

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....	4
У истоков. Культура первобытного общества.....	6
Древний Восток: становление видов искусства	13
Античное искусство	34
Цивилизации «долгожители» и их варианты (Индия, Китай, Япония)	53
Мир средневековой культуры. Христианство и ислам.....	79
Заблудившееся во времени: искусство доколумбовой Америки	112
Культура раннего нового времени	120
Пора «надежд и ожиданий»: от Просвещения к революции.....	141
Культура «железного века»: изменение места искусства в жизни общества	162
«Конец века» и поиски нового художественного языка	187
Многоголосье искусства XX в.	193
Вместо заключения. Вперед в прошлое?.....	221
Вопросы и задания	224
Литература	232

ВВЕДЕНИЕ

Предлагаемый читателю текст «Истории мировой художественной культуры» посвящен знакомству с общими тенденциями развития творимого человеком мира, выявлению основных этапов развития искусства, а также определению места и роли искусства в ходе исторического процесса. Содержание курса построено по разделам, соответствующим общепринятой в истории периодизации: первобытное искусство, искусство древнего мира (Древний Восток и античность), цивилизации-долгожители (Индия, Китай), искусство средних веков (отдельные регионы), эпоха Возрождения, Новое время (XVII–XIX вв.), искусство в обществе новейшего времени. Хронологические рамки курса огромны, поэтому изложение материала должно быть сжатым. Автор старалась выявить наиболее важные тенденции, создать эскизный портрет того или иного культурно-исторического явления. Для того, чтобы портрет приобрел большую выразительность, каждая тема снабжена приложениями и комментариями, состоящими из письменных источников-свидетельств, относящихся к характеризруемому периоду, а также отдельных оценок, которые получало искусство рассмотренного периода в памяти потомков.

Вопросы и задания для практических занятий разработаны сотрудницей Радищевского музея Е. Н. Пакалиной, за что ей огромное спасибо. А еще спасибо нескольким поколениям студентов-историков Саратовского государственного университета, чья любознательность заставляла автора искать ответы на интересующие их вопросы и пытаться организовать безграничный объем материала в некую систему.

Объем курса позволяет студентам составить только общий очерк культурной жизни человеческого общества, основными понятиями истории культуры и искусства, дать представление о наиболее значимых этапах развития искусства, месте и роли его в жизни общества в разное время. Среди них особое значение имеют: периодизация истории искусства; произведения искусства как исторический источник; основные понятия, характери-

зующие виды, жанры, стили и стилистические направления. Важным представляется отметить изменение места и роли искусства на разных этапах жизни общества, наличие общих тенденций, характерных для искусства разных народов, переживающих определенные этапы развития, на проявления своеобразия в национальных культурных традициях. Наряду с этим даются некоторые сведения по использованию памятников искусства в качестве *визуальных* источников.

Начиная разговор об истории культуры, следует обозначить важные для решения наших задач исходные понятия, с которыми придется работать, прежде всего, это понятие *культура*. Определений это понятия существует несколько сотен, но для нас удобнее всего то, что было известно еще древним римлянам, которые, собственно, и стали впервые его употреблять. Древние римляне противопоставляли два понятия: «*Натуру*», все, что создано природой, и «*Культуру*», объединяющую все, созданное человеком. Культура возникла вместе с человеком, в ходе параллельно протекавших процессов *антропогенеза* (становления человека, как вида), *социогенеза* (складывания человеческого общества) и *культурогенеза* (зарождения языка, религии, искусства, элементов научных знаний).

В нашем случае внимание будет сосредоточено на той составляющей становления культуры (культурогенеза), которая связана с историей искусства, той формы общественного сознания, которая представляет собой образное (художественное) отражение жизни. Внимание будет сосредоточено преимущественно на *пластических искусствах*. К числу пластических искусств относятся: архитектура, скульптура, все формы изобразительных (живопись, рисунок, графика) и прикладные искусства.

У ИСТОКОВ. КУЛЬТУРА ПЕРВОБЫТНОГО ОБЩЕСТВА

Период становления искусства теряется в глубинах древности, в тех временах, когда происходило становление человека. Этот древнейший этап был и самым длительным. Причем, если достаточно условно можно обозначить его нижнюю границу (верхний палеолит, начавшийся примерно 40 тыс. лет назад), то верхнюю границу трудно определить, потому что ритмы развития человеческого общества не совпадают в разных регионах нашей планеты, и наблюдать проявления первобытной культуры можно в наши дни в жизни называемых отсталых народов. На ранних этапах этого долгого периода происходило формирование современного типа человека, человека разумного (*Homo sapiens*), организация человеческих сообществ, переход от присваивающего к производящему хозяйству. Человек начал формировать свою среду обитания: изготавливать себе одежду, жилище, еду, пытаться понять окружающий мир и свое место в нем.

