



ӨНЕР ТАРИХЫ

Қосөзен өнері





Қосөзен мәдениеті Мысырмен қатар, параллель дамыса да өзіндік айрықша ерекшелігімен Мысырға мүлде ұқсамайды. Қатар жатқан мемлекеттерде соғыс, сауда-саттық барысында айырбас мәселесі жүрді. Бірақ, мәдениеті бір-біріне ықпал еткенімен, олар бірін-бірі қайталамады. Қосөзен мәдениеті аты айтып тұрғандай, географиялық жағдайы Тигр мен Евфрат өзендерінің ортасында орналасқан, тұрмысқа өте қолайсыз жер болды. Өкінішке қарай, қосөзендіктерде мысырлықтарға қарағанда тас материалы өте тапшы болып, өздерінің өнер туындыларын, сәулеттік ғимараттарын көршілері секілді мәңгілік, мызғымас кейіпте жасай алмады. Сондықтан олар жергілікті бар материалды пайдаланып, өз құрылыстарында жүзеге асырып отырған болатын. Мысырмен қатар өмір сүрді десек те Қосөзен мәдениетінен бізге дейін жеткен өнер туындылары өте жұпыны, аянышты халде келді. Өйткені ғимараттардың барлығы саз балшықтан, кейде күйдірілген кірпіштен салынды. Бұның өзі екі өзеннің ортасында орналасқан халық үшін өте қолайсыз, жайсыз болды. Су көтерілген кезде бұл территорияны үнемі су шайып кетіп отыратын. Сондықтан да кірпіш, ағаш материалдары қосөзендіктердің негізгі құрылыс материалы десек те болады.

Қосөзен территориясын тұрақтау сонау неолит заманынан бастау алған болатын. Дегенмен тайпалық одақтар құру, шумер мен аккад тайпаларының б.з.д 3000 жылдықта Қосөзен территориясын тұрақты мекен етуімен байланысты болды. Қосөзен территориясында құрылған ең алғашқы қала-мемлекет Шумер болды. Қала-мемлекет дейміз, өйткені олар бір қала шеңберінде ғана өз алдына мемлекет құрған болатын. Шумерліктер бір үлкен атауға ие болып, оның этностық құрамында да бір ортақтық болғанымен, оның құрамында Ур, Лагаш, Ниппур секілді көптеген ұсақ қалалар болды. Ол қалалардың шумер мәдениетінің қалыптасуында да өзіндік рөлі бар. Біреуі саяси, біреуі әскери қызмет атқарды. Лагаш секілді, Ур секілді қалалар мәдениет пен өнердің орталығы болды. Алайда олардың бір орталыққа бірікпеуі Шумер мемлекетінің көп ұзамай, аккадтықтардың тойтарысына төтеп бере алмай, билікті табыстауына мәжбүр болады.

Осылайша Шумер мәдениеті мен өнері уақыты ұзаққа созылмаса да өзінен кейін көптеген өнер ескерткіштерін қалдырды. Солардың бірі «Ур штандарты». Тіктөртбұрышты екі тақтайшаны бір-біріне жан-жағынан трапеция пішінді тағы да екі тақтайша арқылы біріктірген ол үш ярустан тұрған болатын. Әр ярус өзінше бір қызмет атқарды. Нақ осы Ур штандартының қосөзендіктердің алғашқы даму сатысында қандай киім үлгісі болғанын, билік жүргізген адамды дәл мысырлықтар секілді басқалардан сәл үлкенірек етіп алғанын байқаймыз. Ең жоғарғы ярусында үлкен көлемде патша бейнеленген.

