

**Искусство стран  
Междуречья, Шумер.  
Ассирия. Вавилон.  
Персия.**

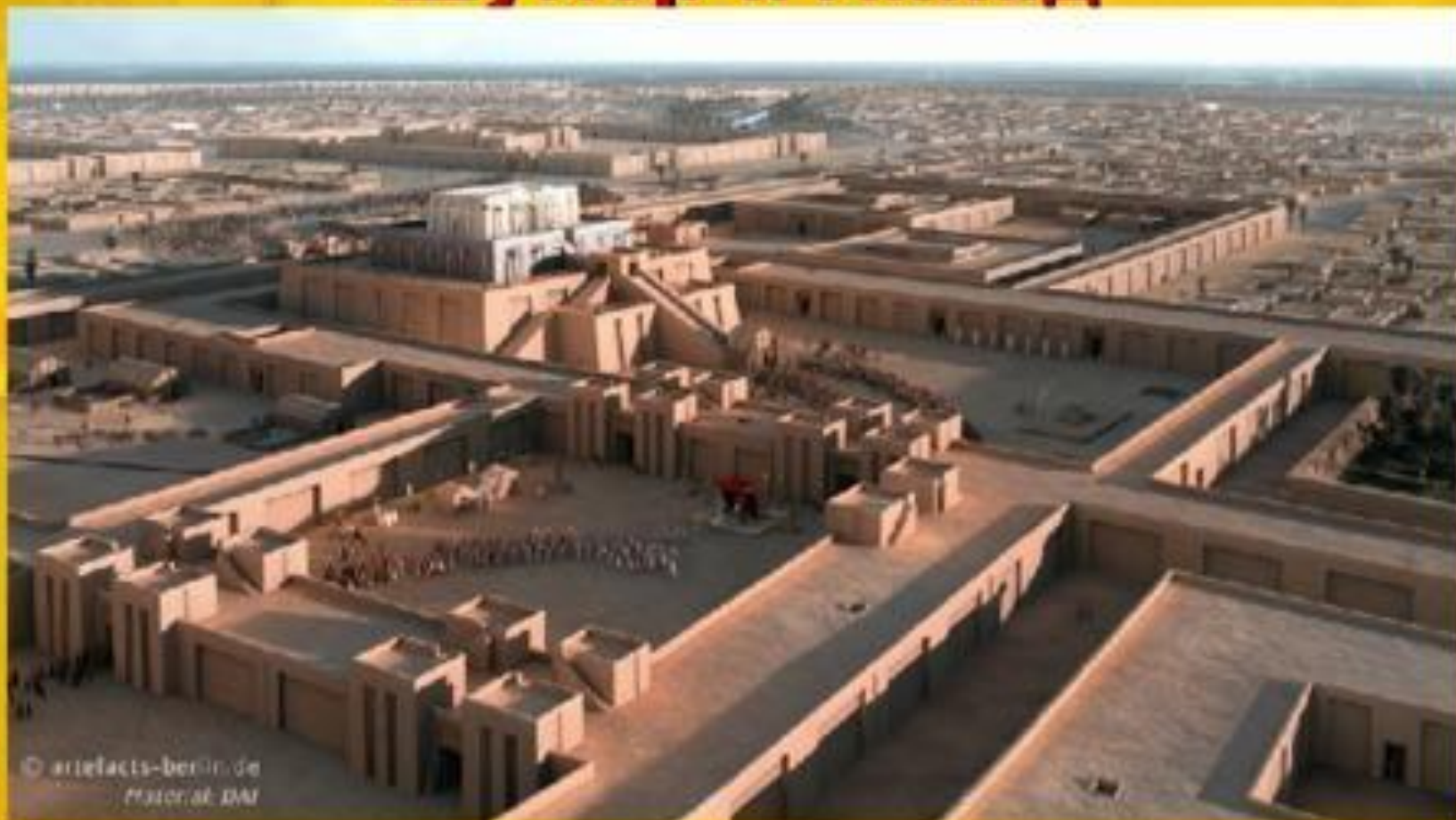
# Древние речные цивилизации



- Самыми первыми мировыми цивилизациями были Месопотамия, Древний Египет, Долина Инда и Древний Китай. Другие крупные цивилизации тоже возникали вблизи больших рек, так как плодородные прибрежные почвы позволяли людям успешно заниматься земледелием.

