



Вікторія ТАРАС

ПАРК. ІСТОРИЧНІ ВИТОКИ

У статті представлено історичні витоки та релігійні засади виникнення, становлення та розвитку парку. Показано, як протягом історії свого існування парк трансформувався від одного з найважливіших засобів репрезентативного, наочно-го пред'явлення владі володаря до важливого елементу загальноміської системи озеленення і рекреації в сьогоденні.

Ключові слова: парк, полювання, релігійні уявлення, дерево життя, парадиз, рай, Елісій, тварини, звіринець, Месопотамія, Ассирія, Єгипет, Персія, Греція, Рим, Візантія, середньовіччя.

© В. ТАРАС, 2012

ISSN 1028-5091. Народознавчі зошити. № 6 (108), 2012

Історія виникнення парку налічує понад чотири тисячі років. Зародження парку відбулося на території Месопотамії (IV—III тис. до н. е.) в давніх шумерських містах-державах¹, де були створені перші в світі імперії з високою культурою. Одним з найважливіших чинників у розвитку мислення населення Месопотамії були релігійні уявлення, у них знайшли віддзеркалення ті явища природи, суть і дію яких вони не могли пояснити. У доісторичні часи людина була тісно пов'язана з природою, їй постійно доводилося мати справу з животворчими силами землі, народженням і смертю, з явищами природи, що мають корисні або згубні наслідки. На час утворення перших шумерських міст-держав, імовірно, вже було сформоване уявлення про антропоморфне божество. Усі ці чинники глибоко вплинули на формування релігійних уявлень, знайшовши віддзеркалення в культурі вічно плодоносної і народжуючої сили. Таким чином, були сформовані уявлення про світ богів, в яких помітно багато пережитків анімізму. Богаті і згубні сили природи втілювалися і перетворювалися на божества. Пантеон богів був невід'ємною складовою шумерської цивілізації, божества відгравали роль покровителів громади, були уособленням сил природи, що творять і виробляють, з ними з'єднуються уявлення про владу військового вождя племені-громади та поєднуються (спочатку нерегулярно) з функціями верховного жерця. Отже, до часу появи писемності в Дворіччі (кін. IV тис. до н. е.) вже зафіксована певна система міфологічних уявлень. Важливу роль у становленні і закріпленні нової культури шумерського суспільства зіграла писемність, з появою клинопису стали можли-

¹ На території Месопотамії (Дворіччя, Межиріччя), одному з прадавніх осередків цивілізації в IV—III тис. до н. е., сформувалися древні міста-держави, серед яких шумерські міста Киш, Урук (біблейський Ерех), Ур, Лагаш, Умма, семітське місто Акшак, аморрейське/шумерське місто Ларса, а також держави Аккад, Елам, Ассирія, Мідія, і на початку II тис. до н. е. — Вавилонія. Надалі територія Месопотамії входила до складу Ассирії (IX—VII ст. до н. е.), Урарту (IX—VI ст. до н. е.), Нововавилонського царства (VII—VI ст. до н. е.), Ахеменидської держави (VI—IV ст. до н. е.), імперії Олександра Македонського (IV ст. до н. е.), держави Селевкідів (IV—II ст. до н. е.), Парфії (III ст. до н. е. — III ст. н. е.), Вірменської імперії Тиграна Великого (I ст. до н. е.), держави Сасанидів (III—VII ст.), з VII ст. — Арабського халіфату. У XVII ст. — 1918 р. — у складі Османської імперії. Нині велика частина Месопотамії входить в Ірак, інша — до складу Сирії і Туреччини.

ві нові форми зберігання-передачі інформації, які дають можливість уявити становлення і розвиток шумерської цивілізації загалом і парку зокрема.

В епосі про шумерського царя міста Урука Гільгамеша² (прибл. кін. XXVII — поч. XXVI ст. до н. е.) світ уявляється як величезний світовий океан, в якому плаває Земля, там знаходяться острови блаженних — рай. В шумеро-аккадській міфології був міф про бога Енкі³ (Ейя, Еа) — бога води, який вважався одним з трьох (Ану — бог неба і Енліль — бог землі) головних богів, четверте місце займала богиня Нінхурсаг, «мати усього живого». Енкі був господарем Абзу — підземного світового океану прісних вод, всіх наземних вод, а також богом мудрості і володарем божественних сил Ме⁴. Згідно з міфами, він запліднив землю і «визначив долю» міст і країн, його вважали творцем людини, світового порядку, рослин і тварин. Він створив плуг, сапу, форму для цеглини, Енкі також приписується винахід садівництва, городництва, льонарства і збору цілющих трав. Шумерський рай, згідно з поемою про Енкі і Нінхурсаг⁵, був розташований в «чистій, світлій, незайманій країні живих» — Дільмун, яка вочевидь знаходилася в південно-західній частині Ірану. Пізніше в Дільмун свою «країну живих» — країну безсмертя помістили — вавилоняни, семітський народ, який підкорив шумерів. Шумерський рай не був призначений для смертних людей — це обитель безсмертних богів, де невідомі смуток, старість, хвороби і смерть. Єдина проблема, яка хвилювала богів, — це проблема прісної води, необхідної для життя рослин і тварин. Енкі, великий шумерський бог води, наказав богу сонця Уту доставити в Дільмун воду з зем-

лі. Коли це було виконано, Дільмун перетворився на божественний сад, де дув прохолодний вітер, гоїдалися зелені верби і текли чисті прозорі річки, зелені поля перемежувались з квітучими луками.

*Коли Енкі Ереду спорудив —
Покриту лісом насипану гору, що води досягає
Чиї святилища на очеретяних стволах засновані —
Коли в садах його дивних плоди соком налилися,
То птиці лапки свої з віток звисили,
Великі коропи в медових чагарниках
для нього пустували,
Болотяні коропи хвостами своїми серед молодих
очеретів для нього поводили.
Коли Енкі встає — всі риби на хвилях
встають перед ним! [12, р. 69—76].*

В уявленнях шумерів Дільмун є батьківщиною людства і колискою цивілізації, та шумерського народу зокрема. Дільмун в релігійно-ідеологічних текстах постає як місце, звідки починається світ, місце виникнення першого підземного прісноводного джерела, місце насадження першого саду, місце сходу Сонця, тобто походження світу, місце першого шлюбу Енкі з Нінхурсаг, місце народження вісьмох дітей у Нінхурсаг у вигляді рослин, і першого гріха, який здійснив Енкі, з'ївши своїх дітей, і, нарешті, місце безсмертного життя першого праведника. Вважається, що шумерський райський сад Дільмун знаходився на острові поблизу Бахрейну [19, s. 229; 16]. Згідно з деякими науковими припущеннями, Едем — райський сад, який створив Бог Яхве, він був місцем миру і блаженства до гріхопадіння людини, — це є той самий шумерський Дільмун в Месопотамії⁶.

Треба зауважити, що в Месопотамії не було жодного самостійного міфу стосовно раю як місця першопочаткового, безсмертного і безтурботного життя людей [22, s. 332—334]. В доісторичний період повністю відсутні відповідні уявлення про рай, тільки в протоісторичному часі зустрічаються епоси, які містять певні райські мотиви: довготривалість людського життя (Lugalb.⁷

² Вважається, що «Епос про Гільгамеша», або поема «Про того, хто все бачив», була складена древніми шумерами у XXII ст. до н. е. Наскільки це дійсно так, судити складно, оскільки список, що дійшов до наших днів зі знаменитої клинописної бібліотеки Ашшурбанапала, царя Ассирії, відноситься тільки до VII ст. до н. е., а деякі більш ранні його копії датуються 1800 рр. до н. е.

³ Перші клинописні згадки про Енкі відносяться до XXVII—XXVI ст. до н. е., на сам початок винаходу писемності.

⁴ Ме — це набір правил, даних кожній космічній функції і культурному феномену з метою вічної підтримки їх функції, відповідно клану божества, яке їх створило. Правила Ме: енство, істина, царська влада, закон, мистецтво.

⁵ Поема Урукагіна № 15 (Uk.g. 15) була складена в XXIV ст. до н. е. під час царювання Урукагіна Лагашського (бл. 2318—2312 рр. до н. е.).

⁶ Є ряд вказівок на те, що біблейський рай також розташовувався на сході від Палестини, в Едемі — там, звідки беруть початок чотири найбільші річки, у тому числі Тигр і Євфрат. Припускають, що це був шумерський рай, країна Дільмун. Про місцезнаходження Едему і його річок до цих пір тривають суперечки: Speiser E.A. The Rivers of Paradise, 1994.

⁷ Лагалбанда епос і Анзу птах (Lugalbandaepos and the Anzu Bird), XXI ст. до н. е. — міфологічний рахунок. Історію іноді називають «Поверненням Лагалбанди» або «Лагалбанди II», яка є другою історією про героя Ла-

I. 15, EnkNinḫ. [18, р. 1] 22f., Lagaš 14—16 [20, р. 279—291]), немає ночі, яка асоціюється з негативом (EnkNinḫ. 25f.), немає ніяких диких тварин (ELA 136—140⁸, EnkNinḫ. 13—19), панує достаток (ELA 9—11), відсутні хвороби (EnkNinḫ. 20f.) і скарги на них (EnkNinḫ. 27f.), усі люди говорять однією мовою, мирно співіснуючи разом (ELA 141—146). Отже, з появою перших держав володарі країн завжди намагалися відтворити для себе міфічний рай богів, а не втрачений людський рай.

До сьогодення збереглися різноманітні пам'ятки храмубудівництва, мистецтва пластики (гліптики, рельєфу, круглої скульптури), зображальності та писемності, за якими частково можна уявити взаємозв'язок між богами, людиною, тваринами і світом рослин. Характерною рисою релігії в Месопотамії був політеїзм і антропоморфізм богів. Божество, як правило, вважалось присутнім в своєму зображенні, якщо воно володіло певними специфічними рисами і атрибутами, внаслідок чого боги на зображеннях, як правило, постають з уособлюючими їх символами. Символом бога Енкі була вода. На циліндричній печатці, що походить з династії Аккад, зображено бога прісної води Енкі, який тримає вазу з вируючими променями води (Іл. 1). На настінному розписі внутрішнього двору палацу царя Зімірі-Ліма в Марі зображено дві богині, які тримають в руках вази, з яких ростуть рослини та вірують водяні струмені. Вода і рослини були символами богині родючості (Іл. 2). Інше рельєфне зображення показує царя Шумеру та Аккаду Ур-Намму (Ur-Nammu), що приносить жертву в честь бога місяця, ллючи воду в вазу з рослиною (Іл. 3). На стелі палацу в Угаріт (Ras Schama, Сирія), XVIII—XIII ст. до н. е., зі спису бога Баа-

галбанде. Перша історія відома як «Лагалбанда в Печері Гори», або іноді «Лагалбанда в Дикій місцевості». Вони — частина чотириступеневого циклу, який описує конфлікти між Енмеркаром (Enmerkar), королем Унага-Кулаба (Unug-Kulaba), Урук і королем Аратта (Aratta). Тексти, як вважають, складені впродовж Ура III Періодів, XXI ст. до н. е., але майже усі наявні копії походять з періоду Ісін-Ларси, XX—XVIII ст. до н. е.

