

Міністерство освіти і науки України  
Полтавський національний технічний університет  
імені Юрія Кондратюка

Кафедра основ архітектури

К.Ю. Трегубов, О.В. Макуха

## **НАВЧАЛЬНИЙ ПОСІБНИК**

**ІЗ ДИСЦИПЛІНИ «ІСТОРІЯ МИСТЕЦТВ»  
(частина I)**

**ДЛЯ СТУДЕНТІВ І КУРСУ  
ЗА НАПРЯМОМ ПІДГОТОВКИ 6.060102 «АРХІТЕКТУРА»  
ДЕННОЇ ФОРМИ НАВЧАННЯ**



Полтава 2015

**Навчальний посібник із дисципліни «Історія мистецтв» (частина I) для студентів I курсу за напрямом підготовки 6.060102 «Архітектура» денної форми навчання. – Полтава: ПолтНТУ, 2015. – 151 с.**

**Укладачі: Трегубов К.Ю., канд. арх., ст.викладач; Макуха О.В., ст.викладач**

Відповідальний за випуск: Ніколаєнко В.В., завідувач кафедри основ архітектури, кандидат архітектури, доцент

Рецензент: Ніколаєнко В.А., доктор архітектури, професор кафедри архітектури будівель та містобудування

Затверджено науково-методичною радою університету  
Протокол № 4 від 22.12.2015 р.

У навчальному посібникові викладено такі питання, як види і жанри мистецтва, методи аналізу художнього твору; мистецтво первісного суспільства доби палеоліту, мезоліту, неоліту та бронзової доби; мистецтво Давнього Єгипту; мистецтво Ближньої Азії; Егейське мистецтво; мистецтво Греції архаїчного періоду; мистецтво Стародавньої Греції. Крім того, подано питання для самоконтролю студентів. Призначено для студентів архітектурного факультету.

## З М І С Т

ПЕРЕДМОВА.....	5
<b>1. ТЕМА № 1. ВСТУП. ВИДИ І ЖАНРИ МИСТЕЦТВА. МЕТОДИ АНАЛІЗУ ХУДОЖНЬОГО ТВОРУ</b>	
1.1. Сутність мистецтва. Історична послідовність розвитку мистецтва.....	6
1.2. Специфіка основних видів і жанрів мистецтва	
1.2.1. Графіка, її різновиди та еволюція розвитку.....	11
1.2.2. Живопис та його художня специфіка.....	17
1.2.3. Скульптура, її виражальні особливості, стилістика.....	22
1.2.4. Архітектура і стиль епохи.....	25
1.2.5. Різновиди декоративно-ужиткового мистецтва.....	27
<b>2. ТЕМА № 2. МИСТЕЦТВО ПЕРВІСНОГО СУСПІЛЬСТВА ДОБИ ПАЛЕОЛІТУ, МЕЗОЛІТУ, НЕОЛІТУ І БРОНЗОВОЇ ДОБИ</b>	
2.1. Етапи розвитку культури первісного суспільства.....	29
2.2. Культура і мистецтво палеоліту, мезоліту, неоліту, бронзової доби.....	33
2.3. Первинна скульптура та кераміка (фігурки матері, трипільська кераміка).....	40
2.4. Основні типи мегалітичної архітектури .....	44
<b>3. ТЕМА № 3. МИСТЕЦТВО ДАВНЬОГО ЄГИПТУ</b>	
3.1. Історичні періоди розвитку мистецтва Стародавнього Єгипту.....	47
3.2. Формування специфічних рис в архітектурі та образотворчому мистецтві.....	48
3.3. Мистецтво Середнього царства.....	59
3.4. Особливості культури і мистецтва Нового царства.....	62
3.5. Мистецтво Амарни. Пізнє царство.....	65
3.6. Загальні принципи синтезу мистецтв.....	67

<b>4.</b>	<b>ТЕМА 4. МИСТЕЦТВО БЛИЖНЬОЇ АЗІЇ</b>	
4.1.	Історичні періоди розвитку мистецтва Давнього Сходу.....	69
4.2.	Загальна характеристика мистецтва Шумеру, Аккаду, Вавилону.....	70
4.3.	Рельєф та скульптура в палацовій архітектурі Ассирії.....	83
4.4.	Поливна поліхромна кераміка Вавилону та її застосування в оздобленні споруд.....	86
<b>5.</b>	<b>ТЕМА № 5. ЕГЕЙСЬКЕ МИСТЕЦТВО. МИСТЕЦТВО ГРЕЦІЇ АРХАЇЧНОГО ПЕРІОДУ</b>	
5.1.	Загальна хронологія античної культури.....	88
5.2.	Мистецтво Криту.....	89
5.3.	Мистецтво Мікен.....	96
5.4.	Гомерівський період античності.....	100
5.5.	Особливості архаїчного періоду.....	104
<b>6.</b>	<b>ТЕМА № 6. МИСТЕЦТВО СТАРОДАВНЬОЇ ГРЕЦІЇ</b>	
6.1.	Період класики – розквіт грецького мистецтва.....	114
6.2.	Мистецтво високої класики (450 – 410 рр. до н. е).....	123
6.3.	Мистецтво пізньої класики (від кінця Пелопоннеських війн до виникнення Македонської імперії).....	131
6.4.	Епоха еллінізму – новий етап розвитку художньої культури античної Греції.....	136
<b>7.</b>	<b>СЛОВНИК АРХІТЕКТУРНИХ ТЕРМІНІВ.....</b>	<b>143</b>
<b>8.</b>	<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....</b>	<b>150</b>

## ПЕРЕДМОВА

Дисципліна «Історія мистецтв» призначена для студентів-архітекторів I курсу за освітньо-кваліфікаційним рівнем «бакалавр». Цей курс є одним із важливих у теоретичній підготовці бакалаврів за напрямом 6.060102 «Архітектура». Курс «Історія мистецтв» уперше знайомить студентів зі світовими художніми системами, закладає основи розуміння форми і стилістики у мистецтві.

Історія мистецтва розглядається як складова частина художньої культури, що ґрунтується на спільних теоретичних засадах. Курс розкриває не тільки стилістичні особливості епохи, що вивчається, але і висвітлює її генетичну і соціальну спадщину, котра знайшла своє відображення в загальному потоці розвитку світу.

Курс має міждисциплінарні зв'язки з курсами «Історія архітектури України», «Архітектурне проектування», «Історія містобудування», «Історія архітектури» тощо, надає матеріал для наукових досліджень та архітектурного проектування, вправ та клаузур, що супроводжують все навчання.

Розділи навчального посібника висвітлюють складний, суперечливий розвиток мистецтва з доби верхнього палеоліту до I ст. до н.е.

Предмет теоретичного курсу «Історія мистецтв» – вивчення генезису та етапів історичного розвитку живопису, графіки, скульптури, архітектури та декоративно-ужиткового мистецтва від первісного суспільства до сьогодення.

Мета дисципліни – вивчення генезису мистецтва на прикладах світових шедеврів; теоретичних засад мистецтва; творчих методів відомих митців; формування професійного світогляду студентів-архітекторів.

Завдання курсу:

- дати студенту знання про головні історико-культурні події у всесвітній історії мистецтва; показати їх як аспекти закономірного генезису культури, де мистецтво є ланкою у загальному культурному процесі розвитку людства;

- надати розуміння мистецтва як культурного феномена, функції соціально-економічних, природно-екологічних і психологічних факторів;

- навчити студента професійній аналітичній оцінці витвору мистецтва, вмінню ідентифікувати витвір з певною епохою, майстром, стилем, філософською і науковою концепцією.

У навчальному посібнику послідовно розглядаються питання історичного розвитку світового мистецтва на основі синтетичного розуміння феноменології художніх творів. Навчальний посібник (частина I) містить основні відомості про історичні етапи та мистецькі стилі, розкриває принципи утворення композиції у різних видах мистецтва, знайомить із засобами художньої виразності та особливостями живопису, графіки, скульптури, архітектури та декоративно-ужиткового мистецтва від часів первісного суспільства і до кінця елліністичного періоду мистецтва Греції.

## **ТЕМА № 1. ВСТУП. ВИДИ І ЖАНРИ МИСТЕЦТВА. МЕТОДИ АНАЛІЗУ ХУДОЖНЬОГО ТВОРУ**

*1.1. Сутність мистецтва. Історична послідовність розвитку мистецтва.*

*1.2. Специфіка основних видів і жанрів мистецтва*

*1.2.1. Графіка, її різновиди та еволюція розвитку.*

*1.2.2. Живопис та його художня специфіка.*

*1.2.3. Скульптура, її виражальні особливості, стилістика.*

*1.2.4. Архітектура і стиль епохи.*

*1.2.5. Різновиди декоративно-ужиткового мистецтва.*

### **1.1. Сутність мистецтва. Історична послідовність розвитку мистецтва**

Мистецтво є важливою і достатньо автономною частиною культури. У найзагальнішому значенні мистецтвом називають майстерність, продукт якої приносить естетичне задоволення. Мистецтво – одна з форм суспільної свідомості; вид людської діяльності, що відображає дійсність у конкретно-чуттєвих образах відповідно до певних естетичних ідеалів. Розвиток мистецтва як елемента духовної культури обумовлюється як загальними закономірностями буття людини й людства, так і естетично-художніми закономірностями, естетично-художніми поглядами, ідеалами й традиціями. Мистецтво є однією з найважливіших складових частин духовної культури суспільства.

Як важлива частина культури, мистецтво проявляє себе у багатоманітності конкретних видів художньої творчості, кількість і складність котрих неухильно зростають слідом за розвитком естетичної свідомості людини.

*Сучасна класифікація виокремлює такі різновиди мистецтва:*

1. Образотворче мистецтво. Впливає на людину візуально, тобто через зорове сприйняття. Твори образотворчого мистецтва мають матеріальну, предметну форму і не змінюються в часі та просторі. До них належать: живопис, скульптура, графіка, монументальне мистецтво, декоративно-ужиткове мистецтво.

2. Музика. Це вид мистецтва, який розрахований на слухове сприйняття і який відзначається безпосередньою й особливо активною

дією на відчуття людей. Головним виражальним засобом тут є звук, мелодія, поліфонія, ритм, композиція, гармонія. На відміну від образотворчого та словесного мистецтва, музика не відтворює видимих картин світу й позбавлена змістової конкретності. Тому її вважають справжньою загальнолюдською, універсальною мовою, «мовою інтуїції», яка не вимагає перекладу.

3. Синтетичні мистецтва. Це такі види художньої творчості, які є органічним злиттям або органічною комбінацією різних видів мистецтв. До них відносять: театр (драматичний та оперний), який об'єднує літературу, акторське мистецтво, живопис, музику, декоративно-ужиткове мистецтво; балет (використовує природну пластику людського тіла й поєднує у собі танець, музику, живопис, скульптуру); естрадне мистецтво, що є своєрідним набором номерів, – концеранс, спів, декламація, танець, ілюзіонізм, акробатика, цирк зі спортивним і сміховим елементом. Синтетичне мистецтво не слід плутати із синтезом мистецтв, коли, наприклад, архітектурна споруда прикрашена скульптурою, живописом тощо.

4. Технічні мистецтва. У своїх розвинених формах виникли в XV ст. зі створенням такого явища, як художнє кліше. Процес продовжувався завдяки створенню фонографа, фотографії, німого кіно. У XX ст. з'явилася звукова, кольорова та стереоскопічна кінотехніка й електроніка. У наші дні до найбільш поширених видів технічних мистецтв належать: фотомистецтво, мистецтво кіно, мультиплікація, телебачення, комп'ютерні аудіо- та відеотехнології.

5. Декоративно-ужиткове мистецтво. Цей вид мистецтва є одним з найдавніших, він обслуговує практичні потреби людини, одночасно задовольняючи її основні естетичні потреби. Сфера декоративно-ужиткового мистецтва сягає від естетичного оформлення предметів повсякденного користування (посуд, інструменти, меблі, тканини, зброя) до художньої організації архітектурно-паркових ансамблів. Сюди ж відносять: оформлення інтер'єрів декоративними розписами, декоративною скульптурою, барельєфами, плафонами, вазами, мистецьки виконаний одяг, ювелірні прикраси, мистецтво макіяжу, перукарське мистецтво тощо.

6. Церковне (релігійне) мистецтво. Поняття надзвичайно об'ємне, тому що протягом багатьох століть релігія була центром, що генерувала все культурне життя, накопичила великі скарби в усіх галузях мистецтва, але традиційно розглядаються лише явища образотворчого (іконопис та

архітектура) і музичного мистецтва, а також релігійне ужиткове мистецтво (начиння, ризи, хоругви тощо).

Ця класифікація не є універсальною, адже можна класифікувати мистецтво за способом утілення художнього образу:

1) просторові види мистецтва – архітектура, скульптура, живопис, графіка, художня фотографія, декоративно-прикладне мистецтво та дизайн;

2) часові види мистецтва – радіо, музика, література;

3) просторово-часові – кіномистецтво, театр, танець, циркове мистецтво, відеогра тощо.

За формою чуттєвого сприйняття розрізняють:

1) слухові види мистецтва – музика, радіо;

2) зорові – архітектура, скульптура, живопис, графіка, художня фотографія;

3) зорово-слухові – театр, кіно тощо.

Мистецтво виконує різні функції, які виникають і складаються впродовж усього розвитку цивілізації у зв'язку з формуванням нових потреб й особливостей поведінки людини. Питанням функцій мистецтва приділено значну увагу ще в теоретичних розробках Аристотеля, який виділяв такі три функції – пізнавальну, виховну та емоційну.

*Сучасна наука виділяє значно більшу кількість функцій:*

1. Гносеологічна функція.

Гносеологічна (пізнавальна) – одна з основних функцій мистецтва. Без сумніву, належить до мистецтва первісної людини, котра створювала скельні малюнки або статуї для того, щоб пізнати зовнішній світ або для тренування власних умінь. Мистецтво є формою пізнання світу.

2. Аксіологічна функція.

Аксіологічна (ціннісна) функція. Кожна культура створює свої ідеали, що базуються на цінностях суспільства. Цінність – явище, матеріальний чи духовний предмет, що усвідомлюється окремою людиною, суспільством або людством як надзвичайно важливий.

3. Сугестивна функція.

Сугестія – навіювання. Сугестивна функція – навіювання людині певного роду думок, почуттів, що впливають на психіку людини, функція пов'язана з певною гіпнотичною дією, впливом на людську психіку.



Сугестія була притаманна вже мистецтву первісної людини – австралійські племена в ніч перед битвою піднімали свій дух, викликали приплив мужності за допомогою пісень та танців.

#### 4. Виховна функція.

Здатність мистецтва до виховання пов'язують з активізацією емоційно-чуттєвого початку, емоційним впливом мистецтва на людину. Своєю чергою емоційні процеси знаходяться в тісному зв'язку з мисленням та інтелектом. Відповідно казка діє ефективніше на дитину, ніж логічні докази.

На роль мистецтв у вихованні людини звертали увагу вже давньогрецькі мислителі, розуміючи виховання як удосконалення душі людини. Центральною концепцією в ученні Аристотеля стала теорія катарсису – духовного очищення людини в процесі сприйняття твору мистецтва, найважливіша роль при цьому відводилася музиці, театру та літературі.

#### 5. Компенсаторна функція.

Розвиток людини обмежено багатьма факторами – суспільством, місцем проживання і т.д. Мистецтво руйнує ці обмеження, відновлює цілісність та повноту особистості. Досвід, емоційні переживання персонажу читач або глядач сприймає як власний.

Компенсаторна функція має три аспекти:

- відволікання (гедоністично-гральний, розважальний аспект);
- утіха;
- власне компенсаторний аспект (сприяє духовній гармонії людини).

#### 6. Комунікативна функція.

Аналізуючи феномен мистецтва, науковці різних історичних періодів підкреслювали його комунікативну перевагу над іншими формами суспільної свідомості. При цьому, якщо комунікативні функції таких мистецтв, як театр, кіно, література, обмежені мовним бар'єром, то музика, балет, скульптура, живопис вільні від цього обмеження.

#### 7. Естетична функція.

Мистецтво приносить людині насолоду, вчить насолоджуватися знаками краси, які створює мистецтво. Мистецтво формує художні смаки, воно пробуджує творчий дух особистості, бажання змінювати світ за законами краси і гармонії. Бажання творити та споглядати красу закладено в людині з народження. Діти, які з дитинства позбавлені можливості

споглядати й контактувати з красивими речами, отримують важку психічну травму.

Розуміння взаємозв'язку мистецтва та суспільства дає змогу розкрити закономірності його історичного розвитку, пояснити поступальний та прогресивний характер розвитку мистецтва. У процесі створення творів мистецтва художники керуються певним методом творчості. Процес художньої творчості спирається на соціальні, в тому числі естетичні почуття, смаки та ідеали художників, згідно з якими вони виробляють принципи творчості, а також способи, шляхи, прийоми створення творів мистецтва. Сукупність цих відносно стійких принципів відображення й прийомів створення творів мистецтва, властивих художникам у певний період розвитку суспільства, становить метод художньої творчості. Історичний розвиток художньої творчості постає як виникнення, розвиток, зміна різних методів художньої творчості. Художники тієї чи іншої епохи створюють твори мистецтва, котрі мають подібні ознаки, властивості, як у змісті художніх образів, так і в художній формі творів мистецтва. Сукупність художніх творів, створених у певний історичний період розвитку суспільства відповідно до визначеного методу художньої творчості, становить епоху або напрям у мистецтві, в якому виділяють різні стилі, школи і жанри.

Історія мистецтва свідчить про різноманіття епох і напрямів у його розвитку. Кожна епоха чи напрям у розвитку мистецтва якісно відрізняються від інших низкою ознак, специфічним проявом загальних властивостей.

Такими основними епохами і напрямами в історичному розвитку мистецтва є:

- 1) первісне мистецтво;
- 2) стародавнє мистецтво Сходу (Єгипет, Індія) (V тис. до н.е. – 332 рр. до н.е.);
- 3) античне мистецтво (III тис. до н.е. – V ст. н.е.);
- 4) середньовічне мистецтво (VI ст. – XII ст.);
- 5) мистецтво Відродження (XII ст. – початок XVII ст.);
- 6) бароко (XVII ст. – XVIII ст.);
- 7) рококо (XVIII ст.);
- 8) класицизм (др. пол. XVIII ст. – початок XIX ст.);
- 9) романтизм (XIX ст.);
- 10) критичний реалізм (XIX ст.);

11) модерн (до якого відносять низку напрямів – символізм, імпресіонізм, постімпресіонізм, сюрреалізм, декоративізм, абстракціонізм, кубізм, примітивізм) (др. пол. XIX ст. – XX ст.)

12) сучасне мистецтво (XX ст. – XXI ст.).

Виникнення нових напрямів у мистецтві починається зі зміни змісту художніх образів, ідейної спрямованості, що приводить і до нової художньої форми. Але кінцевою причиною виникнення нових напрямів у мистецтві є суспільне буття, матеріальні умови життя, а також нові технічні засоби художнього вираження, створені в ході науково-технічного прогресу.

Слід урахувати, що історичний розвиток мистецтва аж ніяк не означає повного зникнення створеного в минулому мистецтва. Мистецтво, створене в минулому, як і сучасне мистецтво, існує та впливає на людей.

Процес розвитку мистецтва не є прямолінійним, у ньому є і періоди занепаду, котрі, як правило, відносні та тимчасові й змінюються прогресивним розвитком.

## **1.2. Специфіка основних видів і жанрів мистецтва**

*1.2.1. Графіка, її різновиди та еволюція розвитку.*

*1.2.2. Живопис та його художня специфіка.*

*1.2.3. Скульптура, її виражальні особливості, стилістика.*

*1.2.4. Архітектура і стиль епохи.*

*1.2.5. Різновиди декоративно-ужиткового мистецтва.*

Образотворче мистецтво в силу його універсальності та багатоманітності поділяють на види та жанри. Основними видами образотворчого мистецтва є: графіка, архітектура, скульптура, живопис, декоративно-прикладне мистецтво, також виділяють технічне мистецтво.

**1.2.1. Графіка, її різновиди та еволюція розвитку.** Графіка є одним із найпопулярніших видів мистецтва. З інструментами і прийомами графіки стикається кожна людина – в школі, на роботі або під час відпочинку. Кожен тримав у руках олівець, малював профілі будиночків, сонечка, квіти. А пензлями, глиною та різцями мало хто може користуватися. Графіка в багатьох випадках є підготовчою стадією для інших видів мистецтв (як ескіз, начерк, креслення, проект).

Графіка – вид мистецтва, оснований на однотонному малюнку з використанням як основних образотворчих засобів контурної лінії, крапки, штриху та плями. Залежно від призначення її поділяють на станкову,

прикладну і друкарську. Зазвичай графічні роботи монохромні, тобто однотонні. Слово «графіка» має грецьке коріння і в перекладі означає «скребти», «писати».

Графіка – найстародавніше з усіх образотворчих мистецтв. Перші графічні зображення виникли на ранніх стадіях розвитку людського суспільства – за доби палеоліту і в бронзовому віці. Ще до того, як давня людина звернулася безпосередньо до скульптури та живопису, вона створила перші малюнки, що поклали початок мистецтву графіки (рис. 1.2.1.1). Ці зображення зазвичай видряпані на скелях, на стінах печер, на кістяних платівках. Такі зображення збереглися на побутових виробах і зброї. Малюнки ці фіксували будь-які події, світ довкола себе і довгий час слугували засобом спілкування людей, замінюючи собою писемність. Тривалий час графічні зображення майже не мали самостійного значення й були прикрасою тих чи інших предметів. Із появою писемності графіка стала дедалі ширше застосовуватися у рукописних книгах, пергаментях, грамотах для прикраси та роз'яснення тексту.

До XV ст. графіка пронизує всі види мистецтва, але самостійного значення набуває тільки за епохи Відродження. Починається урізноманітнення її техніки. Із поширенням книгодрукування (XIV ст.) ілюстративна графіка слугує підсиленню образної наповненості літературних творів. Поряд із різними видами малюнків у графіці складається техніка гравюри. В основу її покладено нанесення різьбленого зображення на дереві або металі та відбиток його на папері. Ця техніка винайдена в VI – VII ст. у Китаї, а в Європі поширилася з XIV ст. Її перевага – у можливості тиражування.



Рисунок 1.2.1.1 – Зображення коня з печери Ласко, Франція. Палеоліт

За призначенням графіку класифікують так: репродукційна, яка була особливо популярною у XIX ст., до виникнення фотографії; супроводжуюча (ілюстрації до книг, часописів); плакатна; промислова (етикетки, рекламні зображення, афіші); підготовча, де розрізняють начерк (ескіз), етюд; самостійна, що здійснює власне естетичну та художню функції.

Графічні роботи можуть бути створені у різних матеріалах та за різною технікою. Стародавніми матеріалами для малювання були дерев'яні

дощечки. Звичайно їх робили з деревини бука розмірами з долоню, квадратної форми, ґрунтували кіст'яним порошком, а інколи обтягували пергаментом. Малювали на них металевим грифелем або штифтом. Часто такі дошки скріплювали в альбоми за допомогою ременів і використовували їх для вправ або як зразки зображень, котрі передавалися з однієї майстерні до іншої. Більш витонченим матеріалом для малювання був пергамент, який виготовлявся з різних сортів шкіри, ґрунтувався та полірувався. До появи паперу пергамент був головним матеріалом для малювання. Потім деякий час пергамент використовувався поряд з папером, але все-таки папір витіснив пергамент. Тому головним матеріалом для виконання графічних ілюстрацій є папір. Уперше він був винайдений у Китаї в II ст. до н.е. У Західній Європі художники почали використовувати папір із XV ст.

Інструменти графіки можна розподілити на дві групи: мокрі (пензель, перо) та сухі (штифт, олівець, вугілля). Стародавнім інструментом графіки є металевий грифель. У середні віки користувалися свинцевим грифелем, потім його замінив срібний. До занепаду срібного грифеля приводить поява графітного олівця, знайомство з яким відбувається в другій половині XVI ст. Головним інструментом європейського малюнка є перо. Використовували спочатку перо з очерету, із VI ст. почали користуватися гус'ячим пером. Рідини, які використовувалися для малювання пером: чорнильний горішок, який був відомий ще середньовічним монахам, потім з'являється так звана китайська туш, бістр із соснової сажі, з XVIII ст. – сепія, яку виробляли з пузиря каракатиці, а в XIX ст. – анілінове чорнило.

*Друкована графіка* є найбільш актуальним видом образотворчого мистецтва та найбільш доступним для широких мас населення. Якщо підійти до друкарської графіки з точки зору технічних прийомів, то вона складається із чотирьох основних технічних елементів:

- 1) дошка або взагалі поверхня, на яку наноситься малюнок;
- 2) інструменти;
- 3) друкарська фарба;
- 4) друкування.

Відповідно до матеріалу друкарської поверхні та способів її розроблення розрізняють три основних види друкарської графіки: випукла гравюра (з поверхні дошки видаляють усі місця, які на папері повинні бути білими, і, навпаки, залишаються недоторканими лінії й площини, що відповідають малюнку (ксилографія) (рис. 1.2.1.2.); заглиблена гравюра

(зображення наноситься на поверхню у формі заглиблених жолобків, прорізів. У ці заглиблення потрапляє фарба, яку під тиском друкарського верстата переносять на папір (офорт) (рис. 1.2.1.3); пласка гравюра на камені (тут рисунок і фон знаходяться на одному рівні. Поверхня каменя обробляється хімічною рідиною таким чином, що жирна фарба при накаті сприймається лише визначеними місцями, а на іншу поверхню фарба не накладається (літографія) (рис. 1.2.1.4).



Рисунок 1.2.1.2 –  
Ксилографія «Велика  
Хвиля». Хокусай



Рисунок 1.2.1.3 – Офорт  
«Проповідь Христа».  
Рембрант



Рисунок 1.2.1.4 –  
Літографський камінь  
із малюнком

*Літографія* – зображення, в якому фарба під тиском переноситься з пласкої друкарської форми на папір. В основі лежить фізико-хімічний принцип отримання відбитка з гладенької поверхні (камінь), а завдяки спеціальній обробці набуває властивості на окремих ділянках приймати спеціальну літографську фарбу.

*Ксилографія* – гравюра на деревині з нанесенням на неї фарби при подальшому її друкуванні на папері.

*Ліногравюра* – це графічне зображення, яке одержують при друкуванні малюнка з листа лінолеуму.

*Офорт* – відбиток із металевої платівки.

Найбільш загальна особливість графіки – особливе відношення зображуваного предмета до простору, роль якого багато в чому виконує фон паперу. Графіці можуть бути властиві ретельність об'ємно-просторової побудови, виявлення структури предмета. Але художник-графік може обмежитись і швидким враженням, умовним позначенням предмета; незакінченість та лаконізм є одним із головних засобів художньої виразності. Тож у графіці, поряд із завершеними композиціями, самотійну художню цінність мають натурні начерки та ескізи. Активну роль у графіці відіграють фактура матеріалів, специфіка графічних технік і прийомів. Особливе місце посідають у ній суто декоративні мотиви, орнамент, текст, які являють собою систему графічних знаків.



Із теоретичного та практичного досвіду минулого в образотворчому й прикладному мистецтві прийнято виділяти чотири елементи графіки: *лінію, штрих, пляму й крапку*.

#### *Лінійна графіка*

Основний графічний елемент – лінія. Деякі історики та теоретики вважають, що лінія є основою розвитку мистецтв багатьох країн. Відомо, що раннє мистецтво було лінійним, із часом лінійні роботи ускладнювалися, видозмінювалися. До них додається тон, колір, світлотінь. Чудовими прикладами лінійної графіки можуть бути роботи японських майстрів ксилографії, Ф. Валлотона, високою культурою графічної лінії володів П. Пікассо та інші.

#### *Штрихова графіка*

Штрих завжди сусідить із лінією та рідко використовується самостійно. Зображення, де домінує штрих, називаються штриховими. Багато майстрів образотворчого мистецтва блискуче володіли штрихом і віртуозно застосовували його, у тому числі: Рембрандт, А. Ватто, А. Дюрер, Ван-Гог, М.С. Самокиш, Р. Доре, М.А. Врубель (рис. 1.2.5).

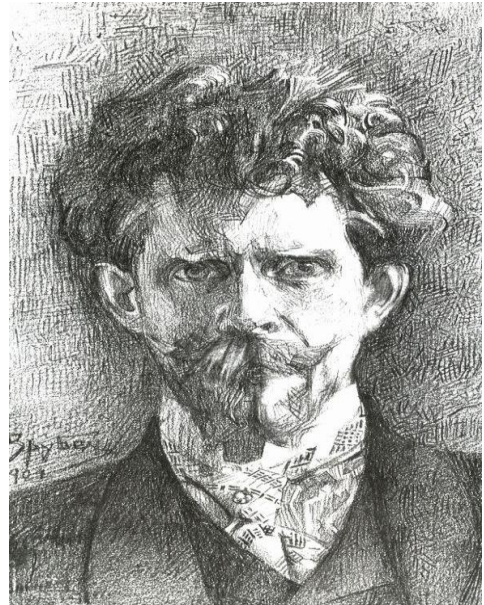


Рисунок 1.2.5. – Штрихова графіка. Портрет доктора Усольцева. Врубель

#### *Графіка з використанням плями*

У плямовій графіці основним образотворчим елементом є чорні та білі плями. Мало хто з художників досконало володів мистецтвом плямової чорно-білої графіки. Центральною постаттю серед небагатьох є Фелікс Валлотон. Художник дійшов у графіці до контрастних плям через пошуки в штриху та лінії (рис. 1.2.1.6).

#### *Крапкова графіка*

Крапкове зображення будується з урахуванням крапок різного розміру, але однакової конфігурації. У найчистішому вигляді використання крапки можна побачити в офорті. Це насамперед пунктирна манера, меццо-тинто та олівцева манера. Пунктирна манера полягає у створенні зображення шляхом складної системи точок. Крапки вибиваються на



Рисунок 1.2.1.6 – Графіка з використанням плями. Портрет К. Пісарро. Ф. Валлотон

металі за допомогою сталевих загострених стрижнів і граверного молоточка. Найдосконалішою пунктирна манера була в Англії в середині XVIII ст. Нині крапкова техніка широко застосовується у графіці як у комбінації з іншими елементами графіки, так і у чистому вигляді.

#### *Лінійно-плямова графіка*

Лінійно-плямове зображення застосовувалося наприкінці XIX – початку XX ст. Батьківщиною нової європейської графіки прийнято вважати Англію.

#### *Лінійно-штрихова графіка*

Лінія і штрих постійно супроводжують одна одну. Штрих конструктивно підтримує лінію вже у європейській гравюрі на деревині першої половини XV ст. Розвиток мистецтва малювання, а водночас і майстерності перекладу малюнків на гравюру до початку XVI ст. довело застосування техніки лінія – штрих до віртуозної майстерності. Енергійні, темпераментні лінійно-штрихові малюнки є в Мікеланжело, Тиціана, Рембрандта, Рафаеля, Леонардо да Вінчі.

Найбільш свідомо застосовував лінію та штрих А. Дюрер у серіях гравюр «Життя Марії», «Малі пристрасті». Особливої уваги заслуговують малюнки та офорти Франсиско Гойя.

#### *Поєднання лінії, штриха та крапки у графіці*

Поєднання лінії, штриха та крапки ясно виявляється у гравюрі на металі. Найбільш технічно цю техніку опанував і першим застосував Джуліо Компаньола (1482 р.). Крапки він використовував як продовження штриха чи лінії.

Досить широко використовує штрих, лінію й крапку сучасна книжкова графіка.

#### *Поєднання лінії, штриха і плями у графіці*

Чорно-білі композиції з поєднанням лінії, штриха і плями найчастіше зустрічаються в ксилографії, європейській книжковій та в журнальній ілюстрації, російській та радянській книжковій графіці 1920-их років.

Широке застосування лінії, штриха та плями почалося з доробком Томаса Б'юїка, який розробив техніку тонової гравюри.

У житті суспільства графіка відіграє особливу роль. Вона тісно пов'язана з реальністю, яка швидко змінюється, використовується у пресі, пропаганді, рекламі, промисловості й побуті, естетизує ті галузі нашого життя, які недосяжні іншим видам мистецтва. Графіці властива особлива ефективність взаємодії із суспільним життям, оскільки вона оперативна, мобільна, відкрито публіцистична, набуває особливого значення в періоди змін у суспільстві. У ній об'єднуються індивідуальність та масовість, при сприйнятті графічних образів уключаються як зорові, так і незорові асоціації.



**1.2.2. Живопис та його художня специфіка.** Живопис – вид образотворчого мистецтва, який здатний відтворити видиму реальність за допомогою кольору на двомірній поверхні. Це зображення створюється завдяки використанню художником законів перспективи, лінії, кольору, світлотіні. Розрізняють монументальний, станковий та декоративний живопис.

В основу живопису покладено малюнок: він формує образ, окреслюючи його контури в просторі полотна або стіни. Використовуючи колір, малюнок, композицію, фактуру (виразність кольорових мазків), перспективу чергування світла і тіні, художник створює ілюзію об'ємності простору на площині стіни або полотна. Завдяки виробленим технічним умінням створювати ілюзію об'ємно-просторового розташування предметів на площині живопис відкриває безмежне багатство станів природного світу та людських почуттів. Найважливіший організуючий компонент художнього твору – композиція (від лат. *compositio* – складання, створення). Вона надає твору цілісності, підпорядковуючи його елементи один одному й цілому, а також визначає особливості розташування фігур у межах твору як цілого.

Матеріалом живопису є фарби (олійні, темперні, акварельні). Форми, відстань, обмеження, опуклість, тобто всі просторові відношення створюють засобами кольору. Він відображає світ, що набув визначеності: об'ємності форм, глибинності просторових відношень завдяки перспективі, кольору, світлотіні, тону.

Кольори у живописі ґрунтуються на принципі взаємодії й взаємовпливу. Предмети, наявні у композиції, відображають колір один одного; сила світла впливає на форми предметів, збільшуючи або зменшуючи їх для зору. Колір, таким чином, виконує образно-формувальну функцію, діючи в просторі конкретного твору за принципом організації його в єдине ціле.

Колір, як основний матеріал живопису, вимагає від художника знання законів взаємодії та властивостей кольорів. Нині наявні особливі галузі природничо-наукового знання щодо властивостей кольорів, яке сформувалося в історії науки, в тому числі й завдяки відкриттям художників. Кольорознавство як наука про кольори – це систематизована сукупність даних фізики, фізіології та психології стосовно кольору. Воно охоплює фізичну теорію кольору, теорію кольорового зору і класифікацію й виміри кольорів.

Спосіб поєднання кольорів у живописі визначається не лише фізичними законами їх взаємодії, а й ідеєю твору, змістом зображень та символічним їх наповненням.

За видовою специфікою живопис поділяють на *станковий, монументально-декоративний, декораційний, іконописання, мініатюру, діораму, панораму*. Кожен вид володіє багатством і своєрідністю технік творення образу. Кожен із названих видів живопису має своє призначення. Так, *монументальний живопис* існує у вигляді фрески, мозаїки, панно й слугує для прикрашення архітектурних споруд (рис. 1.2.2.1). Він невід’ємний від естетичного образу інтер’єру. *Монументальний живопис* не може існувати самотійно. *Декораційний живопис* виконує функцію оформлення театральних вистав (ескізи театральних та кінодекорацій, костюмів тощо). *Іконописання* – вид живопису, релігійний за темами і сюжетами та культовий за призначенням. *Станковий живопис* (виконаний на станку чи мольберті) існує у вигляді окремої картини й не залежить від місця розташування. Він має багато жанрів та підвидів. Історія їх становлення засвідчує зростання інтересу до світу і вдосконалення майстерності зображення. Об’єктами зображення є людина, природа, історичні події, побутові сцени, предметність, що оточує людину. Жанри станкового живопису відображають особливості предметного світу та вирізняються своєрідністю техніки творення образу. Це анімалістичний, портретний, пейзажний, історичний, побутовий жанри, натюрморт.

Найперше використовувалася техніка мозаїчного монументального зображення; матеріалами у цьому процесі були смальта, дерево, кераміка, скло тощо. Візантійська мозаїка налічувала понад 1500 кольорів, італійська – 2500. Один квадратний метр мозаїки майстер створював близько 1,5 років, тому цей вид монументального живопису найбільш важкий та коштовний (рис. 1.2.2.2).

Вітражі як вид монументального живопису створюються за допомогою прозорого скла. Частинки скла скріплюються свинцевими сплетіннями.

Ще один вид монументального живопису – фреска (італ. буквально – свіжий): на стіну, яка щойно потинькована, наносять розчинений у воді



Рисунок 1.2.2.1 –  
Монументальний живопис.  
Афінська школа. Рафаель



Рисунок 1.2.2.2 –  
Раввенська мозаїка

фарбовий пігмент. Фрески площею 5 – 6 квадратних метрів виконують за 5 – 6 годин, тому техніка фрески потребує високої живописної майстерності, точної руки, найвищого художнього смаку.

У станковому живописі використовують пастель, гуаш, енкаустику (рідкі воскові фарби), темперу та ін. У 1495 р. брати Ван Ейк уперше розпочали писати «Гентський алтар» олійними фарбами (тобто використали пігмент, який розчиняється на гороховій, конопляній або лляній олії) (рис. 1.2.2.3). У станковому живописі велике значення має основа, на якій пише живописець, тому що вона визначає міцність, техніку і стиль живопису. В давнину найбільшого розповсюдження набуло дерево, його використовували вже стародавні єгиптяни й греки. Головним конкурентом дерева вже в античні часи стає холст, який широкого застосування набуває лише в XV – XVI ст. Для кожної основи потрібне ґрунтування. Завдання ґрунтування – вирівняти поверхню основи, а також воно бере участь своїм тоном у колориті картини і перешкоджає всмоктуванню в'язучих речовин в основу. В живописі середніх віків і раннього Відродження панує білий шліфований ґрунт із гіпсу та крейди. У XIII – XIV ст. білий ґрунт часто покривали золотом. У XIV ст. золото зникає, а гіпс і крейду замінюють олійні фарби, які від білого ґрунтування змінюються до кольорового та темного.

Вивчаючи різні техніки живопису, слід мати на увазі, що тут має значення не лише склад фарби, але й властивості в'язучих речовин.

**Пастель.** Пастель складається зі звичайних кольорових пігментів, але вирізняється тим, що має мало в'язучих речовин. Пастельні олівці повинні бути м'якими та сухими, щоб мати змогу перекривати один шар іншим. Але пастель має свої недоліки – вона дуже чутлива до пошкоджень, легко осипається і стирається.

**Акварель та гуаш.** Обидві ці техніки використовують воду для розведення і накладання фарби. Важлива різниця між ними – це те, що акварель складається з прозорих фарб, тоді як гуаш – це корпусні, криючі фарби. Акварельна техніка потребує швидкої роботи, цю техніку знали вже



Рисунок 1.2.2.3 – Олійний живопис. Гентський вівтар у розкритому вигляді.  
Брати Ван Ейки

в стародавньому Єгипті та Китаї, її застосовували середньовічні мініатюристи.

**Фреска.** Ця техніка полюбляє великі площини, вона використовує також водні фарби, але її в'язучою речовиною є вапно. Живописець пише прямо на стіні по сирому свіжому тинькові. При виконанні фрескового живопису розпочатий розпис художник повинен закінчити до того, як висохло вапно. Тому робота виконується частинами.

**Темпера.** Ця техніка має декілька варіантів, які об'єднані тим, що їх в'язучі речовини можуть бути розведені за допомогою води. В'язучими речовинами можуть бути ячний жовток, ячний білок, до якого додають мед, казеїн та інші речовини. Темпера – складна техніка. Фарби не можна змішувати, потрібно накладати дуже тонким шаром, одна поряд із іншою, без переходів.

**Техніка олійних фарб** довгий час була пов'язана з фарбуванням дерев'яних статуй. Олійний живопис оснований на сполученні пігментів різними рослинними оліями (лляною, маковою, горіховою) й різними лаками. Ці в'язучі речовини дають змогу застосовувати різні техніки та прийоми накладання фарб, можна використовувати як корпусні, так і прозорі фарби. Олійний живопис дає можливість художнику працювати різними темпами (повільним, детальним і широким та сміливим), а також вибирати різний рельєф – від рідкого до пастозного.

Художній образ у живописі – це не фактичне зображення реальності, а враження від дійсності, яке пройшло через думки та почуття художника. Цей образ створюється за допомогою живописної образотворчої мови, складові якої такі:

– **колір** як головний компонент живопису. Сполучення кольорів у картині створює її колорит. У живописця є тільки один засіб розповісти про світ та про себе – це колір. Колір створює емоційне напруження у картині. За допомогою кольору створюється декоративність картини, він має й символічне значення (найвиразніше ця особливість використовується в іконах);

– **фактура** – різні засоби накладення фарб. Розрізняють затерту і незатерту фактуру;

– **світлотінь** – співвідношення світла та тіні у картині. Вона використовується як засіб зображення, створюючи ілюзію простору, підкреслює центральні частини художнього образу, створює емоційне напруження, має символічне значення;

– **малюнок** – один із найвиразніших засобів живопису;

– **перспектива** – засіб створення просторового ефекту на площині. Історія живопису знає пряму і зворотну перспективу (ікони). Крім того, розрізняють лінійну перспективу, де всі лінії картини сходяться в одній точці, яка розташована на третині горизонту, та повітряну, що була знайдена Леонардо да Вінчі. Живописці італійського Ренесансу послідовно намагались оволодіти трьома видами перспективного зображення простору. По-перше, це так звана світлова перспектива, тобто предмети, які знаходяться ближче до нас, ми бачимо більш чітко, ніж ті, що розташовані на відстані. Другий вид перспективи – це тональна перспектива, тобто ілюзія глибини простору передається за допомогою співвідношення тонів, деякі фарби (червона, жовта) мають властивість виступати вперед, а інші (синя, коричнева) – заглиблюватися. Таким чином, живописці методом підбору «позитивних» і «негативних» тонів мали змогу підсилювати враження глибини або навпаки. І, нарешті, завдяки Леонардо да Вінчі художники пізнього Ренесансу оволоділи повітряною перспективою, тобто наше око сприймає пил у повітрі, саме повітря не має кольору та його не можна зобразити, чим далі від нас предмет, тобто чим густіший шар пилу навколо предмета, тим більш блакитним здається нам повітря й оточений ним предмет. Отже, художники розробили особливий поділ простору на три плани при зображенні пейзажу. Передній план зазвичай писали в бурих тонах, середній – у зелених, а дальній – у блакитних;

– **ритм** – як композиційний засіб також використовують при створенні живописних образів;

– **композиція** – закони побудови, розташування окремих постатей, плям світла і тіні на полотні. Композиція повинна створювати цілісність зображення, вона має змістовне навантаження. Таким чином, через композицію художник відтворює тему та ідею свого твору. При сприйнятті композиції твору має значення співвідношення між правою й лівою сторонами картини. Це пов'язане з нашим оптичним та моторним досвідом – адже пишемо і читаємо ми зліва направо. Тобто будь-яка картина розкривається перед нами не лише в просторі, а й у часі. За задумом художника спочатку ми сприймаємо один бік картини, розглядаючи його як початок, а потім – інший як завершення.