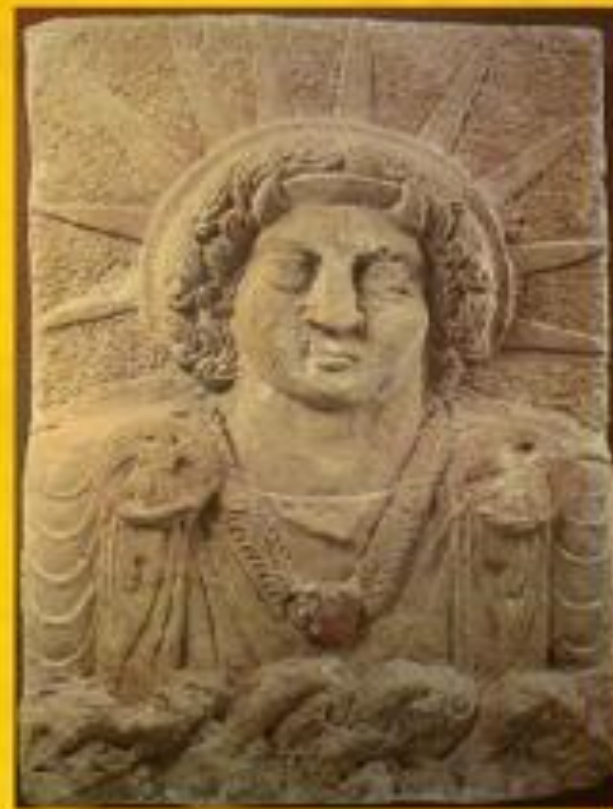


# Шумер и Аккад



Древнейший город (IV тыс. до н.э.) Междуречья - Урук (реконструкция II - III тыс. до

- Шумеры и аккадцы — два древних народа, которые создали неповторимый исторический и культурный облик Междуречья IV—III тысячелетий до н. э. О происхождении шумеров нет точных сведений. Известно только, что они появились в Южной Месопотамии не позднее IV тысячелетия 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.



- В разных городах верили в разных богов. Им строили многоступенчатые башни – зиккураты («жилище богов»), с храмом на вершине. Первый зиккурат был построен в Уре.
- Боги были покровителями городов. В одном городе, это был бог Солнца – Шамаш, в другом – бог Луны Син. Почитали бога Эа – ведь он питает влагой поля, дарит людям хлеб и жизнь. К богине плодородия и любви Иштар люди обращались с просьбами о богатых урожаях зерна и о рождении детей.



# Зиккураты



**Каждый этаж зиккурата имел свой цвет  
Этажи изображали устройство вселенной**



- Служителями храмов были жрецы. Они вели наблюдения за Солнцем и Луной, звездами и планетами.

# Математика в Древнем Шумере


И т. д.

$$\begin{aligned}
 (60 \text{ ca})^2 &= 60 \text{ ca} = 1080 \times 3 + 180 \times 2 = 3600 \text{ шку} \\
 (60 \times 5) (60 \times 4) &= 1080 \times 2 + 180 \times 4 + 18 \times 2 = 2916 \text{ шку} \\
 (60 \times 8) (60 \times 8) &= 1080 \times 2 + 180 \times 8 = 2704 \text{ шку} \\
 (60 \times 7) (60 \times 7) &= 1080 + 180 \times 3 + 18 \times 8 = 1764 \text{ шку} \\
 (60 \times 6) (60 \times 6) &= 1080 + 180 + 18 \times 2 = 1266 \text{ шку} \\
 (60 \times 5) (60 \times 5) &= 180 \times 5 = 900 \text{ шку} \\
 (60 \times 4) (60 \times 4) &= 180 \times 3 + 18 \times 2 = 576 \text{ шку} \\
 (60 \times 3) (60 \times 3) &= 180 + 18 \times 3 = 324 \text{ шку} \\
 (60 \times 2) (60 \times 2) &= 18 \times 8 = 144 \text{ шку}
 \end{aligned}$$

И т. д.