⁸ ELA (Enmerkar and the Lord of Aratta). Ен-Меркар і повелитель Аратти, поч. XXVII ст. до н. е. Легендарний Шумерський рахунок збережених ранніх постшумерських копій, складених в Нео-шумерський період (бл. XXI ст. до н. е.). Див.: Cohen. S. Enmerkar and the Lord of Aratta ht. comp. ; rev. ms A. W. Sjöberg. — diss., Univ. of Pennsylvania.

ла, який мече блискавки, проростають пагони, які символізують родючість, заporукою якої є грим і блискавки (Іл. 4).

Одним з розповсюджених сюжетів пластичного мистецтва є флористичний тотем — дерево життя (світове дерево, священне дерево), підґрунтям зображення яких були шумерські епоси. Вважається, що флористичним символом шумерів була верба, також часто згадується у шумерських епосах кедр, підкреслюючи його користь у всіх відношеннях. Згодом, завдяки частим союзам племен, а також міст, правителі яких поширювали свою гегемонію на досить обширні простори, але зважаючи на те, що кожне місто мало свої власні символи, з'являються синкретичні образи, наприклад істот (риба-коза, лев-змія-орел і т. д.). Вочевидь, це явище торкалося і флористичного символу. Таким чином, флористичний тотем представляв синкретичний образ, поява якого була спричинена епохою міст-держав. Ці синкретичні зображення були розповсюджені на території Дворіччя і Малої Азії. В палаці царя Ашурнацірапала II в Німруді (Kalah Nimrud, Ірак) в плоскій ніші за тронем царя знаходився рельєф, 883—859 рр. до н. е., на якому зображено дерево життя, в верхівці якого розміщений бог Ассур. По обидва боки дерева життя розташовано подвійне зображення царя Ашурнацірапала II та подвійні окрилені генії-покровителі, які в одній руді тримають ритуальний посуд, а в другій руді, піднятій ввєрх, знаходиться плід від дерева життя [14, s. 39], зображення якого нагадує, шишку кедрa (Іл. 5). Подібні сцени з деревом життя були досить розповсюджені. Їх використовували на рельєфних зображеннях чи розписах стін міста, палацу чи циліндричних печатках. Ці зображення підпорядковувалися ідеї про вічну природу царської влади (Іл. 6—9).

Міфологічні уявлення стосовно дерева життя були також і в давньому Єгипті. На відміну від шумерів це були певні види дерев. Сикоморова фіга і фінікова пальма — два найбільші джерела харчування в давнину вважались і двома найбільш святими деревами Єгипту. Сикоморова фіга⁹ була дуже розповсюджена в давнину. Це величне гіллясте дерево привертало увагу людей своїми біологічними і містичними властивостями. Для древніх єгиптян сикомора

⁹ Сикоморова фіга (Moraceae), рід Ficus.



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10

1 — Циліндрична печатка, династія Аккад 2350–2000 до н.е., серпентин, Месопотамія. Музей Лувра. 2 — Настінний розпис з каплиці палацу царя Зімір-Ліма в Марі (Māri, Tell Hariri), Сирія, 1760 до н.е., Іракський музей, Багдад. 3 — Деталь стели з Ур-Намму (Ur-Nammu), третя династія Ур, 2112–2003 до н.е., піщаник, Месопотамія. 4 — Бог Баал. Угаріт (Ras Shamra, Сирія) XVIII–XIII ст. до н.е. Музей Лувра. 5 — Цар Ашурнасірапал II з деревом життя, палац в Німруді (Kalaj Nimrud, Ірак), 883–859 рр. до н.е., Британський музей, Лондон. 6 — Фрагмент рельєфу з Дур-Шаррукін (Dūr-Šarrukīn Ḥorsābād), Ірак, новоасирійське, час Саргона II, 721–705 рр. до н.е., Музей Лувра. 7 — Кози з деревом життя з Олімпії, пізньохетський період VIII ст. до н.е., Олімпія, Греція. 8 — Мегалітичний рельєф і прибрамовий лев з Сакчегьозю (Sakçegözü, Туреччина), пізньохетський період, 730–720 рр. до н.е., Анкара. 9 — Циліндрична печатка, час Саргон II, 721–705 до н.е. халцедон, Ассирія, Відень. 10 — Фрагмент книги мертвих Чонсю-мес (Chonsu-mes), Єгипет, XXI Династія, бл. 1000 р. до н.е., Фіви, папірус, Музей історії мистецтв, Відень

була символом дерева життя, з нею пов'язувалася в Єгипті ідея вічного життя. В «Текстах Пірамід» (916)¹⁰ говориться про високу сикомору біля східного неба, на схилених гілках якої, подібно до птахів, сидять боги. У зв'язку з цим сикомора є формою прояву богині Неба Нут, яка свого мертвого сина Осіріса¹¹ повинна «затулити і його душу в своїх гілках омолодити». Ідея про щодобове відродження життя і світла відображена в Книзі Мертвих в свідостві про «дві сикомори з бірюзи» [7, розд. 109], що стоять у східних врат неба, з яких щодня вранці виїжджає бог Ра (рис. 10—11).

Богинею або господинею сикомори є Хатхор, велика богиня Неба, родючості та любові. Хатхор мешкає в стовбурі цього дерева, що стоїть на стежці в інший світ, і живить померлих соком і плодами сикомори. Людина, скуштувавши дарів Хатхор, отримує нові духовні сили і можливість устремління, здійснити велику подорож у Вічність. Культ «Хатхор, господині сикомори», що існував неподалік від Мемфіса, відноситься до найстарших культів цього дерева. Були навіть спеціальні жриці сикомори. На рельєфі з некрополя в Саквара (Saqqāra,

Єгипет) показано, як володар Мемфіса (Memphis, Нове царство, XVIII Династія, бл. 1347—1306 рр. до н. е.) отримує жертву від богині дерева. Рука богині Хатхор виростає прямо з дерева і тамує спрагу покійного (Іл. 12). Аналогічні композиції досить поширені в Єгипті, наприклад, вони зустрічаються і в розписах гробниць. Розпис на стіні гробниці Усерхета (Фіви, XIX династія, XIV ст. до н. е.) богиня дерева лле небесний еліксир безсмерття померлому (Іл. 13). Оскільки Хатхор одночасно є господинею фінікової пальми, зустрічаються також зображення своєрідного дерева-гібрида — сикомори, з якої росте фінікова пальма. Зокрема, є зображення кількох поколінь відомої родини, які отримують дари з Дерева Життя у вигляді такої «сикоморової пальми». З верхівки дерева спускається богиня Хатхор, яка однією рукою простягає тачку з фініками, а іншою лле небесний еліксир з вази.

У величезній залі храму в Геліополісі колись стояла дуже стара сикомора, про яку говорили, що бог Тот і богиня Сефчет, «покровителька писемності, повелителька книг», написали на її листі ім'я фараона. Єгипетський бог первотворення Атум, наслідуючи їхній приклад, «власноруч написав своє ім'я на цьому благородному дереві».

У давньоєгипетських письменах збереглися відомості про цілеспрямоване колекціонування рослин. Цариця Хатшепсут у 1495 р. відправляє принца Нехазі в країну Пунт (суч. Сомалі) з метою постачання «ладаних дерев» в Єгипет. Тутмос III зібрав велику колекцію рослин, особливо під час сирійської кампанії (Іл. 14—16). В місті Карнак на стінах храму, т. зв. «ботанічний кімнаті», зображено 265 видів рослин, більшість з яких сьогодні неможливо ідентифікувати. Збереглися документальні свідоства про перші сади і парки з тваринами Єгипту. Найчисленніші єгипетські знахідки виявлені в похованнях від 2500 до 1400 рр. до н. е. Це є ряд екзотичних тварин, змальований на фресках фіванської гробниці знатної вельможі Реххміре, що служила в XV ст. до н. е. при дворі великих єгипетських фараонів Тутмоса III і Аменхотепа II. Під час їх правління постійно споряджались військові і торговельні експедиції на південь до Нубії і на північ до Льовант, звідки привозили довгородих корів, жирафів, мавпочок, з Сирії доставляли слонів, ведмедів і коней.

¹⁰ Найдавніші зразки єгипетської релігійної і заупокійної літератури, що дійшли до нас. Свою назву вони отримали за місцем свого знаходження: ними покриті стіни внутрішніх приміщень пірамід, розташованих в Саккара, некрополі фараонів Мемфіса, побудованих бл. 2350—2175 рр. до н. е. В цих пірамідах були поховані: фараон Унас V династії (сер. XXIV ст. до н. е.) і чотири фараони VI династії — Теті, Пепі I, Меренра і Пепі II Неферкара (XXII ст. до н. е.).

¹¹ Осіріс — бог відродження природи, потойбічного світу, а також суддя мертвих. Осіріс — син Геба і Нут. Його сестра і дружина Ісіда. Осіріс царював в Єгипті після Ра, Шу, Геба. Він навчив людей землеробства, виноградарства, виноробства, знахарства, видобутку руди, будівництва. За переказами, Сет — бог пустелі і злий брат Осіріса, збудував саркофаг за зростом брата, і на своєму бенкеті оголосив, що той, кому цей саркофаг підійде, забере його собі. Коли Осіріс ліг в нього, то кришку саркофага зачинили і саркофаг з Осірісом кинули в Ніл. За допомогою бога Аннубіса його дружина знайшла тіло, витягла його життєву силу і зачала від нього сина Гора. Син виріс і помстився Сету за батька. Коли Гор оживив Осіріса, той віддав йому свій трон на землі, а сам залишився правити в потойбічному світі і вершити там свій суд. Осіріс часто зображувався людиною із зеленою шкірою або обвитий виноградною лозою. Вважалося, що Осіріс вмирав і оживав разом з природою кожен рік, але життєва сила залишалася в ньому завжди.



