**-Asyryjska sztuka-**

Wojowniczość i zaborcza polityka Asyrii wywarły piętno na sztuce asyryjskiej, w której na pierwsze miejsce wysuwa się tematyka wojen oraz ideał człowieka obdarzonego siłą fizyczną, dobrego oficera i żołnierza. Polityczna zależność od huryckiego Państwa Mitanni w drugiej połowie II tysiąclecia p.n.e., a potem kontakty i różnymi innymi społecznościami spowodowały uformowanie się asyryjskiej sztuki jako wypadkowej wielu kultur.

Z różnych obcych artystycznych elementów, dostosowanych do miejscowych potrzeb i upodobań, wytworzyła się jedyna w swoim rodzaju twórczość prezentująca bogactwo środków wyrazu i swoiste wyczucie tworzywa: kamienia, metali, kości, gliny i drewna. Jej odrębność uwidoczniła się w ujęciu tematów i motywów, tak własnych jak i odziedziczonych po sztuce babilońskiej oraz przyjętych z zewnątrz. Sztuka Asyrii w porównaniu ze starszą twórczością Mezopotamii ma bardziej świecki charakter, choć była związana w jakimś stopniu z religią, tak jak i inne kultury starożytnego Wschodu.

Największy rozwój samodzielnej twórczości przypada w Asyrii na koniec II tysiąclecia i dwa pierwsze wieki I tysiąclecia p.n.e.

Najbardziej charakterystyczną cechą plastyki asyryjskiej jest specyficzne ujęcie wizerunków człowieka, w szczególności uwidaczniające się w dążeniu do subiektywnego ideału męskości. Takim ideałem był król potężny, król zwycięzca, król potężny, król o doskonałej budowie ciała – niedościgniony wzorzec wszystkich opracowań.

Zarówno w wyobrażeniach na płaskorzeźbie jak i na pełnej plastyce podkreślane są walory siły fizycznej, których wyrazem jest rozwinięta i przesadnie uwydatniona muskulatura oraz kręcone, gęste, długie fryzury i brody. Rysy twarzy są z reguły specyficznie wyostrzone. Uzyskano tym sposobem typ groźnego oblicza o marsowym spojrzeniu, przy tym oddającego w pełni asyryjskie cechy antropologiczne. Rzeźbiarze nie interesowali się osobowością człowieka, rozróżniając wizerunki ludzi poprzez odmienne nakrycie głowy, inny ubiór, fryzurę, biżuterię, broń oraz atrybuty władzy.

Powstały pewne schematy i kanony wyobrażeń, odzwierciedlające hierarchie społeczną, gdyż strój i wzrost określały pozycję społeczną i piastowane godności. Charakterystyczne dla całego starożytnego Wschodu zasada przedstawiania człowieka w jego największej płaszczyźnie ewoluowała w kierunku nowej konwencji – ukazywania rzeczywistego profilu.

Na tym tle zaskakuje trafność i świeżość obserwacji świata zwierzęcego, zarówno w oddaniu indywidualnych cech, jak i w opracowaniu scen. Plastyka asyryjska odznacza się wielką różnorodnością tematów i motywów, umiejętnością zarówno dynamicznego a także i statycznego ujęcia wyobrażeń.

**Rzeźba monumentalna**

Geneza asyryjskiej rzeźby pełnej sięga III tys. p.n.e.. W tym okresie w północnej Mezopotamii wykształciła się szkoła rzeźbiarska, której mistrzowie stosowali bardziej smukły modelunek niż na południu. Ich rzeźby figuralne zachowują zwartą kompozycję sumeryjskiego stylu bloku, lecz charakteryzują się wydłużoną sylwetką przypominającą stożek lub cylinder, a twarze pokrywa broda. Do tych tradycji nawiązuje rzeźba asyryjska, o której można mówić dopiero od XIV wieku p.n.e.. Jej pełniejszy rozwój przypada na pierwszą połowę I tys. p.n.e., apogeum zaś na IX wiek p.n.e. W sztuce asyryjskiej rzeźba pełna nigdy nie odgrywała samodzielnej roli, lecz był podporządkowana reliefowi, czego najlepszym dowodem są dzieła, łączące oba te typy opracowań.

