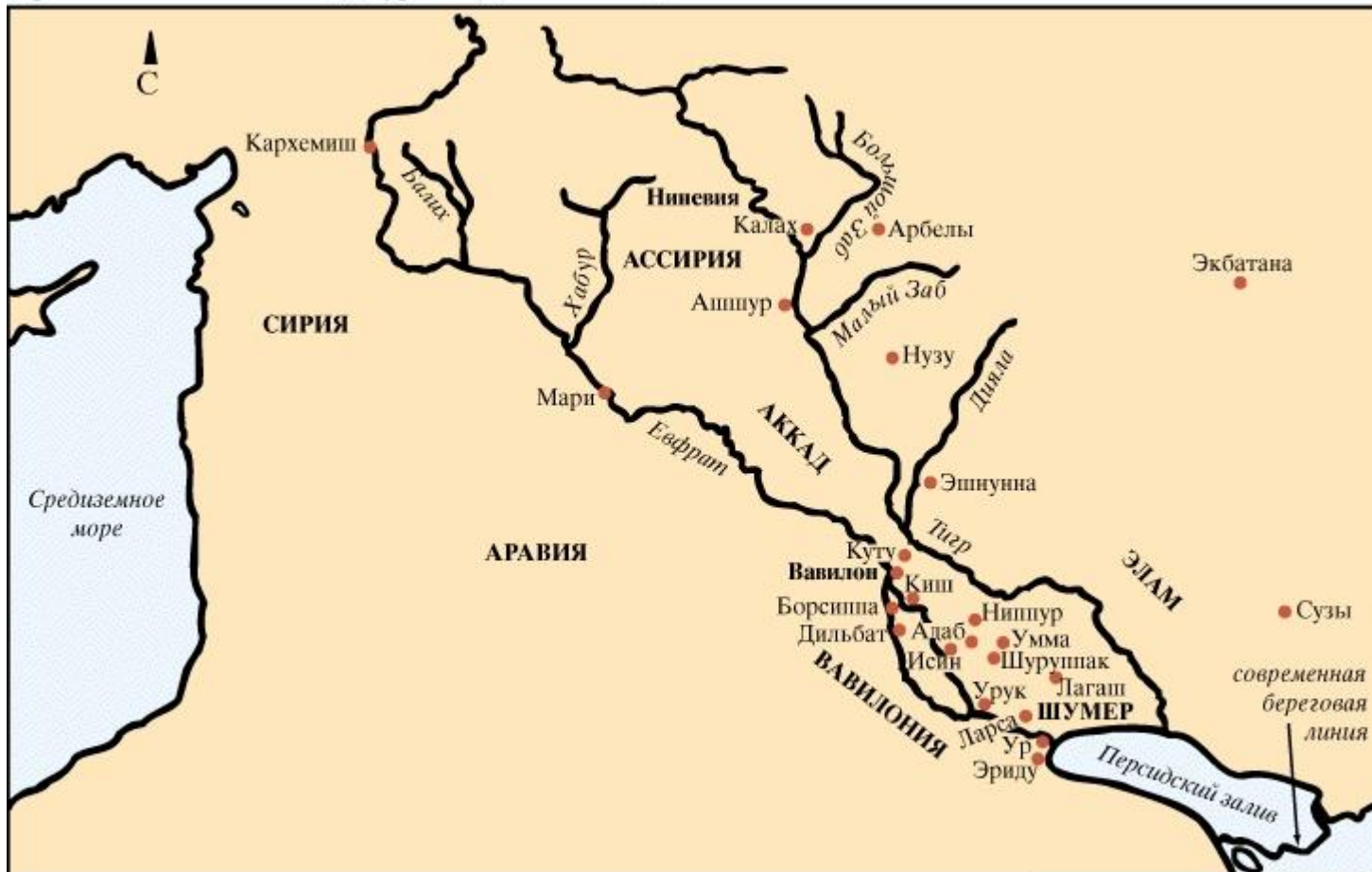


# Искусство Двуречья. (Передняя Азия)

# Междуречье (Двуречье, Месопотамия, греч. Μεσοποταμία) —

область между реками Тигр и Евфрат, на территории современного Ирака. Там возникает несколько государств

с рабовладельческим строем в конце 4-го тысячелетия до н.э.



Вавилон — важнейшие города

Мари — прочие города

© Martin Greenwald Associates, Inc.

# Периодизация.

1. Шумер (кон. 5 – нач. 3-го тыс. до н. э.);
2. Шумеро-Аккадское царство (вторая пол. 3-го тыс. до н. э.);
3. Старовавилонское царство (20–17 вв. до н. э.);
4. Ассирия (14—7 вв. до н. э),
5. Нововавилонское царство (7–6 вв. до н. э.).

Шумерская цивилизация – одна из самых древних в мире. Шумер – родина городской цивилизации.

Первые города появляются в конце 5 тыс. до н.э.

**Главные города Шумера: Ур, Урук, Лагаш, Эриду.**

Шумерцы умели осушать болотистую почву, строить дамбы, каналы и плотины,

изобрели гончарный круг, форму для выделки кирпича, повозку со сплошными деревянными колесами, плуг-сеялку, парусную лодку,

освоили технику обработки камня и драгоценных металлов,

научились возводить арки, сводчатые перекрытия и купола,

накопили много сведений в области естественных наук,

создали сложную систему клинообразной письменности, первый календарь.

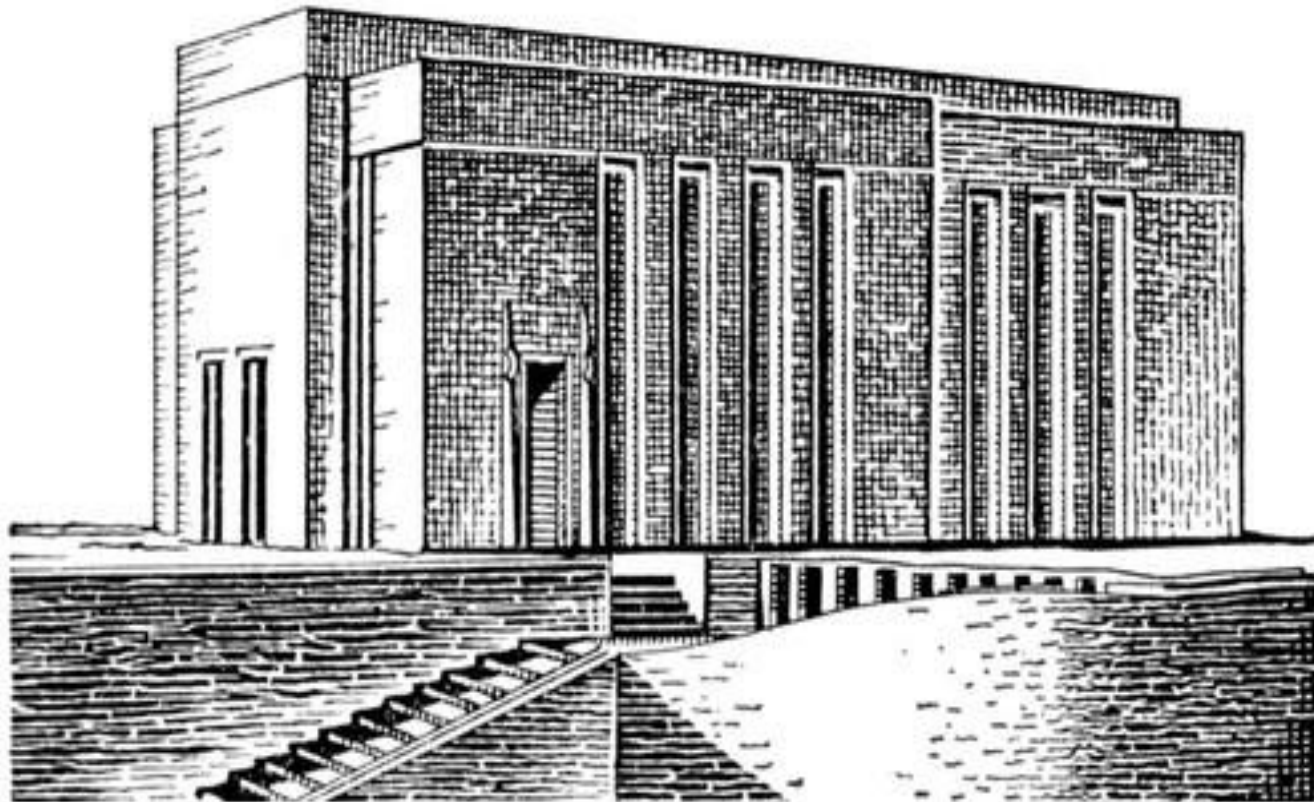
Города благоустроенные, окруженные высокой стеной. Прямоугольная планировка с храмом в центре, т.к. правитель - жрец. Дома одно и двухэтажные с плоской кровлей. Каналы.

