافته، به تعداد سه سر می‌باشد این سه سر شامل سر اسب تک‌شاخ، گاو و بز کوهی می‌شود. اسب تک‌شاخ نماد طول عمر، شادی و امید به داشتن خانواده‌ای پر فرزند است (هال، ۱۳۸۳: ۲۹). گاو نر مظهر حاصلخیزی و نیروی زایش، قدرت حفاظت گر نریند، سلطان و شاه به شمار می‌رود. در هند به‌طور اخص گاو نر نماد قدرت، سرعت، باروری و نیروی باززاینده طبیعت می‌باشد و بز کوهی مشخصه شیوا است. در این نمونه نیز تلاش شده است تا از طریق چند عضو گری، خصوصیات این خدا نمود ظاهری پیدا کنند.

**روم:** یانوس در اساطیر روم خدای دروازه‌ها محسوب می‌شود، او را معمولاً با دو چهره تصویر می‌کردند در جلو و در عقب سر. در ابتدا خدای دروازه‌های آسمان بود و بعدها به‌عنوان خالق همه چیز و پدر دیگر خدایان انگاشته شد. معبد او به شکل قوس، چهار نما یا چهار صورت داشت (فضایلی، ۱۳۸۴: ۴۶۸).

#### ۴- تطبیق همه‌ی نمونه‌های یافته شده و کشف علت نمونه‌ای

موضوع آفرینش موجودات متکثراً اعضا نیز از جمله مواردی است که با توجه به نمونه‌های متعدد به‌دست آمده در بین آثاری که از انسان‌های بدوی به دستمان رسیده به ما این یقین را می‌دهد که جزء نمادهای اسطوره‌ای مهم و خاص در زندگی بشر بوده است و تکرار آن در دوره‌های مختلف تاریخی، بیانگر این موضوع خواهد بود که چنین برخورد نمادپردازانه‌ای در مورد اعضای بدن و تکرار آن‌ها، برای خالقشان بار معنایی مهمی داشته است چراکه در غیر این صورت در گذر ایام می‌بایست به تدریج از اهمیتش کاسته و جای خود را به نمادی دیگر می‌داده است. موجودات عجیب‌الخلقه دارای قدرت و نیروهای خارق‌العاده هستند. این مخلوقات دارای اعضای متکثر بدن اند و توانایی‌های ویژه‌ای را شامل می‌شوند. تمامی این موجودات متکثراً اعضا که شامل انواع مختلف چند سر، چند چشم، چند دست، چند پا و چند بدنه هستند اشاره به قدرت‌گرایی دارند که با توجه به نمادشناسی عضو تکتیر شده شامل ویژگی‌های و توانایی‌هایی خارق‌العاده در این موجودات می‌شوند. نقصان در بخش‌های مختلف توانایی‌های انسان باعث خلق چنین موجوداتی گردید.

شود چراکه در ادامه به آنجا خواهد رسید که این تکثرگرایی معلول میل به قدرت در بشر بوده است. در ابتدا دیدگاه انسان اسطوره ساز در مواجهه با محیط بسیار ساده، طبیعی و ابتدایی بوده است که به خصوصیت آنیمیسیم یا جاندار نگاری گذشتگان برمیگردد. آنان برای یادگیری و علم‌آموزی به‌غیر از طبیعت و ارتباط اجزای آن، چیز دیگری در اختیار نداشتند که دقت در همان عناصر ساده طبیعت و روابط و کنش و واکنش‌های ساده آن منجر به کشف روابطی بین انسان و طبیعت شد و این رابطه‌ها مشابَهت‌های ساده بین انسان و جهان بود که پایه اصلی نخستین تفکرات و به‌طور خاص اندیشه‌های دینی در بشر گردید (رضایی، ۱۳۹۱: ۲۹۸). از وجهی کلی انسان از دیدگاه طبیعت، خود را موجودی پست و زبون می‌بیند. این احساس حقارت و ناامنی همواره در باطن انسان وجود داشته است. این عوامل به‌صورت محرکی دائمی برای به دست آوردن روشی بهتر و راهی جدید برای تطابق فرد با طبیعت عمل می‌کنند. این محرک انسان را وادار می‌کند تا به دنبال موقعیت‌هایی باشد که در نقشه زندگی، نقاط ضعف خود را از میان بردارد یا کمتر کند. در اینجا ضرورت وجود اندام روانی احساس می‌شود که می‌تواند فرایندهای امنیت و انطباق را به اجرا درآورد.