Становление искусства, то есть образного (художественного) отражения мира, происходило в рамках этих тенденций. Образцы этого искусства сохранились только в виде пещерных росписей и вырезанных из камня маленьких человеческих фигурок. И росписи и скульптуры, очевидно, предназначались для каких-то культовых потребностей. Каменные скульптуры, головы и конечности которых едва намечены, а тела представляют собой утрированно объемные женские формы. Эти «палеолитические Венеры» олицетворяют собой плодородие и, очевидно, должны были обеспечить многочисленность и обеспеченность роду-племени тех, кто их изготовил.

Начальные этапы зарождения изобразительного искусства представлены такими древнейшими памятниками, как пещерные и наскальные изображения каменного века. В рамках одного периода (самого долгого в истории человечества) просматривается

эволюция, изменение того, что и как старались изобразить древние люди. Самые древние из известных изображений обнаружены в разных частях Европы и Азии от Пиренеев (пещера Альтамира) до Урала (Капова пещера). Относятся эти находки к верхнему (то есть позднему) палеолиту, и были созданы примерно 12–15 тысяч лет назад, находятся довольно глубоко в скальной породе, в полной темноте. Так, чтобы добраться до росписей в Каповой пещере, надо пройти почти километр.

Раньше всего, еще в конце XIX века были обнаружены росписи на северо-западе Испании. Это «звериный хоровод», украшающий своды пещеры Альтамира, находящейся в предгорьях Пиренеев. Удивительно точно передан облик зверей: бизонов, кабанов, лошадей, пропорции фигуры, окрас шкуры, характерные позы, манеру держать себя. Каждый образ выглядит удивительно достоверным. Не случайно ученые называют эти изображения «фотографическим реализмом». Вместе с тем отдельные изображения не соотносятся между собой. Напрашивается сравнение с листом набросков, на которых художник произвольно размещает отдельные детали видимого мира. Только в данном случае речь идет о том, что создавалось разными художниками в течение многих столетий (тысячелетий?). Что заставляло древних умельцев в глубоко расположенной пещере, в полном мраке, где невозможно было жить, на неудобно расположенных для работы сводах создавались эти шедевры? Прежде всего, определимся что изображено: животные, вожаденная добыча, то, что можно использовать в пищу, что было так необходимо и так тяжело было добыть.

Глубоко в недрах земли (условно говоря, во чреве, где происходит чудо зарождения жизни) первобытные охотники с помощью магии старались «накликать» своему племени удачу в добывании пропитания. Они обращались к таинственным и всемогущим силам, воссоздавали, причем, в желательном для них, охотников, варианте будущее столкновение со зверем, старались убедить высшие силы в необходимости помощи людям. Вероятно, делалось это с помощью заклинаний, объясняющих

жестов и телодвижений. То, что на некоторых изображениях присутствуют следы ударов, наводят на мысль, что проводилась своего рода репетиция будущей удачной охоты.

Можно предполагать, что действие, призывающее удачу, включало в себя словесные призывы, обращения, обещания, сопровождаемые звуками барабанов, трещоток, свистелок, прыжками, ритмизированными телодвижениями в окружении изображений на стенах и потолке пещеры. Во всем этом можно увидеть зачатки будущих искусств пения, музыки, танца, живопись. До нашего времени дошла малая составляющая этого нерасчлененного (*синкретического*) искусства в виде росписей, местами отмеченных меткими ударами камней и древних копий. Это не только памятник искусства, но и видимое свидетельство первобытной обрядности. Остальное можно домыслить, опираясь на изучение тех народов, культура которых сохранила элементы первобытности.

Спустя тысячелетия по мере того как человеческий ум совершенствовался, его носитель научался мыслить более отвлеченно, абстрактно это проявлялось в создаваемых людьми изображениях. Глубинный смысл оставался прежним — магическое действие, направленное на обеспечение насущных потребностей племени. А вот внешние формы разительно изменились. Художники эпохи мезолита (среднего каменного века, примерно 15–5 тыс. лет назад) мыслят иначе, чем их давние предки времен великого оледенения. Они создают не отдельные изолированные изображения, а тематически организованные композиции, представляющие сцены первобытного быта (прежде всего, сцены охоты) в наскальных росписях Сахары и испанского Леванта.