Эта таблица предназначена в помощь при расчете площадей квадратных наделов. В первой, левой, колонке даны длины сторон ( $a$  и  $b$ ) в единицах  $1 \text{ э} = 60 \text{ у}$  ( $1 \text{ э} = 60 \text{ у}$  — примерно 6 ярдам). Во второй, средней, колонке даны длины другой стороны, при этом она равна ( $a$  и  $b$ ) первой стороне. В третьей, правой, колонке указаны площади в единицах  $1 \text{ шку} = 100 \text{ сар} \cdot 60 \text{ э}$ . Так, чтобы получить площадь в  $\text{сар} \cdot 60 \text{ э}^2$ , нужно умножить результат третьей колонки на 100.

Заметьте, что для измерения площадей использован набор особых числовых символов:

$$\bigcirc = 1080 \text{ шку} \quad \star = 180 \text{ шку} \quad \odot = 18 \text{ шку}$$

- Ученые-жрецы занимались математикой. Число 60 они считали священным. Под влиянием Древних жителей Междуречья мы делим час на 60 минут, а окружность на 360 градусов. Шумеры почитали также число 12. Особенно чтили они число 7. Они обозначали 7 тем же знаком, что и всю Вселенную. Выражали этим числом шесть главных направлений (вверх, вниз, вперед, назад, влево и вправо) да еще то место, от которого идет этот отсчет. У шумеров, у вавилонян и ассирийцев в храмах было семь ступеней, освещались эти храмы семисвечниками, они знали семь металлов и т. д.



# ПИСЬМЕННОСТЬ

- 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.

Клинописная табличка



## Эпос о Гильгамеше

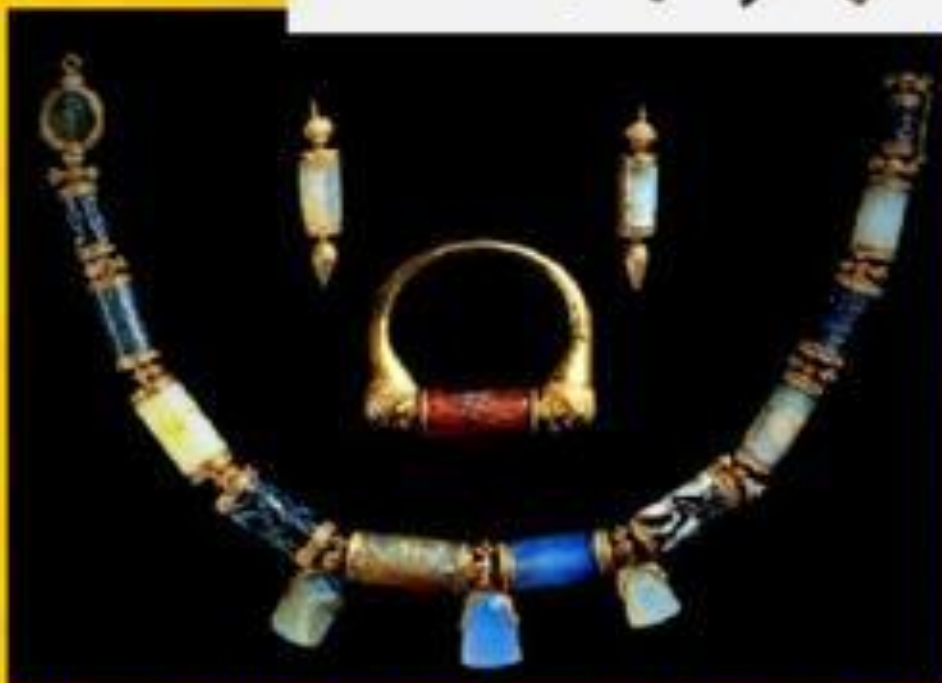
Одним из древнейших литературных памятников того времени является «Эпос о Гильгамеше» на аккадском языке (переведен с более раннего шумерского текста). Поэма была создана в II тыс. до н.э. Гильгамеш, царь шумерского города Урука, в поэме представлен как сын богини и полубога. Храбрец и силач. Он решается померяться силой с богами и узнать тайну бессмертия. Через 12 лет он

возвращается к стенам своего города Урука (цветок бессмертия крадет у него змея), видит его стены и понимает, что его бессмертие, это величественный и красивый город, который он оставит своим потомкам.

