

**EXTENDED
ABSTRACT**

The Image of Lion in Assyrian Reliefs: The Examples in the Time of Ashurbanipal, II

***Medona Lia¹ Fatemeh Kateb²**

1. MA in Art Studies; Art Faculty; Alzahra University; Tehran, Iran.

mady.L1989@gmail.com

2. Professor; Faculty of Art; Alzahra University, Tehran, Iran.

Received: 20 April 2018

Accepted: 1 July 2018

Introduction

Keyword:
Image of Lion,
the time of Ashur,
Assyrian Relief,
Ashurbanipal II

As one of the prominent civilizations of northern Mesopotamia (now Iraq), Assyrian civilization enjoys a distinguished place in terms of the arts of relief and sculpture. The Assyrian art, reflecting the bravery and dauntlessness of its people, has been represented in its reliefs. Basically, the spirit of combativeness and being a warrior is the dominant theme in Assyrian carvings. In this respect, the image of lion is one of the most commonly used images in Mesopotamian Art in general and in Assyrian Art in particular. This image can be traced from the very advent of Assyrian Art, in Assyrian meal dishes and metal handicrafts up to the reliefs and architectural works created by them. The present study aimed to identify the role of the image of lion in the Assyrian reliefs in general and specifically in the time of Ashurbanipal, II. In other words, the study aimed to make it clear why the image of lion has been so commonly represented in the Assyrian reliefs. Accordingly, the symbolic meaning of lion in the reliefs was examined. "Why do the images of hunting lions symbolize the authority and power of the Assyrian kings; why do they allude to the defeat of the foes?" are the research questions. Sadr-o-Din Taheri (2012) in a study entitled the archetype of lion in Iran, Mesopotamia and ancient Egypt and Saied Ahmadi Oliaie and Mohammad Azamzadeh (2016) in a study entitled typology of the motif of standing god on animals in civilizations of Anatolia ancient Mesopotamia (Sumer, Babylonia and Ashur) have, to some extent, addressed the issue.

Methodology

The present study is descriptive-analytic in nature. The data were mainly collected based on library sources. The examined data examined include pictures of the reliefs survived from the Assyrian Art.

Results and Discussion

The empire of Assyrians is one of the most powerful, vastest and, at the same time, most formidable civilizations in Mesopotamia. Assyrians were one of the rich ethnics settling in the valley of the rivers of Tigris and Euphrates.

As the reliefs and ruins survived in Nineveh attest, they were skillful artists and dexterous craftsmen as well. The Assyrian Art started to appear in 1500 BC. In fact, the wealth and riches looted in wars tempted the Assyrian kings and nobles to order the artists to build them royal reliefs. Among the Assyrian arts, the most outstanding one is the very reliefs adorning the walls of royal palaces. In the royal palaces of the Assyrian kings there were there thousands of meters of reliefs revealing the details of the life style of the Assyrians and the adventurers of their kings.

Picture 1- The lions hunted by Ashurbanipal (627-668 BC).
Source: www.metropolitanmuseum.com



Still, among the Assyrian reliefs what is strikingly admirable is the animal images. Although there are many repetitive images of hunted and hunting animals, the dexterity of the Assyrian artists in depicting creative scenes and the sense of narration present in these reliefs is unique. The reliefs of the time of Neo-Assyrian, of Ashurnasipal, II and of Ashurbanipal in particular, are replete with scenes of lions being hunted (picture 1). The symbolic meaning of lion alludes to fire, awesomeness, theft, bravery, king of the beasts, kingdom, authority and superhuman power. Nearly in all Near East civilizations, the image of lion has been applied to imply power and kingdom. Lion has also been represented in combination with other creatures: lion-griffin, chimera and merlion. In the age of Assyrians, lions were considered to be related to a goddess named Demkina. Also, devilish demons were always represented in the shape of lions. One of the Assyrian-Babylonian infective demons is represented in the shape of a winged lion. Assyrians believed that these creatures make humans ill.

This shows that lions were not hunted as game animals; but rather they were hunted to meet a higher objective. In hunting scenes, animals have been depicted very realistically. In animal reliefs, the Assyrian artists have tried to convey the live sense of movement and sometimes even to provoke the feeling of mercy towards the dying lions. Through creating such reliefs, the Assyrian artists intended to imply nothing but the extreme power of the king. The presentation of the king's power in the hunting scene, in turn, aroused an awesome sense. The scene of a dying lion may have alluded to the pitiful situation of the enemy; that is why the scene was often accompanied by the scene of the

battles and victories.

Picture 2- The dying lioness. Neo-Assyrian Art, 650 BC.
Source: www.metropolitanmuseum.com



In a relief known as dying lioness, discovered in Ashurbanipal's palace, Nineveh, much realism has been depicted: a lioness, pierced by the arrows thrown at her, is drawing pitifully her rear hands on the ground. The pose of this lioness is nearly an integral part of all Assyrian reliefs with the theme of war. In order to magnify the place of the king, the Assyrian artist depicts the lioness/ lion as an enemy doomed to die.

Conclusion

The scene of the lions hunted in the Assyrian reliefs is something beyond the mere depiction of royal authority. Since the source of illness and devilish spirits were attributed to certain animals, killing and overcoming a large beast like a lion had to be done only by the kings alluding not only to preserving the integrity of the royal territory, but also to dominance over illness and contamination.

References

- Sadr-O-Din Taheri (2012) the architype of lion in Iran, Mesopotamia and ancient Egypt. *Journal of Visual Arts*, Issue 49. PP, 83-93.
- Ahmadi Oliaie, S. and Azamzadeh, M. (2016) Typology of the motif of standing god on animals in civilizations of Anatolia ancient Mesopotamia (Sumer, Babylonia and Ashur) have, to some extent, addressed the issue. *Journal of Archeological Studies*, Serial No 8, Issue 1, pp, 1-19.



پرویشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

مدونا لیا*

فاطمه کاتب**

تاریخ دریافت: ۹۷/۱/۳۱

تاریخ پذیرش: ۹۷/۴/۱۰

واکاوی نقش مایه شیر در نقوش برجسته آشوری

(مطالعه موردی نمونه‌های دوره آشوربانیپال دوم)**

چکیده

در تمدن آشور، نقش مایه شیر بر روی نقوش برجسته به عنوان مهم‌ترین هنر آشوریان، بسیار جلوه‌گر شده است و شکار شیران یکی از مهم‌ترین موضوعات نقوش برجسته این تمدن است. از این رو مسأله این تحقیق مطالعه نقش شیر بر نقوش برجسته آشوریان (دوره آشوربانیپال از ۶۶۸-۶۲۷ ق.م، دوره آشور جدید)، یعنی هزاره اول قبل از میلاد است. ماهیت این پژوهش از نوع تحقیقات تاریخی و توصیفی تحلیلی است و روش گردآوری اطلاعات از نوع کتابخانه‌ای است. این تحقیق سعی دارد با نگرشی در صحنه‌های شکار نقوش برجسته آشوری که دارای نقش شیر هستند، به ماهیت و دلیل استفاده و همچنین کیفیت طرح نقوش برجسته در این دوره، به عنوان هدف پژوهش، پی ببرد. در این راستا سوال پژوهش ازین قرار است: به چه علت شکار شیر نمادی از اقتدار پادشاهی آشوری و غلبه بر او نماد شکست دشمنان امپراتوری است؟ در نتیجه این پرسش باید گفت: صحنه‌های شکار شیر توسط پادشاهان آشوری که به فراوانی در دوره آشورنو یافت شده‌اند، به عنوان نمادی از سلطنت و دفع و نابودی قدرت این جانور در قالب دشمن یا نیروی پلیدی و بیماری‌زا و همچنین تقدیم آن بصورت قربانی است که تنها توسط شخص پادشاه در قالب کاهن شاه صورت می‌گرفته است.

