

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЧЕРНІВЕЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ЮРІЯ ФЕДЬКОВИЧА**

Факультет історії, політології та міжнародних відносин

МИСТЕЦТВО СТАРОДАВНЬОЇ МЕСОПОТАМІЇ

**Кваліфікаційна робота
Рівень вищої освіти – другий (магістерський)**

Виконала:

студентка 6 курсу, 601 групи
Дерев'янка Анна Андріївна

Керівник:

доцент Кожолянко О.В.

*До захисту допущено
на засіданні кафедри
протокол № _____ від _____ 2022 р.
Зав. кафедрою _____ проф. Сич. О.І.*

Чернівці – 2022

Анотація

Метою даного дослідження є аналіз та висвітлення на основі зазначених джерел та літератури деяких проблем духовної та матеріальної культури Стародавньої Месопотамії, а саме розвитку архітектури та мистецтва. Була обрана відповідна структура роботи, що складається з вступу, трьох розділів, висновків та списку джерел і літератури.

В першому розділі проводиться аналіз монументального мистецтва, а в другому та третьому розділі - аналіз образотворчого мистецтва Стародавньої Месопотамії. Були зроблені висновки, що розвиток монументального та образотворчого мистецтва у Стародавній Месопотамії пройшли чотири етапи свого розвитку та залишило по собі помітний відбиток у історії світового мистецтва.

An annotation

The purpose of this scientific research is to analyze and highlight some problems of the spiritual and material culture of Ancient Mesopotamia, namely the development of architecture and art, based on the mentioned sources and literature. An appropriate structure of the work was chosen, consisting of an introduction, three chapters, conclusions and a list of sources and literature.

In the first chapter, the analysis of monumental art is carried out, and in the second and third chapters - the analysis of the fine art of Ancient Mesopotamia. It was concluded that the development of monumental and fine art in ancient Mesopotamia went through four stages of its development and left a noticeable mark in the history of world art.

***Ключові слова: архітектура, мистецтво, Стародавній Схід,
Стародавня Месопотамія, образотворче мистецтво.***

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів наукових досліджень інших авторів мають посилання на відповідне джерело.

_____ О.В. Кожолянко
(підпис)

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1. МОНУМЕНТАЛЬНЕ МИСТЕЦТВО МЕСОПОТАМІЇ	13
1.1. Архітектура періоду Шумеру та Аккаду	13
1.2. Архітектура та будівництво періоду централізованих держав	31
РОЗДІЛ 2. ОБРАЗОТВОРЧЕ МИСТЕЦТВО РАНЬОДИНАСТИЧНОГО ПЕРІОДУ СТАРОДАВНЬОЇ МЕСОПОТАМІЇ.....	64
РОЗДІЛ 3. ВАВИЛОНСЬКЕ Й АССИРІЙСЬКЕ ОБРАЗОТВОРЧЕ МИСТЕЦТВО.....	101
ВИСНОВКИ.....	117
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ.....	121

Вступ

Одним із найдавніших та потужних осередків світової культури була Передня Азія. Вивчення її мистецтва почалося пізніше мистецтва єгипетського і зустріло на своєму шляху чималі труднощі. Аж до середини ХІХ ст. художнє життя народів, що в давнину населяли цю велику частину земної кулі, залишалося майже зовсім невідомим людству. Відомості, почерпнуті з легендарних біблійних сказань, так само як і описів давніх міст, зроблені грецьким істориком V ст. до н. е. Геродотом, власне кажучи, були чи не єдиним джерелом знання про минуле. Причиною цього була повна відсутність будь-яких зримих пам'яток давньої архітектури та мистецтва Передньої Азії. Винищені війнами, пожежами й повеннями, вони просто зникли з обличчя землі. Сирцева цегла, з якої при відсутності лісу і каменю будували більшість будинків Дворіччя, була матеріалом дуже неміцним, і тому сама природа швидко довершувала ті руйнування, що робили люди. Закинуті й спустошені після кривавих битв і падіння тієї чи іншої державної влади міста швидко занепадали і заростали землею. На їхньому місці, щоправда, виростили нові, але і на їх чекала така сама доля.

На відміну від них давньоєгипетські храми й піраміди, складені з гігантських кам'яних блоків, всупереч руйнівним зусиллям часу, людей і природних стихій продовжували і продовжують понині гордовито височіти над землею. А не менш величезні палаци, храми і вежі міст Дворіччя виявилися прихованими під товщею земляних пагорбів, які ніби поховали й поглинули їхні залишки. І все-таки наполегливі зусилля археологів відвоювали у пустелі те, що збереглося від багатої і пишної цивілізації давнини. XIX століття вразило світ грандіозністю своїх археологічних відкриттів, зроблених у долині Тигру та Євфрату і прилеглих до неї районів. Розшифровка вченими клинописних знаків була не менш важливою віхою у дослідженні історії Месопотамії. Вона дала можливість не тільки зрозуміти закони життя держав Передньої Азії, але й проникнути до чарівного світу давньої поезії, міфічних сказань про богів – владик стихій і заступників родючих рівнин, про героїв – переможців зла у вигляді чудовиськ.

Вперше люди зі здивуванням усвідомили, наскільки багатою і різноманітною була духовна культура (від IV-го до I-го тис. до н.е.) різних народів Стародавньої Передньої Азії.

Із середини XX століття археологи проникли ще далі в глиб століть, відкривши доісторичну культуру Стародавнього Сходу, що сягає глибин VIII-V тис. до н. е. Так перед людством поступово, хоч і не повністю, вимальовувалася картина життя великих давніх народів, чий досвід і чия мудрість поклали початок багатьом нашим сучасним знанням, науковим і художнім уявленням.

Одними з найбільш визначних пам'яток в історії культури людства є чисельні залишки зразків мистецтва та архітектурні споруди. Пам'ятки архітектури та мистецтва Стародавньої Месопотамії допомагають зрозуміти загальну картину соціально-економічних та культурних взаємовідносин у регіоні, що панували та змінювались протягом багатьох століть. Тому, на наш погляд, **актуальність** теми полягає у її великому пізнавальному та науковому значенні і виходить з недостатнього вивчення цієї проблеми у сучасному українському сходознавстві.

Хронологічні межі нашого дослідження сягають періоду від середини III тисячоліття до н.е. до V ст. до н. е. На перший погляд вони виглядають дуже розтягнутими в часі. Однак треба зважити на певні обставини. По-перше, динаміка розвитку архітектури та мистецтва у Стародавній Месопотамії була дуже повільною, що призводило до дуже незначних змін у будівельній техніці, чи мистецькому каноні протягом

багатьох століть. По-друге, від однієї з найдавніших цивілізацій на землі – Месопотамської, до нашого часу дійшло не так вже й багато пам'яток архітектури та мистецтва і доводиться охоплювати якомога ширший проміжок часу, щоби визначити певні зв'язки, закономірності у розвитку культури цієї цивілізації. Цими міркуваннями і пояснюються хронологічні обмеження теми.

Територіальні межі дослідження охоплюють територію Межиріччя (Дворіччя чи Месопотамії) - регіону у Азії. Це алювіальна рівнина між річками Тигр і Євфрат на території сучасних Іраку й Сирії. Цей регіон включає долини обох річок разом із навколишніми низовинами, що географічно окреслені Аравійською та Сирійською пустелями на південному сході й заході, Перською затокою на півдні, горами Кавказу та Загросу на півночі.

Об'єктом даної магістерської роботи є історія та культура Стародавньої Месопотамії у період від середини III тисячоліття до н.е. – ранньодинастичного періоду до V ст. до н. е. – часів коли Вавилонська держава знову стає самостійною, утворюючи Нововавилонського царство, із занепадом якого закінчується історія Межиріччя. Нововавилонське царство було зруйновано персами.

Предметом – мистецтво та архітектура населення, яке проживало у зазначений період на території Стародавньої Месопотамії.

Метою даного дослідження є аналіз та висвітлення на основі зазначених нами джерел та літератури деяких проблем духовної та матеріальної культури Стародавньої Месопотамії і, перш за все, розвитку архітектури та мистецтва. Для її вирішення необхідно розв'язати наступні

завдання:

- висвітлити основні етапи розвитку месопотамського монументального мистецтва, починаючи від стародавнього Шумеру і до падіння Ассирії та Вавилонії, та відзначити його особливості;
- прослідкувати прийоми та методи будівництва храмів, палаців, ритуальних будівель, жител тощо;
- виділити основні будівельні матеріали, інструменти які використовувались при будівництві;
- узагальнити та проаналізувати особливості розвитку стародавньомесопотамського образотворчого мистецтва в цілому;

- прослідкувати особливості стародавньомесопотамської скульптури (матеріали виготовлення, розміри, мотиви, канон тощо);
- виділити характерні риси рельєфів, їх види й особливості застосування;
- проаналізувати характер настінних розписів, їх мотиви, колористичну гаму .

Проблемам вивчення архітектури та мистецтва Стародавньої Месопотамії присвячено багато праць радянських та західних авторів. Серед них слід, перш за все, виділити роботи відомого радянського асиріолога І.М.Дьяконова [38], також роботи Афанасьєвої В.К., Матьє М.Е [15], Дмитрієвої І.А.[36], Лосєвої І.М. [53] та інших. У їх дослідженнях наводяться цікаві відомості про мистецтво Ассирії та Вавилонії, про будівництво стародавніх міст та храмів, про їх мистецьке оздоблення. Досить цікавими й змістовними є цілий ряд узагальнюючих праць мистецькознавчого плану, які безпосередньо стосуються нашої теми [27, 29, 58].

Особливості історії Стародавньої Месопотамії та її дивовижного мистецтва розкриваються у працях Бельського Б.А.[20], Білецького М.[23], Блека В.Б.[25, 26], Герасимова О.[33], Глухова А.[34].

Дуже цікавими й актуальними і по сьогодні є праці відомих дослідників-сходознавців Керама К. [45], Кленгель-Брандта Е. [46], Клима І. [48], Оппенгейма Адольфа Лео [64], Піотровського Б.Б.[66] та багатьох інших, що і до сьогодні перевидаються і несуть дуже цінну інформацію про досліджувану нами проблему [75, 63, 68, 60, 53, 41].

Джерелами вивчення історії Стародавньої Месопотамії є чисельні матеріальні пам'ятки, відкриті археологами протягом XIX-XX століть. Унікальні писемні пам'ятки доповнюють наші знання про духовне життя тих народів і, певною мірою, доносять до нас відомості про будівництво храмів та палаців, великих міст і колосальних веж-зіккуратів. Одним з важливих документальних свідчень цього плану є Біблія [1], в якій наводяться розповідь про будівництво дивовижної вежі-зіккурату Етеменанкі та ряд інших цікавих даних які стосуються нашої проблеми.

Відомості, почерпнуті з легендарних біблійних сказань, так само як і описи давніх міст, зроблені грецьким істориком V ст. до н.е. Геродотом, були до XIX століття чи не єдиним джерелом знання про минуле. Причиною подібного незнання була повна відсутність будь-яких зримих пам'ятників давньої архітектури і мистецтва Передньої Азії. Винищені війнами, пожежами і повеннями, вони просто давно зникли з обличчя землі. "Батько історії" Геродот [5] у своїй роботі не раз згадував про

дивовижні храми й палаци Межиріччя, про міста, що його вразили своєю величчю, про "чудеса" (такі, як "висячі сади Семираміди"), що він спостерігав на ріках вавилонських. У своїй першій книзі "Клію" Геродот наводить детальний опис вавилонської вежі під назвою Бела та інших храмів тисячолітнього Вавилону. Звичайно, використовуючи його працю як джерело з досліджуваної теми, ми повинні досить критично ставитись до його повідомлень, оскільки багато відомостей не зовсім достовірні.

Досить цікавими є документи з "Хрестоматії з історії стародавнього Сходу", у яких наводяться знаменитий давньомесопотамський "Епос про Гільгамеша" [10], що надихав багатьох митців давнини, а чисельні фрагменти епосу ставали сюжетами їхніх мистецьких творів.

Безперечно, що одними з найважливіших джерел з досліджуваної проблеми є чисельні зображення мистецьких творів давньомесопотамських митців, реконструкції знаменитих месопотамських міст, плани цих міст, а також реставрації храмових та палацових комплексів і окремих споруд. Так, яскравим прикладом одного з стародавніх рельєфів є базальтова стела вавилонського правителя Хаммурапі, на якій він зображений стоячим перед богом сонця і справедливості Шамашем, що вручає йому закони, які висічені нижче і текст яких наведений у "Хрестоматії..." [9]. Вказані нами зображення

творів монументального та образотворчого мистецтва вміщені у використаних нами альбомах та спеціальних дослідженнях [11].

Виходячи з поставленої проблеми та її забезпеченості джерелами й літературою, виходячи з мети та завдань, які з цього випливають, нами обрана відповідна структура роботи, що складається з вступу, трьох розділів, висновків та списку джерел і літератури.

Розділ 1

Монументальне мистецтво Месопотамії

1.1. Архітектура періоду Шумеру та Аккаду

Від найдавніших часів населення Межиріччя освоїло техніку будівництва культових, житлових та інших видів споруд. Розвиток будівництва відбувався поступово від найпростіших форм (землянок і напівземлянок у VI-V тис. до н.е.) і до будівництва часів Шумеру та Аккаду дво-триповерхових будинків. Вже у ранніх поселеннях північних областей - Джармо, Арпачі, Хассупе (V тис. до н.е.) можна прослідкувати поступовий перехід від однокімнатних, окремо розташованих будівель, до порівняно великих багатокімнатних помешкань [31, с. 198]. Загальні контури плану таких приміщень за формою наближаються до прямокутника. Стіни у них були виліплені із великих шматків глини з домішками соломи, а земляна підлога вкривалась циновками з очерету.

Від середини IV тис. до н.е. розвивається переважно сирцеве цегляне будівництво, що значною мірою зумовлювало особливості архітектурної форми яка була характерна для того часу. Це були прості

кубічні обсяги, відсутність криволінійних елементів, вертикальне членіння площин стіни, що створювало чергування ніш та виступів та надзвичайно рідке застосування окремо стоячої опори-колони [25, с. 42].

Повільний розвиток суспільства та стійкість соціальних і релігійних форм сприяли закріпленню таких архітектурних особливостей на довгі роки. До кінця IV - початку III тис. до н.е. центром кожного месопотамського міста-держави стає храм [52, с. 32]. Одним із найдавніших храмових комплексів вважається південно-шумерський храм у Ереду (Абу-Шахрай) [15, с. 55], який відноситься до часів пізнього неоліту. Залишки цього храму дозволили скласти уяву про планування подібних будівель. Цей храм стояв на високій платформі, до котрої з обох боків вели сходи. Святилище храму було розташоване ближче до краю платформи та мало відкрите внутрішнє подвір'я. Із зовнішнього і внутрішнього боків стін храм мав вузькі прямокутні ніші. У глибині святилища знаходилась статуя божества, котрому був присвячений храм.

Шумерські архітектурні особливості краще можна прослідкувати у одному із поховань міста-держави Урук [28, с. 164]. Через архітектуру можна прослідкувати протиріччя, які мали місце між жителями храмового кварталу та іншою частиною міста. Це проявляється у завершеності форм будинків, які дійшли до нас від кінця IV тис. до н.е. У прошарку

храмового комплексу Е-анна (III тис. до н.е.) було розкопано терасу із втрамбованої глини заввишки у декілька метрів [75, с. 195]. Зверху її було залито своєрідним бетоном - сумішшю із гіпсу і білої обпаленої цегли. Тераса слугувала фундаментом храмової споруди. Сам храм являв собою будівлю розмірами 20 x 30 м. Тільки одне з його приміщень мало Л-подібну форму та стояло на вапняковому фундаменті. Приміщення це не мало дверей. Глибоко у терасу було вмуровано цегляну гробницю, яка була відкрита для доступу лише зверху [50, с. 112]. У центрі комплексу Е-анни височів храм, найбільша із відомих сучасним дослідникам споруд IV тис. до н.е. Він сягав 75 м. у довжину та 29 м. у ширину та займав площу більше 2000 м². Вапняковий цоколь його фундаменту наразі досить добре зберігся. Так само, як і усі більш пізні споруди, храм Е-анни складався із двох груп будівель, які розташовувались буквою Т [75, с. 166]. До нього впритул підходив вапняковий храм. У період IV археологічного прошарку обидві ці головні будови були з'єднані величезним залом із колонами. Цілком можливо, що саме ці колони, по 2,5 м. у діаметрі і підтримували дах. У період, до котрого відноситься прошарок Урук IV, який датується початком III тис. до н.е., комплекс Е-анна було доповнено храмом, який мав розміри 54x22 м. Вченим вдалося встановити, як саме виглядало його перекриття. Головну будівлю храму перекривали кедрові балки завдовжки

біля 9 м., проте передня частина залишалася відкритою, що і дало дослідникам можливість датувати уесь відповідний прошарок (2815-85 рр. до н.е.).

До цього часу відноситься і підтримуваний зал у Уруці, який мав явне культове призначення. Невдовзі вапняковий храм було замінено храмом із багатьма приміщеннями. Цей храм мав не менше 55 м. заввишки, та близько 100 м. завдовжки.

Будівлі комплексу Ану менш відомі, вони гірше збереглися, ніж згадуваний храм Унанни. На терасі Ану заввишки 10 м. на вапняковому фундаменті височів так званий Білий храм (2800-2700 рр. до н.е.) [28, с. 166]. Прикладом такого самого типу храму як згаданий Білий, є храм Телль-Укайре (кінець IV тис. до н.е.) [31, с. 204]. Він розташовувався на високій чотирикутній платформі. Його уступи розділялися та були декоровані кольоровою мозаїкою. Внутрішні стіни приміщень та олтар храму були вкриті поліхромним розписом із зображеннями різних тварин і геометричним візерунком. Характерне підвищення даху над західною стіною храму може свідчити про те, що тут колись були вікна. У глибині двору виділяється святилище із спеціальним місцем для статуї божества. Ще однією досить цікавою храмовою будовою є комплекс у Убайді, який

датується серединою III тис. до н.е. Він також мав традиційну для шумерської архітектури платформу і сходи, які вели до храму [44, с. 71]. Поступово у подібній архітектурі з'являються нові риси, які були притаманні ранньодинастичному періоду, декотрі ускладнення загальної композиції храму та значна декоративність оформлення. Під цим розуміється розміщення платформи на додатковій овальній терасі, облицьовка платформи обпаленою цеглою, над прямокутним входом до храму навіс на тонких дерев'яних стовпах-опорах, оббитих міддю та вкритих вкладниками із перламутрової раковини, чорного і червоного каменю [16, с. 40]. Орнамент інкрустації чітко передає структуру стовбура пальми - що була священним деревом місцевих жителів. Крім того, у споруді поруч із вертикальними лопатками введені також горизонтальні членіння: укоси платформи було пофарбовано двома широкими рисками - білою і чорною, а стіни храму було декоровано фризами. Їх прикрашали тематичні композиції, які зображували хід богів у бік входу до храму та низку голубів які летіли у тому ж напрямку, жерців, котрі доять корову і збивають масло, тощо. У пластичному оформленні храму були також і дві мідні статуї левів-охоронців які були розташовані по обидва боки від входу [23, с. 79]. Над дверним проміжком розміщувався мідний рельєф котрий переходив у горельєф із геральдичною композицією яка

передавала символічне поєднання трьох фігур - фантастичного левоголового коршака та двох оленів. У нижній частині стіни було встановлено невеликі бронзові фігури биків. Тепла та глибока розфарбовка фризів разом з двокольоровим фарбуванням платформи та золотистим сяйвом бронзових фігур можливо надавала цьому храму великої святковості, підкреслювала значущість цієї споруди [21, с. 211].