Rzeźbę statuaryczną, najczęściej kamienną, reprezentują głównie posągi bogów, władców oraz wyobrażenia dobrych geniuszy. Te trzy rodzaje przedstawień charakteryzuje podobne konwencja opracowania – przypominają kształtem trzon kolumny, ozdobionej ornamentalnymi wyobrażeniami ubioru. Jednocześnie w asyryjskiej rzeźbie rozwijał się inny typ przedstawień, nawiązujący do sumeryjskiego stylu bloku – masywne posągi w pozycji siedzącej. Najczęściej jednak bogowie, królowie i geniusze ukazywani są frontalnie w sposób hieratyczny, w statycznej pozycji stojącej, ubrani w długie szaty, często obramowane frędzlami. Czasami mają tylko długie spódnice i obnażone torsy, które opracowane są schematycznie, a masywna muskulatura zaznaczone jest niepoprawnie. Reprezentatywną rzeźbą tego typu jest posąg Aszurnasirapli II (Ryc.?), o wysokości 1,06 m, wykonana z wapienia.

Mimo słabo opracowanego modelunku rzeźba ta świadczy o dużym postępie w Mezopotamii w opracowywaniu ciała ludzkiego. Jest masywna o twarzy schematycznej i mało wyrazistej. Trudno jest nie dostrzec jednak doskonałej obróbki kamienia, która widoczna jest szczególnie w potraktowaniu z wielką drobiazgowością każdego pasa włosów fryzury i pukla brody oraz we wszystkich detalach odzieży.

Oprócz rzeźby statuarycznej o charakterze oficjalnym istniała również drobna plastyka, głównie brązowa i terakotowa, wzorująca się na kanonach wielkiej sztuki, niekiedy również powtarzająca starsze tradycyjne schematy, na przykład w przedstawieniach konkubin z podkreślonymi cechami płci.

Drobną plastykę reprezentują głównie statuetki bóstw, dobrych geniuszy i demonów (Ryc.?), wykonane niekiedy prymitywnie. Są to przedmioty o charakterze dewocyjnym, używane w codziennym kulcie i magii.

Z wolnostojącą rzeźbą pełną spokrewnione były rzeźby ustawione w głównych bramach i paradnych przejściach pałaców i wejściach do świątyń. Wśród nich wyodrębnia się dwie grupy: wyobrażenia strażników bram – *lamassu* i dekoracyjne ortostaty opracowane w bardzo wypukłym reliefie, z wyobrażeniami Enkidu i Gilgamesza, skrzydlatych geniuszy o ludzkiej postaci oraz demonów. Te dwie grupy przedstawień są ze sobą ściśle związane i łączą cechy rzeźby pełnej i płaskorzeźby w jednym opracowaniu plastycznym. Rzeźby te mają wszystkie cechy wolnostojącej plastyki asyryjskiej: monumentalność, podkreślenie fizycznej siły poprzez uwydatnienie muskulatury oraz doskonałe opracowanie szczegółów. Są bardziej dynamiczne w ujęciu niż opracowania statuaryczne.

**Płaskorzeźba**

Płaskorzeźba w sztuce asyryjskiej wysuwa się na pierwsze miejsce. Służyła ona jako dekoracja ścian pałaców królewskich, była więc związana z architekturą. Tworzywem był zazwyczaj marmur mosulski lub alabaster, niekiedy także metal, np. okładziny bramy Salmanasara III z Imgurenlil, opracowane w brązowej blasze technikami toreutyki. Okładzinę dolnych partii ścian stanowił kamień pocięty na wielkie płyty, ortostaty, które ze względu na swój duży ciężar były wpuszczane w posadzkę. Przypuszcza się, że rzeźbiono je wtedy, gdy były już stale osadzone w murze.

Najczęściej postacie modelowane były płasko, słabo wyodrębnione z tła, ale o ostro zaznaczonych konturach sylwetek. Zazwyczaj płaskorzeźby asyryjskie tworzyły cykle narracyjne o kompozycji pasowej. Zaznaczyła się tendencja do ukazywania postaci ludzkiej w rzeczywistym profilu, do określania drugiego planu akcji oraz do eksponowania scen, w których król był postacią centralną. Reliefy miały ilustrować czyny i potęgę króla oraz ludzi z nim związanych, a więc dostojników dworskich i armii, na której opierała się jego władza.

