

アッシリア浮彫りに描かれた物語絵画 —時間と空間表現の観点から—

大阪学院短期大学国際文化学科准教授

渡辺千香子



ご紹介にあずかりました渡辺です。本日は、同志社大学一神教学際研究センター、ならびに、日本オリエント学会の先生方のご好意によりまして、アッシリアの物語絵画について、このような素晴らしい礼拝堂でお話しさせていただく機会をもちましたことを、たいへん光栄に存じ上げております。また、梅雨時の蒸し暑い中、わざわざ遠くからお集り下さいました皆さまに、心からお礼申し上げます。

それではこれから、メソポタミアの概要を簡単にご紹介したあと、具体的にアッシリアの浮彫り彫刻についてご紹介させていただきたいと思っております。

1. イントロダクション

メソポタミアは、地理的には現在のイラクを中心に栄えた文明です。この地には、ティグリス河とユーフラテス河という二つの大河が流れています。

メソポタミア南部の風景には、マーシュランドと呼ばれる広大な沼地があります。南部は雨が少ないので、灌漑による農耕が行なわれました。また石材や鉱物資源も乏しい平坦な土地が広がり、人々は沼地に生える葦を使って、マディーフと呼ばれる建物を作りました。同じ建物は、5000年ほど昔のシュメールの印章にも表現されています。

一方、メソポタミア北部には、なだらかな丘陵地帯が広がります。これはモースルの北西部で、このあたりは年間降水量が400ミリを越えますので、天水農耕が可能でした。

メソポタミアでは、紀元前3000年頃から、歴史時代に入ります。前3000年から2350年頃までは、初期王朝時代と呼ばれ、南部のシュメールに、多くの都市国家が繁栄しました。前2350年ころになると、シュメールと中部のアッカドをあわせて領土とした、初めての統一国家であるアッカド王朝が生まれました。その後、シュメールの都市ウルが覇権を握るウル第三王朝時代が興りましたが、この王朝が減じる前2000年頃を境に、シュメール人は歴史の表舞台から姿を消していきます。代わりに台頭してきたのは、アムル人と呼ばれる遊牧民族で、彼らは住み慣れたシリア高原を離れ、メソポタミア南部に移住してきました。

アムル人の王朝には、イシンやラルサのほか、「目には目を」のハンムラビ法典で知られるバビロン王朝もあります。このバビロンも、前1600年頃、ヒッタイト軍によって滅ぼされ、その後メソポタミア南部はカッシート王朝が支配するようになります。前1200年頃には、「海の民」で知られる民族大移動が起こり、ヒッタイトを初めとする、西アジアの王朝のほとんどが、この混乱の中で滅亡しました。この暗黒時代は300年近くも続きましたが、紀元前900年頃になると、メソポタミア北部のアッシリアを中心に、「新アッシリア時代」と呼ばれる帝国時代が始まります。今日の話で扱う浮彫りは、この時代の末期、紀元前7世紀に制作された作品で、アッシュルバニパルと呼ばれる王の宮殿を飾っていたものです。前612年には、このアッシリアも滅び、代わりに南部のバビロンを中心とする新バビロニア時代が始まりま

す。バビロン捕囚として知られる事件があったのも、この時代です。この帝国も、前539年にアケメネス朝ペルシャによって滅ぼされ、ここにメソポタミアは3000年におよぶ歴史の幕を閉じることになります。

アッシュルバニパルの都ニネヴェと宮殿 (南西宮殿・北宮殿)

さて、新アッシリアと呼ばれる時代は、紀元前9世紀初頭のアッシュルナツィルパル2世の治世に始まり、約300年におよぶ間に、3回の遷都が行なわれました。この時代は、歴代の王たちが競い合うように壮麗な宮殿を建立して、宮殿内外の装飾や調度品などに贅の限りが尽くされました。この豊かな物質文化を支えた背景には、徹底した帝国主義に基づく領土拡大政策がありました。特に、紀元前7世紀の王エサルハドンは、地中海東部沿岸のティルス反乱を制圧した後、そのまま南下してシナイ半島を経て、エジプトに侵入し、メンフィスを支配下に置くほどでした。今日の浮彫りのテーマであるアッシュルバニパルは、このエサルハドンの息子にあたりますが、即位するとすぐに父の遺志を継いで、エジプトへの遠征を行ない、首都テーベを陥落させました。この頃のアッシリアの領土は、メソポタミア史上、最大の規模になります。

連続する様式と物語絵画の描写方式

アッシュルバニパルは、時代的には新アッシリア時代末期に位置する王で、この王の治世に制作された浮彫りは、ニネヴェの北宮殿ならびに南西宮殿から出土しています。その一部に、表現上、たいへん興味深い特徴が見受けられます。

たとえば、王のライオン狩りを描いた浮彫りには、ライオンが檻から解放されて歩み出てくる場面、ライオンが背中に矢を受けて、怒りながら走り出す場面、弓を引き絞る王めがけて、ライオンが跳びかかっていく場面、などが表現されていま

す（制作時期：前645-640年）。この三つの場面は、ひと続きの同じ空間の中に設定されており、私たちの目は、この場面を一連の動きと捉えて、右から左へと迎えます。

このようなアッシリア美術の特徴に早くから注目したのはウンガーという研究者で、彼は1933年に書いた論文の中で、「映写的な物語形式」(kinematographische Erzählungsform) という言葉をあてています。

またジュリアン・リードという研究者は、アッシリア美術の物語的構図について論じた1979年の論文で、この特徴を「コマ割り漫画的な効果」(strip-cartoon effect) と呼んでいます。この特色ある表現は、アッシリア美術史全体の中では、散発的にしか使われることのない手法でした。しかし、アッシュルバニパルの時代になると、突然、頻繁に使われるようになります。

アッシュルバニパルの狩猟図に描かれた3頭のライオンが、実際には、同じ1頭のライオンの異なる瞬間をとらえたものであることは、この場面のさらに左側に刻まれていた銘文から明らかになります。この部分に相当する浮彫りは失われており、現在では発掘当時に描かれた素描でしか、見ることができません。ここには、王がライオンの喉もとをつかみ、もう一方の手で剣をライオンの腹部に突き刺している場面が描かれています。この図は、同じような場面を描いた浮彫りで、先の浮彫りが出土した部屋のちょうど階下にあたる広間から発見された作例です。

さて、素描に残されたアッカド語の碑文には、「王は檻から解放されたライオンを矢で射たが、ライオンは死ななかつたので、神ネルガルの命令により、ベルトから取り出した鉄製の剣(GIR AN.BAR:patar parzilli)でライオンにとどめを刺した」ことが述べられています。つまり、この銘文は、段階的に描かれた四つの場面を、ひと続きの動作として、連続する時間の中に位置づけることを裏付けています。