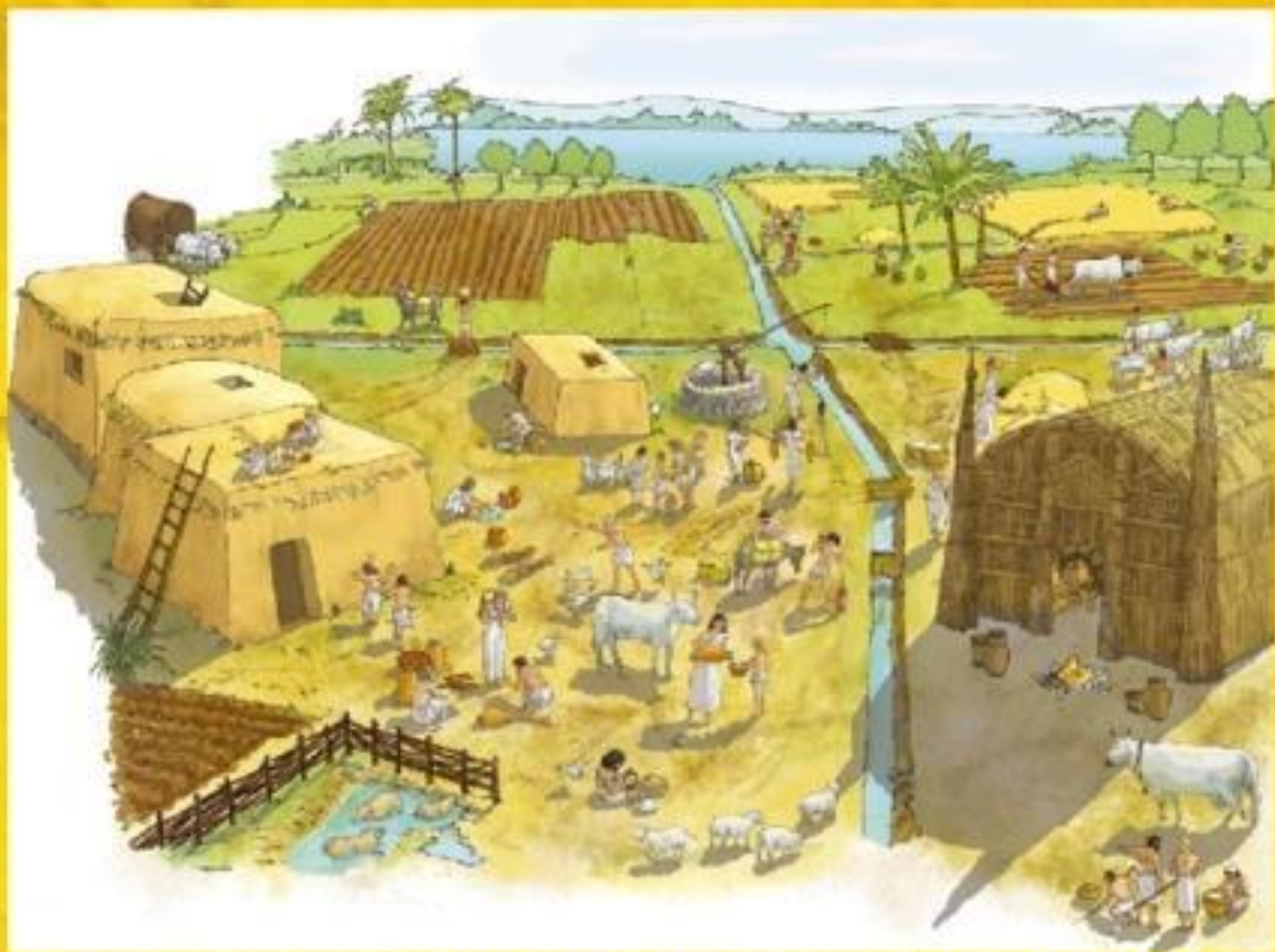




Золотой кинжал из Урской гробницы.