Загальні контури плану такої будівлі наближаються до прямокутника. Стіни у ньому були виліплені із великих шматків глини із домішками соломи. А земляна підлога була вкрита циновками з очерету.

Проте, вже із середини IV тис. до н.е. починає розвиватися майже виключно сирцеве цегляне будівництво. Це значною мірою зумовлювало особливості архітектурної форми, характерної для того періоду. Це були прості кубічні об'єми, майже повна відсутність криволінійних елементів, досить рідке застосування окремо стоячої опори-колони та вертикальне членіння площин стіни, що створювало чередування виступів та ніш [25, с. 42].

Повільний розвиток суспільства та стійкість соціальних і релігійних форм посприяли закріпленню таких архітектурних особливостей на довгі роки [52, с. 32].

У країні заболочених рівнин та бурхливих річок необхідно було піднімати храми на високі насипні платформи-підніжжя, щоб вберегти їх від частих повеней. Саме тому, важливою частиною архітектурного ансамблю стали довгі, часом прокладені у обхід пагорбів, сходи та пандуси, якими мешканці міста та жерці піднімалися до святилища. Повільне сходження незліченними сходами давало можливість кожному побачити храм під різними кутами.

Найпершими могутніми спорудами Шумеру кінця IV тис. до н.е. були так звані «Білий храм» та «Червоний будинок» у Уруці. За збереженими руїнами видно, що це були строгі та величні будинки. Вони були прямокутні в плані, без вікон, зі стінами, розчленованими у Білому храмі вертикальними вузькими нішами, а у Червоному будинку величними напівколоннами. Прості по своїх кубічних обсягах, споруди ці чітко вимальовувалися на вершині насипної гори. Вони мали відкритий внутрішній двір, святилище, у середині якого була розташована статуя шанованого божества. Кожна з цих споруд виділялася серед навколишніх будівель не лише підйомом вгору, але і своїм кольором. Білий храм одержав свою назву за побілку стін. Червоний будинок (напевне, був місцем народних зборів) був прикрашений геометричним орнаментом із глиняних обпалених конусоподібних цвяшків - «зигатті», капелюшки

котрих були пофарбовані у червоний, білий та чорний кольори». Цей строкатий орнамент, який нагадував зблизька килимове плетиво, віддаля, зливаючись, отримував єдиний м'який червонуватий відтінок, що власне і дало привід для його сучасної назви.

Одним з найдавніших храмових комплексів вважають південно-шумерський храм у Ереду (Абу-Шахрай) [15. с. 55], який належить до періоду пізнього неоліту. Залишки цього храму дозволили скласти уяву про планування подібних споруд. Храм стояв на високій платформі, до якої з обох боків вели сходи. Святилище храму було розташоване ближче до краю платформи, воно мало внутрішнє відкрите подвір'я. У глибині святилища знаходилась статуя божества, котрому було присвячено цей храм.

У III-ім тис. до н.е. у шумерійських центрах Урі, Лагаші, Уруці, Адабі, Кіші, Уммі, Ереду та Ешнуні стали виникати більш різноманітні та вдосконалені типи будівель.

Міста, які безперервно воювали одне з одним, обгороджували себе оборонними спорудами. І дотепер прослідковуються залишки цих могутніх та суворих фортечних стін із вежами та укріпленими воротами.

Значне місце у ансамблі кожного міста посідали палаци та храми. Хоча будинки, так само як і раніше, зводилися із сирцевої цегли, тепер у їхньому декоративному оформленні проявлялася більша розмаїтість. Через вологий клімат погано зберігалися настінні розписи. Саме тому особливу роль починає відігравати мозаїка, та інкрустація із самоцвітів, перламутру і мушлів, які широко застосовувалися у прикрашанні стін, статуй та колон. Широкого використання набула у цей час і обробка колон листовою міддю, включення рельєфних композицій. Розфарбування стін відіграло чимале значення. Усі перелічені деталі оживляли прості та строгі форми храмів, надавали їм значної видовищності, що відповідало значущості самих обрядів. Яскравим прикладом подібного поєднання палацу та храму є розкопаний комплекс у Ешнунні. Храм богині «матері усіх богів» та «богині лісистих гір» Нинхурсаг, споруджений у Убайді біля міста Ура у середині III-го тис. до н.е., відрізнявся цілим рядом подібних нововведень [25, с. 37]. Культ родючості, настільки важливий для давніх сільськогосподарських племен, визначив тематичну спрямованість та символіку його оздоблення. Над прямокутним входом до цього храму розташовувався навіс, який спирався на тонкі дерев'яні стовпи (що символізували фінікові пальми). Вони були оббиті міддю та прикрашені вкладками з перламутру, самоцвітів та асфальту. Стіни храму, крім

вертикальних ніш, були розчленовані стрічками мозаїчних фризів і по горизонталі. Ці фризи були втиснуті у асфальтову обмазку. Їх сюжети розповідали про повсякденні сільськогосподарські заняття, які набули значення ритуалу – доїння корів, збивання олії тощо. Плоскі, вирізані із жовтуватої вапнякової плити фігури які сполучаються з тлом із чорних шиферних пластин, самі по собі були досить грубуваті та присадкуваті, проте кожен їх рух, влучно схоплений та точно знайдений, набував великої значущості та показував те, що усе зображене тут фіксує не просто випадкову подію, а має надзвичайно важливий сенс. Карниз храму було прикрашено візерунком із керамічних цвяшків, капелюшки котрих, виконані у формі квітів із червоно-білими пелюстками, були символами богині родючості. Верхній фриз так само включав мозаїчні зображення білих голубів, яке було виконано по шиферному тлу. Нижній же фриз складався із мідних фігур бичків які рухалися до входу у урочистому ритмі. Сам вхід було облямовано двома дерев'яними фігурами львів-охоронців. Ці леви були вкриті мідними листами, а їхні очі та вуста інкрустовані кольорови камінням, що звісно доповнювало їхню жвавність та яскравість. Над вхідними дверима була вміщена мідна прямокутна пластинка, на котрій зображувалися рельєфні фігури левоголового орла Імдугуда, котрий міцно тримав лапами двох оленів. Це був своєрідний

символ влади божества над всіма мешканцями лісистих гір та долин». Отже, храм сам по собі був ніби цілим світом, яскравим та різноманітним, котрий розповідає про природу і її явища. Уподібнений до гірської вершини, він височів уже не на одній платформі, а на платформі та терасі, нижня з яких була пофарбована у білий та чорний кольори, за площею нараховувала 32 X 25 метрів.

Мабуть, подібними до гір із яких до людей прийшли боги минулого, були також найдавніші східчасті вежі – зіккурати, які виникли у Шумері в III-ому тис. до н.е. Зіккурати склалися із декількох спрямованих догори трапецієподібних величезних платформ, вони були викладені суцільною кладкою із цегли-сирцю. Верхня площадка була увінчана невеликим святилищем – «житлом бога». Таке “житло” будувалося зазвичай при храмі шанованого божества. Такі вежі згодом, на багато тисячоліть, самі перетворилися у головні храми, а також центри науки - своєрідні обсерваторії, у яких жерці спостерігали за небесними світилами та життям Всесвіту. Величезні людські зусилля, які були необхідні для створення таких «храмів-гір», сміливість людської думки, яка суперничала із самою природою, та велична міць зіккуратів визначили на тисячоліття їх роль, як яскравих виразників духу зодчества Передньої Азії та сили її правителів [56, с.109].

Від найдавніших часів до наших днів дійшли у руїнах лише декілька стародавніх веж. Найкраще з них збереглися зіккурати Еламу (у Чога-Замбіле, II-е тис. до н.е.) та Борсиппи (поблизу Вавилону, середина I-го тис. до н. е.). Найкраще зіккурати збереглися у Урі. Так, одним із найвідоміших є зіккурат правителя Ур-Намму (кін. III тис. до н.е.), наразі частково відреставрований. Тепер видно лише одну його нижню тераса, проте і вона справляє приголомшуюче враження грандіозністю своїх розмірів. Площа цієї величезної усіченої трапеції становить 65 X 43 метри, а висота підстави вежі - 20 метрів, тобто вона дорівнює сучасному семиповерховому будинку. Відпочатку цей зіккурат, який складався із трьох, нібито поставлених одна на одну усічених пірамід, що зменшувалися догори, досягав у висоту 60 метрів. Три круті прямі сходи фланкирували його фасад та сходилися у районі вершини першої платформи, вони чітко виявляли структуру всієї спрямованої догори споруди. Кожна із платформ була зафарбована у свій колір – нижня платформа у чорний (бітум), середня у червоний кольор (облицювання обпаленою цеглою), верхня була білою (вапняна побілка). А стіни храму, які виблискували на вершині, напевне, були облицьовані синіми глазурованими керамічними плитками. Така символічна багатоколірність, у котрій кольори змінювалися від темних до більш світлих та яскраво

сяючих фарб, нібито зв'язуючи собою земні та небесні сфери, поєднуючи стихії. Отже, природні кольори та форми у цій споруді перетворювалися у струнку художню систему. А поєднання земних та небесних світів, яке було виражене у геометричній досконалості та непорушності форм східчастих пірамід котрі були спрямовані угору, втілювалося тут у символ урочистого та поступового сходження до вершини. Близький до піраміди своєю подібністю до гірської вершини та своєю могутньою простотою, зіккурат, почуч з тим, був більш матеріальний та більш підпорядкований ритму руху, паузам горизонтальних членувань й колористичних зон.

Від середини III тис. до н.е. месопотамські володарі розпочали будувати палаци, які являли собою збільшену будівлю з рядом внутрішніх подвір'їв, а інколи і з окремою зовнішньою кріпосною стіною. Прикладом такої будови може стати палац "А" у місті-державі Кіші (сер. III тис. до н.е.) [22, с. 168]. Важливою різницею між палацом і просто житловим будинком було те, що палац мав прямі сходи, які виходять у двір, на вершині котрих цар з'являвся перед народом. Прикрашала двір палацова тераса, яка була розташована під кутом до парадних дверей. Іншою тогочасною новинкою був великий приймальний зал, збільшений при допомозі чотирьох круглих, поставлених за віссю зали, масивних стовпів [70, с. 54]. Подібно до інших палаців, він відтворював у своєму плані тип

звичайного світського житлового будинку поруч глухих, позбавлених вікон приміщень, які були згруповані навколо двору. Проте при цьому всьому, палац відрізнявся своїми розмірами, кількістю кімнат та багатством оздоблення. Стіни колонного залу палацу були інкрустовані композиціями з перламутру, які відтворювали сцени битв. Високі зовнішні парадні сходи, на вершині котрих, подібно божеству, з'являвся володар перед своїми підданими, виходили у відкритий двір який призначався для зібрань. Палац якій височів над містом, був оточений системою обвідних стін, він являв собою міцно захищену від ворогів будівлю. Місто котре складалося із глинобитних будівель та вузьких вулиць, стихійно розросталося навколо палацу та стелилося біля його підніжжя. Такі сформовані ще у давнину типи та співвідношення архітектурних форм закріпилися у Месопотамії на багато століть.

Цегляне сирцеве будівництво поширене у Межиріччі, зі всіма відпрацьованими тут будівельними принципами, зробило вирішальний вплив на архітектуру Вавілонії, Ассирії та інших країн Стародавнього Сходу [31, с. 199]

У архітектурі періоду Аккаду (XXIV-XXII ст. до н.е.) досить широко застосовувалося так зване коробове "зведення" з обпаленої цегли, ним перекривали усі коридороподібні приміщення у більшості храмів.

Арками з обпаленої цегли як правило прикрашали дверні прольоти. Для цього періоду було характерним аккадське житло - без внутрішнього подвір'я; з освітленням через невеликі віконні проміжки у верхній частині стін із вставленими у них дерев'яними або глиняними ґратами. Частина приміщень мала двосхилі дахи [25, с. 46]. Звісно, у аккадський період будували також традиційне житло шумерського типу - з кімнатами навколо внутрішніх подвір'їв. Зустрічались також двоповерхові будинки із галереями на дерев'яних стовбурах, які оточували внутрішні подвір'я.

Палац правителя Ашшунака [44, с. 74], який носив ім'я правителя Нарам-Суена, є типовим прикладом великої споруди традиційного плану. До комплексу власне палацових приміщень у ньому були приєднані різноманітні господарські будівлі й особисте святилище.

Таким чином, архітектура Аккаду була багатоплановою та досить своєрідною. Пізньошумерський же період (2200-1922 рр. до н.е.) характеризується розквітом міського будівництва, перш за все Ура і Лагаша. Документальні тогочасні тексти свідчать про те, що у часи піднесення Лагаша тут відбувалось велике будівництво [15, с. 63]. Збереглися незначні залишки споруд які згадуються у документах. Залишилися другорядні свідчення про архітектурні форми часів правління Гудеа. Так, згідно плану, накресленому на кам'яній дошці,

висіченій на одній із статуй Гудеа, можна спробувати відтворити традиційний шумерійський тип храмових комплексів які тоді будували. На цьому плані чітко простежуються двір або зала, а також лопатки котрі виступають із стін на рівній відстані один від одного. Уламки монументальних стін (до трьох метрів заввишки) часів правління Гудеа свідчать про те, що архітектори продовжували використовувати зводи і арки. Ймовірно, що верхню частину стін робили напівкруглими для того, аби вони органічно впліталися до сводчастих коробових перекриттів храмових інтер'єрів.

Характерні особливості містобудування у Стародавній Месопотамії надзвичайно цікаво прослідковуються на прикладі археологічних розкопок у Ніппурі й інших міст. У стародавні часи вже починається поділ міста на дві частини - житловий район і цитадель [29, с. 32].

Цитадель, що знаходилась у самій середині міста, була обмежена сирцевими чи глинобитними стінами. Вона була центром та резиденцією месопотамських правителів. Цитадель як правило включала головні храми та палаци, судові приміщення і громадські будівлі [75, с. 173]. При колосальній висоті зіккуратів цей комплекс будівель виділявся не тільки у плані композиції міста, але також у його силуеті. На противагу цій цитаделі, житловий район котрий її оточував, був розташований у вигляді

плоскої рівнини, так як складався із одноповерхових будинків. Відсутність місцевого будівельного лісу на ранніх ступенях розвитку шумеро-аккадської культури виключала можливість складних перекриттів з використанням дерев'яних балок. Дані сучасних археологічних розкопок свідчать про те, що такими перекриттями слугували так звані сводчасті стелі виготовлені із цегли-сирцю. Якщо порівнювати міста Шумеру і Аккаду із стародавньоєгипетськими містами, варто підкреслити суттєву різницю між ними. Така різниця полягала у загальних обрисах і розмірах міст, у їх благоустрої і щільності забудови, у характері храмів та палаців, у озелененні, та, нарешті у силуеті міста взагалі.

У цьому плані міста періоду ранньодинастійного Межиріччя (згодом і більш пізніх часів) відрізнялися своєю колоподібною формою [33, с. 28]. Такої самої форми будували і храми. Прикладом цього є "Овальний храм" у Хафаджі. На відміну від Єгипетських храмів і палаців шумеро-аккадських міст зростали та перебудовувалися на старих місцях, всередині цитаделі про це свідчать розкопки у Ур [32, с. 44]. Отже, стародавні міста Межиріччя розвивалися так би мовити "осіло", і не пересувалися слідом за новозбудованими палацами. Кільце кріпосних стін оточувало місто з усіх сторін і це примушувало ущільнювати міську забудову [67, с. 80]. Саме

тому розміри усіх цих міст були значно меншими, а забудова більш щільнішою, ніж у Стародавньому Єгипті.

На відміну від широких єгипетських міських вулиць у Стародавній Месопотамії вулиці були вузькими і покрученими. Характерним для усіх міст було тарасове будівництво. Для того аби не допустити підтоплення під час зимового дощового періоду не лише храми, але і житлові будинки будувалися на штучних і природних підвищеннях - терасах і платформах, які височіли над поверхнею вулиць [31, с. 209].

Таким чином, у часи найдавніших держав Месопотамії - Шумеру і Аккаду (кін. VIII - поч. III тис. до н.е.) сформувалися характерні особливості месопотамського зодчества, яке набуло рис багатоплановості та певної своєрідності. Варто зазначити, що починаючи із середини IV тис. до н.е. розвивається фактично виключно будівництво із цегли-сирцю, а це обумовило особливості архітектурних форм вже наступних періодів. На кінець IV - поч. III тис. до н.е. центром кожного місопотамського міста-держави став храм, і це вносить певну своєрідність у архітектуру міста ранньодинастійного періоду.

2.2 Архітектура та будівництво періоду централізованих держав

У XVI-XIII ст. до н.е. Ассирія підкорила територію Месопотамії. Давні ассирійські міста Ашшур і Ніневія розвивалися досить стихійно, вони ніколи не мали чітких та геометрично вивірених планів [68, с. 160]. Так тоді будувалися і вавилонські міста. Проте, з часом у цих двох основних Месопотамських державах почали будувати за заздалегідь розробленими планами. Прямокутні міста Вавилону і Ассирії суттєво відрізнялися від єгипетських. Передусім їх розрізняла орієнтація міста за сторонами світу [19, с. 40]. Якщо єгипетські міста орієнтувалися на північ, південь, схід і захід, а у Ассирії й Вавілонії було прийнято обертати за сторонами світу кути міста. Під час досліджень вавилонських планів і карт, відомий дослідник Унгер довів, що орієнтація месопотамських міст проходила у залежності від напрямку (рози) вітрів [29, с. 40]. Крім цього, значного містичного значення месопотамські будівельники надавали північно- та південно-східним та південно-західним вітрам. Отже, саме цим напрямкам і відповідали сторони міст, а кути їх були спрямовані на захід, схід, північ та південь.

Також, із врахуванням сходу сонця у день літнього сонцестояння (21 червня) було астрономічно точно встановлено спрямування головної вісі храму Мардука у Вавилоні. У відповідності до спрямування цього храму і визначилося усе планування цього величезного міста яке було одним із найбільших міст на Стародавньому Сході.

У сусідньому з Вавилоном місті - Борсиппі вулиця, призначена для ритуальних і святкових процесій так само була відповідно зорієнтована. Внаслідок цього план усього міста у цілому набрав орієнтації за сторонами світу. Таким само чином були зорієнтовані і більш пізні міста Ассирії, починаючи від Калаха завершуючи столицею Саргона I - містом Дур-Шаррукін. Загалом у архітектурі Вавилонських та Ассирійських міст величезну роль відіграли зовнішні сторони оборонних стін. Це було викликане тим, що стародавнє Межиріччя було ареною нескінченних війн. Отже, міста огороджувалися подвійною, або навіть потрійною стіною із густо розставленими зубчастими баштами.

Поруч із шумерійським мистецтвом, а згодом на зміну йому, у II-му тис. до н.е. починають розвиватися інші художні культури. Життя Близького Сходу цього періоду було надзвичайно різноманітним. Так, у I-ій пол. II-го тис. до н.е. вся південна половина Дворіччя була об'єднана під владою Вавилону, котрий вже у 17 ст. до н. е. завойовують касити.

Пізніше, у II-ій чверті II-го тис. до н.е., розквітають міста Палестини, Сирії та Фінікії, активно починає розвиватися стародавня культура Закавказзя. Приблизно у цей самий час досить важливу роль починають відігравати держава хеттів у Малій Азії (тер. суч. Туреччини) та хуритське царство Мітанні.

Місто Вавилон (“Ворота бога”), яке було колись невеликим провінційним поселенням у середньому пліні Євфрату, у 19-18 ст. до н.е. розширюється та перетворюється на величезне квітуче місто, котре зав'язало міжнародні і торговельні стосунки з різними країнами тогочасного світу. Досить високого розквіту у ньому досягли наука, мистецтво та література. Проте, про життя давнього Вавилону можна дізнатися більше за письмовими джерелами, ніж за художніми пам'ятками. Це пов'язано з тим, що знищені війнами, розграбовані та спалені наступними завойовниками, художні пам'ятки дійшли до наших днів у незначній кількості. Проте, навіть те, що збереглося і було виявлено археологами у інших, часом віддалених місцях свідчить про велич цих пам'яток [60, с. 101].