Художники времен верхнего палеолита старались изображать своих зверей почти в натуральный рост, теперь в среднекаменном веке (мезолите) размер изображаемых фигур варьируется в пределах 5–20 см. Композиции включают многочисленные схематично («ручки, ножки, огуречек, — вот и вышел человек») процарапанные силуэты мчащихся людей и

животных. Зато эти условно изображенные фигурки организованы в общие композиции, объединенные общим замыслом. Вот группа воинов атакует врагов или стало животных, вот стадо, подгоняемое пастухами, вот женщина, забравшись на дерево, добывает мед диких пчел. Отпала потребность пронзать копьём изображённую добычу, достаточно наглядно показать сцену охоты, рассказать об этом в видимых образах.

В конце эпохи нового каменного века (неолита, VI–III тыс. до н. э.) человек, приручил животных, начал возводить (или выкапывать в земле) постройки для жилья, открыв возможности обожженной глины и меди, освоил земледелие. Воспроизведение окружающего мира стало абстрактным, свидетельством чему служат сосуды из обожженной глины, покрытые не фигурными изображениями, но условным процарапанным узором. Керамические горшки, блюда, кувшины надо рассматривать не просто утилитарными предметами быта, но отражением «модели» мира древнего человека. Орнаментальные детали, треугольники гор, волнообразные линии водного пространства, спирали («текучая Вечность»), композиционно привязаны к определенному центру, связаны в разнообразие фигуры, образуя модель вселенной, организованный космос мироздания.

В конце IV тыс. до н. э. (переход к «веку металла») на землях, где основным материалом, с которым работали люди, служил камень, возникла культура мегалитических сооружений. Аллеи каменных столбов-менгиров (Бретань), кольцеобразные в плане конструкции из гигантских каменных глыб, поставленных вертикально и накрытых каменными плитами (Англия). Самое знаменитое из сооружений такого рода, — это Стоунхендж в Англии (I ты. до н. э.). Перед нами первичные *архитектурные формы*. Предполагаемое назначение — совокупность древнего святилища и гигантского астрономического прибора. С точки зрения понимания древнейших архитектурных форм перед нами символически защищенное от внешнего хаоса оградой-стеной и входом-воротами человеком созданного, рукотворного пространства.

В конце этого периода по мере освоения металла появляются небольшие изделия из металла, служившие украшением оружия и экипировки воина и его коня. Обычно изображались сцены схватки между животными или между людьми и животными. Думается, что это не просто украшения, а своего рода обереги, защищающие их носителей от разных опасностей. Представленные на этих изделиях животные узнаваемы, но причудливо изогнуты, деформированы, превращены в орнаментальный узор, полный энергии и напряжения. Материалом служили металл, дерево, войлок.

За этими изделиями закрепилось название «звериный стиль». Ярким образцом такого рода может служить застежка, найденная в одном из скифских курганов. На ней крылатый лев терзает коня. Изломанное, горизонтально расположенное тело жертвы контрастирует с вертикальным извивом пружинистого S-образного взлета фигуры хищника. А все вместе слито в единый динамичный образ.

Сходного облика изделия можно обнаружить у разных народов, обитавших в разных, очень далеко отстоявших между собой регионах по всему пространству Евразии, но находившихся на примерно одинаковом уровне развития, даже, если этот уровень пришелся на разные периоды исторического времени.

Приемы изображения разнятся, но подход один — орнаментизация животных форм. Не из тех ли глубин периода перехода от первобытности к цивилизованности вылетает фантастический китайский дракон? Отголосками «звериного стиля» являются геральдические животные на гербах, национальные орнаменты, государственная символика.

Первобытная культура — самый длительный период в развитие человеческой культуры. В рамках этого периода человек прошел долгий по времени и огромный по достигнутым результатам путь. Этот этап не завершился по настоящее время, поскольку сохраняется в виде культур примитивных народов и отдельных проявлений архаизмов, культурных реликтов в нашей собственной, современной культуре. Особенно заметны

элементы архаической культуры при организации таких событий как рождения, свадьбы, похороны.

