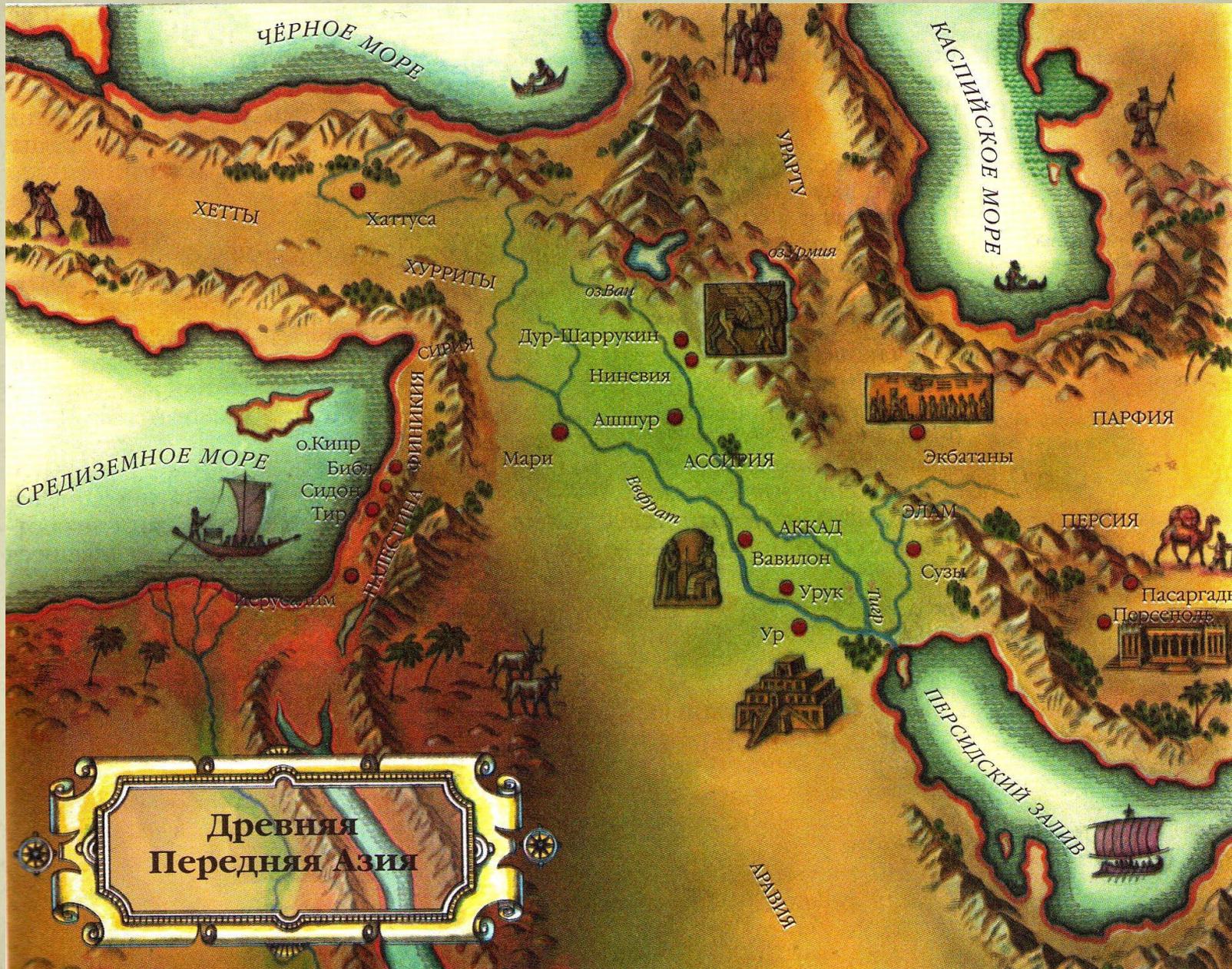


Искусство стран  
Междуречья.  
Шумер. Ассирия.

---

История искусства, 2 класс



**Междуречье** – область только между реками Тигр и Евфрат, один из древнейших очагов цивилизации.

Обе реки для Месопотамии — то же самое, что плодородный Нил для Египта. С марта по сентябрь разливаются они, неся мощные потоки воды с гор, и увлажняют землю, испещренную каналами искусственного орошения. Сказочно плодородные земли уже в 4 тыс. до н.э. были заселены различными племенами.

Большинство жителей юга составляли шумеры, а севера – аккадцы. Племена шумеров пришли из южной части Центральной Европы. Они не были аборигенами.

