

Шумер, Аккад, Вавилон,
Ассирия

Карта городов Месопотамии



Клинопись



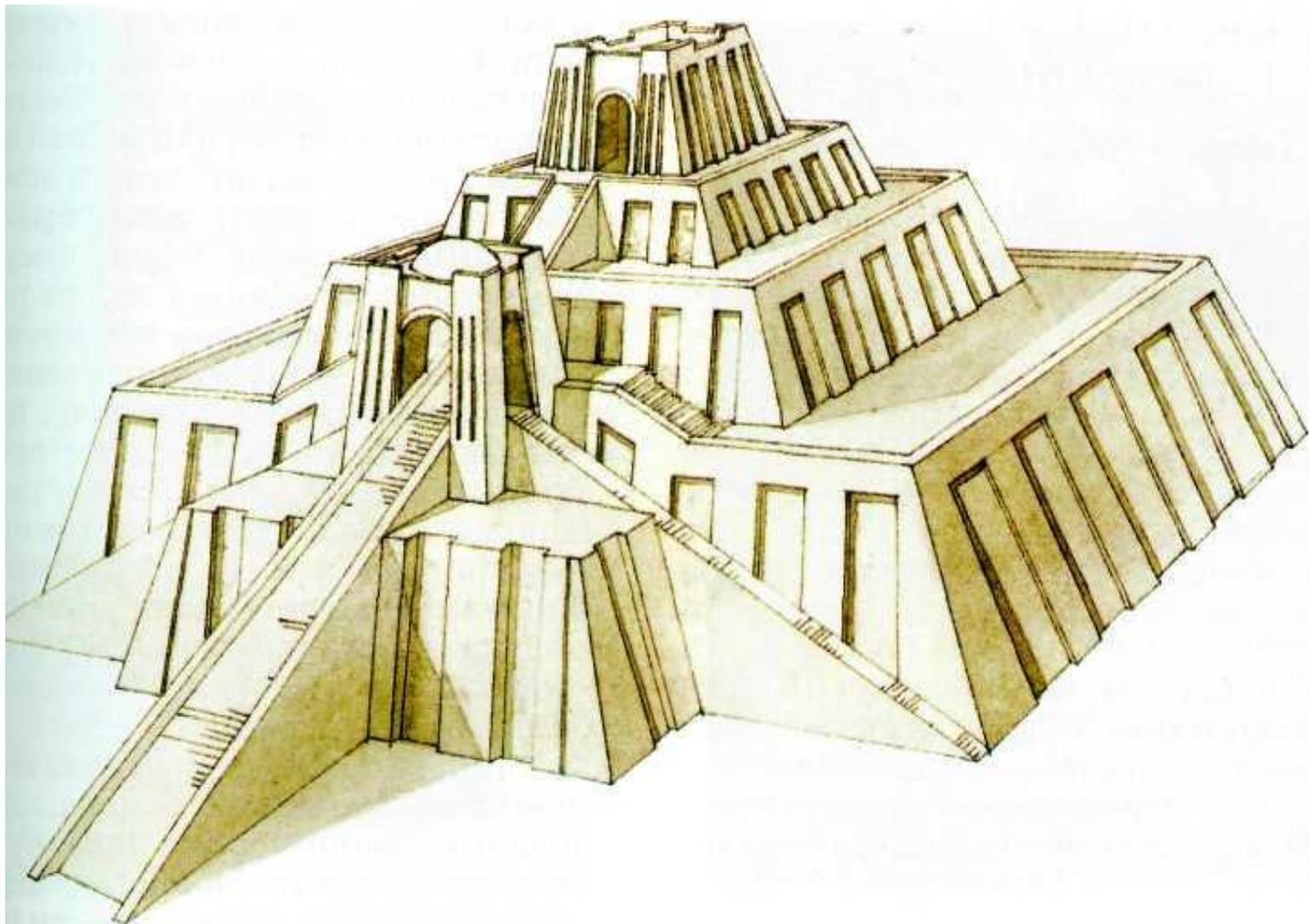
Зиккурат

- Зиккурат представляет собой башню из поставленных друг на друга параллелепипедов или усечённых пирамид **от 3 у шумеров, до 7 у вавилонян**, не имевших интерьера (исключение — верхний объём, в котором находилось святилище).
- Террасы зиккурата, окрашенные в разные цвета, соединялись лестницами или пандусами, стены членились прямоугольными нишами. Внутри стен, поддерживающих платформы (параллелепипеды) находилось множество комнат, где жили священники и работники храма.

Зиккурат

- Как правило, **нижние ступени окрашивали в чёрный цвет, средние — в красный, верхние — в белый.** Символика формы зиккурата — **«лестницы в небо»** — проста и понятна во все времена. В XXI в. до н. э. в Уре был сооружён **трёхъярусный зиккурат, высота которого составляла двадцать один метр.** Позже его перестроили, увеличив число ярусов до семи.

**Шумер. Зикккурат в Уре.
Реконструкция. XXI в. до н. э.**



Зиккурат в Уре. Современный ВИД



Семиэтажный зиккурат Урука –

месопотамский символ восхождения сакральной семерки поколений во главе с Семеркой Предков (аккад. sibittum). Они упомянуты как Семь Мудрецов в эпилоге эпоса о Гильгамеше (Дьяконов 1961). Зиккурат Урука (совр. Варка) вполне логично

посвящен Инанне / Иштар.



Шумер. Фрагмент фасада зиккурата Инанны. Пергамон, Берлин



Иштар (шумерийское Инанна), в аккадской (ассиро-вавилонской) мифологии и религии центральное женское божество. Первоначально почиталась как местное божество в Двуречье (Аккад, Арбела, Урук, Ниневия и др.). Во 2-м тыс. до н. э. культ И. широко распространился среди хурритов, хеттов, митаннийцев, финикийцев (соответствует финикийской **Астарте**). Выделяются три главные функции И.: богиня плодородия и любви; богиня войны и распри; астральное божество,

олицетворение планеты Венера.