11 — Стела Amen-mose, Нове царство, поч. XIX Династії, час Сеті I, бл. 1300 до н. е. Єгипет, Музей історії мистецтв, Відень. 12 — Рельєф з некрополя в Саквара (Saqqāra), Нове царство, XVIII Династія, бл. 1347-1306 рр. до н. е., піщаник, Єгипет, Музей історії мистецтв, Відень. 13 — Розпис на стіні гробниці Усерхета (Userhet), Фіви, XIX династія, XIV ст. до н. е. 14 — Кераміка з рослинним декором, el-Amarna, Нове царство, XVIII Династія, бл. 1360-1349 рр. до н. е., Єгипет, Музей історії мистецтв, Відень. 15 — Похоронна процесія з богинею родючості і жіночою постаттю, що приносить дари. Імовірно з Аспіс храму Серапеумс (Aspis Serapeum) в Саквара (Saqqāra, Єгипет), Нове царство, XIX Династія, бл. 1290-1224 рр. до н. е., Музей історії мистецтв, Відень. 16 — Стела з Абудоса (Abydos), Нове царство, XVIII Династія, час Аменхотеп II.-Тутмоса IV., бл. 1454-1410 рр. до н. е., піщаник, Єгипет, Музей історії мистецтв, Відень. 17 — Циліндрична печатка з міста Урук (Uruk, Warka), Ірак, бл. 3200-3000 рр. до н. е. 18 — Герої (Гільгамеш?) з левом з Дур-Шаррукін (Dūr-Šarrukīn Ḫorsābād), Ірак, новоасирійське, час Саргона II, 721-705 рр. до н. е., Музей Лувра. 19 — Монумент бога погоди з Фасилар (Fasillar), Туреччина, час великої хетської держави бл. 1400-1200 до н. е., Анкара. 20 — Рельєф з Тіл Барсіп (Til Barsip, суч. Tell Ahmar), VIII ст. до н. е., Сирія. 21 — Настінний розпис внутрішнього двору палацу царя Зімі-Ліма в Марі (Māri, Tell Hariri), Сирія, , 1760 до н. е., Іракський музей, Багдад. 22 — Скульптурна група з Русахінілі (Rusaḫinili, Toprakkale), Туреччина, час правління Руса (Rusa), 685–645 рр. до н. е.

У релігійних уявленнях Месопотамії образ звіра тісно пов'язаний з образом бога. Певні види тварин уособлювалися з богами, месопотамці вважали їх своїми супутниками, посланцями, символами. Таким чином, дистанція між звіром, богом і людиною збільшується. Приклади цих уявлень широко представлені в пам'ятках пластичного мистецтва та розписах. Так, на циліндричній печатці з міста Урук (Uruk), бл. 3000 рр. до н. е., представлений бог, який годує тварин, справа зображена волюта, символ богині Інанна (Inanna) (Іл. 17). Вчені припускають, що на алебастровому рельєфі з Дур-Шаррукин (Dūr-Sharrukīn, суч. Хорсабад Chorsabad) зображений Гільгамеш або Герої з левом в одній руці і зброєю в іншій (Іл. 18). Найбільш поширеними були зображення, на яких божество стоїть на спині тварини, як правило, лева. На стелі з Фасілар (Fasillar, Туреччина), 1400—1200 рр. до н. е., бог погоди стоїть на базисі, по флангах якого розміщені лев'ячі фігури, а посередині — нижче божество (Іл. 19). На рельєфі з рожевого каменю, віднайденому в Тіл Барсіп (Til Barsip, суч. Tell Ahmar, Сирія), VIII ст. до н. е., перед нами постає богиня Іштар, яка стоїть на спині лева і тримає його за поводок (Іл. 20). Настінний розпис внутрішнього двору палацу царя Зімірі-Ліма в Марі представляв богиню Іштар, яка отримує дань поклоніння від царя у супроводі іншого смертного. Богиня у супроводі нижчих богів стоїть на спині лева (Іл. 21). В Русахінілі (Rusaḫinili, Toprakale, Туреччина) в час правління Руса (Rusa), 685—645 рр. до н. е., був віднайдений лев, на спині якого стоїть бог чоловічої статі (Іл. 22). Віднайдена в зруйнованому комплексі Кефкалесі (Kefkalesi, Haldini Ziuquni, Туреччина), період Руса II, 685—645 рр. до н. е., базальтова база колони містить зображення палацу-фортеці (Іл. 23), яка, ймовірно, мала три поверхи, з фасадами, укріпленими з усіх боків базисами. Парапет будівлі прикрашений візерунковою пальметою у вигляді спрощеного дерева життя, яка з двох боків оточена орлами, що тримають в дзьобах зайців. Фасад будівлі прикрашає рельєф з зображенням дерева життя і двома Геніями, які стоять на спині у левів, що гарчать. З ассирійського часу походить рельєф з вапняку, віднайдений у столиці Ассирії Ашшур (Aššur), 668—626 рр. до н. е., на якому неідентифікований бог стоїть на спині лева, який зображений з крилами і головою бика (Іл. 24). Циліндричні печат-

ки знайомлять нас з давніми міфами, головними героями сцен яких були боги і фантастичні тварини. Інтерпретація цих міфологічних зображень і сьогодні залишається проблематичною (Іл. 25).

Згодом ці традиції поєднання божества і тварини ми бачимо в Греції і Римі, боги яких мали тварин своїми супутниками, посланцями, символами (лянь і ведмідь Артеміди, голуб і заєць Афродіти). В Давньому Єгипті тварини часто вшановувалися як боги. Вважалося, що боги втілювалися в тварин (єгипетський бог сонця Ра уподібнювався до сокола або рудого kota, його дочка богиня палючого сонця і війни Сохмет — левиці). Анналі свідчать, що бог Ра перед битвою зі змієм ночі набував вигляду кішки і завдяки цьому чаклунству затримував промені сонця. Бога Ра зображували у вигляді сокола або людини з головою сокола чи kota. Дуже поширена єгипетська богиня веселоців і радості Бастет (Баст) виглядала як чорна кішка. (Зображували Бастет граціозною дівчиною з головою кішки). Богиня Таурт сприяла дітям і жінкам. Цю богиню зображували у вигляді бегемота з волоссям людини і крокодиловими зубами. Бог Себек також був одним з головних божеств в Єгипті. Зображувався звичайно в образі крокодила. Його дружиною була богиня Себекет. Її зображували з головою левиці. Бог Сет вважався богом пустелі, чужоземних країн, злим началом, вбивцею і братом Осіріса. Сета ототожнювали зі свинею, антилопою, жирафом, але найчастіше з ослом. Єгиптяни уявляли його у вигляді людини з довгим тулубом і осячю головою. Богом неба і сонця вважався Гор, або Хор, зображувався він в образі сокола або людиною з головою сокола. Бога Анубіса відтворювали у вигляді шакала або дикого собаки, або людиною з головою собаки або шакала. Богом родючості вважався Апіс, його зображували у вигляді бика з сонячним диском на голові (Іл. 26).

На тісний зв'язок між богами, природою (світом тварин) і людиною вказують пам'ятки, які зустрічаються в шумерських, хетських, вавилонських і ассирійських зразках мистецтва. В круглій пластиці, рельєфах, настінних малюнках виконані зображення фантастичних (Іл. 27, 28), як, наприклад, сірруша (мушруш, мушрушу) або справжніх грізних звірів, як правило левів (Іл. 29—40), турів або тельців (Іл. 41). У зв'язку з їх наближенням до богів вони виконували функцію охорони володаря (Іл. 42),



24



25



26



27



23



28



31



30

23 — Базальтова база колони з комплексу в Кефкалесі (Kefkalesi, Haldini Ziuquni) Туреччина, період Рука II, 685–645 рр. до н. е. Анкара. 24 — Рельєф з вапняку з столиці Ассирії Ашшур (Aššur), 668–626 рр. до н. е. 25 — Відбитки циліндричних печаток, ассирійсько-вавилонська культура. 26 — А. Статуя бога Гора у вигляді сокола, III перехідний період 1069–664 рр. до н. е.; В. Бог Себек у вигляді крокодила, пізній період, 664–332 до н. е.; С. Богиня Сохмет у вигляді левиці, царство Аменхотепа III, 1391–1353 до н. е., XVIII Династія. 27 — Фантастичний левоподібний орел з оленями по-боках з Tell el-'Obēd Ірак, бл. 2475-2450 рр. до н. е., Британський музей, Лондон. 28 — Птахоподібний бик з Дур-Шаррукін (Dūr-Šarrukīn Ḥorsābād), Ірак, новоассирійське, час Саргона II, 721-705 рр. до н. е., Чикаго. 29 — Левиця з Ірану бл. 3000 рр. до н. е., Нью-Йорк. 30 — Лев з Тел Хармала (Tell Ḥarmal), Ірак бл. 1900-1600 рр. до н. е., Іракський музей, Багдад. 31 — Лев з Alalaj (Tell Aṣana), Туреччина, давньосирійське бл. 1800–1600 рр. до н. е. Антака (Antakya). 32 — Лев з Марі (Tell Hariri), Сирія, можливо правління Зімі-Лім, 1782–1759 рр. до н. е.