Народы, населявшие в древности этот обширный регион, одними из первых в мире основали города и государства, изобрели колесо, монеты и письменность, создали замечательные произведения искусства.

В середине XIX в. в Междуречье, на территории современного Ирака, начались раскопки. Найдены остатки зданий и даже целых городов, извлечены из земли статуи и рельефы, предметы и оружие.

**Шумеры и аккадцы** — два древних народа, которые создали неповторимый исторический и культурный облик Междуречья IV—III тысячелетий до н. э.

Проложив сеть каналов от реки Евфрат, они оросили бесплодные земли и построили на них города Ур, Урук, Ниппур, Лагаш и др.

Каждый шумерский город был отдельным государством со своим правителем и армией.

Шумеры создали и уникальную форму письменности — **клинопись**.



Клиновидные знаки выдавливали острыми палочками на сырых глиняных табличках, которые затем высушивали или обжигали на огне.

Письменность Шумера запечатлела законы, знания, религиозные представления и мифы.

**Глиняная табличка из Шуруппака, ок. 2600 г. до н.э.**

Архитектурных памятников Шумерской эпохи сохранилось очень мало, так как в Междуречье не было ни дерева, ни камня, пригодных для строительства; большинство зданий возводили из менее долговечного материала — необожжённого кирпича.

Шумерский храм обычно строили на утрамбованной глиняной платформе, которая защищала здание от наводнений. Стены платформы, так же как и стены храма, красили, отделывали мозаикой, оформляли нишами и вертикальными прямоугольными выступами — лопатками.

К ней вели длинные лестницы или пандусы (пологие наклонные площадки).

Самыми значительными из дошедших до наших дней построек (в небольших фрагментах) считаются **Белый храм** и **Красное здание** в Уруке (3200— 3000 гг. до н. э.). Реконструкция Красного здания.

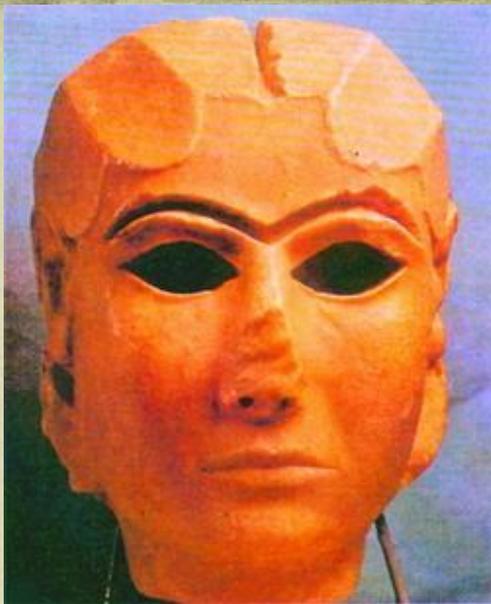


Именно Урук стал первым городом Южной Месопотамии. Вокруг была возведена стена — что свидетельствовало о том, что Урук стал городом, а не просто поселением. В этом городе жило до 6 тысяч жителей, представлявших 3–4 народа, говоривших на разных языках. Город стал храмовым и военным центром Южной Месопотамии. Раскопками вскрыты памятники архитектуры 4-го тысячелетия до н. э.: «Красное здание» (возможно, место народных собраний; остатки платформы с колоннами и полуколоннами, украшенными мозаикой из трёхцветных терракотовых конусов, и лестницы), «Белый храм» (на прямоугольном цоколе), Стены и массивные колонны здания были украшены многоцветной мозаикой из обожженных глиняных конусов, которые вдавливались в сырую штукатурку и образовывали геометрический орнамент.

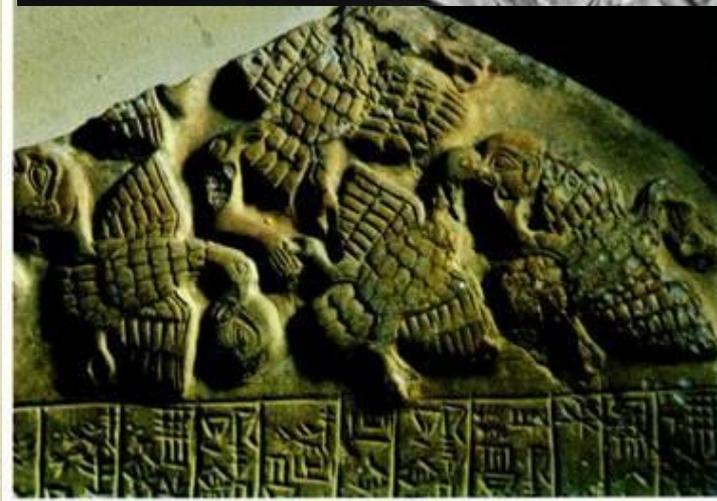


«Белый храм»





