**ИСКУССТВО ШУМЕРА И АККАДА**

**ИСКУССТВО**

**СТАРОВАВИЛОНСКОГО**

**UAPCTBA**

**ИСКУССТВО ХЕТТОВ И ХУРРИТОВ**

**ИСКУССТВО АССИРИИ**

**ИСКУССТВО**

**НОВОВАВИЛОНСКОГО**

**UAPCTBA**

**ИСКУССТВО ИМПЕРИИ АХЕМЕНИЛОВ**

**ИСКУССТВО ПАРФИИ**

**ИСКУССТВО ИМПЕРИИ САСАНИДОВ**

Территория Передней Азии включает в себя очень разные природ­ные зоны: Междуречье — долину рек Евфрата и Тигра, которую гре­ки называли Месопотамией, полуостров Малая Азия и примыкаю­щие к нему горные районы, восточное побережье Средиземного моря, Иранское и Армянское нагорья. Народы, населявшие в древ­ности этот обширный регион, одними из первых в мире основали города и государства, изобрели колесо, монеты и письменность, создали замечатель­ные произведения искусства.

Искусство древних народов Передней Азии может показаться сложным и загадочным: сюжеты, приёмы изображения человека или события, пред­ставления о пространстве и времени были тогда совершенно иными, чем теперь. Любое изображение содержало в себе дополнительный смысл, вы­ходящий за рамки сюжета. За каждым персонажем стенной росписи или скульптуры стояла система абстрактных понятий — добро и зло, жизнь и смерть и т. д. Чтобы выразить это, мастера прибегали к языку символов; ра­зобраться в нём современному человеку непросто: Символикой наполнены не только сцепы из жизни богов, но и изображения исторических собы­тий: их понимали как отчёт человека перед богами за свои деяния.

История искусства стран древней Передней Азии, начавшаяся на рубе­же IV—III тысячелетий до н. э. в Южном Междуречье, охватывает огромный период — несколько тысячелетий.

**ИСКУССТВО ШУМЕРА И АККАДА**

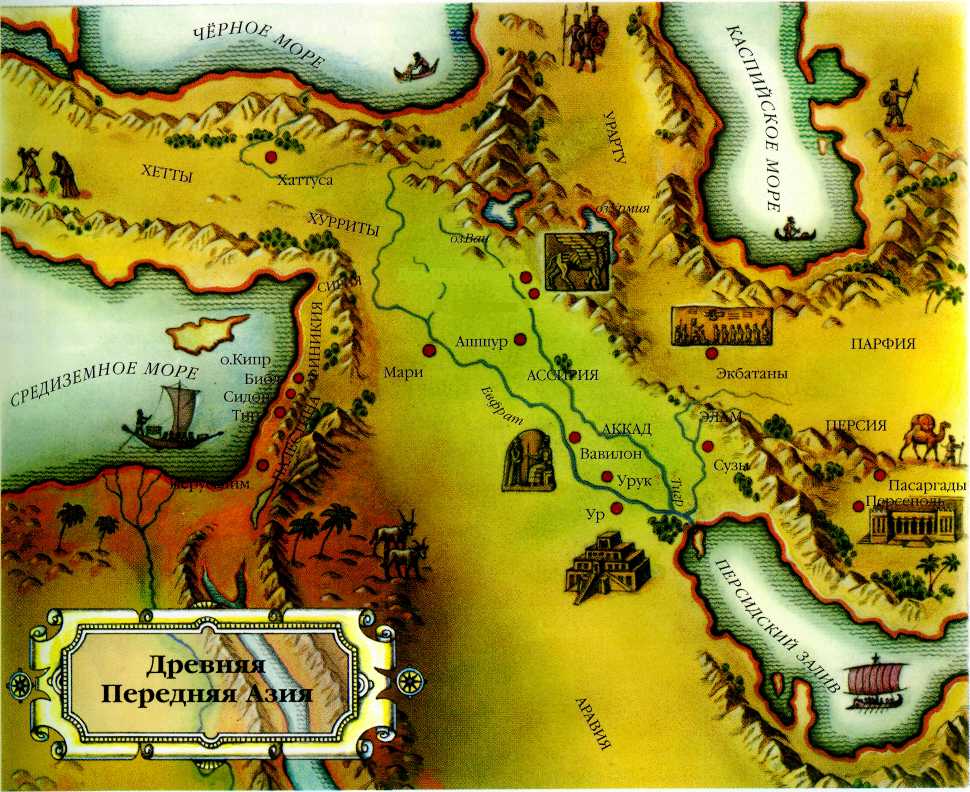
Шумеры и аккадцы — два древних народа, которые создали неповтори­мый исторический и культурный облик Междуречья IV—III тысячеле­тий до н. э. О происхождении шуме­ров нет точных сведений. Известно только, что они появились в Южной Месопотамии не позднее IV тысяче­летия до н. э. Проложив сеть каналов от реки Евфрат, они оросили бес­плодные земли и построили на них города Ур, Урук, Ниппур, Лагаш и др. Каждый шумерский город был от­дельным государством со своим пра­вителем и армией.

Шумеры создали и уникальную форму письменности — *клинопись.*

Клиновидные знаки выдавливали острыми палочками на сырых гли­няных табличках, которые затем высушивали или обжигали на огне, Письменность Шумера запечатлела законы, знания, религиозные пред­ставления и мифы.

Архитектурных памятников Шу­мерской эпохи сохранилось очень мало, так как в Междуречье не бы­ло ни дерева, ни камня, пригодных для строительства; большинство зданий возводили из менее долго­вечного материала — необожжён­ного кирпича. Самыми значитель­ными из дошедших до наших дней построек (в небольших фраг­ментах) считаются Белый храм и Красное здание в Уруке (3200— 3000 гг. до н. э.). Шумерский храм обычно строили на утрамбованной

**54**



глиняной платформе, которая за­щищала здание от наводнений. К ней вели длинные лестницы или пандусы (пологие наклонные пло­щадки). Стены платформы, так же как и стены храма, красили, отделы­вали мозаикой, оформляли нишами и вертикальными прямоугольными выступами — лопатками. Припод­нятый над жилой частью города, храм напоминал людям о нерастор­жимой связи Неба и Земли. Храм -низкое толстостенное прямоуголь­ное здание с внутренним двором -не имел окоп. На одной стороне двора помещалась статуя божества, на другой — стол для жертвоприно­шений. Свет проникал в помещения через проёмы под плоскими кры­шами и высокие входы в виде арок. Перекрытия обычно опирались на балки, но применялись также сво­ды и купола. По такому же принци­пу строились дворцы и обычные жилые дома.

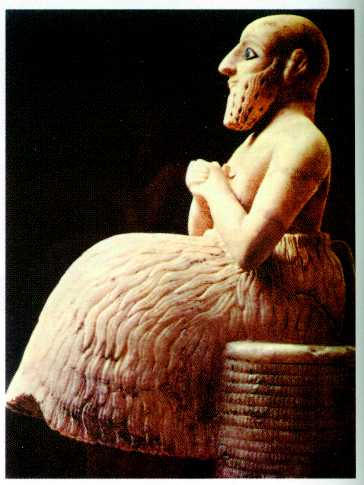
До нашего времени сохранились прекрасные образцы шумерской скульптуры, созданные в начале III тысячелетия до н. э. Наиболее рас­пространённым типом скульптуры был *адора'нт* (от *лат.* «adore» — «по­клоняться»), который представлял собой статую молящегося — фигурку сидящего или стоящего со сло­женными на груди руками человека, которую дарили храму. Особенно тщательно выполняли огромные глаза адорантов; их часто инкру­стировали. Шумерской скульптуре в отличие, например, от древне­египетской никогда не придавали портретного сходства; главная её особенность — это условность изо­бражения.

Стены шумерских храмов укра­шались рельефами, повествовав­шими как об исторических событиях в жизни города (военном походе, закладке храма), так и о по­вседневных делах (доении коров, сбивании масла из молока и т. д.). Рельеф состоял из нескольких яру­сов. События разворачивались пе­ред зрителем последовательно от яруса к ярусу. Все персонажи были одинакового роста — только царя

всегда изображали крупнее других. Примером шумерского рельефа мо­жет служить стела (вертикальная плита) правителя города Лагаша Эаннатума (около 2470 г. до н. э.), которая посвящена его победе над городом Уммой.

Особое место в шумерском изо­бразительном наследии принадле­жит *глиптике —* резьбе по драго­ценному или полудрагоценному камню. До нашего времени сохра­нилось множество шумерских рез­ных печатей в форме цилиндра. Печати прокатывали по глиняной поверхности и получали оттиск — миниатюрный рельеф с большим числом персонажей и ясной, тща­тельно выстроенной композицией. Большинство изображённых на пе­чатях сюжетов посвящено противо­борству различных животных или фантастических существ. Для жите­лей Междуречья печать была не просто знаком собственности, а предметом, обладавшим магической силой. Печати хранили как талисма­ны, дарили храмам, помещали в за­хоронения.

