

Ю.О. Москвічова



ІСТОРІЯ МИСТЕЦТВА

ПЕРВІСНОЇ ДОБИ
І ДАВНЬОГО СВІТУ

НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНИЙ ПОСІБНИК



ДЛЯ СТУДЕНТІВ ЗАКЛАДІВ
ВИЩОЇ ОСВІТИ



УДК 7.03(075.8)

DOI: [https://doi.org/10.31652/7.03\(075.8\)-2026-1-135](https://doi.org/10.31652/7.03(075.8)-2026-1-135)

M82

Рецензенти:

Щолокова О.П. – доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри інструментального виконавства, оркестрового диригування та педагогіки мистецтва Українського державного університету імені Михайла Драгоманова (м. Київ)

Мозгальова Н.Г. – доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри музичного та перформативного мистецтва Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського (м. Вінниця)

Затверджено та рекомендовано до друку рішенням Вченої ради факультету мистецтв і художньо-освітніх технологій Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського

Протокол № 9 від 30.04.2026 р.

МОСКВІЧОВА Ю.О. ІСТОРІЯ МИСТЕЦТВА ПЕРВІСНОЇ ДОБИ І ДАВНЬОГО СВІТУ : навчально-методичний посібник для здобувачів ступеня вищої освіти бакалавра спеціальностей А4.13 Середня освіта (Мистецтво. Музичне мистецтво), В6.03 Хореографічне мистецтво. Вінниця, 2026. 135 с.

Навчально-методичний посібник ІСТОРІЯ МИСТЕЦТВА ПЕРВІСНОЇ ДОБИ І ДАВНЬОГО СВІТУ містить широкий комплекс матеріалів з навчального курсу «Історія мистецтв» для здобувачів спеціальностей *А4.13 Середня освіта (Мистецтво. Музичне мистецтво)*, *В6.03 Хореографічне мистецтво* закладів вищої освіти України, охоплює детальний виклад лекційно-теоретичного масиву; використану та рекомендовану наукову та навчально-методичну літературу; контрольні запитання для самоперевірки здобувачів із кожної теми; широкий ілюстративний матеріал, який унаочнює як теоретичний, так і фактологічний матеріал; інформативний глосарій; теми для індивідуальних навчально-дослідних завдань. У посібнику розкрито зміст наступних тем: мистецтво як феномен культури, специфіка видів і жанрів мистецтва, мистецтво первісного періоду, особливості мистецтва Давньої Передньої Азії (Месопотамія), мистецтво Давнього Єгипту, Античне мистецтво (Давня Греція і Давній Рим). Розкрито найважливіші здобутки в літературі, архітектурі, образотворчому мистецтві, освіті, театрі тощо. Основна увага зосереджена на знакових історичних постатях та видатних діячах мистецтва різних країн світу, світоглядних уявленнях та стильових характеристиках кожної конкретної епохи.

З М І С Т

ПЕРЕДМОВА	4
РОЗДІЛ 1. ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА МИСТЕЦТВА. МИСТЕЦТВО ПЕРВІСНОГО ЧАСУ	5
Тема 1. Мистецтво як феномен культури. Специфіка основних видів і жанрів мистецтва	5
Тема 2. Мистецтво первісного суспільства доби палеоліту, мезоліту, неоліту і бронзи	17
РОЗДІЛ 2. МИСТЕЦТВО ДАВНЬОЇ ПЕРЕДНЬОЇ АЗІЇ ТА ДАВНЬОГО ЄГИПТУ	34
Тема 3. Особливості мистецтва Месопотамії. Шумер, Аккад, Вавилон, Ассирія	34
Тема 4. Специфіка мистецтва Давнього Єгипту	47
РОЗДІЛ 3. МИСТЕЦТВО АНТИЧНОСТІ	63
Теми 5. Егейське мистецтво. Особливості мистецтва Греції архаїчного періоду	63
Тема 6. Мистецтво Давньої Греції: класичний та еліністичний періоди	82
Тема 7. Мистецтво античного світу. Давній Рим	101
ГЛОСАРІЙ	123
ТЕМИ ІНДИВІДУАЛЬНИХ НАВЧАЛЬНО-ДОСЛІДНИХ ЗАВДАНЬ	133
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ І РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	134

ПЕРЕДМОВА

У сучасному світі перед вищою школою постає завдання підготовки фахівця, здатного не лише до професійної творчої самореалізації, а й до безперервного саморозвитку, креативного мислення та готовності відповідати на виклики сьогодення. Засвоєння світової мистецької спадщини є однією з важливих передумов осмислення актуальних завдань, що постають перед майбутніми фахівцями у сфері художньої культури. Такий підхід передбачає оволодіння знаннями, пов'язаними зі світоглядними засадами розвитку мистецтва, а також усвідомленням стильових особливостей художніх явищ різних історичних епох. Вивчення історії художніх ідей і творів мистецтва сприяє глибшому розумінню культурно-естетичних процесів, характерних для певних історичних періодів, культурних регіонів і країн.

Навчальна дисципліна «Історія мистецтв» формує у здобувачів цілісне уявлення про історичні форми мистецтва, його види та історико-типологічні особливості, розкриває світоглядні засади й стильові характеристики окремих епох, а також окреслює динаміку мистецьких процесів у їх історичному розвитку. У результаті опанування курсу здобувачі набувають здатності аналізувати мистецькі явища в контексті відповідного соціокультурного простору, виявляти ментальний зміст конкретних художніх творів і орієнтуватися в різноманітті мистецьких напрямів і шкіл у подальшій педагогічній і творчій діяльності.

Пропонований навчально-методичний посібник містить огляд основних мистецьких процесів від первісної доби до розпаду Римської імперії у V столітті. У ньому висвітлено етапи еволюції первісного мистецтва, мистецтва Месопотамії та Давнього Єгипту, античного світу. Розкрито ключові досягнення в архітектурі, образотворчому мистецтві, літературі, освіті, театрі та інших видах художньої діяльності. Особливу увагу зосереджено на знакових історичних постатях і видатних митцях різних країн, а також на світоглядних уявленнях і стильових характеристиках кожної конкретної епохи.

РОЗДІЛ 1

ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА МИСТЕЦТВА. МИСТЕЦТВО ДАВНЬОГО ЧАСУ

Тема 1. Мистецтво як феномен культури Специфіка основних видів і жанрів мистецтва

1. Сутність культури, її функції та структура.
2. Мистецтво як феномен культури.
3. Історія мистецтва як складова мистецтвознавства.
4. Специфіка основних видів і жанрів мистецтва. Художній образ. Поняття стилю.
5. Основні етапи еволюції мистецтва.

Існує багато підходів до осмислення феномена культури. Одні дослідники розглядають культуру як сукупність усього створеного людиною в процесі матеріальної й духовної діяльності, інші обмежують її сферу результатами духовного виробництва. Водночас частина вчених наголошує, що визначальним у культурі є не стільки результат, скільки спосіб людської діяльності.

Термін «культура» походить від латинських слів *colo, colere* (виросувати, доглядати, обробляти) та *culturare* (оброблений людською працею, доведений до досконалості). Спочатку ці поняття стосувалися землеробської праці, проте з часом набули ширшого змісту й почали вживатися щодо духовно-практичної діяльності людини. Уже в XVII ст. слово «культура» утверджується як самостійний термін для означення духовного світу людини, здатної активно взаємодіяти з природою та протистояти їй.

Більшість сучасних трактувань культури пов'язана з іменами видатних філософів, соціологів, істориків та етнографів. Так, англійський культуролог Едвард Тайлор визначав культуру як комплекс знань, вірувань, законів, звичаїв, а також умінь і навичок, набутих людиною як членом суспільства. Натомість німецький філософ Мартін Гайдеггер розглядав культуру як умову й спосіб реалізації вищих цінностей через культивування найвищих людських якостей. Отже, культуру доцільно розуміти як явище суто антропологічне, сутнісно пов'язане з феноменом людини.

Вивчення історії світової культури передбачає насамперед ознайомлення з архетипами культур, що дає змогу виявити духовні передумови як розквіту, так і занепаду окремих суспільств.

У сучасному розумінні культура постає як складний суспільний феномен, який відіграє визначальну роль у життєдіяльності людини. Праця, дозвілля, побут, спосіб життя, менталітет як окремої особистості, так і суспільства загалом тісно пов'язані з рівнем розвитку культури. Вона впливає на характер поведінки людини, стиль і форми спілкування, свідомість та систему ціннісних орієнтацій, значною мірою визначаючи життєві цілі та перспективи розвитку особистості.

Отже, культуру можна визначити як **спосіб організації та розвитку людської життєдіяльності, представлений результатами матеріальної й духовної праці, системою соціальних норм і настанов, духовними цінностями, а також сукупністю відносин людини з природою, з іншими людьми та зі світом власної особистості.**

В свою чергу культура поділяється на **матеріальну і духовну.**

Матеріальна культура – сукупність матеріальних цінностей. Це речі, що мають певну цінність у вигляді майна, предметів, товарів, пристроїв, споруд. Предмети матеріальної культури створюються для задоволення різноманітних потреб людини. Говорячи про матеріальну культуру того чи іншого народу, зазвичай мають на увазі такі конкретні предмети, як одяг, зброю, речі повсякденного вжитку, продукти харчування, прикраси, влаштування житла, архітектурні споруди.

Духовна культура на відміну від матеріальної не втілена у предметах. Сфера її буття – не речі, а ідеальна діяльність, пов'язана з інтелектом, емоціями, почуттями. Це – наука (філософія, зокрема), релігія (міфологія – у ранній період людської історії) і мистецтво.

Поєднання духовного і матеріального формує загальний простір культури як складної взаємозалежної системи елементів, що постійно переходять один в один. Так, духовна культура – ідеї, задуми художника може втілюватися в матеріальних речах – книгах або скульптурах, а читання книг або спостереження предметів мистецтва супроводжується зворотним переходом – від матеріальних речей до знань, емоцій, почуттів. Якість кожного з цих елементів, а також тісний зв'язок між ними визначають рівень морального, естетичного, інтелектуального, а в результаті – культурного розвитку будь-якого суспільства.

Функції культури. Складний і багатоплановий характер культури як суспільно-історичного явища зумовлює її поліфункціональність. Серед функцій, які виконує культура у суспільному житті, можна виділити кілька найбільш суттєвих.

1. **Пізнавальна функція** полягає в тому, що культура розкриває перед людиною досягнення людства в історичному пізнанні світу. Через культуру, яка об'єднує в органічну цілісність природничі, технічні й гуманітарні знання, людина пізнає світ і саму себе.

2. **Інформативна функція** культури полягає в тому, що культура передає знання і досвід попередніх поколінь. У культурі проявляється соціальна не генетична спадковість людства, його історична пам'ять. Приходячи в цей світ, людина застає усталену систему відносин, традицій, звичаїв. Все це не генетична пам'ять людства, яку не можна засвоїти від народження, а лише в ході набуття індивідом власного соціального досвіду.

3. **Світоглядна функція** культури проявляється у тому, що вона синтезує в цілісну і завершену форму всю сукупність чинників духовного світу особи – пізнавальних, емоційно-чуттєвих, оцінних, вольових. Світогляд забезпечує органічну цілісність елементів свідомості через сприйняття і розуміння світу не в координатах фізичного простору і часу, а в соціокультурному вимірі.

Світоглядне мислення, світоглядне уявлення в історичному плані черпають свій зміст у міфології, згодом у релігії, й нарешті у науковому пізнанні, тобто у тих формах суспільної свідомості, що складають зміст культури. Отже, культура і світогляд перебувають у діалектичній єдності.

4. Комунікативна функція культури полягає в тому, що вона не існує поза суспільством, а формується через спілкування. Культура завжди пов'язана з історією, і навіть не підозрюючи про це, сучасна культура відтворює «голоси» попередніх епох. Адже всі об'єкти, що оточують людину, сприймаються і як фізичні функції, і як знаки. Таким чином, усі феномени буття можуть бути зрозумілі і прочитані як «тексти», що несуть інформацію. Це дає можливість обмінюватися не тільки самими речами, а й інформацією про них, знанням, досвідом, тобто здійснювати соціокультурну комунікацію.

5. Нормативно-регулююча функція культури реалізується через систему цінностей і норм, які служать регуляторами суспільних відносин, культурно-духовними орієнтирами на певному етапі розвитку суспільства. Норми у формі моралі, права, звичаїв, традицій, обрядів, ритуалів служать засобами пристосування цінностей до вимог життя в певному історичному вимірі.

6. Інтегративна функція культури виражається в здатності об'єднувати людей незалежно від їх світоглядної й ідеологічної орієнтації, національної приналежності у певні соціальні спільноти, а народи – в світову цивілізацію. Історія засвідчує, що зближення культур, як правило, проходило на основі генетичної або функціональної спорідненості. Особливо велика потреба в інтеграційній функції культури відчувається в сучасних умовах, коли в одних регіонах зростає соціальна напруга, а в інших відбувається бурхливий процес інтеграції (Західна Європа). Сьогодні культурний прогрес спрямований, з одного боку, на інтеграцію народів, соціальних і культурних систем, з іншого – на здобуття національного суверенітету і збереження культурної самобутності.

7. Виховна функція виражається в тому, що культура не лише пристосовує людину до природного та соціального середовища, сприяє її соціалізації, але й виступає ще й фактором саморозвитку людства. Засвоївши попередній досвід, людство не припиняє саморозвитку, а репродукує культуру, ставить перед собою нові життєві цілі для задоволення матеріальних і духовних потреб.

МИСТЕЦТВО ЯК ФЕНОМЕН КУЛЬТУРИ. Яке ж місце в культурі займає мистецтво? Мистецтво виступає як один з елементів духовної культури. З точки зору науки **мистецтво (художня культура) – це форма духовного відображення світу через створення художнього образу.**

Кожна історична епоха вибудовує свою систему класифікації видів мистецтва.

Грецький філософ Аристотель стверджував, що у всіх видів мистецтв є спільна основа – це мімесіс (наслідування дійсності). Різниця між ними у тому, з якої причини і якими засобами це наслідування відбувається. В епоху Відродження різницю між мистецтвами вбачали у тому, який матеріал використовується, відповідно, який орган чуття активізується при сприйнятті твору мистецтва. Подібний підхід втримався досить довго. Лише у німецькій

класичній естетиці виникли нові ідеї. Зокрема, Едуард Регель стверджував, що види мистецтв розвиваються як система, що народжується «духовним кліматом епохи». Система міняється, в ній виділяється той вид мистецтва, який найбільше відповідає історичній своєрідності епохи.

Предметом вивчення навчальної дисципліни «Історія мистецтв» є теорія та історія мистецтва. Їх комплексне дослідження здійснює наука **мистецтвознавство**. Як самостійна університетська дисципліна мистецтвознавство сформувалося у другій половині XIX ст. Відокремившись від історичної науки, воно посіло вагоме місце серед гуманітарних галузей знання. За півтора століття свого розвитку мистецтвознавство сформувало потужну наукову традицію, представлену іменами видатних учених, фундаментальними теоретичними працями та ґрунтовними дослідженнями всіх етапів художнього розвитку людства. У межах цієї науки виробилися провідні наукові школи й методи аналізу та інтерпретації творів мистецтва. Досліджуючи окремі епохи, художні стилі або творчість митців, сучасні мистецтвознавці прагнуть до синтезу широкого культурологічного контексту, простежуючи взаємозв'язки мистецтва з філософією, релігією та іншими складниками світогляду певної історичної доби.

Структурно мистецтвознавство охоплює три основні розділи: історію мистецтва, теорію мистецтва та художню критику. Однією з перших фундаментальних праць у галузі історії мистецтва стала «Історія мистецтва давнини» німецького вченого Йоганна Йоахіма Вінкельмана (1717–1768), у якій було здійснено систематизацію знань про мистецтво античного світу.

Які ж факти і події в XIX ст. сприяли розвитку мистецтвознавчої науки? Виключно важливе значення, на думку багатьох вчених, для перших кроків історії мистецтва мали наступні факти.

Численні археологічні відкриття та наукові дослідження істотно розширили часові й просторові межі історії мистецтва. За доби Й.Й. Вінкельмана уявлення про художній розвиток людства були вкрай обмеженими: майже нічого не було відомо про мистецтво східних цивілізацій і Давнього Єгипту, а знання про грецьку античність ґрунтувалися переважно на римських копіях. Первісне мистецтво взагалі не входило до наукового обігу. Однак уже до середини XIX ст. ситуація докорінно змінилася.

Важливим поштовхом до розвитку історії мистецтва став єгипетський похід Наполеона 1798 р., який започаткував становлення єгиптології як наукової галузі. Вчені, що супроводжували французьку армію, здійснили масштабну роботу з дослідження пам'яток давньоєгипетської культури та заснували в Каїрі Єгипетський інститут. Підготовлені ними багатотомні видання, присвячені опису Єгипту, стали підґрунтям для подальших наукових студій.

Значно поглибилися й знання про античне мистецтво. Археологічні розкопки, проведені англійськими експедиціями на території Греції, вперше дали змогу безпосередньо ознайомитися з автентичними зразками грецького мистецтва. Водночас відкриття пам'яток первісного мистецтва відсунули хронологічні межі історії мистецтва до надзвичайно давніх часів, підтвердивши, що мистецька діяльність виникла разом із появою *Homo sapiens*.

Вагому роль у розвитку мистецтвознавства відіграло також створення та відкриття музеїв, завдяки чому шедеври мистецтва вперше стали доступними для широкого публічного огляду. З кінця XVIII – середини XIX ст. було засновано більшість провідних європейських музеїв, зокрема Лувр (1793), музей Прадо в Мадриді (1785; 1839), Національну галерею в Лондоні (1824; 1839), Стару Пінакотеку в Мюнхені (1836) та інші. Основу державних музейних зібрань становили королівські й приватні колекції, що з часом набули статусу національної культурної спадщини.

ВИДИ МИСТЕЦТВА – це реальні форми художньо-творчої діяльності, що різняться між собою способом втілення художнього змісту, специфікою творення художнього образу.

В сучасній науці немає єдиної загально визнаної класифікації навіть класичних видів мистецтв. Найпоширеніша класифікація поділяє види мистецтва на 3 групи:

- *просторові* (статичні) – образотворче мистецтво та архітектура;
- *часові* (динамічні) – література, музика;
- *просторово-часові* – балет, театр, кіно.

Поширеною є класифікація, що поділяє мистецтва **за засобами виразності**. Згідно з нею виокремлюють такі великі групи видів мистецтва:

1. *Звукове мистецтво* (музика, література) – творяться й сприймаються через звук.

2. *Просторово-пластичне мистецтво* – образотворче мистецтво (живопис, графіка, скульптура, каліграфія) та архітектура. Ці твори існують у просторі, не змінюючись і не розвиваючись у часі; мають предметний характер; сприймаються глядачем безпосередньо і візуально.

3. *Декоративно-ужиткове мистецтво* (вишивка, гончарство, килимарство, художнє скло, художній метал, ювелірне мистецтво та ін.) – покликане зробити гарним речове середовище людини, її побут.

4. *Синтетичне мистецтво* (кіно, театр, телебачення, радіо). Його види поєднують у собі (синтезують) одразу кілька різновидів мистецтва.

5. *Хореографічне мистецтво* (танок, пантоміма) – базується на послідовності кроків, рухів людського тіла для створення найкращого сценічного ефекту. До основних видів хореографічного мистецтва відносяться танці – народний, бальний, класичний, сучасний. На вашу думку, чи можна вважати хореографічне мистецтво синтетичним?

За формою чуттєвого сприймання розрізняють:

- *слухові* (музика, радіо);
- *зорові* (архітектура, скульптура, живопис, графіка, художня фотографія, дизайн, декоративно-прикладне мистецтво, каліграфія);
- *зорово-слухові* (театр, кіно, танець).

СПЕЦИФІКА ОСНОВНИХ ВИДІВ І ЖАНРІВ МИСТЕЦТВА

Основними видами **ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА** є: живопис, скульптура, графіка, архітектура, декоративно-прикладне мистецтво, також

виділяють **технічне мистецтво**. Вони мають свою специфіку, користуються різними матеріалами.

ЖИВОПИС – зображення на площині, виконане найчастіше фарбами. Поділяється на **станковий живопис** (має самостійне мистецьке значення, виконується на полотні, папері, дошці) та **монументальний** (пов'язаний із архітектурним середовищем, є елементом його оздоблення, виконується на стіні, стелі, підлозі, віконному склі).

Твори мистецтва розрізняються за жанрами. **Жанр** – це історично сформовані внутрішні підрозділи в більшості видів мистецтв, тобто **це різновид твору в межах одного виду мистецтва**.

В образотворчому мистецтві основні жанри визначаються за предметом зображення.

Станковий живопис поділяється на такі **жанри**, як **портрет, пейзаж** (його різновидом є мариністичний жанр – морський пейзаж), **натюрморт** (зображає застигли, нерухомі (morte) предмети – букети квітів, композиції овочів, фруктів, посуду, килимів, меблів тощо), **побутовий** (сюжети повсякденного життя), **батальний** (на тему військової історії), **аніمالістичний** (зображення тварин), **іконопис**.

До **монументального живопису** відносяться **фреска, мозаїка, вітраж**, що, в основному, створюються на історичну, релігійну або міфологічну тематику (жанри).

Виділяють різні ТЕХНІКИ ЖИВОПІСУ:

- **олійний живопис** – різновид художньої техніки з використанням фарб на органічній олії, яка здатна добре сохнути й утворювати тривалі плівки на поверхні. У Західній Європі олійний живопис отримав поширення на початку XV століття завдяки нідерландському художнику Яну ван Ейку;

- **темпера** – зображення, виконане фарбами, що готуються на основі сухих порошкових мінеральних пігментів і (або) їх синтетичних аналогів. Сполучною речовиною темперних фарб слугують емульсії (розведений водою жовток цілого курячого яйця, сік і рослин тощо). Темперні фарби – одні з найдавніших. До винайдення та поширення олійних фарб вони були основним матеріалом станкового живопису. Історія використання темперних фарб налічує понад 3 тисячі років. Так, знамениті розписи саркофагів давньоєгипетських фараонів виконані темперними фарбами. Темперні фарби були основними у станковому живописі візантійських майстрів;

- **пастель** – спресовані, стерті у порошок фарби, які найчастіше випускаються у вигляді м'яких кольорових олівців. Назву «пастель» мають як самі фарби, так і малюнки, створені в цій техніці;

- **енкавстика (енкаустика)** – техніка малювання, в якій сполучною речовиною для фарб є віск. Відома з часів античності та еллінізму;

- **акварель** – техніка живопису, що використовує спеціальні фарби, які при розчиненні у воді утворюють прозору суспензію тонкого пігменту, що дозволяє створювати ефект легкості і тонких колірних переходів. Спосіб малювання

акварельними фарбами виник у Китаї близько III ст. В Європі техніка стала використовуватися з XVI ст.

ГРАФІКА базується на рисунку, головними елементами якого є лінія, штрих і пляма, що наносяться на папір, картон олівцем, вуглиною або тушшю. Слово «графіка» має грецьке коріння і в перекладі означає «скребти», «писати».

За технікою виконання графіку поділяють на:

- рисунок твердими матеріалами (олівець, вугіль, крейда, пастель);
- малюнок рідкими матеріалами (чорнило, туш, акварель);
- друковану графіку (гравюра, літографія, офорт).

Із теоретичного та практичного досвіду минулого в образотворчому й прикладному мистецтві прийнято виділяти чотири елементи графіки: *лінію, штрих, пляму й крапку*. Відповідно *лінійна графіка* – основний графічний елемент – лінія; *штрихова графіка* – домінує штрих; *плямова графіка* – основним образотворчим елементом є чорні та білі плями; *крапкова графіка* – зображення будується з урахуванням крапок різного розміру, але однакової конфігурації. У найчистішому вигляді використання крапки можна побачити в офорті. Всі ці види можуть поєднуватись між собою, утворюючи відповідно *лінійно-плямову, лінійно-штрихову графіку* і т.д.

Друкована графіка є найбільш актуальним видом образотворчого мистецтва та найбільш доступним для широких мас населення. Відповідно до матеріалу друкарської поверхні та способів її розроблення розрізняють три основних види друкованої графіки:

- **випукла гравюра (ксилографія)** – з поверхні дошки видаляють усі місця, які на папері повинні бути білими, і, навпаки, залишаються недоторканими лінії й площини, що відповідають малюнку; *Ксилографія* – гравюра на деревині з нанесенням на неї фарби при подальшому її друкуванні на папері.

- **заглиблена гравюра (офорт)** – зображення наноситься на поверхню у формі заглиблених жолобків, прорізів. У ці заглиблення потрапляє фарба, яку під тиском друкарського верстата переносять на папір; *Офорт* – різновид гравюри на металі, котрий дозволяє отримувати відтиски з друкарських форм, які попередньо оброблені кислотами. Винайдена на зламі XV – XVI ст.

- **пласка гравюра на камені (літографія)** – 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* – зображення, в якому фарба під тиском переноситься з пласкої друкарської форми на папір.

СКУЛЬПТУРА – просторово-образотворче мистецтво, вона відтворює дійсність в об'ємно-просторових формах. Для скульптури основним засобом художньої виразності є співвідношення обсягових форм у реальному просторі. Визначна роль належить пропорційності, ритму й врахуванню освітленості.

Головні жанри скульптури – портрет, історичні, міфологічні, релігійні зображення, анімалістичний жанр.

За призначенням скульптура поділяється на *станкову, монументальну, декоративну та пластику малих форм*.

За формою виділяють *круглу та рельєфну* скульптуру.

Кругла скульптура має повні трьохвимірні об'єми. Її можна розглядати з усіх боків, оскільки вона оточена вільним простором. Різновиди круглої пластики:

- *статуетка* – вид дрібної пластики; статуя настільного (кабінетного) розміру, набагато менше натуральної величини, що служить для прикраси інтер'єру;

- *бюст* (погруддя) – погрудне, поясне або оплічне зображення людини в круглій скульптурі;

- *статуя* – об'ємне зображення людської фігури в ріст, а також тварини або фантастичної істоти. Зазвичай статуя поміщається на постамент;

- *скульптурна група* – група з двох або більше фігур, пов'язаних між собою за змістом та композиційно.

Рельєф – це скульптурне зображення, розташоване на площині. Виділяють такі різновиди рельєфної пластики:

- *горельєф* – різновид скульптурного опуклого рельєфу, в якому зображення виступає над площиною фону більше, ніж на половину об'єму, а деякі елементи можуть бути зовсім відокремлені від площини;

- *барельєф* – вид скульптури, в якому опукле зображення виступає над площиною фону не більше ніж на половину об'єму;

- *контррельєф* (від лат. contra – «проти» і «рельєф») – вид поглибленого рельєфу, що представляє собою «негатив» барельєфа.

АРХІТЕКТУРА – мистецтво будувати будинки і їхні комплекси, призначені для громадського та приватного життя людей, в якому втілено єдність функціональної, конструктивної і художньої сторін.

Типи архітектури за функціональним призначенням: житлова, цивільно-громадська, культова (релігійного призначення), палацова, фортифікаційна (оборонна), промислова, ландшафтна (організовує сади, парки, сквери та інші середовища, в яких матеріалом є ландшафт і природна рослинність).

Естетичні та функціональні особливості архітектури тієї чи іншої епохи об'єднуються поняттям **архітектурного стилю**, що являє собою сукупність основних рис і ознак архітектури певного часу й місця, котрі проявляються в особливостях її функціональної, конструктивної та художньої сторін. Поняття «архітектурного стилю» входить у загальне поняття «**мистецького стилю**» як художнього світогляду, що охоплює всі сторони мистецтва і культури суспільства на певних етапах його соціального й економічного розвитку як сукупності головних ідейно-художніх особливостей творчості майстра.

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:

- художні тканини (килими, батик, художнє в'язання, мереживо);
- художня кераміка (майоліка, фаянс, фарфор, кам'яна маса);
- художнє скло;
- меблі;
- одяг;
- ювелірні вироби;
- художній метал;
- художня обробка дерева (різьбярство, столярство);
- художня обробка шкіри;
- народне малювання;
- 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. Як вид художньої творчості декоративно-ужиткове мистецтво остаточно складається під час виділення ремесла в самостійну галузь виробництва.

МУЗИЧНЕ МИСТЕЦТВО поділяється за видами на вокальне, інструментальне, театральне. До *вокальних жанрів* відносяться камерні (пісня, романс, дует, тріо, ноктюрн) та хорові (кантата, ораторія). *Інструментальні жанри* (камерні: ноктюрн, прелюдія, пісня без слів, баркарола, балада, етюд, токато, скерцо та симфонічні: сюїта, симфонія, концерт). *Театральні жанри* (опера, балет, оперета, мюзикл).

Театр (від грец. «theatron» місце для видовищ, видовище) – це вид мистецтва, що образно відбиває дійсність, художньо опановує світ у формах драматичної дії. Природа мистецтва театру синтетична, адже його художній образ виникає завдяки синтезу драматургії, архітектури живопису, скульптури, музики, майстерності актора. Отже, можна простежити певну закономірність у розвитку процесу синтезації видів мистецтва. Важлива специфічна особливість театру, яка відрізняє його переважно від усіх видів мистецтва (виняток – хореографія), полягає у тому, що глядач має змогу стати свідком процесу художньої творчості, спостерігати створення художнього образу власними очима. Естетичний вплив справжнього театального мистецтва, що викликає почуття емпатії – співпереживання у глядача, приводить його до катарсису – духовного очищення, а саме в цьому і полягає надзавдання мистецтва взагалі. Витоки європейського театру слід шукати в античній культурі. Саме там зародилися провідні **театральні жанри – трагедія, комедія та драма.**

Абсолютно всі **ЛІТЕРАТУРНІ ТВОРИ** поділяють на окремі роди: це *епос, лірика, драма*.

В межах роду розрізняють жанри і види (різновиди) літературних творів.

Жанрами епосу є оповідання, повість, роман, новела та нарис.

До ліричних жанрів належить романс, елегія, сонет, гімн, ода, елегія, епіграма та послання. Поема та балада, які належать до ліро-епічних жанрів є втіленням елементів епосу та лірики в своїх творах одночасно.

До жанрів драми (*сценічне втілення*) належать комедія, трагедія, драма, фарс, трагікомедія. У цих творах розкриття сюжету йде через діалоги і монологи.

Коли говоримо про вид (різновид), мається на увазі: драма – історична, побутова, мелодрама; комедія – лірична, сатирична і т.д.

Чи можна навчитися розуміти мистецтво? На перший погляд це питання може здаватися зайвим, адже поширеною є думка про загальнодоступність мистецького сприйняття. Водночас досвід засвідчує, що один і той самий твір справляє на різних людей неоднакове враження. Для одних зустріч із музичним твором, живописом чи скульптурою минає безслідно, тоді як в інших викликає глибокі емоції та роздуми. Така різниця зумовлена рівнем розуміння художнього змісту твору, адже мистецтво має власну, відмінну від повсякденної, мову. Оволодіння цією «особливою мовою» мистецтва є необхідною умовою духовного розвитку особистості.

Ще в античні часи утвердилася ідея про те, що мистецтво, розважаючи, водночас виховує й навчає. Французький письменник Оноре де Бальзак наголошував, що все – від фрески й скульптури до карикатури – є живою історією, символом часу, мовою народів і могутньою суспільною силою.

Формою мислення в мистецтві є **художній образ**, який становить основу будь-якого його виду. Образи виникають у свідомості людини під впливом реальної дійсності, сприйнятої за допомогою органів чуттів, і зберігаються в пам'яті. Спираючись на ці уявлення, митець створює нову художню реальність – художній образ, що, у свою чергу, породжує у свідомості глядачів або слухачів низку асоціативних уявлень і переживань.

Важливим поняттям для повноцінного аналізу твору мистецтва є також поняття **«стиль»**. Сам термін має давньогрецьке походження й первісно означав паличку для письма. Згодом його значення зазнало трансформацій, однак незмінною залишилася ідея зовнішньо виявлених характерних рис.

Стиль у мистецтві – це структурна єдність образної системи та сукупність прийомів художньої виразності, притаманних певному колу творів. Поняття «стиль» тісно пов'язане з поняттями «напрямок» і «течія», які часто вживаються як близькі за значенням. Передумовами формування стилю є особливості історичної епохи, у межах якої він виникає, тому стиль можна розглядати як своєрідне віддзеркалення часу, його «візитну картку».

Поняття «художній стиль» зазвичай розглядають у взаємозв'язку з поняттями «художня епоха» та «художній напрям». Художня епоха визначається як конкретно-історичний етап розвитку мистецтва, зумовлений певною суспільно-історичною ситуацією, і включає в себе кілька художніх напрямів.

Отже, стиль у мистецтві можна визначити як мову мистецтва – сукупність художніх принципів, прийомів і засобів, характерних для мистецтва певного історичного періоду, наряду, країни або індивідуальної творчої манери митця. В історії мистецтва загально визначеними є такі стилі, як античний, візантійський, романський, готичний, Ренесанс (Відродження), бароко, рококо, класицизм, модерн та інші.

В культурології склалися різні **підходи до типологізації культури**. Серед них найважливіші: регіональний, релігійний, історичний.

Регіональна типологія:

- арабо-мусульманський культурний регіон;
- далекосхідний (Китай, Японія);
- індійський;
- африканський;
- латиноамериканський;
- північноамериканський (США, Канада);
- європейський культурний регіон.

Релігійна типологія культури:

- конфуціансько-даосисський тип культури;
- індо-буддійський;
- ісламський;
- християнський.

Історична типологія:

1. Культура первісного суспільства:

- культура збирання і полювання (палеоліт 40–35 тис. рр. до н.е.)
- епоха неолітичної революції та ранньої землеробської культури (неоліт з 12–8 тис. до 4 тис. до н.е.);

2. Культура Стародавнього Сходу (Стародавній Єгипет і Месопотамія);

3. Антична культура (Стародавня Греція і Стародавній Рим);

4. Європейська культура Середньовіччя (V–XIV ст.);

5. Європейська культура Відродження (XIV–XVI ст.);

6. Культура Нового часу (XVII–XIX ст.);

7. Новітній час (XX ст.).

Кожному історичному типу культури властиві свої світоглядні орієнтири, що визначають розуміння і переживання людиною світу і самої себе як його частини. Кожний тип культури має свою світо модель і свою модель людини.

Питання для самоконтролю

1. Що таке культура?
2. Що таке матеріальна і що таке духовна культура?
3. Як виявляється співвідношення і взаємозв'язок матеріальної і духовної культури?
4. Назвіть основні види та жанри образотворчого мистецтва.
5. Назвіть основні техніки живопису.
6. Назвіть основні техніки гравюри.
7. Які існують жанри скульптури?
8. Назвіть типи архітектури за функціональним призначенням.
9. Назвіть види музичного мистецтва.
10. Які жанри епосу в літературі?
11. Що таке художній образ у мистецтві?
12. Дайте визначення поняття «стиль».

Тема 2. Мистецтво первісного суспільства доби палеоліту, мезоліту, неоліту і бронзи

1. Світосприйняття первісної людини та його відображення у художній творчості.
2. Мистецтво культури збирання і полювання.
3. Неолітична революція та культура раннього землеробства, її відображення у художній творчості.
4. Основні типи мегалітичної архітектури.
5. Трипільська кераміка. Скіфський «звіриний стиль».

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. Первісний період був найбільш тривалий в історії людства. Період 80–40 тис. років тому пов'язаний з появою сучасного типу людини розумної – **неоантропа** (буквально – нові люди, від грец. *Néos* – новий і *ánthropos* – людина) – це узагальнена назва людей сучасного вигляду (*Homo sapiens*) або **кроманьонця** – назва походить від гроту Кро-Маньон у Франції, де в другій половині XIX ст. було знайдено залишки людини, схожої на сучасний тип.

Періоду первісності властиві такі особливості:

- 1) *антропогенез* – біологічна еволюція людини, що завершилася, на думку різних учених від 40 до 100 тис. 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) *формування мислення* (або інтелекту) людини, її мови – в наступні періоди вони лише розвивалися;
- 3) розповсюдження людства по всіх континентах;
- 4) перехід 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 родоплемінної організації;
- 6) складаються перші *світоглядні уявлення*, ранні форми релігійних уявлень, міфологічних систем.

Теорії, що так чи інакше пояснюють історію первісного суспільства, з'явилися в XIX ст. Поясненням цього факту може бути відкриття й цілеспрямоване та 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 XIX ст. розпочалася класифікація первісних пам'яток матеріальної культури, що привело до створення науково обґрунтованої археологічної періодизації. У 1836 р. данський археолог **Крістіан Юргенсен Томсен** припустив, що первісні люди у Європі пройшли через три стадії

технологічного розвитку, які можна простежити за їхніми знаряддями праці і увів поняття трьох періодів: *кам'яного, бронзового та залізного*.

Найдовший з трьох періодів – **кам'яний**. Він в свою чергу розподіляється на 3 доби:

- *палеоліт* (1.5 млн. – 14 тис. років тому)
- *мезоліт* (1–8 тис. до н.е.)
- *неоліт* (8–4 тис. до н.е.).

Бронзовий вік (3 – початок 1 тис. до н.е) і **залізний вік** (початок 1 тис. до н.е. – триває до цього часу).

Основою життя найдавніших людей були такі дві галузі господарства, як *збирання та полювання*. Люди полювали на диких тварин, включаючи великих: мамонта, зубра, бізона, носорога, печерного ведмедя. Збирали рослинну їжу: плоди, ягоди, коріння. Тому й культура цього періоду називається *культурою збирання та полювання*. Такий тип культури спирався на *привласнювальне господарство*. Для культури збирання та полювання характерний розподіл праці між жінками і чоловіками. Чоловіки полювали й рибалили, жінки збирали рослинну їжу. Вони об'єднувалися в групи до 40 осіб і вели кочовий спосіб життя. За один рік кожний рід міг у пошуках їжі чотири – п'ять разів змінювати місце стоянки.

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.

Палеоліт – період найдавнішої історії людства, що охоплює епоху з моменту появи людини та первісно-суспільного ладу до остаточного відступу льодовиків. Період палеоліту розподіляють на три періоди: ранній палеоліт, середній та пізній, тривалість – 2,5 млн. – 10 тис. років тому. У палеоліті людина почала використовувати кам'яні знаряддя у своєму повсякденному житті. 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 мезоліту 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.

Одним із видатних винаходів людства було **винайдення лука і стріли** – першої механічної зброї дистанційної дії. Це відбулося в **мезолітичну епоху**. Саме з мезолітичного часу лук і стріли стали основним знаряддям мисливця. Озброєна луком і стрілами людина тепер мала більшу можливість полювати здобич на відстані і вже не в колективі, а сама, до того ж у більшій кількості. У зв'язку із підвищенням продуктивності праці та посиленням влади людини над природою відпала необхідність в існуванні багатолюдних колективів.

З часом привласнювальні форми господарювання почали себе вичерпувати. На зміну їм в **епоху неоліту** (VI–III тис. до н.е.) прийшли нові, прогресивніші, відтворюючі, продуктивні форми – **землеробство і скотарство**. Це був важливий етап в історії людства, своєрідний революційний переворот у системі ведення первісного господарства. Первісна людина від експлуатації готових дарів природи прийшла до свідомого відтворення та поповнення харчових ресурсів. Дослідники цей стрибок у розвитку первісної економіки називають **«неолітичною революцією»**. На зміну культурі збирання та полювання прийшла культура раннього землеробства. Це були принципово різні типи культури. Продуктивне господарювання дало багато їжі, постійне житло і, як наслідок, ріст народонаселення. Матері могли тепер дбати одночасно про кількох дітей. В V тис. до н.е. кількість населення в світі досягла 20 мільйонів. В епоху неоліту з'явилася регулярна торгівля між різними поселеннями, люди почали перевозити товари на значні відстані.

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 ранньоземлеробських поселеннях Передньої Азії (VIII – V тис. років до н.е.). У IV – III тис. до н.е. мідні й бронзові знаряддя стали витісняти кам'яні на Стародавньому Сході, в Європі – з III тис. до н.е. На території України мідний вік датується IV – III тис. до н.е., за часів енеоліту тут жили племена – носії трипільської, ямної культури тощо.

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 тис. до н.е.). Бронзова доба змінилася залізною добою у I тис. 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 ст. до н.е. в Європі та Близькому Сході, й у XI ст. до н.е. в Індії та Азії. Якщо так можна висловитися, ми продовжуємо жити в часи розвиненої залізної доби, бо залізо і металургія не втратили свого значення до цього часу.