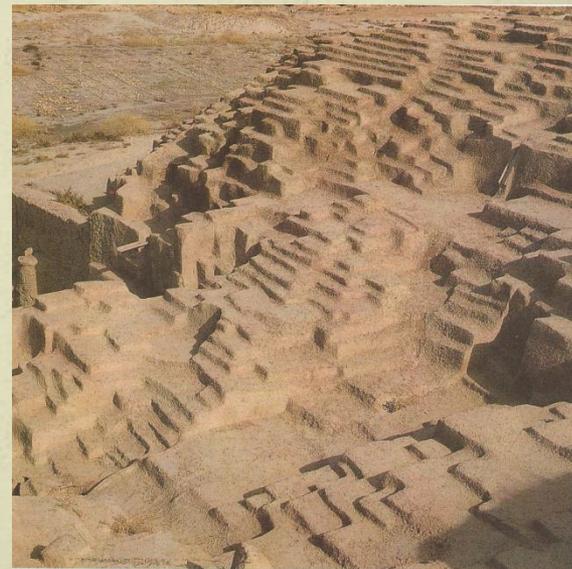
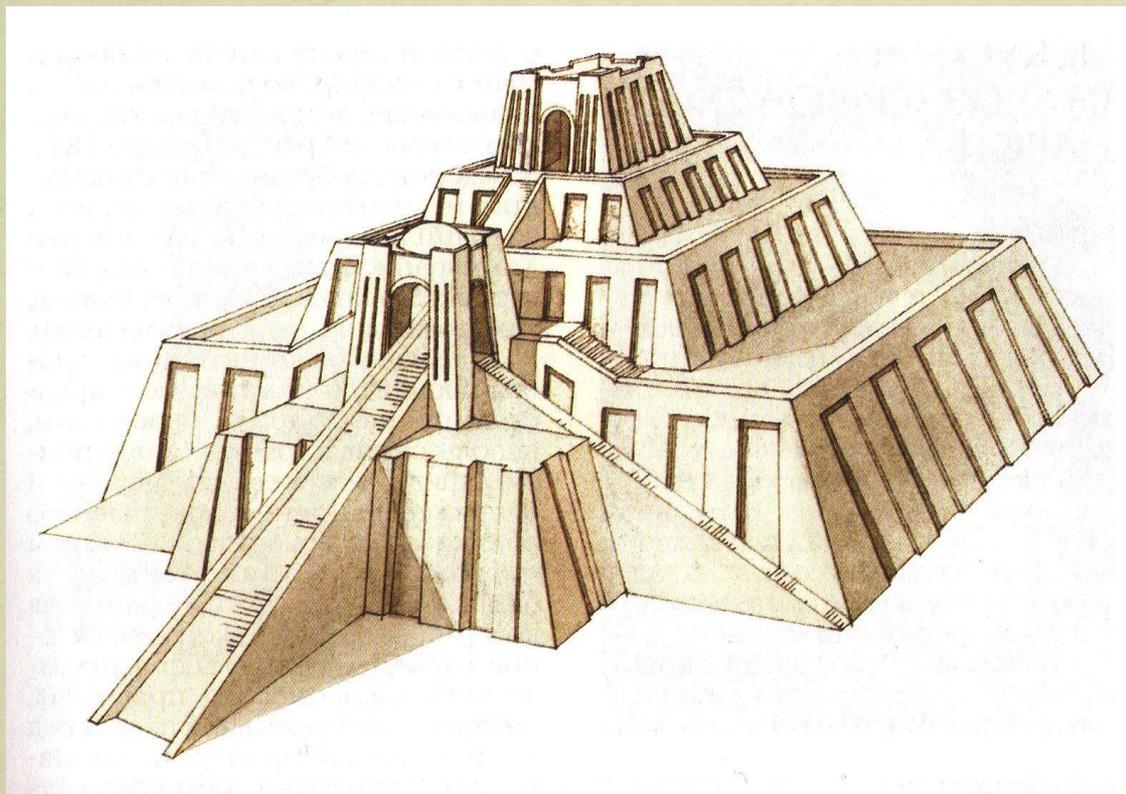
Голова богини. Урук. 3 тыс.  
до н.э.