Jak każda żywa sztuka, tak i płaskorzeźba asyryjska ulegała wpływom i kaprysom mody. Na tle dziejów wyraźnie rysują się etapy jej rozwoju. Pierwszy okres do XIV do X wieku p.n.e. odznacza się niejednorodnością stylową i dążeniem do wypracowania form. Widoczne są wtedy różne wpływy kulturowe, ale najbardziej wyraziście krzyżują się dwie linie: jedna idąca z tradycji akadyjskiej poprzez staro babilońską; druga wywodząca się z tradycji huryckiej lub hurycko-hetyckiej.

W tym czasie podjęto próby uzyskania rozwoju akcji przez wyobrażenie następujących po sobie czynności. Przykładem jest ołtarz Tukultininurty I z XIII wieku p.n.e., na którym król został ukazany dwukrotnie w pozach modlitewnych przed ołtarzem: najpierw stojąc, potem klęcząc (Fig. ?).

W ciągu IX wieku p.n.e. styl reliefów asyryjskich był surowy, jeszcze nie ukształtowany ostatecznie. Cechowała go statyczność ujęcia, brak hierarchicznego zróżnicowania postaci – król był tego samego wzrostu co żołnierz – nieznajomość zasad perspektywy – żołnierze mają taką samą wysokość jak twierdza (Fig. 95). Wolną przestrzeń wypełniano przypadkowymi motywami. Często w ogóle brak krajobrazu, a ziemia zaznaczona jest tylko prostą linią. Zachowały nikłe ślady polichromii.

W płaskorzeźbach z tego okresu przeważają statyczne wyobrażenia króla i bogów w kompozycjach rytualnych. Nieliczne natomiast są sceny ilustrujące wojny i polowania. W nich głównie widoczne są wpływy reliefu hetyckiego.

Za czasów panowania Salmanasara III wykrystalizowały się charakterystyczne cechy sztuki. Rzeźbiarze rozwijali na reliefach akcję w czasie i przestrzeni, ujmując w sposób dokumentalny przedstawienia wydarzeń. Reliefy z tego okresu mówią o zwycięskich pochodach wojsk królewskich i uzupełniane są napisami. Najciekawszym dziełem są brązowe okładziny bramy z Imgurenii, ilustrujące w dwupasowym układzie historię pochodu Salmanasara III do źródeł Tygrysu, między innymi wyprawę wojenną do Urartu.

Okres panowania Sargona II był następnym etapem rozwoju płaskorzeźby. Wyobrażenie figuralne z tego okresu są bardziej wyraziste, lepiej opracowane rzeźbiarsko, o bardziej plastycznym modelunku, dającym iluzję głębi i grę światłocienia. Niekiedy znika pasowość , a poszczególne sceny rozrzucone po całej powierzchni. Ustaliła się skala wyobrażeń ludzi. Przeważała tematyka balistyczna, pozwalająca wniknąć w szczegóły procedury wojen, w których Asyryjczycy odznaczali się okrucieństwem i bezwzględnością. Pojawiły się też sceny związane z dniem codziennym, na przykład sceny budowy oraz wyładunku i przewozów szlakami wodnymi.

Początkowo w tym duchu tworzyli również artyści za czasów następcy Sargona II, Senacheryba. Zaznaczyły się jednak też pewne różnice w ich działaniach. Postacie ukazywane na reliefach miały mniejsze wymiary, co pozwalało umieścić znacznie więcej scen i motywów na płaszczyźnie. Liczniejsze są sceny bitewne. Rozwój akcji w układzie horyzontalnym naruszają szeregi ludzi w górnych partiach płaskorzeźb. Osoba króla nie zajmowała centralnego położenia w kompozycji, lecz jest umieszczana z boku i nie wyróżnia się większą skalą. Pojawił się krajobraz potraktowany ornamentalnie, który umożliwiał jednak ustalenie miejsca akcji.

Ostatnie etap rozwoju asyryjskiej sztuki płaskorzeźbionej reprezentują wyobrażenia z okresu panowania Aszurbanipala. Zachowanie płaskorzeźby pochodzą z dwóch różnych rezydencji i mają zupełnie odmienny charakter.