Культура первобытности *нераздельна (синкретична)*, она объединяет в единое целое зачатки религиозных верований, пение, танцы, изображение. Кроме того, древнейшая культура *однородна (гомогенна)*, имеет значительное сходство в разных землях. Искусство тех времен не имеет деления на виды: архитектура, скульптура, живопись, музыку, поэзию. В силу разных обстоятельств наши знания об том, каковы были постройки первобытных людей, как они пели и танцевали, отрывочны и приблизительны. Только памятники изобразительного искусства дошли до нас такими, как их создали древние мастера.

ПРИЛОЖЕНИЯ И КОММЕНТАРИИ

«РАНЕННЫЙ БИЗОН» ПЕЩЕРЫ АЛЬТАМИРА

Могучее животное рухнуло наземь. С большой меткостью зафиксировано грузное тело, еще полное яростной силы. Бизон нагнул голову и выставил вперед рога. Характерный горбатый силуэт схвачен в момент мощных усилий поверженного гиганта. Согнутые ноги дают почувствовать, сколько еще в этом теле энергии. Но уже заваливается на бок круп зверя; широко раскрытый глаз, явно преувеличенный в размерах, вызывает ощущение потухающей жизни... свободную эскизность подобных зарисовок животных, переданных в мгновенном движении, сравнивали порою с произведениями импрессионистов.

*Недошивин Г., Петрова О. Сто встреч
в мире искусства. М., 1980, с. 19.*

НАСКАЛЬНАЯ ЖИВОПИСЬ МЕЗОЛИТА

С движением воздуха, с игрой бликов солнца на глади камня гармонирует движение многолюдных сцен охоты, битв, религиозных действий. Не зверь, а человек, вернее — люди в

их коллективном, активном существовании занимают теперь внимание живописца... Здесь нет деталей одежды, нет лиц, нет анатомически правильного построения тел — все подчинено законам подвижного действия...

Семенцова Э. Традиции «Востока» и «Запада» в художественной культуре древнего Средиземноморья // Классическое и современное искусство Запада. Мастера и проблемы. М., 1989, с. 23.

ДРЕВНИЙ ВОСТОК: СТАНОВЛЕНИЕ ВИДОВ ИСКУССТВА

ОБЩЕЕ И ОСОБЕННОЕ В ДРЕВНЕВОСТОЧНЫХ ЦИВИЛИЗАЦИЯХ

На рубеже неолита и века металла человечество вступает в период цивилизации, период возникновения крупных человеческих сообществ, ранних государственных образований. При изучении вопросов этого периода внимание следует сосредоточить на общих тенденциях, отличающих искусство народов земледельческих цивилизаций, возникших в бассейнах больших рек или приморских территорий, в климатических условиях позволяющих людям совместными, организованными усилиями создавать и поддерживать ирригационную систему. Выделив для рассмотрения два из множества вариантов, следует отметить, что сходные черты присутствовали в искусстве разных народов, живших в разных регионах Земли и в разное время, но находившихся на одинаковых этапах развития, то есть имеющих стадиальную общность. Два типа культур древности, различающихся по основному материалу, на котором они базировались: культура камня и культура глины. В рамках этого периода происходило разделение *видов искусств*, в том числе искусств пластических. Бросается в глаза очевидное сходство культовых построек, в частности пирамидальные сооружения возводились в Месопотамии, Древнем Египте, Индии, а также у народов Центральной Америки (древние майя, позднее ацтеки). Говоря о периоде существования древневосточных цивилизаций, важно отметить, что в это время происходило размежевание отдельных видов пластических искусств архитектуры, скульптуры, изобразительного искусства.

КУЛЬТУРА ДРЕВНЕЙ МЕСОПОТАМИИ

Шумеро-вавилонская культура, одна из древнейших на нашей планете зародилась в междуречье рек Тигра и Евфрате в IV тыс. до н. э. и просуществовала до последней трети

I тыс. до н. э. За это время на территории ограниченной двумя отлившимися непредсказуемым характером реками и обрамленной горами непрерывно что-то менялось. Менялись русла рек, менялся этнический состав населения, менялись названия государств и правящие династии, но базовые начала этой культурной общности, выросшей из тростниково-глиняных хижин и обожженных глиняных табличек, покрытых клинописными значками, сохранялись. Это была цивилизация, использовавшая все возможности, которые дает такой материал, как глина.