В храме: документы, казна, запас продуктов, библиотека, школа писцов. Кирпич-сырец укреплен природным асфальтом.

**Белый храм в Уруке. Конец 4-го тыс. до н.э. Реконструкция.**

**Платформа 32x25м**

**Посвящен богу Энлилу**



Храмы прямоугольные, стоят на платформах с большими лестницами. Фасады разделены выступами, обогащающими пластику стены. Окрашены в белый или красный цвет. Фасад украшен монументальной живописью и скульптурой. Выступы Красного храма в Уруке украшены **мозаикой из глиняных клиньев.**

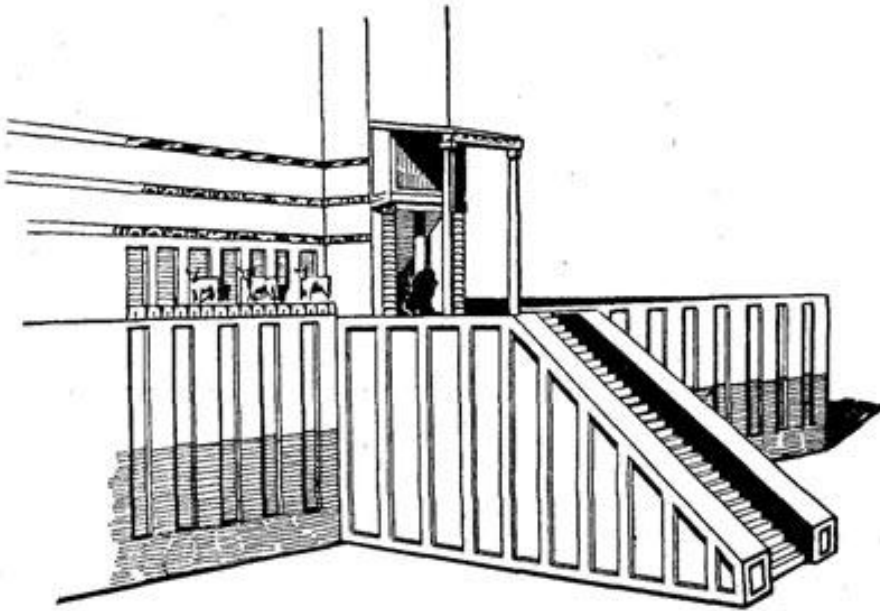






Главное в храме – святилище, в котором хранилась священная статуя божества.

Вдоль стены, в нишах между выступами стояли медные фигурки быков





Поверхность стены украшали три фриза  
На одном - сцены хозяйственной жизни,  
возможно, имевшие культовое значение,  
на другом - шествующие вереницей священные  
птицы и животные

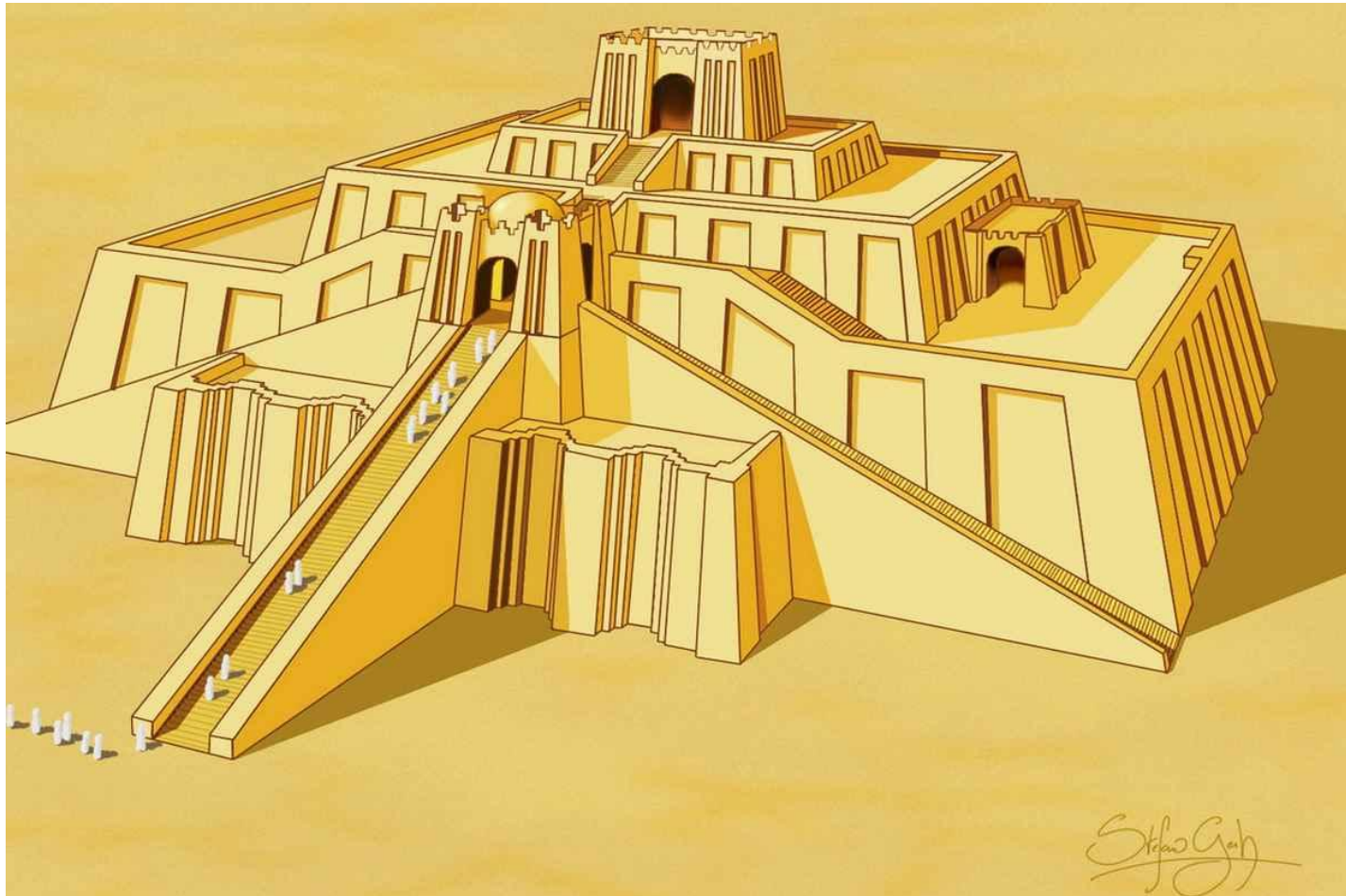


Над входом в святилище храма в Убайдe медный горельеф, переходящий в круглую скульптуру. Львиноголовый орел Имдугуд, когтящий оленей. Середина 3 тыс. до н.э.

