

Дорогие ребята!

Материал по дисциплине «История искусств» в виде презентации изучите, а затем выполните задания теста, предварительно его распечатав. Если у Вас возникают затруднения в выполнении заданий, то вернитесь опять к просмотру презентации и еще раз ее изучите, затем вернитесь к тестовым заданиям.

Как только Вы выполните задания теста, сфотографируйте ответы и отправьте MMS по телефону: **8 910 278 39 26**, или на E-mail: Kvikursk@yandex.ru

Отправляйте ответы тестов по мере их выполнения

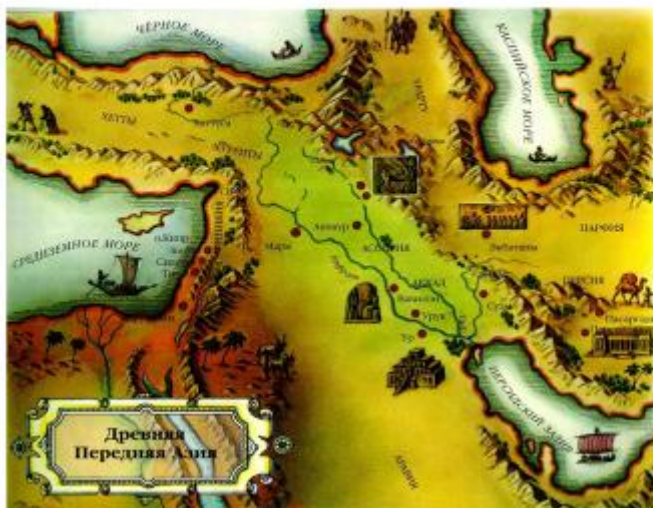
Если у Вас возникают вопросы, задавайте их по телефону: **8 910 278 39 26**

С уважением Любовь Иосифовна Ефремова

Презентация 2.



- В то время, когда большая часть населения земного шара ещё находилась в первобытном состоянии, и только-только начинался период бронзового века, на территории, расположенной между двух великих рек **Тигр** и **Евфрат** (современный Ирак) возникла одна из первых на земле цивилизаций.



Греки назвали эту землю **Месопотамия**, что переводится как **Междуречье** или **Двуречье**



Древнейшие периоды культуры Двуречья (Междуречья)



Чаша из Убайда 4 тыс. до н.э.



Сосуды из Суз 4 тыс. до н.э.

- Памятники неолита, сохранившиеся на территории Передней Азии многочисленны и разнообразны. Это культовые статуэтки божеств плодородия, культовые маски, глиняные сосуды.
- Керамические изделия, употреблявшиеся при погребальных церемониях были тонкостенные, правильной формы, покрытые четкими коричневато-черными мотивами геометризированной росписи по светлому желтоватому и розоватому фону.
- Узор всегда располагался в строгом соответствии с формой и повествовал о важнейших для человека действиях и событиях – охоте, жатве, скотоводстве.

- История Междуречья подобна пёстрой мозаичной картинке. В результате многочисленных войн, здесь, в разное время, существовали и развивались несколько государственных образований.
- Разобраться в истории развития этих сменяющих друг друга народов поможет общепринятая **периодизация искусства и культуры Месопотамии:**
- **4 – 3 тыс. до н.э. - государства Шумер и Аккад.**
- **20 – 17 века до н.э. – Старовавилонское царство;**
- **16 – 7 века до н.э. – Ассирийское царство;**
- **7 – 6 века до н.э. – Нововавилонское царство;**
- **6 – 4 века до н.э. – Персидское царство (Ахеменидский Иран);**
- В **332 г. до н.э.** происходит завоевание Месопотамии **Александром Македонским**. Это становится финалом в развитии культуры Междуречья как самостоятельного и самобытного государственного образования.

Искусство Шумера и Аккада конец 4-го – 3 тыс. до н.э.

- Шумеры и аккадцы — два древних народа, которые создали неповторимый исторический и культурный облик Междуречья
- О происхождении шумеров нет точных данных. Известно, что они появились в Южной Месопотамии не позднее IV тыс. 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 из них был самостоятельным государством, имевшим своего правителя и армию.
- Шумеры создали уникальную форму письма — клинопись. Клиновидные знаки выдавливали острыми палочками на сырых глиняных табличках, которые затем высушивали или обжигали. Благодаря этим табличкам мы получили массу сведений о шумерских законах, религии, мифах



Образцы клинописи

- Ещё в далекой древности человек «одухотворил» окружающий мир. Позже самые важные и почитаемые духи получили статус богов. Учёные не исключают, что именно в Месопотамии зародилась первая в истории человечества религиозная система, которая называется **политеизм** (от греч. «полис» – «много», «теос» – «бог») или **язычество** – вера во множество богов.
- Каждый бог наделялся собственной «сферой влияния» (небо, земля, реки, растения и т.п.) и некими функциями - ответственностью за что-то - любовь, войну, ремёсла, учёбу, природные явления и др. Кроме того, каждый крупный город, каждая семья и даже каждый человек (мужского пола) имел своего бога-покровителя. Таким образом сосчитать точное количество богов Двуречья не представляется возможным. Назовём несколько самых универсальных, значимых для культуры Междуречья божеств и их функции:

Божества-покровители

Имя бога в Шумере	Имя бога в Аккаде	Функция бога
Ан	Ану	Бог неба
Энлиль	Элиль	Владыка воздуха и земли, сын Ану
Энки	Эйя	Владыка мировых вод, мудрости и хранитель человеческих судеб (ме)
Нанна	Син	Бог луны, сын Энлиля
Уту	Шамаш	Бог солнца, сын Нанны
Нингурсу	Нинурта	Бог войны
Эрешкигаль	Эрешкигаль	Богиня подземного мира мертвых
Инанна	Иштар	Богиня любви, красоты, военных распрей

Каждому из божеств посвящался свой храм, который становился центром города-государства.