さて、同じような表現の手法は、アッシェルバニパルのガゼル狩りを描いた浮彫りの中にも見出されます。ここには、左方向に向かって移動するガゼルの群れが描かれています。この前方、すなわち画面の左手には、ちょうど画面中ほどの高さに水平方向の直線が引かれ、その上に3頭のガゼルの姿が登場します。このうち最も左側に位置するガゼルは、自らの身に差し迫った危険に気付く気配もなく、平和そうに歩いています。そこへ、突然、画面左から射られた矢が出現し、ガゼルは驚いて宙に飛び上がっています。と同時に、ガゼルの左上方に現れた矢は、瞬時にガゼルの胸部を右から左へ刺し貫いているという、興味深い表現がとられています。この矢は、画面左手で隠れ穴に身を潜めた王アッシェルバニパルが射たもので、画面の最も右側に位置するガゼルは、既に息絶えようとしています。この3頭のガゼルは、ライオン狩りの場面と同様に、同じガゼルの異なる三つの瞬間を描いたものと理解されます。

このような表現形式を、美術史では「異時同図法」という言葉で表現します。漢字で書きますと、異なる時間に同じ図という字をあてます。英語では一般に「連続する様式」(Continuous Style)と呼ばれています。これは「同じ登場人物ないしはキャラクターによる、異なる瞬間に生じた複数の動作ないし行動が、ある統一されたひとつの空間の中に表現されたもの」であると定義されます。英語の Continuous Style は、もともとドイツ語の der kontinuierende Stil から訳されて、定着した用語です。しかし「様式」という言葉は、一般に「時代」や「地域」「学派」などに共通する表現の特徴に使われることが多いため、「異時同図」の概念を「様式」ないしは「スタイル」という言葉で、形容するのが適切かどうかは、議論の余地あるところです。

ともあれ、この形式は、特定の時間および空間において、特定の登場人物ないしはキャラクターが演じる「物語」(narrative) を、連続的に表現

する手段であることに疑いはありません。

このような物語絵画がいかに表現されてきたかについて、美学の領域では、既に1世紀以上にわたって議論されてきました。まずはじめに、物語絵画を論じる際に言及される、基本的な美学理論に触れ、その後、アッシェルバニパルの浮彫りから、特に「ティル・トゥーバの戦い」を取り上げて、アッシリア美術における「連続する様式」の問題をお話していきたいと思います。

1766年に、ドイツの文学者レッシングは、有名なヘレニズムの彫刻「ラオコーン」を手がかりに、詩人と画家が扱う独占的な創作領域に関する議論を展開しました。レッシングによれば、詩人には「時間的な前後関係」が、そして画家には「空間内に同時存在するもの」が割り当てられるとされます。したがって、「二つの必然的にかけ離れた時点をひとつの同じ絵の中に持ち込むこと」すなわち「異時同図」の手法は、画家による詩人の領分の侵害であると非難しました。これ以降、美術界では、単一の時間における場面で、物語の中でも最も含蓄ある「決定的瞬間」を描写することが良しとされ、絵画の中に異なる時間を持ち込む継続画面は、タブー視されるようになりました。

このパラダイムを転換させたのは、19世紀末に登場したオーストリアの美術史家ヴィックホフです。ヴィックホフは、『ウィーン創世記』と呼ばれている6世紀の写本に描かれた装飾挿絵の研究において、視覚芸術に可能とされる3種類の描写方法を提示しました。まず第一に、「完結する様式」が挙げられます。これは話の筋にとって大切であれば、前に生じたことも後で起こったことも、すべてまとめて描写しようとするもので、「詰め込む様式」とも呼ばれます。次に、「特別扱いする様式」が挙げられ、これは先ほどのラオコーンに代表されるように、ある決定的瞬間を捉えて描く手法です。最後に「連続する様式」が挙げられ、これはいわゆる異時同図の手法のことですが、ヴィックホフは、長い間ともに論じられ

ることのなかったこの様式を取り上げ、描写形態の特性などについて詳しく論じています。

20世紀半ばになりますと、アメリカの美術史家ヴァイツマンがヴィックホフの理論を見直し、ヴィックホフの提示した三つの様式をより一般的な用語に置き換えました。すなわち「完結する様式」は新たに「同時的な描写方法」となり、「特別扱いする様式」は「単一場面による描写方法」と呼ばれ、そして「連続する様式」は「複合場面のサイクルによる描写方法」と位置づけられました。この「複合場面のサイクル」という概念は、ヴァイツマンの写本研究に基づいています。それによれば、冊子本に描かれた初期キリスト教美術の複合場面の挿絵は、もともと卷子本の中で、文字テキストの間に個別に挿入されていた横長の挿絵が、冊子本において一緒に継ぎ合わされたにすぎないとされます。ヴァイツマンの研究は、美術史上、非常に大きな影響力を持ちますが、「異時同図法」に関する彼の考え方については、それまで長い間にわたって積み重ねられてきた議論の成果をほとんど顧みないものであったため、後にクラウドベルクによって多くの問題点を指摘されています。

さて、アッシリア美術史における最も早い異時同図の作例として、紀元前13世紀後半の王トウクルティ・ニヌルタ1世の祭壇画が挙げられます。この作品はアッシェルから出土し、画面には王の姿が2度にわたって描かれています。画面左側の王は立ち姿で、右側の王はひざまずいた姿で表され、いずれも右手を顔の前に掲げる崇敬のポーズで、画面右手の祭壇に向かっています。一般に、この画面は王が画面左手から祭壇に歩み寄り、そしてひざまずくという2段階の礼拝の動作を描いたものと考えられています。この2段階の動作は、互いに密接に関わりあった、継続する時間の中で生じた、ある特定の瞬間を扱っています。

このように、「連続する様式」には、比較的短い時間の中で生じる「連続する動作 (continuous

actions)」と、物語の進展を独立した場面ごとに表す「連続する場面 (continuous scenes)」という、異なる連続表現の形が含まれます。アッシリア美術の物語絵画は、その多くが、後者の「連続する場面」の形態で描かれています。

その典型的な例として、センナケリブの時代に制作された浮彫りが挙げられます。ニネヴェの南西宮殿 (中庭 VI) から出土した浮彫りの中には、人面有翼牡牛像の制作と輸送の場面が描かれたものがあります。これらの浮彫りには、巨大な石塊を切り出して、彫刻を施し、荷ざりに載せて、最終目的地のニネヴェに輸送するいきさつが表現されています。これらの各場面は、牡牛像を中心に構成され、背景の風景は場所の移動とともに変化していきます。このように、「連続する場面」では、物語は各場面ごとに進展しますが、それぞれの場面ごとの間には、時間的、空間的にある一定の隔たりが存在します。

