**ИСКУССТВО ДРЕВНЕГО ВОСТОКА**

Постепенное развитие производительных сил и разделение труда создали в рамках первобытного общества необходимые условия для перехода к рабовладельческому строю, который был исторически необходимым и имел по сравнению с предыдущей эпохой прогрессивное значение в развитии человеческого общества, послужив основой дальнейшего роста производительных сил и культуры. В плодородных долинах Нила, Тигра и Евфрата возникли первые государства.

В этот период возникла письменность и были разработаны разные ее системы (иероглифы, клинопись и др.); появились зачатки научных знаний в области математики, астрономии, медицины; зародились элементы философских воззрений.

Египетские пирамиды, зиккураты Месопотамии, дворцы и храмы не только возвеличивали небесных и земных владык, но являлись свидетельством высокой художественной одаренности древних народов, достижением их гигантского коллективного труда.

В Древнем Востоке получили развитие скульптура и живопись, существовавшие в большинстве случаев в синтезе с монументальным зодчеством, а также прикладное искусство. Синтез изобразительных искусств, в котором доминирующее значение имела архитектура, был особенностью и вместе с тем существенным достижением художественной культуры древневосточных народов.

Характерной чертой изобразительного искусства Древнего Востока явилась выработка канонов художественного изображения, которые в дальнейшем и тормозили развитие искусства, но на ранних этапах способствовали сложению и совершенствованию мастерства древневосточных художников. Было выработано и получило развитие определенное понимание пластической формы, композиции, ритма. Художники научились изображать события в их связи и единстве. Значительный технический прогресс в искусстве обусловили серьезные успехи в овладении материалом архитектуры, скульптуры и живописи.

**Искусство Древней Месопотамии**

На юге Междуречья в начале III тысячелетия до н. э. возникли древнейшие рабовладельческие города-государства – сначала Шумер, а позже Аккад. Во II тысячелетии до н. э. вавилонский царь Хаммурапи подчинил своей власти Шумер и Аккад. Так образовалось Вавилонское царство. На севере, по среднему течению Тигра, находилось другое рабовладельческое государство – Ассирия.

**Основные этапы развития искусства Месопотамии:**

* **Шумерская цивилизация** (начало III тысячелетия до н. э., города Обейда, Урук, Эриду)
* **Аккадская цивилизация** (середина III тысячелетия до н. э., город Аккад)
* **Шумеро-Аккадская цивилизация** (конец III тысячелетия до н. э., города Сузы, Лагаш, Урук)
* **Первая Вавилонская Империя** (XVIII–XVI вв. до н. э., город Баб-илум)
* **Ассирийская империя** (XIV–VII вв. до н. э., города Хорсабад,   
  Ниневия)
* **Вторая Вавилонская (Нововавилонская) Империя** (VI–IV вв.   
  до н. э.)

Древняя Месопотамия по праву может считаться колыбелью человеческой цивилизации. Ограниченное число сохранившихся памятников искусства и письменных источников во многих случаях не дает возможности исчерпывающе объяснить все явления искусства. Особенно сложно представить ранние периоды развития искусства, но все же достаточно данных, чтобы проследить пути развития искусства Древней Месопотамии.

***Искусство Шумера и Аккада***

Наиболее древней и лучше всего изученной культурой является культура племен и народов, проживавших в городах Обейда, Урук, Эриду.

О древнем храмовом зодчестве шумерийских городов дают представление развалины храма в Эль-Обейде (2600 г. до н. э.), посвященного богине плодородия Нин-Хурсаг. Храм стоял на высокой платформе, сложенной из плотно утрамбованной глины. Стены платформы и святилища были расчленены вертикальными выступами, подпорные стены платформы были обмазаны в нижней части черным битумом, а вверху побелены и таким образом членились также и по горизонтали. Создавался ритм вертикальных и горизонтальных сечений, повторявшийся и на стенах святилища, правда в несколько иной интерпретации. Здесь вертикальное членение стены прорезывалось по горизонтали лентами фризов.