کلیدواژه:

نقش شیر

دوره آشور

نقش برجسته

بین‌النهرین

آشوربانیپال دوم

*کارشناس ارشد پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران.

mady.1989@gmail.com

**استادگروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران.

nfkateb@gmail.com

*** این مقاله استخراج شده از پایان نامه کارشناسی ارشد رشته پژوهش هنر خانم مدونا لیا با عنوان "واکاوی نقش شیر در نقوش برجسته های آشوری (آشور نو)" با راهنمایی دکتر فاطمه کاتب می باشد.

مقدمه

آشور به عنوان یکی از تمدن‌های شمال بین‌النهرین (عراق) است که در هنر نقش برجسته‌سازی و پیکرتراشی ممتاز و سرآمد بود. هنر آشوری که با خصلت سلحشوری و جنگاوری آنان پیوند خورده است، خود را در نقش برجسته‌ها نمایان می‌کند. توجه به جنگاوری و خشونت‌طلبی از موضوعات مهم در حکاک‌های آشوری به‌شمار می‌رود. هنرمندان این حقیقت را، که تصاویر باید چنان باشند تا قدرت پادشاه را بنمایند، در شکار شیران به طرز واقع‌گرایانه و به‌خوبی نشان داده‌اند. به‌طور کلی در هنر آشوری از ورودی دروازه‌ها، تا نقوش برجسته در تزئینات دیوارهای کاخی، از نقش شیر استفاده شده است. کشتار و شکار شیر یکی از مهم‌ترین موضوعات نقوش برجسته در دوره‌ی آشوربانیپال بود که به تعداد زیادی دیوارنگاره جهت تزئین کاخ‌ها بدل می‌شود. شکست و کشتار شیران توسط پادشاه، در نقش برجسته‌های با صحنه‌ی شکار، اغلب پادشاه را پهلوانی شکست‌ناپذیر قلمداد می‌کند. تا بدین وسیله قدرت پادشاهی را به شکلی مقتدرانه توصیف کند. ازین‌رو ضرورتی احساس شد تا نقش این جانور در نقش برجسته‌ها بررسی شود. در ادامه‌ی پژوهش ابتدا به معرفی تمدن و هنر آشور و سپس با توجه به مفهوم شیر در بین‌النهرین به مطالعه‌ی نقوش برجسته‌ی دوران پادشاهی آشوربانیپال می‌پردازیم.

سوال تحقیق:

چرا شکار شیر در هنر آشوری نمادی از اقتدار پادشاهی آشوری و غلبه بر او نمادی از شکست دشمنان امپراتوری است؟

روش تحقیق:

ماهیت این پژوهش از نوع تحقیقات تاریخی و توصیفی-تحلیلی است و روش گردآوری اطلاعات از نوع کتابخانه‌ای است.

پیشینه پژوهش:

در پیشینه‌یابی این تحقیق پژوهش‌های زیر یافت شد:
مقاله‌ی، «کهن‌الگوی شیر در ایران، میانرودان و مصر باستان»، صدرالدین طاهری، سال ۱۳۹۱ شماره ۴۹، صص ۸۹-۸۳. هنرهای زیبا- هنرهای تجسمی.

مقاله‌ی «گونه‌شناسی نقش مایه‌ی خدای ایستاده بر حیوان، در تمدن‌های آسیای صغیر (هیتی) و باستانی بین‌النهرین (سومر، بابل و آشور)»، سعید احمدی‌علیایی و محمد اعظم‌زاده، سال ۱۳۹۵، شماره ۱، صص ۱۹-۱. مطالعات باستان‌شناسی. در هر دو مقاله اشاره‌ی اندکی به نقش شیر در تمدن بین‌النهرین دارد.

مقاله‌ی «نقش شکار در دوره‌ی عیلام‌نو، با نگرشی بر مهرهای استوانه‌ای و نقوش برجسته‌ی هم‌زمان در بین‌النهرین (آشور)»، ابوالقاسم دادور، فرزام ابراهیم‌زاده و مهتاب مبینی، سال ۱۳۹۲، شماره ۱۰، صص ۱۸-۵. جلوه هنر. در این مقاله به معرفی انواع صحنه‌های شکار در مهرها و نقوش برجسته در تمدن‌های نام‌برده پرداخته شده است. تفاوت پژوهش پیش‌رو با پژوهش‌های پیشین، در این است که با توجه اهمیت نقش شیر و ازدیاد صحنه‌های شکار شیر در تمدن آشور، تاکنون مقاله‌ای به این موضوع اختصاص داده نشده است.

پیدایش آشوریان

خاور نزدیک که یکی از مراکز بزرگ جهان باستان است و جلگه‌های هموار بین‌النهرین در مرکز آن قرار دارد، طی چهارهزارسال شاهد ظهور دولت‌ها و پادشاهی‌های بزرگی بود که امپراتوری آشور یکی از دیرپاترین، قدرتمندترین و پهناورترین و البته وحشت‌انگیزترین آن‌ها بود. آشوریان یکی از چند قوم ثروتمند بودند که در عصر کتب‌مقدس در دره رودخانه‌های دجله و فرات سکونت داشتند. این ناحیه میانی خاور نزدیک را که در آن هنگام بسیار حاصل‌خیز بود، بین‌النهرین یا میان‌رودان می‌خواندند (ناردو، ۱۳۹۲: ۹). آشوریان ساکن بین‌النهرین شمالی، مدت‌ها با پادشاهی‌های جنوب، سومر، اکد و بابل و میتانیان در حال جنگ بودند. تا اینکه با شکست حِتیان و ناتوانی کاسیان، توانستند بر بابل غلبه کنند و قدرت خود را پایه‌گذاری کنند (گاردنر، ۱۳۸۶: ۵۹). آشوریان پرستنده خدایی به نام آشور بودند. آشور^۱ در واقع ایزد ملی آنان بود. خدای آشور، شهریار همه ایزدان، خودآفریده، پدر ایزدان، بانی انسان، خداوندگار ایزدان بود. او ایزدی جنگ‌جو بود که در گرایز جنگ‌جویانه‌ی ملتش شریک بود. (ژیران و دیگران، ۱۳۸۹: ۷۲ و ۷۳). البته ایزد آشور، اصلی‌ترین و بزرگ‌ترین خدا بود، در یکی از کتیبه‌های آشوری مربوط به ۸۰۰ سال ق.م آمده است که آشوریان قریب به هفت‌هزار خدایان و فرشتگان داشتند. و این نشان می‌دهد که عدد خدایان آن‌ها بسیار زیاد بوده است. همچنین مردمان آشور بی‌اندازه بی‌رحم و سخت‌دل بودند. و مغلوبین را برای تقرب به خدایان خود به سخت‌ترین شکل قربانی می‌کردند (ایزدپناه، ۱۳۹۳: ۸۸). در واقع اعتقاد آنان به ایزد آشور، باعث به اسارت گرفتن دشمن در جنگ و قربانی کردن آنان می‌شد. بیشترین قربانی‌ها نیز به خدای آشور تقدیم می‌شدند. خدای آشور، یکی از خدایان خورشیدی بود و روح جنگی داشت. و بر دشمنان خود رحم نمی‌کرد. بندگان او اعتقاد داشتند که این خدا از کشته‌شدن اسیران در برابر ضریح خود خشنود می‌شود (دورانت، ۱۳۷۲: ۳۲۴). شاید این دلیل، خود توجیه‌کننده روحیه خشن و بی‌رحم آنان باشد. در کتاب پادشاهان نیز آوازه جنگ‌طلبی و خشونت آشوریان ذکر شده است. اشعیای^۲ نبی در تورات می‌گوید: «اینک شنیده‌ای که پادشاهان آشور بر سر همه‌ی ممالک چه آورده‌اند و چگونه آن‌ها را به نابودی کامل سپرده‌اند. و آیا تو نجات خواهی یافت...!» (kings21,1996:11&19) این نشان می‌دهد که هیچ‌کس از آتش این قوم در امان نبوده است.