Қосөзендіктерде патша культі дәл мысырлықтардағы секілді маңызды болмады. Бұл жерде құдай маңызды. Құдайға құлшылық жасау, ұдайы құлшылықта болуы орасан зор рөл ойнаған болатын. Сондықтан да шумер мәдениетінен бізге жеткен ескерткіштерде құлшылық үстіндегі адамдардың мүсінін жиі кездестіруге болады. Қой терісінен белдемше киген мұндай құлшылық жасаушы мүсіндер «адоранта» деп аталды. Олардың көздері шарасынан шыққан күйі ерекше үлкен етіп бейнеленген болатын. Көздерін ілместен күні-түні құдайға құлшылық ететін, құдайдың күші мен қуаты алдындағы оның дәрменсіздігі мен қорқынышын айқын көрсетіп тұрғандай. Ур штандартынан да дәл осындай бейнелерді кезіктіре аламыз. Кескіндемеде болсын, мүсінде болсын шумерліктер адам денесінің формасын мейлінше домалақтап, оны әсерлі етіп жеткізуге барынша ден қойды. Өйткені құдай алдында адам қандай көңіл күйде, қандай әсерде болса, соны жеткізуге тырысқан болатын.

Б.з.д. 3 мың жылдықтың ІІ жартысынан бастап шумерліктерді аккадтықтар басып алып, сол территорияда өз биліктерін өркендетеді. Билікке Саргонның ұлы Нарам Суэн келеді. Дәл осы кезеңнен бізге өнер ескерткіштерінен Нарам Суэннің атымен белгілі стелла таныс. Бұл стелла конус тәрізді формада шешім тауып, ол жерде Нарам Суэннің кезекті бір шайқас, соғыстағы жеңісі, жетістігі дәріптелген болатын. Басқалардан көлемі үлкенірек етіп алынған патша денесі адамдардың үстінде, оларды таптап өзінің билігін, құдіретін көрсете бейнеленген болатын. Жалпы Қосөзендіктерге Мысырлықтар секілді о дүниеге дайындығын немесе сол сапарын көрсетуден бұрын, әрбір әскери жорықтағы жеңісін көрсетіп отыру әлдеқайда жақынырақ болды. Өйткені Қосөзен территориясындағы қала-мемлекеттер ұдайы бір-бірімен жер үшін, билік үшін талас жүргізіп отырған болатын.



Қосөзен тарихында Лагаш билеушісі Гудеяның мүсіні өте көп тараған. Гудея таққа отырғаннан кейін өзін танымал ету мақсатында өзінің мүсіндерін өте көп данада жасата бастайды. Олар құдай алдында құлшылық жасап отырған Гудея немесе ғибадатханада құдайға су апара жатқан Гудея. Оның тұрып тұрған және отырған мүсіндері өте көп кездесті. Әдетте мұндай мүсіндер киім кию ерекшелігімен, баскиім үлгісімен Қосөзендік мүсін үлгісін көрсетіп, мысырлықтарға мүлде ұқсамайтын. Алайда статикалық шешім табуы арқылы Мысыр мүсін өнерімен ортақ байланыс ұқсастық табатын. Қосөзендіктердің бір иығын жалаңаштап киетін киім үлгісі арқылы Гудея мүсінінде оның динамикалық, жанды мүсіні айқын көрініс табады. Біз бір уақытта мүсіннен контраст, яғни қарама-қайшылықты да көреміз. Оның ұзын етекте киімі баған тәрізді мызғымас сипат танытса, жанды әрі өте әсерлі бейнеленген қолы арқылы оның тірі адам, билеуші екенін, қолында белгілі бір деңгейде билік, қуатты күш бар екенін айқын сезінеміз. Әсіресе, құдайдан сый ретінде алған су ұстаған Гудея мүсіні ерекше әсерлі. Сол ыдыстың ішінде су бар екенін суретші оның екі жаққа төгіле шашыраған сызық иректері арқылы айқын көрсетеді. Лагаш секілді өнері мен мәдениеті жақсы дамыған қалалардың бірі Ур қала-мемлекеті болды. Бүгінгі күні Алдыңғы Азия территориясынан археологиялық қазба жұмыстары барысында осы Ур қаласының қирандылары көптеп табылған болатын. Тіпті ол қалалардағы үйлердің орналасуы, көшелер мен әрбір бөлмелердің ерекшелігіне дейін анықтап, құрылымын ғалымдар зерттеп, жан-жақты қарастырған еді. Ур қаласында ерекше бір сәулеттік монументалды бір құрылыс бар. XX ғасырға дейін ғалымдар бұл құрылысты тау немесе төбе деп ойлап келді. Алайда тағы да бір археологиялық зерттеу оның тау немесе төбе емес, ғибадатхана құрылысы екенін анықтаған болатын.