- Из меди, бронзы и золота древние шумеры производили орудия труда, оружие и украшения. Возможно, именно там появилось первое колесо.



- В Южном Двуречье нет ни гор, ни лесов, а значит, не могло быть строительства из камня и дерева. Дворцы, храмы, жилые дома – все здесь сооружали из глиняных кирпичей. Дерево было дорого – деревянные двери имелись лишь в богатых домах и храмах, остальные закрывали вход циновкой.



Нинхурсаг



Храм богини Нинхурсаг (матери богов и лесистых гор)



Рельеф притолоки храма Нинхурсаг с Имдугудом и оленями.



Храм Нинхурсаг в Убаиде. Раннединастический период, сер. III тыс. до н.э.

- Другим значительным памятником является небольшой храм богини плодородия Нинхурсаг в Уре. Он построен с использованием тех же архитектурных форм, но украшен не только рельефом, но и круглой скульптурой. В нишах стен стояли медные фигурки идущих бычков, а на фризах – горельефы лежащих бычков. У входа в храм – две статуи львов из дерева. Все это делало храм праздничным и нарядным.



Голова Саргона Древнего, Ниневия

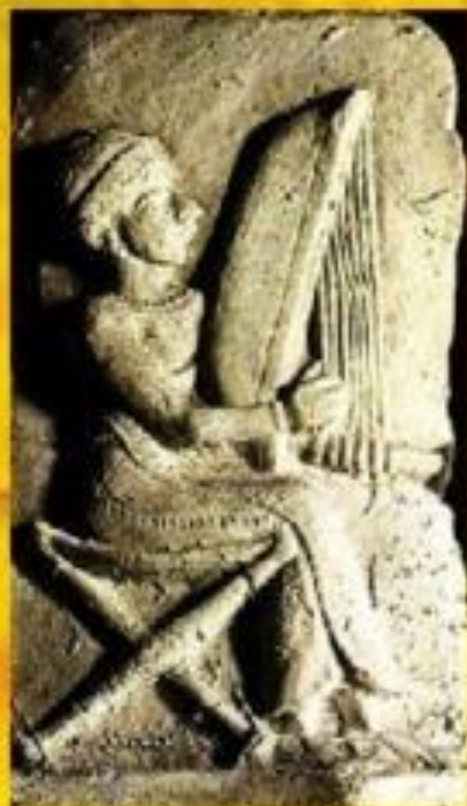


Рельеф Урнанш, правитель города Лагаша

- Так как исходным материалом для развития искусства была глина, а не камень, то пластичность и мягкость глины обусловило плавность линий, а не угловатость и плоскостность. Месопотамский рельеф и скульптура не высекаются, а лепятся от руки, поэтому нет фронтальности в изображении, а есть объемность, будь то скульптура или барельеф. Сюжеты рельефов и скульптур – культовые процессии, цари и жрецы в общении с богами, битвы и



- Шумерская скульптура была культовой, посвященной. Единого изобразительного канона не было. Человек изображался условно, схематически, без точных соблюдений пропорций и портретного сходства, большое значение придавалось выразительности поз, жестам и глазам. Например, женская скульптура из Лагаша или скульптура мужа и жены.
- Чаще, скульптуру заказывали для того, чтобы поставить их в храмы, где они должны были молиться богам за своих реальных хозяев (такие скульптурки назывались адорантами) их большие уши символизировали мудрость, а также, то, что молитва будет услышана богом.
- Больше всего, поражали глаза, которые были большими, глубоко посаженными и инкрустировались цветными камнями, что придавало взгляду выразительность. Руки обычно сложены на груди. Скульптуры были небольшими – 15-20 см.