В конце XXIV в. до н э. террито­рию Южной Месопотамии завоева­ли аккадцы. Их предками считают­ся семитские племена, поселившиеся



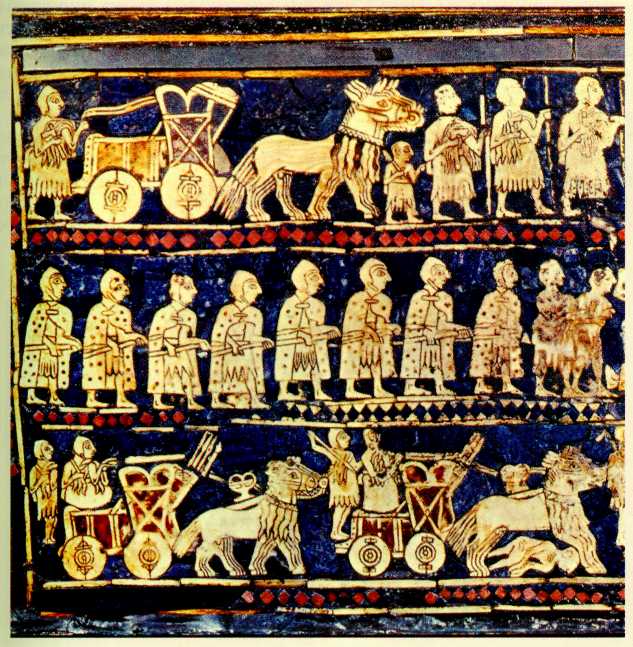
***Статуя сановника Эбих-Иля из Мари. Середина III тысячелетия до н. э. Лувр, Париж.***

\*Арка, свод и купол — выпуклые архитектурные конструкции, используемые для перекрытия проёма в стене или пространства между колоннами (арка), зданий и сооружений раз­нообразной конструкции (свод, купол).

\*\*Инкрустация — украше­ние поверхности изделия кусочками камня, дерева, металла и т. д., которые отличаются от неё цветом или материалом.

**56**

Во время раскопок, проводившихся в Уре в 20-х гг. XX в. под руководством английского археолога Леонарда Вулли, были обнаружены многочисленные погребения, в которых оказалось несметное количество ценностей. Поражали гробницы и обилием человеческих останков — по-видимому, жертвоприношений. Поэтому захоронения назвали «царскими», хотя так и не установили, кто же был погребён в них в действительности. Здесь были найдены две доски, образующие как бы двускатную крышу, с изображениями военного похода и ритуального пира, выполненными в технике мозаики, — так называемый «штандарт из Ура». Точное его назначение неизвестно.



***«Штандарт» из «царской» гробницы в Уре. Фрагмент. Около 2600 г. до н. э. Британский музей, Лондон.***



***Оттиски резных печатей из Ура. III тысячелетие до н. э.***



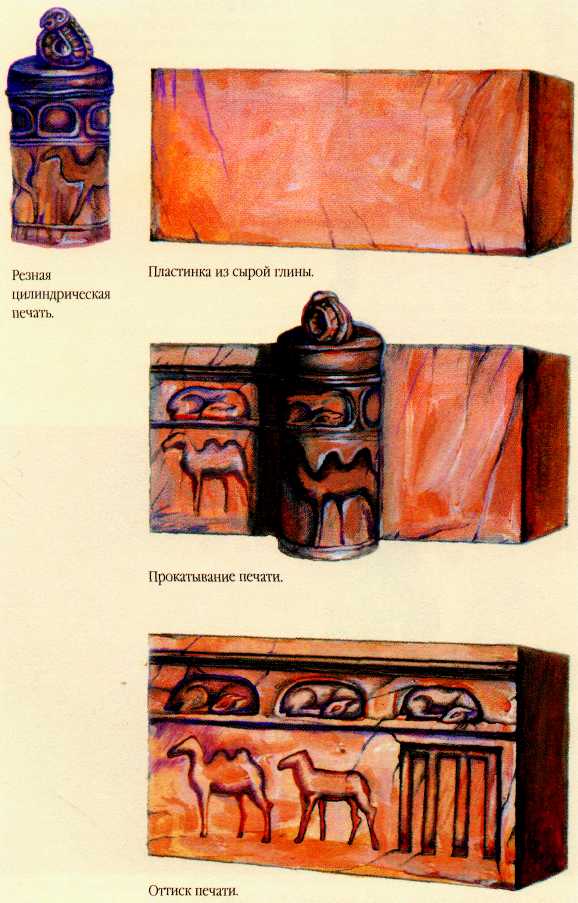
***Стела царя Эаннатума (Стела коршунов). Около 2470 г. до н. э. Лувр, Париж.***

**57**

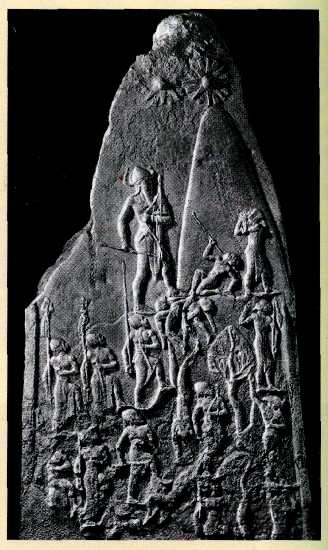
в Центральной и Северной Месопо­тамии в глубокой древности. Царь аккадцев Саргон Древний, которо­го позднее назвали Великим, легко подчинил себе ослабленные междоусобными войнами шумерские го­рода и создал первое в этом регио­не единое государство — царство Шумера и Аккада, которое сущест­вовало до конца III тысячелетия до н. э. Саргон и его соплеменники бережно отнеслись к шумерской

культуре. Они освоили и приспосо­били для своего языка шумерскую клинопись, сохранили древние тек­сты и произведения искусства. Даже религия шумеров была воспринята аккадцами, только боги получили новые имена.

В аккадский период появилась новая форма храма — *зиккурат.* Это ступенчатая пирамида, на вершине которой помещалось небольшое святилище. Нижние ярусы зиккура-



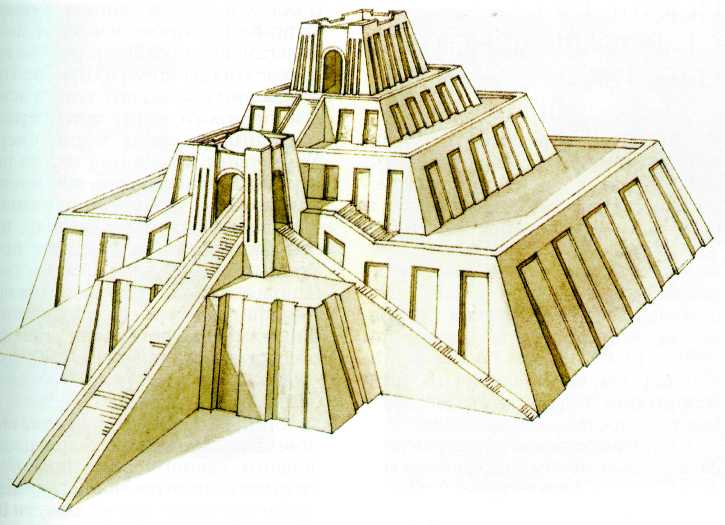
***Получение оттиска с резной печати.***



***Стела царя Нарамсина. XXIII в. до н. э***.

Рельеф стелы царя Аккада Нарамсина рассказывает о его победоносном походе против горного племени луллубеев. Мастеру удалось передать пространство и движение, объём фигур и показать не только воинов, но и горный пейзаж. На рельефе представлены знаки Солнца и Луны, символизирующие божеств — покровителей царской власти.

**58**



***Зиккурат в Уре. Реконструкция. XXI в. до н. э.***

та, как правило, окрашивали в чёр­ный цвет, средние — в красный, верхние — в белый. Символика фор­мы зиккурата — «лестницы в не­бо» — проста и понятна во все вре­мена. В XXI в. до н. э. в Уре был сооружён трёхъярусный зиккурат, высота которого составляла двад­цать один метр. Позже его перестро­или, увеличив число ярусов до семи.

Памятников изобразительного искусства аккадского периода сохра­нилось очень мало. Отлитая из ме­ди голова, возможно, является порт­ретом Саргона Великого. Облик царя исполнен спокойствия, благо­родства и внутренней силы. Чувству­ется, что мастер стремился вопло­тить в скульптуре образ идеального правителя и воина. Силуэт скульпту­ры чёткий, детали выполнены тща­тельно — всё свидетельствует о пре­красном владении техникой работы по металлу и знании возможностей этого материала.

В шумерский и аккадский перио­ды в Месопотамии и других областях Передней Азии определились ос­новные направления искусства (ар­хитектуры и скульптуры), которые получили дальнейшее развитие.



***«Голова Саргона Великого» из Ниневии. XXIII в. до н. э. Иракский музей, Багдад.***



***Статуя Гудеа, правителя Лагаша. XXI в. до н. э. Лувр, Париж.***

После смерти царя Нарамсина пришедшее в упадок царство Шумера и Аккада захватили кочевые племена гутиев. По некоторым городам на юге Шумера удалось сохранить самостоятельность, в том числе и Лагашу. Гудеа, правитель Лагаша (около 2080—2060 гг. до н. э.), прославился строительством и восстановлением храмов. Его статуя — выдающееся произведение шумеро-аккадской скульптуры.

**59**

**ИСКУССТВО СТАРОВАВИЛОНСКОГО ЦАРСТВА**

В 2003 г. до н. э. царство Шумера и Ак­када прекратило своё существование, после того как в его пределы вторг­лось войско соседнего с ним Элама и разгромило столицу царства — город Ур. Период с XX по XVII в. до н. э. на­зывают старовавилонским, поскольку самым важным политическим цент­ром Междуречья в то время стал Ва­вилон. Его правитель Хаммурапи (1792—1750 гг. до н. э.) после жесто­кой борьбы вновь создал на этой территории сильное централизован­ное государство — Вавилонию.

Старовавилонская эпоха считает­ся золотым веком месопотамской литературы: разрозненные сказания

Стела вавилонского царя и основателя государства Хаммурапи запечатлела текст его двухсот сорока семи зако­нов, записанных клинописью. Этот самый древний из из­вестных сборников законов был обнаружен французскими археологами в 1901 г. при раскопках в городе Сузы, сто­лице древнего Элама.