بسیار سخت است که یک انسان حیوان گونه ابتدایی قادر شود تنها با اندام دفاعی مثل شاخ، پنجه و دندان برای زنده ماندن با طبیعت بجنگد. اندام روانی می‌تواند کمک‌های اولیه را به سرعت به انسان برساند و نقض ارگانیک او را جبران کند. احساس ضعف دائمی، محرکی برای انسان بود تا فردی پیش‌بینی کننده و محتاط بار آید و باعث شود روان او که اندام تفکر، احساس و عمل است، رشد کند روح انسان، استعداد و قابلیت آن را دارد که علاوه بر درک واقعیات موجود، اتفاقات آینده را نیز پیش‌بینی و احساس کند. برای تمام موجودات زنده در پیدا کردن سازگاری با محیط اطراف خود همواره با مشکل روبه‌رو هستند. فرایند پیش‌بینی نقش مهمی دارد این قابلیت را «همانندسازی» می‌نامیم. این قابلیت در انسان‌ها چنان گسترده‌ای دارد که فرد تمام زوایای زندگی روانی خود را با آن روبرو می‌بیند (آدلر، ۱۳۹۵: ۴۷). قابلیت پیش‌بینی از یک سو و احساس ضعف و کاستی از سوی دیگر اهرمی می‌شوند تا انسان در تلاش برای رسیدن به شرایط بهتر به تکاپو بيفتد. قدرت که در اصطلاح دانش جامعه‌شناسی

انسان که خود معادل و یا بخشی از عالم است و طبیعت را عرصه ظهور قدرت‌های آشکار و نهان جهان یا همان مانا می‌داند در جهت تعالی جویی، رهایی از کاستی‌ها و متصف شدن به قدرت به خلق چنین موجوداتی دست می‌زنند که با زایش اعضایشان انباشتگی نیرو و توان را نتیجه می‌دهند. نمونه سفال تپه موسیان و در مقابل برخی هم موجوداتی را با اعضای متکثر نشان می‌دهند که همگی نماینده ذهن اخلاق انسان‌ها برای نمایش قدرت در قالب تکثیر نیروی عضو بدن به نشانه نماینده قدرت ماورایی می‌باشند هنرمند خلاق آن‌ها، نمادهایی را معرفی می‌کند که با تکثیر عضو بدن دارای قدرت شده‌اند. حیوانات متکثرالعضایی که زینت بخش ظروف انسان پیشاتاریخی بوده‌اند و اغلب شامل حیوانات و جانورانی می‌شدند که انسان بدوی یا از آنان در مراسم عبادی کسب قدرت می‌کرده و یا منبع غذایی‌اش بوده‌اند مانند نقوش ظروف شوش که حیوانات متکثرالاعضاء را ارائه می‌دهند مثال دیگر ضحاک سه سر در ادبیات اسطوره‌ای است که در ابتدا حیوانی سه سر بود و به‌مرور به انسانی با دو سر مار تبدیل شد از سرش شیطانی‌ترین فکرها و اندیشه‌ها تراوش می‌کرد. قدرت و انباشتگی افکار دهشتناک در این موجود با تکثیر سر معنا پیدا کرده است. در ارتباط با پیوندهایی که بین ایران و دیگر کشورهای دنیای باستان دارای ریشه‌های نژادی مشترک به لحاظ اقوام هند و اروپایی و از سوی دیگر سال‌ها آمودش بین ساکنین این دو سرزمین در سایه جنگ، صلح، تجارت، ارتباطات فرهنگی و غیره که منجر به تأثیرات بسیاری در زمینه‌های مختلف آفرینش نقوش اساطیری از جمله نقوش متکثرالعضا شد باید بیان داشت که هر چند ریشه‌یابی دقیق مکان شکل‌گیری چنین فرم‌هایی برای اولین بار در بین انسان‌های قدیم به لحاظ درهم‌آمیختگی فرهنگی بین جوامع کهن ممتنع است. این مرحله از پژوهش را در قالب یک جدول برای مقایسه تطبیقی نقوش مورد پژوهش استفاده شده است (جدول ۱):