Деякі нововведення можна простежити у цей період у художньому оформленні палаців та храмів Еламу і Марі. П'ятиступінчастий могутній зіккурат (XIII ст. до н.е.) релігійного центру Еламу Дур-Унташа, тепер

Чога-замбіля, набагато більш складно розроблений у своїх деталях, аніж шумерські зіккурати. Він містить у собі арки, склепінні приміщення та різні переходи. Палац правителя міста Марі Зіміліма із його багатобарвними настінними, виконаними у блакитно-зелених, коричневих та у охристих тонах розписами несе на собі певні сліди впливу єгипетської культури.

Говорячи про архітектуру Межиріччя II - I тис. до н.е. слід зважити на величезний тогочасний розквіт будівництва з різноманітної цегли. Ми вже зазначали, що від самого початку міста обносилися глинобитними стінами і лише пізніше їх почали будувати із цегли-сирцю [64, с. 261]. Від глинобитних стін цегляні стіни успадкували обмеженість своїх розмірів та залежність висоти від товщини. Єдиною можливістю подолати бар'єр який був успадкований від будівництва глинобитних стін - це було використання вапнякового розчину для мурування стін із вже відомої на той час цегли-сирцю. І тут варто зауважити, що це усе було відоме вже у той час. Месопотамські архітектори, досить широко використовуючи цеглу, вони завжди вкривали її товстим шаром глиняної обмазки по площі усієї стіни. Вони не розуміли, того що використання іншого типу розчину могло б дозволити збільшити висоту стін, при цьому не роблячи їх такими товстими, що викликало багато ускладнень [44, с. 82]. Нарешті, під

західним впливом почали використовувати і вапняковий розчин з обпаленою цеглою-наповнювачем. Важкі, обмащені болотом та дуже строкато пофарбовані стіни та масивні нагромадження башт змінилися за одне тисячоліття на блискучі стіни, які були вкриті глазурованою цеглою яка утворювала складні малюнки. Будівельники так намагалися порушити монотонність безкінечних стін, вкритих болотною обмазкою. Вони прикрашали ці стіни у храмових будівлях, ритмічно розподіленими ступінчастими нішами та контрафорсами [31, с. 200]. З метою прикрашання обмазки цегляних стін, досить часто використовували особливу техніку. Білу та кольорову штукатурку почали використовувати задля візерунків, які у Вавилоні невдовзі почали робити ще більш досконалими, застосовуючи мозаїку із глиняних конусів, які були вдавнені у болотяне покриття стіни. Це робилося таким чином, аби видно було лише пофарбовані капелюшки тих конусів [25, с. 70]. Надзвичайно дивовижну техніку ми можемо зустріти у храмі середньовавилонського міста Урука. Це імітація кам'яних рельєфів, зроблена із цегли, відтиснута у спеціальних формах [16, с. 57]. Храм цей було побудовано царем каситської династії Караіндашем у XIV ст. до н.е.

Особливості архітектури характерні Межиріччю пояснюються значною мірою характерними рисами природних умов цього регіону [16,

с. 45]. На безлісовій рівнині, там де майже взагалі не було каміння, там де часто розливалися річки, і це призводило до катастроф, задля будівництва поселень намагалися вибирати підвищені місця а для спорудження нових будинків, палаців та храмів використовували розвалини старих. Такий звичай будувати нову будівлю на місці старої став однією із причин певних ускладнень при археологічному дослідженні Межиріччя, оскільки на одному й тому ж самому місці на різних прошарках знаходять залишки з різних епох.

Поруч із храмом, на платформі існував також і інший тип храму - зіккурат [15, с. 57]. Який став одним із найхарактерніших елементів архітектури Месопотамії як у часи Шумеру й Аккаду, так само у період централізованих держав. Такий храм являв собою масивну, вироблену із цегли-сирцю ступінчасту піраміду із храмом нагорі. Похилі тераси зіккурату були різних кольорів: чорного, червоного та білого. Зразком для більшості інших аналогічних споруд була забудова із ступінчастою баштою обширної храмової ділянки бога місяця Нанни у Урі. Місто Ур, котре відіграло досить важливу роль у першій пол. III тис. до н.е., досліджували англійські археологи під керівництвом Леонарда Вуллі [47, с. 15].

На місці зіккурату у Урі і сьогодні знаходиться велетенський пагорб, котрий сягає біля 20 м. заввишки. Яскравим аналогом гігантських решток зіккурату є велетенський пагорб, який був колись зіккуратором у Акаркуфі. Колись зіккуратор у Урі був обкладений цеглою [15, с. 73]. Верхні його яруси які мали порівняно невелику висоту, спиралися на величезну прямокутну піраміду-платформу яка сягала біля 15 м. заввишки з розмірами 43 x 65 м. Похилені площини тут розчленялися плоскими нішами, котрі пом'якшували масивність цієї споруди. До верхньої площадки платформи вели широкі та надзвичайно довгі сходи. Рухаючись цими сходами, різні релігійні процесії ніби зникали у місці з'єднання маршів цих сходів.

Варто відмітити у храмовій архітектурі Месопотамії відсутність будь-якого простору, котрий відгороджував би від стін храмової ділянки святилище - "будинок бога" [64, с. 107].

Однією з найбільш яскравих споруд II тис. до н.е. у Месопотамії був палац у місті Марі [72, с. 164]. Архітектура головної частини міста - це були комплекси будівель, перерізані вулицями і провулками. Тут можна відстежити намагання спланувати основну частину міста та дотримуватися саме цього плану протягом століть [25, с. 75]. Усі Будинки у місті були вимурувані із цегли-сирцю та вкриті глиняною обмазкою, та

побілені всередині. Вздовж вулиці було прокладено тротуари. Найбільш цікавою дослідники вважають галерею, дах котрої підтримувався масивними сирцевими підпорами. Саму галерею було перекрито дерев'яними настилами, на котрі місцями робили навіси з грубої тканини. Палац Марі є одним із найбільших палаців, із знайдених наразі у Межиріччі. Він містив в собі 260 кімнат та відкритих внутрішніх подвір'їв, котрі і утворювали цей комплекс розмірами 200 м завдовжки і 100 м завширшки із загальною територією 2,5 га. Варто відзначити порівняно непогану збереженість цього палацу, не дивлячись на те, що двічі він був зруйнований, та пережив пожежу, яка спустошила значну частину дерев'яних споруд та елементів будівлі. Наразі збереглися стіни - заввишки 5 м, а також дверні проміжки, кухні та глиняні ванни [72, с. 200]. Єдиний вхід до палацу було розташовано на півночі. Саме там знаходились всі житлові приміщення, оскільки дуже спекотливий клімат Межиріччя примушував ховатися від сонця. А фасад палацу було розташовано на найвищій частині пагорбу. Необхідно підкреслити характерну для будівельної справи Межиріччя рису, котра була суворо витримана у палаці правителя Марі – Зіміліма [31, с. 213]: усі житлові, культові і господарські приміщення розташовувались у ньому навколо відкритих подвір'їв. Як це традиційно робилось у месопотамських

палацах, освітлення у кімнатах здійснювалося через відкриті двері й спеціальні вікна та освітлювальні проміжки. Вони слугували не лише своєрідними вікнами, але і виконували роль вентиляційних пристосувань.

У палаці передбачались також приміщення для приїжджих і гостей із відкритим подвір'ям, разом з тим, посольська кухня і приміщення архіву, де зберігалася дипломатична переписка правителя. Найбільш цікавим у посольському приміщенні була зручна кімната з ванними котрі збереглися, каміном, який опалював її, керамічними трубами, котрі проходили крізь товсті п'ятиметрові стіни. У ніші ванної кімнати було розташовано великий посуд для води [15, с. 73].

Царські кімнати були облаштовані із неменшим комфортом, аніж посольські. Уся західна частина палацу була призначена для різних господарських приміщень кухні; на відкритому подвір'ї були напівкруглі печі, що збереглися донині та інші пристосування, також тут знаходилися різноманітні кладові кімнати.

Підводячи підсумок опису палацу у Марі варто відзначити, що це була грандіозна споруда, яка втілювала всі архітектурні досягнення II тис. до н.е.

Мистецтво Ассирії є настільки наближеним до живої вірогідності, що мало кого воно може залишити байдужим. Своім блиском асирійське

мистецтво затьмарює навіть значну частину з того, що було зроблено на попередніх етапах культурного розвитку Передньої Азії. Проте воно виросло далеко не на порожньому місці. Ассирійці були значною мірою спадкоємцями культури стародавнього Вавилону, а відбиток хетто-хурритських впливів лежить на здобутках їх зодчества та скульптури.

Ассирійські міста, що були розташовані по середньому плину Тигру (північ сучасного Іраку) на важливих торгових шляхах, почали розвиватися із 14 ст. до н.е., після того, як їм вдалося звільнитися від політичного тиску держави Мітанні. Місто Ашшур вже у 14-13 ст. до н.е. стає великим центром ассирійського царства. У першій чверті I тис. до н.е. Ассирія, яка перетворилася на велику військову державу, простягла свої володіння на територію майже всієї Передньої Азії та навіть на Єгипет. Із таким бурхливим посиленням Ассирії пов'язані значні зміни у мистецтві стародавнього Близького Сходу поч. I-го тис. до н.е. Міць держави, якій вдалося захопити величезні території, централізація влади у руках царів, постійна мобілізованість армії та готовність до походів посприяли утворенню суворого і мужнього мистецтва, яке прославляло силу правителів, їх військову доблесть та красу яка оточувала їх життя із усією можливою пишністю. Ассирійські царі були жорстокими завойовниками і руйнівниками, у той же час вони мали потребу у обґрунтуванні своїх

вчинків та безмежності своєї влади. Проголошуючи себе спадкоємцями давніх великих династій, всі вони прагнули до підтвердження божественної волі яка направляла їх до мети. Зовсім не випадково, що цар Саргон II прийняв собі давнє ім'я славетного аккадського правителя Саргона I (Шарруккіна). Проте асирійські правителі прагнули не лише віродити величний стиль давнього мистецтва, а перевершити усе те, що було створено ще до них. Так, правитель Синаххериб був відомий своєю грандіозною будівельною діяльністю, і Ашшурбаніпал з гордістю повідомляли богам, що спорудили на їхню честь храми, що були подібні до гір. Дійсно, асирійські палаци вражали своєю розкішшю та блиском оздоблення. У їх будівництві й подальшому мистецькому оформленні брали участь тисячі майстрів, митців, полонених ремісників які були зібрані з різних країн тогочасного світу. Кращі скульптори та художники створювали зразки, за якими величезні артілі виконували статуї та рельєфи.

У I тис. до н.е., часи коли Вавилонія і Ассирія перетворилися на супердержави стародавнього Близького Сходу, у великих містах набрало неабиякого розмаху бурхливе будівництво. Це пояснюється лише прагненням тогочасних правителів цих держав прославити власне ім'я та підкреслити власну велич [68, с. 164].

Військовий характер притаманний Ассирії наклав певний відбиток на зодчество цієї країни. У будівництві міст надзвичайно широкого поширення набирають укріплені палаци і міста-фортеці. У ассирійській архітектурі відчуваються сліди в першу чергу хуррито-малоазійського впливу, під котрий ця країна попала у сер. II тис. до н.е. Крім зазначених нами впливів так само відчувається вплив елементів будівельної техніки південного Межиріччя, культура котрого відіграла надзвичайно важливу роль у розвитку ассирійського мистецтва.

Мистецтво Ассирії складалося переважно як мистецтво придворне. Воєнізований характер Ассирійської держави власне і визначав спрямованість його образів і тем, також він впливав на дух зодчества цієї країни. Ассирійські міста були фортецями, вони були обнесеними могутніми стінами та обведеними ровами. В'їзні баштові ворота до міст являли собою складну систему укріплень, що служило не лише оборонним цілям, але і було показником могутності та багатства міста. І не випадково, що про стіни відомої у 8-7 ст. до н.е. ассирійської столиці Ніневії говорили так: «Та, яка своїм жакливим сьйвом відкидає всіх ворогів».

Стіни найдавнішої столиці Ашшуру (поч. 8 ст. до н.е.) були викладені із сирцевої цегли, вони досягали 15-18 м. у висоту та 6 м. у

товщину та були укріплені на фундаменті із величезних кам'яних брил. Вони по верху були прикрашені виблискуючими на сонці блакитними глазурованими цегельними зубцями та золотаво-жовтою облямівкою та вкриті кольоровою глиняною обмазкою,.

Деякі ассирійські міста, які будувалися й перебудовувалися, відносно пізно, відчували на собі вплив планової забудови міст. Так, наприклад резиденція правителя Ассирії Тукульті-Нінурти I (XIII ст. до н.е.), резиденція Саргона II (VIII ст. до н.е.), та частково Ніневія - столиця ассирійських правителів (VIII - VII ст. до н.е.) були всі надзвичайно чітко розплановані і забудовані [72, с. 248].

Всі ассирійські правителі пильно слідкували за правильністю забудови своїх столиць та суворо за це питали. Зберігся наказ царя Синаххериба котрий стосувався планування Ніневії. Згідно цього наказу ширина головної вулиці, котрою повинна була проходити процесуальна колона, встановлювалася у 52 ліктя (це дорівнювало близько 26 м.). Забудовнику, котрий виніс свій будинок поза межі червоної лінії, загрожувало покарання бути посадженим на кіл на даху власного будинку [31, с. 206].

Житлові будинки традиційно будували з плоскими дахами з сирцевої глини [68, с. 158]. У храмовій архітектурі цього періоду важлива

роль продовжувала відводитись зіккуратам, запозиченим ще від шумерійців, переважно семиярусним, та, як правило, чітких геометричних форм. Так, у одному місті могло бути декілька зіккуратів які були присвячені різним богам [18, с. 21]. Інколи такі зіккурати були подвійними. Яскравим прикладом цього є храм XI ст. до н.е. бога Ану і бога Адада у Ашшурі. Цей храм був самим найбільшим з подібного роду комплексом міста Ашшура. Він являв собою в плані квадрат із відповідно квадратним внутрішнім подвір'ям для молитов. У просторі, між подвір'ям і зовнішніми глухими стінами розташовувались капелли та кладові для храмового реквізиту. З одного головного до подвір'я боку знаходились святилища богів Ану і Ададу. З основною будівлею були пов'язані дві храмові башти-зіккурати. Вони нагадували ступінчасті піраміди Єгипту. І хоча єгипетські піраміди вважаються гробницями фараонів, всеж ми можемо порівнювати їх архітектуру з зіккуратами-храмами.

Зіккуратам була притаманна безперервна кладка без зовнішніх приміщень. Зверху у них знаходився павільйон який слугував, згідно уявлень месопотамців, житлом для божества. Так само як і весь храмовий комплекс, зіккурат викладався із глини, цегли-сирцю та битої землі. Ззовні будівельні шари мали кам'яну кладку і тільки частково викладалися з обпаленої цегли. Основна частина такого храму мала плоский дах по

"сводах". Верхні площадки цих зіккуратів використовували для огляду навколишньої місцевості, для того щоб запобігти раптовим нападам ворогів [44, с. 84].

Поруч із цими баштами-зіккуратами знаходилися нижні храмові приміщення котрі так само у переважній більшості повторювали основний тип храмів Месопотамії [25, с. 66].

Інші ж храми та палаци будувалися за зразком хеттських будівель типу "Біт-хілані" [42, с. 75] Тип "Біт-хілані" - це окремий житловий будинок, який складався із декількох кімнат, у якому головна зала була розтягнута на ширину будинку. Фасад складався із двох башт та посередині відкритої тераси, дах цієї тераси спирався на два-чотири круглі дерев'яні стовпи. Розкопки загальновідомого німецького археолога Андре які проводилися у місті Ашшурі допомогли реконструювати тільки архітектуру міста VIII-VII ст. до н.е. [16, с. 37] Саме місто було обнесене стінами із сирцевої цегли завтовшки близько 6 м, з фундаментом із великих кам'яних брил. У нижній частині стіни були вимощені глиняною обмазкою, верхня частина стін це - зубці з кольорової цегли блакитної з жовтою облямівкою. Із зовнішнього боку стіни йшли башти-контрфорси з інтервалом у 20 м.

"Фланкіровані" баштами зовнішні ворота вели у довге приміщення зовнішніх воріт із декількома відсіками. Посеред плескатих дахів різноманітних будівель і палаців височіли башти храмових зіккуратів. У північній частині міста розташовувалась цитадель на прямокутній платформі [25, с. 66]. Тут знаходилися храми та палац Саргона, а також будинки наближених до правителя людей. Платформу, площею приблизно у 10 га, заввишки 14 метрів, було складено з цегли-сирцю та оздоблено величезними брилами котрі важили до 14 т. кожна [44, с. 82]. До цієї платформи вели пандуси, котрими могли підніматися навіть колісниці.

Палац складався із трьох частин: власне із палацу-резиденції, із житлових покоїв царя та його родини, і службових та господарських приміщень. При будівництві та оздобі палацу були використані різноманітні арки, фальшиві й клинчасті ворота-своди тощо. Вхідні проміжки із важкими створами воріт, які були оббиті мідними смужками, майже завжди прикривалися арками. Проміжок інколи оздоблювали орнаментальною стрічкою із різнокольорових глазурованих плиток.

З усіх сторін входів до палацу були встановлені гігантські статуї крилатих биків. Такі бики із людськими головами називалися шеду - добрі духи, вони вважалися хранителями палаців. У Ашшурі їх було три: подвійний храм Адада та Ану, і зіккурат головного божества міста - бога

Ашшура. Палацові комплекси як правило вміщували в себе як храми, так і зіккурати, справляючи враження фортець та дозорних веж. Найбільше нагадували споруди фортечного типу подвійні зіккурати Ашшуру які були присвячені богам Ану і Ададу. Храмний ансамбль Ашшуру складався із великого двору, який було обнесено масивною стінкою із воротами та двома спрямованими догори вежами - зіккуратами. Вони нагадували гірські вершини. Монументальні форми таких пірамідальних конструкцій, котрі зрослися з товщею стін, здавалися величними та грізними. Самому зіккурату додавав особливу урочистість палацовий комплекс царя Саргона II у Дур-Шаррукіні [68, с. 113].

У 1928 р. американською науковою експедицією на чолі з Е.Кьера і І.Лаудолем було розпочато розкопки пагорба у Хорсабаді, яке було містом-резиденцією ассирійських правителів Дур-Шаррукін. Результатом цих наукових досліджень стало відкриття розкішного палацу, тобто цілого ансамблю палаців і храмів, які мали понад 200 приміщень та підносилися над містом на штучній терасі [57, с. 231]. За підрахунками сучасних дослідників це місто будувалось близько шість років (712-707 рр. до н.е.). Напередодні будівництва основного палацово-храмового комплексу було проведено колосальну підготовчу роботу, наприклад, було насипано

величезну будівельну площадку, для чого знадобилося приблизно 1 350 524 м³ глини [72, с. 231].