На первісному етапі розвитку людини й формуванні людського суспільства зароджується **культува свідомість**, в основі якої лежали **первісні вірування – тотемізм, фетишизм, магія**.

Тотемізм – культ священних предків. Кожне плем'я мало своїх священних предків, які частіше за все ототожнювалися з тваринами. Така система називалася тотемізм. Тотем – це не просто тварина, а божественна тварина, від якої пішли і реальні тварини, й люди.

Отже, **тотемізм – віра в надприродній зв'язок людини з якою-небудь твариною або рослиною**. Зображені тварини представляли собою тотем – захисника, покровителя певної групи людей і розглядались як предок, прабатько всієї спільноти.

Фетишизм – обожнення предмета. Первісна людина обожнювала речі неживої природи, вірила в надприродні властивості різних матеріальних предметів: каменів, дерев, а пізніше – ідолів, які якимось можуть впливати на людину, допомогти їй. Ці вірування лежать в основі фетишизму. Термін «фетишизм» утворено від слова «фейтісу», це те ж саме, що й «талісман», «амулет». Найпоширеніша форма фетишизму – носіння амулетів. Конкретному предмету – амулету приписувалась надприродна магічна сила, здатність охороняти його власника від лиха, хвороб, поганого впливу. В пізніх релігіях фетишизм перетворився на поклоніння священним книгам, іконам, мощам, хресту, культовим спорудам.

Більш висока форма первісних вірувань – **анімізм, тобто віра в духів і душу**. Первісна людина населяє духами весь навколишній світ. Душами, за уявленнями первісної людини, володіють рослини, тварини, явища і предмети природи.

Магія. У первісному суспільстві зародились ритуальні дії. На їх основі виникла **магія – віра первісних людей у можливість впливу на навколишню дійсність, будь-яке природне явище, на інших людей шляхом певних символічних дій: замовлянь, заклинань, примов, обрядів, церемоній**. Саме слово «магія» іранського походження і за змістом відповідає таким словам як «чаклунство», «чарівництво». Час виникнення магії вчені відносять до епохи кам'яного віку. Магія не могла фізично впливати на якість предметів і явищ, але магічні слова й обряди справляли вплив на людей, вселяючи відчуття єдності, оптимізму, «програмуючи» на успіх у задуманій справі.

Первісні вірування формували уявлення людей про самих себе, про природу й світ, які **систематизувалися у міфології**, що відіграла в той час роль суспільної ідеології.

Міфологія (гр. mythos – оповідання, переказ + logos – поняття, вчення) – **це форма суспільної свідомості, зображення всього світу, наповненого живими істотами, наділеними чудесними й фантастичними якостями. Це також спосіб людського буття й світосприйняття, що ґрунтується на спорідненості людини й природи**.

Засобом виживання людини в жорсткій природі могло бути лише відчуття її спорідненості із грізними стихіями. Таке світосприйняття складало

першооснову міфу, що допомагав людині відчути себе частиною космосу – упорядкованої системи всесвіту, на відміну від хаосу.

Міфологію складали міфи. Як відомо, **міфи (гр. mythos – переказ) – це фантастичні символічні уявлення людей про світ, а також оповідання про богів і надприродних героїв.** Компенсуючи недостатність знань про природу, вони становлять першу історичну форму культури.

Міф не давав об'єктивної картини світу, а лише наділяв його певним смислом. Це була своєрідна проекція людської душі у космос, і щоб вижити у ньому, людина шукала собі покровителів в особі існуючих у ньому персонажів. Це, насамперед, одухотворені сили та явища природи, яких бояться та приносять їм жертви, покладаючи на них свої надії.

Міфологія та міфотворчість у зародковому вигляді містили у собі всі основні форми суспільної свідомості, релігії й філософії, розвивали фантазію, формували поетичне мислення, отже, епоху первісного суспільства не без підстав називають «дитинством людства», без пізнання якого неможливо усвідомити сутність сучасної цивілізації.

Релігійний культ у первісному суспільстві не мав самостійного значення. Синкретична культура вимагала органічного включення релігійних поглядів у повсякденне життя громади.

Синкретичність є типовою ознакою первісного мистецтва. Синкретичне мистецтво – це мистецтво, що поєднує в собі кілька різних видів; впливає на людину, використовуючи одразу кілька засобів. **Синкретичність – типова ознака первісного мистецтва, у якому елементи різних мистецтв (музики, співу, танцю, словесного мистецтва) є неподільним цілим.**

На початку пізнього палеоліту народилися всі **види образотворчого мистецтва**: розписи на стінах і стелях печер, рельєф і кругла скульптура. Кругла скульптура творилася з дрібних порід каменів. Рельєф вирізувався або на окремих каменях, або на природних виступах стін. Зразками первісного мистецтва є «**чуринги**» – невеликі камені, вкриті зображеннями та магічними знаками.

Основна тема мистецтва палеоліту – тварини: мамонти, коні, олені, бики, бізони, ведмеді, що відповідало тотемічним віруванням людини.

Скрізь у місцях свого проживання люди залишали зображення контуру руки і її відбиток, тобто предметом уваги стала рука людини, яка надихнула його на бажання відтворити на стінах печер її контур, зроблений вугіллям, або це міг бути відбиток пофарбованої долоні. В епоху палеоліту суспільство складалося з мисливців, які жили ізольовано. Їжу треба було добувати, від успіху полювання залежало їх існування. І рука, цей найважливіший інструмент організму, сприяла виживанню: робила знаряддя, добувала вогонь, обробляла шкури і т.д. Можливо, зображення руки – це перший образ, якому поклонялася первісна людина. Одночасно з відбитком руки були виявлені хвилясті лінії, малюнки пальцями так звані **макарони**.

Мистецтво первісної людини поділяється на дві категорії. Перша – **«наскальне мистецтво»**, що поєднує зображення на стінах, стелі та підлозі

печер, до другої відносяться *невеликі вироби з каменю, кістки, рогу*. Зображення людини зустрічаються надто рідко і вони менш реалістичні, ніж зображення тварин. Як чоловічі, так і жіночі фігури зображені оголеними. Якщо на чоловічих фігурах чітко проступають риси обличчя (очі, рот), то на жіночих – осіб немає. Жіночі зображення узагальнені, з великим животом і грудьми. Широкий ареал розповсюдження подібних фігурок ясно говорить про їх культовий характер. Завдання в даному випадку полягало не у відтворенні конкретної натури, а в створенні узагальненого образу жінки-праматері, символу родючості, хранительки вогнища.

Печерний живопис відомий на території Європи. Здебільшого, ці пам'ятки сконцентровані на території Південної Франції та Північної Іспанії. Це – печери *Альтаміра, Ласко* (15 500 років тому), *Ламут, Пер-нон-Пер, Марсула* та інші. Зокрема, **печеру Ласко** у Франції було відкрито цілком випадково, у вересні 1940 р. її виявили чотири хлопчики, які, граючись, залізли в яму, що відкрилась під коренями дерева, яке впало після бурі. Живопис печери Ласко – зображення биків, диких коней, північних оленів, бізонів, баранів, ведмедів і інших тварин – найдосконаліший художній витвір із тих, які були створені людиною в епоху палеоліту. 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 у лівій групі або на лівій стіні печери і голови у них забарвлені в червоне, а чоловічі завжди розташовуються у правій групі або на правій стіні печери і голови їх зафарбовуються у чорний колір. Треба зазначити, що скульптури та малюнки, що зображують тварин, реалістичні, а людські дуже умовні та схематичні.

Печеру Альтаміра в 1875 р. відкрив археолог Марселем Саутуола. Багатоколірні фігури тварин, повні динамічної потужності, виглядали як живі. Ніщо в них не нагадувало про примітивну культуру кам'яного століття. Всі ці звірі – бізони, кабани, коні – «живуть» на стелі своїм життям: вони лежать, стоять, зрозуміло, що видають рев, але ніхто з них не біжить, не стрибає, як, наприклад, їх побратими в печері Ласко. Вчені назвали ці застигли, нерухомі фігури «академічним» зображенням.



Печера Альтаміра

Прийнято розрізняти одноколірні, або *монохромні*, і багатоколірні, або *поліхромні* зображення. Часто, печерний живопис виконувався з урахуванням обсягу, перспективи, кольору і пропорції фігур, враховував рух, але пізніше печерний живопис став більш стилізованим. Кольорова палітра обмежувалася червоною фарбою з оксиду заліза і чорнилом із марганцю, а доповнювали їх розмаїті техніки, як-от напилення, трафаретний малюнок, гравюра, рисунок вугіллям, малюнок пензлем і нанесення пігменту рукою. Ця майстерна робота вочевидь передбачала й елементи спільної творчості. Робочі поверхні опрацьовували протягом тривалого часу, а серед відбитків на розмальованих стінах часто трапляються дитячі. Треба зазначити, що скульптури та малюнки, що зображують тварин, реалістичні, а людські дуже умовні та схематичні.

Серед найвизначніших пам'яток доісторичного наскельного мистецтва Іспанії особливе місце займають комплекси **Куевас-де-ла-Аранья** (провінція Валенсія) та **Ель-Когул** (Каталонія). Ці об'єкти належать до так званої *середземноморської традиції наскельного мистецтва Іберійського півострова*, що була включена до списку Світової спадщини ЮНЕСКО в 1998 р. як унікальне культурне явище, що охоплює понад 700 локацій у східній частині Іспанії.

Куевас-де-ла-Аранья (укр. «Печери Павука»), розташовані поблизу муніципалітету Бікорп, датуються періодом між 8000 та 3500 рр. до н.е. Найвідомішим зображенням є сцена збору меду, де фігура людини (трактована дослідниками як жінка) підіймається по мотузці до гнізда диких бджіл. Ця сцена вирізняється не лише реалізмом, а й композиційною цілісністю та оповідною структурою, що вказує на *високий рівень образного мислення та соціальну значущість зображуваного явища*. Окрім цього, у печерах наявні сцени полювання, ритуальних танців, зображення тварин (оленів, кіз, биків), а також антропоморфні постаті в динамічних позах, виконані у червоній, чорній та бурій палітрі.

У свою чергу, **печера Ла Рока де лос Морос в Ель-Когулі** репрезентує ритуально-соціальний аспект доісторичного буття. Одне з найвідоміших зображень – сцена групового танцю, де постаті жінок, зображені у профіль, виконують ритуал, що інтерпретується як символічне дійство, пов'язане з родючістю або жіночим культом. Поєднання мальованих і вигравіруваних елементів надає цим зображенням *сакрального виміру та багатшаровості змісту*, вказуючи на складну систему вірувань неолітичних спільнот.

Обидва комплекси свідчать про *розвинену художню традицію*, тісно пов'язану з трансформацією економічної та духовної культури доісторичних суспільств. Вони демонструють *перехід від мисливсько-збирального способу життя до осілого, аграрного укладу*, фіксуючи у візуальних наративах зміну світоглядних парадигм. З огляду на це, наскельне мистецтво Куевас-де-ла-Аранья та Ель-Когула виступає важливим джерелом реконструкції релігійно-обрядових уявлень та соціокультурних процесів у докерамічному неоліті Середземномор'я.

Близько 20–21 тис. років тому в культурі наскельних малюнків сталися зміни. Від зображення тварин люди перешли до зображення самих себе і життя

соціуму. На малюнках віком від 13,6 до 20 тис. років тому люди танцюють, полюють, у деяких з них на головах пишні головні убори, а в руках списи.

На сьогодні на **території України** відкрито й досліджено близько 800 стоянок людей пізнього палеоліту. Вони поділені в археології на п'ять груп: закарпатську, дністровську, волинську, середньодніпровську і степову. Причому українські вчені зазначають, що Мізинська, Кирилівська, Межиріцька, Гінцівська стоянки не мали аналогів у Європі. Це підтверджується численними матеріалізованими пам'ятками духовної культури палеоліту. До них відносять розписані червоною вохрою лопатку і дві щелепи мамонта (Мезин), розписаний череп мамонта (Межиріч), прикрашені різноманітними лініями, крапками, геометричними фігурами бивні мамонта (Гінці й Кирилівська стоянка), а також низку виробів із кістки, рогу, каменю.

Мізинська стоянка Коропський район, Чернігівська область. Дата існування: близько 20–13 тис. років тому, під час льодовикового періоду (пізній палеоліт). Археологічне відкриття: знайдена у 1908 р. під час робіт на Десні; досліджувалась під керівництвом Івана Шовкопляса та інших археологів упродовж ХХ ст. Мізинська стоянка – це цілий **комплекс житлових та господарських споруд**, де мешкали мисливці на мамонтів. На території було знайдено кілька жител, збудованих із кісток мамонтів, укритих шкурами. Особливо вражає велике кругле житло, основа якого складалася з черепів і бивнів мамонтів (десятки екземплярів), стегових та тазових кісток. Кістки вкладалися по периметру житла у формі кола діаметром близько 5–6 метрів. Усередині жител знаходилися вогнища, побутові предмети, залишки крем'яних та кістяних знарядь. Мізинська стоянка особлива не лише через житла, а й через **винятково багату художню культуру**. Тут знайдено музичні інструменти з кісток мамонта: флейти, ударні тощо. Також тут знайшли стилізовані й реалістичні жіночі статуетки – культ Матері-Землі як продовжувачки роду людського. Безцінною знахідкою на Мізинській стоянці є дивні вироби з кісток (також з орнаментом), після аналізу яких стало зрозуміло, що це – **музичні інструменти**, які застосовувалися під час ритуалів. До так званих звучних інструментів належить «шумлячий» **мізинський набірний браслет**, який складається з п'яти окремих незамкнених кілець. Це своєрідні кастаньети, які поки що є єдиним свідченням про наявність танців у палеолітичній культурі Східної Європи. Цей витвір пізньо-палеолітичного мистецтва дивує досконалістю виконання, з якою майстер-різьбяр зміг за допомогою примітивних кремінних різців та свердел відділити від бивня пластини шириною 12 мм, товщиною 2 мм та зробити отвори діаметром 1,5 мм для сполучної нитки! Його орнамент складається з поєднання повторюваних груп паралельних штрихів, спрямованих під кутом до краю браслета.

На основі аналізу пам'яток матеріальної та духовної культури палеоліту вчені дійшли висновку, що саме в цей період відбулося зародження мистецтва.

Одним з перших свідчень про увагу людини до самої себе можна вважати так званих **палеолітичних венер**. Так археологами названо численні жіночі зображення у вигляді невеликих скульптурок з каменю, кісток або глини, які були знайдені під час розкопок. Майже всі вони позначені гіпертрофованими ознаками жінки-матері. При цьому кінцівки в них лише намічені. Спотворені форми цих статуєток спричинили їх іронічне найменування «венерами» (наприклад, так звана **Венера Віллендорфська**, висотою 11 см, знайдена в 1908 р. в одному з древніх поховань біля містечка Віллендорф у Нижній Австрії, перебуває у Віденському музеї природознавства, вирізана з олітичного вапняку і підфарбована червоною охрою). Жіночі зображення особливо притаманні художній культурі доби матріархату, коли рід підтримувався жінкою, охоронницею дому і вогнища. Первісні «венери» уособлювали архаїчні уявлення про жінку-матір, продовжувачку роду, прародительку й берегиню.



*Жіноча статуєтка з
Віллендорфа*

В архаїчній пластиці не зображувались риси обличчя, що було зумовлено несформованістю у первісній свідомості уявлення про «Я», тобто особистість. Первісна людина усвідомлювала себе та інших людей лише як носіїв спільних ознак цієї спільноти, що й виявилось в умовності або відсутності рис обличчя як у скульптурі, так і на живописних зображеннях.

Венера з Холе-Фельс – найдавніша з палеолітичних венер знайдена в печері Холе-Фельс (Німеччина). Датується між 35 000 і 40 000 рр. до н.е. і належить оріньяцькій культурі (початок верхнього палеоліту). Це відкриття 2008 р. стало останнім із сотень подібних. Фігурки зазвичай безликі або навіть безголові, і часто мають перебільшені жіночі риси – великі груди та сідниці, широкі стегна, чітко окреслені складки жиру на животі тощо. Їх знаходили по всій Європі та Азії, від передгір'їв Піренеїв до пустелі Центрального Сибіру.

До предметів первісного мистецтва належать «чуринги» – невеликі камені, вкриті зображеннями та магічними знаками.

Наступ епохи неоліту (8–4 тис. років до н.е.) ознаменувало появу нових форм господарювання: **скотарства і землеробства**. Людина починає жити осілим життям. На землі панує патріархат. Одним з найважливіших технічних винаходів неоліту стала **кераміка**. З глибокої давнини у людей були ємності з каменю, але судини з обпаленої глини швидко увійшли в побут, в деякій мірі підпорядкувавши собі мистецтво. Вироби прикрашалися орнаментом, рельєфом, розфарбовувалися.

Неолітичне мистецтво насамперед представлено орнаментом на керамічних посудинах, дрібною пластикою (фігурки тварин, птахів і людей) і

наскельними зображеннями. **Неолітичний орнамент на кераміці** різноманітний за сюжетами і прийомами. Використовувалося ритмічне розміщення візерунка, чергування орнаментальних зон, симетрія в накресленні рівносторонніх трикутників і ромбів. Поряд з геометричними фігурами на судинах схематично зображені символи дерева, води, дощу, тварини або їх атрибути (ріг, копито), водоплавні птахи. Чергуючи елементи орнаменту, неолітична людина отримувала складний, гармонійний і інформативний візерунок, який свідчить водночас про його високий художній смак.

Наскельний живопис в епоху неоліту стає все більше *схематичний і умовний*: зображення лише злегка нагадують людину чи тварину. Це явище характерне для різних районів земної кулі. Такі, наприклад, знайдені на території Норвегії наскельні малюнки оленів, ведмедів, китів і тюленів, які досягають восьми метрів у довжину. Окрім схематизму вони відрізняються недбалістю виконання. Поруч із стилізованими малюнками людей і тварин зустрічаються різноманітні геометричні фігури (круги, прямокутники, ромби і спіралі), зображення зброї (сокири, кинджали) і засоби пересування (човни і кораблі). Відтворення живої природи відходить на другий план.

В епоху неоліту велике значення отримала **дрібна пластика**. Фігурки тварин вироблялися з глини, дерева, рогу, кістки, рідше з каменя. Жіночі фігурки невеликого розміру, пов'язані з культом материнства, виконані з глини і каменю. Саме в цей час вперше з'являється у дрібній пластиці зображення матері з немовлям на руках.

Люди навчилися виготовляти бронзу (сплав олова і міді), що сприяло подальшому розвитку виробництва. У великій кількості виготовляються металічні прикраси: браслети, персні, сережки, підвіски, обручі, нашивні бляшки, що урізноманітнювали оздоблення одягу, який доповнюють різні пояси, пряжки і застібки. Багато і по-різному прикрашалася зброя.

Вершиною розвитку духовної культури первісного суспільства було створення упорядкованої **писемності**. Виникнення писемності – величезний стрибок у розвитку культури. Вона фіксує розвиток культури у часі та просторі. Наука знає **три головні типи письма**. Вони історично змінювали один одного. Це – **піктографія, ідеографія та фонографія**.

Для первісного суспільства характерна **піктографія** (від лат. *pictus* – малюнок, розмальований і *grafio* – пишу). **Піктографія – це письмо, знаки якого (піктограми) мають вигляд малюнків**. Ці малюнки наочно зображають предмети та явища дійсності – людей, птахів, дерева, житло. У сучасному суспільстві також застосовується піктографія для позначення правил дорожнього руху, спортивної емблематики тощо.

В епоху неоліту виникає нове бачення світу, інше уявлення про місце в ньому людини. У віруваннях хлібороба головна увага приділяється силам природи – сонця, вітру, землі, дощу, від яких залежить його існування. Тоді ж починається поширення культури **мегалітичних споруд** – монументальних конструкцій з великих кам'яних брил або плит.

АРХІТЕКТУРА. Найважливішим явищем, що характеризує **пізній неоліт і всю епоху бронзи**, є поява **мегалітичної архітектури**, що з'явилася у багатьох місцях Європи і Азії, і яка свідчила про великі зміни у житті первісної людини. Сам термін – мегаліти – походить від грецького «мегас» – великий, «літус» – камінь. Мегалітичні будівлі можна поділити на три види:

- **менгіри** – вертикально поставлені камені, часто покриті рельєфами, ледь оброблені;

- **дольмени** – чотирикутні будівлі з каміння. Найпростіший дольмен – два вертикально поставлені камені, перекриті третім. Завершений по формі дольмен складався з чотирьох щільно припасованих плит, які утворюють чотирикутник, і перекриті п'ятою плитою. У багатьох дольменах внутрішні сторони плит покриті символічними знаками;



Менгіри

- **кромлехи** – кам'яні плити або стовпи, розташовані по колу, може складатися з кількох рядів кіл. Окремі точки кромлеха фіксували фази річного руху Сонця. Кромлехи розташовуються навколо кургану чи жертвовного каменя. Це перші відомі нам культові споруди. У той же час кромлехи, ймовірно, служили найдавнішими обсерваторіями.

Мегаліти були широко розповсюджені: вони знайдені в Західній Європі, Північній Африці, на Кавказі. В одній тільки Франції їх виявлено близько чотирьох тисяч. Призначення цих споруд невідоме. Найзнаменитіша із них споруда – **кромлех Стоунхендж** (IV–II тис. до н.е.), що знаходиться недалеко від міста Солсбері в Англії. Стоунхендж побудований із 120 кам'яних брил вагою до семи тон кожна, висотою понад 4 метри, а в діаметрі складає тридцять метрів. Цікаво, що гори Преселлі в Південному Уельсі, звідки, як передбачалось, доставляли будівельний матеріал для цієї споруди, знаходяться за 280 км від Стоунхенджа. Але сучасні геологи вважають, що кам'яні брили попали в околиці Стоунхенджа з льодовиків із різних місць. Дослідники висловлюють припущення про те, що Стоунхендж використовувався для спостережень за зорями, вираховування сонячних затемнень. Головна композиційна ідея Стоунхенджа, як

і будь-якого іншого кромлеха, – коло. Ця форма, використана при побудові святилища, завжди вважалася магичною.

Вивченням мегаліта займаються історики, археологи, геологи, антропологи, хіміки і навіть інженери-будівельники. Під час дослідження цієї конструкції були знайдені людські рештки, які навели на думку, що тут могли приноситися людські жертви. Однозначно на питання щодо призначення Стоунхенджа навіть сьогодні відповісти складно, безсумнівним є лише те, що це було святилище.



Мегалітичний культовий центр у Стоунхенджі

Стоунхендж настільки старий, що вже в античну епоху його історія була забута. На каменях немає жодного напису, ні малюнка, ні хоч якоїсь позначки.

ТРИПІЛЬСЬКА КУЛЬТУРА (5400–2600 рр. до н.е.) зародилася в так званому мідному віці, або ж енеоліті. Почався розклад первісно-общинного устрою, і, як наслідок, змінилися погляди у комплексі вірувань. Це знайшло відображення в кераміці, монументальній скульптурі, орнаменті та поховальному обряді. 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.

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. Трипілля біля Києва, й була названа культура.

Основою життєдіяльності трипільських племен було землеробство, а також скотарство. Надзвичайно високий рівень мали домашні виробництва й общинні ремесла, особливо гончарство та металообробка. Основним економічним осередком тогочасного суспільства була велика сім'я, котра складалась із кількох парних сімей. Місцями проживання багатосімейної общини були великі будівлі, розділені перегородками на окремі відсіки, кількість яких дорівнювала кількості парних сімей (мала сім'я могла проживати і в окремій будівлі). Трипільські поселення були різних розмірів, а найбільші з них зосереджувались у межиріччі південного Бугу та Дніпра. Найголовнішим елементом у плануванні таких «протоміст» було створення кількох овалів забудови, діаметр яких сягав 1 – 3,5 км, з двоповерховими чи одноповерховими спорудами. Вони утворювали вулиці та квартали в центральній частині поселення. Культові обряди та церемонії проводились як у звичайних житлах, так і в спеціальних святилищах. Трипільці

були язичниками. Поклонялися богам землі, неба та ін. Проводили ритуали, приносили жертви богам.

З розвитком господарства виникла потреба розвитку ремесел: металургії, гончарства, текстилю. Трипільці володіли великим природнім скарбом – покладами кременю, що зумовило появу металургії. З кременю виготовляли знаряддя праці (ножі, вістря списів, мотики та ін.). З міді виготовляли сокири, різні прикраси. Розвивалося ткацтво, обробка шкіри. Трипільська культура сприяла виокремленню деяких виробництв в самостійні галузі, появі майстрів-професіоналів, створення спеціальних інструментів і верстатів.

Трипільське гончарство набуло дуже високого рівня, що дає право назвати цю галузь не «ремеслом», а «мистецтвом». **Трипільська кераміка** витончена за технічним рівнем виконання, розмаїттям і вибагливістю форм, орнаментальністю і художнім вирішенням й живопису. Характерно, що кераміка виконувалась без гончарного круга. Проте вона посідає одне з перших місць серед глиняного посуду первісних європейських племен. Трипільці створювали дивовижний посуд різних форм з різними способами оздоблення.

Особливої уваги заслуговує **антропоморфна пластика** трипільців. Саме антропоморфні зразки виробів трипільської кераміки є носіями інформації про духовне життя трипільців. Скульптурна пластика дає уявлення про естетичні погляди трипільців. Матеріалом для таких виробів переважно була обпалена керамічна глина-теракота, хоча на ранньому етапі розвитку рідко траплялися антропоморфні статуетки із кості, міді та каменю.

За всю історію досліджень з понад 3 тис. статуеток неушкодженими було знайдено лише 103. Статуетки здебільшого зображають жінок (90 %), чоловіків набагато менше. Жіночі фігурки раннього Трипільля вирізняються мініатюрними розмірами. Серед них є сидячі фігурки, і стоячі, що нагадують фігурки птаха. Теракоти виконано в умовно-натуралістичному стилі, всі вони мають дуже пишні стегна. Жіночі статуетки втілюють образ трипільської «Великої богині». Окрім антропоморфних фігурок трапляються і зооморфні. Деякі фігурки зображають різні предмети: моделі глиняних вівтарів, жител, моделі крісел і столиків, антропоморфні посудини та ручки ковшів, різні амулети, тощо.



Трипільська пластика

Найдавніший **трипільський посуд** різноманітний за формою та розмірами, але його об'єднує характерний декор, який утворюють заглиблені візерунки,

жолобки яких заповнені білою глиною. Кераміку раннього Трипільля вирізняє тонкий рельєфний орнаментальний декор. Серед орнаментів домінують елементи трипільських спіралей.

Посуд виготовлявся трьох типів: господарський, кухонний і культовий. Величезний, до півтора метра заввишки, посуд для зберігання зерна та іншого збіжжя вкопувався у долівку помешкань – зручно та охайно. Різноманітним був і так званий кухонний посуд, що використовувався для приготування їжі: глеки, глечики, горшки, кухлі, кринки, миски, тарілки, кубки, чаші, сковорідки. Трапляються і широкогорлі амфори, кухлики з однією ручкою, мініатюрні посудинки з покриттями. Доволі довго істориків, археологів та інших дослідників цікавить загадка так званого біноклевидного посуду. Інтрига стає більшою, якщо взяти до уваги, що біноклі не мають аналогів у жодній археологічній культурі. Через повну безпорадність та неможливість пояснити призначення цього посуду, учені зараховують його до предметів релігійного культу: вважають, що «біноклі» використовували для ритуалу викликання дощу.

Найпопулярнішими орнаментальними елементами були *спіраль, меандр та канелюри*, поширеним був *поліхромний розпис* чорною, білою та червоною мінеральними фарбами.

Виділяють такі найвживаніші способи орнаменталізації: ямки, гребінцеві вдавлення, рельєфні композиції, відбитки шнура або текстилю, рельєфні шишечки, валики по шийці або плечиках, наліпні дужки, насічки, прокреслення зигзагоподібних ліній із кольоровим розписом чи без нього. Часто вплітаються реалістичні зображення рослин, тварин, людини або частин її тіла.

У загальній системі орнаменталізації глиняного посуду трипільців виділяють щонайменше 18 схем: хрестовидні; фістонні; метопні і тангентні композиції; горизонтальні S-видні та похилі дуги; вертикально роз'єднані і так звані негативні овали; совиний лик; волоти з листочками на кінцях; трикутники з витягнутими вершинами; так звана лицьова схема; хвилясті стрічки; коса сітка; фриз; комети; концентричні кола; похилі дуги; канелюри; меандри тощо. Звичайно, трипільська культура знала локальні способи орнаменталізації посуду. Наприклад, різне поєднання смугових (фриз, облямування, бордюру), хвилястих та ламаних ліній. У межириччі Південного Бугу та Дністра кольоровий розпис був звичайним явищем, а от у Середньому Подніпров'ї не знайдено жодного розписаного черепка.

Для орнаменталізації трипільської кераміки характерні трьох-ярусні композиції, які свідчать про триярусний поділ світу на землю, небо та «небеса» (або «верхнє небо»), якими управляла велика космічна володарка.



Трипільська кераміка



Трипільська кераміка

У світогляд трипільців увійшли всі чотири виміри: довжина, ширина (земля розорана «повздож і попереж»), висота (висота світу, який зникає в «небесах»), час (безперервний рух світу). На думку багатьох дослідників, трипільська орнаментика мала релігійно-магічне навантаження і використовувалась як своєрідний запис світоглядної інформації. Орнаментация трипільців була суспільним явищем, яке давало можливість розповісти про відношення до світу та об'єднати людей для різних спільних дій. Вона складалась із окремих знакових систем, розвивалась самостійно, являла собою один із центрів розвитку піктографії та існувала як засіб магічного спілкування з вищими силами.

Трипільські піктографічні знакові системи, за дослідженнями вчених, ще не були справжньою писемністю, тобто не передавали графічно слова, вони були підказкою тому, хто говорив, засобом для кращого запам'ятовування і відтворення якихось повідомлень.

Одна з найхарактерніших культур залізного віку – скіфська (VII–II ст. до н.е.) – культура племен Північного Причорномор'я, Кубані та Алтаю з характерним для неї так званим «звіриним стилем» – зображенням тварин у гармонійних закінчених композиціях. Скіфська культура – це культура багатьох кочових, напівкочових і землеробських племен. Збереглася велика кількість скіфських могильників і городищ. Багато відомостей про скіфів залишили античні автори, особливо Геродот. Опис скіфських племен є в одному з творів Гіппократа.

Скіфи-землероби отримували добрі врожаї пшениці, яка конкурувала на грецькому ринку з єгипетською. Високо цінувалися скіфські коні. У свою чергу, греки ввозили до Скіфії вино, кераміку, ювелірні вироби. Торгівля йшла через грецькі колонії: Ольвію (поблизу сучасного Миколаєва), Херсонес (Севастополь), Пантікапей (Керч) та інші.

За свідченням Геродота, у скіфів був звичай за межами свого поселення викладати великі горби з хмизу, а на їх верхівку ставити меч. Такій споруді поклонялися, а потім спалювали. Скіфи зводили курганні насипи значних розмірів, іноді завершуючи їх кам'яними скульптурами чоловіків-воїнів. На Полтавщині декілька десятків років ведуться розкопки так званого Більського

городища, яке, на думку деяких авторитетних фахівців, є залишками столиці Скіфії – легендарного міста Гелон.

У похованнях скіфів знаходять чудові вироби прикладного мистецтва: прикраси, парадну зброю, кінську зброю, посуд. Всесвітню популярність отримала **золота пектораль** з кургану Товста могила на Дніпропетровщині. В орнаментах, дрібній пластиці, прикрасах побутових речей одне з головних місць займає тваринний світ, а саме: декоративні зображення тварин або окремих частин їх тіла (кіготь, дзьоб, голова). Такий напрям у прикладному мистецтві отримав назву «звіриний стиль».



Золота пектораль

Скіфський звіриний стиль має свої особливості, одна з яких – **об'єднання реалізму з декоративними мотивами**. Наприклад, на золотій прикрасі для щита з Костромського кургану на Кубані тіло оленя зображене реалістично, а роги – абсолютно неправдоподібної форми. Але композиційно виникає єдиний образ: завитки рогів, розташовані вздовж усієї спини тварини, підкреслюють легкість і стрімкість оленя.

У скіфському звіриному стилі ми бачимо зображення хижаків (найчастіше різних котячих), копитних (оленя, гірського козла, рідше кабана), птахів (зазвичай орла) або окремо їх голів, лап, крил. Іноді ці елементи зливаються воедино, створюючи образ фантастичної істоти з крилами птаці й тулубом лева, а іноді й з рогами. Копитні здебільшого представлені з чотирма підібраними до живота ногами (так звана «поза летючого галопу»), хижаків частіше зображують у момент, коли спіймали здобич, але часом ми бачимо їх і згорнувшись в кільце або припавши на лапи. Часто велике зображення звіра служить як би фоном, на якому розміщуються більш дрібні додаткові фігурки. Всі ці композиції прикрашали предмети озброєння, кінської зброї, особистого оздоблення. Зображення виконувались у техніці невисокого рельєфу за допомогою лиття, різьблення, кування, чеканки, найчастіше із золота й срібла.

Особливостями скіфського «звіриного стилю» є надзвичайна динаміка, реалістичність образів. Всебічно дослідивши їх, фахівці досі не одностайні в одному з найважливіших питань: що ці пам'ятники означають? Одні вважають, що предмети, виконані в звіриному стилі, мали магічні функції – були покликані забезпечити своєму власникові ті властивості й здібності, які притаманні зображеним тваринам: силу, швидкість, пильність. Інші вважають, що ці зображення – символи різних скіфських богів; причому допускається, що одне і те ж божество символізувалося зображеннями різних тварин, а один і той же символ міг часом зв'язуватися з різними богами. Треті навіть вважають, що це зображення самих богів, яких скіфи наділяли звіриним виглядом. Існує, нарешті, думка, що релігійне значення було далеко не головним у скіфському мистецтві, а предмети, прикрашені звіриними мотивами, служили, перш за все, для позначення соціального рангу їх власника.



Скіфське мистецтво

Таким чином, первісне мистецтво зіграло важливу роль в історії людства. На відміну від сучасного, воно не мало поділу на різновиди, було синкретичним, тобто, єдиним. Навчившись створювати зображення (скульптурні, графічні, мальовані), людина набула певну владу над часом. Уява людини втілилась у новій формі буття – художній, розвиток якої досліджується історією мистецтва.

Питання для самоконтролю

1. Які особливості первісної культури і мистецтва?
2. Який характер мали печерні рисунки палеоліту?
3. Які первісні вірування лежали в основі культової свідомості на первісному етапі розвитку людини?
4. Розкрийте роль і значення міфу в первісній культурі.
5. Що дала людству неолітична революція?
6. Які особливості трипільської культури?
7. Які найпоширеніші способи орнаменталізації трипільської кераміки?
8. Назвіть різновиди первинної архітектури.
9. Назвіть особливості скіфського «звіриного стилю».

РОЗДІЛ 2. МИСТЕЦТВО ДАВНЬОЇ ПЕРЕДНЬОЇ АЗІЇ ТА ДАВНЬОГО ЄГИПТУ

Тема 3. Особливості мистецтва Месопотамії Шумер Аккад Вавилон Ассирія

1. *Періодизація культури Месопотамії.*
2. *Ознаки моделі культури. Міфологія. Писемність. Філософська поезія.*
3. *Особливості образотворчого мистецтва Шумеру. Скульптурні зображення та рельєфи.*
4. *Архітектура як відображення світомоделі суспільства. Месопотамські храми – земні обителі богів.*

Історія Стародавнього Сходу бере свій початок від виникнення найдавніших цивілізацій у Месопотамії (4 тис. до н.е.), Єгипті (6 тис. до н.е.), в Індії (4 тис. до н.е.) та Китаї (2 тис. до н.е.). Сприятливі природні умови субтропічного клімату зумовили формування в долинах річок Євфрату, Тигру та Нілу ранніх цивілізацій та їх перших держав – Месопотамії та Єгипту. Згодом цивілізації виникають в долинах річок Інду і Гангу в Індії та долинах Хуанхе і Янцзи в Китаї. На чолі більшості країн Стародавнього Сходу, східних деспотій, стояли повновладні правителі, царі, які були обожнені при житті релігією.

Первісні родоплеменні культури природи – фетишизм, тотемізм, магія поступово еволюціонували в офіційну релігійну ідеологію, у межах якої сакралізувалася державна влада та обожнювалися постаті деспотичних правителів. На основі давніх усних переказів формувалася міфологія народів Стародавнього Сходу як спроба осмислення походження світу, історії людства та загальної світобудови. Міфологічні уявлення органічно поєднувалися з релігійними віруваннями, утворюючи цілісну систему світогляду.

Розвиток сільського господарства, ремесел, торгівлі й державності зумовив появу та накопичення наукових знань у країнах Стародавнього Сходу. Саме тут виникла писемність, формувалися фундаментальні й прикладні знання з астрономії, медицини, математики, фізики, хімії та правознавства, розвивалася література, а також зростав рівень музичного й образотворчого мистецтва.

Стародавня Месопотамія (Дворіччя) розташовувалася між ріками Тигр і Євфрат; нині ця територія переважно входить до складу Іраку. Назва «Месопотамія» походить від грецьких слів *mesos* – «середній» і *potamos* – «річка». Починаючи з IV тис. до н.е., упродовж майже трьох тисячоліть тут послідовно виникали й занепадали різні рабовласницькі держави. Тривалий час ця цивілізація залишалася маловідомою науці. Основними джерелами відомостей про Месопотамію були біблійні тексти, зокрема оповіді про будівництво Вавилонської вежі, правління Навуходоносора, халдеїв – мешканців Вавилону, а також про столицю Ассирії – Ніневію. Опис цих територій міститься і в працях давньогрецького історика Геродота, який, зокрема, захоплювався

масштабами мурів Вавилону та згадував «висячі сади Семіраміди» – одне із семи чудес світу. Проте тривалий час подібні свідчення викликали сумніви, оскільки залишалося незрозумілим, яким чином могла зникнути настільки розвинена й потужна цивілізація.

Лише у XIX ст. в долинах рік Тигру й Євфрату відбулися масштабні археологічні відкриття, що докорінно змінили уявлення про цивілізацію Месопотамії. Було розкопано головні міста Дворіччя, розшифровано клинописну писемність, що дало змогу досить детально реконструювати історичне минуле регіону. Археологи виявили залишки монументальних споруд і цілих міст, численні статуї та рельєфи, предмети побуту й зброю.

На півдні Месопотамії на початку III тис. до н.е. виникли перші рабовласницькі міста-держави – спочатку Шумер, згодом Аккад. У II тис. до н.е. вавилонський цар Хаммурапі підкорив Шумер і Аккад, унаслідок чого сформувалося Вавилонське царство. На півночі, у середній течії Тигру, існувала інша потужна держава – Ассирія.

У зв'язку з цим розвиток мистецтва Давнього Сходу умовно поділяють на такі історичні періоди:

1. Шумеро-Аккадський період (2700–1900 рр. до н.е.);
2. Вавилонський період (1900–1600 рр. до н.е.), що завершився завоюванням Вавилону хеттами та касситами і позначив початок піднесення Ассирії як самостійної держави;
3. Ассирійський період (1300–625 рр. до н.е.);
4. Нововавилонський період (625–539 рр. до н.е.).

Нововавилонський період розпочався з повстання проти ассирійського панування у 625 р. до н.е. і завершився у 539 р. до н.е., коли перський цар Кір без значного опору захопив Вавилон. Після цього Вавилонія й Ассирія втратили політичну незалежність, переходячи під владу персів, Олександра Македонського та інших завойовників. Водночас місто Вавилон ще тривалий час залишалося важливим адміністративним центром, тоді як ассирійські міста занепали; від столиці Ассирії Ніневії у V ст. до н.е. залишився лише високий пагорб.