***Стела царя Хаммурапи из Суз. XVIII в. до н. э.***

***Лувр, Париж.***

о богах и героях слились в поэмы. Например, широко известен эпос о Гильгамеше, полулегендарном пра­вителе города Урука в Шумере. Про­изведений изобразительного искус­ства и архитектуры того периода сохранилось мало: после смерти Хаммурапи Вавилония не раз под­вергалась нападениям кочевников, уничтоживших многие памятники.

В парадных композициях, изо­бражающих торжественное предстояние царя перед божеством, использовались традиционные при­ёмы: фигуры героев неподвижны и напряжены, а детали их внешнего облика не разработаны. В таком «официальном» стиле выполнена базальтовая стела Хаммурапи, на которой высечены тексты его зако­нов. Стелу венчает рельеф, запечат­левший вавилонского правителя, стоящего в почтительной позе перед богом солнца и справедливости Шамашем. Бог вручает Хаммурапи ат­рибуты царской власти.

Если же в произведении речь идёт не о богах или правителях, а об обычных людях, то манера изобра­жения становится совершенно иной. Примером тому служит не­большой рельеф из Вавилона, пред­ставляющий двух музицирующих женщин: стоящая играет на лире, а сидящая — на ударном инструмен­те, похожем на тамбурин. Их позы грациозны и естественны, а силуэ­ты изящны. Подобные маленькие композиции с изображениями му­зыкантов или танцоров — самая интересная часть скульптурного ва­вилонского наследия.

Оба стиля изображения при­чудливо соединились в росписях дворца в Мари — крупном городе, находившемся к северо-западу от Вавилона, а в XVIII в. до н. э. завоё­ванном и разрушенном Хаммурапи, Сцены из жизни богов представля­ют собой строгие, лишённые движе­ния композиции в чёрно-белых или красно-коричневых тонах. Но в рос­писях на бытовые сюжеты можно встретить и живые позы, и яркие цветовые пятна, и даже попытки передать глубину пространства.

**60**



***Статуя молящегося (возможно, царя Хаммурапи). 1792—1750 гг. до н. э. Лувр, Париж.***



***Богиня Иштар с двумя жрицами. Рельеф из дворца в Мари. XIX—XVIII вв. до н. э. Музей Дейр-аз-Зур, Сирия.***

******

***Жертвоприношение. Настенная роспись из дворца в Мари. II тысячелетие до н. э. Лувр, Париж.***

**ИСКУССТВО ХЕТТОВ И ХУРРИТОВ**

Государства, созданные хеттами (ин­доевропейским народом) и хурритами (племенами неизвестного проис­хождения), существовали недолго, но их творчество отразилось в ис­кусстве последующих эпох. Художественное видение окружающего мира хеттов и хурритов было во многом сходным: памятники хетт­ского и хурритского искусства пора­жают суровостью и особой внутрен­ней энергией.

Хеттское царство, возникшее в XVIII в. до н. э., достигло расцвета к XIV—XIII вв. Военная мощь позво­ляла ему конкурировать с Египтом

**61**

и Ассирией. Однако в конце XII в, до н. э. оно погибло от нашествия кочевых племён — так называе­мых «народов моря». Основная тер­ритория Хеттского царства — полу­остров Малая Азия — представляет собой обширную горную котлови­ну. Вероятно, горы для хеттов бы­ли чем-то большим, чем просто среда обитания: это часть их рели­гиозного и художественного мира. В религии хеттов существовал культ камня, даже небесный свод они считали каменным.

Большинство памятников хетт­ского искусства известно по раскоп­кам их столицы — Хаттусы (ныне Богазкёй в Турции). Город окружала мощная стена с пятью воротами, а центром его была находившаяся на скале крепость. Все постройки хет­ты возводили из крупных каменных или глиняных блоков. Хеттские со­оружения обычно асимметричны, перекрытия у них плоские, в качест­ве опор использовались не колонны, а мощные четырёхгранные столбы. Нижняя часть здания (цоколь), как правило, оформлялась большими каменными плитами — *ортоста'тами,* украшенными рельефами.

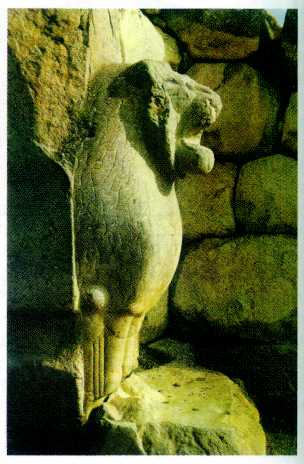
Бережное, исполненное религи­озного трепета отношение хеттов к камню определило главные черты

хеттской скульптуры: предпочтение отдавалось рельефу, в котором ост­рее, чем в статуе, чувствовалась связь с формой каменного блока. Пожа­луй, самое замечательное в искусст­ве хеттов заключается в том, что их памятники гармонично вписыва­лись в окружающую природу и при этом пейзаж превращался в своеоб­разную «естественную архитекту­ру». В трёх километрах от Хаттусы было открыто горное святилище, названное Язылы-Кая (Расписные Скалы). Это два связанных друг с другом ущелья; на их гигантских «стенах»-скалах расположены рель­ефы со сценами торжественного шествия богов. Процессии богов в виде воинов в конических шлемах, вооружённых мечами, и богинь в длинных одеяниях движутся на­встречу друг другу. В центре компо­зиции изображены фигуры бога грозы Тешуба и его супруги — боги­ни Хебат.

Не только хетты создавали святи­лища в скалах. Многие народы Древнего Востока стремились пре­вратить окружающий мир в гранди­озный храм. Но из-за монументаль­ного размаха и суровой простоты скульптурных изображений именно святилище Язылы-Кая производит особенно сильное впечатление.



***Львиные ворота крепости в Хаттусе. Около 1350—1250 гг. до н. э.***



***Львиные ворота. крепости в Хаттусе.***

***Фрагмент. Около 1350—1250 гг. до н. э.***

**62**

Памятников искусства хурритов сохранилось крайне мало. Самое значительное из хурритских госу­дарств, Митаини, располагавшееся в Центральной Месопотамии, просу­ществовало около трёхсот лет (XVI— XIII вв. до н. э.). Потерпев в XIV в. до н. э. сокрушительное поражение от хеттов, оно через столетие покори­лось Ассирии.

Хурриты изобрели особый тип дворцово-храмовой постройки — *бит-хила'ни* (дословно «дом гале­реи»), здание с комплексом галерей, параллельных главному фасаду. Входная галерея с двумя башнями по краям, к которым вели специальные лестницы, напоминала парадные го­родские ворота.

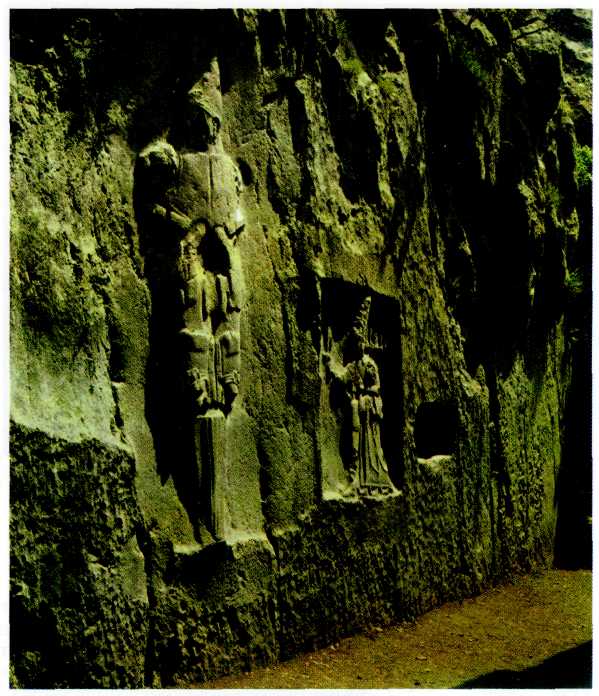
Немногочисленные памятники хурритской скульптуры — изображе­ния людей, выполненные в условной манере, с напряжёнными, похожими на маски лицами — довольно силь­но воздействуют на зрителя: кажет­ся, будто какая-то сила скрыта в тя­жёлой, непроницаемой массе камня. В этом чувствуется родство с хетт­ской скульптурой. Однако хурритские мастера в отличие от хеттов шлифовали камень до блеска, и ста­тичная, как бы замкнутая в себе ком­позиция оживлялась игрой светоте­ни на поверхности скульптуры.





***Подземный ход крепости в Хаттусе. Около 1350—1250 гг. до н. э.***

***Процессия богов. Скальный рельеф в Язылы-Кая. Фрагмент. XIII в. до н. э.***



***Процессия богов. Скальный рельеф в Язылы-Кая. XIII в. до н. э.***

**63**

ИСКУССТВО ФИНИКИИ

Финикийцы, расселившиеся в XII—X вв. до н. э. от Средиземномор­ского побережья до Ливанских гор, были искусными мореплавате­лями, торговцами и мастерами, славившимися своим искусством во многих странах Передней Азии. Финикийские ювелиры и скульп­торы умело соединяли в своих изделиях традиции разных культур и создавали удивительные произведения — из резного дерева и сло­новой кости, золота и серебра, драгоценных камней и цветного стек­ла. Финикийским мастерам не было равных по тонкости работы, зна­нию возможностей материала, ощущению формы.

В финикийских городах — Библе, Угарите, Тире, Сидоне — воз­водились богато украшенные многоэтажные сооружения. Для оформления храмов использовались бронза и ценные породы кед­ра. Финикийские строители быстро осваивали незнакомые им при­ёмы работы, а потому получали приглашения отовсюду. Исследова­тели предполагают, что знаменитые дворец и храм древнеиудейского царя Соломона в Иерусалиме построили финикийцы.