"Белый храм" в Уруке. 3 тыс. до н.э. Реконструкция

Архитектура

Начиная с культуры государств Шумер и Аккад, появляются, а позже закрепляются основные виды, жанры и формы **культового искусства**, и в первую очередь – **архитектуры**.

- Из-за отсутствия в достаточном количестве леса и камня, в качестве строительного материала шумеры активно использовали **глину**. Они научились изготавливать **кирпич-сырец**, который не обжигался на огне, а высушивался на солнце. Из него строились и жилые дома, и дворцы царей, а главное – храмы.
- Изначально **храмы** были местом, служащим для хранения зерна – доли урожая от каждой семьи, которая предназначалась для «трапезы» бога и была «стратегическим» запасом на случай «голодного» года или другого бедствия.

- Глиняные строения были подвержены частым разрушениям: их размывали почвенные воды, разливы рек, дожди, а, кроме того, они часто оседали под собственной тяжестью. Для того чтобы храмы служили дольше, их стали ставить на высокие утрамбованные площадки, а чтобы бог всегда пребывал с народом, непосредственно над «зернохранилищем» возводили маленький домик – жилище бога. Так родился основной тип храмовой архитектуры Месопотамии – **зиккурат** (вершина) – ступенчатое сооружение, состоящее из нескольких сужающихся кверху платформ, соединенных лестничными маршами и **пандусами** (пологими наклонными площадками).



Зиккурат в Уре. 3 тыс. до н.э.

Зиккурат в городе Уре, посвящен богу Нанне, относится ко времени расцвета шумерского царства. Его нижняя платформа поражает своими размерами – 65 на 43 м, высотой около 20 м. Согласно многочисленным реконструкциям, общая высота этого зиккурата изначально могла достигать 60 м.



Зиккурат в Уре. Реконструкция



Зиккурат в г. Уре. XXII в. до н.э.

Цвет (свой для каждой из платформ) имел не только эстетическое, но и символическое значение. Распределение цветов было от тёмных внизу до самых светлых и «сияющих» наверху.

- Чаще всего они располагались следующим образом: чёрный (битум) – подземное царство мёртвых, красный (обожжённый кирпич) – земная жизнь, белый – царство небесных богов.
- Если зиккурат состоял из большего количества платформ, то могли ещё использоваться голубой, жёлто-оранжевый и золотой цвета. Возможно, что символически зиккураты связывались со «священной горой», соединяющей землю и небо, или священной Осью Мироздания. Традиция строительства зиккуратов продолжалась вплоть до завоевания Междуречья Александром Великим (Македонским).

- В храмах Двуречья, впервые в истории человечества, начали применяться своды и арки, как важные архитектурные конструктивные элементы. В качестве декора использовались ниши, выступы, рельефы и глазурованная керамическая плитка разных цветов.



«Красное здание» в Уруке. 4тыс. до н.э.



Облицовка полуколонн «Красного здания» в Уруке

Арка – криволинейное перекрытие между двумя опорами

Ниша – углубление в стене здания

Свод – перекрытие в виде выпуклой криволинейной поверхности

Скульптура



Адоранты - храмовая скульптура
Шумера. 3 тыс. до н.э.



Статуя шумерийского бога Аб-У (Абзу-мировой океан). Сер. 3-го тыс. до н.э.

- **Скульптура**, как вид искусства, тоже появилась ещё в Шумере, и была храмовой по своему предназначению - ей отводилась особая, важная роль.
- Распространённым видом скульптуры были изображения **адорантов** - «*молящихся*». Их ставили в храмах, чтобы они постоянно приносили богам молитвы от имени своих хозяев. На спинах некоторых таких статуэток сохранились нацарапанные имена их владельцев (от чьего имени произносилась молитва).

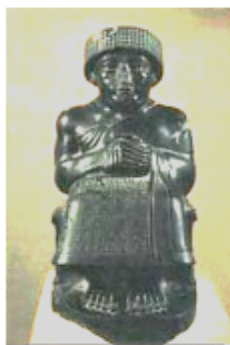
Изображения адорантов подчинялись канонам: их руки были сложены в молитвенной позе, уши выглядели непропорционально большими (чтобы лучше слышать слова бога), особенно выделялись на лицах огромные глаза, которые часто инкрустировались полудрагоценными цветными камнями. На губах адорантов, играла робкая, смущенная улыбка, придающая особую трогательность этим образам.

- Очень редко, но всё же встречаются **скульптурные портреты**. Те, что дошли до нас, оставили нам облик древних правителей. Эти портреты выполнены в реалистичной манере и передают индивидуальные черты моделей. Например, портреты правителя шумерского города Лагáш – Гудеа или аккадского царя Саргона Древнего



Адорант чиновника Эбих-иля из Мари. 3 тыс. до н.э.

Скульптурный портрет Саргона Древнего. 3 тыс. до н.э.



статуи Гудеа



Лучшая из дошедших до нас статуй **Гудеа** изображает его сидящим. В этой скульптуре ярко проявляется сочетание обычной для шумеро-аккадского искусства нерасчлененности каменного блока с новой особенностью – тонкой моделировкой обнаженного тела и робкой попыткой наметить складки одежды.