29



32



33a



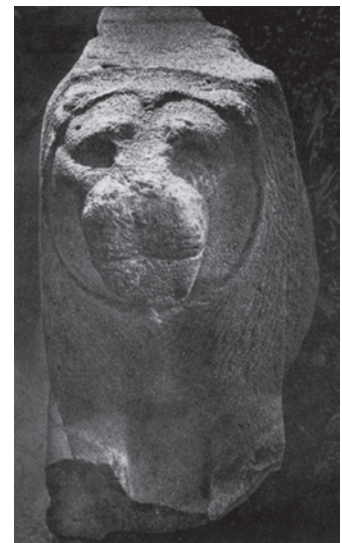
336



38



35



34



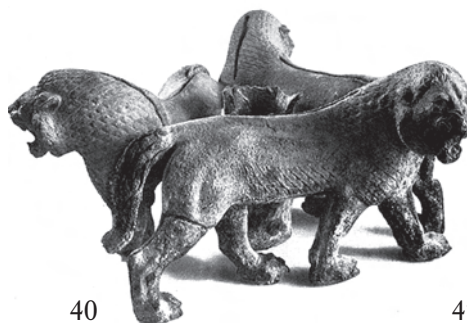
36



37



39

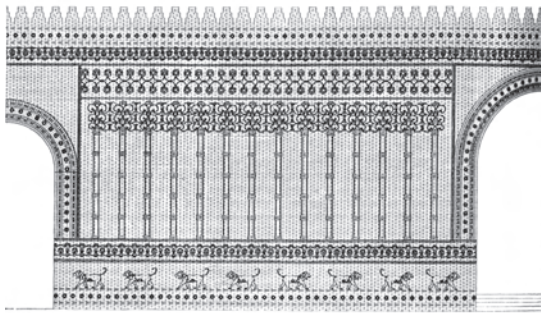


40



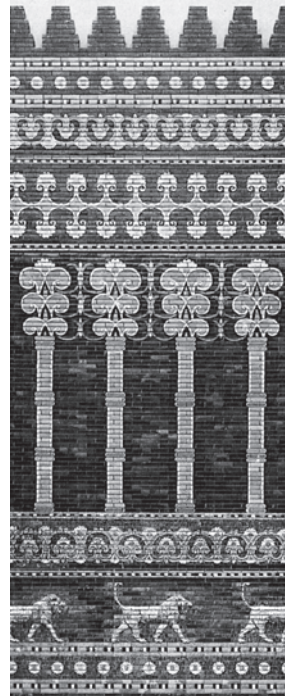
41

33a, 336 — Леви з Нузі (Nuzi, Jorgan Tere), Ірак, хурітське, бл. 1475 р. до н. е., Кембридж. 34 — Лев з Хазор (Hazor), середньосирійське, бл. 1400-1300 рр. до н. е., Єрусалим. 35 — Лев з Аласа Нюйюк, Туреччина, час великої хетської держави, бл. 1400-1200 рр. до н. е., Анкара. 36 — Лев з Şeyḫ Sa'ad, арамейське, бл. 1000-900 рр. до н. е., Дамаск. 37 — Скульптура лева з Малат'ї (Malatja), бл. IX ст. до н. е. 38 — Лев з Дур-Шаррукін (Dūr-Šarrukīn Ḫorsābād), Ірак, новоасирійське, час Саргона II, 721-705 рр. до н. е., Музей Лувра. 39 — Лев з Вавилону, пізньовавилонське, бл. 625-550 рр. до н. е. 40 — Група левів з Персеполяса, Іран, пізньовавилонське, VI ст. до н. е., Тегеран. 41 — Фрагмент прикрашеної стіни з палацу в Калах (Kalah, Nimrud), новоасирійське, час Салманасара III, 858-824 рр. до н. е., Іракський музей, Багдад



42a

44



42b



43



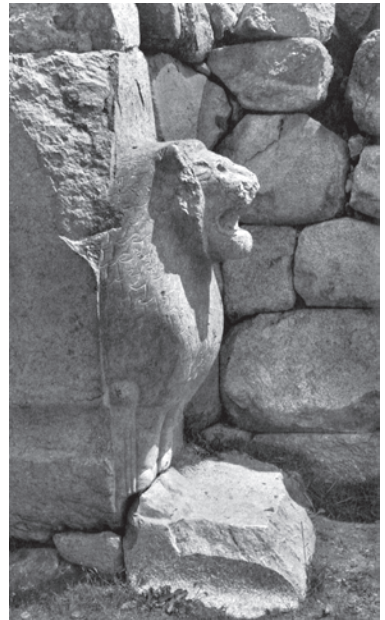
45



48



49



47



50



51

42a, 42b — Реконструкція фасаду тронного залу в південній частині міста Вавилон, пізньовавилонське, Вавилон, бл. 570 р. до н. е. 43 — Лев'ячі ворота Хатуша (Ḫattuša Boğzköy), Туреччина, час великої хетської держави, XIII ст. до н. е. 44 — Один з 120-ті левів з Вавилону, Ірак, пізньовавилонське, час Небукаднезар II (Nebukadnezar II) 605-562 рр. до н. е., Музей Лувра. 45 — Фасад двору тронного залу з Вавилону, Ірак, пізньовавилонське, час Небукаднезар II (Nebukadnezar II) 605-562 рр. до н. е., Берлін. 46 — Лев'ячі ворота Хатуша (Ḫattuša Boğzköy), Туреччина, час великої хетської держави, XIII ст. до н. е. 47 — Прибрамовий лев при воротах Айн Дара ('Ain Dara), Сирія, пізньохетське, можливо X ст. до н. е. 48 — Лев'ячі ворота з Калах (Kalah Nimrūd), Ірак, новоасирійське, час Ашурнасірпала II, 883-859 рр. до н. е., Британський музей, Лондон. 49 — Теракотові леви з храму в Шадупум (Shaduppum, суч. Tell Harmal), Ірак, аккадський період, 2340–2200 до н. е. 50 — Ваза з Урук, Ірак, раньшумерське бл. 3300-2900 рр. до н. е., Іракський музей, Багдад. 51 — Підставка з Ніпур (Nippur, Nuffar), Ірак бл. 2700 р. до н. е., Іракський музей, Багдад



52



54



55



57



53a



56



53b



58



61



58



59



62

52 — Священна плітка з Ніпур (Nippur, Nuffar), Ірак бл. 2700 р. до н. е., Іракський музей, Багдад. 53a, 53b — Священна плітка з Гірзу (Girsu, Tellō) Ірак, бл. 2600 р. до н. е., Музей Лувра. 54 — Священна плітка царя Дуду (Dudu) з отвором з Гірзу (Girsu Tellō), Ірак, бл. 2430 р. до н. е., Музей Лувра. 55 — Музична скриня з Ур (Ur), Ірак, після 2600 р. до н. е. 56 — Ваза з Урук (Uruk, Warka), Ірак, раньшумерське, бл. 3300-2900 рр. до н. е., Іракський музей, Багдад. 57 — Половання на левів з Урук (Uruk, Warka), Ірак раньшумерське, бл. 3000 р. до н. е. 58 — Циліндрична печатка з серпентину, аккадський і раньшумерський час, бл. 2260-2100 рр. до н. е. 59 — Блюдо з Угарит (Ugarit, Rās Šamra), середньосірійське бл. 1400-1300 рр. до н. е., Музей Лувра. 60 — Ріг для пиття з Кітіон (Ларнака), Кіпр, пізньокіпрське II, сер. XIII ст. до н. е. Нікосія. 61 — Сцена полювання в парку з Аладжа-Хююк (Alaca Höyük), Туреччина, час великої хетської держави, бл. 1400—1200 рр. до н. е. 62 — Герої зі звір'ями, боротьба з Karkemiš, Туреччина, пізньохетський період 950—850 рр. до н. е.

його міста, воріт міста (Іл. 43—48), храму (Іл. 49). Зображення тварин містилися в храмах та на різноманітних предметах: вазах (Іл. 50), підставках (Іл. 51—54), священних плитках (Іл. 55). Найбільш значимими були збережені до наших днів розвалини воріт богині Іштар та Дорога Процесій в Вавилоні. Вони були одними з дев'яти воріт міста, але виділялися тим, що саме крізь них проходила Дорога Процесій¹², по якій здійснювалися урочисті ходи до храму верховного бога Мардука. Ворота Іштар були величезною аркою, з чотирьох боків якої стояли високі масивні зубчасті башти. Вся споруда покрита глазурованою цеглою з орнаментальними смугами з поєднання квітів, рельєфними зображеннями священних тварин бога Мардука — бика і фантастичної істоти сірруш. Цей останній персонаж (якого називають також вавилонським драконом) поєднує в собі ознаки чотирьох представників фауни: орла, змія, химерного чотириноного і скорпіона. Дорога Процесій була завдовжки 250 метрів і містила сто двадцять барельєфів левів. В нижньому і верхньому регістрі стіни розміщено достатньо натуралістичне зображення квітів (ромашок), що створювало враження перебування левів у звичному для них природному оточенні (або парку). Завдяки ніжній і вишуканій колірній гамі (жовті фігури на блакитному фоні) і білим квітам пам'ятник виглядав легким і урочистим. Строго витримані інтервали між тваринами і рослинами налаштували глядача на ритм урочистого ходу. Приблизно в 575 р. до н. е. закінчилась перебудова Воріт Іштар, розпочата при Набополасаре, а завершена його сином Навуходносором II. Останній залишив таблицю з написом на воротах: «...Я наказав побудувати їх (ворота. — *В. Т.*) з цегли з синіми кахлями, на яких змалював дивних биків і драконів-сірруш. Я покрив їх дахи (воріт. — *В. Т.*), поклавши величні кедрі, я поставив двері з кедрі, оббиті бронзою, у всіх отворах. Люті рімі (бики. — *В. Т.*) і похмурі сірруші (дракони. — *В. Т.*) написані на дворі врат (маються на увазі стіни. — *В. Т.*), чим я надав брамі

¹² В кінці XIX — на початку XX ст. німецькі археологи відкопали велику кількість уламків міської стіни, використовуючи які вдалося повністю відновити історичну подібну воріт Іштар. Вони були реконструйовані (у натуральну величину) і нині експонуються в Державному музеї Берліна.

пишність надзвичайну і розкіш, і рід людський може дивитися на них в подиві»¹³.

Таким чином, для держав Месопотамії типовим є культ місцевих богів, і перш за все бога-заступника міста. Зображення царя разом з богом або з твариною, що його символізує, мало величезне політичне значення, оскільки наочно проповідувало ідею божественного походження царя. Шумери вважали, що вони створені служити богам, примножувати їх багатства і всіляко задовольняти їх, між ними і богами був тісний зв'язок. Своєю працею вони немовби «годують» богів, без них боги не змогли б існувати так само, як і шумери без богів. Релігійний уклад в країні, встановлений громадський порядок забезпечувався через жерців храму, очолювався він верховним жерцем, або царем, який виконував цю місію. Особа царя, який правив містом-державою, обожнювалася, його вважали намісником місцевого бога в державі. Цар зосереджував у своїх руках всю повноту цивільної, військової і судової влади. Суспільний устрій в державах Месопотамії був рабовласницькою деспотією у найвищій формі: тварини, простий люд і навіть вища знать та сановники вважалися рабами царя. Жорстокий примус, зневажливе відношення до людської праці характеризують умови, в яких створювалися грандіозні споруди — іригаційні системи, зикурати, палаци-фортеці. Палац царя був адміністративним центром держави. Палаци були грандіозними і розкішними, вони повинні були справляти враження могутності і величі. Як і боги, цар мусів мати рай, подібний до раю, в якому живуть боги, таким чином при палаці створювалися царські сади — праобрази божественного райського саду. Наскільки почесною була праця садівника, видно з поданого епітету до коментаря Шаррукин про царя Саргона Аккадського: «Той, чий батько був садівником, виночерпій Ур-Забаби, став царем, царем Аккада, який побудував Аккад», бл. 2316—2261 рр. до н. е. (довга хронологія), бл. 2270—2215 рр. до н. е. (коротка хронологія).

В Месопотамії було два види садів. Перший — це формальні сади, які знаходилися у внутрішніх дворах палацу або поряд у спеціально відведених огорожених місцях. Згодом, внаслідок економічного зростання держави і накопичення капіталу за рахунок побу-

¹³ Табличка з цим написом зберігається в Пергамському музеї, м. Берлін.