البته آشوریان تنها ویرانگرانی سنگدل نبودند، بلکه چنان که نقش برجسته‌ها و ویرانه‌های نینوا گواهی می‌دهد، هنرمندان و سازندگانی ماهر نیز بودند (ناردو، ۱۳۹۲: ۱۱). تکوین هنر آشوری که در سال ۱۵۰۰ ق.م صورت گرفت، و تا انهدام نینوا تا ۶۱۲ ق.م نیز، دوام داشت (رهبرگنجه، ۱۳۷۷: ۵۶)؛ در واقع به علت ثروت زیادی بود که از طریق همین جنگاوری‌ها و غارت‌ها تأمین شده بود. این ثروت فراوان که به طرف سرزمین آشور سرازیر شد، هنرمندان را تشویق به ایجاد انواع هنرها کرد. ساختن نقش برجسته‌ها در درجه اول برای اشراف‌زادگان، شاهان و کاخ‌های شاهی مهم بود. هنر آشوری در روزگار پرشکوه سارگون^۳ دوم، سناخریب^۴ و آسرخدون^۵ و آشوربانیپال^۶، بر اثر حمایت آنان شکوفا شد. در دوره آسرخدون که عادل‌ترین و مهربان‌ترین پادشاه آشوریان بود، مردم آشور به طرز عجیبی راحتی یافتند. جانشین او آشوربانیپال از میوه‌ی کارهای نیک او برخوردار شد. در دوران سلطنت طولانی آشوربانیپال، آشور که به اوج قدرت و ثروت خود رسیده بود، در طریق انحطاط و انقراض افتاد. در واقع ده سال بعد از مرگ او، تاریخ آشور پایان یافت (دورانت، ۱۳۷۲: ۳۱۵، ۳۲۶). تاریخ آشور که تاریخ

جنگ‌ها و پیروزی‌هاست، سرانجام با همان شیوه‌ای که سال‌ها بر امت‌ها حکومت می‌کرد، در سال ۶۰۶ ق.م، پایان پذیرفت. و گستره‌ی عظیم این امپراتوری که از مصر تا ارمنستان وسعت داشت، از شمال میان‌رودان به کلی محو شد.

کلیاتی در مورد نقوش برجسته‌ی آشوری

نقش‌برجسته به نوعی نقش‌پردازی روی سنگ گفته می‌شود. نقش‌برجسته، تصاویری شامل بلندی و ارتفاع و بالآمدگی هستند که ممکن است روی سنگ، فلز، گل و یا عاج ایجاد شوند (دادور و غربی، ۱۳۹۱: ۱۷). بیشترین چیزی که از آشوریان بجا مانده نقوش برجسته است و ماهیت زندگی آشوریان را می‌توان از کنده‌کاری‌های برجسته فهمید. تاریخچه‌ای که این نقش‌برجسته‌ها از زندگی پادشاهان و به‌طور کلی تاریخ آشور به ما نشان می‌دهند، به‌طرز عجیبی کامل و دقیق است (گاردنر، ۱۳۸۶: ۶۱). از میان هنرهای بازمانده آشور، از همه اصیل‌تر و جالب‌تر همین نقش‌برجسته‌ها بودند که دیوارهای کاخ شاهان را زینت می‌کردند. در کاخ‌های شاهی در اتاق‌ها و راهروها، یکی پس از دیگری، هزاران متر نقش‌برجسته وجود داشت که جزئیات صحنه‌های زندگی و ماجراجویی‌های شاه را به تصویر می‌کشید (ناردو، ۱۳۹۲: ۹۲). آشوری‌ها که شهرهای بزرگ می‌ساختند و این شهرهای بزرگ نیز، کاخ‌های پرابهتی طلب می‌کرد. بنابراین بی‌نظیرترین کاخ‌های آشوری در کالچ (نیمرو^۷)، نینوا و دورشاروکین^۸ (خرساباد)، که جزء پایتخت‌های آشوریان بودند؛ بین سده‌های نهم و هفتم ق.م ساخته شدند. در این کاخ‌ها و بر روی دیواره آنها نقش‌برجسته‌هایی از نبرد، شکار و ملت‌های شکست‌خورده، در حال هدیه دادن به پادشاه، نقش می‌شد. عظمت و طول نقش‌برجسته‌ها طوری بود که فرمانروایان و سفیران خارجی را که برای ادای احترام می‌آمدند، تحت تأثیر قرار می‌داد (استیل، ۱۳۹۰: ۷۲). این نقش‌برجسته‌ها با دقت فراوانی پدید آمده بودند. هنرمندان آشوری نقوش حجاری را چون دیوارنگارهای رنگ می‌کردند؛ و صحنه‌های جنگ، شکار و مراسم مذهبی را با تاکید بر حضور مقتدرانه‌ی شاه نشان می‌دادند. محاصره شهر و قلعه دشمنان و جنگ‌ها نیز از جمله موضوع‌های متداول است. در این صحنه‌های مربوط به جنگ، تجهیزات و تدابیر جنگی و شجاعت سپاهیان آشوری با دقت بسیار تجسم یافته‌اند. ولی پیکر انسان‌ها خشک و رسمی نقش شده است (پاکباز، ۱۳۹۳: ۶۷۱). در این موضوعات، حوادث و صحنه‌های متعدد به‌طور همزمان (پرسپکتیو همزمانی)، نمایان شده‌اند. فیگورها شیوه‌ای رسمی و اغراق شده دارند و جزئیات و دقت، در لباس‌ها، معماری، طبقات اجتماعی، تسلیحات نظامی، آلات موسیقی، به شدت کمال رعایت شده‌است. و هنرمند آشوری ابعاد زندگی واقعی را به‌خوبی به تصویر کشیده‌است (ناردو، ۱۳۹۱: ۵۹). هنر آشوری با اینکه در نقش‌برجسته‌ها حوادث و وقایعی در زمان و مکان را که حقیقتاً رخ داده بودند، نقش می‌کرد، اما با جنبه رمزی و زبانی سمبلیک به عالم واقع نظر داشت. در نقش‌برجسته‌ها تراکم نقش‌ها و شخصیت‌ها کاملاً مشهود است. حضور پرسپکتیو نیز کاملاً از نقطه‌نظر آشوری به جهان نگاه می‌کند (مددپور، ۱۳۹۰: ۱۳۸). بهترین نقش‌برجسته‌های آشوری که شاهکار هنری این قوم محسوب می‌شوند، در زمان اوج هنر آشور یعنی دوره آشور نو، پدید آمدند. به غیر از جنگ و فتوحات پادشاهی، شکار از جمله موضوع مهم برای نقوش‌برجسته‌ی آشوری محسوب می‌شد. ویل دورانت می‌گوید: آنچه در میان نقش‌برجسته‌های آشوری حسی تحسین‌برانگیز دارد، نقوش جانوران است. با این که