*Живопис поділяється за жанрами на:* історичну картину, пейзаж (архітектурний пейзаж), портрет (автопортрет, груповий портрет, жанровий портрет), побутовий жанр (взаємовідношення людини і простору, проблеми інтер'єру), натюрморт.

### 1.2.3. Скульптура, її виражальні особливості, стилістика

Скульптура – просторово-образотворче мистецтво, вона відтворює дійсність в об'ємно-просторових формах. Скульптуру за своїм змістом поділяють на монументальну, станкову, скульптуру малих форм (статуетки, рельєф, ліпка). За формою зображення розрізняють об'ємну тривимірну скульптуру, або круглу, та рельєфно-опуклі зображення на площині. Рельєф, своєю чергою, поділяють на три види: контр рельєф, або заглиблений рельєф, барельєф (низький рельєф) і горельєф (високий рельєф). Усі основні жанри скульптури склалися ще в період античності, у наш час розширилася кількість матеріалів, придатних для скульптури. Особливе значення для організації простору має монументальна скульптура, вона орієнтована на відкритий простір, прикрашає фасади храмів, суспільно-громадські споруди, а також вулиці, площі, парки. Така скульптура розвивається в тісному контакті з архітектурою. Станкова скульптура розрахована на закриті приміщення, має менші розміри. Основним її предметом є людина.

Витоки скульптури пов'язані з потребою втілити у твердому матеріалі образи богів і розмістити їх у просторі людського життя. Починаючи з доби Відродження, головним об'єктом скульптурних зображень стає людина.

У скульптурі розрізняють такі форми: голова, портретний бюст, статуя, торс (зображення без голови та кінцівок), скульптурна група. Найскладнішою за композицією є скульптурна група.

Об'єктом скульптури виступає, як правило, зображення людського тіла й інколи тварини.

Матеріал і техніка його обробки мають велике значення в скульптурі. Що стосується техніки скульптури, то її види можна згрупувати за різними принципами. Наприклад, техніку скульптури слід розподілити на такі групи:

- коли рука скульптора закінчує всю роботу;
- коли роботу скульптора закінчує вогонь (обпалення глини);
- коли скульптор робить модель майбутньої статуї (відливання в бронзі).

Або техніка скульптури має такі три групи:

- ліплення в м'яких матеріалах (віск, глина) – цю техніку також називають пластикою;
- обробка твердих матеріалів (дерево, камінь, слонова кістка), чи скульптура в прямому сенсі цього слова;
- відливання і чеканення в металі.

Огляд техніки та матеріалів можна розпочати з м'яких матеріалів, тому що саме з них починаються підготовчі роботи. Спочатку скульптор реалізує свою ідею в рисунках, ескізах, після цього він переходить до моделі в м'якій глині або пластиліні. Лише потім художник утілює свій задум у матеріалі, який вибрав. Скульптор обробляє тверді матеріали (камінь, дерево), у своїй роботі він відсікає зайві частини від суцільної глиби. Пластик, навпаки, працюючи з м'якими матеріалами, додає, доліплює глину, пластилін. Тому пластика – це мистецтво додавання матеріалу, а скульптура – віднімання. Якщо простежити за історичною еволюцією мистецтва, то на ранніх стадіях розвитку зазвичай панує скульптурний стиль, а на більш пізніх – пластичний.

**Глина** – її застосовують не лише як допоміжний матеріал на стадіях розроблення, але і як самостійний пластичний матеріал. Але в цьому випадку глина повинна бути обпалена до затвердіння. Скульптура з обпаленої глини називається теракота.

Поряд із глиною використовують для ліплення також віск.

Глина та віск не дуже міцні матеріали, тому з них, звичайно, робили гіпсові копії. Гіпс застосовували в скульптурі й для інших цілей. Наприклад, гіпсові відливки із живої моделі слугували для скульптора матеріалом для вивчення натури. В епоху Відродження вперше починають робити гіпсові копії статуй (як правило, античних), які слугували для навчання молодих художників і колекціонерів. А починаючи з XVII ст. малювання з гіпсових копій займає визначне місце в системі академічного навчання художника.

**Дерево.** Це один із найдавніших і народних матеріалів скульптора.

**Слонова кістка.** Цей матеріал також почали використовувати ще в епоху раннього кам'яного століття. Слонова кістка в основному застосовувалася для малої скульптури. Цей матеріал розподіляють за тоном: на білу, жовтувату і червонувату, а за походженням – на азіатську чи африканську.

**Камінь.** Камінь може бути кольоровим і прозорим, блискучим і тьмяним, м'яким і твердим. Застосовують у скульптурі мармур, вапняк, піщаник, порфир, алебастр, обсидіан, діорит, базальт, граніт тощо.

Перед скульптором завжди стоїть завдання точно перенести форми глиняної моделі в камінь. Існують два методи для цього процесу: більш новий, механізований метод пунктиру (пунктир потребує складних вимірювань циркулем та пунктирною машиною. Пунктирувати – означає просвердлювати камінь до точок на поверхні майбутньої статуї, чим більше знайдено таких пунктів, тим упевненіше можна відсікати) і старий



метод вільного висікання з каменю. В античній та середньовічній скульптурі був прийнятий метод вільного висікання з каменю. Існує також метод різьблення в камені, або гліптика, тобто це пластична обробка дорогих кам'яних порід, гірського кришталю і скла. Розрізняють два основних види гліптики: різьба, виконана у випуклому рельєфі, яка називається камеєю; та заглиблене, гравіроване зображення – гема, або інталія.

Опишемо техніку оброблення металу, головним чином, бронзи. Бронза застосовується і для великої, й для дрібної пластики. Це міцний матеріал, який легко піддається куванню, чеканенню та литтю. Існує три основних види методу лиття з бронзи: метал суцільною масою вливають в порожню форму; метод лиття частинами (статуя складається з окремих частин); лиття за допомогою воску (готується модель з глини, яку вкривають рівним шаром воску такої товщини, якою будуть стінки бронзової статуї. Вкрита воском модель укладається в глиняну форму, в якій роблять декілька отворів, по яких витікає віск. Коли віск повністю вийде, в ці отвори наливають бронзу). Крім лиття, існує також метод холодного кування.

Однак, незважаючи на відмінність технік та матеріалів, форм та видів скульптури, художній образ цього виду мистецтва створюється особливим набором специфічних засобів:

- головний засіб – об'єм;
- силует;
- фактура скульптурного твору;
- постава ( статична, привнесення руху);
- для монументальної скульптури важливим є також п'єдестал.

До технічних проблем скульптури відносять також проблему постаменту, бази, постановки статуї. В усі епохи одне з найважливіших завдань скульптора – в точному розрахунку форми і розміру постаменту, а також узгодження статуї та постаменту з пейзажем й архітектурним простором.

Проблема постаменту нагадує нам ще про одне важливе завдання пластичної композиції, яке скульптор повинен урахувати із самого початку своєї роботи – точку зору, оптичне співвідношення статуї й глядача. Вже в давньогрецькій скульптурі митці враховували оптичний ефект і протидіяли ракурсу знизу догори, наприклад, у фронтонах статуї мали скорочені пропорції нижніх частин та подовжену верхню частину корпусу. Із цією ж проблемою стикаються скульптори при постановці



кінних статуй на високих постаментах. Тому зазвичай статуї вершників збільшували або, навпаки, дещо зменшували пропорції коня.

#### **1.2.4. Архітектура і стиль епохи**

Архітектура – вид мистецтва, де як художній твір виступає будівля чи система споруд. Безпосередніми властивостями архітектурного твору є взаємодія об'ємів, ритмічні властивості поверхні, гра світла і тіні, розміри, співвідношення навантаження й опори (тектоніка), конструктивна цілісність, взаємозв'язок екстер'єру та інтер'єру. Архітектурні твори безпосередньо пов'язані з оточуючим простором, організовують його й можуть бути простором синтезу різних видів і жанрів образотворчого мистецтва.

Порівнюючи архітектуру з іншими видами мистецтва, по-перше, відмічаємо, що від усіх інших видів мистецтва архітектура відрізняється найдовшим процесом роботи, робота архітектора інколи потребує цілого життя. Архітектура подібна до живопису і графіки, оскільки оперує лініями та площинами. Але на відміну від них, архітектура володіє глибиною простору. Архітектура подібна до скульптури – ці два види мистецтва оперують масами й об'ємами, але, в той час як скульптура оформляє масу лише ззовні, архітектура – надає масі форму й усередині. Архітектура не може існувати взагалі відірваною від свого часу, абсолютно вільною від соціальних функцій. Якщо в живописі чи скульптурі ми можемо сказати, що «стиль – це людина», то в архітектурі – правильно говорити: «стиль – це епоха». Це свідчить про тісний взаємозв'язок архітектури із суспільством, культурою, епохою.

Метою художньої творчості архітектора є організація простору. Ми сприймаємо архітектуру не тільки в просторі, але й у часі.

Із чого починається архітектурна робота? Перш за все перед тим, як архітектор створить план майбутньої будівлі, він повинен ознайомитися з будівельним майданчиком, тому що оточення визначає напрям і мету архітектурного задуму. Які вимоги може висунути архітектору ситуація? Насамперед, це природне оточення, пейзаж, рельєф, а також існуюче архітектурне оточення. Архітектор повинен брати до уваги якість ґрунту, щоб вибрати відповідні фундаменти. Він має враховувати умови клімату. Це різниця температур, яскравість світла, теплота сонячних променів, сила вітру. Вплив клімату виявляється в орієнтації майбутньої споруди. Кількість та форма вікон також залежать від клімату.

Архітектурну концепцію майбутньої будівлі визначають також матеріали, які будуть застосовані в будівництві. Кожний будівельний матеріал має свої властивості та якості, які потрібно враховувати.

Найдавнішим будівельним матеріалом є дерево, найбільш популярним у монументальній архітектурі – камінь. Камінь буває різним: м'яким (вапняк, піщаник), твердим (граніт, мармур). У країнах, де не вистачало цього матеріалу, для будівництва застосовували цеглу, використовували як сирцеву (необпалену), так і обпалену цеглу, інколи вкриту поливами. Зрозуміло, що всі перераховані матеріали можуть бути застосовані одночасно в одній споруді.

Окрім цих будівельних матеріалів, у ХІХ столітті застосовують нові – такі як, залізо, бетон і скло.

Після того, як архітектор ознайомився із ситуацією, визначився з матеріалами та конструктивною схемою, він приступає до проектування, до графічної фіксації трьохвимірних елементів. Це план або горизонтальний розріз, вертикальний розріз (поздовжній та поперечний), фасади, перспективне зображення. За планом будівлі наступає період його реалізації, тобто зведення конструктивного скелету споруди. Головними конструктивними елементами архітектури є: основа будівлі – фундаменти; несучі частини – колони, стовпи; покриття; завершальні частини – фронтони, куполи, башти.

Основною проблемою архітектурної композиції є проблема пропорцій. Пропорціями в архітектурі ми називаємо відповідність окремих частин будівлі між собою і по відношенню до цілого. Вперше проблеми пропорцій розробляються античними теоретиками.

В архітектурі розрізняють два основні методи комбінації маси та простору – тектоніку та стереотомію. Тектонічна архітектура завжди складається з несучих частин і частин, що спираються, тоді як в стереотомічній архітектурі стіни та стеля являють собою єдину, невідокремлену масу.

В архітектурній композиції існує ще дві проблеми – це проблеми світла, або освітлення, та проблема кольору в архітектурі.

Світло відіграє в архітектурі дуже важливу роль. Для архітектора світло виступає як засіб для досягнення творчих задумів. У розпорядженні архітектора є три основних засоби, за допомогою яких він може створювати і регулювати світлові ефекти: кількість світла, розташування джерел світла та колір світла.

Архітектура як мистецтво виникає в період первісного суспільства. Саме в епоху неоліту людина почала будувати перше житло, використовуючи природні матеріали.

Як галузь мистецтва архітектура оформляється в культурах Месопотамії та Єгипту, а як авторське мистецтво – в V ст. в античній Греції.

Майже до середини XII ст., перебуваючи в синтезі із живописом, скульптурою, декоративним мистецтвом і посідаючи серед них головне місце, архітектура визначає собою стиль, при чому її розвиток ішов від стилю епохи, єдиного для всіх видів мистецтва та для всього свого часу. Стилями епохи є романський, готика й ренесанс. Великі стилі – романський, готика, ренесанс, бароко, класицизм, ампір – зазвичай визнаються рівноправними та рівнозначними. Але, насправді, великі стилі охоплюють то більшу, то меншу галузі культури, то підпорядковують собі всі види мистецтв, то обмежуються окремими видами мистецтв.

Розвиток стилів асиметричний, зміна стилів відбувається то поступово – від простого до складного, то різко – від складного до простого. Романський стиль змінюється готичним протягом ста років, прості форми романської архітектури поступово ускладнюються в готичному стилі. В межах готики потім визріває ренесанс. Відбулася різка зміна всієї системи стилю готики. Поступово ренесанс ускладнюється, і за ним з'являється бароко. Бароко, своєю чергою, ускладнюючись, переходить у деяких видах мистецтв у рококо. Потім знову відбувається повернення до простого, і в результаті на зміну бароко приходить класицизм, розвиток якого в деяких країнах завершив ампір.

### **1.2.5. Різновиди декоративно-ужиткового мистецтва**

Декоративно-ужиткове мистецтво має свій особливий художній сенс та свою декоративну образність та безпосередній зв'язок із побутовими потребами людей. Людина впродовж життя займається різноманітними справами: домашній побут, широке коло суспільних, трудових, культових функцій, спортивних, мистецьких занять та безліч інших. Тому існує велика кількість різних побутових предметів, речей, що допомагають виконувати людині свої функції. Багато з них мають відношення до сфери декоративно-ужиткового мистецтва. Виготовляють їх із різноманітних матеріалів (традиційно з дерева, глини, тканин, скла, металу), тому класифікують твори декоративно-ужиткового мистецтва в основному за матеріалом і технологією виготовлення:

- 1) художні тканини (килими, батик, художнє в'язання, мереживо);
- 2) художня кераміка (майоліка, фаянс, фарфор, кам'яна маса);
- 3) художнє скло;
- 4) меблі;
- 5) одяг;
- 6) ювелірні вироби;
- 7) художній метал;
- 8) художня обробка дерева (різьбярство, столярство);
- 9) художня обробка шкіри;
- 10) народне малювання;
- 11) народна іграшка.

Із давніх-давен людина у створених виробах задовольняє не тільки свої щоденні утилітарні, але й одночасно і свої естетичні потреби, намагаючись прикрасити предмет, яким вона користується. Поява орнаментованих предметів у первісному мистецтві пов'язана з трудовою діяльністю та обрядом. Як вид художньої творчості декоративно-ужиткове мистецтво остаточно складається під час виділення ремесла в самостійну галузь виробництва.

### ***Питання для самоконтролю***

1. Назвіть основні види та жанри образотворчого мистецтва.
2. Назвіть основні техніки живопису.
3. Назвіть засоби створення художнього образу в скульптурі.
4. Що визначає архітектурну концепцію майбутньої будівлі?

## **ТЕМА № 2. МИСТЕЦТВО ПЕРВІСНОГО СУСПІЛЬСТВА ДОБИ ПАЛЕОЛІТУ, МЕЗОЛІТУ, НЕОЛІТУ І БРОНЗОВОЇ ДОБИ**

*2.1. Етапи розвитку культури первісного суспільства.*

*2.2. Культура і мистецтво палеоліту, мезоліту, неоліту, бронзової доби.*

*2.3. Первинна скульптура та кераміка (фігурки матері, трипільська кераміка).*

*2.4. Основні типи мегалітичної архітектури.*

### **2.1. Етапи розвитку культури первісного суспільства**

Первісне суспільство – тривалий період в історії людства: від виникнення людини розумної (близько 2,5 – 2,8 млн. років тому) і до виникнення цивілізації та державності.

Це період в історії людства до винаходу писемності, після чого з'являється можливість історичних досліджень. У різних народів цей процес відбувався в різні історичні часи, а деякі народи живуть в умовах первісності до сьогодні. У сучасній науці прийнято розрізняти власне первісну культуру, яка існувала до виникнення перших цивілізацій на Землі (кінець IV – початок III тис. до н. е.) і традиційну первісну культуру.

Періоду первісності властиві такі особливості:

1) відбувався антропогенез – біологічна еволюція людини, що завершилася, на думку різних учених від 40 до 100 тисяч років тому, виникненням виду «людина розумна» (*Homo sapiens*), а також основних людських рас – надалі глибоких еволюційних змін у біологічній природі людини вже не відбувалося;

2) йшло формування мислення (або інтелекту) людини, її мови – в наступні періоди вони лише розвивалися;

3) людство розповсюдилося по всіх континентах;

4) люди переходять до відтворювального господарства (від полювання і збирання до землеробства та скотарства).

5) поряд з антропогенезом розвертається соціогенез – формування суспільних форм життя у вигляді родової, а потім родоплеменної організації;

6) складаються перші світоглядні уявлення, ранні форми релігійних уявлень, міфологічних систем.

Серед цих найважливіших процесів, що заклали фундамент історії людства, виділяють і становлення культури як специфічної сфери людського суспільства. Причому для ранніх етапів історії характерна єдність закономірностей, спільність виявів становлення культури у різних народів.

Специфічною рисою первісної культури був її синкретизм (нерозчленованість), коли ні форми свідомості, ні види діяльності, ні форми культури не відокремлювалися один від одного та не протиставлялися один одному. Будь-який вид діяльності передбачав і містив у собі всі інші.

У первісному суспільстві в головному занятті людей – полюванні – були поєднані:

- 1) технологічні прийоми виготовлення знарядь праці;
- 2) стихійні знання про звички тварин;
- 3) соціальні зв'язки, що виражалися у формі полювання (індивідуальна, колективна);
- 4) релігійні уявлення – магичні дії щодо забезпечення успіху, які своєю чергою включали елементи художньої культури: пісні, танці, живопис.

Саме внаслідок такого синкретизму характеристика культури первісного суспільства передбачає цілісний розгляд явищ його матеріальної та духовної культури, чітке усвідомлення умовності такого розподілу.

Теорії, що так чи інакше пояснюють історію первісного суспільства, з'явилися в ХІХ ст. Поясненням цього факту може бути відкриття і цілеспрямоване й планомірне дослідження реліктових суспільств. Науковці сходяться на думці, що первісна епоха – це універсальна епоха високого становища жінки в суспільному житті (матріархату), властива всім без винятку народам у минулому. У тому ж ХІХ ст. розпочалася класифікація первісних пам'яток матеріальної культури, що привело до створення науково обґрунтованої археологічної періодизації. Датський учений Х. Томсен увів поняття трьох періодів: кам'яного, мідного та залізного.

У наш час вважається, що загальнолюдська періодизація первісного ладу закінчується на мезоліті, коли культурний розвиток різко прискорився та відбувався у різних народів різними темпами. При цьому культури, що існували одночасно, могли перебувати на різних стадіях розвитку, у зв'язку із чим, наприклад, неолітичні культури могли сусідити з культурами бронзового віку.

Найбільш розробленою є археологічна періодизація, в основі якої лежить зіставлення виготовлених людиною знарядь праці, їх матеріалів, форм житла, поховань і т. д. За цим принципом історію людства в основному розподіляють на кам'яний вік, бронзовий і залізний вік.

Кам'яну добу поділяють на:

- 1) давня кам'яна доба, або палеоліт;
- 2) перехідна епоха – мезоліт;
- 3) нова кам'яна доба, або неоліт.

### *Хронологія. Палеоліт*

Палеоліт – це період найдавнішої історії людства, що охоплює епоху з моменту появи людини та первісно-суспільного ладу до остаточного відступу льодовиків. У палеоліті людина почала використовувати кам'яні знаряддя у своєму повсякденному житті. Кам'яна доба охоплює більшу частину історії людства на Землі та починається 2,5 або 2,6 млн. років тому. Кам'яний вік характеризується появою кам'яних знарядь і сільського господарства. Епоха палеоліту закінчується з настанням мезоліту, який, в свою чергу, завершився неолітичною революцією.

За часів палеоліту люди жили разом у невеликих громадах, таких як племена, та займалися збиранням рослин і полюванням на диких звірів. Палеоліт характеризується використанням переважно кам'яних знарядь, хоча також застосовувалася деревина й кістяні інструменти. Людство протягом палеоліту поступово еволюціонувало. У кінці палеоліту, під час так званого середнього і пізнього палеоліту, люди почали створювати перші твори мистецтва й стали займатися релігійними та духовними обрядами такими, як поховання мертвих і релігійні ритуали. Період палеоліту розподіляють на три періоди: ранній палеоліт, середній та пізній, тривалість – 2,5 млн. – 10 тис. років тому.

### *Мезоліт*

Мезоліт – це період між палеолітом і неолітом (10 – 6 тисяч років до нашої ери). Період почався із завершенням останнього льодовикового періоду та тривав протягом підвищення рівня світового океану, що викликало необхідність людей адаптуватися до навколишнього оточення і знаходити нові джерела свого існування. У цьому періоді з'явилися мікроліти – мініатюрні кам'яні інструменти, які значно розширили можливості застосування каменю в повсякденному житті стародавніх людей.

### *Неоліт*

Неоліт, або нова кам'яна доба, характеризувалася появою сільського господарства та скотарства під час так званої неолітичної революції, розвитком гончарного ремесла й появою перших великих поселень людей, таких як Чатал-Гуюк і Єрихон. Перші культури неоліту з'явилися близько 7000 років до н. е. в зоні так званого «родючого півмісяця». Сільське господарство й культура поширилися в Середземномор'ї, долині Інду, Китаї та країнах Південно-Східної Азії.

Збільшення чисельності населення привело до зростання потреби в рослинній їжі, що сприяло швидкому розвитку сільського господарства. При веденні сільськогосподарських робіт стали застосовуватися кам'яні знаряддя праці для обробки ґрунту, а при зборі врожаю почали використовуватися пристосування для жнив, подрібнення та різання рослин. Уперше почали будуватися великомасштабні кам'яні споруди, такі як башти та стіни Єрихону або Стоунхендж, що демонструє появу в неоліті значних людських і матеріальних ресурсів, а також форм співпраці між великими групами людей, котрі давали змогу вести роботи над великими проектами. В епоху неоліту з'явилася регулярна торгівля між різними поселеннями, люди почали перевозити товари на значні відстані.

### *Енеоліт. Мідна доба*

Перехідна епоха, мідна доба, енеоліт – назва перехідного часу від неоліту до бронзової доби, яку застосовують археологи у зв'язку з появою й поширенням у той час виробів із міді. Мідні знаряддя вживалися поряд із кам'яними, які переважали. Найдавніші мідні предмети й шматки руди виявлено у ранньоземлеробних поселеннях Передньої Азії (VIII – V тисяч років до н.е.). У IV – III тисячоліттях до Різдва Христового мідні й бронзові знаряддя стали витіснити кам'яні на Стародавньому Сході, в Європі – з III тисячоліття до н.е. На території України мідний вік датується IV – III тисячоліттям до н.е., за часів енеоліту тут жили племена – носії трипільської, ямної культури тощо.

### *Бронзова доба*

Бронзова доба, або бронзовий вік, епоха бронзи – історичний період, котрий прийшов на зміну енеоліту. Характеризується виготовленням і використанням бронзових знарядь праці зі зброї, появою кочового скотарства, поливного рільництва, писемності, рабовласницьких держав (кінець IV – початок I тисячоліття до н. е.). Бронзова доба змінилася залізною добою у I тисячолітті до н. е.



Хронологічно бронзову добу поділяють на:

- 1) ранню бронзову добу;
- 2) середню бронзову добу;
- 3) пізню бронзову добу.

*Залізна доба*

Період залізної доби був найменш тривалим серед інших епох. Він розпочався з Темних часів Греції у XII столітті до н.е. в Європі та Близньому Сході, й у XI столітті до н.е. в Індії та Азії. В Америці, Австралії й Океанії залізна доба почалася лише з появою європейців. Якщо так можна висловитися, ми продовжуємо жити в часи розвиненої залізної доби, бо залізо і металургія не втратили свого значення до цього часу.

## **2.2. Культура і мистецтво палеоліту, мезоліту, неоліту, бронзової доби**

*Мистецтво епохи палеоліту, 37 – 7 тис. років до н.е.*

Ця епоха характеризується завершенням формування сучасної людини. З'являються, на відміну від печерних, великі поселення (стоянки), здебільшого відкритого типу. Але саме для цього часу характерна поява й розквіт мистецтва як такого, що досяг найвищого рівня в останній стадії палеоліту – Мадлені (15 – 10 тисяч років тому). Це зображення на стінах печер, графічні малюнки на гальці та кістці, скульптура у вигляді статуєток, вирізаних із бивня мамонта, музичні інструменти у вигляді флейт, виготовлені з кістки. До пізнього палеоліту мають стосунок галереї малюнків, які вирізняються такою узагальненістю і виразністю, що деякі з відомих сучасних художників уважали їх досконалими творами мистецтва. До провідних напрямів образотворчої діяльності людини належали палеолітичний анімалізм (від латин. «аніمال» – «тварина»). Палеолітичний анімалізм набув образно-алегоричного вираження в трьох різних системах – сюжетній (реалістичній), знаковій та ритмічно-орнаментальній, що органічно передають інтелектуальну структуру палеолітичної творчості.

Для печерного мистецтва характерні найдавніші натуралістичні зображення – відбитки людської руки, серії прямих та хвилястих паралельних ліній, проведені пальцями по сирій глині, палеолітичне гравірування, розписи, барельєфи, окремі витвори з глини.

Палеолітичне мистецтво залишається загадкою до нашого часу, а причини його зародження в період Верхнього палеоліту породжують безліч гіпотез. Ось деякі з них:

1. Появі зображень на камені та скульптур із глини передувало розфарбування тіла.

2. Мистецтво з'явилося випадково, тобто людина, не ставлячи певної мети, просто водила пальцем по піску або сирій глині.

3. Мистецтво з'явилося в результаті сталої рівноваги сил у боротьбі за існування. В результаті в окремих індивідів «звільняється» час для професійних занять творчістю.

4. Науковці припускають зв'язок між розвитком печерного мистецтва та полюванням на великих звірів. Полювання розвивало уяву і вправність, «збагачувало пам'ять живими, глибокими та чіпкими враженнями».

5. Поява мистецтва прямо пов'язана з релігійними віруваннями (тотемізм, фетишизм, магія, анімізм). Не випадково первісні зображення знаходяться у важкодоступних ділянках печер. Тотем – тварина або рослина, що є міфічним представником, який захищає цей рід.

Фетиш – природний або спеціально виготовлений предмет, якому надається надприродна сила.

Анімізм (від лат. *anima*, *animus* – душа, дух) – віра в існування духів.

Магія – система обрядів, пов'язана з вірою у надприродну здатність людини (чаклуна, мага) впливати на людей та явища природи.

6. Перші твори епохи палеоліту і піктографічні знаки утворюють єдине ціле (ідеограми-знаки, що мають певне значення, але не асоціюються з певним словом). Можливо, зародження мистецтва збігалося з розвитком писемності та мови.

Усі перераховані нами версії про походження мистецтва намагаються відобразити реальний процес, що тривав 30 тисяч років тому, і тому жодна із цих версій не може вважатися істинною – занадто великий проміжок часу відділяє нас від епохи Верхнього палеоліту. Якщо нам коли-небудь вдасться наблизитися до розуміння зображень первісного мистецтва та правил, за якими вони створені, то, можливо, нам вдасться дати відповідь на запитання, навіщо воно було потрібно тоді й зараз і що є мистецтво взагалі.

Зображення Верхнього палеоліту можна поділити на такі види:

- 1) первісні рельєфи;
- 2) скульптура (різьблення по каменю та кістці);
- 3) гравірування на камені та кістці;
- 4) живопис («монументальний», той, що прикрашає стіни та склепіння печер, і «фрагментарний» – нанесений на окремі камені).

*Рельєф.* Створюючи «високі» рельєфи (горельєф), первісна людина часто використовує природні виступи на стінах печер. Трапляються і продряпані зображення тварин, так звані заглиблені рельєфи. Пізніше ця техніка рельєфу буде розвиватися в Давньому Єгипті (рис. 2.2.1).



Рисунок 2.2.1 – Вапняковий рельєф. Лоссель. Франція. Верхній палеоліт

*Скульптура.* Найбільш ранньою первісною скульптурою є так звані «Палеолітичні Венери» з Віллендорфа (близько 30 тис. років до н. е.). Наскільки ця перша статуя пов'язана з дійсністю – судити складно. Ці фігурки передають ідею материнства, родючості, жіночності. Особа на цій маленькій фігурці не показана: обличчя закрито шапкою кучерявого волосся (рис. 2.2.2). Чим ближче до кінця Верхнього палеоліту, тим більше скульптури Венери починали відповідати нормальним людським пропорціям. Матеріали, з яких створювалася первісна скульптура, були різні, це глина і зола, змішані з перепаленими кістками та жиром.



Рисунок 2.2.2 – Венера із Віллендорфа. Верхній палеоліт

Крім глини, використовувався також легкий в обробленні стеатит і кальцит та, нарешті, кістка мамонта.

Мистецтво різьблення по кістці – улюблене заняття народів сучасної Півночі до цього дня. Зародилося воно теж тоді, в епоху палеоліту. Відомим зображенням на кістяній платівці, що належить до епохи Мадлен, стала так звана «Переправа оленів через річку» (Франція, музей Сен-Жермен).

Живопис – найбільш ранній із відомих нам мальовничих експериментів – «негативні» відбитки руки (тобто обведення по контуру), потім руку почали змашувати фарбою повністю.

Тварини з печерного живопису, зазвичай, зображуються в профіль, а копита й роги – у фас або три чверті.

До кінця Верхнього палеоліту з'являються зображення, у яких поєднуються дві різні техніки – живопис і заглиблений рельєф.

Довгий час первісний живопис був не відомим. У 1871 році іспанський археолог Марселіно де Савтуола вперше виявив зображення бізонів на стінах і склепіннях Альтамірської печери (рис. 2.2.3). Його колеги подумали, що живопис створив

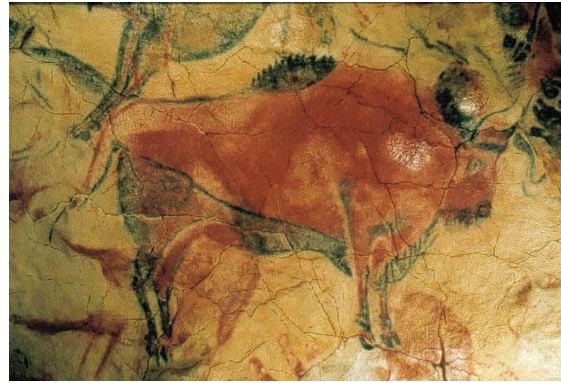


Рисунок 2.2.3 – Зображення бізона. Печера Альтамір. Верхній палеоліт

сам Савтуола і не так давно. Проте потім були знайдені нові відкриття печерного живопису. Здебільшого ці пам'ятки сконцентровані на території Південної Франції та Північної Іспанії. Це – печери Альтаміра (близько 15 500 р. тому), Ласко (18 000 р. тому), Ламут, Пер-нон-Пер, Марсула, Мас д'Азиль та інші. На стінах були знайдені зображення тварин: бізонів, коней, оленів. Малюнки виконані фарбами: чорною із сажі та червоною з охри. Тварини виглядають цілком реалістично. На деяких із них намальовані списи, що їх пронизують, або гарпуни. Жіночі зображення розташовуються завжди на лівому боці або на лівій стіні печери, та голови у них забарвлені в червоний колір, а чоловічі завжди розташовуються праворуч або на правій стіні печери, а їх голови зафарбовуються у чорний колір.

Живопис печери Ласко (18 тис. років до н. е.). Починається печерний живопис з так званого «Залу Биків», або «Великого залу». Бики мають величезні розміри (4 – 6 метрів). Таке враження, що перед нашими очима знаходиться розпис, не розрахований на людське сприйняття. Викликають інтерес різні комбінації зображених тут тварин.

У мальовничому ансамблі іншої печери – Альтаміри – на стелі зображено численні фігури бізонів у натуральну величину, а також коні та кабани.

Треба зазначити, що скульптури та малюнки, що зображують тварин, реалістичні, а людські – дуже умовні та схематичні, й найчастіше являють собою фігури або фантастичних антропоморфних істот, або людей у звірячих масках. Найвідоміше зображення було знайдене в печері Ле-Труа-Фрер (рис. 2.2.4). На стіні намальований чоловік, який танцює, з рогами

оленя на голові, довгою бородою, довгим кінським хвостом, із накинutoю на плечі шкірою.

Отже, судячи із зображень тварин, передавати натуру первісні художники вміли. Відступ від реалізму був навмисним. Людина, малюючи тварину, тим самим синтезує свої спостереження над нею, все більш упевнено відтворює її фігуру, рух, різні стани. Таким чином, первісна людина формує свої знання в цьому малюнку та закріплює їх.

Отже, первісне образотворче мистецтво – це одночасно і зародження науки, точніше – первісного знання.

Стає зрозумілим, чому палеолітичне мистецтво приділяє так багато уваги тваринам і порівняно мало – людині. Це мистецтво спрямоване, в першу чергу, на пізнання зовнішнього світу. В той самий час, коли тварин навчилися вже зображувати достатньо вправно та реалістично, людські фігури зображуються майже завжди досить примітивно.

У палеолітичному мистецтві переважно відсутня зацікавленість до світу людських взаємовідносин. За пам'ятками первісного мистецтва важко дізнатися про життя родової спільноти, ми бачимо лише сцени полювання та магічних обрядів. Тварини – головний об'єкт зображення, тому що вони головне джерело існування. Треба звернути увагу й на те, що зображували в основному ті види тварин, на які полювали, або полювання на які було особливо складним та небезпечним і тому потребувало вивчення. Птахи і рослинність зображувалися рідко.

У цей час зароджується композиція. Зображення на стінах печер, у більшості випадків розташовані хаотично, але там, де зображення розміщується на знаряддях праці чи полювання, вони вписуються в обрамлення досить уміло.

Нарешті, в епоху палеоліту зустрічаються багатофігурні композиції.

У розробленні та розвитку первісних форм орнаменту можна відмітити спроможність первісних людей узагальнювати і виокремлювати якісь загальні властивості й закономірності найрізноманітніших природних форм. Виникає поняття про коло, пряму лінію, хвилеподібну, зигзагоподібну та, нарешті, поняття про симетрію та ритмічну



Рисунок 2.2.4 – Зображення з печери Ле-Труа-Фрер. Франція. Палеоліт

повторюваність. В епоху палеоліту трапляється орнамент у вигляді паралельних хвилястих ліній, зубчиків, спіралей, якими первісні люди вкривали знаряддя праці й полювання. Найбільшого розвитку орнаментальне мистецтво набуває в неолітичну епоху, з появою гончарного виробництва. Неолітичний глиняний посуд був прикрашений різноманітними візерунками: концентричними колами, трикутниками, шаховими клітинками.

У мистецтві неоліту, а потім бронзового часу вдосконалюється орнаментальне мистецтво і відбувається використання орнаментальних прийомів у зображенні фігур людей та тварин.

До предметів первісного мистецтва належать також «чуринги» – невеликі камені, вкриті зображеннями і магічними знаками, а також малюнки на стінах гrotів. Один із них – Грот Мамонта, де є кілька групових композицій. На одній зображено тварину, яка нагадує слона з бивнями та хоботом, але з ногами й хвостом бика. Оточують його бики та інші тварини. Наступна композиція складається з чотирьох биків.

*Мистецтво епохи мезоліту та неоліту (10 – 6 тис. до н.е.)*

Із закінченням льодовикового періоду і переходом від палеоліту до мезоліту, як раніше, господарство має привласнювальний характер, але відбуваються значні зміни в його галузях. Якщо палеоліт був для первісної людини школою організованості, колективності, то мезоліт стає школою спритності та особистої ініціативи. У цей період розтанув льодовик, розширюється простір, протікають ріки, виростають ліси, мисливці починають засвоювати невідому й пустельну землю, що звільнилася від льодовиків. Людина у своїх далеких мисливських переходах звертає увагу на небо, змушена орієнтуватися за сонцем і зірками, враховувати місячні та темні ночі. Також людина продовжує освоювати печери. Але з'являється новий тип їхнього використання – сакральний. Люди вибираються з глибини печер і заснують стоянки на відкритому повітрі, займаючись полюванням на дрібного звіра й рибальством. У цей період уперше можна говорити про формування архітектурного мислення. Архітектурний простір розвивається знизу вгору, тобто визначається характером покриття. Основою первісної конструкції став дах, і залежно від його конфігурації дослідники виділяють такі типи будівель: кругла, прототипом якої послужив курінь, прямокутна споруда з похилою покрівлею (похилим навісом) і будівля з пласким дахом на зразок ганку, де опорами слугують не стіни, а стовпи.



Галузь живопису в цей час характеризується поширенням антропоморфних зображень. Відзначається початок композиційних побудов. Виникають пов'язані між собою великі композиції. Фігури на цих композиціях мають, як правило, невеликі розміри (75 см). Якщо в центрі уваги печерного мистецтва палеоліту були тварини, то тепер стверджується верховенство людини. Сцени зазвичай пронизані рухом і складаються з великої кількості схематично намальованих персонажів. Головними стають теми полювання й збирання (рис. 2.2.5). За стилем зображення печерні малюнки можна віднести до «умовно реалістичних», вони відбивають початок процесу стилізації, де фігури людей та тварин починають передаватися різними лініями схематичного характеру.

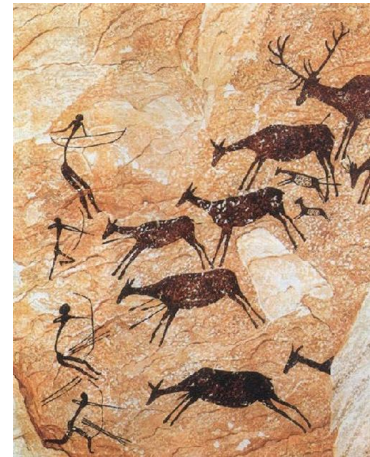


Рисунок 2.2.5 –  
Зображення сцени  
полювання. Неоліт

У межах неоліту вчені виділяють докерамічну стадію (коли ще не було відоме гончарство) та керамічну.

У VI – IV тис. до н.е. на території Європи, Близького та Середнього Сходу зароджуються найдавніші цивілізації з культурами матерів-прародительок і жіночими статуетками. Вдосконалюються домашні промисли – ткацтво, гончарство, будівництво. На території Східних Балкан та України виникає на базі місцевої буго-дністровської культури трипільська цивілізація як північна периферія цього вогнища неолітичних цивілізацій.

У неоліті продовжуються традиції первісного мистецтва, але вони тепер пов'язані з новими релігійними віруваннями. Про це свідчать знахідки глиняної скульптури й орнамент на посуді, знайдені антропоморфні статуетки жінок у сидячому положенні та зооморфні фігурки тварин, але тепер це не об'єкти полювання, а свійські тварини (бики, свині, кози, собаки, птахи).

В основі своїй живопис триколірний: використовують різні відтінки червоного кольору, чорна та біла фарби. Єднальними речовинами, як і раніше, залишаються яєчний білок, кров, мед.

У період неоліту та енеоліту починається справжній розквіт орнаментального мистецтва, причому використовуються всі основні закони орнаменталізації: точне ритмічне розміщення візерунка, чергування орнаментальних зон, симетрія у накресленні рівнобічних трикутників і

ромбів. Іншим унікальним явищем розглянутих нами епох є петрогліфи, які відомі в усіх місцях проживання людини (рис. 2.2.6).