これに対して、先に御覧いただいたアッシェルパニパルの狩猟図は、より緊密に結びついた瞬間の動作を扱い、それらは限られた空間の中で完結しています。トウクルティ・ニヌルタ1世の祭壇画も、この同じ「連続する動作」のカテゴリーに属します。

またアッシェル・ナツィルパル2世の「玉座の間」から出土した浮彫りも、重要な作例として言及する必要があります。王はここで、中央の聖樹に向かって、左右2回にわたって描かれています。この表現を「連続する動作」として解釈すると、王は精霊に伴われた姿で、崇敬のポーズをとりながら、聖樹の周囲をまわって歩いていることになります。しかし一方で、王の右側面と左側面をともに表現することによって、完結した王の姿を表現しようとしていた可能性も否定できません。これは20世紀初頭に、キュビスムの美術家たちが試みた、3次元で見た立体の複数の側面を絵画上に表現しようとした実験に通じます。

浮彫り「ティル・トゥーバの戦い」

さて、この「連続する様式」は、アッシュル・ナツィルパル2世から約200年を経た紀元前7世紀中頃に復活し、アッシュルバニパルの浮彫り「ティル・トゥーバの戦い」において、著しい発展を遂げます（制作時期：前660-650年）。この浮彫りは、ニネヴェの南西宮殿 第33室から出土し、エラム王テウンマンがアッシリア軍に捕らえられて処刑された、紀元前653年の出来事を扱っています。この作品は、画面の中に「時間」の推移のみならず、「空間」の広がり示唆する手法をあわせて取り入れている点で、画期的な作品だといえます。このうち、時間については「異時同図法」の中の、「連続する動作」が適用され、また、空間については、アッシリア美術に特徴的な「上下遠近法」が適用されています。この遠近法は、観る者に近い物を画面の下に描き、画面の上に行くにつれて、観る者から遠く離れた空間に位置することを示す技法です。

「ティル・トゥーバの戦い」の浮彫りの構図は、まず画面左手に丘があり、画面右手には、垂直方向に流れるウライ河が描かれています。それらの間のスペースは上下3段に分けられ、各段階は水平方向の線によって表示されていますが、これらは「上下遠近法」による空間の奥行きレベルを表したものと考えられます。この部分に描かれた兵士たちの多くは、左から右方向に向かう流れを形成しています。そこではアッシリア兵たちが敵のエラム兵を攻撃しつつ、画面右手のウライ河へと追いつめていきます。この浮彫りは、全体の構図が非常に複雑で、個別のエピソードが所狭しと詰め込まれているため、古代人の「空間恐怖」を表す作品だと言われることもあります。また最近出版されたケリンの研究は、エジプトのラムセス2世の治世に制作された浮彫り「カデシュの戦い」との比較を行い、「ティル・トゥーバの戦い」の構図に、エジプト美術の影響があると推察しています。画面がいかに込み合っているようにも、主

題の中心は、あくまでもエラム王テウンマンとその息子タンマリトゥに関するエピソードです。物語は上段の中程から始まり、左から右へと読まれます。そこから中段へ移行し、右から左へ進みます。そして、上段に戻って、画面左手の方へ進みます。

まずはじめに、テウンマンとタンマリトゥは、壊れた戦車から投げ出され、戦車の下敷きになっている情景が表現されています。エラム軍の戦車は、非常に単純な構造で、人が乗る部分も単に床面だけから成り、荷車と変わらない造りになっています。王とその息子は身体を極端に折り曲げて、両手両足を宙に投げ出す姿で表現され、嘲笑の対象として描かれています。王テウンマンの頭からは、羽飾りのついた帽子のような王冠が落ちて、生え際の後退した額をあらわにしています。これ以降、テウンマンの頭部は、常に一貫してこの特徴をとどめながら表現されます。この部分の出来事については、浮彫りのキャプションを集めて記したタブレットに記載されていますので、その部分を引用します。

「エラムの王テウンマンは、激しい戦闘において負傷し、生き延びるために逃走し、森に隠れた。彼の戦車のブブートゥが壊れ、(戦車は) 彼の上に落ちてきた。」

ブブートゥというのは戦車の部品の名称で、おそらく踏み板の下の子車（くるまわく）側部を意味すると考えられています。この碑文にあるように、浮彫りのエラム王は背中に矢を受けた姿で表現されています。傷ついた王は、息子のテウンマンに手を引かれて、急いで逃げようとします。ここで、2人が右方向へ向かう姿は、画面の中に右向きの流れを作り出し、この動きがまさに物語の進行方向を指し示す働きをしています。

一方でタンマリトゥは右へ進みながらも、後方を振り返り、右手を上げて、画面左手に描かれた直前の出来事を指し示しています。この身振り

は、「ナラティブ・シグナル（即ち物語の指標）」として、観る者の目を現在起きている出来事の「原因」へと導く機能を果たします。と同時に、右方向への動きは、これから物語が発展していく方向へと観る者の注意を引いていることから、この図像は密接に関わりあう「過去」「現在」「未来」という三つの時間の段階を橋渡ししていることとなります。

次の場面では、王と息子は武装したアッシリア兵に包囲されています。タンマリトゥが弓を引き絞って抵抗する中、テウンマンはその傍らにひざまずいています。タンマリトゥの姿の上部に刻まれた碑文には、「絶望したテウンマンは、息子に『弓をとれ』と言った」と書かれています。

この次の場面には、こん棒で頭を打たれて処刑されるタンマリトゥの姿が描かれており、首を切られた死体が、父王テウンマンの上に横たわっています。この描写は、タンマリトゥが首を切られる前と後の状態を、あわせてひとつの画面に描き出したもので、非常にユニークな「連続する動作」の手法が取られています。

一方、テウンマンの方は、地面に押さえつけられて、今にも首をはねられようとしています。この情景の上部に刻まれた碑文には、ここまでの出来事が要約して語られていますが、その最後に、アッシュルバニパルが一人称で「私は彼らの首を互いの面前で切り落とした」と述べています。浮彫りには、父王の上に息子の首なし死体が横たわる情景が描かれ、まさに碑文の言葉通り「互いの面前」で処刑が行われたことが明らかになります。