نقوش برجسته زیادی با نقش جانوران و شکار آنان تکرار می‌شود، اما نیرومندی و قوت هنرمند آشوری در ابتکار صحنه‌ها (دوران، ۱۳۷۲: ۳۲۷) و روایتگری موجود در این نقش برجسته‌ها مخاطب را علاوه بر آگاهی دادن از داستان، در تمام صحنه‌ها وارد می‌کند. برای نقل جنگ پادشاهان و کشتار و شکار حیوانات به کمک تصویر، به سطوحی تخت و پیوسته احتیاج بود که امکان تکرار بی‌پایان آن‌ها را نشان دهد. با این تکرارها، زبان این نقش برجسته‌ها شدیداً توصیفی شد. تصاویر به دنبال هم، حکایتی واقعی را روایت می‌کردند و این پیوستگی داستانی در نقوش، باعث به‌وجود آمدن خاصیت روایت‌گری در نقش برجسته‌های آشوری شد (گاردر، ۱۳۸۶: ۶۱). اما در مورد جنس نقوش برجسته باید گفت که، آشوریان نقش برجسته‌های خود را معمولاً از سنگ می‌ساختند تا دوام و پایداری بیشتری داشته باشد. آنان برای نقش برجسته و کنده‌کاری از انواع سنگ مرغوب و عاج استفاده می‌کردند (رهبر گنجه، ۱۳۷۷: ۵۶). از لحاظ فن برجسته‌کاری نیز، برخی از نقش برجسته‌ها به زمینه نقاشی نزدیک‌تر شده‌اند، و این نشان‌دهنده میزان کم بالآمدگی در نقش برجسته‌هاست. در تصاویر آشوری حضور عناصر مختلف به همراه پرداخت فراوان به جزئیات، باعث شده که نقش برجسته از نظم کمتری برخوردار باشد. و این امر به افزایش حس تحرک پویایی کمک فراوانی کرده است. نمایش جزئیات در لباس پادشاه، بدن سربازان، نمایش عضلات حیوانات، از ویژگی‌های نقش برجسته‌های آشوری است. ایجاد حس تفران، تکرار و تسلسل تصاویر نیز از بارزترین ویژگی‌های هنری این نقوش است (دادور و روزبهانی، ۱۳۹۵: ۲۸). همچنین در نقش برجسته‌های آشوری سادگی و نظم دیده نمی‌شود. استفاده از خطوط در هم زیاد و مورب در ترکیب‌بندی شایان توجه است. قرار گرفتن پادشاه در مرکز ترکیب‌بندی نیز همواره بر اساس موقعیت او حساب شده است. و تمامی خطوط بکار رفته نیز به او اشاره دارند. تندی و خشونت در نقش برجسته‌های آشوری ویژگی برجسته دیگر آنان است. نقش برجسته‌ها و حضور چشمگیر آنان در هنر آشور به عنوان تزئیناتی شاهانه، در قرن هفتم ق.م، نشان‌دهنده نقش هنری مهم این تمدن در منطقه بین‌النهرین است که در تمدن‌های پیش از آنان دیده نشده بود.

نقش مایه‌ی شیر در نقوش برجسته‌ی دوره‌ی آشوربانیپال

از معنای سمبلیک شیر، می‌توان آتش، اُبّهت، دزدی، دلاوری، سلطان جانوران، سلطنت، قدرت، نیروی ابرانسانی و مادون انسان را نام برد. این جانور تقریباً در کلیه تمدن‌های خاور نزدیک سمبل قدرت و سلطنت به کار رفته است (دادور؛ منصوری، ۱۳۸۵: ۷۴). در ادبیات، شیر استعاره‌ای شایسته برای پادشاهان دوستدار جنگ و رب‌النوع‌های تندخو مانند نینورته یا اینانا^۹ می‌باشد. در حماسه گیلگمش^{۱۰} نیز، خدایان این مورد را بررسی می‌کنند که آیا هجوم شیرها تنبیه مناسب‌تری بوده یا نزول سیل؟ همچنین ضرب‌المثلی در سومر قدیم وجود داشت که می‌گفت: کسی که دم شیر را بگیرد، در رودخانه غرق خواهد شد! در نقش ستون‌های سومری، نقش شیر بر روی تیرک، به عنوان مظهر خدای نین‌گیرسو^{۱۱} می‌باشد. در دوره آکدیان نیز، شیر به عنوان نشان خاص رب‌النوعی بود که عمدتاً مسلح به لباس جنگاوری بوده است (بلک‌وگرین، ۱۳۹۲: ۱۹۶-۱۹۷). در تمدن بابلیان، صورت فلکی شیر را اورگولا^{۱۲} (شیر بزرگ) می‌نامیدند. اَسْرَحَدون پادشاه آشور نیز شیری سنگی به نیایشگاه شمش^{۱۳} هدیه کرده است. شمش که در اندیشه میان‌رودان ساکن خورشید بود، بعدها با خداوندگار آشور یکی