- В глыбе камня мастера сумели выявить живую пластику человеческого тела, почувствовать напряженность мышц.
- Кроме того, они передавали как возрастные признаки правителя, так и характерные приметы его лица.
- Все статуи Гудеа отмечены великолепным знанием свойств материала, большим пластическим мастерством.

- Головы высших божеств, выполненные для храмов в технике высокого рельефа, полны духовной значительности.
- Скульптурная голова богини Инанны выполнена из мрамора.
- Плоско срезанная сзади, голова богини прикреплялась к стене и являлась частью рельефной композиции.
- Лицо богини с огромными, ранее инкрустированными глазами и дугами бровей, поражает мягкостью своих объемов, значительностью строгого и спокойного выражения.
- Ранее лицо богини оттеняла раскраска и сияние роскошного головного убранства, что делало его более живым.



Голова богини Инанны из Урука. Нач. 3-го тыс. до н. э.

- Рельефы украшали и монументальную скульптуру Междуречья - **стелы правителей** – каменные плиты с юридическими и дидактическими текстами. Таковы стелы Нарам-Сина, Эннатума (стела Коршунов), Гудеа и др.



Стела царя Эннатума (стела коршунов)

Стелы — каменные плиты разных размеров, имеющие закругленную верхнюю часть и изображения с исторической или религиозной тематикой.

Стела царя Эннатума (Стела коршунов), от которой сохранились некоторые фрагменты, посвящена победе Эннатума, шумерского князя Лагаша, над городом Уммой.

На лицевой стороне стелы два фрагмента рассказывают зрителю о причине столь блистательной победы. Верхний фрагмент целиком занимает огромная фигура бога Нингирсу, поймавшего сеть множество врагов царя Эннатума.



На одном из фрагментов обратной стороны стелы отряд воинов, вооруженных копьями и щитами, марширует по трупам своих врагов. На другом, почуяв мертвечину, над полем боя кружит стая коршунов.

- Популярным видом пластики в Междуречье были **рельефы**, украшающие стены храмов, дворцов и других архитектурных построек. В период Шумера и Аккада на них изображались бытовые сцены или сцены с храмовыми и дворцовыми церемониями.
- Фигуры располагались ровными рядами, величина изображаемых зависела от их социального положения (фигура царя всегда была больше остальных).



Храмовый рельеф. Шумер. 3 тыс. до н.э.

Анзунд здесь как символ власти божества над всеми обитателями лесистых гор и долин.

Нередко в рельефах встречаются изображения фантастических персонажей и гибридных существ: орел с головой льва – Анзунд (или Имдугуд), человек с головой, ногами и хвостом быка



Анзунд, когтящий оленей. Рельеф из Эль-Обейда. Около 2600 г. до н. э.

В период правления царя Нарам-Суэна (Нарам-Сина) (2254—2218 гг. до н. э.) аккадская империя достигла своего расцвета. Нарам-Суэн был внуком Саргона, основателя империи, и четвертым правителем династии.



Стела царя Нарам-Суэна
Конец 3-го тыс. до н.э.

- Блестящее правление Нарам-Суэна отражено в стеле **царя**, где увековечен военный триумф его над горным племенем луллубеев (высота 2 м).
- Впервые художник отказался от деления изображения на регистры, объединив всю композицию вокруг фигуры прославленного правителя.
- Солдаты аккадской армии карабкаются на крутые горные склоны, сметая на своем пути всякое сопротивление врагов.
- Справа от деревьев, растущих на склоне горы, изображены побежденные луллубеи, всем своим видом выражающие покорность.
- Центром композиции является массивная фигура царя, ведущего свою армию в атаку. Царь попирает ногой тело врага. Рядом другой противник, пронзенный стрелой, тщетно пытается вырвать ее из своего горла.



Культурный сосуд из
храма богини
Инанны в Уруке.
Нач. 3-го тыс. до н.э.

- Повествовательный рельеф украшал и культовые сосуды, воскрешая круг основных работ древних обитателей долины Тигра и Евфрата. Это по большей части обряды поклонения богине плодородия Инанне.
- Сцены торжественных процессий, показ тучных стад домашних животных построены на медленных ритмических чередованиях идущих фигур.
- Подобная процессия жертвователей, идущих с дарами к богине Инанне запечатлена в рельефах заполняющих поверхность монументального алебастрового сосуда из Урука.
- Форма кубка расчленена на ряд поясов, показывающих этапы процесса жертвоприношения.
- В нижнем фризе обозначены мотивы речного сельского пейзажа (деревья, растущие у воды).
- Следующий показывает вереницу движущихся по берегу баранов.
- Выше расположено мерное шествие людей, несущих блюда с яствами и фруктами.
- Верхний ярус посвящен церемонии поклонения богине и приношения ей даров.

- В Шумере появился особый вид декоративно-прикладного искусства – **глиптика** - искусство резьбы по драгоценному или полудрагоценному камню. —
- Глиптика, в основном, использовалась для изготовления цилиндрических храмовых и царских печатей. Оттиск с такого цилиндра представлял какую-либо ритуальную, а чаще мифологическую сцену с множеством персонажей.
- Печати имели практическое и магическое значение. Их хранили как личные амулеты-обереги, иногда дарили храмам



Цилиндрические печати и их оттиски.