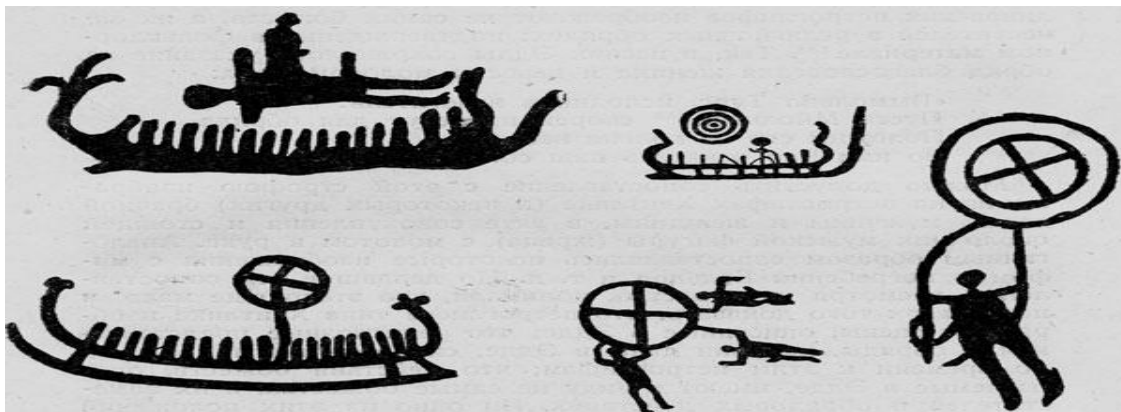


Рисунок 2.2.6 – Петрогліфи в Карелії

У період неоліту з'являється перша кераміка. Посуд ліпили ще без застосування гончарного кола. Стінки судин покривали візерунками і зображеннями, виконаними різними способами: фарбою, наліпками, насічками, ямками, поглибленими лініями й штрихами. Орнамент складався з геометричних елементів, ліній, смуг, спіралей, свастик, хрестів, зі стилізованих фігурок тварин та людини. Орнаментальні візерунки служили не тільки для прикрашення посуду: деякі з них утілювали уявлення людини про устрій світу і мали магічне значення. У створенні орнаменту виявлялося прагнення давніх людей до порядку, рівноваги, ясності й одночасно почуття ритму, симетрії, гармонії.

### **2.3. Первинна скульптура та кераміка (фігурки матері, трипільська кераміка)**

Трипільська культура – унікальне явище в історії людства. Вона відіграла безпрецедентну роль у становленні цивілізації на планеті Земля. Це вже було не первісне суспільство, а суспільство з атрибутами цивілізації.

Трипільська культура – один із найбільш яскравих феноменів в енеоліті Південно-Східної Європи V – IV тис. до н.е. Пам'ятки, що її презентують, розташовані на великій території від румунської Мунтенії та Трансильванії до Дніпра із заходу на схід, від Північного Причорномор'я до Карпат з півдня на північ.

Яскрава, витончена кераміка, розписана багатобарвними фарбами, глиняні скульптури, що зображують людей, тварин, птахів, моделі



будинків, човнів, саней та багато інших виробів зробили унікальний внесок у світову скарбницю старожитностей.

Перші пам'ятки трипільської культури були відкриті в західних областях України в середині XIX ст., але лише після розкопок В. Хвойкою наприкінці XIX ст. низки поселень у Середньому Подніпров'ї було визначено їх наукове значення, і вони були введені в науковий обіг. За назвою поселення, дослідженого В. Хвойкою на околиці с. Трипільля біля Києва, й була названа культура. Йому ж належить перша її періодизація, яка складалася з трьох періодів у розвитку культури: раннього, середнього (класичного) та пізнього періодів. Ця періодизація зберегла своє значення дотепер, хоча з нагромадженням матеріалу, вона доповнюється й уточнюється. На сьогодні нам відомо, за даними розвідок і розкопок, більше ніж тисячу поселень трипільської культури. Частина їх вивчена на досить великій площі, а деякі розкопані повністю. Отримані дані дали змогу визначити характер забудови поселень, відтворити вигляд давніх жител та їх інтер'єру й, нарешті, реконструювати історію цього давнього землеробського населення.

Селища, в яких жила ця людність, були невеликими та займали площу не більше від двох гектарів; будівлі розташовувалися рядами або у вигляді кільцевої забудови. Житла були заглибленими (землянки) чи наземними, дерев'яно-глинобитні, невеликого розміру. Вони звичайно склалися з одного-двох приміщень, у яких знаходилася купольна піч або відкрите вогнище, а також хатне начиння.

У подальшому провідними типами поселень стають великі та середні селища. Планування поселень найчастіше добре прив'язане до ландшафтних умов і в більшості випадків є кільцевим: будинки розташовувалися одним чи декількома колами, а центр частіше за все не забудовувався, навколо поселення влаштовували рови й вали.

Житла класичного етапу культури так само двох типів: напівземлянки та наземні, останні є основним елементом забудови поселень. Наземні житла прямокутні в плані. У будівельних матеріалах (дерево і глина), в оформленні інтер'єрів зберігаються попередні традиції, однак згодом будинки стають більш великими (до 150 кв. м) та монументальними – складаються з декількох камер із печами й ділянками для виготовлення кремінних та інших знарядь, а також спеціально виділеними культовими місцями – округлими чи хрестоподібними жертівниками.

Візиткою трипільської культури є, безперечно, керамічне виробництво. Посуд виготовлявся вручну, стрічковим способом, причому технологія його виробництва (домішки до глини, обробка поверхні) мінлася залежно від призначення тієї чи іншої групи посуду (рис. 2.3.1). Випалювання здійснювалося не тільки на відкритих вогнищах, але й у спеціальних горнах.

Щодо раннього етапу найчастіше зустрічаються різноманітні кухонні горщики. Для збереження харчових запасів використовувалися великі опуклі горщики-корчаги із циліндричним горлом. Досить велику групу становлять так звані фруктовниці – неглибокі профільовані тарілки на порожньому циліндричному піддоні. Трапляються миски, невисокі круглі жаровні з прямим бортиком, великі конічні тази.



Рисунок 2.3.1 – Трипільська кераміка

У тих випадках, коли посуд орнаментувався, він прикрашався заглибленим орнаментом – у першу чергу це канелюри різної ширини у вигляді горизонтальних, вертикальних, похилих рядів і концентричних кіл. Ми бачимо відбитки гребінцевого штампа та врізаних ліній, що оперізують тіло посудин у вигляді кутових, овальних, рідше – спіральних композицій. Викликає подив орнаментально-міфологічний сюжет, що передає образ змія-дракона, чиє подовжене стрічкове тіло, яке оперізує посуд, вінчає напівкругла голова з виступами-рогами та парою круглих очей із наміченою зіницею. Ретельна обробка поверхні, вишуканий візерунок додають цій групі посуду особливу ошатність; можливо, вона була декоративна, парадна й застосовувалася в культових церемоніях.

Із керамічним виробництвом пов'язана велика кількість глиняних зображень людини, що є предметами культу. Кількісно переважають антропоморфні статуетки, що передають жіночу фігуру. Ознаки статі іноді підкреслені врізаним трикутником. На ранньому етапі статуетки прикрашені врізаними спіральними візерунками, ромбами, квадратами, наколами, ямками, нерідко заповненими білою пастою. Зазвичай, вони зображують сидячу жінку з витягнутими ногами та відхиленим назад

корпусом (рис. 2.3.2). Чоловічі зображення зустрічаються дуже рідко. Великою кількістю матеріалів представлена зооморфна пластика – фігурки бика, свині, кози, собаки, птахи.

Розписна кераміка впроваджувалася поступово, про що дають змогу судити керамічні комплекси найбільш ранніх поселень. Одні племена віддавали перевагу розписному посудові, який поволі витиснув кераміку із заглибленим орнаментом, інші її не сприйняли та зберегли традиції гончарства раннього Трипілля. Це привело до утворення західного ареалу культури, що характеризується перевагою кераміки з розписом, і східного – із заглибленим орнаментом.

Функція трипільського живопису не тільки декоративна, а, передусім ідеологічно-магічна. У кольоровій гамі домінують три яскраво виражені контрастні співвідношення: червоне – біле – чорне. Ці кольори дотепер широко використовують в українському мистецтві, особливо у народних вишивках. Узагалі, на сучасних українських вишивках орнамент дуже схожий на трипільський, а українські глиняні іграшки – на аналогічні трипільські.

На пізньотрипільських артефактах з'являється зображення людини із жезлом. Уважається, що це образ жерця-воїна, героя. Знаходимо знаки, які вже можна буквально трактувати як протописьмена, котрі фіксують якісь певні ідеї.

Незаперечним є той факт, що у трипільців була розвинута знакова система. Символіка трипільців налічує не менше ніж 300 окремих знаків та блоків. Трипільський орнамент – це і є трипільська «писемність». В орнаментуванні трипільського посуду немає нічого випадкового, для нього спільними були схеми розпису. Вважають, що ми маємо справу з початковими фазами виникнення ієрогліфічної писемності, для якої розвинутий набір знаків є чудовою базою. Для завершення процесу створення писемності трипільцям лишалося зробити небагато – збільшити частоту використання основного масиву знаків і довжину записуваної інформації та перейти з посудин на глиняні таблички. До сказаного слід додати наявність у трипільців об'ємної знакової системи – глиняних «жетонів», конусів, півсфер, циліндрів, кульок для лічби.



Рисунок 2.3.2 – Керамічна статуетка Трипілля

Трипільська культура, по суті, була першою цивілізацією людства. Тут виникла найдавніша хліборобська цивілізація, люди пекли хліб, плавили метал, будували житло, приручили бика та коня, винайшли сани й воза. На території України містяться найбільші трипільські поселення: Тальянки, Небелівка, Майданецьке, Доброводи, Вільховець. Це найбільші міста (протоміста) тогочасного світу. Вони виникли за 500 – 1000 років до виникнення шумерських і єгипетських міст, більше ніж за 1,5 тис. років до Вавилону.

Основними причинами занепаду Трипільської цивілізації, ймовірно, були зміна клімату (він став більш посушливим і суворим) та падіння родючості землі внаслідок інтенсивного ведення господарства, яке зумовило перехід трипільського суспільства до скотарства, що не виключало допоміжної ролі землеробства.

#### 2.4. Основні типи мегалітичної архітектури

Протягом неоліту й енеоліту йде процес формування великих комплексів природно-історичних святилищ. В епоху бронзи складається декілька типів споруд, що є не тільки природними пам'ятками, але й результатом масштабної будівельної діяльності людини. З'являються такі види споруд, як менгіри, дольмени та кромлехи. Це мегалітичні споруди.

Менгіри – це вертикально поставлені, окремо чи групою камені різної висоти (від 1 до 20 м). Вони можуть бути і ледь обтесаними, і покритими рельєфним різьбленням, можуть бути увінчані головою людини або тварини чи цілком виконані як монументальна скульптура (рис. 2.4.1). Менгіри, як й інші види мегалітів, зустрічаються на великих територіях Європи, Азії та Африки. Ставили їх, зазвичай, на підвищеннях, іноді вони тяглися паралельними рядами на 2 ... 3 км – «Алея менгірів у Карнаці, Франція» (рис. 2.4.2), часом були центром поселень. Можливо, менгіри



Рисунок 2.4.1 – Менгіри



були об'єктом поклоніння, як символи родючості, вартові пасовищ та джерел чи позначали місце церемоній. Архітектурна форма менгіра стала основою для розвитку типології висотних домінант, які стоять окремо (обелісків, тріумфальних колон, веж і т. д.).

Дольмени – споруди з великих кам'яних плит, що стоять вертикально та перекриті зверху ще однією плитою (рис. 2.4.3). За формою вони могли бути багатограничними або круглими. На внутрішню поверхню плити іноді наносили символічні знаки. Часом до дольмена вів коридор із похилих плит або невеликих менгірів. Найпростіший дольмен – два вертикально поставлені камені, перекриті третім. Завершений за формою дольмен складався із чотирьох щільно припасованих плит, які утворюють чотирикутник і перекриті п'ятою плитою. У багатьох дольменах внутрішні сторони плит покриті символічними знаками. Подальший розвиток типології дольмена – стійко-балочна конструкція храмів, палаців та гробниць.

Кромлехи – найзначніші споруди стародавності – являють собою розташовані по колу або по незамкненій кривій кам'яні плити чи величезні монолітні стовпи. Кіл (концентричних) могло бути кілька.

Іноді стовпи перекривалися горизонтальними кам'яними плитами. Кромлехи розташовуються навколо кургану чи жертвового каменя. Це перші відомі нам культові споруди. У той же час кромлехи, ймовірно, служили найдавнішими обсерваторіями. Кромлехи відомі в Європі, Азії,



Рисунок 2.4.2 – Аля менгірів у Карнаці. Неоліт



Рисунок 2.4.3 – Дольмени



Рисунок 2.4.4 – Стоунхендж. Реконструкція

Америці. В Англії виявлено близько 600 найдавніших кам'яних споруд, призначення яких досі залишається таємницею.

Одним із найбільш знаменитих англійських кромлехів є Стоунхендж – мегалітична споруда тих далеких часів, коли ще не були винайдені ні блок, ні колесо (рис. 2.4.4). Для своєї епохи Стоунхендж є незбагненно складною технічною спорудою. За час свого існування Стоунхендж міг служити різним цілям: релігійним, магічним, науковим, політичним.

### ***Питання для самоконтролю***

- 1. Які особливості первісної культури і мистецтва?*
- 2. Який характер мали печерні рисунки палеоліту?*
- 3. Які особливості трипільської культури?*
- 4. Назвіть різновиди первинної архітектури.*

## ТЕМА № 3. МИСТЕЦТВО ДАВНЬОГО ЄГИПТУ

- 3.1. *Історичні періоди розвитку мистецтва Стародавнього Єгипту.*
- 3.2. *Формування специфічних рис в архітектурі та образотворчому мистецтві.*
- 3.3. *Мистецтво Середнього царства.*
- 3.4. *Особливості культури і мистецтва Нового царства.*
- 3.5. *Мистецтво Амарни. Пізнє царство.*
- 3.6. *Загальні принципи синтезу мистецтв.*

### **3.1. Історичні періоди розвитку мистецтва Стародавнього Єгипту**

Стародавня історія розвивалася не лише в часі – вона пересувалася і в просторі. То одні, то інші народи ставали носіями людського прогресу, немовби фокусом світової історії, на століття, іноді на тисячоліття; потім нові підхоплювали естафету розвитку, а осередки старих цивілізацій, колись великих, надовго занурювалися в сутінки.

Стародавні цивілізації, про які достатньо відомо науці, виникали, починаючи приблизно з IV тис. до н. е. на територіях Передньої Азії та Північно-Східної Африки: Вавилон, Шумер, Єгипет, Ассирія, Урарту...

Серед стародавніх східних держав була одна, яка проіснувала, порівняно мало змінюючись, більше від трьох тисяч років і створила особливо високу та витончену культуру. Релігія й культура цієї держави жили собою релігії та культури Ассирії, Фінікії, Іудеї й, нарешті, Греції. Це держава Стародавнього Єгипту в долині Ніла.

Єгипет – стародавня держава світу, про історію якої збереглося чимало цікавих свідчень. Саме в цій загадковій і таємничій країні фараонів народилося багато видів і форм мистецтва, які потім дістали розвиток в Азії та Європі. Вони стали основою й для античної естетики – вихідної точки всіх видів мистецтв нашого часу.

Єгипет розташований на вузькій смужці родючої землі вздовж течії Ніла між Сахарою і Червоним морем. Щорічні розливи річки перетворили кам'янисту пустелю в квітучу долину; економічний розквіт призвів до ускладнення відносин в суспільстві та створив умови для появи в Єгипті першої в історії людської цивілізації держави з винятково своєрідними звичаями й віруваннями.

Початок першим серйозним дослідженням Єгипту поклала, як відомо, єгипетська експедиція Наполеона. Ціла плеяда вчених поступово почала розкривати таємниці єгипетських жерців.

Єгиптяни не були корінним населенням Африки. Єгипетська народність утворилася в результаті змішування різних племен Північно-Східної Африки та деяких племен Передньої Азії.

Перші поселенці підпорядкували своє життя місцевим природним умовам: їх благополуччя багато в чому залежало від Нілу. Недарма ця ріка називається священною. І склад розуму, і погляди народу та його звичаї, й навіть духовна діяльність були нерозривно пов'язані з Нілом.

Історію Стародавнього Єгипту, так само як і історію розвитку мистецтва, прийнято поділяти на такі періоди:

- 1) Додинастичний період (4 тис. до н. е.);
- 2) Раннє царство (30 – 28 століття до н. е.);
- 3) Давнє царство (28 – 24 століття до н. е., правління I – VI династій);
- 4) Середнє царство (21 – 18 століття до н. е., XI – XIII династії);
- 5) Нове царство (16 – 11 століття до н. е., XIII – XX династії);
- 6) Пізній період (11 – 332 р. до н. е.).

Кожний із цих періодів є значним етапом у розвитку давньоєгипетського мистецтва. Завершальним в історії стародавнього Єгипту вважається 332 р. до н. е., коли країна була завойована військами О. Македонського і з цього часу ввійшла в орбіту елліністичного світу.

### **3.2. Формування специфічних рис в архітектурі та образотворчому мистецтві**

Сліди найдавнішої культури на території Єгипту знаходять у період неоліту та енеоліту. Протягом 4 тис. до н. е. тут відбувається поступовий розвиток давньоєгипетського суспільства. Це додинастичний період. У цей час Єгипет складався із більше ніж 40 номів (окремих областей – маленьких держав), що постійно ворогували між собою та поступово створили два великих царства: Північне та Південне (або Верхній та Нижній Єгипет).

За стародавніми релігійними уявленнями кожний ном мав свого покровителя-крокодила, ібіса, змію і т. д. Кожний ном мав свою столицю, герб, пантеон богів.

#### *Раннє царство*

Поховання на території Єгипту часів неоліту свідчать, що людей ховали в круглих ямах або в глиняних домовинах. Усі поховання



знаходилися на заході, тому що там, за віруваннями єгиптян, був вхід у позаземний світ.

Наземна частина поховання являла собою насип із піску і гальки. Із часом цей насип почали обмазувати мулом та обкладати цеглою, щоб зберегти місце поховання. Таким чином, утворилася прямокутна споруда, що розширювалася донизу. Вона дістала назву – мастаба.

Гробниця типу мастаба складалася з двох частин – наземної та підземної. Навкруги царських мастаба влаштовували поховання для слуг, яких, імовірно, вбивали під час поховання царя.

Майже вся скульптура Раннього царства була знайдена не в гробницях, а в тайниках храмів. У цей період у давньоєгипетському рельєфі складаються основні правила зображення фігур та персонажів.

Пам'ятки мистецтва кінця IV тис. до н. е. розповідають не тільки про вірування, але й про історичні події, що відбувалися в ті часи.

Поряд із зображеннями тварин, які ототожнювалися з богами (а це бики, леви), завойовує важливе місце образ людини.

Установлюються і надовго фіксуються правила зображення в скульптурі та живописі, а також здійснюється перехід до організованої композиції. У скульптурних та живописних творах цього періоду значимість господаря підкреслювалася його розмірами, що набагато перевищувала всіх інших людей. Так, у рельєфі шиферної плити фараона Нармера (кінець IV тис. до н. е.) (рис. 3.2.1), що зображує перемогу фараона I династії Нармера – царя Верхнього Єгипту над Нижнім Єгиптом, фігура фараона зображена набагато більшою порівняно з іншими і, не зважаючи на невеликий розмір плити (64 см), сповнена монументальної моці.



Рисунок 3.2.1 – Шиферна палетка фараона Нармера. IV тис. до н.е.

Відпрацьовуються характерні для єгипетського мистецтва прийоми розташування фігури на площині. Широкі сильні плечі розвертаються у фас, ноги й голова – в профіль. Композиція рельєфу будується

горизонтальними смугами, один епізод під іншим, що сприймається немов оповідання із чіткою послідовністю. Ці особливості характеризують єгипетські рельєфи й у подальшому.

У період Раннього царства архітектура набуває провідної ролі, стає основним, стилеутворюючим видом мистецтва. Всі інші види мистецтва існували тільки у зв'язку з архітектурою. До наших днів збереглася лише кам'яна архітектура. Житлові будинки, в тому числі, палаци фараонів і знаті будувалися з недовговічних матеріалів. Тому еволюцію та особливості давньоєгипетської архітектури ми можемо простежити лише на основі культових споруд.

Культову архітектуру можна розділити на два типи: храмову та поховальну. Давньоєгипетські храми мають низку загальних рис – це наявність відкритих дворів, гіпостильних залів, святилищ. Усі єгипетські храми орієнтовані за зірками.

Поховальні споруди беруть свій початок від мастаба і проходять свій розвиток до класичної піраміди. Для еволюції поховальної архітектури характерними є такі моменти: розташування більшості гробниць на західному березі Нілу, в так званому царстві мертвих; гробниці Стародавнього Єгипту орієнтовані зі сходу на захід; вони вважалися не могилами, а будинками для вічного життя померлого.

Основним будівельним матеріалом у Єгипті був камінь. Для зведення культових споруд (храмів та гробниць) застосовували вапняк, піщаник, алебастр, граніт, кварцит, діорит, порфір. Єгиптяни вміло використовували цеглу; цеглу не обпалювали, а сушили просто неба. Дерево та тростина також слугували будівельними матеріалами.

Окремо потрібно сказати про роль архітекторів в єгипетському суспільстві. Зодчі займали найвищу ступінь в ієрархії давньоєгипетських художників. Архітектори мали добру різнобічну освіту, вони були авторами декоративно-архітектурних проектів, робили точні розрахунки та керували всім процесом будівництва.

Перед початком будівництва архітектор та його помічники робили модель майбутньої споруди, на якій було видно загальний план будівлі й пропорції окремих її частин.

Наступною була стадія розроблення начерків, робочих креслень. Після того, як фараон давав згоду на будівництво, приступали до закладання фундаменту.

Стіни єгипетських споруд являли собою кладку з двох або трьох самостійних стін, із яких одна (середня) була основною, а дві інші – облицювальними. Часто кам'яна кладка здійснювалася без розчину.

Колони як опори почали використовувати, починаючи вже з III тис. до н.е. Давньоєгипетські будівельники використовували кам'яні, цегляні та дерев'яні перекриття. Покрівля в єгипетських храмах була пласкою, тому що в схилах не було для того потреби (невелика кількість опадів).

Єгиптяни завжди намагалися виділити головний вхід до храму (вхід у гробницю завжди ховався). Починаючи із Середнього царства, вхід до храму почали оформляти пілонами. Товщина пілону досягала 20 м. Кожен пілон складався з двох башт, що звужувалися доверху.

Ще за життя (зазвичай на першому році правління) фараон вибирав місце для будівництва своєї гробниці. Стародавні єгиптяни знали два типи поховальних споруд:

- 1) заупокійний комплекс, кульмінацією якого була гробниця – мастаба чи піраміда;
- 2) заупокійний ансамбль, у якому гробниця висікалася в скелі. На відміну від поховального комплексу першого типу, де гробниця була композиційним центром, у поховальному комплексі другого типу розташування гробниці маскувалося, а центром композиції виступав заупокійний храм.

Поховальні гробниці першого типу характерні для Раннього, Давнього та Середнього царств, заупокійні ансамблі другого типу – для Середнього та Нового царств.

#### *Мистецтво Давнього царства: (28 – 24 ст.ст. до н. е.)*

Розквіт мистецтва Стародавнього Єгипту починається з III тис. до н. е., після об'єднання країни фараоном – деспотом, який мав необмежену владу. Це час кінцевого становлення рабовласницької держави, створення бюрократичного апарату, що управляв усім господарським життям країни. Визначених і усталених форм набуває об'єднання служителів культу – жерців, котрі взяли на себе керівництво релігійним, ідеологічним і культурним життям.

Великого розвитку дістають різні науки: математика та геометрія – у зв'язку із численними будівельними та ірригаційними роботами, а також астрономія, медицина.

Особливого значення згідно з культом фараона набуло будівництво великих гробниць, над якими десятками років працювала вся країна. Недарма цей період інколи називають «часом будівництва пірамід».

У часи перших династій визначаються основні види та жанри мистецтва та встановлюється їх своєрідна ієрархія. Перше місце серед інших видів мистецтв в Єгипті посідає архітектура, а в ній – архітектура культова.

У цей період склалися також основні принципи всього давньоєгипетського мистецтва:

- 1) синтез усіх видів мистецтва при провідній ролі архітектури;
- 2) усі твори образотворчого мистецтва мають риси монументальності;
- 3) усі твори мистецтва декоративні.

У період Давнього царства в Єгипті з'являється новий тип царських поховальних споруд – піраміди. Піраміди можуть бути розподілені на ступінчасті та класичні.

Культова архітектура проходить шлях від могили у вигляді простої ями до створення геометрично правильного приміщення (камери), що викладалася цеглою. Надземна частина камери з насипного пагорба перетворюється в прямокутну в плані башту з плоским верхом і дещо нахиленими всередину стінами, що також облицьовані необпаленою цеглою. Гробниця такої форми дістала назву мастаба (по-арабськи – лава). Мастаба були різних розмірів, а розміри в архітектурних спорудах мали велике значення, символізуючи соціальну значимість та безпосередньо вказуючи на статок його власника. Тобто перші гробниці склалися із підземного приміщення, куди ставився саркофаг і мастаби – надземного пагорба, облицьованого цеглою.

У часи правління Джосера, фараона III династії (2778 – 2723 рр. до н. е.) виникає архітектура нового виду. Цим вона зобов'язана генію Імхотепа, великого вченого та архітектора. Він створив у Саккарі кам'яну гробницю для Джосера небувалих розмірів і виду. На 60 метрів височіє вона над землею та складається фактично із шести мастаба, які поступово зменшуються. Імхотеп уперше розвинув будову у вертикальному напрямку. За схожість силуету гробниці з гігантськими сходами її називають ступінчатою пірамідою. Вона започатковує розвиток пірамідалної форми царських усипальниць. Ідея будівництва гробниці у вигляді ступінчастої піраміди з'явилася не відразу. Спочатку вона

планувалася як мастаба, а потім у декілька етапів була перетворена в піраміду із шести сходинок.

Заупокійний ансамбль Джосера є важливим етапом у розвитку давньоєгипетської архітектури.

Наступним етапом еволюції пірамід стали піраміди в Медумі та Дашурі (рис. 3.2.2). Перша піраміда в Медумі (для фараона Снофру) була замислена як ступінчаста. Спочатку спорудили сім сходинок, а потім до них додали ще одну. Кожного разу ці уступи вкривали облицювальною плиткою, а після другого етапу побудови всі вони були заповнені камінням, вся піраміда була облицьована плитами з вапняку і, нарешті, отримали вигляд класичної піраміди. Друга піраміда Снофру в Дашурі називається ромбоїдальною і вона має два схили. Можливо, при розрахунках маси піраміди допустилися помилки і будівельники зменшили висоту будівлі за рахунок зміни кута нахилу.



Рисунок 3.2.2 – Піраміда в Медумі. III тис. до н.е.

Після піраміди Джосера царська гробниця, пройшовши низку проміжних форм (піраміди в Медумі та Дашурі), дістали нове втілення в пірамідах, побудованих у Гізі для фараонів IV династії Хеопса, Хефрена і Мікерина. Вже в стародавні часи їх уважали одним із чудес світу.

Піраміди стоять на кам'яному плоскогір'ї та розкидані на площі майже в 30 квадратних кілометрів. Піраміди квадратні в основі, складені з гарно відтесаних каменів, облицьовані відполірованим вапняковим каменем і мають правильну форму з ідеально гладкими поверхнями граней. Потім це каміння розібрали на будівництво храмів і мечетей у Каїрі. Всі пропорційні співвідношення пірамідального ансамблю в Гізі основані на пропорціях золотого перерізу.

Найбільша з пірамід була побудована зодчим Хеміуном для Хеопса. Первинна висота її досягала 146,6 м (тепер на її вершині не вистачає декілька рядів каменів), а довжина сторони основи – 233 м. Піраміда збудована з вапняку. Складена піраміда з 2.300.000 кам'яних глиб вагою більше від двох тонн кожна. Окремі блоки важать понад 30 тонн. Піраміда складена без застосування розчину, камені дуже ретельно відшліфовані та

підігнані один до одного. Всередині розміщено два невеликих приміщення – погребальні камери царя і цариці, що сполучаються коридорами. Сторони пірамід орієнтовані до чотирьох сторін світу. Робота над цими пірамідами була надзвичайно складною й важкою. Навколо пірамід багато гробниць царських родичів і придворних – це невеликі піраміди та мастаба.

Узагалі гробниці повторювали облаштування житлових приміщень, які в Стародавньому Єгипті розташовувалися й на поверхні землі, й у підземеллях. Через дверний отвір відвідувач потрапляв на відкритий двір, а з двору по східцях виходив на відкриту галерею. Власне, житло було розташоване під цією галереєю. Ніде на пам'ятках не зустрічаються зображення будівель вище від трьох поверхів, але грецькі та арабські письменники стверджують, що єгиптяни будували чотирьох- і п'ятиповерхові будинки. Особливістю єгипетського житла була башта, де, зазвичай, розташовувалася спальня. Спати в нижньому ярусі було неможливо: тисячі комарів. Щоб захиститися від сонця єгиптяни використовували ставні, завіси та килими. Вікна завжди були звернені на північ. На заміських дачах вельмож влаштовували також підземні покої. Такими підземеллями до цього часу облаштовують будинки на Сході. За будинком у єгиптян знаходився сад із правильно розбитими посадками, алеями, басейнами і насосами для поливання. Далі розташовувалися амбари та подвір'я для свійських тварин.

Піраміди в Гізі становили частину грандіозного ансамблю. Вони були сполучені з Нілом довгими коридорами. Гігантська фігура сфінкса, що стоїть на шляху до піраміди Хефрена, доповнює ансамбль.



Рисунок 3.2.3 – Статуя фараона



Із часів Давнього царства до нас дійшла велика кількість пам'ятників образотворчого мистецтва (круглої скульптури та рельєфів, менше – зразків живопису).

Епоха Давнього царства була часом розквіту круглої скульптури. Головним сюжетом у скульптурі цього часу були зображення фараона та його сановників. У зв'язку з культовим призначенням статуй усі вони були виконані в рамках суворих канонів. Люди зображувалися в однакових, спокійних позах. У більшості випадків – це або стояча фігура з виставленою вперед лівою ногою, або фронтально сидяча фігура з руками, що притиснені до торса. І разом із тим скульптури цього періоду відрізняються гострим реалізмом. Матеріалом для скульптури був камінь, залежно від того для кого виконувалося замовлення різнилися сорти каменю.

Репертуар офіційної скульптури Давнього царства включає царські зображення декількох канонічних типів:

- 1) фараон стоїть із витягнутою вперед лівою ногою, руки опущені вздовж тулуба;
- 2) фараон стоїть із поставленими близько одна до одної ногами, руки схрещені на грудях, в руках тримає посох і скіпетр;
- 3) фараон сидить (рис. 3.2.3).

Необхідною умовою при створенні скульптури була відповідність зображення вигляду персонажа, щоб душа померлого змогла ідентифікувати його статую із самою людиною. Портретність зображення досягалася за рахунок точної передачі обличчя та натурального розміру (в людський зріст) статуї. Статуї фарбували в умовні кольори: тіла всіх чоловічих статуй були пофарбовані в червоний колір, жіночі – в жовтий, волосся в усіх було чорним, одяг – білим. Як приклад, серед скульптур Давнього царства потрібно виділити статую царського писця Каї (рис. 3.2.4). Ця статуя виконана з вапняку, розфарбована відповідно до прийнятого канону, очі інкрустовані з різних матеріалів.

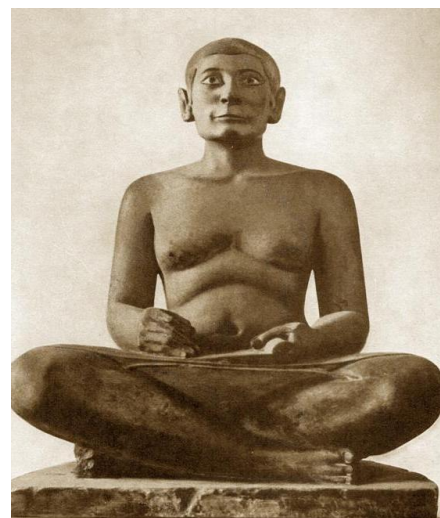


Рисунок 3.2.4 –  
Статуя писаря Каї.  
Сер. III тис. до н.е.

Загалом, єгипетська культура розвивалася повільно. Канони, правила та традиції, що склалися ще в

стародавні часи, зберігалися тисячоліттями та передавалися із покоління в покоління. Мистецтво настільки тісно пов'язане з релігією, яка боготворила сили природи і земну владу, що важко зрозуміти його образну структуру, не маючи загального уявлення про релігійно-обрядові звичаї єгиптян. Пантеон єгипетських богів дуже великий. Божества єгиптян твариноподібні: покровитель померлих Анубіс з головою шакала, павіан Тот – бог мудрості й письма, левоголова богиня війни Сохмет. Тварини вважалися священними, їх тримали при храмах, їм віддавали почесні, а після смерті бальзамували та ховали в саркофагах: збереглися кладовища священних биків, баранів, кішок і, навіть, крокодилів. Найвищим культом був культ сонячного божества. Єгипет називали країною Сонця, фараонів – синами Сонця. В Давньому царстві шанували бога сонця Ра, в подальшому Амона-Ра, а в епоху Нового царства був недовгий період, коли фараон Ехнатон відмінив усі культу, крім солярного, і ввів єдинобожжя – поклоніння всемогутньому сонячному дискові Атону. Сонячна символіка різноманітна: сонце зображали у вигляді крилатої кулі, у вигляді кулі з багатьма простертими руками-променями. Коло – образ сонячного диска – постійно зустрічається в єгипетських орнаментах. Обеліск – архітектурна форма, вперше створена в Єгипті, – символізує сонячний промінь.

Єгиптяни вірили, що, крім душі та тіла, є ще дещо проміжне – двійник людини, його життєва сила, що називалася Ка. Потрібно, щоб Ка завжди міг знайти свою земну оболонку і вселитися в неї. Тому, крім самої мумії, в гробницю поміщали портретну статую померлого, інколи не одну, причому портрет мав бути дуже схожим на свого господаря. Із цієї традиції виросло відоме портретне мистецтво Єгипту. Єгипетські портрети своєрідні: вони дивовижно передають індивідуальні риси обличчя.

Типи статуй незмінно повторювалися потім і в Середньому, і в Новому царствах.

Яскравіше всього ідеал єгипетської художньої творчості проявився у сфінксі. Тут фантазія створила дійсно чудову форму, пропорційну та точну. Суворі співрозмірності людського тіла була зведена в Єгипті до визначених канонів. Тому пропорційність рівномірно розповсюджувалася і на маленькі амулети, і на колосальні твори скульптури. Найвищим досягненням серед колосальних споруд вважається відомий Мемфіський сфінкс. Він висічений зі скелі, його висота від землі до вершини досягає 22 м, голова – 24 м в обхваті, вуха та ніс – у зріст людини. Тіло лева сполучено з головою фараона Хефрена – це прадід усіх сфінксів. У деяких



місцях на сфінксі залишилися сліди фарби: очевидно, він був яскраво пофарбованим, як і всі пам'ятники в Єгипті.

Рельєфи і розписи, що прикрашали стіни гробниць та храмів, також були пов'язані із заупокійним культом. Вони розташовувалися з таким розрахунком, щоб затвердити площину стіни, підкреслити лаконізм і суворість архітектурного образу в цілому. Цим пояснюється відсутність багатопланової глибинної побудови, специфічне зображення фігур. Єгипетські майстри вибирали найбільш характерні точки зору на предмет та сполучали їх. Самі рельєфи звичайно пласкі, вони майже не виступають над поверхнею стіни. Так, у дерев'яному рельєфі, що зображає зодчого Хесира (поч. III тис. до н. е.) (рис. 3.2.5), плечовий пояс розгорнутий за традиційною схемою у фас, вузькі стегна – в профіль.



Рисунок 3.2.5 – Дерев'яний рельєф. Зодчий Хесира.  
Поч. III тис. до н. е.

Кольорові рельєфи в заупокійних і сонячних храмах Давнього царства були важливим елементом ансамблю та займали величезні площі. Стіни залів, храмових коридорів були вкриті від підлоги до стелі розписними рельєфами. Великі композиції займали всю площу стіни, менші – розміщувалися поясами, пофризиво.

Принцип фризівого розвитку сюжету є типовим для рельєфів Давнього царства. Ті ж самі риси простежуються і в розписах цього періоду. В розписах застосовували, звичайно, золотисті, оранжево-червоні, зелені, сині та бірюзові фарби, що наносили на суху поверхню.

Мистецтво Давнього царства мало свої характерні риси: монументальну цілісність, лаконічність, узагальнені контурні лінії в архітектурі, скульптурі, образотворчому мистецтві.

Рамки, в які укладалося життя єгиптян, створило мистецтво, що суворо обмежувалося визначеними канонами. Образотворче мистецтво Єгипту намагалося відтворити абсолютний спокій. Це країна, де кожний із народження готувався до переходу в Царство мертвих. Єгиптяни дивилися на себе як на гостя в земному житті, їх будинки були готелями, а гробниці

– вічними житлами. І в загробному житті вони намагалися забезпечити себе всім необхідним. Тому образотворче мистецтво досягло великого розвитку. Воно мало свої характерні особливості: кожна фігура в рельєфі чи в розписі – це сума різночасових або побачених із різних точок зору положень та повторів (фас – плечовий пояс, профіль – голова, три чверті – нога). І в живописі, і в рельєфі пальці на руках малювали однієї довжини й тільки великий палець був сильно відставлений від інших. Перспектива була відсутня. Кожне крісло та стіл зображали з двома ніжками. Ряд предметів, що лежали в перспективі один за одним, малювали один за одним. Якщо, наприклад, за великим глечиком не видно лави, що стоїть позаду, то художник малював її в повітрі, зміщуючи таким чином перспективне зображення з планом. Однак, якщо було потрібно зобразити шеренгу воїнів, то майстер не зображав їх один над одним, а з точністю повторював ряд профілів. Також характерною рисою єгипетських майстрів було зображення величі, яка завжди передавалася матеріально, і тому фараон завжди зображувався набагато більшого розміру, ніж усі оточуючі. На відстані неможливо відрізнити чоловічу фігуру від жіночої, тому чоловіків зображали темно-червоними кольорами, а жінок – блідо-жовтими.

Розписи будуються на сполученні рівно пофарбованих і чітко обмежених площин: наприклад, коричнево-червоне тіло, чорне волосся, білий одяг, яскраві прикраси.

Мистецтво Давнього Єгипту знало два види рельєфів: дуже низькі барельєфи та врізані рельєфи. Були відомі й два види стінного розпису: темперний живопис по сухій поверхні та цей же вид живопису в сполученні з кольоровими вкладками з паст у заздалегідь приготовлені заглиблення.

Типовий та найкращий взірець – розпис однієї з гробниць у Медумі (поч. III тис. до н. е.) із зображенням гусей. Детальна проробка малюнка пір'я зовсім не виключає локальності кольору. Фарбу наносили на суху поверхню. Часто спеціальні заглиблення заповнювали кольоровими пастами, що були схожі на інкрустацію. Узагальнені контурні лінії підкреслювали площину стіни, монументальну цілісність.

Композиція в рельєфах і розписах будується фризиво, порядково з багаторазовим повтором однакових фігур – це створює неквапливий, дещо монотонний ритм.

Особливості давньоєгипетського живопису дають змогу розглядати його як особливий вид художнього креслення. Тому давньоєгипетські живописні та рельєфні композиції необхідно не просто споглядати, а

потрібно читати як креслення. У зв'язку із цим, і засоби виразності тут особливі – це лінія, силует, ритм, симетрія, орнаментальність, декоративність. Ієрогліфічні тексти вводяться в живопис та рельєф як рівноправні елементи.

Єгиптяни використовували орнамент на найбільш ранніх сходинках історичного розвитку. Перші взірці орнаменту на території Єгипту були відмічені в розписній кераміці епохи енеоліту. Посуд прикрашали геометричними орнаментами (квадратами, трикутниками, спіралями, зигзагами). Пізніше з'являються рослинні орнаменти (основними мотивами єгипетського орнаменту були папірус і лотос). Характерною особливістю орнаменту всіх видів є його зв'язок з формою, розміром рельєфної та живописної композицій.

### **3.3. Мистецтво Середнього царства**

*Середнє царство: (XXI – XVIII ст. ст. до н. е.)*

Численні війни, а також грандіозні витрати на будівництво гробниць фараонів Давнього царства сприяли поступовому послабленню державної влади та економіки країни. Близько XXIV ст. до н. е. Єгипет розпався на низку областей-держав, що очолювали місцеві правителі. В XXI ст. до н. е. знову почалася боротьба за об'єднання. Ліванські правителі об'єднали Єгипет. Так починається епоха Середнього царства.

У мистецтві посилюється реалістична тенденція, що яскраво проявилася в живописі, пластиці та орнаменті. Першою із пам'яток, у якій майстри втілили нові архітектурні образи, була усипальня – храм Ментухотепів у Дейр-Ель Бахрі (поблизу столиці Середнього царства – Фів). У цій споруді була зроблена спроба з'єднати храм із пірамідою, але будови такого типу не дістали прямого продовження. Ансамбль розташований на західному березі Нілу, частково висічений у скелі та сполучений коридором із молитовником. Усі приміщення заупокійного комплексу були декоровані кольоровими рельєфними композиціями. Ця усипальня започаткувала будівництво великих храмових ансамблів більш пізнього часу.

Із часом від пірамід відмовляються взагалі, в епоху Середнього царства дістає розвиток тип скальної гробниці. Вона являла собою ряд приміщень, сполучених коридорами. Їх вирубали в скелі. На схилі скелі знаходився вхід у гробницю – невеликий портик, звичайно, з двох колон. У наступні роки архітектура гробниць мало змінюється. Принциповим є лише відмова від позначеного входу, його маскують.

При царських пірамідах створювалися цілі комплекси. В них особливу роль відігравав заупокійний храм, присвячений культу царя. Зазвичай храми були Т-подібні в плані або у вигляді видовженого паралелограма, з пласким перекриттям стелі, що підтримувалася стовпами з глухими стінами. Пізніше до храму додається відкритий двір. У середині він оточується колонами, які утворюють неглибокий критий портик. Колона отримує конструктивну роль (є опорою для перекриття портику).

У цілому єгипетську храмову архітектуру підрозділюють на три типи:

- 1) храм, що зводиться в долині на відкритій місцевості (храми при пірамідах);
- 2) храм напівскельний (храм Хатшепсут);
- 3) храм скельний (храм Рамзеса II).