## ۵- کشف و به تبع آن درک چند و چون دلالت مدنظر در اثر مورد نظر

برای پرداختن به علل شکل‌گیری این موجودات چند عضوی ابتدا باید به مبحث مهم‌تری با موضوع جایگاه قدرت و نیروی برتر، در طول عرصه زندگی بشری توجه

به معنی توانایی افراد یا اعضای یک گروه برای دستیابی به هدف‌ها و یا پیش برد منافع خود از راه واداشتن دیگر افراد جامعه به انجام دادن کاری خلاف خواست آن‌هاست دارای مزیت اجتماعی است که در قشر بندی مورد توجه قرار می‌گیرد.

بسیاری از ستیزه‌ها در جامعه، مبارزه برای قدرت است: زیرا میزان توانایی یک فرد در دستیابی به قدرت بر این امر که تا چه اندازه می‌توانند خواستهای خود را به زبان خواستهای دیگران به مرحله اجرا درآورد، تأثیر می‌گذارد. فعالیت‌ها و ویژگی‌های فرد، ثروت فرد و عامل زور نیز می‌تواند در افزایش قدرت نقش داشته باشد (گیدنز، ۱۳۹۷: ۲۳۸).

تکثیر شدن و ازدیاد عضو به طور طبیعی منجر به ازدیاد قدرت می‌گردد چنانچه جوزف کمبل می‌گوید: «تمثیلی وجود دارد که آن را به آریستوفان نسبت می‌دهند. این تمثیل از موجودات انسانی اولیه سخن می‌گوید که در آغاز هر کدام به اندازه دو انسان امروزی بودند. این موجودات انسانی، چهار دست، چهار پا، پشت و طرفین داشتند که دایره‌های را تشکیل می‌داد. یکسر با دو صورت، دو عضو شرمگاهی و باقی بدنشان با این حالتشان هماهنگی داشت. خدایان زئوس و آپولون که از نیروی آنان در هراس بودند، همچون سیب‌هایی آنان را به دو نیمه کردند» (کمبل، ۱۳۸۳: ۴۱).

آنچه که خدایان را دچار تشویش می‌کند وجود اعضای اضافی در بدن انسان‌های اولیه می‌باشد یعنی اینکه نیرو و توان انسان بدوی به علت داشتن اعضای متکثر همچون: دست‌ها، پاها و سرهای اضافی فزونی یافته بود تا بدان جا که خدایان احساس خطر می‌کردند و در پی چاره‌اندیشی، آنان را به دو نیمه تقسیم کرده در نتیجه از تجمع عضو اضافی در یک بدن جلوگیری کردند. این انسان‌ها آن چنان خود را قدرتمند می‌دانستند که عزم در بدن پوسته آسمان در آن‌ها ایجاد شده بود. مثالی در زمینه اسطوره‌ها و افسانه‌های ایرانی آمده است که زورمندترین تجسم اهریمن، ویرانی و تباهی که قابل تصور می‌باشد، از دهک سسه سر سه پوزه شش چشم است، که از سه پوزه‌هاش بدترین ناسزاها و از سه سرش شیطانی‌ترین فکر و خیال‌ها تراوش می‌کرده است. او با شش چشمش همه آفریدگان رامی‌دید و با هزار حسش، همه رخدادها را می‌فهمید (آلن، ۱۳۹۰: ۳۶).