انگاشته شد (طاهری، ۱۳۹۱: ۸۷). در طرحی از نقش برجسته سنگی مالتای، نقشی آمده است که نشان می‌دهد، خدای آشور به عنوان اولین و بزرگ‌ترین خدا جلوتر از همه‌ی خدایان دیگر بر روی اژدر شیر ایستاده است (احمدی‌علیایی؛ اعظم‌زاده، ۱۳۹۵: ۹، ۱۵). در تمدن بین‌النهرین شیر در ترکیب با سایر حیوانات نیز دیده شده است مانند: شیر دیوها، اژدر شیر، شیر ماهی، پرنده‌ای با سر شیر، یا شیران بالدار؛ که اغلب نقش محافظ داشته اما در ترکیبی مثل شیر دیو، ملازم شیطان می‌باشد. زیرا در دوره آشوری آمده است که، شیر با الهه‌ای به نام دمکینه^{۱۴} در ارتباط بوده؛ همچنین دیوی اهریمن صفت نیز به شکل یک شیر مجسم می‌شد (بلک‌وگرین، ۱۳۹۲: ۲۰۱-۱۹۷). یکی از شیاطین بیماری‌زای آشوری بابلی، موجودی با سر شیر و پاهای عقاب است. آشوریان اعتقاد داشتند که این خدایان بیماری‌زا هستند که انسان را مبتلا و بیمار می‌کنند. و همچنین بیماری و ناخوشی را خدایان باعث می‌شوند، تا انسان‌ها را بخاطر گناهانشان مجازات کنند (ناردو، ۱۳۹۲: ۹۵، ۹۴). و همینطور در مورد بعضی از اجنه و فرشتگان شریر گفته شده که، چون بر آدمیان ظاهر شوند، چهره‌ی آفریده‌ای موحش به خود گیرند، از جمله پیکره انسان‌گونه با سر شیر شاخ‌دار و پاهایی مجهز به پنجه‌های تیز (ژیران و دیگران، ۱۳۸۹: ۹۳). از مجموع روایات چنین برمی‌آید که به‌طور کلی شیر در تمدن بین‌النهرین به عنوان یک قدرت و نمادی از سلطنت هم می‌تواند مَرکبی برای خدایان باشد، و هم عاملی برای نیروهای بیماری و جنگاوری. علاوه بر این‌ها، قدرت و اقتدار شیر باعث شد که به نوعی با پادشاهان نیز ارتباط پیدا کند (دادور؛ منصور، ۱۳۸۵: ۷۵). در تمدن آشور، استفاده از نقش شیر در اندازه‌هایی بزرگ و به تعداد بسیار در نقش برجسته‌ها و دیوارنگاری به چشم می‌خورد. در واقع شیر از نقش‌های رایج در کنده‌کاری آشوری است. در دوران کهن پادشاهی آشور نیز این نقش‌ها وجود داشته اما از بین رفته‌اند و نقش برجسته‌های دوران آشورنو، به‌خصوص آشورنصری پال دوم و آشوربانیپال سرشار از صحنه‌های شکار شیر است. زیرا تا اواخر هزاره سوم ق.م شیرها در سراسر منطقه بین‌النهرین رواج داشتند. و در قسمت میانی رود فرات و سرزمین آشور، آفت شکار شیر توسط پادشاهان آشوری، اصلی ضروری بشمار می‌رفت (بلک‌وگرین، ۱۳۹۲: ۱۹۶).

نقش شیر در صحنه‌های شکار

در نقش برجسته‌های آشوری بیشترین موضوع به‌جا مانده استفاده از نقش شیر در شکار پادشاهی است. با توجه به اهمیت شکار در آن دوران این نقش بیشتر از سایر موضوعات به چشم می‌خورد. در برخی از نقش برجسته‌ها می‌توان شاه را در حال غذا خوردن در باغ‌های تماشایی پر از درخت‌های میوه مشاهده کرد، در برخی دیگر نیز او به دریافت خراج از خراج‌گذاران یا شکار شیر مشغول است (ناردو، ۱۳۹۲: ۹۲). اما نقش برجسته با موضوع شکار شیران یا شکار پادشاهان یکی از بهترین نمونه‌های نقش برجسته‌های آشوری است. وقتی کشاورزی جایگزین شکار شد، تمدن بین‌النهرین شکوفا شد. با این وجود شکار از جایگاه تأمین منبع اصلی غذا، به تفریح مبدل شد. شکار همچنان در تالاب‌ها، جنگل‌ها و کوهستان‌ها ادامه یافت، اما برای فرمانروایان در شهرهای محصور، بیشتر تبدیل به تشریفات شد که برای شجاعت و برتری پادشاه و لطفی از جانب خدایان انجام می‌شد. اینکار سده‌ها ادامه یافت. از سومری‌ها گرفته تا آشوری‌های ارابه‌سوار. حیواناتی که در مراسم شکار قربانی می‌شدند، می‌بایست ارزش هم‌آوری داشته باشند. اغلب گاو وحشی یا شیر استفاده می‌شد، زیرا هم با افسانه گیلگمش هماهنگی داشت و هم

حیواناتی پرخطرتر و در نتیجه باارزش تر از سایر حیوانات بودند. زیرا شخص شاه نمی‌توانست با غلبه بر حیوانی کم‌خطر، خود را بزرگ و قدرتمند جلوه دهد. اما برای مردم عادی شکار، کاری تفریحی نبود، بلکه راهی برای پر کردن ظرف غذایشان بود. که معمولاً خرگوش، پرندگان خشکی و آبی برای غذا شکار می‌شدند. این امر نشان می‌دهد که شیر حیوانی معمولی نبود تا برای رفع نیاز غذایی شکار شود. بلکه در مرتبه‌ای بالاتر از رفع حاجات شکار می‌شده است (استیل، ۱۳۹۰: ۶۹-۶۸). از نقطه نظر هنری باید گفت، نقش برجسته آشوری در بالاترین نقطه‌ای بود که هنر خاور نزدیک بدان دست یافته بود. صحنه‌های محاصره و نبرد گاهی دارای یک حس فضا هستند. اما در صحنه‌های شکار، حیوانات با واقع‌گرایی بیشتری نشان داده شده‌اند. هنرمندان آشوری در نقش برجسته‌های مربوط به حیوانات، حس زنده حرکت، و حتی گاهی ترجم نسبت به شیرهای در حال مرگ را القا می‌کردند (ناردو، ۱۳۹۲: ۹۲). البته هنرمند آشوری لزوماً برای بیان همدردی شیر را ضعیف و مجروح رسم نمی‌کند، بلکه قصد او از تضعیف شیر به عنوان سلطان قلمروی حیوانات، بزرگ نشان دادن پادشاه آشوریان است (جنسن، ۱۳۸۸: ۳۶). شکار شیر توسط پادشاه که از جمله رویدادهای نمایشی در محوطه کاخ بود، که با آزاد کردن حیوان از قفس در محوطه میدان مانندی، آغاز می‌شد. در این صحنه‌ها پادشاه آشور سوار بر اسب و یا داخل ارابه به شکار حیوانات می‌پرداخت. پادشاه را معمولاً افراد دیگری از بزرگان نظامی همراهی می‌کردند (استیل، ۱۳۹۰: ۷۰). حجاری صحنه‌های شکار یکی از ویژگی‌های هنر آشور است. هنرمند آشوری، با خلق این نقوش در صدد نشان دادن قدرت فوق‌العاده پادشاه بود. نمایش قدرت شاه در صحنه‌های شکار باعث ترس می‌شده است. در این صحنه‌ها، هنرمند که از روحیه جنگاوری و کشتارطلبی قوم آشور متأثر بود، از جنبه خشونت به خوبی الهام گرفته است (این هنرمندان گاه اسیرانی بیگانه بودند و گاه نیز از سایر کشورها به سرزمین آشور برای خلق این آثار می‌آمدند). در اکثر حجاری‌ها حیوان در حال مرگ، و در برابر چشم اطرافیان بر زمین افتاده است. این شیر در حال مرگ ممکن است کنایه از وضعیت پادشاه دشمن باشد؛ و به همین دلیل در کنار صحنه‌های نبرد و پیروزی حکاکی شده است.