Перед входом до храму першого типу зводили обеліски – монолітні колони, які звужувалися до вершини і являли собою витягнутий доверху чотиригранний стовп, що закінчувався пірамідкою. Грані обелісків були вкриті написами. Кожний обеліск влаштовували на прямокутному паралелепіпеді, який був основою. В період Давнього та Середнього царств обеліски зустрічаються рідко, кількість їх збільшується в період Нового царства. Одиночні обеліски розміщують у дворі по головній осі храму або попарно біля входу перед пілонами.

Кожний храм має три основні складові частини – святилище, зал і двір. Вони розташовуються по поздовжній осі й підпорядковуються симетрії тільки в межах правої та лівої сторін. Завдяки цьому композиція храму може бути продовжена вздовж осі.

Особливого значення в Середньому царстві набули великі колонади, що оперізували тераси храмів і двори, а також колосальні кам'яні статуї правителів.

Колони поділялися на три складові частини: абак, стовбур і базу. В кожній дерев'яній будівлі головними опорами стелі були поперечні балки. Для їх більшої міцності в землю посередині будови вкопували ряд стовпів, якими підпирали балки. Для того, щоб верхній кінець стовпа не вислизнув із часом, його укріплювали в товстому обрубку дошки, що міцно прибивався до балки. Це стало прообразом абака. Внизу стовп для стійкості вставляли в обтесаний камінь, щоб ґрунт не викликав його гниття. Нижній камінь у подальшому перетворився в базу. Сам стовп, як стовбур будь-якого дерева, природно звужувався до верху, і подібно йому стовбур колони поступово зменшувався до своєї верхньої частини.

Єгиптяни намагалися прикрасити стовбур колони хоча б гірляндами квітів лотоса та папірусу. Пізніше живі квіти перетворилися в дерев'яний декор.

Усі види колон єгипетського ордеру можуть бути поділені на дві групи: геометрично правильні та «образотворчі» колони. До геометрично правильних колон відносять колони з перерізом у вигляді багатокутника, вони з'явилися в період Давнього царства. Переріз таких колон міг бути квадратним, циліндричним із гранями (8 чи 16) і канелюрами, циліндричними, що звужувалися доверху. «Образотворчі» колони з'являються в період Нового й Пізнього царств. Стовбури цих колон імітують стебло рослини. Зустрічаються колони папірусоподібні, лотосоподібні, пальмовидні, композитні.

Часто колони ставали більш різноманітними: капітелі надавали форму то пальмової гілки, то чашечки лотоса, то квітки папірусу, то, нарешті, людської голови єгипетського типу в головному уборі. Інколи до середньої частини колони прибудовували щось на кшталт каріатиди – фігуру в царському вбранні з крилатим сонцем й ур'ями над головою. Стовбур колони прикрашали розписи та ієрогліфи. Тому єгипетські колони були більш різноманітніші від грецьких і римських.

Поступово відбулися зміни і в схемах побудови рельєфів. Їхні теми стають різноманітнішими, наповнюються конкретністю зображення. Фігури не розміщуються строго по фризах, а вільно розташовані в пейзажі.

У живописі, що прикрашав стіни гробниць і храмів, також відбуваються спроби подолати старі композиційні схеми. Суворі фризи змінюються більш вільно згрупованими сценами, фарби стають ніжніші та прозоріші. Розписи виконують темперою по сухому ґрунту. Не обмежуючись локальними тонами, майстри використовують змішані фарби.

Підсумовуючи, бачимо, що в Середньому царстві масштаби гробниць зменшуються, з'являються нові типи будов (спроба з'єднати храм із пірамідою), особливого значення набувають колонади та кам'яні статуї, в живописі, рельєфі, орнаменті посилюються реалістичні тенденції.

У Середньому царстві виявляються спроби подолати старі композиційні схеми в образотворчому мистецтві. Строгі фризи з метричним розміщенням фігур змінюються більш вільно згрупованими сценами. Майстри використовують змішані фарби, накладаючи їх то густо, то майже невидимо, передаючи тим самим об'єм і фактуру. Правда, це

стосується, головним чином, сюжетів, що не відігравали значної ролі в культурах і обрядах та тому були менш канонізовані.

Ця тенденція посилюється в образотворчому мистецтві Нового царства, причому не тільки в сценах полювання, риболовлі, а і в зображенні різного роду розваг.

### **3.4. Особливості культури і мистецтва Нового царства**

*Мистецтво Нового царства: (XVI – XI ст. до н. е.)*

Більш сміливі й внутрішньо більш значимі зрушення відбуваються в художній культурі Нового царства – епохи третього й останнього підйому єгипетської держави. Близько XVII ст. до н. е. Єгипет був завойований гіксосами – вихідцями з Передньої Азії. Пізніше Єгипет був визволений та знову об'єднаний в міцну державу ліванськими фараонами. Фараон Яхмос засновує XVIII династію і цим відкриває епоху Нового царства. Єгипет підкорює Нубію, Лівію, Сирію, Палестину. Він стає імперією – найбільш стародавньою у світі.

У період Нового царства багато традицій себе вже пережило у формах. Замість архітектури гробниць (гробниці в Новому царстві перестали бути наземними спорудами – вони були сховані в скелях) розквіт дістає архітектура храмів. Жерці в цю епоху стали самостійною політичною силою, що конкурувала навіть із владою царя. Тому не тільки заупокійні храми царів, а, головним чином, храми-святилища, присвячені Амону, визначили архітектурний вигляд Єгипту.

Найбільшого розповсюдження в період Нового царства дістав тип храму із чітким прямокутним планом. Фасад храму був звернений до Нілу, від якого йшла дорога, оточена по боках кам'яними сфінксами або священними овнами. Алея сфінксів вела до входу – кам'яного пілона. Перед пілоном будувалися колосальні статуї, обеліски. За пілонами відкривався прямокутний у плані відкритий двір, оточений колонами. В центрі двору по головній осі також прокладалася кам'яна колонада.

У Фівах були зведені колосальні храмові ансамблі Карнака та Луксора (присвячені богу Амону), взаємопов'язані між собою. Першим будівничим Карнакського храму (XVI ст. до н. е.) був зодчий Інені, Луксорського (XV ст. до н. е.) – Аменхотеп Молодший, який уперше застосував в архітектурі колонаду двору. Обидва вони сприяли розвитку



особливостей в архітектурі Нового царства. Карнакський храм (рис. 3.4.1),



Рисунок 3.4.1 – Храм у Карнаці. Перший пілон храму.  
XVI ст. до н. е.

добудова якого продовжувалася впродовж століть, не має аналогів у світовому мистецтві ні за розмірами, ні за періодом будівництва. Майже протягом тисячі років (від Середнього царства до Птолемеїв) він розширявся та добудовувався. В ньому 10 пілонів, декілька дворів і гіпостилів. До храму від Нілу вела дорога сфінксів, потім нас зустрічає великий пілон, вкритий рельєфами. За пілонами розміщувався великий двір, із трьох боків цей двір оточували колонні портики, далі знаходиться гіпостильний зал. Найбільш грандіозним є гіпостиль Рамзеса II (144 колони розташовані на 5356 м<sup>2</sup>). Центральний прохід утворений колонами висотою 26 м. Колони бокових нефів нижче – 19 м. Перекриття центрального та бокових нефів були на різному рівні. Проміжок між ними – це вікна. Тому центральний неф освітлений добре, а бокові – в напівтьмі. За першим гіпостильним залом знаходився другий, менший.

До такого ж типу храму належить і храм Амона в Луксорі (рис. 3.4.2). Храми, що являли собою цілі ансамблі, були сполучені між собою

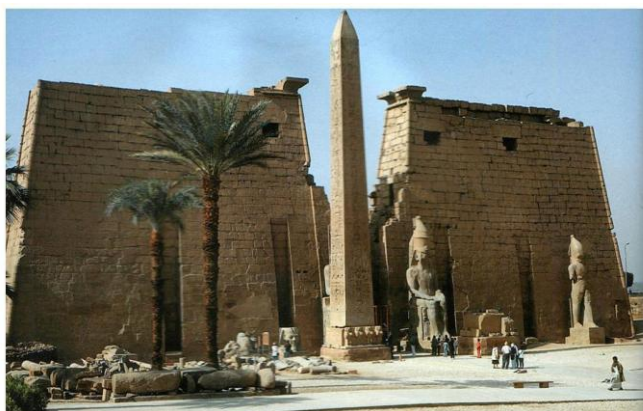


Рисунок 3.4.2 – Храм у Луксорі.  
XV ст. до н. е.

дорогами, які були оточені рядами сфінксів із тілом лева та головою барана.

Нового характеру набули гробниці царів і заупокійні храми. Гробниці фіванських царів розташовувалися в скельних ущелинах, а храми зводилися на рівнині біля підніжжя гір. Прикладом може бути заупокійний храм цариці Хатшепсут (поч. XV ст. до н. е.), збудований у долині Дейр Ель-Бахрі, поблизу Фів

(рис. 3.4.3). Це одна із найбільш гармонійних і довершених споруд у світі та абсолютно унікальне явище в єгипетському мистецтві. Архітектор Сенмут зовсім відмовився від піраміди та розмістив храм на двох терасах, висунутих одна над іншою у вигляді двох



Рисунок 3.4.3 – Храм цариці Хатшепсут.  
Поч. XV ст. до н. е.

гігантських сходинок. Храм починається великим відкритим квадратним двором, за яким піднімаються одна за одною такі ж квадратні тераси. Ці тераси об'єднані пандусами. Храм має поздовжньо-симетричну композицію. Поступово піднімаючись, храм немовби вростає в товщу скелі, до якої він прибудований. Тераси оточені подвійним рядом колон. Храм Хатшепсут вирізняється серед інших єгипетських храмів особливою вишуканістю своїх колонад.

Для заупокійного храму Хатшепсут було створено більше ніж 200 статуй. Усі статуї Хатшепсут портретні. Починаючи зі статуй Хатшепсут, в основу офіційного царського портрета був покладений індивідуальний, але дещо ідеалізований образ.

У живописі майстри Нового царства були в пошуках більш сміливих і складних зображень навколишнього світу. Вскладнилася композиція, різноманітнішими стали рухи фігур, колорит збагатився бузковими й рожевими відтінками. Чистота кольору та міцність розпису досягається за рахунок використання лише натуральних барвників: глини для отримання жовтих, коричневих і червоних тонів, лазурита – для блакитних тощо.



### 3.5. Мистецтво Амарни. Пізнє царство

Нововведення в мистецтві початку Нового царства підготували етап, який прийнято виділяти як пік у розвитку єгипетського реалістичного мистецтва. На початку XIV ст. до н. е. фараон Аменхотеп IV (Ехнатон) із наміром послабити владу знаті та жерців бога Амона-Ра провів соціальну і релігійну реформи, очоливши рух малих рабовласників проти великої рабовласницької знаті. Поклоніння старим богам було заборонено, закрито їх храми, знищено зображення, а новим єдиним божеством було проголошено замість символу сонця – Амона-Ра саме сонце – Атон. Ехнатон уважав, що людина може спілкуватися безпосередньо із самим богом. Столиця із Фів була перенесена в Ахетатон (сучасна Тель-ель Амарна).

Такі зміни в житті країни визначили і значні зміни у мистецтві. Найкращі твори амарнського періоду вирізняються людяністю й реалістичністю. Зміни у духовному житті в основному стосувалися образотворчого мистецтва, ніж архітектури. Основним нововведенням була відмова в храмах від колонних залів та наявність великих відкритих дворів із жертовниками. Орієнтація нових храмів була такою ж, як і в храмах Карнака та Луксора. Храми оточувалися прямокутною стіною, в них зберігається осьова симетрія, тобто права сторона – дзеркальний відбиток лівої.

Найкраще, що було створено в цей період – скульптурні портрети Ехнатона та його дружини Нефертиті (рис. 3.5.1). Уперше в історії єгипетського мистецтва з'явилися зображення царя в колі родини. Портрет Нефертиті у високій короні з фарбованого вапняку (поч. XIV ст. до н.е.) став свого роду символом сучасного Єгипту.

Скульптори знову повертаються до дерева і вапняку. Жіночі статуї та портрети приватних осіб стають більш пластичними й м'якими.

Після смерті Ехнатона були відтворені старі вірування та ритуали. Саме ім'я царя-відступника стало забороненим. Юний наступник Ехнатона Тутанхамон повернувся у Фіви. Чудові зразки амарнського стилю

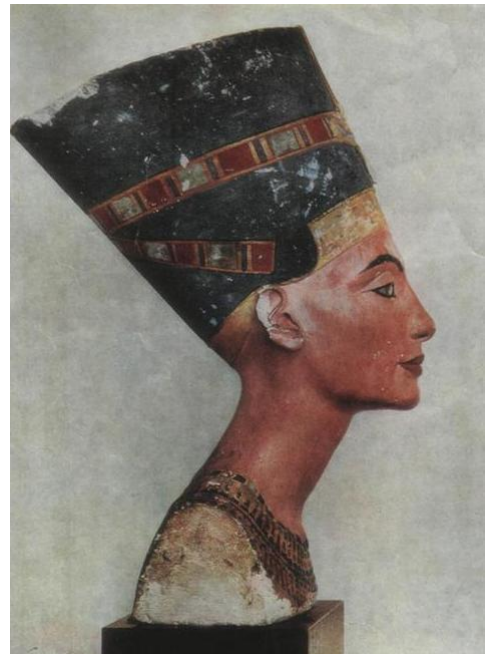


Рисунок 3.5.1 – Портрет Нефертиті. Поч. XIV ст. до н. е.

збереглися в гробниці Тутанхамона. Цей юний цар помер у 18 років, ставши до престолу в 9 років. Відкриття його гробниці в 20-их роках минулого століття археологом Говардом Картером було надзвичайною подією в єгиптології. Гробниця Тутанхамона – одна із небагатьох, що вціліла від розграбування. Стіни усипальні були із золота; в декількох саркофагах, що вставлялися один в інший, кожний зі скульптурною маскою фараона, покоїлася мумія, прикрашена дорогоцінностями та амулетами. Ці саркофаги й прикраси самі по собі являють високу художню цінність, але, крім них, у гробниці було знайдено багато рельєфів і скульптур.

У XIV – XI ст. до н. е. подальші завойовничі війни та захоплення нубійських територій сприяли новому притоку багатств до Єгипту. Друга половина Нового царства вирізняється широким будівництвом, яке йшло і в Нубії. Крім Гіпостильного залу в Карнаку, були створені заупокійні вирублені в скелях храми. Наприклад, храм Рамзеса II в Абу-Симбелі (Нубія), вирублений у скелі. Він повністю висічений у скелі – від святилища й до порталу та навіть невеликої тераси перед ним. Великий портал (33 м висотою і 38 м шириною) багато прикрашений скульптурою. З обох сторін входу розміщені по два двадцятиметрових колоса – портретні статуї Рамзеса II, що сидить на троні. Статуї менших розмірів над входом у храм, на карнизі, а також ті, що стоять біля ніг Рамзеса, чотириметрові зображення його дружини, підкреслюють надлюдські масштаби цих грандіозних статуй фараона. В храмі поздовжньо-осьове планування, що стало звичайним для єгипетських храмів Нового царства. За порталом розташовується зал, що відповідає відкритому двору, за ним розміщений гіпостильний зал і святилище, а по боках від них знаходяться різні службові приміщення. Гіпостиль часто називають поперечним залом, тому що він більш витягнутий по ширині, ніж у глибину. Інша його назва – колонний – через велику кількість колон. Розміщені рядами колони утворюють поздовжні проходи – нефи.

Останній розквіт давньоєгипетського мистецтва відбувається в період об'єднання країни під владою саїських фараонів (VII ст. до н. е.), характеризується появою холодного, вишуканого стилю. Живопис насичений яскравими фарбами.

Завоювання Олександра Македонського в 332 р. до н. е. поклато початок новому елліністичному періодові, в мистецтві якого об'єдналися традиції минулого та риси античності.

### 3.6. Загальні принципи синтезу мистецтв

Необхідно підкреслити грандіозність досягнень єгипетського мистецтва. Воно до наших часів приваблює довершеністю естетичних форм, які виникли не як результат потягу до чистої краси, а як єдина можливість для виразу змісту сучасного для єгиптян життя.

Усі види мистецтва були взаємопов'язані між собою. Наприклад, скульптура відігравала в Єгипті велику роль, але самостійного значення майже не мала. Вона підпорядковувалась архітектурі. Скульптура немовби уточнювала і розшифровувала ідею архітектурних споруд. В архітектурі, перш за все, почалися пошуки монументальності. Піраміда, куб ніби відтворюють основні елементи кристалічної структури матерії (каменя). Скульптура запозичує вже знайдені рішення. Статуї зберігають первинну кристалічну форму каменя, шматка дерева, з яких вони висічені. Так, статуя фараона Хефрена тому виглядала гармонійною в храмі, що її силует і великі площини фасу та профілів збігалися з вертикалями й площинами чотиригранних стовпів, до котрих вона була притулена спиною і не вносила змін у їхній ритм.

Ще більшою мірою це стосується рельєфу та живопису. По суті, немає жодного виду мистецтва в Єгипті, який би не підпорядковувався цим законам, тобто законам монументального мистецтва. Гігантські храми, двадцятиметрові колоси, мініатюрні вироби ювелірів принципово майже нічим не відрізняються один від одного, але при цьому будь-який вид мистецтва має й свої особливості, ставить специфічні цілі.

Рельєфами та розписами вкриті погребальні стели, стіни гробниць та храмів. Залежно від місця їх розташування зміст змінюється, але художній принцип залишається єдиним. Рельєфи та розписи, прикрашаючи предмет, не руйнують його поверхню. Між собою рельєф і розпис перебувають у постійному синтезі, тому що в Стародавньому Єгипті рельєф був дуже близьким до живопису за призначенням, проблематикою та формою. По суті, Єгипет майже не визнає рельєфу без наступного розпису.

Про зв'язок єгипетського мистецтва з писемністю потрібно сказати окремо. Ніде більше, навіть у Китаї, зображення та написи не створюють такого міцного художнього синтезу, як у Єгипті. І зв'язок тут не лише декоративний. Піктографія, або картинне письмо, була загальною первинною основою й писемності, й мистецтва Єгипту. Зображення для єгиптян – це перш за все знак, священний знак-образ, що володіє животворною силою. Створити зображальний знак предмета значило зберегти його життєву силу. Але і напис теж знак. Один із найбільш стародавніх єгипетських рельєфів – шиферна палетка Нармера – не супроводжується написом, але сам рельєф являє собою напис – піктограму. Зображення на одному боці плити розшифровується як фраза «Цар вивів 6 тисяч полонених із рівнинної країни», а на зворотному боці – «Цар руйнує укріплення, знищує ворога». Тут зображення та письмо тотожні.

#### ***Питання для самоконтролю***

- 1. Назвіть основні етапи розвитку культури Єгипту.*
- 2. Які характерні ознаки погребальних статуй?*
- 3. Назвіть характерні принципи композиції стінного живопису Єгипту.*
- 4. У чому полягали канони зображення людини?*
- 5. Який характер мали скульптурні рельєфи?*
- 6. Назвіть особливості композиції архітектурних комплексів.*

## ТЕМА № 4. МИСТЕЦТВО БЛИЖНЬОЇ АЗІЇ

- 4.1. *Історичні періоди розвитку мистецтва Давнього Сходу.*
- 4.2. *Загальна характеристика мистецтва Шумеру, Аккаду, Вавилону.*
- 4.3. *Рельєф та скульптура в палацовій архітектурі Ассирії.*
- 4.4. *Поливна поліхромна кераміка Вавилону та її застосування в оздобленні споруд.*

### 4.1. Історичні періоди розвитку мистецтва Давнього Сходу

Серед країн Передньої Азії найбільш зручною для широкого розвитку землеробної держави була країна, що лежала між Тигром і Євфратом, яку стародавні греки називали Месопотамією (Міжріччям). Ця країна тягнеться від гір Вірменії на півночі до Перської затоки на півдні. На заході вона межує із сирійсько-месопотамським степом, а на сході – з гірськими кряжами Західного Ірану. Середня й південна частини Месопотамії являють собою рівнину, створену наносними відкладеннями (алювієм) Тигру та Євфрату, котрі, періодично розливаючись, удобрюють та зрошують землю. Тигр і Євфрат були головними не лише зрошувальними, але й транспортними магістралями країни; обидві річки пов'язували Месопотамію із сусідніми країнами: зі стародавньою Вірменією (Урарту), Іраном, Малою Азією й Сирією.

Природні багатства Південної та Середньої Месопотамії невеликі. Жирна та в'язка глина алювіального ґрунту була чудовою сировиною в руках первісного гончара. Змішуючи глину з асфальтом, жителі стародавньої Месопотамії робили особливо міцний матеріал, який замінював їм камінь, що рідко траплявся в південній частині Дворіччя. Також характерна для Месопотамії й відсутність металу.

Первісні поселення на території середньої частини Месопотамії з'явилися в епоху пізнього неоліту. Племена, що заселяли Месопотамію, жили на островах, які височили серед боліт. Свої поселення вони будували на штучних земляних насипах. Осушуючи болота, вони створили первісну систему штучного зрошення. Ці племена належали до найстародавнішого етнічного прошарку Передньої Азії.

Але справжніми творцями шумеро-аккадської культури й державності були шумерійці, які прийшли в Месопотамію зі східних гірських областей, а також семітські племена Аккаду.

Пам'ятники архаїчної епохи, знайдені на території Середньої та Південної Месопотамії, прийнято ділити за місцями найбільш типових знахідок на три культурних періоди: Ель-Обеїда й Урука в Шумері і Джамдет-Наср в Аккаді. Ці три культурні періоди охоплюють майже все IV тис. до н. е. Вони передували утворенню стародавніх держав у Південному та Середньому Дворіччі.

У середині XIX ст. у Міжріччі, на території сучасного Іраку, почалися розкопки. Вони продовжуються до цього часу. Знайдено залишки будівель і навіть цілих міст, статуї та рельєфи, речі та зброя. На півдні Месопотамії на початку III тис. до н. е. виникли стародавні рабовласницькі міста-держави – спочатку Шумер, потім Аккад. У II тис. до н. е. вавилонський цар Хаммурапі підкорив Шумер і Аккад. Так утворилося Вавилонське царство.

На півночі, по середній течії Тигру, знаходилася інша рабовласницька держава – Ассирія.

Тому розвиток мистецтва Давнього Сходу прийнято ділити на такі історичні періоди:

- 1) Шумеро-Аккадський період (2700 – 1900 рр. до н. е.);
- 2) Вавилонський (1900 – 1600 рр. до н. е.). Вавилоняни були захоплені північними хеттами та касситами. Із цього часу починається возвеличення Ассирії як незалежної держави;
- 3) Ассирійський період (1300 – 625 рр. до н. е.);
- 4) Нововавилонський період (625 – 539 рр. до н. е.).

Нововавилонський період починається з повстання в 625 р. до н. е. проти Ассирії.

Закінчився Нововавилонський період у 539 р. до н. е., коли перський цар Кір виступив проти Вавилонії та не зустрів серйозного опору. Після цього Вавилонія й Ассирія вже не змогли повернути втрачену незалежність, переходячи послідовно від персів до Олександра Великого та інших завойовників. Саме місто Вавилон ще довгий час залишалося важливим адміністративним центром, а стародавні міста Ассирії прийшли до занепаду, а від ассирійської столиці Ніневії в V ст. до н. е. залишився лише високий пагорб.

#### **4.2. Загальна характеристика мистецтва Шумеру, Аккаду, Вавилону**

Шумери, перші цивілізовані жителі Вавилонської рівнини, заволоділи районом навколо Перської затоки близько IV тис. до н. е. Вони

осушували болота, споруджували канали та займалися сільським господарством. Розвиваючи торгівлю з оточуючими районами й створивши економіку, яка спиралася не лише на сільське господарство, але і на виробництво металів, тканин та кераміки, шумери до III тис. до н. е. мали високу культуру, для якої були характерні міське життя, досконало розроблена релігія й особлива система писемності (клинопис). Шумери побудували міста Ур, Урук, Ніппур, Лагаш та інші, кожне з яких було самостійною державою, що мала свого правителя й армію.

Шумери створили унікальну форму письма – клинопис. Клиновидні знаки видавлювали гострими паличками на сирих глиняних табличках, які потім висушували або обпалювали. Завдяки цим табличкам ми отримали багато свідчень про шумерські закони, релігію, міфи тощо.

Природні матеріали, необхідні для будівництва (камінь, дерево), в Міжріччі були відсутні, більшість шумерських будівель зводилася з необпаленої цегли – через це архітектурних пам'яток цього періоду збереглося дуже мало. Провідною формою в ідеології стала релігія, тому храми виникли раніше від державних інститутів. Вони розташовувались на високих платформах, у їхньому образному рішенні проявилось прагнення до монументальності й створення симетричних композицій. Перші споруди мали поздовжню спрямованість просторого двору для молитов. Характерна орієнтація вівтаря на північний або південний захід пояснювалася уявленням про сприятливі вітри. Із часом на місці цих храмів виросла платформа для величного зиккурату. Поступове збільшення платформи спостерігалось і в Уруку, де на центральному пагорбі один одного змінили кілька святилищ різних розмірів. Серед них найвідомішим був Білий храм. Його чіткий призматичний об'єм височів на геометричній терасі, куди вели довгі сходи. Завдяки високій точці на рельєфі його було добре видно з усіх частин поселення. Із будов, що дійшли до нашого часу (частково), найбільш значущими вважаються вже згадуваний нами Білий храм і Червона будівля в Уруку (3200 – 3000 рр. до н. е.). Храми в Шумері звичайно будували на утрамбованій глиняній платформі, що захищала будівлю від повеней. До платформи вели довгі сходи або пандуси (похилі майданчики). Стіни платформи, як і стіни храму, фарбували, обробляли мозаїкою та вертикальними прямокутними виступами – лопатками. Храм являв собою низьку прямокутну будівлю з пласкою покрівлею, товстими стінами без вікон. Храм мав внутрішнє подвір'я, на одному боці якого стояла статуя божества, на іншій – стіл для жертвоприношення. Освітлювався храм завдяки отворам під дахом, а

також через високі входи, оформлені у вигляді арок. Перекриття звичайно спиралося на балки, але застосовували також і склепіння та куполи. За таким принципом будувалися також палаци й звичайні житлові будинки. Ззовні житлові будинки оточували глинобитною стіною, в багатьох будівлях була каналізація. Поселення також обносили стіною.

До нашого часу збереглися прекрасні зразки шумерської скульптури, створені на початку III тис. до н. е. Розповсюдженим типом скульптури був т. зв. адорант – статуя людини, що молиться, зі складеними на грудях руками, сидячої або стоячої. Адорантів звичайно дарували храму. Особливо виразними є великі очі адорантів, часто скульптори їх інкрустували (рис. 4.2.1). Характерна особливість шумерської скульптури – в умовності зображення. Основні об'єми вписували в циліндри та трикутники, наприклад, спідниці, які являють собою плоскі конуси, або торси, подібні до трикутників. Також деталі

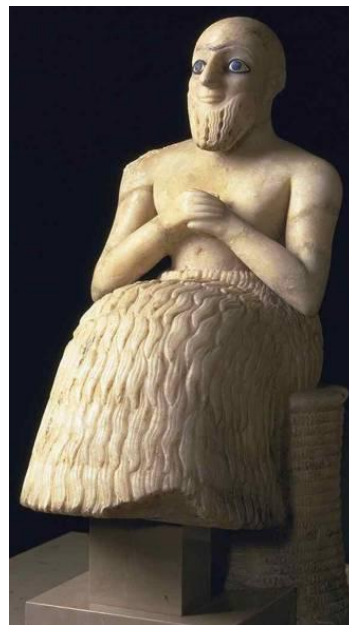


Рисунок 4.2.1 –  
Адорант.  
III тис. до н.е.

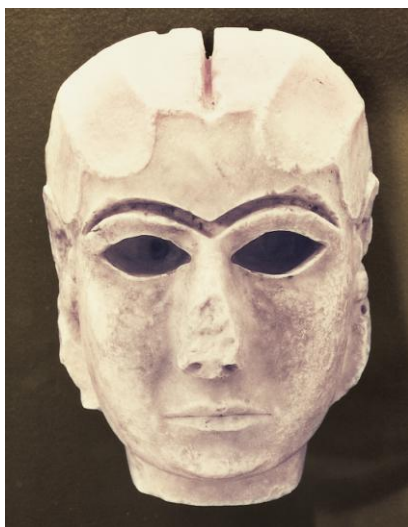


Рисунок 4.2.2 – Голова  
Інанни. III тис. до н.е.

голови (ніс, рот, вуха та волосся) зводяться до трикутних форм, наприклад, голова Інанни (рис. 4.2.2). Розміри її трішки менші за людські. Голова плоско зрізана позаду і мала отвори для кріплення на стіну. Глазниця, в яких колись були вставлені інкрустовані великі очі, це символ всевидячості, проникненості та мудрості. Таким чином, розвивається кругла скульптура.

Мистецтво цього часу вирізняється різноманітним застосуванням кольору. Поліхромія з'являється в кераміці, в монументальній скульптурі – у вигляді інкрустації очей, у монументальній декорації – у вигляді килимового орнаменту, що прикрашав стіни.

Стіни шумерських храмів прикрашали рельєфами, що розповідали як про історичні події, котрі відбувалися в житті міста (воєнні походи, закладка храмів), так і про повсякденні справи (господарські роботи тощо). Рельєф поділявся на декілька ярусів, що послідовно відображали події. Всі



персонажі були однакового зросту, проте правителів, звичайно, зображали більшими.

Потреба в уславленні перемоги зумовила появу нового типу рельєфу меморіального характеру. Мова йде про стели – кам'яні плити різних розмірів, що мають заокруглену верхню частину та зображення з історичною або релігійною тематикою. Однією із найбільш ефектних стел є стела царя Еаннатума (стела яструбів) (XXV ст. до н.е.), від якої збереглися деякі фрагменти. Стела присвячена перемозі Еаннатума, шумерського князя Лагашу, над містом Умшою. На обох боках стели зображено сцени, розділені на смуги. Всі фігури рельєфу підпорядковані площині, а можливо, виконані за єдиним трафаретом. Відбувається встановлення перших канонів у зображенні людини.

Особливе місце в шумерській культурній спадщині належить гліптиці – різьбленню по дорогоцінному або напівдорогоцінному камінню. Збереглося багато шумерських різних печаток у формі циліндра. Печатку прокатували по глиняній поверхні, так отримували відбиток – мініатюрний рельєф із великою кількістю персонажів і ясною, чітко вибудованою композицією. Для жителів Міжріччя печатка була не лише знаком власності, а предметом, що мав магічну силу. Печатки зберігали як талісмани, їх дарували храмам, клали в поховання.

У кінці XXIV ст. до н.е. територію Південної Месопотамії завоювали аккадці. Їхніми предками вважаються семітські племена, що оселилися в глибокій давнині в Центральній і Північній Месопотамії. Цар аккадців Саргон Великий легко підкорив ослаблені шумерські міста та створив першу в цьому регіоні централізовану державу – царство Шумеру й Аккаду, яке проіснувало до кінця III тис. до н.е. Завойовники обережно поставилися до шумерської культури. Вони освоїли та пристосували шумерський клинопис до своєї мови, не знищували стародавні тексти і твори мистецтва. Навіть релігія Шумеру була прийнята аккадцями, лише боги отримали нові імена.

В аккадський період виникає нова форма храму – зиккурат. Зиккурат являє собою ступінчасту піраміду, на вершині якої розміщувалося невелике святилище. Нижні яруси зиккурату, як правило, фарбували в чорний колір, середні – в червоний, верхні – в білий. Форма зиккурату очевидним образом символізує сходи в Небо. В кінці III тис. до н.е. в Урі був побудований перший зиккурат колосальних розмірів, що складався з

трьох ярусів (з основою  $56 \times 52$  м) і висотою 21 м (рис. 4.2.3). Він був спрямований по сторонах світу. До нашого часу збереглися лише два поверхи з трьох його терас. Стіни платформи були похиленими. Від основи цієї будови на достатній відстані від стін починаються монументальні сходи з двома боковими східцями, які сполучаються на рівні першої тераси, це близько 15 м. На вершині платформи знаходився храм, присвячений богу місяця Сіну. Сходи доходили до самої верхньої частини храму, сполучаючи поверхи між собою. Пізніше зиккурат в Урі перебудували, збільшивши число ярусів до семи. Символічно Всесвіт складався із 7 ярусів, 7 ярусів зиккурату ототожнювалися з рівнями Всесвіту. Зиккурат відображав ідеї необмеженої влади над людиною, що досягалося величезними



Рисунок 4.2.3 – Стела царя Нарамсина



Рисунок 4.2.4 – Зиккурат Нанни в Урі. III тис. до н.е.

розмірами, надлюдським об'ємом, статичністю, пануванням маси над простором.

Зиккурат розміщували на чітко окресленій ділянці в центрі міста, який своїми масами тягнувся вгору, до неба, до бога.

У період правління царя Нарамсина (2254 – 2218 рр. до н. е.) аккадська імперія досягла свого розквіту. Блискуче правління Нарамсина

відображено в образотворчому мистецтві, прикладом чого є стела на його ім'я (рис. 4.2.4). Уперше художник відмовився від розподілу зображення на реєстри, об'єднавши всю композицію навколо фігури царя. Центром композиції є масивна фігура Нарамсина, яка веде свою армію в наступ. Традиційно фігура царя більша за розмірами від інших персонажів.

Після смерті Нарамсина царство Шумеру та Аккаду захопили кочові племена гутів. Але деякі міста на півдні Шумеру зберегли свою незалежність. Одним із таких міст був Лагаш, яким керував Гудеа (2080 –

2060 рр. до н.е.). Гудеа прославився будівництвом і відтворенням храмів. До наших часів збереглося близько 30 статуй Гудеа. Деякі з них сягають людського зросту. Можна виділити два типи статуй Гудеа: одні більш приземисті, з дещо скороченими пропорціями; інші – більш стрункі й витончені.

Отже, у шумеро-аккадський період у Месопотамії визначилися основні напрями архітектури та скульптури, а з плином часу вони дістали подальший розвиток.

У 2003 р. до н.е. царство Шумеру та Аккаду припинило своє існування після розгрому столиці Ур. Період із XX по XVII ст. до н.е. називають старовавилонським, тому що найважливішим політичним центром Месопотамії в цей час був Вавилон. Старовавилонська епоха вважається золотим періодом месопотамської літератури: різні міфи про богів і героїв складені були в поеми. Широко відомий епос про Гільгамеша, напівлегендарного правителя міста Урук у Шумері. Творів образотворчого мистецтва та архітектури того періоду збереглося мало.

Вавилоняни першими почали використовувати семиденний тиждень і 24-годинну добу (з 12 подвійними годинами). Значних успіхів вони досягли в астрономії, яка використовувалася для складання календаря, велику роль у їх житті відіграла астрологія. Вони володіли знаннями в арифметиці та геометрії, а також в алгебрі.

Найвидатнішим пам'ятником давньосхідної правової думки є Закони Хаммурапі, увіковічені на чорному базальтовому стовпі. Хаммурапі правив із 1792 по 1750 рр. до н.е. Найкращим прикладом образотворчого мистецтва того періоду є ця сама базальтова стела царя Хаммурапі, виконана в офіційному парадному стилі, для якого характерні нерухомі напружені фігури з непроробленими деталями зовнішнього вигляду (рис. 4.2.5).



Рисунок 4.2.5 – Стела царя Хаммурапі. 1750 рр. до н.е.

Двометрова стела, що здобула назву «Кодекс Хаммурапі», містить 282 закони, записані серіями по 20 колонок. У верхній частині стели знаходиться рельєфне зображення царя Хаммурапі, який стоїть перед богом сонця Шамашем. Шамаш сидить на

троні та передає Хаммурапі атрибут царської влади. Стела царя Хаммурапі – символ месопотамської цивілізації. Вона є не лише твором мистецтва, а також історико-літературною пам'яткою та найбільш повним зібранням законів давнини, що передували біблійним законам. Тексти зі стели є джерелом інформації про суспільство, релігію, економіку, географію й історію того часу.

У творах мистецтва, що зображали життя пересічних людей, манера зображення зовсім інша. Прикладом цього є невеликий рельєф із Вавилону, який зображує двох жінок: одна з них стоїть та грає на лірі, інша сидить та грає на ударному музичному інструменті, схожому на тамбурин. Їхні пози природні, а силуети – витончені. Подібні маленькі композиції із зображенням музик і танцюристів – найбільш цікава частина старовавилонської культурної спадщини.

Обидва стилі зображення чудово поєднані в розписах палацу в Марі – великому місті, розташованому на північному заході від Вавилону, в XVIII ст. до н.е. завойованому та зруйнованому Хаммурапі.

У структурі міста Марі панував палац, який уважався одним із найдосконаліших творів зодчества першої половини II тис. до н. е. Цю споруду вирізняли:

- 1) грандіозність розмірів (понад 200 приміщень на площі 2 га);
- 2) обрамування всього комплексу масивною фортечною стіною;
- 3) ускладнення входу до парадних залів улаштуванням системи дворів;
- 4) асиметричність розміщення дворів при збереженні досить чіткого функціонального зонування;
- 5) оточення дворів критими галереями, які захищали мешканців від спеки та дощів;
- 6) виділення парадної частини засобами анфіладного розміщення приміщень, а також багатим оздобленням і оформленням стін залів монументальними високохудожніми декоративними розписами та рельєфами урочистих церемоніальних прийомів, сцен придворного життя;
- 7) перекриття низки приміщень плоскими стелями, виконаними накатами з колод, які покривалися цегляними шарами та обмазувалися ступком, при цьому дощова вода через водостічні труби виводилася у підземні колектори;
- 8) досягнення належного рівня санітарії влаштуванням ванн, душових, лазень тощо;
- 9) поява спеціальних приміщень, призначених для навчання дітей.

Палац у Марі збудований біля великого стародавнього зиккурату та інших святилищ міста. Палац будувався з другої половини III тис. до н.е., але дістав свій остаточний вигляд у першій чверті II тис. до н.е. Палац зі своїми внутрішніми дворами, храмами, архівами клинописних табличок і школою писарів був ідеологічним центром країни. Розписи стін палацу дуже різноманітні. Це сцени із життя богів, що являють собою строгі, нерухомі композиції в чорно-білих або червоно-коричневих тонах. А в розписах на побутові сюжети можна зустріти й живі пози та яскраві кольорові плями, навіть спроби передати глибину простору.

Нашестя хетів зруйнувало Вавилонське царство, яке незабаром стало підвладним іншим прибульцям – касситам.

Ассирія – могутня, агресивна держава, чиї кордони в період розквіту проходили від Середземного моря до Перської затоки. Ассирійці жорстоко розправлялися з ворогами: руйнували міста, влаштовували масові страти, продавали в рабство десятки тисяч людей, депортували цілі народи. В той же час завойовники з повагою ставилися до культурної спадщини підкорених країн, вивчаючи художні принципи іноземної майстерності. Сполучивши в собі традиції багатьох культур, ассирійське мистецтво набуло неповторного вигляду.

На перший погляд, ассирійці не намагалися створювати нові форми, в їх архітектурі зустрічаються всі відомі раніше типи будов, наприклад, зиккурат. Новизна полягала у ставленні до архітектурного ансамблю. Центром палацово-храмових комплексів став не храм, а палац. З'явився новий тип міста – місто-фортеця з єдиним строгим плануванням.

Серед основних матеріалів, крім вапняку, базальту, деревини, широко застосовували цеглу-сирець, глинобитні стіни обкладали кам'яними плитами. Для відповідальних будівель використовували обпалену цеглу. Як будівельний розчин застосовували асфальт, вапняк і гіпс. Перша столиця ассирійців Ашшур поділялася на дві укріплені частини, а також захищалася кількома кільцями зовнішніх могутніх стін, при спорудженні яких використовувалися особливості рельєфу та водні перешкоди. У подальшому місто зберігало значення священного, де нараховувалося 34 культові будівлі. Найдавніші нагадували споруди Межиріччя, прикладом чого був храм богині любові й родючості Іштар, де у рішенні молитовних приміщень зберігався поздовжній розвиток внутрішнього простору.

Ассирійська архітектура характерна також органічним синтезом архітектурних мас із різними видами образотворчого мистецтва. Величні

портали відзначали не тільки головні в'їзди до палацових ансамблів. Подібні композиції з арками, фланкованими призматичними баштами з ортостатними фризами у нижній частині та монументальними сторожами шеду, неодмінно застосовувалися й для інших входів.

Важливою галуззю будівництва в асирійців була побудова міцних, кам'яних, стратегічних воєнних доріг, дерев'яних і кам'яних мостів, а також каналів та дамб.

Найдавніше відоме нам місто Ассирії – Ашшур, розташовувалося на правому березі Тигру. Це була ключова оборонна позиція для захисту від вторгнень й одночасно торговий форпост. Місто було оточене стіною з бастіонами, за якою можна було побачити цілу лінію великих храмів, палаців і зиккуратів. Висота найбільшого з них досягала 60 м.

Храми мають двори, оточені стінами, і прилеглий до нього зиккурат, а приміщення храму витягуються по поздовжній осі. Прикладом може бути подвійний храм Ану й Адада, збудований в Ашшурі на рубежі XII – XI ст.ст. до н.е. Храм стояв на високій платформі. В глибині витягнутого в ширину двору (50 × 29 м) були розташовані дві об'єднані між собою майже однакові целли. З боків до храму прибудовано два однакових за розмірами зиккурати.

Палацове будівництво в Ассирії, що зайняло провідну роль в архітектурі, незмінно мало характер монументальності, фортечної замкненості, офіційного блиску та холодності.

Хоча столицею вважався Ашшур, але резиденцією царів IX – XIII ст. до н.е. частіше всього були Кальху, Ніневія або Дур-Шаррукін.