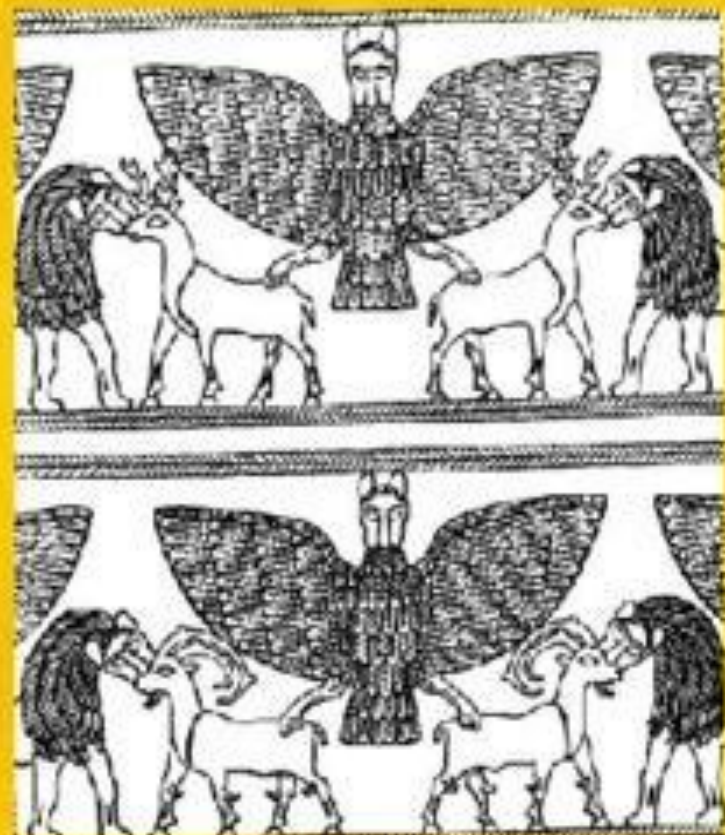
- Изображения быта больше присутствует на гончарных изделиях. Но есть и рельефы, например, изображающий пряжу, сидящую на табуретке с поджатыми ногами. В руках она держит веретено, перед ней корзина с яствами, за ней стоит служанка с опахалом в руках. Другой рельеф, изображает человека, ведущего собаку на привязи. Еще рельеф, где два человека, бьются на кулаках, а около них двое сопровождают бой музыкой, – один бьет по литаврам, другой играет на волынке. Художники не передают переживания, они связаны условностями придворного этикета и храмового культа. На лицах нет улыбок и каких-либо эмоций.





**Ваза Энтемены из Лагаша:** корпус из серебра, днище из меди.

**Геральдический мотив серебряной вазы Энтемены.**



- В шумерском искусстве множество изображений животных. Например, один сюжет присутствует на медном рельефе, добытом из раскопок в Уре и серебряной вазе Энтемены, царя Лагаша. На первом, объемное изображение подчеркивает величественность рисунка – это изображение орла и двух оленей, причем не в профиль, а в фас. На втором, композиция повторяется четыре раза, с добавлением двух львов, двух коз. Несмотря на символическое изображение борьбы, поза животных совершенно спокойна.



- В скульптуре животных, явный акцент делается на мощь и устрашение. Как правило, это либо бык, либо царь зверей – лев. Для того чтобы, придать образу гнев и сверкающий взгляд, их изображали с высунутым языком и глазами из цветных ярких камней.
- Художники того времени очень реалистично умели предавать изображения животных, их движение.



- Достигло совершенства искусство глиптики – изготовление резных каменных печатей с мифологическими и религиозными сюжетами. Резчики размещали на небольшой поверхности печать сложные многофигурные композиции, которые потом прокатывались на глине, оставляя оттиск.



Резная  
каменная  
печать.



Печать, из которой  
сделали.



Отпечаток печати.



Отпечаток печати.