

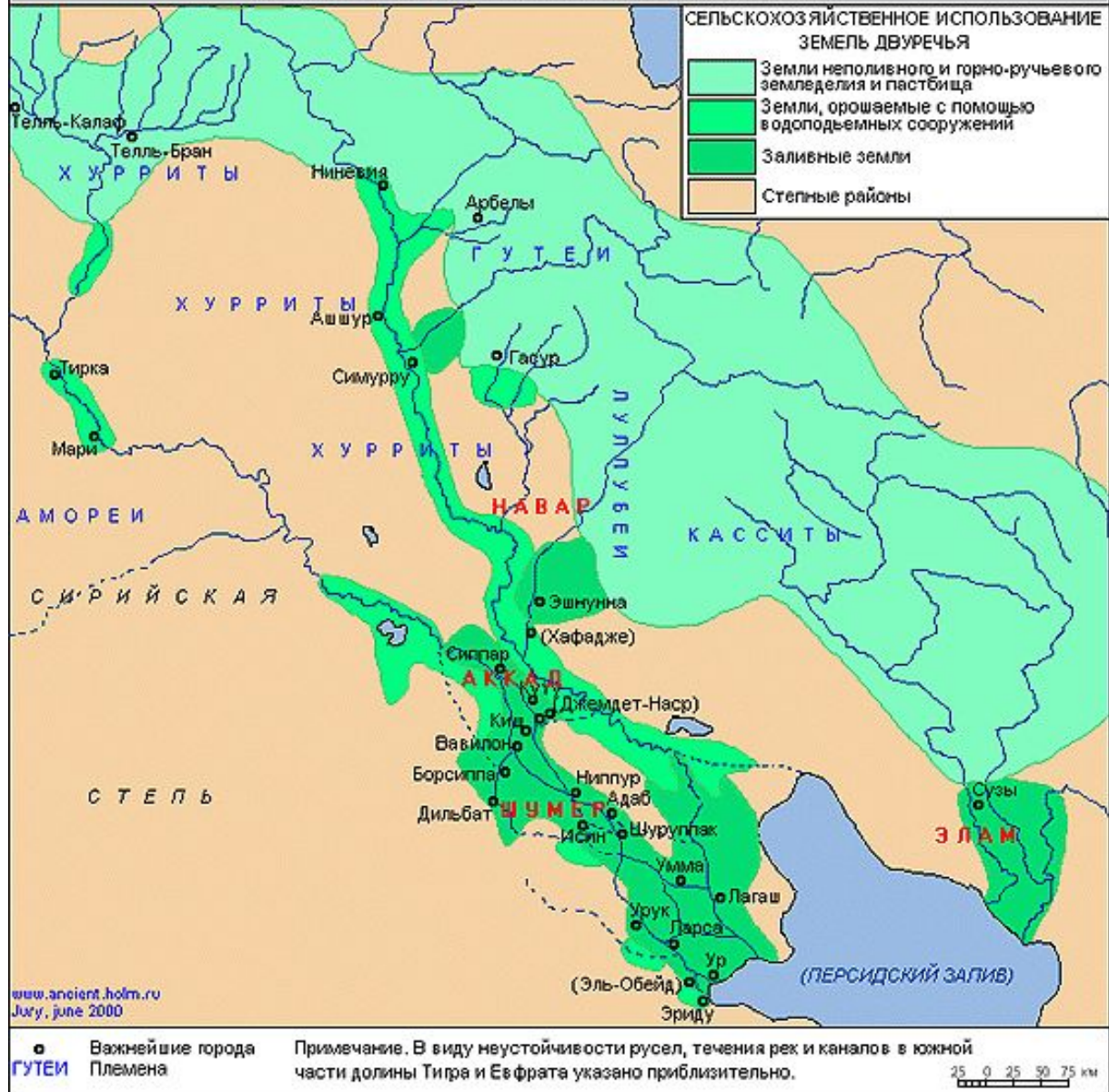
# **Искусство древней Передней Азии**

**Искусство Шумера и Аккада**

# Из истории

- 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.