Основою господарського життя Месопотамії було землеробство, що спиралося на розвинену іригаційну систему – одну з перших у світовій історії. Вирощування злакових культур становило підґрунтя осілого способу життя від найдавніших поселень. Основними культурами були ячмінь, пшениця, просо та льон. Шумери здійснили низку важливих винаходів: гончарний круг, колесо, бронзу, місячно-сонячний календар; їм також приписують винайдення пива, зокрема виробництво численних його різновидів із ячменю. Шумери побудували перші торговельні мережі, які поширилися в Африку, Азію та Європу. Щоб керувати торговими імперіями, шумери винайшли перші циліндричні печатки – маленькі циліндри з вирізьбленими клинописом чи метафоричними зображеннями. Циліндричні печатки були важливим інструментом адміністрування. Ними скріплювали вологі документи, щоб засвідчити сертифікацію чи власність, або ж їх притискали до грудки вологої глини, яка,

висихаючи, перетворювалася на пломбу й ставала стародавнім різновидом замка. Циліндричні печатки виготовляли з різноманітних матеріалів на кшталт мушель, лазуриту, бронзи, срібла й золота. Найцінніші печатки виконували роль посвідки особи.

Світогляд мешканців Месопотамії тісно пов'язував життя людини з космосом і рухом небесних тіл, що зумовлювало особливу увагу до астрономічних спостережень. Релігійні вірування шумерів мали **політеїстичний** характер. Кожне місто мало власного бога-покровителя, а кожна людина – особисте божество-захисника. До найважливіших богів належали Ану – бог неба, Енліль – бог повітря й землі, Енкі (Еа) – бог водної стихії та мудрості.

Населення Месопотамії не розмежовувало світ на матеріальний і духовний, реальний та уявний. Усе, що можна було сприйняти або уявити, наділялося душею й здатністю до дії. Світ поставав як простір, населений численними богами й духами, які опікувалися містами, родинами й окремими людьми, водночас залишаючись істотами з людськими рисами та вадами. Вірування в потойбічне життя також були характерними для мешканців Месопотамії, однак загробне існування уявлялося похмурим і сповненим страждань. Саме тому померлим клали до могил їжу та напої. Турбота про посмертний культ покладалася на сина, що зумовлювало прагнення мати чоловічого нащадка, навіть шляхом усиновлення.

Політичну владу в месопотамських державах здійснював цар (лугаль), який поєднував функції правителя, верховного воєначальника та верховного жерця. На ранніх етапах цар часто поставав як військовий ватажок, обраний громадою, проте з часом царська влада сакралізувалася і стала спадковою.

Символом царської влади був палац, що за величчю суперничав із храмом. Палацові комплекси являли собою масштабні світські споруди з численними приміщеннями, згрупованими навколо внутрішнього подвір'я, і вирізнялися багатством оздоблення та монументальністю.

Месопотамію вважають батьківщиною **писемності**, поширення якої датується приблизно 3000 р. до н.е. Шумери створили клинописну систему письма, що належить до ідеографічного типу. Загалом наука виділяє три основні типи письма: піктографію, ідеографію та фонографію. Ідеографічне письмо передає цілі поняття за допомогою знаків-ідеограм. До ідеографічних систем належать давньоєгипетська ієрогліфіка, месопотамський клинопис, китайська писемність, письмо народів Америки, а також сучасні математичні символи. Клинописні знаки шумерів склалися з клиноподібних рисок, які вичавлювалися в сирій глині. Таблички обпалювалися й відзначалися високою міцністю. Розшифрування шумерського клинопису відбулося у XIX ст.

Шумери створили перші в історії людства поеми та елегії. У столиці Ассирії Ніневії містилася найдавніша відома бібліотека, заснована царем Ашшурбанапалом. Вона налічувала понад 20 тис. глиняних табличок і була ретельно впорядкована за тематичним принципом: внизу кожної таблички містилась повна назва книги і номер «сторінки», ящики розміщувались на

полицях відповідно до тем, у кожній полиці був свій номер. У цій бібліотеці зберігся «Епос про Гільгамеша» – одна з найвидатніших пам'яток месопотамської літератури. Гільгамеш постає як історичний правитель міста Урука (кінець XXVII – початок XXVI ст. до н.е.). Поема, що складається з дванадцяти пісень, порушує філософські проблеми життя, смерті та безсмертя. У фіналі твору утверджується думка про те, що справжнє безсмертя людини полягає у її добрих справах і пам'яті нащадків.

Космогонічна поема «**Енума еліш**» («Коли вгорі...») є однією з найвизначніших пам'яток месопотамської літератури. Вона складається з семи клинописних табличок і датується II тис. до н.е. У поемі вперше чітко простежується ідея послідовної зміни поколінь богів і теомахії – боротьби між старими та новими божествами. Центральну роль у творенні світу відіграє Мардук – головний бог Вавилону, що символізує тенденцію до релігійної уніфікації.

В асирійській версії поеми Мардука замінює Ашшур, верховне божество асирійського пантеону, що відображає ідеологічні та політичні процеси I тис. до н.е., зокрема прагнення до монолатрії (шанування одного певного божества як головного). «Енума еліш» за стилем і функцією належить до культового храмового епосу й виконувалася під час новорічних релігійних обрядів.

Шумери заклали базові соціальні, економічні та інтелектуальні моделі месопотамської цивілізації. Проте, незважаючи на високий рівень культурного розвитку, тривалі війни поступово виснажили їхні сили. Близько 2331 р. до н.е. семітський вождь Саргон підкорив Шумер і створив нову державу – Аккад, ставши її царем. Дослідники вважають, що ім'я «Саргон» він прийняв уже після сходження на престол, оскільки воно означає «істинний цар». Саме Саргону приписують створення першої в історії регулярної армії, що вирізнялася високою боєздатністю, про що свідчать успішні завойовницькі походи. За переказами, військо налічувало близько 5400 воїнів, які щоденно обідали за одним столом із царем. Така практика підкреслювала особисту залежність воїнів від правителя та сприяла зміцненню їхньої вірності. Водночас Саргон приділяв увагу й внутрішньому устрою держави: за його правління було налагоджено загальнодержавну іригаційну систему, а також запроваджено єдині міри довжини, ваги й об'єму.

Творцями перших зразків **образотворчого мистецтва** і архітектури в Месопотамії були шумери; в Аккаді і Вавилонії були перейняті і розвинені прийоми майстерності та стиль шумерських художників. Найбільше зразків образотворчого мистецтва до нас дійшло з Шумеру першої половини III тисячоліття. До нашого часу дійшли численні зразки **шумерської скульптури** початку III тис. до н.е. Поширеним типом скульптурного зображення був так званий **адорант** – статуя людини, що молиться, із руками, складеними на грудях, у стоячій або сидячій позі. Такі скульптури зазвичай приносилися в дар храмам. Особливої виразності адорантам надавали великі очі, які нерідко інкрустувалися різними матеріалами.

Характерною рисою шумерської скульптури є умовність зображення. Основні об'єми людської фігури вписувалися в прості геометричні форми – циліндри, конуси та трикутники. Так, спідниці часто трактувалися як плоскі конуси, торси – як трикутники, а риси обличчя (ніс, рот, вуха, волосся) зводилися до узагальнених геометричних елементів.



Адорант

У шумерській скульптурі не існувало строгого канону трактування постаті, тому зображення вирізнялися індивідуальністю, руки часто схрещені на грудях. Анатомічна точність не була головною метою митця; він не прагнув створення ідеалізованого образу чи детального опрацювання пластики тіла. Натомість особлива увага приділялася обличчю, насамперед очам – великим, опуклим, без повік, інкрустованим камінням або іншими матеріалами. Їхній вираз передавав стан здивування, молитви або внутрішнього напруження.

Важливе місце в скульптурі та рельєфах Месопотамії посідали зображення тварин і фантастичних гібридних істот, у яких поєднувалися людські та звірячі риси. Образи людини-звіра символізували прагнення до контакту з силами природи. Часто поєднувалися риси різних тварин, наприклад орла з головою лева або образ «людини-бика». Такі фігури уособлювали духів-покровителів і захисників від злих сил та розміщувалися, зокрема, по обидва боки входів до асирійських палаців.

Шеду (аккад. *šēdu*), **ламассу** (шумер.) – у шумеро-аккадській міфології добрі духи-захисники та покровителі живих істот. Вони вважалися слугами богів і відповідали за добробут, безпеку та порядок у житті окремих людей, родин, міст і держав. На ранніх етапах ці духи зображувалися в антропоморфній формі, проте в Новоасирійський період їхній образ зазнав істотної трансформації. У монументальному мистецтві Новоасирійського царства шеду та ламассу постають у вигляді гібридних істот із тілом бика або лева, орлиними крилами та людською головою. Згідно з асирійськими джерелами, ці духи мали статеву диференціацію: **ламассу** вважалися жіночими істотами й уособлювали життєву силу людини, її творчий потенціал, психічне та фізичне здоров'я; **шеду** – духами-

захисниками чоловічої статі, покликаними охороняти підвладних їм людей і простори, хоча в окремих випадках їм могли приписувати й зловісні риси.

Скульптурні зображення шеду та ламасу розміщувалися по обидва боки входів до асирійських палаців і виконували апотропеїчну (охоронну) функцію. Вражаючим прикладом є монументальні статуї крилатих биків із людськими головами, що охороняли вхід до палацу царя Саргона II у місті Дур-Шаррукін (сучасний Хорсабад, Ірак). Композиційне рішення з п'ятьма ногами створювало ілюзію руху: при фронтальному погляді істота здавалася нерухомою, а в профіль – такою, що крокує. Цей художній прийом і сьогодні вражає своєю продуманістю та майстерністю. Кам'яні статуї з палацу Саргона II, вагою близько 21 тонни кожна, нині зберігаються в Луврі (Париж).



Ваза Варка

Одним із найдавніших і найвідоміших зразків рельєфного мистецтва Месопотамії є **Ваза Варка** (бл. 3000 р. до н.е.), знайдена в місті Урук (сучасна Варка). Виготовлена з алебастру, висотою близько одного метра і вагою приблизно 270 кг, вона була відкрита у 1934 р. німецькими археологами. З огляду на значні розміри, коштовний матеріал та складність рельєфного декору, ваза мала, очевидно, монументально-ритуальне призначення. Рельєфне оздоблення вази організоване у вигляді чотирьох горизонтальних реєстрів, що послідовно ускладнюються знизу догори. У нижньому реєстрі зображені елементи природного світу – вода та рослини (фінікова пальма, ячмінь, пшениця). Над ними розміщено фігури тварин – баранів і овець, що рухаються впорядкованою процесією. У наступному реєстрі показані оголені чоловічі фігури, які несуть кошики з продуктами як ритуальні підношення. У верхньому реєстрі представлена богиня Інанна, що приймає дари біля

входу до свого святилища. Цю сцену дослідники інтерпретують як символічне відтворення ритуального шлюбу між богинею Інанною та її божественним супутником Думузі, що забезпечував родючість і безперервність життя міста Урук. Композиція вази ілюструє уявлення про космічний порядок і чітку ієрархію, в якій природні, соціальні та сакральні рівні постають взаємопов'язаними. На думку антропологині Сьюзан Поллок, зображення на Вазі Варка свідчить про те, що в Стародавній Месопотамії соціальна ієрархія сприймалася як відображення природного й космічного порядку, а отже, мала сакралізований характер.

Особливе значення в мистецтві Месопотамії мав **рельєф**. Меморіальні стели, що з'явилися у шумерів та аккадців, встановлювалися на честь військових

перемог у міжміських конфліктах. *Стели являли собою кам'яні плити різних розмірів з округленою верхньою частиною та рельєфними зображеннями військової або релігійної тематики.* Відомим прикладом є стела Нарам-Сіна, що зображує штурм фортеці. На кам'яних стелах також висікали тексти законів, серед яких особливе місце посідає «**Кодекс Хаммурапі**». Стела заввишки близько 2 м увінчана зображенням царя Хаммурапі перед богом сонця Шамашем, що надає законодавчим приписам сакрального, божественного характеру. Стела Хаммурапі зберігається в Луврі, містить 282 закони, що викладені в 20 колонках клинописного тексту. Зокрема, окремий розділ законодавства стосується сімейних відносин: укладення шлюбу, покарання за подружню невірність, майнові права чоловіка, успадкування та розлучення. Водночас основну увагу приділено опису санкцій за різні правопорушення. Закони передбачають сувору систему покарань, зокрема практично будь-яка крадіжка каралася смертною карою. Текст законів Хаммурапі було виявлено французькими археологами під час розкопок у 1901–1902 рр. у Сузах (на території стародавньої Месопотамії). Стела Хаммурапі стала символом месопотамської цивілізації. Вона є не лише твором мистецтва, а й важливою історико-літературною пам'яткою, а також найповнішим збереженим зібранням законів давнини, що передували біблійним нормативним текстам.

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

Особливе місце в шумерській культурній спадщині належить **гліптиці** – різьбленню по дорогоцінному або напівдорогоцінному камінню. Збереглося багато шумерських печаток у формі циліндра. Такі печатки прокатували по глиняній поверхні, отримуючи відбиток – мініатюрний рельєф із великою кількістю персонажів та чітко вибудованою композицією. Для жителів Міжріччя печатка була не лише знаком власності, а й предметом, що мав магічну силу: її зберігали як талісман, дарували храмам, клали в поховання.

Архітектура. Особливість географічних умов і відсутність міцних будівельних матеріалів визначили образний лад культової архітектури Месопотамії. Основним будівельним матеріалом була глина, тому будівлі зводилися з необпаленої цегли. Товщина стін не дозволяла залишати прорізи для вікон, а внутрішні приміщення, як правило, прив'язувалися до відкритих дворів.

У аккадський період, починаючи з III тис. до н.е., виникає новий тип храму – **зіккурат**, який став однією з головних особливостей месопотамської архітектури. Зіккурат представляв собою вежу з поставлених одна на одну зрізаних пірамід (ступінчасту піраміду), що поступово зменшувалися, а на самому верху споруджувався невеликий храм, присвячений богу-покровителю міста. Спочатку зіккурати будувалися при храмах, згодом вони перетворювалися на головні культові споруди. Деякі з них збереглися до наших днів (зіккурати в Урі, Чога-Замбиле). Нижні яруси зіккурату, як правило, фарбувалися в чорний колір, середні – у червоний, верхні – у білий.

Ступенева вежа (форма зіккурату) сприймалася як символ урочистого сходження до неба. Вважалося, що такі сходи поєднують землю й небо.

У кінці III тис. до н.е. в Урі було збудовано перший зіккрат колосальних розмірів, що складався з трьох ярусів (з основою 56×52 м) і мав висоту 21 м. До нашого часу збереглися лише два поверхи з трьох терас. Стіни платформи були похиленими. Від основи будови на достатній відстані від стін починалися монументальні сходи з двома боковими східцями, які з'єднувалися на рівні першої тераси (приблизно на висоті 15 м). На вершині платформи знаходився храм, присвячений богу місяця Сіну. Сходи доходили до верхньої частини храму, поєднуючи яруси між собою. Пізніше зіккрат в Урі перебудували, збільшивши число ярусів до семи. Символічно Всесвіт уявлявся як семи ярусний, тому сім ярусів зіккурату ототожнювалися з рівнями Всесвіту.



Зіккрат в Урі

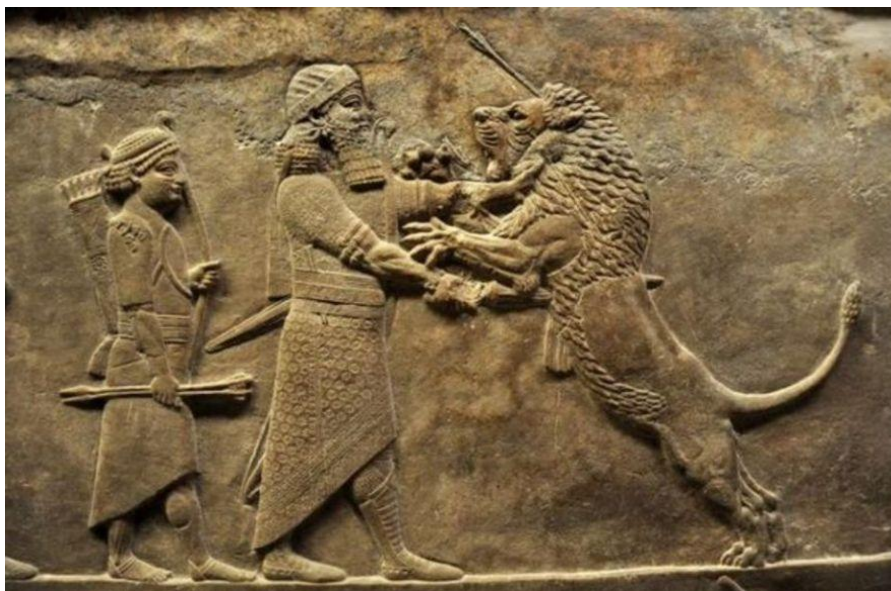
Зіккрат відображав ідеї необмеженої влади над людиною, що досягалося його величезними розмірами, надлюдським об'ємом, статичністю та домінуванням маси над простором. Споруду розміщували на чітко окресленій ділянці в центрі міста, і її масив, спрямований вгору, символізував шлях до неба та до бога. Зіккрати були пов'язані з уявленням про «священні гори». Вони виконували низку функцій: з їх висоти спостерігали за зірками, шукали захист від повеней, а також здійснювали жертвопринесення.

Архітектура шумерів, аккадців і вавілонян демонструє особливості їхнього світосприйняття: спрямованість до неба, образ «священної гори» як символу Всесвіту, а також уявлення про космос як життєвий простір, а не про загробний світ. Саме ця парадигма визначає культурну модель Месопотамії.

Культура **асирійського періоду** вирізнялася жорсткою військовою дисципліною та централізованою владою монарха. Ассирія була могутньою

агресивною державою, кордони якої в період розквіту простягалися 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. Водночас завойовники з повагою ставилися до культурної спадщини підкорених країн, вивчаючи художні принципи іноземної майстерності. Поєднавши традиції різних культур, ассирійське мистецтво набуло неповторного вигляду.

З XIII по VII ст. до н.е. Ассирія перетворилася у могутню імперію з кількома столицями. Для цього періоду характерним є не культове, а палацово-фортецьке будівництво. У столицях зводилися палаци з рельєфами, вигравіруваними на кам'яних плитах – **ортостатах**, які заповнювали нижню частину стін парадних приміщень. Стели є самостійними монументальними пам'ятками меморіально-ідеологічного характеру, тоді як ортостати виконують функцію архітектурного облицювання стін і формують безперервні рельєфні цикли. Тематика ортостатів була зосереджена на військових та мисливських перемогах монарха. Рельєфи виконувалися на вапняному камені та гіпсі, що дозволяло досягти високої деталізації. Серед основних матеріалів, окрім вапняку, застосовувалися базальт, деревина, а також цегла-сирець, яку обкладали кам'яними плитами. Для відповідальних споруд використовували обпалений цегляний камінь, а як будівельний розчин – асфальт, вапняк і гіпс.



Ассирійське мистецтво

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

Хоча столицею вважався Ашшур, резиденцією царів IX–VII ст. до н.е. найчастіше були Кальху, Ніневія або Дур-Шаррукін. Саргон II у 722 р. до н.е. зробив столицею Дур-Шаррукін (нині Хорсабад). Одночасно з будівництвом

царського палацу було розпочато зведення нового міста у формі майже правильного квадрата.

Палац Саргона II в Дур-Шаррукіні стояв на глиняному масиві платформи, пронизаному системою дренажних труб і вентиляційних колодязів. На платформу вели монументальні пандуси для в'їзду колісниць. Головний вхід оформляли дві башти та прикрашали фігурами крилатих биків. Палац налічував понад 200 приміщень і 30 відкритих дворів. Розміщення приміщень було переважно асиметричним, а їх форма й розміри – різноманітними. Позаду палацу розташовувався семиярусний зіккурат висотою понад 40 м із пандусом, що обвивав його по спіралі. Техніка будівництва була на високому рівні: вимощення дворів і підлоги залів виконували в кілька шарів, з верхнім настилом із керамічних і кам'яних плит, прикрашених візерунковими орнаментами та написами.

У багатому оздобленні парадних палацових приміщень центральне місце займав рельєф, інколи розфарбований. Застосовували глазуровану цеглу та розписи. Тематика розписів стосувалася життя царя та воєнних сцен. За характером виконання розписи являли собою контурний розфарбований малюнок на вапняковому тиньку. На білому тлі використовували чорну, зелену, червону та жовту фарби. Розпис і глазурований орнамент зазвичай займали верхню частину стіни, тоді як нижню відводили для рельєфів. У цілому декорація стін відзначалася площинним «килимовим» характером, підпорядковуючи площину стіни загальному ритму ліній архітектури.

У палаці Саргана II рельєфом було покрито близько 6000 кв. м. Сюжети композицій переважно відображали війну, полювання, сцени побуту та придворного життя, а також сцени релігійного змісту. Особливу увагу приділяли зображенню царя як центральної фігури, підкреслюючи його фізичну силу та міць воїнів: у рельєфах постають великі люди з вираженою мускулатурою, хоча їхні тіла залишаються обмеженими умовною канонічною позою й важким, пишним одягом.



Бик Шеду із палацу Саргона II

Ассирійська держава припинила існування 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 тривала низка військових конфліктів, із яких вона далеко не завжди виходила переможницею. Лише після припинення існування Ассирії Вавилонія змогла посісти провідне становище в Передній Азії. Короткий період її розквіту припав на 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. Назва «Вавилон» означає «ворота бога», а вавилоняни вважали своє місто центром Всесвіту.

Епоху правління Навуходоносора називають **«вавилонським Ренесансом»**. Цар вів численні війни, завойовуючи нові території, а також сприяв розвитку культури й економіки країни.

Найвідомішою спорудою Вавилону був зіккурат **Етеменанкі**, присвячений верховному богу міста Мардуку. Саме він став прототипом легендарної Вавилонської вежі. З вавилонських написів відомо, що зіккурат існував ще за часів Хаммурапі, багато років руйнувався й перебудовувався. Етеменанкі («Будинок основи небес і землі») було зведено під керівництвом ассирійського зодчого Арадаххешу. Споруда вирізнялася гігантськими розмірами (висота – близько 90 м) та символікою семи ярусів, що відповідали числу відомих планет, а також багатим фарбуванням у білий, чорний, червоний, синій, пурпуровий, срібний і золотий кольори. На вершині зіккурату знаходилося облицьоване блакитною цеглою святилище висотою 15 м, де розміщувалися золоті ложі (довжиною 4,5 м і шириною 2 м), трон та золоті статуї Мардука й його дружини. Споруду увінчували позолочені роги бика – атрибути бога й символ родючості. Характерною рисою будівлі було розміщення сходів як перпендикулярно до ярусів, так і уздовж них, що забезпечувало масивність, компактність та спрямованість споруди вгору.

У Вавилоні, який вважався священним містом, налічувалося 53 великі святилища та кілька сотень храмів і вівтарів. Біля воріт Іштар, між «Дорогою процесій» та берегом Євфрату, розташовувався Південний палац – резиденція Навуходоносора, де отримали подальший розвиток **характерні риси месопотамської архітектури**, зокрема:

- підкреслена масивність і фортифікаційний характер зовнішнього вигляду;
- функціональне розмежування дворів і оточуючих їх приміщень;
- розміщення п'яти просторих дворів на одній осі;
- чітка просторова відокремленість кожного помешкання.

Новим у палаці Навуходоносора стало створення **«висячих садів цариці Семіраміди»**, які увійшли до семи чудес Стародавнього світу. Розташовані біля воріт Іштар і піднесені на висоту близько 25 м, вони спиралися на масивні підмурки, аркові конструкції, стовпи та стіни, на яких лежали шари кам'яних плит, цегли, бітуму, свинцю та ґрунту. Це була багатоярусна споруда, засаджена рідкісними квітами, кущами та деревами. Яруси садів піднімалися уступами, з'єднуючись широкими сходами, викладеними плитами рожевого й білого кольорів. Полив здійснювався за допомогою водопідйомного колеса, яке постійно приводили в рух раби. Під час розкопок на місці садів було виявлено

лише пагорб із системою колодязів. На високих склепінчастих арках із цегли розташовувалися тераси, зверху яких на асфальт насипали землю, укріплену свинцевими плитами.

За легендою, цар подарував своїй улюбленій дружині, мідійській принцесі, оазу, ніби вивезену з гір Мідії – її батьківщини.

«Батько історії», давньогрецький історик Геродот, побував у Вавилоні близько 460 р. до н.е. і залишив детальний опис столиці, що ще зберігала пишність, хоча вже перебувала в занепаді. Передусім Геродота вразило, що Вавилон був правильно і розумно спланований, чого він не бачив у жодному з відомих йому міст. У столиці зводили три- і чотириповерхові будинки, а місто перетинали широкі прямі вулиці. У порівнянні з вузькими й звивистими вуличками грецьких міст, головна вулиця столиці асирійського царства Ніневії мала ширину 26 м.

Найбільшого розмаху будівництво у Вавилоні досягло за Навуходоносора II, який носив титул «цар Вавилонії, цар Шумеру і Аккаду, цар чотирьох сторін світу». Підкоривши Ассирію та закріпивши владу над Фінікією, Навуходоносор захопив Єрусалим і використав полонених для будівництва храмів, укріплень та палаців Вавилону. Його правління (605–562 рр. до н.е.) тривало 43 роки. Цар опікувався не лише Вавилоном, а й іншими містами та святилищами країни. У містах Ур, Кіш, Урук, Ніппур, Борсіппа за його наказом зводилися храмові зіккурати, а головні святилища підтримувалися в належному стані.

Брама Іштар – пам'ятка архітектури давнього Вавилону, восьма брама внутрішнього міста, зведена у 575 р. до н.е. за наказом царя Навуходоносора II у північній частині міста. Брамę присвячено богині Іштар. За конструкцією вона являла собою напівкруглу арку з цегли, яка, у свою чергу, була покрита поливою синього, жовтого, білого та чорного кольорів. Стіни брами та збережені фрагменти стін Вулиці Процесій, що проходила перед нею, прикрашені барельєфами та орнаментами. Зруйновану споруду було реконструйовано у 1930-х роках у Пергамському музеї в Берліні з матеріалу, знайденого археологом Робертом Кольдевеєм. Фрагменти брами та Вулиці Процесій зберігаються також у різних музеях світу.

Брама Іштар була однією з дев'яти брам міста. Через них проходила Вулиця Процесій, що вела до храму верховного бога Мардука. Споруда мала двоє воріт з напівкруглими арками: внутрішні, заввишки близько 11,5 м, були удвічі більші за зовнішні. Брама була облицьована цеглою, вкритою блакитною, жовтою та білою поливою, та прикрашена зображеннями биків, левів і фантастичних істот – **сіррушів**. Її покривав дах із кедра та бронзи.



Ворота Богині Іштар

До брами примикали стіни Вулиці Процесій заввишки 15,2 м, прикрашені понад 120 барельєфами, серед яких були леви, квіткові мотиви та лінійний орнамент. Дорога перед брамою мала центральну жовту смугу та червоні бічні. Напис на Брамі Іштар виконано аккадським клинописом білим кольором на блакитній глазурі. Він містив пояснення Навуходоносора щодо функції брами та займав площу 15 м у висоту та 10 м у ширину, складаючись із 60 рядків.

Вавилонська культура мала великий престиж у стародавньому світі. Досягнення жерців, архітекторів, астрономів і поетів використовували народи-сусіди, і багато з них стали основою сучасних знань. Зокрема, місячно-сонячний календар. Близько 2500 р. до н.е. шумерські чиновники почали точно вести облік часу за днями, місяцями й роками. Семиденний тиждень також походить із Месопотамії. Досягнення Месопотамії в галузі математики, медицини та інших наук були запозичені, збережені та розвинені античною культурою Стародавньої Греції і Давнього Риму.

Питання для самоконтролю

1. Назвіть основні етапи розвитку культури Месопотамії.
2. Що винайшли шумери?
3. Як звали міфічного вавилонського героя, про якого написано поему?
4. Який характер мала архітектура Месопотамії?
5. Що символізувала ступенева вежа зіккрату?
6. Назвіть основні принципи композиції шумерських рельєфів?
7. Які особливості архітектури Ассирії?
8. Які найхарактерніші сюжети ассирійських рельєфів та розписів?
9. Де знаходилась найдавніша бібліотека і хто її засновник?
10. Назвіть пам'ятки архітектури Вавилону.
11. Що спільного між «висячими садами» Семіраміди і зіккратом?

Тема 4. Специфіка мистецтва Давнього Єгипту

1. Особливості формування культури Давнього Єгипту. Періодизація культури Давнього Єгипту.
2. Система релігійних уявлень.
3. Формування специфічних рис в архітектурі та образотворчому мистецтві. Утворення канонічних систем у скульптурі та живописі.
4. Мистецтво Середнього царства.
5. Особливості культури і мистецтва Нового царства. Типологія храмів епохи Нового царства.
6. Мистецтво Амарни. Значення реформи фараона Ехнатона для розвитку мистецтва. Пізнє царство.
7. Загальні принципи синтезу мистецтв.

Єгипет – одна з найдавніших держав світу, історія якої зберегла численні й надзвичайно цінні свідчення. Саме в цій загадковій країні фараонів сформувалися багато видів і форм мистецтва, що згодом отримали подальший розвиток у країнах Азії та Європи. Давньоєгипетська художня традиція стала важливою основою античної естетики, яка, у свою чергу, визначила подальший розвиток європейського мистецтва.

Уявлення про історію Давнього Єгипту протягом тривалого часу залишалися фрагментарними й схематичними. Основною перешкодою для наукового пізнання була неможливість прочитання єгипетської писемності – ієрогліфів, таємниця яких була втрачена ще в давнину. Давньогрецькі вчені намагалися пояснити значення ієрогліфів, розглядаючи їх виключно як малюнкове письмо, однак подібні спроби не мали успіху й тривали аж до ХІХ ст.

Вирішальну роль у розшифруванні єгипетської писемності відіграло відкриття так званого **Розеттського каменя** під час єгипетського походу Наполеона. Кам'яна плита, знайдена поблизу містечка Розетта, була вкрита однаковим текстом, викарбуваним трьома видами письма: ієрогліфічним, демотичним і давньогрецьким. Зіставлення цих написів дало змогу вченим зрозуміти зміст тексту, присвяченого царю Птолемею та цариці Клеопатрі, і стало ключем до розгадки ієрогліфів.

Честь відкриття таємниці єгипетської писемності належить французькому вченому **Франсуа Шампольйону**. У 1821 р., після тривалих досліджень, він довів, що ієрогліфи мають різну функцію: одні передають цілі слова або поняття, інші – окремі звуки чи склади. Учений звернув увагу на ієрогліфи, обведені овальними рамками (картушами), які, на його думку, позначали імена фараонів. Саме так було прочитано імена Птолемея та Клеопатри, що стало вирішальним кроком у розшифруванні письма. З огляду на складність староегипетської писемності, яка не містила голосних і не мала сталого напрямку письма, науковий подвиг Шампольйона є винятковим. Він по праву вважається засновником науки єгиптології.

Заселення території Єгипту відбулося ще в ранньому неоліті. У V–VI тис. до н.е. простори Північної Африки населяли розрізнені племена мисливців, збирачів і рибалок. Зміни клімату, що спричинили висихання саван, зумовили переселення населення до долини Нілу. Освоєння річки та створення складної іригаційної системи дали змогу перейти до високопродуктивного землеробства й тваринництва. З племінних союзів – номів – поступово сформувалися два політичні об'єднання: Верхній і Нижній Єгипет, які після тривалих воєн об'єдналися на початку III тис. до н.е. Столицею єдиної держави став Мемфіс, а згодом політичний і культурний центр перемістився до Фів.

Періодизація. Ще у IV ст. до н.е. єгипетський жрець-історик Манефон розподілив історію Єгипту на Стародавнє, Середнє і Нове царства, які налічували по 10 династій фараонів кожне. Цей розподіл лежить і в основі сучасної періодизації.

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

- *Раннє царство або додинастичний період* (рубіж IV– III тис. до н.е. – 30–28 ст. до н.е.);

- *Давнє царство* (III тис. до н.е. – 28–24 ст. до н.е.);

- *Середнє царство* (21–18 ст. до н.е.);

- *Новє царство* (17–11 ст. до н.е.);

- *Пізній період* (11–4 ст. до н.е.), коли Єгипет підкоряють війська Олександра Македонського; з 332 р. до н.е. культура Єгипту ввійшла в *елліністичну добу*, яка в культурному плані виявилася у синтетичному поєднанні елементів східної (єгипетської) та західної (античної грецької) культур.

Таким чином, давньоєгипетська цивілізація існувала практично три тисячоліття, зберігаючи цілісність своєї оригінальної, складної і надзвичайно багатой культури.

Ключем до розуміння культури Стародавнього Єгипту є *система релігійних уявлень*, відображена в міфології. Основними джерелами її вивчення слугують релігійні тексти, гімни, молитви та записи похоронних обрядів. Найдавнішими серед них є «Тексти пірамід» – складна система замовлянь і молитов, пов'язаних із заупокійними царськими ритуалами, вирізьблених на внутрішніх стінах пірамід. Від періоду Нового царства важливим джерелом стала «Книга мертвих» – ілюстрований збірник магіко-релігійних текстів, який клали до гробниці поруч із мумією та який мав слугувати дороговказом у потойбічному житті.

У релігії давніх єгиптян виокремлюють три провідні культу: культ природи, культ загробного життя та культ фараона.

Визначальною рисою єгипетської культури був її сакральнo-теократичний характер, що виявлявся в обоженні царської влади та вірі в безсмертя. Уявлення про загробне життя пов'язувалися з культом умираючого і воскресаючого бога Осіріса, чиє воскресіння вважалося заporукою особистого воскресіння людини. Фараон, у свою чергу, сприймався як син верховного бога Ра – надприродна істота, покликана підтримувати космічний і соціальний порядок.

Віра в потойбічне життя безпосередньо визначила характер єгипетського мистецтва. Архітектура, скульптура, живопис і дрібна пластика переважно створювалися для забезпечення вічного існування людини після смерті. Переконання у можливості тілесного воскресіння зумовило розвиток практики муміфікації. Центральне місце в релігійних уявленнях посідав культ Сонця, уособлений богом Ра, джерелом життя й космічного порядку. Єгипет часто називали «країною Сонця», а фараонів – «синами Сонця».

Міфологічні образи єгипетських богів відображали уявлення про світ і суспільство. Так, міф про Осіріса, вбитого Сетом і воскреслого за допомогою Ісиди, символізував перемогу життя над смертю. Його син Гор, переможець Сета, уособлював земну владу й став одним із сакральних титулів фараона. Саме ідея двоїстої – земної й космічної – влади правителя знайшла монументальне втілення в образі сфінкса, який уособлює непорушність світового порядку.

Для єгипетської релігії характерним було також шанування богів у зооморфних і антропоморфних формах. Священні тварини – бик Апіс, сокіл, кіт, крокодил – вважалися земними втіленнями божеств. Особливе місце посідав культ жука-скарабея, символу сонячного руху й відродження. Священних тварин утримували при храмах, а після смерті муміфікували й ховали за спеціальними обрядами, що підтверджується археологічними знахідками цілих «кладовищ» тварин.

Кожне місто мало свого бога-покровителя. У Фівах особливо шанували Амона, культ якого в період Середнього царства об'єднався з культом Сонця, утворивши образ верховного бога Амона-Ра.

Важливу роль у духовному житті Стародавнього Єгипту відігравала система етичних норм Маат, що уособлювала істину, порядок і справедливість. Дотримання принципів Маат вважалось виконанням божественної волі й регулювало як повсякденне життя, так і державне управління. Ці норми закликали до чесності, милосердя, стриманості та поваги до інших. Попри сакралізацію влади фараона, всі вільні громадяни вважалися рівними перед богами й законом, а жінки мали рівні права з чоловіками.

Характерною рисою світогляду єгиптян було поєднання віри в загробне життя з утвердженням цінності земного буття. Радощі життя, сімейні стосунки та задоволення від праці й відпочинку високо цінувалися й переносилися в уявлення про потойбічне існування, що знайшло відображення як у повчальних текстах, так і в «Книзі мертвих».

Мистецтво Давнього Єгипту було нерозривно пов'язане з культом і виражало основні ідеї релігії: безмежну могутність богів, включаючи бога-фараона, тему смерті, підготовку до неї та подальше загробне існування. Воно було покликане забезпечити блаженство в потойбічному житті і виступало засобом прославлення фараона. Для увічнення душі і тіла служило мистецтво бальзамування та будівництво гробниць-«будинків вічності». Увічнення фараона розглядалось як гарантія благополуччя всього народу. Мистецтву, як і письму, приписувалася величезна магічна сила в плані збереження життя.

Канонічність і монументальність

Релігійний характер мистецтва визначив його *канонічність*, *монументальність* і *симетричність*, що відображало уявлення про непорушність існуючих порядків і віру в надприродну сутність фараона. Індивідуальна воля художника була обмежена: його завданням було не творити, а оберігати священні канони. Непорушність релігійних уявлень призвела до ***канонізації художніх образів***: були вироблені чіткі й незмінні правила створення мистецьких зразків, які майже не змінювались протягом усієї історії Стародавнього Єгипту. Для передачі людського образу сформувалася характерна формула: ***голова і ноги зображувалися в профіль, а торс – у фас***. Образотворче мистецтво, як і архітектура, втілювало ідею постійності та вічності, підкоряючись суворим канонам (у перекладі з грецької слово «канон» означає правило).

Палетка фараона Нармера. Особливе місце в мистецтві раннього Єгипту займає Палетка фараона Нармера – унікальна пам'ятка-рельєф з історичними сценами IV тис. до н.е., яка зображує перемогу царя Півдня (фараона Нармера) над мешканцями північних районів. Палетка має форму щита і містить зображення з обох боків, які поділено на п'ять сцен. У чотирьох із них скульптор веде розповідь про перемогу фараона.



Палетка Нармера

На аверсі зображено величного фараона в короні Південного Єгипту, практично втілення Бога, який убиває полоненого з півночі. Сцена подана реалістично; під нею – дві малі постаті мешканців Півночі, які з жахом тікають від переможця. На зворотному боці домінує символіка. У верхній сцені фараон уже в короні Північного Єгипту разом із вельможами й вояками оглядає гори убитих ворогів з відрубаними головами – урочистість, присвячену перемозі. У

нижній сцені фараон постає в образі могутнього бика, що руйнує ворожу фортецю. Значення сцени посередині – з довгошиїми левами та їх приборкувачами нині втрачено. Незважаючи на невеликі розміри (64 см), палетка вдало передає пропорції людського тіла й частково м'язи фігур, реалістично зображує тварин та історично точно відтворює корони, водночас підкреслюючи соціальну зверхність фараона.

Рельєфи і розписи. Рельєфи й розписи рясно прикрашали стіни гробниць і храмів. Сцени сільських робіт, полювання, побуту царя та вельмож розміщувалися горизонтальними смугами з суворим дотриманням канону. Чітка графічність зображень органічно поєднувалася з ієрогліфічними написами, а вся композиція сприймалася як один великий ієрогліф і виглядала об'ємно.

Тематика композицій була різноманітною: придворне життя, релігійні церемонії, побутові сцени. Часто зображали тварин, причому реалістично. Колірна гама фресок і розфарбованих рельєфів поєднувала жовті й коричневі тони з зеленими й блакитними, що відповідало землі, рослинам (життю) та небу.

Скульптура Стародавнього Єгипту вирізняється монументальною статичністю та фронтальним характером сприйняття. Вона підпорядкована суворим канонам, які визначали композиційні й пластичні засади зображення божественного сану. Існували два основні типи фігур: стояча та сидяча. У стоячому зображенні руки витягнуті уздовж тулуба, а одна нога висунута вперед. Сидяча фігура вирішувалась геометрично: тулуб розташовується під прямим кутом до нижньої частини тіла, руки лежать на колінах. Винятком із цих правил були лише писарі, які зображувалися в позі лотоса (наприклад, статуя царського переписувача Каї), а також слуги в дрібній пластиці.

Великого розвитку набуло **портретне мистецтво**. Портретні статуї виконували роль двійників померлих і служили вмістилищем їхніх душ. За віруваннями, одна з душ померлого – Ка – мала «поселитися» в зображенні, тому для її впізнавання виготовляли посмертні гіпсові маски. Так зародилося портретне мистецтво Єгипту.

Давньоєгипетські статуї завжди були строго пропорційними, фронтальними та статичними. Одним із найвідоміших жіночих образів світового мистецтва є **портрет Нефертіті** – дружини фараона Ехнатона. Під час розкопок у Ахет-Атоні було знайдено майстерню скульптора Тутмеса, де виявили портрети членів царської родини. Зображення Нефертіті у високому головному уборі зазвичай подають у профіль, при цьому друге око часто залишене недоробленим. Одні дослідники пояснюють це перерваною роботою внаслідок погрому, інші – наміром художника уникнути замурування твору в гробницю, щоб вмістилище Ка могло бути в іншому місці.