Главными обязанностями правителей оставалось обеспечение надежности ирригационной системы, оборона своих земель, завоевательные походы, возведение храмов, укрепительных сооружений, дворцов. Все население считалось рабами правителя, а он — первым среди рабов перед лицом богов. Знакомство с культурой Месопотамии позволяет проследить, как зарождались, формировались отдельные виды пластических искусств.

Архитектурные памятники Месопотамии дошли до нашего времени в развалинах и были извлечены на белый свет благодаря археологическим раскопкам. Построены они были из глины, но облик их можно представить и воспроизвести. Сухой климат «законсервировал» отдельные детали, а пустынная местность обеспечила их сохранность. Стены городов возводились из земли и укреплялись кирпичами из необожженной глины.

ДРЕВНИЙ ШУМЕР

Центрами цивилизации шумеров, народа, неведомого происхождения, освоившего болотистую долину между Тигром и Евфратом, стали небольшие города-государства (Ур, Урук, Лагаш и др.), постоянно соперничавшие между собой, но объединенные в единое культурное пространство. Уже с III тыс. до н. э. в центре каждого города на утрамбованных глиняных площадках, приподнятых над уровнем земли строили из необожженных кирпичей храмы и дворцы. Внутреннее их оформление почти не сохранилось. Известны детали настенных росписей и каменных фигур. Один из самых известных и выразительных артефактов

этого времени — это маска богини из Белого храма в Уруке (начало 3 тыс. до н. э.). Сказать — голова богини — нельзя, это вырубленное из куска мрамора лицо, несколько меньше натурального размера. Задняя часть головы отсутствует, видимо это лицо крепилось к плоскости стены, а ныне отсутствующее тело было нарисовано на стене или прочерчено в виде плоского рельефа. Тем самым создавался эффект выступающей, выходящей из стены фигуры. Лицо не вполне соответствует шумерскому типу: продолговатый овал, маленький подбородок, огромные глаза печально смотрят пустыми глазницами. Трудно представить, как смотрелось это лицо, когда в глазницах были вставлены камни. Скульптурой в классическом понимании назвать это прекрасное изделие, наверное, нельзя...

Найденные в гробницах правителей Ура предметы, украшенные золотом, серебром, лазуритом, перламутра, трудно назвать скульптурами, это скорее макеты. Например, фигурка стоящего на задних ногах, опираясь на древесные ветви, «козла в зарослях» (3 тыс. до н. э.), выполненная очень натуралистично, переливается золотом и лазуритом.

Так называемый «штандарт войны и мира» представляет собой две инкрустированных декоративных панели, каждая из которых, имея размер примерно 22 на 50 см, украшена мозаикой из ракушек и лазурита на битуме. На одной панели изображены сцена сражения и захвата пленных, на другой — пиршество победителей. Каждое изображение, расположенное в три яруса, состоит их череды равномерно распределенных фигур, голова и ноги каждой из которых представлены в профиль, а туловище — в фас. Одни ученые полагают, что этот предмет его выносили на поле боя в качестве своеобразного стяга, другие видят в нем стенки укладки для арфы.

Известны многочисленные фигурки людей, изготовленные из камня. Чаще всего это изображения «молящегося» (*адоранта*), которые было принято дарить храмам, чтобы каменное, «второе я» человека, имя которого для верности записывалась на плече фигуры, мог постоянно обращаться к богам. Адоранты представляют собой стоящие или сидящие фигуры, высотой 30–40 см

со сложенными руками, большими (внемлющими) ушами и умилно возведенным взглядом. Выразительность глазам придавала инкрустация.

В конце III тыс. до н. э. (ок. 2300 г. до н. э.) на юге междуречья обосновались аккадские племена семитского происхождения. Значительная часть территорий была объединена под властью Саргона Древнего, опиравшегося не на старую аристократию, а на энергичных «новых людей». Вероятно, в этот период расцвета появилось «Сказание о Гильгамеше» («все видевшем»), древнейшая эпическая поэма, герой которой, получеловек-полубог, борется и побеждает многочисленных чудовищ, ищет смысл жизни, переживает потерю друга, осознает неотвратимость смерти. Древний мудрец, которого посещает Гильгамеш, рассказывает ему историю о потопе, который чуть не погубил род человеческий. Поэма была записана клинописью на глиняных табличках. Клинописная система письменности была общей для говоривших на разных языках народов Месопотамии.