さて全体の構図の中で、この場面が置かれている場所に注目しますと、これ以前の3場面よりもやや低い位置に下り、ちょうど上段と中段の間に位置していることがわかります。従来の研究においては、銘文と浮彫りの対応から、ここまで4場面の物語の連続性については知られてきました。しかしこの先に続きがあることには、これまで全く注意されずにきてしまいました。美術作品のお

もしろいところは、碑文による説明がなくても、それ独自の原則に基づいて、絵によるストーリーを展開させることです。この場面の位置がさがってきていることは、物語が上段から中段へ続いていくことを示しています。

これを裏付けるように描かれているのが、二人のアッシリア兵です。彼らの姿勢に注目しますと、両者とも腰をかがめながら、一人はテウンマンの首を切ろうとしており、もう一人は地面に落ちたテウンマンの王冠と矢筒を拾おうとしています。二人とも左を向くことによって、画面の左下方向を指し示す「ナラティブ・シグナル」の機能を果たしています。これにより、観る者の目は、画面中段へと導かれていきます。そこには、左方向へ進むアッシリア兵が描かれ、手にはテウンマンの頭部をかかっています。その先には、もう一人のアッシリア兵が同じように首をかかげながら歩む姿が描かれており、首は、テウンマンに先立って処刑されたタンマリトゥのものであることが確認されます。この後、テウンマンとタンマリトゥの首は、画面上段に描かれたアッシリア軍の基地にもたらされます。そこで二人の首は、首塚の後ろに控える捕虜のエラム人たちによって検分されます。この血なまぐさいエピソードは、この左手に描かれた次の場面で一段落します。ひとりのアッシリア兵が、エラム兵にエラムの戦車を操らせながら、王テウンマンの首を誇らしげにかかげた姿で、アッシリアへと向かいます。この場面の銘文には「エラム王、テウンマンの首は、私の軍隊の一兵士が戦闘のさなかに切り落とした。私にこの朗報を届けるため、首は早急にアッシリアへと送られた」とあります。この最後の二つの場面は、中段から再び上段に移行して表現されており、これは上下遠近法の原則に照らしてみれば、より遠くの空間で生じている出来事になります。テウンマンの首はティル・トゥーバからアッシリアへ送られていくわけですから、この場面は、観る者から遠く離れた空間へ去りつつあることを示

唆しています。

このように、テウンマンとタンマリトゥの運命を描いた物語は、はじめに上段中程から右斜め下へ向かって流れます。これはちょうど、次第にカメラがクローズアップしながら被写体に近づいていくような効果を生み出します。その後、二人の首は、観る者に比較的近い空間を右から左へと移動しますが、最終的には、上段の遠い空間へと戻り、画面の左方向へ退出していきます。

このように、「ティル・トゥーバの戦い」の浮彫りには、詳細な銘文が伴っており、それにより、ストーリーの主要な流れは、図像と文献という二つの手段によって辿ることができます。この浮彫りに語られるエピソードは、例えば、テウンマンの切断された頭部がアッシリア王宮の庭園の木の枝にぶら下げられる場面など、北宮殿から出土した浮彫りに語られる、その後のストーリーの基部を形成しています。

「連続する動作」には、観る者の「興味」と「関心」を物語の進展にひきつけ、ひとつひとつの出来事をあたかもその場で目の当たりにしたかのような臨場感を与える効果があります。ここで使われている「連続する様式」は、密接に関わりあう時間と空間の連続性を、浮彫りという2次元芸術の画面の上に展開する技法であり、「ティル・トゥーバの戦い」は、この技法を効果的に駆使した作品として、物語絵画の歴史の中でも、特筆すべき位置を占めていると言えます。

ライオン狩り浮彫り（北宮殿C室）

さて、アッシュルバニパルの代に新たに建立された北宮殿の一室には、ライオン狩りのモチーフだけで壁面を飾ったものがあります。これらの浮彫りは、19世紀半ばに発掘された後、すべてイギリスに運ばれて、ロンドンの大英博物館に収蔵されています。ご覧の図は、発掘報告書の記録から、もとの壁面に浮彫りがどのように位置していたかを復元して書き起こしたものです。画面上

部が北東の壁面、画面下部が南西に面した壁面となります。

まず、部屋の入り口に近い北東壁面には、戦車に乗った王がこれから狩猟で使う弓を受け取っている場面が描かれています。王は中央に位置して、バケツを逆さにしたような形の王冠をかぶり、左手は腰に差した短剣のつかにかけ、右手を差し出して弓を受け取っています。王の右側には御者がいて、両手に馬をつないだ手綱を握っています。王の左側には従者が二人いて、一方の従者は戦車が勝手に動き出さないように車輪を手でおさえ、もう一方の従者は槍を手にしています。その左側に位置していたレリーフには、画面左から、弓の弦（つる）の張り具合を確かめたり、一本一本の矢の状態を見ながら矢筒に納めたり、弦を調節して王に渡そうとしている従者たちの情景が描かれています。戦車の右側には、くびきを通した手綱を締める馬子や、嫌がるようにいないている馬を「どうどう」となだめる馬子たちの姿が描かれています。その右側には、王の戦車に向かって連れてこられる2頭の馬と、その後ろに続く馬たちが表現されています。後方にいる馬たちは、鼻先やたてがみ、しっぽの重複から、それぞれ2頭ずつ、合計4頭いることがわかります。

その右側の画面には、王のライオン狩りをひとめ見ようと、小高い丘の上に登るニネヴェの市民たちが描かれています。お互いに手を差し伸べ合う女性たちや、はやる妻を手で制するようなそぶりの男の姿があります。この丘の頂上には、石碑が置かれ、そこには王がライオンを狩る姿が刻まれています。

この丘の場面の隣には、槍と盾を持った兵士と、弓矢を持った兵士が、画面を縦に区切っています。その前には、マスティフ犬を連れた従者もいます。この三重に守られた狩猟場の中では、画面右手から、傷ついたライオンたちが左方向になだれ込んできます。ライオンたちはたくさんの矢を受けて、血を吐いたり、あるものは雄叫びをあ

げ、また、あるものは既に息絶えています。これらの矢をライオンに向けて放っているのは王アッシュルバニパルで、傷ついたライオンたちの後ろから、獲物に狙いをさだめる王を乗せた戦車が突進してきます。王の後ろで槍を手にした二人の従者は、戦車の後方から飛びかかってきたライオンの攻撃をかわそうとしています。このライオンは前脚の指を開いて鋭い爪を立てて飛びかかっていますが、2本の槍はおそらくライオンの両前脚の間に向けられているのに対して、奥に位置するはずのライオンの前脚が槍の上に描かれるという、遠近関係の矛盾が認められます。このような矛盾は、画面の中で重要なものを優先して描くアッシリア美術の原理に即しています。万一、彫刻家が矛盾に気付いていたとしても、この前脚の素晴らしいできばえを台無しにしてしまうようなものを、その上に描こうとはしなかったのでしょう。アッシリアの芸術家たちは、写実性を追求しながらも、遠近法の徹底などには、それほど興味をもちませんでした。