- **Инанна** (аккад. **Иштар**) — в шумерской мифологии и религии — центральное женское божество. Первоначально Инанна считалась покровительницей продовольствия, была символом обильных урожаев, богиней плодородия и любви. При неизвестных обстоятельствах культ этой богини вытеснил **в Уруке** культ бога **Ану**. Заняв место Ану, Инанна одновременно выполняла функции и богини победы, и богини урожая, и богини правосудия, являлась покровительницей семейной жизни

- Инанна считалась дочерью бога Луны **Нанна** и богини **Нингаль** — то есть, **внучкой Энлиля и правнучкой Ану** (хотя некоторые мифы называют Инанну дочерью Ану).

**Шумер. Богиня Инанна (Иштар).
Маска богини из Белого храма в
Уруке**



Шумер. Остатки зиккурата Инанны



Шумер

Боги Энки (Эйя), Уту (Шамаш) и Инанна (Иштар). Оттиск печати аккадского времени. 2-я половина 3 тыс. до н. э. Лондон, Британский музей.



Шумер. Бог Энки

Власть над землей была разделена между Энки и его братом Энлилем, управлявшим Северный полушарием Земли.



Шумер.

Бог Энлиль стал
верховным богом пантеона
шумеро-аккадских богов 2112
до н.э. — 2003 до н.э.



- **Бог Энлиль** был покровителем **Ниппура**, древнейшего центра шумерского племенного союза, видимо, вследствие этого очень рано стал общешумерским богом. Имя Энлиля зафиксировано уже в древнейших пиктографических текстах из Джемдет-Наср (4-3 тыс. до н. э.). В списках богов из Фары (26 в. до н. э.) Энлиль занимает второе место после своего отца бога неба Ана.
- Основными эпитетами Энлиля являлись: Кур-галь ("Великая гора", "Могучий утёс"), "владыка всех стран", "отец богов", "владыка, определяющий судьбы", "господин, чьи слова неизменны". Термин "энлильство" означает "господство", и этим качеством может обладать любой могущественный бог (так, "энлильство над богами" получают Мардук и Ашшур), отсюда эпитет Энлиля - "Энлиль всех богов". Главный храм Энлиля в Ниппуре носил название "Экур", то есть "дом Горы".
- Символ Энлиля тот же, что символ Ана, - рогатая тиара, стоящая на священном алтаре.

- Женой Энлиля являлась Нинлиль, сыновьями - первенец лунный бог Нанна, боги войны Нинурта и Нингирсу, бог бури (Им?), бог палящего солнца и преисподней Нергал, бог-судьба Намтар (сын Энлиля и владычицы подземного мира Эрешкигаль).
- По мнению исследователей, в мифе об Энлиле и Нинлиль он выступает в качестве умирающего и воскресающего бога. "Старуха города" Нунбар-шегуну выдала за Энлиля свою дочь юную Нинлиль, которая поначалу противится этому браку. Энлиль насильно овладевает Нинлиль в барке на воде и за это изгоняется сонмом "старших богов" в подземный мир.
- Нинлиль, которая уже носит в чреве его младенца (будущего бога луны Нанну), следует за своим мужем в подземный мир. Энлиль трижды меняет свой облик и трижды соединяется со своей женой под видом трёх стражей подземного мира: "стража ворот", "человека подземной реки" и "перевозчика", после чего Нинлиль производит на свет трёх подземных богов, которым суждено жить под землёй. Помирившись, божественная чета возвращается в верхний мир.

Вавилон. Храм бога Энлиля в Ниппуре — Э-кур («Дом на горе») был главным религиозным центром в Вавилоне.



**Шумер. Стела Эаннатума («Стела Коршунов») из
Лагаша. Лицевая сторона: бог Нингирсу, держащий
сеть с пленниками. Известняк. Время I династии
Ура. 25 в. до н. э.**

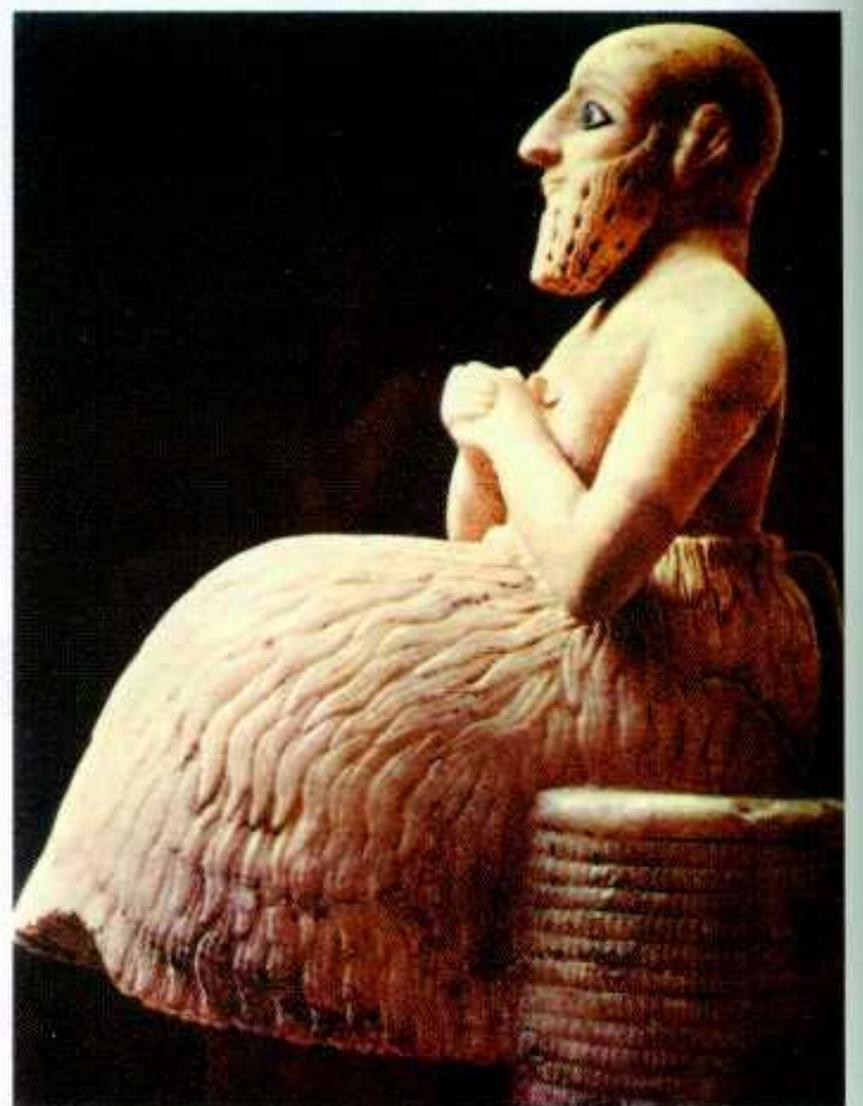
Около 2470 г. до н. э. Лувр, Париж.