Reliefy z pałacu Senacheryba w Niniwie, w którym mieszkał początkowo także Aszurbanipal, niewiele się różnią od wcześniejszych. W wielu wypadkach cechuje je sztywność i nieprzejrzystość kompozycji. Powierzchnię tworzą wypełniają postacie tworzące gmatwaninę wielu odrębnych scen, składających się na cały temat. Płaskorzeźby te ilustrują wojnę z Elamem, a sceny rzezi rozgrywają się pod murami Suzy.

Płaskorzeźby z drugiego pałacu, zbudowanego przez Aszurbanipala, są całkowicie różne od tamtych, pełne życia. Przedstawiają między innymi akcję przeciw koczownikom arabskim z Pustyni Syryjskiej. Szczególnie interesujące są sceny przedstawiające życie obozowe wojska na pustyni. Jedną z najlepszych jest scena ze zwierzętami: koło namiotów przedstawiono zwierzęta rzeźne i juczne: kozły i barany przeznaczone do zabicia są dobrze wypasione, natomiast dromadery, o które tak bardzo nie dbano, są chude i wynędzniałe.

Wyjątkowe znaczenie mają płaskorzeźby z tzw. królewskiej komnaty w pałacu Aszurbanipala, obrazujące królewskie polowania. Porównanie ich z wczesnymi reliefami pozwala ocenić jak wielki krok naprzód uczyniła sztuka asyryjska w przez okres 200 lat. Król uprzednio ukazywany zawsze w statycznej pozie, stał się postacią żywą, dosiadającą rumaka. Życia nabrały także dzikie zwierzęta, na które poluje. Także modelunek postaci ludzkich jest inny. Ich wyobrażenia są bardziej plastyczne i nie mają tak bardzo rozbudowanej muskulatury jak na starszych przedstawieniach. Są to kompozycje wyraziste i przejrzyste, przy tym śmiałe i przemyślane, a niekiedy wręcz finezyjne.

Tematyka asyryjskich reliefów w dużej mierze narzucana była przez politykę i propagandę państwową. Można podzielić ją na pięć grup: sceny wojenne i hołdownicze, polowania wyobrażenia religijno-magiczne, często fantastyczne, sceny dworskie i przedstawienia związane z życiem codziennym, zwłaszcza pracą.

Najczęściej ukazywane były sceny wojenne i hołdownicze. Wiodące tematy to oblężenie twierdzy, walka w polu różnych armii, pościg za wrogiem, pochody jeńców, triumf zwycięstwa, hołd pokonanych, pacyfikacja, grabież i niewola – tym przedstawieniom najczęściej towarzysza informujące napisy. W wielu scenach występuje król, który z otoczenia wyróżnia się wzrostem i strojem.

Stosownie do okoliczności wojny zmieniają się stroje i uzbrojenie, a także krajobraz. Wojna zazwyczaj pokazywana jest z dużą dozą okrucieństwa. Sceny wbijania na pal, ścinania głów czy obdzierania przewijają się często. Wyobrażenia pochodów wieńczy zawsze zwycięstwo. Klęsk nie przedstawiano, można jednak o nich przeczytać między wierszami w asyryjskich rocznikach. Sztuka ta zatem była tendencyjna, propagandowa, głosząca chwałę króla i armii – jego orężnego ramienia. Chęć pokazania ogromu bitwy, zamętu i wrzawy, a zatem i drugiego planu doprowadziła z czasem do komponowania scen z dużą ilością postaci ludzi i zwierząt, a także sprzętu, co spowodowało zatarcie wyrazistości i przejrzystości obrazu.

Z wojną związane były również sceny hołdownicze, które stanowiły najczęściej jej uwieńczenie. Znane są ze skalnych reliefów, ale przede wszystkim z wolnostojących pomników w formie stel czy ołtarzy, np. Biały Obelisk Aszurnasirapli I lub Czarny Obelisk Salamansara III, które swoją formą nawiązywały do zigguratów. Na przedstawieniach tych najczęściej widoczni są pokonani władcy, występujący czasem z przedstawicielami swojego ludu, niosącymi dary, czy też z pokonanym wojskiej padającym na kolana przed majestatem asyryjskiego króla. Jedną z bardzie przekonywujących ilustracji tak rozumianej pokory i uległości stanowi stella Asarhadona z Samal, gdzie Pan i władca świata trzyma na uwięzi podbitych wrogów: króla Baala z Tyru i syna egipskiego faraona Tacharki.