дови іригаційних каналів, які забезпечували розвиток землеробства, наявність будівельних матеріалів сприяла будівництву, все це, в свою чергу, сприяло розквіту ремесел, торгівлі та науки. Усі ці чинники спричинили появу нового типу закладень — заповідників для полювання, які царі засновували за межами міста. Саме від царських заповідників для полювання в Месопотамії бере свій відлік історія виникнення парку. Називалися ці паркові території парадизами. В основі слова *parádeisos* покладено давньоіранське слово **paridaidam*, яке походить від авестійського *paridaēza*. Пряме значення «оточене стіною» походить від *raipi* — «навколо» + — *diz*, «побудувати, створити (стіну), обгородити» [24, с. 2—3]. В текстах з церемоніальної столиці Персії за часів Ахеменідів Персе поліса, пов'язаних з управлінням палацом, згадується про парадиз поблизу міста, в якому було посаджено тисячу фруктових дерев, ще розповідається про парадизи поблизу древнього шумерського міста Сіппар (Sippar, Ірак) і у місті-державі Урук (Uruk, Ірак). Також повідомляється про парадиз в Ніппур (Nippur, суч. Нуффар, Ірак), яке було священним містом стародавніх шумерів. У Ніппурі знаходився храм головного бога шумерів — Енліля, в якому росли фінікові пальми. Давньоіранське слово в VI—V ст. до н. е. було адаптовано акадською мовою як *pardesu* і *Elamite partetas* «область», використовувалося для означення огороженого стіною місця, якими були саме царські парки¹⁴. Накінець термін з'являється в грецькій мові, класичні автори Ксенофонт Афінський¹⁵ та Діодор Сицилійський¹⁶ називають сади Месопотамії *parádeisos* = «парк для тварин», рівнозначний грец. *kēpos* «сад» [10, гл. IV, 13—4, 20—4; 9, гл. I. 4. 10; 17, гл. 16. 41]. В арамейській мові *pardaysa* відповідає значенню «царський парк».

¹⁴ У єврейських і грецьких текстах рай трактується етимологічно по-різному. У старогрецькій мові *paradeisos* означає «захищене місце» (з персидського *pari-daeza*). У староеврейському *gan* означає «сад, город» від дієслова «зберігати, захищати», *'eden* «свердловина, джерело» від дієслова «відкривати родовище, заглиблювати».

¹⁵ Ксенофонт Афінський (грец. Ξενοφώντος, до 430 — бл. 355 рр. до н. е.) давньогрецький історик, письменник, політичний та військовий діяч; учень Сократа. Головний твір якого — «Анабасис Кіра».

¹⁶ Діодор Сицилійський (грец. Διόδωρος Σικελιώτης, лат. Diodorus Siculus, бл. 90 до н. е. — 30 рр. до н. е.) — давньогрецький історик, родом з Агіріума на Сицилії.

Наявність тварин в парку при палаці володаря зближує палац з храмом, а володаря з богами, таким чином парк несе на собі відбиток сакральності. Полювання є невід'ємною складовою парку, мисливські парки¹⁷ створювалися для підкреслення безмежної влади царя, адже тут він володарює вже не над свободою тварин, а над їхнім життями. Тварини супроводжують царя і служать йому як богові. Володар на полюванні — це володар-переможець, триумфатор, що торжествує над сліпою силою природи, над люттю противника, рішуче реалізовує свою волю. Царське полювання — не розвага, а поява його в основній функції — правителя, що долає усі небезпеки, встановлюючи в світі власний порядок. Царський парк, наповнений звірами виражає ідею влади і підпорядкування, самі дикі і небезпечні тварини гамуються перед царем і готові служити йому, виконуючи будь-які його забаганки. Тим самим правитель підноситься не лише над людьми, але і над природою, для нього немає законів всесвіту, виявляючи таким чином свою «родинність» з богами. Велич володаря проявляється не лише в поведінці «підвладних» йому істот, але і в різноманітності тварин, які наповнюють його парк. Перш за все, там були тварини, які пов'язувалися з ідеями панування і правління, такі як лев, тигр, барс, орел, тури та ін. Присутність поблизу царя тих чи інших звірів розглядалася як певного роду символ влади взагалі або конкретного правителя. Привілей убити таку тварину належав виключно цареві, саме тому сцени полювання царя — одна з прадавніх форм іконографії, добре відома зі збережених пам'яток — барельєфів Месопотамії.

Основою садово-паркового мистецтва є світоглядні уявлення, згідно з якими укладається парк зі складових живої природи, рослинного і тваринного світу. Складові живої природи за своєю сутністю є не довговічними, внаслідок чого більшість древніх садів і парків зникли безслідно, в багатьох випадках навіть ландшафтна археологія не може дати вичерпної відповіді, яким був той чи інший сад чи парк. Уявити чи певною мірою реконструювати історичний сад чи парк ми можемо завдяки його відображенню в інших видах мистецтв. Таким чином, розглядати історичні сади і парки неможливо без їхнього зв'язку з іншими видами мистецтв, де ми знаходимо не тіль-

¹⁷ Ці закладення не ідентичні звіринцю.



65



60



63



69



70



64



67



71



66



72

63 — Фреска з палацу царя Зімірі-Ліма в Марі (Māri, Tell Hariri), Сирія, 1760 до н. е., Музей Лувра. 65 — Полювання на биків з Калах (Kalah, Nimrūd), Ірак, новоасирійське, час Ашурнасірпала II, 883-859 рр. до н. е., Британський музей, Лондон. 66 — Полювання на лева з Калах (Kalah, Nimrūd), Ірак, новоасирійське, час Ашурнасірпала II, 883-859 рр. до н. е., Берлін. 67 — Боротьба з левом з Зішвіє (Ziwiye), Іран, можливо час Tiglat-pileser, 745-727 рр. до н. е., Тегеран.. 68 — Полювання на левів Saksegözü, Туреччина, пізньохетський період 775-750 рр. до н. е., Берлін. 69 — Щит віднайдений в Тешебайні (Karmir-Blur) коло Єревану, 755-735 до н. е. 70 — Рельєф з палацу царя Саргона II з Дур-Шаррукин (Dūr-šarrukīn Ḥorsābād), Ірак, новоасирійське, 721-705 рр. до н. е., Британський музей, Лондон. 71 — Сцена полювання з Дур-Шаррукин (Dūr-šarrukīn Ḥorsābād) Ірак, новоасирійське, час Саргона II, 721-705 рр. до н. е., Чикаго. 72 — Сцена з полювання на левів з Ніневії (Ninive), Ірак, новоасирійське, час Ашурбаніпала, 645-635 ст. до н. е., Британський музей, Лондон



68



73



74



75



77



78



76



79



80



81



82

73 — Сцена з малого полювання на левів з Ніневії (Ninive), Ірак, новоасирійське, час Ашурбаніпала, 645-635 ст. до н. е., Британський музей, Лондон. 74 — Фрагмент сцени великого полювання на левів з Ніневії (Ninive), Ірак, новоасирійське, час Ашурбаніпала, 645-635 ст. до н. е., Британський музей, Лондон. 75 — Фрагмент сцени великого полювання на левів з Ніневії (Ninive), Ірак, новоасирійське, час Ашурбаніпала, 645-635 ст. до н. е., Британський музей, Лондон. 76 — Рельєф сцени паркового ландшафту з акведуком з Ніневії (Ninive), Ірак, новоасирійське, час Ашурбаніпала, 645-635 ст. до н. е., Британський музей, Лондон. 77 — Рельєф сцени паркового ландшафту з тваринами з Ніневії (Ninive), Ірак, новоасирійське, час Ашурбаніпала, 645-635 рр. до н. е., Британський музей, Лондон. 78 — Бенкет в саду, рельєф з північного палацу Ашурбаніпала II в Ніневії (Ninive), Ірак, новоасирійське, час Ашурбаніпала, бл. 645 р. до н. е., Британський музей, Лондон. 79 — Фрагмент рельєфу з зображенням міста Мадакту (Madaktu, Elam) в палаці Ашурбаніпала в Ніневії (Ninive), Ірак, новоасирійське, час Ашурбаніпала, бл. 660-650 рр. до н. е., Британський музей, Лондон. 80 — Грецька монета з зображенням храму з колонадою і парком, 217-18 до н. е., віднайдена в Палестині. 81 — Грецька монета з зображенням храму і саду, 244-9 до н. е., віднайдена в Зойгма (Zeugma), Туреччина. 82 — Римська мозаїка підлози вілли Лаури (Laure, Villelaure, Vaucluse), Франція, III ст. н. е., Музей мистецтва, Лос-Анджелес

ки наочні зображення парків, але і відображені світоглядні уявлення досліджуваного історичного періоду. Однією з головних рис мистецтва Месопотамії був оповідний характер, кожний фриз на циліндричній печатці, кожне рельєфне зображення — це розповідь про природу, тварин, людей і події, що відбувалися. Окрім того, уціліла велика кількість письмових джерел, що відносяться до всього періоду Месопотамії: глиняні таблички, написи на стінах могил і надгробках. В них описано, як царі влаштували парки і сади для насолоди, престижу і задоволення наукової цікавості. Так, на ранньошумерській вазі, виконані з алебастру, зі стародавнього міста-держави Урук (Uruk, Warka, Ірак), бл. 3300—2900 рр. до н. е., ми бачимо зображення-розповідь, де представлені існуючі на той час релігійні уявлення про родючість. Ваза поділена на три реєстри. В першому знаходиться світ рослин і тварин, в другому — люди, праця яких завдяки прихильності богині, принесла плоди, які вони жертвують богині родючості Іштар (Іл. 56). Вже на ранньошумерській пам'ятці, бл. 3000 р. до н. е., — трапецевидній стелі з Урук (Іл. 57) представлена сцена полювання на левів. До 2260—2100 рр. до н. е. відносять циліндричну печатку, виконану зі змійовика, на якій відтворено сцену полювання в парку (серед сосен, пагорбів) на диких кіз (Іл. 58).

Починаючи вже від 2000 рр. до н. е. більшість правителів утримують не тільки прекрасні сади при палацах але і парки, в яких полюють, влаштовують прийоми та церемонії. Тварин, насіння і зразки рослин привозили звідусюди, інколи як дари — від дружніх або підкорених держав, інколи для цього організовували спеціальні експедиції. Царські особи пишалися своїми колекціями і докладали всі зусилля, аби рослини і тварини могли нормально зростати і розмножуватися. Саме захоплення царськими особами екзотичними тваринами зображене на фрагменті кольорового барельєфу: сирійські медведі на прив'язі, яких разом з іншими дарами вручають учасники торговельної експедиції в Левант¹⁸ фараонові Сахуру (пр. 2458—2446 рр. до н. е.). Сцени полювання і пристрасть до тварин в природному оточенні бачимо на зображеннях, що в достатній кількості дійшли до наших днів (Іл. 59—62).

¹⁸ Загальна назва країн, розташованих у східній частині Середземноморського регіону.