- Примером шумерского рельефа может служить стела (вертикальная плита) правителя города Лагаша Эаннатума (около 2470 г. до н. э.), которая посвящена его победе над городом Уммой.

Шумер. Статуя сановника Эбих-Иля из Мари.

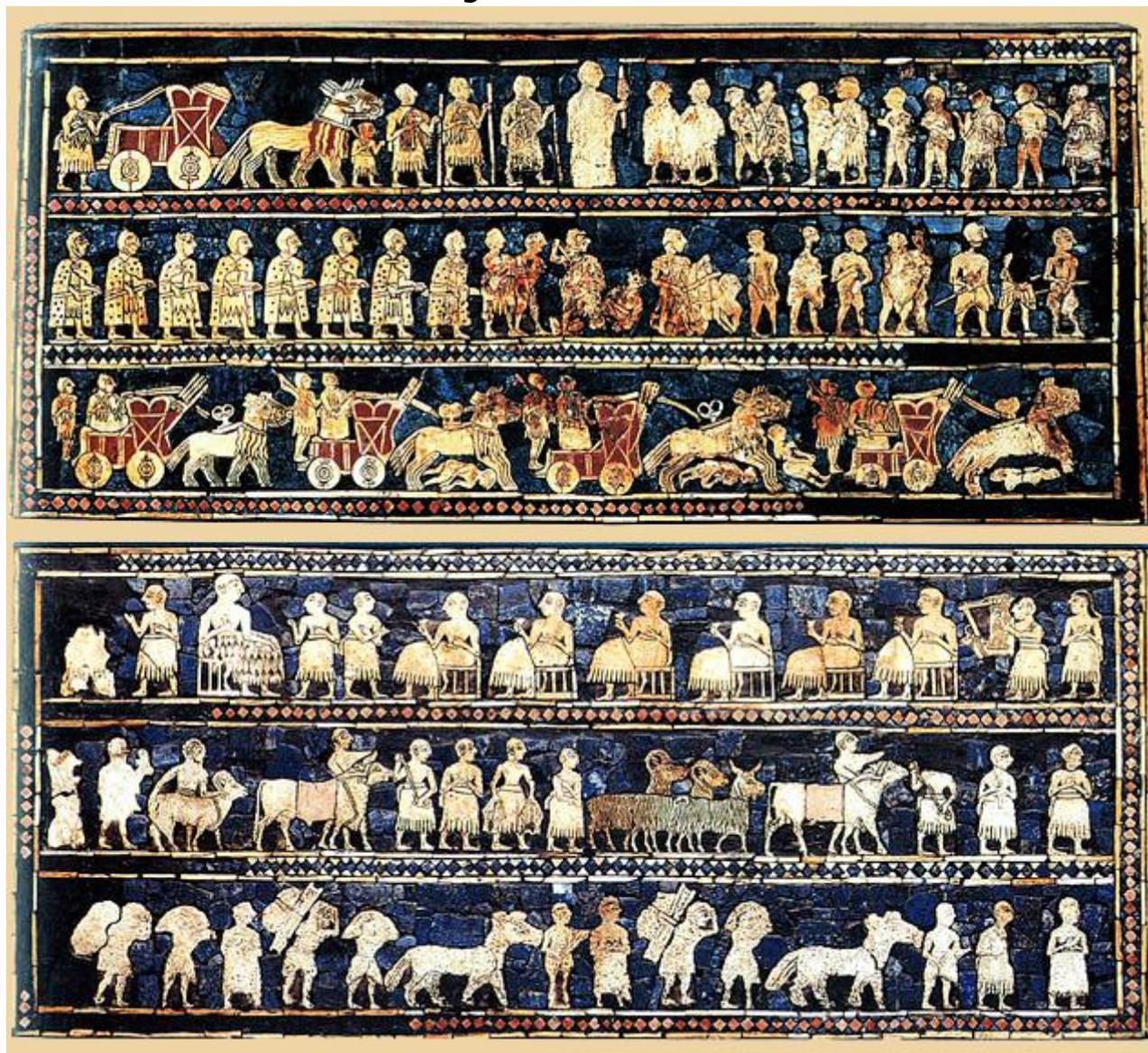
Середина III тысячелетия до н. э. Лувр, Париж.



Адорант

- До нашего времени сохранились прекрасные образцы шумерской скульптуры, созданные в начале III тысячелетия до н. э. Наиболее распространённым 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. **Шумерской скульптуре в отличие, например, от древнеегипетской никогда не придавали портретного сходства; главная её особенность — это условность изображения.**

Шумер. Штандарт» из «царской» гробницы в Уре. Фрагмент. Около 2600 г. до н. э. Британский музей, Лондон.