Саргон II зробив столицею в 722 р. до н.е. Дур-Шаррукін (теперішній Хорсабад). Одночасно з будівництвом царського палацу було почато будівництво нового міста у вигляді майже правильного квадрата (1780 × 1685 м). Перш за все була споруджена із цегли-сирцю тераса і фортечна стіна міста і палацу. Палац частково видавався за межі квадрата, отже фортечна стіна обходила його з трьох боків. Загальна висота стіни становила 18 м, особливо ретельно були укріплені кути. Біля протилежного південно-західного кута міста знаходилася інша висока тераса із цитаделлю, всередині якої стояв храм бога Набу й малий палац. Приміщення цього палацу вирізняються чудовим внутрішнім облаштуванням, стіни їх розписані фресками; палац був облаштований ванними кімнатами та вбиральнями.



Фортечні стіни мали сім воріт. У кожному проході, з обох боків, стояли гігантські фігури фантастичних сторожів шеду – крилатих биків із людськими головами.

Палац Саргана II в Дур-Шаррукіні стояв на глиняному масиві платформи, що була пронизана цілою системою дренажних труб і вентиляційних колодязів. На платформу вели з міста монументальні пандуси для в'їзду колісниць. Головний вхід був оформлений двома баштами й прикрашений унизу фігурами крилатих биків (рис. 4.2.6). Прохід був перекритий аркою, складеною з трьох рядів сирцю (цегли) та оздоблений із зовні яскраво розфарбованими полив'яними плитками, прогін її становить 4,3 м, при висоті замка 6,46 м. Через цей вхід і два менших бокових можна було потрапити на великий, квадратний, багато прикрашений двір, що займав майже цілий гектар та був центральним ядром усього палацу.

Палац уключав більше від 200 різних приміщень і 30 відкритих дворів. Розташування приміщень майже завжди асиметричне, форма та розміри різноманітні.

Позаду палацу розташовувався семиярусний зиккурат висотою більше від 40 м, із пандусом, що обходив його по спіралі.

Техніка будівельних робіт у палаці була на дуже високому рівні. Так, вимощення дворів і підлоги залів зроблено в декілька шарів, з верхнім настилем із керамічних та кам'яних плит, прикрашених візерунчастими орнаментами й написами.

Конструкція перекриттів у великих залах була балковою. Склепіннями перекидали приміщення з невеликим прогоном.

В останнє століття існування Ассирії столицею стала Ніневія (XII ст. до н.е.). Місто було оточене стіною з 15 воротами, довжина стіни становила 12 км. Для правителя Ніневії Синахериба було побудовано палац із 27 монументальними порталами, прикрашеними фігурами крилатих биків і левів. Біля палацу був облаштований великий парк зі штучними озерами й павільйонами, в якому цар збирав рідкісні екземпляри дерев, квітів та тварин.

Відомий канал, який Синахериб провів із гір, щоб забезпечити Ніневію якісною питною водою. Канал місцями йшов через тунель,



Рисунок 4.2.6 – Фігури крилатих биків

місцями перетинав низину по акведуку на суцільній основі. Довжина його перевищувала 50 км.

Ассирійська держава пала в 605 р. до н.е. Вавилон же, зруйнований ассирійськими військами в 689 р. до н.е., вже в кінці VII ст. до н.е. знову досяг надзвичайного блиску і став столицею світу.

Нововавилонське царство, особливо його столиця Вавилон, пережило багато злетів і падінь. Історія Вавилонії – це нескінченна череда військових конфліктів, із яких вона далеко не завжди виходила переможницею. Тільки після того, як Ассирія припинила своє існування, Вавилонія змогла посісти головне положення в Передній Азії. Короткий період її розквіту припав на роки правління Навуходоносора II (605 – 562 рр. до н.е.). Вавилон став одним із найбільш багатих і красивих міст Месопотамії, політичним і релігійним центром. У місті нараховували більше ніж 50 храмів. Сама назва «Вавилон» значить «ворота бога». Вавилоняни вважали своє місто центром Всесвіту, це видно з вавилонської географічної мапи.

Місто являло собою в плані трохи витягнутий чотирикутник, розділений на дві частини течією Євфрату. Через Євфрат було перекинуто три мости. У місто вели вісім парадних в'їзних воріт, що мали імена головних божеств. Від кожних воріт була прокладена священна дорога до храму, яка присвячувалася однойменному божеству.

Місто дістало регулярне розпланування вулиць. Воно захищалося потрійними рядами стін завтовшки 7; 7,8 і 3,5 м із баштами через кожні 20 м. Могутні стіни й башти відзначалися завершенням у вигляді трохи виступаючих, відкритих галерей із зубцями, чітко окреслені горизонталі яких надавали спорудам вражаючого вигляду. Укріплення по периметру із зовнішнього боку міста оточувались ровом, заповненим водою.

У місто вело дев'ять воріт, від яких починалися довгі прямі вулиці. Головними були ворота Іштар, що склалися з двох великих внутрішніх і двох менших зовнішніх башт.

До нашого часу збереглися руїни воріт богині Іштар; ці ворота мали для вавилонян особливе значення – від них повз храм Мардука йшла Дорога процесій. Ворота Іштар являли собою величезну арку, із чотирьох сторін якої стояли високі зубчасті башти. Вся споруда була вкрита глазурованою цеглою з рельєфним зображенням священних тварин бога Мардука – бика і фантастичної істоти Сирруш. Цей останній персонаж називають також вавилонським драконом, він сполучає в собі чотирьох представників фауни: орла, змії, невідомої чотиринової тварини та скорпіона.



Укріплення Вавилону складалося з двох рядів стін. Власне місто було оточене стіною із цегли-сирця. Але місто росло, і за межами першої стіни опинилося багато новобудов, серед яких були літній палац царя, храми, приміські поселення. Тому Навуходоносор збудував новий ряд стін довжиною вже 18 км.

Дорога процесій, що йшла від Воріт Іштар, вела до храму Мардука. При Навуходоносорі вона була заможена плитами з білого вапняку з бордюром із червоної брекчії. Ширина їх сягала 16 м, упродовж 200 м вона була оточена стінами з глазурованої цегли, на яких були зображені 120 левів на блакитному тлі.

Найбільш відомою спорудою Вавилону був зиккурат Етеменаки, присвячений верховному богу міста Мардуку. Цей зиккурат – то і є славетна Вавилонська башта. Із вавилонських написів відомо, що цей зиккурат існував ще при Хаммурапі, багато років руйнувався й перебудовувався. Зиккурат Етеменанки – «Будинок основи небес і землі» – був споруджений під керівництвом асирійського зодчого Арадаххешу. Він відзначався не лише своїми гігантськими розмірами (висота 90 м), а й символікою семи ярусів (за кількістю планет) та насиченим фарбуванням у білий, чорний, червоний, синій, пурпуровий, срібний, золотий кольори. Споруду вінчало облицьоване блакитною цеглою святилище заввишки 15 м із покоєм бога Мардука і його дружини, де знаходилися золоті ложе, крісло та в золоті одягнені статуї. Споруда увінчувалася величезними позолоченими рогами бика – атрибутами бога і символом родючості. Характерною рисою всієї будівлі було влаштування сходів перпендикулярно до ярусу, а також сходів уздовж ярусу, завдяки чому досягалась масивність, компактність та спрямованість мас угору.

На відміну від стародавніх, прямокутних у плані храмових башт, зиккурат мав квадратну основу, зі сторонами близько 91,5 м. Його внутрішнє ядро складалося із сирцю; облицювання – з обпаленої цегли (32 × 32 см), що вкладалася на бітум. Розчленовані з кожного боку на дванадцять широких лопаток стіни були, на відміну від ранніх зиккуратів, чітко вертикальними (рис. 4.2.7). На верхньому ярусі знаходився храм Мардука, який був облицьований блакитною цеглою. Сам храм складався з головної будівлі (77 × 86 м), оточеної могутньою стіною з

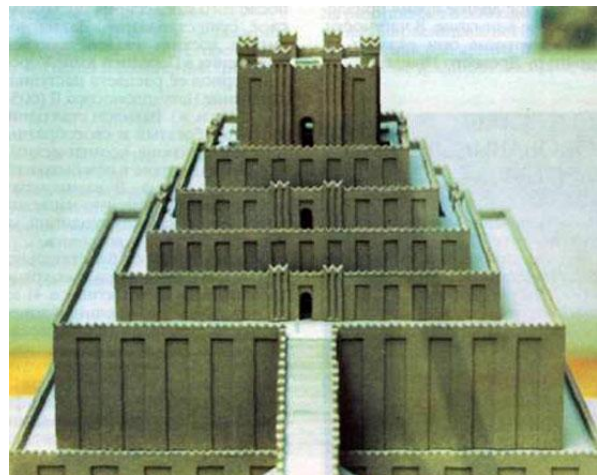


Рисунок 4.2.7 – Зиккурат Етеменаки.  
Макет

виступаючими бастіонами, і ще більшої за розмірами пізнішої прибудови невідомого призначення. Храм мав білі стіни, блакитні зубці та чорний цоколь. Від головного входу анфілада дверей, що були розташовані по осі центрального двору, дала змогу бачити величезну золоту культову статую Мардука.

У Вавилоні, який уважався священним містом, нараховувалося п'ятдесят три великі святилища, кілька сотень храмів і вівтарів. Біля воріт Іштар, між «Дорогою процесій» та берегом Євфрату, знаходився величезний за розмірами Південний палац – палац Навуходоносора, де дістали свій подальший розвиток риси, притаманні архітектурі Месопотамії, а саме:

- 1) підкреслена масивність, фортечний характер зовнішнього вигляду;
- 2) функціональне розмежування дворів і оточуючих їх приміщень;
- 3) розміщення п'яти просторих дворів на одній осі;
- 4) чітка просторова відокремленість кожного помешкання.

Палац займав трапецієподібну ділянку площею 4,5 га. Він розподіляється на дві частини стіною та коридором. Вхід до палацу знаходився на сході, звідти починалася анфілада з п'яти великих майданчиків, що були основою всієї композиції. З південного боку третього майданчика розміщувався поперечний найбільший зал з отворами, зверненими на північ. Цей тронний зал із розмірами 17 × 52 м був пишно декорований полив'яними плитками з рослинним орнаментом. Товщина стін 7 м і великий поперечний прогін дають можливість припустити, що там було склепінчасте перекриття.

Новим у палаці Навуходоносора стало влаштування «висячих садів цариці Семіраміди», які були зараховані до семи чудес Стародавнього світу. Розташовані біля воріт Іштар і піднесені на висоту 25 м вони спиралися на масивні підмурки, аркові конструкції, могутні стовпи й стіни, на яких лежали кам'яні плити, шари цегли, бітуму, свинцю та землі. Це була багатоярусна споруда, яка була засаджена рідкісними квітами, кущами і деревами. Поливання здійснювалось за допомогою великого водопідйомного колеса, яке постійно рухали раби. При розкопках на місці цих садів був знайдений лише пагорб із цілою системою колодязів. На високих склепінчастих арках із цегли були розташовані тераси. Зверху цегли був залитий асфальт, на ньому – свинцеві плити, а на них насипана земля.

Житла у місті, за переказами грецького історика Геродота, мали 3 – 4 яруси по висоті. Але археологічними дослідженнями виявлені лише будинки в одному рівні, типові для Межиріччя – з розчленованими

вертикальними нішами, глухими товстими стінами, арками входів, асиметрично розташованими приміщеннями навколо дворів. Серед стильових рис зодчества Ассирії та Вавилонської держави можна виділити такі:

- 1) осьова побудова композиції;
- 2) монументальність споруд, вражаюча об'ємна маса;
- 3) відокремлення будівель від ландшафту, підйом на тераси, наче на постаменти;
- 4) поперечне розгортання внутрішніх просторів;
- 5) асиметричне розпланування великих палацових комплексів при анфіладному розгортанні основних залів;
- 6) акцентування стіни як провідної архітектурної теми;
- 7) зубчасті завершення зовнішніх стін;
- 8) скульптурно-живописні прикраси інтер'єрів і фасадів;
- 9) яскравість фарбування стін у нововавилонському зодчестві.

Загалом, ассирійське та нововавилонське зодчество завершує тисячолітню епоху всієї культури Месопотамії.

Розвиток архітектури у цьому регіоні виглядає таким чином:

1) IV – III тис. до н. е. – підкреслена масивність споруд, зародження основних композиційних принципів, вирішення мас і просторів, досить стримане вживання засобів образотворчого мистецтва;

2) II тис. до н. е. – переміщення центру архітектурної творчості у країну хетів, збагачення традиційних засобів новими формами фортифікаційного мистецтва, палацової та храмової архітектури, акцентування прийомів поперекового розвитку простору тощо;

3) кінець II – перша третина I тис. до н. е. – кристалізація основних принципів вирішення мас і формування просторових композицій в архітектурі Ассирії;

4) VI ст. до н. е. – створення багатопланових композицій, наростання декоративних тенденцій, широке вживання засобів образотворчого мистецтва, орнаментальних мотивів тощо у зодчестві Нововавилонського царства.

### **4.3. Рельєф та скульптура в палацовій архітектурі Ассирії**

Соціально-економічний устрій Ассирії започатковувався на жорстокій експлуатації та поневоленні великої маси населення. Вся повнота влади (цивільної, жерців) перебувала в руках ассирійських царів;

від мистецтва потребувалось уславлення військових походів і царської доблесті. Це дістало свій послідовний вираз у зображеннях на рельєфах асирійських палаців. На відміну від більш давнього мистецтва Дворіччя та мистецтва Єгипту асирійське мистецтво мало світський характер, незважаючи на існування в Ассирії зв'язку мистецтва з релігією, типового для всіх давньосхідних культур. Тому було розповсюдженим будівництво палаців.

Палацовий ансамбль у Дур-Шаррукіні був розташований вище від інших будов міста. Головний вхід фасаду, звернений до міста, був оточений двома великими виступаючими із стін баштами. По боках кожного входу були створені величезні кам'яні фігури (розміром 3 – 4 м) фантастичних крилатих биків або левів із людськими головами. Ці чудовиська-шеду клинописних текстів уважалися покровителями палацових споруд. Фігури виконані в техніці дуже високого рельєфу, що переходив у круглу скульптуру. Моделюючи їх, скульптор використовував багатство світлотіньових ефектів. Характерно, що скульптор хотів показати чудовисько одночасно і в спокої, й у русі. Для цього йому довелося додати зайву п'яту ногу, і таким чином вийшло, що дивлячись на фігуру у фас – видно її стоячою, а в профіль – рухомою. По боках від шеду, вздовж по фасаду будівлі, розташовувався фризом ряд монументальних рельєфних зображень. Великі фігури нездоланного героя месопотамського епосу Гільгамеша, який однією рукою душить лева, чергувалися із зображеннями крилатих людей та крилатих биків. Яскраві панно прикрашали верхні частини палацових входів. Отже, зовнішній вигляд асирійських палаців, у цілому дуже монументальний, вирізнявся великою пишністю та декоративністю.

У багатому оздобленні парадних палацових приміщень головне місце займав рельєф, інколи розфарбований. Застосовувалася глазурована цегла, а також розписи. Темами для розписів були життя царя та воєнні сцени. За характером виконання розписи являли собою контурний розфарбований малюнок, що наносився на вапняковий тиньк. На білому тлі писали чорною, зеленою, червоною та жовтою фарбами.

Розпис і глазурований орнамент займали звичайно верхню частину стіни, в той час як нижню використовували для рельєфів. У цілому декорація стін відзначалася площинним килимовим характером. Вона підпорядковувала площину стіни загальному ритму ліній архітектури будівлі.

Довгі смуги рельєфів тягнулися на рівні людського зросту по залах асирійських палаців. У палаці Саргана II рельєфом було зайнято 6000 кв. м. Дослідники вважають, що існували картони, по котрих художники наносили загальні контури зображення, в той час як велика кількість помічників й учнів копіювали окремі сцени та виконували деталі композиції. Є дані також припускати наявність наборів трафаретів рук, ніг, голів тощо як для зображення людини, так і тварин. Причому інколи, мабуть поспішаючи виконати завдання, фігури склалися із вільно взятих частин. Скульптори висікали фігури, що мало відокремлювалися від тла, але з різко визначеними контурами. Деталі звичайно передавалися врізаним, заглибленим рельєфом, а прикраси гравіювалися.

Сюжетами композицій були, головним чином, війна, полювання, сцени побуту та придворного життя і, нарешті, сцени релігійного змісту. Головна увага приділялася тим зображенням, де цар був центральною фігурою. Завданням асирійських художників було підкреслити фізичну силу царя, його воїнів: ми бачимо в рельєфах великих людей із м'язами, хоча тіла їх обмежені умовною канонічною позою й тяжким, пишним одягом.

У IX ст. до н.е. Асирійська держава досягла своєї найбільшої могутності. Характерні риси мистецтва цього періоду – простота, чіткість і влучність. У передаванні різних сцен на рельєфах художники намагалися уникнути перезавантаженості зображення. Майже на всіх композиціях цього часу відсутній пейзаж. Фігури людей, за незначним винятком, зображені з характерною для Стародавнього Сходу умовністю: плечі та очі – прямо, ноги й голова – в профіль. Збережено і різномасштабність при зображенні осіб різного соціального стану. Фігура царя завжди абсолютно нерухома. Разом із тим у цих рельєфах виявляється велика спостережливість художника. Оголені частини тіла виконані зі знанням анатомії, хоча м'язи перебільшені та напружені (рис. 4.3.8).

У VIII ст. до н.е. з'являються деякі нові риси в асирійському мистецтві. Художники виявляють велику зацікавленість до вигляду людей.

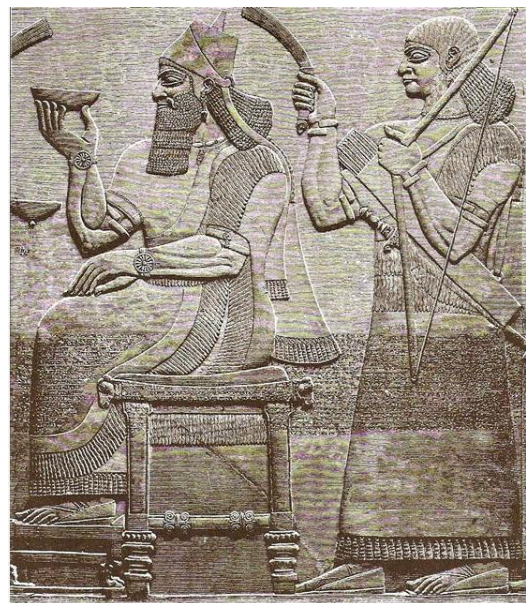


Рисунок 4.3.8 – Асирійський  
рельєф із палацу в Кальху.  
VIII ст. до н. е.

Мускулатура стає не такою перебільшеною, виконавці рельєфу намагаються передати індивідуальні риси людей, що особливо помітно в зображенні самого Саргона. Більш ретельне вивчення людей примушує художника спинятися на таких, наприклад, деталях, як складки шкіри на шії тощо. В рельєфах із зображеннями тварин добре переданий рух.

У кінці VIII – VII ст. до н.е. можна відмітити подальший розвиток рельєфу. Значно ускладнюються композиції, з'являється багато деталей, у зв'язку із цим рельєф розділяється тепер на декілька ярусів. Посилнюються риси реалізму. Всі композиції дуже динамічні.

У цьому відношенні краще за інші виконані сцени полювання, насичені життям і рухом. Природно передані рухи тварин, степний простір, чудово організоване ритмічне розміщення фігур на площині.

Великої майстерності досягла і техніка виконання рельєфу. В круглій скульптурі асирійські майстри не досягли такої довершеності, як у рельєфі. Асирійські статуї не численні. Зображення звичайно подані в строго фронтальних застиглих позах, вони одягнені в довгий одяг, що приховує форму тіла під ретельно орнаментованим костюмом.

Великої майстерності досягла в Ассирії металоластика. Кращий її взірець – рельєфні композиції на бронзових листах, якими були обшиті ворота.

#### **4.4. Поливна поліхромна кераміка Вавилону та її застосування в оздобленні споруд**

Мистецтво Нововавилонського царства може бути майже повністю віднесено до часу правління Навуходоносора II (605 – 562 рр. до н.е.). За нього Вавилон досяг величі, був прикрашений великими храмами, палацами, відомими висячими садами та широкою тріумфальною дорогою, панелі якої були облицьовані кольоровою полив'яною цеглою й прикрашені зображеннями тварин і драконів. Геродот залишив свідчення, що в Новому Вавилоні було два бульвари, 24 великих проспекти, 53 храми та 600 капличок, а останні розкопки це підтвердили.

Саме в цей період увійшло в практику застосування поліхромної полив'яної кераміки (плиток або цегли) для створення барельєфів. Це стало настільки популярним, що поступово витіснило всі інші техніки барельєфу. Від цієї епохи зберігся лише один твір монументальної круглої скульптури – велика незавершена статуя лева.

«Дорога процесій», що вела до храму Мардука, була замощена плитами з білого вапняку з бордюром із червоної брекчії. Як і всі вулиці Вавилону, вона проходила між глухими стінами, але тут вони були



розчленовані виступами та декоровані. Біля Воріт Іштар декоративне багатство стін збільшувалося; зверху тягнувся кольоровий фриз і ряд зубців, а понизу – широка панель із рельєфними зображеннями крокуючих левів – білих із жовтою гривною й жовтих із червоною гривною на синьому тлі. Фриз і панелі були виконані з полив'яної цегли (рис. 4.4.9).

За підбором тону ця блискуча поліхромна глазур, мабуть, найцікавіша з усіх пам'яток мистецтва Нововавилонського царства, що дійшли до нас. Самі фігури тварин трохи одноманітні та маловиразні, а їх сукупність у цілому не більша, ніж декоративна композиція, в якій немає динаміки.

На перехресті «Дороги процесій» із міською стіною розташовані Ворота Іштар. У VI ст. до н.е. стіни Воріт Іштар були облицьовані, як і панелі «Дороги процесій», полив'яною рельєфною цеглою. Повторюючи більш старі мотиви, що були виконані раніше з простих непофарбованих керамічних плиток, облицювання Воріт Іштар в останнє століття вавилонської могутності складалося з орнаментальних стрічок та стрічок із блакитним тлом і рельєфними зображеннями то жовтогарячих із синіми биками, то світло-жовтих з оранжевими чудовиськами Сирруш, що мали голову та шию змії, передні лапи собаки, а задні – птаха. Чітко витримані інтервали між тваринами налаштували глядача на ритм урочистої процесії.

Також був декорований поліхромною полив'яною керамікою тронний зал палацу Навуходоносора II. У нижній частині стіни знаходився фриз із левами, в центрі були зображені колони, прикрашені завитками, що створювали квіткові фризи. Колони з усіх чотирьох сторін обрамлялися бордюрами з рослинним орнаментом.



Рисунок 4.4.9 – Ворота Іштар.  
VI ст. до н.е.

### ***Питання для самоконтролю***

- 1. Назвіть основні етапи розвитку культури Месопотамії.*
- 2. Який характер мала архітектура Месопотамії?*
- 3. Назвіть основні принципи композиції шумерських рельєфів?*
- 4. Які особливості архітектури Ассирії?*
- 5. Назвіть пам'ятки архітектури Вавилону.*



## ТЕМА № 5. ЕГЕЙСЬКЕ МИСТЕЦТВО. МИСТЕЦТВО ГРЕЦІЇ АРХАЇЧНОГО ПЕРІОДУ

- 5.1. *Загальна хронологія античної культури.*
- 5.2. *Мистецтво Криту.*
- 5.3. *Мистецтво Мікен.*
- 5.4. *Гомерівський період античності.*
- 5.5. *Особливості архаїчного періоду.*

### 5.1. Загальна хронологія античної культури

Ланкою, що пов'язувала Схід і Стародавню Грецію, була Егейська культура (або крито-мікенська культура), яка існувала на островах й узбережжі Егейського моря (острів Крит), материкової Греції (міста Мікени та Тиринф), на західному узбережжі Малої Азії (місто Троя). Хронологічні межі існування Егейської культури IV – II тис. до н. е. А розквіт припадає на II тис. до н. е. і приблизно збігається з підйомом мистецтва Нового царства в Єгипті.

У 1871 р. німецький археолог Генріх Шліман розкопав на Гіссарликському пагорбі ще «догомерівські» міста, які можна датувати III тис. до н. е. і які відносять до передісторії Егейської культури. Очевидно, саме тут знаходилася легендарна Троя, війна з якою мікенських вождів описана в «Іліаді» Гомера. Потім Шліман почав розкопки на Пелопоннесі. Він і Дьорпфельд розкопали Мікени, а на початку XX ст. англійський археолог Аванс відкрив світу архітектуру та живопис Кносського палацу на Криті. Саме Аванс уперше поставив питання про взаємозв'язок критського мистецтва з мистецтвом Стародавнього Сходу, перш за все, Єгипту, а також йому належить й періодизація Егейської культури. Періоди, на які поділяють Егейську культуру, називають мінойськими (ранній, середній та пізній) – на ім'я легендарного царя острова Крит Міноса.

Отже, хронологія Егейської культури така:

- 1) кінець IV – III тис. до н. е. – виділяють поселення малоазійського узбережжя (так звані Троя I і Троя II);
- 2) XVIII – XV ст. до н. е. – розквіт критської (або мінойської) культури;
- 3) XIV – XII ст. до н. е. – торгові та політичні переваги перейшли до материкової Греції з головним центром у Мікенах.

Мікенський період обірвався в кінці XII ст. до н. е. під натиском дорійських племен. Класифікація мистецтва Греції:

- 1) гомерівський період – XI – VIII ст. до н.е.;
- 2) архаїчний період – VIII – VI ст. до н.е.;
- 3) класичний період – V – ост. чверть IV ст. до н.е.;
- 4) елліністичний період – остання чверть IV ст. – I ст. до н.е.

Це був період розкладу родового ладу й розквіту ранніх рабовласницьких держав. Тут застосовували спочатку кам'яні, потім мідні й, нарешті, бронзові знаряддя та зброю. Основою господарства було землеробство, головним чином, виноградарство та виробництво оливкової олії, потім скотарство та морська торгівля. Раннє розмежування ремісництва від землеробства привело до блискучого розвитку керамічного виробництва і художньої обробки металів. Товарне виробництво та морська торгівля наклали відбиток на Егейську культуру й започаткували своєрідне мистецтво, в якому переважали реалістичні тенденції.

## 5.2. Мистецтво Криту

Ми почнемо характеристику егейського мистецтва з Криту як основного та найстародавнішого центру.

Культура мінойського Криту створена племенами, які близькі, скоріше, племенам Малої Азії, ніж грекам. На рубежі IV – III тис. до н. е. неолітичні будови Криту були ще дуже примітивними.

Для істориків у критській культурі багато ще незрозумілого. Критські письмена до цього часу недостатньо розшифровані. Більшість учених вважає, що на Криті існувала рабовласницька монархія, але деякі твердять, що там було родове, докласове суспільство типу військової демократії з племінним ватажком.

Із поступовим розповсюдженням у II тис. до н. е. бронзових знарядь і зброї, зі зростанням галузей виробництва вже в першій половині II тис. до н. е. складається низка ранніх рабовласницьких маленьких держав. У середині II тис. до н. е. могутня мінойська держава об'єднала весь острів. Головними містами були: Кносс, Фест, Гурія, які сполучалися доскональними для того часу дорогами зі сторожовими постами. Для поселень Криту характерна відсутність кріпосних стін і неправильне планування житлових кварталів, а для самих будинків – несиметричний план із неправильним контуром. Будинки в Гурії (місті дрібного

ремісництва) – були у 2 – 3 поверхи і мали один вхід внизу, інший – безпосередньо на другому поверсі. Стіни будинків складені з необтесаного каміння на глині та обмазані тією ж глиною.

У головних містах Криту: Кноссі, Фесті, Малії та інших – поряд з такими будинками, як у Гурії, були й великі, чудово оформлені та розписані будинки, в яких знайдені вишукані речі, зброя, коштовності. Будинки зводилися двох- або трьохповерховими і часто доповнювалися мезоніном для виходу на пласку покрівлю – терасу. Будинки багатіїв добре освітлювалися численними вікнами різноманітної форми. Відсутність постійного вогнища характерна як для критського будинку, так і для палацу.

Для критської архітектури характерним є повна відсутність храмів і масштабних релігійних споруд. У неправильному, заплутаному плануванні Кносса, Феста, Малії вирізняються архітектурні комплекси та їх палаци, кожний з яких замкнений навколо великого двору й чітко орієнтований осями по сторонах світу, на відміну від монументальних будов Дворіччя, спрямованих по сторонах світу кутами.

Палац Кносса, столиці Криту, – справжнє «місто в місті» за розмірами та за складом, його площа складала 16 тис. м<sup>2</sup> (рис. 5.2.1).

Кноський палац багато разів перебудовувався, то розширюючись, то скорочуючись.

Окремі частини палацу, що відрізнялися за призначенням, відрізнялися відповідно до цього і за висотою, і за архітектурною трактовкою. Західний корпус висотою у 2 – 3 поверхи складався в першому поверсі з ряду великих вузьких складів та з маленьких культових і парадних приміщень. Цей корпус виходив на великий двір (60 × 28 м) довгим колонним портиком. Східний корпус, що глибоко врізаний у схил пагорбу, виходив на цей же двір своїм верхнім поверхом. Житлові покої царської родини з їх вузькими світловими і великими колонними двориками, з великими освітленими залами, затишними спальнями та облаштованими ванними кімнатами розміщувалися нижче від рівня великого двору. Парадні сходи з кам'яними

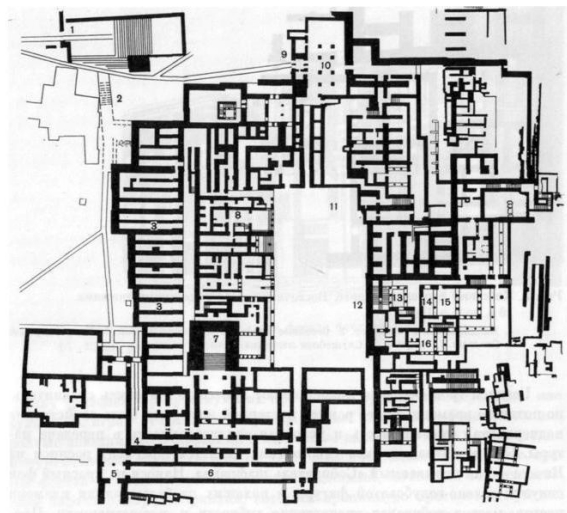


Рисунок 5.2.1 – Кноський палац.  
XVI ст. до н.е.

маршами, які з одного боку спиралися на дерев'яні колони, що стояли в різних рівнях, сполучали поверхи житлових кімнат із великим двором наверху.

Із північного заходу до палацу примикає так званий «театральний майданчик» із широкими кам'яними східцями для глядачів з обох його боків. Тут, біля самого палацу, декілька сотень чоловік збиралися, щоб брати участь у засіданнях і театральних-культурних виставах. Аналогічний майданчик примикав до палацу Феста. Такий майданчик зі східцями являє у світовій архітектурі новий тип громадської споруди.

Кносський палац, як й інші палаци Криту, відкривався численними парадними портиками та входами. Відкриті сходи вели прямо на другий поверх не лише з внутрішнього двору, але і з зовнішнього, західного. Інколи сходи супроводжувалися колонами, що стояли на різних рівнях і несли покриття, наприклад, ступінчастий південно-західний портик.

Велика кількість отворів створювала в інтер'єрах палацу наскрізні мальовничі перспективи; широкі вікна та входи розкривали оточуючий пейзаж, а колонні портики майже повністю нейтралізували грань між інтер'єром і зовнішнім світом. На початку XV ст. до н. е., мабуть, після великого землетрусу, зникли ступінчастий південно-західний портик й уся західна прибудова палацу. Пізніше був створений тронний зал.

Тронний зал Кносського палацу був прикрашений емблемою у вигляді двобічної секіри-лаброса, що є священною на Криті. Це дало привід назвати палац Лабіринтом. У подальшому лабіринт – назва будов із заплутаним плануванням.

У побудові палацових інтер'єрів істотну роль відіграли дерев'яні колони, що дістали назву ірраціональних (рис. 5.2.2). Стовбур, або фуст, колони потовщувалися доверху, де він закінчувався капітеллю у вигляді круглого валика і лежачої на ньому квадратної плити. Вкриті зигзагоподібними візерунками, колони посилювали враження мальовничості та динаміки у вирішенні простору.



Рисунок 5.2.2 – Ірраціональні колони

За будівельною технікою палац типовий для капітального будівництва мінойського Криту. Основа стін складалася з двох рядів великих, поставлених на ребро блоків (ортостатів), задня поверхня яких залишалася необробленою, блоки попарно закріплялися дерев'яними брусами, а простір між ними заповнювався бутовою кладкою на глині. Стіни майже завжди були з необпаленої цегли з дерев'яним каркасом.

Кносський палац на Криті будувався протягом декількох століть, приблизно в XVII – XV ст. до н. е. Стіни Кносського палацу вкриті численними фресками, їх фрагменти добре збереглися: на них, а також на кам'яних та золотих критських посудинах постійно зустрічається зображення бика, інколи на пасовищі, інколи роздратованого, з яким чи то граються, чи то б'ються критські тореадори (рис. 5.2.3). Очевидно, бик мав

особливо значну роль в устрої життя критян, можливо, і в їх релігії. У сценах із биком неспіврозмірні фігури бика (завжди дуже великого) та людини. Але яка була в них релігія – цього ми напевно не знаємо. Серед критських та мікенських споруд не знайдено нічого схожого на храми. Можливо, релігійно-магічні уявлення там ще не оформилися в систему культу. В усякому разі, тут не було такої суворої, регламентованої релігії, як у Стародавньому Єгипті. Тут було щось інше. Тут відчувається вільне без будь-яких канонів, радісно-безпосереднє ставлення до життя. І більше за все про це говорить їх мистецтво – головне джерело наших знань про той зниклий світ.

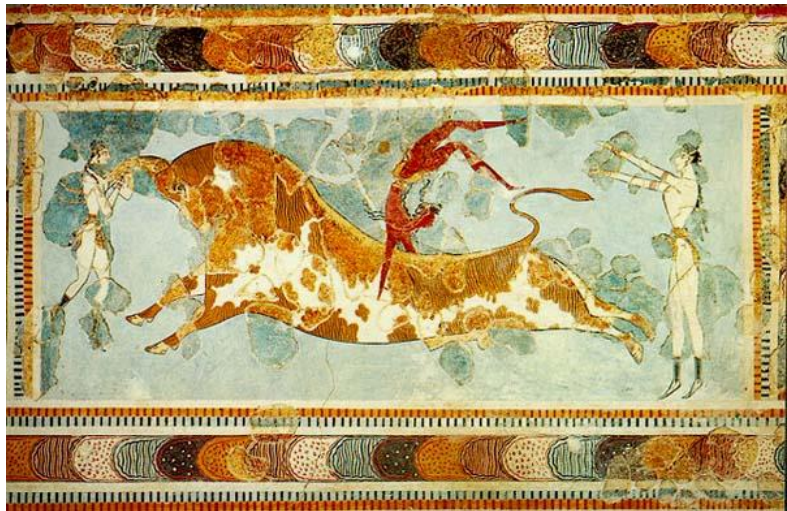


Рисунок 5.2.3 – Фреска з Кносського палацу.  
XVI ст. до н.е.

Для Кносського палацу характерно, що його архітектурний образ визначається не особливим трактуванням монументального обсягу, а живим багатством розвиненого внутрішнього простору. Особливо повно мальовничо-декоративний характер інтер'єрів Кносського палацу розкривається в тронному залі. На його рожево-червоних стінах, по сторонах від трону з високою хвилястою спинкою, розміщалися фрески із зображенням грифонів, що лежать на тлі стилізованого пейзажу з



хвилястими лініями жовтої й коричнево-червоної землі та настільки ж декоративно зображеними квітучими рослинами.

Розписи тронного залу представляють критський живопис порівняно пізнього часу. Більш ранньому настінному живопису була властива підкреслена площинність та умовна стилізованість у передаванні натури. Одним із пам'ятників такого типу є фрагмент розпису із Кносса – так званий «Збирач шафрану» (рис. 5.2.4). Наносячи на червоне тло силуети зелено-блакитнуватої фігури і квітів, майстер домагався враження гнучкості й декоративності. Проблема анатомічно правильного передавання форм тіла при цьому, по суті, не ставилася.



Рисунок 5.2.4 – Фреска «Збирач шафрану»

У пізньомінойський період майстри настінного живопису поряд із великими фризоподібними монументальними композиціями, що охоплюють усю поверхню стін, створюють (звичайно в невеликих приміщеннях) маленькі фрескові вставки в загальний декор стіни, – це



Рисунок 5.2.5 – «Парижанка». Кноський палац. XV ст. до н.е.

фрески із зображенням жіночих фігур. Серед фрагментів розписів, що дійшли до нас, особливої уваги заслуговує залишок великої фрески, що зображує групу глядачів, які є присутніми на якійсь придворній церемонії або культових іграх. У цих розписах вражають образи жінок, повні кокетливої чарівності й позбавлені якого б то не було відтінку монументальної врочистості. Фреска наочно втілює життєрадісний характер світосприймання, яким перейняте критське мистецтво. Такий же характер має і широко відоме зображення так званої «Парижанки» (рис. 5.2.5).

Стіни Кноського палацу були заповнені фресками у вигляді фризів або панелей. Розписи виконувалися водними фарбами по сирому тинькуванню. Чорна, біла, синя, зелена, червона і жовта фарби утворювали святкову гаму. В розписах переважав яскравий та світлий колорит. Зображення на фризах – це реальність: квіти, папіруси,

листя пальм, лілеї, птахи, кішки, мавпи. На стінах Кносського палацу зображено багато людських фігур, які то виконують якийсь релігійний обряд, то приносять дари, то беруть участь у театральних видовищах.

Асиметрія панує в критських палацах-лабіринтах, і ту ж асиметрію, ту ж любов до хвилеподібних форм ми знаходимо в живописі, в орнаменті й у побутових речах. Приморські жителі та моряки, критяни отримували натхнення від флори й фауни моря, хоча морських пейзажів вони не писали, але море ввійшло у їх мистецтво хвилястими лініями, лазурним кольором, закрученими спіралями мушлі. Морські мотиви дуже часто зустрічаються в критському орнаменті та особливо на вазах так званого стилю Камарес (за назвою печери, де вони були знайдені). Це вази зі стилізованим геометричним, рослинним і тваринним орнаментом. Вони вирізняються тонким художнім смаком, мають різноманітні форми і кольоросполучення, вкриті чорним лаком, по якому нанесені білою, жовтою та червоною фарбами орнаменти у вигляді спіралей, зигзагів, розеток, пелюсток. У розписах ваз часто виступають мотиви морської фауни: риби, зірки, мушлі. До найкращих зразків належить ваза із Гурії (середини II тис. до н. е.). Це знаменита ваза з восьминогом – витвір у своєму роді унікальний за сміливістю художнього рішення і разом з тим дуже характерний для егейського стилю. Сама форма вази асиметрична: немов би підпорядковуючись хвилеподібним рухам восьминога, вона то розпливається, то скорочується та пульсує.

Більш пізні за часом посудини округлої форми прикрашені рослинними мотивами вишуканих кольорів. Це вази з ліловою поверхнею та білими лілеями по ній або, наприклад, ваза з тюльпаном із Філакопі (рис. 5.2.6).

Монументальної скульптури на Криті не знайдено. Не було й великих статуй богів, також як і культових споруд – храмів.

Мабуть, критяни вклонялися богам на природі, у священних алеях і печерах. Але відомий великий (більше ніж 2 м у висоту) розфарбований рельєф із зображенням царя-жерця (рис. 5.2.7).

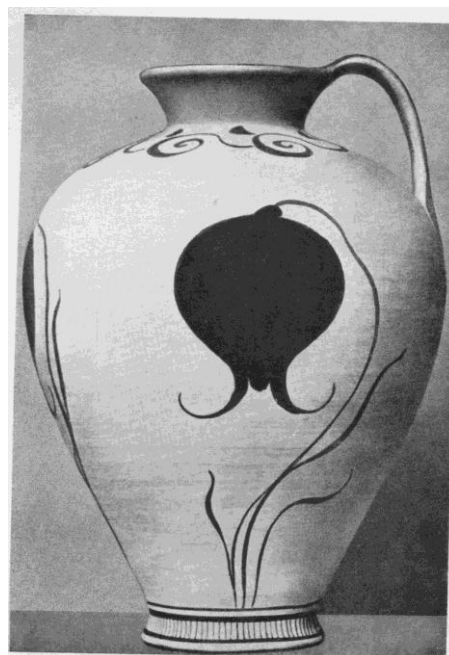


Рисунок 5.2.6 – Ваза з тюльпаном із Філакопі. Середина II тис. до н.е.



Фігура юного царя-жреця, як назвали його археологи, побудована за типом єгипетських фігур: плечі, груди, око подано у фас, обличчя та ноги – в профіль. Порівняємо з рельєфом «Зодчий Хесира» (початок III тис. до н. е.). Критяни були мореплавцями: вони підтримували торгіві відносини з Єгиптом і, мабуть, знали його культуру. Але за схожістю відчувається більш глибока різниця світосприйняття та стилю. Суворі числа міра (модуль), геометризм форми, простота, симетрія, канонічність зображення – все це характерне для Єгипту, навіть у Новому царстві, на Криті не приживається, тут віддають перевагу невимушеності. Плавна лінія, красивий силует і там, і тут, але в єгиптян лінійний силует виглядає як графічна формула, а у критян – він нагадує візерунок, що вільно в'ється. Дрібна пластика Криту, також як і живопис, має вишуканий, декоративний, динамічний характер. Це фігурки тварин, статуетки жінок зі зміями в руках, зроблені з кольорового фаянсу та слонової кістки. Відомі фаянсові розфарбовані жіночі статуетки, знайдені в одному з тайників Кносського палацу, які називаються «Богині зі зміями». Це невеликого розміру жіночі фігурки, одягнені в яскраві смугасті сукні з корсажем, були досить популярні в мистецтві Криту. Кожна зі статуеток мала низку своїх особливих деталей, що відрізняли одну від іншої. Цим статуеткам притаманний великий реалізм деталей.