Особливою різновидністю царських скульптур були **сфінкси** – фантастичні образи левів з людськими головами, що передавали риси правлячого фараона і втілювали ідею його божественної сутності. Найвідомішим є **Великий сфінкс** біля пірамідного комплексу Хефрена, вирізьблений із вапняної скелі. Його висота становить 20 м, довжина – 57 м. На голові сфінкса – смугаста царська хустка, а над лобом – священна кобра, яка, за віруваннями, захищала богів і царів. Обличчя

сфінкса було пофарбоване в цегляний колір, смуги хустки – у синій і червоний. Основним матеріалом для скульптури слугували камені твердої породи, що забезпечували вічність твору. Також використовували вапняк і дерево, які



Великий сфінкс

розфарбовувалися різними кольорами.

У Єгипті вже на початку III тис. до н.е. складається монументальна **архітектура**. Причому майже не збереглося громадських будівель, проте безліч поховальних споруд і храмів.

Архітектура Стародавнього Єгипту представлена двома основними видами: поховальними спорудами та храмами, які зазвичай створювали єдиний ансамбль і відображали два головні обряди єгипетського життя – поховання та поклоніння богам. Основним будівельним матеріалом культових споруд був камінь, тому вони збереглися до наших днів.

Мастаби мали різні розміри, які символізували соціальний статус власника. Мастаба складалася з двох частин: підземної, висіченої у скелі, та наземної, що мала форму усіченої піраміди. Вхід у підземний склеп здійснювався через похилий коридор або колодязь глибиною 15–30 метрів, який замурувався в день поховання. Підземні приміщення могли містити комори з запасами їжі та предметами побуту, а також кімнату для статуї та жертвоприношень. З розвитком суспільства мастаби знаті перетворювалися на похоронні «особняки» з численними прибудовами та багатим настінним розписом.

Ступінчаста піраміда Джосера (матір пірамід) в Саккарі (Стародавнє царство). У часи правління фараона Джосера (III династія, 2778–2723 рр. до н.е.) з'являється новий тип кам'яної гробниці, створений генієм архітектури Імхотепом. У Саккарі він зводить споруду висотою близько 60 метрів, що складається з шести мастаб, які поступово зменшуються. Завдяки цьому Імхотеп уперше розвинув будову у вертикальному напрямку, і гробницю назвали

ступінчастою пірамідою. Вона започаткувала розвиток пірамідальної форми царських усипальниць.



Піраміда Джосера

Класичні піраміди Гізи. Після піраміди Джосера, через проміжні форми (піраміди в Медумі та Дашурі), царська гробниця отримує своє класичне втілення в пірамідах Гізи, зведених для фараонів IV династії – *Хеопса, Хефрена та Мікерина.* Уже в стародавні часи ці споруди вважали одним із чудес світу.

Архітектурна форма піраміди походить від архетипу світової гори. Космогонічні міфи Єгипту виводили початок світу з первісного водного хаосу Нуно, з якого виник священний пагорб Бенбен, на який зійшло сонце у вигляді птаха Бену. У створеному богами світі панував порядок, тому правильна геометрична форма піраміди відповідала цій світобудівній моделі.



Піраміди в Гізі

Піраміда Хеопса досі залишається найбільшою з кам'яних споруд світу. 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 гліб 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. В середині 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.

До заупокійного комплексу **Хефрена**, крім піраміди і храму, входить гігантська **фігура Сфінкса** (хоч існує припущення, що Сфінкс побудований задовго до появи перших пірамід).

Вчені-єгиптологи розробили безліч гіпотез про символічне призначення пірамід. Зокрема, перша гіпотеза була висловлена у XIX ст. єгиптологом Ернесто Скіапареллі. На його думку, піраміди символізували сонячну енергію, яка передавалася фараонові в його усипальницю. Чотири сторони були звернені до чотирьох сторін світу. Число «чотири» наділялося божественним смислом.

Таким чином, **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. 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.

Мистецтво Середнього царства. Із часом від пірамід відмовляються взагалі, в епоху Середнього царства дістає розвиток тип **скальної гробниці**. Вона являла собою низку 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.

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.

Усі види колон єгипетського ордеру можуть бути поділені на дві групи: геометрично правильні та «образотворчі» колони. «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.

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.

Більш сміливі й внутрішньо більш значні 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.

Розквіт храмового будівництва. 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.

Храми Нового царства мали величезні розміри і самостійне значення в релігійному житті Єгипту. Найбільшою такою спорудою Давнього Єгипту слушно вважається **Карнакський храм**, який прославляв бога Сонця Амона і могутність Єгипту. Величезну колонну залу храму було зведено при фараонах Сеті I та Рамзесі II. Він складається зі 134-х масивних колон, розташованих у 16 рядів. Площа зали дорівнює 5 тис. кв. м. Зала поділена на 5 проходів-нефів. Це перший в історії приклад планування соборного типу: дах головного нефу (повздовжнього простору, обмеженого двома рядами колон) спирається на підвищені опори і тому підноситься над стелею інших нефів (бічних). Світло проникає до зали крізь розміщені у головному нефі вікна. Висока стеля пофарбована у синій колір і прикрашена золотими зірками. Інші, вузчі нефи, відмежовані один від одного чотиригранними стовпами, вкритими барельєфами. Висота колон храму сягає 23-х метрів, стовбури яких могли обхопити кілька людей. Такі архітектурні рішення підкреслювали велич та величність божественного простору. Дуже популярним мотивом в архітектурі Єгипту було стебло папірусу, бутон його квітки та сама квітка. Форма колон у храмах (Карнакському і Луксорському), як правило, нагадувала в'язанку стебел папірусу. Капітелі колон мали форму розкритої квітки або закритого бутона квітки папірусу, крони пальми, голови божества (наприклад, Осіріса). До речі, іонійська та дорійська капітелі колон, що, як відомо, виникли у Стародавній Греції, мали єгипетське походження.

Храм розглядався як **обитель бога**, святилище, тому його від зовнішнього світу охороняли статуї біля входу. Основною композиційною домінантою храму був **гіпостильний зал** – простір з численними масивними колонами, що підтримували покрівлю на різних рівнях. Гіпостильний зал символічно відображав космос і єднання небесного та земного. За гіпостильним залом розміщувалося **святилище**, де знаходилася статуя божества. За таким принципом були побудовані найвідоміші храми Нового царства – Карнакський і Луксорський.

Заупокійні храми та гробниці фараонів. У Новому царстві особливого значення набули гробниці царів та заупокійні храми. Гробниці фіванських правителів розташовувалися у скельних ущелинах, а храми будувалися на рівнині біля підніжжя гір.

Одним із найвідоміших зразків є **заупокійний храм цариці Хатшепсут** (поч. XV ст. до н.е.), зведений у долині Дейр Ель-Бахрі поблизу Фів. Він є унікальним явищем єгипетської архітектури та одним із найгармонійніших споруд світу. Архітектор Сенмут відмовився від традиційної піраміди і розмістив храм на двох терасах, що піднімаються одна над одною, нагадуючи гігантські сходи. Храм має **симетричну поздовжню композицію**: від великого відкритого двору тераси піднімаються вгору, з'єднані пандусами, і поступово вростають у скелю. Тераси оточені подвійним рядом колон, а колонада відзначається особливою вишуканістю. Для храму Хатшепсут було створено понад 200 статуй, всі – портретні, що свідчить про розвиток офіційного царського портрета як індивідуального, але ідеалізованого образу.

Ще одним шедевром є **скельний храм Рамзеса II в Абу-Сімбелі** (пізній період Нового царства). Рамзес II, що правив 67 років, добудував Карнакський і Луксорський храми та створив комплекс Рамсессеум, до якого входили палац і Великий храм, а також Малий храм, присвячений дружині Нефертарі. Храм у Абу-Сімбелі вирізняється тим, що він висічений у скелі, а біля входу стоять чотири колосальні статуї фараона й головних богів, кожна заввишки 21 м. У Малому храмі Нефертарі і богині Хатхор в нішах на фасаді були розташовані поперемінно шість величезних статуй цариці, Рамзеса Другого і богині Хатхор.

Як Великий, так і Малий храми під час будівництва Асуанської греблі були перенесені в інше місце, щоб уникнути затоплення. Храм всередині не має штучного освітлення. Він орієнтований таким чином, що один раз на рік (в день приходу Рамзеса II на престол) сонячне проміння досягає головного святилища, освітлює обличчя статуй Рамзеса і Амона, а також вибитий на стіні текст мирної угоди з хеттами, перемогу над якими здобув фараон.

В епоху Нового царства Єгипет став місцем першої в історії спроби запровадження **монотеїстичної релігії**. Цю релігійну реформу впровадив фараон XVIII династії Аменхотеп IV. Це був недовгий період, коли фараон скасував усі колишні культи і ввів єдинобожжя (монотеїзм) – поклоніння Богу Атону – всемогутньому сонячному диску. Своє ім'я він змінив на **Ехнатон** («Корисний для Атона»). Фараон зробив столицею спеціально побудоване місто Ахет-Атон (Горизонт Атона). Ехнатон ліквідував старі храми, визнав можливість спілкування людини з Богом без посередників, заборонив персоніфікацію божества. Після смерті Ехнатона жерці, проти яких і була, власне, спрямована



Статуї фараона Рамзеса II біля входу в храм в Абу-Сімбелі

реформа, швидко відновили шанування Амона-Ра, повернули свою владу і зробили все можливе, щоб ім'я Ехнатона було назавжди забуто. Тільки завдяки тому, що археологи знайшли столицю проклятого фараона-реформатора, його історія стала відома науці.

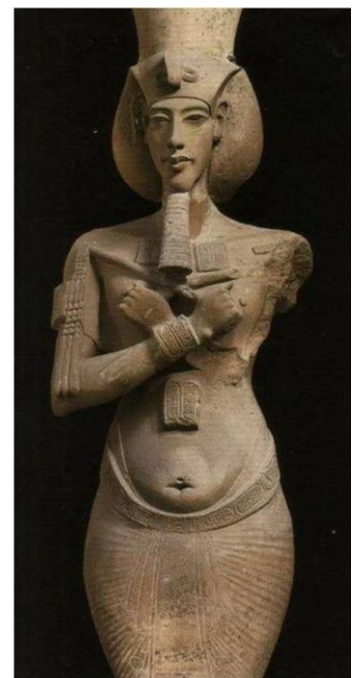
Особливого значення в історії єгипетського мистецтва набув **амарнський період** – етап Нового царства, пов'язаний з правлінням фараона Ехнатона. Назва періоду походить від назви сучасної місцевості Ель-Амарна, де були знайдені залишки колишньої столиці.

Амарнське мистецтво вирізняється **реалістичністю та природністю зображень**. Збереглися портрети Ехнатона та його дружини Нефертіті. Цар показаний без прикрас, з усіма індивідуальними рисами обличчя та фігури. Три скульптурних бюста Нефертіті прекрасні і чуттєві. Зображення Нефертіті вражає довершеністю витончених рис обличчя, сприймається як втілення шляхетності, гордовитості та водночас делікатності справжньої жіночої краси. У амарнському мистецтві скульптура чітко підкреслює **чуттєвість жіночих образів**, що є важливою новацією для давньоєгипетської традиції.



Амарнський період

Реформа Ехнатона прискорила руйнування художнього канону фіванської традиції: амарнське мистецтво звернене до плинного земного буття з його радощами та трагедіями. На рельєфі «**Обід царської сім'ї**» з гробниці вельможі Хеві в Ахетатоні фараон, його дружина та діти зображені в безтурботній злагоді. Сонячний диск бога Атона простягає до них руки-промінці, наче благословляючи їхню любов. Водночас рельєф «**Оплакування померлої царівни**» демонструє скорботу: закинуті руки, що прощаються з померлою, і підтримка вбитої горем дружини фараона. ся з померлою царівною, підтримує вбиту горем дружину фараона.



Фараон Ехнатон

Період амарнського мистецтва, повного любові і чарівності, був коротким. Після смерті Ехнатона відбулося повернення до традиційних форм, оскільки необхідно було відновлювати міць держави, яка ослабла за його правління. Водночас відгомін природного стилю Амарни зберігся в скарбах **гробниці Тутанхамона**, відкритої 1922 р. археологом Говардом Картером.

Скарби Тутанхомона, який був чоловіком третьої дочки Ехнатона і Нефертіті, вражають своєю вишуканістю та красою. Серед них – золота маска, золота труна, статуетки богинь, а також парадний трон із зображеннями Тутанхамона та його дружини Анхесамон, викладеними дорогоцінними каменями на золотому тлі.

За три тисячі років єгиптяни створили багату **художню літературу**, розробили її різні жанри. До періоду Стародавнього царства (XXVI–XXII ст. до н.е.) до літературної творчості належали поховальні тексти, релігійні гімни, вірші та пам'ятні автобіографічні тексти, які розповідають про кар'єри видатних вельмож. Тільки на початку Середнього царства (XXI–XVII ст. до н.е.) була створена **оповідна література**.

Головним інструментом для письма в Стародавньому Єгипті була очеретяна ручка. Ручки вмочували в пігменти: чорний (вугілля) і червоний (охру) – для запису на сувоях папіруса – тонкого матеріалу, виготовленого шляхом склеювання смуг серцевини стебел рослини з сімейства осокових. Вважається, що папірусні сувої були досить дорогими комерційними предметами, оскільки багато з них є **палімпсестами** – рукописами, в яких старіший текст змитий або зіскоблений, щоб звільнити місце для нового.

Цілий пласт літератури Стародавнього Єгипту представляє **релігійно-філософська література**. Це магичні замовляння, релігійні гімни богам і обоготвореним фараонам, жертвні формули, різноманітні релігійно-магічні тексти, пов'язані із заупокійним ритуалом і часто переведені у суворо ритмічну поетичну форму. Головними текстами відповідного змісту є «Тексти пірамід», «Тексти саркофагів» і «Книга мертвих».

«**Тексти пірамід**» – найдавніші тексти заупокійних царських ритуалів, вирізані на стінах внутрішніх приміщень пірамід фараонів V та VI династій Давнього царства. Вони містять «біографії» вельмож складені в прозовій і часто римованій формі, це твір, що має не лише історико-пізнавальне, а й певне художнє значення. «Біографії» настільки зрілі художньо, що поза всяким сумнівом, уже пройшли тривалий період свого розвитку. Отож, староегипетська література зародилася ще задовго до появи писемності, в формі усної народної творчості. «Біографії» вельмож, наприклад, виникли з обрядових пісень-плачів, у яких спеціальні плакальники й плакальниці не лише демонстрували горе з приводу смерті співвітчизника, а й прославляли його діяння.

«**Тексти Саркофагів**» – це тексти, висічені на поверхні саркофагів епохи Середнього царства, вони містять розповіді про повсякденні потреби людини, уберігають людей від небезпек потойбічного світу; описують земні елементи загробного життя, керованого Осирісом, опис країн і жителів країни мертвих.

«**Книга Мертвих**» (дослівно перекладається як «Книга Воскресіння» або «Книга виходу вдень») – це збірка релігійно-правових норм. Його поміщали в гробницю з метою допомогти померлому подолати небезпеки потойбічного світу і знайти просвітлене безсмертя. «Книга мертвих» являє собою низку з 186-ти незв'язаних розділів, різного об'єму, від довгих поетичних гімнів до однорядкових магичних формул. Кращі зразки цього твору написані на згортках

папірусу, прикрашені гарними малюнками зі сценами загробного життя. Такі книги були знайдені в багатьох гробницях фіванських жерців і чиновників. «Книга мертвих» складається починаючи з періоду Нового царства й до кінця історії Єгипту.

Папірус Ані – манускрипт написаний на папірусі, який було зіставлено для фіванського писаря Ані. Текст займає 23,6 м, згорнутий у рулон – свиток, містить кольорові ілюстрації, створений приблизно в 1250 р. до н.е., в часи правління 19-ї династії в Новому Царстві стародавнього Єгипту. Текст містить заповіді й заклинання, що мали допомогти померлому у потойбічному житті.

Одним із найяскравіших літературних жанрів слід вважати повчання. У творі «Повчання Хеті, сина Дуауфа, своєму синові Пеепі» говориться про те, якою почесною в Єгипті є професія писаря. Автор твору перелічує й інші професії, при цьому розповідаючи, як вони погано оплачуються. Він прагне довести синові, що немає посади, де не було б начальника, окрім посади писаря, – бо він сам собі начальник: «Будь писарем. Звільнений він від всіляких (фізичних) повинностей, захищений він від роботи всілякої. Позбавлений він від мотиги й кирки. Ти не станеш тягати корзини. Віддасть тебе від греблі веслом і позбавить побоїв прутами. Не опинишся ти під (началом) великих панів, під (владою) численних начальників... Це він керує роботою всілякою в країні цій».

Справжніми шедеврами єгипетської літератури вважають повість «Розповідь Синухета» та поетичний твір «Пісня арфіста».

У повісті «**Розповідь Синухета**» змальовано долю вельможі з найближчого оточення померлого фараона, який, побоюючись за власне становище при новому правителі, залишає Єгипет і тікає до кочівників Сирії. Протягом багатьох років Синухет мешкає на чужині, здійснює численні подвиги, здобуває високий соціальний статус при дворі місцевого правителя, однак постійно відчуває тугу за батьківщиною. Повість завершується його поверненням до Єгипту, що символізує відновлення втраченої гармонії. Основна ідея твору полягає в утвердженні думки про те, що жодні здобутки на чужині не можуть замінити людині рідну землю, її традиції та усталений спосіб життя.

«**Пісня арфіста**» є унікальним явищем давньоєгипетської поезії, оскільки в ній уперше в історії світової літератури було висловлено сумніви щодо існування загробного життя та проголошено ідею цінності й повноти земного буття.

Театралізовані дійства та музичне мистецтво Стародавнього Єгипту. Театралізовані дійства в Стародавньому Єгипті були важливою складовою релігійного життя та культових практик. Вони поєднували елементи драми, музики, танцю та ритуалу й були спрямовані на відтворення міфологічних сюжетів та підтримання космічного порядку (Маат), що символізував гармонію, справедливість і світовий лад.

Одним із найвідоміших релігійних дійств були містерії Осіріса, які щорічно проводилися в місті Абідос. Їх сюжет ґрунтувався на одному з центральних єгипетських міфів. Осіріс вважався мудрим і справедливим правителем Єгипту, який навчив людей землеробства, письма та законів. Його брат Сет, прагнучи

влади, убив Осіріса й розчленував його тіло. Дружина Осіріса Ісіда за допомогою бога Анубіса збрала частини тіла та здійснила обряд муміфікації, після чого Осіріс був тимчасово повернений до життя. Від союзу Осіріса та Ісіди народився Гор, який згодом переміг Сета та відновив справедливість.

Цей міф мав особливе значення для єгиптян, оскільки був пов'язаний з уявленнями про смерть і воскресіння. У «Текстах пірамід» містяться заклинання, завдяки яким фараон після смерті уподібнювався Осірісу та отримував надію на відродження у потойбічному світі.

Містерії Осіріса відтворювали сцени вбивства бога, його воскресіння та перемоги Гора над Сетом. У виставах брали участь жерці, професійні виконавці, а інколи навіть фараони. Театралізовані ритуали відбувалися в храмах, на відкритих майданчиках і поблизу священних водойм. Виконавці містерій належали до храмової еліти та перебували на службі у фараона.

Окрім містерій Осіріса, у Єгипті існували релігійні дійства, присвячені богині Ісіді. У них відтворювалися сцени пошуку Ісідою тіла Осіріса, її жалоби, воскресіння Осіріса, народження Гора та боротьби добра зі злом. Культ Ісіди набув значного поширення не лише в Єгипті, а й у країнах елліністичного та римського світу. **Містерії Ісіди** належали до так званих містеріальних культів, які обіцяли посвяченим духовне очищення та безсмертя душі. Найвідоміший опис містерій Ісіди міститься в романі Апулея «Метаморфози» («Золотий осел»), написаному у II ст. н.е. Головний герой твору проходить обряди очищення та символічної смерті, після чого переживає духовне відродження. Таким чином підкреслювалася ідея перемоги життя над смертю.

Ритуальні драми Стародавнього Єгипту вважаються одними з найдавніших форм театрального мистецтва. Вони заклали основи розвитку видовищної культури та *вплинули на подальше формування античного театру*, зокрема використання міфологічних сюжетів і ритуальних елементів у театральних виставах.

Важливе місце в житті єгиптян посідала **музика**. Вона супроводжувала релігійні церемонії, містерії, святкові процесії та народні гуляння. Музики й співаки користувалися високою повагою в суспільстві, а музичному мистецтву навчали у школах. На стінах храмів і гробниць часто зображували музичні інструменти – струнні, духові та ударні. Серед найдавніших ударних інструментів були дерев'яні калатала, якими відбивали ритм. Пізніше поширилися барабани різних форм і розмірів. Одним із найпоширеніших струнних інструментів була арфа дугоподібної форми. Єгиптяни не користувалися нотним записом у сучасному розумінні. Для керування співом і музичним супроводом застосовувалася **хейрономія** – система жестів, за допомогою якої визначалися ритм і мелодія. Хейроном часто керував хором або музикантами під час виконання релігійних піснеспівів.

Невід'ємним елементом релігійних вистав були маски тварин, які мали символічне значення. Наприклад, маска шакала асоціювалася з богом Анубісом – покровителем муміфікації та царства мертвих.

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. поклало початок новому **елліністичному періоду**, в мистецтві якого об'єдналися традиції минулого та риси античності.

Таким чином, всі види мистецтва у Стародавньому Єгипті були взаємопов'язані між собою. Скульптура відігравала вагомую роль, але самостійного значення майже не мала, а підпорядковувалась архітектурі. Скульптура немовби уточнювала і розшифровувала ідею архітектурних споруд. В архітектурі, перш за все, почалися пошуки монументальності. Рельєфами та розписами вкриті погребальні стели, стіни гробниць та храмів. Єгипетське мистецтво приваблює довершеністю естетичних форм, які виникли не як результат потягу до чистої краси, а як єдина можливість для виразу змісту сучасного для життя єгиптян.



Тексти пірамід

Питання для самоконтролю

1. Назвіть основні етапи розвитку культури Єгипту.
2. Ім'я якого вченого увійшло в історію як основоположника єгиптології?
3. У чому полягали канони зображення людини?
4. В чому полягала реформа фараона Ехнатона?
5. Назвіть особливості архітектури храмів Нового царства?
6. Фасад якого храму прикрашають чотири двадцятиметрові фігури фараона Рамзеса II ?
7. Чим характеризується амарнське мистецтво?
8. Що таке палімпсест?
9. За правління якого фараона порушується образотворчий канон у давньоєгипетській культурі?

РОЗДІЛ 3. МИСТЕЦТВО АНТИЧНОСТІ

Тема 5. Егейське мистецтво

Особливості мистецтва Греції архаїчного періоду

1. Проблема переходу від хаосу до гармонії. Античність як культурний та історичний фундамент сучасної Європи.
2. Періодизація культури Давньої Греції.
3. Егейська, або крито-мікенська культура.
4. Мистецтво Греції архаїчного періоду: розвиток літератури, храмова архітектура і скульптура.

Античною культурою прийнято називати культури Давньої Греції та Давнього Риму.

Термін античність (від лат. *antiquus* – стародавній) почав використовуватися в епоху Відродження (XIV–XVI ст.), коли стала зрозумілою неповторна велич культури Давньої Греції, її фундаментальне значення у розвитку людства й передусім європейської культури. Саме античність створила той особливий спосіб ставлення людини до космосу, суспільства і до самої себе, який визначив долю західного світу. Завдяки такому способу ставлення людини до світу античність розуміється як синонім класичного, неперевершеного зразка в скульптурі, архітектурі, літературі, ораторському мистецтві, філософії та інших сферах творчої діяльності. Цей же спосіб ставлення людини до світу визначив гуманістичну орієнтацію всієї системи цінностей античного світу, до якої зверталися всі великі мислителі, поети, письменники, художники і музиканти.

Досягнення античної цивілізації (I тис. до н.е. – V ст. н.е.) становлять підґрунтя розвитку **європейської культури**. Антична культура – це тип європейської раціональної культури. Її шлях – *це шлях від міфу до логосу, від міфологічної моделі світу до його натурфілософського осмислення*. Звільнена від суспільно-родових відносин антична свідомість позбувалася міфології у розумінні перенесення її на оточення, замінюючи міфологію суто розумовими структурами (рабовласництво спричиняє поділ розумової та фізичної праці).

У Давній Греції одним з **центральної світоглядних понять** було поняття «**космос**», що означає «порядок». Спочатку слово «космос» означало армійський порядок, лад у туалеті жінки (адже краса тіла – це теж порядок), і лише згодом набуло значення світопорядку, світового устрою. Тож, антична культура – космологічна. Космос виступав її абсолютом. Це Всесвіт, порядок, ціле, що протистоїть хаосові впорядкованістю і красою. **Космологізм античної культури передбачав розуміння людини як частини космосу.**

Давньогрецька культура пройшла у своєму розвитку кілька етапів. Традиційно історію давньогрецької цивілізації поділяють на п'ять періодів:

1. Крито-мікенський період або егейська доба (III – II тис. до н.е.);

2. Ранньоархаїчний або «гомерівський» період (XII – IX ст. до н.е.);
3. Архаїчний період (VIII – VI ст. до н.е.);
4. Класичний період (V – IV ст. до н.е.);
5. Елліністичний період (кінець IV – I ст. до н.е.).

Ланкою, що пов'язувала Схід і Давню 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.

Егейська (крито-мікенська) культура об'єднує дві основні культури:

- мирну **мінойську** (Крит);
- войовничу **мікенську** (ахейську).

Крито-мікенська, або егейська доба (III – II тис. до н.е.) – це **доантичний період** в історії Греції. Культура цього періоду ще багато в чому незрозуміла для істориків. Дотепер не до кінця розшифровані критські письмена. Зокрема, частина вчених вважає, що на Криті існувала рабовласницька монархія. Інші гадають, що там було ще родове, докласове суспільство типу військової демократії з вождем на чолі.

У 1871 р. німецький археолог Генріх Шліман розкопав на Гіссарликському пагорбі (сучасна Туреччина) 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. Пізніше, в 1876 р. Г. Шліман почав розкопки на Пелопоннесі, де він і Вільгельм Дерпфельд (німецький археолог) розкопали місто Мікени.

Мінойська цивілізація на о. Крит (центри – Кносс, Фест, Маллія) відкрита англ. археологом Артуром Евансом та названа ним за іменем міфологічного царя Міноса, який вважався сином Зевса. У 1900 р. А. Еванс приступив до розкопок давнього міста Кносс, де він знайшов великий палац, побудований наприкінці III тис. до н.е. Цей комплекс отримав назву Лабіринта, включав у себе численні добудови-галереї, басейни, колонади, східці й пандуси, колони з дерева, що розширювались вгору із капітеллю (верхньою, завершальною частиною колони) у вигляді круглого валика і прямокутної плити. Пізніше греки запозичили колону із Кносу для дорійської ордерної системи. Палац був оснащений водогоном та каналізацією, продуманою системою вентиляції та освітлення. На фресках у вигляді фризів чи панелей зображені урочисті процесії, ритуальні танці струнких жінок і юнаків, яскраві квіти, риби, дельфіни, тощо.

Кносський палац традиційно пов'язують із давньогрецьким міфом про Лабіринт. Згідно з міфологічною традицією, на Криті правив цар Мінос – володар, законодавець і очільник могутньої морської держави. Його дружина Пасифая, охоплена неприродною пристрастю до бика, народила потворну істоту – Мінотавра, що, за уявленнями давніх греків, стала причиною нещастя острова. Для утримання чудовиська Мінос наказав спорудити підземний палац –

Лабіринт, з якого неможливо було знайти вихід. Саме там було ув'язнено Мінотавра. За міфом, кожні дев'ять років афіняни змушені були віддавати на поживу чудовиську сімох юнаків і сімох дівчат. Лише героєві Тезею вдалося вбити Мінотавра й вийти з Лабіринту завдяки клубку ниток, подарованому йому Аріадною.

Археологічні розкопки на Криті засвідчили, що складна система приміщень Кносського палацу могла стати реальним прототипом міфічного Лабіринту. Образ Мінотавра, імовірно, має історичне підґрунтя. На фресках і керамічних виробах Кносського палацу неодноразово трапляються зображення бика та людини у взаємодії з ним. Візуальні джерела зберегли свідчення про ритуальні ігри й танці з биками, які виконували спеціально підготовлені юнаки та дівчата – таврополи. Ці обрядові дійства мали сакральний характер і, ймовірно, були пов'язані з культом підземних божеств; участь у них нерідко завершувалася загибеллю виконавців.

У подальшому палаці, подібні до Кносського, були виявлені й в інших регіонах Криту, що свідчить про існування на острові ранньокласових держав уже з XXII ст. до н.е. Найвищого політичного й культурного розквіту критське суспільство досягло в XVIII–XV ст. до н.е.

Відсутність симетрії було відмітною рисою всієї критської архітектури, що підтверджується конструкцією всіх відомих критських палаців. На першому поверсі в них перебували тронний зал, амфітеатр для видовищ та ін. Внутрішні сходи пов'язували між собою поверхи і з'єднувалися з великими верандами, близько яких



Кносський палац (залишки)

розташовувалися ремісничі майстерні, кімнати для господарських робіт, комори. Стіни Кносського палацу були прикрашені прекрасними **фресками**, з сюжетів яких видно, що критяни з великою любов'ю ставилися до природи. 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'яток такого типу є фрагмент розпису із Кносса – так званий **«Збирач шафрану»**. 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. 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. Фреска наочно втілює життєрадісний характер світосприймання, яким перейняте критське мистецтво. Такий же характер має і широко відоме зображення так званої «Парижанки».

Фреска з дельфінами – один із найбільш упізнаваних творів мінойського мистецтва. На ній зображені дельфіни, що ковзають серед різнокольорових риб на тлі блакитної морської гладі. Композиція виконана в «морському стилі», характерному для мінойського живопису: зображення восьминогів, морських їжаків та інших мешканців Егейського моря часто прикрашали палацові стіни. Фрагменти цієї фрески були знайдені у світловому колодязі мегарона цариці – житлового приміщення у східній частині палацу. Датують її приблизно 1600–1450 рр. до н.е.

В цілому **образотворче мистецтво Криту** було виключно динамічним і барвистим. Пружний, пронизаний рухом орнамент у вигляді спіралеподібних завитків або хвиль, де одні яскраві тони змінювалися іншими, був особливо характерний для мистецтва Криту. Рух хвиль, пориви вітру, вічна стихія – все це зумовило динамізм мистецтва художників.

Деяка умовність виявляється при зображенні людей. Людські фігури трактувалися в дусі єгипетського канону: ноги і обличчя показувалися в профіль, плечі – розгорнутими у фас, очі – дивляться прямо на глядача. Однак зображення природи було настільки реалістично, що людські фігури сприймалися як невід’ємна її частина і не псували загального враження.



«Парижанка»



«Танцівниці»



Фреска з морським пейзажем

Основною темою пейзажного живопису було море з рибами, дельфінами, зарості чагарників з биками, левами, козами. У малюнках досі відчувається краса скель і квітучих лугов, багатство тваринного і рослинного світу острова.

Значну роль в житті населення Криту відігравала **релігія**, однак тут не сформувалося спеціальних храмових споруд і не існувало окремої касті жерців. Натомість склалася особлива форма державної влади – **теократія**, за якої світська і духовна влада зосереджувалися в руках однієї особи. Царський палац виконував універсальні функції, поєднуючи релігійний, адміністративний і господарський центри.

Релігійні ритуали здійснювались або в палацових приміщеннях, або просто неба. Верховними жерцями вважались правитель і правителька, тоді як допоміжні культові функції виконували представники критської знаті. На Криті не виявлено зразків монументальної скульптури; відсутні також великі статуї богів і культові споруди храмового типу. Ймовірно, релігійні практики критян були тісно пов'язані з природним середовищем: священними гаями, алеями та печерами. Водночас відомий значний за розмірами (понад 2 м заввишки) розфарбований рельєф із зображенням царя-жерця. Його фігура інтерпретована археологами як образ юного правителя, побудована за канонами, близькими до єгипетського мистецтва: плечі, груди, око подано у фас, тоді як обличчя й ноги – в профіль. Проте, на відміну від єгипетської художньої традиції, образ вирізняється відчуттям природної невимушеності. Якщо в єгипетському мистецтві лінійний силует набуває характеру чіткої графічної формули, то в критському – він сприймається як вільний, декоративний візерунок, що плавно розгортається в просторі.

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.



Фреска із зображенням таврополів

Критська **розписна кераміка** характеризується різноманітним декором та багатством форм. Сповнені фантазії розписи кераміки, тут і зображення коралів, медуз, риб, спрутів, а також різноманітних орнаментальних мотивів. До найбільш досконалих різновидів критської кераміки належать **вази стилю камарес**, розмальовані білою, червоною і оранжевою фарбою на чорному тлі. Переважна більшість ваз прикрашена стилізованим рослинним орнаментом. Ця надзвичайно ефектна кераміка змінилась іншим типом керамічних ваз, розписаних коричневим лаком на світлому тлі. Вони прикрашалися здебільшого високохудожніми зображеннями морської флори й фауни.

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**.

У мікенській ранньо-рабовласницькій державі техніка та мистецтво були підпорядковані військовим цілям. Правителі та царьки окремих частин держави



Критська кераміка Камарес

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).

Деякі божества і релігійні обряди, фресковий живопис у палацах, водогін і каналізація, лінійне складове письмо були запозичені з острова Крит. Проте культура Мікен була самостійною та найвищого розквіту досягла у XV – XIII ст. до н.е. Жителі цих місць – греки-ахейці будували свої міста-фортеці на високих пагорбах, звідки пішла назва «акрополь» – верхнє місто, де й зводились царські палаци. Ахейці були більш войовничими аніж критяни. Це знайшло відображення у сюжетах **мікенських фресок**, на яких переважно показано сцени полювань та битв. Тут були сцени полювання на левів, цькування собаками

кабана, воїни, що сідлають коней і йдуть в похід у високих шоломах зі списами і щитами.

Про багатство мікенських правителів свідчить не тільки розкішна зброя, а й різноманітні коштовності й прикраси. Навіть посуд, яким користувалися у царському будинку, був зроблений із золота й срібла. У мікенських гробницях було знайдено багато золотих масок, які накладалися на обличчя померлого; цілі тонкі пластинки листового золота прикрашали одяг померлого, його зброю, побутові речі, що відправлялися з ним у загробний світ. Знайдено 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.

Як і на Криті, основними центрами мікенської культури були палаци. Найбільш значні з них були виявлені археологами в Мікенах, Тиринфі, Пілосі, Афінах. На противагу критським, **палаци ахейських владик відрізнялися симетрією** і мали чітку систему в розташуванні кімнат і залів. Центральним місцем у них був **мегарон** – великий центральний зал, який мав покрівлю з отвором, під яким було розташоване вогнище. Пізніше мегарон був запозичений греками. Всі ахейські палаци були добре укріплені і являли собою справжні цитаделі. Так, наприклад, в Тиринфі зовнішні стіни палацу були складені з величезних брил вапняку вагою до 12 т, товщина стін становила 4,5 м, висота – 7,5 м. Греки, що жили пізніше, називали ці стіни циклопічними, приписуючи їх спорудження міфічним однооким велетням – циклопам. Торжество фізичної сили пронизувало всю мікенську культуру, знаходячи вираження в потужності стін, в сюжетах і сценах полювання у фресковому живописі, в зображенні батальних сцен.

Ворота до фортеці Мікен отримали назву Левові, завдяки рельєфній плиті, розташованій над їхнім отвором, на якій зображено двох левів – символічних охоронців входу. Ворота було зведено у XIII ст. до н.е.; вони перекриті масивним виступаючим бастіоном і мають прохід завширшки близько 3,5 м. Прогін перекрито колосальним монолітним кам'яним блоком, який у центральній частині має більшу висоту, ніж на опорах. Архітектурну композицію доповнює перший відомий в егейському світі кам'яний рельєф, що зображує двох левів, які охороняють колону – символ палацу й царської влади.

Мікенський палац-фортеця є важливим прообразом давньогрецького житла. Його композиційним центром був **мегарон** – великий парадний прямокутний зал із



Левові ворота. Мікени

вогнищем посередині. Навколо вогнища розташовувалися чотири колони, що підтримували перекриття з отвором для виходу диму. Житлові та господарські приміщення групувалися навколо мегарону, формуючи цілісний архітектурний комплекс. Саме на основі егейського будинку з мегароном у подальшому сформувалася архітектурна структура античного грецького храму.

Мікенська епоха відіграла вирішальну роль в оформленні грецької міфології. Дія найважливіших грецьких міфів пов'язана з тими місцями, які були центрами мікенської культури. Чим значнішою була роль місцевості, тим більше міфів зосереджено навколо неї. Цілком можливо навіть, що серед грецьких героїв є реальні історичні особи. З Мікенами пов'язані найбільш відомі грецькі міфи: про переможця Медузи і легендарного засновника Мікен Персея, про могутнього Геракла, про ватажка греків у Троянській війні Агамемнона.

Культура Мікен зазнала занепаду під ударами дорійських племен, що прийшли з півночі Балканського півострова. З цими подіями пов'язують початок другого етапу в історії Давньої Греції, який став безпосереднім етапом, що передував формуванню античної цивілізації.

РАННЬОАРХАЇЧНИЙ, АБО «ГОМЕРІВСЬКИЙ» ПЕРІОД (XII – X ст. до н.е.). Дорійське завоювання відкинуло Грецію на кілька століть назад. Як матеріальна, так і духовна культура цього часу мають на собі сліди занепаду. Ремесла якісно регресували. Але позитивним явищем стало оволодіння технікою виплавки й обробки заліза, яку принесли із собою дорійці.

Від цього періоду майже не лишилось пам'яток архітектури чи монументальної скульптури. Весь гомерівський період був безписемним. Цю добу описав у своїх творах Гомер (поеми «Іліада», «Одіссея»), який жив у наступну добу. Майже всі споруди цього часу дерев'яні або зведені з необпаленої цегли. У вазовому розписі панує *геометричний стиль*. Вишуканий малюнок і колорит критського живопису поступається місцем візерункові з концентричних кіл, трикутників, ромбів, квадратів. Своїм схематизмом і примітивізмом такі «картинки» на вазах нагадують дитячі малюнки.

Однак період культурного занепаду в історії Давньої Греції мав тимчасовий характер, після якого наступило нове піднесення в усіх сферах культурного життя. Наприкінці доби грецькі ковалі навчилися гартувати залізо і виплавляти сталь. Активізується будівництво храмів, палаців, серед яких виділявся храм Артеміди в Спарті, що вражав своєю архітектурною пишністю. Цей тип храму зберігся і в наступні періоди історії Давньої Греції.

В X – IX ст. до н.е. відбувається формування та розвиток **героїчного епосу**, який дістає письмового виразу лише в наступних століттях. Греки запозичили у фінікійців алфавітне письмо та зразу ж удосконалили його. Фінікійський алфавіт був консонантним, тобто не мав знаків для голосних звуків. Греки ввели їх, використавши зайві фінікійські букви «алеф» і «хе» для позначення голосних звуків. Так виникли грецькі «альфа» та «епсілон». Це нове фонетичне письмо мало 24 літери.

Грецька міфологія. Давні греки в героїчну епоху поклонялися божествам, що уособлювали різні сили природи, суспільні сили і явища, героям – уявним

предкам племен і родів, засновникам міст. Цикли міфів – сказань про божеств і героїв, що виникли в різних частинах Греції, поступово злилися в систему своєрідного міфологічного світогляду. У міфах збереглися нашарування різних епох – від стародавнього поклоніння рослинам і тваринам до антропоморфізму – обожнення людини, уявлення богів в образі молодих, прекрасних і безсмертних людей. Згідно з міфами, всіма справами на Землі керують боги-небожителі, які поселилися на горі Олімп.