Рельеф храма из Аль-Обейда. Медь.  
2,5 тыс. до н.э.

Стела Эаннатума (стела  
коршунов). 2,5 тыс. до н.э.

В аккадский период возникает новая форма храма — зиккурат. **Зиккурат** представляет собой ступенчатую пирамиду, на вершине которой помещалось небольшое святилище. Нижние ярусы зиккурата, как правило, окрашивали в **черный** цвет, средние — в **красный**, верхние — в **белый**. Форма зиккурата очевидным образом символизирует лестницу в Небо.







**Зиккурат** города Ур.  
21-метровое кирпичное  
здание .



До нашего времени сохранились образцы шумерской скульптуры, созданные в начале III тысячелетия до н. э.

Наиболее распространенным типом скульптуры был **адорант** (от лат. «adore» — «поклоняться»), который представлял собой статую молящегося —

фигурку сидящего или стоящего со сложенными на груди руками человека, которую дарили храму. Особенно тщательно

выполняли огромные глаза адорантов;

их часто

инкрустировали.

**Инкрустация** -

украшение

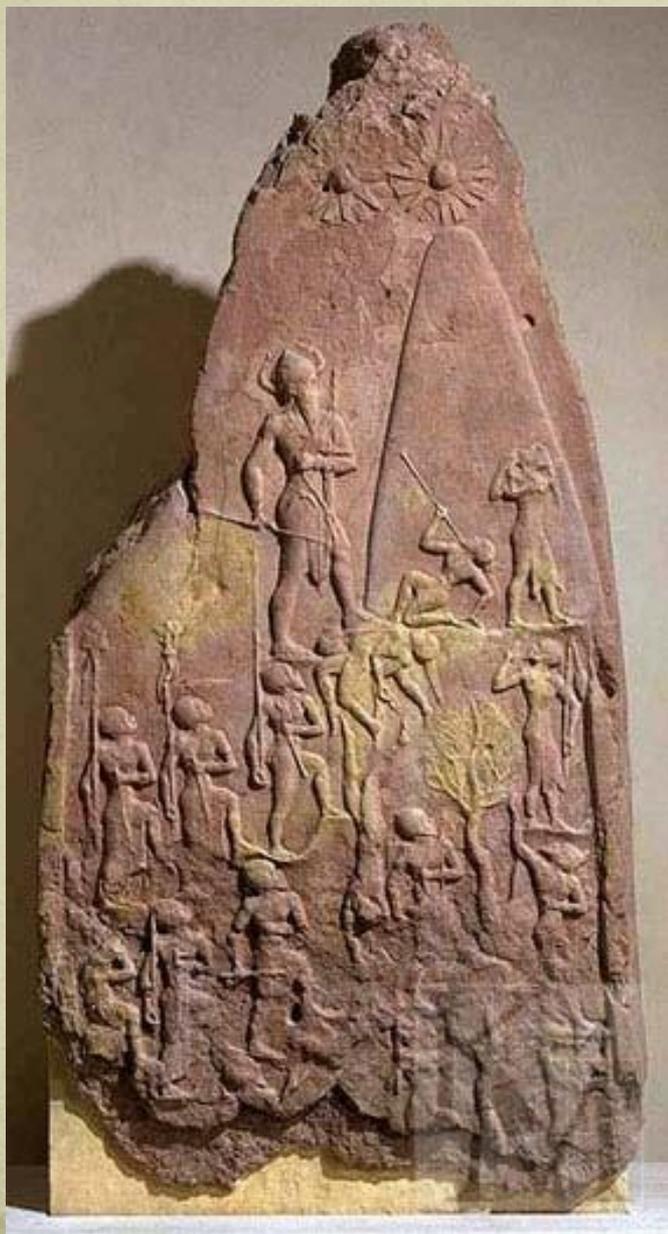
поверхности изделия

кусочками камня,

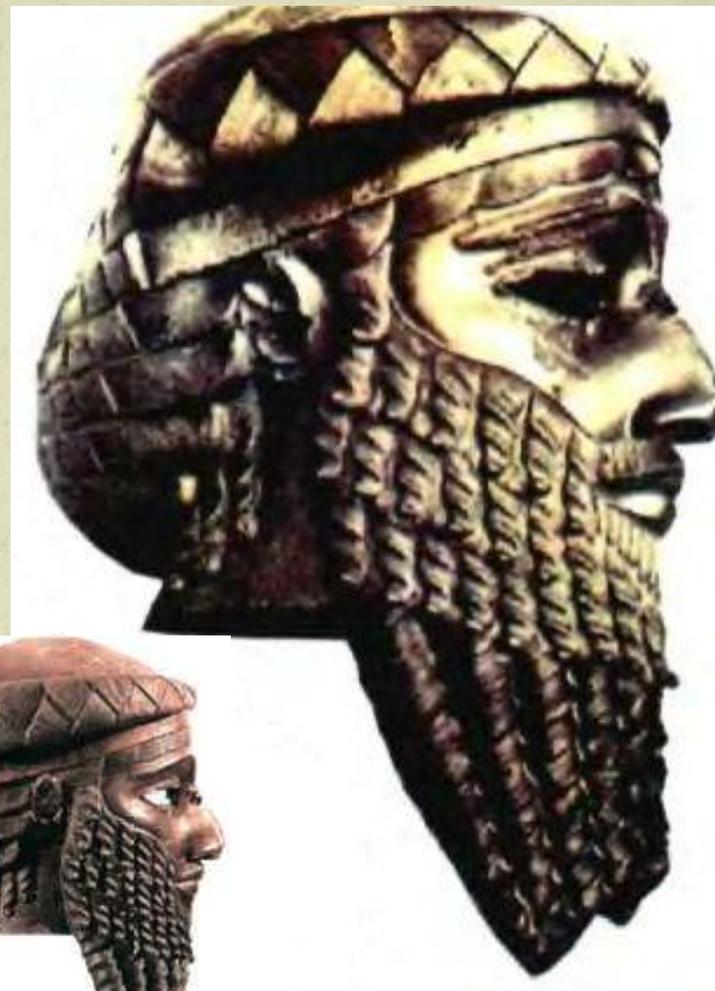
дерева, металла.



Стела царя Нарамсина. 23 в. до н.э.



Голова Саргона Великого.  
Медь. 23 в. до н.э.



Во время проведения раскопок древнего Ура проводившихся с 1922 по 1934 г. англичанин Леонард Вулли раскопал 16 гробниц правителей города I династии Ура, царствовавших в первой половине III тыс. до н. э. Он изучал в основном центральную часть огромного городища. Драгоценные свидетельства былой жизни исчислялись многими тысячами. Большая их часть хранится ныне в Иракском музее Багдада.



Золотой шлем и золотой кинжал с ножнами из гробницы Мескаламдуга. Ур. III тыс. до н. э.



Женский головной убор и ожерелье из золота и драгоценных камней царицы Пу-аби. Ур. III тыс. до н. э.

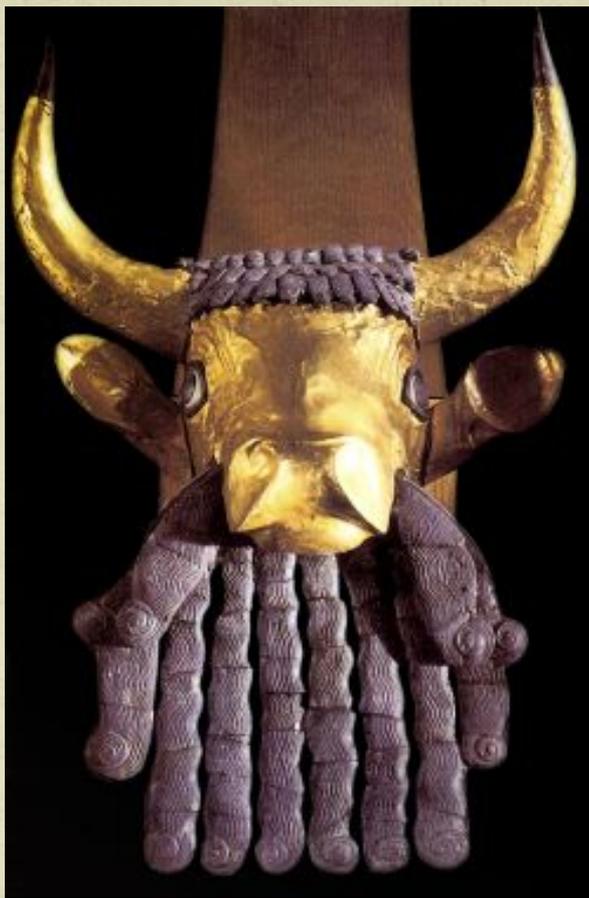


«Штандарт Ура» представляет собой две наклонные панели, соединенные рейками. Был найден археологом Леонардом Вулли в одной из царских гробниц Ура.