در اینجا نیز تکثرگرایی، انباشتگی قدرت را بیان می‌کند و نشان می‌دهد که در اساطیر، تعدد عضو، معرف قدرت موجودات بوده است و انسان بدوی تیز به طور ویژه‌ای، متوجه چنین برخورد نمادینی گردید و مکرر آن را مورد استفاده قرارداد. وجود نیروی برتر که ما آن را خالق می‌نامیم از یک سو و غوطه خوردن انسان در انبوهی از ضعف‌ها از سوی دیگر او را به سمت نزدیک شدن به منبع پایداری و قدرت می‌کشاند. حال این ضعف‌ها چه بودند که انسان را متوجه خودشان کردند؟ به طور مثال مرگ به عنوان بزرگ‌ترین راز هستی انسان و غنی‌ترین سرچشمه هراس‌های او از نخستین دوره‌های ثبت شده تاریخی، کانون عمده خرافات و باورهای بشری در مورد جهان بوده است و تفکر درباره آن یکی از مباحث عمده بشری باشد. بشر در برابر مرگ واکنش‌های متفاوتی را در پیش گرفته است. اولین چیزی که به ذهن او می‌رسد جاودانگی در این دنیا است. مرگ واقعیتی است که همیشه انسان را تهدید می‌کرده و با بی‌رحمی همه را در کام خویش فرومی‌برده است، انسان چون از آن مفری نداشته است در برابر آن به واکنش‌های روانی یا به اصطلاح به انکار روی آورده است و به همین خاطر پیرامون مرگ جهانی از اسطوره و خرافات گرد آمده‌اند (رضایی، ۱۳۹۱: ۶۳).

**تکثرگرایی و نمادگرایی اعداد:** اساطیر اشارات مختلفی به موجودات چند سر دارد حیوانات، انسان‌ها، پریان، خدایان، خدای بانوان. هر یک از سرها و یا اعضای تکثیر شده دیگر، نشانه ویژگی خاص در آن موجود است. مثلاً خدای سه سر، سه وجه از قدرت خود را نشان می‌دهد در عوض مار هفت سر ناگا در ارتباط با نمادگرایی عدد هفت است؛ یعنی نماد باروری بی‌پایان نمادگرایی علم حساب نیز در ارتباط با نمادهای خاص موجودات متکثر می‌باشد (شوالیه، ۱۳۸۲: ۵۶۴). نماد شناسی اعداد در تکثرگرایی اعضای موجودات بسیار حائز اهمیت می‌باشد زیرا که تعداد عضو تکثیر شده در بسیاری از موارد ارتباط مستقیمی با جایگاه اعداد در اساطیر دارند. در برخی از سنت‌ها خصوصاً سنت‌های بابلی، هندو و فیثاغورثی، عدد، اصل بنیادینی است که جهان عینی حاصل آن است؛ منشأ همه چیزها و هماهنگی نهفته عالم به شمار می‌رود. عدد اصل بنیانی تناسب عالم در هنرهای حجمی و وزن در موسیقی است. در فلسفه هرمسی دنیای اعداد و دنیای منطق یکی انگاشته شده‌اند. اعداد صرفاً کمیت نیستند

بانوی ماه سه شخصیت دارد. تزو اسلاوها، خدای ماسه سر دارد (شجاعی، ۱۳۹۶: ۱۳۴-۱۳۷).