***Крылатый сфинкс. XII в. до н. э. Собрание Боровского, Иерусалим.***



***Женские фигуры из финикийского храма. Национальный археологический музеи, Бейрут.***



***Повозка с богами-защитниками. I тысячелетие до н. э. Лувр, Париж.***

Первое тысячелетие до н. э. часто называют эпохой великих империй. Крупнейшие государства того периода — Ассирия, Вавилония, Ахеменидский Иран — вели непрерывные войны, поскольку они стремились объединить под своей властью множество народов и земель. Например, ассирийские цари называли себя правителями четырёх стран света, но повелителями мира ощу­щали себя не только они: между империями шла жесточайшая борьба. Однако

**64**

при всей сложности политического устройства сильнейших государств древней Передней Азии именно они сумели сохранить духовные и культур­ные ценности в условиях противостояния разрушительным нашествиям ко­чевых племён, которые в XII в. до н. э. уничтожили Хеттское царство и по­стоянно угрожали другим народам.

**ИСКУССТВО АССИРИИ**

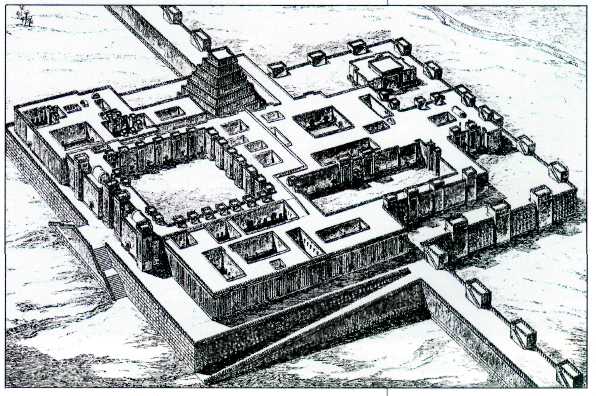
О существовании Ассирии — мощно­го, агрессивного государства, чьи границы в период расцвета прости­рались от Средиземного моря до Персидского залива, люди знали за­долго до её археологического откры­тия из текстов Библии — священной книги иудеев и христиан. Ассирийцы жестоко расправлялись с противни­ком: разрушали города, устраивали массовые казни, продавали в рабст­во десятки тысяч людей, переселяли целые народы. Но в то же время за­воеватели с огромным вниманием относились к культурному наследию покорённых стран, изучая художест­венные принципы чужеземного мас­терства. Соединив традиции многих культур, ассирийское искусство при­обрело неповторимый облик.

На первый взгляд ассирийцы не стремились создавать новые формы. В их архитектуре встречаются все известные ранее типы построек: зиккурат, бит-хилани. Новизна за­ключалась в отношении к архитек­турному ансамблю. Центром дворцово-храмовых комплексов стал не храм, а дворец. Появился новый тип города — город-крепость с единой строгой планировкой. Примером может служить Дур-Шаррукин — резиденция царя Саргона II (722— 705 гг. до н. э.). Больше половины общей площади города занимал дво­рец, возведённый на высокой плат­форме. Его окружали мощные стены высотой в четырнадцать метров. В системе дворцовых перекрытий применялись своды и арки. Его па­радный вход «охраняли» гигантские фигуры фантастических стражей *швду —* крылатых быков с человече­скими лицами.

Украшая покои в царских двор­цах, ассирийцы отдавали предпочтение рельефу, создав в этом виде ис­кусства собственный стиль. Глав­ные особенности ассирийского рель­ефа сформировались к IX в. до н. э.,



***Статуя быка-шеду из дворца царя Саргона II в Дур-Шаррукине. Конец VIII в. до н. э. Лувр, Париж.***



***Дур-Шаррукин. Реконструкция. 713—708 гг. до н. э.***

**65**



***Царь Саргон II. Рельеф из дворца Саргона II в Лур-Шаррукине. VIII в. до н. э.***



***Раненая львица. Рельеф из дворца царя Ашшурбанипала в Ниневии. VII в. до н. э. Британский музей, Лондон.***

которым датируется ансамбль из дворца царя Ашшурнасирапала II (883—859 гг. до н. э.) в Кальху. Дво­рец украшал цикл рельефов, про­славлявших царя как полководца, мудрого правителя, физически очень сильного человека. Для во­площения этой идеи скульпторы использовали три группы сюже­тов, изображающие войну, охоту и торжественное шествие с принесе­нием дани. Важным элементом ком-



***Статуя царя Ашшурнасирапала II. 883—859 гг. до н. з. Британский музей, Лондон.***

**60**

позиции является текст: убористые строчки клинописи порой идут прямо по изображению. В каждом рельефе много персонажей, повест­вовательных подробностей. Фигуры людей на рельефах выполнены в ус­ловном, обобщённом стиле, тогда как облик животных передан нату­ралистично. Иногда мастера прибе­гали к искажению пропорций, под­чёркивая тем самым драматизм ситуации: например, в сценах охо­ты лев мог быть крупнее лошади. Людей чаще всего изображали в соответствии с каноном: голову, нижнюю часть тела, ноги и одно плечо — в профиль, другое плечо — в фас. Тщательно отделывали дета­ли — завитки волос, складки одеж­ды, отдельные мускулы. Рельефы раскрашивали; возможно, первона­чально они очень напоминали на­стенную живопись.

Комплекс рельефов дворца Ашшурнасирапала II стал образцом для всех последующих произведений ассирийской скульптуры. Наиболее известным считается ансамбль из дворца царя Ашшурбанипала в Ниневии (VII в. до н. э.).



***Осада иудейского города Лахиша Синаххерибом. Фрагмент рельефа из дворца паря в Ниневии. 701 г. до н. э. Британский музей, Лондон.***

С поразитель­ным мастерством и эмоциональной силой выполнены рельефы со сце­нами охоты, украшающие стены так называемой Царской комнаты. В отличие от аналогичных изобра­жений из Кальху с их торжест­венным и несколько замедленным действием здесь всё находится в стремительном движении: увеличе­ние свободного пространства меж­ду фигурами позволяет ощутить и это движение, и азарт, охвативший всех участников сцены. Рельефы в Ниневии натуралистичны, что преж­де всего относится к изображениям животных: их облик анатомически правилен, позы точны и вырази­тельны, а агония умирающих львов

МИФИЧЕСКИЕ ПЕРСОНАЖИ

В ИСКУССТВЕ ДРЕВНЕЙ ПЕРЕДНЕЙ АЗИИ

Немало произведений месопотамского искусства связано с рели­гиозными и мифологическими сюжетами. В сказаниях и поэмах часто рассказывается о фантастических существах — полулюдях-полуживотных, постоянно сопровождающих богов, героев и обычных людей.

Наиболее известный пример — «стражи» дворца ассирийско­го царя. Это ше'ду — крылатые быки с пятью ногами и человече­скими лицами. Лишняя нога у этих сказочных животных сделана специально, для того чтобы создать оптический эффект: челове­ку, проходящему через ворота, кажется, что могучий страж дви­жется ему навстречу и готов в любую минуту преградить путь то­му, кто несёт зло.

Другим персонажем является человекобык — один из попу­лярнейших героев шумерской и аккадской глиптики — существо с головой и туловищем человека, бычьими ногами и хвостом. В древнейшие времена он почитался скотоводами в качестве защит­ника стад от болезней и нападений хищников. Вероятно, поэто­му его часто изображали держащим пару перевёрнутых вниз го­ловами львов или леопардов. Позднее ему стали приписывать роль стража владений различных богов. Не исключено, что под видом человекобыка представляли верного друга и спутника знамени­того эпического героя Гильгамеша — Энкиду, который, имея че­ловеческий облик, прожил часть своей жизни в лесу, привычка­ми и поведением не отличаясь от животного.

Стражами владений бога солнца Уту-Шамаша считались ещё два популярных персонажа: человек-скорпион, поддерживающий, согласно древним сказаниям, небесный свод, и бык с человеческим лицом. Однако по силе и агрессивности не имел себе равных сре­ди других монстров львиноголовый орёл Анзуд. Он охранял гра­ницы загробного мира и символизировал стихии, которые нахо­дились под покровительством бога войны Нингирсу.

\*Канон — (от *греч.* «прави­ло\*) — система правил, при­нятых в искусстве в какой-ли­бо исторический период, в том или ином художествен­ном направлении.

**67**

передана с редкими правдоподоби­ем и яркостью.

В конце VII в. до н. э. Ассирию уничтожили её давние противни­ки — Мидия и Вавилония; Ниневия,

столица Ассирии, в 612 г. до н. э. бы­ла разрушена, а в 605 г. до н. э. в бит­ве под Каркемишем погибли остат­ки ассирийской армии. В искусстве древности традиции Ассирии, осо-

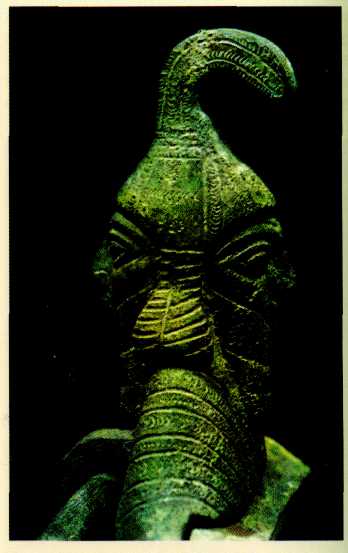
ИСКУССТВО УРАРТУ

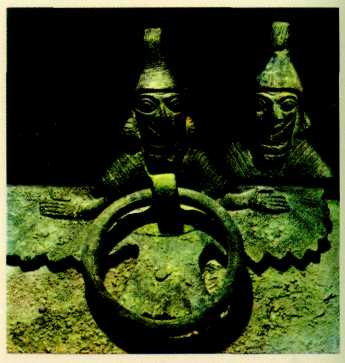
Урарту — небольшое, но сильное государство, сложившееся на территории Армянского нагорья к IX в. до н. э. Первые упоми­нания о нём встречаются в надписях ассирийского властителя Ашшурнасирапала II. Урарту вело постоянные войны: сначала с Ассирией, а позже — с кочевыми племенами киммерийцев, ски­фов и Мидией. Между 593 и 591 гг. до н. э. мидийские войска захватили последние урартские крепости и таким образом Урарту стало частью территории Мидии, а потом и Ахеменидской Персии.