У XV ст. до н. е. критським містам був нанесений удар іноземцями (греками-ахейцями) з материкової Греції. Близько 1400 р. до н. е. міста Криту, що були без оборонних стін, загинули в пожежах, як вважають деякі вчені, а можливо це пов'язане із вторгненням мікенців, чи з катастрофою (виверженням вулкану). Острів став колонією. Наступає останній період у розвитку егейського світу – розквіт мікенської культури.

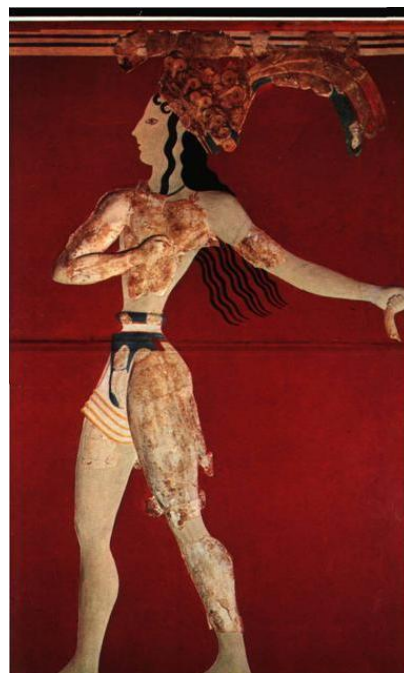


Рисунок 5.2.7 – Фреска «Царь-жрець». Кносський палац. Близько 1550 р. до н.е.

### 5.3. Мистецтво Мікен

У мікенській ранньоробовласницькій державі техніка та мистецтво були підпорядковані військовим цілям. Правителі та царки окремих частин держави постійно ворогували між собою, але об'єднувалися для зовнішніх війн або піратства. Їхні палаци будувалися на крутих пагорбах, вершина яких перетворювалася в міцну фортецю (акрополь).

До середини II тис. до н. е. материкова Греція відставала у своєму розвитку від Криту. У зв'язку із цим народне житло значно відрізнялося від критського: в ньому часто зустрічається окремо стоячий мегарон зі стаціонарним вогнищем. Капітальні житлові будови мікенської Греції та її палаци вкривалися майже пласким дахом із колод, очерету та глини; високий двосхилий дах застосовували лише в сільських будинках і святилищах.

У XVI ст. до н. е. Мікенам удалося досягти переваги в усьому егейському світі. Пам'ятником цього часу є Мікенський акрополь з палацом, Левовими воротами та численними житловими, складськими та надгробними спорудами. Стіни Мікенського акрополю мають довжину 900 м і товщину від 6 до 10 м, а висоту 20 м. Вони складені з великих каменів неправильної форми, таку кладку назвали циклопічною. Колосальна вага кам'яних глиб надавала стійкості стінам, котрі не розширювалися донизу, як в інших фортецях Стародавнього світу. Архітектура в Мікенах відіграла провідну роль.

Ворота у фортецю Мікен називалися Левовими, тому що над їх прогином розташована плита із зображенням левів, котрі охороняють ворота. Ворота збудовані в XIII ст. до н. е., перекриті сильно виступаючим бастіоном. Ворота мають прогін близько 3,5 м, який перекритий колосальним монолітним блоком, що має всередині більшу висоту, ніж на опорах, вони прикрашені першим відомим нам в егейському світі кам'яним рельєфом, котрий зображує двох левів, які охороняють колону, як символ самого палацу (рис. 5.3.1). Палац



Рисунок 5.3.1 – Левові ворота.  
Сер. XIII ст. до н.е.

займав на акрополі найвищу, штучно розширену терасу. Мікенський палац-фортеця – це прообраз грецького житла. Центром його є мегарон – великий парадний прямокутний зал із вогнищем посередині. Навколо вогнища чотири колони, що підтримують навіс з отвором для диму. Житлові та підсобні приміщення групуються навколо мегарону. З егейського будинку з мегароном склалася архітектура античного храму.

У XIII ст. до н. е. сильна держава, столицею якої були Мікени, розпалася на складові частини. Зростаюча небезпека з боку войовничих сусідів примусила посилити оборону як в акрополі Мікен, так і в інших містах.

Так, спочатку невеликий акрополь Тиринфу також був розширений у XIII ст. до н. е. До нього додається так зване «нижнє місто», до стін товщиною 17,5 м добудовано внутрішні коридори та каземати з великих блоків.

Мегарон Тиринфу аналогічний до мікенського, але планування ансамблю ширше й роль у ньому мегарону більш важлива. Шлях до мегарону закривають троє воріт, а напрям до нього відмічений великими та малими пропілеями. Пропілеї Тиринфу – це парадні ворота з двома колонами в антах з кожного боку отвору. Великий мегарон починався з двоколонного портика. В просторому та високому без вікон інтер'єрі мегарону чотири колони, які підтримували балки, що обрамляли витяжний отвір над круглим вогнищем. Поставлений у глибині великого перистильного двору (рис. 5.3.2) мегарон мав провідну роль в ансамблі.

У XIII – XII ст. до н. е. в Трої та в Тиринфі (поселення біля підніжжя акрополю) виникає новий тип двоніфного мегарону з опорами на головній осі; такий мегарон відіграв значну роль у подальшому розвитку грецького зодчества. Єдиний

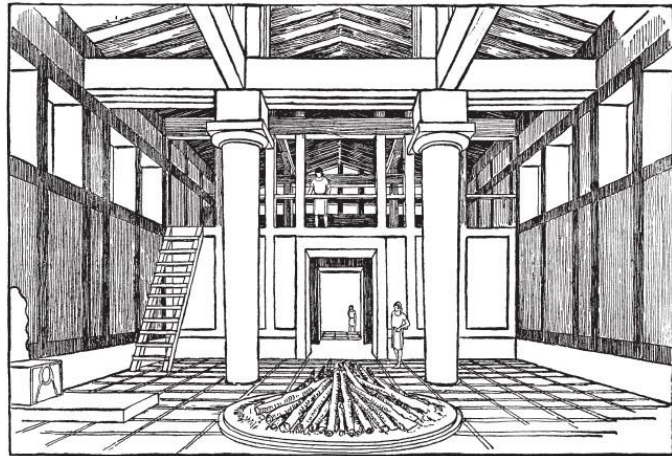


Рисунок 5.3.2 – Мегарон у Тиринфі.  
Реконструкція

відомий нам окремо стоячий храм егейського світу належить саме до цього типу. Це двоніфний мегарон в Елевсині, місце якого в подальшому зайняв містеріальний храм Деметри – Телестеріон. Стародавній мегарон був симетричною будівлею, піднесеною на декілька східців. Це прообраз



грецького двонейфного храму. В тому, що вже догрецький храм стояв там, де в майбутньому побудували Телестерій, простежується неперервність культу Деметри з егейського періоду.

Уславлення померлих царів стало в мікенській державі однією з основних задач архітектури; склався тип монументальної гробниці круглої форми.

Купольна гробниця складалася в плані з круглої камери і з вхідного коридору (дромоса). Найкращим пам'ятником цього типу є гробниця Атрея (рис. 5.3.3), побудована в Мікенах у XIV ст. до н. е. Над урізаною в пагорб гробницею був насипаний курган, що підтримувався кільцевою стіною. Дромос довжиною в 36 м, шириною – 6 м був не перекритим. Вхідний отвір у камеру висотою 5,4 м обрамлений профільованими наличниками, над якими знаходиться порожній розвантажувальний трикутник. Колись отвір фланкувався напівколонами із зеленого мармуру; вони мали форму дерев'яних колон, прикрашені металевим накладним декором, що розширювалися доверху.

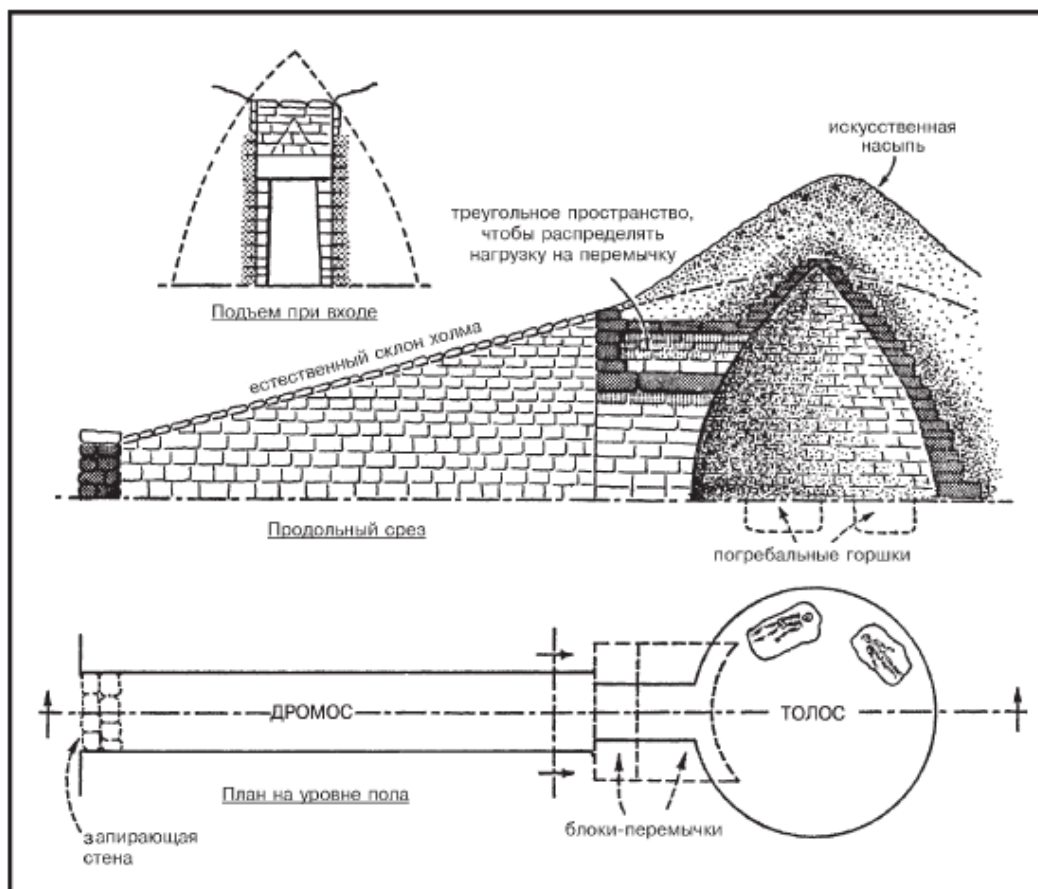


Рисунок 5.3.3 – Гробниця Атрея. Поздовжній розріз та план.  
Близько 1250 рр. до н.е.

Розвантажувальний трикутник був закритий орнаментованою плитою та обрамлений меншими напівколонами, які стояли на нижніх. Велика кругла камера (діаметром 14,5 м) накрита куполом висотою 13,2 м, його крива починається із самої підлоги. Купол і склепіння, складені за такою системою, що не дають розпору, й тому називаються «ложними». Ложні куполи та склепіння виконують без кружал, поступовим нависанням одного ряду над іншим, одного кільця над нижче лежачим. Вони з'явилися раніше клиновидних. В архітектурі мікенської Греції система ложних куполів і склепінь досягла більшого розвитку, ніж у будь-якій іншій архітектурі. Бронзові розетки, вставлені у шви між каменями, прикрашали інтер'єр; вони підкреслювали те зменшення висоти кілець доверху, яке надає інтер'єру легкість та зорозово збільшує його масштаб. Гробниця залишає враження набагато більшої, ніж вона є за своїми розмірами.

Архітектура мікенської Греції відрізняється від архітектури мінойського Криту своїм чітко вираженим монументалізмом, міццю оборонних споруд, замкненістю величезних мегаронів і врочистістю гробниць, що відбивали військовий характер влади.

Люди мікенської епохи не дарма будували фортеці. Життя було суворим, сповненим війнами, які тривали роками. Ахейці вирізнялися більшою войовничістю, ніж критяни. Це відобразилося і в сюжетах фресок, де переважають сцени полювання й битв, а сам малюнок став більш сухим і чітким, композиція – більш статична та симетрична. Стіни Тиринфського і Мікенського палаців були розписані фресками та прикрашені алебастровими фризами. Мікенський мегарон був прикрашений фризом із фрескових розписів висотою 45 см і довжиною 46 м, що зображував воєнні сцени. Характерною рисою мікенського живопису були надзвичайно яскраві фарби. Багатство інтер'єру слугувало контрастом суворому зовнішньому виглядові палацу.

На фресках Тиринфського палацу часто зустрічаються батальні сцени і сцени полювання, але в них зникає свобода та невимушеність рухів.

У мікенських гробницях було знайдено багато золотих масок, які накладалися на обличчя померлого (рис. 5.3.4); цілі тонкі пластинки листового золота прикрашали одяг померлого, його зброю, побутові речі, що відправлялися з ним у загробний світ. Знайдено



Рисунок 5.3.4 – Маска Агамемнона.

1550 – 1500 pp. до н.е.

багато золотих і срібних кубків, ваз, чаш, бронзових мечів із рукояттю зі слонової кістки. Їхній характер близький до критського, але в них можна помітити й східний вплив. Крім батальних сцен, на медалях і різних каменях зображувалися будівлі та колони.

Однак при всіх відмінностях в архітектурі, як мінойські, так і мікенські майстри користувалися схожими декоративними мотивами, одними й тими ж варіантами ордеру. Фрескові зображення та численні кам'яні бази вказують на широке застосування колон. Правда, жодна колона не збереглася, оскільки вони були дерев'яними.

Різноманітні колони та їх застосування в найрізноманітніших різних сполученнях і положеннях сприяло динамічності образу в пам'ятках Криту й врочистості споруд у мікенській Греції. Ордер не дістав в егейській архітектурі остаточного розвитку, але його елементи лягли в основу ордеру грецького.

Хоробрі ахейців у середині XII ст. до н. е. завоювали північні племена дорійців. Егейська культура поступилася дорійцям, які принесли із собою зовсім інші, ще примітивні форми культури і так званій геометричний стиль мистецтва, загалом схожий на мистецтво неоліту.

Але крито-мікенська спадщина відіграла важливу роль у розвитку мистецтва Греції.

#### **5.4. Гомерівський період античності**

Мистецтво Давньої Греції, що відіграло важливу роль у розвитку культури та мистецтва людства, було визначено суспільним й історичним розвитком стародавньої держави. У Греції, незважаючи на наявність рабства, велике значення мала вільна праця ремісників. Саме тут склалися в рамках рабовласницького суспільства перші в історії принципи демократії, що надали можливість розвиватися ідеям, які стверджували красу та значимість людини.

Грецькі племена, що заселяли південну частину Балканського півострова, численні острови Егейського моря та малоазійське узбережжя, при переході до класового суспільства створили низку невеликих міст-держав, так званих полісів. Порівняно з величезними рабовласницькими деспотіями Стародавнього Сходу грецькі поліси були дуже маленькі. Вони нараховували лише декілька тисяч родин. Грецькі племена ахейців, іонійців, еолійців і дорійців у перші століття існування античного суспільства не були об'єднані в єдину державу. Незважаючи на наявність численних економічних, політичних та культурних зв'язків, поліси були незалежними державами й вели кожний свою політику.

*Історія Давньої Греції та відповідно історія грецького мистецтва пройшла такі етапи свого розвитку:*

1. Так звана гомерівська Греція (XI – VIII ст.ст. до н.е.) – це час розкладу родової спільноти і зародження феодальних відносин. На цей період припадає розвиток епосу та поява перших, примітивних пам'яток образотворчого мистецтва.

2. Архаїка, або період створення рабовласницьких міст-держав (VIII – VI ст.ст. до н.е.). Це час боротьби античної демократичної художньої культури із залишками старих суспільних відносин і з умовними, далекими від реалізму, художніми тенденціями. В цей період складається та розвивається грецька архітектура, скульптура, художні ремесла, лірична поезія.

3. Класика, або період розквіту грецьких полісів (V і більша частина IV ст. до н.е.). Це період першого розквіту античного рабовласницького суспільства на ранній стадії його розвитку. Класика – це час високого розквіту філософії, важливих відкриттів, блискучий розвиток поезії й особливо драми, високого підйому в архітектурі та повна перемога реалізму в образотворчому мистецтві. В кінці цього періоду (IV ст. до н.е.) настає перша криза в рабовласницькому суспільстві, розвиток полісу приходить до занепаду, що в другій половині IV ст. до н.е. спричинює кризу мистецтва класики.

4. Елліністичний період (кінець IV ст. – I ст. до н.е.) – період короткочасного виходу з кризи рабовласницького суспільства шляхом створення великих імперій. Мистецтво втрачає високу реалістичну типізацію. В подальшому елліністичні держави були завойовані Римом і включені до його складу, а мистецтво частково розчинилося в римському мистецтві.

Переходячи до більш детального розгляду етапів розвитку мистецтва Греції, неможливо не сказати, що мистецтво Давньої Греції було багато в чому пов'язане з релігійним культом. Весела природа та безтурботне святкове світосприйняття греків створили веселий святковий культ. Ні в одній країні світу не було богів, настільки близьких до людини. Наділені всіма людськими слабкостями, боги Олімпу часто спускалися до бідної людини та брали участь у її долі. В грецьких божествах переважає людська природа.

Основним джерелом наших знань про мистецтво Давньої Греції є пам'ятки, що збереглися. Архітектурні та скульптурні пам'ятники Афін, Пестума й Олімпії дають нам першокласні зразки художньої творчості грецького народу. Але багато античних статуй, що дійшли до нас, не є грецькими оригіналами. Про значну частину пам'ятників ми можемо мати уявлення лише за мармуровими копіями давньоримських майстрів. В епоху розквіту Римської імперії (I – II ст. ст. н.е.) римляни намагалися прикрашати свої палаци і храми копіями з уславлених грецьких статуй та



фресок. Майже всі великі грецькі бронзові статуї були переплавлені в роки загибелі античного суспільства, а мармурові – в більшій своїй частині зруйновані, тому часто лише за римськими копіями, звичайно при цьому неточними, ми можемо судити про низку шедеврів грецької скульптури. Грецький живопис в оригіналі також майже не зберігся. Велике значення при вивченні грецького мистецтва мають також письмові свідчення стародавніх авторів, описи пам'ятників мистецтва та згадки про них в давньогрецьких і давньоримських літературних творах.

### *«Геометричний стиль» гомерівського періоду*

Найдавніший початковий період розвитку грецького мистецтва має назву гомерівського (XI – VIII ст.ст. до н.е.). Цей час відображений в епічних поемах – «Іліаді» та «Одіссеї», автором яких є Гомер.

У гомерівський період грецьке суспільство в цілому зберігало ще родинний устрій. Деякого розвитку набули ремесла, які мали переважно сільський характер. Але поступово перехід до залізних знарядь праці, поліпшення методів ведення сільського господарства створювали умови для накопичення багатств, розвитку майнової нерівності та рабства. Але рабство в цю епоху мало ще епізодичний і патріархальний характер, рабська праця застосовувалася переважно в господарстві племінного ватажка й військового очільника – басилевса.

Племена, що розселилися в кінці II тис. до н.е. на території сучасної Греції, знаходилися тоді ще на пізній сходинці розвитку докласового суспільства, тому мистецтво і культура гомерівського періоду склалися в процесі перероблення та розвитку тих, по суті, ще первісних навичок й уявлень, які принесли із собою грецькі племена, котрі незначною мірою засвоїли традиції високої та зрілої художньої культури Егейського світу.

Започаткована в гомерівський період монументальна архітектура давньогрецьких храмів використала й на свій лад переробила тип мегарону, який склався в Мікенах і Тиринфі. Деякі технічні навички й досвід мікенських зодчих також були використані грецькими майстрами. Але в цілому весь естетичний устрій мистецтва Егейського світу, його мальовничий, експресивний характер та орнаментальні, візерунчаті форми були не властиві художній свідомості давніх греків.

Найбільш ранніми (з тих, що дійшли до нас) художніми творами є вази «геометричного стилю», прикрашені геометричним орнаментом, який наносився коричневою фарбою по блідо-жовтому тлу глиняної посудини. Орнамент укривав вазу звичайно у верхній її частині рядом кільцевих поясів, які інколи заповнювали всю її поверхню. Найбільш повне уявлення про «геометричний стиль» дають так звані дипілонські вази, що належать до IX – VIII ст. ст. до н. е. та знайдені археологами на стародавньому

кладовищі поблизу Дипілонських воріт в Афінах (рис. 5.4.1). Ці дуже великі посудини, висотою майже в зріст людини, мали поховальне і культове призначення, за формою повторювали глиняні посудини, які слугували для зберігання великої кількості зерна або олії. На дипілонських амфорах візерунок складається частіше за все із суто геометричних мотивів, особливо меандру (меандровий орнамент зберігався як орнаментальний мотив протягом усього розвитку грецького мистецтва).



Рисунок 5.4.1 – Дипілонська ваза. VIII ст. до н. е.

Окрім геометричного орнаменту, широко застосовувався схематизований рослинний та тваринний орнаменти. Фігури тварин багаторазово повторювалися впродовж окремих смуг орнаменту. Важливою особливістю більш пізніх дипілонських ваз (VIII ст. до н.е.) є введення до візерунку примітивних сюжетних зображень із схематизованими, майже геометричними фігурами людей.

Скульптура гомерівського часу дійшла до нас лише у вигляді дрібної пластики культового характеру. Це невеличкі статуетки, що зображали богів або героїв, робилися із теракоти, слонової кістки чи бронзи. Монументальна скульптура гомерівської Греції до нашого часу не збереглася. Про її характер можна говорити з описів давніх авторів. Основним видом цієї скульптури були так звані ксоани – ідоли, які виконувалися з деревини чи каменю і являли собою грубо оброблений стовбур дерева або блок каменя з ледве-ледве наміченим зображенням голови та рис обличчя.

До VIII ст. до н.е. належать найдавніші залишки пам'ятників ранньої грецької архітектури. Розкопками доведено, що житлові будинки часто мали позаду заокруглену форму, характерну для глинобитних стін або для кладки з бутового каменя на глиняному розчині.

З удосконаленням будівельної техніки та з розвитком конструкцій дерев'яного каркаса встановлюється прямокутна форма будівель. Поряд зі скатними покрівлями застосовували пласкі глинобитні покрівлі, конструкція яких була розповсюджена у східних областях грецького світу.

Будинок складався із головного приміщення – мегарону – з портиком перед ним. У великих мегаронах посередині ставили дерев'яні стовпи, що

підтримували перекриття. Всередині мегарону розміщувалося вогнище, над яким у покрівлі влаштовували димовий отвір.

Храми звичайно входили до ансамблю міської площі – агори або укріпленої фортеці – акрополя. Найдавніші храми відносять до IX – VIII ст. до н. е.

У храмі Артеміди Орфії в Спарті (IX – VIII ст. до н. е.) план і вся структура відрізняються від мегарону. Храм являє собою подовжену будівлю, розділену на два нефи середнім рядом дерев'яних стовпів. Ряди стовпів стояли й уздовж бокових глинобитних стін, звільняючи їх від сприйняття навантаження від перекриття. Вівтар винесено назовні. Такий прийом улаштування вівтаря, що дає змогу виконувати культові церемонії при великому скупченні народу, зберігається і в наступних будівництвах храмів.

### **5.5. Особливості архаїчного періоду**

У період архаїки (VIII – VI ст. до н. е.) грецьке мистецтво відійшло від примітивних форм мистецтва гомерівського періоду. Воно було набагато складнішим і що, найголовніше, стало на шлях реалістичного розвитку. Складність та суперечність мистецтва періоду архаїки пояснюються перехідним характером цього історичного етапу в розвитку грецького мистецтва.

Влада голови племені, басилевса, ще в VIII ст. до н. е. була сильно обмежена родовою аристократією – евпатридами, які зосередили у своїх руках багатства, землю, рабів, а потім, у VII ст. до н. е., зникла зовсім. У Греції склався рабовласницький устрій. Розвиток торгівлі та ремесел спричинив розквіт міського життя.

У греків було особливе світосприйняття. Вони цінували реальні можливості та здібності людини – не надлюдини, а звичайної, політично активної людини-громадянина. Саме ці здібності й можливості були зведені у вищий художній принцип, в естетичний ідеал Греції. Грецьке мистецтво прямувало до людської міри в усьому. Його улюблений образ – стрункий юнак-атлет. Грецька архітектура започаткована на ясній та доцільній тектоніці несучих і несених частин. Саме в період архаїки складається система архітектурних ордерів, яка лягла в основу всього подальшого розвитку античної архітектури. Ще в глибокій давнині мистецтво Греції створило новий тип будівлі, який став відображенням ідей демосу, тобто вільних громадян міста-держави. Такою будівлею був

грецький храм, який був центром найважливіших подій суспільного життя громадян. Храм був сховищем громадської казни та художніх скарбів, площа перед ним була місцем зборів і святкувань. Храм утілював ідею єдності, величі й досконалості полісу.

Архітектурні форми грецького храму склалися не одразу й у період архаїки пережили еволюцію. Вже в VII ст. до н.е. жертвник остаточно був винесений із будівлі храму на площу перед ним. Це було викликано тим, що храм і площа стали центром масових народних процесій та святкувань. Храм знаходився в центрі акрополя або міської площі. Храм, присвячений богу, був завжди звернений головним фасадом на схід, а храми, присвячені героям, які прирівнювалися до богів після смерті, були зверненими на захід, у бік царства мертвих. Найпростішим типом кам'яного архаїчного храму був так званий «храм в антах». Він складався з одного невеликого приміщення – наосу, відкритого на схід. На його фасаді між антами, тобто виступами бокових стін, були розміщені дві колони. Як головна споруда полісу «храм в антах» не підходив: він був дуже замкнений та розрахований на сприйняття тільки з фасаду.

Більш досконалим типом храму був простилю, на передньому фасаді якого були розміщені чотири колони. В амфіпростилю колонада прикрашала як передній, так і задній фасади, де був вхід у скарбницю. Класичним типом грецького храму став периптер, тобто храм, що мав прямокутну форму та був оточений з усіх чотирьох боків колонадою. Периптер в основних рисах склався вже в другій половині VII ст. до н. е. Подальший розвиток храмової архітектури йшов головним чином по лінії вдосконалення системи конструкцій та пропорцій периптеру. Створення периптеру дало змогу вільно розміщувати будівлю в просторі та надавало всьому устрою храму урочистості та простоти.

Основні елементи конструкції периптеру також дуже прості та глибоко народні за своїм походженням. У своїх витоках конструкції грецького храму йдуть від дерев'яного зодчества з глинобитними стінами. Звідси походить двосхилий дах і балкові перекриття; колони також походять від дерев'яних стовпів. Але це не значить, що конструкції грецьких храмів є механістичним перенесенням дерев'яних конструкцій у кам'яне зодчество. Архітектори Стародавньої Греції добре розуміли та враховували конструктивні властивості будівельних матеріалів. Разом з тим, вони намагалися підкреслити й розвинути художні можливості, приховані в самій конструкції будівлі. В результаті цієї роботи склалася

цільна художньо обґрунтована архітектурна система, яка пізніше, у римлян, дістала назву ордеру (що означає порядок).

Естетична виразність ордерної системи була основана на доцільній гармонії співвідношення частин, що утворюють єдине ціле. Навіть зовсім незначні зміни пропорцій та масштабів ордеру давали можливість вільно видозмінювати весь художній стрій будівлі.

В епоху архаїки грецький ордер склався у двох варіантах – доричному та іонійському. Це відповідало й двом основним місцевим школам у мистецтві.

Доричний ордер, на думку греків, утілював ідею мужності, тобто гармонію сили та вродистої суворості. Іонійський ордер, навпаки, був легким, струнким, ошатним; коли в іонійському ордері колони замінялися каріатидами, то не випадково ставилися саме ошатні жіночі фігури.

Грецька ордерна система не була відірваним трафаретом, який механічно повторювався в кожному храмі. Ордер був найбільш загальною системою правил. Кожний храм створювався саме для цих умов, для цього місця. Саме ж рішення храму мало творчий, індивідуальний характер і виходило з умов навколишнього середовища.

Доричний храм-периптер був відокремлений від землі кам'яною основою – стереобатом, який був трохи ширшим колонади храму і, зазвичай, складався з трьох масивних сходинок, що йшли вздовж усіх чотирьох фасадів. Верхня сходинка та вся поверхня стереобату, або стилобату, слугувала немовби постаментом для храму. В наос, тобто прямокутне приміщення, із якого саме складався храм, світло потрапляло або через світлові люки в стелі, або через двері. Вхід у наос розміщувався за колонадою з боку головного фасаду та був оформлений пронаосом, що нагадував цією конструкцією портик «храму в антах». Інколи, крім наосу, існував ще опістодом – приміщення, що знаходилося позаду наосу, з виходом на задній фасад.

Наос (із пронаосом і опістодомом) був з усіх боків оточений колонадою, яка називалася «перон» (крило). Колонада периптера підтримувала перекриття (опорні балки та карниз), над яким піднімалася покрівля, перекрита черепицею або мармуровими плитками.

Колонада була найважливішою частиною ордеру, тому що була основною несучою частиною. Колона доричного ордеру спиралася безпосередньо на стилобат; її пропорції в архаїчний період були зазвичай приземистими. Дорична колона складалася з фусту, який закінчувався зверху капітеллю. Фуст був прорізаний рядом продольних жолобків –

каннелюр; вони йшли вздовж усього стовбура (фусту) колони. Колони доричного ордеру не були геометрично точними циліндрами, вони мали на висоті однієї третини від низу колони деяке рівномірне звуження – ентазис. Дорична капітель складалася з ехіна – круглої кам'яної подушки і абаки – невисокої кам'яної плити, на яку тиснув антаблемент.

Пропорційними є співвідношення грецьких архітектурних ордерів: доричного та іонійського (рис. 5.5.1).

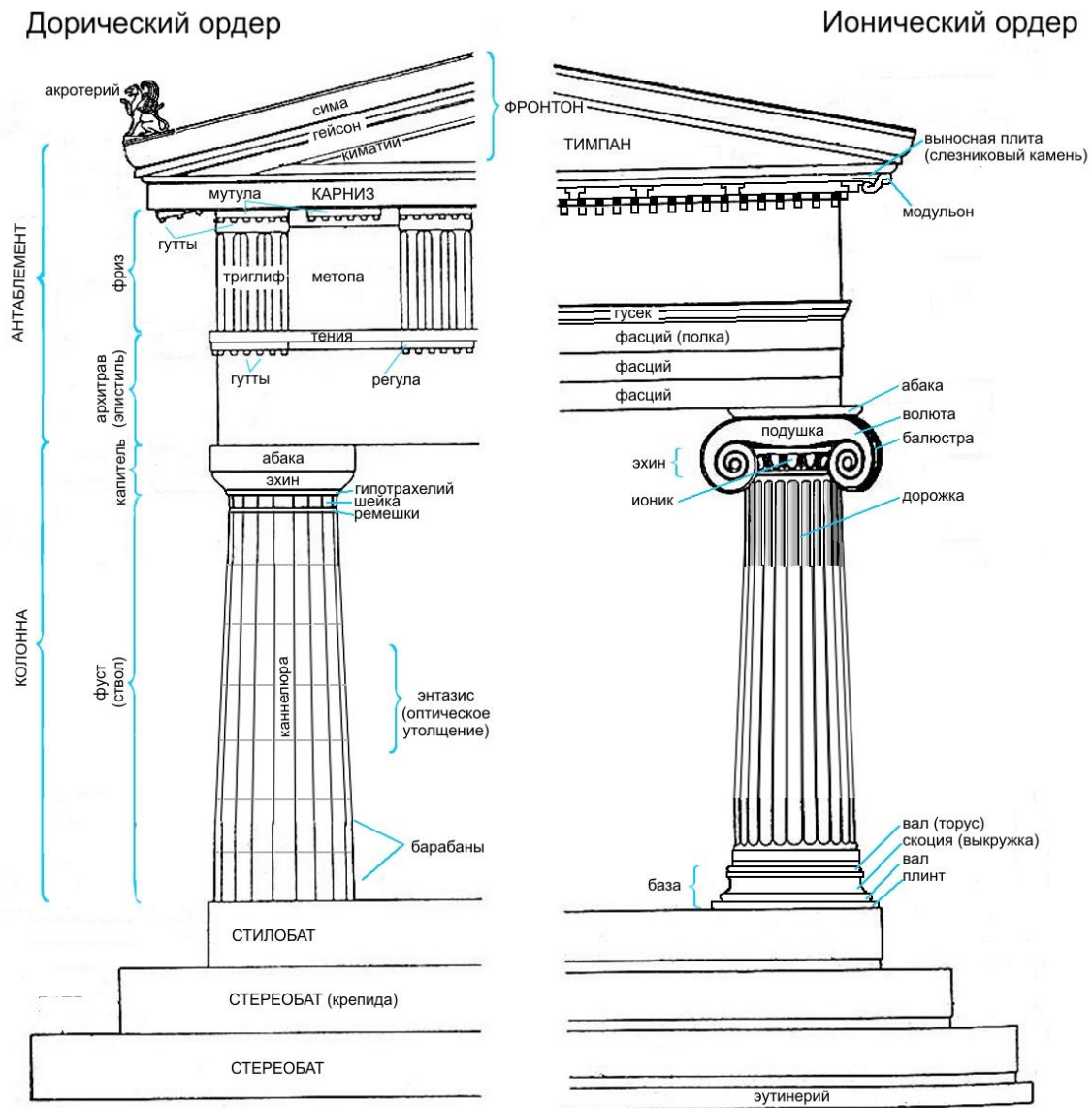


Рисунок 5.5.1 – Доричний та іонічний ордери

Антаблемент складався з архітрава, тобто балки, яка лежала безпосередньо на колонах і несла все навантаження перекриття, фриза та карниза. Архітрав доричного ордеру був гладким. Доричний фриз складався з тригліфів і метоп. Тригліфи за своїм походженням з'явилися з виступаючих торців балок.

Вони розділялися на три смуги вертикальними жолобками. Метопи були прямокутними плитами, колись, у VIII – VII ст. до н. е., керамічними, а потім, із VII ст. до н. е., кам'яними; вони заповнювали проміжки між тригліфами. Карниз завершував антаблемент.

Трикутники, утворені на передньому та задньому фасадах, під двосхилим дахом, називались фронтонами. Гребінь даху та його кути вінчалися скульптурними (зазвичай керамічними) прикрасами, так званими акротеріями. Фронтони та метопи заповнювалися скульптурою.

Колона іонійського ордеру легка та струнка, вона вища й тонша за своїми пропорціями, ніж дорична колона, її висота дорівнює 8 – 10 нижнім діаметрам (у доричної – 4 – 6 нижніх діаметра). Іонійська колона мала базу, з якої вона немовби виростала. Канелюри в доричній колоні сходилися під кутом, а в іонійській колоні відокремлені плоскими зрізами граней. Від цього кількість вертикальних ліній ніби подвоювалася.

Капітель іонійського ордеру мала ехін, який утворював два витончених завитки – волюти. Через волюти капітелі кутових колон потребували складного вирішення. Архітрав іонійського ордеру був розділений по горизонталі на три смуги. Фриз ішов суцільною стрічкою вздовж всього антаблементу. Карниз був багато декорований.

Система доричного ордеру у своїх основних рисах виникла вже в VII ст. до н. е. і визначила собою головну лінію розвитку грецького зодчества на Пелопоннесі та у Великій Греції (тобто в Сицилії й Південній Італії). Іонійський ордер склався до кінця VII ст. до н. е. Він дістав розвиток, по-перше, в малоазійській та острівній Греції. Пізніше, вже в епоху класики, розвинувся третій ордер – корінфський – близький до іонійського, а відрізнявся він головним чином тим, що в ньому колони, трохи витягнуті за пропорціями (висота колони доходить до 12 нижніх діаметрів), були увінчані пишною і складною корзиноподібною капітеллю, складеною з рослинного орнаменту – стилізованого листя аканфу та завитків – волют.

Для еволюції архаїчних доричних храмів є характерним перехід від приземистих пропорцій до пропорцій більш струнких і гармонічних. Більш ранні храми часто мали великі капітелі й надто короткі стовбури колон; співвідношення кількості колон на довгих та торцевих боках часто було таким, що храм був занадто витягнутим у довжину. Інколи на фасадах ставили непарне число колон, що не давало можливості виділити головний вхід і зробити його головною віссю композиції. Поступово всі ці недоліки зникали. Було вироблено загальне правило розміщення колон: число колон



біля входу в храм для бокового фасаду треба було подвоїти і додати до них ще одну. Тобто, якщо у фронту було шість колон, то по боках їх було тринадцять. Відстань між колонами дорівнювала 1,25 – 1,5 нижнього діаметра колони.

Однією з найбільш довершених споруд пізньої архаїки був храм Аполлона в Коринфі (на Пелопонесі) (рис. 5.5.2). Його план ще дещо видовжений (на фасаді 6 колон, а на довгих сторонах – 15). Він побудований у VI ст. до н.е. Храм виконано у доричному ордері.

Іонічна архітектура, яка розвивалася в архаїчний період у тому ж напрямі, що й дорична, відрізнялася від неї більш багатим декором, витонченістю і легкістю. Навіть старому типові храму в антах іонійський ордер надавав урочистого вигляду. Храми



Рисунок 5.5.2 – Храм Аполлона в Коринфі.  
550 рр. до н.е.

Іонії, тобто міст узбережжя Малої Азії та островів, відрізнялися більшими розмірами й багатством декору. Із архаїчних храмів Іонії найбільш відомим був храм Артеміди в Ефесі (друга половина VI ст. до н. е.), який сягав більше від 100 м у довжину. Цей храм був не периптером, а диптером – його колонада була подвійною. Глибокий пронаос складався із чотирьох рядів колон, по дві в кожному ряді. Колони на західному та східному фасадах спиралися на барабани, прикрашені скульптурними рельєфами. Припускають, що ззовні храми було прийнято обшивати деревом. Храм Артеміди Ефеської немовби від того й згорів, бо був облицьований кедровим деревом.

В архаїчній архітектурі як іонійського, так і доричного ордеру, що будувалася з вапняку, дістало широке застосування яскраве розфарбування. Основним було сполучення червоного та синього кольорів. Розфарбовували тимпани фронтонів і тло метоп, тригліфи та деякі інші деталі антаблементу. Розфарбовувалася й скульптура, що прикрашала архаїчні храми. Фарбування підвищувало відчуття святковості й урочистості архітектури та підкреслювало архітектоніку його частин.

Період архаїки був періодом розквіту художніх ремесел. Потреба у виробі прикладного мистецтва була спричинена зростанням статків

значної частини вільного населення та розвитком заморської торгівлі. Особливо високого розквіту досягла грецька кераміка.

Грецькі вази слугували для найрізноманітніших цілей та потреб. Вони були різноманітними за формою й розмірами. Зазвичай, вази вкривалися художнім розписом. Багато ваз мають підписи майстрів, які їх створили, а інколи і двох – кераміста та художника. Це говорить про відчуття цінності особистості та її здібностей. У VII – VI ст. до н. е. склалася система постійних форм ваз, що мали різні призначення. Амфора призначалася для зберігання вина й олії; кратер – для змішування води з вином; у стрункому лекіфі зберігалися ефірні олії. Розміщення рисунків на вазах та їх композиційний стрій були тісно пов'язані з формою вази.

Еволюція вазових розписів ішла від схематичних і відсторонено декоративних зображень до композицій розгорнено-сюжетного характеру, які наочно оповідала про дії та вчинки героїв.

У часи ранньої архаїки (VII ст. до н.е.) у грецькому вазописі панував так званий «орієнтодизуючий» (тобто подібний до східного) стиль. Центрами цього напряму були торгові міста острівної та малоазійської Греції, а також Коринф. Вази з островів Мелосу, Родосу й з Коринфу вирізнялися декоративним характером розпису. Ці розписи виконувалися коричневою фарбою декількох тонів, від майже червоного до темно-коричневого. Ціла низка мотивів орнаменту завдяки торговим і культурним зв'язкам була взята зі Сходу. Художники цих ваз сполучали в одній композиції схематичні зображення людини, тварин або фантастичних істот із суто орнаментальними мотивами, намагаючись заповнити все поле композиції, не залишаючи вільних місць, і цим створювалось враження декоративного цілого. Принципової різниці між зображенням людини та орнаментом майстер не бачив.

У VI ст. до н.е. на зміну «орієнтодизуючому» стилю прийшов так званий, чорнофігурний вазопис. Візерунчастий орнамент був витіснений чітким силуетним малюнком, який характеризував загальний вигляд фігури і більш виразно передавав жести й рухи. Малюнки людей та тварин заливалися чорним лаком і чітко вирізнялися на червонуватому тлі обпаленої глини. Інколи додавали білий колір та прошкрябували візерунок одягу, волосся по поверхні лаку.

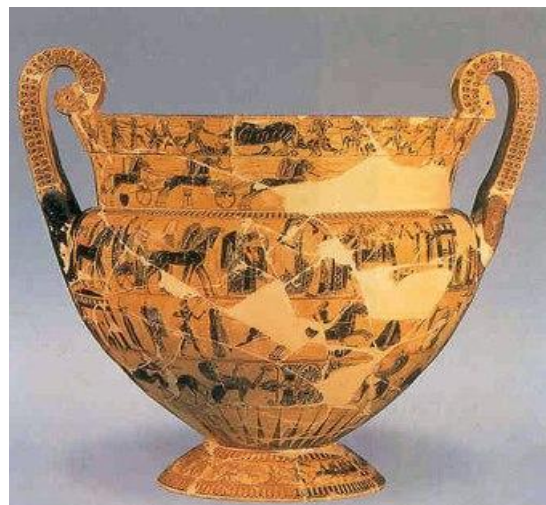


Рисунок 5.5.3 – Кратер Клітія.  
Друга чверть VI ст. до н. е.