**چهار:** نخستین شکل جامد از چهار به وجود آمده است: طرح یا نظم فضایی تعین، ایستایی که با دوران و پویایی در تضاد است. چهار یعنی کلیت، تمامیت، کمال، یکپارچگی، زمین، نظم، عقل، اندازه، تسبیت و عدل، چهار نشان دهنده چهار جهت اصلی، چهار فصل، گاه‌های شبانه‌روز و غیره است. در فرهنگ اسلامی یک بخش چهار واحدی عبارت است از مبدأ یا آفریننده، روح عالم، جان عالم و ماده اولیه. مسلمانان همچنین به چهار فرشته و چهار منزل مرگ نیز قائل هستند (نور آقایی، ۱۳۸۸: ۵۱). مسیحیان چهار را عدد جسم و سه را عدد جان می‌دانند. برای آن‌ها چهار نشان دهنده چهار رود بهشت، چهار انجیل، چهار نویسنده اناجیل، فرشتگان اعظم، اهریمنان اصلی و غیره است. در بین اقوام هند و این عدد مفاهیمی چون: تمامیت، وفور را در بردارد. برهما که خدای آفریننده می‌باشد دارای چهار صورت است. آن‌ها پرستشگاه‌هایشان را بر روی چهار گوشه مربع که نماد نظم و غایت جهان است، بنا می‌کنند (کوپر، ۱۳۷۹: ۱۱۸).

**شش:** این عدد نشان دهنده اعتدال، هماهنگی است و در دستگاه ده‌تایی عدد تام به شمار می‌آید. فیلن آن را «زایترین عدد» نام‌گذاری می‌کند. این عدد همچنین نماد وحدت اضداد و موجود دوجنسی‌ای است که با دو مثلث متقاطع نشان داده می‌شود. به معنای عشق، تندرستی، زیبایی، شانس و بخت نیز مطرح است. در فرهنگ اساطیری سومری شش روز برای آفرینش قائل می‌شدند (کراسیان، ۱۳۸۰: ۳۰).

### نتیجه‌گیری

بشر ساکن بر زمین از ابتدای خلقت در جستجوی امکانات و شرایطی است که روح جستجوگرش را به سوی حقیقتی رهنمون و جسم ناتوانش را مأوا و پناه باشد. ترسها، نداشته‌ها، کاستی‌ها و امیدهایش او را بر آن می‌دارند که تعمق در دنیای اطراف را فراراه خویش قرار داده تا به یگانه خواست قلبی که همان رسیدن به آرامشی در پناه دستاوردهایی اندیشمندانه است رسیده و در سایه چنین شرایطی اندیشه پرسشگرش را افناعت سازد. در این مسیر خلاقیت و تفکر همراه گشته و در بستری به وسعت اسطوره نمادهایی پا به عرصه ظهور می‌گذارند که امکان

بلکه کیفیاتی نمادین به شمار می‌روند (کوپر، ۱۳۹۲: ۲۳).  
**دو:** ثنویت: تناوب؛ تنوع، ستیز؛ وابستگی غیرت: ایستایی؛ بنیادی: از این رومظهر توازی، سکون، انعکاس، قطب‌های متضاد، ذات دوگانه انسان و هوس است که در همه آن‌ها در ثنویت و دین تجلی می‌یابد. همان‌گونه که یک مظهر نقطه است، دو نمایانگر طول محسوب می‌شود. دو حیوان یا نمادهای یکسان حتی اگر از دو نوع متفاوت باشند مثل دو شیر یا یک شیر و یک گاو نر که هر دو نماد شمسی هستند مظهر قدرت مضاعف‌اند (شوالیه، ۱۳۸۲: ۶۸۱). در آیین بودائی عدد دو نشانه ثنویت سامسارا، نرینه و مادینه، نظریه و عمل، خرد و روش و نیز نابینا و گنگی که برای دیدن راه و گام برداشتن در آن باهم وحدت یافته‌اند می‌باشد. هندوان نیز به ثنویت: شاکتی - شاکتا اعتقاد دارند. نمادگرایی عدد سه در بین یونانیان و رومیان بدین صورت مطرح است: سرنوشت یا موازها سه خواهری که به عنوان موارد قسمت معروف بودند؛ هکاته سه شخصیتی است: اریشی‌ها نیز سه تن هستند که به صورت واحد معروف‌اند: سرپروس سه سر است و سیلادمی سه شاخه دارد. بدن شیمراز سه قسمت تشکیل شده است. چنانکه در مورد موجودات سه سر ژان شوالیه اظهار می‌دارد نمادگرایی کلی آن‌ها در ارتباط با سه گان است و نتیجتاً به مفهوم شدنی سه برابر و انباشته شدن شاهوارگی است. در میان تصاویر سه سر بیش از همه، تصویر خدای اسلاو «تری گلاو» یا سه سر یافت شده است که نشانه نیایش او به خاطر استیلای کاملش بر آسمان، زمین و زیرزمین بوده است (کوپر، ۱۳۷۹: ۱۱۴).