Памятники урартского искусства не отличаются своеобрази­ем, но представляют интерес, поскольку в них оригинально со­единились художественные традиции соседних народов. Мощные города-крепости Тейшебаини' иЭребу'ни, обнаруженные при рас­копках на территорий Армении, показывают глубокое знание урартскими строителями хеттской и ассирийской архитектуры. Влияние Ассирии прослеживается и в сохранившихся фрагмен­тах монументальных росписей из Эребуни, однако в композиции часто включается чисто урартский орнамент.

Высокий уровень мастерства отличает памятники декоратив­но-прикладного искусства, в которых нередко появляются извест­ные по другим культурам персонажи. Например, фантастическое существо, напоминающее ассирийского шеду. Только «шеду» в Урарту — это маленькая бронзовая статуэтка с лицом, инкрусти­рованным слоновой костью, и многоцветной раскраской крыль­ев. Великолепные изображения львов на щитах и ювелирных из­делиях, всадники, скачущие на колесницах, чьи изображения обычно украшают футляры для стрел, также навеяны образами ассирийских рельефов.

Главной чертой урартского художественного мышления можно считать любовь к цвету: мастера используют сочные, яр­кие краски и эффектные сочетания цветов, например густого красного с тёмно-синим, насыщенного коричневого с блестящей позолотой. Пристрастие к комбинациям различных техник и ма­териалов в рамках одного произведения тоже показывает посто­янное желание мастеров найти для хорошо известных образов новые краски. Благодаря этому известные божества, демоны и фантастические чудовища в произведениях из Урарту выглядят более доступными и понятными; порой кажется, что они при­званы не устрашать, а защищать человека, привлекать его к себе. Даже из военных сцен, часто встречающихся в урартской чекан­ке, исчезает азарт схватки, а всё внимание зрителя переключа­ется на декоративную выразительность композиций. Памятни­ки из Урарту лишний раз демонстрируют глубокое культурное единство, связывающее разные народы Древнего Востока час­то вопреки политическим конфликтам.





***Ручка котла с изображением мифических персонажей. VIII—VII вв. до н. э.***

**68**

бенно в области монументального рельефа, ещё долгое время привле­кали к себе внимание. В частности, сильное влияние они оказали на скульптуру Древнего Ирана.

**ИСКУССТВО НОВОВАВИЛОНСКОГО ЦАРСТВА**

Судьба Нововавилонского царства, особенно его столицы, поражает драматическим чередованием взлё­тов и падений. История Вавило­нии — бесконечная череда военных конфликтов, из которых она далеко не всегда выходила победительни­цей. Особенно тяжёлой была борь­ба с Ассирией. В 689 г. до н. э. асси­рийский властитель Синаххери'б (705—680 гг. до н. э.) разрушил и за­топил Вавилон, зверски расправив­шись с его жителями. Асархаддон, сын Синаххериба, приказал от­строить город, по, подавляя анти­ассирийский мятеж в 652 г. до н. э.,

повторил злодеяние отца. Только после того как Ассирия прекратила

своё существование, Вавилония смогла достичь главенствующего положения в Передней Азии. Корот­кий период её расцвета наступил в правление Навуходоно'сора II (605— 562 гг. до н. э.). Вавилон стал одним из самых богатых и своеобразных городов в регионе, политическим и духовным центром: в нём было пять­десят три храма. В вавилонской культуре видели прямую наследни­цу шумеро-аккадских традиций, ко­торые в то время почитались.

К сожалению, от блистательной эпохи Навуходоносора II сохрани­лось очень мало памятников. И всё же исторические источники донес­ли до нас сведения о том, какие ещё крупные постройки находились в Вавилоне. В первую очередь это ог­ромный дворец Навуходоносора II с «висячими садами» царицы Семира­миды, которые греки считали одним из семи чудес света. Самым же зна­менитым сооружением был зиккурат, называвшийся Этеменанки, посвящённый верховному богу города

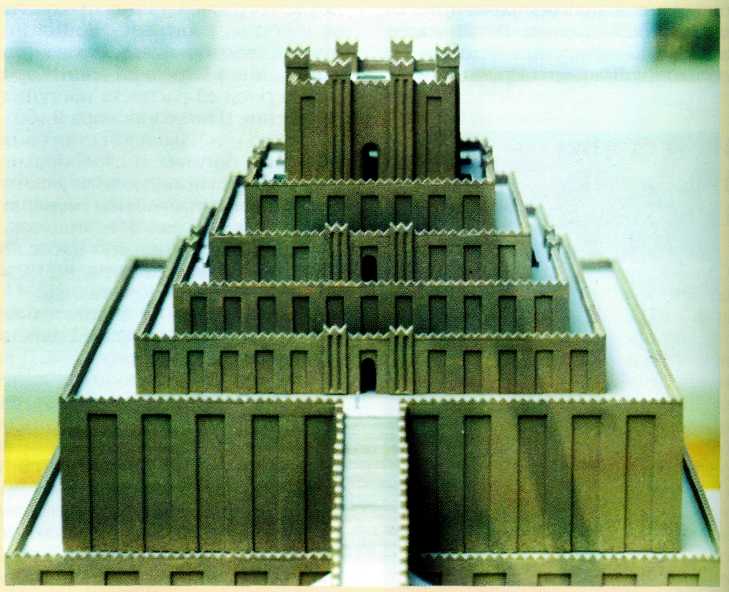


***Вавилон. Реконструкция. VI в. до н. э.***

\*«Висячие сады» царицы Семирамиды (IX в.до н. э.) получили такое название, так как располагались на высоких террасах, пристроенных к царскому дворцу.

**69**

Согласно Библии, жители города Вавилона задумали построить башню до небес, но Бог не позволил им осуществить этот план, «смешав языки» строителей так, что они перестали понимать друг друга. Библейская Вавилонская башня имеет реальный прообраз — зиккурат Этеменанки в Вавилоне. Древнегреческий историк Геродот писал, что это «...массивная башня, имеющая по одной стадии (сто восемьдесят метров. — *Прим. ред.)* в длину и ширину. Над этой башней поставлена другая, над второй третья и так далее до восьмой. Подъем на них сделан снаружи: он идёт кольцом вокруг всех башен. Поднявшись до середины подъёма, находишь место для отдыха со скамейками: восходящие на башню садятся здесь отдохнуть. На последней башне есть большой храм...». Зиккурат Этеменанки не сохранился до нашего времени; раскопки, проведённые в XX в, установили только место, где он находился.



***Зиккурат Этеменанки. Реконструкция. VI в. до н. э.***

Мардуку. Высота зиккурата равня­лась девяноста метрам, и именно его принято считать прототипом биб­лейской Вавилонской башни.

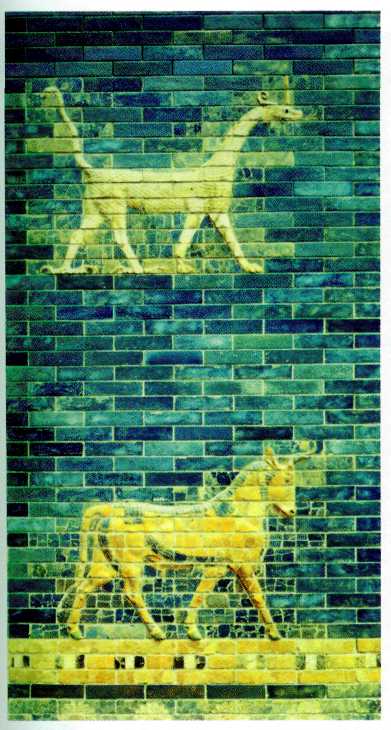
Единственное архитектурное со­оружение Вавилона, сохранившее­ся до наших дней, — ворота богини Иштар — одни из восьми парадных въездных ворог, носивших имена восьми главных божеств. От каждо­го из въездов вела священная доро­га к храму того же божества. Таким образом, ворота были частями хра­мовых комплексов, и вся терри­тория города воспринималась как священное пространство. Ворота Иштар имели особое значение — от них мимо храма Мардука была про­ложена широкая Дорога процессий, по которой проходили торжест­венные шествия. Ворота представ­ляли собой огромную арку, по че­тырём сторонам которой стояли высокие массивные зубчатые баш-

ни. Всё сооружение покрывал глазу­рованный кирпич с рельефными изображениями священных жи­вотных бога Мардука. Благодаря нежной и изысканной цветовой гамме (жёлтое изображение на го­лубом фоне) этот монумент выгля­дел лёгким и праздничным. Чётко выдержанные интервалы между фи­гурами настраивали каждого подхо­дящего к воротам на ритм торжест­венного шествия.

В течение многих столетий новой эры о Вавилоне, как и об Ассирии, люди знали по библейским повест­вованиям. На их основе сложился об­раз агрессивного государства, попи­рающего все нормы политики и нравственности. Действительно, в стремлении к завоеваниям, в беспо­щадности к побеждённым Вавило­ния не уступала Ассирии: на её тер­ритории проживало немало народов, насильственно переселённых из

\*Глазурь (от *нем.* Glas — «стекло») — стекловидное покрытие поверхности глиняного изделия, закреплённое обжигом.

