

УДК 93; 904; 7.032(32)(354); 7.03; 72.03

Гамалія К. М.

Національна академія образотворчого
мистецтва і архітектури

МІФОПОЕТИЧНІ КОНЦЕПЦІЇ МИСТЕЦТВА ТА АРХІТЕКТУРИ РІЧКОВИХ ЦИВІЛІЗАЦІЙ ДАВНЬОГО СВІТУ

Гамалія К. М. Міфопоетичні концепції мистецтва та архітектури річкових цивілізацій Давнього світу. Одним із аспектів проблематики міфу є існування зв'язку між міфологією і мистецтвом. У трактуваннях обставин появи і трансформації легенди про Вавилонську вежу, храм Е-Сагіл (Дім Високий), або ж Етеменанкі (храм заснування Неба та Землі), виділяються дві різні традиції: пов'язана з будівництвом міста Вавилон і походженням мов — та з будівництвом вежі і розповсюдженням народів на землі. Вавилонська вежа стала одним із поширених сюжетів у творах образотворчого та декоративно-вжиткового мистецтва від її зображення у вигляді мініатюри з Біблії Коттона V–VI століть до християнських фресок та ікон. Найвищою розквіту тема набула в Нідерландах у XVI столітті. Детально зображені механізми та будівельні знаряддя вважаються надійним джерелом з історії техніки.

Ключові слова: міфологія, традиції, образ, мистецтво, взаємозв'язок.

Гамалея Е. Н. Мифопоэтические концепции искусства и архитектуры речных цивилизаций Древнего мира. Один из аспектов проблематики мифа — существование связи между мифологией и искусством. В трактовке обстоятельств появления и трансформации легенды о Вавилонской башне, храме Э-Сагил (Дом Высокий), или же Этеменанки (храм основания Неба и Земли), выделяются две различные традиции: связанная со строительством города Вавилон и происхождением языков — и со строительством башни и распространением народов на земле. Вавилонская башня стала одним из распространенных сюжетов произведений изобразительного и декоративно-прикладного искусства, от миниатюры для Библии Коттона V–VI веков до христианских фресок и икон. Наивысшего расцвета тема достигла в Нидерландах XVI века. Детально изображенные механизмы и строительные принадлежности относят к надежным источникам информации по истории техники.

Ключевые слова: мифология, традиции, образ, искусство, взаимосвязь.

Gamaliia K. Mytho-poetic concept of the early art and the architecture of river civilizations. One of the monuments of the architectural heritage of Mesopotamia – the temple of Esagila (The High House) or so-called Etemenans (the temple of the Heaven and the Earth), is better known by its modern name “The Tower of Babel”. On the upper terrace of the ziggurat, which was led to by three straight staircase, there was a small sanctuary, the symbolism of color solutions combined light with dark, earthly with heavenly spheres. In the building there was not a single straight line, and the walls were given such an inclination, that when you look up, your sight would immediately be headed to the ziggurat center, where the lines from its top to the ground were slightly convex. However, it is the form of the ziggurat the builders of the Lighthouse of Alexandria and the Mausoleum of Halicarnassus will inherit. Eventually, the idea of the ziggurat will become indispensable in the construction of not only mausoleums, but also for the construction of non-Orthodox churches. A modern example of such a building can be the third biggest temple in the world the Temple Mormon Church of Jesus Christ of Latter-day Saints (Kyiv, 2010), marked in 2011 as the best religious building in Ukraine.

Real facts and fictional reasons which led to the emergence of the biblical legend of the Tower of Babel, leads J. Frazer in his studies [10]. He admitted that linguistic diversity might have attracted the attention of the Jews, and they had invented a legend to explain this phenomenon. According to S. G. Khuk, this myth conveys the traditional idea of the Jewish peoples living around Israel, the Assyrians, the Babylonians, the Egyptians. The myth text, as it is known today, contains two different traditions: the first is related to the construction of the city of Babylon, and the origin of a variety of languages, and the other to the construction of the tower and the spread of the peoples on the earth.

One of the aspects of the problems of the myth is the existence of a certain relation between mythology and art. According to Schelling and his course of lectures on the philosophy of art, mythology is a prerequisite for the primary material of art. The Tower of Babel, which is among the fantastic designs of monumental architecture, has become one of the most common subjects of works of fine and decorative arts. For the first time her image appeared in the form of miniatures for the Bible Cotton V–VI centuries. In the future, the image of the tower is found in the Christian frescoes and icons. So the process of its construction, spread out in stages, depicted in the mosaic decoration of the northern arch in the interior of the Cathedral of St. Mark's in Venice. It is seen as a solution for stacking is kneaded and served upstairs with bricks and drink for the thirsty builders. The highest flowering of the Tower of Babel theme was reached in the Netherlands of the XVI century. So Peter Brueghel moved biblical events on the ground of contemporary Flanders. Detailed image of construction tools and accessories carry a reliable source of information on the history of the art of the XVI century. The Antwerp harbor with ships and shipyard in the port area, and on top of it – fragments of the ruins of the Colosseum, pointing to the use of ancient buildings as a model of ancient architecture are visible at the ground of the tower. The grandiose scale of construction will be underlined by the sevenfold repetition of the Colosseum in the construction of the biblical structure.