Вдоль стены, в нишах между выступами стояли выразительные медные фигурки идущих быков. Выше поверхность стены украшали три фриза, находившиеся на некотором расстоянии один от другого: горельефный с выполненными из меди изображениями лежащих бычков и два с плоским мозаичным рельефом, выложенным из белого перламутра на черных шиферных пластинках.

Основным строительным материалом построек Месопотамии служил кирпич-сырец, значительно реже обожженный кирпич. Конструктивной особенностью монументального зодчества было идущее от 4 тысячелетия до н.э. применение искусственно возведенных платформ, что объясняется, возможно, необходимостью изолировать здание от сырости почвы, увлажняемой разливами, и вместе с тем, вероятно, желанием сделать здание видимым со всех сторон.

Другой характерной чертой, основанной на столь же древней традиции, была ломаная линия стены, образуемая выступами. Окна, когда они делались, помещались в верхней части стены и имели вид узких щелей. Здания освещались также через дверной проем и отверстие в крыше.

Шумерийцами был создан *зиккурат* – своеобразный тип культовых построек, в течение тысячелетий занимавший видное место в архитектуре городов Передней Азии. Зиккурат возводился при храме главного местного божества и представлял высокую ступенчатую башню, сложенную из кирпича-сырца; на вершине зиккурата помещалось небольшое сооружение, венчавшее здание, – так называемое «жилище бога». Своей монументальностью зиккурат напоминает пирамиды Египта.

Большим совершенством в Древнем Шумере отличалась металлопластика и другие виды художественного ремесла (погребальный инвентарь «царских гробниц» 27–26 вв. до н. э.). В гробницах найдены также образцы мозаичного искусства, среди которых лучшим является так называемый «штандарт»: две продолговатые прямоугольные пластинки, укрепленные в наклонном положении наподобие крутой двускатной крыши, сделанные из дерева, покрытого слоем асфальта с кусочками ляпис-лазури (фон) и раковинами (фигуры).

Лучшим образцом скульптурного рельефа Шумера является стела Эаннатума, получившая название «Стелы Коршунов». (25 в. до н. э.). Человеческие фигуры одинаковы, статичны, их разворот на плоскости условен: голова и ноги повернуты в профиль, в то время как глаза и плечи даны в фас. Возможно, такая трактовка объясняется (как и в египетских изображениях) стремлением показать человеческую фигуру так, чтобы она воспринималась особенно наглядно.

Большую ценность для истории искусства имеют памятники глиптики, то есть резные камни – печати и амулеты. Они часто заполняют пробелы, вызванные отсутствием памятников монументального искусства, и позволяют полнее представить развитие искусства Двуречья. Печати-цилиндры, относящиеся ко времени Шумера, весьма разнообразны. Излюбленными сюжетами являются мифологические, чаще всего повествуют о Гильгамеше – герое непобедимой силы и непревзойденной смелости. Встречаются печати с изображениями на темы мифа о потопе, о полете героя Этаны на орле к небу за «травой рождения» и др.

Для печатей-цилиндров Шумера характерна условная, схематичная передача фигур людей и животных, орнаментальность композиции и стремление заполнить изображением всю поверхность цилиндра. Как и в монументальных рельефах, художники строго придерживаются расположения фигур, при котором все головы помещаются на одном уровне, отчего животные представлены стоящими на задних лапах. Часто встречается на цилиндрах мотив борьбы Гильгамеша с хищными животными.

В искусстве Аккадского царства получили развитие реалистические тенденции. Одним из лучших произведений этого времени является победная стела царя Нарамсина, повествующая о его победе над горными племенами.

В изображениях появляется единство и ясность композиции, создается впечатление движения и пространства, появляется пейзаж, реалистичность в трактовке человеческих фигур.

Новые черты приобретает и круглая скульптура, (голова Саргона I) –суровая реалистичность в передаче черт лица, тщательная проработка элементов боевой амуниции.

В печатях времени Аккада одним из основных сюжетов остается Гильгамеш и его подвиги. Характер миниатюрных рельефов тот же, что и в монументальном рельефе – симметричное расположение фигур, четкость и ясность в композиции, стремление естественно передать движение, тела людей и животных моделированы объемно, подчеркнута мускулатура, в композицию введены элементы пейзажа.