**عدد سه:** عدد ۳ یعنی کثرت، نیروی آفریننده، رشد، پیشی گرفتن از ثنویت غالب، تقریر، سنتز. نیروی سه، عالم‌گیر است و مشمول طبیعت سه‌گانه جهان، یعنی آسمان زمین و آب‌ها می‌گردد. سه یعنی انسان، شامل بدن، جان و روح یعنی تولد، زندگی و مرگ، آغاز میان و پایان، گذشته، حال و آینده. سه نخستین عدد دربرگیرنده واژه همه است.

در نمادهای تائویی عدد نیرومندی است، زیرا که نقطه مرکزی تعادل به شمار می‌رود. سه مظهر حتمیت و قدرت است مثل هرمس، مثلث خدای اصلی (هرمس الهرامسه) و شاید برای همین است که جمعیت سه هورامی‌کشد، سه جامه و سه گردونه و سه چرخ، در اساطیر مانوی، عبارت‌اند از آب، باد و آتش است. در آفریقایی‌آشانتی ایزد

نگارش این پژوهش راهنمایی کردند و همسر مهربانم که همراه و همگام من بوده است کمال تشکر و قدردانی را دارم.

### اعلام عدم تعارض منافع

نویسندگان اعلام می‌دارند که در انجام این پژوهش هیچگونه تعارض منافی برای ایشان وجود نداشته است.

یک زندگی بهتر، با اهدافی در راستای رشدی مداوم را برای او فراهم می‌کنند. انسان‌ها، مکان‌ها، اشیا، مواد اسطوره‌ای و به‌طور خاص موجودات متکثرالاعضا او را به زیور قدرت می‌آریند تا از سویی اندام روانی بشر را آماده مسیر پیچیده ارتباط با محیط کرده و از دیگر سو به روند زندگی او در جایگاه یک انسان پرسشگر مفهومی حقیقی، منطقی و مستحکم بدهند.

### تقدیر و تشکر

از استاد خانم دکتر سحر چنگیز که با نهایت دقت و حوصله و زحمات بی دریغ و بزرگوارانانه، بنده را در تنظیم و