Влада олімпійських богів не була ані довічною, ані безмежною. Попередниками олімпійців вважалося старше покоління богів, яке було повалене їх нащадками. Греки вважали, що спочатку існував Хаос та Земля (Гея), підземний світ Тартар і Ерос – любов. Гея – Земля породила зоряне небо – Урана, першого володаря світу й чоловіка Геї. Уран і Гея стали батьками другого покоління богів – титанів. Владу Урана захопив його син Кронос – бог хліборобства. Дітьми Кроноса були Аїд, Посейдон, Зевс, Гестія, Деметра і Гера. Діти Кроноса з молодшим сином Зевсом на чолі скинули батька і захопили владу над всесвітом. Зевс, бог-громовержець, цар богів і людей. Його дружина – Гера – богиня неба і покровителька шлюбу. Владу над світом Зевс ділить із своїми братами – Посейдоном – богом морів і річок та Аїдом – богом царства мертвих. Покровителькою землеробства, божеством природи вважали Деметру, богинею домашнього вогнища – Гестію. У Зевса, в свою чергу, було багато дітей -богів: Афіна – богиня мудрості, війни; Аполлон – бог світла і мистецтва; Артеміда – богиня полювання, Місяця, покровителька тварин; Гефест – бог ковальства, ремесла. Особливо шанували бога виноградарства і виноробства Діоніса та богиню кохання й краси Афродіту, народжену із світла зірок і морської піни. Торговці, оратори, атлети поклонялися Гермесу. Елліни вірили, що хоча Зевс оберігає порядок і правду в світі, посилає людям радість і горе, все ж долю світу, богів і людей визначають неблаганні богині долі – Мойри. Мойра Клото пряде нитку долі, Лахесіс – виймає жереб, визначає долю людини, Атропос – заносить все до книги долі, перерізає нитку і кладе край життю.

Весь навколишній світ уявлявся грекам густо заселеним численними божественними істотами, які уособлювали найважливіші явища природи, а також життя людини і її суспільні відносини. Божества жили у долинах, горах, гаях, струмках, озерах та морях. Це були німфи – вічно юні чарівні дівчата, веселі й безтурботні, які жили довго, але не вічно – якщо всихав струмок або зрубували дерева, то разом із ними гинули і німфи. Серед інших міфологічних істот найбільш відомі напівлюди-напівконі – кентаври, сфінкс – крилатий лев з головою й тулубом жінки, а також напівжінки-напівптахи – сирени. При цьому всі головні боги уявлялися грекам у людській подобі, наділеними людськими почуттями й пристрастями, але вони перевершували людей зростом, красою і силою. Що ж стосується другорядних божеств, то там нерідко зустрічаються істоти, тіло яких частково подібне людському, а частково – тваринному.

Про походження людей у еллінів існував міф, згідно з яким один із титанів – Прометей зліпив із глини першу людину, а Афіна наділила її життям. Прометей був захисником і наставником людського роду в перші часи його існування.

Прометей викрав у богів небесний вогонь і передав його людям. За цей вчинок Зевс жорстоко покарав титана, наказавши прикувати його до скелі, де орел щодня клював його печінку.

В еллінській міфології значне місце посідали **легенди про героїв** – людей, народжених від союзу богів із смертними жінками. Найбільш улюбленим героєм був Геракл, від якого, згідно з легендами, ведуть свій рід дорійські племена. Син Зевса, Геракл, проводив усе життя у нескінченній праці, визволяючи землю від різних потвор і насильників. В образі цього могутнього героя, вдягненого у левову шкіру, озброєного кілком і луком з отруєними стрілами, втілилась довголітня боротьба людей із силами природи. З інших героїв слід відзначити сина Зевса, аргосського героя Персея, який відрубав голову страшній Медузі Горгоні і Тесея, античного героя, міф про якого виник значно пізніше ніж міф про Геракла.

Грецька міфологія була продуктом багатьох поколінь, результатом еволюціонування світогляду від первісного тотемізму, фетишизму, анімізму, магії до антропоморфізму й героїзму грецьких богів. Греки не створювали особливих священних книг, катехізисів, проповідей. Жрецтво не стало єдиним, численним і впливовим у суспільно-політичному плані. Хоча ритуальні обряди греками виконувалися, жертви богам приносилися, боги шанувалися, з ними (через оракулів) радилися. Але боги ці були вже дуже схожі на людей. Боги сварилися між собою, мирилися, обманювали один одного. Але вони були безсмертні, часом грізні, величні. Греки споруджували їм храми, встановлювали їх статуї, відчували страх перед ними. Але не тільки страх, а і радісні почуття. Боги не тільки карали, але і захищали, допомагали. У давньогрецьких міфах, традиціях людина найчастіше кидала виклик богам, і не тільки богам, але і долі. З часом антична міфологічна система поступово втрачала свої попередні функції, вона позбавлялася права на роль універсального інструмента для опанування навколишньої дійсності. Міфологія перетворювалася, передусім, на скарбницю стійких нормативних образів для всіх видів і галузей художньої діяльності.

Архітектура. 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.

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. 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 влаштували 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 влаштування вівтаря, що дає змогу виконувати культові церемонії при великому скупченні народу, зберігається і в наступних будівництвах храмів.

Вазопис. 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 у верхній її частині низкою 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. до н.е. та знайдені археологами на стародавньому кладовищі поблизу Дипілонських воріт в Афінах. 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). 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 виготовлялись з деревини чи каменю і являли собою грубо оброблений стовбур дерева або блок каменя з ледве наміченим зображенням голови та рис обличчя.

АРХАЇЧНИЙ ПЕРІОД (VIII – VI ст. до н.е.). У цей час Греція випередила у своєму розвитку сусідні країни. В епоху архаїки грецьке суспільство переходить до розвинених форм рабовласницького ладу, причому в Греції, на відміну від країн Давнього Сходу, складався не монархічний, а **республіканський тип держави**. У VII та VI ст. до н.е. Греція складалась з автономних міст-держав. Визначними рисами цього періоду були стабільність, процвітання, поява прошарку вільних людей і зародження демократії. Влада належала не одноособовому володарю, а колективу вільних громадян *поліса* –

міста-держави. Найбільшими полісами були Афіни, Спарта, Коринф, Аргос, Фіви із демократичною формою правління. Греки вважали відсутність полісів в інших народів рисою варварства, їх моральної недорозвиненості (Аристотель). Жити по-людськи для греків означало жити в полісі, брати участь у полісному житті. Раби, котрі не мали права брати участь в житті полісу, людьми не вважалися.

На території Давньої Греції існувало декілька сотен полісів. У середньому кожний з них займав територію не більше 300 квадратних кілометрів і приблизно мав 10–15 тис. населення. Один з найбільших полісів – Афінський.

Тривалий час під терміном «поліс» історики розуміли «місто-державу». Однак не кожне місто було державою і не кожна держава мала зовнішній вигляд міста. Наприклад, аттичне місто *Пірей* – морські ворота Афін – ніколи не було державою, хоча за своїми розмірами, кількістю жителів та зовнішнім виглядом не поступалося *Фівам*, *Мегарі* чи *Коринфу*. І навпаки, один із найбільших полісів Стародавньої Греції – *Спарта* мав вигляд звичайного сільського поселення. Тому правильніше буде розуміти під терміном «поліс» громадянську общину, тобто колектив повноцінних громадян, що населяв певну територію і мав республіканську форму правління.

Головним життєвим центром в давньогрецьких містах-державках була **агора** (від гр. – площа) – місце публічних зборів і ринкова площа. Навколо агори розташовувались громадські споруди і храми. Вільний грек проводив тут більшу частину свого життя: спілкувався, продавав, купував, міняв, брав участь у розв'язанні політичних справ. На агорі виставлялись для публічного ознайомлення нові закони й урядові розпорядження.

В античному класичному полісі *держава є дійсним і єдиним змістом життя та свободи громадянина*, вона була мало не єдиним місцем, де він почував себе у безпеці, знаходився під захистом богів, котрі опікувались містом (як, наприклад, Афіна Паллада – Афінами) і міг жити повноцінним життям. Полісне життя з його духовною та економічною незалежністю та свободою були для громадянина вищою цінністю, оскільки **поліс був головною умовою його власної свободи, міг гарантувати захист його громадянських прав та майнових інтересів**. Громадська думка та закони свято оберігали суспільні інтереси і підкорення особистих інтересів суспільним було обов'язковим. Закон вимагав від кожного громадянина брати участь у боротьбі, а не чекати коли долю держави вирішать інші. І тому для полісного індивіда найстрашнішим покаранням було вигнання з рідного міста, те, що римляни називали «позбавленням вогню та води», тобто позбавлення громадянських прав.

У багатьох полісах і, перш за все, в Афінах виникає величне досягнення культури древніх греків – **демократія**. Біля витоків демократії в Афінах стояв Солон, реформи якого були спрямовані на створення в Афінах суспільства гуманізму і справедливості. Головним органом управління в полісі були загальні збори. Особливості суспільної організації грецького суспільства вплинули на звичаї, традиції, норми моралі і звісно ж мистецтво.

Відкрите обговорення на народних зборах законів формувало «розкутість» грецького духу, вільне мислення, розвиток критичної рефлексії і раціоналізм. Цей шлях історичного розвитку сформував у греків особливе світосприйняття. Він навчав їх цінувати реальний хист і можливості людини – не надлюдини, не володаря, а звичайної, вільної, політично активної людини-громадянина. Поліси приваблювали талановитих людей із всіх околиць земель. Тут людина вперше відчула себе особистістю, вільною та незалежною істотою. Афінівський громадянин міг відкрито критикувати кого завгодно.

Погляд на людину як на унікальне явище природи, повага до особистості вільного громадянина поліса зумовили таку яскраву рису грецької культури як **антропоцентризм – обожнення людини, людина у центрі всесвіту**. Саме в Афінах філософ Протагор проголосив відомий вислів: «Людина є мірою всіх речей».

Хоч Греція і ділилась на безліч самостійних міст-держав, але якраз у архаїчну епоху активна взаємодія греків з іншими народами пробудила в них почуття єдності, яке охопило грецький світ у цілому. Все населення Греції приблизно з VII ст. до н.е. стало називати себе *еллінами, а свою країну Елладю (назва Греції грецькою мовою)*.

Одним із важливих принципів буття грецької культури є **агональність** (змагальність). Суттєву роль у повсякденному житті давніх греків відігравали змагання художні (поетів, музикантів) і спортивні (олімпійські ігри). Зрозуміло, агональність була присутня й у політиці. Необхідно, однак, відзначити, що, беручи участь у змаганнях, вільний грек виявляв себе, насамперед, як громадянин поліса, його особисті заслуги і якості цінувалися тільки тоді, коли виражали ідеї й цінності міста-держави. Змагання, як правило, пристосовували до свят на честь богів-заступників того чи іншого поліса. Так, наприклад, раз у чотири роки відзначалося свято на честь богині мудрості Афіни – Великі Панафінеї. Широку популярність мали свята, присвячені богу вина й виноробства Діонісу. В епоху архаїки вони стали основою, на якій сформувалося давньогрецьке театральне мистецтво.

Характерною рисою античної культури є **антропоморфізм** – перенесення властивих людині рис на природу, наділення людськими властивостями явищ природи, тварин, предметів. Крім того, антропоморфізм передбачає поклоніння богам у людській подобі – їх уявляли молодими, вродливими та безсмертними істотами, наділеними ідеальною тілесною красою. Водночас боги не були позбавлені людських рис характеру – їм приписували як чесноти, так і вади. Боги закохувались, одружувались, мали дітей, помилялися, сварилися, ревнували й удавалися до хитрощів. Для грецької релігії, як і для давньосхідних, характерний політеїзм – багатобожжя.

На межі VIII – VII ст. до н.е. створюється поема «Теогонія» («Родовід богів») Гесіода, що систематизувала міфологічні оповідання стародавніх греків, подавала космогонічну картину походження світу й визначила важливий момент у розвитку грецької художньої культури: *бог, герой, міфологічні істоти втілюються у людській подобі*.

Вершиною культури архаїчної доби слід вважати шедеври Гомера. Витоки «Іліади» та «Одіссеї» Гомера містяться у далекому епосі героїв-ахейців, у мікенській культурі. Ці поеми присвячені Троянській війні та опису пригод одного з учасників війни – Одісея під час його повернення з Трої до рідної Ітаки. Вони були відомі кожному грекові, вивчались у школі, служили скарбницею сюжетів для митців, були своєрідним кодексом античної моралі. Гомер начебто намагається передати слухачам видіння світу, що давно щезнув. Епічні поеми Гомера являють собою свого роду кодекс моралі. Вищою цінністю для знатного воїна – героя «Іліади» й «Одісеї» – є посмертна слава, вічна пам'ять про доблесні подвиги. Пам'ять зберігає співець-аед, який і передає її нащадкам. Таким чином, поеми Гомера стали і каноном поведінки, і джерелом знань, скарбницею мудрості. Від Гомера йдуть корені грецької й римської поезії.

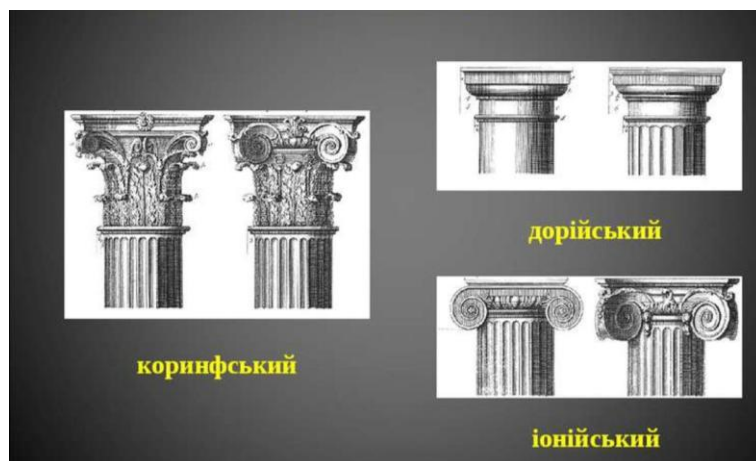
У новий етап вступає грецька **архітектура**. Особливого поширення набувають храмові споруди на честь олімпійських богів. Про красу свого житла греки піклувались мало. У той час чоловіки майже весь вільний час проводили у громадських місцях: на площах, в театрах або на стадіонах. Але храмам у житті греків належало особливе місце. Вони були не тільки місцями поклоніння богам, як у Єгипті або в країнах Месопотамії. Храми слугували священною скарбницею, касою й архівом. У них зберігалися державні гроші, цінні статуї, твори мистецтва. Пограбування храму вважалося страшним злочином і жорстоко каралось. У Давній Греції будівництво храмів було справою всіх громадян, тим більше, що про багатство й могутність міста складали уяву, передусім, за його святилищами.

Система архітектурних форм склалася в період архаїки. Грецький храм – сховище казни і художніх скарбів, місце поклоніння богам – був центром усього суспільного життя громадян грецького поліса. Він стояв у центрі акрополя або на міському майдані. 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.

Починає формуватися **ордерна система** – стильова система різних форм колон, що були обов'язковим елементом архітектури. Загалом, колони – головний архітектурний компонент. Колонада символізує грецьке суспільство, в якому цінується кожна особистість.

В період архаїки сформувалися два основні архітектурні ордери – доричний та іонічний.

Доричний ордер вирізняється мужніми, суворими пропорціями, у яких простежується походження з конструктивних прийомів дерев'яного будівництва. Його колона має приземкуваті форми, звужується догори, а капітель завершується масивною, позбавленою декору капітельною дошкою (абаком).



Архітектурні ордери

Іонічний ордер відзначається більшою мальовничістю та витонченістю. Його колона є стрункішою порівняно з доричною, а капітель оформлена подушкою з двома волютами, заокругленими у різні боки. Характерна особливість іонічного ордера – легкість, стрункість, декоративність. Недаремно давні греки порівнювали колони доричного ордера з образом могутнього воїна, тоді як іонічного – з образом чарівної дівчини.

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. 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.

Колона іонійського ордеру легка та струнка, вона вища й тонша за своїми пропорціями, ніж дорична колона. 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.

Іонічна архітектура, яка розвивалася в архаїчний період у тому ж напрямі, що й дорична, відрізнялася від неї більш багатим декором, витонченістю і легкістю. Храми 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.

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. Розфарбовувалася й скульптура, що прикрашала архаїчні храми. Фарбування підвищувало відчуття святковості й урочистості архітектури та підкреслювало архітектоніку його частин.

Доричний ордер формувався в Пелопонесі, Сицилії й південній Італії, іонічний – в Аттиці, Малій Азії і на островах Егейського моря.

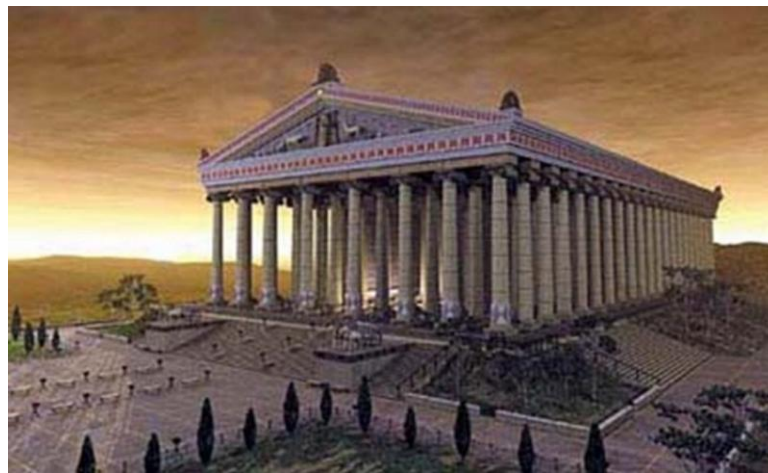
Протягом архаїчного та наступного класичного періодів сформувалися провідні **типи грецьких храмів**:

простиль – прямокутний храм у плані з чотирма колонами біля головного входу;

амфіпростиль – колони підтримують портик перед головним входом і такий же портик розташовується з протилежного боку храму;

периптер – колони оточують прямокутний храм з усіх боків, утворюючи круговий портик; саме цей тип храму був найпоширенішим у класичну епоху;

диптер (подвійний периптер) – найскладніший тип грецького храму, коли будівля з чотирьох боків підтримується двома рядами колон.



Тип храму Диптер

Тож, **антична світо модель матеріалізувалася в архітектурі давньогрецького храму**, що увібрав у себе її найважливіші риси. Храм був центром суспільного життя поліса, сховищем громадської скарбниці, місцем відправлення релігійних ритуалів, торжеств.

Скульптура. 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. Завдяки товарообміну між Грецією та торгівельними центрами в Лівані й дельті Нілу зразки близькосхідного та єгипетського мистецтва потрапили в поле зору грецьких митців. Єгипетська архітектура й монументальна скульптура спонукали греків відійти від геометричних форм і прийняти стилі й мотиви, що стали характерними для мистецтва архаїчної Греції. Поява куросів 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. 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).

Жіночою скульптурною версією були так звані *кори* – це зображення молодої жінки у статичній позі, яка одягнена в традиційний грецький одяг, з архаїчною посмішкою на устах. Кори практично завжди зображувалися стоячими у весь зріст, одна нога злегка виступає вперед (з зімкнутими ногами – рідко), і з однією рукою, що торкається одягу таким чином, щоб не наступити на нього у русі. Вільна рука часто тримала жертву тому богу чи богині, якій вони були присвячені. Скульптури *кор* були пофарбовані – поліхромними. Колір підкреслював життєвість зображення – фарбами виділялися різні поверхні (волосся, шкіра, очі, тканина), а також служив декоративним цілям, як наприклад, у випадку орнаменту на текстилі. Серед цих скульптурних зразків особливо вирізняється «Дівчина в пеплосі» і відома статуя, яку називають «Кора з Акрополя».



Курос



*Курос Аполлон
Тенейський
(сер VI ст. до н.е.)*



*Курос
(надгробна статуя Кройсоса)*

Період архаїки був періодом розквіту художніх ремесел. 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.

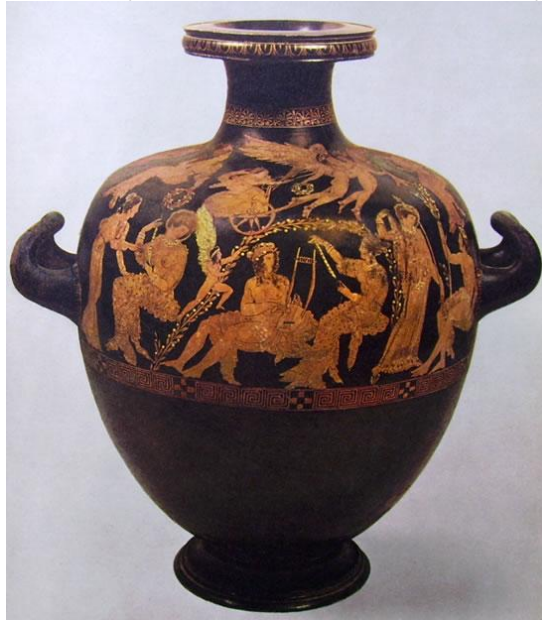
У VII – VI ст. до н.е. склалася система постійних форм ваз, що мали різні призначення. Амфора призначалася для зберігання вина й олії; кратер – для змішування води з вином; у стрункому лекіфі зберігалися ефірні олії. Розміщення рисунків на вазах та їх композиційний стрій були тісно пов'язані з формою вази.

У часи ранньої архаїки (VII ст. до н.е.) у грецькому вазописі панував подібний до східного стиль. Центрами цього напрямку 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.

Протягом усього VI ст. до н.е. панує **чорнофігурний розпис**. Малюнки людей та тварин заливалися чорним лаком і чітко вирізнялися на червонуватому тлі обпаленої глини. Інколи додавали білий колір, прошкрябували візерунок одягу та волосся по поверхні лаку. Найбільш відомими майстрами цього виду живопису були Амасіс і Ексекій з Аттики. Роботи Ексекія легко впізнавані завдяки приголомшливій композиції, чистому промальовуванню та елегантним образам. До наших днів збереглися 11 підписаних робіт Ексекія і ще приблизно 25 посудин йому приписують. Одним із найкращих творів Ексекія є амфора із зображеннями Ахілла, Аякса, Кастора і Полідевка. На чорнофігурних вазах зображали не тільки сцени з грецької міфології, а й елементи повсякденного життя, наприклад поховальні обряди, спортивні дієства та героїчні вчинки під час бою.

В кінці VI ст. до н.е. виникає **червонофігурний розпис**, коли фігури залишаються в кольорі глини, а фон чорнолаковий. Спершу на вазу наносили ескіз фігури, а потім фон заливали чорним. Це дозволяло малювати пензликом, а не гравіювати поверхню різакон. Нова техніка створила можливості для більш тонкого промальовування складок одягу, волосся, орнаменту. Одним із найкращих майстрів керамічного розпису цього стилю вважається афінянин Євфроній. Розпис на кратері «Боротьба Геракла з Антеєм» вражає не тільки досконалістю, але й глибокою емоційністю. Іншим майстром був Мідій-вазописець, автор червонофігурної гідрії (посудини для води). Гідрія прикрашена фігурами з легенди про Фаона, старого перевізника, що доправив Афродіту на

острів Лесбос, не просячи плати. На знак вдячності богиня обернула його на красивого юнака, у якого закохувалися всі жінки Лесбосу.



Гідрія

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.

Питання для самоконтролю

1. Назвіть основні етапи розвитку давньогрецької культури.
2. Які особливості архітектури і живопису Криту?
3. Який орнамент і сюжети переважали в критській кераміці?
4. Які особливості архітектурних споруд Мікен?
5. Як називався великий центральний зал мікенських палаців?
6. Які особливості композиції античного храму?
7. Що таке акрополь?
8. Який характер мала кераміка геометричного стилю?
9. Який характер композиції чернофігурного вазопису?
10. Які особливості скульптури архаїчного періоду?
11. Як називається основний тип храму у Греції періоду архаїки?
12. Назвіть види ордерів у Давній Греції ?

Тема 6. Мистецтво Давньої Греції: класичний та еліністичний періоди

1. Грецька культура періоду класики. Скульптура. Афінський акрополь.
2. Грецька трагедія і комедія. Олімпійські ігри.
3. Мистецтво Греції періоду еллінізму: культурна місія Еллади.
4. Еліністична література і мистецтво.

Рубежем в історії Давньої Греції стали греко-перські війни (500 – 449 рр. до н.е.). **КЛАСИЧНИЙ ПЕРІОД (V – IV ст. до н.е.)** наступив після греко-перських війн, у яких греки перемогли. V ст. до н.е. – епоха розквіту грецької демократії. У завзятій боротьбі був вщент розгромлений давній грізний ворог греків – перси. Спарта – одвічний суперник Афін, тимчасово відсунута на другий план. Перше місце серед еллінських міст-держав посіли осяяні ореолом перемоги Афіни – найбагатше грецьке місто цього часу.

З перших десятиліть V ст. до н.е. почався класичний період розвитку грецької культури і мистецтва. Для Давньої 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. Період характеризується розквітом демократії, загально-еллінською солідарністю і єдністю на основі спільності життя, культури, релігії та мови; розквітають мистецтво, філософія, література, театр, риторика, право. Це був зоряний час Еллади, найвищий прояв її загальнолюдського генія. Особливо яскраво проявилися ці досягнення в Афінах, де за часів правління стратега **Перікла** розквітли всі культурні галузі.

Перікл мав чудову освіту, далекоглядний політик, хоробрий воїн, блискучий оратор, він намагався не лише зміцнити демократію, посилити військову та політичну могутність Афін, а й перетворити рідне місто на центр просвіти і культури всієї Еллади. Його оточували найвидатніші люди того часу: історик Геродот, трагик Софокл, скульптор Фідій. Завдяки своїм чеснотам Перікл став дуже популярним серед афінського демосу (народу), котрий обирав його на посаду стратега протягом 15 років.

Періклові вдалося зробити демократію реальною для кожного громадянина афінського поліса. Всі вільні громадяни Афін мусили брати участь у полісному та громадському житті. Громадянськими обов'язками були участь у загальнодержавних святах, військова служба, повинності для багатих громадян (утримання за свій рахунок військового суду, підготовка театральних вистав тощо). Правління Перікла – «золотий вік» афінської демократії – позначилося демократизацією Афінської держави, зміцненням її економіки і військово-політичної могутності, бурхливим розвитком мистецтва, філософії, літератури, театру, риторики, права. Культуротворча діяльність Перікла не обмежилася одними тільки будівлями й скульптурами. Його наміри були значно ширшими. Він намагався виховувати афінських громадян у дусі доброчесності – *арете*. Гармонійною людиною греки класичного періоду вважали доброчесну людину, а

головними якостями доброчесності визнавали хоробрість, правдивість, доброчестя, почуття міри та краси. Фізичні якості людини цінувалися настільки ж високо, як і духовні. Елементарна освіченість була загальнообов'язковою для всіх громадян. Цілком заслужено Вольтер називав цей період «Добою Перікла».

Скульптура. 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.

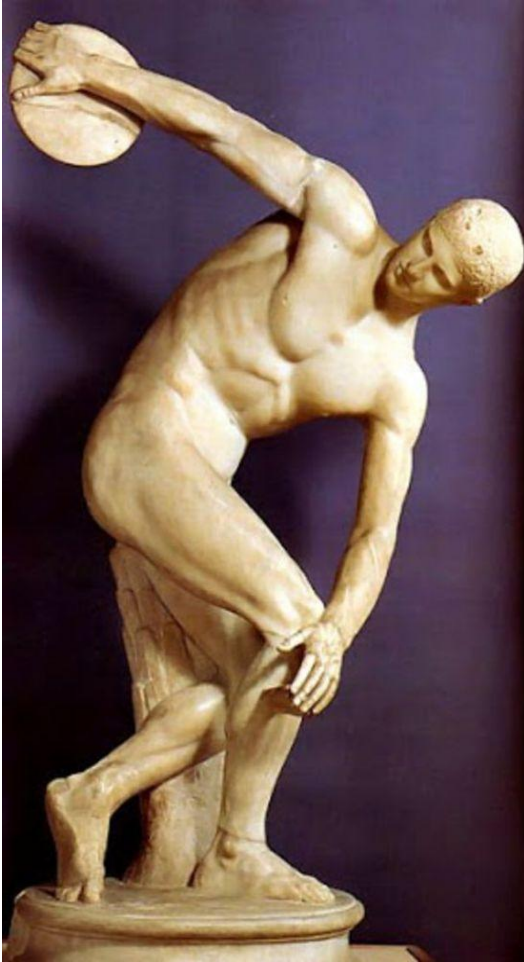
Розповсюдженим видом портретної скульптури була статуя переможця на олімпійських змаганнях. З точки зору давніх греків, переможець своєю перемогою стверджував славу рідного міста, ця статуя замовлялася самим полісом для уславлення не лише переможця, а й самого міста. Природно, що саме в такому плані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

Видатні скульптори того часу – *Мирон, Поліклет, Фідій, Пракситель, Скопас, Лисипп, Леохар* та ін. У скульптурі греків панував **образ атлета**. Людська краса і досконалість – ось що прагнули втілити вони в образах атлетів. В V ст. до н.е. було створено велику кількість чудових скульптур. Багато з них – анонімні. З відомих скульпторів, крім Фідія, за цих часів в Афінах працювали Мирон («Дискобол», «Афіна і Марсій» – постаті, в яких передано дію і внутрішні переживання) і Поліклет (стримано могутні, спокійно величні образи «Доріфора» – списоносця і «Діадумена» – атлета, який увінчує свою голову переможною пов'язкою; «Поранена амазонка», призначена для славнозвісного храму Артеміді в Ефесі).

Пошуки героїчних, типово-узагальнених образів виразилися в діяльності великого грецького скульптора **Мирона**. Саме в творчості Мирона остаточно зливаються іонійська та дорична художні традиції. Народився Мирон в Елевтерах, на кордоні між Аттикою і Беотією. Значну частину професійного життя провів в Афінах. Прославився завдяки скульптурам атлетів. Переважно митець працював із бронзою. «Дискобол» – одна з найпопулярніших робіт античності авторства Мирона. Оригінал не зберігся, але є відома римська копія з мармуру, на основі якої виготовили зменшену версію оригіналу. Метання диска було одним із елементів античного п'ятиборства, де атлет мав кидати важкий снаряд. Мирон упіймав момент спокою атлета, який закинув руку назад, а вагу тіла перемістив на одну ногу. Атлет готується випростатися, щоб метнути диск, який тримає в руці.

Мистецтво **Поліклета** пов'язане з традиціями аргосської школи, з її інтересом до зображення спокійно стоячих фігур. **Поліклет** прагнув подати образ ідеального вільнонародженого громадянина грецького полісу. Статуї Поліклета виконані переважно у бронзі, втрачені й відомі лише за римськими копіями. Поліклет прагнув обґрунтувати і практично втілити закон ідеальних

пропорційних відношень, що виражається в його прагненні до ясної пропорційності окремих частин гармонійно складеного, прекрасного людського тіла. 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.



Мирон. Дискобол



Поліклет. Дорифор

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

Загальний характер скульптури й мистецтва **пізньої класики** загалом визначався творчою діяльністю художників-реалістів. Провідними

представниками цього напрямку були **Скопас, Пракситель та Лісипп.**

Скопас присвятив себе створенню монументально-героїчних образів. Водночас Скопас увів у мистецтво класики мотив страждання, внутрішнього трагічного надлому. Характерно, що Скопас першим серед майстрів грецької класики почав віддавати перевагу мармуру, майже відмовившись від бронзи. Він особливо славився статуєю закоханого Арея. Не менш відома його «Менада», яка дійшла до нас у невеликій пошкодженій античній копії. Одним із найбільш чудових і пізніх творів Скопаса є його рельєфи із зображенням боротьби греків з амазонками, зроблені для Галікарнаського мавзолею.

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. Твором зрілого стилю Праксителя (близько 350 р. до н.е.) є його «Відпочиваючий сатир». Із найбільшою повнотою майстерність Праксителя розкрилася в його «Відпочиваючому Гермесі з Діонісом» і «Афродиті Кнідській». Значення мистецтва Праксителя полягало в тому, що деякі його роботи на міфологічні теми з традиційних образів переходили у сферу повсякденного життя.

Пракситель відійшов від непорушних традицій грецького мистецтва і зобразив Афродіту оголеною. Тонкі пропорції та унікальний контрапост (спосіб скульптурного зображення постаті таким чином, ніби вся вага тіла утримується на одній нозі, тоді як інша нога залишається вивільненою від ваги і легко опирається на землю) його Афродіти Кнідської (близько 350 р. до н.е.) так активно тиражували, що вона стала візитівкою класичної грецької скульптури.



Пракситель «Відпочиваючий сатир»



Леохар. Аполлон Бельведерський

Найбільш послідовно мистецтво класичного напрямку розкрилося в творчості **Леохара**, який став придворним художником Александра Македонського. Найбільш значною роботою Леохара була статуя Аполлона Бельведерського.

Художником реалістичного напрямку був **Лісипп**. Він створив близько 1500 статуй. Особливо яскраво розуміння Лісиппом образу людини втілено в його відомій бронзовій статуй «Апоксиомен». Лісипп 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 точок зору, в яких розкриваються нові виразні відтінки в русі фігури. Особливо велике значення мала творчість Лісиппа для подальшої еволюції грецького портрету. Найбільш яскраво своєрідність та сила портретної майстерності Лісиппа відображена в портретах Александра Македонського. Лісипп не намагався відтворити з усією точністю зовнішні характерні риси Александра. Він розробляв принцип узагальненої психологічної виразності.

Архітектура. Визначним досягненням грецької **архітектури доби класики є афінський Акрополь** – монументальний ансамбль, зведений у місті Афіни на вапняковому пагорбі Акрополіс висотою 156 м над рівнем моря. Акрополь у перекладі з грецької означає «верхнє», «укріплене» місто. Розташований на скельному масиві, він добре проглядається здалеку і мав важливе оборонне та суспільно-політичне значення: тут відбувались народні збори, судові засідання, виступи ораторів, а під час воєн афіняни знаходили

захист за міцними стінами. Основні споруди Акрополя були зведені у другій половині V ст. до н.е. в період правління Перікла під загальним художнім керівництвом Фідія. Ансамбль увічнював перемогу греків над персами та героїчну визвольну боротьбу еллінів. До найвидатніших пам'яток належать Парфенон – храм Афін, споруджений архітекторами Каллікратом і Іктіном, Ерехтейон, Тезейон (храм Гефеста), а також урочисті сходи-вхід до Акрополя – Пропілеї. Скульптурне оздоблення Парфенона виконувалося під керівництвом Фідія, видатного скульптора Еллади й найближчого радника Перікла.

Акрополь являє собою цілісний архітектурний ансамбль, розміщений на скелі довжиною близько 300 м, круті схили якої ще в давнину були перетворені на потужні оборонні мури. Першою спорудою на шляху до Акрополя з боку Афін був храм Афін-Ніки, що контрастував своєю витонченою легкістю з масивністю укріплень. У храмі стояла статуя Ніки Аптерос – богині перемоги без крил, що символізувало прагнення афінян утримати перемогу назавжди.

З Акрополем пов'язані головні свята Афін – Панафінійські – на честь богині, покровительки міста. Раз на чотири роки святкова процесія з дарами та пеплосом для богині піднімалася священною дорогою через Пропілеї – парадний вхід, утворений іонічною колонадою між двома доричними портиками, – до площі Акрополя. Звідси шлях вів до центрального храму ансамблю – Парфенона.



Афінський Акрополь (сучасний вигляд)

Парфенон (70×31 м), оточений 46 колонами заввишки близько 10 м, поєднує риси доричного та іонічного ордерів. Він збудований з пентеліконського мармуру – міцного білого каменю. Гармонійні пропорції, точність інженерних розрахунків і багате скульптурне оздоблення фризів та фронтонів зробили храм шедевром світової архітектури. На західному фронтоні зображено суперечку Афін і Посейдона за володарювання над Аттикою, на східному – народження Афін з голови Зевса. У середині храму містилася створена Фідієм 13-метрова статуя Афін Парфенос. Обличчя й руки богині були виконані зі слонової кістки, одяг і зброя – із золота; в правій руці вона тримала крилату богиню Ніку, у лівій

– щит. Цей образ утілював не лише фізичну красу, а й моральне благородство людини, що відповідало гуманістичним ідеалам класичної доби. Скульптурне оздоблення Парфенона, сповнене поетичності та емоційної виразності, прославляло Афіну як покровительку міста, а також велич людського розуму й мужність греків. У рельєфах і фризах постають як боги Олімпу, так і сцени з життя афінської громади. У фризі зображено понад 360 людських постатей і більше 200 фігур тварин, при цьому жоден рух не повторюється.

Урочисті **Пропілеї**, складені з трьох рядів доричних колон на пологих сходах і виконані переважно з білого пентеліконського мармуру, відкривали перед відвідувачем панораму всього Акрополя.

Історія Парфенона трагічна. У середньовіччі він був перетворений на християнську церкву, згодом – на пороховий склад. У XVII ст. під час облоги Афін венеціанцями в храм влучило ядро, що спричинило значні руйнування і загибель багатьох скульптур.

Мармурова будова Парфенона велична й оптимістична. Вона породжує глибоку віру в можливості людини, в красу й гармонію світу. В єдності архітектурних форм і скульптурних прикрас Парфенона втілені великі ідеї великої епохи так цілісно і яскраво, що і через тисячоліття, із слідами варварських руйнувань, це творіння випромінює імпульси шляхетних почуттів, пережитих його творцями.



Парфенон

У класичну добу завершується формування **ордерної системи**. З'являється третій архітектурний ордер – **коринфський**. Коринфська колона висока, стоїть на базі і має пишно декоровану, ошатну капітель, що складається з рядів листя аканфа й невеличких волют.

В архітектурі пізньої класики (410–350 рр. до н.е.), на відміну від ранньої та високої, послаблюється відчуття гармонійної міри, натомість посилюється прагнення до монументальності й зовнішньої ефектності. Показовим прикладом є **храм Артеміди в Ефесі** – одна з семи чудес античного світу. Храм було споруджено в багатому й впливовому місті Ефесі на священному місці давніх культів. До будівництва залучили найкращих архітекторів і митців. Проект Херсифрона передбачав іонічний диптер – складний тип храму з подвійним рядом колон. Споруда вирізнялася розкішним оздобленням: мармуровим облицюванням, бронзовими статуями, використанням золота, срібла та слонової кістки.

У VI ст. до н.е. храм зазнав руйнувань під час завоювань лідійського царя Креза, однак був відновлений і став ще величнішим. У 356 р. до н.е. його спалив Герострат, прагнучи здобути безсмертну славу. Містяни відбудували святиню повністю з мармуру. Новий храм вражав масштабами: близько 110 м завдовжки і 55 м завширшки, оточений 127 колонами заввишки до 18 м. Він виконував не лише культові, а й громадсько-економічні функції, ставши важливим релігійним і фінансовим центром античного світу.

У пізньоантичний період святиня поступово занепала: її розграбували готи, а з утвердженням християнства язичницькі храми було закрито. Будівлю розібрали на матеріали, і з часом її місце занепало. Лише в XIX–XX ст. археологи виявили залишки фундаментів кількох послідовних храмів.

ТЕАТР. За давньогрецькими уявленнями людині не відомо, у чому її призначення. З примхи долі їй може бути відведена та або інша життєва роль, від якої вона не здатна відмовитися. Але як актор, людина цілком вільна, оскільки одну і ту ж роль можна виконати по різному. Це своєрідне розуміння свободи й



Храм Артеміди в Ефесі (реконструкція)

необхідності стало основою, на якій виник грецький театр і його перші драматичні форми. Драма глибокими коріннями пов'язана з фольклором, з мімічними іграми з переодяганням, масками, танцями, із розквітом культу Діоніса. На честь Діоніса, давнього бога вічно плинного, невичерпного життя, бога вина й веселощів, аттичні поселяни здавна влаштовували процесії ряжених, зображаючи сатирів і вакханок – свиту Діоніса. З VII ст. до н.е. культ Діоніса поширився у багатьох грецьких містах, культ цього сільського бога в Афінах став державним. Головною і найбільш привабливою частиною Діонісії стала театральна вистава – **трагедія**, на яку перетворилися з часом традиційні дифірамби одягнутих у цапові шкіри поселян («трагедія» і означає «пісня цапів»).