- Художественная обработка камня и металла достигла большого совершенства не только в скульптуре, но и в декоративном искусстве Двуречья.
- Шумерийские мастера умели изготавливать для нужд знати изумительные по красоте ювелирные изделия, предметы роскоши.
- Они знали чеканку, филигрань и зернь, гравировку и инкрустацию, умели делать сложные сплавы драгоценных металлов (электра – соединение золота и серебра).
- К изысканным предметам обихода знати принадлежали арфы. Навершие резонатора одной из них в виде головы быка сделано из золота, глаза инкрустированы перламутром и лазуритом. Отделка резонатора выполнена в технике инкрустации перламутром по дереву.



Арфы из царской гробницы в Уре



Голова быка. Навершие резонатора арфы из царской гробницы в Уре. Середина 3-го тыс. до н.э.



«Штандарт из Ура» с изображением битвы, пригона добычи и пиршества по случаю победы. Сер. 3-го тыс. до н.э.



- «Штандарт из Ура» - навес из двух небольших пластинок (55x22,5 см), укреплявшийся на древке в виде двускатной крыши.
- Изображение выполнено в технике инкрустации перламутром и лазуритом.

Искусство Старовавилонского царства (20 -17вв. до н.э.)

- В 2003 г. до н. э. царство Шумера и Аккада прекратило свое существование, после того как в его пределы вторглось войско соседнего Элама и разгромило столицу царства — город Ур.
- Период с XX по XVII вв. до н. э. называют старовавилонским, т.к. самым важным политическим центром Месопотамии в это время был Вавилон.
- Его правитель Хаммурапи после ожесточенной борьбы вновь создал на этой территории сильное централизованное государство — Вавилонию.
- Вавилон (Ворота Бога) в 19-18 вв. до н.э. превратился в большой цветущий город, имевший торговые и международные связи с разными странами мира.
- Высокого расцвета в нем достигли науки, литература и искусство.

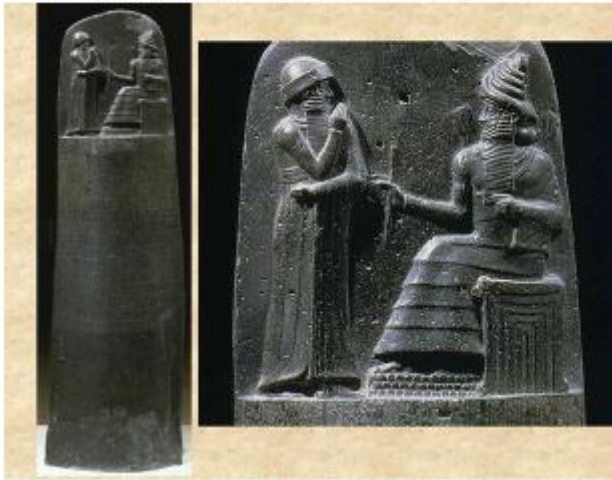


Голова царя Хаммурапи



Древний Вавилон. Реконструкция

Стела царя Хаммурапи. 3 тыс. до н.э.



В верхней части стелы находится рельефное изображение царя Хаммурапи, предстоящего перед богом солнца и правосудия Шамашем. Восседающий на троне Шамаш, с языками пламени, вырывающимися из его плеч, вручает Хаммурапи атрибуты царской власти.

- В Сузах (рядом с Вавилоном) была найдена знаменитая «Стела Хаммурапи» - свод царских законов, высеченных в камне и увековечивших уже не военные, а культурные деяния правителя.

Двухметровая стела, получившая название «Кодекс Хаммурапи» содержит 282 закона, записанных сериями по 20 колонок.



Музыкант. Рельеф

- В произведениях искусства, изображающих жизнь обычных людей, изобразительная манера совершенно иная. Примером тому служит небольшой рельеф из Вавилона, представляющий музыканта, играющего на арфе. Его поза грациозна и естественна.

Алебастровая статуя богини любви, красоты и плодородия Иштар (олицетворение планеты Венеры) хотя и близка шумерийским изображениям Инанны, но привлекает рядом новых черт.

Небольшая фигурка (ок. 1 м) стройна и пропорциональна. Мастер показывает богиню в расцвете ее юной красоты. Голова богини увенчана высокой рогатой тиарой, придающей облику статуи большую значительность.

Статуя лишена скованности и столбообразной монументальности статуй предшествующих веков.



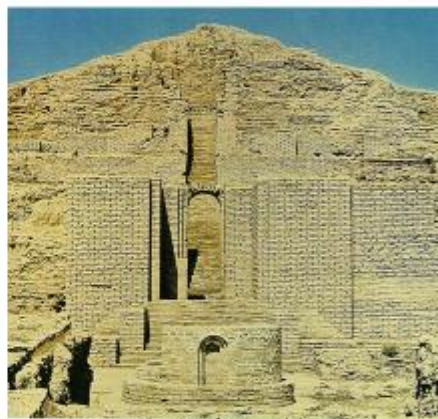
Статуя богини Иштар. 18 в. до н.э. Обладала священным даром источать в знойный день прозрачную воду.



Статуя сановника Эбих-Иля из Мари

- Особенности вавилонской культуры прослеживаются более явно по памятникам соседствующих с ним государств Элама и Мари.
- Стиль скульптурных мастерских в Мари напоминает утонченную лепку из мягкой глины.
- Типичным примером может служить статуя сановника Эбих-Иля из Мари.
- Лицо сановника озарено мягкой улыбкой, огромные глаза смотрят внимательно и напряженно, подбородок четко отделен от груди.
- С наивозможной тщательностью выполнены все детали, особенно в одежде, которая представляет собой юбку овечьей шерсти с вырезанными поштучно прядями или клоки бороды с вьющимися кончиками.
- Руки вырезаны мягко, мускулатура скрыта.
- В целом формы утратили твердость и демонстрируют отчетливую тенденцию к округлости.