**70**



***Изразцовая облицовка ворот богини Иштар из Вавилона. Фрагмент, VI в. до н. э. Государственные музеи, Берлин.***



***Ворота богини Иштар***

***из Вавилона. VI в. до н. э. Государственные музеи, Берлин.***



***Лев. Изразцовая облицовка стены тронного зала царя Навуходоносора***

***из Вавилона.***

***Фрагмент.***

***VI в. до н. э.***

***Государственные музеи,***

***Берлин***

**7 1**

ИСКУССТВО СКИФОВ

Народы, кочевавшие в VII в. до н. э. — III в. н. э. на необъятных просторах евразийских степей, античные историки и писатели называли скифами. Они не име­ли письменности, а потому их происхождение и исто­рия полны тайн.

Кочевой образ жизни повлиял на искусство этих народов. Они не знали монументальных сооружений и живописи. «У скифов не в обычае воздвигать алта­ри и храмы богам...», — удивлялся древнегреческий ис­торик Геродот, путешествовавший по стране скифов в V в. до н. э. Художественные произведения скифов — это чаше всего небольшие предметы из золота, сере­бра и бронзы с изображениями животных. В фигур­ках зверей и птиц воссоздавались персонажи мифов, отражались представления о строении мира. Напри­мер, бегущий олень — символ солнца, постоянно сме­няющихся времён года; орёл — страж загробного ми­ра, символ бессмертия.

Практически все образцы скифского искусства бы­ли найдены во время раскопок *курганов* — холмов, на­сыпанных над захоронениями вождей и царей. По опи­саниям Геродота, для сложного погребального ритуала специально шили одежду, изготовляли конскую сбрую, ритуальные сосуды, украшения для ножен мечей и кол­чанов для лука и стрел.

При раскопках Чиликтинского кургана в Вос­точном Казахстане (VIII—VII вв. до н. э.) археологи об­наружили пятьсот двадцать четыре золотых изделия. Среди них олени с загнутыми на спину рогами, свернувшаяся в клубок пантера, голова орла с изогнутым клювом. Изображения животных чрезвычайно выра­зительны: в них передано и стремительное движение, и внутреннее напряжение при видимости покоя. В об­лике зверей и птиц мастера подчёркивали мощные рога, сильные копыта, крепкие зубы, зоркие глаза. Ху­дожественную манеру скифских мастеров учёные на­звали скифским звериным стилем.

В курганах долины Пазырык в Горном Алтае бла­годаря вечной мерзлоте хорошо сохранились вещи, из­готовленные из недолговечных материалов. Это выре­занные из кожи выразительные силуэты зверей, части тела которых выделены запятыми, полукружиями и спиралями; сшитые из войлока фигурки лебедей; тка­ни и ковры. До наших дней дошли даже татуировки на коже погребённых мужчин. Сами по себе эти татуи­ровки являются прекрасными образцами скифского искусства — рисунки зверей, украшенные спиралями, сливаются с деталями других изображений, создавая красивый и затейливый узор.

Скифское искусство в своём развитии неоднократ­но испытывало влияние других культур. В VII—VI вв. до н. э., во время походов скифов в Переднюю Азию и после них, в художественных произведениях скиф­ских мастеров появились восточные мотивы — изобра­жения фантастических животных, сцен нападения хищников на оленей. В VI—V вв. до н. э. на искусство скифов, обитавших в Северном Причерноморье, ока­зала сильное воздействие культура древних греков.

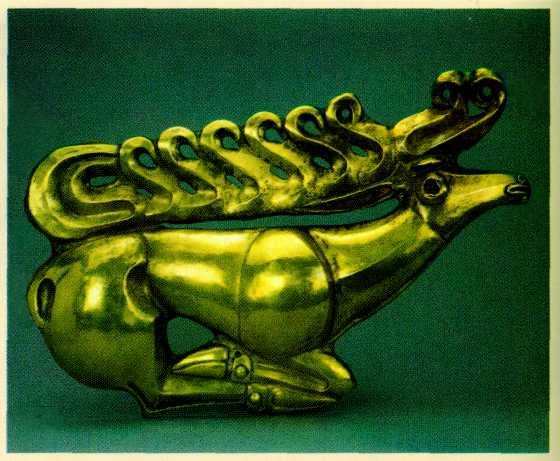
В начале новой эры скифские племена исчезли, смешавшись с другими народами.



***Пантера. Келермесский курган. Ставрополье.***

***VII в. до н. э.***

***Эрмитаж, Санкт-Петербург.***

******

***Олень. Костромской курган. Ставрополье. Около 600 г. до н. э. Эрмитаж, Санкт-Петербург.***

**72**



***Сражающиеся воины. Украшение гребня. Курган Солоха. Украина. IV в. до н. э.***

***Эрмитаж, Санкт-Петербург.***

******

***Мифологические сцены. Украшение колчана для стрел. Курган Чертамлык. Украина. IV в. до н. э. Эрмитаж, Санкт-Петербург.***



***Голова древнегреческого бога Диониса. Украшение одежды. IV в. до н. э. Курган Чертамлык. Украина.***

***Эрмитаж, Санкт-Петербург.***

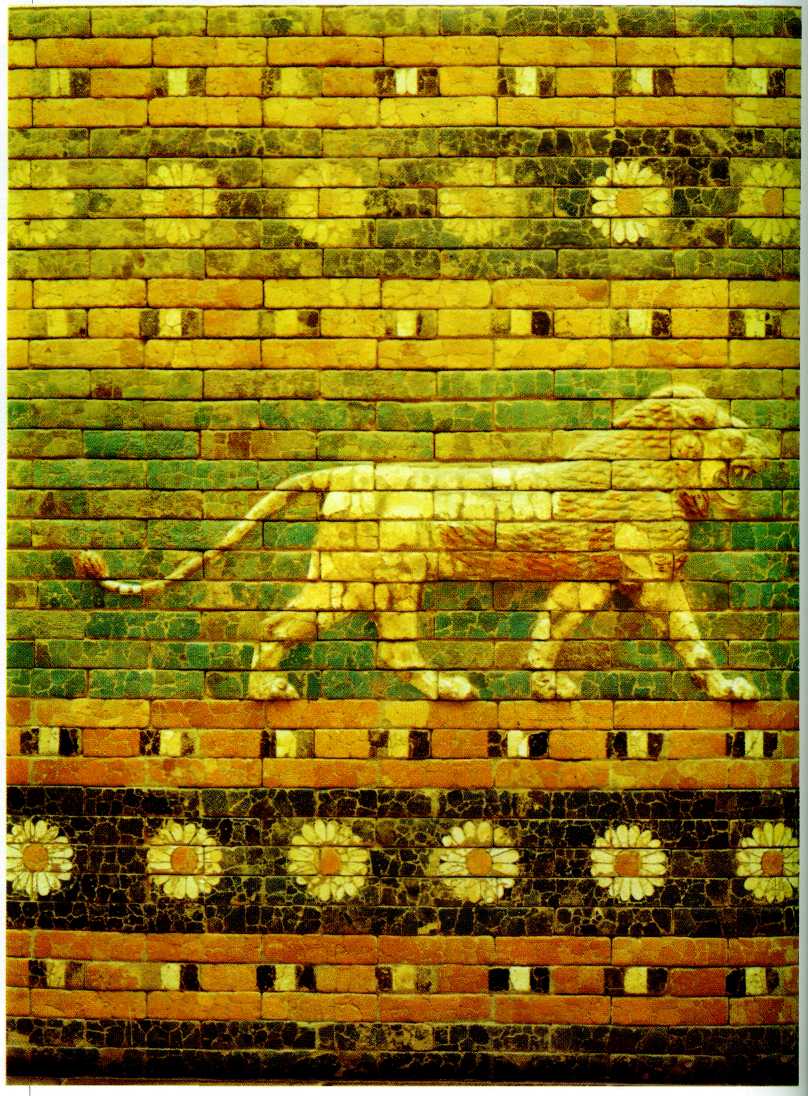


***Скифы. Рельефы на сосудах. Частые курганы. Украина. IV в. до н. э.***

***Эрмитаж, Санкт-Петербург.***

**73**

родных мест; среди них были и древние иудеи. Однако к Вавилону в древности относились почтитель­но. Его не постигла страшная участь Ниневии. Персидский царь Кир II Великий, в 539 г. до н. э. захвативший страну, не разрушил Вавилон, а тор­жественно вошёл в город как побе­дитель, отдавая тем самым должное его великому прошлому.



***Лев. Изразцовая облицовка Дороги процессий из Вавилона.***

***Фрагмент. VI в. до н. э.***

***Государственные музеи, Берлин.***

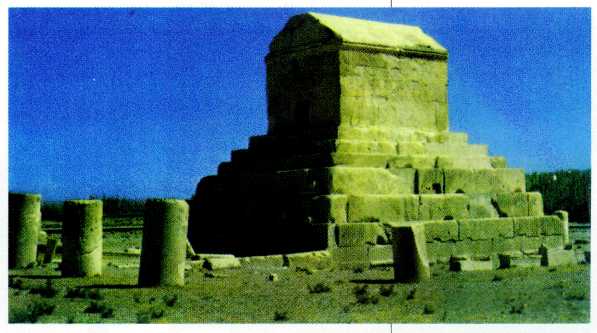
**74**

**ИСКУССТВО ИМПЕРИИ АХЕМЕНИДОВ**

Персы и мидяне — племена индоев­ропейского происхождения, насе­лявшие Древний Иран, — впервые упоминаются в ассирийских хрони­ках IX в. до н. э. В 550 г. до н. э. пер­сидский царь Кир II Великий (558— 530 гг. до н. э.), происходивший из династии Ахеменидов, сверг мидийского царя и присоединил Ми­дию к своему государству. В 539 г. до н. э. Персидское царство подчини­ло Вавилонию, в 525 г. до н. э. -Египет, затем распространило своё влияние на города Сирии, Финикии, Малой Азии и превратилось в ги­гантскую империю. Ахеменидские цари проводили гибкую и дально­видную политику по отношению к завоёванным государствам. Каждое из них объявлялось сатрапией (про­винцией) Персии и должно было платить дань. При этом завоеватели не разрушали города, постоянно подчёркивали свою терпимость к традициям, религии и культуре покорённых народов: например, устраивали символические короно­вания на царство по местным обы­чаям, участвовали в церемониях поклонения местным божествам. Господство Персии на Востоке дли­лось около двухсот лет и было со­крушено только в 331 г. до н. э. во время восточного похода Александ­ра Македонского.