بررسی نقش شیر در نقش برجسته‌های آشوری
 در هزاره اول ق.م سه پادشاه آشوری، آشورنصریپال^{۱۵} دوم، سارگون دوم و



تصویر ۱: شکار شیران توسط آشوربانیپال، ۶۲۷-۶۶۸ ق.م.
 منبع: www.metropolitanmuseum.com

آشور بانیپال، علاقه زیادی به شکار داشتند. اما فرهنگ والای آشوری، در زمان آشوربانیپال، در نتیجه افزایش برتری و قدرت این امپراتوری به مدت یک قرن بود.

اولین نقش برجسته‌ای که از دوره آشوربانیپال موجود است، از کاخ شمالی نینوا بدست آمده و شاه آشور را در داخل ارابه در حال حمله به شیر نشان داده است. در صحنه این شکار مطابق سنت گذشته سر و صورت شاه از نیم‌رخ و خود بدن نیز از روبرو دیده می‌شود (تصویر ۱). در داخل ارابه به جز شاه سه نفر دیگر قرار دارند. یک ارابه‌ران که پیشانی‌بندی به

سر بسته، و تزئینات مو و ریش مانند شاه است. لباسش شامل پیراهن آستین کوتاه و تزئینات نیز مانند لباس شاه است. و از نیم رخ در حال راندن ارابه نشان داده شده است که افسار اسبها را به دست دارد. تزئینات مو و ریش آشوربانیپال مانند دوره آشورنصیرپال است. شاه در این صحنه یک کلاه مخروطی بر سر دارد، و لباسش آستین کوتاه می باشد. وسایل تزئینی شاه نیز شامل دستبند، کمربند، بازوبند و گوشواره است. شخصی که در جلوتر قرار گرفته و سوار بر اسب

است، یکی از خواجگان بدون کلاه و بدون ریش درباری است لباس آستین کوتاه دارد و کمربندی به صورت پهن و سه قسمتی دارد. به نظر می رسد این نوع لباس مخصوص دوره آشوربانیپال است چون در دوره های دیگر دیده نشده است. در این ترکیب بندی شیر در حالتی غیرمسکون مجسم شده است. و در نزدیک ترین قسمت به پادشاه (مرکز توجه) نقش شده است (دورانت، ۱۳۷۲: ۳۲۷). در این نقش برجسته ها صورت جانوران با دقت بالایی تصویر شده که بتواند نزاع میان انسان (پادشاه) و جانور (شیر) را به شکوه مندترین صحنه های هنری در بین النهرین تبدیل کند. شیرها را پس از به خشم آوردن، از قفس آزاد می کردند تا شاه سوار بر ارابه، این جانوران خشمگین را با تیر و کمان شکار کند، و شهادت خود را به اثبات برساند. برآمدگی شگفت انگیز عضله های انسان و جانوران در این نقش برجسته ها بی نظیر است (هارت، ۱۳۸۲: ۱۱۱).

در نقش برجسته دیگری معروف به ماده شیر محتضر، که از کاخ آشوربانیپال در نینوا کشف شده است، واقع گرایی بسیاری به چشم می خورد (تصویر ۲). ماده شیری در اثر تیرهایی که او را سوراخ کرده اند و در حالتی افتان و لنگان، پاهایش را بر روی زمین می کشاند. این حالت ماده شیر، جزئی از هنر آشوری است که در تمام نقش برجسته های با موضوع جنگ نیز تکرار شده است. و در آن جا به جای شیر، سرباز دشمن جای آن را گرفته است. رئالیستی موجود در این اثر توسط، عضلات پیچ و تاب گرفته، رگ های برآمده، چین های پوزه جانور، گوش های خوابیده و بدن کشیده او (بر اثر درد)، خودنمایی می کند. بعضی معتقدند که این در صحنه تراژیک قهرمان اصلی شیر است، که با این حالت از واقع گرایی نمایان شده است. اما

هنرمند آشوری در تلاش برای بزرگداشت احساس همدردی با شیران نبوده و حالت محتضر شیران را به قصد بزرگنمایی پادشاه را استفاده کرده است (گاردنر، ۱۳۸۶: ۶۳). شیر به عنوان دشمنی تلقی می شد که باید از پای درآورده شود.

در نقش برجسته دیگری از آشوربانیپال، او را استوار در برابر شیری که بر روی دو پا ایستاده



تصویر ۲. ماده شیر محتضر، آشور نو، ۶۵۰ ق.م.
منبع: www.metropolitanmuseum.com



تصویر ۳. نبرد آشوربانیپال با شیر، ۶۵۰ ق.م.
منبع: www.flickr.com

است و شمشیر را در شکم شیر فرو کرده می‌بینیم (تصویر ۳). در حالی که تیری بر سرشیر مشاهده می‌شود و دستانش هیچ توانی برای مقابله در برابر پادشاه ندارد، توجه را به طرز خاصی به سوی خود جلب می‌کند. چرا که در این نقش ناتوانی شیر و توانایی پادشاه صریح و در نهایت زیبایی نشان داده شده‌است، در این صحنه پادشاه بر کالسکه‌ای سوار نیست که در آن حال قفسی شیران را برای شکارش باز کرده باشند، بلکه هر دو، هم پادشاه و هم شیر، بر روی زمین و تقریباً



تصویر ۴: صحنه‌ای از شیرهای کشته شده توسط آشوربانیپال، ۶۵۰ ق.م.
منبع: www.metropolitanmuseum.com



تصویر ۵: آشوربانیپال در حاکم‌ای مراسم متبرک کردن جسد شیرهای مرده،
۶۳۵-۶۴۵ ق.م. منبع: www.metropolitanmuseum.com

به یک اندازه نشان داده شده‌اند، قدرت پادشاه در کنار بی‌رحمیش به خوبی در این نقش برجسته‌ها پایدار مانده است (مظفری، ۱۳۹۲: ۳۸). برای شکار شیران، شاه در هنگام روز از شهر خارج شده و به شکارگاه محصور می‌رفت که در آن جا شیرها از قفس آزاد می‌کردند. شاه گه‌گاهی از روی ارابه و گاهی نیز، پیاده آنان را شکار می‌کرد. حیوانات با تیرو کمان کشته شده و سپس به خدایان تقدیم می‌شدند. طی هزاران سال این وظیفه بر عهده پادشاهان آشوری بود و موقعیت مهمی برای آنان تلقی می‌شد (استیل، ۱۳۹۰: ۷۱-۷۰). زیرا عقیده‌ای رایج در بین‌النهرین وجود داشت که می‌گفت: هدف از خلقت انسان خدمت‌گزاری خدایان است. به این معنا که پیوسته، خدمت به خدایان امری واجب و ضروری محسوب می‌شد. و هم‌چنین در میان انواع متعدد پیشکش‌ها، واژه قربانی به‌طور خاص به کشتار حیوان اشاره دارد (بلک و گرین، ۱۳۹۲: ۲۶۲). در ادامه صحنه شکار آشوربانیپال، شیرهایی که شکار کرده و کشته شده‌اند، بر روی زمین افتاده‌اند. در این نقش برجسته، نقش دو شیرنر و یک شیر ماده در بالا، که با تیر و کمان کشته شده‌اند، مشاهده می‌شود (تصویر ۴) عضلات بدن شیرها بخوبی برجسته‌سازی شده‌اند (دادور؛ ابراهیم‌زاده و مبینی، ۱۳۹۲: ۱۴). در نقش برجسته‌های دارای صحنه‌های شکار جانوران فضایی باز و گسترده وجود دارد که احتمالاً برای نشان دادن فضای شکارگاه بوده است