Найбільшого розквіту чорнофігурний вазопис досяг в Аттіці. Назва одного із передмість Афін, яке славилася своїми гончарами, – Керамік – перетворилося в назву виробів із обпаленої цегли.

Кратер Клітія, виконаний у майстерні Ерготима близько 560 р. до н. е. (так звана «ваза Франсуа» рис. 5.5.3), може дати уявлення про все образотворче багатство чорнофігурного вазопису. Малюнок на великому кратері поділений на ряд поясів. Більшість із них має конкретний сюжетний характер і присвячений розповідям про цілу низку подій. Центральну частину займає зображення одруження батьків Ахілла та Феїди. Людські фігури позбавлені будь-якої індивідуальної характеристики: вони пласкі та їх рухи різкі й неприродні; тварини, особливо коні, точніші за малюнком. Оформлення вази в цілому являє собою наочний приклад переходу від килимового заповнення вази до більш суворої композиційної архітекτονіки.

Видатним аттичним вазописцем сер. VI ст. до н.е. був Ексекій. Він розкрив усі живі та прогресивні сторони чорнофігурного вазопису. Уявлення про високе мистецтво Ексекія дає зображення Діоніса в човні, що вирізняється тонким почуттям ритму і майстерністю композиції (рис. 5.5.4). Тут зображений міф про Діоніса – про його чудове спасіння від морських розбійників, яких він перетворив у дельфінів. Подовжені й вигнуті силуети корабля та дельфінів чудово вписані в коло. В міру наростання реалізму в грецькому мистецтві у вазопису намітилася тенденція до подолання площинності та умовності, яка була закладена в усій художній системі чорнофігурного вазопису. Це привело близько 530 р. до н. е. до цілого перевороту в техніці вазового розпису – до переходу до так званого червонофігурного вазопису зі світлими фігурами на чорному тлі. Закінчені зразки нової техніки були створені в майстерні Андокіда, але повною мірою всі художні можливості червонофігурного вазопису були розкриті вже в період класичного мистецтва. Таким чином, у вазопису, як і в архітектурі, до кінця архаїчного періоду набули виключно важливе значення реалістичні тенденції.



Рисунок 5.5.4 – Ваза Ексекія.  
Близько 530 р. до н. е.

Більш суперечливим був розвиток архаїчної скульптури. Майже до самого кінця архаїчного періоду, до середини VI ст. до н. е., створювалися

суто фронтальні та нерухомі статуї богів. До такого типу статуй відносять статую Артеміди з острова Делоса, Гери з острова Самоса, Богині з гранатовим яблуком.

Статуя Артеміди з острова Делоса являє собою майже нерозчленований кам'яний блок зі слабо наміченими формами тіла. Голова поставлена прямо, волосся симетрично спадає на плечі, руки опущені вздовж тіла.

Типовими для періоду архаїки були прямо стоячі оголені статуї героїв, так званих куросів.

Тип куроса склався протягом VII і початку VI ст. до н. е. Його поява мала велике прогресивне значення для подальшого розвитку грецької скульптури. Загальний розвиток типу куроса йшов у напрямі все більшої відповідності пропорціям, подолання елементів геометричного спрощення та схематизму, відходу від умовної декоративної орнаментальності до трактовки деталей. Хоча до самого кінця VI ст. до н. е. зберігався фронтальний та нерухомий стрій цих статуй. До середини VI ст. до н. е.



Рисунок 5.5.5 – Статуя Аполлона Тенейського. 560 – 550 рр. до н. е.

куроси почали ставати більш живими й людяними, м'язи тіла почали моделюватися краще, пропорції стали більш правильними. Намагання надати виразності обличчю статуї привело до появи так званої архаїчної посмішки (наприклад, Аполлон Тенейський, рис. 5.5.5). Частіше, ніж у



Рисунок 5.5.6 – Рельєф на фронтоні храму Артеміди з острова Корфу. Близько 590 р. до н. е.



круглій скульптурі, зображувався рух в архаїчних рельєфах першої половини VI ст. до н. е. Наприклад, рельєф на фронтоні храму Артеміди на острові Корфу (перша половина VI ст. до н. е. – рис. 5.5.6). У центрі цього фронтона знаходилася велика фігура горгони Медузи з двома симетрично розташованими лежачими пантерами; на кутах фронтона були зображені битва Зевса з гігантом і сидяча Гея. Таким чином, фронтон цей не був присвячений одній події, а об'єднував різні фігури (також у різних масштабах), пов'язані лише загальним декоративним задумом.

Найбільш передовою з грецьких художніх шкіл стала аттична школа. Афіни, головне місто Аттики, вже в пізньоархаїчний період набуло значення великого художнього центру. Твори аттичної школи цього часу вирізняються глибоким почуттям пластики та об'ємності людського тіла.

Велика різниця між аттичною скульптурою першої половини VI ст. до н. е. і скульптурою другої половини століття свідчить про швидкий розвиток мистецтва Афін у період архаїки. Одним із вищих досягнень архаїчного мистецтва Афін були статуї дівчат (кор) у нарядному вбранні. Ці статуї були створені не тільки художниками Афін, але й іонійськими скульпторами. Серед них особливо вирізняється «Дівчина в пеплосі» і відома статуя, яку називають «Кора з Акрополя» (рис. 5.5.7).



Рисунок 5.5.7 – Статуя «Кора з Акрополя». 520 – 510 рр. до н. е.

### ***Питання для самоконтролю***

1. Назвіть основні етапи розвитку античної культури.
2. Які особливості архітектури і живопису Криту?
3. Назвіть ознаки стилю камарес у кераміці Криту.
4. Які особливості архітектурних споруд Мікен?
5. Які особливості композиції античного храму?
6. Який характер мала кераміка геометричного стилю?
7. Який характер композиції чорнофігурного вазопису?
8. Який характер мала скульптура архаїки?
9. Назвіть види ордерів та складові частини ордерної системи Греції.

## ТЕМА № 6. МИСТЕЦТВО СТАРОДАВНЬОЇ ГРЕЦІЇ

- 6.1. *Період класики – розквіт грецького мистецтва.*
- 6.2. *Мистецтво високої класики (450 – 410 рр. до н.е.)*
- 6.3. *Мистецтво пізньої класики (від кінця Пелопоннеських війн до виникнення Македонської імперії).*
- 6.4. *Епоха еллінізму – новий етап розвитку художньої культури античної Греції.*

### 6.1. Період класики – розквіт грецького мистецтва

Історія архаїчного мистецтва в основному була історією подолання старої художньої культури родового суспільства та поступової підготовки принципів реалістичного мистецтва. Це відображається і в архітектурі, й у скульптурі, й у вазописі. В архітектурі відбувається еволюція храму та складення ордеру. Жертовник остаточно був винесений із будівлі храму на площу перед ним. Найпростішим типом кам'яного архаїчного храму був так званий «храм в антах». Потім з'являється простиль і амфіпростиль. Класичним типом грецького храму стає периптер, інколи застосовували диптер. Створюється ордерна система, ордер складається у двох варіантах – доричному та іонійському.

У скульптурі, як у круглій, так і в рельєфах, відбувається поступовий перехід від умовно-декоративних зображень до реалістичних тенденцій, від фронтальних і нерухомих статуй богів до появи так званих куросів, які мали прогресивне значення для подальшого розвитку грецької скульптури. Відбувається подолання елементів геометричного спрощення й схематизму, відхід від умовної декоративної орнаментальності до трактовки деталей та більшої відповідності пропорціям.

Еволюція вазових розписів ішла також від схематичних і відсторонено-декоративних зображень до композицій розгорнутого сюжетного характеру, що наочно розповідає про дії та вчинки героїв.

З перших десятиліть V ст. до н. е. почався класичний період розвитку грецької культури і мистецтва. Для Стародавньої Греції це був період найвищого розквіту драми, політичного красномовства, архітектури, скульптури, монументального живопису та вазопису. Мистецтво класики – це мистецтво грецького міста-держави в період його розквіту. Реформи Клісфена в кінці VI ст. до н. е. утвердили в Афінах остаточно перемогу демосу над аристократією – евпатридами; в результаті цих реформ було

закладено основи для швидкого розвитку афінської рабовласницької демократії.

На початок V ст. до н. е. склалося два найбільш протилежних за своїм устроєм міста-держави Греції: Афіни і Спарта. Суперництво та боротьба Афін і Спарти визначили в подальшому шляхи історичного розвитку Греції.

Центром розвитку класичної еллінської культури стали в основному Аттика, північний Пелопонес, острова Егейського моря і частково колонії в Сицилії та Південній Італії – так звана Велика Греція.

Під час греко-перських війн почався перший період розвитку класичного мистецтва – рання класика, яка продовжувалася приблизно чотири десятиліття (490 – 450 рр. до н. е.). Художники цього часу знайшли нові художні засоби для створення монументального мистецтва, які втілили у своїх образах етичні та естетичні ідеали рабовласницької демократії, що перемогла. Зображення людини в усьому багатстві її дій, пошуки узагальнених типових образів, побудова реалістичної групової композиції, нове розуміння синтезу скульптури й архітектури, рішуче звернення до сцен із реального повсякденного життя (особливо у вазопису) стали важливими, основними рисами цього періоду розвитку в класичному грецькому мистецтві.

Час найвищого розквіту давньогрецького мистецтва продовжувався приблизно також чотири десятиліття – з 450 по 410 рр. до н. е. Художні твори періоду високої класики вирізнялися героїчною величчю, монументальністю і гармонійністю людських образів й одночасно життєвою невимушеністю, природністю та простотою. В ці роки творили великі майстри грецького мистецтва – скульптори Фідій і Поліклет, зодчі Іктин і Каллікрат.

До кінця V ст. до н. е. зростаюче застосування рабської сили негативно відобразилося на розвитку вільної праці. Розподіл Греції на незалежні поліси, які конкурували один із одним, почало гальмувати подальший розвиток рабовласницького суспільства. Тривалі Пелопонеські війни (431 – 404 рр. до н. е.) між двома союзами міст, які очолювались Афінами і Спартою, прискорили економічну та політичну кризу полісів. Мистецтво класики до кінця V – початку IV ст.ст. до н. е. вступило у свій останній, третій етап розвитку.

У цей період пізньої класики мистецтво розвивалося в умовах кризи грецького рабовласницького полісу. Воно деякою мірою втратило героїчний характер, ясну гармонію своїх монументальних образів. Разом з



тим у мистецтві великих майстрів пізньої класики розроблялися нові завдання розкриття в образах світу внутрішніх переживань людини або бурхливої людської діяльності. Їх мистецтво стало більш драматичним і ліричним, більш психологічно поглибленим.

Македонські завоювання в другій половині IV ст. до н. е. поклали кінець самостійному існуванню грецьких полісів. Вони не знищили традиції грецької класики. Але в цілому розвиток мистецтва із цього часу пішов іншими шляхами.

#### *Мистецтво ранньої класики (490 – 450 рр. до н.е.)*

Це період широкого будівництва громадських архітектурних споруд, створення монументальної скульптури та фресок, які стверджували силу й значення грецьких полісів, велич і красу людини.

Риси архаїчної умовності деякий час давали про себе знати і у вазопису й особливо в скульптурі. Але тепер це були лише пережитки архаїчної традиції. Все грецьке мистецтво протягом першої третини V ст. до н.е. було пронизано пошуками методів реалістичного зображення людини, в першу чергу, правдивої передачі руху та створення природної вільної від принципів декоративної симетрії групової композиції.

В архітектурі в цей час провідну роль відігравав доричний ордер. Периптер став пануючим типом будівлі в грецькій монументальній архітектурі. Класичний тип периптеру та вся система його пропорцій здобула свій розвиток саме в ці роки.

За своїми пропорціями храми стали менш витягнутими, більш цілісними, і в них була подолана неспіврозмірність архаїчних архітектурних пропорцій. У великих храмах внутрішнє приміщення – наос – звичайно розділявся двома поздовжніми рядами колон на три частини. В невеликих храмах зодчі обходилися без внутрішніх колон. Зникло застосування на головних фасадах колонад із непарним числом колон, що заважало розташовувати вхід у храм по центру фасаду. Звичайним співвідношенням числа колон головного та бокового фасадів стало 6 до 13 або 8 до 17. У глибині центральної частини наосу, прямо навпроти входу знаходилася статуя божества.

Зодчі ранньої класики тонко відчували зв'язок системи пропорцій архітектурних форм з абсолютними масштабами будівлі та з його розмірами відносно людини й оточуючого ландшафту. Винайдення постійної системи частин ордеру та їх форми відбувалося одночасно з усе більш вільною та багатоманітною побудовою їх пропорційних

співвідношень. Незначні зміни пропорцій викликали відповідні зміни в рівновазі несучих і несених частин. Видозмінюючи співвідношення пропорцій усіх частин будівлі, зодчі видозмінювали й увесь характер його образної виразності. Тому кожний храм періоду класики поєднував в собі принципи, опрацьовані віковим досвідом канонічного вирішення з моментами, притаманними тільки певному храму. Це надавало йому індивідуальності. Перехідним пам'ятником від пізньої архаїки до ранньої класики є храм Афіни Афаї на острові Егіни (490 р. до н. е.) (рис. 6.1.1). Розміри його невеликі. Співвідношення колон – 6 до 12.

Колони стрункі за пропорціями, але антаблемент ще неспіврозмірний. Храм був побудований із вапняку та вкритий розписаним тиньком. Фронтони були прикрашені мармуровими скульптурними групами.



Рисунок 6.1.1 – Храм Афіни Афаї на острові Егіни. Близько 500 р. до н. е.

Найбільш повно типові риси архітектури ранньої класики втілилися в храмі Посейдона в Пестумі (Велика Греція) і в храмі Зевса в Олімпії (Пелопонес). Храм Посейдона в Пестумі, побудований у другій чверті V ст. до н. е., добре зберігся. Він стоїть на стилобаті з трьох сходинок. Стилобат невисокий, сходинок низькі, але широкі. Колони масивні, співвідношення 6 до 14. Храм був розрахований на сприйняття з різних відстаней. Здалеку храм із його відносно невисокими колонами здається трохи меншим, ніж у дійсності, й разом із тим, дуже компактним за формою. З невеликої відстані стають зрозумілими більші порівняно з людиною розміри колон, і загальні розміри храму збільшуються. Цей прийом зіставлення декількох точок зору є характерним для принципів архітектури класики. Грецький архітектор класичної пори завжди намагався створювати архітектурний образ, орієнтований на людське сприйняття, який би враховував й організовував шлях руху глядача.

Храм Зевса в Олімпії, побудований між 468 і 456 рр. до н. е. архітектором Лібоном, мав значення загальноеллінського святилища та був найбільшим храмом усього Пелопонесу. Храм майже повністю зруйнований, але на основі розкопок та описів давніх авторів його загальний вигляд може бути достатньо точно реконструйований (рис. 6.1.2). Це був класичний доричний периптер (співвідношення колон 6 до 13), побудований із твердої породи вапняку, що надавало можливості досягти майже філігранної точності та чистоти виконання деталей. Пропорції храму вирізняються строгістю й ясністю. Їх суворість пом'якшувалася святковим за своїм характером розфарбуванням.

Храм був прикрашений великими скульптурними групами на фронтонах. Метопи зовнішнього фризу, як і в більшості храмів ранньої класики, були позбавлені скульптурних прикрас. На фронтонах були зображені легендарні змагання на колісницях та битва греків з кентаврами, на метопах – подвиги Геракла. Всередині храму із середини V ст. до н. е. розміщувалася виконана із золота та слонової кістки статуя Зевса роботи Фідія.

Таким чином, у храмі Зевса в Олімпії вже дістав своє втілення характерний для класичної Греції синтез архітектури та скульптури, й були остаточно затверджені принципи архітектурної класики.

Дуже важливою частиною грецького мистецтва в класичний період був вазопис. У цей період червонофігурний вазопис остаточно витіснив чорнофігурний. Ця техніка давала можливість реалістично зобразити об'єм і рух, будувати будь-які ракурси, природно та вільно моделювати людське тіло. Художнє світосприйняття класики, основане на глибокому інтересі до оточуючого життя та до реальної людини, швидко розширило коло можливостей реалістичного зображення. Замість плаского силуету чорнофігурного вазопису художники почали будувати тримірні тіла, взяті в різноманітних поворотах і ракурсах.

Майстри червонофігурного вазопису намагалися не лише конкретно зображати тіло і рух людини – вони прийшли до нового, реалістичного



Рис. 6.1.2. Храм Зевса в Олімпії.  
Реконструкція

розуміння композиції, постійно малюючи складні сцени міфологічного та побутового змісту.

У деякому відношенні розвиток вазопису визначив розвиток скульптури. У вазопису багато реалістичних відкриттів, аналогічних відкриттям скульптури другої чверті V ст. до н. е.

Композиція вазопису ранньої класики ставала все більш закінченою та цілісною, вона була природно обмеженою внутрішньою поверхнею пласкої чаші або боковою поверхнею між ручками вази. В межах відведеної для композиції поверхні вази художники передавали найрізноманітніші сцени повсякденного життя, так само як і героїчні події міфів гомерівського епосу.

Відомими майстрами вазопису цього часу були Евфроній, Дурис і Бриг, які працювали в Афінах. Більше за інших була пов'язана з архаїчною орнаментальністю творчість Евфронія.

На початку другої чверті V ст. до н. е. композиція та зображення стають органічно пов'язані з формою посудини. Майстри вазопису почали більш ясно уявляти собі, що архітектурна краса форм посудини не повинна бути зруйнована зображенням. Наприклад, малюнок роботи Брига, тема якого пов'язана з призначенням посудини: дівчина підтримує нахилену голову п'яного парубка. Дві стоячі фігури чудово вписані в кругле дно чаші, й, разом із тим, вони вирізняються сміливою та простою побудовою тривимірної форми. Бриг зробив відкриття, які відіграли важливу роль у становленні реалістичних принципів класики. Його малюнки дуже різноманітні за темами, відрізняються не лише життєвою безпосередністю та природною простотою, але і розв'язують багато задач драматичної побудови.

**Скульптура.** У північній частині Пелопонесу, в аргоссько-сикіонській школі, що була найбільш значущою із шкіл доричного напрямку, скульптура розробляла в основному завдання створення спокійно стоячої людської фігури. Один із майстрів школи, Агелад, уже на початку V ст. до н. е. намагався розв'язати проблему надання руху спокійно стоячій фігурі. Він переніс центр тяжіння фігури на одну ногу, це дало змогу досягнути природності пози людської фігури. Велике значення мало також послідовне розроблення продуманої системи пропорцій людського тіла.

Майстри іонійського напрямку особливо багато уваги приділяли зображенню людського тіла в русі.

Однак різниця між цими двома напрямками в класичний період не мала суттєвого значення. Майстри обох напрямків, хоча і йшли різними

шляхами, але мали загальну мету – створення реалістичного образу досконалої людини.

Важливою особливістю грецької скульптури періоду класики був її нерозривний зв'язок із громадським життям, яке відбивалося як у характері образів, так і в її місці на міській площі.

Розглянемо скульптурні зображення на фронтонах різних грецьких храмів. Наприклад, західний фронтон храму Афіни Афаї. Мотив руху пораненого воїна відтворений у суворій відповідності до життєвої правди. Деякою мірою скульптор оволодів не лише передаванням зовнішніх ознак руху, але і зображенням через цей рух внутрішнього стану людини. Ритм падаючого тіла підкреслено вертикально поставленим щитом.

Відповідно до свідчень із давньогрецьких джерел провідними майстрами, які визначили рішучий поворот скульптури до реалізму, були Агелад, Піфагор Регійський та Каламід. Одним із найбільш послідовних новаторів ранньої класики був Піфагор Регійський. Основною метою його творчості було реалістичне зображення людини в природно-життєвому русі. Йому приписується статуя «Гіацинт». Майстер зобразив юнака в той момент, коли він спостерігає за польотом диска; він підняв голову, вага тіла перенесена на одну ногу. Разом із тим деякі рухи ще трохи різкуваті; деякі стилістичні особливості, наприклад, у трактовці волосся, безпосередньо примикають до архаїчних традицій.

Реалістична життєвість, нерозривне злиття філософського та естетичного в художньому образі, героїчна типізація реальної людини – це основні риси мистецтва класики. Особливо чітко ці риси розкриваються в образі «Дельфійського візничого» (рис. 6.1.3) – одна із небагатьох оригінальних давньогрецьких бронзових статуй, що дійшли до нас. Вона була частиною великої скульптурної групи. Така сама реалістична типізація образу людини цілком переносилася майстрами ранньої класики і на образи богів. «Аполлон із Помпеї» являє собою римську копію грецької статуї др. чверті V ст. до н.е. (рис. 6.1.4). Він відрізняється від архаїчних «аполлонів» не лише більш реалістичним моделюванням форм тіла, але й зовсім іншим принципом композиційного вирішення фігури. Вся вага тіла перенесена на одну ліву ногу, права нога



Рисунок 6.1.3 –  
«Дельфійський візник».  
478 – 474 рр. до н.е.



дещо відставлена вбік і вперед, наданий легкий поворот плечовому поясу по відношенню до стегон. У статуях такого зразка повністю була подолана умовна фронтальна композиція та замкненість архаїчних зразків статуй.

Героїчний характер естетичних ідеалів ранньої класики отримав своє довершене втілення в бронзовій статуйі «Зевса Громовержця», знайденої в 1928 році на дні моря біля берегів острова Евбеї. Ця велика статуя (висотою більше ніж 2 м) порівняно з «Дельфійським візничим» відрізняється ще більшим реалізмом у моделюванні форм тіла. Широко розставлені, дещо зігнуті ноги надають пружності стрімкому кроку фігури.

Великим успіхом у зображенні реального руху та разом із тим у створенні реалістично правдивого та типового образу була поява такої статуї, як «Переможниця з бігу» (рис. 6.1.5). Одягнена в короткий хітон, із відкритою правою груддю, дівчина зображена в момент закінчення бігу. Статуя була зроблена з бронзи, римський копіювальник, що повторив її в мармурі, додав грубу підпорку.

Яскравим прикладом переосмислення міфологічних сюжетів є чудовий рельєф, виконаний, імовірно, іонійським майстром у другій чверті V ст. до н. е. із зображенням народження Афродити з піни морської (так званий «Трон Людовізі») (рис. 6.1.6); на бічних сторонах цього трону, або постаменту для статуї Афродити, зображені оголена дівчина, яка грає на флейті та одягнена в довгий одяг жінка. На центральному з трьох боків «Трону Людовізі» – дві німфи, схилившись, підтримують Афродиту, яка виходить з води; спокійному ритму рухів Афродити і німф відповідає ритм тонких складок їх одягу. Фігури об'ємні

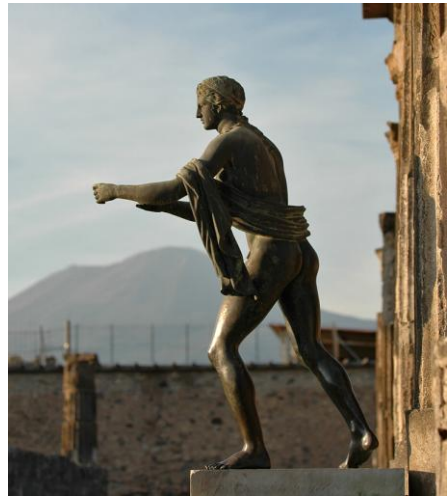


Рисунок 6.1.4 – Статуя «Аполлон із Помпеї». Друга чверть V ст.



Рисунок 6.1.5 – Статуя «Переможниця з бігу». Римська копія. I ст. н. е.



й тривимірні, вони подані в природних і вільних позах. Наступним важливим кроком до високої класики були фронтонні групи та метопи храму Зевса в Олімпії. Східний фронтон присвячений міфу про змагання Пелопса й Еномея, які започаткували олімпійські ігри, західний – битві лапіфів з кентаврами.



Рисунок 6.1.6 – «Трон Людовізі».  
Фрагмент. Друга чверть V ст. до н. е.

Обидва фронтони відрізняються від фронтонів Егінського храму з їх декоративною умовністю композиції. Майстри олімпійських фронтонів розуміли скульптурну групу в першу чергу як зображення реальної події.

Статуї східного фронтона дійшли до нас в надто зруйнованому стані та їх розташування також остаточно ще не встановлено і все ж загальний характер їх поз та жестів можна уявити з достатньою ймовірністю. П'ять центральних фігур стоять у спокійних позах, немовби відповідаючи ритму колон, над якими вони височіють. По боках від центральної групи, на східному фронтоні, були розташовані колісничі з кіньми, слуги, глядачі, по кутах фронтона – лежачі фігури, які символізували місцеві ріки. Деякі із цих статуй вирізняються особливо різко підкресленою реалістичною правдивістю.

Реалістичні принципи скульпторів храму Зевса особливо наочно розкрилися в композиції західного фронтона, на якому зображена битва лапіфів із кентаврами. Цей фронтон дійшов значно менш ушкодженим. Особливо цінним є те, що збереглося багато голів статуй. Для західного фронтона, так само як і для східного, характерною є вільна від строгої симетрії загальна композиційна рівновага обох половин фронтона. Цей фронтон із великою статуєю Аполлона в центрі складається з ряду окремих груп людей та кентаврів; групи взаємно врівноважені за загальною масою та за інтенсивністю руху, не повторюючи одна іншу. Фігури точно вписані в трикутник фронтона, причому напруження руху збільшується до кутів фронтона в міру віддалення від спокійно стоячої фігури Аполлона.

Реалізм класики V ст. до н. е. вирізнявся своєю, тільки йому властивою системою засобів виразності. Так, пропорції тіла і розмаїття форм руху вже в ранній класиці стали важливими засобами характеристики загального стану духу, якому відповідав цей рух. Поступово й обличчя людини в класичній скульптурі звільнилося від тієї психологічної застигlosti та відстороненості, яка була притаманна грецькій архаїчній скульптурі.

Розповсюдженим видом портретної скульптури була статуя переможця на олімпійських змаганнях. Але, з точки зору давніх греків, переможець своєю перемогою стверджував славу рідного міста, ця статуя замовлялася самим полісом для уславлення не лише переможця, а й самого міста. Природно, що саме в такому плані він і зображувався художником – доблесний дух у гармонійно розвиненому тілі; це вважалося найбільш цінним у людині. Самі портрети були позбавлені індивідуальних характеристик.

Пошуки героїчних, типово-узагальнених образів виразилися в діяльності великого грецького скульптора Мирона з Елевтер. Мирон працював в Афінах на початку третьої чверті V ст. до н. е. Оригінали Мирона до нашого часу не збереглися, і про них ми можемо говорити лише за римськими мармуровими копіями. Саме в творчості Мирона остаточно зливаються іонійська та дорична художні традиції. З найбільшою силою особливості мистецтва Мирона виражені в «Дискоболі» (рис. 6.1.7). До нас дійшло декілька не завжди точних римських копій відомої статуї «Дискобол». Статуя справляє враження стійкої композиції – це досягнуто вибором моменту руху: взята мить переходу від одного руху в інший.

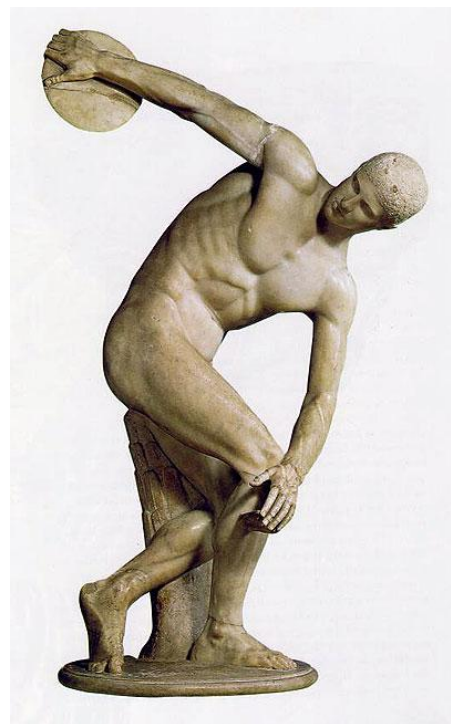


Рисунок 6.1.7 – Статуя «Дискобол». Римська копія. I ст. н. е.

## 6.2. Мистецтво високої класики (450 – 410 рр. до н. е.)

Друга половина V ст. до н. е. була часом особливо значного розквіту мистецтва. Цей період називають високою класикою.

Провідна роль у розквіті мистецтва належала Афінам – найбільш розвиненому полісу.

Архітектура виступала як свідчення перемоги розумної людської волі над природою. Передова архітектурна думка дістала втілення не лише в спорудах, окремих будівлях, але і в галузі містобудування. Вперше в епоху Перикла було широко застосоване правильне (регулярне) планування міст за єдиним задумом. Так, була, наприклад, розпланована військова та торгова гавань Афін – Пірей.

На відміну від більшості інших стародавніх грецьких полісів у Піреях заощені вулиці однакової ширини йшли паралельно одна одній; під прямим кутом їх перетинали поперечні, більш короткі та вузькі вулиці. Роботи над плануванням міста були проведені Гіпподамом із Мілета. Відтворення міст Іонії, зруйнованих під час війни персами, поставило перед здобуттям завдання будівництва за єдиним планом. Тут і виникли перші в історії архітектурні дослідження загального планування, на яке спирався у своїй діяльності Гіпподам. Головним чином планування зводилося, як це було й у Піреях, до загальної розбивки кварталів, при чому при плануванні вулиць враховувався характер рельєфу місцевості, а також напрям вітрів. Визначалися заздалегідь також і місця розташування основних громадських будівель. Житлові будинки Піреїв були невисокими та виходили на вулицю глухими стінами, а всередині мали подвір'я з портиком на північному його боці перед входом у житлові приміщення.

В Афінах і при Периклі збереглося старе, нерегулярне планування. Але місто прикрасилося численними новими спорудами: критими портиками (стоями), які давали тінь та захищали від дощу, гімнасіями – школами, де багаті юнаки навчалися філософії й літературі, палестрами – приміщеннями для навчання хлопчиків гімнастиці тощо. Стіни цих громадських будівель часто вкривалися монументальним живописом.

Але найголовнішою спорудою епохи Перикла був новий ансамбль Афінського акрополя, який панував над містом та його околицями. Акрополь був зруйнований під час персидського нашествия; залишки старих будівель і розбиті статуї були застосовані на вирівнювання поверхні пагорбу Акрополя. Протягом третьої чверті V ст. до н. е. були зведені нові будови – Парфенон, Пропілеї, храм Безкрилої Перемоги. Ерехтейон будувався пізніше, під час Пелопоннеських війн.

На Акрополі, таким чином, розмістилися основні святилища афінян і, перш за все, Парфенон – храм Афінської Діви, богині мудрості й покровительки Афін. Там же розташовувалася казна Афін; у будівлі

Пропілеїв, які слугували входом в Акрополь, знаходилася бібліотека та картинна галерея (пінакотека).

Відчуття зв'язку архітектури з пейзажем з оточуючою природою – характерна риса грецького мистецтва. Грецькі архітектори чудово вибирали місця для своїх будівель. Храми будувалися на вершинах пагорбів, у точці сходу двох гірських гребенів, на терасах гірських схилів.

Планування та будівництво Акрополя при Периклі було виконане за єдиним продуманим планом і в порівняно короткий термін під загальним керівництвом великого скульптора Греції – Фідія. За винятком Ерехтейону, який був закінчений у 406 р. до н. е., всі основні споруди Акрополя були збудовані між 449 і 421 рр. до н. е.

Повністю зміст планування Акрополя можна зрозуміти, лише враховуючи рух урочистих процесій у дні загальних святкувань. На свято Великих Панафіней – день, коли від імені всього полісу афінські дівчата приносили в дар богині Афіні витканий ними пеплос, – процесія входила на Акрополь із заходу. Дорога йшла нагору, до Пропілей, побудованих архітектором Мнесиклом у 437 – 432 рр. до н. е. (рис. 6.2.1). Звернену до міста доричну колонаду Пропілеїв обрамляли два нерівних, але взаємно



Рисунок 6.2.1 – Афінський акрополь. Сучасний вигляд

врівноважених крила будівлі. Одне з них – ліве – було більшим, але до меншого примикав виступ скелі Акрополя – Піргос, на якому знаходився маленький храм Нікі Аптерос, тобто Безкрилої Перемоги (безкрилої – щоб вона ніколи не полетіла з Афін) (рис. 6.2.2). Цей невеликий за розмірами храм був побудований архітектором Каллікратом між 449 і 421 рр. до н. е. Він перший на вході до Акрополя зустрічає процесію.



Храм збудований за принципом амфіпростилю, тобто по чотири колони з двох коротких боків храму в іонійському ордері.

У плануванні Пропілеїв були використані нерівності пагорбу Акрополя. Другий, звернений до Акрополя, а також доричний портик був розташований вище від зовнішнього так, що проходячи через Пропілеї, процесія піднімалася все вище і вище, поки не виходила на широку площу. Отже, при будівництві Акрополя весь час послідовно проводилося поєднання обох ордерів.

На площі Акрополя, між Пропілеями, Парфеноном і Ерехтейоном, стояла колосальна (7 м висотою) статуя Афіни Промехос (Завойовниці), створена Фідієм.

Парфенон був розташований прямо навпроти входу до Акрополя (рис. 6.2.3). Це давало можливість одночасно бачити західний фасад і довгий північний бік периптеру. Святкова процесія рухалася вздовж північної колони Парфенону до його головного, східного фасаду. Велика будівля Парфенону була врівноважена невеликим храмом Ерехтейон, який стояв на іншому боці площі.



Рисунок 6.2.2 – Афінські Пропілеї.  
Сучасний вигляд



Рисунок 6.2.3 – Афінський акрополь.  
Сучасний вигляд

Творцями Парфенону були Іктін і Каллікрат, які почали будівництво в 447 р. до н. е. і закінчили його в 438 р. до н. е. Скульптурні роботи

виконані Фідієм та його помічниками. Парфенон має 8 колон на головному фасаді й по 17 колон на бокових: загальні розміри будівлі  $31 \times 70$  м, висота колон – 10,5 м. Парфенон збудований із квадратів пентелійського мармуру, складених насухо. Колони Парфенону поставлені частіше, ніж у ранніх доричних храмах, антаблемент полегшений. Тому здається, що колони легко підтримують перекриття. Непомітні для ока криватури, тобто дуже маленька випукла кривизна горизонтальних ліній стилобату й антаблементу, а також непомітні нахили колон всередину і до центру будівлі були результатом продуманого розрахунку. Центральна частина фасаду увінчана фронтом, зорозово давить на колони та стилобат, і тому абсолютно горизонтальна лінія стилобату здавалася би дещо прогнutoю. Для компенсації цього оптичного ефекту поверхня стилобату та інші горизонталі храму робилися вигнутими доверху.

У Парфеноні фарбування застосовано лише для того, щоб підкреслити конструктивні деталі будівлі та для створення кольорового тла, на якому виділялися б скульптури фронтонів і метоп. Так, був застосований червоний колір для горизонталей антаблементу й тла метоп і фронтонів, а синій – для тригліфів та інших вертикалей в антаблементі, врочистість підкреслювалася вузькими стрічками позолоти.

Виконаний в основному в доричному ордері, Парфенон уключав окремі елементи іонійського ордеру. Парфенон був прикрашений довершеною скульптурою. Ці статуї та рельєфи, що частково дійшли до нас, виконані Фідієм. Йому також належить 12-метрова статуя Афін, що стояла в наосі. Для Акрополя Фідій створив три статуї Афін: Афіну Промакос, Афіну Парфенос, яка стояла в Парфеноні й Афіну Лемнію. Так, Афіна Промакос зображена у військових обладунках. Афіна Парфенос трохи відрізнялася від ранніх Афін Фідія. Культовий характер статуї потребував більшої урочистості, тому були включені символічні деталі: змія біля ніг Афін, фігура Перемоги на її протягнутій правій руці. На круглому щиті Афін була зображена битва греків із амазонками. Серед дійових осіб Фідій розмістив зображення Перикла та свій автопортрет. За цю витівку, котру греки розцінили як безбожжя, Фідій був страчений. Однією з особливостей статуй Афін Парфенос і Зевса Олімпійського була хрисоелефантинна техніка виконання, яка існувала й до Фідія. Дерев'яна основа статуї була вкрита тонкими листами золота (волосся та одяг) і пластинками слонової кістки (обличчя, руки, ступні ніг).

Найбільш повне уявлення про творчість Фідія і взагалі про скульптуру періоду високої класики можуть дати скульптурні групи та рельєфи, які прикрашали Парфенон і дійшли до нас в оригіналі, але пошкодженими. Всі 92 метопи храму були прикрашені мармуровими горельєфами. На метопах західного фасаду була зображена битва греків з амазонками, на головному, східному фасаді – битва богів з гігантами, на



північному боці храму – падіння Трої, на південному – битва лапіфів із кентаврами. Велика багатофігурна група, розміщена в тимпані східного фронтона, була присвячена міфу про народження богині мудрості Афіни з голови Зевса. Західна група зображала суперечку Афіни та Посейдона за панування в Аттиці.

Фриз Парфенону дає чітке уявлення про особливості побудови класичного рельєфу. Всі плани, на які розбитий рельєф, ідуть паралельно один одному, створюючи немовби ряд прошарків, замкнених між двома площинами. Збереженню площини стіни сприяє єдиний, спрямований паралельно її площині, рух численних фігур. Перед творцями фризу постала складна задача опоясати стіни протягом майже 200 м рельєфом із зображенням однієї події – народної процесії, виключивши при цьому монотонність. Майстри блискуче впоралися із цим завданням, жодного разу не повторивши в точності жодного мотиву руху і при цьому досягнувши пластичної та ритмічної єдності.

Художнє життя не сконцентрувалося лише в одних Афінах. Збереглися свідчення про роботи майстрів малоазійської школи. Найбільшого значення набула скульптура Пелопоннесу, зокрема старого центру розвитку доричної скульптури Аргоса. Саме з Аргоса вийшов сучасник Фідія Поліклет, один із видатних майстрів грецької класики.

Мистецтво Поліклета пов'язане з традиціями аргосської школи, з її інтересом до зображення спокійно стоячих фігур. Передача складного руху або створення групових композицій не входило в коло інтересів Поліклета. У своїй статуї «Дорифор», виконаній близько середини V ст. до н.е., Поліклет створив образ юнака-воїна, який утілював ідеал доблесного громадянина. Ця бронзова статуя, як й інші його роботи, не збереглися, а відомі нам за мармуровими римськими копіями. Статуя зображає юнака із сильно розвиненими та підкресленими м'язами, який несе на лівому плечі спис (рис. 6.2.4). Уся вага тіла спирається на праву ногу, ліва відставлена назад. Рівновага фігури досягнута тим, що піднятому правому стегнові відповідає опущене праве плече і, навпаки, опущеному лівому стегну – підняте праве плече. Така система побудови людської фігури, так званий хіазм, надає статуї ритмічний стрій. Точно розрахована та продумана архітектоніка побудови людської фігури виражена тут у зіставленні пружних вертикальних ліній

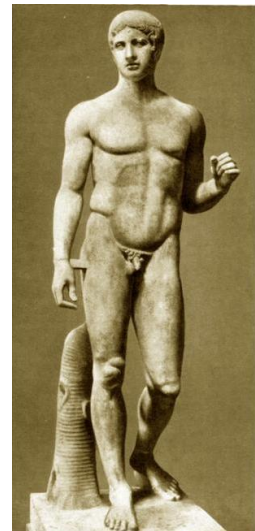


Рисунок 6.2.4 –  
Статуя  
«Дорифор».  
Поліклет.  
Середина V ст.  
до н.е.

ніг і стегон та важких горизонтальних плечей. Ця система художніх засобів, розроблена Поліклетом, була важливим кроком уперед у реалістичному зображенні людського тіла в скульптурі.

Поліклет створив «Канон» – теоретичний трактат для створення за правилами теорії статуй. У ньому була розроблена система ідеальних пропорцій та законів симетрії, за якими повинні будуватися зображення людини.

Інший грецький скульптор – Іктин – сміливо розширив творчі пошуки архітектурної думки класики. У храмі Аполлона в Басах він уперше ввів поряд із доричним та іонійським також і третій ордер – коринфський, хоча ще тільки одна колона всередині храму несла таку капітель.

Таким самим нововведенням було асиметричне будівництво Ерехтейону на Афінському акрополі, виконане невідомим архітектором у 421 – 406 рр. до н.е. (рис. 6.2.5). Місце розташування будівлі в загальному ансамблі Акрополя та його розміри були визначені характером зодчества періоду розквіту класики. Але художнє розроблення цього храму, присвяченого Афіні й Посейдону, внесло нові риси в архітектуру класичного часу: мальовничу трактовку архітектурного цілого – інтерес до зіставлення контрастних архітектурних і скульптурних форм, чисельність точок зору. Храм складається з двох приміщень, які знаходяться на різному рівні, він має різної форми портики на трьох боках, у тому числі відомий портик каріатид на південному боці й чотири колони з проміжками, закритими огорожею, на четвертій стіні.

В Ерехтейоні не застосовували зовнішнє розфарбування, його замінило поєднання білого мармуру з фіолетовою стрічкою фризу і позолотою окремих деталей. Ця єдність кольорового рішення слугувала для об'єднання різноманітних, хоча й однаково витончених архітектурних форм (рис. 6.2.6).

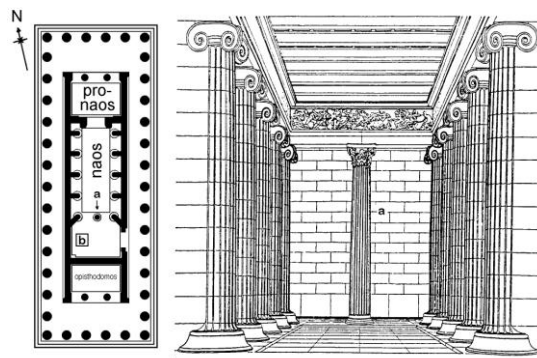


Рисунок 6.2.5 – Храм Аполлона в Басах. Реконструкція.  
План, інтер'єр



Рисунок 6.2.6 – Ерехтейон. Портик каріатид.  
421 – 406 рр. до н.е. Сучасний вигляд

Вазопис в епоху високої класики розвивався в тісному взаємозв'язку з монументальним живописом і скульптурою.