## ДВУРЕЧЬЕ В IV - III ТЫСЯЧЕЛЕТИЯХ ДО Н.Э.



- **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**

IV тысяче- летие до н.э.	III тысяче- летие до н.э.	II-I тысячелет. до н.э.		Что изобра- жено	Словесное значение			Слоговое значение
		Скоронис Вавилон- ская	Ассирий- ская		что означает	по- шумерски	по- аккадски	
				Нога	„Ходить“ „Стоять“ „Принести“	Ду, Гин, Ара Губ Тум	Алаку Улузузу Вабалу	Ду, Гин Губ, Гуп Ра, Тум
				Левая рука	„Левый“	Наб, Куб, Губ	Шумбу	Наб, Нап Губ, Гуп Хуб, Хуп
				Кольшеч- ка для крепле- ния цыновни	„Кольшеч- ка“ „Строить“	Гаг Ду	Сиккату Бану	Гаг, Нак Ду
				Пучок лука	„Лука“ „Отдавать“	Сум Сум, Си(м)	Карашу Надану	Сум, Шум Се
				Звезда	„Небо“ „Бог“	Ан Дингир	Шаму Илу	Ан
					Значок перед именами богов			
				Рыба	„Рыба“	Куа, Ха	Нуу	Ха
					Значок после названий рыб			
				Горы	„Гора“ „Страна“	Нур, Гин Кур	Шаду Мату	Нур, Гин Шад, Шат Мад, Мат Над, Нат, Лад, Лат
<sup>1</sup>	<sup>2</sup>			1 Дикий бык 2 Домашний бык + знак „Горы“	„Дикий бык“	Ам	Реу	Ам
				Ороситель- ный канал	„Канал“	Э	Йку	Э
				Колос	„Ячмень“	Ше	Шёу	Ше
				Плуг	„Плуг“ „Земледе- лец“ „Пахать“	Апин Энгар Уру	Эпйну Йккару Эрёшу	Пин

一 𠂔 倉 井 𠂔 𠂔  
米 𠂔 𠂔 𠂔

一 𠂔 倉 井 𠂔 𠂔  
米 𠂔 𠂔 𠂔 𠂔 𠂔  
𠂔 𠂔

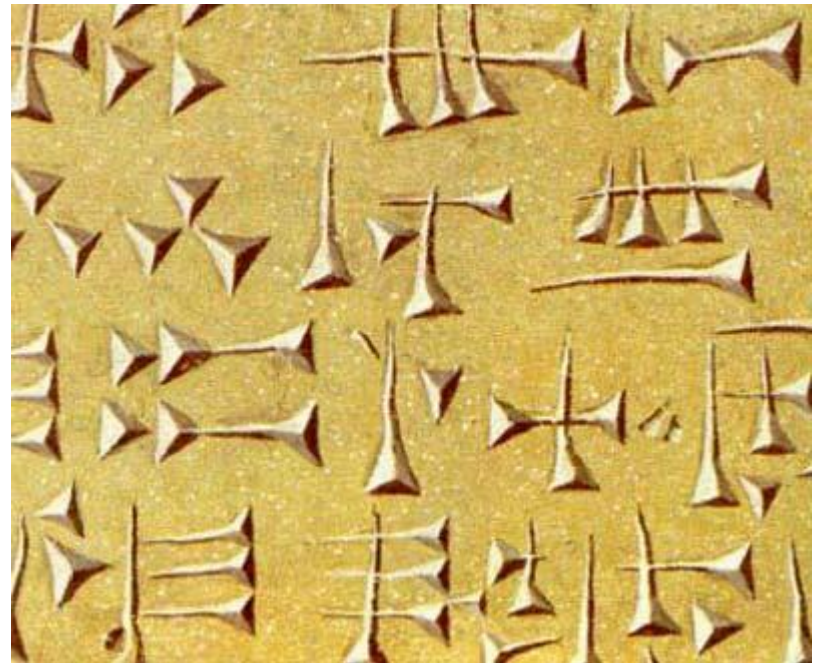
𠂔 𠂔 𠂔 𠂔 𠂔 𠂔

𠂔 𠂔 𠂔 𠂔  
𠂔 𠂔

米 𠂔 𠂔 𠂔 𠂔

𠂔 𠂔 𠂔 𠂔 𠂔

𠂔 𠂔 𠂔 𠂔 𠂔 𠂔  
𠂔 𠂔 𠂔 𠂔 𠂔  
𠂔 𠂔 𠂔 𠂔 𠂔



- 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.