王の戦車が通った後には、ライオンたちの屍が横たわります。首を曲げて地面に横たわる雌ライオンや、目を閉じて横たわるライオンたち、仰向けに横たわるライオンや雌ライオンが描かれています。ここで、ちょうど長い壁面が部屋の角まで達します。そして、直角に折れた部屋の奥に位置する壁面には、画面の下で檻の中からまきに出てこようとするライオンが描かれています。ライオンは少し不安そうな表情で、何が起きているんだろうとでもいうような顔つきです。その上には、ライオンの檻の扉を開けている人物が描かれています。ライオンの檻の上に、自分の身を守るための檻が作られています。この人物にはヒゲがありませんが、この場合、女性ではなく、宦官を描いたものであらうと思われます。この上の場面にも、騎馬姿の宦官が二人登場します。この後ろには、もう一方の狩猟場を取り囲む兵士の隊列が描かれています。

ここで一段落する北東壁面の狩猟図の中には、檻から出てくるライオンを入れて合計18頭のライオンが描かれています。ヴァイサートという研究者は、この場面の始まりと終わりに、武器を携えた兵士たちが狩猟場を囲い込むように描かれていること、ならびに、その中に合計18頭のライオンが描かれているという事実に着目して、アッシュルバニパルの時代の粘土板文書に言及されている、ある特定のライオン狩りを描いたものではないかと指摘しています。その文書は、王がニネヴェのアリーナで行われたライオン狩りについて記しており、そこで王は、合計18頭のライオンを殺したと記しています。首都ニネヴェの城門の数が同じく18であることから、ヴァイサートは、ライオンを一頭ずつ合計18頭仕留めることで、18あるニネヴェの城門すべての安全を、王が保障するような象徴的意味があったのではないかと考えています。実は、私自身、構図の点から見た場合に、反対側の南西壁面に比べて、こちら側の壁面に、なぜこれほど多くのライオンが、美的配慮に欠けるような方法で無理やり詰め込まれているのか、常々疑問に思っていました。ですから、彫刻家たちが「18」という数にこだわっていたというヴァイサートの推理には、なるほどと納得しています。

さて、もう一方の壁面に描かれているライオン狩りには、王の乗った戦車が2台登場します。この画面は不思議な構図をとっており、同じ空間の中に、同一の王アッシュルバニパルが2度にわたって登場します。王の乗った戦車はどちらも画面中央に向かって疾走し、下手をすれば、戦車同士が、今まさに正面衝突しかねないという状況です。

ここには一見すると、同一の空間の中に異なる時間に生じた出来事を描きこむ「異時同図」の技法が使われているように見えますが、この画面では、どちらが先に生じた事件かということがはっきりせず、どちらかといえば、王は、時には短剣を使ってライオンを殺し、また時には槍をも使っ

てライオンを殺せる、という、同一人物の異なる側面を同じ画面に描いたもののよう考えられます。

王の戦車同士が、このように向かいあわせに突進しているシュールな場面の中で、その不自然さを解消するために置かれているのが、中央のライオンです。このライオンは眉間を矢で射抜かれた瞬間を捉えられ、どちらの方向に移動するともいえず、よろめいています。後脚で立ち上がり、両前脚を左右に広げて、前脚の指は最大限に押し広げられた、緊張感あふれる描写です。近づいて見ると、前脚に血管が浮き出している様子もわかります。このライオンは、上半身が正面から捉えられており、メソポタミアの動物表現では珍しい作例です。しかし下半身は側面観で捉えられ、胴部が90度ひねった表現になっています。同じようなひねりのポーズは、この右側に描かれたライオンにも観察されます。

このライオンは、頭部と背中に矢を受けて猛り狂った状態で、怒りのあまり戦車の車輪に飛びついています。ライオンが闘志をむき出しにした状態を捉えた見事な観察眼がうかがえます。このライオンも、胴部以下は側面観で描かれていますが、頭部は正面から捉えられて、同じようなひねりのポーズをとっています。

イタリアルネサンスの巨匠ミケランジェロは、人間の肉体に実現不可能なほどのひねりを加えて表現していることで知られます。これは、ローマのヴァチカンにあるシスティーナ礼拝堂の天井画に描かれている「リビアの巫女」です。巫女の下半身は、側面から捉えられていますが、腰から肩にかけて後方に90度ひねっており、後ろに置かれた大きな書物に手をかけながら、頭部は逆にこちら側へと、90度回転させた姿で描かれています。このようなひねりの形状を、美術史では「フィグーラ・セルペンティナータ（蛇のような形）」と呼んでいます。ひねりを加えることによって、肉体の筋肉や筋などの構造が明らかに浮かび

上がり、また画面に動きが導入されて、ダイナミズムが加えられます。

顔を正面から捉えた2頭のライオンについて、私はアッシリアのミケランジェロと言って良いようなマエストロが、自ら手がけた作品ではないかと見ています。王の姿は正装して、王権の永遠性を強調するためか、常に決まりきった表現で描かれますが、ライオンたちは、生から死へと移行する、さまざまな段階の様相がとらえられて表現されます。そこには一頭として、同じ姿のものが繰り返されることはありません。王の放った矢によって傷つき、その矢が脊椎を貫通して、たとえ下半身が麻痺してしまったとしても、前脚で立ち上がり、最後まで戦う意欲を失いません。ここでライオンが見せている生と死のドラマは、まさに軍事大国アッシリアが、王に求めた「戦士としての資質」そのものに他ならないのです。メソポタミアの歴代の王には、ライオンのような攻撃性と不屈の精神が求められ、そのために王はライオンのメタファーでたたえられ、「王はライオンだ」というパラダイムが形成されたと思われます。

《バビロン戦利品の観閲図》について

さて、最後に、ニネヴェの北宮殿の「玉座の間」から出土した浮彫り《バビロン戦利品の観閲図》を見ていきたいと思います。この浮彫りには、紀元前648年にアッシリア軍がバビロンを陥落させた後で、バビロニア王シャマシュ・シュム・ウキーンの宮殿から没収した戦利品を、アッシリア王アッシュルバニパルが観閲する場面が描かれています。まず初めに、画面に描かれている戦利品のひとつひとつを、碑文の内容に照らし合わせながら、明らかにしていきたいと思います。