Қосөзендіктер патшаға қарағанда құдайға көбірек мән берді. Құдайды ұлықтады. Құдайға табынды. Әрине, оларда да бірнеше құдайлар болды. Бір ғана құдаймен шектелген жоқ. Дегенмен құдайға деген назар мысырлықтарға қарағанда өте басым болған болатын. Осындай құдайға арналған құрылыстың бірі «зиккурат» деп аталды. Зиккурат күйдірілген немесе қам кесектен салынып, үштен жеті қабатқа дейін жететін. Әдетте, өз уақытында мұндай зиккураттардың сырты тұтастай глазуриленіп, алыстан қарағанда көгілдір түсті аспанмен астасып тұрған болатын. Ең ұшар басында құдайға арналған кіші көлемді ғибадатхана орналасты.

Қосөзен мәдениетінде аккадтықтардан кейін үлкен мемлекет құрған Вавилон патшалығы болды. Вавилон патшалығының билігін Хаммурапи патшаның есімімен байланыстырамыз. Хаммурапи жалпы Қосөзен өнеріне, Қосөзен мәдениетіне үлкен өзгеріс алып келді. Ол мемлекеттік құрылымды жүйеге келтіріп, заңдар жүйесін жасаған алғашқы тұлға болды. Сондықтан да Хаммурапи туралы сөз қозғағанда, біз Сузы қаласынан табылған Хаммурапи стелласы туралы айтпай кету мүмкін емес. Стелла биіктігі 2 м. 20 бағаннан тұратын заңдар жүйесі жазылған.

Жалпы саны 282 заң бар бұл стелла халықтың күнделікті тұрмыс-тіршілігіндегі қажеттіліктермен қоса, үлкен саяси заң жүйелерін де осы жерге жинақтаған болатын. Стелланың көркемдік ерекшелігінен астыңғы жағында баған түрінде жазылған заң жүйесін, жоғарғы жағынан рельефті бейнені көреміз. Мұнда екі бейне бедерленген. Әдетте Мысыр мәдениетінде біз таққа отырған фараонды ғана көретінбіз. Бұл жерде тұрып тұрған патша Хаммурапи, тақта отырған күн құдайы Шамаш. Патша құдайдың алдында дәрменсіз, әлсіз, мейлінше қарапайым бейнеленген. Оның баскиімі, үстіндегі киімі құдайдың алдында қарапайым адам секілді суреттелген. Ал, тақта отырған патша мүйіз секілді баскиімімен ерекшеленіп, өзінің ұлылығымен, қуаттылығымен бірден көзге түседі. Сонымен қатар дәл осы стелладан бейнелеу өнеріндегі бір ерекшелікті байқаймыз. Адамды Мысырлық заңдылық бойынша басы мен аяғын қырынан, иығын алдынан бейнелемеген, сәл денесін бұрып, бұрыштан бейнелеу арқылы жүзеге асырған. Хаммурапи стелласы да бірізді түрде Қосөзен бейнелеу өнеріндегі дәстүрлерді жалғастыра отырып, Қосөзен мәдениетінде патша ұлықтаудан бұрын құдайды ұлықтау басымырақ болғанын айқындай түседі.