У плані Дур-Шаррукін мав форму прямокутника, а його територію загальною площею у 28 га, було обгороджено великою стінкою та підсилено контрфорсами і сімома воротами [31, с. 162]. Зведений на високому штучному насипі, він височів над містом, поширюючи сяйво зубців стіни із глазурованих цеглин, які його вінчали, на значні території. Основою палацу була 14-метрова платформа, складена із сирцевої цегли та облицьована кам'яними блоками, які мали вагу до 14 тонн. Проте, всеж, сухі цифри мало говорять про його розміри. Можна уявити собі сучасний п'ятиповерховий будинок, який би був позбавлений вікон та дверей, без будь-яких прорізів, монолітний усередині – такою була тільки основа, на котрій височів сам палац. Стіни палацу, у свою чергу, досягали висоти восьмиповерхового будинку. До платформи вели пандуси збудовані для в'їзду колісниць, входи у вигляді веж з арковими перекриттями фланкировались величезними (п'яти - шести метровими) парними скульптурами фантастичних звірів (шеду). Вони були із крилами орла, тулубом бика та головою бородатого чоловіка у високому головному уборі, котрий дивиться перед собою грізним поглядом доволі широко відкритих очей. Такі недремні охоронці немов би йшли та стояли на місті

одночасно, завдяки включенню до їхнього профільного зображення ще однієї, п'ятої, висунутої наперед ноги. Породжені фантазією багатьох поколінь талановитих творців, вони втілили у собі могутність сил природи яка оберігала царський будинок від усілякого зла. Подібні бики та леви із людськими головами прикрашали й "охороняли" майже всі асирійські палаци. Вони охороняли також входи до парадних передпокоїв. Інколи при вході зображувався епічний герой Гільгамеш, що стискав руками переможеного ним лева котрий був символом доблесті та сили.

Приміщення палацу, здебільшого, були вузькими, довгими й високими. Найнижчі частини стін парадних залів обкладали рельєфними кам'яними плитами-ортостатами. Балочні перекриття будували дерев'яними, виготовленими із кедру. Усі частини палацу намагалися збудувати симетричними, проте розташування цитаделі було асиметричним. При цьому палаці існувало три храми. Зіккурат, котрий складається із семи різнокольорових ярусів, за своїми формами був значно легшим, аніж південні зіккурати. Цей зіккурат було зведено у одному із кутів платформи із незначним зміщенням від центру міста [15, с. 111] . Урочистими були не лише фасади будинків цього грандіозного ансамблю, а також і інтер'єри. Палац складався із 200 приміщень, котрі були багато прикрашених розписами, рельєфами, полив'яними кахельними панелями.

Похмурі, вузькі та високі зали завдяки бажанню правителів були перетворені на своєрідні музеї, рельєфи й розписи стін котрих становили своєрідні літописні зведення різноманітних битв, походів та різних занять мешканців палацу. Вперше у мистецтві Передньої Азії розписи та рельєфи, тісно з'єднані із архітектурним простором, перетворилися на цілісні панорами сюжетно зв'язані між собою, котрі із дивовижною документальністю та наочністю фіксували життя та побут асирійського двору. І, незважаючи на те, що тогочасні художники шукали у мистецтві тільки образи які б звеличували діяння правителів, у них все ж знайшли яскраве відображення типи та характери тогочасних людей, запам'яталася значна кількість реальних історичних подій. Неяскраве верхньобокове освітлення тамтешніх кімнат підказувало майстрам - живописцям та різьбярам по каменю своєрідні виразні рішення, такі наприклад, як особлива чіткість контурів, ясність, різка визначеність силуетів, інтенсивність умовного розфарбування яке було побудоване на яскравих барвах без тонів.

Палац асирійського намісника у Тель-Барсіпі, розташований на півночі Месопотамії, сер. VIII ст. до н.е., (суч. Тель-Ахмар), був розташований на високому пагорбі, а красою своєю він мало поступався палацу Саргона II, незважаючи на те, що був збудований у провінційному

місті. Так само, як і згадуваний нами палац Саргона, він включав у себе комплекс великих дворів, залів. Найбільший із них мав розміри 25х65 м. У цьому палаці існувала доволі складна система каналізації, яка складалася із відводних та дренажних труб, також тут був побудований цілий ряд ванних кімнат. Стіни усіх парадних залів були повністю вкриті розписами батальних й мисливських сцен, а головним героєм тут служив сам володар палацу. Колористична гама настінних розписів була різноманітною та несподіваною, наприклад коні були синіми, а вершники червоними тощо.

Застосування різних кольорів для оздоблення храмів південного Межиріччя було досить характерним явищем від давніх часів. Проте, на відміну від північних, тобто асирійських міст, на півдні скульптурні зображення не відігравали помітної ролі у архітектурі [31, с. 158].

Таким чином, ми можемо побачити, що архітектура Ассирії була одним із провідних видів монументального мистецтва, у ній широко використовувались найрізноманітніші прийоми й елементи.

Архітектурні пам'ятки періоду Нововавілонського царства, тобто останнього періоду у історії Стародавньої Вавілонії, наразі досліджені досить непогано, завдяки, в першу чергу, дослідженням видатного археолога Р.Кольдевея.

Після часів зруйнування Ассирійської держави об'єднаними мідійсько-вавілонськими військами при підтримці скіфів, відбулося нове піднесення Вавилону. У часи правління царя Навуходоносора II (605-563 рр. до н.е.) розпочалось грандіозне будівництво у найрізноманітніших містах держави, особливо у столиці - місті Вавилоні. Стародавня Вавилонія, котра пережила перший етап свого розквіту у II-у тис. до н.е., вступає у період свого нового піднесення наприкінці VII ст. до н.е., після того як разом із Мідією розгромила Ассирійську державу. Вавилон таким чином став спадкоємцем культури зруйнованої Ассирії, а отже і законодавцем культурних традицій тогочасного Сходу. До складу Вавилону увійшло майже все Дворіччя, також Сирія, Фінікія та Палестина. У часи правління Набопаласара, відомого правителя, котрий прийшов до влади у 626 р. до н.е., Вавилонія перетворюється на великий культурний центр. Проте, найвищого блиску та розмаху її культурне життя досягло у часи правління Навуходоносора II (605—562 р. до н.е.), часів коли розпочалася пора широкої забудови країни надзвичайно чудовими храмами та палацами. У цей відносно короткий період, Вавилон перетворюється у єдиний урочистий та святковий ансамбль, котрий був підлеглий чіткому містобудівному задуму. В цілому планування Вавилону було подібним до планування ассирійських міст. Проте дух зодчества

дещо відрізнявся від асирійського. У зв'язку зі зростаючою роллю жрецтва почали зникати теми уславлення царських військових доблестей, також зменшилося значення скульптурних форм у ансамблі, а храмове будівництво отримало значний пріоритет над палацевим.

Про місто часів правління Навуходоносора II можна вже говорити як про таке, котре було збудоване за певним планом, котре являло вже собою цілісний архітектурний ансамбль. Згідно цього плану [25, с. 70] Вавилон являв собою втягнутий чотирикутник площа якого дорівнювала 10 км². Річка Євфрат ділила його на дві частини: східну - це було старе місто, та західну - що стала новим містом. Нове місто було по суті пригородом Вавилону та поєднувалось із старим містом мостом побудованим на кам'яних балках, котрі підтримували дерев'яну частину (прольоти) будівлі. Найважливіші будинки міста були розташовані у старому місті. Місто перерізалось системою довгих та прямих вулиць, так званих доріг процесій, котрі загалом створювали ефект перспективи у всій міській архітектурі.

Деякі житлові квартали так само були розплановані, проте у багатьох випадках спостерігається досить стихійна забудова навколо доріг процесій. Зовні Вавилон було обнесено аж трьома захисними стінами. Перша стіна мала висоту 7 м. вона була вимурувана із цегли-сирцю [56, с.

69]. Далі, на відстані близько 12 м було зведено другу стіну, завтовшки 7-8 м. із обпаленої цегли, вона була прикрашена зубчастими баштами та мала вісім воріт, котрі носили імена головних богів. Ці стіни, що були збудовані як із сирцевої, так і з обпаленої цегли із були прикрашені різноманітними орнаментами та кольоровими окантовками, мали не лише оборонне значення, але також були показником значного процвітання міста, його величі та міцності. Вони були свого роду міською маркою та символом. Через кожних 50 метрів до стін примикали сторожові вежі. Із восьми коловоротів-бастіонів, котрі були присвячені восьми головним із шанованих у Вавилоні богам, найурочистішими були подвійні ворота богині Іштар. Відкриваючи в'їзд у місто, ці чудові ворота було видно здалеку на плоскій рівнині. Піднімаючись над міськими стінами, у вигляді чотирьох попарно розміщених одна за одною веж із арковими проходами, зубцюватими верхівками, складалося враження що вони ніби виростили з-під землі. Вежі було прикрашено різноманітними кольоровими візерунками, які сполучалися із синіми сяючими поливаними оздоблюваними цеглинами. Ці ворота одночасно вражали подорожуючих своєю красою, й застерігали їх від злих намірів, уселяючи їм страх та трепет своєю міццю та неприступністю, й грізністю зображених на них фантастичних тварин. Усе поле, облицьованих чудовими кахлями веж,

було вкрите цілими рядами фігур диких биків золотаво-жовтого кольору й рядами білих та жовтих «драконів» бога Мардука - мушрушей, що були істотами з лускатим тілом, головою змії та висунутим із пащі роздвоєним язиком, рогом на плоскому черепі та пташиних пазурах на лапах». Це були чудові зображення. Ці ряди символічних захисників міста додавали воротам богині Іштар надзвичайної декоративної привабливості. А площини цегельних баштових стін були розчленовані, проте пов'язані різноманітними комбінаціями орнаментальних смуг. Стіни у площині під карнизом, так само як арки, було обведено смугами із жовто-білих розеток. Такі самі смуги відтіняли виступи і кути [48, с. 75].

Широка та пряма Священна дорога яка поділяла місто на дві умовні частини була основна магістраль міста, яка тягнулась з півночі на південний схід і з'єднувала головний храм Есагіла із північними воротами богині Іштар [47, с. 76]. Вона була вимощена білими великими, величиною у метр, плитами, щільно вклеєними в асфальт червоним плитковим візерунком. Призначена ця дорога була аж ніяк не для їзди по ній та не для звичайного пересування, а виключно для святкових процесій. Вавилонці вважали, що цим шляхом прямував сам бог Мардук, котрий був головним богом-покровителем Вавилону. Із внутрішньої сторони кожної плити цар Навуходоносор наказав робити наступний напис: «Я, цар Вавилону

Навуходносор, син Набопаласара, царя Вавилону. Вавилонську вулицю забрукував я для великого бога Мардука кам'яними плитами із Шаду. Мардук, даруй нам вічне життя». Дорога ж процесій, яка була одночасно також частиною міських укріплень, нагадувала ущелину, яка була прокладена між двох міцних та високих стін. Грізна урочистість та велич цього шляху підкреслювалася фризоподібно розташованими рельєфами які нараховували 120 левів із глазурованої цегли із вискаленими пащами й червоно-жовтими гривами. Їх чудово змодельовані тіла, які виступали на тлі кахлів, повторювалися через кожних два метри по усьому шляху. Дорога ця вела до святилища Мардука - Есагілі, величного храмового комплексу, площею у 16 гектарів який було обнесено стінкою із 12 воротами. Поряд із нижнім храмом, у якому зберігалася золота статуя бога Мардука, навпроти головних воріт було розташовано колосальний храм, котрий сягав майже 90 м. заввишки. Свого часу цей храм своєю величчю глибоко вразив і перського царя Ксеркса, і великого полководця Олександра Македонського.

Гордістю Вавилону став і барвистий палац царя Навуходносора II, котрий вже розкопано та досліджено, із великим двором розміром 55 X 60 м., оздоблений багатобарвною узорчастістю стін та колон, які їх обрамляли, казковою красою «висячих садів» котрі розкинулися на

гігантських багатоповерхових терасах які були з'єднані із системою колодязів та водостоків.

Ворота богині Іштар склалися із двох зовнішніх (та менших за розмірами) башт, які були обкладені синьою глазурованою цеглою із рельєфними зображеннями драконів і биків. Арка цих воріт мала у ширину 4,5 м. висотою була біля 9 м. [5, с. 178]. Від самих воріт вулиця йшла під гору, перетинаючи центр міста, далі йшла по прямій лінії вздовж високих кріпосних стін південного палацу, а після перерви продовжувалася вздовж стін священної огради храму бога Мардука - Есагілі. Ця ділянка вважалася священною, вона була розташована між дорогою процесій Іштар та Євфратом. Площа його у нововавілонський час складала близько 30 га. Цю священну ділянку перетинала дорога процесій бога Адада, яка йшла під прямим кутом від дороги богині Іштар до мосту. Північна частина, що була більшою, священної ділянки була обнесена стінами та складалася із трьох дворів: західного - вузького, витягнутого вздовж річки; північного, витягнутого з заходу на схід та головного, який займав окрему територію [69, с. 16].

Храмова башта Есагілі - зіккурат Етеменанкі височіла у південно-західному куті головного двору [46, с. 15], у перекладі з шумерської назва

ця звучала як "Будинок заснування небес та землі" [5, с. 166]. Цей відомий зіккурат (так звана Вавилонська вежа, як вважають дослідники) [1, с. 10] було зруйновано асирійським царем Синаххерибом, а відновлено сином Асархаддона й онуком Ашшурбанапала, зодчим на ім'я Арадаххешу. У часи правління нововавілонських правителів цей зіккурат перебудували проте він знову почав руйнуватись. Описи зіккурату збереглися у Геродота, на Геродота ми і посилаємось. Крім того у згадках вавилонських документів III ст. до н.е. (а саме періоду греко-македонських завоювань) збереглися описи цієї грандіозної споруди. Згідно цих даних храм знаходився у глибині двору та був розташований дещо асиметрично відносно оточуючого подвір'я. Квадратний нижній ярус зіккурату мав висоту у 33 м. а у основі мав 90х90 м. Ядро башти (розмірами 60х60 м.) було споруджене із необпаленої глини [31, с. 219]. Навколо цього ядра йшла основна товща облицьовки із обпаленої цегли. Стіни зіккурату мали невеликий нахил та поділялися прямокутними виступами, по 12 від кожного боку. Довгі сходи довжиною 60 м. і шириною біля 9 м вели на башту з південного сходу [63, с. 110]. Двоє таких само широких сходів вели на перший ярус. Усі троє цих сходів мали виступи. Кожний з подальших виступів піднімався, трохи відступаючи від краю, завдяки чому з'являлась невелика кругова площадка. Третій, четвертий та п'ятий

яруси, котрі стояли на 18-метровій висоті над другим ярусом, так само 18-метровим ярусом, являли собою нібито одне ціле. Над п'ятим ярусом розміщувалось святилище, заввишки 15 м. На самій споруді виділялися великі бронзові роги, котрі були неодмінним атрибутом божества. Висота башти загалом сягала 90 м. [69, с. 17]. У святилищі, від самого верху зіккурату, було розташовано спальний покій бога Мардука і його дружини.

Південна ж частина храмового комплексу Есагілі, по інший бік дороги Адада і до сьогодні досліджується археологами [44, с. 69]. Північніше та південніше від священної ділянки розташовувались вже храми інших божеств, таких як - бога Нінурти Еххатуїла (наразі розкопаний південний палац-фортеця, котрий був розорений й прикрашений за царювання Навуходоносора I). Північніше від цього палацу розташовувався ще один палац, котрий водночас слугував укріпленням.

Південний палац являв собою за формою прямокутник, він мав 5 внутрішніх подвір'їв (основне з них - площею 50x60 м). Південна стіна головного двору була облицьована темно-синьою глазурованою цеглою. Її прикрашав орнамент у вигляді жовтих колон, над котрими йшов фриз із

голубих ромбів із жовто-білими пальметками. Три відкриті арочні проміжки вели до величного тронного залу, який мав розміри 15x52 м. [56, с. 71]. У стіні тронного залу, навпроти центрального проміжку, знаходилася ніша із уступчастим орнаментом. Напевне, що саме тут розташовувався трон царя. А у південно-східному куті цього палацу була розташована загальновідома споруда - висячі сади Семираміди [16, с. 37].

Про цю загальновідану та легендарну жінку, дружину вавилонського царя ходило безліч легенд, які сягали сивої давнини. Семіраміда звали царицю, дружину асирійського правителя, задля котрої і було створено ці висячі сади. Проте, легенда є легендою, а на Стародавньому Сході дійсно терасові сади були поширені і це стало прикладом для будівництва у палацах месопотамських правителів цих типів садів. Здавалося, що вони піднімаються у повітря, пропливаючи над містом, над його храмами та будинками, над зубчастими стінами усіх захисних споруд.

Загальна площа царських висячих садів сягала близько 200 м². Вони, як правило, склалися із чотирьох терас, які підтримувалися опорами-стовпами, кожен з котрих мав по 15 м. заввишки, 0,7 м. у діаметрі. Тераси всі знаходилися на великому штучному пагорбі [63, с. 112]. На кожному з

терас було нанесено товстий шар родючої землі, було висаджено дерева різних порід які давали затишок і прохолоду. На вершині цієї споруди було облаштоване житло дружини царя, тут вона відпочивала й милувалася оточуючим ландшафтом. На самій верхній терасі було розташовано башту, де знаходилися водопідйомні машини для поливу всієї території висячих садів [63, с. 112]. Сади ці були ізольованими спорудами, до них треба було доїжджати. Вони склали частину палацового комплексу, утворюючи з ним єдиний архітектурний ансамбль.

Серед усіх інших будов нововавілонських часів варто відзначити чудовий храмовий комплекс богині Ізиди у Борсиппі, пригороді Вавилону. Основною особливістю ансамблю богині Ізиди, на відміну від ансамблю Есагіли, було сполучення обох головних елементів храмового комплексу - як нижнього храму так і зіккурату. Зіккурат Еурімінанкі [47, с. 83] що височів над нижнім храмом, котрий через це мав також додаткові ворота позаду головного приміщення. Це дозволяло насолоджуватись широкою перспективою яка відкривалася на багатоярусний масив безпосередньо із головного двору, звідси було видно святилище й статую божества.

Отже, вертикальна перспектива зіккурата вводилася до ансамблю, головним аспектом котрого у вавилонській архітектурі був двір.

Цікавим варіантом пізньовавилонського храму був храм бога Ану й богині Анту у Уруці, котрий був розкопаний археологом Ю.Йорданом. Тут уесь простір священної ділянки було зайнято окремими храмовими та службовими приміщеннями із багаточисельними подвір'ями. Храм цей було перебудовано на поч. II ст. до н.е. У архітектурі храмів Ану і Анту й були декотрі зміни (а саме - будівничий відступив від свого принципу суворого вертикального членіння усіх площин), проте суто вавилонські художні прийоми залишилися у своїй основі незмінними.

Таким чином, ми спробували прослідкувати розвиток монументального мистецтва у Стародавній Месопотамії впродовж чотирьох тисячоліть. Ми намагалися прослідкувати динаміку розвитку будівельної техніки й архітектури від часів побутування найпримітивніших землянок та напівземлянок аж до часів створення месопотамськими зодчими величних палацових і храмових комплексів. Одним із найхарактерніших досягнень месопотамського мистецтва став зіккурат - храм-башта яка сягала величезних розмірів. Варто відзначити, що архітектура Стародавньої Месопотамії доволі суттєво відрізнялася від давньоєгипетської у конструктивному й функціональному відношеннях. Проте, найбурхливіший розквіт архітектури Стародавньої Месопотамії

припадає на період I тис. до н.е. - часи найвищого піднесення Ассирії й Вавилонії.

Розділ 2

Образотворче мистецтво ранньодинастичного періоду

У Передній Азії одержали розвиток такі самі види мистецтва, що і у Стародавньому Єгипті, провідну роль тут так само відігравала монументальна архітектура, що була тісно пов'язана з іншими галузями образотворчого та декоративно-прикладного мистецтва. У державах Дворіччя не менш вагоме місце, ніж у Єгипті, займали рельєф, скульптура, дрібна пластика та ювелірна справа. Так само як і у Єгипті, створювалися яскраві розписи котрі прикрашали стіни палаців. Проте, багато рис у той же час відрізняють мистецтво Передньої Азії від мистецтва єгипетського. Насамперед, зовсім інші природні умови надавали будівельникам інші матеріали, а відповідно й інші пріоритети, у використанні тих чи інших видів мистецтва та у оздобленні палаців та храмів. Тогочасні художники розмальовували стіни у яскраві та насичені тони, а це в свою чергу руйнувало одноманітність дробової цегляної кладки та оживляло глуху та нудну поверхню плоскої стіни.