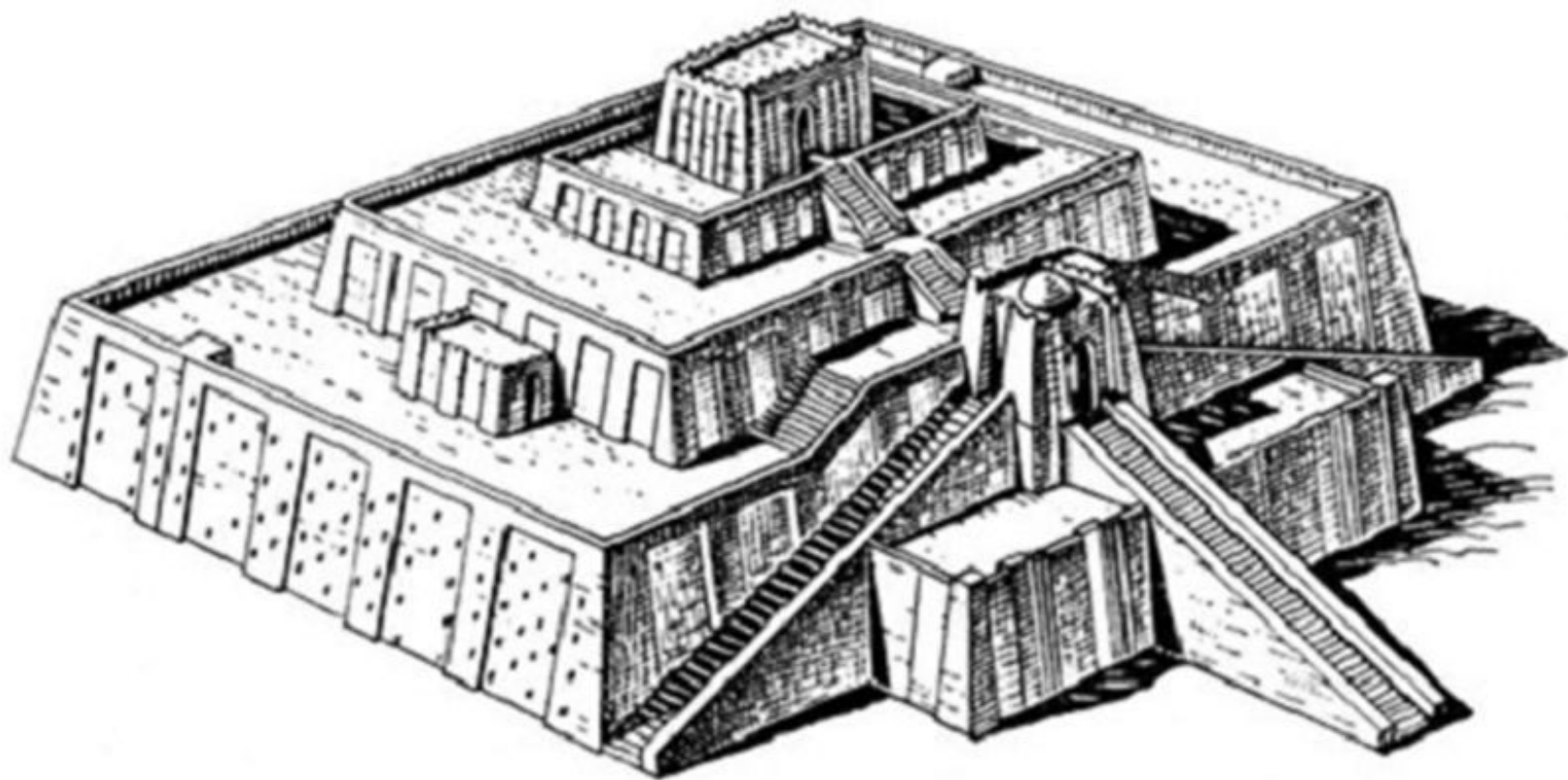
(Четкая, симметрическая геральдическая композиция - один из характерных признаков переднеазиатского рельефа).



В 22 в. до н.э. шумеры создают новый тип храма – зиккурат – квадратный в плане, башнеобразный, состоящий из нескольких уменьшающихся ярусов. **Зиккурат бога луны Нанны в Уре. Конец 3 тыс. до н.э.**



Сооружение символизировало Вселенную, террасы были окрашены в разные цвета, обозначавшие соответственно подземный мир (черный), видимый мир живых существ (красный) и мир небесный (белый). Храм на вершине лунный (голубой).







[WWW.KIENGI.COM](http://WWW.KIENGI.COM)



Единственным украшением служили  
расположенные через одинаковые  
промежутки высокие и узкие ниши.