Najczęściej sceny uzupełniała inskrypcja. Ten typ pomnika, niezwiązanego z architektura, sławiącego zwycięstwo, zapoczątkowany został przez Sumerów (np. Stella sępów) i rozwinięty przez Akadów (stella zwycięstwa Naram-Sina), kontynuowany przez Asyryjczyków.

Sceny hołdu, czołobitności czy prezentacji w czasie pokoju związane były między innymi z ideą praworządności. Ukazują one stojącego władcę (lub innych ludzi przed obliczem władcy lub bóstwa), modlitewnym gestem pozdrawiającego bóstwo, które siedzi na tronie. Zawsze obowiązywała hierarchie, podkreślona różnicą wzrostu. W okresie dominacji Asyrii spotyka się jeszcze płaskorzeźby przedstawiające władcę i oficera, namiestnika królewskiego i pisarza. Ten rodzaj pomników kontynuowany był przez Babilonię po upadku Asyrii.

Drugą grupę przedstawień stanowiły reliefy ilustrujące łowy królewskie, w czasie których władca zazwyczaj poluje z rydwanu lub z konia. Poluje na dzikie onegary lub też ptaki. Płaskorzeźby przedstawiają też psiarczyków prowadzących psy specjalnie ćwiczone do polowań oraz same zwierzęta, zwłaszcza lwy w pałacowym ogrodzie, bądź gazele biegnące w rozproszeniu (Fig. ?), co wywołuje wrażenie rozległości stepu.

Wśród tematów na szczególną uwagę zasługują wyobrażenia krajobrazu potraktowane z wielką swobodą, o doskonale opracowanych szczegółach i mistrzowskie wizerunki zwierząt, nie krępowane kanonami, obowiązującymi przez przedstawieniach ludzi. W przypadku zwierząt rzeźbiarze ukazywali potężne piękno dzikich zwierząt i zaciętą ich walkę z człowiekiem, pokusili się tez o wyrażenie ich wewnętrznego napięcia i lęku przed śmiercią (Fig. ? *znaleźć umierającą lwicę*).Wiele takich płaskorzeźb pochodzi z pałacu Aszurbanipala z Niniwy. Wyobrażając cierpienie dzikich zwierząt asyryjscy twórcy wznieśli się na wyżyny realizmu, jakiego nigdy nie zdołali osiągnąć w przedstawieniach ludzi. Wizerunki te uważane są za największe osiągnięcia asyryjskiej sztuki.

Tematykę religijno-magiczną obrazują różne sceny rytualne i kultowe. Bogowie często ukazywani byli w walce z monstrami i potworami. Reliefy skalne i pałacowe, a także Stelle wyobrażały procesje bogów lub ich pojedyncze postacie, kiedy stoją lub kroczą po grzbietach swych świętych zwierząt, np. bóg burzy Adad z wiązką piorunów w ręku. Osobne miejsce zajmowały przedstawienia skrzydlatych demonów w ludzkiej postaci i mitycznych potworów o zwierzęcych lub ludzkich głowach. Pojawiali się też kapłani przebrani za demony, np. w kostiumach imitujących ryby w kulcie Ea lub w ptasich maskach. Wiele z tych przedstawień ma rodowód hurycki.

Silnie związana z dobrymi demonami-geniuszmi była ceremonia adoracji drzewa życia. Na reliefach jest to kompozycja heraldyczna: stylizowaną palmę flankują zastygłe w pozie adoracji dwa uskrzydlone geniusze lud kapłani z ptasimi głowami (Fig. ?) przebrani za demony.

Do grupy o tematyce rytualnej należą jeszcze przedstawienia sceny składania ofiar oraz stelle upamiętniające budowę lub przebudowę świątyń. Jedynym z swoim rodzaju przedstawieniem tego typu jest stella Aszurbanipala, pokazująca władcę niosącego na głowie kosz zaprawy murarskiej do budowy świątyni (Fig.? *znaleźć*).

Sceny dworskie pojawiają się rzadko na reliefach. Ta nieliczna grupa płaskorzeźb pokazuje sceny oficjalne, jak procesje, przyjemności życia dworskiego lub władcę zażywającego odpoczynku w towarzystwie małżonki i w otoczeniu służby.