Что касается развития архитектурных форм, то в этот период храмы начали расти вверх, появились *зиккураты*, трех, а позднее семиярусные ступенчатые пирамиды, увенчанные храмами, к которым вели лестницы-пандусы. Нижний ярус окрашивался битумом в черный цвет, второй — в красный цвет, а третий — в белый. Зиккурат напоминал свое формой рукотворную гору, и, одновременно, он был лестницей вверх, служил олицетворением связи неба и земли.

Несомненно, основные задачи искусства были связаны с обслуживанием культа, многочисленные миниатюрные цилиндрические печати, украшенные резьбой с изображениями богов, людей и животных свидетельствуют об торгово-предпринимательской деятельности обитателей Шумера и Аккада.

ДРЕВНЕВАВИЛОНСКОЕ ЦАРСТВО

Со II тыс. до н. э. главными соперничающими политическими силами в Месопотамии стали Вавилон и Ассирия, поочередно переживавшие периоды подъема. Один из правителей Старовавилонского царства, царь Хаммурапи, пра-

вивший в XVIII в. до н. э., прославился тем, что в годы его правления был принят первый писанный кодекс законов. Текст законов вырезан на стеле из диодорита (2, 25 м) верхняя часть которой украшена рельефом, изображающим Хаммурапи, предстоящим перед богом солнца Шамаша. Хаммурапи, подняв согнутую в локте руку, дает обещание следовать дарованным богом законам.

Ближе к концу II тыс. до н. э. Месопотамия переживает вторжение многочисленных племен арамеев, халдеев, «народов моря». В плане технологическом это было время окончания эпохи бронзы и начало железного века.

ИСКУССТВО АССИРИИ

Не удивительно, что на первый план выходит воинственное Ассирийское царство. В Ассирии IX–VII вв. до н. э. наряду с храмовым строительством большое место занимает строительство грандиозных царских дворцов, возведенных на каменных платформах. А в искусстве доминирующей темой становится прославление военной мощи победоносных царей. В рельефах присутствует, украшающих дворцовые залы, заметен подход композиционной нерасчлененности, повествовательности, который был свойственен миниатюрным каменным печатям шумерской эпохи. Основная тема рельефов — изображения торжества царя в качестве победителя врагов (в битвах) или зверей (на охоте).

При входе во дворец помещены были гигантские (более 4 м) фигуры *шеду* (крылатые быки и львы с человеческими головами). Выражение лиц шеду спокойны, взгляд их миндалевидных глаз устремлен в бесконечность, плотно сжатые губы скрыты в тщательно завитых в мелкие кольца бородах. Передняя часть этих фигур представляет собой круглую скульптуру, а задняя — высокий рельеф. Фигуры шеду воспринимались торжественно предстоящими для того, кто подходил к ним. Но, когда человек проходил между каменными изваяниями, они как бы начинали двигаться навстречу входящему. Это впечатление создавалось за

счет того, что скульптор добавил еще по одной конечности, видимой только сбоку, то есть тому, кто проходит непосредственно мимо скульптуры.

Внутренние покои длинных, высоких дворцовых помещений украшены рельефами, выполненными на алебастровых плитах и изображающих сцены торжественных шествий и царских охот. Обобщенность, скульптурных форм, подчеркнутая плоскостность рельефных изображений усиливают впечатление торжественности, несокрушимости, отстраненности. Искусство Ассирии периода расцвета можно рассматривать как придворно-парадное, обслуживающее потребности светских правителей.

НОВОВАВИЛОНСКОЕ ЦАРСТВО

В конце VII в. до н. э. первенство на некоторое время вновь переходит к Вавилону, крупнейшему торговому и религиозному центру Двуречья. Город Вавилон времен своего недолгого (около 100 лет) расцвета был окружен широким, заполненным водой рвом, огражден двумя массивными стенами (наружная стена высотой примерно в пятиэтажный дом, а внутренняя еще выше). Это огражденное пространство состояло из широких прямых центральных улиц, обрамленных многочисленными храмами (их было несколько сотен), узеньких пыльных переулков, застроенных глинобитными домишками, лавочками, мастерскими, харчевнями, может рассматриваться как воплощение рукотворного мира, созданного людьми. В окрестностях города не было ни деревьев, ни камня. Все постройки возводились из кирпичей, высушенных на солнце или обожженных на огне. В последнем случае приходилось расходовать дорогую древесину, привозимую издалека.