Вазописців середини V ст. до н. е. стало приваблювати зображення не тільки руху, але й душевного стану героїв: поглиблювалася майстерність жестів, цілісність композиції та духовна виразність. Все це стало характерними рисами вазопису цього часу.

Монументальна строгість та ясність характерні для розпису відомого «кратеру з Орв'єсто» зі сценою загибелі ніобідів на одному його боці та зображенням Геракла, Афіни й аргонавтів на іншому.

До кінця V ст. до н.е. вазопис почав занепадати. Художники почали перевантажувати малюнки декоративними деталями, фігури людей втратили своє значення. Вазопис утратив художні якості, перетворюючись поступово в механічне ремесло.

Не збережений живопис класичного періоду, наскільки можна говорити зі свідчень давніх авторів, він мав також, як і скульптура, монументальний характер і виступав у нерозривному зв'язку з архітектурою. Виконувався він у техніці фрески, не виключена можливість використання клейових фарб, а також воскових. Клейові фарби могли застосовуватися як по підготовленій стіні, так і по ґрунтованих дошках, які закріплювалися безпосередньо на стіні для розпису.

### **6.3. Мистецтво пізньої класики (від кінця Пелопоннеських війн до виникнення Македонської імперії)**

IV століття до н. е. було важливим етапом у розвитку давньогрецького мистецтва. Традиції високої класики перероблялися в нових історичних умовах. Змінились умови суспільного життя, що привело до зміни характеру античного реалізму.

Поряд із продовженням і розвитком традиційних класичних форм мистецтва IV ст. до н. е., а саме – зодчества, доводилося розв'язувати й зовсім нові завдання. Мистецтво вперше почало слугувати естетичним потребам та інтересам приватної людини, а не полісу в цілому. З'явилися твори, які утверджували монархічні принципи.

У мистецтві відомих майстрів IV ст. до н. е. Скопаса, Праксителя, Лісиппа була поставлена проблема передавання переживань людини. У результаті цього були досягнуті перші успіхи в розкритті духовного життя особистості.

У розвитку грецького мистецтва пізньої класики розрізняють два етапи, зумовлених самим ходом суспільного розвитку. В перші дві треті століття мистецтво ще було органічно пов'язане з традиціями високої класики. В останню третину IV ст. до н. е. відбувається різкий перелом у розвитку мистецтва: особливо загострюється боротьба реалістичної та антиреалістичної ліній у мистецтві.

Грецька архітектура IV ст. до н. е. мала низку великих досягнень. Пам'ятники IV ст. до н. е. наслідували принципи ордерної системи. І все ж вони суттєво відрізнялися від творів високої класики. Будівництво храмів продовжувалося, але особливого розвитку дістало будівництво театрів, палестр, гімназій, булевтерій (закритих приміщень для громадських зібрань).

Одночасно в монументальній архітектурі з'явилися споруди, присвячені возвеличенню окремої особи, і при тому не міфічного героя, а особи монарха-самодержця, – явище незвичайне для мистецтва V ст. до н. е.

Одним із перших архітектурних пам'ятників, у яких проявилися риси пізньої класики, був перебудований після пожежі 394 р. до н. е. храм Афіни Алеї в Тегеї. І сама будівля, і скульптури, які її прикрашали, були створені Скопасом. Тут були застосовані всі три ордери – доричний, іонійський і коринфський. Коринфський ордер використано у напівколонах, що

прикрашали наос. Ці напівколони були пов'язані між собою загальною складнопрофільованою базою, яка йшла вздовж усіх стін приміщення.

До середини IV ст. до н. е. відносять ансамбль святилища Асклепія в Епідаврї, центром якого був храм бога лікування Асклепія, але найбільш чудовою будівлею ансамблю був побудований Поліклетом Молодшим театр, один із найкрасивіших театрів давнини. В ньому, як і в більшості інших театрів, місця для глядачів (театрон) розташовувалися на схилі пагорбу. Всього було 52 ряди кам'яних лав, які вміщували не менше ніж 10 тис. людей. Ці лави обрамляли оркестру – майданчик, на якому виступав хор. Концентричними рядами театрон охоплював більше напівколо оркестри. З протилежного боку театрону оркестра замикалася сценою, або в перекладі з грецького – наметом. Спочатку сцена й була наметом, у якому актори готувалися до виходу. Але вже до кінця V ст. до н.е. сцена перетворилася у двоярусну споруду, прикрашену колонами, перед якою виступали актори. Із внутрішніх приміщень сцени на оркестру вело декілька виходів. Сцена в Епідаврї мала прикрашений іонійським ордером просценіум – кам'яний майданчик, що піднімався над рівнем оркестри та призначався для проведення окремих ігрових епізодів головними акторами.

Найбільш цікавою спорудою, яка дійшла до нашого часу, є пам'ятник Лісікрата в Афінах (334 р. до н. е.) (рис. 6.3.1). На високому квадратному в плані цоколі, складеному з обтесаних квадрів, піднімається стрункий циліндр із витонченими напівколонами коринфського ордеру. По антаблементу над вузьким архітравом проходить фриз із рельєфними групами. Конусоподібна покрівля увінчана струнким акротерієм, який створює підставку для бронзового триножника, який був призом за перемогу хору Лісікрата.



Рисунок 6.3.1 – Пам'ятник Лісікрата. Афіни.  
334 р. до н.е. Сучасний вигляд

Конусподібна покрівля увінчана струнким акротерієм, який створює підставку для бронзового триножника, який був призом за перемогу хору Лісікрата.

Шляхи розвитку архітектури малоазійської Греції трохи відрізнялися від розвитку архітектури самої Греції. Найбільш яскраво особливості розвитку малоазійської архітектури проявилися в Галікарнасському



мавзолеї – гробниці Мавсола, правителя перської провінції. Мавзолей був побудований близько 353 р. до н. е. архітекторами Піфеєм і Сатиром (рис. 6.3.2). Мавзолей вражав не стільки гармонією пропорцій, скільки своїми масштабами та пишним декором. У давнину він був зачислений до семи чудес світу. Висота Мавзолею, вірогідно, досягала 40 – 50 м, сама будівля являла собою доволі складну споруду.

У XV ст. Мавзолей був сильно пошкоджений, і точна реконструкція стала його неможлива. В плані він являв собою наблизений до квадрата прямокутник. Перший ярус по відношенню до наступних виконував роль цоколя. Із чотирьох кутів перший ярус був оточений кінними статуями. Другий ярус складався із приміщення, оточеного високою колонадою



Рисунок 6.3.2 – Галікарнасський мавзолей.  
359 – 353 рр. до н. е.

іонійського ордеру. Між колонами були поставлені мармурові статуї левів. Третій, останній ярус, являв собою ступінчасту піраміду, на вершині якої розміщувалися великі фігури правителя та його дружини на колісниці. Гробниця Мавсола була опоясана трьома рядами фризів. Усі скульптурні роботи були виконані грецькими майстрами, в тому числі й Скопасом.

Хоча творіння скульптури дійшли до нас лише в римських копіях, усе ж ми можемо мати уявлення про розвиток скульптури цього часу більш повне, ніж про розвиток архітектури та живопису.

Загальний характер скульптури і мистецтва пізньої класики в основному визначався творчою діяльністю художників-реалістів. Провідними представниками цього напрямку були Скопас, Пракситель та Лісіпп. Реалістичний напрям дістав розвиток і в живописі.

Скопас присвятив себе створенню монументально-героїчних образів. Разом із тим Скопас увів у мистецтво класики мотив страждання, внутрішнього трагічного надлому. Протягом усієї своєї діяльності Скопас виступав не тільки як скульптор, але і як архітектор. Від його храму Афіни в Тегей дійшли до нас лише нечисленні обломки. Крім самого храму, Скопас виконав і його скульптурне оформлення. Характерно, що Скопас першим серед майстрів грецької класики почав віддавати перевагу



мармуру, майже відмовившись від бронзи. Він особливо славився статуєю закоханого Арея (рис. 6.3.3). Бог війни сидить у спокійній, задумливій позі. Очі спрямовані в простір, руки перехрещені на лівому коліні, ліва рука машинально тримає меч, а біля ніг знаходиться Ерот. Не менш відома його «Менада», яка дійшла до нас у невеликій пошкодженій античній копії. Цікаво, що ця статуя розрахована на споглядання з усіх боків на відміну від інших скульптур V ст. до н. е. Скопас уносив у скульптуру нові елементи. Він зняв з Афродіти всі покрови, і вона вперше з'явилася перед очима здивованого світу такою, якою вийшла колись із піни морської: оголеною. Аполлона він закрив широким, вільним одягом, дав йому в руки, як богу поезії, ліру.

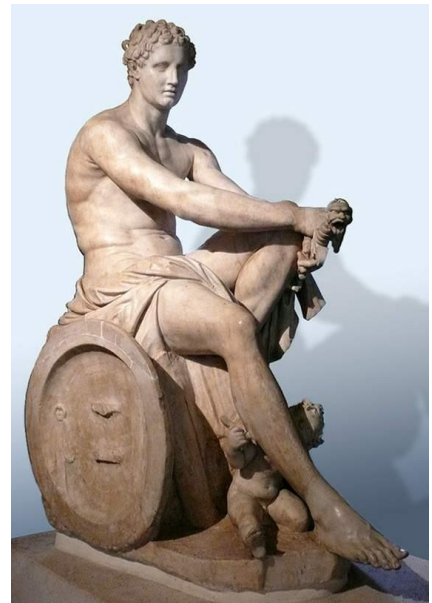


Рисунок 6.3.3 – Статуя «Закоханий Арей». Скопас

Одним із найбільш чудових і пізніх творів Скопаса є його рельєфи із зображенням боротьби греків з амазонками, зроблені для Галікарнаського мавзолею.

Із молодших сучасників Скопаса тільки вплив аттичного майстра Праксителя був таким же довгим і глибоким.

На відміну від бурного і трагічного мистецтва Скопаса, Пракситель у своїй творчості звертається до образів, які пронизані духом ясної та чистої гармонії й спокійної замисленості. Герої Скопаса завжди подані в стрімкій дії. Образи Праксителя зазвичай мають споглядальний характер. І все-таки Скопас та Пракситель доповнюють один одного. Нехай по-різному, але і Скопас, і Пракситель створюють мистецтво, яке розкриває стан людської душі, почуття людини.

Твором зрілого стилю Праксителя (близько 350 р. до н.е.) є його «Відпочиваючий сатир». Сатир Праксителя – витончений, задумливий юнак. Єдина деталь в образі сатира нагадує про його міфологічне походження – це гострі вуха. Хоча вони майже непомітні в густому волоссі.

Із найбільшою повнотою майстерність Праксителя розкрилася в його «Відпочиваючому Гермесі з Діонісом» і «Афродиті Кнідській» (рис. 6.3.4.).

В «Афродиті Кнідській» Пракситель зобразив прекрасну оголену жінку, яка зняла одяг і збирається ввійти у воду. Хоча статуя призначалася для культових цілей, у ній не було нічого божественного – це була прекрасна земна жінка. Ця статуя дійшла до нас у численних копіях і варіантах. Значення мистецтва Праксителя полягало в тому, що деякі його роботи на міфологічні теми переводили традиційні образи у сферу повсякденного життя.

Саме в ці роки Македонія, яка була підтримана рабовласниками низки полісів, досягла гегемонії в грецьких справах. Відповідно перехідний характер цього часу не міг не мати свого відображення в мистецтві.

У художній культурі того часу йшла боротьба між мистецтвом псевдокласичним, відстороненим від життя, і мистецтвом реалістичним, правдивим.

Найбільш послідовно мистецтво псевдокласичного напрямку розкрилося в творчості Леохара, який став придворним художником Олександра Македонського. Найбільш значною роботою Леохара була статуя Аполлона Бельведерського (рис. 6.3.5).

Художником реалістичного напрямку був Лісипп. Він створив близько 1500 статуй. Лісипп висікав із мarmуру та відливав із металу Зевсів, Аполлонів, Посейдонів, героїв, напівбогів. Особливо славився його Геліос у колісниці. Нерон навіть наказав його позолотити й тим самим спотворив групу.

Інколи Лісипп виготовляв колосальні групи. На замовлення Олександра Великого він створив «Битву при Гранік'є», яка складалася із 35 фігур, 26 із яких – кінні. Тільки йому Олександр дозволяв ліпити із себе бюсти.



Рисунок 6.3.4 – Статуя «Афродита Кнідська».

Пракситель  
350 р. до н. е.



Рисунок 6.3.5 – Статуя «Аполлон Бельведерський».  
Леохар IV ст. до н.е.

Особливо яскраво розуміння Лісіппом образу людини втілювалося в його відомій бронзовій статуї «Апоксіомен». Лісіпп зобразив юнака, який скребком зчищає з себе пісок арени, який пристав до тіла під час спортивних змагань. Юнак спирається на ліву ногу, його права нога відставлена назад, у бік. Складні ракурси та повороти фігури ведуть глядача до пошуків все нових і нових точок зору, в яких розкриваються нові виразні відтінки в русі фігури. В цій особливості базується глибока своєрідність лісіппівського розуміння можливостей мови скульптури. В Апоксіомені кожна точка зору суттєво важлива для сприйняття образу й уносить в це сприйняття дещо принципово нове. Так враження стрімкої енергії фігури при погляді на неї спереду при обході статуї поступово змінюється відчуттям утоми. І лише порівнюючи ці різні враження з різних точок зору, глядач отримує закінчене враження про складний та суперечливий характер образу Апоксіомену. Цей метод обходу скульптури, розвинутий Лісіппом, збагатив художню мову скульптури.

Особливо велике значення мала творчість Лісіппа для подальшої еволюції грецького портрету. Найбільш яскраво своєрідність та сила портретної майстерності Лісіппа втілювалася в його портретах Олександра Македонського. Правда, Лісіпп не намагався відтворити з усією точністю зовнішні характерні риси Олександра. Він розробляв принцип узагальненої психологічної виразності.

Разом із цим у мистецтві IV ст. до н.е. існував і другий напрям, який намагався передати зовнішню схожість, тобто своєрідність фізичного вигляду людини.

У період пізньої класики розвивалися й прикладні мистецтва. Форми ваз усе більше ускладнюються, часто створюються фігурні вазы у вигляді голови людини або тварини.

Широкого розповсюдження набула художня робота в металі. Особливий інтерес викликають блюда й посудини зі срібла, прикрашені рельєфними зображеннями.

#### **6.4. Епоха еллінізму – новий етап розвитку художньої культури античної Греції**

У кінці IV ст. до н.е. рабовласницькі держави східного Середземномор'я та Близького Сходу вступили в новий період свого історичного й культурного розвитку, який дістав назву «еллінізм».

Власне елліністичним мистецтвом називають мистецтво материкової Греції та прилеглих до неї островів Егейського архіпелагу, Малої Азії, Родосу, Сирії й Єгипту, тобто тих областей і держав елліністичного світу, в мистецтві яких грецькі традиції здобули переважне значення.

Елліністична архітектура переживала бурхливий підйом у кінці IV і в III ст.ст. до н.е. Історичні умови епохи визначили основні задачі, які постали перед елліністичними зодчими. Від них потребували не лише розроблення нових принципів містобудування для забезпечення нормальної діяльності великих торгових міст, але й застосування всіх образних засобів архітектури для ствердження ідеї величчя елліністичного монарха.

Для елліністичного містобудування характерним є виділення адміністративного та торгового центрів міста. Храм, який у класичну епоху був головною міською спорудою, тепер став тільки частиною загального центрального ансамблю, що включав також адміністративні споруди, базиліку, бібліотеку, гімназії. Був установлений новий принцип архітектурного вирішення головної площі – агори, яка оточувалася критими портиками, що надавали їй замкнутого характеру. Широко вводилися в архітектурні ансамблі твори монументальної скульптури – колосальні статуї та багатофігурні групи. Як основні парадні магістралі зазвичай виділялися дві вулиці, які перетиналися в центрі міста. Вони були значно ширшими за інші й архітектурно більше оформлені.

В елліністичну епоху були розроблені принципи паркової архітектури. Для елліністичного зодчества показовим є не тільки збільшення розмірів громадських споруд, але й суттєві зміни самого характеру архітектурних рішень. Наприклад, у будівництві храмів поряд із периптером широкого розповсюдження набув диптер. Замість доричного частіше використовували іонійський ордер. Важливу роль стала відігравати стіна. У зв'язку із цим елементи ордеру почали втрачати своє конструктивне значення і використовувалися як елементи архітектонічного членування стіни, площина якої розбивалася нішами, вікнами та пілястрами.

Як і в класичну епоху, скульптура в епоху еллінізму зберігала пріоритетне значення серед інших видів образотворчого мистецтва. Серед окремих жанрів скульптури найбільшого розвитку дістала монументальна пластика. Крім колосальних статуй, для монументальної скульптури еллінізму характерні багатофігурні групи та великі рельєфні композиції.

Друге місце серед скульптурних жанрів займав портрет. Елліністичні портрети більше індивідуалізовані та передають не тільки риси зовнішнього вигляду, але й різні відтінки душевного переживання моделі.

Елліністичні майстри значно збагатили арсенал художніх засобів скульптури. Вони відкрили нові можливості для передавання натури, знайшли прийоми для показу різних емоцій, для передачі руху, розробили нові композиційні принципи в побудові багатофігурних груп і рельєфів, продовжили пошуки тривимірності скульптури та побудови скульптурного пам'ятника з урахуванням множинності точок зору.

В елліністичному живописі з'являються спроби перспективної побудови предметів і простору, збагачується й ускладнюється кольорове вирішення.

Найбільшою спорудою елліністичних Афін був храм Зевса Олімпійського (так званий Олімпейон). Будівництво храму затяглося на декілька сотень років. Олімпейон, який належав до найбільш великих храмів античного світу, являв собою диптер розміром 41 × 108 м; 20 колон розташовувалося на його поздовжніх сторонах, 8 колон по фасадах. Уперше корінфський ордер, що до цього використовувався тільки у внутрішніх приміщеннях, був застосований у зовнішній колонаді.

Інша відома афінська споруда елліністичного часу – башта вітрів, споруджена в середині I ст. до н. е., являє собою невелику восьмигранну башту висотою 12 м, поставлену на триступінчасту основу. Ззовні на башті були розміщені сонячний годинник, усередині – механізм для водяного годинника – клепсидри. Башта прикрашена рельєфним фризом з алегоричним зображенням вітрів, розпластані по стіні рельєфні фігури порушують тектонічну логіку архітектурних форм, тому що вони перетинають лінію архітраву (рис. 6.4.1).

Уявлення про елліністичну архітектуру житлового будинку дають будови з острова Делос. Делоські житлові будинки належали до перистильних споруд; ядром будинку був перистиль – оточене колонадою внутрішнє подвір'я, навколо якого розташовувалися приміщення, які



Рисунок 6.4.1 – Башта вітрів. I ст. до н. е.

освітлювалися через двері, що виходили в перистиль. Розташування цих приміщень мало вільний характер. Посередині перистиллю розміщувався басейн із цистерною, куди стікала дощова вода. Перистильні будинки Делоса були двоповерховими, згідно із цим колонади перистиллю були двоярусними. Будинки будували з каміння і тинькували ззовні та всередині, підлога була земляна або викладалася з кам'яних плит, у багатих будинках підлоги окремих приміщень прикрашалися мозаїкою. Стіни внутрішніх приміщень декорувалися ліпниною й кольоровим тиньком, за допомогою якого імітували кладку з кольорового мармуру. В багатих будинках застосовували справжній мармур, з нього виконували колони перистиллю та підлогу.

Елліністичний Єгипет, де царювала династія Птолемеїв, виявилася найбільш міцною порівняно з іншими елліністичними державами. Найвищий розквіт елліністичного Єгипту припадає на III ст. до н. е., коли Александрія стала столицею всього елліністичного світу. Александрія, заснована А. Македонським у 332 – 331 рр. до н. е., була побудована за єдиним планом родоським архітектором Дейнократом. Найбільш ушлявленою спорудою Александрії був Фаросський маяк, який уважався одним із семи чудес світу і який простояв півтори тисячі років. Він складений із трьох башт, що поставлені одна на одну та поступово зменшуються. Його висота становила 130 – 140 м.

Група важливих художніх центрів елліністичної епохи знаходилася і в Малій Азії, де виділялися Пергамське царство та узбережні грецькі міста – Єфес, Мілет, Магнесія. Типовим прикладом містобудування може бути планування Прієни – невеликого міста поблизу Мілета. Місто розташовувалося на крутому схилі гори, на окремій скелі, високо над містом, розміщувався акрополь. Місто було розбите на ряд ділянок, які перетиналися під прямим кутом 8 поздовжніми і 16 поперечними вулицями. Середня ширина вулиці становила 4,4 м, а головної – 7,5 м. Характерним твором елліністичної архітектури була прієнська агора. Велика прямокутна площа (76 на 46 м) була з трьох боків оточена доричними портиками. Із четвертої сторони агора замикалася двонефною священною стоею. Зовнішня колонада стої була дорична, а внутрішня – іонійська.

Найбільш повне уявлення про ансамбль монументальних споруд столичного центру дають будови Пергаму. Пергамський акрополь – блискучий приклад використання природних умов для створення комплексу монументальних архітектурних споруд. Естетична виразність



ансамблю пергамського акрополю будувалася на зміні архітектурних вражень.

Одним із кращих творів ранньої елліністичної пластики є відома статуя Ніки Самофракійської. Скульптура дійшла до нас дуже пошкодженою – без голови та рук. Загальний рух фігури має складний гвинтоподібний характер. Скульптура володіє великою глибиною, яка досягається за рахунок відкинутих назад крил і спрямованістю фігури вперед. Статуя Ніки не лише потребувала обходу з різних боків, але і знаходилася в нерозривному зв'язку з оточуючим ландшафтом. Більш важливе місце в історії античного мистецтва займає статуя Афродити Мілосської (рис. 6.4.2). Як свідчить



Рисунок 6.4.2 –  
Статуя «Афродита  
Мілосська».  
Агесандр.  
II ст. до н. е.

напис, автором цього твору був скульптор Олександр. Статуя дійшла до нас без обох рук, і поки що не знайдені її переконливі реконструкції. Існує ціла низка проектів цієї статуї. Очевидці стверджують, що статуя була знайдена цілою, з обома руками, й однією рукою вона підтримувала одяг, а іншою тримала яблуко, яке їй дав Парис. Афродита зображена напівоголеною – ноги її закриті драпіровкою, що надає нижній частині фігури масивності та створює характер особливої монументальності.

Пергамським майстрам належать видатні пам'ятники монументальної пластики. Найбільшим майстром у другій половині III ст. до н. е. був скульптор Епігон. Його твором є скульптурна група, яка зображує галла, що вбиває свою дружину і себе мечем, щоб не потрапити в полон до переможців. Група розрахована на обхід із різних боків. За композицією вона поєднує різні за образними характеристиками та контрастні за рухом фігури.

Висоти свого розквіту монументальна скульптура Пергаму досягає у вівтарі Зевса. Цей вівтар є головним пам'ятником пергамського акрополя. На широкому, майже квадратному стилобаті височів високий цоколь; з одного боку цоколь був прорізаний сходами, які вели до верхнього майданчика. В центрі майданчика знаходився вівтар, оточений із трьох боків портиком іонійського ордеру. Портик був прикрашений статуями. Вздовж цоколя тягнувся грандіозний фриз, що зображував битву богів з гігантами. Згідно з міфом гіганти – сини богині землі – постали проти богів

Олімпу, але були переможені. Довжина фризy – 130 м, висота – 2,3 м. Він виконаний у горельєфі. Імена майстрів фризy збереглися на цоколі будівлі. Композиційна побудова фризy відрізняється виключною складністю, випуклі фігури зображені не тільки в профіль, але і в складних поворотах, навіть у фас і зі спини.

Острів Родос, розташований у південно-східній частині Егейського моря, опинився на перетині важливих морських шляхів, що сприяло накопиченню багатств Родоською державою. Це дало змогу прикрасити Родос численними пам'ятниками архітектури та скульптури. На жаль, пам'ятники ці не збереглися. На Родосі було близько 100 колосальних статуй і серед них відомий Колос Родоський – бронзова статуя бога сонця Геліуса висотою 30 м. Ця статуя, яка була однією із семи чудес світу, була зруйнована в 20-х роках II ст. до н. е. землетрусом.

Поряд із колосальними статуями для родоської скульптури характерні багатофігурні групи.

Уславленим твором родоської школи була група «Лаокоон» (рис. 6.4.3), виконана майстрами Агесандром, Полідором і Афінодором.

Вона дійшла до нас в оригіналі. Сюжет цього твору взятий із міфів про Троянську війну. В елліністичну епоху були створені чудові пам'ятники живопису. Використовувалися і розпис, і декоративні мозаїки. Елліністичні скульптура та живопис стали одним із головних складових у створенні давньоримського мистецтва, а потім – у формуванні середньовічного мистецтва у Візантії та країнах Близького Сходу.

Архітектура Греції періоду класики вирізнялася простотою й логічністю конструкцій, єдністю архітектурних форм і скульптурних елементів. Створюючи архітектурний ансамбль, греки досягли повної гармонії між будівлями та природою. Греки також створювали архітектурні ансамблі в гармонії зі скульптурою, не порушуючи при цьому архітектурного



Рисунок 6.4.3 – Скульптурна група «Лаокоон». Агесандр, Полідор, Афінодор. I ст. до н. е.

цілого. В архітектурі застосовували скульптуру і круглу, наприклад, каріатіди, й різні види рельєфів: горельєфи та барельєфи. Скульптурні групи розміщувалися на фронтонах, метопах, фризах.

Мистецтво Греції було яскравим і багатокольоровим. Фронтони та фризи храмів були пофарбовані золотом, пурпурними й синіми кольорами. Фарбували також і скульптуру. Навіть бронзова скульптура мала різнокольорову інкрустацію з дорогоцінного каміння та металу.

Грецький живопис майже не зберігся, але з літературних джерел відомо про його велику красу. Він мав монументальний характер і виступав у нерозривному зв'язкові з архітектурою та створювався для визначеного місця в архітектурному ансамблі.

### ***Питання для самоконтролю***

- 1. Назвіть основні ознаки мистецтва класичного періоду.*
- 2. Який характер архітектури класики?*
- 3. Назвіть особливості скульптури ранньої класики.*
- 4. Які ознаки архітектурної композиції Афінського акрополя?*
- 5. Які особливості скульптур Поліклета?*
- 6. Які особливості мистецтва еллінізму?*
- 7. Назвіть особливості елліністичної скульптури.*

## 7. СЛОВНИК АРХІТЕКТУРНИХ ТЕРМІНІВ

**Абак** (від грец. – дошка) – прямокутна в плані плита, яка створює верхню частину капітелі колони і безпосередньо сприймає навантаження від балкового перекриття.

**Агора** – громадська площа, місце зборів усіх громадян античного грецького міста.

**Адорант** – статуя людини, яка молиться зі складеними на грудях руками, сидячої або стоячої.

**Аканф** – декоративна рослина, широко розповсюджена в країнах Середземномор'я; його листя стало взірцем для орнаментів капітелей коринфських колон.

**Акварель** (франц. *aquarelle* от італ. *acquerello*, від лат. *aqua* – вода) – фарби, що розводяться водою, живопис цими фарбами. Основні якості акварелі – прозорість фарб, чистота кольору.

**Акведук** – споруда у вигляді кам'яного або бетонного аркового моста, що слугує для переведення водопровідних труб через глибокі ущелини та долини рік.

**Акрополь** (грец. – верхнє місто) – фортеця в давньогрецьких містах, звичайно розміщена на підвищенні. Ця частина міста була політичним і релігійним центром міста.

**Акротерій** – скульптура або скульптурно виконані орнаментальні мотиви над кутами та в центрі фронтонів.

**Амфора** – ваза із широким тулубом, двома вертикальними ручками та вузьким горлом.

**Антаблемент** – верхня частина будівлі, яка лежить на колонах і складається з архітрава, фриза та карниза.

**Анти** – виступи поздовжніх стін біля входу в будівлю.

**Анфілада** (від франц. – ряд предметів, що розташовуються по прямій лінії) – ряд кімнат, що сполучаються одна з одною дверима, які розташовані на одній осі.

**Арка** (лат. – дуга) – дугоподібне перекриття отворів в стіні або прогоні між двома опорами (стовпами, колонами).

**Архітрав** – нижня частина антаблементу, яка лежить на капітелях.

**База колони** – основа, підніжжя колони, пілястри, пілона.

**Батальний жанр** (від франц. *bataille* – битва) – жанр в образотворчому мистецтві, присвячений війні та воєнному життю. В батальному жанрі головне місце посідають сцени битв та воєнних походів.

**Волюта** – орнаментальна прикраса у вигляді завитка або спіралі; характерна частина капітелі іонійського ордеру.

**Гіпостиль** – великий багатоколонний зал. Відмітною рисою такого залу є масивні, тісно поставлені колони.

**Гліптика** – різьблення по дорогоцінному або напівдорогоцінному камінню.

**Гносеологія** – або теорія пізнання, розділ філософських знань, у яких досліджується можливість пізнання людиною світу й самої себе.

**Гравюра** (від франц. *gravure*) – 1) друкарський відбиток на папері; 2) вид мистецтва графіки, який уключає різноманітні засоби ручної обробки пластин (досок), на які нанесені малюнки для подальшого друку.

**Графіка** (грецьк. *graphike*) – вид образотворчого мистецтва, який уключає малюнок і друковані художні твори (різноманітні види гравюри), в основі яких лежить мистецтво малюнка. Вид мистецтва, оснований на однотонному малюнку з використанням як основних образотворчих засобів контурної лінії, крапки, штриху та плями.

**Гробниця** – архітектурна споруда, в якій покоїться прах померлого.

**Дромос** – критий коридор, який вів до погребальної камери в гробниці.

**Ентазис** – поступове потовщення стовбура колони від капітелі до основи, найбільш помітне в середній частині.

**Ехін** – середня частина доричної капітелі, кругла в плані з криволінійним профілем.

**Жанр** (франц. *genre* – вид) – внутрішні підрозділи, що склалися історично в більшості видів мистецтв. В образотворчому мистецтві основні жанри визначають за предметом зображення (пейзаж, портрет, побутовий, анімалістичний жанр і т. ін.).

**Жанр мистецтва** – історично складений тип художнього твору, який об'єднує достатньо велику групу творів того чи іншого виду мистецтва на основі стійких загальних рис.

**Живопис** – вид образотворчого мистецтва, твори якого створюють за допомогою фарб і використовують колір, малюнок, світлотінь,

виразність мазків, фактури та композиції. Твори живопису можуть не тільки переконливо втілювати явища реального світу, відтворювати широку картину життя людей, але намагатися розкрити сутність історичних процесів, внутрішній світ людини, а також розкрити абстрактні ідеї.

**Зиккурат** (від аккад. – вершина) – храмова башта, ступінчаста піраміда з культовою спорудою на верхньому майданчику.

**Ілюстрація** (від лат. *illustratio* – освітлення, наочне зображення) – зображення, що супроводжує, доповнює та наочно роз'яснює текст (малюнки, гравюри, репродукції, т. ін.). До ілюстрації слід відносити твори, передбачені для сприйняття в поєднанні з текстом.

**Інкустація** – прикраси зі шматочків різного матеріалу, врізані в поверхню будь-якого виробу.

**Канелюри** – вертикальні жолобки на колоні або пілястрі.

**Капітель** – верхня частина колони, на яку спирається горизонтальне перекриття.

**Каріатида** – жіноча статуя, яка підтримує перекриття будівлі, подібно колоні.

**Карниз** – верхня виступаюча частина антаблементу, яка захищає стіни від стікаючої води.

**Колона** – архітектурно оброблена вертикальна підпора, зазвичай кругла в поперечному розрізі, елемент архітектурної композиції будівлі або споруди. В колоні розрізняють нижню частину – базу, стовбур – фуст, вінчаючу частину – капітель.

**Колонада** – ряд або ряди колон, які несуть горизонтальне перекриття та становлять архітектурне ціле в споруді.

**Копія** (от лат. *copia* – множина) – художній твір, що повторює інший твір, який виконує сам автор або інший художник. Копія (якщо не виконується як підробка) може відрізнитися від оригіналу за технікою і розмірами, але повинна точно відтворити манеру та композицію оригіналу.

**Ксилографія** — гравюра на дереві з нанесенням на неї фарби при подальшому її друкуванні на папері.

**Купол** – склепіння у вигляді напівсфери або сегмента кулі.

**Лінографюра** – монохромна гравюра на лінолеумі або на схожих на нього полімерних матеріалах.



**Літографія** – зображення, в якому фарба під тиском переноситься з пласкої друкарської форми на папір. В основі лежить фізико-хімічний принцип отримання відбитка з гладенької поверхні (камінь), завдяки спеціальній обробці набуває властивості на окремих ділянках приймати спеціальну літографську фарбу.

**Лопатка** – вертикальний прямокутний виступ.

**Мастаба** – гробниця у вигляді довгастої камери зі стінами, нахиленими всередину. В підземній поховальній камері встановлювали статуї, стіни прикрашали рельєфами, розписами.

**Мегарон** (з грец. букв. – великий зал) – один із типів найдавнішого грецького житла (III – II тис. до н. е.), прямокутний зал із вогнищем і вхідним портиком. Такий зал інколи поділявся поздовжніми рядами стовпів.

**Метопи** – прямокутні плити, зазвичай прикрашені рельєфними зображеннями; в поєднанні з тригліфами утворюють фриз доричного ордеру.

– одна з форм суспільної свідомості; вид людської діяльності, що відображає дійсність у конкретно чуттєвих образах відповідно до певних естетичних ідеалів.

**Монументальне мистецтво** – включає твори, що створюються для архітектурного або природного середовища, у взаємодії з яким вони здобувають ідейно-образну завершеність. До монументального мистецтва відносять пам'ятники і монументи, скульптуру, живописні й мозаїчні оздоблення будівель, вітражі та ін. Твори монументального мистецтва характеризуються величністю і значимістю ідейного змісту, мають узагальнені форми.

**Наос** – центральна частина давньогрецького храму, святилище, де стояло зображення божества.

**Натюрморт** (франц. *nature morte*) – жанр образотворчого мистецтва, який присвячений відображенню речей, що оточують людину, розміщених в реальному побутовому середовищі та композиційно організованих у загальну групу. Зображення речей у натюрморті має самостійне художнє значення, іноді слугує вираженням символічного змісту, рішенням декоративних завдань.

**Неф** – витягнуте в плані приміщення у вигляді галереї, відокремлене від інших приміщень рядом арок або колон.

**Обеліск** – меморіальна споруда у вигляді кам'яного гранчастого стовпа (частіше прямокутного в плані), який звужується догори, з пірамідально загостреною верхівкою.

**Ордер** (лат. – порядок) – строго витриманий порядок взаємного розміщення архітектурних художньо вирішених форм – несучих (колона) і несених (архітрав, фриз, карниз).

**Орхестра** – в давньогрецькому театрі круглий майданчик, на якому виступав хор.

**Офорт** (від франц. *eau forte* – азотна кислота) – вид гравюри на металі, в якому заглиблені елементи друкувальної форми створюють шляхом травлення металу кислотами.

**Палестра** – гімнастична школа для підлітків і юнаків у Давній Греції.

**Палітра** (від франц. *palette*) – тонка дерев'яна дощечка або металева, фарфорова, фаянсова пластинка, на якій художник змішує фарби.

**Пастель** (франц. *pastel* от італ. *pastello* – тісто) – 1) живопис сухими, м'якими кольоровими олівцями без оправи; 2) твір, виконаний у цій техніці. Художній ефект пастелі будується на силі, чистоті та м'якості фарб.

**Пейзаж** (франц. *paysage* від *pays* – країна, місцевість) – жанр образотворчого мистецтва, в якому основним предметом зображення є дика або деякою мірою перетворена людиною природа. В пейзажі відтворюються реальні або уявлені види місцевості, архітектурних будівель, міст, морських краєвидів. Часто пейзаж слугує фоном у живописних, графічних, творах інших жанрів.

**Периптер** – античний храм, який з усіх боків оточений колонадою.

**Перистиль** (від грец. *Peri* – навколо і *stylos* – стовп, колона) – перистильний двір – прямокутний двір, площа, обмежена з боків критою колонадою.

**Перспектива** (франц. *perspective*, від латин. *perspicio* – ясно бачу) – система зображення об'ємних тіл на площині, що передають належну їм просторову структуру та положення в просторі, в тому числі віддаленість

від спостерігача. Перспектива в образотворчому мистецтві виступає як ознака намагання художника відтворити образ реального видимого світу.

**Пілон** (від грец. – ворота, вхід) – баштоподібні споруди у вигляді зрізаних пірамід, які споруджувалися з боків входу до давньоєгипетських храмів.

**Пінакотека** – приміщення, в якому зберігали твори живопису; в подальшому цим словом стали називати картинні галереї.

**Портал** – архітектурно оброблений вхід у будинок, споруду.

**Портик** – виступаюча перед фасадом будівлі відкрита галерея, яку утворюють колони, що несуть перекриття.

**Портик** – невелика колонада перед входом до будинку, завершена фронтоном або аттиком, інколи прикрашена скульптурою чи орнаментом.

**Портрет** (франц. *portrait* – зображувати) – зображення людини або групи людей, що існують або існували в дійсності.

**Прогін** – у будівельних конструкціях відстань між підпорами.

**Пропілеї** (від грец. – парадний вхід) – у давньогрецькій архітектурі монументальні ворота, оформлені симетрично розміщеними портиками з пілонами-колонами.

**Рисунок** – будь-яке зображення, виконане від руки за допомогою графічних засобів – контурної лінії, штриха.

**Розетка** – декоративна деталь, орнамент у вигляді стилізованої розкритої квітки.

**Саркофаг** – невелика гробниця з каменів, дерева, часто прикрашена розписами, декоративними рельєфними зображеннями, орнаментами.

**Синтез мистецтв** (в образотворчому мистецтві) – органічне поєднання різних видів мистецтв у художнє ціле, яке естетично організує матеріальне і духовне середовище людського буття. В історії мистецтва відомі різноманітні форми синтезу. Поєднання архітектури й монументального мистецтва створює архітектурно-художній синтез, у якому живопис та скульптура, виконуючи власні завдання, розширюють та підсилюють архітектурний образ.

**Сцена** – в давньогрецькому театрі споруда біля краю оркестри навпроти місць для глядачів. Спочатку це був намет, де перевдягались актори, в подальшому набула значення декорацій, архітектурного тла.

**Склепіння** – одна з найдавніших архітектурних просторових конструкцій, яка має форму випуклої криволінійної поверхні, що працює на стиск і розпір, котрі сприймаються стінами.

**Стела** – вертикально стояча кам'яна плита з написом або рельєфним зображенням.

**Стилобат** – верхня сходинка цоколю храму (стереобату), на якому стоїть колонада.

**Тектоніка** – надає уявлення про характер роботи конструкції та матеріалу, які певним чином відображені в конкретній формі.

**Темпера** (від італ. *tempera* – змішувати фарби) – живопис фарбами, сполучною речовиною в яких є емульсії з яєчного жовтка та води, а також із розведеного на воді рослинного або тваринного клею, змішаного з маслом.

**Тригліф** – прямокутне з трьома вертикальними жолобками каміння, яке по черзі з метопами утворює фриз доричного ордеру.

**Фактура** в образотворчому мистецтві (від лат. *factura* – обробка) – характер поверхні художнього твору, її обробки. В живописі – характер фарбового шару.

**Фриз** – 1) декоративна композиція у вигляді горизонтальної смуги; 2) середня частина антаблемента, розташована між архітравом і карнизом.

**Фронтон** – трикутне поле під двосхилим дахом, часто фронтон слугував місцем для розташування скульптурних композицій.

**Цела** (лат.) чи **наос** (грец.) – головне приміщення, святилище в античних храмах зі скульптурним зображенням божества.

**Циклопічні споруди** – будівлі з великих кам'яних брил, складених без розчину за рахунок притісування цих брил-блоків.

## 8. СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Всеобщая история искусств. Т. 1. Искусство древнего мира / под общ. ред. А. А. Чегодаева. – М.: Искусство, 1956. – 467 с.: ил.
2. Виппер Б. Р. Введение в историческое искусствознание / Б. Р. Виппер – М., 1997. – 150 с.
3. Всеобщая история архитектуры. Т. 1. Архитектура Древнего мира. – М.: Стройиздат, 1970. – 514 с.
4. Всеобщая история архитектуры. Т. 1. Архитектура античного мира. – М.: Стройиздат, 1973. – 730 с.
5. История искусства зарубежных стран: первобытное общество, Древний Восток, Античность. Т. 1 / под ред. М. В. Доброклонского, А. П. Чубовой. – 4-е изд. – М., 1980, Л., 2006. – 384 с.: ил.
6. Ривкин Б. И. Античное искусство / Б. И. Ривкин; под общ. ред. Н. А. Сидоровой. – М., 1972. – 356 с. (Серия «Малая история искусств»).

Навчальне видання

Трегубов Костянтин Юрійович  
Макуха Олена Володимирівна

Історія мистецтв  
(частина I)

Редактор Н.В. Жигилій  
Коректор О.Г. Бриль  
Комп'ютерна верстка О.О. Фролкова

Друк RISO  
Обл.-вид. арк. 12.2

Поліграфічний центр  
Полтавського національного технічного університету  
імені Юрія Кондратюка  
36601, Полтава, просп. Першотравневий, 24  
Свідоцтво про внесення суб'єкта видавничої справи  
до державного реєстру видавців, виготівників  
і розповсюджувачів видавничої продукції

Віддруковано з оригінал-макета ПЦ ПолтНТУ