- **Штандарт войны и мира** — пара инкрустированных декоративных панелей, обнаруженная экспедицией Л. Вулли при раскопках шумерского города Ур. На каждой из пластин на лазуритовом фоне в три ряда выложены перламутровыми пластинками сцены из жизни шумеров. Артефакт датируется серединой 3-го тысячелетия до н.э.

Шумер. Имдугуд - в шумерской мифологии волшебная божественная птица с головой льва, которая определяет судьбы всего живого и выносит каждому окончательный приговор, божество, управляющее грозами. Или **Анзуд** — в шумеро-аккадской мифологии **орел со львиной головой**, **олицетворение грозы, посланник богов.**



Анзуд (шумерск.), Анзу (аккадск., прежнее чтение Зу,

«Имдугуд, Им-Дугуд» = «Буря-Ветер»)

- **Анзуд** – посредник между богами и людьми, одновременно воплощая доброе и злое начала. Когда **бог Энлиль** снял во время умывания свои инсигнии, Анзуд украл таблички судеб и улетел с ними в горы. Анзуд хотел стать могущественнее всех богов, но своим поступком нарушил ход вещей и божественных законов. **В догонку за птицей пустился бог войны Нинурта.** Он выстрелил в Анзуда из лука, но таблички Энлиля исцелили рану. Нинурте удалось поразить птицу только со второй попытки или даже с третьей попытки (в различных версиях мифа по-разному).

**Голова быка.
Украшение арфы
из Ура. Шумер
Париж, Лувр**



Описание

- **В гробницах Ура** было найдено несколько прекрасных арф, под аккомпанемент которых нисходили в царство мертвых древние правители. Самый замечательный из этих музыкальных инструментов - так называемая **царская арфа** из **усыпальницы царицы Шубал**.

- **В 1927-1934 археологическая экспедиция под руководством Чарльза Леонарда Вулли при раскопках Древнего Ура обнаружила 16 царских захоронений.** Устройство и богатейший инвентарь двух неразграбленных гробниц позволили ученым узнать подробности пышных похорон правителей древнего Шумера.
- Умершего царя опускали в глубокую и просторную могильную яму, сопроводив множеством дорогих вещей и слуг, которых надлежало умертвить в конце ритуала. В гробницу сходили и те, кто добровольно отправлялся с покойным царем в мир иной: жены и музыканты, рабы и знатные вельможи, полководцы и руководившие церемониями жрецы. За процессией богато одетых людей въезжали запряженные ослами и быками повозки, замыкали шествие воины, призванные охранять покой своего владыки.
- После заключительного священнодействия каждый из участников траурной церемонии выпивал чашу с ядом. Страшное и величественное действие свершалось под звуки музыки и пение похоронных песен.

Энси Гудеа –
правитель
шумерского
города Лагаша.
XXI в. до н. э. Лувр,
Париж.



Шумер. Голова статуи энси Гудеа.



Аккад. Так называемая
«Маска Саргона» (ок.
2300 г. до н. э.),
обнаруженная в Ниневии при
раскопках храма Иштар.
Скульптурное изображение
аккадского царя, вероятно
Саргона Древнего или его
внука **Нарам-Суэна**.

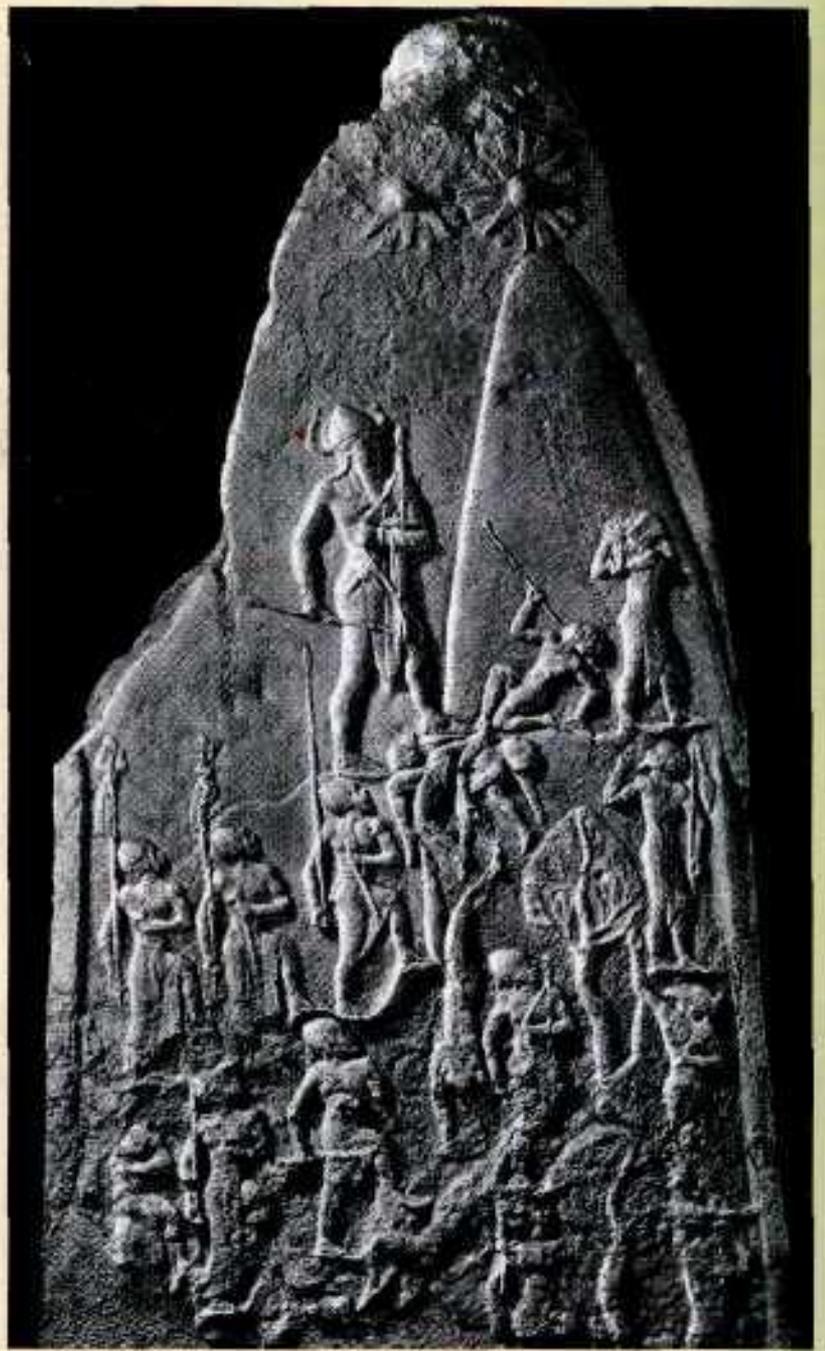
Иракский музей, Багдад.