- Определенные новшества можно заметить и в художественном оформлении дворцов и храмов Элама и Мари.
- Пятиступенчатый Зиккурат в Чога-Замбиле гораздо сложнее разработан в своих деталях, чем зиккураты шумерийские. Он включает арки, сводчатые помещения и переходы.



Зиккурат в Чога-Замбиле. 13в. до н.э.



Жертвоприношение. Фрагмент фрески из дворца в Мари. 1-я пол.2 тыс. до н.э.

Дворец правителя Мари Зимрилама представлял собой большое здание, включавшее 138 помещений, занимавших площадь в 1,5 га. Стены интерьеров дворца были украшены росписями изображавшими сцены сбора фиников, культовые и триумфальные сцены.

Искусство Ассирии (16 – 7 века до н.э)

- Ассирия — мощное, агрессивное государство, чьи границы в период расцвета простирались от Средиземного моря до Персидского залива. Соединив в себе традиции многих культур, ассирийское искусство приобрело неповторимый облик. Новизна заключалась в отношении к архитектурному ансамблю.
- Центром дворцово-храмовых комплексов стал не храм, а дворец. Появился новый тип города — город-крепость с единой строгой планировкой

Примером такого города может служить Дур-Шаррукин (совр. Хорсабад, Ирак) — резиденция царя Саргона II (722—705 гг. до н.э.). Обнесенный стенами с башнями, он представлял собой прямоугольник площадью в 28 га. Больше половины общей площади города занимал дворец (10 га), возведенный на высокой платформе. Его окружали мощные стены высотой в 14 метров. В системе дворцовых перекрытий применялись своды и арки. В стене были семь проходов (ворот).



Город Дур-Шаррукин. Реконструкция



Шеду из дворца Саргона II в Дур-Шаррукине

Великолепным был дворец царя **Саргона II** в **Дур-Шаррукине**, занимавший большую часть всего города. Он был возведен на высокой платформе, на которую вели пандусы такой ширины, что по ним легко перемещались колесницы. Стены дворца были украшены цветными **изразцами** — керамическими плитками.

- Всех входивших во дворец у ворот встречали скульптурные изваяния мифических животных — **шеду** — быков с головой человека и крыльями орла. У этих скульптур была одна особенность — если на них глядели в фас (прямо), то возникало ощущение, что они незыблемо стоят у ворот, но если человек видел их в профиль (сбоку), то ему могло показаться, что шеду находятся в движении. Такой эффект создавался при помощи изображения ещё одной (пятой) ноги этого существа на стене, к которой примыкала скульптура.



- Шеду являлись символами, совмещавшими в себе свойства человека, животного и птицы и, следовательно, были мощным средством защиты от врагов.
- Колоссальная статуя вырезана из цельного блока. Почти круглая голова существа, единственный человеческий элемент, имеет человеческое лицо, но уши — животного. Густые брови сходятся над четко очерченным носом, глаза существа — выразительные. Мягкий рот окаймлен курчавой бородой, которая закрывает челюсть и подбородок. Длинные волосы ниспадают на плечи, обрамляя добродушное лицо.
- На голове у шеду — тиара со звездами, по бокам украшенная парой рогов и увенчанная перьями.



- Позади стражей шеду во дворце в Дур-Шаррукине стояли колоссальные статуи гениев-хранителей.
- Гений держит сосновую шишку в правой руке и небольшой металлический сосуд (ситулу) — в левой. Голова, обрамленная курчавой бородой, увенчана тиарой с двумя парами рогов. Поверх короткой туники наброшена накидка с бахромой, покрывающая правое плечо и левую ногу. Две пары крыльев, растущих из спины, располагаются строго симметрично относительно тела гения. Его руки и запястья украшены кольцами и браслетами. Гений обут в сандалии, закрывающие пятки.

Гений-хранитель.
Рельеф

- Изображения людей подчинялись канону – голова и ноги показывались в профиль, а глаза и одно плечо - в фас (второе – в профиль).
- В этих рельефах отражен идеальный тип ассирийца - человека-воина. Он крепкого телосложения с рельефными мышцами рук, с густой, уложенной колечками бородой, большими глазами и широкими, часто сросшимися бровями. Таковы, например, изображения любимого мифологического и литературного героя Месопотамии - **Гильгамеша**, найденные на стенах дворца, да и образ самого правителя - Саргона II.



Царь Саргон II,
несущий
жертвенного
козленка. Фрагмент
рельефа из дворца
в Дур-Шаррукине



Рельеф с изображением
Гильгамеша из дворца
Саргона II в Дур-
Шаррукине



«Ашурнацирапал II на львиной охоте».

Торжественная процессия с данью. Рельеф

Рельеф из северо-западного дворца в Кальху.

- Украшая покои в царских дворцах, ассирийцы отдавали предпочтение рельефу, создав в этом виде искусства собственный стиль.
- Главные особенности ассирийского рельефа сформировались к IX в. до н. э., которым датируется ансамбль из дворца царя Ашшурнасирапала II (883—859 гг. до н. э.) в Кальху (совр. Нимруд, Ирак). Дворец украшал цикл рельефов, прославлявших царя как полководца, мудрого правителя, физически очень сильного человека.
- Для воплощения этой идеи скульпторы использовали три группы сюжетов: война (Ревизия пленных и добычи), охота (Ашшурнасирапал II во время охоты на львов) и торжественное шествие с принесением дани (Ашшурнасирапал II с оруженосцем, Торжественная процессия с данью).