На березі річки Євфрату, біля сучасного міста Абу-Кемаль (північна Сирія), було закладено місто-державу Марі. Найбільшого розквіту місто досягло в період з 1780 по 1759 рр. до н. е., під час правління царя Зімірі-Ліма. Аналіз археологічних і писемних джерел дає змогу, що площа міста становила понад 60 гектарів, населення налічувало біля 10 тисяч осіб [11]. Цар Зімірі-Лім був побудував прекрасний палац, що займав площу понад 3 гектари, висота стін становила близько 5 метрів, він містив понад 260 приміщень житлового, господарського і культового призначення. Палац містив розкішний тронний зал 25 x 11,5 x 12 метрів, був розписаний багатоколірними фресками, мав безліч статуй, теракотові ванни, каналізацію, приміщення для іноземних послів і гінців, сховища господарського і дипломатичного архівів клинописних документів на шумерській, аккадській і хурритській мовах та ін. На палац Зімірі-Ліма приїжджали помилуватися з Угаріта, Ямхада, Вавилонії, він був для свого часу «чудом світу». Під час розкопок в розвалинах палацу були виявлені настінні розписи — ще один вид образотворчого мистецтва, який розвинувся в старовавилонську епоху. Сюжети розписів на штукатурці, які прикрашали парадні зали і особисті апартаменти правителя, були сцени жертвопринесень, міфологічні сюжети, зображення символічних елементів — дерев і води, — для передачі традиційної ідеї життя і родючості. На фресці з палацу Зімірі-Ліма, що дійшла до наших днів, зображений парк з великою кількістю екзотичних рослин, на фрагменті представлені фінікові пальми та декоративний басейн (Іл. 63). В архіві царського палацу збереглися відомості про великі витрати царської казни на утримання садівників.

Миські сади згадуються в написах царя Ассирії Ададнерарі I (Adad-nararis I, 1305—1274 рр. до н. е.) у зв'язку з імпортом і розведенням чужоземних рослин. Культивуванням не притаманних для тієї місцевості видів рослин захоплювався також цар Ассирії Тіглатпаласар I (Tiglatpileser I) у 1114—1076 рр. до н. е.

Правитель Ассирії цар Ашурназірпал II (883—859 рр. до н. е.) на розвалинах міста Калах (Kalḫu, суч. Німруд, Ірак) біля річки Тигр, заснованому Салманасаром I, відбудував нове місто. До 879 р. було завершено будівництво головного палацу в цитаделі, храмів Нінурти і Енліла, святилищ деяких інших бо-

гів і міської стіни. У місті були розбиті ботанічні сади, закладений парк з тваринами, відведений від р. Великий Заб, канал забезпечував місто Калах водою. Відомо, що при палаці були спеціальні вольєри і загороди для тварин, довкола — розбиті обширні сади і парки. Згодом цар почав збільшувати свою колекцію екзотичних тварин. Написи і рельєфи з міста Калах, куди цар переніс свою резиденцію з Ніневії (Ninive), є основним джерелом, що висвітлює роки його правління. Правитель царства Ассирії Ашурназірпал II хвалився, що «збирав стада і почетверяв їх чисельність», а також «збирав рослини і їх насіння в тих країнах, де бував». Розповідається про мавпочок на повідцях, які прибули до двору правителя Ассирії разом з іншими тваринами: слонами, ведмедями, оленями і «морськими істотами» (можливо, дельфінами або тюльнями). В ассирійському мистецтві є відомий рельєф зі зображенням царя Ашурназірпала II під час полювання на левів. На алебастровому рельєфі зображені погоничі тварин, цар знаходиться в колісниці, запряженій трьома кіньми, якою керує візник. Під ногами коней лежить вже вбитий лев, цар лучить з лука в іншого, який біжить позаду колісниці, гнаний загонщиками (Іл. 64). В північно-західному палаці містився рельєф, складений з двох регістрів. У верхньому зображено полювання царя на диких биків (Іл. 65), в нижньому на левів (Іл. 66). Боротьбу з левом бачимо на рельєфі з Зішвіє (Ziwiye, Іран) (Іл. 67), можливо, виконаний в час правління царя Ассирії Тіглатпаласар III (Tiglath-pileser III), у 745—727 рр. до н. е., і полювання на левів на рельєфі з Сакчегьозю (Sakçegözü, Туреччина) (Іл. 68), виконаний в пізньохетський період 775—750 рр. до н. е.

У давньому місті фортеці Тейшебаїні (Tešebaīni, Karmir-Blur, Вірменія) (Іл. 69) був віднайдений щит, виконаний у 755—735 рр. до н. е. з дерева і бронзи, його прикрашала сцена, в якій відображено існуючий порядок полювання на тварин. Призначення його було більше церемоніальне, ніж практичне декорування щита: поділом щита на три рівних концентричних кола, в яких містилися: в першому — вервичка з левів, в другому — з биків, в третьому колі — з запряжених колісниць з вершниками.

Місто Дур-Шаррукин (Dūr-Šarrukīn, Ḫorsābād, суч. Хорсабад, Ірак), колишня столиця Ассирії останніх років правління царя Саргона II (пр. 722—705 рр. до н. е.), було побудоване за проектом царя протягом

713—707 рр. до н. е., але внаслідок раптової загибелі царя в битві будівництво було припинене. В кінці VII ст. до н. е. місто було зруйноване військами Мідян. В часи свого розвитку місто Дур-Шаррукин займало площу близько 3 км², було прямокутно розпланованим, обведене масивними стінами, які охоронялися 157 вартовими баштами. В середину міста вели сім воріт з різних кінців, у центрі знаходився царський палац, поруч — храми і зикурат. Місто прикрашали рельєфні стіни і різні скульптури. Зокрема, на воротах «вартували» крилаті бики — шеду. До міста прилягали царський мисливський парк і сад. Зі збереженого листування відомо, що сюди були доставлені тисячі молодих фруктових дерев, айва, мигдаль, яблуні і мушмула [23, р. 242; 27, р. 27]. Починаючи від царя Саргона II, розвинулась нова ідея розвитку царських садів — вже як парків, які згадуються в більшості випадків в поєднанні з палацами. Рельєф, який прикрашав палац царя Саргона II в Хорсабад (Кімната 7, Плита 12), містить концепцію нового укладу царського парку з розведеним розкішним лісом, павільйоном, штучним пагорбом, на якому містилась маленька башта, а також ставки, створені, як у попередній столиці Ніневії (Ninive) (Іл. 70). На іншому рельєфі з палацу зображено полювання лучників у парку зі звірами. Зліва безбородий лучник цілиться з лука в птаха, справа кремезний чоловік з бородою тримає впольованих тварин: газель і зайця (Іл. 71), інший рельєф палацу відтворює сцену полювання на левів (Іл. 72).

Син Саргона II, наступний цар Ассирії Синаххеріб (пр. бл. 705—680 рр. до н. е.), був відомий тим, що повністю зруйнував Вавилон, затопивши навіть місце, на якому він стояв. Скарби храмів, статуя бога Мардука були відправлені до Ніневії, нової столиці, яку він відбудував з великим розмахом. Територія міста була збільшена і сягала близько 130 гектарів. Місто було обнесене потужними укріпленнями і ровами, прокладені нові прямі вулиці. Головна вулиця «Царська» мала ширину більше 50 метрів. На вимощеній з цегли платформі заввишки 30 метрів і площею більше 10 гектара були споруджені храми, палац і посаджені парки, наповнені тваринами і рідкісними рослинами. Для постачання міста і околиць, в яких були розбиті сади і парки, придатною до пиття і поливу рослин водою, цар Синаххеріб здійснив найвимогливіший гідротехнічний проект в ассирій-

ський історії. Між 702—688 рр. до н. е. була побудована система каналів довжиною більше як 150 км. Канали шлюзувалися водотоками, тунелями, акведуками і пожежними запрудами. Це було великим досягненням для тогочасних фахівців. Для забезпечення потреб нової столиці водними ресурсами було споруджено чотири системи каналів: I. Кісір (Kisir) канал, II. Гебірге-Мусрі (Gebirge-Musri) канал, III. Північна система каналів, IV. Чініс-Чор (Chinis-Chor) канал [13, s. 30]. Вони були спрямовані в місто з різних боків. Канал Кісір, що створював перший рівень у системи каналів, вперше згадується в 702 р. до н. е., повинен був постачати воду для плодівих садів і парку. Канал мав довжину приблизно 16 км, проходив паралельно до річки Чор (Chor) притоку р. Тигр і наповнювався цією рікою. Для цього Чор повинен був перекриватись у верхів'ї каналу, можливо при аш-Счаллат (asch-Schallat) водопідйомною греблею. Від проектного рішення каналу залежало місце розташування і розпланування ділянки під плодіві сади і закладення парку навколо нового палацу. В цьому парку розводилися: виноград, фруктові і оливкові дерева, кипариси і прянощі. Царські написи свідчать: «Я заклав парк з боку від палацу, копію гір Аманос (Amanus), де зібрані усі пряні і фруктові рослини, а також рослини країни Вавилон. Для того, щоб посадити плодіві сади я звільнив від сільськогосподарських угідь земельні ділянки за містом, розподіливши на ділянки по 2 га і надав жителям міста. Щоби поля і сади процвітали, я кіркою з заліза зруйнував біля міста Кісір до околиць Ніневії гори і низини і проклав канал. Від притоку Чор через траншеї довжиною 16 км я дозволив воді текти і шуміти, свідченням чого є плодіві сади» [15, р. 81-82]. Наступна система каналів Мусрі (Musri) згадується лише 694 р. до н. е. Джерельна вода з гір Мусрі, сьогодні Дебел Басчіква (Djebel Baschiqa), збиралась в резервуари і направлялась каналами в Чор. Плодіві сади і вілли закладалися на півдні від міста і зрошувалися завдяки каналу. Протягом семи років, що відділяють обидва проекти, краєвид навколо міста сильно змінився. В 699 р. до н. е. цар Синаххеріб заводнив околиці, створивши болотяну місцевість, яка повинна була захистити місто від весняних паводків, ставши згодом природним оазисом. У цих мочарах добре ріс очерет, слугуючи домівкою для тварин, його також ви-

користували як будівельний матеріал для палацових комплексів. Цей парк сам цар називав «Чертогом без інтриг». Він хотів створити парк-заповідник, де б тубільні тварини могли жити і розмножуватися в природних умовах. Тексти свідчать, що його старання увінчалися успіхом: «Плантації бурхливо розросталися; чаплі з далеких країв вили гнізда; дикі свині і інші тварини народжували багаточисельне потомство». На рельєфі з палацу царя Синаххеріба намальована свиноматка, яка гуляє з виводком поросят, олень, що сховався в очеретяних чагарниках. Завдяки нововведенням царя Синаххеріба був штучно створений екзотичний для Ассирії ландшафт, який характерний був для Вавилонії. В тому ж році був побудований акведук з цегли і до 697 р. до н. е. були закладені парки на півночі і сході від міста.