By the narrative advances Mesopotamia refers the myth of Gilgamesh, semi-legendary ruler of Uruk (approx. The XXVI th BC), claimed by the ancestor of the rulers Ur III (III thousand. BC.). The image of Gilgamesh is reflected in the works of Sumerian glyptic in monumental art later Assyria, in the songs of his victories, that were performed during a gala event at the temples and at banquets. In times of Akkadian the myth of Gilgamesh became a great work of literature [9]. The "Epic about Gilgamesh", written in the Akkadian language and preserved in its final version in fragments twelve tablets of Assurbanipal library, gives an idea of the high achievements of Mesopotamian literature. The space of myth is full of images of strange, fantastic creatures, which are impossible to meet in the real world.

The trend of transition from a zoomorphic to an anthropomorphic image is developed in the Neolithic and Eneolithic agricultural crops. Fantastic imagery arises from the fusion of two morphological pictures of the world: the Paleolithic and the Neolithic, which was based on the anthropomorphic deities images.

Conclusions. *The phenomenon of interference mythical ideas and the process of construction and finishing of large-scale architectural structures was discovered, which gave the basis for further myth in literature and art.*

It is analyzed, that the real form of the Sumerian ziggurat is transmitted for further architectural solutions mausoleums, important buildings and even modern churches.

It is established that the city walls as art image of Mesopotamian literature, architecture and art, acquired basic importance of urban planning and ascend to a generalized sense of life.

It is demonstrated by the comparative art analysis that the iconographic playback of the symbolic mythological image has common features, tools and techniques in the artworks of different eras and artistic styles.

Keywords: *mythology, traditions, image, art, interrelation.*

Постановка проблеми. Нині інтерес до міфу зростає, потяг до народних традицій — повсюдне явище сьогоднішньої світової культури. Традиційна картина світу змінилася, але укорінення в ній раціональних елементів не відмінило міфологічні. Серед наших ідей, як вважає Б. Шульц [14], немає жодної, яка б не походила від міфології, і вийти за межі міфу людина не може. З огляду на вищесказане вбачається актуальним у процесі загальносвітової полікультурності та крос-культурності більш детально розглянути взаємозв'язок різних видів мистецтва на перших етапах існування міфотворчості, відтворюючи на кожному з них художнє втілення митцями образної системи і семантичного змісту. Таке відтворення передбачає можливість встановлення нових паралелей та трансляцій у творах архітектури, літератури, образотворчого та декоративного мистецтва.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Початок спілкування людей за допомогою прадавньої мови призвів до появи міфу як найдавнішої форми словесної творчості, в якій фантазія сприймалася як реальність. Проте на першому етапі існування людської спільноти мова не була розвиненою, і тому давня людина змушена була передавати загальне через

окреме, не маючи засобів для висловлення абстрактних узагальнюючих понять [5].

На думку К. Г. Юнга, міфологія примітивного індивідуума складається не з оформлених міфів, а з міфотворчих структурних компонентів (архетипів), які виникають в його уяві спонтанно. Примітивна ментальність, за його твердженням, не *створює* міфи, вона їх *переживає*. Міфи — це початкові прояви душі, мимовільні вислови несвідомої психіки про події [15]. Проте ці уявні, фантастичні, нереальні картини первісна людина сприймала як реальність.

Як феномен культури, міф привертав увагу спеціалістів різного профілю. У ХХ столітті цей аспект міфу розробляли О. Ф. Лосев та В. О. Лекторський. Французький філософ ХХ століття А. Бергсон, який досліджував проблему міфотворчості у першій половині ХХ століття, абсолютизував протиріччя міфотворчості та інтелекту. У цей самий період французький філософ Л. Леві-Брюль та Г. В. Осипов виявили соціологічні характеристики міфотворчості. Соціально-психологічні аспекти цього феномена розглядали у своїх працях В. Вундт, З. Фрейд, К. Юнг, О. М. Леонтьєв. Соціокультурні проблеми міфотворчості аналізували М. М. Бахтін та М. О. Бердяєв. На сьогодні є очевидним підвищення зацікавленості до надбань міфологічної творчості. Як пише А. Гулига, здається, що постаріле людство якщо не впадає у дитинство, то силиться згадати про нього, леліючи свої брязкальця [4]. Розглядаючи дослідження міфотворчості з позицій сучасності, можна виділити три точки зору на даний предмет:

- міфотворчість як найбільш ранній і вже пройдений ступінь розвитку людського суспільства (Г. В. Ф. Гегель);
- міфотворчості притаманне циклічне повернення до культурно-історичного процесу (Дж. Віко, Ф. Ніцше);
- міфотворчість є одвічним процесом, оскільки міф сприймається як невід'ємна властивість свідомості людини (Е. Дюркгейм, К. Леві-Строс, Ф. Шеллінг) [6].