Аккад. Стела царя Нарамсина.

- Рельеф стелы царя Аккада Нарамсина рассказывает о его победоносном походе **против горного племени луллубеев**. Мастеру удалось передать пространство и движение, объём фигур и показать не только воинов, но и горный пейзаж. На рельефе представлены знаки Солнца и Луны, символизирующие божеств — покровителей царской власти.

***Стела царя
Нарамсина.
XXIII в. до н. э.***





Шеду — в шумеро-аккадской мифологии дух-хранитель человека, выражающий его индивидуальность. В сугубо мужской форме именовался **шеду** (по-аккадски) В искусстве изображался в виде существа с телом быка или льва, с орлиными крыльями и человеческой головой.

Вавилон. Ворота богини Иштар

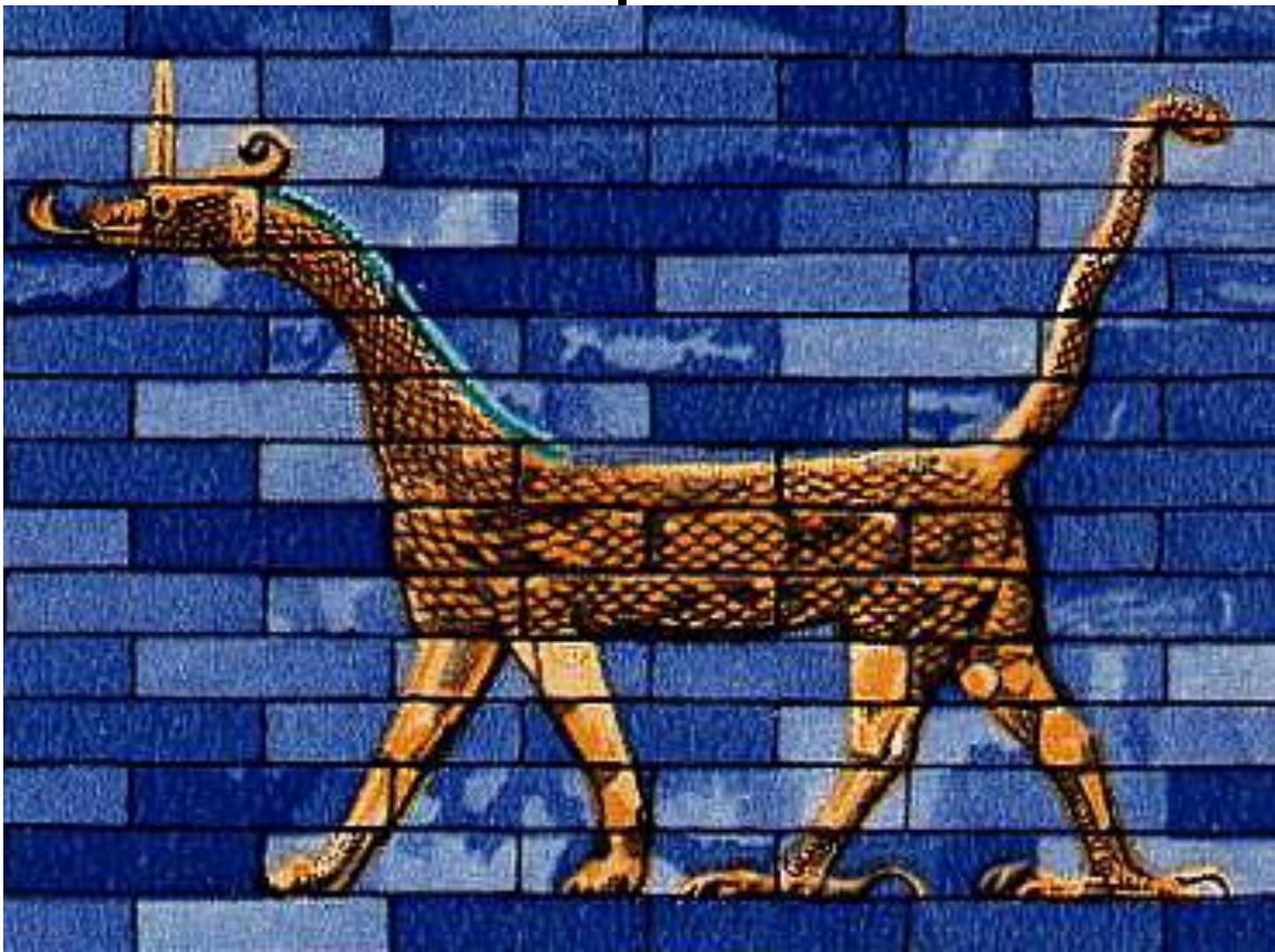


Ворота богини Иштар

***Вавилон. VI в.
до н. э.
Государствен
ные музеи,
Берлин.***



Дракон Мушруш – символ бога Мардука, изображение с ворот богини Иштар в Вавилоне



Вавилон

Стела царя

Хаммурапи из Суз.