«Большая львиная охота».
Рельеф из дворца
Ашшурбанипала в Ниневии

- Наиболее известным произведением ассирийской скульптуры считается ансамбль из дворца царя Ашшурбанипала в Ниневии (VII в. до н. э.).
- С поразительным мастерством и эмоциональной силой выполнены рельефы, изображающие сцены охоты, военные триумфы, ритуальные пиршества.
- Рельефы в Ниневии натуралистичны, что прежде всего относится к изображению животных: их облик анатомически точен, позы естественны и выразительны, а агония умирающих львов передана с исключительным правдоподобием и яркостью



Раненные лев и львица



Статуя царя
Ашшурнасирапала II.

- Редкие сохранившиеся фигуры ассирийских монархов не обладают индивидуальностью и сводятся к цилиндрическим формам, в которых выделяются детали одежды и царских эмблем, как видно на примере статуи царя Ашшурнасирапала II.
- Ни одна черта не выступает из цилиндрической структуры этой статуи, представляющей сплошную неподвижность и культовость.
- Фигуру покрывает туника, доходящая до ступней и полностью скрывающая тело.
- Голова, со своей стороны, также характеризуется симметрией бороды и волос, которые ниспадают по обе стороны невозмутимого лица

Нововавилонское искусство (VII - VI в. до н. э.)



Реконструкция Вавилона

Город Вавилон представлял в плане вытянутый прямоугольник, площадью около 10 квадратных метров, обнесенный четырьмя кольцами высоких и толстых стен (шириной ок. 7 м и высотой ок. 12 м), сложенных из сырцового и из обожженного кирпича. Планировка города была в целом близка планировке ассирийских городов.

- В конце VII в. до н. э. Ассирию уничтожили ее давние противники — Мидия и Вавилония.
- Вавилон стал наследником культуры разрушенной Ассирии. Он включал в свои пределы почти все Двуречье, а также Сирию, Финикию и Палестину.
- В 626 г. до н.э. при Набопаласаре Вавилония превратилась в крупный культурный центр.
- Но настоящего блеска и размаха ее культурная жизнь достигла при Навуходоносоре II. Вавилон превратился в единый торжественный и праздничный ансамбль, подчиненный четкому градостроительному замыслу.



Ворота Иштар в Вавилоне и дорога процессий. Реконструкция

- В город вели восемь парадных въездных ворот, носивших имена главных божеств. От каждого ворот была проложена священная дорога к храму, посвященному одноименному божеству. Таким образом, вся территория города воспринималась как священное, храмовое пространство
- Из восьми ворот-бастионов самыми торжественными были двойные ворота богини Иштар.
- Эти ворота имели для вавилонян особое значение — от них мимо храма Мардука шла Дорога процессий, по которой совершались торжественные шествия.



Ворота богини Иштар

- Все поле облицованных изразцами башен было покрыто рядами фигур диких быков золотисто-желтого цвета и рядами белых и желтых «драконов» бога Мардука — **мушрушей** — существ с чешуйчатым телом, головой змеи, высунутым из пасти раздвоенным языком, рогом на плоском черепе и птичьими когтями на лапах.
- Ряды этих символических защитников города придавали воротам Иштар необыкновенную декоративную зрелищность.
- Строго выдержанные интервалы между животными настраивали зрителя на ритм торжественного шествия.



Рельефные изображения священных животных бога Мардука — быка и фантастического существа мушруша.

- От ворот богини Иштар начиналась Священная дорога, предназначенная для праздничных процессий. Считалось, что по этому пути шествовал сам бог – Мардук. Дорога процессий, достигавшая в ширину 16 м, на протяжении 200 метров была окружена стенами из глазурованного кирпича, с которых на участников процессии смотрели 120 львов, изображенных на голубом фоне.
- Дорога вела к святилищу Мардука – Эсагиле, величественному храмовому комплексу площадью в 16 га., обнесенному стеной с 12 воротами.



Зиккурат Этамэнанки. Реконструкция



Реконструированный фрагмент облицовки Дороги процессий

Недалеко располагался величественный **зиккурат Этамэнанки** (архитектор **Арадаххэшу**). Он состоял из 7 ступеней, окрашенных в разные цвета, его высота составляла более 90 метров. На самой вершине зиккурата находился небольшой храм **Мардука**, облицованный голубой глазурованной керамической плиткой, а над его крышей были водружены позолоченные рога быка – священного животного бога Вавилона - символ плодородия.



Висячие сады Семирамиды. Реконструкция.

В центральной части Вавилона высились дворцы царя **Навуходоносора II** – «северный» и «южный». На террасах одного из них были посажены знаменитые **«висячие сады» Семирамиды**, считавшиеся одним из чудес света. Согласно легенде, Семирамида, жена Навуходоносора была родом из далекой цветущей Мидии и очень скучала по дому. Именно для неё, царь приказал разбить роскошные сады из различных экзотических растений, цветов и деревьев. Специально для этого была разработана уникальная система подачи воды на каждую из террас. В условиях жаркого сухого климата такие сады, действительно казались чудом.

- Дворец Навуходоносора II стоял на большой платформе, имел пять дворов и был окружен широкими стенами. Лучшее всего сохранился тронный зал дворца.



Реконструированный фрагмент облицовки стены тронного зала



Стены дворца Навуходоносора II

- Стены тронного зала дворца были декорированы великолепно стилизованным глазурованным кирпичом.
- В нижней части стены находился фриз со львами, в центре были изображены колонны, украшенные завитками, образующими цветочные фризы, колонны со всех четырех сторон обрамлялись бордюрами с растительным орнаментом.