(هارت، ۱۳۸۲: ۱۱۲). پادشاه به عنوان محافظ مردم قلمروی خویش، موظف بود آنان را در برابر دشمنان سرزمینش حفظ کند؛ و شکار و کشتار شیران نمادی از این وظیفه شاهنشاهی او بود. بعد از پایان شکار، در نقش برجسته دیگری آشوربانیپال با آب مقدس در حال متبرک کردن جسد شیران مرده است. مراسم تبرک و

تقدیس کردن جانور برای تقدیم آن به معبد به عنوان قربانی انجام می‌شد، که می‌بایست حتماً توسط پادشاه انجام شود (محمدپناه، ۱۳۹۲: ۹۰) (تصویر ۵). معمولاً جسد شیران بعد از مراسم تبرک به الهه ایشتر تقدیم می‌شدند. فقط ۱۸۰ محراب، جهت قربانی کردن حیوانات برای الهه

ایشتر وجود داشت (استیل، ۱۳۹۰: ۷۱). در مورد نقش برجسته‌های دوره آشوربانیپال باید گفت: می‌توان کیفیت عالی و نبوغ بسیار زیادی در طرح‌ها مشاهده کرد، که نشان‌دهنده حمایت آشوربانیپال از هنر در این دوران است. درخشش بسیار زیاد طرح‌ها بخاطر رنگ آمیزی و نقش برجسته‌های قالب‌گیری شده به همراه جزئیات فراوان و طراحی زیبا از ویژگی‌های نقش برجسته‌های دوره آشوربانیپال است (مورتگات، ۱۳۹۲: ۲۹۰). نقش برجسته‌های شکار شیران اوج تقابل شاه و شیران را نشان می‌دهد و اوج بی‌رحمی پادشاهان آشوری را آشکار می‌سازد.

اندیشه ایجاد نقش برجسته‌ها صرفاً زنده نگه داشتن خاطره این فتوحات نبوده‌است. زیرا در تمدن‌های قدیم باورهای عمیق نسبت به قدرت تصاویر حک شده وجود داشت. آن‌ها بر این باور بودند، با نشان دادن پادشاه در حال پانهادن بر دشمنان یا کشتن شیران، قدرت او در آینده نیز برای غلبه بر دشمن تجدید شده و پیروزی او در آینده حتمی خواهد بود. با گذشت زمان این نقش برجسته‌ها به گاه‌شمار مصور و کامل زندگی و جنگاوری پادشاهان آشوری مبدل شدند (گامبریچ، ۱۳۹۳: ۶۱-۶۰). به همین دلیل هنر دروه آشوربانیپال به نشان دادن جهان حیوانات وحشی و شکست آنان اختصاص یافت. زیرا به‌هنگام نگرستن به جدال شیرها و شاه، بیش از احساس هیجان از غلبه بر شرارت، تحت تأثیر سرنوشت سلطان حیوانات و اقتدار شاه قرار می‌گیریم. زیبایی کمال یافته و جذابیت این صحنه‌های شکار، که حاصل هنر کلاسیک بین‌النهرین است، یک دوره هنری تمام‌عیار را نشان می‌دهد. هنری مصور و بیان‌کننده مفهوم پادشاهی که تمدن آشوربان، آن را تکامل بخشید و در زمان آشوربانیپال به اوج تحول و کمال خود دست یافت (مورتگات، ۱۳۹۲: ۲۹۴).



تصویر ۶: جزئیات نقوش برجسته شکار شیران آشوربانیپال،

منبع: www.metropolitanmuseum.com



تصویر ۷: آزاد کردن شیر خشمگین از قفس برای شکار، آشوربانیپال.

منبع: www.metropolitanmuseum.com

نتیجه

به‌طور کلی نقوش برجسته‌های کاخ‌های آشوری نشان‌دهنده صحنه‌هایی از زندگی شاهان، پیروزی در جنگ‌ها، تصرف شهرها، غارت و کشتن دشمنان، مناسک مذهبی، صحنه‌هایی از زندگی روزمره و صحنه‌هایی از شکار است، که نشان‌دهنده مقام شاه آشوری می‌باشد. نقوش برجسته‌ی آشوری بیانگر عظمت و قدرت امپراتوری آشوربان است. روایت‌گری و توصیف جزئیات در حد بالایی در نقش برجسته‌های آشوری به چشم می‌خورد. در صحنه‌های جنگ و کشتار بیگانگان، ما با جزئیات و تراکم بیشتری رو به‌رو هستیم. اما در نقش برجسته‌هایی با موضوع شکار، این تراکم به چشم نمی‌خورد. صحنه‌ها بزرگ‌تر و خلوت‌تر به نظر می‌رسند. و حس واقع‌گرایانه‌ی بیشتری دارند. هنرمند آشوری با تأکید بر حس خشونت‌طلبی قوم آشور در صحنه‌ها، به خوبی توانسته انگیزه و ماهیت شکار را نشان دهد. با بررسی صحنه‌های شکار در نقش برجسته‌های آشوری



تصویر ۸: محاصره و کشتار شیر، آشوربانیپال، ۶۶۸-۶۳۱.

منبع: www.metropolitanmuseum.com

در دوره آشورنو، این نتایج بدست آمد: که در دوران حکومت آشوربانپال صنعت پیکر تراشی و نقش برجسته به اوج دوران خود در هزاره اول قبل از میلاد رسید. تزئین کاخ‌ها با نقوش برجسته باعث افزایش این هنر و ترقی آن شد. و استفاده از صحنه‌های شکار حیوانات به بیشترین حد خود رسید. که البته با وجود شکار حیوانات بسیاری از قبیل گاو وحشی، پرندگان و غیره؛ شکار شیر بیشترین اهمیت را دارا بود. علاوه بر جنبه‌ی تفریح، شکار شیر اتفاقی نمادین بود. شکار شیر برای معیشت نبود. آنچه مسلم است، شیر به عنوان یک تفریح رایج در بین پادشاهان آشوری مرسوم بوده؛ اما در جهت تأیید یا رد فرضیه‌ی پژوهش باید عنوان کرد؛ که نشان دادن حالتی ترحم‌برانگیزانه نسبت به شیرها، در نقش برجسته‌های آشوری، چیزی فراتر از ثبت اقتدار پادشاه می‌باشد. زیرا با توجه به مظهر حیوانی بعضی از ارواح و خدایان بیماری‌زا در آشور دیدیم که، کشتن و غلبه بر حیوانی بزرگ مانند شیر، فقط توسط پادشاه انجام می‌شد و علاوه بر حفظ مقام شاهی او در حفاظت از سرزمین و قلمروی خویش، به غلبه بر قدرت بیماری و پلیدی نیز اشاره می‌کند. مراسم قربانی و تقدیس شیر بعد از شکار توسط پادشاه، به نقش کهنانت (پادشاه کاهن اعظم است) او در مراسمی مذهبی اشاره دارد. همچنین شکار این حیوان غیر از جنبه تفریحی سلطنتی نزد پادشاهان آشوری برای نشان دادن قدرت آنان در شکست پادشاه حیوانات، که نمادی از پادشاه دشمن نیز بود، می‌باشد و با توجه به قدرت تصاویر در دنیای باستان، حکاکی این صحنه‌ها برای حفظ و القای عظمت امپراتوری و قدرت پادشاه در شکست دشمنان و همچنین اقتدار او در نقش کاهن‌شاه است. هنر اساطیری آشوری با غلبه بر این جانوران وحشی، با جلال دادن به پادشاه به صورتی متمایز از دیگر هنرها؛ شیر را به عنصری مهم در نقوش برجسته‌ی این تمدن تبدیل کرده است.