Знадобилося зовсім мало часу, щоб афінський театр став справжньою школою громадського виховання і вищим таїнством співпереживання, розуміння. Великі драматурги V ст. до н.е. прагнули не тільки зацікавити чи розважити глядача, але й залякати, потрясти, наставити, показати на прикладі героїв добре відомих міфів чинність божественних законів.

Мистецтво Давньої Греції покликане було виховувати в людині мужність, стійкість перед труднощами боротьби. Але, звичайно, краса героїчного подвигу з найбільшою переконливістю розкривалася в тих творах, які показували людину в зіткненні із силами року або ворожими їй людьми. Найбільш зримо це могло бути показане в театралізованій формі, у трагедії.

Не тільки театр як явище духовної культури зародився в античній Елладі, а й **театр як споруда** зі специфічним внутрішнім устроєм. Великі розміри грецьких театрів відповідали їх величезній ролі в суспільному житті міста. Так, театр Діоніса в Афінах вміщував 17 тисяч глядачів.

Грецький театр класичного періоду цілком зберіг спадщину обрядової драми, хоч магічного значення вона вже не мала. Маска відповідала настанові грецького мистецтва на подолання узагальнених образів, причому не звичайних, а героїчних, що підносяться над побутовим рівнем, або гротескно-комічних. Система масок була розроблена дуже ретельно. Кольором, виразом лоба, брів, формою волосся маска характеризувала стать, вік, громадське становище, моральні якості і душевний стан зображуваної особи.

Античний театр багатий іменами драматичних поетів. Багато що їх різнить, але є в їх творчості і багато спільного. Передусім, це прагнення висловити в художній формі філософські, етичні, соціальні проблеми, які хвилювали еллінів. До нас дійшли 32 трагедії. З них сім належать Есхілу, сім Софоклу і 18 Евріпіду. Антична ж традиція приписує першому 7090 трагедій, другому – 104140, третьому – 7592. Трагічна поезія була в Афінах заняттям спадковим: рід Есхіла дав, наприклад, чотири чи п'ять поколінь трагічних поетів, загальним числом до десяти.

Отже, в V ст. до н.е. в Афінах розквітли **трагедія та комедія**. **Трагедія** (буквально «пісня козлів») виникає з хорового співу, що виконувався сатирами, одягненими у козлячі шкури з метою зобразити постійних супутників бога виноградарства й виноробства Діоніса. Вона стала офіційною формою творчості,

коли в Афінах було утверджене загальнодержавне свято Великих Діонісій. Автори трагедій прагнули не лише зацікавити глядача, але й устрашити, потрясти його, показати на прикладі життя героїв дію божественних законів. Саме у трагедії найбільш повно виразилося таке поняття грецької культури, як **катарсис**, тобто очищення, визволення душі від «скверни» чи хворобливих афектів. **Головна ідея грецької трагедії – боротьба з долею.** **Театри у Давній Греції** були величезними і вміщали до 20 тис. глядачів. Жінки у театрі не виступали, їхні ролі виконували чоловіки. Розквіт трагедії пов'язаний з іменами великих драматургів Есхіла, Софокла та Евріпіда. Кожен із них ставить проблему людини, його долі, справедливості і блага, але розглядає їх по-різному.

Есхіл – один з основоположників трагедійної драматургії. Його хвилювали проблеми морального обов'язку людини, її відповідальність перед рідним полісом. Він також пов'язував усе, що відбувається із силою фатуму, який, на його думку, панує не лише над людьми, але й над богами. Його найвідоміші п'єси – «Прометей закутий», «Прометей звільнений», «Перси», трилогія «Орестея».

Софокл – молодший сучасник Есхіла, його учень та суперник на змаганнях поетів. 24 рази п'єси Софокла здобували перші нагороди. Він був істинним афінянином епохи Перікла. Найпопулярніші трагедії цього драматурга – «Антигона», «Едіп-цар», «Філоктет». У них автор доводить, що людина покликана самотійно визначати свої вчинки, не покладатися на богів і морально відповідати сама за себе.

Евріпід – молодший сучасник Софокла. На відміну від Софокла, який показував людей такими, якими вони мають бути, Евріпід зображував людей такими, які вони є. Його трагедії наближаються до побутової драми, а вся його творчість виявила величезний інтерес до окремої особистості. Найвизначніші п'єси Евріпіда – «Медея», «Електра», «Федра». У них розкривається діалектика людських почуттів.

Дещо пізніше народився ще один літературно-театральний жанр – **комедія**. Найвидатнішим комедіографом того часу вважається Арістофан. Його комедії «Оси», «Хмари», «Плутос», «Лісістрата» зафіксували процес розкладу афінської демократії. Творчість Арістофана втілює народний глузд і гумор.

Давньогрецький театр, особливо трагедія та комедія, міцно пов'язаний з **музикою**. Він включав хоровий спів, декламацію, танці та музику, використовуючи дифірамби (гімни), пісні та інші музичні форми для створення атмосфери та емоційного впливу на глядачів.

Особливості архітектури театру. Більшість давньогрецьких міст лежали на пагорбах або поблизу них, тому місця для сидіння зазвичай вбудовували на схилі пагорба, утворюючи природну оглядову зону, відому як **театрон** буквально «місце для огляду»). Спочатку глядачі сиділи просто на схилі пагорба, пізніше збудували сидіння з дерева та каменю. Їх розмістили півколом, ніби огинаючи оркестру. **Оркестра** – круглий майданчик, на якому виступали хор і актори.

У перших рядах сиділи почесні жителі міста, жерці та знатні панове. Їхні сидіння були зі спинками для комфорту. За ними розташовувався середній клас,

а зверху могли сісти бідняки. У містах без відповідних пагорбів схили землі нагромаджували. Біля підніжжя пагорба був сплющений круглий простір для виступів із середнім діаметром 24 м, відомий як орхестра (буквально «місце для танців»), де зазвичай звучав хор, в якому виступало від 12 до 15 осіб, ставили віршовані п'єси під музичний супровід. Часто були високі арочні входи, які називалися пародої або ейсодої, через які актори та хористи входили та виходили з орхестри. У деяких театрах позаду був фон або сценічна стіна, відома як **скена**. Згодом термін «театр» став означати разом і театрон, і орхестру та скене.

Театри будувались значних розмірів, щоб вмістити велику кількість людей на сцені та на місцях для глядачів – до чотирнадцяти тисяч. Фізика та математика зіграли значну роль у будівництві цих театрів, оскільки їх проєктувальники повинні були створити в них таку акустику, щоб голоси акторів було чути по всьому театру, включаючи самий верхній ряд крісел. Грецьке розуміння акустики є дуже вигідним порівняно з сучасним її рівнем.

У давньогрецькому театрі **корифей** – це керівник хору або заспівувач. Він промовляв від імені хору, коли хор мав брати участь у дії п'єси. Корифей міг також здійснювати зв'язок між акторами та хором, а також повідомляти про вихід нового персонажа. Корифей, як і хор, відігравав важливу роль у давньогрецькій трагедії та комедії.

Олімпійські ігри. Велику роль у розвитку культури Давньої Греції відігравали олімпіади, Олімпійські змагання, за якими греки вели літочислення. Це було головне загально-еллінське свято на честь Зевса, яке відбувалося кожні чотири роки в одному і тому ж місті Олімпія на півдні Греції. Роком першої Олімпіади вважається 776 р. до н.е., але історичні хроніки говорять, що ця Олімпіада була не першою, а тільки вперше зафіксованою. Учасники змагань складали присягу, запевняючи, що вони сумлінно готувалися до ігор, що будуть дотримуватися правил і змагатися чесно та що вони нічим не заплямували себе в житті.

Ігри починалися наприкінці липня і тривали п'ять днів. До програми Олімпійських змагань входили біг, стрибки, метання диска, кулачний бій, із 408 року до н.е. – змагання колісниць, запряжених парою коней. Найпочеснішою у греків вважалася боротьба, яка нині називається класичною або греко-римською боротьбою. Поєдинки борців і кулачних бійців часом не обмежували, вони тривали до повного виснаження одного із спортсменів. Одним із видів змагань були перегони на конях на дистанцію близько 1200 метрів. Вершники мчали без сідла, тому нерідко траплялися нещасні випадки.

В Олімпійських іграх мали право брати участь тільки вільно народжені елліни. Раби та іноземні громадяни на ігри не допускалися. Історії відома участь в Олімпійських іграх державних діячів, письменників, поетів, істориків, філософів. Видатний математик і філософ Піфагор брав участь і перемагав у кулачних боях. Відвідували Олімпійські ігри Олександр Македонський, Нерон, філософи Аристотель і Сократ.

Переможці ігор називалися олімпіоніками. Вони одержували вінок із гілок священного оливкового дерева, яке росло в Олімпії. На честь переможців

складалися гімни. Той, хто одержував три перемоги, мав право поставити в Олімпії своє зображення – мармурову статую, а інколи зображення найзнаменитіших олімпійських переможців карбувалися на монетах. Усе життя переможець був центром загальної уваги і користувався шаною у співвітчизників, його іменем називали чотирирічний період грецького календаря.

Під страхом смертної кари жінкам заборонялося не тільки брати участь, а навіть бути присутніми на змаганнях. Для жінок в тій же Олімпії влаштовували своє окреме свято – Герайю. Воно проводилося кожні чотири роки на честь богині Гери. До програми цього дійства входили змагання з бігу для дівчаток трьох вікових груп.

З виникненням християнства і перетворенням його в державну релігію Римської імперії, Олімпійські ігри стали розглядатися як язичницькі святкування, язичницьке священнодійство, несумісне з християнством. Через це в 394 р. н.е. римський імператор Феодосій I Великий заборонив проведення Олімпійських ігор. Після тривалої перерви у півтора тисячоліття Олімпійські ігри відродилися. Це сталося в Афінах 6 квітня 1896 р. Засновником, організатором цих перших сучасних Олімпійських ігор вважається француз П'єр де Кубертен. Він відродив ідею стародавніх змагань і втілює її в життя. У наш час Олімпійські ігри проводяться з 1896 р. раз на чотири роки у різних країнах. Їх організовує Міжнародний олімпійський комітет.

ЕЛЛІНІСТИЧНИЙ ПЕРІОД (кінець IV – I ст. до н.е.). Історія Греції в IV ст. до н.е. це історія кризи полісу. Війна між Афінами і Спартою за панування у Греції послабила всю Грецію. В справі Греції все більше втручаються інші країни, зокрема Персія і Македонія. В 338 р. до н.е. після битви при Херонеї Греція втрачає політичну незалежність і підкоряється македонському царю Філіппу II. Разом із македонцями греки здійснюють похід на Схід, беруть участь у підкоренні Малої Азії, Сирії, Єгипту, Персії, Середньої Азії (походи Александра Македонського). Розпочинається епоха еллінізму, що в культурному плані означала синтез східних та грецьких культурних елементів. 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.

Еллінізм – завершальний період давньогрецької культури, який настав після смерті видатного грецького полководця Олександра Македонського (356–323 рр. до н.е.). Інколи історія залежить від дій однієї видатної людини. Цю думку давньогрецького історика Плутарха блискуче підтверджує доля Александра Македонського. Всього лише дванадцять із половиною років царювання і як результат – створення принципово нового світу, де заперечувалися відмінності між греками і «варварами» на користь єдності людства. Смерть Александра призвела до розподілу його володінь. Виникло дві великі царські династії – єгипетська Птолемеїв та сирійська Селевкідів. У містах цих царств усе життя будувалося подібно до життя в грецьких полісах.

Елліністичне мистецтво найдоречніше визначити як грецьке мистецтво, яке створювалось не на території самої Греції, а на землях нових, елліністичних династій, таких як Селевкίδи на Близькому Сході, Птолемеї в Єгипті та Антигоніди в Македонії. Еллінізм привніс зміни у призначення мистецтва. Новими покровителями повстали наступники Александра, яким хотілося «рекламувати» власні династичні імперії. Мистецтво, що раніше призначалося для храмів або прославлення грецької держави, тепер слугувало прикрашанню будинків і палаців, вшануванню військових перемог чи репрезентуванню місцевих греко-єгипетських богів. Таким чином, **культура еллінізму сформувалася внаслідок з'єднання класичних грецьких традицій з традиціями східних цивілізацій**. Це великий історичний період, протягом якого мистецтво, втіливши нову ідею величі світу, здійснило грандіозні проекти, в тому числі чудеса світу: Фароський маяк висотою 140 м, споруджений на острові Фарос біля входу в гавань Александрії, і Колос Родоський – бронзове зображення бога сонця Геліуса, виконане скульптором Харесом.

Для еллінізму характерні принципово нові орієнтації художньої свідомості, яких не знала Греція. Перша відмінна риса еллінізму: прагнення вийти за рамки людського і прорватися у світ богів. Звідси прагнення увічнити себе в грандіозних пам'ятках, тяга до надмірності. Міміка, колись стоїчна і позбавлена емоцій, тепер змінилась, відображаючи фізичні та психологічні страждання.

Особливості елліністичної культури:

- синтез грецької культури та традицій підкорених східних народів;
- корінна зміна положення людини в суспільстві (греки із громадян полісу перетворились у підданих величезних монархій), у результаті чого намітилася тенденція до втрати громадянських традицій та замикання у сфері приватних інтересів, а, з іншого боку – поглиблення інтересу до внутрішнього світу людини;
- значні досягнення в розвитку науки (Архімед, Евклід та ін.);
- злиття релігії греків зі східними куматами (формування релігійного синкретизму).

Художніми центрами в епоху еллінізму стали міста Александрія, Пергам, Родос. Вся елліністична наука пов'язана з столицею елліністичного Єгипту – Александрією. Це місто засноване при Александрії в дельті Нілу, на березі моря і назване на честь його засновника, де він і похований. До I ст. до н.е. Александрія перетворилася в друге за величиною (після Риму) місто античного світу.

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 була побудована за єдиним планом родоським архітектором **Дейнократом**. Найбільш ушлявленою спорудою Александрії був **Фароський маяк**, який вважався 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.

Поряд із існуванням філософських шкіл, що склалися у класичний період, тривав процес виникнення нових. Основну увагу звертають вони на проблеми етики, моралі, місця людини у світі. Серед них особливого значення набувають **вчення стоїків** та **філософія Епікура**. Засновником стоїцизму був Зенон, який головне завдання філософії бачив у етиці. На його думку, знання є лише засобом для надбання мудрості, вміння правильно жити; щастя – у свободі від пристрастей, у спокої душі, гідної покори долі, бо усе в світі є закономірним і необхідним. Стоїцизм був дуже поширеним в елліністичну та римську епохи, а його етика відіграла значну роль у виникненні ідеології християнства.

У науці в цей час відбулося відокремлення спеціальних наук від філософії. Посилилася диференціація наукових дисциплін. У ряді міст створюються бібліотеки, найбільш відомі – в Александрії та Пергамі. При дворі єгипетських царів Птолемеїв було створено спеціальне товариство «**Мусейон**», яке об'єднувало вчених. Саме з «Мусейоном» пов'язана діяльність Евкліда (III ст. до н.е.), який створив «Начала» – підручник геометрії, що прослужив людству майже дві тисячі років. В Александрії кілька років жив і працював Архімед. Астроном Арістарх з острова Самос висловив геніальний здогад про обертання Землі навколо Сонця. Астроном Гіппіrx із Нікеї уточнив календар, відстань від Землі до Місяця, а також розробив поняття довготи й широти. Ботанік Теофраст написав «Історію рослин».

Архітектура. 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 замкненого 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.

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. Храм Зевса в Олімпії, побудований між 468 і 456 рр. до н.е. архітектором Лібоном, мав значення загально-еллінського святилища та був найбільшим храмом усього Пелопонесу. Пропорції храму вирізняються строгістю й ясністю. Їх суворість пом'якшувалася святковим за своїм характером розфарбуванням. Храм був прикрашений

великими скульптурними групами на фронтонах. На фронтонах були зображені легендарні змагання на колісницях та битва греків з кентаврами, на метопах – подвиги Геракла. В середині храму із середини V ст. до н.е. розміщувалася виконана із золота та слонової кістки статуя Зевса роботи Фідія.

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.

Так само чудом можна назвати велетенську гробницю царя **Мавзола** у **Галікарнасі**, від якої і походить пізніша назва «мавзолей».

Вона увінчувалася колісницею з кіньми і була прикрашена 150-метровим фризом із зображенням битв греків з амазонками. Мавзолей поєднав у собі урочисту, східну пишність декору з витонченістю грецького



Галікарнаський мавзолей (реконструкція)

іонічного ордера. Побудований у другий чверті IV ст. до н.е. на південно-західному узбережжі Малої Азії архітекторами Піфеєм і Сатиром гробниця правителя Карії Мавсола отримала назву Мавзолей і вважалася в давнину одним із семи чудес світу. Мавзолей був прикрашений скульптурами роботи відомих майстрів того часу – Скопаса, Леохара, Бріаксіса й Тімофея. На відміну від інших будівель, пов'язаних із потребами полісу, Мавзолей призначався для увічнення пам'яті правителя. Гробницю звела в IV ст. до н.е. цариця Артемісія, дружина Мавсола.

В архітектурі Галікарнаського мавзолею вперше в грецькій архітектурі поєднано всі три відомі ордери: нижній поверх підтримували 15 доричних колон, внутрішні колони верхнього поверху були коринфськими, а зовнішні – іонічними. Для мавзолею характерна сувора геометричність, масивна простота, наповнена внутрішньою силою, і прагнення до декоративності, легкості форм і правильності ліній.

Галікарнаський мавзолей – триярусна споруда. Перший ярус оточувала стрічка рельєфу з білого мармуру, у ньому розміщувався заупокійний храм площею 5000 кв. м і висотою майже 20 м. Другий ярус утворювала струнка мармурова колонада, а третій – стріха у вигляді піраміди, теж мармурова. Завершувала будівлю чотирикінна колісниця (квадрига), якою керували мармурові Мавсол і Артемісія. Урочиста споруда сягала заввишки 40 – 50 м. Навколо гробниці розташовувалися статуї левів і вершників, які скачуть.

Дев'ятнадцять сторіч стояв мавзолей. Брак каменю призвів до руйнування низки найцінніших пам'ятників. Таке саме відбулося із мавзолеєм у Галікарнасі. Гробницю царя, котру трохи пошкодив землетрус, знесли лицарі – іоаніти, побудувавши з неї кам'яний монастир-фортецю. Про руйнацію Галікарнаського мавзолею відомо із середньовічної хроніки.

Квадрига зі статуями Мавсола й Артемісії, а також інші прикраси Мавзолею зберігаються нині у Британському музеї в Лондоні. Пам'ять про мавзолей у Галікарнасі залишилася у багатьох подібних спорудах, що згодом зводили в різних містах Близького Сходу.

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.

У цей період вирізнялися три скульптурні школи:

1. **Родоська школа** (III ст. до н.е. – початок II ст. до н.е.). Характерною її рисою є підкреслений драматизм, зображення людей у стані емоційного напруження. Кращими творами вважаються дві скульптурні групи «Лаокоон» та «Фарнезький бик». У скульптурі «Лаокоон» (скульптори Агесандр, Афінодор і Полідор) відтворений епізод, коли за наказом бога Аполлона змії напали на жерця Лаокоона та його синів. Цей твір як пластичне зображення фізичних і духовних мук, на думку фахівців, за глибиною мистецького задуму, за рівнем артистичної досконалості не має рівних в усьому скульптурному мистецтві.

До визначних творів цієї школи належить «Колос Родоський» (бронзова статуя Бога Сонця висотою понад 30 м.), скульптури Аполлона і дев'яти муз на Акрополі.

2. **Пергамська школа**. На творчість її майстрів великий вплив мали видатні скульптори попереднього періоду – Лісіпп та Скопас. 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.



*Агесандр Родосський, Полідор, Афінодор.
Лаокоон (Родосська школа)*



Фарнезський бик (Родосська школа)



Пергамський вівтар

Патетичність, динаміка, складність композиції, протиставлення живих і мертвих, виразна міміка – ці провідні риси пергамської школи найшли найяскравіше втілення у скульптурному **фрізі вівтаря Зевса і Афіни** в Пергамі завдовжки 150 метрів і висотою 2,3 метри. Сюжетом фріза є гігантомахія – сутичка богів із гігантами, в яких відтворена грандіозність і надлюдська сила образів, динаміка і емоційне напруження. Пергамський вівтар – твір мистецтва елліністичного періоду і є одним з найбільш значних пам'ятників цього часу, що збереглися до наших днів. Отримав назву за місцем свого створення – міста Пергаму в Малій Азії. На даний момент знаходиться в берлінському Пергамському музеї (Античне зібрання), побудованому спеціально для цієї мети.

3. *Александрійська школа* (III–I ст. до н.е.). Для неї характерна витонченість, камерність. Характеризується реалізмом, увагою до індивідуальних рис. Одним із найулюбленіших образів місцевих скульпторів є образ богині Афродіти, що набув у їх виконанні особливої чарівності з легким відтінком кокетливої легковажності (Афродіта Медицейська роботи синів Праксителя; статуї Афродіти з Кирени і Сіракуз).

Витончена і водночас барвиста, багатоманітна культура еллінізму, що поєднала у собі досконалість, класичну ясність і технічну бездоганність грецької та монументальність східних культур, стала заключним етапом у розвитку культури Давньої Греції. На елліністичній культурі виросла культура Стародавнього Риму. До I ст. до н.е. Рим став центром елліністичного мистецтва, притягуючи до себе численних грецьких митців. Кінець елліністичного періоду настав у 31 р. до н.е., коли Октавіан, пізніше відомий як імператор Август, розбив Марка Антонія у битві при Акціумі. Правлінню Птолемеїв настав кінець; Птолемеї були останньою елліністичною династією, що скорилася Риму.



Венера Арлезіанська (I ст. до н.е.)



Пракситель. Афродіта Сіракузька



Пракситель. Афродіта

Провідні риси античного мислення, які вплинули на особливості культури:

1. **Демократизм** давньогрецької культури. В античній Греції держава не існувала «зовні» та «над» громадянами, вони у своїй живій сукупності і були державою з усіма її культовими, громадянськими й естетичними установами. Звідси поставало почуття єдності особистого і суспільного, етичного й естетичного, конкретного і загального, інтимного і монументального, що досягає свого кульмінаційного відображення саме в класичній культурі.

2. **Агоністичний** (від грецьк. *agon* – боротьба, змагання) характер. Принцип агональності, тобто змагальності, що походить від культових ігрищ колишньої общини, пронизував весь уклад поліса. Таким є, наприклад, філософський трактат, розроблений у формі діалогу. Подібність спостерігається й у постановках трагедій, пов'язаних із культом Діоніса, що здійснювалися як змагання між трьома колективами і склалися з хору, акторів та драматурга. Грецький агон уособлював характерну рису вільного грека: він міг виявити себе перш за все як громадянин поліса, міського колективу. Особливого значення агональність набула у спортивних змаганнях, що відобразилось в Олімпійських іграх.

3. **Антропоцентризм** (від грецьк. *antropos* – людина і *centrum* – центр; дослівно людина в центрі уваги). Саме в Афінах філософ Протагор дійшов висновку: «Людина є мірою всіх речей». Тому образ людини, зведений до прекрасної норми, був не лише провідною, а й майже єдиною темою класичного мистецтва, а її оточення передавалося скупими натяками

4. **Гуманізм** (від грецьк. *humanus* – людський, людяний). Елліни визнавали цінність людини як особистості, її право на вільний розвиток і виявлення своїх здібностей. Для греків людина була найвищою цінністю, втіленням усього сущого, прообразом усього створеного й створюваного. Тому саме людину греки уславляли у мистецтві як найбільш важливий витвір у Всесвіті.

5. **Антропоморфність** релігійних вірувань. Грецькі боги мали здебільшого антропоморфний (людиноподібний) вигляд (на відміну від давньосхідних релігій, наприклад єгипетської, де більшість богів уявлялася у подібі тварин чи напівтварин-напівлюдей). І це стосується не тільки їхнього зовнішнього вигляду. Світ грецьких богів та богинь є тим же самим людським світом, тільки ідеалізованим, бо люди є смертними богами, а боги – безсмертними людьми (Геракліт).

6. **Катарсистичний характер** (від грецьк. *katharsis* – очищення). Термін було вперше вжито Аристотелем у його творі «Поетика», де «катарсис» тлумачиться як мета трагедії, що полягає в очищенні духу за допомогою «страху і співчуття». Цю мету можна перенести на все давньогрецьке мистецтво. На думку греків, справжній твір мистецтва повинен викликати у людей надзвичайні почуття, своєрідне потрясіння, через яке і відбувається очищення людського духу.

Питання для самоконтролю

1. Назвіть основні ознаки мистецтва класичного періоду
2. Які особливості скульптури ранньої класики ?
3. Назвіть відомих скульпторів періоду високої класики давньогрецького мистецтва. Надайте характеристику їхніх найбільш відомих творів
4. Які особливості скульптур Поліклета?
5. Розкрийте характерні особливості мистецтва доби Еллінізму.
6. Назвіть найбільш відомі твори мистецтва періоду Еллінізму.
7. Які скульптурні школи епохи Еллінізму Ви знаєте? Охарактеризуйте їх.
8. Назвіть провідні риси античного мислення, які вплинули на особливості культури і мистецтва Античної Греції?

Тема 7. Мистецтво античного світу. Давній Рим

1. Специфіка і витоки римського генія. Мистецтво етрусків і вплив Давньої Греції.
2. Періодизація культури Давнього Риму.
3. Мистецтво епохи республіки.
4. Культура епохи імперії: планування міст.
5. Архітектура – провідний вид мистецтва Давнього Риму.
6. Образотворче мистецтво римлян: скульптурний портрет, давньоримська мозаїка, фаямський портрет.

Культура Давнього Риму стала завершальним етапом у розвитку античної культури. Підґрунтям римській культурі слугувало самобутнє мистецтво місцевих італійських племен, насамперед високорозвинутих **етрусків**. На розвиток римської художньої традиції вплинуло мистецтво варварів, які поступово входили до складу імперії. Особливого значення для культурної історії Риму набуло завоювання грецьких міст, що залучило римлян до більш високої грецької культури, зокрема мови, філософії, літератури.

В еволюції давньоримської культури виділяють такі основні періоди:

- *етруський або царський* (VIII–VI ст. до н.е.);
- *період Римської республіки* (510 р. до н.е. – 31 р. до н.е.);
- *епоха Римської імперії* (31 р. до н.е. – 476 р. н.е.).

Традиційно починають відлік історії Давнього Риму з VIII ст. до н.е. від легендарної дати заснування Риму Ромулом і Ремом в 753 р. до н.е. Ще до римлян на території Апеннінського півострова існувала **Етруська цивілізація**. Її основою були добре сплановані та укріплені міста. Етрускам належить винахід римських цифр. Етруського походження і латинський алфавіт. Етруски були вмілими ремісниками і володіли мистецтвом обробки бронзи, заліза і дорогоцінних металів. На ранню художню культуру етрусків сильний вплив зробили народи Східного Середземномор'я, і вважається, що етруски прибули в Італію з малоазійської області Лідія. Їх тоді греки називали тірренами. Пізніше сильний вплив на етрусків мав фінікійський Карфаген. З VI ст. до н.е. культура стала сильно зазнавати впливу Греції, і останні віки етруського мистецтва визначаються як «елліністичні». Вже в кінці VII ст. до н.е. етруські божества були уподібнені до грецьких: бог Тінія – Зевсові, богиня Уні – Гері, Мінерва – Афіні, Туран – Афродіті, Турмс – Гермесові, Нептун – Посейдонові, Маренс – Аресові. Імена богів часто знаходять на дзеркалах та керамічних виробах. Проте верховним богом вважався Вольтумна, більш близький до фінікійського Ваала.

Головними божествами етрусків були верховні боги Вертумн і Тін, а також богині Уні та Мінерва. Етруски поклонялись також пантеону добрих і злих демонів, душам померлих предків. На похоронних бенкетах знаті рабів примушували битися один з одним до смерті. На основі цього звичаю у римлян пізніше виникли бої гладіаторів. У етрусків римляни запозичили деякі прийоми будівництва. Символ Риму – бронзова статуя вовчиці – теж виконана етруським майстром. Етруською була остання з царських династій.

Отже, з VIII до VI ст. до н.е. триває перший, царський період римської історії. Рим являв собою поліс на чолі з царями. За легендою в Римі правили сім царів, з них троє останніх були етруського походження.

Мистецтво етрусків. Мистецтво етрусків, які жили у першому тисячолітті до н.е. (кінець VIII–I ст. до н.е.) на території Апеннінського півострова, залишило значний слід в історії світової культури і сильно вплинуло на давньоримську мистецьку діяльність. У мистецтві етрусків домінувало прагнення до реалізму, особливо помітне в розписах гробниць і скульптурах тварин. Етруська архітектура характеризувалася чітко розпланованими містами, численними гробницями, які нагадували будинки з чотирикатним дахом. Всередині їх прикрашали багатим розписом із зображенням бенкетів, полювання, спортивних ігор, боїв гладіаторів, сцен з грецьких міфів.

Етруська скульптура створювалася з теракоти, бронзи і вапняку. Чудовими її зразками стали великі саркофаги, на яких зображені чоловіки й жінки на бенкеті, статуї Аполлона, всесвітньо відома Капітолійська вовчиця.

Релігія, мистецтво, побут, традиції етрусків вплинули на культуру Риму, який у VI ст. до н.е. був залежним від Етрурії. Римляни запозичили в етрусків деякі релігійні обряди, типи житлових будинків з внутрішніми подвір'ями, мистецтво відливання бронзових скульптур.



Капітолійська вовчиця

Також саме для етрусків був характерним звичай спорудження *монументальних підземних гробниць*, в яких виявлено предмети мистецтва не тільки етрусків, але й Фінікії та Єгипту, написи на яких дають точне датування знахідок. Найвідомішими є гробниця Реголіні-Галассі та Франсуа, які зберегли безліч творів мистецтва. Найвизначніші пам'ятки мистецтва зберігаються у Ватиканському музеї, в Археологічному музеї Флоренції, музеях Болоньї, Вольтерри.

Про життя етрусків багато чого можна дізнатися з розписів гробниць, висічених у скелі або зведених із каменю. Стіни гробниць були розписані сценами заупокійного культу, зображеннями полювань, бенкетів, змагань, битв,

сюжетами з міфології. З них ми дізнаємося про деталі побуту: одяг, меблі, навіть типи музичних інструментів.

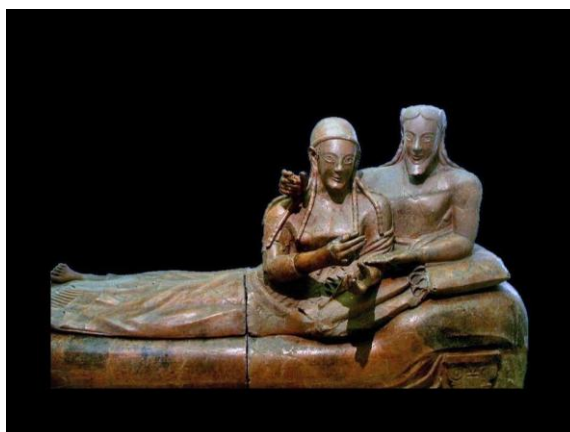
Теракотові похоронні **урни** (урни-канопи) VII–VI ст. до н.е., у яких зберігався попіл померлих, мають кришки із зображенням постаті або погруддя покійного, завжди портретного характеру. Це як правило фігурки жінок в довгому до п'ят одязі, з довгою косою за спиною, з піднятою правою рукою в «арійському» салюті. По краях урни розташовані скульптурки плакальщиків і голови грифів, які покликані оберігати від злих сил попіл померлих.

Крім того етруски споруджували **саркофаги з фігурною кришкою**. Знаменитим є теракотовий саркофаг з Черветері (Цере) із зображенням подружньої пари. Чоловік і жінка напівлежать на м'якій постелі, спираючись ліктями на подушки. Чоловік лагідно поклав праву руку на плечі жінки, яка притулилася плечем до його грудей. Майстрові вдалося передати настрої спокою і почуття глибокої внутрішньої злагоди цих людей. Цей сюжет відомий і в етруському живописі. Інший саркофаг, з Вульчі,



Етруська урна-канопа

увінчаний зображенням подружжя, накритого одним покривалом, які обіймають один одного за плечі, а обличчя один одного виражають взаємне піклування, на них немає печалі, вони серйозні та спокійні. Етруські майстри набули великої досконалості у зображенні рис людського обличчя та почуттів на ньому.



Саркофаг етруський з Черветері



Саркофаг етруський

Для етрусків не були характерними монументальні пам'ятники, які ми бачимо у грецьких містах. В етруській скульптурі нема статуй, які б набагато перевищували людський зріст, але часто зустрічаються скульптури божеств, героїв, воїнів, спеціально зменшені. На багатьох теракотових статуетках і рельєфах збереглися рештки фарб, часто використовувалася бронза або вапняк, золото і коштовне каміння.

Високим розвитком відзначалася **етруська кераміка**. Від тривалого випалювання кераміка набувала чорного кольору – звідси і назва її **«буккеронеро»** (італ. – чорна земля). Після випалювання вази полірували гарячим каменем і прикрашали малюнками, рельєфами або ліпними фігурками.

Живопис у етрусків був як фрескового характеру (тобто наносився на сиру штукатурку), так і з сухою основою. Серед фарб використовувалися переважно теплі – коричневі, червоні, жовті, рідко використовувалися холодні – сині, зелені, блакитні. Розписувалися не тільки стіни, але й стеля. Улюбленими були зображення сфінксів, вершників, биків, а також еротичні сюжети, танці, потойбічні бенкети у присутності богів Гадеса і Прозерпіни. В той час як у греків настінний розпис був слабо розвинений у зв'язку з пластичною системою світогляду, а не ілюзорно-живописною, у етрусків вона була розвинена досить широко, і саме це вплинуло на римлян, викликавши у них розвиток фресок, які надалі стануть панівним видом мистецтва в Європі.

З часом етруски частиною мігрували на північ, де заселили Альпи і стали відомі під іменем ретів (їх релікт – сучасний народ рето-романці Швейцарії), частиною були асимільовані латинянами. З етруського роду походять багато дружин римських імператорів, етрусками були покровитель митців Меценат з міста Арещо, байкар Флакк з Вольтерри, друг Ціцерона Авл Цеціна. Мистецтво ж етрусків увійшло невід'ємною частиною до римської культури, і мистецтво Риму виросло на ґрунті високої цивілізації Етрурії.



Етрусська фреска



Етрусська фреска

Вплив культури Давньої Греції на Рим також не підлягає сумніву. Давньогрецький історик, автор фундаментальної 40-томної «Загальної історії» Полібій, який прожив у Римі 16 років, підкреслив одну з особливостей давньоримської культури: «Римляни, виявляється, можуть краще за всякий інший народ змінити свої звички і запозичити корисне». Але в той же час римська культура не копіювала грецьку, вона розвивала, поглиблювала досягнуте, а також привносила власні національні риси – практицизм, дисциплінованість,

дотримання суворої системи. Римляни, підкоряючи різні народи, вбирали їх культурні досягнення, але при цьому зберігали й свої «домашні» звичаї. Проте, якщо греки відчували єдність своїх особистих інтересів та інтересів суспільних, а себе – як органічну частку полісної спільноти, то **римська держава** з жорсткою системою управління **протистояла окремій людині**. Розлад між особистістю і державою осмислювався філософією стоїків: у підкоренні особистих інтересів державним, пристрастей розуму вони бачили вихід із суперечностей життя (Сенека). Якщо греки сповідували культ краси вільної особистості, то римляни – культ влади і сили. На відміну від Греції Рим фіксує певний предмет не в якості фізичного, а в якості соціального космосу. Римська великодержавність – ось сфера краси. У культурі надійно утвердилась ідея універсалізму і могутності Риму, його всесвітнього володарювання й нездоланності.

Різкої зміни зазнало і суспільне становище митця. Якщо в Греції людина творчої професії займала гідне місце у суспільній ієрархії, то в Римі вона була наділена правами громадянина, але зневажувана за приналежність до людей фізичної праці. Не випадково римська історія майже не зберегла імен митців.

Римська міфологія значною мірою повторює грецьку. Рим запозичив весь пантеон грецьких богів, змінивши їх імена на латинський лад. Відбулось ототожнення римських богів з грецькими: Юпітера з Зевсом, Нептуна – з Посейдоном, Амура – з Еросом, Плутона – з Аїдом, Марса – з Аресом, Юнони – з Герою, Мінерви – з Афіною, Венери – з Афродітою, Діани – з Артемідією і т.д.

Найвище місце в ієрархії богів посідали Юпітер – бог неба та Марс – бог війни. Богів римляни уявляли у безособовій формі, на відміну від грецьких уявлень, не встановлювали богам ідолів або скульптур, влаштовували лише вівтарі для приношення жертв. **Боги набули суто функціонального значення:** божество родючості, миру, удачі, турботи, лінощів, спокою; божество, що допомагає породіллі, охороняє худобу, зберігає врожай тощо. Бог для римлянина – засіб досягнення своєї практичної мети. Спілкування з божеством нічим не схоже на піднесені захоплення громадянина Еллади, це, швидше, базарна угода, за якою прохання виконувалося в обмін на щось рівноцінне.

Разом з богами римляни запозичили і **грецькі міфи**, дещо латинізувавши їх. Поряд з власними історичними легендами ці міфи стали невичерпним джерелом натхнення всієї римської літератури та мистецтва. Характерною рисою світогляду давніх римлян була **міфологізація своєї історії**. Якщо про богів практично не було сюжетних розповідей, то про заснування Риму розповідав міф про братів Ромула і Рема, які спершу чудом залишилися живими після змови проти їх батька і потім були вигодувані вовчицею. Починаючи з найдавніших часів передавалися розповіді про військову доблесть і патріотизм римлян. Проте, римська релігія, а відтак і художня фантазія були більш прозаїчними і раціональними, ніж у греків. Римляни були тверезими практиками.

Архітектура Риму використовує грецькі ордерні форми. У римській філософії еkleктично сполучаються принципи різних учень грецьких мислителів. Особливого поширення набувають скептицизм і стоїцизм (Сенека, Марк Аврелій). Але в той же час римській культурі притаманна самотність.

Склавшись, як і грецька, на основі громадянської общини (що сприяло взаємовпливу грецької та римської культур), римська культура відобразила особливості італійської модифікації громадянської общини (цівітас), котра відрізнялася від грецького полісу, зокрема тим, що формувалась в умовах безперервних завоювницьких війн і будувалася за зразком патріархальної сім'ї, де батько мав необмежену владу. В результаті цього склались **особливі риси колективного духу римлян**: непохитність, практицизм, приземленість (на відміну від поетично-споглядального духу греків), схильність до порядку, залізної дисципліни, культ влади та державності. Серед особистісних якостей людини найбільше цінувалися мужність, стійкість, вірність обов'язку і сміливість.

Етруське панування закінчилось в **510 р. до н.е.** в результаті повстання проти останнього царя Тарквінія Гордого. Рим став **аристократичною, рабовласницькою республікою**.

В епоху ранньої Республіки (кінець VI – початок III ст. до. н.е.) Рим підкорює собі весь Апеннінський півострів. Завдяки своєму військовому мистецтву римляни незабаром створили величезну державу, поступово завоювавши всі елліністичні царства. Елліністична культура почала тепер існувати в умовах римського володарювання. Але римляни опинились під сильним впливом всіх сторін грецького життя, більш високої грецької культури. Відбулося парадоксальне явище: підкорений народ підкорив своїх ворогів. Але в давньоримському мистецтві проявились специфічні особливості, що було обумовлено ментальністю римлян. Як образно зазначив Цицерон, *греки вивчали геометрію, щоб пізнати світ, а римляни – щоб вимірювати земельні ділянки*.

Уже в **архітектурі Давнього Риму** відбився утилітаризм мислення його громадян. Римляни будують дороги, міцні стіни, мости, водопроводи-акведуки. Найдавнішою вимощеною каменем дорогою є так званий **Аппіїв шлях** (будівництво його у 312 р. до н.е. розпочав Аппій Клавдій). Розбудовуються міста. Римляни почали використовувати у будівництві новий матеріал – **бетон**. Це відкривало нові конструктивні можливості при зведенні велетенських споруд. Ще за часів республіки забудовується **римський Форум** – центральний міський майдан. Тут розташовується храм Юпітера, Юнони і Мінерви, Табуларій – державний архів, Курія – місце для засідань сенату та інші громадські будови.