Мидийским и персидским масте­рам нелегко было найти самостоя­тельный путь в искусстве, посколь­ку их окружали памятники более древних и ярких культур, чем их собственная. И всё же, изучая и пе­ренимая чужие традиции, они суме­ли создать собственную художест­венную систему, так называемый «имперский стиль». Ему присущи торжественность, масштабность и в то же время тщательность в отдел­ке деталей.

Художественными центрами им­перии Ахеменидов были царские резиденции. В их сооружении участ­вовало огромное количество людей, пригнанных с захваченных тер­риторий.



***Гробница царя Кира II Великого в Пасаргадах. Около 530 г. до н. э.***

Каждая из резиденций представляла собой грандиозный архитектурно-скульптурный комп­лекс, в котором всё подчинялось главной идее — прославлению вла­сти царя.

Ансамбль в Пасаргадах — городе, основанном Киром II на юге Ирана в VI в. до и. э., — самый древний, и он плохо сохранился. Вероятно, его облик, строгий и даже суровый, гар­монично вписывался в величест­венный горный пейзаж. Ансамбль включал в себя три основные по­стройки: масштабный вход-портал, по бокам которого в соответствии с ассирийской традицией стояли ги­гантские фигуры человекобыков; дворец для торжественных приё­мов — *апада'ну*;дворцовое помеще­ние для жилья — *таджа'ру.* Такая планировка типична и для всех по­следующих ансамблей. В Пасаргадах сохранилась гробница Кира II -строгое и массивное сооружение высотой одиннадцать метров, кото­рое отдалённо напоминает месопотамский зиккурат. Стены её не бы­ли украшены, и только над входом размещался символ верховного бо­га Ахура-Мазды — большая сложной формы розетка (орнамент в форме цветка) с золотыми и бронзовыми вставками.

В планировке и оформлении царского дворца в Сузах, древней персидской столице, разрушенной ассирийцами и вновь отстроенной в правление самых знаменитых

\*Александр Македонский (336—323 гг. до н. э.) — царь Македонии (одного из государств на Балканском полуострове), военачальник, создатель одной из крупнейших держав Древнего мира, которая распалась после его смерти.

**75**

царей: Дария I (522—486 гг. до н. э.), Ксеркса (486—465 гг. до н. э.) и Ар­таксеркса I (465—424 гг. до н. э.), яс­но прослеживались традиции Месо­потамии. Все помещения комплекса зданий были сгруппированы вокруг обширных внутренних дворов. Вход в главный двор резиденции Дария I украшал изысканный по композиции и цвету изразцовый рельеф, изображавший царскую гвардию. Оформление задней стены северно­го фасада — фигуры крылатых бы­ков, также выложенные изразца­ми, — напоминало ворота Иштар в Вавилоне.

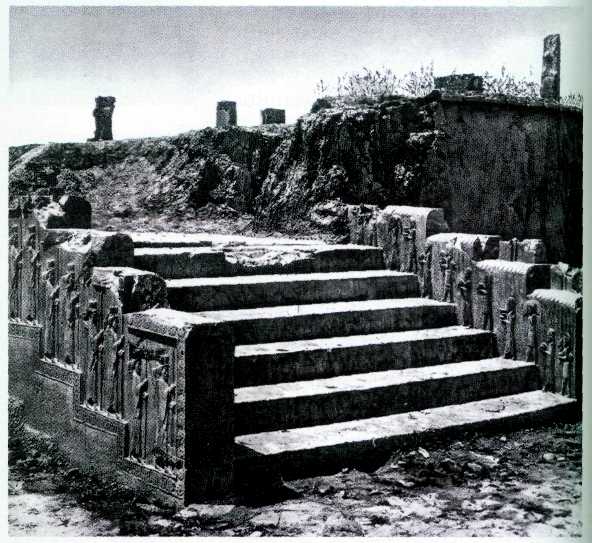
Особого внимания заслуживает парадная резиденция (520—460 гг.

до н. э.) царей Дария I и Ксеркса в Персе'поле, которая сохранилась лучше других, несмотря на то что в 330 г. до н. э. её пытался уничто­жить Александр Македонский. Ар­хитектурный ансамбль на высо­кой искусственной платформе расположен в долине, окружённой могучими скалами из чёрного ба­зальта. Главные здания комплек­са — дворцы Дария I и Ксеркса, а также ападана с парадным колон­ным залом, куда вела огромная лестница, украшенная многочис­ленными рельефами.

На рельефах запечатлены попу­лярные в Передней Азии сюжеты: борьба с фантастическими сущест­вами, сцены царских приёмов с



***Эламский гвардеец. Изразцовый рельеф из дворца Артаксеркса в Сузах. V в. до н. э.***



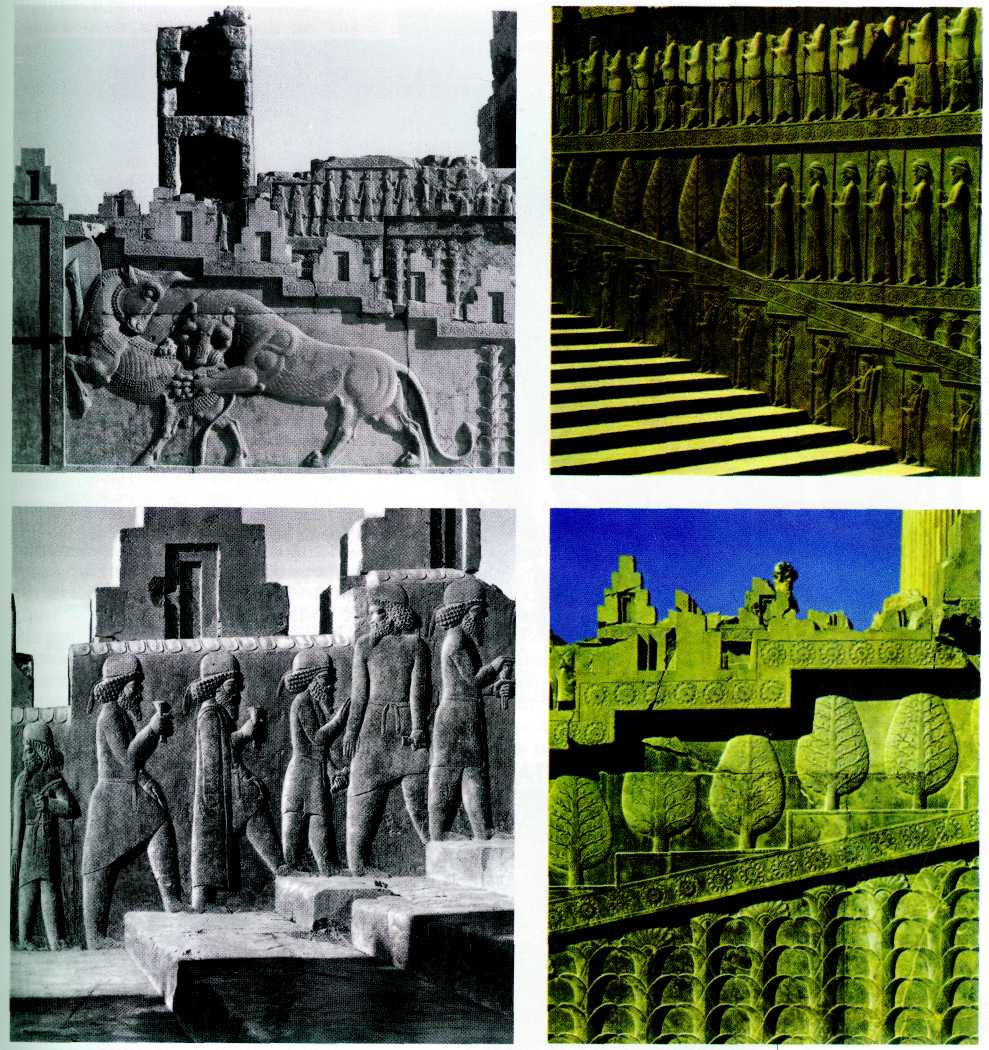
***Ападана в Персеполе. Фрагмент. 520—460 г. до н. э.***

ЗОРОАСТРИЗМ

В VII—VI вв. до н. э. в Древнем Иране сложилась новая религия — зороастризм. Основатель этого вероучения Заратуштра *(греч.* Зороастр) утверждал, что в основе мироздания лежит постоянная борьба между божествами добра и зла — Ахура-Маздой и Анхра-Майнью, начавшаяся ещё до создания Вселенной. Человек имеет свободу выбора между добром и злом, но его религиозный и мо­ральный долг — быть на стороне добра. Важное место в учении Заратуштры занимает также почитание «священных стихий» — земли, воздуха и особенно огня (символа Ахура-Мазды). На рубе­же VI—V вв. до н. э. зороастризм стал официальной религией импе­рии Ахеменидов, претерпев, однако, ряд изменений. Ахемениды сохранили существовавшие ранее культы основных древнеиранских божеств — например, бога солнца Митры, богини воды и пло­дородия Анахиты, — объявив Ахура-Мазду высшим из них.