Najmniej liczną grupą stanowią płaskorzeźby przedstawiające pracę: transport wodny i lądowy, wyładowywanie belek, spław tratw, pędzenie bydła oraz łowienie ryb. Ten repertuar przedstawień jest wykładnikiem tendencji, jakimi pulsowała asyryjska sztuka, związana z tradycją starszych kultur Mezopotamii i przyswajająca pewne wpływy współczesnych jej kultur starożytnego Wschodu.

Mimo wyraźnie zaakcentowanej funkcji służebnej wobec państwa, sztuka asyryjska dzięki specyficznym środkom wyrazu wniosła wiele nowych, mistrzowskich rozwiązań artystycznych oraz świeżość motywów natury, wynikającą z obserwacji otaczającego świata.

**Malarstwo**

Asyryjskie malarstwo ścienne związane jest przede wszystkim z architekturą pałacową jako element dekoracyjny zarówno fasad jak i wnętrz. Rozwijało się pod wpływem wcześniejszego malarstwa Mezopotamii, sięgającego końca IV tys. p.n.e. Było to malarstwo wykonywane zazwyczaj na wapiennym tynku techniką konturowego podmalowanego rysunku. Ówcześni mistrzowie operowali intensywną palmą, rzadko stosując gradację barw i cieni, natomiast często gwałtowne przejścia od jednego koloru do drugiego. Paleta barw nie była zbyt bogata. Używano barwników pochodzenia mineralnego, najczęściej czerwieni, bieli czerni, pomarańczowego, niebieskiego brązowego, żółtego, stosunkowo rzadko zielonego. Malarstwo ścienne w Asyrii jest ściśle związane z płaskorzeźbą, a istnieje nawet pogląd, że relief rozwinął się dopiero pod jego wpływem. Tematy w malarstwie są te same co na płaskorzeźbach: ich styl jest surowy, tak jak całą sztuka asyryjska. W malarstwie tym możemy wyróżnić dwie zasadnicze tendencje: jedna przejawia się w operowaniu głównie brązem lub czernią o różnej intensywności, druga – w stosowaniu całej palety barw.

Najstarsze malowidło ścienne pochodzi z XV-VIX wieku p.n.e. Odkryto je w pałacu w Nuzi, które leży na wschód od Aszur i było ośrodkiem silnych wpływów huryckich. Nic też dziwnego, że wielu badaczy uważa malarstwo za twórczość Hurytów, a nie Asyryjczyków, ponieważ Asyria nie odgrywała wówczas większej roli i uzależniona - była od państwa Mitanni. Zachowane fragmenty fresków, utrzymane w kolorach czarnym, różowym, czerwonym, białym i szarym, stanowiły barwną dekorację ściany, która była podzielona na liczne płyciny horyzontalnymi i wertykalnymi pasami ornamentalnymi o motywach geometrycznym i roślinnych. W płycinach umieszczone były bukraniony i stylizowane głowy monstrów oraz symbole.

Późniejsze ślady prowadzą do Kartukultininurty, miasta leżącego na północny-wschód od Aszur. W pałacu króla Tukultininurty I (druga połowa XIII wieku p.n.e.) odkryto pełne krasy malarstwo ścienne. Zachowane fragmenty pozwalają zrekonstruować jego wygląd. Płaszczyzny ścian dzielone były na trzy pasy: górny składał się z silnie stylizowanych elementów floralnych i zoomorficznych, środkowy tworzyły rozetki i stylizowane motywy roślinne, a dolny figuralno-ornamentalny pas – prostokątne płyciny, w których umieszczano na przemian sceny adoracji drzewa życia przez kozły i wzorzyście ułożone palmety, tworzące „drzewo palmowe”. Wszystkie pasy rozdzielone były barwnymi szlakami, przypominającymi glazurowaną cegłę.

Tego rodzaju malarstwo odkryto również w Aszur (IX wiek p.n.e.), Enszunnie i Durszarrukin. Nawiązuje ono do wcześniejszych okresów, na przykład do malowideł z Mari i kompozycją przypominającą wielobarwne kobierce.