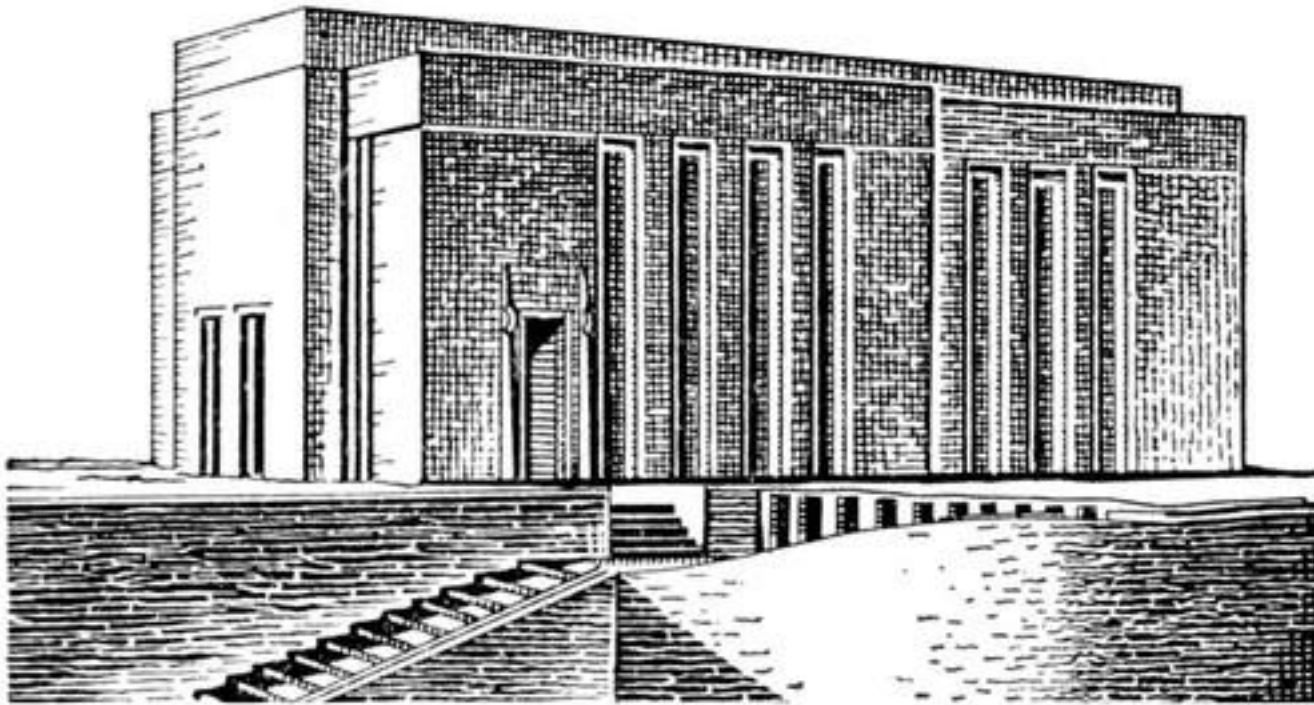




Рис 11

- 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 глиняной платформе, которая защищала здание от наводнений. К ней вели длинные лестницы или пандусы (пологие наклонные площадки).