Постановка завдань. Дослідження передбачає:

- проаналізувати у міфологічному світобаченні співіснування реального та фантастичного;
- дослідити приклади міфотворчості у складі синтезу архітектури, мистецтва і літератури, виявляючи їх взаємозв'язок;
- розглянути варіанти втілення іконографії міфологічних сюжетів у творах архітектури, живопису та літератури в образно-семантичному аспекті.

Викладення основного матеріалу дослідження. Давні цивілізації досягали значних успіхів у розвитку культури. Міф значною мірою трансформувався у цьому процесі, але залишався важливою складовою духовного життя. Завдяки розшифруванню та перекладу шумерських клинописних текстів дослідники отримали багато нових матеріалів, які допомогли краще зрозуміти історію давньої міфології. До наративних надбань Месопотамії входить міф про Гільгамеша, напівлегендарного правителя Урука

(бл. XXVI ст. до н. е.), якого вважала своїм предком III династія Ура (III тисячоліття до н. е.). Образ Гільгамеша знайшов відображення у творах шумерської гліптики, в монументальному мистецтві пізньої Ассирії, в піснях про його звитяги, які співали під час урочистих подій у храмах та на бенкетах. За аккадських часів міф про Гільгамеша перетворився на великий епічний твір [9]. «Епос про Гільгамеша» дає уяву про високі досягнення месопотамської літератури аккадською мовою. Остання версія цього твору збереглася у фрагментах на дванадцяти табличках із бібліотеки Ашшурбанапала. На одинадцяти з них розповідається про життя та пригоди Гільгамеша під час його безуспішних пошуків безсмертя, на дванадцятій описаний потойбічний світ, у якому герой править і після смерті. Остання табличка увійшла до епосу пізніше, так само як історія потопу. До найперших варіантів епосу відноситься та частина, в якій автор, вихваляючи радощі цивілізованого життя в Уруку, змальовує ідилічну картину сільського проживання, наслідуючи давню шумерську традицію [8].

В «Епосі про Гільгамеша» можна вбачати філософські роздуми щодо божественної справедливості у недосконалому світі. До його змісту входить епізод, що наводить на уможливлені висновки. Утративши дорогого друга, Гільгамеш хоче знайти секрет безсмертя, відомий богам. Його повинен знати Утнапіштім, месопотамський Ной, який отримав безсмертя, врятувавшись після потопу. Знайшовши Утнапіштіма на острові блаженних, Гільгамеш почув від нього історію потопу, мальовничий опис якого складає вершину месопотамської поезії. На питання про те, як уникнути смерті, Утнапіштім відповів, що це можливо, якщо не спати шість повних діб. Поки Гільгамеш спав, Утнапіштім щодня клав поряд із ним шматок свіжого хліба. Прокинувшись, Гільгамеш побачив сім шматків хліба різного ступеню черствості і зрозумів: згасання та смерть неминучі і те довговічне, що він може зробити за життя, — це залишити по собі матеріальну пам'ять у вигляді міської стіни Урука. Так міські мури набувають значення першооснови містобудування, а архітектурна пам'ятка у забудові міста підноситься до узагальненого сенсу життя. У подальшій історії Месопотамії ворота міських мурів Вавилону (богині Іштар) буде визнано одним із чудес світу завдяки не стільки фортифікаційним якостям, скільки загальному образному рішення вхідної зони до величного міста. У міфотворчості нерозривно сплетуться образи укріплень «Вічного міста» та «Брами Бога» з символікою Іштар і Мардука в оздобленні.

Менше відомим, але не менш цікавим був так званий епос Атрахасіса, давнього героя, створений близько 2000 р. до н. е., в якому віддзеркалюються уявлення месопотамського народу щодо своєї появи та розвитку. Спочатку боги працювали, викопуючи й очищаючи канали, подібно до того, як це робили селяни, проводячи багато часу на іригаційних роботах. Нарешті боги стомилися, покинули знаряддя своєї праці і пішли зі скаргами до свого повелителя. Тут можна побачити аналогію з подіями, коли селяни,

втомившись від надмірної експлуатації, намагалися підняти повстання. Боги знайшли інший вихід — вони створили людей із суміші глини з божественною плоттю і кров'ю, та ті почали так швидко розмножуватися, що шум заважав богам спати, і вони зробили чотири спроби запобігти перенаселенню. Слід завважити, що за сприятливих умов, успішно розвиваючи господарство і не страждаючи від зовнішніх нападів, месопотамське населення дійсно могло зростати досить швидко.

Першою спробою богів регулювати народження людей була наслана на них чума; другою — страшна посуха; третьою — засолення ґрунту, яке викликало такий страшний голод, що люди почали їсти власних дітей. Останньою спробою було влаштування потопу — версія, популярна у давньому світі. Атрахасіс, подібно до Ноя, організував спасіння людей і тварин, за що отримав безсмертя: боги зрозуміли, що люди їм необхідні як робоча сила. Надалі систематично обмежувати народжуваність людей вони вирішили за допомогою бездітності, дитячої смертності та релігійної безшлюбності. Легенда про потоп також має подібність із реальністю. Після танення зимових снігів у горах на рівнинах Месопотамії щороку розпочиналися повені, яким люди намагалися запобігти, будуючи дамби і риючи канали. Якщо ж канали виявлялися занадто вузькими, іригація ще більш посилювала розливи. Археологи знаходили сліди давніх потопів, проте, як виявилось, здебільшого люди намагалися селитися у місцях, недоступних для води [16].