XVIII в. до н. э.

Лувр, Париж.

*Камень –черный
диорит*



Вавилон. Стела
царя Хаммурапи из Суз.
XVIII в. до н. э.
Лувр, Париж.

Камень –черный диорит

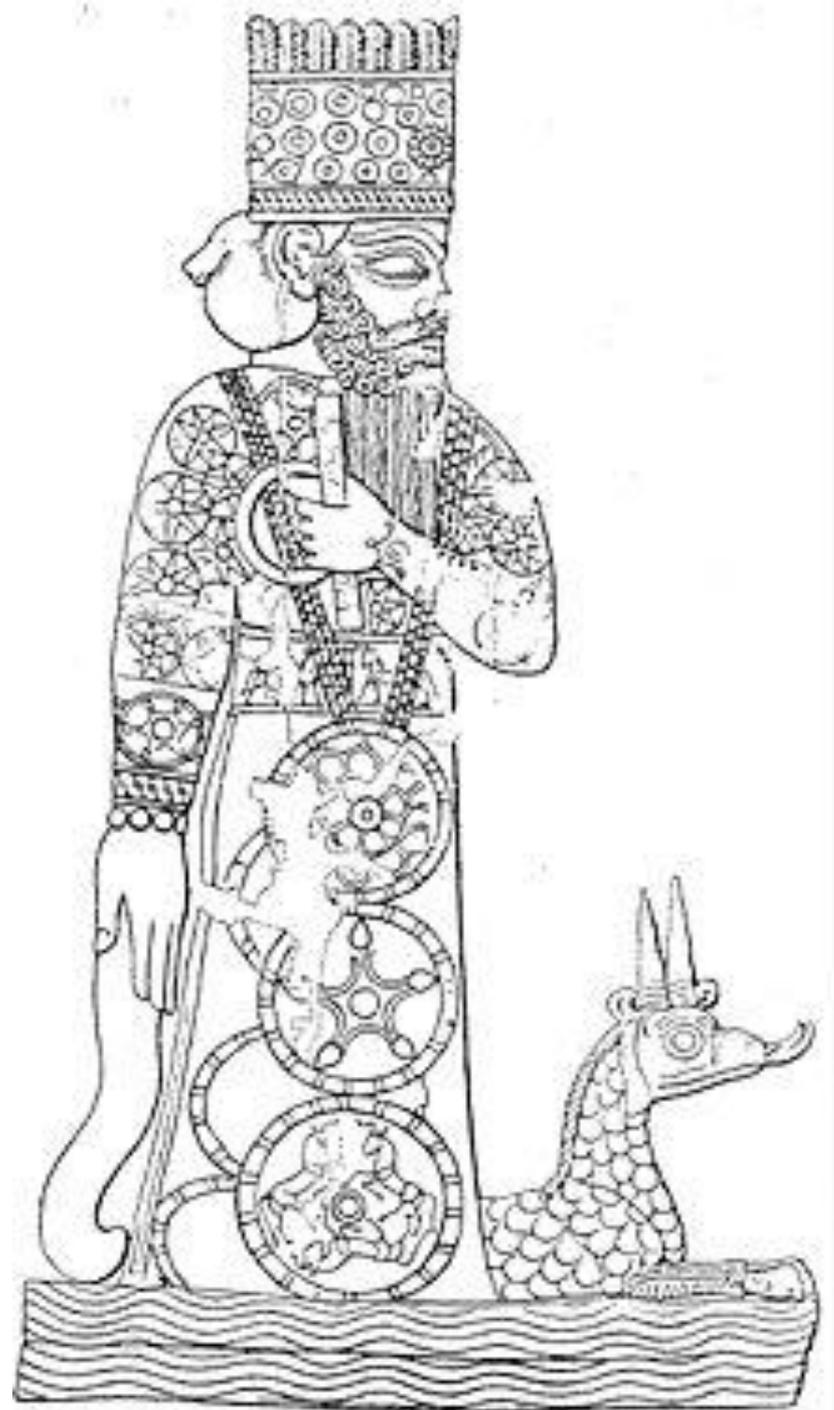


- В парадных композициях, изображающих торжественное предстояние царя перед божеством, использовались традиционные приёмы: фигуры героев неподвижны и напряжены, а детали их внешнего облика не разработаны. В таком «официальном» стиле выполнена диоритовая стела Хаммурапи, на которой высечены тексты его законов. Стелу венчает рельеф, запечатлевший вавилонского правителя, стоящего в почтительной позе перед богом солнца и справедливости Шамашем. Бог вручает Хаммурапи атрибуты царской власти.

- В верхней части лицевой стороны стелы высечена скульптура — барельеф, изображающий две фигуры, из которых одна сидит на троне, а другая стоит перед первой. Сидящий на троне одет в обычную вавилонскую одежду, отделанную оборками; на его голове — высокий четырёхъярусный убор вроде короны. В правой руке, протянутой вперёд, он держит жезл и кольцо, означающие прямоту и завершённость, то есть право и справедливость. Ноги сидящего опираются на древесные шишки, а из плеч исходят лучи. По общепринятому мнению исследователей, солнечные лучи, исходящие из плеч, указывают на то, что в качестве сидящей фигуры изображен Шамаш, бог солнца, света и оракулов.