Військова справа. В процесі тривалих війн склалася й зміцніла воєнна організація Риму. В Римі вперше був створений гнучкий маневровий бойовий порядок: легіон поділявся на 30 тактичних одиниць – маніпул. Кожний маніпул у свою чергу поділявся на дві центурії. Легіони шикувались за принципом досвідченості воїнів у три бойові лінії: у першій стояли молоді воїни (гастати), у другій – більш досвідчені (принципи), в третій – ветерани (тріарії). Лише тоді, коли перемога не могла бути досягнута без резервів, у бій вступали тріарії. У римлян існувало прислів'я: «Справа дійшла до тріаріїв», тобто справа доведена до крайнощів.

Римська армія в I ст. н.е. складалася з 25 легіонів загальною чисельністю 150 тис. солдатів і офіцерів. Служба тривала 20 років, але у важкі часи

чисельність армії і термін служби зростали. Під час Діоклетіана (284–305 рр.) чисельність армії була доведена до 600 тис. Крім легіонів у римській армії були так звані союзники, яких вербували з підкорених племен і народів.

Характерною особливістю римської військової тактики було влаштування укріплених таборів, що виключало раптовий напад ворога і давало можливість поєднувати переваги наступальних дій з оборонними. У римській армії панувала залізна дисципліна: за невиконання наказу – смерть. Якщо загін римлян втікав з поля битви, то здійснювалася децимація: загін шикували і кожного десятого страчували. Такою була римська воєнна організація, яка обумовила перемоги Риму і була ключем для встановлення панування Риму в Європі, Північній Африці і Передній Азії.

В II – I ст. до н.е. виникає римська **наукова і художня література**. На її розвиток значний вплив мало знайомство римлян з досягненнями еллінської цивілізації. Після завоювання Римом Греції почалося тісне знайомство з грецькою культурою, яку римляни взяли за взірець. Грецька мова стає звичною у вищому світі (латинська мова довгий час вважалася неспроможною передавати тонкі нюанси почуттів та досконало розвинений грецькою комплекс абстрактних понять і категорій). Численні копії творів грецького мистецтва заповнили громадські будови Риму, житлові будинки, замські вілли. Деякі римляни, навіть вбачали в експансії грецької культури небезпеку для розвитку культури власне римської. Але вони вже не могли зупинити всеохопний процес «еллінізації» Риму.

Видатними вченими республіканського Риму I ст. до н.е. були енциклопедист **Марк Теренцій Варрон** (залишив понад 500 книг з різних галузей знань, зокрема 9-томну енциклопедію) і **Тіт Лукрецій Кар**. Останній написав славнозвісну поему «Про природу речей», де з рідкісним поєднанням поетичного хисту і філософського узагальнення виклав атомістичну теорію грецьких філософів Демокріта та Емпедокла.

Вагомий внесок у розвиток римської культури цього періоду зробив оратор, філософ і талановитий письменник **Марк Туллій Цицерон**, який був видатним політичним і громадським діячем кінця республіканського й початку імперського відрізків історії Давнього Риму. Він створив чимало трактатів, присвячених різним галузям знань: «Про природу богів», «Про обов'язок», «Про закон», «Парадокси», «Академіки» та ін. Мета його трактатів – донести до римського читача досягнення грецької філософії, видатні представники якої зібралися в той час у Римі. В їхньому колі Цицерон ґрунтовно вивчив грецьку мову й літературу. Твори багатьох філософів, чий погляд викладав Цицерон, дійшли до нас тільки у фрагментах. Тому саме його трактати зробили грецьку філософську спадщину доступною як його сучасникам так і майбутнім поколінням.

Цицерон здобув славу, насамперед, як неперевершений оратор. Він став засновником європейського ораторського мистецтва. І в наш час його промови вважаються високими зразками мистецтва слова. Цицерону належать такі крилаті вислови: «Друзі пізнаються в біді», «Що посієш, те й пожнеш», «Звичка – друга натура», «Кожному своє», «Нема нічого прекрасніше розуму» та ін.

Період імперії. До середини I ст. до н.е. Рим вже переріс межі старого полісу, який став штучно стримувати його розвиток. Назріла необхідність переходу до централізованої держави. Завдяки реформам Юлія Цезаря та Октавіана Августа Рим в кінці I ст. до н.е. перетворюється з **республіки на імперію**. Ця імперія, яка включала в себе Східне Середземномор'я, Північну Африку, більшу частину Європи проіснувала 5 століть – від 27 р. до н.е. до 476 р. н.е.

Форми правління в імперії:

- принціпат (27 р. до н.е. – 193 р.) – зберігається сенат, народні збори;
- доміант (284 – 476 рр.) – необмежена монархія. Між ними роки кризи (193 – 284 рр.).

З 27 р. до н.е. в період правління першого римського імператора, внучатого племінника Гая Юлія Цезаря – **Октавіана, титулованого Августом**, тобто божественним, настав час затишку класової боротьби. Прийшовши до влади, Август в першу чергу зупинив спустошливі громадянські війни, встановив мир, спокій та порядок. Цей так званий «римський мир» стимулював високий розквіт культури. Античні історики характеризують цей період як «золотий вік» Римської держави. Благоустрій великого міста і всієї імперії – таким було найперше завдання Августа, мудрість якого як правителя ставилася за взірць римськими літописцями. Доба Августа у римській історії мала для культури таке ж значення, як у грецькій історії доба Перикла.

За часів імперії створюється **класична римська література**. У період правління Октавіана Августа римський багатій Меценат створює гурток, до якого належали поети Вергілій, Горацій («Оди»), Овідій (поема «Метаморфози»), історик Тит Лівій. Меценат любив мистецтво, високо цінував його вплив на громадську думку, матеріально підтримував поетів, зокрема Вергілія та Горація, дбав про те, щоб вони славили імператора та імперію взагалі, витрачаючи на це чимало грошей. Пізніше ім'я Мецената стало загальною назвою для покровителів мистецтва.

Давньоримські поети «золотого віку Августа» як і їх попередники орієнтувалися на класичні та елліністичні грецькі зразки, але у підсумку їх творчість становить собою глибоко оригінальне явище.

Головою літературного гуртка Мецената був **Публій Вергілій Марон** – найвидатніший, найславетніший римський поет доби Августа. Найвизначнішим твором Вергілія є епічна поема «Енеїда», поет працював над нею останні 10 років свого життя. Величезна, в 12 книгах, «Енеїда» була задумана Вергілієм як римський варіант «Іліади» та «Одіссеї» Гомера. В поемі розповідається про виникнення та зміцнення Римської імперії, мандри і подвиги троянського героя Енея – міфічного предка засновника Рима – Ромула. Еней у Вергілія – благочестивий і мужній герой, справжній римлянин. Вергілій не встиг остаточно завершити «Енеїду». Він мав намір працювати над нею ще 3 роки, але цьому завадила смерть. Помираючи, Вергілій просив своїх друзів знищити, спалити незакінчену поему. На щастя, його волю не виконали. Імператор Август наказав видати її, що і було зроблено.

Друга половина I ст. н.е. була плідна на видатних римських істориків. Це іудей Йосип Флавій, Пліній Молодший, Тацит, Плутарх, Светоній, Арріан. Усім цим історикам хронологічно передував римський історик Тит Лівій – автор «Римської історії від заснування міста» у 142 книгах.

У добу Римської імперії вперше виникають **риторичні публічні школи**, викладачі яких отримували жалування з імперської казни. Поступово складалася система освіти з викладом так званих «вільних» мистецтв або наук, тобто теоретичних дисциплін, оволодіння якими не пов'язане з фізичною працею (що вважалася негідною благородної людини). Філософські школи, які в основному розвивали давньогрецькі традиції, також продовжували функціонувати і розвиватися. Найвпливовішими в I–III ст. були школи стоїків, епікурейців, скептиків та неопіфагорейців.

В галузі **філософії** славу Риму приносить **Луцій Анней Сенека**. Він народився в Іспанії, але більшу частину життя провів у Римі. Свої філософські погляди Сенека виклав у трактатах «Про скороминучість життя», «Про блаженне життя», «Моральних листах до Луцілія». Філософ проповідував рівність людей, згоду, лагідність, смирення, милосердя, зневажання матеріальних цінностей, задоволення малим, готовність до смерті. Філософія Сенеки – **стоїцизм** – була одним із джерел раннього християнства. Сенеці належить крилатий вислів: «Навчаючи інших, ми самі вчимося».

Поряд зі стоїцизмом, у Римі поступово розширює свій вплив **християнство**, що прийшло зі східних римських провінцій. Християнство як світогляд виявилось багато в чому близьким до стоїцизму. Але стоїцизм був усе таки більш аристократичним, зверненим до розуму. Християнство ж не є філософією, це релігія, заснована на вірі. Воно виникло як масове явище спочатку в низах суспільства, уже потім захоплюючи і його верхи. Християнство принесло щось зовсім незвичайне в моральність і залучило до себе представників різних соціальних прошарків. Моральність християнська виявилася одночасно індивідуалізованою, особистісною і вселюдською.

Виключно значущим і оригінальним внеском Давнього Риму в світову наукову традицію є створення **юриспруденції**. Римське право обов'язково входить в навчальний курс усіх сучасних вищих навчальних закладів, які готують юристів. Перші закони були письмово оформлені за часів боротьби плебеїв з патриціями в ранній республіці і втілили перемогу рівності політичних прав усіх громадян Риму. В результаті з'явилися так звані «Закони 12 таблиць», які заклали підвалини римського законодавства. Важливий внесок у розвиток юриспруденції зробив **Марк Туллій Цицерон** – видатний оратор, автор праць з філософії держави.

У цілому **найважливішими культурними досягненнями** давніх римлян, котрі вони, розвинувши запозичили у греків і передали Західній Європі, були:

- ретельно розроблена система права;
- система державної організації (зокрема принцип розподілу влад);
- принципи демократії та громадянської відповідальності.

Тверезість та практичність світогляду римлян відобразились в домінуванні тих видів мистецтва, котрі мали безпосереднє практичне значення. **У мистецтві провідну роль відіграла архітектура.** Чільний принцип доцільності, чіткість і сміливість інженерного мислення давали можливість задовольняти й побутові потреби численного населення, і витончений естетичний смак аристократів (їх вілли з парками і палаци мали надзвичайну вартість). Етруські традиції в архітектурі і винахід бетону дозволили римлянам перейти від простих балкових перекриттів до арок, склепінь і куполів. Взагалі, римляни ввійшли в історію як видатні будівельники. Вони зводили монументальні споруди, навіть руїни яких дотепер вражають уяву. Імператорський Рим прикрашали чудові палаци й храми, театри, тріумфальні арки, цирки, амфітеатри, терми, фонтани. В Римі будували багатоквартирні будинки – інсули – у 3 – 6, а часом і в 8 поверхів.

Мережа мощених камінням **доріг** з'єднувала всі частини величезної держави. Кращі римські **дороги** будувалися в кілька етапів. Для початку робочі виривали котлован, близько метра глибиною на місцевості, де планувалося спорудити дорогу. Далі, широкі й важкі кам'яні блоки встановлювалися на дно траншеї, простір що залишився покривався шаром бруду та гравію. Нарешті, верхній шар був вимощений плитами з опуклостями в центрі для того, щоб могла стікати вода. Загалом, римські дороги були надзвичайно стійкими до дії часу. Інженери імперії наполягали на створенні та використанні прямих доріг, тобто на їх прокладанні через будь-які перешкоди, а не в обхід ім. Якщо на шляху був ліс, вони вирубували його, якщо була гора, вони споруджували тунель через неї, якщо болото, вони висушували його. Недоліком цього типу дорожнього будівництва, звичайно, була величезна кількість людських ресурсів, необхідних для роботи, але робоча сила (у вигляді тисяч рабів), – це було те, чим древні римляни володіли в надлишку. До 200 р. до н.е. римська імперія нараховувала близько 85 тис. 295 кілометрів магістралей. До нашого часу функціонує **Аппієва дорога**, побудована у 312 р. до н.е.

Центрами політичного і культурного життя в містах були **форуми** (буквальне значення – ринкова площа). Тут на ранніх етапах проводилися народні збори, зводилися головні храми та інші громадські споруди (більшість з них являли собою **базиліки** – прямокутні в плані, розподілені поперечними стінами на декілька залів, у перекладі – «царський будинок»). Всіх перевершував уже в республіканську епоху, звичайно ж, римський форум. Юлій Цезар поклав початок традиції будівництва форумів кожним новим імператором (форум Августа, форум Траяна і т.д.). Частиною форумів були меморіальні споруди, які прославляли перемоги римської зброї, видатних полководців, а потім імператорів: **тріумфальні арки і колони**, такі як арка Тіта, поставлена у 81 р. на честь перемоги цього імператора над Іудеєю, найбільш знаменита колона Траяна.

Форум Траяна – монументальна споруда була побудована з однією метою – прославляти імператора. Адже на форумі Траяна не було храму, зате була величезна кінна скульптура Траяна і грандіозна колона, на якій були висічені зображення непереможної римської армії та її непереможного імператора. Крім цього, форум Траяна – перший римський форум, на якому лавки торговців не

були окремими спорудами, а були організовані у вигляді торгового центру. На форумі стояла багатоколонна будівля базиліки. Вона носила назву «базиліка Ульпія», за сімейним іменем Траяна.

Римська базиліка – світська споруда, призначена для судочинства та інших бюрократичних справ, великий зал був прикрашений 96 колонами з білого і жовтого мармуру. Деякі колони Ульпієвої базиліки стоять і нині, але це лише крихітна частина колишньої розкоші. Дах будівлі покривала черепиця з позолоченої бронзи. На виході з базиліки з іншого боку височіла величезна, в 100 римських футів (30 метрів) колона з позолоченою статуєю нагорі. З боків від неї стояли дві невеликих бібліотечних будівлі.

Колона Траяна (висота 38 м) добре збереглася і стала однією з головних визначних пам'яток Риму. Вона являє собою гігантське оповідання, присвячене завоюванню Дакії – причорноморської області в нижній течії Дунаю, що приблизно відповідає нинішній Румунії. Посвячення колони відбулося в 113 р. Колона цікава не тільки зовні. Всередині неї – інженерне диво, мармурові гвинтові сходи з 185 сходинками, що ведуть на саму гору. Рідкісні віконця уздовж спіралі спроектовані так, що в них видно тільки небо. На вершині колони в античні часи стояла позолочена статуя Траяна. Вона пропала тоді ж, коли і металеві скоби, – в середньовіччі. В кінці XVI ст. Папа Сикст V встановив там бронзову фігуру святого Петра, яка стоїть на колоні і зараз. Рим багатий пам'ятниками, зведеними на честь численних військових перемог.

На честь військових перемог імператорів у Римі споруджували **тріумфальні арки**. Однією з найвідоміших є тріумфальна **арка Костянтина**, зведена у 315 р. поблизу Колізею на честь перемоги імператора Костянтина I над Марком Максенцієм у битві 312 р. На відміну від більшості подібних пам'яток, вона увічнює перемогу в громадянській війні, а не над зовнішнім ворогом. Арка має 21 м заввишки та 25,7 м завширшки, складається з трьох прольотів; основну частину виконано з мармурових блоків, аттик – із цегли, облицьованої мармуром. Характерною особливістю споруди є широке використання сполій – декоративних і скульптурних елементів, запозичених із давніших пам'яток. Раніше це пояснювали занепадом мистецтва пізньої Римської імперії, однак сучасні дослідники розглядають таке рішення як свідомий художньо-ідеологічний прийом і водночас спосіб пришвидшити будівництво. Запозичені рельєфи й скульптури часів Траяна, Адріана та Марка Аврелія символічно підкреслювали спадкоємність влади й прирівнювали Костянтина до «золотого віку» імперії. Атик прикрашають вісім барельєфів із пам'ятника Марка Аврелія, а також скульптури даків із форуму Траяна. Рельєфні композиції відтворюють ключові епізоди походу: урочисте повернення імператора до Рима, звернення до народу, роздачу дарів і допит полонених.

Однією зі складових частин римської культури були різноманітні **видовища**, що повинні були відволікати громадян від суспільного життя та негараздів. «Хліба та видовищ!» – це гасло стає головним стрижнем римського буття. З найдавніших часів у Римі великою популярністю користувалися циркові видовища. У 254 р. до н.е. вперше були влаштовані гладіаторські ігри, які з II ст.

до н.е. стали улюбленою розвагою римлян. На влаштування ігор і циркових вистав витрачалися великі кошти. В амфітеатрах влаштовували бої гладіаторів, які билися на смерть, цькували звірів. В цирках відбувалися перегони на квадригах (колісницях, запряжених четвіркою коней).



Триумфальна арка Костянтина

Символом характеру римлян є грандіозний **амфітеатр Колізей** (від лат. – велетенський, колосальний), розташований у Римі, що був збудований при імператорах Веспасіані та Тіті у 75–82 рр. н.е. В основу його покладено еліпс завдовжки 188 м і завширшки 156 м. Висота триярусної стіни – 50 м. Римські амфітеатри створені за формою еліпса виходили з архетипу світового яйця як основи життя Всесвіту. Римський архітектурний геній прагнув замкненої форми. Розімкнене півколо грецького амфітеатру, звернене до природного ландшафту, перетворилося на відокремлений простір еліпса, відчуженість від середовища якого підсилювалась високою стіною. Центром композиції Колізею є арена, оточена східчастими лавами для глядачів, що піднімалися уверх. Монолітність замкненої стіни не порушує декорування півколонами тосканського (перший ярус), іонічного (другий ярус) і коринфського ордера (третій ярус), що завершується кільцем нерозчленованої стіни четвертого ярусу.

Одночасно на арені Колізею могли змагатися 3000 пар гладіаторів. Знаменитий римський амфітеатр Колізей вже у давнину вважали одним із семи чудес світу. Дійсно, місткість амфітеатру для свого часу виняткова – 56 тисяч глядачів. Внутрішній устрій амфітеатру нагадував сучасний цирк. На дні гігантської вирви знаходилася велика арена розміром 54x86 м. Підлога арени піднімалася й опускалася, що дозволяло створювати різні театральні ефекти. Кілька підземних поверхів були зайняті клітками для звірів, камерами для

гладіаторів і пристроєм для затоплення нижньої частини амфітеатру – адже в Колізеї проходили не тільки бої гладіаторів, але й бої справжніх військових кораблів. Архітектори подбали і про зручності для глядачів. Перші ряди склалися з мармурових крісел для привілейованої публіки. За ними були розташовані три яруси, які завершувалися кільцевою колонадою. Від південного сонця глядачів захищав веларій – грандіозний складовий тент.

Не менш складними за конструкцією й багатством кам'яного оздоблення ніж Колізей були **імператорські терми**. Терми являли собою складний комплекс різноманітних за призначенням приміщень. Крім басейнів і ванн, у них знаходилися майданчики для спортивних вправ, бібліотеки, приміщення для відпочинку, торгові лавки. Терми служили клубами, в них проходили філософські диспути й заняття наукою, влаштовувалися виставки творів мистецтва. Не дивно, що багато римлян відвідували терми щодня.

В імперії найбільше славилися **терми Каракалли в Римі**, споруджені в перші десятиріччя III ст. н.е. Терми Каракалли (лат. Thermae Antoniniana) – це бані імператора Каракалли в Римі, офіційно іменовані Антоніновими. Вони були величезні – одночасно вміщували більше 1500 відвідувачів і займали гігантську прямокутну ділянку. Двір терм Каракалли мав розмір 400 м на 400 м. Під відкритим небом знаходився басейн із холодною водою – **фригідарій** розміром з невелике озеро. Широкі сходи вели у грандіозний прямокутний мармуровий зал у центральній частині терм – **тепідарій**. Висота його близько 30 м і все ж, незважаючи на величезні розміри і колосальну масу каменю, із якого зведені стіни й зводи, зал вражав легкістю. Гігантське приміщення було пронизане м'яким світлом. Терми відчинялися з ранку. Відвідувач знаходив тут і клуб, і стадіон, і сад відпочинку, і будинок культури. Кожен міг вибрати собі те, що було йому до смаку. Кожен міг знайти заняття за своїм уподобанням – одні йшли до бібліотеки, інші в кімнати для гімнастичних вправ, треті прогулювалися ошатними залами. Тут розташовувались стадіони, художні галереї, ресторани (в сучасному розумінні). На східній і західній стороні від терм Каракалли існували дві однакові за розмірами бібліотеки (з книгами грецькою і латинською мовами), навколо будівель виростили великі сади з альтанками, завжди доступними для відвідувачів, які шукали місце філософствувань.

Терми Діоклетіана, побудовані в 303 р., в античному Римі вважалися найбільшими і найкрасивішими лазнями в Італії. До нашого часу дійшли лише руїни терм з деякими змінами. Наприклад, частина бань була перебудована в церкву Санта Марія дельї Анджелі, а інша частина відведена під Національний римський музей. Величезний комплекс вміщував в себе до 3 тисяч осіб. Сади прикрашали павільйони і фонтани, а на території лазень також розміщувався амфітеатр, бібліотеки, басейн, приміщення з холодними ваннами, кімнати відпочинку, парильня, спортивні зали і зали для різних зборів.

Терми забезпечувалася водою з акведука Aqua Marcia. У термах знаходилося 64 цистерни. Під головними будівлями розташовувалося ще два рівні: перший використовували для збору і підігріву води за допомогою вугілля і

деревини, зберігання необхідних речей, другий – для стоку. Загальна довжина підземних споруд становила 4 кілометри.

Шедевром давньоримської архітектури можна вважати **Пантеон**, «храм усіх богів», збудований у 118–125 рр. за наказом імператора Адріана. Головним архітектором імператора Адріана був грек Аполлодор із Дамаска, що став творцем Пантеону, який визнають не тільки як найбільший шедевр римської архітектури, але як досягнення всесвітньо-історичного значення.

Пантеон в стародавньому Римі – унікальне за складністю спорудження свого часу: задумка архітектора є прогресивною і в наш час. Також вражає складність виконання: купол діаметром в 44 метри побудувати 2 тисячоліття тому – завдання не з простих.



Пантеон

Перед будівництвом Пантеону на цьому місці функціонував округлий басейн, але після пожежі імператор вирішив віддати данину богам і побудував храм усіх богів (саме від басейну Пантеон бере свої округлі форми). Архітектор Аполлодор Дамаський вирішив прилаштувати до циліндричної будівлі ще і вхід у вигляді портика, тим самим надавши спорудженню нинішній вигляд.

Побудований храм майже цілком з бетону. Щоб тримати велетенський купол, знадобилися масивні стіни товщиною до шести метрів. Це надає зовнішньому вигляду Пантеону деякої незграбності. Але враження пом'якшується небувалим простором, що відкривається перед здивованим відвідувачем усередині храму. Світло ллється зверху з дев'ятиметрового отвору в куполі – знаменитого «вікна Пантеону».

Цей храм, присвячений усім богам, **ушлавлював об'єднувальні поривання імперії**, що підпорядковувала Римській державі багато різних народів, вірувань, культур. Це зумовило центрично-купольну композицію храму. Купольне склепіння сприймається як відображення римського космічно-соціального універсуму.

Купол, що перекриває велетенську ротонду Пантеону, символічно уособлює цілісність і могутність імперії. У античній традиції куля вважалася символом вічності та досконалості. Інтер'єр храму вирізняється єдиним підкупольним простором, освітленим природним світлом, яке потрапляє крізь центральний отвір купола – **окулос**.



Купол Пантеона

Через те, що храм був язичницьким, багато християн хотіли його зруйнувати. Храм

зберегли завдяки імператору Фоке. У 608 р. імператор віддав Пантеон папі Римському Боніфацію IV, який освятив язичницький Пантеон в християнський. Також Папа Римський наказав перенести останки перших християн в колишній язичницький храм, зробивши усипальницю перших мучеників.

У давнину під «окулосом» розташовувався вітвар, а вздовж стін – статуї богів. Рух сонячного світла протягом року послідовно освітлював окремі скульптури, підкреслюючи космічну та ритуальну символіку простору.

Пантеон став одним із перших римських храмів, відкритих для широкого загалу, що свідчило про зміну характеру культової архітектури та її суспільної ролі.

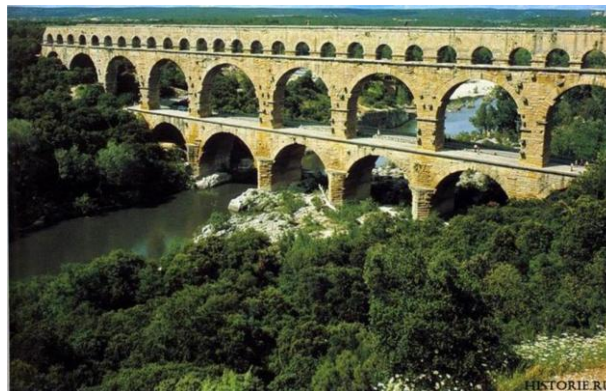
Символом могутності й добробуту Риму була протічна вода, що безперервно надходила до міста через розгалужену систему водопостачання. Водогони прокладали як під землею, так і над нею. Наземні **акведуки** являли собою аркадні споруди, по яких керамічними або кам'яними каналами транспортувалася вода, тоді як для стічних вод споруджували підземні колектори. Від гір до Рима тягнулися багатокілометрові наземні водогони-акведуки. Одним із наймасштабніших був **акведук Клавдія** (першої пол. I ст. н.е.), що простягався приблизно на 60 км і щодоби постачав місту близько 220 тис. м³ води. Його

конструкція складалась з рядів кам'яних арок заввишки до 20 м, у верхній частині яких проходив водний канал. За свідченням Плінія Старшого, це була одна з найвражаючих інженерних споруд античного світу: «Нічого більш надзвичайного не було на землі».

Не менш важливим досягненням стали кам'яні дороги, що забезпечували ефективне сполучення на великих територіях. Загалом римська архітектура вирізнялася масштабністю, інженерною складністю та різноманітністю громадських споруд.



Акведук в Сеговії (50 р. н.е.)



Акведук - Гардський міст (сучасна Франція)

У Римі сформувався тип *громадської* будівлі – **базиліка**. Це була одна з небагатьох античних споруд, спеціально пристосованих для зібрання великої кількості людей. Тут відбувалися судові засідання, оголошувалися державні постанови, укладалися угоди. Простір базиліки являв собою великий світлий зал, поділений рядами колон на кілька нав (поздовжніх частин інтер'єру). Центральна нава зазвичай була вищою за бічні та освітлювалася верхніми вікнами. З одного боку містилася апсида – напівкругла ніша для посадових осіб або суддів. Завдяки місткості й чіткій організації простору цей тип споруди виявився найбільш придатним для богослужінь. Тому з поширенням християнства *базиліка стала основою ранньохристиянських храмів*. У IV ст., після проголошення християнства державною релігією, у Римі було зведено перші церкви-базиліки.

Одне з найбільш вагомих досягнень римського мистецтва **скульптурний портрет**. На відміну від класичного грецького портрета, який показував ідеально прекрасну людину, римський портрет тяжів до *підкресленого натуралізму*. Серед його витоків давньоримський звичай знімати воскову маску з обличчя небіжчика і зберігати її в домі нащадків. В обличчях римських портретів республіканського періоду можна помітити намагання митців зафіксувати в творі «голу правду». Найчастіше зображувані на цих портретах – люди без мрії, обмежені і суто земні, однак техніку виконання цих творів можна назвати бездоганною, до того ж відчутним є бажання скульпторів виразити в такий спосіб психологію прагматичних завойовників.

За кілька століть римські митці створили безліч портретів. Вони надзвичайно різноманітні, ці мармурові погруддя і статуї, то холодні і суворі,

подібні до ідеально прекрасних статуй давньої Греції, то, навпаки, виконані із сухою й безжальною правдивістю.

У портретах зрілої Республіки римляни, якими б непривабливими вони не здавалися зовні, вражають іноді шляхетністю, часом жорстокістю, але їх завжди відрізняє сила духу й стійкість характеру. Турбота про звеличчування власних діянь, прагнення до прижиттєвої слави, реалізоване різними шляхами, зокрема й у портретній пластиці, дедалі більше оволодіває розумом римської аристократії.



*Скульптурний портрет
Клавдія*



*Скульптурний портрет
Каракалли*



*Скульптурний портрет
Октавіана Августа*

Кінний монумент римському імператору Марку Аврелію, виготовлений з позолоченої бронзи – єдина статуя такого типу, що вціліла з античності. Імператор постає в zenіті могутності. Спочатку статуя стояла на Капітолійській площі в Римі. Тепер її переміщено до міських Капітолійських музеїв, щоб урятувати від руйнівного впливу стихій. Площу ж прикрашає її точна копія.

Перший «золотий вік» **мозаїчного мистецтва** – це епоха Давнього Риму, коли військова міць і економічна могутність великої імперії зажадали гідних художніх засобів вираження і вихваляння. Римські мозаїки на багато століть пережили імперію і внесли значний внесок у сучасні уявлення про побут тієї епохи, тим більше, що сюжетами для мозаїк ставали як міфологічні образи і персонажі, так і жанрові сцени гладіаторських боїв, театральні історії, епізоди полювання, домашнього побуту. Завдяки мозаїкам відомі не тільки етичні та естетичні основи римського суспільства (скласти уявлення про цих засадах можна і з літературних джерел), але й портрети історичних осіб, фасони одягу, деталі пристрою колісниць і кораблів, зовнішній вигляд порід коней і собак, деякі відомості про ареали існування диких тварин.

У римських майстрів мозаїки існувала традиція підписувати основних діючих осіб у важливих сценах, і найчастіше саме по цих підписах отримували свої сучасні назви пам'ятники давньоримської архітектури.

Довговічність римських мозаїк забезпечив використовуваний матеріал – в основному кубики різних порід каменю, хоча важливу роль зіграв і зв'язуючий матеріал, і техніка прямого набору мозаїк, коли художнє полотно збиралося прямо за місцем, без додаткових транспортувань. Монтаж мозаїки, хоча і був досить трудомістким заняттям, проходив досить швидко – стародавні майстри працювали зазвичай з цілою бригадою учнів і підмайстрів. Поки майстер викладав основний мистецький центр композиції чи якісь важливі сюжети, його помічники заповнювали фон. В якості фону зазвичай підбирали мармур і камінь білого кольору, і викладали його спеціальним малюнком з арок або дуг, який розбивав монотонність простору, надаючи всій мозаїці природність і невимушеність.

На зламі II–I ст. до н.е. припало використання для мозаїк і кольорової смальти. Ручна скловарна технологія дозволяла отримувати як прозорі, так і непрозорі смальти з уніфікованими розмірами. Широка колористична гамма і стійкість до атмосферних впливів зробила смальту доволі поширеною незважаючи на трудомісткість. Римська жага до розкошів долала всі перепони і смальта стала використовуватись для створення мозаїк як у багатих садибах і палацах, так і для декорування підлог, стін і склепінь декотрих храмів, підлог улюблених у Римі терм і лазень.

Римські мозаїки виявилися витривалішими більшості палаців і вілл, центром інтер'єрів яких колись були. Руйнування і розграбування загонами прибульців-варварів часто не шкодило мозаїк, особливо тих, що на підлозі. Спочатку вони покривалися брудом, потім заростали землею, і якщо великі камені – залишки будівель розтаскувалися місцевими жителями для своїх потреб, мозаїки залишалися під наносних шаром в недоторканності.



Римська мозаїка IV ст.



Мозаїка "Мешканці моря" (Помпеї)

Дивовижна знахідка, зроблена на Сицилії кілька десятиліть тому, стала справжньою сенсацією. Недалеко від невеликого містечка Пьяцца Армеріна під час розкопок археологи знайшли величезну римську віллу Дель-Казале. Точний вік вілли вчені не можуть назвати, імовірно це початок IV ст. н.е.

Мозаїки, що прикрашають майже кожну кімнату вілли Дель-Казале збереглися чудово. Існують припущення, що вілла могла служити літньою резиденцією якогось римського консула. Але вона настільки розкішна, що могла належати і члену імператорської сім'ї. Мозаїки вілли Дель-Казале представляють собою одну з найбагатших колекцій мистецтва Давнього Риму, що збереглися до наших днів. Мозаїки цікаві тим, що це не просто орнаменти, на більшості з них зображені справжні сюжети. Одна з найзнаменитіших і найкрасивіших мозаїк вілли «Дівчата в бікіні». Дивно, дівчата в бікіні вже в IV ст. А вже бікіні з'явилися набагато пізніше. Також присутні численні сцени полювання. Завдяки цим мозаїкам існувало припущення, що вілла Дель-Казале могла служити мисливською резиденцією дуже багатого римлянина. Саме завдяки такій чудовій колекції мозаїк вілла визнана ЮНЕСКО об'єктом Всесвітньої спадщини людства.

Фрескові розписи Помпей. Вілла Містерій. Давньоримська заміська вілла в Помпеях (II ст. до н.е.) відома розкішними фресками, що добре збереглися. Вілла має декілька кімнат з фресками, одна з яких створена на єгипетські мотиви. Найбільшу славу мають фрески з сюжетом Містерій. На червоному тлі майже в повний зріст людини зображено 29 персонажів – реальних та міфічних. Тут крилата богиня, бог Діоніс, його дружина Аріадна, сатири, танцівниця, жінки, що творять посвяту-містерію. Сюжет фресок не піддається єдиному тлумаченню і в ньому вбачають чи то посвяту нових членів, чи то весілля. Верхня частина фресок постраждала, але головні сцени збереглися досить добре.

Фаюмський портрет. Найкраще збережені зразки античного живопису – це так звані фаюмські портрети. Це поховальні портрети мешканців Єгипту елліністичного та римського періодів (I – III ст. н.е.), названі за місцем першої знахідки в оазисі Фаюм (1887 р.). Фаюмські портрети – єдиний відомий нам зразок давнього станкового портретного живопису. Портрети написані в техніці енкаустики (восковими фарбами) або темперою на тонких дерев'яних дощечках (рідше – на полотні). Вони пов'язані з традицією муміфікації: замість умовних поховальних масок на обличчя мумії накладали реалістичні портрети, написані за життя людини. В області Дельти, звідки походять портрети, спочатку греки (з IV ст. до н.е.), а пізніше (з 30 р. до н.е.) римляни становили більшість населення. Вони сприйняли багато давньоєгипетських звичаїв, зокрема і муміфікацію; однак замість масок, які єгиптяни клали на обличчя мумії, стали використовувати реалістичні портрети.

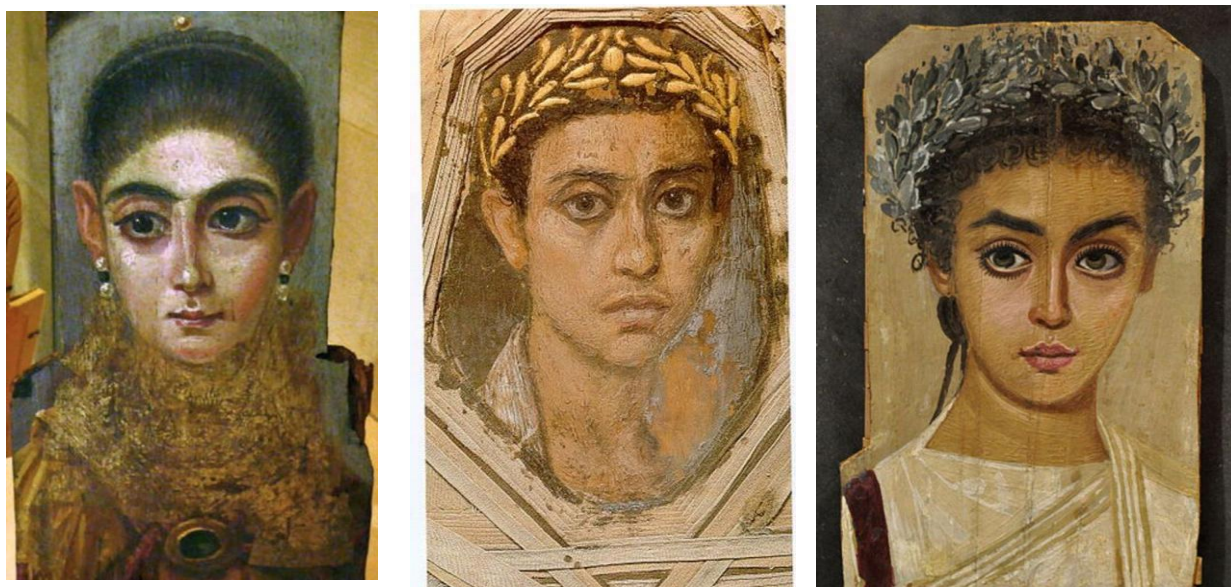
У фаюмських портретах поєдналися різні культурні традиції: єгипетські уявлення про безсмертя душі, елліністична пластичність форми та римський інтерес до індивідуальної зовнішності. Композиція зазвичай обмежувалася

зображенням голови й плечей, однак кожен образ вирізняється психологічною виразністю та індивідуальністю.

Ранні портрети писалися за життя людини, з натури, могли вставлятися в раму і висіти на стіні в його будинку. Після смерті зображеного їх обрізали по краях і вставляли в лляні бинти, обгортали мумію (портрети, написані на полотнах, акуратно нашивались на готову пелену), так, щоб портрет містився точно на обличчі і заміняв похоронну маску. Фігура померлого дописувалася пізніше, на замовлення; за правилами античного мистецтва, вона поставала в три-четвертинному розвороті. Відходячи від давньоєгипетської нерухомості, образ переносився в інший вимір, в сферу людських почуттів.

Фаюмські портрети умовно поділяються на дві групи: ранні (I–II ст.) характеризуються реалістичною манерою та об'ємним моделюванням форми; у пізніх (кін. II–III ст.) посилюється умовність і площинність, зростає декоративність, підкреслюються великі очі, що надає образам духовної зосередженості та наближає їх до ранньохристиянського іконопису. Пізні портрети писалися рідкою темперою, яка наносилася рівним шаром і створювала гладку поверхню. Однак і такі умовні портрети нерідко володіли виразною, індивідуальною характеристикою. Фаюмські портрети є важливою ланкою між античним мистецтвом і візантійською іконою та становлять унікальне джерело знань про живопис давнини.

Найбільш значними зібраннями фаюмських портретів володіють музеї Каїра, Берліна, Лондона і Парижа.



Фаюмські портрети

Поступово у Римі, де держава протиставила себе індивідууму, на відміну від еллінської єдності громадянина та поліса, почався процес відчуження, відособлення людини. Конфлікт між особистістю та суспільством відобразився у поширенні філософії стоїків, які вбачали розв'язання проблем у підкоренні пристрастей розуму.

З середини III ст. почався вже необоротний розпад суспільного організму Римської імперії, яка усе частіше терпіла поразки від численних варварських народів. III століття – період кривавих громадянських воєн в історії Риму. Рабовласницький спосіб виробництва (а з ним і рабовласницький світогляд) вичерпує себе, відбувається бурхливе розшарування в рабовласницькому класі. У середині III ст. варвари вторглися в римські провінції, зі сходу наступають перси. Міста гинули від епідемій, голоду, землетрусів. Скульптурний портрет цього часу сповнений жорстокими й грубими образами, навіяними самим життям. Імператори не жили інтересами держави, вони перебували в походах і рідко помирили своєю смертю. Їхні скульптурні зображення глибоко правдиві й життєві. Тяжкі роздуми, страх, невпевненість, відчай на обличчях у цих портретах відображають трагічні суперечності століття («Портрет Філіппа Аравітянина»). Римська скульптура з кінця III ст. втрачає почуття гармонії, що властива античному світосприйняттю. Рельєфи тріумфальних арок, саркофагів, вівтарів неспокійні за настроєм, перевантажені деталями, у них відсутня ясність композиції, постаті деформовані, форми подрібнені.

Містичні східні культури, складні теологічні вчення, були поширені як в провінціях, так і в самому Римі, знайшли своє відображення в мистецтві. Однак головні зміни принесла нова релігія – християнство, що виникло в I ст. й було релігією неофіційною. Християнство проповідує презирство до земного життя, до людського тіла як гріха й спокуси. Це був розрив з Античністю, античним світоглядом, античним естетичним ідеалом. Античність гинула, наближалися Середні віки.

У 395 р. стався розподіл Римської імперії на Західну та Східну. У V ст. Рим був двічі захоплений і зруйнований вестготами та вандалами. Внутрішню ситуацію в розгромленому вандалами Римі яскраво характеризує наступне засідання Сенату, на якому залишки римських патриціїв сперечалися не про те, як відбудувати місто, а про те, як провести циркову виставу.