***Искусство Вавилона и Ассирии***

На многих архитектурных и скульптурных памятниках вавилонян и ассирийцев видны следы раскраски. Глазурованные кирпичи из облицовки зданий до сих пор сохранили свои яркие цвета. Поэтому, хотя у нас нет картин того времени, написанных на стенах или досках, мы все же имеем некоторое представление и о живописи древних жителей Междуречья.

Археологические раскопки (особенно в царских могилах) свидетельствуют о высоком уровне развития ювелирного искусства.

Памятников изобразительного искусства Древнего Вавилона до нас дошло очень мало. Лучшим из сохранившихся произведений вавилонского искусства является диоритовый рельеф, венчающий свод законов царя Хаммурапи (1792–1750 гг. до н. э.). На стеле изображен бог, сидящий на троне и царь Хаммурапи, принимающий жезл и магический круг – символы власти. Фигура царя меньше фигуры бога, изображение канонически скованно и торжественно.

Зданий времен Хаммурапи не сохранилось. Но благодаря раскопкам можно судить, как выглядел Вавилон VII–VI вв. до н. э. Город был обнесен высокой зубчатой стеной с башнями и воротами. *Главные ворота богини Иштар* имели форму арки и были облицованы глазурованными кирпичами. На синем фоне изображены фантастические белые и желтые драконы и быки. За воротами находился храм бога Мардукассемиэтажной ступенчатой башней – *зиккуратом,* который *был основной архитектурной формой вавилонских храмов.*

О высоком искусстве вавилонских архитекторов свидетельствуют развалины *висячих садов,* украшавших дворец царя Навуходоносора II (VI в. до н. э.), которые он возвел для своей любимейшей жены. Высокие сводчатые арки из кирпича были расположены уступами друг над другом, образуя террасы. Поверх кирпича налит асфальт, на котором помещались свинцовые плиты, а на них насыпана земля и посажены деревья и кусты.   
В безлесной Вавилонии висячие сады производили необыкновенное впечатление. Недаром древние греки считали их одним из семи чудес света.

К северу от Вавилона, в Ассирии, археологи также раскопали несколько городов, где были царские дворцы. И если каждый город был хорошо укрепленным местом, то дворец можно было назвать крепостью в крепости. Столица Саргона II (VIII в. до н. э.) так и называлась *Дур-Шаррукин,* что значит *Крепость Саргона.* Дворец стоял на высоком, искусственно насыпанном холме. Фасад дворца, его толстые стены были укреплены большими выступами, а в образованных ими нишах стояли статуи. Две из них одинаковы – это *два могучих великана,* каждый из которых держит одной рукой льва, как котенка. По-видимому, это изображен Гильгамеш, победивший страшного льва.

По бокам у входа во дворец стояли огромные *статуи крылатых быков с* человеческими головами – *шеду –* стражи, охраняющие дворцовые врата (712–707 гг. до н. э.). Каждый, кто подходил ко дворцу видел шеду в фас – голову, грудь и две ноги. Смотрящему на шеду в профиль, начинало казаться, что бык шагнул вперед. Ассирийский скульптор добился этого, сделав быку пять ног! Спереди видны две ноги, а сбоку – четыре. А если бы не пятая нога, то в профиль бык казался бы треногим.

Особую нарядность придавала дворцу облицовка стен разноцветными глазурованными кирпичами. На синем или голубом фоне были изображены белые и желтые розетки, листья, цветы, деревья, животные. Но самыми интересными и произведениями были *ассирийские рельефы,* украшавшие стены дворцов.

Ассирия была могущественной военной державой, ее походам и завоеваниям не было конца, поэтому и на дворцовых рельефах изображены в основном военные сцены, прославлявшие царя-полководца. Все сцены реалистичны, человеческие фигуры изображены в профиль, особенно привлекает внимание сильно подчеркнутая мускулатура рук и ног.

Эти памятники являются бесценным источником для изучения истории, жизни и быта древних, давно исчезнувших народов.