観閲の場面は、主題別に大きく上下二段に分けられた石板の、下の段に彫刻されています。戦利品観閲の場面は、さらに上下三段に分けられています。この三つの段を分けるために水平方向に引かれた線は、通常「上下遠近法」の原理に基い

て、空間の奥行きレベルを表わします。「上下遠近法」では、遠くに位置するものは画面の上の方に、近くのは下の方に描く手法がとられます。アッシリア王アッシュルバニパルは、画面右側の上段と中段にあたる空間で、戦車に乗った姿で登場します。この場面の人物は、すべて左方向を向き、王の戦車を引く馬の上には、楔形文字の銘文が刻まれています。

画面左側の上段には、王の方に向かって行進するアッシリア兵が描かれています。先頭にいるのは、宦官と思われる、ヒゲを持たない廷臣で、右手を上げた姿で表わされます。その後ろには、ヒゲを持つ男性が続きます。続いて3人の兵士が登場し、それぞれ手に持った戦利品をかかげる姿で表わされています。その後ろには、車輪のついた乗り物が2台描かれています。うち一台はアッシリア兵の肩にかつがれ、もう一台は、地面の上を引いて運ばれています。

浮彫りの中段には、4人の外国人が王に対面する形で描かれ、その後ろには、書記が二人、左を向いて、目の前に積み上げられた弓矢や切り落とされた敵兵の頭部の前で、記録をとっています。その左側には、馬の隊を率いた兵士たちが続きます。

浮彫りの下段には、連行される捕虜たちの行列が描かれています。捕虜たちは、画面の左から右に向かって進み、その後には、戦車2台と馬が続きます。

このように、下段を除いて、中段と上段の構図は、登場人物の動く方向から、画面の中央に向かってシンメトリーを形成するようアレンジされています。中でも、その中央近くに位置する王の姿は、他の人物よりも若干大きめに描かれることにより、画面の中で強調されるよう意図されています。

2. 浮彫り上段に描かれた戦利品モチーフ

バーネットという研究者は、この浮彫りの主題

を「アッシュルバニパルに降伏するシャマシュ・シュム・ウキーンとウンマンアルダシュ」としています。バーネットの見解では、浮彫りの上段部分に降伏するバビロニア王シャマシュ・シュム・ウキーンが、そして中段部分にエラム王ウンマンアルダシュが描かれていることとなります。

しかしながら、アッシュルバニパルの王碑文において、シャマシュ・シュム・ウキーンはバビロンがアッシリアに包囲された時、「猛り狂う炎の中で命を絶った」とする記述があります。この記述は、プリズムと呼ばれる縦長の角柱の形をしたものに刻まれた碑文に登場します。プリズムに書かれたアッシリア碑文の多くは王の年代記で、定礎として、宮殿などの建物におさめられました。アッシュルバニパルの治世からは、複数のプリズムの存在が知られ、それぞれにアルファベットのA、B、Cといった名前をつけて呼んでいます。そのひとつ、プリズムAに書かれた碑文の記述を引用します。

「私の前を進み、敵を殺害する神々：アッシュル、シン、シャマシュ、アダド、ベール、ナブー、ニネヴェのイシュタル、シャラット・キドムリ、アルベラのイシュタル、ニヌルタ、ネルガル、ヌスクは、彼を猛り狂う炎の中で息絶えさせた。」

余談ながら、このエピソードがギリシャへ伝わった時に、アッシュルバニパルのギリシャ語名であるサルダナパロスの伝説となり、ロマン派の画家ドラクロワに、典型的なオリエンタリズムの絵画「サルダナパロスの死」を描かせました。

もしプリズムAの記述が事実であるとするならば、バビロニア王がバビロンの陥落した後まで生き延びて、アッシュルバニパルの前に降伏して進み出ることはないはずです。浮彫りに刻まれた銘文の方にも、バビロニア王が降伏していることを示す記述はありません。銘文を引用します。

「世界の王、アッシリアの王である私：アッシュルバニパルは、偉大な神々の命令によって、心の欲するところを成し遂げた。裏切り者の兄弟であるシャマシュ・シュム・ウキーン（Shamash-shum-ukin）の王権にふさわしい装束と宝飾品、彼の王宮の女たち、彼の廷臣たち、彼の軍隊、戦車、彼の君主であることを示す儀式・行進用の乗り物、彼の宮殿にあるだけの必需品、老若男女の人々、（これらが）私の前を通るようにさせた。」

パーネットは、浮彫り中段に描かれた宦官の後ろにいる人物を、バビロニア王シャマシュ・シュム・ウキーンと見なしました。この人物は、画面で、あたかも宦官に平手打ちを喰わされているかのように見えますが、もしこの人物がシャマシュ・シュム・ウキーンでないとすると、一体誰なのでしょう。このような場面で、行列の先頭に位置する人物：ここではこの宦官になりますが、それはおそらくはアッシリアの高官：rabi ekalli であり、その後ろの人物は、より重要な地位にある、軍の司令官であろうと考えられています。司令官は戦利品や捕虜を王の面前に導いて、王に紹介する役割を果たし、宦官は行列の先頭で、王に近づく行列を統制しているものと考えられます。この二人の組み合わせは、他の浮彫りにも登場します。

たとえば北宮殿 F 室出土の浮彫では、王の前に捕虜を引き立ててくる場面で、同じく二人の人物が行列の先頭に描かれています。この人物の服装は、宦官の服装と非常によく似ており、どちらもそのスタイルは間違いなくアッシリアのもので

このように見て参りますと、宦官の後ろに立つ人物をシャマシュ・シュム・ウキーンと見なすパーネットの説には、根拠がないことがわかります。

さて、バビロンから没収された戦利品の先頭にあるのは、三つの個別のアイテムで、それらはひとつずつアッシリア兵によって、高く掲げられて

います。

まず最初に、飾り房を伴うてっぺんの尖った帽子があり、これは他のバビロニア王の図像との比較から、バビロニアの王冠であることがわかります。

9 世紀の王ナブー・アプラ・イッディナは、同じスタイルの王冠をかぶって表現されています。この王はまた、手に長い棒のようなものを握っていますが、アッシュルバニパルの浮彫りでも、同じような棒が、3 人目の兵士によって掲げられています。この浮彫りに描かれた棒は、ナブー・アプラ・イッディナのものよりもずっと細身ですが、9 世紀のバビロニア王マルドック・ザキル・シュミ、ならびに、8 世紀の王マルドック・アプラ・イッディナ 2 世の図像には、同じような細身の棒が登場します。この両者はまた、アッシュルバニパルの浮彫りに描かれたものと、同じタイプの王冠をかぶっています。