У 476 р. Західна Римська імперія перестала існувати, а інсигнії (символічні ознаки влади) римських імператорів один з вождів варварського світу Одоакр відправив до Константинополя. Це був кінець античної цивілізації. Так відійшла у небуття стара імперія, а разом з нею стала надбанням історії антична культура, хоча у Східній частині імперії залишки елліністичної античності й політичних традицій Риму жили протягом усього періоду існування Візантії. При цьому роль античної спадщини у розвитку європейської культури неможливо переоцінити. Антична культура вже в переосмисленому вигляді оживає у творах митців Відродження, які вбачали у зверненні до античності шлях відновлення духовної свободи, утвердження науки, творчості, пошуків в усіх сферах життя. Європейські наука, література та мистецтво Нового і Новітнього часів також звертаються до греко-римської культури, сприймають її як невід'ємну частину свого становлення і розвитку.

Питання для самоконтролю

1. Які основні риси етрусської культури?
2. Який зв'язок культури Давнього Риму з культурою Давньої Греції?
3. Яким чином давньоримська культура послужила джерелом і основою подальшого культурного розвитку Європи?
4. На який період припадає найвищий розквіт культури Давнього Риму?
5. Яке призначення тріумфальної арки?
6. Який архітектурний ордер переважав у римлян?
7. Які головні риси римської ментальності?
8. Які громадські споруди сформувались у Давньому Римі?
9. Найбільший римський храм збережений до сьогодні?
10. Які сюжети переважали у давньоримських мозаїках?
11. В яких техніках написані фаюмські портрети?

ГЛОСАРІЙ

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.

Агон (грець. у множ. agones) – змагання) – боротьба, спорт, суперництво, що пронизували всі сфери життя давніх греків: військову, спортивну, культурну, політичну, судову. Ф. Кессіді відзначав агональність (змагальний, полемічний дух) заради досягнення слави найхарактернішою рисою давніх еллінів. Елемент агональності міцно увійшов у фундамент європейської культури.

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.

Аксіологія (від грецьк. axios – цінний та logos – знання, вчення) – вчення про цінності; філософська теорія принципів, що визначають спрямованість людської діяльності. Цінності не мають «власного» буття, тобто не мають буття самі по собі, у них є тільки значущість. Вони є вимогою, зверненою до волі людини.

Алегорія (гр. – іносказання) – поетичний вислів з переносним значенням, у якому абстрактне поняття або судження передається через конкретний художній образ.

Амфітеатр (грецьк. «круглий театр») – 1) у давньогрецькому театрі місця, розташовані півколом на схилах пагорбів; 2) давньоримська будівля для видовищ еліптичної форми з ареною посередині, навколо якої уступаами вгору розміщені місця для глядачів.

Амфора – ваза із широким тулубом, двома вертикальними ручками та вузьким горлом

Анімізм (від лат. anima – душа) – віра в існування у матеріальних об'єктів і процесів надприродних двійників, віра в душу і духів людського тіла, тварин, знарядь праці, війни, хвороби тощо.

Антаблемент – верхня частина архітектурного ордера, що підтримується і складається з трьох горизонтальних частин: архітрава, фриза і карниза.

Антропогенез – виникнення людини, процес виділення людини з тваринного світу.

Антропоморфізм – наділення явищ природи, тварин, предметів і фантастичних створінь людськими властивостями, а також уявлення божества в образі людини.

Антропоцентризм (від грець. anthropos – людина та лат. centrum – центр) – уявлення про світобудову, яка організується довкола людини як центру Всесвіту.

Арка (лат. – дуга) – дугоподібне перекриття отворів в стіні або прогоні між двома опорами (стовпами, колонами).

Аркада – ряд однакових за формою і розмірами арок, що спираються на стовпи або колони. Застосовують переважно при спорудженні відкритих галерей.

Артефакт (від лат. artefactum – штучно зроблене) – створений людиною, суспільством продукт культури.

Архаїка (у перекладі – стародавній) – ранній період у розвитку давньогрецького мистецтва полісного періоду (VII – V ст. до н.е.).

Архетип (від грецьк. arche – початок та typos – образ) – прообрази, природжені психічні структури, які є результатом історичного розвитку людини; початкова форма, зразок, модель

культурно-значимої дії, відносин, процесу, що передається від покоління до покоління на несвідомому рівні.

Архітектурний ордер – вид архітектурної композиції, що складається з вертикальних (колони, пілястри) і горизонтальних (антаблемент) частин у відповідній архітектурно-стильовій обробці, що у класичній формі сформувався у Давній Греції. Назва ордер походить від латинського «ordo» – лад, порядок. Ця назва вперше згадується у римського теоретика архітектури другої половини I ст. до н.е. Вітрувія, автора трактату «Десять книг з архітектури». У Давній Греції склалися три таких ордери: доричний, іонічний і коринфський.

Архітрав – головна балка, що перекидає прогін між колонами; нижня частина антаблементу, яка лежить на капітелях.

Асиміляція культурна (від лат. *assimilatio* – уподібнення) – механічне засвоєння нових цінностей, поглинання (повне або часткове) однієї культури іншою; як правило, більш слабка культура розчиняється в більш сильній.

Астральний культ – обожнення неба та небесних світил.

База колони – основа, нижня частина, підніжжя колони, пілястри, пілона.

Базиліка (від гр. *basilike* – царський дім) – в античні часи приміщення для судових засідань і торгових угод у формі витягнутого прямокутника з великим залом, розділеним уздовж двома рядами колон на частини (нефи), які мали самостійні перекриття.

Балюстрада (іт. *balaustrata*, фр. *balustrade*) – невисока наскрізна огорожа балконів, терас, галерей, сходів або дахів, яка сформована з ряду фігурних балясин чи стовпчиків, вгорі з'єднана горизонтальними перилами, плитою, а внизу спирається на цоколь у вигляді бруса. Балюстрада є частиною архітектурного оздоблення будівель.

Басилевс – голова роду в античній Греції.

Варвари (грецьк. *barbaroi* – чужеземці) – у давніх греків та римлян назва чужоземців; у переносному сенсі – жорстокі, грубі люди, руйнівники культурних цінностей.

Вівтар (лат. *altare* – високий жертovníк) – місце для жертвопринесення або жертовне вогнище. Спочатку вівтар споруджували з землі або дерну, пізніше, коли стали будувати храми – з каменю або металів. Вівтарі, як правило, стояли на східному боці святині перед зображенням божества. У Римі їх зводили не лише богам, а й героям, пізніше також імператорам. Вівтарі в греків та римлян були не тільки в святинях, їх споруджували на площах, вулицях, полях, у священних гаях, біля священних річок. Іноді вівтарі просто неба досягали значних розмірів (приміром, Пергамський вівтар Зевса). У християнських храмах – столи (престоли) для вчинення таїнства; також називають усю східну частину храму, відділену особливою перепоною, а в православних храмах із XV ст. – іконостасом.

Волюта – орнаментальна прикраса у вигляді завитка або спіралі; характерна частина капітелі іонійського ордеру.

Генезис (від грецьк. *genesis* – походження) – походження, виникнення, процес утворення і становлення явища, що розвивається.

Гетера – у Давній Греції освічена незаміжня жінка, що вела вільний спосіб життя.

Геогліф – нанесений на землю геометричний або фігурний візерунок, як правило, довжиною понад 4 метри. Багато геогліфів настільки великі, що їх можна розглянути тільки з повітря. Існує кілька способів створення геогліфів – шляхом зняття верхнього шару ґрунту по периметру візерунка або, навпаки, насипання щебеню там, де повинна пройти лінія візерунка; садження дерев по лінії візерунку. Малюнки Наски в Південній Америці, Гігант з пустелі Атакама (Чілі), Уффінгтонський білий кінь – найзнаменитіший геогліф Європи (Англія), Велетень з Серн-Еббас (Англія), Блайтські фігури (США).

Геоцентрична система (Птолемеєва система) – виникле в давньогрецькій науці уявлення, що зберігалося до Відродження, про центральне положення Землі у Всесвіті (Гей - богиня Землі в древніх греків).

Гільгамеш – міфічний цар міста Урука, герой давньо-вавилонського епосу. Був на дві третини богом, а на одну третину – людиною; вчинив багато героїчних подвигів, прагнучи досягти безсмертя.

Гіменей – бог одруження у давніх греків, якого викликали на весілля піснями – «гіменеями».

Гімн (гр. – похвальна пісня) – урочиста пісня, яка вихваляє та прославляє кого-небудь або що-небудь (первісно – божество). Як жанрова форма поезії еволюціонував з культових пісень, завершуваних молитвою до культового божества (Єгипет, Месопотамія, Індія). В Елладі вживався на честь Аполлона (пеан), Діоніса (дифірамб) або у вигляді гіпорхеми. У добу Середньовіччя знаний як хорал. Гімн поширювався і в ренесансно-бароковій Україні (кондаки). Набуваючи світського характеру, гімн пов'язується з урочистими подіями загальнонаціонального значення, з офіційними церемоніями, демонстраціями тощо.

Гімнасій – 1) громадська споруда для фізичних вправ і навчальних бесід в давньогрецьких Афінах; 2) державний навчально-виховний заклад для юнаків із знатних рабовласницьких сімей.

Гіпостиль – великий багатоколонний зал. Відмітною рисою такого залу є масивні, тісно поставлені колони.

Горельєф – вид скульптури, високий рельєф, де зображення виступає над площиною фону більше ніж як наполовину свого об'єму.

Гравюра (від франц. gravure) – 1) друкарський відбиток на папері; 2) вид мистецтва графіки, який включає різноманітні засоби ручної обробки пластин (досок), на які нанесені малюнки для подальшого друку.

Графіка (грецьк. graphike) – вид образотворчого мистецтва, який включає 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.

Декоративне мистецтво – галузь пластичних мистецтв, твори якої, поряд з архітектурою, надають матеріальному середовищу проживання людини художніх, естетичних якостей. Поділяється на безпосередньо пов'язане з архітектурою монументально-декоративне мистецтво (створення архітектурного декору, рельєфів, статуй, вітражів, мозаїк, що прикрашають фасади й інтер'єри, а також паркові скульптури) і декоративно-ужиткове мистецтво (створення художніх виробів, призначених переважно для побуту).

Дендрограф – зображення на корі дерев, шкірі тварин, прикрашання тіла за допомогою кольорових пігментів та всіляких природних предметів.

Дольмен (від бретонського – кам'яний стіл) – це доісторична споруда у вигляді двох або більше величезних брил, поставлених вертикально й перекритих зверху кам'яною плитою. Дольмени визначаються як мегалітичні споруди («мегаліт») у перекладі з грецької означає «великий камінь»). Найчастіше ці споруди використовували як місце поховання. Деякі з каменів важать декілька тонн.

Доричний ордер – один із трьох давньогрецьких архітектурних ордерів; позначається простотою й масивністю оздоблення. Походить від назви давньогрецької області Доріди. У доричного ордеру відсутня база у колони, він має просту форму капітелі, а також тригліфи й метопа у фризі.

Духовна культура (духовне виробництво) – один із трьох складників у поширеному поділі культури на матеріальну, соціальну та духовну. До сфери духовної культури тією чи іншою мірою належать такі галузі, як релігія, мистецтво, філософія, наука, мораль, право, політика.

Елінізм – період в історії, початок якому поклали завоювання Олександра Македонського, а кінець – римські завоювання (IV – I ст. до н.е.).

Ентазис – дугоподібне зменшення стовбура колони, що починається зазвичай на 1/3 її висоти. Застосування ентазису створює враження напруженості колони і усуває оптичну ілюзію увігнутості її стовбура.

Епіграма (гр. – напис) – короткий вірш сатиричного глузливого змісту, здебільшого спрямований проти якої-небудь особи.

Епос – великий за розміром поетичний твір розповідного характеру.

Ескіз – попередній начерк креслення або картини.

Етногенез – походження народів як історико-етнічних спільнот.

Етнос (від грецьк. *ethnos* – народ, плем'я) – культурно-духовна спільність людей, споріднених походженням, мовою, культурними надбаннями, територією проживання, а за певних умов – і державним утворенням.

Етнографія (від грецьк. *ethnos* – народ та *grapho* – пишу, описую) – наука, що вивчає культурні (зокрема побутові) особливості народів світу, проблеми їх походження, розселення та культурно-історичних взаємовідносин.

Етюд – в образотворчому мистецтві – первісний допоміжний малюнок, виконаний з натури для майбутнього твору.

Єгиптологія – наука про історію і культуру Давнього Єгипту. Поділяється на три основні галузі (з численними відгалуженнями): єгипетська археологія, єгипетська філологія та література, єгипетська історія.

Жанр – (від французького *genre* – рід, вид) – поділ творів на типи у контексті видів мистецтва. Жанровий поділ здійснюється за тематичним або функціональним принципом.

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.

Жрець – особа, що займалась відправленням релігійних обрядів у язичників. Жрець здійснював жертвоприношення божеству, слідкував за вшануванням богів, доглядав за статуями богів і за священними тваринами, молився їм і приносив жертви, приймав дари від віруючих. Найбільшого розвитку жрецтво досягло в Єгипті, Індії, Іудеї. Жерці звільнялися від будь-яких податків.

Звіриний стиль – стиль у декоративному мистецтві ранньої залізної доби, зображення тварин або частин їхнього тіла для прикраси зброї, предметів побуту тощо.

Звичаї – стереотипи поведінки, яких дотримується спільність людей, групи соціальні за певних обставин і які зберігаються в незмінному вигляді протягом тривалого історичного періоду, передаючись із покоління в покоління.

Зиккурат (від аккад. – вершина) – храмова башта, ступінчаста піраміда з культовою спорудою на верхньому майданчику.

Знак – матеріальний об'єкт, що заміщує собою інший об'єкт, прямо або «приховано» вказує на його характеристики. Знаки використовуються для зберігання, трансляції повідомлень (інформація, знання). Знаки пов'язані з такими ускладненими формами фіксації знань або трансляції повідомлень (інформації) як символ, образ, код.

Ієрархія (гр. – священний та влада) – поділ на вищі та нижчі посади, чини, соціальні групи залежно від їхнього суспільного і майнового стану. Порядок підлеглості нижчих осіб за чином, посадою – вищим.

Ієрогліфи – рисункова словесно-складова система письма у Давньому Єгипті, а також у китайській, японській писемності.

Іонічний ордер – один із трьох головних давньогрецьких архітектурних ордерів. Має струнку колону з базою і стовпом, які прорізані вертикальними жолобками. Ордер завершується капітеллю, що має два великі завитки. Характеризується легкістю пропорцій і багатшим декором усіх частин у порівнянні з доричним ордером.

Калокагатія (від грецьк. *kalos* – прекрасний та *agathos* – добрий) – у Давній Греції естетичний ідеал гармонії духовного і фізичного в людині.

Канелюри – вертикальні жолобки на колоні або пілястрі. Усі класичні ордери, крім тосканського, мають канелюри. Дорична колона обробляється 20 канелюрами неглибокого

профілю з гострими ребрами (1/3 кола в плані), колони іонічного, композитного та коринфського ордерів – 24 канелюрам глибокого профілю (у плані – півколо), які розділяються ремінцями.

Капітель – верхня частина колони, завершує фуст, утворюючи перехід від вертикальної опори до горизонтальної балки, що підтримується нею. Верхня частина капітелі – абак або абака є переважно квадратною плитою, яка безпосередньо сприймає тяжкість балки і вищележачих частин. Дістали детальну розробку в античних архітектурних ордерах.

Каріатида – жіноча статуя, яка підтримує перекриття будівлі, подібно колоні.

Карниз – горизонтальний виступ на стіні, який підтримує дах (покриття) споруди і захищає стіну від води, що стікає; має також декоративне значення.

Катарсис (від грецьк. katharsis – очищення) – поняття давньогрецької естетики, яке характеризує естетичний вплив твору мистецтва на людину; включає полегшення після великого напруження почуттів і їх облагородження.

Канон (від грецьк. κανον – норма, правило) – нормативний зразок; сукупність правил, прийомів, форм діяльності та творчості.

Клинопис – спосіб письма, який полягав у вичавлюванні на глині комбінацій клиноподібних рисочок; виник у Шумері бл. IV тис. до н.е.; спочатку ідеографічне письмо (протописемність), із середини III тис. до н.е. словесно-складове.

Код культури – сукупність знаків (символів) та їх комбінацій. Код культури – засіб самоорганізації смислового простору культури, що дає змогу спостерігати розвиток культури в її єдності та різноманітності.

Колона – вертикальна опора, як правило, кругла в поперечному перерізі, стрижневий елемент споруди, несучої конструкції. Колона складається з трьох основних частин: фуст (ствол, стрижень), капітель та база. Колони це опори, що підтримують антаблемент. Вони завершуються капітелями (від латинського capitellum – головка). Верхня частина капітелі – плита абак чи абака (від грецького слова стіл, дошка) – безпосередньо сприймає тяжкість антаблемента. В іонічному та коринфському ордерах колони мали бази. Основна середня частина колони - стовбур (або фуст) - злегка звужується догори, утворюючи незначну опуклу кривизну, яка називається ентазис. Стовбури колон оброблені вертикальними (криволінійними у плані) заглибленнями – каннелюрами.

Колонада – ряд або ряди колон, які несуть горизонтальне перекриття та становлять архітектурне ціле в споруді.

Корифей – провідний актор у хорі давньогрецького театру, керівник хору. Корифеєві належав вступний речитатив в урочистих анапестах. Корифей здійснював контакт між акторами і хором він двома-трьома віршами підводив підсумок почутому монологу, або повідомляв про прихід нового персонажа. З часом слово корифей набуло переносного значення провідної особи, світила в будь-якій галузі. Наприклад: корифей науки, корифей медицини.

Коринфський ордер – один із трьох основних архітектурних ордерів. Має високу колону з базою, стовбуром, прорізними жолобками, й пишною капітеллю, що складається з ошатного різьбленого візерунка листя аканта, обрамленого невеликими завитками. Пишний і урочистий ордер. Назва походить від назви давнього міста Корінфа.

Космос (грецьк. kosmos – порядок, красиве) – модель буття, яка виступає образом впорядкованості світу.

Кромлех – Кам'яне коло – тип стародавньої (від часів неоліту до бронзової доби) споруди, що складалася зі встановлених вертикально каменів. Не обов'язково ці камені становили ідеальне коло, часто вони складали еліпс, а інколи лише дугу кола з чотирьох каменів. Розміри та число каменів також істотно відрізняються в спорудах. Нині описано понад 1000 кам'яних кіл, переважно на Британських островах і в Західній Європі, зазвичай відносно неподалік від моря. Мета будівництва цих споруд залишається невідомою. Класичним прикладом кам'яного кола є Стоунхендж.

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

Культурологія – філософська дисципліна, що вивчає найбільш загальні закони буття культури як способу життя людини в його цілісності.

Культурна антропологія – порівняльне вивчення різних культур, субкультур з метою пояснення схожості та відмінностей, сталих та мінливих моментів соціокультурного життя.

Кургán, також Могила – високий земляний, рідше кам'яний, насип над стародавнім похованням. Є різновидом поховальних пам'ятників, має форму земляного насипу, ізольоване округле підвищення, розташоване на рівнині, має штучне походження. Найбільше в Україні кіммерійських, скіфських та сарматських могил. Могили зводилися звичайно напівсферичної або конічної форми, висотою до 20 м. Будівельним матеріалом служили для них ґрунт, брикети дерну, камінь. На відміну від інших підземних споруд, які зводилися в гірських масивах під поверхню землі, поховальні камери могил, ставали «підземними» завдяки створенню насипу над ними.

Лікей – філософська школа Аристотеля (III ст. до н.е.). Аристотель не був афінським громадянином, він не мав юридичного права придбати в Афінах будинок і землю, а тому заснував свою школу за межами міста при громадському гімнасії, який знаходився неподалік від храму Аполлона Лікейського, а тому називався Лікеєм. З часом так стала називатися і школа Аристотеля.

Лінографюра – монохромна гравюра на лінолеумі або на схожих на нього полімерних матеріалах.

Літографія – зображення, в якому фарба під тиском переноситься з плоскої 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.

Магія (від грецьк. *mageia* – чаклунство) – віра в існування надприродних засобів впливу на навколишній світ, система прийомів, заснованих на вірі в можливість примусити надприродні сили здійснити бажане.

Манускрипт (латинський – *manus* – рука і *scribo* – пишу), рукопис у вигляді окремих листів, сувою або кодексу, переважно стародавній. Давні й середньовічні рукописи на папірусі, пергаменті, пізніше – папері.

Мастаба – гробниця у вигляді довгастої камери зі стінами, нахиленими всередину. В підземній поховальній камері встановлювали статуї, стіни прикрашали рельєфами, розписами.

Мегаліти (від грец. *μέγας* (мегас) + *λίθος* (літос) – великий + камінь) – доісторичні споруди з величезних кам'яних блоків. Мегалітична архітектура – поширене явище пізнього неоліту і бронзової епохи. Різновиди мегалітів: менгір – вертикально поставлений камінь, висотою іноді до 20 м; дольмен – два вертикально поставлених плоских каменя, перекриті третім; дольмени, як правило, служили місцем поховання членів роду; кромлех – кам'яні плити або стовпи, розташовані по колу.

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.

Ментальність (від лат. *mentalis* – розумовий) – світосприйняття, яке формується на глибокому психічному рівні індивідуальної або колективної свідомості, сукупність психологічних, поведінкових настанов індивіда або соціальної групи.

Метопи – прямокутні або квадратні плити, які, чергуючись з тригліфами, утворюють фриз доричного ордеру. М. виконувались з каменю або кераміки, часто прикрашались рельєфами, рідше – розписом.

Міф (грецьк. *mytos* – переказ, оповідання) – історично перша світоглядна форма відображення дійсності, у якій художнє, моральне, пізнавальне та практично-перетворююче освоєння світу дані в синкретичній єдності.

Мозайка – сюжетні чи орнаментні композиції, зроблені з природного кольорового каменю, смальти, керамічної плитки. Мозайка, а також фрески відносяться до монументального живопису.

Монотеїзм (від грецьк. monos – єдиний, theos – бог) – релігійне уявлення та вчення про єдиного Бога, єдинобожжя, на протилежності політеїзму – багатобожжю.

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.

Напрямки, течії, стилі в мистецтві – вказані поняття у сучасному мистецтвознавстві можуть вживатися як синоніми. Окреслюють історично сформовані групи художніх ознак у певному виді мистецтва. Основні стилі мистецтва минулого – романський, готика, бароко, класицизм, рококо, сентименталізм, романтизм, натуралізм, модерн. Стилi в мистецтві 20 століття – модернізм, символізм, імпресіонізм, сюрреалізм, кубізм, абстракціонізм, футуризм, дадаїзм.

Натюрморт – жанр образотворчого мистецтва; зображення предметів домашнього побуту, плодів, квітів тощо.

Обеліск – меморіальна споруда у вигляді кам'яного гранчастого стовпа (частіше прямокутного в плані), який звужується догори, з пірамідально загостреною верхівкою.

Образ художній – мова мистецтва, узагальнене віддзеркалення дійсності у чуттєвій формі. Також тип, характер, створений письменником або артистом.

Образотворче мистецтво – умовна назва видів пластичних мистецтв: живопису, скульптури, графіки. Залежно від специфіки засобів художнього вираження різні види О. м. відтворюють такі об'єктивні особливості навколишнього світу, як об'єм, колір, простір, матеріальна форма предметів, світлоповітряне середовище.

Ордер – порядок співвідношення несучих та несених частин будівлі. В архітектурі Стародавньої Греції склалися ордери: дорійський, іонійський, корінфський.

Палестра – гімнастична школа для підлітків і юнаків у Давній Греції.

Палімпсест – пергамент, на якому стерли первісний текст, а поверх нього написали новий. Пергамент був дуже дорогим матеріалом, таким чином люди, які займалися переписуванням матеріалу, намагалися різними способами знизити ціну книг. Тому часто для переписування брали пергамент уже використаний, на якому, на думку автора, містилася неважлива інформація. Старий текст змивали або зішкрябали і на очищених таким чином аркушах писали знову.

Палітра (від франц. palette) – тонка дерев'яна дощечка або металева, фарфорова, фаянсова пластинка, на якій художник змішує фарби.

Панегірик (від лат. panegyricus – похвальна промова) – жанр ораторського і поетичного мистецтва, що виник у Давній Греції; пізніше набув іронічного значення за надмірне вихваляння.

Пантеїзм (від грецьк. pan – усе і theos – бог) – вчення про єдність Бога і світу, згідно з яким світ і людина розчинені у вищому, а Бог присутній у всьому.

Папірус (грец. *πάπυρος*) – товстий папероподібний матеріал, що виготовлявся в Давньому Єгипті з стебел рослини циперус папірус (*Cyperus papyrus*) родини осокових, яка росла на берегах Нілу. В подальшому використовувалася як основа для письмен. Папірус в перекладі з єгипетської – «дар річки».

Пастель (франц. pastel от італ. pastello – тісто) – 1) живопис сухими, м'якими кольоровими олівцями без оправы; 2) твір, виконаний у цій техніці. Художній ефект пастелі будується на силі, чистоті та м'якості фарб.

Патриції – родова аристократія у Давньому Римі.

Пейзаж – жанр образотворчого мистецтва (або окремий твір цього жанру), в якому основним об'єктом зображення є природа. У пейзажі відтворюються реальні або уявлені художником види місцевості, архітектурних споруд, міст, морські види та ін.

Педагог (від гр. – вихователь) – особа, що займається викладацькою чи виховною роботою і має необхідну підготовку в цій царині. Слово «педагог» у Давній Греції означало

дослівно «провідник дитини». Так називали не вчителів, а рабів, які відводили дитину до школи й забирали назад. Зазвичай у педагоги вибирали рабів, непридатних ні для якої іншої роботи, але тих, що були вірними домівці.

Пектораль (лат. «що торкається грудей», від лат. *rectus* – груди) – шийна прикраса, що закривала груди, часом і плечі. Походить від частини бойового обладунку, що захищав верхню частину грудей, плечі та горло.

Пергамент (також Пергамен; нім. *Pergament*, від грец. *Πέρυαμον* – Пергам, місто в Малій Азії, де в II ст. до н.е. широко застосовувався пергамент) – матеріал для письма з недубленої шкіри тварин (до винаходу паперу). Також стародавній рукопис на такому матеріалі.

Периптер – античний храм, який з усіх боків оточений колонадою.

Петрогліфи (наскельні зображення) – висічені зображення на кам'яній основі (грец. *πέτρος* – камінь і грец. *γλυφή* – різьблення). Однозначного визначення петрогліфів не існує. Під визначення цього терміна підпадають як первісні печерні наскельні тесані малюнки, так і пізніші, наприклад, на спеціально встановлених каменях, мегалітах чи «диких» скелях. Традиційно так називають всі зображення на камені з найдавніших часів (палеоліту) аж до середньовіччя, за винятком тих, в яких, імовірно, наявна добре розроблена система знаків.

Піктограма (від лат. *picus* – мальований і грец. *γράφω* – письмовий знак, риска, лінія) – умовний малюнок із зображенням будь-яких дій, явищ, предметів і т.д. Піктограми походять із давніх часів, де вони використовувалися на письмі.

Піктографія (лат. – намальований, гр. – пишу) – малюнкове письмо, в якому поняття (ідеї) передаються за допомогою зорових образів, фігур, схем, спрощених зображень (піктограм).

Пілон – масивний стовп, підпора склепінь, арок, перекриття мостів.

Пілястра – прямокутний у плані плоский вертикальний виступ на площині стіни або потужного стовпа, що споруджується для підсилення несучих конструкцій та для композиційного розчленування стіни. Пілястра має базу, стовбур, капітель, тобто ті ж самі частини та пропорції, що й колона ордера.

Пінакотека – приміщення, в якому зберігали твори живопису; в подальшому цим словом стали називати картинні галереї.

Поліс (грецьк. *polis*) – місто-держава, що складалася із самого міста і прилеглої до нього території, особлива форма соціально-економічної і політичної організації суспільства, типова для Давньої Греції.

Політеїзм – (гр. «багатобожжя») – релігія, заснована на вірі в кількох богів. Властивий усім первісним релігіям.

Поргал – архітектурно оброблений вхід у будинок, споруду.

Портик – виступаюча перед фасадом будівлі відкрита галерея, яку утворюють колони, що несуть перекриття; 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.

Пропілеї (від грец. – парадний вхід) – у давньогрецькій архітектурі монументальні ворота, оформлені симетрично розміщеними портиками з пілонами-колонами.

Пропорції – співвідношення розмірів елементів художнього твору, а також окремих елементів усього твору в цілому. Розрізняють архітектурні пропорції і пропорції, що використовуються для зображення людського тілі й обличчя.

Рапсод – (гр.) – виконавець і, можливо, творець давньогрецьких епічних пісень.

Рельєф (фр. *relief*) – скульптурне зображення на площині. Може бути самостійним твором скульптури або частиною архітектурної композиції. Його застосовують також у декоративних виробках. З відношенням до площини фону розрізняють рельєф опуклий (горельєф, барельєф) і заглиблений.

Рисунок – будь-яке зображення, виконане від руки за допомогою графічних засобів – контурної лінії, штриха.

Риторика (від грецьк. *rhetaor* – «оратор») – мистецтво красномовства, наука про художню прозу взагалі. Виникла в Давній Греції в V ст. до н.е.; у Давньому Римі – з I ст. до н.е. Антична риторика орієнтована головним чином на судові й парадні промови.

Саркофаг – невелика гробниця з каменю, дерева, часто прикрашена декоративними рельєфними зображеннями, орнаментами.

Світогляд – історично зумовлена система понять осмислення світобудови, яка містить найбільш загальні уявлення про світ та місце людини в ньому.

Символ (від грецьк. *symbolon* – знак) – речовий, графічний чи звуковий умовний знак, умовна дія, що означає певне явище, поняття, ідею.

Синтетичні мистецтва – види художньої творчості, що поєднують у собі різні види мистецтв і утворюють певну естетичну цілісність. До складу синтетичних мистецтв слід віднести театральне мистецтво, мистецтво естради, кінематограф, циркове мистецтво.

Скульптура – вид образотворчого мистецтва, твори якого мають об'ємність, тривимірну форму й виконуються з твердих або пластичних матеріалів (камінь, глина, метал, гіпс тощо). Розрізняють два основні різновиди: круглу скульптуру і рельєф. Кругла С. – статуя, скульптурна група, торс, бюст тощо. Вона вільно розміщується в просторі й вимагає кругового огляду. Рельєф передбачає зображення на площині, яка утверджує його тло.

Смальта (іт. емаль) – кольорове непрозоре скло у вигляді кусочків, застосовуване для виготовлення мозаїк.

Станкове мистецтво – термін, яким визначають образотворчого мистецтва, що мають самостійний характер; у живописі – картина, у скульптурі – статуя, погруддя та ін.

Статуя – один з основних видів скульптури; об'ємне зображення людської фігури або тварини (рідше якоїсь фантастичної істоти).

Стела – вертикально стояча кам'яна плита з написом або рельєфним зображенням.

Стилобат – 1) у давньогрецькій архітектурі підніжжя колонади; 2) верхня частина східчастого цоколю будинку.

Стиль – у літературі та мистецтві – єдність змісту, образної системи й художньої форми, що склалася за конкретних суспільно-історичних умов і властива різним історичним періодам і епохам. У вузькому значенні – індивідуальна манера, своєрідні неповторні ідейно-художні особливості творчості мистця; спосіб, прийом, метод роботи.

Сфінкс (гр.) – істота, зображувана в давньоєгипетському мистецтві в образі лева з головою іншої тварини чи людини. У давньогрецькій міфології та мистецтві Сфінкс – крилате чудовисько з тулубом лева та жіночим обличчям, породження Тифона та Єхидни, відоме своїми загадками. Знову сфінкси з'явилися в європейському мистецтві з епохи Відродження.

Табу (полінезійськ. – заборона) – релігійно-магічні заборони на здійснення певних дій, промовляння слів тощо, порушення яких невідворотно передбачало покарання з боку надприродних сил.

Темпера (іт *tempera* – змішувати фарби) – живопис фарбами, сполучною речовиною в яких є емульсія з яєчного жовтка та води, а також із розведеного на воді рослинного або тваринного клею, змішаного з маслом.

Типологія культур – класифікація культур на основі певної спільності ознак.

Тотемізм (індіанськ. «його рід») – давня форма вірувань у зв'язок певного роду або племені з пращуром – представником рослинного чи тваринного світу.

Трагедія – драматичний твір, який зображує гострі, непримиренні життєві конфлікти і завершується смертю головного героя.

Традиції (від лат. *traditio* – передача, розповідь) – історично сформовані звичаї, обряди, норми поведінки, погляди, смаки тощо, які передаються від покоління до покоління, забезпечуючи зв'язок різних історичних часів.

Тригліф – елемент фриза в доричному архітектурному ордері у вигляді прямокутної плити з вертикальними рівначками-прорізами. Тригліф на фризі чергується з метопами.

Тріумвірат (лат. *triumviratus*, від *tres* – три, *vir* – чоловік) – альянс між трьома практично однаковими могутніми політичними чи військовими лідерами. Зазвичай тріумвірати існують нетривалий період, до часу досягнення певної мети. У Стародавньому Римі в I ст. до н.е. – союз трьох політичних діячів, утворений з метою захоплення верховної влади в державі. Перший Тріумвірат був укладений в 60 р. до н.е. між Ю. Цезарем, Г. Помпеєм і М. Крассом. Угода забезпечувала тріумвірам найвищі посади (консула, претора, цензора тощо), надавала їм право командування у певних провінціях імперії. Після загострення відносин між тріумвірами, що вилилось у кровопролитну громадянську війну (49 – 45 рр. до н.е.), у країні була встановлена диктатура Цезаря.

Тріумфальна арка – монумент (брама з одним або трьома арковими отворами) на честь визначної події, прикрашений скульптурами, рельєфами та пам'ятними написами.

Фараон – титул монарха у Давньому Єгипті. Фараон вважався живим богом, який після своєї смерті повинен приєднатися до інших богів. Він носив титул Сина Сонця і мав релігійну, політичну та військову владу в усьому Єгипті.

Фасад (фр. *fasade* – обличчя) – зовнішній бік будинку або споруди.

Фенікс (гр.) – чарівний птах, який, за уявленням стародавніх народів (фінікійців, єгиптян), через кожні 500 років прилітає з Аравії до Єгипту. Фенікс живився бальзамом і смолою. Коли він відчував, що наближається смерть, будував гніздо з пахучих гілок на верхів'ї пальми, і там його спалювало сонце. Потім птах воскресав з попелу, відроджувався молодим.

Фетишизм (від португ. *fetico* – зачарована річ) – поклоніння неодухотвореним предметам, що нібито мають надприродні властивості.

Форум – 1) у Давньому Римі площа, ринок, що стали центром політичного життя. Головний форум Риму – Форум Романум, розвиваючись з VI століття до н.е., перетворився на парадний архітектурний ансамбль; 2) масові представницькі збори.

Фреска (від італ. *fresco* – свіжий) – настінний живопис; картина, написана фарбами по свіжій вогкій штукатурці.

Фриз – 1) середня горизонтальна частина антаблемента; 2) декоративна смуга, що обрамляє площину підлоги, верх стіни тощо.

Фронтон – трикутне поле під двосхилим дахом, часто фронтон слугував місцем для розташування скульптурних композицій.

Фуст – основна середня частина колони (стовбур) – являє собою круглий стовп, що дещо втоплюється догори. Витончення (ентазис) йде слабкою опуклою кривою.

Циклопічні споруди – будівлі з великих кам'яних брил.

Цоколь – нижня частина зовнішньої стіни будівлі, яка розміщена безпосередньо на фундаменті і трохи виступає.

ТЕМИ ІНДИВІДУАЛЬНИХ НАВЧАЛЬНО-ДОСЛІДНИХ ЗАВДАНЬ

1. Писемність Межиріччя
2. Специфіка мистецтва скульптури народів Давньої Передньої Азії
3. Спорідненість та відмінність культури шумеро-акадських держав
4. Типологія храмів епохи Нового царства
5. Єгипетські скарби у музеях світу
6. Розписи Помпей та Геркуланума
7. Розвиток вазопису в давньогрецькому мистецтві
8. Особливості архітектурних споруд Давньої Греції
9. Відомі споруди періоду еллінізму
10. Скульптура Давньої Греції
11. Виникнення давньогрецького театру
12. Фаюмський портрет: витоки, специфіка, особливості техніки
13. Мистецтво егейської культури: особливості архітектури і живопису
14. Акрополь – символ еллінського світу
15. Літературні пам'ятки Давнього Єгипту
16. Специфіка мистецтва амарнського періоду
17. Історія відкриття й вивчення печерного живопису на території Європи
18. Стоунхендж як архітектурний образ світу
19. Храми Нового царства
20. Римський скульптурний портрет
21. Скульптура як основний вид етруського образотворчого мистецтвами
22. Пам'ятки архітектури періоду Римської імперії

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ТА РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Антична культура і вітчизняна філософська думка. К., 1990.
2. Арнольд Д. Коротка книжка про мистецтво. Х.: Фабула, 2022. 192 с.
3. Вечірко Р.М. Українська та зарубіжна культура: навч.-метод. посіб. для самот. вивч. дисципліни. К., 2003.
4. Греченко В.А. Історія світової та української культури: підруч. для ВНЗ. К., 2005.
5. Годж С. Коротка історія мистецтва. Львів, 2021.
6. Експертиза предметів з археологічних колекцій. Доба каменю та бронзи : навч.-метод. посіб. / С.Ж. Пустовалов, І.С. Бондар, В.В. Кушнар'юв, В.С. Пустовалов / за заг. ред. С.Ж. Пустовалова. Київ : Видавництво Ліра-К, 2021. 252 с.
7. Естетика: навч. посібн. / за ред. Л.В. Анучиної, В.М. Пивоварова, О.В. Уманець. 2-ге вид., випр. та допов. Харків : Право, 2022. 284 с.
8. Історія світової культури: навч. посіб. / кер. авт. кол. Л.Т. Левчук. К., 2000.
9. Кордон М. Українська та зарубіжна культура. К., 2005.
10. Кравець М.С., Піча В.М. Культурологія: навч. посіб. Львів, 2004.
11. Кун М. Легенди та міфи Стародавньої Греції. К., 1992.
12. Лекції з історії світової та вітчизняної культури: навч. вид. / за ред. проф. А. Яртия, проф. В. Мельника. Львів: Світ, 2005.
13. Ліндсей Д. Коротка історія культури: від доісторичних часів до доби Відродження: у 2 т. К., 1995. Т. 1.
14. Маллінз Ш. Коротка історія мистецтва. К.: «Наш Формат». К., 2024.
15. Москвічова Ю.О. Історія мистецтв у контексті світової культури: навчально-методичний посібник: у 3-х т. Т. 1. Херсон: Видавництво ОЛДІ-ПЛЮС, 2021. 292 с.
16. Павленко Ю. Історія світової цивілізації. К., 2000.
17. Передерій І.Г. Історія зарубіжної культури: навч. посіб. для студентів напряму підготовки 6.020105 «Документознавство та інформаційна діяльність» денної та заочної форм навчання. Полтава: ПолтНТУ, 2015. 330 с.
18. Підлісна Г.Н. Світ античної літератури. 2-ге вид. К., 1989.
19. Побожій С.І. Історія мистецтв. Суми: Університетська книга, 2021.
20. Попович М. Нарис історії культури України. К., 1998.
21. Содомора А. Жива античність. К., 1983.
22. Трегубов К.Ю., Макуха О.В. Історія мистецтв: навч. посібник для студентів I курсу за напрямом підготовки 6.060102 «Архітектура» денної форми навчання. Полтава: ПолтНТУ, 2015. 151 с.

23. Українська та зарубіжна культура / за ред. М. Заковича. К., 2002.
24. Ханко В.М. Лекції з історії мистецтва: Історія зарубіжного мистецтва від палеоліту до XII ст. К., 2006.
25. Чмихов М.І. Давня культура: навч. посіб. К., 1994.
26. Шевнюк О.Л. Історія мистецтв: навч. посіб. К.: Освіта України, 2015.
27. ART.The Whole Story. Stephen Farthing (general editor), Richard Cork (foreword). London: Thames Hudson, 2018. 576 p.