### پی‌نوشت

Cultural Anthropology  
 Evhemere  
 Friederich  
 Michel Breal

### منابع

- آلن، تونی و دیگران، ۱۳۹۰، اسطوره‌ها و افسانه‌های ایرانی - سرور دانای آسمانها، زهره هدایتی، رامین کریمیان، نشر نی، چاپ اول، تهران.
- اکبری، تیموری، ۱۳۸۸، تاریخ هنر و نقاشی و مینیاتور، برای دانشجویان رشته‌های باستانشناسی و هنر، سبحان نور، تهران.
- آدلر، آلفرد، ۱۳۹۵، شناخت طبیعت انسان از دیدگاه روانشناسی، طاهره جواهر ساز، نشر رشد.
- باستید، روژ، ۱۳۷۰، دانش اساطیر، ترجمه جلال ستاری، تهران، توس.
- پوپ، آرتور اپهام، ۱۳۸۹، سیر و صور نقاشی ایران، یعقوب آژند، چاپ سوم، تهران، نشر مولی.
- تناولی، پرویز، ۱۳۸۰، دستبافهای روستایی و عشایری ورامین، چاپ اول. تهران، نشر یساولی.
- ذوالفقاری، حسن، ۱۳۸۹، فارسی عمومی برگزیده متون فارسی و آئین نگارش، ویرایش سوم، چاپ هفتاد و یکم، تهران، نشر چشمه.
- رزسگای، ماری، ۱۳۸۵، معراجنامه: سفر معجزه آسای پیامبر، مهناز شایسته فر، تهران مؤسسه مطالعات هنر اسلامی.
- رضایی، مهدی، ۱۳۹۱، آفرینش و مرگ در اساطیر، چاپ اول، تهران، نشر اساطیر.
- شجاعی، حیدر، ۱۳۹۶، نماد شناسی تطبیقی ۵: رنگ‌ها، اعداد، اشکال، تهران، شهر پدram.
- شوالیه، ژان و آلن گربران، ۱۳۸۲، فرهنگ نمادها، سودابه فضایی، چاپ اول، تهران، نشر جبهون.
- طالب پور، فریده، تکنیک‌های پارچه بافی ایران در صدر اسلام و عصر سلجوقی، دوفصلنامه مطالعات هنر اسلامی، سال دوم، شماره سوم، ۱۳۸۴، صفحه ۱۳۷.
- عکاشه، ثروت، ۱۳۸۰، نگارگری اسلامی، ترجمه غلامرضا تهامی، سازمان تبلیغات اسلامی، حوزه هنری، تهران.
- فضایی، سودابه، ۱۳۸۴، فرهنگ غریب آیین‌های اساطیر، رسوم، حرکات آیینی، اشیا متبرکه، کتاب‌های قدسی، اصطلاحات

عرفانی، چاپ اول، تهران، نشر افکار.

کمبل، جوزف، ۱۳۸۳، قدرت اسطوره، عباس مخبر، چاپ اول، تهران، نشر مرکز.

کوپر، جیسی، ۱۳۹۲، فرهنگ مصور نمادهای سنتی، ملیحه کرباسیان، تهران، نشر فرشاد.

گیدنز، آنتونی، ۱۳۹۷، جامعه‌شناسی، حسن چاوشیان، تهران، نشر نی.

موسوی‌الخوانساری الاصبهانی، (بی‌تا) محمد باقر، روایات الجنات فی احوال العلما و السادات، قم.

نورآقایی، آرش، ۱۳۸۸، عدد، نماد، اسطوره، تهران، افکار. هرتسفلد، ارنس، ۱۳۸۱، ایران در شرق باستان، همایون صنعتی‌زاده،

چاپ اول، تهران، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.

Art of Nepal: a catalogue of the Los Angeles Country Museum of Art Collection. By Los Angeles country museum of Art, 1985.

Litton, C.Scott, marshal cavandish: 2005, Gods,Goddesses and Mythology,Volume 11,Includes bibliographical refreces and index. New York.

Mode, Heinz Adolf, 1913, Fabulaousbeasts and Demons, publisher:phaidon.

Meletinsky, Eleazar M., 2000, The Poetics of Myth, Newyork, London: Routledge.

Norberg-Schulz, Christian, 1979, Kahn, Heidegger and the Language of Architecture, Oppositions 18, Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 28-47.

Pal.Pratapaditya, 1996, Divine images, human visions; the Max Tanenbaum collection of south Asian and Himalayan Art in the Nathional Gallery of Canada.

Shalaeva, Anastasia, 2014, Symbolism and Mythology of the Ancients: An Outline of Georg Friedrich Creuzer's Argument, Higher.

Schefold. Karl, Luca Guiliani, 1992, Godes and heroes in late archaic Greek art: Karl Schefold with the assistance. Publisher by the press syndicate of the university of Cambridge.

سایته‌ها

<http://www.manuscrits-medievau.fr/zoom.aspx?i=285157&n>

©Authors, Published by Ferdows-e-honar journal. This is an open-access paper distributed under the CC BY (license <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