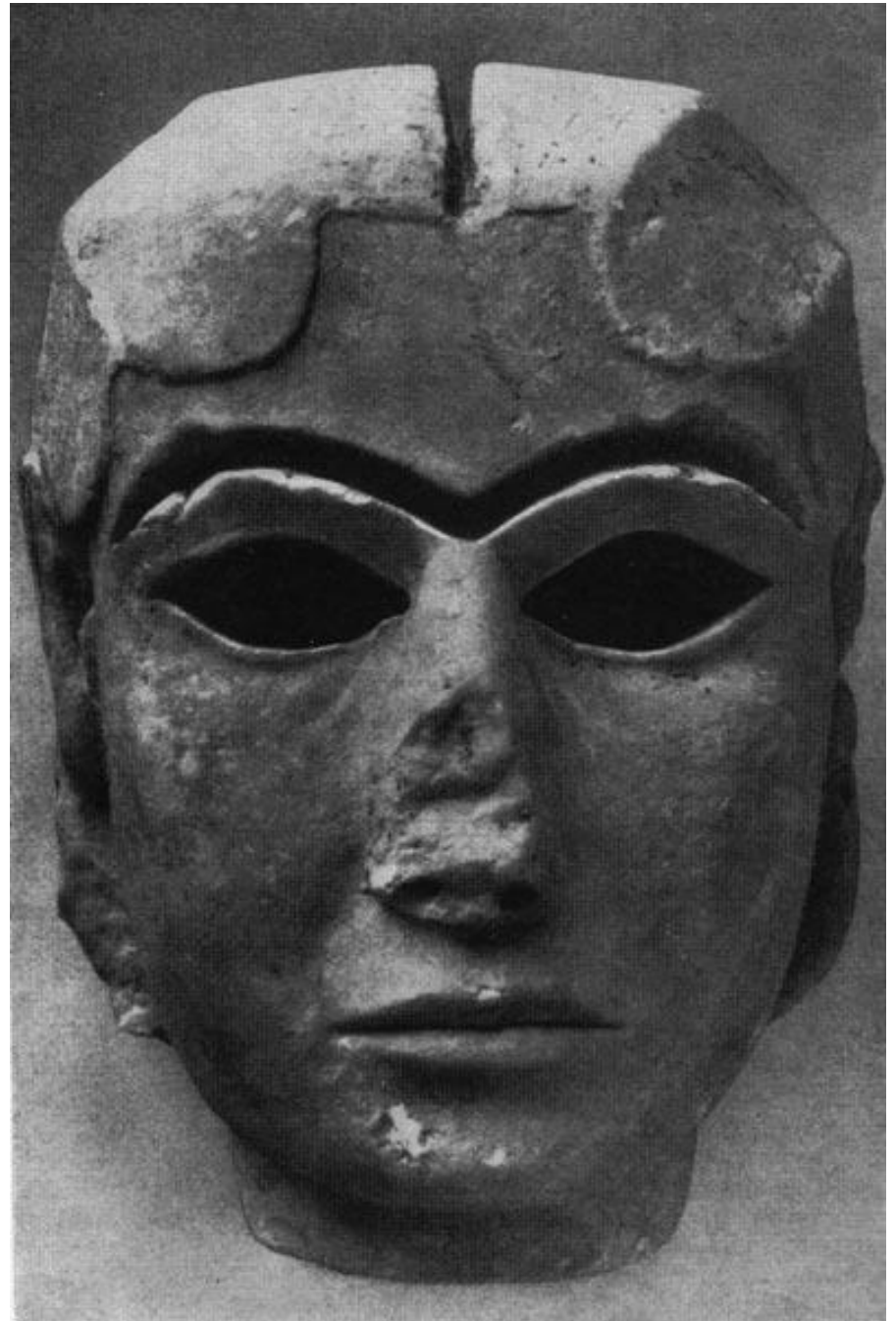
# Скульптура.

Пластика середины 3 тысячелетия до н.э. характеризуется преобладанием мелкой скульптуры, главным образом культового назначения. Ваяние более примитивно. У божеств большие глаза и уши (все видят и слышат). Лицо схематично. Статичность и фронтальность.

Знатные шумеры помещали в храмах статуи-двойники, изображающие молящихся.

Существовали определенные, каноничные позы и жесты и в рельефах, и в круглой скульптуре. Имя человека и текст молитвы писали на пьедестале.

Голова богини из  
белого храма в Уруке.  
Алебастр. Период  
Джемдет-Наср. Около  
3000 г. до н. э. Багдад.  
Иракский музей.