Простір міфу насичений образами дивних, фантастичних істот, несумісних із реальним світом. Фантастична образність виникла в результаті синтезу двох морфологічних картин світу: палеолітичної (хтонічної) та неолітичної, що спиралася на антропоморфні образи божеств. Розділ світу на профанний та сакральний здійснювався також шляхом протиставлення хтонічної палеолітичної та нової антропоморфної міфологій. Тваринний світ вважався світом богів, тому зооморфні риси божества виступали ознакою його приналежності до світу сакрального, що протистояв профанному світу людей [7]. Зооморфні та зооантропоморфні істоти — птахоголові генії, кентаври, крилаті демони — займають чимало місця в шумеро-аккадській міфології. Шумерські божества здебільшого мали людський вигляд і виконували функції культурних героїв: Енліль створив зерно і колесо, Утте — ткацтво, Інкасі — пивоваріння. Серед подвигів першого культурного героя Гільгамеша — умертвіння небесного бика-монстра, насланого на Урук богинею Інанною, або ж згаданою вище Іштар. І якщо образ самого Гільгамеша, якого вважали майже конкретною особою, був антропоморфний, то його друг Енкіду у ранній династичний період зображувався як людина з головою бика. Пізніше, в іконографії асиро-вавилонських царів, важливу роль відіграють не лише атрибути влади, а й ознаки божественного походження: роги биків та крила птахів. Таким чином, спостерігається введення зооморфізму в образ із ідеологічних міркувань для підтримки міфу про бога-царя, в якому тваринні елементи, як і

раніше, символізують не нижчий статус зображеного, а вищий. Цікаво, що в той самий час зображення верховного бога Вавилону не надіяло Мардука зоморфними рисами, але його супутником був дракон.

Загальновідому назву «Вавилонська вежа» отримав один із пам'яток архітектурного мистецтва Месопотамії — храм Е-Сагіл (Дім Високий), або ж Етеменанки (храм заснування Неба та Землі). Присвячена верховному богу Мардуку, творцю Всесвіту, вона була семиповерховим зіккуратом, своєрідною культовою будівлею, властивою храмовій архітектурі Передньої Азії, конструкція якої впливає з особливостей характеру вірувань давніх шумерів. Є припущення, що племена, які заселили долину Євфрату, прийшли до неї з гірської країни Сходу. Уявлення про житло бога було пов'язане в них із підвищенням, «горним» місцем. В умовах рівнинного ландшафту навіть власні будинки шумери мусили ставити на штучних платформах, щоби зберегти їх від повені. Житло бога вимагало такого підвищення не лише за утилітарних потреб, а і за міфологічних уявлень. Так виникли ступінчасті вежі з храмом на верхівці, «небесні пагорби», «гори бога» — зіккурати.

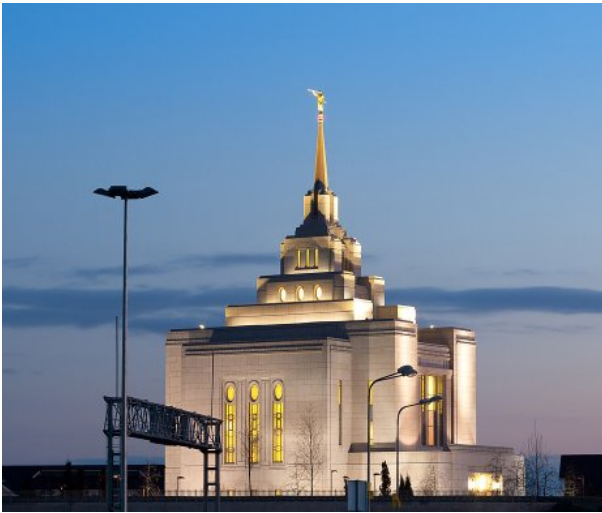
Нижній ярус зіккурату мав площу 60 × 46 м і висоту 15 м. На верхній терасі, до якої вели трое прямих сходів, знаходилося невелике святилище. Загальна висота споруди дорівнювала 21 м, що відповідало висоті сучасного семиповерхового будинку. Нижня платформа була пофарбована у чорний колір (вкрита шаром бітуму), середня — у червоний (облицьована червоною цеглою), верхня — у білий (вбілена вапном). Символіка кольорового оформлення поєднувала темне зі світлим, земні та небесні сфери. В усій споруді не було жодної прямої лінії. Стінам було надано такого нахилу, щоб зір одразу звертався уверх і до центру зіккурату, лінії від його вершини до землі були трохи опуклими. Зодчий III тисячоліття до н. е. використав закон оптичної ілюзії, який у V столітті до н. е. блискуче застосували грецькі будівничі афінського Парфенону [3]. Вежа здіймалася над містом, формуючи його силует, і жителі вважали її геометричним центром землі. Це був не надгробний пам'ятник, як піраміда, а святиня міста, гордість країни. На площинному рельєфі Межиріччя споруда ввижалася величними сходами до неба, а кольорове рішення надавало їй ефекту танення у блакиті, символізуючи недосяжність бога і породжуючи нові міфи. Завершений образ храму Етеменанки надавав візуального підкріплення уявленню про Мардука, який знаходиться між водною та небесною стихіями, що втілювалось у його зображенні на хвилях поруч із драконом. У даному контексті слід згадати реконструкції кольорового забарвлення храму Нанни шумерського зіккурату в Урі, який завдяки лазуритовому покриттю блищав уночі під місячним сяйвом і «зникав» удень. Подібний ефект спостерігався у Давньому Єгипті. Упродовж доби піраміди неодноразово змінювали своє забарвлення: сріблясті у світлі місяця, сірі на світанку, золотаві у полудень та блідо-рожеві на заході сонця. Кожен із греків-мандрівників, описуючи їхнє забарвлення, бачив його по-своєму, в