Б.з.д. 8–7 ғасырларда Қосөзен территориясында жаңа билік орнайды. Саргон II мен Ашшурбанипал патшалық құрған бұл мемлекет Ассирия деп атала бастайды. Тура 500 жылға созылған олардың билігі нәтижесінде қалған мол мұра көркемдік мәдениетімен ерекшеленіп, таңғалдырады. Әсіресе, Саргон II-нің өзіне салдырған сарайы өзіндік көркемдік құндылығымен сол кездегі Ассирия мәдениетінің айнасына айналғандай. Бұған дейін Қосөзендіктер зиккураттан басқа алып көлемді құрылыс салмаған болатын. Өйткені патша өзіне сарай салдыртқанымен ол әрдайым құдайға арналған ғибадатхана ретінде қосымша қарастырылатын. Оның үстіне



материал тапшылығы да үлкен ғимарат салуға кедергі болды. Ең үлкен бөлмелерінің көлемі әдетте алты метрден аспаған. Ал, енді ассириялықтар өте үлкен көлемді, алып ғимараттар салдыра бастайды. Құрылыс материалы әлі де тапшы. Дегенмен олар бұл тапшылықты ғимараттардың көлемін үлкейте отырып, олардың ішкі бөлмелерін кіші етіп алу арқылы жеңіп шығады. Ғимаратқа кіреберіс қақпа салтанатты түрде шешіліп, алып бұқалардың мүсіні орналасқан болатын. Мұндай бұқаларды шеду бұқасы деп атайды. Ол Гильгамеш туралы мифпен тағы да байланыс табады. Дур-Шарукендегі Саргонның осындай патшалық сарайы салтанаттылығымен қоса монументалдылығымен де ерекшеленеді. Өкінішке қарай, бізге дейін тек ішінара рельефтері, кейбір бөліктері ғана сақталған. Бірақ ғалымдардың жаңғыртпа жұмыстарының арқасында біз бұл ғимаратты толықтай көз алдымызға елестетіп, тамашалай аламыз. Қақпадан кіргеннен кейін алдымыздан бірінен кейін бірі жалғасып жатқан, кейде тіпті адамды адастыратын көптеген бөлмелерден өту керек болатын. Бұл Ассирия патшалығының дәулеттілігін, мызғымастығын, жауға оңай берілместігін көрсеткендей.

Сонымен қатар, осы ғимараттың ішінде шеду бұқамен қоса, Саргон патшаның көптеген бейнелері де кездеседі. Саргон өзінің ұлылығын көрсету үшін Гильгамеш бейнесінде бейнеленген. Сондай-ақ, Саргон министрлерімен және «өмір дарағымен» бірге бейнеленіп отырды. Бұл жерде ерекшелігі, Саргон патша енді құдайдың алдында әлсіз жаралған патша емес, өзіне сенімді, өз мемлекетін мығым ұстап отырған жеке дара тұлға ретінде көрінеді. Шеду бұқалардың тылсымдығы олар қабырғаның бұрышына, бұрылған жеріне салынатын. Сондықтан олардың бес аяғы болатын. Алдынан келіп қарасаң олар тоқтап тұрған секілді, ал жанынан қарасаң олар жүріп бара жатқан секілді әсер қалдыратын. Шеду бұқа – бұл күштің, биліктің және данышпандықтың да символы болды. Өйткені Гильгамеш поэмасында баяндалатын құбыжық жаратылыс, ерекше даналықтың иесі Энкиду кейбір деректерде осы Шеду бұқасымен ассоциацияланатын.

Б.з.д. 605–562 жылдары Ассирия мемлекеті күйреп, билік қайтадан Вавилон мемлекетінің қолына көшеді. Вавилонның орнында жаңа мемлекет, Жаңа Вавилон қаласы құрылады. Оның басшылығында Навуходоносор патша отырды. Навуходоносор тарихтан әлемнің жеті кереметі саналған «Аспалы бақты» салдырушы тұлға ретінде танымал. Сонымен қатар, Навуходоносор тұсынан Иштар қақпасы мен Мардук туралы көп мағлұматтар жетеді. Әсіресе, грек тарихшысы айтқан және көне өсиетте баяндалатын Вавилон мұнарасы осы Жаңа Вавилон тұсында болуы мүмкін дегенде болжамдар бар.