**Цилиндрическая печать  
и  
оттиски. (Глиптика)  
Около 3000 г. до н. э.**

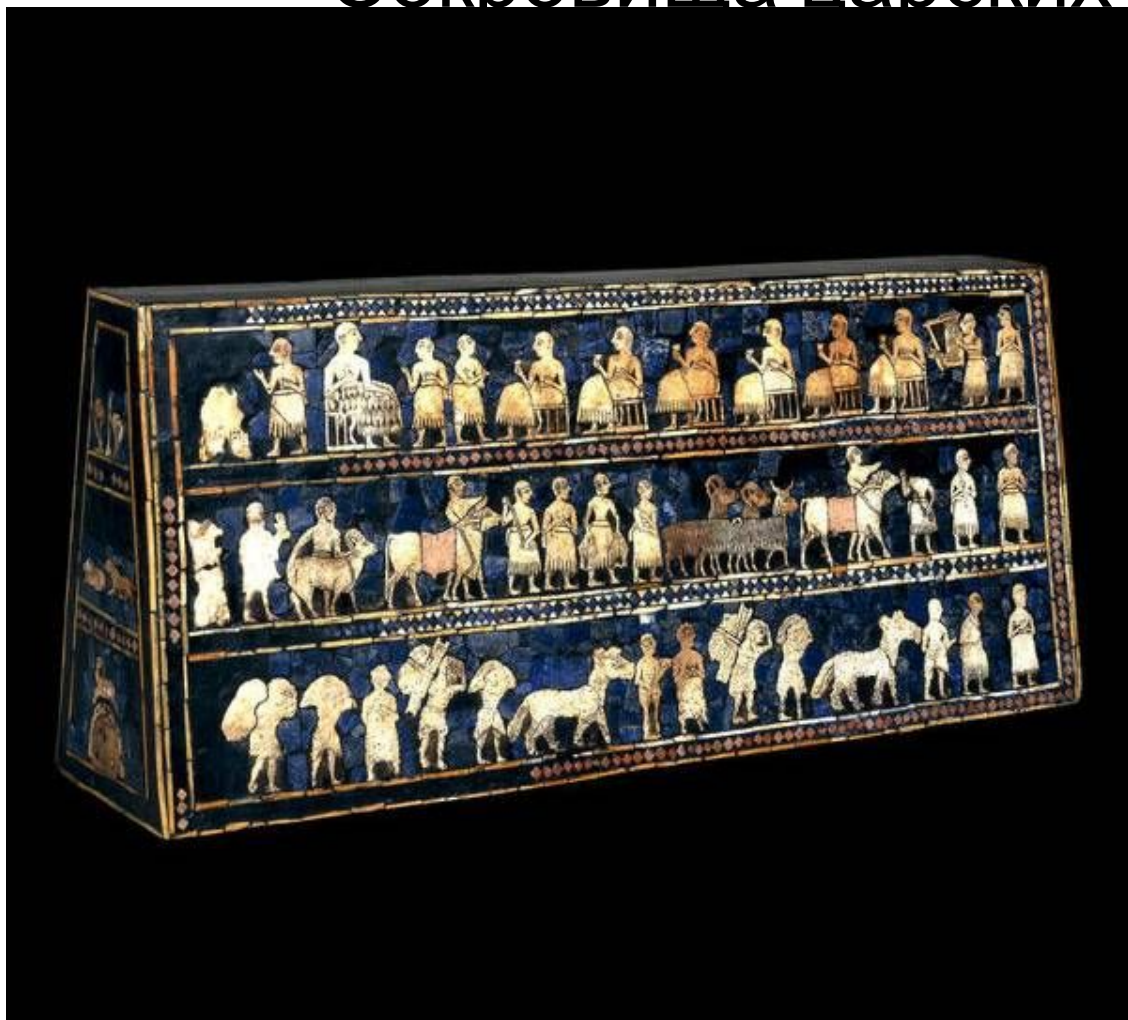


**Ваза с изображением  
культовых сцен из Урука.  
Алебастр. Около 3000 г. до  
н.**



# Расцвет при возвышении Ура (26-21 вв до н. э.)

## Сокровища царских гробниц.



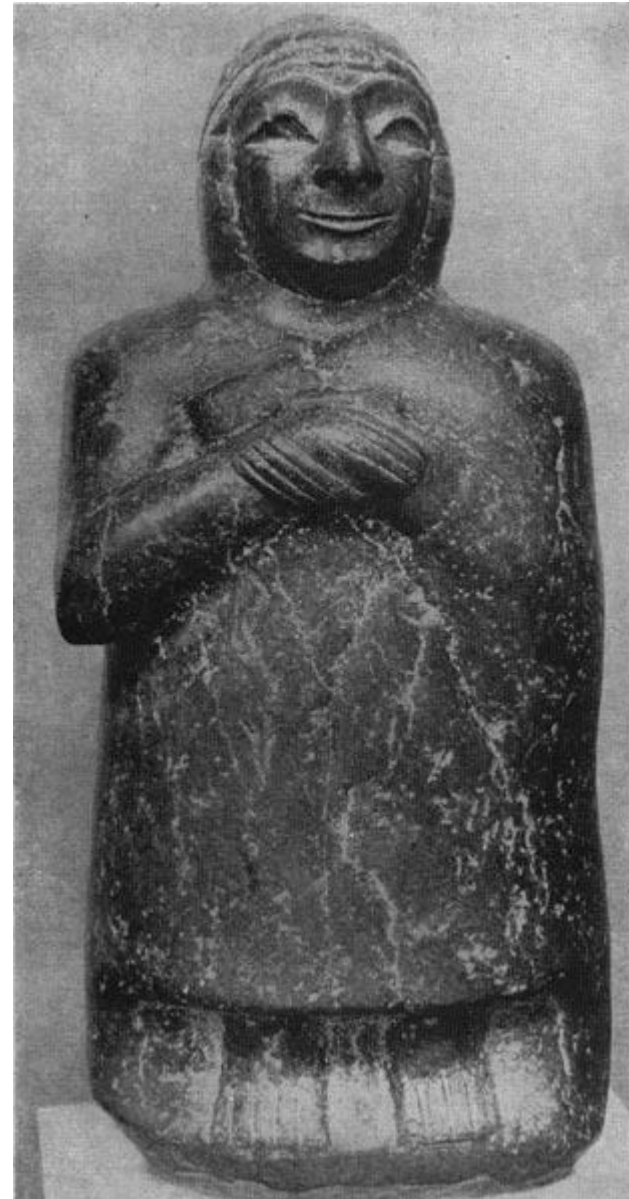
Двустороннее мозаичное панно – штандарт из Ура.

Сцены войны и триумфального пира. Перламутр, лазурит, красный камень орнамента.

**Голова быка с арфы из царской гробницы в Уре. Золото и лазурит. 26 в. до н. э.**



**Статуэтка из Ура. Около 2500 г. до н. э. (Молящийся).**





Среди находок «царских гробниц» выделяются **золотой шлем** тончайшей работы из гробницы правителя **Мескаламдуга**, воспроизводящий парик с мельчайшими деталями затейливой прически.

**Золотой кинжал** с ножнами тонкой филигранной работы из той же гробницы





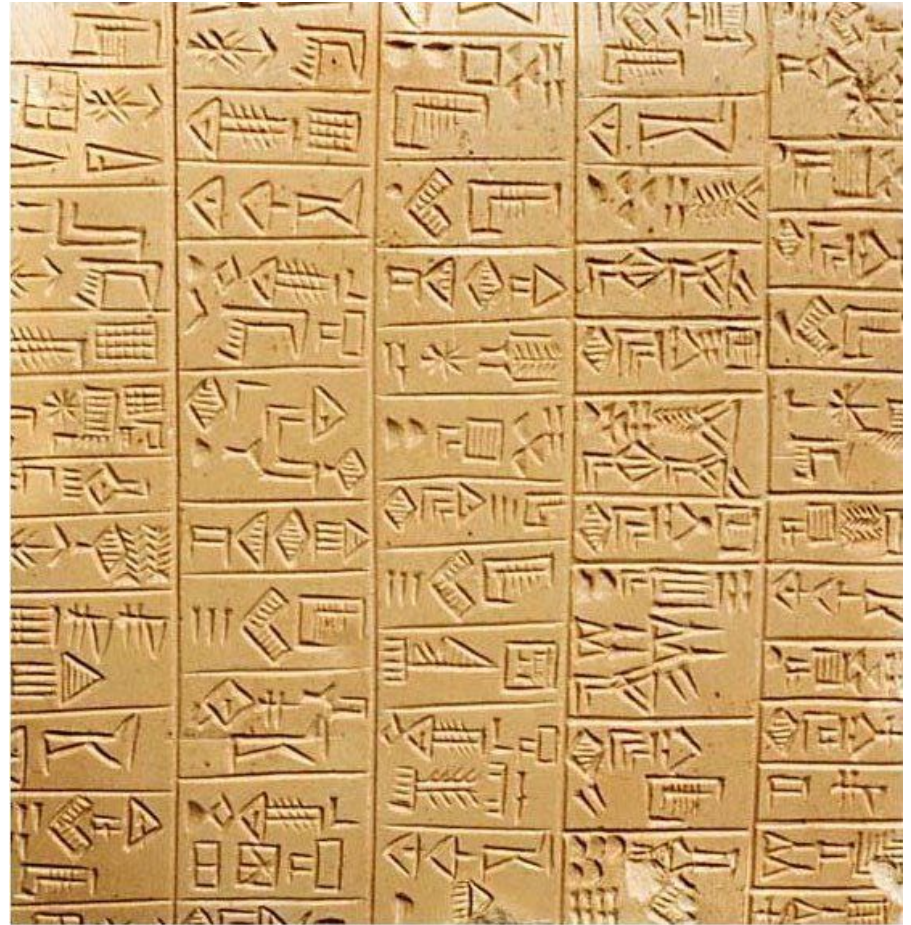
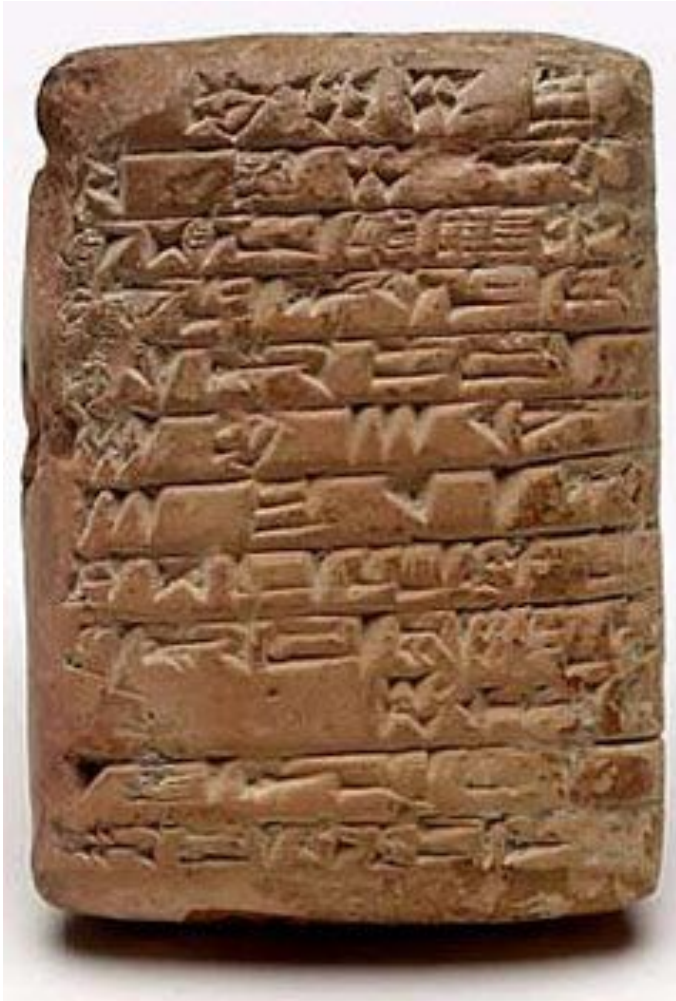
Совершенство каменной скульптуры. Статуи правителя Лагаша Гудеа (22 век до н.э.) Портретность, мышцы рук.