Коло 688 р. до н. е. була побудована найскладніша з технічної точки зору система каналів Чініс-Чор (Chinis Chosr), — технічний і мистецький шедевр. Канал називався «канал Синаххеріба», мав довжину 35 км і впадав у р. Чор. Поряд з гідроінженерними функціями канал був прикрашений рельєфами і написами, виконаними на неймовірній висоті. Частиною цього гідротехнічного проекту був і найдавніший в історії людства акведук, побудований з 2 млн. вапняних тесаних кам'яних блоків довжиною 280 м, шириною 22 м, на якому в місцевості Дйєрван (Djergwan) було витесано: «Я Синаххеріб, цар країн, цар Ассирії, наказав викопати канал великої довжини від околиці р. Хацур. У глибоко врізаних ущелинах я побудував акведук з вапняних блоків. Я провів згадану воду по ньому» [13, s. 34].

Таким чином, цар Синаххеріб підняв на новий рівень не тільки свої резиденції, він перетворював їх монументальними спорудами в метрополію, мешканці міста і довколо прилеглі поля постачалися водою з північних і північно-західних гір за допомогою гідротехнічних споруд. Зовнішній вигляд міста, а також його околиць формувалася завдяки закладеним різноманітним паркам і садам. Довгий час вважалося, що гідротехнічні проекти, запроваджені царем Синаххерібом, були розкішними спорудами і використовувались виключно для забезпечення царських садів і парків водою. Але, як видно з збережених писемних джерел, вони призначалися і для зрошення плодівих садів і нив. Закладати парки і сади та займатися сільськогосподарством в надії тільки на дощ було ризи-

ковано, зрошення забезпечувало водою не тільки царські парки і сади, але і було гарантією врожаю, і підвищувало сільськогосподарську продуктивність, що сприяло економічному процвітання держави.

Ашшурбанапал, останній цар Ассирії (пр. 669—627 рр. до н. е.), своїми військовим і дипломатичними діями намагався зберегти і збільшити велику Ассирійську державу. Він увійшов в історію не лише як великий військовий діяч і політик, але і як збирач давніх письмових пам'яток. Він був єдиним царем Ассирії, що знав клинопис. Прославився Ашшурбанапал і як будівельник. Його часто змальовували як шумерського «енсі»¹⁹ з будівельною корзиною на голові. В часи правління Ашшурбанапала були відреставровані і побудовані багаточисельні храми у Вавилоні, Борсиппі, Уруку, Харрані, Кальху та інших містах. За його наказом був зведений прекрасний північний палац в Ніневії, стіни якого прикрашали численні рельєфи. Всупереч твердженням анналів, цар майже ніколи не приймав особистої участі у військових походах, але привілейованими сценами вважалися на військову тематику і царське полювання. Так, на алебастрових рельєфах зображені сцени полювання на диких ослів і цар Ашшурбанапал під час полювання на левів. Інше зображення, яке містилось на глиняній таблиці, віднайденій в царському архіві в Марі, розповідає, що левів задалегідь відловлювали і тримали в клітці до початку полювання, а при появі царя їх випускали, щоб цар міг їх вбити. Скульптор в рельєфах, присвячених полюванню, намагається передати лють лева, переляканих коней і безстрашного царя, що вбиває грізного звіра (Іл. 73—75). Облицювальна плитка з палацу Ашшурбанапала містить рельєф, на якому зображений парк з листяними та хвойними деревами, обсаджений пагорб, який зрошується мережею каналів, воду до яких постачає акведук, стрільчасті арки якого подібні до акведука царя Синаххериба в Дйерван (Djerwan) (Іл. 76). Можливо, що ця облицювальна плитка знаходилась

¹⁹ Правитель Ашшура носив титул Ішшиаккум (аккадизація шумерського слова енсі). Його влада була майже спадковою, але не повною. Він відав виключно справами релігійного культу і пов'язаним з ним будівництвом. Ішшиаккум був також верховним жерцем (шангу) і військовим вождем. Зазвичай він же обіймав і посаду Укулли, тобто, верховного землевпорядника і глави ради старійшин.

поряд з іншим рельєфом зі зображенням оточеного стіною міста, яке вірогідно було Ніневія. Це було б доказом того, що паркове закладення на пагорбі з акведуком знаходилося в околицях міста Ніневія, що підтвердило би письмові вказівки про нього. Сцена паркового ландшафту з левом і левицею, що відпочивають в оточені дерев і квітів представлена на другому рельєфі з палацу Ашшурбанапала (Іл. 77). Як видно з рельєфу, що прикрашав одну з кімнат палацу Ашшурбанапала, парк також був і місцем де святкували тріумфи у війні і спорті. Цар Ашшурбанапал зі своєю жінкою (цариця, подібно до жінок загальною, рідко представлялась в скульптурі Ассирії) насолоджуються бенкетом в парку на честь перемоги над Еламом. На дереві зліва висить голова еламського царя Те-Уммана, захопленого Ашшурбанапалом у нещодавньому поході (Іл. 78). Перемозі над Еламом присвячено зображення захопленого Ашшурбанапалом еламського міста Madaktu, повз який протікає ріка. Нижню частину палацу, оточену парком, містить інший рельєф (Іл. 79).

Кір II Великий у 559—530 рр. до н. е. заснував перську державу Ахеменідів. Давньогрецький письменник, історик Ксенофонт у своєму творі «Домострої» повідомляє: «Де б цар не жив, куди б не вирушав, він піклується, аби скрізь були сади, звані «парадізами», наповнені усім красивим і хорошим з того, що може виробляти земля. Там він проводить значну частину свого часу, якщо цьому не перешкоджає пора року» [10, гл. IV. 13]. Далі Ксенофонт повідомляє анекдот про прогулянку царя Кира з навархом Спарти Лісандром в парку Сард, причому Ліандр виражає своє здивування «красою дерев і тому, що вони всі однакового росту, посаджені прямими рядами, під прямим кутом; що їх під час прогулянки огортали приємні запахи». Кир у своїй відповіді запевняє Лісандра, що він сам «все це розміряв і розподілив, дещо навіть і сам посадив!» [10, гл. IV. 22]. В розповіді Ксенофонта згадується про фракийське місто Келен, «яке було густонаселене, обширне і багате. Тут у Кіра був палац і великий парк, оточений високими стінами з дикими звірами, на яких він полював верхи, коли мав потребу потренуватися і потренувати своїх коней. Через місто Келени протікає річка Меандр, витоки якої знаходяться в палаці» [10, гл. II. 4]. Згідно з відомостями Геродота, у розпорядженні персидського царя були (вочевидь, разом з

іншими екзотичними тваринами) «гігантські мурашки з Індії, які не лише дуже швидко бігають і пожирають все на своєму шляху, але ще уміють добувати золотоносний пісок» [4, с. 170]. В парку зростали «різні плодові дерева, які росли або разом у великій кількості, представляючи ніби плодові сади, або розкидане, поодиночі, як це частіше робилося з волоськими горіхами і лотосовими сливами» [4, с. 170], були також пахучі насадження. Парк був такий великий, що «всього є 11000 гоплітів, а пельтастів близько 2000» [9, гл. II. 2]. Ксенофон в Анабасисі згадує, що Кир під час війни проти свого старшого брата царя Артаксеркса здійснив перехід «до витоків річки Дардана, ширина якої дорівнюється плетру. Там знаходились палаци Велесія, правителя Сирії, і дуже великий парк, гарний і повний усього, що росте в усі пори року. Кир зрубав його і спалив палаци» [9, гл. IV. 8]. За персидськими віруваннями важливе місце відводилось похованням в парках. Мавзолей персидського царя Кіра Великого був споруджений в Пасаргадах. Його оточував священний гай, який був частиною царського парку.

Перський цар Дарій Великий (пр. 522—486 рр. до н. е.), з роду Ахеменідів, розширив перську імперію, площа якої сягала близько 5180000 кв. км, захопивши народи від Лівії до Індії і від Греції до Ефіопії. Дарій Великий об'єднав різні непокірні народи єдиними правилами, залишивши їм їхні культури і богів. Завойовані народи Дарій зв'язав ланцюгами комунікацій між собою, створивши умови для синтезу в управлінні і мистецтві. Внаслідок того імперська культура була, як розкішний гобелен, сплетений з багатьох кольорів різних народів. Дарій Великий мав двадцять дві сатрап-імперії, кожна з них мала палац і парк. Палаци Ахеменідів отримали свій стиль від підвладних народів. Ассирійці, єгиптяни, вавилоняни і греки будували палаци та прикрашали королівські зали Дарія. Всі народи імперії привносили те, чим можна було прикрасити споруди та великі сади і парки. Культурні впливи були взаємними, — залишились відбиток в архітектурі і мистецтві підкорених народів.

Принципи формування парків на території Месопотамії від шумерських міст-держав до перської держави вплинули на всю подальшу історію розвитку садово-паркового мистецтва. Від парків для полювання беруть свій початок перші звіринці і ботанічні сади.

Парки з тваринами поширилися в інших державах, наповнилися різними екзотичними тваринами: у них були африканські жирафи, гепарди і мавпи, тюлені, ведмеді і слони з Азії. У паркових посадках рідкісних рослин розміщувались вольєри для екзотичних птахів, в ставки випускали незвичайних риб.

Усе архаїчне мистецтво, в першу чергу мистецтво і думка Іонії і Егейських островів, несло на собі відбиток східного впливу — хетів, вавилонян, ассирійців — зі сходу, і єгиптян — з південного сходу. Фінікія і Кіпр довгий час були передавачами і імітаторами східних виробів. В 331 р. до н. е. після перемоги Олександра Македонського над персами і вступу його у Вавилон, місто, де ще жили багаті культурні традиції, Олександр мав бажання перетворити на столицю створеної ним імперії, але через його несподівану смерть у 323 р. до н. е. мрія не здійснилася. Таким чином, тісний взаємозв'язок літератури і мистецтва не лише говорить про висоту культури VII ст. до н. е., але і допомагає усвідомити неминучість того шляху, по якому пішло грецьке мистецтво в період найсильнішого впливу на нього Сходу (Іл. 80—81). Під впливом культури і релігії Месопотамії і Єгипту у греків виникають уявлення про Елісії²⁰ — частину потойбічного світу, де перебувають душі блаженних і праведників, це чудесна країна вічної весни на крайньому заході Землі, де немає хвороб, страждань, де панує вічний мир [25, с. 2470—2475]. Стародавні греки поміщали Єлисейські поля на «островах блаженних», або в якійсь прекрасній долині на березі океану. Елісії уперше згадується у Гомера в «Одіссеї», там царює ясноволосий Радамант, туди після смерті мав переселитись Менелай, як зять Зевса. Гомер розміщує Елісії на Землі, на західному краю світу, біля берегів річки Океан. В «Одіссеї» Гомер говорить, що Елісії — це місце,

*Де пробігають світло безжурні дні людини:
Де ні хуртовин, ні злив, ні з хладом зими не буває;
Де сладкошумно літаючий віє Зефір Океаном,
З легкою прохолодою туди посилається
людям блаженним [6, Песня. IV, 565—568].*

В Елісії перебувають герої, чисті душі, блаженні, він протиставлявся Аїду, де смертні терплять вічні

²⁰ Елізій, Елізіум, Єлисейські поля (грец. Ἠλύσιον πεδῖον Elysion pedion, лат. Elysium).