- Шамаш как солярное божество был одним из излюбленных персонажей вавилонского искусства, где он часто изображён поднимающимся на востоке; этим, вероятно, объясняется и наличие древесных шишек у подножия трона, символизирующих скалы и горы, над которыми восходит солнце. Кроме того, выбор Шамаша в качестве сюжета для барельефа по всей видимости означает, что стела с Законами стояла в одном из храмов этого бога. На упоминаемом в тексте Законов экземпляре стелы, находившемся в вавилонском Эсагиле, возможно, было высечено изображение Мардука.

Вавилон
Бог
Мардук



- **Мардук** (аккадск. MAR.DUK «сын чистого неба» в других трактовках «мар дуку» — «сын мирового холма» или «амар утук» — «телёнок Солнцебога Уту») — в шумеро-аккадской мифологии верховное божество пантеона Вавилонии, верховный бог в Древней Месопотамии,
- **бог-покровитель города Вавилона** после 2024 г. до н. э.
- Сын Эйя (Энки) и Дамкины (Дамгальнуны), супруг Царпанит (Милитта, Билит), отец Набу, бога писцового искусства.
- Связывался с планетой Юпитер.

- Вавилонскими жрецами середины I тысячелетия до н. э. все божества объявлялись воплощениями Мардука:
- **Нинурта — Мардук земледелия;**
- **Нергал — Мардук войны;**
- **Забаба — Мардук рукопашной схватки;**
- **Энлиль — Мардук власти и совета;**
- **Син — Мардук, светило ночи;**
- **Шамаш — Мардук справедливости;**
- **Адад — Мардук дождей.**

Символы Мардука

- Символами Мардука являлись **мотыга, лопата и дракон Мушхуш**, а части тела самого божества сравнивались с различными животными и растениями:
- **«его главные внутренности — львы;**
- **его малые внутренности — собаки;**
- **его спинной хребет — кедр;**
- **его пальцы — тростник;**
- **его череп — серебро».**
- Другим символом Мардука можно считать **двойной Трезубец**, которым **Мардук поразил чудовищную богиню тьмы Тиамат..**

Ассирийская охота на львов

- Охота царя на львов - очень важный сюжет в искусстве Ассирии, связанный с древнейшими магическими представлениями, согласно которым важной задачей правителя являлась защита страны от диких зверей.
- Прекрасные и мощные повелители пустыни издревле считались достойными противниками царственных владык. Охота на львов была исключительно царской привилегией, она разрешалась один раз в году - в день праздника в честь бога мудрости и письма Набу.
- Ассирийцы верили, что в это время само божество выходит в пустыню в окрестностях Нимруда, чтобы драться с хищниками.
-

- Церемониальная охота шла не на равных: заранее пойманных львов выпускали из клеток по одному навстречу вооруженному луком царю, в чьем распоряжении были два телохранителя с длинными копьями (их можно видеть на повозке) и быстроногие кони, уносившие в минуту наибольшей опасности повелителя от разъяренного зверя.

- Рельефы библиотеки царского дворца в Кальху (Древней Ниневии) подробно изображали все стадии ритуальной охоты: подготовку, торжественный выезд, сватки с хищниками, гибель зверей. Наиболее интересна сцена, где показано, как правитель поражает своих грозных противников стрелами, стоя на влекомой несущимися во весь опор лошадьми колеснице.

- Церемониальная охота шла не на равных: заранее пойманных львов выпускали из клеток по одному навстречу вооруженному луком царю, в чьем распоряжении были два телохранителя с длинными копьями (их можно видеть на повозке) и быстроногие кони, уносившие в минуту наибольшей опасности повелителя от разъяренного зверя.



Барельефы (изображения, выступающие меньше, чем на половину объема):
«Раненая львица», «Убитый лев». Созданы в **Ассирии**, подлинники хранятся в **Алжире**