Заупокійний культ у Дворіччі не отримав такого значного свого розвитку, як у Єгипті, не склалося тут і уявлень про те, що душа померлої людини обов'язково повинна повернутися у виліплену подобу свого

живого тіла. Саме тому портретна пластика не могла досягти тут таких самих вершин, котрих вона досягла у Стародавньому Єгипті. Лише статуї божеств та правителів, які були створені у країнах Передньої Азії різноманітні та майстерно пророблені, відзначені печаткою внутрішньої сили та значущості. У рельєфах Дворіччя вагоме місце приділялося розповідям про переможні війни, та інші діяння правителя. Кожен з таких рельєфів ставав свого роду історичною віхою, яка нібито означала вже новий відлік часу. Значного поширення поряд із рельєфом отримала гліптика - різьблені циліндричні печатки-амулету. Вкриті найтоншим різьбленням, виконані нерідко по твердій та гладкій поверхні каменю, вони зображували різноманітні обряди, сцени із народних байок за участю різних тварин, сцени із міфологічних сказань. У цьому виді мистецтва, так само як і у майстерності ювелірної справи, народи Передньої Азії досягли найвищої досконалості.

Довгу історію Стародавнього Дворіччя прийнято умовно поділяти на відрізки по найменуванням городищ та місць перших знахідок, типових для кожного з періодів. Найбільш ранні серед них, такі які належать до епохи неоліту, - це період Халаф, який датується кінцем VI- V тис. до н.е., та період Убайд що датується 4000-3500 рр. до н. е. А час розпаду

первіснообщинного ладу припадає на період Урук - 3500-3000 р. до н.е., та період Джемдет-Наср, від 3000 до 2850 р. до н.е.

Подальшу історію ранніх рабовласницьких міст-держав, їхнього розквіту та занепаду можна коротко уявити собі у такий спосіб. У III-ому тис. до н.е. по черзі посилюються шумерійські міста-держави Південного Дворіччя: Ур, Урук, Лагаш (2850-2400 рр. до н.е.), пізніше, у XXIV- XXII ст. до н.е. влада переходить до семітського міста північної частини Південного Дворіччя Аккаду, після чого вже відбувається нове посилення шумерійських міст Лагаша та Ура (2200-1997 рр. до н.е.). Пізніше, у XX- XVII ст. до н.е. значна частина Месопотамії опиняється під владою Вавилону. У XVI-XV ст. до н.е. свого найвищого розквіту досягла держава Мітанні, яка утворилася у XVII ст. до н. е. у Північному Дворіччі. У свою чергу ця держава була зруйнована у 1400 р. до н.е. хетською армією.

До XIV ст. до н. е. посилюється міць Ассирії, котра, взявши верх над Вавилоном, поступово перетворилася на велику військову державу. Після ж загибелі Ассирії, що відбулося наприкінці VII ст. до н.е., під тиском вавилонських військ, поступово відбувається нове піднесення Вавилону та було утворене Нововавилонське, або Халдейське царство.

Отже, навіть за цією сухою та короткою схемою можна собі уявити, якою, жорстокою боротьбою за гегемонію була сповнена історія давніх народів Передньої Азії. Проте досить часто завойовники несли із собою не лише руйнування, одночасно вони були і творцями - творцями різних міст, палаців та храмів, мостів та каналів, вулиць та садів. Вони, знищуючи усе старе, одночасно піклувалися про благоустрій та красу своїх нових міст.

Практично на кожному історичному відрізку, населенням долини Тигру та Євфрату було зроблено нові кроки (щоправда, постійно на основі досягнень минулого), було зроблено відкриття у галузі архітектури, мистецтва та науки, котрі по праву можна вважати першими у світі. Навіть найжорстокіші з деспотів - правителі давньосхідних держав - усвідомлювали всю важливість своєї історико-культурної місії творців нового.

Стародавньомесопотамська цивілізація залишила по собі надзвичайно чудову, багатопланову й оригінальну культуру. На відміну від пам'яток архітектури, ранні твори образотворчого мистецтва населення Шумеру справляють враження пошуків тогочасних художників у багатьох напрямках одразу - і стилю, і форми і композиції [72, с. 267].

Пам'ятки періоду нового кам'яного віку, які збереглися на території Передньої Азії надзвичайно численні та різноманітні. Це передусім культові статуетки божеств родючості, різноманітні культові маски та глиняні посудини. Неолітична культура, котра утворилася на території Дворіччя у VI-IV тис. до н.е., багато в чому передувала вже наступній культурі раннього класового суспільства. Напевне, ця частина Передньої Азії посідала важливе положення серед інших країн періоду родового ладу, про це нам говорять залишки величних монументальних храмів, які були збережені у похованнях північних районів Передньої Азії (а саме у поселеннях Самарра, Телль-ар-пачія, Хассуна, Телль-Халаф, і у сусідньому із Дворіччям Еламі) керамічні вироби, котрі використовували при поховальних церемоніях. Тонкостінні, стрункі, правильної форми та ошатні сосуди Еламу були повністю вкриті чіткими коричнювато-чорними мотивами геометризованого розпису, розписаному по світло-жовтому та рожевому тлі. Такий візерунок, який наносився упевненою рукою тогочасного майстра, сильно відрізнявся безпомилковим почуттям декоративності а також знанням законів ритмічної гармонії. Такий візерунок завжди розташовувався у суворій відповідності згідно форми. Ромби, трикутники, смужки, та щіточки стилізованих пальмових гілок завжди підкреслювали витягнута або опукла будова посудини, у котрій

барвистою смугою особливо виділялися горловина та дінце. Інколи комбінації візерунка, який прикрашав кубок, розповідали про найважливіші для тогочасної людини події та епізоди із життя - полювання, скотарство, жнива та інші. У фігурних візерунках посудини знайденої у Сузах (Елам) одразу можна впізнати обриси стрімкобіжучих по колу гончих псів, які шматують цапів, голови яких увінчані величезними крутими рогами. І, незважаючи на те, що пильна увага, яка виявляється художником для передачі рухів тварин, нагадує у певній мірі первісні розписи, ритмічна організованість усього візерунку, його підпорядкування побудові посудини говорять про вже нову, більш складну стадію художнього мислення.

Про це все свідчить значна група пам'яток стародавнього шумерійського міста-держави Урук. Тут було знайдено надзвичайно чудові кам'яні споруди із рельєфними зображеннями, значну групу кам'яних печаток, також багато скульптурних фігурок тварин, та стелю із зображенням полювання, та чудову скульптурну голову богині - покровительки цього міста Інани [23, с. 82]. Чорна базальтова стела яка була оздоблена рельєфом лише з лицьового боку, подає два рази зображення однієї і тієї ж особи: пишноволосого бородатого чоловіка у довгій спідниці котрий перепоясаний, він полює на левів. Ця особа

зображена ніби "крупним планом", перед ним знаходяться - два леви, із голів котрих стирчать по декілька стріл [28, с. 112]. Трохи вище, цей самий мисливець кидає списа у лева, котрий стрибає на нього [28, с. 112]. Тут ми зустрічаємося із найулюбленішою у мистецтві Межиріччя темою а саме - сценами полювання на різних хижаків [15, с. 60]. Подібно до того як вільно розташовувалися знаки на найдавніших шумерських табличках, на цій стелі фігури вільно розміщені по площині. Проте на інших пам'ятках тогочасного мистецтва ми зустрічаємо вже більш суворий поділ площини зображення. Наприклад, надзвичайно чудовим зразком ранньошумерійського мистецтва є культовий посуд виготовлений із алебастру [50, с. 189]. Він поділений поперечними смугами на чотири реєстри: перша дія в ньому це розповідь, зображене тут читається знизу вверху.

Про повсякденне життя мешканців давніх держав Шумеру та Аккаду, про їх війни, вірування, звичаї, міфологічні уявлення та заняття ще більш виразно та наочно, ніж зодчество, розповідає скульптура VI- III тис. до н.е. Протягом багатьох століть, поступово склалися її нарізноманітніші форми та види. Скульптура у вигляді рельєфів та статуй від найдавніших часів складала невід'ємну приналежність до храмів.

Різноманітними скульптурними формами були рясно прикрашені кам'яні посудини та музичні інструменти. Точно та майстерно вирізаними рельєфними зображеннями вкривалися маленькі циліндричні печатки та амулети. У камені та металі було виконано перші монументальні портретні статуї тогочасних сильних правителів держав Дворіччя, у рельєфах кам'яних стел як правило відбивалися їхні діяння та величні перемоги.

При порівнянні статуй та рельєфів Стародавньої Месопотамії із створеними та класичними у своїй красі скульптурними зображеннями Стародавнього Єгипту, вони безперечно будуть здаватися важкими, грубуватими, а інколи і примітивними. Проте, поряд з тим, повз них неможливо пройти із байдужістю, настільки вони вражають та притягують своєю внутрішньою енергією, величезною життєвою силою, безпосередністю вираження почуттів та своєю оповідальною переконливістю. Наївність застосовуваних прийомів тут поєднується із упевненою майстерністю, витонченістю та у певній мірі брутальністю. Всі ці особливості склалися не випадково. Єдиний художній стиль скульптурних зображень у зовсім розрізних містах-державах Давнього Дворіччя, при вірі населення у різних божеств та відсутності єдиного для всіх пантеону та загальної міфологічної системи, викристалізувався тут

набагато повільніше, аніж у Стародавньому Єгипті. Проте, ще у часи глибокої давнини склався ряд закономірностей зображення людей, тварин та божеств. Поступово визначилися правила передачі у рельєфі обрисів людини, голова та ноги котрої подавалися у профіль, а ось тулуб подавався у фас. Щодо тварин та птахів, то при профільному зображенні ока так само показувалися у фас.

Талановиті майстри Шумеру та Аккаду прагнули до зрозумілого «прочитання» своїх рельєфів навіть при якщо вони були розміщені на значній відстані від очей глядачів. Вони намагалися відбирали, подібно до майстрів Єгипту, із фасного та профільного положення самі найвиразніші аспекти, по'єднуючи їх у одине ціле та складаючи на площині виразні багатофігурні оповідальні композиції. Подібний так званий оповідальний рельєф зародився надзвичайно рано у мистецтві Стародавнього Двортччя. Загальні теми рельєфів II-ої пол. IV - поч. III тис. до н.е. намагаються воскресити перед нами коло основних проблем давніх мешканців долини Тигру та Євфрату, які були пов'язані з врожаєм. Це були в переважній більшості обряди поклоніння богині родючості Інанні, також презентація багаточисельних черід домашніх тварин, також налитих соком дозрілого колосся [41, с. 65]. Сцени урочистих процесій були сповнені значущості, вони були побудовані на повільних ритмічних чергуваннях фігур, які

рухаються. Подібна процесія людей, які йдуть із дарунками до богині Інани, була відбита у рельєфах, які заповнювали поверхню монументальної алебастрової посудини із Урука поч. III тис. до н.е. (наразі зберігається у Іракському музеї міста Багдада). Форма кам'яного високого ритуального кубка, який було присвячено культу богині Інани, була розчленована на ряд поясів, і це дозволило майстрам розгорнути свою оповідь по етапах. У нижньому його фризі були позначені мотиви річкового сільського пейзажу та дерева які росли у воді. Наступний фриз показує значну кількість баранів, які розмірено рухаються по берегу річки. Трохи вище було розташоване зображення розмірені ходи людей, які несуть блюда наповнені різними стравами та фруктами. Верхній фриз був присвячений церемонії поклоніння богині та підношення їй значних дарунків. Простій та ясній формі цього кубку відповідає така само пластична ясність построчно розташованих на її полі фризів, які складаються у цілну розповідь. Таким чином, уже у давні часи тогочасні майстри вже зуміли знайти прийоми для цілого розгорнутого оповідання. Фризоподібний розподіл різних фігур на площині, розгорнутий поясом, розташування декількох поясів один над одним, подібно до рядків тексту, і стало основним принципом побудови рельєфних композицій, яке утвердилося у мистецтві Передньої Азії на десятки століть.

Поряд із укріпленням та посиленням рабовласницьких деспотій, тогочасне мистецтво підпорядковувалось новим завданням, воно завжди слугувало алегоричному прославленню влади правителя-божества. Вже на прикладі раннього рельєфу, який знаходився над входом до храму у Убайді (належить до сер. III тис. до н.е.) [43, с. 117], центральною фігурою котрого був левоголовий орел, який б'є двох оленів, відкрив собою цілий ряд різних геральдичних зображень із суворо симетричною композицією, це повторюється у багатьох пам'ятках Передньої Азії. Поряд із іномовленням у рельєфі та круглій пластиці, почали з'являтися оповідаючі зображення, котрі завжди прославляли владу правителя.

У мистецтві одним із способів створення людського образу була поширена розповідь про дії цієї людини. Людину як правило зображували не такою, якою знає її розум, а такою якою її бачить око [15, с. 84]. Такою однією із найбільш повних характеристик людської фігури було трьохчетвертне або ж повне зображення плечей у розвороті, а профільним було зображення ніг й обличчя, а очей у фас.

Як правило, поєднання традиційних прийомів і рис, які були випадково знайдені, можна знайти у культовому зображенні голови богині із міста-держави Урука. Цей витвір вважається одним із найкращих шумерійських пам'ятників, які дійшли до наших днів [57, с. 6]. Загалом

скульптури, а тим більше монументальної скульптури, у мистецтві періоду раннього Шумеру ми не зустрічаємо, якщо не враховувати маленькі скульптурні зображення тварин. Характернішим для шумерського мистецтва був глибокий рельєф, який наближався до горельєфу.

Значна кількість знахідок храмової скульптури Межиріччя періоду I-ої пол. III тис. до н.е. дозволяють нам говорити про початки розвитку цього виду мистецтва. І не дивлячись на те, що це все ще не монументальна скульптура, проте пам'ятки цього часу вже виглядають як невеликі статуетки, розміром 35-40 см [44, с. 86]. Вони всі були виконані із м'яких порід каменю (як правило із вапняку та місцевого алебастру). Чисто стилістично ці статуетки можна поділити на північні й південні. Північну із цих груп відрізняли більш витягнуті стрункі пропорції та краща, аніж на півдні, обробка каменю. Надзвичайно цікавими зразками мистецтва є ювелірні вироби, які дійшли до нас із матеріалів археологічних розкопок. Так, надзвичайно цікаві у даному плані знахідки було зроблено під час розкопок гробниць у місті Урі (XXVI ст. до н.е.) [38, с. 122]. Створюючи чудові декоративні підвіски, вінки, корони-пов'язки, браслети, різні заколки тощо, використовуючи переважно комбінацію лише трьох кольорів (жовтого - золота, синього лазуриту та червоного -

сердоліку) стародавньомесопотамські майстри досягли надзвичайної вишуканості та витонченості форм, абсолютного вираження функціонального призначення виробляемого предмету, що усі ці вироби по праву можуть бути віднесені до шедеврів світового ювелірного мистецтва [57, с. 117].

Серед інших дорогоцінних предметів, у похованнях було також виявлено так званий «Урський штандарт», це був навіс, що складався із двох невеликих пластинок (55X22,5), котрі зміцнювався на ратищі у виді двосхилого даху. На ньому були зображені традиційні сцени боїв та бенкету, ці зображення здобувають особливу барвисту видовищність, оскільки виконані у техніці інкрустації перламутром та лазуритом. Золоті кубки, чаші, кинджали та шолом у формі зачіски, різні намиста та вінки виготовлені із дорогоцінних металів так само інкрустувалися перламутром, сердоліком та лазуритом вони тонко орнаментувалися. Риси які були властиві пластиці, об'єднувалися у предметах художнього ремесла із тією відточеною вишуканістю, котра була невідома багатьом іншим видам образотворчого мистецтва у Дворіччі.

Лише за виключенням гліптики, інші пам'ятки які дійшли до нас від акадських часів є набагато чисельнішими аніж від шумерійських часів.

Не дивлячись на те, що вони досить часто дуже погано датуються, але від першого погляду привертають увагу до себе зовсім новими рисами, котрі мають декотрі відмінності у порівнянні із рисами шумерійськими, за своєю формою, композицією та стилем [75, с. 102]. До прикладу, можемо порівняти шумерійські та аккадські рельєфи. Шумерійський рельєф, що належить до сер. III тис. до н.е., як правило, являв собою дошку невеликих розмірів із м'якого каміння, яку біло споруджено на честь котроїсь святкової події. Такою подією могла стати перемога шумерійців над ворогом, закладка храму чи палацу тощо. Такий рельєф ніколи не супроводжувався будь-якими написами. Для такого рельєфу було характерним горизонтальне членіння його площини, прореєстрована розповідь, також обов'язкове виділення центральних фігур правителів чи чиновників, розмір котрих залежав від ступеню суспільного стану головного персонажу.

Поряд із іномовленням у рельєфі періоду сер III-го тис. до н.е. з'явилися також оповідальні зображення, які прославляли владу, силу та діяння правителя. Одним із найвизначніших пам'ятників подібного роду є тріумфальна стела котра названа дослідниками «Стелою коршаків» (приблизно 2500 р. до н.е., наразі зберігається у Луврі).

Невелика за своїми розмірами (близько 75 см.) ця кам'яна плита була присвячена перемозі правителя міста Лагаша на ім'я Еанатума над сусіднім містом Уммою, - вона нібито закладає основи нового виду оповідання - історичного рельєфу. Тут, з позицій свого часу скульптор веде докладну розповідь про всі найважливіші події та результати битви. На одній із сторін була зображена величезна фігура верховного бога (палетка тобто тонка кам'яна плитка яка містила в собі рельєфні зображення) міста Лагаша бога Нінгірсу який заносить свою палицю над ворогами, які борсаються в ній. З іншого боку у чотирьох поміщених один над одним регістрах зображені сам Еанатум разом з його військом, також сцена оплакування по загиблих, та сцена роздирання шуліками трупів переможених ворогів.

Основну свою увагу скульптор надає показу війська яке очолює Еанатумом. Тут все було підпорядковано одному завданню, а саме - виявити згуртованість війська володаря, показати його переможну силу. Зімкнута шеренга дужих та грізних у своїй однаковості воїнів, котрі тримають у своїх руках списи, зливається у одну суцільну масу, та утворює глуху стіну, котра здатну зім'яти та розтоптати супротивника. Дійсно, трупи усіх цих супротивників наочно на рельєфі представлені лежачими біля ніг переможців. Проте у самій цій розповіді відсутні пафос,

пристрасть, та захоплення перемогою. Усі обличчя та фігури воїнів, котрі зневажають трупи своїх ворогів, виглядають безпристрасними, грубими та однаковими. Варто наголосити, що усі ці фігури також виконані за одним трафаретом: трикутники їх облич та горизонтальні ряди списів. Надзвичайна цінність такого роду пам'яток безсумнівно має історико-культурний аспект у більшій мірі, ніж художній. Оскільки власне, зображувалися не обличчя, а тільки одне обличчя, яке було відтворене безліч разів, а ритмічні повтори обличчя та рук, які тримають списи, уподібнювали шеренгу зображених воїнів орнаменту. Саме ця нерозчленованість усієї людської маси, також виявлена у ній груба сила, саме це справляє на глядача застережливе враження своєю готовністю змести усе живе на своєму шляху, абсолютністю своєї покори влади володаря.