# Шумерская письменность (клинопись)



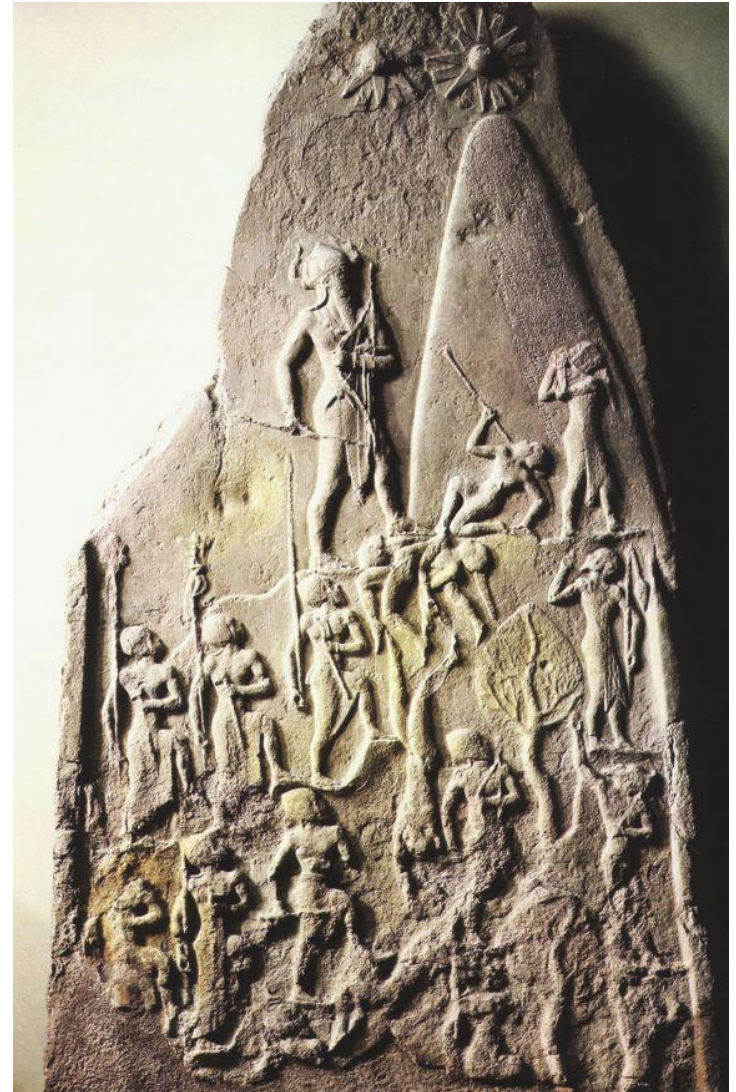
# Искусство Аккада (24 - 23 вв. до н.э.)

## Развитие реалистических тенденций.

Стела Нарамсина высотой 2 м из красного песчаника повествует о победе над горными племенами. Новым являются единство и ясность композиции, которая развивается по диагонали. Нет больше «поясов», разделявших изображение.

Появляется пейзаж. Хорошо моделированы руки, ноги, плечи, пропорции тела.

Каноничными остаются, разворот плеч при профильном изображении головы и ног и условная разномасштабность фигур царя и воинов.





# Так называемая голова Саргона Древнего из Ниневии. Медь. 23 в. до н. э.

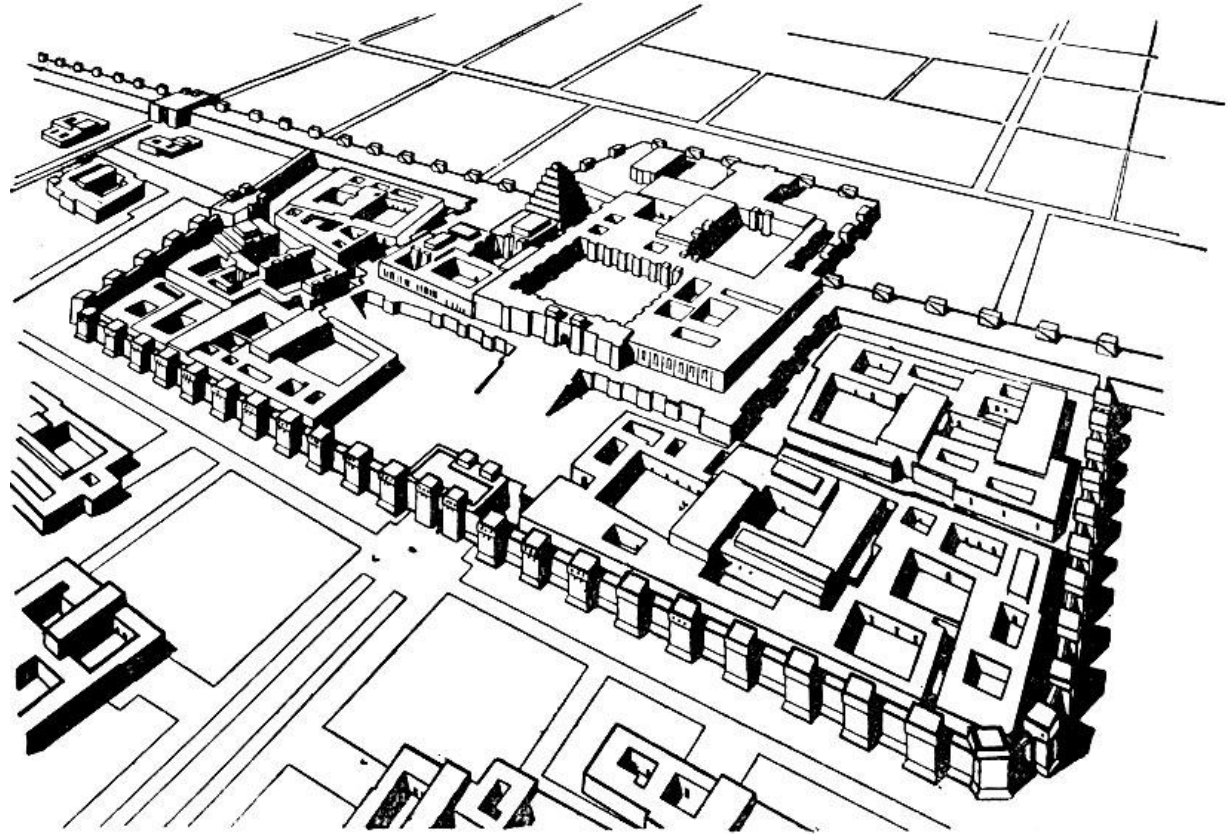
Резкая, суровая реалистическая сила в передаче лица, с живыми, выразительными чертами, тщательно выполненный богатый шлем.