Иштар қақпасы қалаға кіреберіс жалғыз қақпа емес, ол қалаға кіретін сегізінші қақпа болған. Алайда бізге дейін сақталған, ұсақ қирандылардан неміс ғалымдары қалпына келтірген жалғыз нұсқасы ғана. Оның кереметтілігі, әсемдігі бұрынғы заманда өте таңғаларлықтай болған. Өйткені сырты түгелдей жылтырақпен қапталған қақпаны аспалы бақта өсетін өсімдіктермен, сонымен қатар түрлі жануарлардың бейнесімен әспеттеп көркемдеп шыққан болатын. Шынайы реалистік жануарлармен бірге оның сыртында фантастикалық жануарлар да бейнеленген болатын. Арыстан бұл жерде де биліктің символы болды, сонымен қатар бұқа денелі, айдаһар басты жануарлардың да бейнесін көреміз. Олар да биліктің, шеду бұқамен пара-пар келген данышпандықтың, даналықтың символы ретінде қарастырылды. Декоративті өрнектер ретінде түймедақ гүлдерін көреміз. Жапырақтары тең етіп, ортасы сары түсте бейнеленген мұндай гүлдер көк түсті аяда өте әдемі әрі әсерлі шешім тапқан болатын. Иштар құдайын бір деректерде сұлулық құдайы десе, енді бір деректерде түнек құдайы дейді. Қақпа Қосөзен мәдениетінде, өнерінде зор рөл атқарған әйел құдайына арналады. Сұлулық құдайы дейтін болсақ, оған арналған қақпа да соған сай өте әдемі, керемет болуы керек еді.

Қақпаға апаратын жолдың өзі салтанатты шеру үшін арналған өте үлкен, тамаша болған болатын. Бұл қақпа мемлекет басшысының жеңіспен оралған сәтте салтанатты шеру құрып кіретін қақпасы еді. Сондықтан да қақпа Иштар қақпасы, сол қақпаға кіретін жол Мардук жолы деп аталды. Мардук Қосөзен мәдениетінде ең жетекші, жалпы құдайлар пантеонында маңызды рөл атқарған құдайлардың бірі. Мардук барлық құдайлардың құдайы. Сондықтан қосөзендіктер барлық зиккураттың төбесінде құдайға арнап ғибадатхана орнатқан. Мардук төбеде, аспанда өмір сүреді деп сенгендіктен оның түсін аспан түстес етіп бейнелейтін болған. Байқасақ, Иштар қақпасы болсын, бұрынғы зиккураттар болсын, сырты көгілдір түсті жылтырақпен қапталып отырған болатын. Қосөзендіктердің ерекшелігі олар құдайлар да адамдар секілді тамақ ішіп-жеуге, көңіл көтеруге мұқтаж деп есептеді. Осы мақсатта олар ғибадатхананың ішіне үстел, төсек



секілді қажеттіліктермен және әртүрлі сый ретінде әкелген ас-жемістермен толтырып отырды. Иштар қақпасының сыртқы бейнесінде көрініс тапқан жануарлардың жалпы саны 575-ке жетіп жығылған екен. Алайда соның ішінде өте жиі кездесетіні бұл арыстан бейнесі мен фантастикалық жануарлар. Мұндай фантастикалық жануарлар Вавилон, Қосөзен мәдениетінің құпиялылығын, тылсымдығын мейлінше айқындай түссе керек. Қосөзен, Вавилон мәдениеті бізге теңдесі жоқ сарай құрылыстарын, өлшеусіз өнер мұраларын, жер бетіндегі алғашқы кітапхана құрылысын салуымен ерекшеленді.