Аккадський же пам'ятник на аналогічну тему який був за часом близький до шумерського (а саме переможна стелла аккадського володаря Нарам-Суена) розповідає нам про похід аккадського війська у гори Загроса та їхню швидку перемогу над гірським племенем луллубеїв [28, с. 118]. Незважаючи на те, що стела правлячого володаря Нарам-Суена була виконана приблизно у 2300 р. до н.е. та присвячена темі прославлення його перемоги над гірським плем'ям луллубеїв, проте вона багато у чому

відрізняється від «Стели коршаків». З нерівною поверхнею, витягнута за вертикаллю плита із червоного піщанику, у висоту близько 2 метрів, вона ніби сама диктує своєму майстру особливості усієї композиції. Вся дія котра була вписана у гірський пейзаж зі скелями та уступами, якими піднімається переможне військо на чолі із самим Нарам-Суеном. Тут вже немає звичного шумерійського розподілу на реєстри, а подається єдина цільна картина, цілком зрозуміла за своєю побудовою.

Сцени рельєфу сповнені живим рухом, перейняті пафосом та справжнім драматизмом, усі фігури диференційовані, та різні у своїх проявах. Фігура самого полководця, збільшена у розмірах у порівнянні із іншими воїнами, була вміщена у центрі композиції, у той же час вона була пропорційна і пластична. Тріумф переможця підкреслюється не лише символічним прийомом , - а саме шляхом розміщення у верхній частині стели сприятливих до володаря небесних світил, але і показом самої битви - тіл які летять у прірву та інших страждань смертельно поранених луллубеїв.

Стела ця прочитується так само як і шумерійський пам'ятник - від низу до гори, проте вже не за реєстрами. Воїни володаря Нарам-Суена на цій стелі були зображені як такі, які піднімаються гірським схилом та утворюють спіралевидний ланцюг. Центр композиції являв собою верхній

лівий кут цієї стели, а фігура володаря із знаками обожнення була збільшена порівняно із розмірами решти воїнів [50, с. 192]. Композиція виглядає досить динамічною, у ній змодельовані пластичні й пропорційні фігури та надзвичайно вдало відбито співвідношення порожнього і заповненого простору. І спіралеподібна побудова композиції, і неправильна трикутна форма стели - все це вдало підкреслює задум автора - продемонструвати тріумф переможця. До цієї композиції, на відміну від значної частини попередніх пам'яток шумерсько-аккадської епохи, вводиться вже пейзаж [43, с. 188].

Всі пам'ятки періоду аккадської династії передають тогочасний характерний дух цієї епохи у історії Межиріччя - дух державотворення, боротьбу за об'єднання усієї держави та розширення її території [16, с. 89]. Мистецтво цього періоду справило відчутний вплив на весь подальший розвиток пластичного мистецтва Стародавньої Месопотамії. Цей період можна охарактеризувати вмінням стародавньомесопотамських майстрів правильно передати пропорції людського тіла, їхнім відчуттям матеріалу, тенденцією до передачі індивідуальних рис особи не у рамках портрету, а у рамках типажу; також свободою й гармонійністю композицій [15, с. 74].
Всі зазначені характерні для аккадського мистецтва досягнення можемо знайти й у багатьох пам'ятках пізніших періодів.

Значну увагу до себе у мистецькій спадщині Стародавньої Месопотамії привертає скульптура. У II-й пол. IV - на поч. V тис. до н. е., у зв'язку із винайденням у цей час свердла для обробки каміння створювалась значна частина невеликих скульптурних тривимірних зображень різних тварин - баранів, биків, овець, телят тощо [44, с. 67]. Виготовлення подібних фігур було, напевне, обумовлене релігійно-магічними уявленнями народу про можливість впливати на природу, а у стилістичному відношенні таку пластику відрізняли загальні риси. Під час передачі характерних ознак тварин були завжди виразно узагальнені і основні маси фігур, і інші деталі. Доприкладу: фігурка лежачого кабана, кам'яна фігурка теля із срібними ногами та дві голови овець що походять з міста Урука [72, с. 266].

Згадані раніше мистецькі вироби вказували тільки на певні з художніх рішень котрі були знайдені у мистецтві Давнього Шумеру. Проте, що уже у I-й пол. III-го тис. до н.е. різні художні задачі продиктовували і різне образне наповнення, свідчать інші пам'ятники мистецтва. Поставлені у храмах і Північного, і Південного Дворіччя скульптурні фігури так званих «заступників», тобто божеств та визначних постатей (імена котрих гравірувалися на їх спинах), які були покликані просити благополуччя у вищих богів для своїх замовників, вказують, що

вже у I-ій пол. III-го тис. до н.е. у скульптурі Стародавнього Шумеру склалося уже значне образне розчленовування. Кам'яні та невеликі (лише 34-40 см. у висоту), а інколи і півтораметрові, статуї виготовлені з алебастру, піщанику, вапняку та базальту, виконані у південних та північних областях Месопотамії, розрізнялися між собою за стилем. Разом з тим фігури Північного Дворіччя мали витягнуті пропорції та подовжені обличчя. У той час фігурки Південного Дворіччя були із великими головами та присадкуваті. Разом з тим, і ті і інші були ніби рідні між собою. Все у них - і поза, і зведені очі до неба, і складені до грудей долоні було спрямовано на виявлення внутрішнього стану просвітленості. Прикладами цього є алебастрова статуя сановника Ебіх-Іля (з міста Марі), базальтова фігура начальника житниць міста Урука Курліля, та кам'яна статуя бога Аб-У з міста Ешнуна.

Досить наївні та нескладні образи які були втілені у цих невеликих розфарбованих статуях людей які моляться, всі вони відзначені єдиною печаткою духовного піднесення, щирої віри, світлого та чистого пориву душі. Інкрустовані чорним або синім блискучим камінням зіниці величезних очей що є символів всебачення, мудрості та проникливості, своєю блакиттю та таємничим чорним блиском суперничали із денними та нічними небесами. Все це додавало всім шумерійським статуям рис живої

емоційності. Ніби про щось питаючи, вони водночас виражали і благання, і подяку, і захоплення.

У період ранньодинастійного Шумеру (2850 - 2400 рр. до н.е.) різноманітні скульптурні зображення із різних порід каменю (алебастру та вапняку), бронзи, можливо, і дерева виготовляли переважно для храмів. Їхні розміри були невеликі - десь до 35-40 см. Призначення їхньої переважачої більшості - молитва до бога, прохання щоби той дав людині добробут і щастя [36, с. 126]. У зв'язку із таким своїм призначенням у скульптурі вироблялися і певні сталі норми (канони) зображення людської фігури, як тривимірної, так і плоскої. Передусім вони виконувались схематично, у багатьох випадках із зменшеними пропорціями фігур. Такі скульптури відзначала статичність, досить рідко вони зображувались з виступаючою вперед однією ногою або у сидячій позі [65, с. 42].

Молитовна поза та міміка прохача - це те головне, що вимагалось від зображення при виконанні такої скульптури. Поряд з цим було відсутнім релігійне, магічне намагання втілювати конкретні та індивідуальні ознаки оригіналу. У образі тогочасної людини передавалися характерні етнічні ознаки шумерійця, а саме: громіздкий та великий ніс, тонкі губи, досить маленьке підборіддя та великий трохи скошений лоб [43, с. 142]. Через ці риси тільки прослідковуються риси тієї або іншої

конкретної особи. Не випадково, що на спині або на плечах переважної більшості фігур, вирізали як правило у прямокутній рамці ім'я тієї людини, кого ця скульптура зображувала, разом з ім'ям божества, котрому вона присвячувалася [14, с. 48].

Талановиті майстри - художники ранньодинастійного періоду створювали як правило типові людські фігури - символи. Проте у той час ще були відсутні будь-які узагальнення норм і прийомів виконання. Кожну із скульптур виготовляли своєрідною, не копіюючи інші. Різноманітною могла виглядати форма зачісок у скульптур, борід тощо [26, с. 64]. У різних частинах Стародавнього Межиріччя існували декотрі відмінності у характері самого виконання молитовних статуй людей і статуй богів. На півдні у статуй переважали приземкуваті та укорочені пропорції фігур, круглою та шароподібною була форма голів [15, с. 69]. У той час як для північного Межиріччя були характерні стрункі та витягнуті пропорції, й більш видовжена форма обличчя і голів. Для групи скульптур південного Межиріччя найбільш характерними були дві, які датуються II-ою чвертю III тис. до н.е. а саме: статуя із базальту начальника житниць Урука на ім'я Курліль (Убайду) та вапнякова статуя жінки яка молиться з Лагашу [72, с. 266]. Курліля було зображено сидячим із схрещеними ногами, а жінку - прямостоячою. У стилістичному

відношенні тут підкреслюється тільки головне у силуеті, який надає фігуркам монументальності, не дивлячись на їхні незначні та невеликі розміри.

Серед скульптурних портретів з території північного Межиріччя сер. III тис. до н.е. значно вирізняються кам'яні статуї богині, що походить з міста Ашнуннака та статуї яка походить з міста Марі. Це алебастрова статуя чиновника Ебіх-Іля та вапнякова статуя правителя держави Ламгі - Марі. Обидві ці статуї побудовані фронтально та розраховані на сприйняття, мабуть, у храмі з парадного боку у три чверті [15, с. 95]. Серед багаточисельних фігурних зображень людей сучасні дослідники не знаходять дерев'яних, хоча науковці припускають, що дерев'яна пластика була досить розповсюдженою у північному Межиріччі та справила значний вплив на характер різьби по каменю [28, с. 121].

З вищесказаного нами можна дійти висновку, про те, що у мистецтві пластики Месопотамії ранньодинастійного періоду поєднувалися одразу два способи передачі фігури людини, які були узагальнені по формі, що втілювали етнічний тип [44, с. 74]. Фігури були досить реалістичні та конкретні за своїм призначенням.

У той час як від аккадських часів (XXIV - XXII ст. до н.е.) збереглася незначна кількість пам'яток своєрідного реалістичного образу. Були ще у більшому ступені повні духовної значущості виконані переважно для храмів, технікою високого рельєфу голови найвищих божеств. Проте, до наших часів збереглася тільки одна єдина, яка належить до поч. III-го тис. до н.е. скульптурна голова месопотамської богині Інанні. Надзвичайно висока майстерність обробки її мармурової поверхні, досконалість та краса образу свідчать про те, що явище це не було зовсім випадковим у художнім житті. Ця виконана майже у натуральну величину голова, пласко зрізана позаду, вона прикріплювалася до стіни та, напевне, була частиною рельєфної або будь-якої іншої композиції. Обличчя самої богині із величезними, інкрустованими очима та дугами, також інкрустованими у минулому, чорних брів вражає глядача м'якістю своїх обсягів та значущістю строгого та спокійного виразу. Варто врахувати те що обличчя це ще раніш здавалося більш живим, оскільки його дуже відтіняло різнокольорове розфарбування та сяйво розкішного головного оздоблення. Більш досконалим видається скульптурне зображення так само богині Іштар із Марі.

Свою особливу внутрішню силу скульптурні образи Дворіччя знайшли у II-ій пол. III тис. до н.е., часів коли внаслідок боротьби за владу

між містами-державами Акад отримав перемогу. Правитель Акаду Саргон I (Шаррукін -«Щирий цар»), названий сходознавцями Давнім, зміг об'єднати північ та південь, зливши їх у одне-єдине Аккадське царство. Спадкоємець Саргона Нарам-Суен продовжив боротьбу за об'єднання усього Дворіччя. Будучи сам не царського роду, Саргон, енергійний та вольовий діяч, після придушення шумерійської аристократії оточив себе такими само активними людьми неаристократичного походження. Це дало свої позитивні результати. У цей час до літератури та мистецтва Акаду проникнули нові віяння, нові образи, нові теми. Саме у ці часи складається вигляд сильного та мужнього героя-напівбога Гільгамеша. Переказ наділяє його надзвичайною хоробрістю та силою, це допомагає йому багатьох перемогти - змія, лева, небесного бика. Відлуння образу Гігамеша ніби то пронизують дух усього аккадського мистецтва та скульптури зокрема. Це можна знайти та прослідкувати і у мідній портретній голові самого володаря Саргона Давнього. Індивідуальний за своїми характерними рисами, котрі відрізнялися такими ознаками як тонке пророблення очей (іноді інкрустованих), брів, губ, носа, тугих завитків бороди, цей портрет володаря Акаду втілював у собі якості мужнього та вольового характеру.

Одним із найцікавіших зображень є зображення мідної голови людини, котру приписують зображенню Саргона Давнього. Беззаперечно

цікавою та надзвичайно індивідуалізованою являється так звана "Голова семіта" котра була вирізьблена із алебастру крупними обсягами. Манера цього виконання говорить про чудові традиції шумерського мистецтва та їхній вплив на мистецтво аккадське.

Характерними рисами крупної пластики аккадського періоду були стрункість пропорцій та природна вільність переданих всіх рухів, м'яка пластика усіх форм і деталей [25, с. 61].

До нас дійшли тільки деякі із значного числа пам'ятників мистецтва та архітектури Передньої Азії, і саме тому картина художнього життя Дворіччя та навколишніх областей була далекою від повноти. Проте і те, про що можемо довідатися про неї на сьогоднішній день, викликає у нас не лише повагу до глибини століть, проте і замилювання талантом та яскравим декоративним відчуттям котре було розвинутим у давніх майстрів.

Про стилістичні особливості пізньошумерійського періоду, яке датоване XXII-XX ст. до н.е. можемо судити передусім за статуями правителя Гудеа та його родичів і наближених. Вони нараховують більше 15 висічених із діориту, практично у на-туральний зріст скульптур, котрі були відкриті у храмі міста Лагаша [43, с. 143]. Аккадські мистецькі традиції зберегли у скульптурі свою життєву силу і після часів падіння цієї

династії у XXIII - XXII ст. до н.е. У створених на протязі наступних сторіч пам'ятниках відчувається така само тяга до передачі індивідуальних портретних рис, та пластичного пророблення всього матеріалу. Багаточисленні статуї володаря міста Лагаша Гудеа (XXII ст. до н.е.) відзначаються справжньою монументальністю, недивлячись на свої порівняно невеличкі (приблизно 1,5 метри) розміри.

Виконані із досить твердих порід каменю, переважно діориту, проте чудово модельовані та гладко відшліфовані ці статуї передавали вікові ознаки володаря, і характерні ознаки та прикмети його обличчя. У кам'яному брилі тогочасні майстри змогли виявити живу пластику людського тіла та передати напруженість м'язів. Фронтально стоячі або ж нерухомо сидячі, всі статуї Гудеа відрізняються чудовим знанням властивостей матеріалу з якого виготовлені та значною пластичною майстерністю. Тут можна чітко прослідкувати вплив аккадського мистецтва, варто відзначити, що одні скульптурні портрети передають правителя Гудеа у зрілому віці, а інші у юнацькому. Характерними є передача портретних, притаманних особистості Гудеа рис та статуй його сина Ур-Нінгірсу. Ур-Нінгірсу притаманні стрункість та пропорційність тіла. Інші ж статуї Гудеа були приземкуваті, із умовно вкороченими пропорціями. Могутні м'язи проглядаються на оголених торсах усіх скульптур. Об'єми їх були

узагальнені та вирізані сумарно. Проте символічне прославлення могутності самого правителя здійснене за допомогою конкретної фізичної могутності яка передається талановитим скульптором [72, с. 283].

Особливої уваги під час дослідження мистецтва Месопотамії варто приділяти знаменитим печаткам. Одними із найдавніших печаток котрі дійшли до наших днів являються печатки із розкопок у місцевості Тепе Гавре, розташованій на півночі Месопотамії [14, с. 5]. Вони зафіксовані тут на рівні XIII археологічного прошарку, який є одним із найдавніших і датується періодом культури У байдун (V-IV ст. до н.е.). Трохи вище знаходилися знахідки урукського періоду. Ці печатки мали напівсферичну або чечевицеподібну форму, у переважній більшості вони були виготовлені із мінералів таких як стеатит, сердолик, серпентин, лазурит тощо [51, с. 101], на них зображення наносилися методом гравіювання. Часи появи печаток із антропоморфними зображеннями визначаються кінцем періоду У байдун, а основний масив відноситься до Урукського періоду. Усі антропоморфні зображення включають у себе або одну, або декілька фігур [24, с. 68] . Варто відзначити, що загалом для печаток цього періоду були характерні і геометричні зображення, зустрічаються і зображення цапів, значно рідше зображення оленів

У наступному XII прошарку було знайдено печатки або ж їхні відбитки коліно-преклонного персонажу оточеного двома людьми зі зміями. Особливо цікавими є зразки XI прошарку, на котрих антропоморфні персонажі зображені виключно так само як головні діючі персонажі. Наприклад, на двох таких печатках вони зображені у шлюбному з'єднанні; на одній з печаток були зображені зігнуті, ніби під важкою ношею люди; на двох інших зображені люди у статичних і рухливих позах. Серед усіх зображень цього періоду переважаючими були не геометричні, а саме фігуративні мотиви, наприклад хижак з цапами, або ж лише цапи [14, с. 5]. У подальших прошарках усі ці антропоморфні персонажі перестають зустрічатися, залишаються тільки зображення тварин - цапів чи окремо, чи разом із змією [63, с. 178].

Призначення цих печаток і досі викликає значну кількість суперечок і різних тлумачень. Однією із головних версій вважається призначення відтворювати на пластичних матеріалах, у тому числі на глині, нанесені на них зображення. Якщо ж у первісному суспільстві із відносно нерозвиненим виробництвом і обміном всі вони могли відігравати роль магичних знаків, а вже у більш розвинутому суспільстві вони вже могли

використовуватись з метою забезпечення контролю над вмістом сховищ і вмістилищ [15, с. 69].

У період Уруку та більш пізній період Джемдет-Насра, на зміну поширеному раніше рогатому персонажу, вже з'являється господар звірів у вигляді людини, або у вигляді "царя-жерця". Сучасні дослідники вважають, що на печатках цих були відбиті головні функції суспільного лідера який був одночасно верховним жерцем та воєначальником.

Культурне єднання двох періодів - Урукського і наступного за ним періоду робить досить вірогідним припущення щодо наявності традицій, які склалися у виготовленні і використанні печаток [51, с. 102].

Загалом зображення тварин, у тому числі і диких тварин та сцени полювання на них та образи різних створінь змішаного та зооантропоморфного походження природи займали у гліптиці кінця IV - I-ої пол. III тис. до н.е. посідали надзвичайно важливе місце [13, с. 10]. На більшості печаток цього періоду зустрічаються зображення сцен із повсякденного життя, котрі передають формально не сакральні дії, це сцени будівництва будівель та споруд, виготовлення різних речей, сцени догляду за тваринами тощо.

Випадки зображення богів на печатках з'являється тільки на пізніх етапах ранньодинастичного періоду, переважно у часи аккадської держави [23, с. 69].

Наприкінці IV - на поч. III тис. до н.е. печатки із геометричними зображеннями були знайдені переважно у похованнях жінок [13, с. 15]. За печатками, на яких зображувалися чоловіки, можемо зробити висновок про те, у чийх саме руках знаходився тоді контроль над обцинними коморами та вмістилищами. Крім подібних міркувань і припущень, ми можемо сміливо говорити, що печатки певного профілю містять в собі і іншу оповідальну інформацію. Подібного характеру розповідь ми зустрічаємо у сценах які зображені на великих циліндричних кам'яних печатках: божество - пастух, який стоїть попереду стада, сцени будівництва храмів, сцени зображення святкових процесій.

Печатки також розрізнялися і за своєю формою. Характерною печаткою була у формі циліндра, який просвердлений наскрізь. Така печатка була знайдена у південному Межиріччі та стала надзвичайно поширеною у цьому регіоні [72, с. 274].