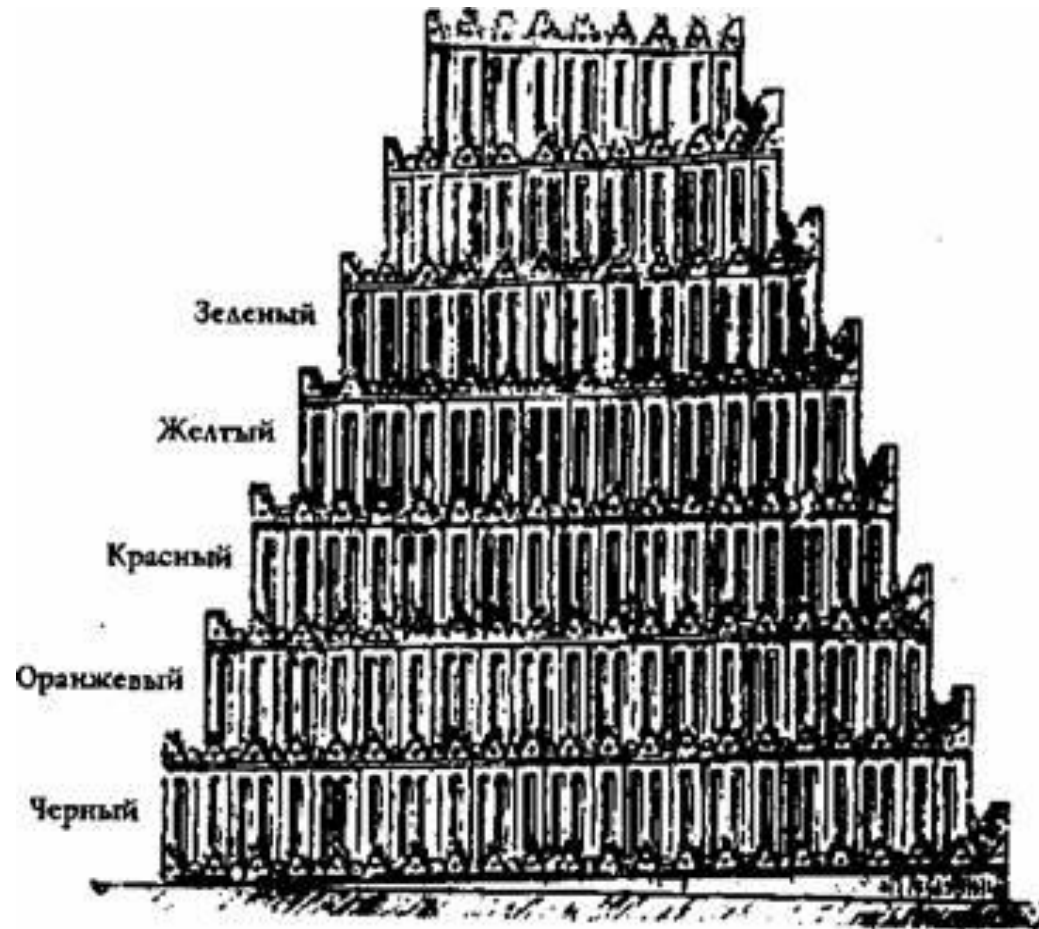
# Искусство Ассирии (9-7 вв до н.э.)

Верховья Тигра.  
Гористая местность,  
более суровый климат.  
Города-крепости:  
Ашшур, Ниневия, Дур-  
Шаррукин.  
Власть светская.  
Строительный  
материал – камень.



**Дур-Шаррукин.** Возведен царем Саргоном II. 712-707 гг. до н.э. Строгая планировка, главная постройка – дворец-крепость на высокой платформе. Лестница ведет к **арочным** воротам. Зиккурат – часть дворцового комплекса.

## Цвета дворцового зиккурата



Статуя шеду в входа во дворец. (5 ног. Высота более 3 м.)





Главное украшение интерьеров ассирийских дворцов – **барельефы**. Их отличают натурализм и повествовательность, носящая исторический характер, отсутствие регистров.

**Раненая львица. Фрагмент рельефа из дворца царя Ашшурбанипада в Ниневии, 669-625 гг. до н.э.**



# Битва на верблюдах.

Рельеф из дворца Ашшурбанипала в Ниневии. Алебастр.  
Середина 7 в. до н .э.





# Охота Ашшурбанипала.

Рельеф из дворца Ашшурбанипала в Ниневии. Алебастр.

Середина 7 в. до н .э.





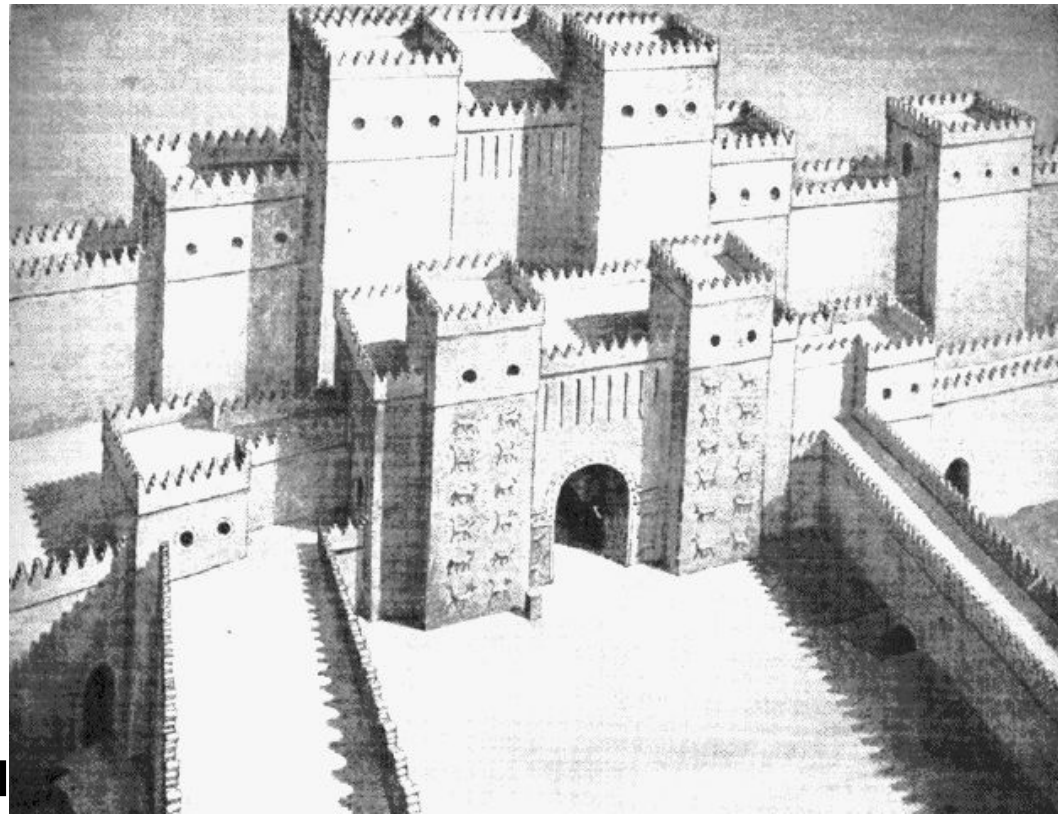
Статуя  
Ашшурнасирпала II  
Из Нимруда (Калаха).  
Алебастр.