Искусство Персии империи Ахеменидов (539 - 331 гг. до н. э.)

- В 539 г. до н. э. Персидское царство подчинило Вавилонию,
- Искусство Ахеменидского Ирана вобрало много черт Ассиро-Вавилонской культуры. Властители Персии из династии Ахеменидов (**Кир I, Дарий I, Артаксеркс I, Кир II Великий**), подобно царям Ассирии и Вавилона строили города-резиденции, города-крепости.



Персеполь. Руины царского дворца

Изучая и заимствуя чужие традиции, они тем не менее сумели создать свою собственную художественную систему, которая получила название «имперского стиля». Ахеменидское искусство было придворным, предназначенным символизировать и прославлять могущество и величие государства и царской власти. Ему присущи торжественность, масштабность, строгая ритмичность композиции.



Персеполь.



Царский дворец в Персеполе

- Дворцы были важнейшими архитектурными, политическими и культовыми центрами городов.
- Царский дворец в Персеполе был возведен на высоких утрамбованных платформах, которые связывались с помощью лестниц и террас, находящихся на разных уровнях.
- Его окружала крепостная стена, а вход во дворец «сторожили» человеко-быки, подобные ассирийским **шеду**.



Шеду из Персеполя

- Главным помещением дворца был зал для торжественных приемов, называемый **ападана** – самый характерный пример ахеменидского стиля в архитектуре.
- Здесь устремлялись вверх множество высоких (18, 6 м.) колонн - таких стройных, изящных и так далеко отстоящих друг от друга (более 8 м.), что возникало ощущение свободного, светлого и «легкого» пространства.
- Вершины этих колонн (капитэлы), поддерживающие своды потолка, были выполнены в виде скульптур, изображающих полуфигуры быков с подогнутыми передними ногами.

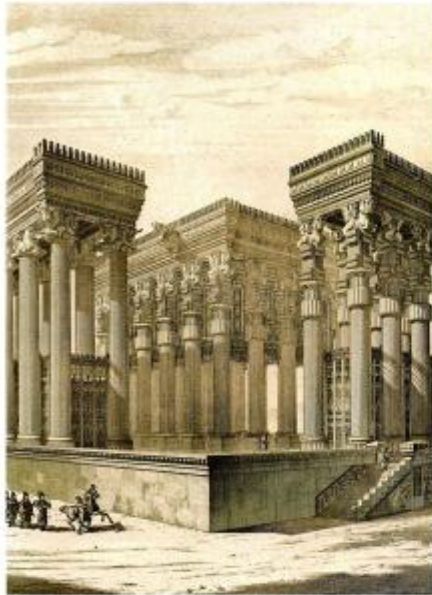


Капитель колонны из дворца в Персеполе

• В ападану вели широкие лестницы с двух сторон. Их простенки были украшены **рельефами**, изображающими шествие данников к царю. Среди изображённых – воины, слуги, представители побеждённых народов и стран, и все они словно «поднимаются» вместе с реальными посетителями к подножью трона великого властителя.



Рельеф с изображением данников на стене лестницы дворца в Персеполе



Гипостильный зал царского дворца в Персеполе.
Реконструкция

- Рядом с ападаной, находился «зал 100 колонн» (*гипостильный*), в котором царил постоянный полумрак.
- В архитектурный ансамбль Персеполя входили также дворцы царей Дария и Ксеркса.
- Ксеркс воздвиг монументальные входные ворота, располагавшиеся на северо-западе и охранявшиеся колоссальными быками как изнутри, так и снаружи. Он назвал их «Воротами всех народов».



Ворота царя Ксеркса в Персеполе.

- С одной стороны комплекса находится ападана, начатая Дарием I и завершенная его наследниками Ксерксом и Артаксерксом I.

- Не менее красивым был и царский дворец в городе *Сузы* (древней персидской столицы). В планировке и декорации царского дворца в Сузах отчетливо прослеживаются традиции Месопотамии – Вавилона и Ассирии. Все помещения дворцового комплекса были сгруппированы вокруг обширных внутренних дворов. В отделке использовались красочные **керамические изразцы**.
- Вход в главный двор резиденции Дария I украшал изысканный по композиции и цветовой гамме изразцовый рельеф с изображением царской гвардии «процессии воинов-лучников». Сами фигуры статичны и бесстрастны, главным достоинством изображений является умелое использование насыщенных цветов декоративной плитки.

Оформление задней стены северного фасада — выложенные изразцами фигуры крылатых быков — напоминает ворота богини Иштар в Вавилоне



Рельеф с изображением царской гвардии

- На стенах царских покоев можно увидеть изображения фантастических существ – шеду, крылатых львов с человеческими головами, сцены борьбы хищных зверей.
- Доминируют бирюзово-синий, золотой, оранжевый цвета и их всевозможные оттенки.
- Рельеф широко применялся в декорации ахеменидских архитектурных сооружений.
- Темы отражали прославление монархии и роскошь двора.
- В отличие от ассирийских, ахеменидские рельефы не имели повествовательного предназначения, а их монументальность лишь подчеркивала единство империи.



Шеду. Панно из дворцового комплекса в Сузах.
Глазурованный кирпич.



Гробница Кира Великого в Пасаргадах.