Давні талановиті майстри - різбляри, постійно вдосконалюючи свою майстерність, як правило розташовували на досить малій площині печатки малі композиції які можна було відбити неодноразово на м'якому

матеріалі. Таким чином, печатки несли не тільки художню цінність, а і суто історичну. Саме завдяки цим надзвичайним витворам мистецтва ми можемо дізнатися про різні звичаї, традиції, обряди та святкові події, також будівництво давніх храмів Стародавньої Месопотамії, і про декотрі елементи економіки тогочасного месопотамського суспільства [72, с. 274].

Мистецтво південного Межиріччя походить ще з давніх часів первісного суспільства, появи самих перших племінних об'єднань на цих територіях [63, с. 163]. До часів первісної епохи також варто віднести перші зародки піктографічного письма, знаки котрого і були самими першими творами стародавніх художників. До періоду рубежу IV-III тис. до н.е. ми можемо віднести також залишки тваринного орнаменту які знаходять інколи сучасні археологи. У цьому плані особливо характерними є відбитки архаїчних печаток які були знайдені під час розкопок стародавнього Шурупаку у Фарі. Порівнюючи орнамент цих відбитків із орнаментом давніх прошарків Ура можемо прослідкувати їхню подібність [38, с. 126].

Фігурки різних рогатих тварин за своїм стилем відповідають примітивним рельєфним зображенням тварин які були відкриті у різних місцях Європи та Азії ще від часів кам'яного віку. Усе це може говорити

про те що тогочасні митці III-II тис. до н.е. успадкували попередні традиції та прийоми своїх попередників далеких часів. Лише у II-й пол. III тис. до н.е., час коли розпочалося будівництво великих храмів та багатих та великих царських палаців, малярство, обробка каменю задля виготовлення скульптур та рельєфів набули з часом певної організованості та системи навчання цьому ремеслу [15, с. 74]. Цілком можливо, що у тогочасних загонах будівельників були вже спеціальні школи у яких навчалися малярству, розписам по штукатурці, скульптурі та інш. Безсумнівно, що у цей час створювалися спеціальні майстерні з виготовлення рельєфів та скульптур. У цих майстернях так само створювали художньо оформлені деталі певних частин будівель, інтер'єрів, меблів, прикрас тощо.

Переважає більшість пам'яток мистецтва III-II тис. до н.е. походить із Ура, Лагаша та Шуруппака, отже із стародавніх шумерських центрів [52, с. 30]. Значно менше пам'яток мистецтва дійшло до нас із Аккаду і Вавилону. Найдавніші твори шумерського мистецтва можуть датуватися епохою не пізніше сер. III тис. до н.е [50, с. 193] За стилем ці пам'ятки не дуже відрізняються від більш ранніх. Найбільш примітивний характер з них носить стела Урнанше виготовлена із граніту, заввишки 24 см., що

була знайдена у стародавньому Урі. На цій стелі зображений правитель який стоїть перед фігурою божества котра була вдвічі більшої від нього самого на зріст. Зображення ці були висічені грубо та схематично. Це пояснюється певними труднощами обробки граніту. Краще обробленими були та більш виразно висіченими уламки рельєфів та статуй які були знайдено у Лагаші. Так, наприклад зберігся уламок рельєфу на якому була зображена культова сцена. На лівому боці була зображена богиня яка сидить на троні у рогатій шапці та тримає якоюсь річ у своїй руці. Навпроти неї стоїть людина яка значно менша на зріст (можливо жриця, чи просто людина у молитовній позі). З правого боку можна побачити бородату фігуру бога, що тримає палицю у своїх руках, а біля бога зображено людську фігурку. Можливо що на рельєфі було зображено сцену жертвоприношення богом-покровителем міста Лагаша - Нінгірсу і Бау.

З Лагашу періоду правління Урнанше до наших часів дійшли рельєфи із зображеннями жертвоприношень [44, с. 94] . Для них було характерним примітивне зображення людських фігур які предстають перед глядачем лише у профіль, а ноги боковим розворотом - одна за другою. Такі особливості стилю зберігаються та простежуються у пізніші часи цієї епохи.

Зовсім по іншому виглядають твори давньомесопотамського мистецтва з Півдня періоду III тис. до н.е., на яких зображуються тварини [47, с. 178]. Це помітно при розгляді фриз храму, який було відкрито на підвищенні Ель-Убайд, що розташовувався неподалік стародавнього Ура. На цьому фризі надзвичайно тонкої роботи було зображено корів, биків, телят та персон, які обслуговує цих тварин - доярок, а також жерців та жриць які готують жертву на заклання. Надзвичайно гарні та пропорційні зображення тварин на цьому фризі сильно відрізняються від незграбних зображень людей на попередніх які ми розглянули та самому фризі. Таке саме враження справляє і інший твір талановитих митців із стародавнього Ура: а саме дві пластинки виготовлені із лазурі з перламутровою інкрустацією на яких були зображені сценки царського господарства, у тому числі і тваринницького і військові сюжети у яких фігурують колісниці запряжені муллами [63, с. 169]. Тут варто відзначати певний схематизм у зображенні людей та ще більшу натуральність у зображенні тварин. Це може слугувати прикладом певного канону котрий вже склався у III тис. до н.е. на півдні Месопотамії.

Бурхливий розквіт мистецтва можна спостерігати у епоху III династії Ура. Основні із знахідок цієї династії походять із Лагашу. У першу чергу варто зупинитися на зображеннях тварин і богів-предків які

були знайдені у закладках палаців та у храмах Стародавньої Месопотамії. Боги-предки були зображені у вигляді бородатих людей які охоплюють своїми руками і ногами цвяхопібні камені з написами. А тварини-бики були зображені лежачими на широких плоских верхівках подібних цвяхоподібних каменів. Фігурки биків було виконано на високому художньому рівні. Зображення богів-предків були порівняно натуральні та живі, у порівнянні із зображеннями людей у пластиці IV тис. до н.е. [72, с. 274]. Якщо ж порівнювати із попереднім стилем, то тут збереглися декотрі негативні моменти які проявляються у певних не зовсім пропорційних зображеннях людей, яких зображували із великими головами, тонкими тулубами і трохи спотвореними руками. Але всеж найбільш цікавими, із знахідок періоду Гудеа вважаються декілька статуй виготовлених із долериту котрі дійшли до наших днів без верхньої частини [15, с. 104]. Дві із цих статуй зображають самого Гудеа, котрий сидить на троні. На одній із цих статуй Гудеу зображено у вигляді архітектора який тримає план майбутнього храму на своїх колінах. Крім цієї статуї, ще дві безголові статуї зображують людей які стоять [63, с. 180]. Усі статуї та голови за своєю художністю та реальністю зовсім не поступаються чудовим витворам стародавньоєгипетського мистецтва.

Таким чином, мистецтво Стародавньої Месопотамії додинастійного періоду розвивалося та поступово вдосконалювалося у руслі тих тенденцій які склалися у цьому регіоні. Завдяки творчим пошукам талановитих художників, ми маємо наразі справжні шедеври і у ювелірному, і у образотворчому мистецтві. Варто також відзначити, що усе мистецтво цього періоду справило надзвичайний вплив на весь подальший розвиток культури Стародавньої Месопотамії.

Розділ 3

Вавилонське й Ассирійське образотворче мистецтво

Пластику (XX-XVII ст. до н.е.) старовавілонського періоду можна розглянути на прикладі діоритової чоловічої голови від статуї, можливо, царя Хаммурапі [63, с. 171]. При монументальній компактності всього загального обсягу голови, усі частини було передано пластичними, живописними та м'якими. Безумовна портретність різких усіх вольових, та навіть суворих рис вузького обличчя на якому проявляються впалі щоки.

У бронзовій фігурі людини яка молиться яка була присвячена вчителю, проте можливо що і самому царю Хаммурапі, із позолоченим обличчям та руками, були аналогічно передані усі форми й силует.

Від періоду стародавньовавілонського царства до нас нажаль не дійшло, за рідкими виключеннями, витворів тогочасного мистецтва. Це можна пояснити зовнішньою причиною - розгромом старовавілонського царства каситами. Проте, можна виділити такі відомі твори стародавньовавілонської епохи: до наших часів дійшло рельєфне зображення правителя VI династії Вавилону, загальновідомого царя Хаммурапі. У верхній частині стели було рельєфне зображення самого

царя який отримує від бога сонця та правосуддя Шамаша символи влади. На чорному базальтовому стовпі у його верхній частині лицьового боку був зображений сам правитель у молитовній позі що стоїть перед богом сонця та справедливості Шамашем, який вручає йому закони управління державою [63, с. 171]. Мальовниче пророблення складок одягу також м'яко виліплене обличчя Хаммурапі і божества, перед котрим він має бути. Стиль передачі мускулатури тіла говорить про те, що мистецтво Стародавнього Вавилону складалося під надзвичайно сильним впливом мистецтва Шумеру, особливо Аккаду. Проте у вавилонській скульптурі була більш спокою. Вона проносить на собі відбиток урочистого ритуалу який встановився при тогочасному дворі. Це все виявляється, як у уповільненому жесті руки царя Хаммурапі яка простягнена до бога Шамаша, так само і у побожній стриманості виразу його обличчя та у плавності обрисів його одягу.

Кругла скульптора тих часів була відкрита у палаці правителя міста-держави Марі, котрий був зятем царя Хаммурапі правителя Зістріліма.

Надзвичайно високими художніми властивостями відрізняється алебастрова статуя богині Іштар (XVIII ст. до н.е.). Заввишки ця статуя більше одного метра, має вигляд монументального твору мистецтва [71, с. 281]. Таку якість надає цій статуї спокійна фронтальна постава, і дуже

невелике членування загального циліндричного обсягу всієї фігури та кожної її частини. Плаття богині Іштар м'яко опускається до землі важким колоколом. А легкі складки надають певної живості колоноподібний формі скульптури. Верхня частина статуї - торс та голова у зображенні у сферичній шапці - тіарі яка увінчана двома масивними великими рогами які плавно загнуті над лобом [20, с. 96]. Голова й торс були виконані у повному співвідношенні із об'ємною плавною ліпкою кожної з половини статуї. Із просвердленого наскрізь, через статую проміжку із горла глечика колись у відповідь на молитву до неї виливалась вода.

У асирійській пластиці переважав рельєф. Проте у мистецтві асирійців зустрічаються також ізольовано круглі скульптури. Характерно чітко підкреслюється образність твору, а це головне у пластичній трактовці та конструкції скульптур. Їх основні обсяги були узагальнені та монументалізовані, та були відтінені невеликою кількістю орнаментально-декоративно прорізними деталями. Серед таких деталей необхідно виділити орнамент, бахрому одягу, браслети та сережки, і насамкінець напружені м'язи на сильних та могутніх руках усіх персонажів. Саме так можна охарактеризувати статуї царів Ашшурнацірапала II та Салманасара III, статуетку Ашшурнацірапала III виготовлену із бурштину і багато інших. Усі ці скульптури зображували царів у вигляді верховних жерців.

Ці статуї були встановлені у храмі, у культових нішах та були об'єктом поклоніння всього народу своїм правителям.

Одним із найдивовижніших феноменів у історії Месопотамії є мистецтво держави, котра уособлювала образ жорстокого поневолювача народів Передньої Азії і Месопотамії, а саме - давньої Ассирії. Від тих часів залишилось значна кількість оригінальних творів різноманітного різножанрового ассирійського мистецтва. Не зважаючи на те, що ця надзвичайно цікава держава виникла на рубежі III -II тис. до н.е., про оригінальне ассирійське мистецтво можна говорити лише починаючи із XIV - XIII ст. до н.е. [68, с. 203]. Нечисленні пам'ятки цього періоду демонструють характерні риси образотворчого ассирійського мистецтва. Декотрі з них з плином часу стають характерними для пізнішого періоду I-ої пол. I тис. до н.е., тобто періоду розквіту держави, і, відповідно, бурхливого розквіту її мистецтва. Це, реалістичне зображення людського тіла на площині та, прагнення майстра до передачі дії яка розгортається у певній послідовності.

Як зразок можна взяти зображення на вівтарі Тукульті-Нінурти I - правителя з міста Ашіура (I-а пол. XIII ст. до н.е.) [72, с. 268]. На цьому рельєфі було зображено дві людини які стоять у молитовній позі перед вівтарем, а один із них стоїть навколішки. Обидві фігури зображують

одного і того ж самого царя, Тукульті-Нінурту I котрий щойно підійшов до віттаря, піднявши руку у молитовному жесті, а пізніше опустився перед ним на коліна. Тут варто підкреслити, що ми тут бачимо надзвичайно вдале профільне зображення царя. Рельєф плоский, а фігури схематизовані та скуті, у них відсутня динаміка зображуваної сцени.

Інше ж зображення на уламку круглої пластини на чорному камені (із Ашшура) датується тим самим часом, що і попереднє, проте носить вже зовсім інший характер. На цьому фрагменті ми можемо побачити частину сцен на яких зображено епізоди батальної картини [25, с. 65]. У правому куті розміщені дві оголені людини котрі падають щойно вбиті; у лівому куті зображено сцену рукопашного бою. Всі ці фігури чудово модельовані та пластичні, на них добре проглядається мускулатура сильних тіл воїнів.

Під час археологічних розкопок палацу Тукульті-Нінурти I були знайдені прекрасні настінні розписи декоративного й орнаментального характеру [52, с. 25]. Для облицювання нижніх частин стін використовувалась цегла яка з'явилася тут на 600 - 700 років раніше ніж у Вавилоні. Про характер ассірійських розписів IX-VIII ст. до н.е. можна скласти уявлення по оформленню інтер'єру палацу намісника Шамшилу у провінційному місті Телль-Борсиппе, стіни котрого по прошарку білої

обмазки розписані яскравими картинами полювання, військових битв, життя царедворців.

Приміщення з палацу Тиглатпаласара I були прикрашені рельєфними зображеннями геніїв із головами птахів. Це було характерним для хетто-хурритського мистецтва котре здійснило суттєвий вплив на Ассирію [44, с. 90]. Вавилонські художники як правило цього сюжету не використовували. Загалом цей сюжет підтверджує думку багатьох фахівців щодо взаємного впливу Ассирії і народів Малої Азії, на весь розвиток духовної культури, у тому числі і образотворчого мистецтва. Для Ассирії і її художніх творів був притаманний особливий підхід до образу людини - намагання створити ідеал мужності й краси. Такий ідеал як правило втілювався у образі царя-переможця.

Як правило, в усіх мистецьких фігурах стародавніх ассирійців скульптурних та рельєфних підкреслювалася фізична міцність тіла, сила та здоров'я котрі проявлялися у чудово розвиненій мускулатурі тіла, у довгому та густому кучерявому волоссі [43, с. 106]. Портретність у цих творах взагалі ніякої ролі не відігравала, вона лише передавала антропологічний тип пересічного ассирійця. У рельєфних зображеннях до IX ст. до н.е. поступово встановлюється суворий канон - голова людини, нижня частина її тіла та ноги завжди зображувалися у профіль, проте очі

зображували у фас; плечам надавалося специфічне розгортання - ближче до глядачів, а далі вже у фас [68, с. 205].

Прикладом цього може стати статуя володаря Ашшурнацірапала II яка заввишки сягає 06 см., котра була виконана у формі майже правильного неподіленого циліндру. Треба виділити надзвичайну ретельність, із котрою було оброблено камінь; виділяється тут у зображенні людини кожен завиток із зачіски, бороди та вусів, також виділялася кожна деталь одягу людини. Про таке яскраве уявлення яке мав талановитий асирійський художник, розповідає нам статуетка Ашшурнацірапала виготовлена із бурштину, була інкрустована золотом та напівдорогоцінними каміннями [15, с. 70]. Варто відзначити про те, що бурштин був надзвичайно рідкісним для Ассирії. Можливо він потрапив сюди із Фінікії завдяки торговельним відносинам торговців Східного Середземномор'я із народами Балтійського моря. Ассирійці почали створювали новий для них жанр зображень батальних сцен котрий дістав назву "військового". На чисельних рельєфах царських палаців талановиті асирійські митці із надзвичайною майстерністю почали зображували військове життя асирійців. Варто наголосити, що асирійці дістали слави сильних воїнів і торговців на Стародавньому Сході. Їх через це часто саме такими і зображували: у одній руці були терези, а у другій руці був меч.

Тогочасні художники створювали грандіозні батальні картини. На цих картинах асирійське військо змушувало тікати своїх суперників. Рельєфи із палаців і гробниць вражають своєю святковістю, виразністю та простотою, своєю величністю та високою майстерністю. Сучасні мистецтвознавці відзначають один із шедеврів стародавньоасирійського мистецтва - зображення левиці, що реве, котру було пронизано трьома стрілами, вона захищається від тих хто та неї нападає [68, с. 206]]. Відтворивши на плиті цей епізод з полювання, асирійський митець створив скупий, майже стилізований малюнок левиці, завдяки чому композиція викликає захоплення своєю незрівнянною гармонією та красою.

У мистецтві Стародавньої Месопотамії, особливості у мистецтві Ассирії, значну роль відігравала скульптура [31, с. 94]. Скульптурними зображеннями та й цілими композиціями прикрашали багаточисельні храми й палаци, будинки чиновників і військової знаті. Коли тогочасна людина підходила до палацу та біля входу її зустрічали кам'яні колоси крилатих духів - охоронців правителя, тоді людина відчувала себе маленькою крихіткою у цьому світі. Якщо придивитися, можна побачити, що у кожного із зазначених колосів були свої притаманні особливості. Наприклад, крилаті бики мали по п'ять ніг, це означало оригінальний

художній прийом який був розрахований на оптичний обман [31, с. 94]. Талановитий митець навмисне зображував п'ять ніг, враховуючи, те що їх неможливо буде побачити одночасно. Це все робилося із метою продемонструвати священну тварину, котра йде чи стоїть, все залежить від розташування глядача. У залах палаців по стінах тягнулися чисельні та безкінечні скульптурні зображення. Вони тільки трохи виступали на гладкій поверхні стінки, проте контури певних предметів різко окреслювалися різцем майстра. Отже, уся зображена сценамогла прочитуватись без будь яких труднощів. Кожна з деталей такого барельєфа була виконана пластично та точно [25, с. 66]. Тут можна було роздивитись всі деталі одягу, гостроконечні шоломи воїнів, колісниці і конську зброю які були прикрашені багатим та чудовим орнаментом.

Рельєфи котрі були дуже поширені у інтер'єрах палаців й храмів, являли собою таку своєрідну хроніку подій які відбувалися під час правління того або іншого правителя [44, с. 92]. У зображеннях як правило переважали сцени перемоги над ворогом також зображувалися воїни-переможці та обов'язково зображувався натовп полонених ворогів.

Надзвичайно цікавими є сцени із буденного життя воїнів під час військового походу. Тут можна простежити значну кількість дрібних деталей: пташки на гілках і у гніздах, риби у водоймі та таке інше. Люди

зображувалися більшими від коней, а птахи більшими від дерев. Цар зображувався завжди вищим від своїх слуг, а асирійці вищими й могутнішими за своїх ворогів. Усі ці зображення голови подавалися лише у профіль. Зображення царів та їхніх наближених не можуть не вражати своєю силою й величністю, це досягалося рельєфним підкресленим зображенням мускулистих рук і ніг, та сильних, могутніх коренастих людських фігур [72, с. 270].