Проходом между природным миром и миром, созданным человеком, служили четверо городских ворот. Выходившие на запад ворота были посвящены богине Иштар. Эти ворота представляют собой четыре массивные, квадратные в плане башни,

между которыми находятся арочный вход (архитектурное новаторство вавилонских мастеров), за которым начинается дорога процессий.

На ярком солнце взгляд путника радовали лазоревые стены привратных башен, облицованные керамическими плитками. На синем фоне эффектно выделялись рельефные бело-желтые и желто-коричневые изображения вереницы быков и драконов. Вступая на дорогу процессий, путник продолжал двигаться вдоль высоких стен, украшенных на высоте человеческого роста синим керамическим фризом, на котором разворачивалось шествие львов-охранителей.

Дорога процессий вела к семиярусной башне, своего рода священной лестнице, соединяющей землю и небо. У подножия зиккурата находился храм, где хранилась выкованная из золота статуя бога Мардука, на верхней площадке в небольшом святилище обитал живой ящер, воплощение Мардука. Каждый ярус (ступень) была окрашена в особый цвет, а на верхнем, «золотом» ярусе, по некоторым свидетельствам росли пальмы. Эта гигантская «лестница в небо» вошла в историю как «вавилонская башня».

Стилистически вавилонские памятники близки ассирийским, но в них отсутствует темы войны, охот, прославление царей. В жизни Вавилона главное значение принадлежало не царям, а жрецам. Цари Вавилона получали власть из рук жрецов, а выполняли по преимуществу военные функции защиты государства.

Особо следует упомянуть о том, что все рукодельные чудеса Вавилона (храмы, ткани, ковры, кованые изделия, Вавилонская башня) в глазах современников уступали перед таким творением человеческих рук, как «висячие» сады. Растения в глиняном городском пространстве практически отсутствовали. Исключением были искусственно возведенные близ царского дворца «висячие сады», расположенные на специально построенных террасах. Для того, чтобы высоко под жарким солнцем привольно росли гранатовые деревья, украшенные гроздьями фиников пальмы,

шуршали листвой смоковницы, наливались сладостью виноградные гроздья, рабы днем и ночью вращали гигантское колесо с подвешенными кожаными мешками, черпавшими воду из реки Евфрата. Неудивительно, что это рукотворное зеленое чудо, получившее название «сады Семирамиды», было признано древними одним из чудес света, кстати сказать, просуществовавшим многие столетия.

Политический и культурный расцвет Нововавилонского царства продлился недолго. В октябре 539 г. до н. э. персидские войска без боя заняли эту мощную цитадель, что привело к утрате Месопотамией политической самостоятельности.

ИСКУССТВО АХЕМЕНИДСКОГО ИРАНА

Расположенное к востоку от Месопотамии Иранское плоскогорье его резко континентальным климатом, богато полезными ископаемыми, но бедно водой. В середине VI в. до н. э. Кир Ахеменид, правитель персов (одного из местных этносов) создал мощное государство, объединившее земли Ирана, Месопотамии, Малой Азии. Его наследники раздвинули пределы царства до Египта. Культурные традиции завоеванных народов оказали огромное влияние на искусство времен Ахеменидов.

Древняя религия Ирана строилась на признании противоборства двух начал в жизни светлого, доброго и темного, злого, которые постоянно борются между собой. Эта религия не знала изображений, не требовала храмов. Благому свету поклонялись под открытым небом, у алтаря, украшенного золотым диском, символом светлого начала, перед которым горел неугасимый огонь, питаемый газом, идущим из-под земли.

Отсюда особенность, отличающая искусство древнего Ирана, которое было направлено не на обслуживание культа, а на прославление земных правителей. Плененные мастера из разных стран возводили дворцовые комплексы в Персеполе и Сузах. Сами персы в этих работах участия не принимали, они были воинами и только воинами. Однако удивительным обра-

зом из множества культурных составляющих сложилась уникальное парадное придворное искусство персидской державы.

Самым известным культурно-историческим памятником искусства древней Персии является Персеполь, город и дворцовый комплекс, который только условно можно назвать столицей, потому что царь и его окружение приезжало сюда на недолгое время только для торжественного празднования нового года. Царская резиденция, огражденная от собственно города стеной из сырцового кирпича, находилась на платформе высотой 12 м и площадью 450 на 300 м. Платформа была вырублена в скальном массиве и укреплена каменными блоками. Подняться на платформу можно по пологой лестнице, оформленной раскрашенными рельефами с изображениями борющихся зверей и торжественной процессии воинов и данников. Шествия, череда важно выступающих, лишенных индивидуальности фигур, — это постоянный мотив рельефов. Наверху вход на территорию комплекса охраняли гигантские (8 м) крылатые быки с человеческими головами, образы, заимствованные из ассирийского искусства.