На каждой из пластин на лазуритовом фоне в три ряда выложены перламутровыми пластинками сцены из жизни шумеров. Штандарт из Ура — жемчужина экспозиции Британского музея. Артефакт датируется серединой 3-го тысячелетия до н. э. Размеры 21,59 на 49,53 см. На панели с изображением войны показана приграничная стычка с участием шумерского войска. Под колёсами влекомых куланами тяжёлых колесниц гибнут противники. Израненных и униженных пленников приводят к царю.



На другой панели изображена сцена пиршества. Пирующих увеселяют игрой на арфе. Предназначение панелей не вполне ясно. Вулли предполагал, что их выносили на поле боя в качестве своеобразного стяга. Некоторые учёные, подчёркивая мирный характер одной из сцен, полагают, что это были стенки укладки для арфы.



Украшение арфы из царских гробниц Ура. 2,5 тыс. до н.э.



## Шумер.

В 22 в. до н.э. правитель города и жрец Гудеа развивает бурное строительство. Из-за недолговечности кирпича-сырца постройки не сохранились.

В городском храме были найдены более полутора десятка каменных скульптур. Они высечены из диорита почти в натуральную величину.

Впервые в истории Двуречья они созданы монументальными, высотой до двух метров, тщательно отполированы.

Шумеры умели скупыми, но выразительными средствами передавать величие и достоинство человека. Фигуры статичны, массивны и выполнены для фронтальной точки зрения.



Статуэтки Гудеа из Лагаша



Большую ценность для истории искусства народов Передней Азии имеют памятники **глиптики**, то есть резные камни — печати и амулеты. Обычная форма печатей Передней Азии - цилиндрическая, на округлой поверхности которой художники легко размещали многофигурные композиции. Они отличаются, нередко, большим мастерством исполнения.

Выполненные из различных пород камней, более мягких для первой половины 3 тысячелетия до н.э. и более твердых (халцедон, сердолик, гематит и др.) для конца 3, а также 2 и 1 тысячелетий до н.э. чрезвычайно примитивными инструментами, эти маленькие произведения искусства являются иногда подлинными шедеврами.

Печати-цилиндры, относящиеся ко времени Шумера, весьма разнообразны. Излюбленными сюжетами являются мифологические, чаще всего связанные с очень популярным в Передней Азии эпосом о Гильгамеше - герое непобедимой силы и непревзойденной смелости. Встречаются печати с изображениями на темы мифа о потопе, о полете героя Этаны на орле к небу за «травой рождения» и др.

Для печатей-цилиндров Шумера характерна условная, схематичная передача фигур людей и животных, орнаментальность композиции и стремление заполнить изображением всю поверхность цилиндра. Как и в монументальных рельефах, художники строго придерживаются расположения фигур, при котором все головы помещаются на одном уровне, отчего животные часто представлены стоящими на задних лапах. Часто встречающийся на цилиндрах мотив борьбы Гильгамеша с хищными животными, наносившими вред домашнему скоту, отражает жизненные интересы древних скотоводов Двуречья.

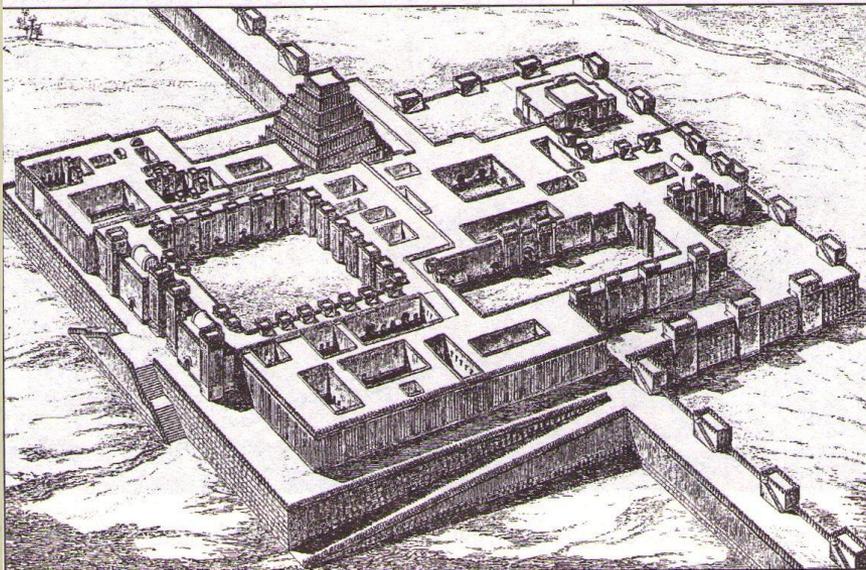
Тема борьбы героя с животными была очень распространена в глиптике Передней Азии и в последующее время.