- Любовь ко всему грандиозному и пышному, характерная для ахеменидской архитектуры, отсутствует в погребальных сооружениях, которые возводились с предельной скромностью.
- В Пасаргадах сохранилась гробница Кира II — строгое сооружение высотой 11 метров, которое отдаленно напоминает месопотамский зиккурат.
- Гробница имеет вид простого каменного жилища с двускатной крышей, установленного на платформе, состоящей из семи ступеней.
- На стенах гробницы отсутствовала какая-либо декорация, только над входом помещался символ верховного бога Ахура-Мазды — большая сложной формы розетка (орнамент в виде цветка) с золотыми и бронзовыми вставками.

- Обработка металлов являлась той разновидностью искусства, в которой ахеменидские мастера добились наиболее выдающихся успехов.
- Настоящие виртуозы с тонким вкусом, они изготавливали роскошные многоцветные драгоценности, оружие, предметы украшения, столовой посуды и другого назначения.
- Нередко ювелирные изделия украшались изображениями животных. Были весьма распространены украшения со вставленными драгоценными камнями и стеклянной глазурью.
- Типичным сосудом той эпохи был сосуд в форме рога, нижний конец которого был оформлен в виде верхней части туловища зверя, как например, золотой кубок, хранящийся в Археологическом музее Тегерана, демонстрирующий роскошь и блеск, окружавшие придворную жизнь



Золотые сосуды в форме рога

Тема: «Искусство Древней Передней Азии»

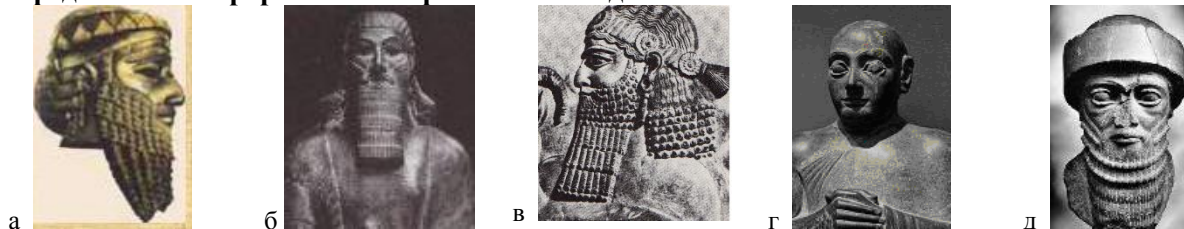
1. Раскройте понятия:

- Адорант –
- Ападана –
- Глиптика –
- Зиккурат –
- Изразец –
- Имдугуд –
- Клинопись –
- Мушруш –
- Ниша –
- Оргостаты –
- Стела –
- Шеду –
- Электра –

2. Стены шумерских храмов украшались рельефами...

- А) повествовательными; Б) непрерывными; В) геометрическими; Г) триумфальными

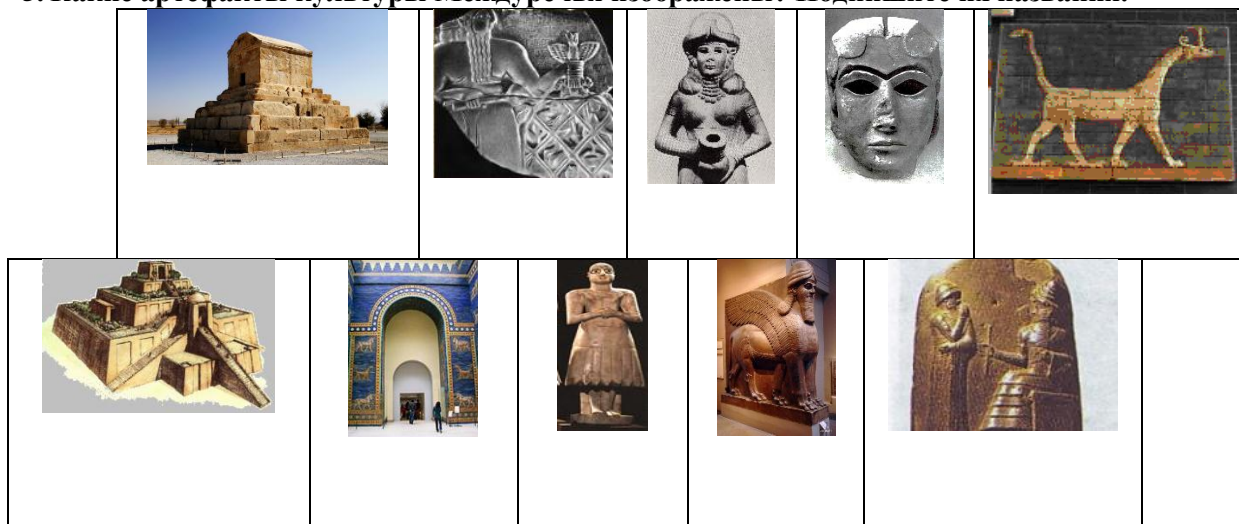
3. Определите по портретам имя правителя и подпишите его



4. Найдите соответствие имен богини плодородия

- | | |
|------------|------------|
| А) Анахита | 1) Шумеры |
| Б) Иштар | 2) Персии |
| В) Инанна | 3) Вавилон |

5. Какие артефакты культуры Междуречья изображены? Подпишите их названия.



6. Характерные черты скульптуры

- | | |
|----------------|--|
| А) шумерской | 1. лишена скованности и столбообразной монументальности |
| Б) ассирийской | 2. символизировало и прославляло могущество и величие государства и царской власти. |
| В) вавилонской | 3. не обладают индивидуальностью и сводятся к цилиндрическим формам |
| Г) персидской | 4. передавали как возрастные признаки правителя, так и характерные приметы его лица. |