これら三つの王権の象徴とされるものは、銘文の中で、「シャマシュ・シュム・ウキーン（Shamash-shum-ukin）の王権にふさわしい装束と宝飾品 (lubultu šukuttu simat šarrūti)」と説明されています。パーネットは、とくに碑文に注意を払うことなく、これら三つの象徴を「王冠と王笏と杖(つえ)」と見なしました。一方、ジュリアン・リードは、「バビロニアの王冠とその他の王権の表章 (ひょうしょう)」とみなしています。

3. 関連碑文

紀元前 648 年以降に書かれた多くの碑文の中に、バビロンから没収された戦利品や捕虜についての記録が記されています。それらの碑文は、ブリズムや粘土板文書、そして浮彫りの銘文などに記録されています。戦利品リストの内容は必ずしも同一ではなく、テキストによってヴァリエーションがあり、また明らかに他の碑文のリストを写したと見られるものもあります。

その中で、シャマシュ・シュム・ウキーン（Shamash-shum-ukin）の反

乱後、最も早い時期に記録されたと思われる碑文が、K3110です。このテキストは、前648年の末ないし647年始め頃に書かれたとみなされます。ここに書かれた戦利品のリストを引用します。

「装束と貴重な宝飾品、王権にふさわしいあらゆるもの、彼の宮殿の女性たち、彼の将官たち、彼の宮殿付きの人々、銀、金、貴重品、財産、彼の宮殿にあるありとあらゆる必要不可欠なもの、戦車、儀式・行進用の車：彼の君主としての乗り物、くびきにつないだ馬の隊、老若男女の人々を、私はアッシリアへ運ばせた。」

この碑文においても、行進の先頭で掲げられている三つの象徴は、「装束と宝飾品、王権にふさわしいあらゆるもの」と記されています。没収されたシャマシュ・シュム・ウキーンの所有物については、少なくとも4種類のプリズム碑文における記録が知られます。それは、前647年に書かれたプリズムC、ならびに前646年に書かれたプリズムKHとGであり、これらに記された内容は、すべてK3110のリストの記述とほぼ同じです。

一方、プリズムAの方は、シャマシュ・ダイナンニのエポニムの年、すなわち前644ないしは643年に書かれたテキストですが、このテキストでは該当する箇所の表現が簡略化され、「彼の宮殿の貴重品 (makkūr ekallīšu)」という記述だけになっています。シャマシュ・シュム・ウキーンの「王権にふさわしい表章」に関する詳しい言及は見当たりません。

さて、浮彫りに描かれた三つの表章の中で、まだその正体が解明されていないのは、2番目のアッシリア兵が手にしている物体です。この物体は、細長い形をして、その上部が丸く湾曲し、その頂点には一対の楕円形の突起が付随し、中央から細いひも状のものが延びて、それがアッシリア兵の手に握られています。この物体が何であるかは、これまで謎とされてきました。

この正体を初めて明らかにする資料として、SM 559というテキストに注目したいと思います。このテキストは、どちらかといえば、これまで余り注目を浴びることのなかったテキストです。SM 559には、シャマシュ・シュム・ウキーンの死と、彼の宮殿から持ち出された戦利品に関する簡単な記述、ならびにエラム遠征に関する記録のはじめの部分が記されています。このテキストは、前646年以降、プリズムAが書かれた年である前644年ないしは643年より以前に書かれたと考えられ、ここに記された戦利品の記述には、現存する他のテキストにはない情報が含まれています。戦利品に関する箇所を引用します。

「[戦車]、彼の君主としての乗り物、彼が手にしていた王笏、彼の首に下げられていた表章としての印章、そして彼の宮殿の日用品を、私はアッシリアへ持ち去った。」

このテキストは、具体的にシャマシュ・シュム・ウキーンの「王笏」と「印章」に言及した、現存する唯一の文献です。この内容から、これまで謎とされてきた2番目の表章が、シャマシュ・シュム・ウキーンの「王の印章」、いわゆる「国璽(こくじ)」であり、また、3番目に描かれた細い棒が「王笏」であることが明らかになります。王笏や王冠の表現に比較して、この浮彫りでは、印章のサイズがかなり拡大されて表されています。そのため、これまでその正体を推測することが困難であったと考えられます。

宮殿の壁面を飾る浮彫りの機能は、本来、「視覚的なプロパガンダ」として、アッシリアの政治的メッセージを伝えることにありました。それゆえ、没収された戦利品のひとつひとつを、観る者にはっきりとわかるように描く必要があり、仮に、印章を実物にふさわしい大きさに描いたとしたら、画面の中では小さすぎてわかりにくかったため、拡大して強調したものと思われます。

実際に知られている印章の中で、シャマシュ・

シュム・ウキーンの印章に時代的に最も近いものとして、アッシュルバニパルの父親であるエサルハドンの印章が挙げられます。エサルハドンの「王の印章」は、印影だけしか知られませんが、円筒印章の図柄には王のライオン狩りの場面が描かれ、その長さは8.8センチあります。

印影の上下に見える水平方向の平行線は、円筒印章の上下にはめ込まれた装着具の文様とされます。このような装着具は、金などの貴金属で作られ、浮彫りに描かれた印章上部の楕円形の突起も、ひもを通す穴を伴った装着具であったと考えられます。エサルハドンの円筒印章では、その周囲を囲むように円形の印影が押されていますが、これは同じ印章の底の部分に刻まれたスタンプ印章であろうと考えられています。ひとつの印章の側面と底部の両方に印影を刻み、円筒印章とスタンプ印章の両方の機能を併せ持つものが、この時代の「王の印章」の特徴とされます。

シャマシュ・シュム・ウキーンの印章は、上部が丸く湾曲し、その形はスタンプ印章を想起させますが、単なるスタンプ印章にしては縦方向に長過ぎます。ですから、おそらくエサルハドンの印章と同じように、側面部は円筒印章、そして底にはスタンプ印章が彫られていたものと思われます。楕円形の突起の部分は、おそらく貴金属製の装着具がはめ込まれ、そこに通されたひもをアッシリア兵が握っていると考えられます。

さて、浮彫りでは、これら3種類の表章に続いて、2台の乗り物が登場します。画面右手に描かれた乗り物は、4人の兵士の肩にかつがれており、これは銘文に記された、「君主であることを示す儀式・行進用の乗り物 (ša šadādi)」と考えられます。šadādu は「引く」という意味のアッカド語ですが、この乗り物は馬に引かせるのではなく、馬の頭部をかたどった細長い先端部についた取っ手を、人が引いて動かした車だと考えられています。これに続いて登場する乗り物は、作りが大きく頑丈な「戦闘用の戦車」で、こちらも銘文