залежності від положення сонця, що впродовж століть змушувало дослідників-науковців не довіряти давньогрецьким записам. Поки на пірамідах зберігалось облицювання з полірованого граніту, в їх дзеркальних гранях віддзеркалювалось небо, і коли сонце стояло у зеніті, вони ставали невидимими завдяки оптичному обману. Зникнення піраміди під час сонцестояння у зеніті співвідноситься зі зникненням удень обкладеного лазуритом на тлі небесної блакиті — верхнього храму місячного бога Нанну. Але якщо у шумерів така оптична ілюзія символізувала: немає Бога (місяця) — немає храму, то у єгиптян це явище могло символізувати протилежне: сонце в зеніті — «Вічний будинок» богу не потрібен.

Реальні факти та вигадані причини, що призвели до виникнення біблійної легенди про Вавилонську вежу, наводить в одній зі своїх книг Дж. Фрезер [10]. Він припустив, що велика різноманітність людських мов привернула увагу євреїв і для пояснення цього ними була вигадана легенда. Спочатку, сказано в ній, усі люди розмовляли однією мовою. Пересуваючись зі сходу на захід, вони дійшли до Вавилонії і там оселилися. Свої оселі вони будували з цегли, скріпленої мулом, і з цього самого матеріалу вирішили звести високу вежу, яку подорожники могли би бачити здалеку. Проте бог, побоюючись, що вони досягнуть неба, спустився донизу, змішав їхню мову і розкидав їх по всьому світі.

Більш розгорнене трактування обставин появи і трансформації легенди про Вавилонську вежу дає С. Г. Хук. На його думку, це міф, що передає давньоєврейське традиційне уявлення про народи, які живуть навколо Ізраїлю: ассирійці, вавилоняни та єгиптяни. Вірогідно, що в основі відомого нині тексту міфу лежать дві різні традиції: одна пов'язана з будівництвом міста Вавилон та походженням різних мов, інша — з будівництвом вежі та розповсюдженням народів на землі, і ці дві традиції були сплетені у єдину розповідь чи об'єднані в усному або писемному джерелі [11]. Далі С. Г. Хук підтверджує думку про те, що міф про Вавилонську вежу був складений через багато років після її існування. Хоча в ньому йдеться про те, як перші поселенці долини Євфрату відкрили технологію виготовлення цегли і збудували з неї місто і вежу, міф не може бути месопотамського походження, оскільки *священний* вавилонський зіккурат не міг виступати як нечестива спроба людей дістатися неба. Радше за все міф віддзеркалює здивування та страх кочівників, які, потрапивши у долини дельти, побачили високі будівлі вавилонських міст і купи людей, що розмовляють всіма мовами давнього Близького Сходу.

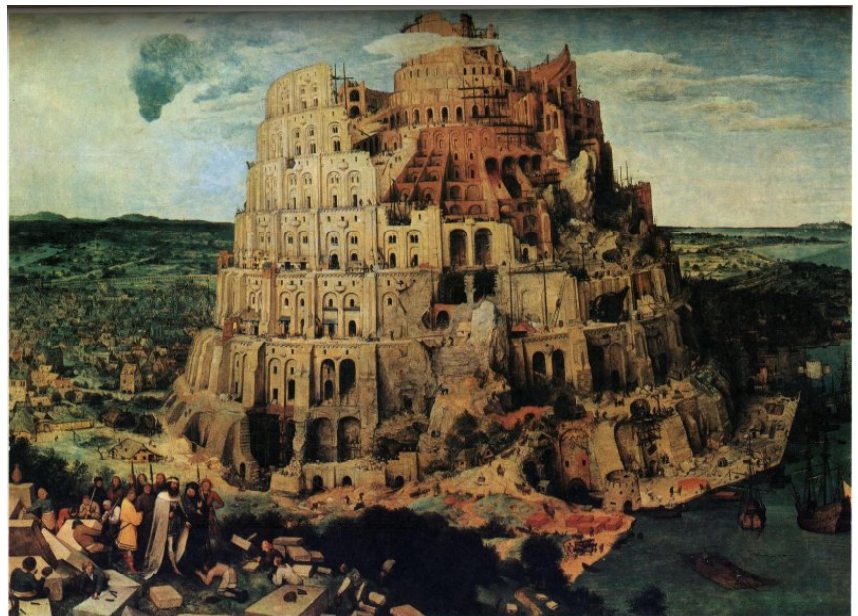
Вавилонську вежу часто руйнували завойовники: Саргон II, Сенахеріб, Ашшурбанапал та інші. І, навпаки, кожен із вавилонських царів намагався відбудувати та прикрасити її. Остання відбудова башти відбулася за часів Нововавилонської династії. На одній із знайдених табличок вчені прочитали слова засновника династії Набопаласара: «На цей час повелів мені Мардук Вавилонську башту, яка до мене ослаблена була і доведена до падіння, звести, фун-