# Искусство Нововавилонского царства 6 в до Н.Э.

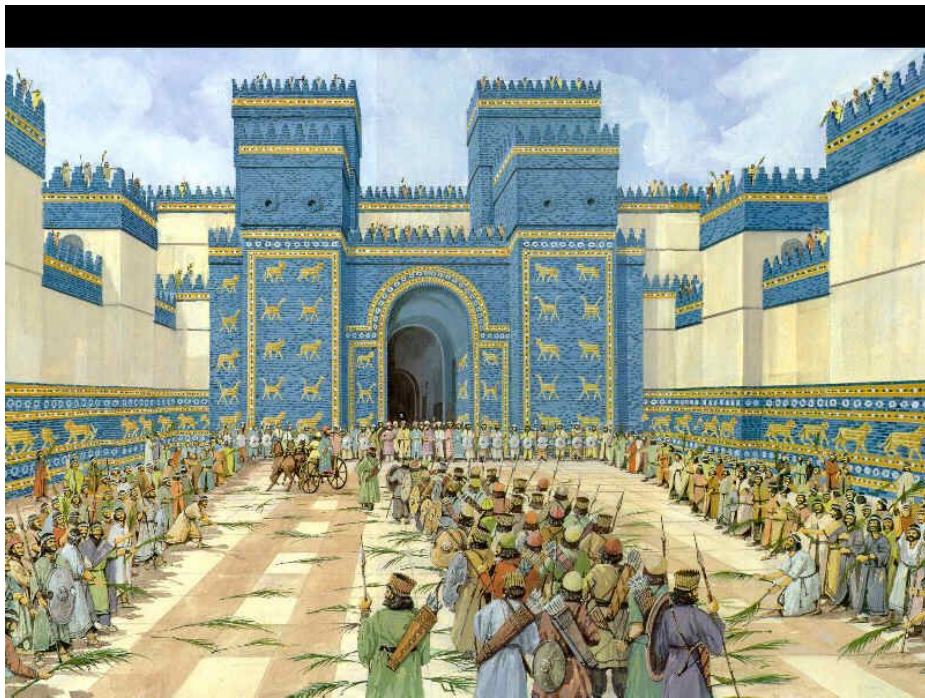
(царь Навуходоносор II с женой Семирамидой)

Вавилон в центре Месопотамии на сближении рек. Центр международной торговли. Царь – главный жрец. Главная постройка храм. Материал – обожженный кирпич. Длинные прямые улицы ведут к храмам.



Ворота богини Иштар в Вавилоне

Крыша и двери ворот были изготовлены из кедра. Через ворота Иштар по Дороге процессий в день празднования Нового года проносились статуи богов.





# Синие глазурованные изразцы с рельефами быков, драконов и львов.

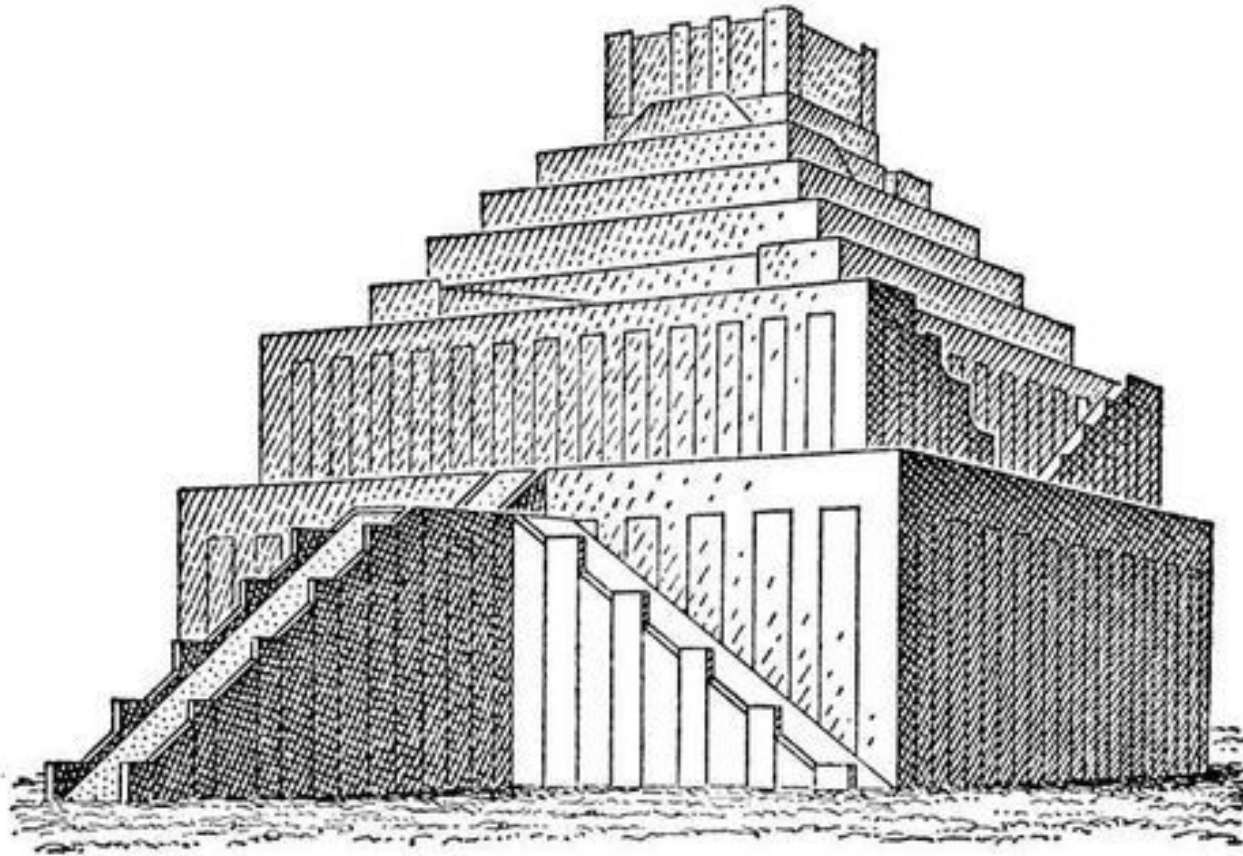
Стены ворот и Дороги Процессий покрыты барельефами необычайной красоты, изображающими животных в позах, очень близких к естественным.



Изразцовая облицовка Дороги процессии из Вавилона. VI в. до н.э. Фрагмент.



# Семиярусный зиккурат «Вавилонская башня». Середина 7 в. до н.э.



# Дворец царицы Семирамиды с висячими садами считался одним из семи чудес света

Висячие сады - сооружение из четырёх ярусов-платформ. Их поддерживали колонны высотой до 25 м. Нижний ярус имел форму неправильного четырёхугольника, наибольшая сторона которого составляла 42 м, наименьшая — 34 м. Все растения были привезены из Мидии.

Поверхность каждой платформы покрывалась слоем тростника, на котором лежала плодородная земля. В полости одной из колонн помещались трубы. День и ночь сотни рабов вращали подъёмное колесо с кожаными ведрами, подавая воду в сады.