に narkabtu と明記されています。

4. 浮彫り中段に描かれた戦利品モチーフ

浮彫り中段の中央部には、バビロンからの戦利品が運び出される現場で、二人の書記がその記録をとっている場面が描かれています。書記の前には、没収された武器ならびに切断された敵の首が積み上げられています。この場面の左側には、アッシリア兵が馬を二頭ずつ引いている姿が表されており、これは K3110 はじめとするテキストに記された「彼のくびきにつないだ馬の隊」を描いたものと思われます。

浮彫り中段の画面右手には、アッシュルバニパルの前に進み出る4人の外国人の姿が描かれています。このモチーフに関しては、後ほど触れたいと思います。

5. 浮彫り下段に描かれた戦利品モチーフ

浮彫りの下段には、アッシリア兵に連行される捕虜が、画面左手から右に向かって行進する場面が描かれています。ここには合計14名の男性の捕虜と、9名の女性捕虜が描かれています。この行列の捕虜は、男性のグループと女性のグループとに注意深く分けられて、男女が一緒のグループにいるケースがありません。それぞれのグループの間には、必ずアッシリア兵が配置されています。この点で、一般の捕虜の連行場面と異なります。この特徴から、この場面に表された捕虜たちは、文献に記されているシャマシュ・シュム・ウキーンの宮殿に仕えていた人々と考えられます。特に、画面に描かれた女性の数が多いことから、彼女たちは銘文に記された「彼の王宮の女たち (sekreti-šu)」¹⁾、即ち、「ハーレム」ないしは「大奥」の女性たちである可能性が高いと思われます。

この場面の左側には、1台の戦車と馬が表現されています。2台目の戦車は捕虜の行列のすぐ後ろに続き、丸い形の盾が上向きに戦車の上に載せられています。2台目の戦車は、5名の捕虜の後

に登場し、こちらは1台目の戦車に載せられた盾とは異なる、奇妙な三角形の物体を載せて描かれています。この物体は一見するとアッシュルバニパルの日傘の形によく似ており、唯一プリズムAに言及される「シャマシュ・シュム・ウキーンのパラソル」かとも思われましたが、マイケル・ローフ氏の指摘によると、浮彫り上段で、戦車の後ろに続く人物が手にする長い竿状のものが、パラソルの柄である可能性が高いとのことで、結局、この不思議な三角形の物体の正体は不明です。プリズムAならびにこの浮彫りに描かれたパラソルに関する情報は、他の文献には言及されないことから、おそらく前648年末期に制作された戦利品の目録に由来するものと考えられます。これは浮彫りに描かれている記録をとる書記の姿です。その目録はおそらく粘土板に書かれたものと思われるが、未だに発見されるに至っておりません。この図のグリーンの部分にあたるのが、想定される目録です。

6. 四人の外国人

さて、浮彫りの中段に描かれた4人の外国人は、アッシリア王の前で、普通、捕虜がとるような屈辱的な姿で描かれているのではなく、左側3人は両手を身体の前で組み合わせて、アッシリアの廷臣が王の面前でとる独特のポーズで表現されています。ここから彼らは捕虜として王の前に引き出されてきているのではなく、アッシリア王に表敬する姿で描かれていることがわかります。先頭にいる人物は両手をかかげて、アッシュルバニパルに懇願するようなジェスチャーで描かれています。この人物は、バーネットが考えたようにエラム王ウンマンアルダシュではなく、ウンマンアルダシュに追われてアッシリアへ亡命したタンマリートゥ2世と考えられます。ジュリアン・リードは、プリズムAの記述と、彼らの衣装の特徴から、右から順番に、この4人をエラム王タンマリートゥ2世、アラブの首長アビ・イアテとその

弟アイア・アソム、そしてナバテ王ナトヌとみなしています。しかし、4人のアイデンティティに関しては、研究者の間に異なる見解もあり、詳しい研究は今後の課題とされます。

ここで興味深いのは、バビロンの陥落後、王が戦利品を観閲している時に、これら4人の外国の要人がアッシュルバニパルを表敬したというエピソードは、いかなる文献にも言及されていないことです。プリズムAによれば、タンマリートゥは前650年に、インダビビに追われて、85人の貴族と自らの親族を伴ってニネヴェへ亡命したとされます。この時、彼はアッシュルバニパルの前に立ち、君主としてのアッシリア王の勇敢さを神々に激賞したとされます。浮彫りに描かれたエラム王のジェスチャーは、このエピソードにふさわしいように思われます。しかし、もしこの場面が、この時のタンマリートゥのエピソードを表しているとするれば、ここにはバビロン陥落に先立つ前650年の出来事が表現されていることとなります。またその後、タンマリートゥは前648年頃にも、再びウンマンアルダシュに追われて、アッシリアに亡命した事実が知られます。いずれにしても、文献の記録によれば、タンマリートゥはメソポタミア北部のニネヴェに亡命したことには間違いありません。

ところが、この浮彫りには、背景にナツメヤシの樹が配されています。ナツメヤシはメソポタミア北部には育ちませんので、この出来事がメソポタミア南部で生じていることが明らかです。実際、アッシュルバニパルによるバビロン戦利品の検閲は、バビロン近郊で行われたと考えられています。ジュリアン・リードは、この場面に描かれた「戦利品の検閲」と「4人の外国人による表敬」は、必ずしも同時に起きた出来事ではないと考え、異なる時間に生じた出来事をひとつの画面に融合したものと提案しています。もし彼の推測が正しければ、この場面は上下遠近法のフレームワークの中に、異なる時間に生じた出来事を組み



込んだ作例であることが明らかになります。中でも、これまでに見た異時同図法と違うのは、同じ空間の中で生じた異なる時間の出来事ばかりでなく、異なる空間で生じた異なる時間の出来事が、あたかも同一の空間で同時に生じているかのよう

に表現されていることです。
このように、紀元前7世紀のアッシュルバニパルの時代の浮彫りには、現実にあった歴史的事件を扱いながらも、その事件の現実的な時間や空間にとらわれることなく、自由に画面を構成してい

ることがわかります。異なる時間と空間を統合することによって、現実とは少し違う「物語」を形成しながらも、観る者に、アッシリア軍の強さとアッシリア王の偉大さを、より効果的に印象づけることが意図されていました。宮殿の装飾として制作された浮彫りは、このように、政治的なプロパガンダを劇的に演出しながら、観る者に訴える視覚的なメディアとして機能していたことが理解されます。

ご清聴有難うございました。