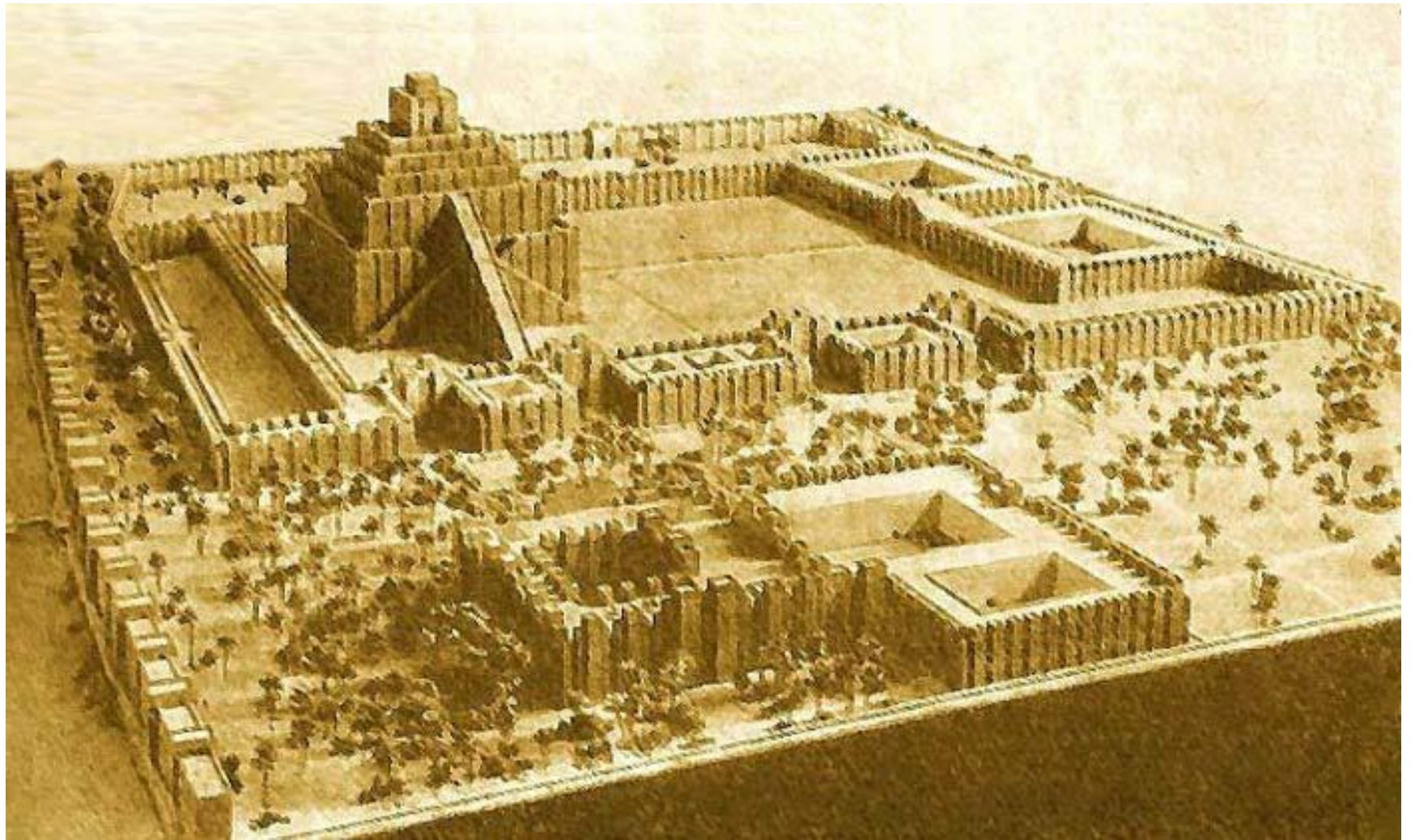
# Белый храм в Уруке

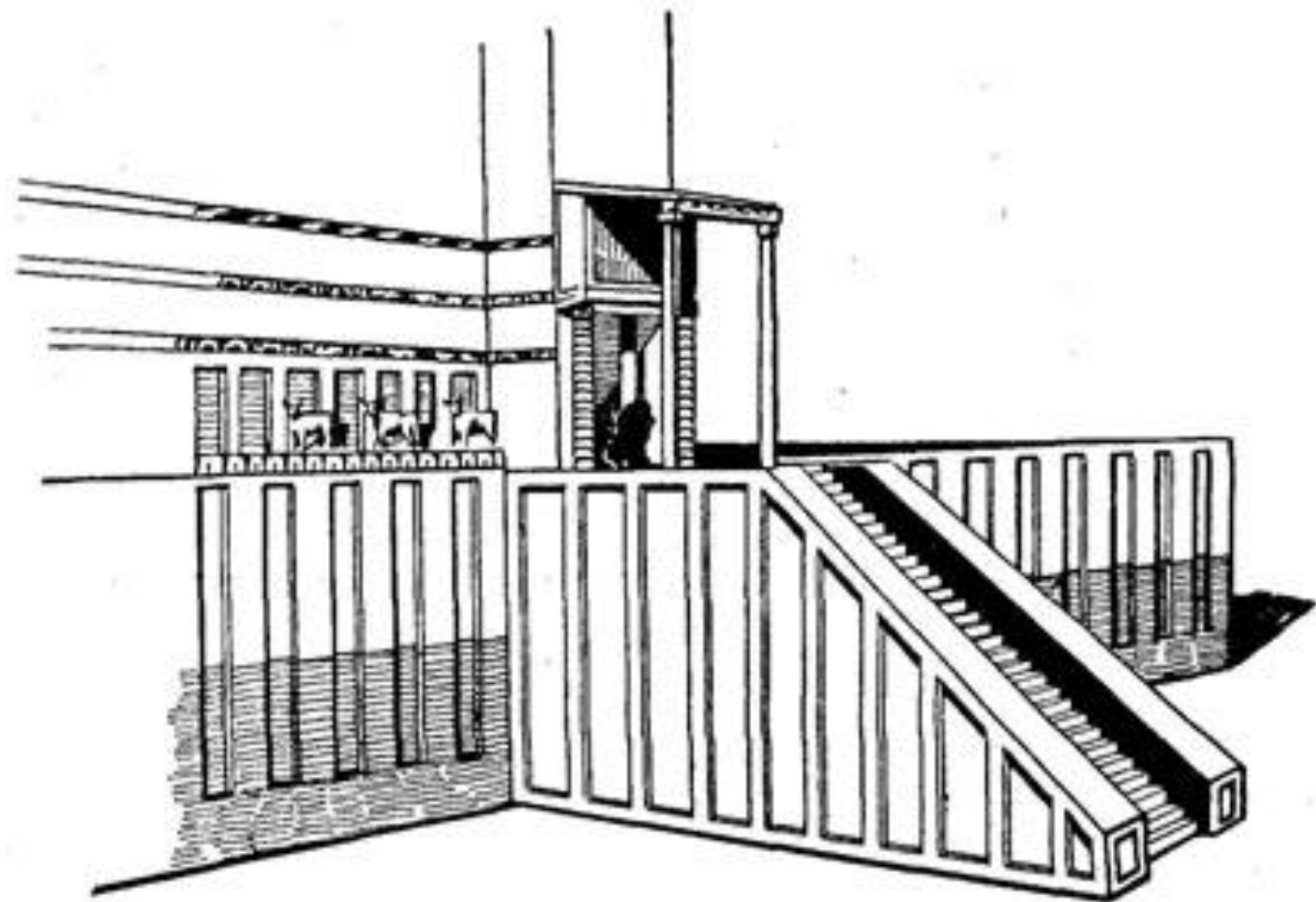


# Красное здание в Уруке



- **Храм — низкое толстостенное прямоугольное здание с внутренним двором — не имел окон. 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. Арка, свод и купол - выпуклые архитектурные конструкции, используемые для перекрытия проема в стене или пространства между колоннами (арка), зданий и сооружений разнообразной конструкции (свод, купол). Перекрытия обычно опирались на балки, но применялись также своды и купола. По такому же принципу строились дворцы и обычные жилые дома.**







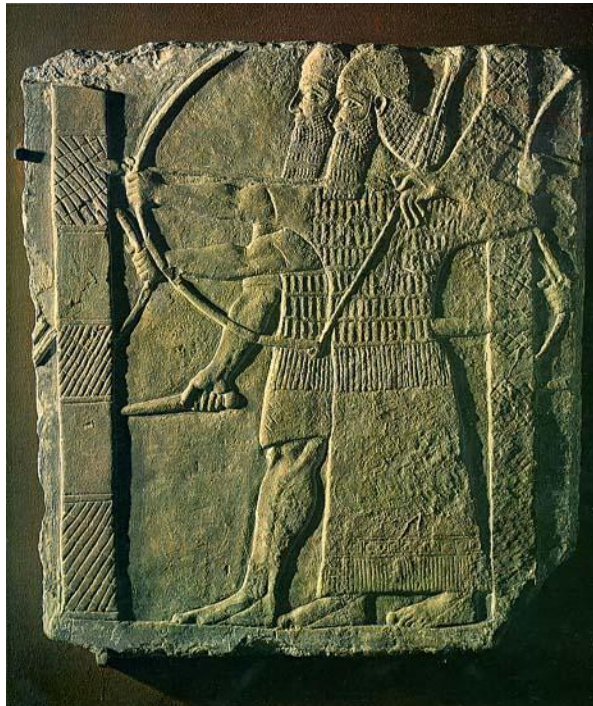
- До нашего времени сохранились прекрасные образцы шумерской скульптуры, созданные в начале III тысячелетия до н. э. Наиболее распространенным типом скульптуры был адорант (от лат. «adore» — «поклоняться»), который представлял собой статую молящегося — фигурку сидящего или стоящего со сложенными на груди руками человека, которую дарили храму. Особенно тщательно выполняли огромные глаза адорантов; их часто инкрустировали. Инкрустация - украшение поверхности изделия кусочками камня, дерева, металла и т. д, которые отличаются от нес цветом или материалом. Шумерской скульптуре в отличие, например, от древнеегипетской никогда не придавали портретного сходства; главная её особенность — это условность изображения.





# Ювелирные украшения







# Орнаменты