О существовании **Ассирии** - государства, чьи границы в период расцвета простирались от Средиземного моря до Персидского залива, люди знали из текстов Библии - священной книги иудеев и христиан.

Ассирийцы разрушали города, устраивали массовые казни, продавали в рабство десятки тысяч людей, переселяли народы.

Но в то же время завоеватели с огромным вниманием относились к культурному наследию покоренных стран, изучая художественные принципы чужеземного мастерства.

Соединив традиции многих культур, ассирийское искусство приобрело неповторимый облик.



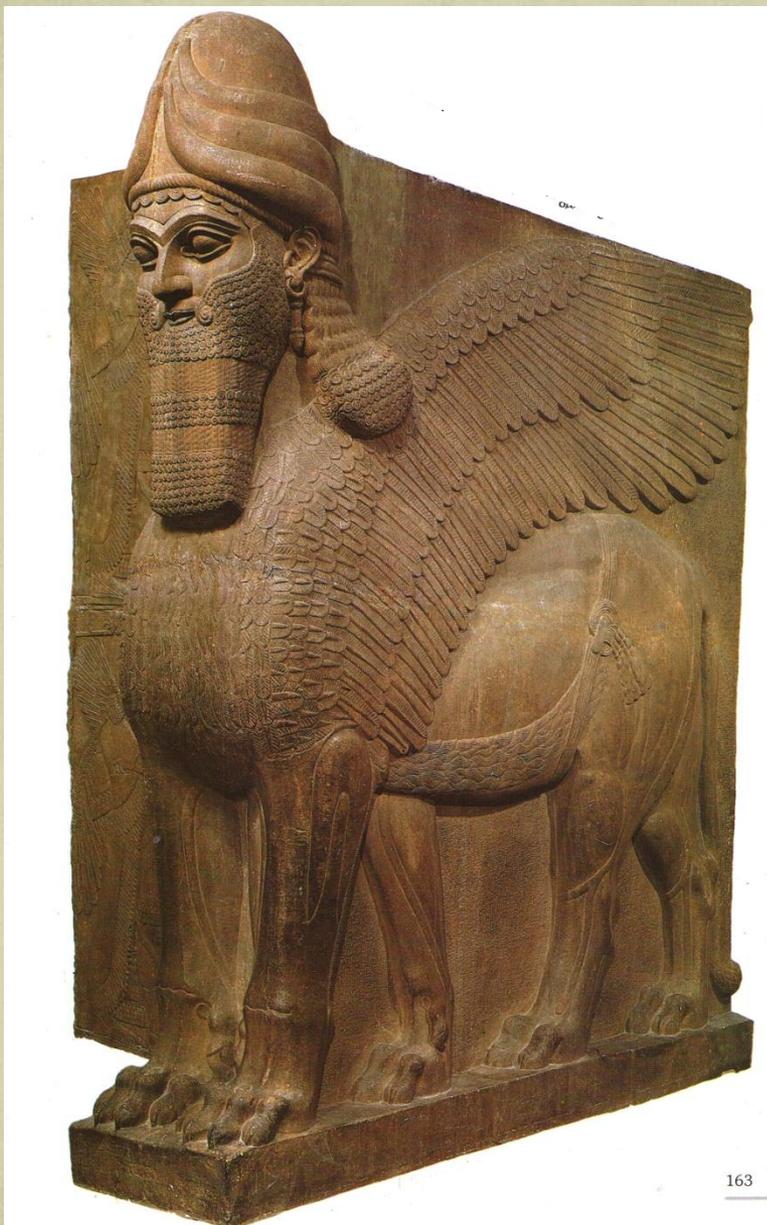
**Ассирия.** Дворец царя Ашшурпанибала около города Нимруд.

Центром дворцово-храмовых комплексов стал не храм, а дворец. Появился новый тип города — город-крепость с единой строгой планировкой. Примером может служить **Дур-Шаррукин** - резиденция царя Саргона II (722— 705 гг. до н. э.).



Больше половины общей площади города занимал дворец, возведённый на высокой платформе. Его окружали мощные стены высотой в четырнадцать метров. В системе дворцовых перекрытий применялись своды и арки. Его парадный вход «охраняли» гигантские фигуры фантастических стражей **шеду** — крылатых быков с человеческими лицами.

Внутренний вид дворца. Реконструкция.