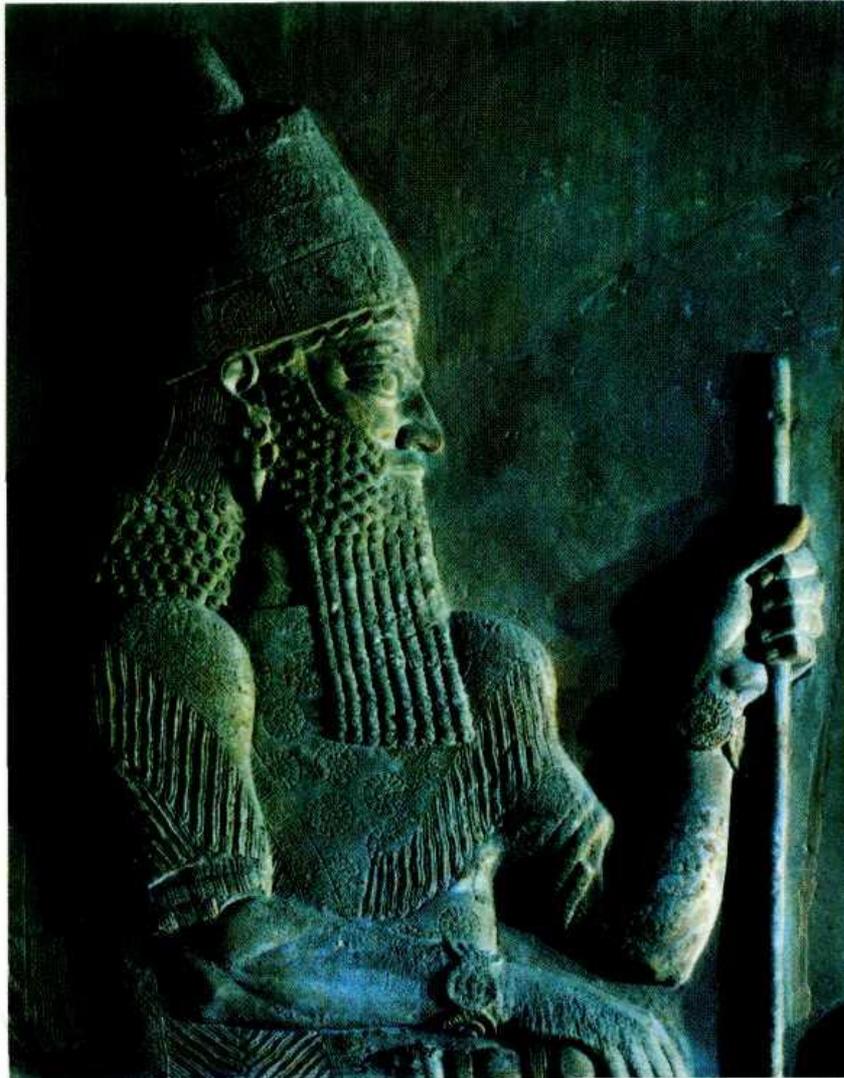


***Раненая львица. Рельеф из дворца
царя Ашшурбанипала в Ниневии. VII в.
до н. э. Британский музей, Лондон.***



**Ассирия. Царь Саргон II. Рельеф
из дворца Саргона II в Дур-Шаррукине. VIII в.**

до н. э.



Ассирия
Статуя быка-
шеду
из дворца царя
Саргона II в
Дур-Шаррукине.

Конец VIII в. до н. э. Лувр,

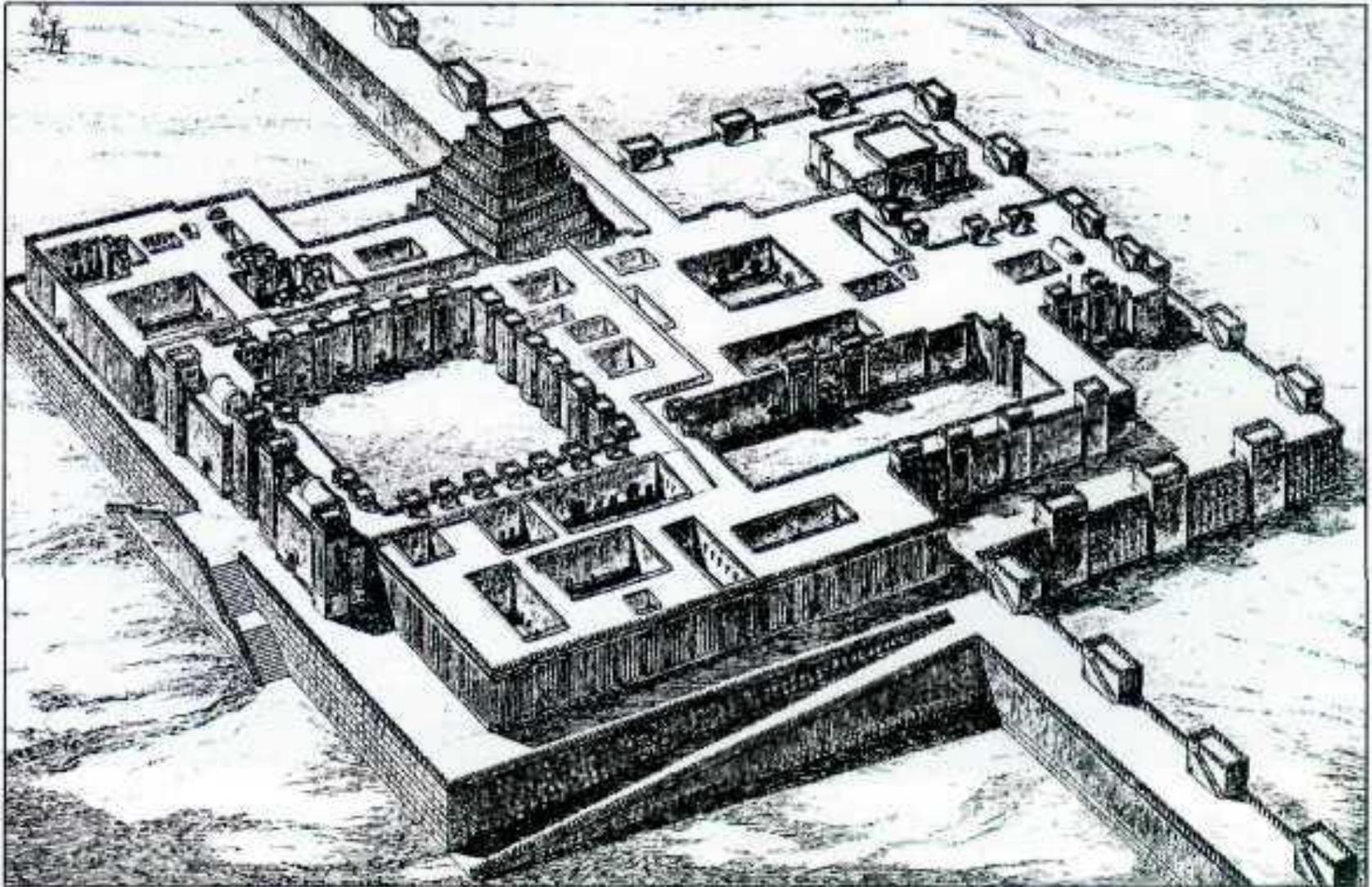
Париж.



Ассирия. Дур-Шаррукин

- 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, пятиногих быков с человеческими лицами.

***Дур-Шаррукин. Реконструкция.
713—708 гг. до н. э.***



***Гильгамеш с убитым
львом.
Ассирийский рельеф***



Ассирия. Битва Зу и Нинурты. Нинурта вооружён ваджрой — двойным трезубцем, который символизировал молнию. Барельеф в храме Нинурты в Нимруде (Ирак), датируют периодом царствования Ашшурнацирапала II (883—859 до н. э.). Фото из книги Остина Лэйарда

«Монументы Ниневии. Вторая серия», фото 19/83, Лондон: J. Murray, 1853.