Лл. 1. Храм Церкви Ісуса Христа
Святих останніх днів, 2010, Київ



Лл. 2. Зведення Вавилонської вежі, кін. XII – поч. XIII ст.,
мозаїка, собор Сан-Марко, Венеція



Лл. 3. Вавилонська
вежа, Пітер Брейгель
Старший, 1563,
дерево, олія, 114:155,
Музей історії
мистецтв, Відень



Лл. 4. Бенкет Валтасара,
Рембрандт Ван Рейн,
1635, полотно, олія,
167:209, Національна
галерея, Лондон

дамент її встановивши на грудях підземного світу, а вершина її щоб уходила у піднебесся». Його син, Навуходносор, продовжив відбудову, зазначивши, що прагнув добудувати вершину Етеменанки так, щоб вона могла посперечатися з небом. Як виявилось, свідчення царів Вавилону майже повністю співпадають із відповідним текстом, вміщеним у Біблії, в книзі Буття: «І сказали вони: збудуємо собі місто і башту, висотою до неба, і зробимо собі ім'я» [1, Бытие]. Руїни башти вразили Олександра Великого, що забажав відбудувати вежу, але не встиг навіть приступити до цього. Використовуючи століттями апробований образ, форму зіккурату успадкують будівничі Олександрійського маяка та Галікарнассського мавзолею. Зрештою, ідея зіккурату стане винятково корисною при спорудженні не тільки мавзолеїв (не є виключенням мавзолей Леніна в Москві), а й сучасних храмів. Яскравим прикладом такої будівлі може слугувати третій за масштабом у світі храм мормонів: Церква Ісуса Христа Святих останніх днів (м. Київ, 2010). 2011 року вона була відзначена як краща релігійна будівля в Україні.

Одним із аспектів проблематики міфу є існування зв'язку між міфологією і мистецтвом. На думку Ф. Шеллінга, викладену ним у курсі лекцій з філософії мистецтва, міфологія є необхідною умовою і первинним матеріалом мистецтва [3]. Вона є тим ґрунтом, на якому можуть розквітати твори мистецтва, із притаманною ним навіть більшою реальністю, ніж витворам природи [2]. Вавилонська вежа, що входить до числа фантастичних задумів монументальної архітектури, стала одним із улюблених сюжетів творів живопису, графіки, скульптури, предметів декоративно-вжиткового мистецтва. Уперше її зображення з'явилося у вигляді мініатюри з Біблії Коттона V–VI століть. Надалі образ вежі зустрічається у християнських фресках та іконах. Так, процес її побудови, розкладений поетапно, зображено у мозаїчному декорі північного склепіння в інтер'єрі собору св. Марка у Венеції. Видно, як замішують розчин для укладання та подають його риштуванням нагору разом із цеглою та питвом для спраглих будівничих. Набагато більше уваги у зображенні приділено технічному і технологічному процесу будівництва вежі, аніж її символічному звучанню.

Найвишого розквіту тема Вавилонської вежі отримала в Нідерландах у XVI столітті. Роботи нідерландських художників є значним етапом у живописно-графічному осмисленні даної теми, що набула особливого значення в історії європейської культури. Так, Пітер Брейгель Старший (середина XVI ст.) переніс біблійні події на тло сучасної йому Фландрії. Біля підніжжя вежі можна побачити гавань Антверпена, кораблі, верф на території порту. Причини припинення будівництва Брейгель вбачає у конфлікті сил людини і природи: людина завершує і прославляє творіння природи за допомогою технічних та теоретичних знань, але природа перевищує архітектуру тривалістю свого існування [12]. Майстер так само уважно поставився до технології будівельної справи, як і творці венеціанської мозаїки. Художник на-

стільки детально відображає механізми та аксесуари будівничих вежі, що його зображення вважаються надійним джерелом з історії техніки XVI століття. На жаль, цього не можна сказати про відтворення самої споруди. На вершині вежі — фрагменти руїн Колізею, які вказують на значення античної будівлі як зразка давньої архітектури. Грандіозний розмір біблійної споруди підкреслено семикратним повторенням Колізею в її конструкції. Саме брейгелєвський варіант трактування округлої Вавилонської вежі більше трьохсот років буде підґрунтям для припущень щодо її форми. Так, уява про Колізей як найдавнішу споруду світу стане основою міфу про круглу вежу. Лише наприкінці XIX століття зусиллями археологів, розпочатими Робертом Кольдевеєм, міф про «колізеєподібну» форму вежі буде розвіяно.