\*Изразцы — плитки из обожжённой глины, часто покрытые росписями или глазурью.

**76**



***Рельефы ападаны в Персеполе. Фрагменты. 520—460 гг. до н. э.***

процессиями вавилонян, мидийцев, урартов и других народов, по­корённых иранцами. В парадном зале изображён царь на троне сре­ди приближённых. Создавая релье­фы, мастера из Персеполя исполь­зовали опыт ассирийских ваятелей,

но в отличие от них никогда не стремились изображать в своих произведениях сцены, в которых много движения и эмоционально­го напряжения. Даже посвящённые битвам композиции статичны и торжественны.

**77**



***Бехистунский рельеф. Конец VI в. до н. э.***



***Бехистунский рельеф. Фрагмент. Конец VI в. до н. э.***

В 522 г. до н. э. Бардия, младший брат персидского царя Камбиса, сына Кира II, поднял мятеж и захватил власть. По версии последующих правителей, под именем Бардии выступал самозванец — индийский маг (жрец) Гаумата, а самого Бардию убили. Правление Бардии-Гаума'ты продлилось всего семь месяцев — в результате заговора он погиб, а захвативший престол молодой аристократ Дарий (будущий царь Дарий 1) жестоко расправился со всеми его сторонниками. По приказу Дария в память об этой победе на высокой Бехистунской скале была высечена огромная композиция. Один из рельефов изображал Дария, попирающего Гаумату и его союзников. Надпись на эламском, аккадском и древнеперсидском языках гласила, что Дарий, исполнитель воли Ахура-Мазды, установил порядок и справедливость.

**ИСКУССТВО ПАРФИИ**

История Парфянского царства бы­ла короткой, по бурной и яркой. Территория Парфии (часть совре­менной Туркмении и Северо-Вос­точный Иран) с VII в. до н. э. входи­ла в состав могущественных держав (сначала Мидии, затем Ахеменидского Ирана, ещё позже — империи Александра Македонского и, нако­нец, Селевкидского царства, назван­ного так по имени его основателя Селевка, полководца Александра Ма­кедонского). В середине III в. до н. э. кочевое племя парфов во главе со своим вождём Аршаком разгромило наместника Селевкидов и, соеди­нившись с местным населением, со­здало независимое государство — Парфию, которое очень быстро пре­вратилось в мощную военную дер­жаву. В период расцвета оно вклю­чало в себя Иран и Месопотамию, юг Средней Азии, значительную часть Сирии и современного Афга­нистана. Парфия оказалась единст­венным государством Передней Азии, устоявшим перед военным на­тиском Римской империи.

Таким образом, культура этого региона формировалась под воз­действием как ирано-месопотамских, так и эллинистических тради­ций, и трудно определить, какое из двух влияний оказалось более силь­ным. Судьба художественного насле­дия Парфии сложилась драматично. Множество памятников погибло в XIX в., когда проводились археоло­гические работы на территории Ас-

\*Эллинизм (от *греч.* «эллины» — «греки») — античное искусство конца IV—I вв. до н. э., распространившееся в результате завоеваний Александра Македонского.

**78**

сирии и Южной Месопотамии: то­ропясь быстрее добраться до са­мых глубоких и древних участков грунта, суливших сенсационные от­крытия, археологи-любители без­жалостно разрушали находившиеся выше слои парфянской культуры. Уцелевший археологический мате­риал долгое время не могли оценить по достоинству. Безусловно, на фо­не прославленных памятников из Ассирии, Вавилона или империи Ахеменидов парфянское наследие выглядит скромно. Справедливо так­же и то, что парфянские мастера стремились соединить в своих про­изведениях черты разных стилей в ущерб поискам собственного пути в искусстве.

При раскопках города Старая Ниса были обнаружены интересные постройки, но большинство из них довольно плохо сохранилось. Так называемый Квадратный дом (II в. до н. э.) — здание с двенадцатью комнатами, расположенными вок­руг внутреннего двора. Любопытно, что комнаты оказались замурован­ными вместе с находившимися в них произведениями искусства. Не исключено, что Квадратный дом представлял собой комплекс сокро­вищниц, созданных в память об умерших царях. О подобном обычае упоминал древнегреческий исто­рик Страбон.

Другой памятник в Старой Нисе — Круглый храм (II в. до н. э.). Учёные до сих пор не пришли к еди­ному мнению относительно его на­значения. Одни предполагают, что это святилище, возведённое в честь царя Митридата (около 170—138 или 137 гг. до н. э.), тем более что древнее название города — Митридатокерт. Другие специалисты счи­тают Круглый храм погребальным сооружением — мавзолеем, так как использованные в нём архитектур­ные формы (круг и квадрат) имели символическое значение. Круг был связан с представлениями о небе, а квадрат означал четыре стороны света и символизировал землю.

Самая интересная часть парфян­ского наследия — произведения декоративно-прикладного искусства. Это и металлические статуэтки, и детали мебели, но прежде всего — ритоны из слоновой кости. Гор­ловина ритона украшалась релье­фом, как правило, на античный сюжет: например, изображением ритуального шествия в честь грече­ского бога виноградарства и вино­делия Диониса. Парфянские масте­ра старались не выходить за рамки



***Голова бронзовой***

***статуи из Шами.***

***I в. до н. э. — I в. н. э.***



***Парфянская царица. I в. н. э.***

***Археологический музей, Тегеран.***



***Ритон из Старой Нисы. II—I вв. до н. э.***

***Туркмения.***

\*Ритоны — декоративные кубки для вина в виде рога, завершающиеся обычно фигуркой животного. Однако встречались ритоны и в виде головы человека или животного.

**79**

греческой традиции, и тем не менее в их произведениях нашли отраже­ние местные представления о кра­соте лиц и пропорций.

Парфянское царство постигла участь многих государств, создан­ных военной силой, — оно погибло в 224 г. н. з. в результате восстания персидских племён. Царская власть перешла к наместнику Персии Ардаширу I (227—241 гг.), происходив­шему из рода Сасанидов.

**ИСКУССТВО ИМПЕРИИ САСАНИДОВ**

Искусство этой империи, поглотив­шей Парфию, формировалось в пе­риод, когда в культуре Передней Азии совершался переход от антич­ности к Средневековью. Сасаниды, будучи иранской династией, строи­ли своё государство по образцу дер­жавы Ахеменидов, тем самым устана­вливая наследственную связь с великими государями Древнего Ира­на. Подобно Ахеменидам, Сасаниды насаждали в обществе представления о божественном происхождении власти правителя-шахиншаха — «ца­ря царей». Государственной религи­ей они избрали зороастризм. Сасанидское искусст­во возродило тради­цию монументаль­ного зодчества и скальной скульптуры эпохи Ахеменидов. Возведённые на высоких каменных террасах величест­венные хра­мовые ком­плексы и высеченные на скалах гигант­ские рельефы прославляли могу­щество и утвержда­ли божественную сущ­ность царской власти.

В эпоху Сасанидов в ансамбле иранского зороастрийского храма огня появился *чартак* (от *перс.* «чахартак» — «четыре арки»). В плане это квадратное четырёхарочное зда­ние с куполом в центре. Обычно его строили из тёсаного камня и покры­вали штукатуркой. Чартаки возводи­ли на склоне или вершине горы, не­далеко от ручья, реки или пруда; в них совершали религиозные цере­монии перед огнём.

В архитектуре сасанидских двор­цов важное место занимал *айва'н* — высокий сводчатый парадный зал без передней стены. Установлен­ный перед квадратным купольным залом, айван придавал зданию осо­бую торжественность. Дворец Сасанидов в Ктесифоне, в пятидесяти километрах от Багдада (Ирак), по­строенный в V—VI вв. и разрушен­ный землетрясениями и временем, благодаря своему всё ещё существу­ющему айвану, даже в руинах сохра­нил образ небывалой мощи и цар­ственного величия.

Резчики по камню времён Сасанидов продолжали художественную традицию, сложившуюся в офици­альном искусстве империи Ахеменидов. Гигантские изображения на рельефах представляли военные триумфы, охоты царя, сцены вруче­ния ему богом венца власти.

В сасанидских рельефах сформи­ровался канон официального порт­рета. Лицо шахиншаха, наследника престола или знатного вельможи изображали на рельефах в профиль, С особой тщательностью мастера изображали причёску и головной убор со знаками отличия портрети­руемого и сложной символикой, связанной с его божественным по­кровителем. Изображения царей со­провождались надписью, в которой указывался стандартный титул ша­хиншаха: «Поклоняющийся Ахура-Мазде, владыке, царь царей Ирана, происходящий от богов». Сложи­лись и правила изображений зороастрийских божеств в облике чело­века. Ахура-Мазда на рельефах выглядел так же, как и шахиншах, но бога венчала зубчатая корона. Сол-



***Царская охота на львов. Рельеф на чаше.***

**80**

нечное божество Митру представля­ли в виде вооружённого мечом и об­лачённого в царские одежды мужчи­ны с лучистым диском за головой. Божество стояло на стилизованном цветке лотоса. Богиню воды и пло­дородия Анахи'ту изображали в оде­янии царицы и в зубчатом венце Ахура-Мазды.

Декоративное искусство Сасанидской империи ярче всего пред­ставлено сохранившимися серебря­ными сосудами с рельефными, чеканными и накладными золочё­ными изображениями царской охо­ты, зороастрийских благопожелательных символов в виде растений и животных, мифологических пер­сонажей.

В VII в. империя Сасанидов была завоёвана арабами. Её искусство, завершив историю древнеиранской художественной культуры, стало

чем фундаментом, на котором позд­нее возникло и пышно расцвело ис­кусство средневекового Ирана.



Царь Шапур I, получающий венец власти от бога Ахура-Мазды. 243—273 гг. Накш-и-Раджаб близ Персеполя.