پی‌نوشت:

۱. Ashur.
۲. Isaiah از پیامبران عهدعتیق و نویسنده کتاب اشعیا در تورات.
۳. Sargon
۴. Sennacherib
۵. Esarhaddon
۶. Ashurbanipal
۷. Nimrod, Kalah
۸. Dur-sharrukin, Khorsabad
۹. Inna, Ninurta، خدای برکت‌بخشنده.
۱۰. Gilgamesh، پنجمین شاه اوروک و پسر لوگالباندا. حماسه گیلگمش.
۱۱. Ningersu، شکل محلی خدای نینورته، خداوندگار گیرسو.
۱۲. Urgola، صورت فلکی شیربزرگ.
۱۳. خداوندگار خورشید که با ستاره آشور نشان داده می‌شده است.
۱۴. الهه دمکینه که حیوان مظهر او شیر بوده است، همسر آنکی.
۱۵. Ashurnasirpal

منابع:

- ایزدپناه، مهرداد(۱۳۹۳)، آشنایی با ادیان قدیم ایران و بین‌النهرین، چاپ چهارم، تهران: محور.
- استیل، فیلیپ(۱۳۹۰)، تاریخ فرهنگ و تمدن بین‌النهرین، چاپ دوم، ترجمه محمدصادق شریعتی، تهران: سبزان.
- احمدی‌علیایی، سعید؛ اعظم‌زاده، محمد(۱۳۹۵)، گونه‌شناسی نقش‌مایه خدای ایستاده بر حیوان در تمدن‌های آسیای صغیر- (هیتی) و باستانی بین‌النهرین (سومر، بابل و آشور)، مطالعات باستان‌شناسی، دوره ۸، شماره ۱، صص ۱۹-۱.
- پلک، جرمی؛ گرین، آنتونی(۱۳۹۲)، فرهنگ‌نامه خدایان، دیوان و نمادهای بین‌النهرین باستان، چاپ سوم، ترجمه پیمان متین، تهران: امیرکبیر.
- پاکباز، روئین(۱۳۹۳)، دایره‌المعارف هنر، چاپ چهاردهم، تهران: فرهنگ معاصر.
- دادور، ابوالقاسم؛ منصوری، الهام(۱۳۸۵)، درآمدی بر اسطوره‌ها و نمادهای ایران و هند در عهد باستان، چاپ اول، تهران: دانشگاه الزهراء(س) و کله‌هر.
- دادور، ابوالقاسم؛ ابراهیم‌زاده، فرزاد؛ مبینی، مهتاب(۱۳۹۲)، نقش شکار در دوره عیلام‌نو (۶۵۰-۱۰۰۰ ق.م) با نگرشی بر مهرهای استوانه‌ای و نقوش برجسته، هم‌زمان در بین‌النهرین آشوری، جلوه هنر، شماره ۱۰، صص ۱۸-۵.
- دورانت، ویل(۱۳۷۲)، تاریخ تمدن (مشرق زمین: گاهواره تمدن)، چاپ چهارم، ترجمه احمد آرام؛ ع. پاشایی؛ امیرحسین آریان‌پور، تهران: انتشارات و آموزش انقلاب اسلامی (شرکت سهامی).
- دیویس، پنلوپ و دیگران(۱۳۸۸)، تاریخ هنر جنسن، چاپ اول، ترجمه فرزاد سجودی و دیگران، تهران: فرهنگستان میردشتی.
- رهبرگنج، تورج(۱۳۷۷)، هنر آشور، مجله کیهان فرهنگی، شماره ۱۴۶، صص ۵۷-۵۵.
- ژیران، ف؛ لاکوئه، گ؛ دلاپورت، ل(۱۳۸۹)، اساطیر آشور و بابل، چاپ چهارم، ترجمه دکتر ابوالقاسم اسماعیل‌پور، تهران: قطره.
- گاردنر، هلن(۱۳۸۶)، هنر در گذر زمان، چاپ هشتم، ترجمه محمدتقی فرامرزی، تهران: آگاه.
- گامبریچ، ارنست هانس(۱۳۹۳)، تاریخ هنر، چاپ ششم، ترجمه علی رامین، تهران: نشر نی.
- هارت، فردریک(۱۳۸۲)، سی‌دو هزار سال تاریخ هنر: نقاشی، پیکر تراشی، معماری، چاپ اول، ترجمه موسی اکرمی و دیگران، تهران: پیکان.
- طاهری، صدرالدین(۱۳۹۱)، کهن‌الگوی شیر در ایران، میان‌رودان و مصر باستان، هنرهای زیبا-هنرهای تجسمی، شماره ۴۹، صص ۹۳-۸۳.
- مددپور، محمد(۱۳۹۰)، آشنایی با آرای متفکران هنر و زیبایی در نظر متفکران شرق درباره هنر: ۱، چاپ سوم، تهران: سوره مهر.
- مورتگات، آنتون(۱۳۹۲)، هنر بین‌النهرین باستان: هنر کلاسیک خاور نزدیک، چاپ ششم، ترجمه زهرا باستی و دکتر محمدرحیم صراف، تهران: سمت.
- مظفری، اسدا... (۱۳۹۲)، هنر بین‌النهرین، مجله الکترونیکی عقربه، شماره ۲۳، صص ۴۱-۳۰.
- محمدپناه، بهنام(۱۳۹۲)، اسرار تمدن‌های باستانی بین‌النهرین، چاپ سوم، تهران: سبزان.
- ناردو، دان(۱۳۹۱)، بین‌النهرین باستان، چاپ سوم، ترجمه سهیل سُمی، تهران: ققنوس.
- _____ (۱۳۹۲)، امپراتوری آشور، چاپ هفتم، ترجمه مهدی حقیقت‌خواه، تهران: ققنوس.

-The New English Bible (1970), First published, Great Britian: Oxford University Press.

-www.flickr.com

-www.metropolitanmuseumofart.com