Остаточне руйнування Вавилонської вежі відбулося під час нападу війська перського царя Кіра у 538 р. до н. е. Інтуїтивне передчуття падіння Вавилону, міста, враженого «виразками цивілізації» (гендлярством, розпустою, пияцтвом), відчувалося багатьма його мешканцями, про що йдеться у Біблії: «І Вавилон, краса царства, гордість халдеїв, буде знищений богом, як Содом і Гоморра. Не заселиться ніколи, і не буде жителів в ньому» [1, Ветхий завет]. У п'ятій книзі Даніїла яскраво описано бенкет Валтасара, коли на стіні тронної зали палацу з'явилися вогненні літери, передвіщаючи кінець міста. Одне з найкращих відтворень цієї події в мистецтві — шедевр Рембрандта ван Рейна (1633–1694, Національна галерея, Лондон). Із реалістичною зловісністю пише зрілий майстер розкіш наїдків та посуду, захоплених у підкорених народів (сосуди могли бути з Єрусалимського храму), ошатний одяг східного царя, та особливим чином закодований напис на стіні. Картина, написана у момент злету кар'єри, стверджує приналежність митця до заможної єврейської еліти Амстердама. За Біблією, Бог покарав людей, які забажали підкорити собі простір і досягти неба: вони почали розмовляти різними мовами і, не розуміючи один одного, не змогли завершити будівництво. Як виявилось, Валтасар (Бел-сар-усур) був реальною особою, сином Набоніда, передостаннього правителя Нововавилонської династії. Правління Валтасара закінчилося у перший же рік, а обставини загибелі Вавилону, описані у Біблії, — раптовість нападу, оп'яніння захисників міста, їх безпорадність — згодом також були підтвержені історичними даними. Символічністю на полотні Рембрандта наділено кожен із елементів: вино, що ллється долу, невірноважена поза царя і рука у пошуках неіснуючої опори. Царська корона, дивним чином закріплена на верхівці величезного тюрбана, може бути порівняна семантичним змістом образу із нестійкою композицією Вавилонської вежі на картинах Пітера Брейгеля.

Висновки з даного дослідження. На прикладі давніх цивілізацій Месопотамії та Єгипту методом аналізу та співставлення виявлено феномен взаємовпливу міфічних уявлень та процесу зведення і оздоблення масштабних архітектурних споруд, які

в свою чергу давали підґрунтя для подальшої міфотворчості у літературі та мистецтві.

Проаналізовано, що реальна форма шумерського зіккурагу та художня образна система, застосована при його оформленні й використанні, транслюється для подальших архітектурних рішень мавзолеїв, визначних споруд і навіть сучасних храмів.

Установлено, що міські мури, як художній образ месопотамської літератури, архітектури і мистецтва, існуючи у нерозривному сплетінні образів міфологічної творчості, набували значення першооснови містобудування і підносились до узагальненого сенсу життя.

Порівняльним мистецтвознавчим аналізом продемонстровано, що іконографічне відтворення символічного звучання міфологічного образу реально існуючого об'єкта набуває у митців різних епох та художніх стилів спільних рис, засобів і прийомів.

Перспективи подальших розвідок. Автором передбачається продовження наукової розвідки даної теми на тлі культурного надбання інших цивілізацій Давнього світу. Розглянуті в статті аспекти прокладають вектори для подальшого дослідження міфології як незамінного матеріалу для діячів літератури, архітектури та мистецтва і потребують більш детального мистецтвознавчого аналізу.

Література:

1. Библия или Книги Священного Писания Ветхого и Нового Завета : в русском переводе с парал. местами и указателем церковных чтений : в 3-х ч. М. : Синодальная типография, 1904. Ч. 1. 714 с.
2. Бурковський М. В. Формування і розвиток вчення Шеллінга про міф // Вісник ДАККІМ. 2011. № 4. С. 81–85.
3. Вуллі Л. Забытое царство / отв. ред. И. С. Клочкова ; пер. с англ. М. : Наука, 1986. 166, [2] с. (По следам исчезнувших культур Востока).
4. Гулыга А. Миф и современность. О некоторых аспектах литературного процесса // Иностранная литература. 1984. № 2. С. 167–174.
5. Дьяконов И. М. Архаические мифы Востока и Запада. М. : Наука, 1990. 247 с. (Исследования по фольклору и мифологии Востока).
6. Калинин С. С. Мифодизайн и реклама : конструирование современного социокультурного пространства : автореф. дисс. ... на соискание уч. ст. канд. философ. наук : 24.00.01. Томск, 2012. 20 с.
7. Найдыш В. М. Наука древнейших цивилизаций. Философский анализ. М. : Альфа-М, 2012. 576 с.
8. Оппенгейм А. Л. Древняя Месопотамия : портрет погибшей цивилизации / [пер. с англ. М. Н. Ботвинника]. М. : Наука, 1980. 407 с. (По следам исчезнувших культур Востока).
9. Флиттнер Н. Д. Культура и искусство Двуречья и соседних стран. Л. ; М. : Искусство, 1958. 297 с.
10. Фрэзер Дж. Фольклор в Ветхом Завете / [пер. с англ. Д. Вольпина]. М. : Политиздат, 1990. 542 с.
11. Хук С. Г. Мифология Ближнего Востока / отв. ред. В. А. Якобсон ; [пер. с англ. А. С. Раппопорт]. М. : Наука, 1991. 184 с. (По следам исчезнувших культур Востока).
12. Чупрак К. А. Тема Вавилонской башни в Нидерландском искусстве XV–XVI вв. : автореф. дисс. ... на соискание уч. ст. канд. искусствоведения по спец. 17.00.09. СПб., 2006. 24 с.