Постройки, главной из которых был парадный приемный зал (*анадана*), размещались по две стороны платформы. Этот огромный зал был построен на выступе скалы и возвышался над всем остальным. Внешние стены зала были из сырцового кирпича, крыша держалась не столько на этих массивных стенах сколько на 36 стройных восемнадцатиметровых колоннах. Капители колонн представляли собой сдвоенные полуфигуры животных: львов, быков, фантастических существ. На них были уложены кедровые балки, поддерживавшие крышу здания. Между стеной и крышей находились световые проемы, поэтому огромный зал был пронизан светом и воздухом.

Расцвет державы Ахеменидов продолжался около двух веков, в 330 г. до н. э. Великолепный Персеполь был сожжен войсками Александра Македонского. Это было не просто торжество победителей, это была демонстрация неприятия другой культуры. Однако спустя очень малое время Александр «возьмет

на вооружение» многое из этой культуры, сам облачится в пышные одежды персидских царей, приблизит к себе представителей персидской знати и введет персидский придворный этикет.

Народы древних городов Месопотамии, дали человечеству письменность, культуру городского строительства, древнейший правовой кодекс. Ученые археологи XIX–XX вв. открыли миру памятники этой культуры, но значительная часть их была разграблена и разрушена в ходе нескольких американских агрессий начала XXI века.

ПРИЛОЖЕНИЯ И КОММЕНТАРИИ

РАССКАЗ О ПОТОПЕ

«Я открою, Гильгамеш, сокровенное слово
И тайну богов тебе расскажу я...

Богов великих потоп устроить склонило их сердце»...

Едва занялось сияние утра,

С основания небес встала черная туча.

Адду гремит в ее середине,

Шуллаг и Халиш идут перед нею,

Идут гонцы горой и равниной.

Эргаль вырывает жерди плотины,

Идет Нинурга, гать прорывает...

Что было светлым — во тьму обратилось,

Вся земля раскололась как чаша.

Первый день бушует Южный ветер,

Быстро налетел, затопляя горы,

Словно войною настигая землю.

Не видит один другого,

И с небес не видать людей...

При наступлении дня седьмого

Буря с потопом войну прекратили...

*О все видавшем // Поэзия и проза
Древнего Востока. М., 1973, с. 212–213.*

АССИРИЙСКИЕ РЕЛЬЕФЫ «ЦАРСКАЯ ОХОТА»

В рельефах много движения, много драматических ситуаций, много живой динамики: скачут кони, с силой натягивают луки охотники, рычат, бьют лапами, падают в предсмертных конвульсиях хищники.

И вместе с тем изображения обобщены, даже в чем-то схематизированы: скульптор работает крупными массами; контуры очерчены жестко, фигуры массивны, движения при всей их стремительности угловаты и как-то неповоротливы, отдельные композиции подчинены строго выдержанному ритму...

В этих сценах языком простыми, быть может, даже наивным, но сильным и мужественным рассказано о торжестве человека над стихийными силами, олицетворенными в обликах яростных хищников... Здесь, правда, утверждение человеческой силы уже слилось с утверждением могущества властителя...

*Недошивин Г., Петрова О. Сто встреч
в мире искусства. М., 1980, с. 22–23.*

ЗНАЧЕНИЕ ВОРОТ В АРХИТЕКТУРЕ ДРЕВНЕГО ВОСТОКА.

Вход в сооружениях древнего Востока всегда выделяли, ибо он является пограничным объектом, расположенным на месте взаимопроникновения внешнего ми и внутреннего пространства. Он обладает специфической функцией обеспечивать проницаемость границ обжитого космоса враждебного хаоса... Внешний мир ассоциируется у древних с враждебным и опасным хаосом, тогда как огражденное, обжитое, упорядоченное человеком архитектурное пространство представляется безопасным... находящимся под покровительством богов.

*Белинцева И. Ворота: Древний Восток // Юный
художник, 2002, № 5, с. 20.*

Конец ознакомительного фрагмента.

Приобрести книгу можно

в интернет-магазине

«Электронный универс»

e-Univers.ru