Ретельна розробка каменю завжди створювала відчуття пишності та парадності зовнішнього вигляду цих фігур. Як правило, асирійські художники розписували настінні барельєфи, що були виконані із дивовижною пластичністю, для того щоби надати їм ще більшої реальності [56, с. 34]. Наразі фарби ледве проглядаються, тепер ми можемо тільки здогадуватись про те, як саме виглядали усі ці розписи на рельєфах [57, с. 64]. Зображення, що дійшли до нас від часів Салманасара III стилістично майже такі самі, про які ми щойно згадували. Вони відрізнялися ще більшою виразністю та спрямованістю, які були надзвичайно характерними для асирійського мистецтва в цілому: розгортання дії у часі і просторі, також документальність зображуваних подій, це по суті доповнювали царські аннали про військові походи й вдалі завоювання всіх оточуючих народів. Рельєфи інколи

супроводжувались і пояснювальними написами [68, с. 207]. Мистецтво періоду правління Саргона II виглядає більш скульптурним, а рельєфи більшою мірою опуклими [68, с. 207]. Прикладом цього може бути рельєфне зображення самого володаря Саргона II, котрий несе на своїх руках жертвне козеня. Інколи зустрічаються також зображення людей, що були у неоднаковому масштабі. Різноманітною також була тематика військових сцен: поряд із епізодами бою, облоги й катування полонених зустрічалися також сцени пограбування ворожого міста, це дозволяло зображувати деталі військового побуту та особливостей життя воїнів. Попри ці сцени можна також побачити детальні зображення будівництва різних жител та оборонних споруд, все це було на фоні розвитку деталізації й документалізації різних зображень [51, с. 107].

У період правління Синаххериба наступив черговий етап у розвитку асирійського мистецтва. Фігури починають різко зменшуватися у розмірах, це дозволяє розташувати їх на одній плиті, у більшій кількості. Так, наприклад на рельєфі, який зображує перевезення кам'яного бика на площині у 15 кв.м., було розміщено більше ніж 120 фігур. У цій композиції постать царя не займала центральне місце, вона була розташована збоку та не виділялася масштабно. Введений був тут також

елемент пейзажу, котрий відіграє у цій композиції роль орнаменту [32, с. 98].

Пейзажі на цих рельєфах Синаххериба можуть слугувати та задля характеристики місця дій: у одному із них зображена кіннота, що спускається схилами гір [16, с. 41]. Тут, на фоні гір і лісів, всі вершники були зображені крихітними фігурками, а у долині, на передньому плані зображені гори, що були вкриті хвойними деревами, а ще далі у долині були зображені виноградники. За виноградниками простягається річка, а вдалині було видно дорогу. Над усією цією композицією височіли гори.

Заключним етапом у розвитку всього асирійського мистецтва можна назвати рельєфи на стінах палацу останнього із великих асирійських володарів Ашшурбанапала. У двох різних резиденціях правителя вони дещо розрізнялися за характером. У палаці Синаххериба, який у Ніневії, де жив також Ашшурбанапал, переважно всі рельєфи майже не відрізняються від пам'яток попередніх часів [43, с. 110]. Наприклад, битва під стінами великого міста Сузи та загибель тут еламського царя були яскраво зображені на одному із рельєфів.

У другому палаці, що був збудований у часи правління Ашшурбанапала, рельєфи виглядали вже більш реалістично та значно жвавішими [72, с. 272]. Наприклад, так виглядають сцени, на яких було

зображено арабський похід цього правителя. Надзвичайно характерним є фрагмент із життя військового табору ассирійців.

Справжніми шедеврами цього палацу варто вважати сцени царського полювання на левів [66, с. 10]. Загалом, розвиток композиції у цьому палаці є одним із найвищих щаблів, котрих лише досягло ассирійське мистецтво. Сцени полювання на газелей, де зображувалися невеликі фігурки тварин (дикого кабана, газелей, царського коня тощо) були вільно розміщені у просторі, що передавало відчуття безкрайнього степу та волі. На думку відомого дослідника Б.Б.Піотровського, завершені композиційні групи це був заключний етап розвитку ассирійського палацового мистецтва [66, с. 10]. Науковець зробив гіпотетичне припущення щодо можливості подальшого розвитку ассирійського мистецтва у бік подальшого та остаточного переважання орнаменталізованих прикрас палаців, при умові якби Ассирія не припинила своє існування у VII ст. до н.е. Так, по суті й сталося у Вавилоні у період Нововавілонського царства. Тут впливи ассирійського образотворчого мистецтва були надзвичайно значними.

Проаналізувавши історію архітектури і мистецтва Стародавньої Месопотамії можемо дійти висновку, що вони пройшли доволі довгий

шлях розвитку та справили значний вплив на культуру інших народів
Стародавнього Сходу.

ВИСНОВКИ

Розвиток монументального мистецтва у Стародавній Месопотамії пройшов чотири етапи.

Перший етап припадає на V-IV тис. до н.е., часу, коли будівельна техніка месопотамців знаходилася ще на примітивному рівні розвитку. Від IV тис. до н.е. у Месопотамії розпочинають використовувати цеглу-сирець, що власне і зумовило початок монументальної архітектури простих кубічних форм. У цей час розпочинається храмове будівництво.

Другий етап датується III тис. до н.е., періоду коли починають утворюються перші міста-держави Шумеру й Аккаду. Саме у цей час будуються перші міста з палацами і храми. У цей час народжується і традиція забудови міста, центром котрого стає храм на честь головного божества-покровителя міста. Яскравими прикладами таких міст є найдавніші Ур, Урук, Ереду, Кіш, Лагаш і значна кількість інших міст, котрі наразі вже досліджені або досліджуються археологами.

Третій етап співпадає із піднесенням у II тис. до н.е. двох централізованих держав Месопотамії того часу - Ассирії і Вавилонії. Характерною особливістю архітектури цього періоду було подальше удосконалення будівельної техніки. У тогочасному містобудуванні народилась і закріпилась особлива традиція - міста перебудовувалися й

зростали на старих місцях, на місці старих зводились вже нові будинки. Поряд з тим, місто розросталось хаотично, а вулиці були вузькими та покрученими. З II-ої пол. II тис. до н.е. розпочинається планове містобудування.

Четвертий - останній етап розвитку стародавньомесопотамської архітектури належить до I тис. до н.е., часу у який відбувся злет й падіння двох централізованих держав-вельтнів Месопотамії - Ассирії і Вавилонії. Це був період розквіту будівництва. Поступово виростають величезні та вражаючі своєю архітектурою міста Урук, Вавилон, Ніневія, Дур-Шаррукін, Борсиппа, Ур та інші. Всі вони будуються на гігантських штучних платформах-насипах. Під час будівництва вже використо-вується різноманітна цегла: інкрустована, сирцева, обпалена, поливана, рельєфна тощо. А храми-зіккурати зростають до семи поверхів заввишки. Яскравим прикладом є загальновідомий зіккурат Етеменанкі ("Вавилонська вежа") храмового комплексу Есагілі, котрий сягав заввишки 90 м. Одним із "чудес світу" назвав свого часу Геродот висячі сади Семіраміді вавилонського палацу що належав правителю Навуходоносору II та саме тогочасне казкове місто Вавилон.

Основними будівельними матеріалами у Стародавній Месопотамії були, переважно, глина, пісок та вапняк котрий йшов на скріплюючі

розчини і виготовлення гіпсу. На півночі регіону досить широко використовувалося при будівництві каміння. Переkritтя, здебільшого, у храмах і палацах робили дерев'яними - із кедру й інших порід дерева. На півдні ж Месопотамії досить широко використовували при виготовленні стель та як правило при виготовленні стін у будинках незаможних людей очерет. Переkritтя у житлових будинках робили із сирцевої й обпаленої цегли, викладали їх переважно куполоподібно. Досить оригінальним будівельним матеріалом, на відміну від більшості країн Стародавнього Сходу, був природній асфальт, котрий використовували у якості скріплюючого розчину та як ізоляційний матеріал.

Отже, від IV по I тис. до н.е. монументальне мистецтво Стародавньої Месопотамії пройшло доволі довгий шлях розвитку від примітивних землянок і очеретяних мазанок до величних палаців, храмів, башт-зіккуратів та планового містобудування.

Образотворче мистецтво народів Стародавньої Месопотамії пройшло так само чотири аналогічних етапи свого розвитку, вони хронологічно співпадають із етапами розвитку архітектури.

Для першого етапу була характерною обмеженість знахідок - переважно це рельєфні зображення на кам'яних стелах. Майстри IV тис. до н.е. правильно вже передавали пропорції людського тіла, добре відчували

матеріал. Характерною є також тенденція до передачі індивідуальних рис у межах типажу, а не портрету.

На другому етапі вже починають з'являтися ще невеликі скульптурні зображення із бронзи, вапняка, алебастра, а можливо і з дерева. Тепер можна вже було прослідкувати індивідуальні риси людини яку зображували. Прикладом є статуя начальника житниць Курліля із міста Урука, голова Саргона Стародавнього та скульптурні портрети правителя міста Лагаша Гудеа, всі вони були висічені майже на повний зріст людини.

Третій етап, для Вавилонії був характерний розповсюдженням у палацах і храмах круглої скульптури; а для Ассирії - розповсюдженням переважаючого глибокого рельєфу та розвитком так само круглої скульптури.

Найвищого свого розквіту мистецтво Месопотамії досягло у IX-VII ст. до н.е., саме цей період можна вважати четвертим етапом. Основними характеристиками цього періоду є чіткість та простота, ясність викладення своєї думки художником, намагання зобразити сцени досить детально, із великою точністю. Цей четвертий етап умовно можна поділити на чотири частини-підперіоди.

Перший - це період правління царя Ашшурнасірпала II (883-859 рр. до н.е.). На рельєфах цього періоду зовсім відсутні вказівки на місце та час дії. Також, майже повністю відсутній пейзаж, проте підкреслюються сила м'язів та монументальність образів. Художники переважно висловлювали свою думку через положення фігур та жести.

Другий - це часи правління Саргона II. У тогочасному мистецтві з'являються нові елементи. Фігури рельєфа стають більш опуклими, художники більше своєї уваги приділяли зображенню людей, вже менше підкреслюється сила тощо. Крім того у картинах з'являється пейзаж.

Третій - час, коли художникам та скульпторам періоду правління володаря Синаххериба були притаманні досить складні та багатопланові композиції рельєфів, комплексні й складні пейзажі. Це надзвичайно яскраво прослідковується у сценах полювання на тварин та в батальних сценах.

Четвертий - період правління царя Ашшурбаніпала, котрий був останнім із великих асирійських правителів. У тогочасному мистецтві посилюються реалістичні тенденції відображення життя та дійсності. Діючі особи більшості художніх сюжетів дістають рух. Особливо це помітно у батальних сценах та сценах форсування річок, переходах гірських перевалів тощо. Найвищим досягненням тогочасного

образотворчого мистецтва вважається зображення вбитої царем Ашшурбаніпалом левиці.

Досить специфічним видом стародавньомесопотамського мистецтва тих часів є різьба на печатках котра сягає своїм коріннями ще у часи шумерійської епохи. Різьба ця поступово вдосконалювалася, з часом як у плані техніки виконання, так і у сюжетах зображень. Можна прослідкувати шлях від самого простого геометричного орнаменту аж до зображення сцен із життя тваринного світу та різних міфологічних сюжетів.

Отже, стародавньомесопотамське образотворче мистецтво пройшло досить довгий шлях свого розвитку та залишило по собі помітний відбиток у історії світового мистецтва.

Список використаних джерел та літератури

Джерела

1. Біблія. Перша книга Моисеева.
2. Алпатов М.В. Всеобщая история искусств. Москва: Искусство, 1948. 387 с.
3. Блэк В.Б. Искусство древнего Востока. Ленинград: Искусство, 1986. 82 с.
4. Вавилонская хроника //Хрестоматия по истории древнего Востока /Под ред.В.В.Струве и Д.И.Редера. Москва: Изд. вост. лит., 1963. С.219- 224.
5. Геродот. Исторія в 9-ти книгах. Київ: Наукова думка, 1993. 71 с.
6. Гильгамеш и Агга //Хрестоматия по истории древнего Востока /Под ред. В.В.Струве и Д.И.Редера. Москва: Изд.вост.лит., 1963. С.266-267.
7. Дьяконов И.М. Ассиро-вавилонские источники по истории Урарту //Вестник древней истории. 1951. №3. С. 205-252.
8. Дьяконов И.М. Ураратские письма и документы. Москва: Издательство восточной литературы, 1963. 424 с.

9. Законы вавилонского царя Хаммурапи //Хрестоматия по истории древнего Востока /Под ред. В.В.Струве и Д.И.Редера. Москва: Изд. Вост. лит., 1963. С.196-218.

10. Миф о потопе. Из эпоса о Гильгамеше //Хрестоматия по истории древнего Востока /Под ред. В.В.Струве и Д.И.Редера. Москва: Изд.вост.лит., 1963. С.264-265.

11.Памятники мирового искусства. Искусство Древнего Востока. Москва: Иск-во, 1968. 96 с, 320 ил.

12.Рифтин А.П. Старовавилонские документы в собраниях СССР. Москва: Наука, 1937. 397 с.

Статті, монографії

13. Антонова Е.В. Антропоморфный персонаж на печатях Ирана и Месопотамии //Вестник древней истории. 1991. №2. С. 3-12.

14.Антонова Е.В. Духовная культура и глиптика древнего Двуречья //Народы Азии и Африки. 1986. №6. С.34-51.

15. Афанасьева В.К. Малая история искусств. Москва: Искусство, 1976. 372 с.

16.Афанасьева В.К., Матье М.Э. Искусство древнего Востока. Москва: Искусство, 1968. С.37-41.

17. Бардески К.Д. Месопотамия. Колыбель человечества. Москва, 2010.
612 с.
18. Бартнев И.А., Батажкова И.Я. Очерки истории архитектурных стилей. Москва: Изобр. иск., 1988. 258 с.
19. Башкиров А.С. Антисейсмизм древней архитектуры Месопотамии //Всеобщая история. Выпуск X (XX). 1947. С. 1-20.
20. Белльский А.А. Вавилон легендарный и Вавилон исторический. Москва: Наука, 1971. 319 с.
21. Белявский В. Вавилон легендарный и Вавилон исторический. Москва, 2001. 382 с.
22. Берман Стивен Месопотамия. Энциклопедический справочник. Вече. 2007. 416 с.
23. Билецкий М. Забытый мир шумеров. Москва: Наука, 1980. 397 с.
24. Бшецкий А. Світ народжується в Межиріччі //Всесвіт. 1968. №6. С. 24-28.
25. Блэк В.Б. Искусство древнего Востока. Ленинград: Искусство, 1986.
82 с.

- 26.Блэк В.Б. Монументальные росписи Передней Азии конца IV - первой пол. II тыс. до н.э. //Проблемы развития зарубежного искусства. Сборник научных трудов. Вып.IV. С.35-72.
- 27.Бонгард-Левин Г.М. Древние цивилизации. Москва: Мысль, 1989. 477 с.
- 28.Брентьес Бурхард. От Шанидара до Аккада. Москва: Наука, 1976. 291 с.
- 29.Бунин А.В. История градостроительного искусства. Москва: Изд.лит.по строит.иск-ву и арх-ре, 1953. 529 с.
- 30.Васильев Л.С. История религий востока: Религиозно-культурные традиции и общества. Москва: Высш. шк., 1983. 375 с.
- 31.Всеобщая история архитектуры. Москва: Изд-во лит.по строительству, 1970. 511 с.
- 32.Вулли Л. Ур халдеев. Москва: Мысль, 1961. 255 с.
- 33.Герасимов О. 10 000 километров по Месопотамии. Москва: Мысль, 1968. 142 с.
- 34.Глухов А. У истоков цивилизации //Библиотекарь. 1970. №9. С.12-15.
- 35.Гуляев В.И. Шумер. Вавилон. Ассирия. Москва, 2004. 453 с.

36. Дмитриева И.А. Краткая история искусств. Москва: Наука, 1989.
320 с.
37. Дмитриева Н.А., Виноградова Н.А. Искусство Древнего мира.
Москва: Дет.лит., 1989. 207 с.
38. Дьяконов И.М. Люди города Ура. Москва: Наука, 1990. 426 с.
39. Емельянов В.В. Древний шумер. Санкт-Петербург, 2003. 376 с.
40. Емельянов В.В. Ритуал в Древней Месопотамии. Санкт-Петербург,
2003. 284 с.
41. Жданов С. Месопотамия. Фолио. 2019. 288 с.
42. Замаровський Войтех. Спочатку був Шумер. Киев: Наукова думка,
1983. 207 с.
43. История зарубежного искусства. Москва: Изобразительное
искусство, 1980. 336с.
44. История искусства зарубежных стран: Первобытное общество,
Древний Восток, Античность. Москва: Изобразительное искусство,
1980. 321 с.
45. Керам К. Боги, гробницы, ученые. Москва: Наука, 1960. 272 с.
46. Кленгель-Брандт Э. Вавилонская башня. Москва: Наука, 1991. 157 с.
47. Кленгель-Брандт Э. Путешествие в древний Вавилон. Москва:
Наука, 1979. 259 с.

- 48.Клима И. Общество и культура древнего двуречья. Прага: Знание, 1957. 207 с.
- 49.Клочков И.С. Духовная культура Вавилона. Человек, судьба, общество. Москва: Наука, 1983. 207 с.
- 50.Крамер С.Н. История начинается в Шумере. Москва: Наука, 1991. 235 с.
- 51.Къера Эдвард. Они писали на глине. Москва: Наука, 1984. 136 с.
- 52.Липин Л., Белов А. Глиняные книги. Ленинград: Изд-во дет.лит. мин.просв.РСФСР, 1956. 345 с.
- 53.Лосева И.М. Искусство древней Месопотамии. Москва, 1976. 289 с.
- 54.Любимов Л.Д. Искусство древнего мира. Москва: Просвещение, 1971. 319 с.
- 55.Марков Г.Е. История хозяйства и материальной культуры в первобытном и раннеклассовом обществе. Москва: Изд.МГУ, 1979. 302 с.
- 56.Матвеев К., Сазонов А. Земли древнего Двуречья. Москва: Молодая гвардия, 1986. 151 с.
- 57.Матвеев К., Сазонов А. Когда заговорила клинопись. Москва: Молодая гвардия, 1979. 125 с.

- 58.Материалы по истории и теории искусств. Москва: Искусство, 1976.
182 с.
- 59.Матюшкин А.Н. Между Тигром и Евфратом. Москва: Наука, 1979.
138 с.
- 60.Мочалов М. Древняя Ассирия. Москва, 2014. 531 с.
- 61.Начиная знакомиться с историей искусств. Москва: Иск-во, 1979.
178 с.
- 62.Нейхард А.А., Шишова А.А. Семь чудес света. Москва: Учпедгиз
РСФСР, 1963. 123 с.
- 63.Никольский Н.М. Культура древней Вавилонии. Минск: Беларусь,
1969. 184 с.
- 64.Оппенгейм Адольф Лео. Древняя Месопотамия. Москва: Наука,
1990. 316 с.
- 65.Очерки теории и истории изобразительного искусства. Москва: Иск-
во, 1967. 116 с.
- 66.Пиотровский Б.Б. Урарту (Ванское царство). Москва: Изд.вост.лит.,
1959. 280 с.
- 67.Рубинштейн Р.И. О чем рассказывают памятники древнего Востока.
Москва: Просвещение, 1964. 183 с.

68. Садаев Д.Ч. История Древней Ассирии. Москва: Высш.шк., 1979.
247 с.
69. Семь чудес света. Киев: Наук.думка, 1992. 143 с.
70. Струве В.В. Община, храм и дворец //Вестник древней истории.
1963. №3. С.3-21.
71. Тураев Б.А. История древнего Востока. В 2-х т. Ленинград: ОГИЗ,
1935. 361 с.
72. Флиттнер Н.Д. Культура и искусство Двуречья. Москва: Искусство,
1958. 285 с.
73. Церен Э. Библейские холмы. Москва: Наука, 1966, 178 с.
74. Чааб М. Город в песках. Москва: Наука, 1963. 190 с.
75. Чайлд Г. Древнейший Восток в свете новейших раскопок. Москва:
Изд-во иностр.лит., 1956. 380 с.
76. Черняк В.З. Семь чудес и другие. Москва: Знание, 1990. 224 с.
77. Якобсон В.А. Цари и города древней Месопотамии. Москва: Наука,
1974. 322 с.