13. Шеллинг Ф. В. Й. Философия искусства / [пер. с нем. П. С. Попова]. М. : Мысль, 1966. 495 с.
14. Шульц Б. Миф и реальность // Иностранная литература. 1966. № 8. С. 165–166.
15. Юнг К. Г. Психология архетипа младенца // Душа и миф : шесть архетипов / [пер. с англ. А. Шульц, А. Юдина]. М. ; Киев : ЗАО «Совершенство»–«Port-Royal», 1997. С. 86–120.
16. Reade J. Mesopotamia. London : British Museum Press, 2013. 96 p.

References:

1. *Bibliya ili Knigi Svyashchennogo Pisaniya Vetkhogo i Novogo Zaveta* [The Bible or the Book of the Holy Scriptures of the Old and New Testament]. Russian translation with parallel and places a pointer to the church reads : in 3 parts. (1904, part 1). Moscow Sinodal'naya tipografiya.
2. Burkovskiy, M. V. (2011). *Formuvannia i rozvytok vchennia Shellinga pro mif* [The formation and development of the doctrine about myth by Schelling]. *Visnyk DAKKIM — Bulletin DakkiM* (4, pp. 81–85). [In Ukrainian].
3. Vulli, L. (1986). *Tsabytoye tsarstvo* [Forgotten Kingdom]. I. S. Klochkov (Ed.). Ye. Samus (Trans.). Moscow : Nauka. [In Russian].
4. Gulyga, A. (1984). *Mifi sovremennost. O nekotorykh aspektakh literaturnogo prozessa* [Myth and Modernity. Some aspects of the literary process]. *Inostrannaya literatura. — Foreign literature*, 2, 167–174. [In Russian].
5. Diakonov, I. M. (1990). *Arkhaischeskie mify Vostoka i Tsapada* [The archaic myths of East and West]. Moscow : Nauka. [In Russian].
6. Kalinichenko, S. S. (2012). *Mifodizain i reklama : konstruirovaniye sovremennogo soziokulturnogo prostranstva* [Mifodizain and advertising : the construction of a modern social and cultural space]. Extended abstract of candidate's thesis. Tomsk. [In Russian].
7. Naidysh, V. M. (2012). *Nauka drevneyshikh tsivilizatsiy. Filosofskiy analiz* [Science ancient civilizations. Philosophical analysis]. Moscow : Alfa-M. [In Russian].
8. Oppencheim, A. L. (1980). *Drevnyaya Mesopotamiya : portret pogibshyey tsivilizatsii* [Ancient Mesopotamia : Portrait of a dead civilization]. M. N. Botvinnika (Trans.). Moscow : Nauka. [In Russian].
9. Flittner, N. D. (1958). *Kul'tura i iskusstvo Dvurech'ya i sosednikh stran* [Culture and Art of Mesopotamia and neighboring countries]. Leningrad ; Moscow : Iskusstvo. [In Russian].
10. Freser, J. (1990). *Fol'klor v Vetkhom Zavete* [Folk-lore in the Old Testament]. D. Volpin (Trans.). Moscow : Politisdat. [In Russian].
11. Hook, S. H. (1991). *Mifologiya Blizhnego Vostoka* [Middle Eastern Mythology]. V. A. Jakobson (Ed.), A. S. Rappoport (Trans.). M. : Nauka. [In Russian].
12. Chuprak, K. A. (2006). *Tema Vavilonskoy bashni v Niderlandskom iskusstve XV–XVI vv.* [Subject Tower of Babel in the Dutch art XV–XVI centuries]. Extended abstract of candidate's thesis. St. Petersburg. [In Russian].
13. Shelling, F. V. I. (1966). *Filosofiya iskusstva* [Philosophy of art]. P. S. Popov (Trans.) Moscow : Mysl. [In Russian].
14. Shulz, Br. (1996). *Mifi realnost* [Myth and Reality]. *Inostrannaya literatura — Foreign literature*, 8, 165–166. [In Russian].
15. Jung, K. G. (1997). *Psikhologiya arkhetypa mladentsa* [The child archetype psychology]. *Dusha i mif : shest arkhetypov* [Soul and Myth : Six Archetypes]. A. Shul'ts & A. A. Judin (Trans.). (pp. 86–120). Moscow ; Kiev : ЗАО "Sovershenstvo"–"Port-Royal". [In Russian].
16. Reade, J. (2013). *Mesopotamia*. London : British Museum Press. [In English].