**Шеду** — крылатые быки с пятью ногами и человеческими лицами. Лишняя нога у этих сказочных животных сделана специально, для того чтобы создать оптический эффект: человеку, проходящему через ворота, кажется, что могучий страж движется ему навстречу и готов в любую минуту преградить путь тому, кто несёт зло.

В украшении покоев царских дворцов ассирийцы отдавали предпочтение **рельефу**, создав в этом виде искусства собственный стиль. Наиболее известным из рельефов считается ансамбль из дворца **Ашшурбанипала** в Ниневии (в. до н. э.) .

С поразительным мастерством и эмоциональной силой выполнены рельефы со сценами охоты, украшающие стены так называемой **Царской комнаты**.





**Ассирия.** Рельефы дворца.  
Сцена охоты царя Ашшурбанипала.  
Фрагмент.



**Ассирия.** Рельеф.  
Раненная львица.

На многих рельефах изображена царская охота, главным образом на львов. И надо сказать, что в изображении животных ассирийские художники достигли вершин мастерства. Все животные изображены удивительно точно и правдиво. И лошади, несущиеся в стремительном галопе, и горные козлы, и жители пустыни - грозные львы оживают на этих рельефах. И хотя со времени их создания прошло более двух с половиной тысячелетий, они до сих пор производят сильное впечатление.



Ассирия. Рельефы дворца.  
Сцена охоты царя  
Ашшурбанипала.  
Фрагменты.



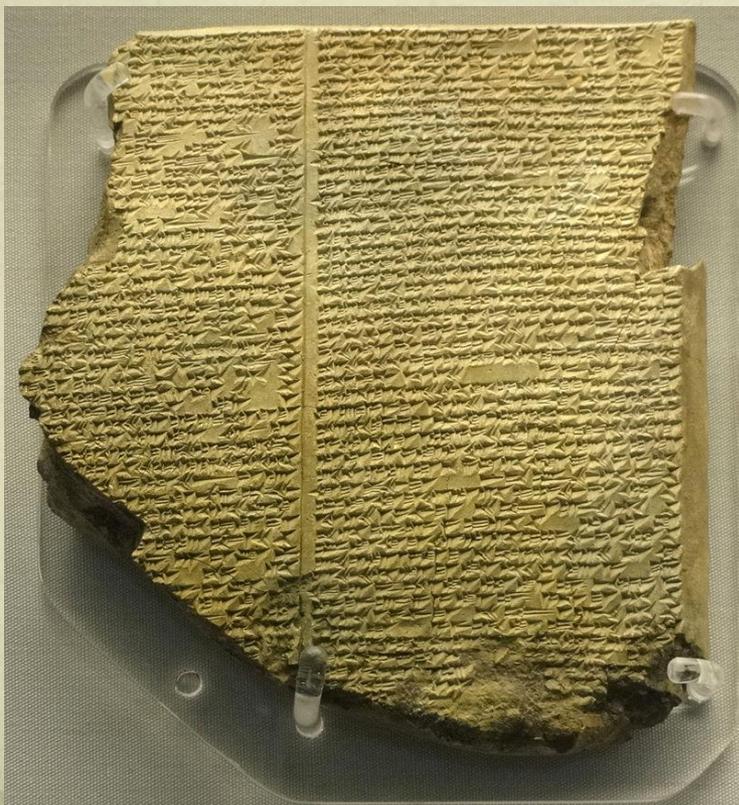


Битва на верблюдах. 7 в. до н.э.



Ассирия. Рельефы дворца. Воины.

Библиотека **Ашшурбанипала** — крупнейшая сохранившаяся библиотека древнего мира и древнейшая из всех известных библиотек. Составлялась в течение 25 лет в ассирийской столице Ниневии по приказу царя Ашшурбанипала (VII в. до н. э.). Служила также государственным архивом.  
Здесь имелись многочисленные списки литературно-эпических сказаний, в частности таблички с эпосом о Гильгамеше, медицинские, научные, юридические тексты.



Контрольные вопросы:

Назовите государства, которые располагались на территории Древней Месопотамии.

Какой строительный материал использовался для возведения храмов в Древней Месопотамии?

Почему храмы в Месопотамии строили на высоких искусственных платформах?

Как называется храмовая башня, святилище главного бога у народов Передней Азии?

Что собой представляет адорант?

Что такое глиптика?

---

Какое мифическое существо называют «шеду»?

Какие изображения украшают рельефы ассирийских дворцов ?

Каким образом украшали стены зиккуратов?

Творческое задание :  
зарисовать шеду  
на ф А4, материал по  
выбору.