Na tym tle wyróżnia się malarstwo z pałacu gubernatora lub namiestnika asyryjskiego władcy w prowincjonalnym mieście Til Barsib, datowane na VIII-VII wiek p.n.e. Ilustruje ono walki i polowania królewskie, podobnie jak malowidła i reliefy z królewskich pałaców, należy więc do oficjalnego nurtu sztuki asyryjskiej. Szczególnie interesująca jest kolorystyka przedstawień w dużej mierze umowna, na przykład rumaki są niebieskie, a jeźdźcy czerwonej barwy.

Niezależnie od tego w niektórych salach zachowały się płyciny z monochromatycznymi wyobrażeniami ludzi, byków, kozłów i innych zwierząt oraz ornamentalne obramowania fryzów. Ze względu na malowidła z Til Barsib należy zaliczyć do czołowych osiągnięć sztuki asyryjskiej.

**Rzemiosło artystyczne**

W Asyrii rozwijały się liczne gałęzie rzemiosła. Wiele z nich osiągnęło znaczny poziom techniczny i artystyczny. Na szczególną uwagę zasługują metaloplastyka, rzeźba w kości oraz gliptyka. Wykonywano metalowe naczynia (głównie z brązu) o bogatej ornamentalnej dekoracji geometrycznej i figuralnej , przetwarzając tematy i motywy ze sztuki oficjalnej, jak adoracja drzewa życia, walka herosa z bestiami lub fryz z rozetkami. Ze złota, srebra, miedzi i półszlachetnych kamieni wyrabiano biżuterię, między innymi pierścienie, bransolety (na przykład zakończone protomami zwierząt), kolczyki w formie ludzkich i zwierzęcych głów i kiści winogron oraz naszyjniki. Przedmioty te były często eksportowane i trafiały do Syrii, Urartu lub Iranu.

W końcu II tys. p.n.e. i w pierwszej połowie I tys. p.n.e. wysoki poziom osiągnięto również rzeźbie w kości, zwłaszcza w kości słoniowej. Artystyczne wyroby z tego tworzywa służyły głównie jako dekoracje w postaci plakietek i płytek, elementów wielokształtnych lub pełnoplastycznych przedstawień figuralnych do ozdoby luksusowych mebli, szkatułek i skrzyń. Obok tego wykonywano małe statuetki oraz zbytkowne przedmioty użytkowe, na przykład grzebienie. Stosowano technikę reliefu wypukłego, wklęsłego oraz grawerunek. Opracowywano też apliki ażurowe, malowane i inkrustowane złotem, drogimi kamieniami lub pastą szklaną.

Od tysiącleci rozwijająca się w Mezopotamii gliptykę na gruncie asyryjskim reprezentują niewielkie pieczęcie cylindryczne z wyrytym, wgłębionym przedstawieniem, które po odciśnięciu w glinie dawała najczęściej wypukły obraz. W Asyrii najczęściej do wyrobu pieczęci używano chalcedonu, a także innych twardych, często półszlachetnych kamieni: lazuryt, serpentyn, agat, aragonit, karneol, kryształ górski i innych.

Chociaż asyryjskim rytownikom znane były diamentowe ostrza, to obok nich rozpowszechniła się znana już w III tys. p.n.e. technika rycia szybkoobrotowym świdrem. Przedstawienia figuralne noszą charakterystyczne dla tego rodzaju świdra ślady w postaci wgłębionych stożkowych wcięć, co przydaje im ornamentalnego charakteru. Występują również motywy geometryczne, inskrypcje z imieniem właściciela i często z określeniem jego funkcji społecznej lub zawodu.

Na pieczęciach asyryjskich przede wszystkim eksponowane są sceny kultowe i sceny hołdownicze pred obliczem króal. Także chętnie przedstawiano symbole i atrybuty bogów oraz tematy mitologiczne, na przykład skrzydlate gryfy oraz inne mitologiczne zwierzęta i monstra. Wśród nich pojawia się motyw walki herosa z fantastycznymi stworami lub realnymi zwierzętami. Pomimo niewielkich rozmiarów pieczęci rysunek jest zazwyczaj doskonały.

Pieczęcie chroniły mienie właściciela, a ponadto broniły przed zakusami złyc demonów, jak ji ludzi. W ten sposób spełniały nie tylko funkcję utylitarną, lecz i magiczną. Szczególne znaczenie pieczęci jako amuletu wzrosło w I tysiącleciu p.n.e.