муки. Сучасникам Гомера загробне життя бачилося тяжким і жалюгідним існуванням в підземному царстві Аїда, населеному блідими тінями, безсилимими і позбавленими пам'яті. Уявлення про Елісії виникло, мабуть, під впливом єгипетської релігії і злилося з уявленнями про «острови блаженних». Сюди слід віднести уявлення про острів Левку (острів Зміїний), де насолоджуються безсмертям Ахіллес та інші герої.

За Гесіодом²¹ на островах блаженних перебувають усі герої, що брали участь у славнозвісних війнах античності, тобто люди четвертого покоління [5, Вірш 167—168]. Звичайних людей, включаючи самого Гесіода, греки відносять до п'ятого покоління. Ці острови надзвичайно родючі, править на них Кронос. Менелай, чоловік Олени, відповідно — зіять Зевса, замість Аїду удостоївся перебувати в Елісії. За версією Гесіода, знаходиться в Елісії заслужили й інші герої, але така честь була недосяжною іншим смертним. Цікавий розвиток поняття про острови блаженних знаходимо в Піндара, де воно підноситься до потойбічної нагороди, і в Платона, у якого справжнього філософа відсилають до Радаманта на острів блаженних. Багато рис про Елісії використало християнство, створюючи картину раю. Пізніше, в античному мистецтві, ідея воздаяння вже знаходить прояви [26, р. 588—589]. Так, Піндар²² говорить про острів, на якому серед тінистих алей праведники проводять блаженне життя, влаштовуючи спортивні ігрища та музичні вечори. Вергілій розглядає Елізій як місце спочинку праведників. В поезії Елісії, Єлисейські поля часто є синонімами царства краси, спокою, щастя. «Піти (вирушити) на Єлисейські поля» образно означає «вмерти».

Принципи організації месопотамських парків для полювання знайшли своє відображення в Біблії в ідеї райського замкненого саду, місця першопочаткового мешкання людей зі звірами. Ґрунтом для виник-

нення цієї думки був вислів біблійного пророка Ісаї, де говориться, що в майбутньому царстві Месії: «І замешкає вовк із вівцею, і буде лежати пантера з козлями, і будуть разом телятко й левчук, та теля відгодоване, а дитина мала їх водитиме! А корова й ведмідь будуть пастися разом, разом будуть лежати їхні діти, і лев буде їсти соломку, немов та худоба! І буде бавитися немовлятко над діркою гада, і відняте від перс дитинча простягне свою руку над нору гадюки...» [2, Ісаїя 11.6—8]. Ця ідея була підхоплена християнством, давньоіранське слово парадиз, первісне значення якого було — парк для полювання, після 500 рр. до н. е. поступово стає синонімом Раю (євр. Gan Eden; араб. Jannat 'Adn), який святі успадковують після земної смерті і воскресіння в новому світі, де в злагоді живуть люди і тварини, не знаючи ні хвороб, ні печалей, відчуваючи радість і блаженство. Відомий релігієзнавець Мірча Еліаде зауважує, що слово «Едем» ізраїльтяни наближували з вокабулою e'den — «насолада».

Коли опісля майже тисячоліття у 363 р. воїни римського імператора Флавія Клавдія Юліана заглиблися в Персію, недалеко від Ктесифона²³ вони захопили один з царських палаців, при якому знаходився мисливський парк. Він був «обширним круглим простором, обнесеним огорожею, в якому тримали на потіху царя диких звірів: левів з хвилястими гривами, кудлатих кабанів, страшно лютих ведмедів... і інших добірних величезних звірів. Наші вершники зламали ворота і перебили всіх цих звірів мисливськими дротиками і стрілами» [1, с. 317]. В описі представлено характерне ставлення римлян до царського парку, проявлена жорстокість не безглузда, це не прагнення принизити персидського царя биттям його дичини. Вбиваючи тварин в царському парку римські солдати узурпували виняткове право царя полювати в парку, місці, лише для нього призначеному, вони не лише позбавили свого противника одного з традиційних символів його панування, але і виразили символічно свою рішучість панувати в його володіннях замість нього. Змістом «полювання» в парку був акт позбавлення влади персидського царя.

²¹ Гесіод — перший відомий на ім'я давньогрецький поет, засновник дидактичного епосу, рапсод, народився неподалік від Фів, між кін. VIII та поч. VII ст. до н. е. Найзначнішим збереженим твором є «Роботи і дні» (Εργα Και Ημεραι), дидактична поема, де описаний зворотний бік блискучого гомерівського суспільства: напружена праця селян і їхні сподівання на правосуддя і справедливість.

²² Піндар (бл. 518—443 або 438 рр. до н. е.) давньогрецький ліричний поет, найвидатніший представник урочистої хорової лірики стародавньої Греції. Народився у містечку Кіноскевалі поблизу Фів.

²³ Ктесифон (вавил. Упі, грец. Опіс) — одне з найбільших міст пізньої античності, розташовувався приблизно в 32 км від сучасного Багдада, нижче за течією Тигра і займало площу 30 км². В II—VII ст. Ктесифон був столицею Парфії, згодом — царства Сасанидів.

Римські імператори також мали закладення у вигляді звіринців і мисливських парків, наслідуючи на перших порах близькосхідні зразки. Для полювання створювалися парки, які поділялися на «віварій», де поміщали здебільшого крупних тварин, таких як олені і кабани, а в лепораріях — ланей, зайців і птиць (Іл. 82). Окрім поневолених тварин, які вважалися символами певного історичного суспільства, в доброму звіринці повинні були бути тварини, які символізують якості правителя, перш за все, його міць, мудрість і справедливість, але також строгість, непохитність і жорстокість. Звірі повинні були не тільки символізувати якості правителя, але до певної міри і реалізовувати їх. «Репрезентативний» рів з левами був нерідко й місцем страти, про що свідчить доля пророка Даниїла, який лише дивом уникнув смерті в подібному рові. Відвідуючи царські парки гості повинні були відчувати не тільки зацікавленість, а й почуття страху, знаючи, що з волі володаря і в них самих в будь-який момент можуть встромитися ікла виставлених на огляд хижаків. Окрім небезпечних і сильних тварин, що демонструють своєю присутністю могутність государя, парк має містити дуже рідкісних або зовсім незвичайних істот, привезених з віддалених куточків держави, або з інших країн. Більшість тварин доставлялася як дари посланцями інших держав чи міст, і їх присутність у звіринці начисто репрезентувала масштаби «міжнародного престижу» правителя. Дивовижні тварини завжди були улюбленим даром як підданих, так рівних за походженням. Відомо, що римські імператори постійно отримували як подарунки різні тварини і риби.

В середні віки ця пізньоримська репрезентативна традиція була підхоплена і продовжена візантійськими василевсами. У 988 р. єпископ Кремони Ліутпранд, як посол західного імператора Отгона I в Константинополі при дворі василевса Нікіфора Фоки, був запрошений відвідати мисливський парк господаря. В описі Ліутпранд стримано повідомляє, що парк займає «досить велику» горбисту територію, порослу чагарником. В парку перед очима Ліутпранда предстали сарни (лані) й онагри²⁴, яких він раніше не бачив, і які його дуже розчарували, бо зовнішнім виглядом нагадували віслюків. Відомо, що імператор Отгон I та його саксонські предки отримували пар-

²⁴Непарнокопитна тварина роду коней, підвид кулана. Згадується в Біблії. Йов 39.5.

ки, після розпаду держави Каролінгів парки завели собі багато знатних сімейств. Парки містили тубільних тварин, швидше за все тварин з південних країн в цих парках не було. В усякому разі, коли Відукінд Корвейський перераховував в числі дарів від різних государів імператорові Отгон I левів, верблюдів, мавп і страусів, він додав до цього коментар: «тварин, небачених до цього в Саксонії» [3, с. 189]. Володіння правителем екзотичними звірами в парку підсилювало готовність підданих йому підкорятися, це впливало і на «політичний престиж».

Дарування певних видів тварин для парку використовували як засіб політичного тиску. Про наявність парків в середньовіччі в західній Європі повідомляють історичні документи. Карлу Великому в дарунок від халіфа Гаруна Аль-Рашида був доставлений слон. Такий дарунок показував високий рівень визнання Карла Великого і сильно підвищував його престиж. У середньовічній Західній Європі відомий ще один схожий випадок: французький король Людовик IX Святий в кінці 1254 р. або на початку 1255 р. подарував королеві Англії Генріху III слона, якого він сам незадовго до цього отримав в дар від єгипетського султана. Слони часто опинялися в звіринцях сицилійських королів. Іншим місцем, де протягом, принаймні, всього раннього середньовіччя цілком можна було зустріти слонів в царському звіринці, був Константинополь, куди ці тварини потрапляли, напевно, не лише за часів імператора Юстіна (518—527 рр.), коли їх, разом з жирафами! привезли чужоземні посли, але і при Юстиніані I (527—565 рр.), який після перемоги над царем Ірану Хосровом прогнав по вулицях Другого Риму 24 слони.

Найвідоміший в середньовіччі «репрезентативний звіринець» мав імператор Фрідріх II, притому тварини не лише містилися в столичному «зоосаді» в Палермо, але і супроводжували государя в його незліченних мандрях. Супровід Фрідріха II оточували слони, двогорбі і одnogорбі верблюди, пантери, леви, рисі, леопарди (їх використовували на полюванні), і навіть білі ведмеді (навіть чи привезені з Арктики, швидше це були альбіноси). І це, не кажучи про собак, як величезних і лютих псів, так і про дуже маленьких собачок, кречетів, соколів (зокрема білих) і інших птиць, про яких Фрідріх II написав особливий трактат. За його тваринами наглядали переважно «сарацини», що само по собі привертало загальну увагу.

У Північній Європі «репрезентативний максимум» складали, скоріше за все, зубри і тури. Згідно зі свідченнями клірика і придворного поета Ангильберта імператор Карл Великий саме на цих тварин влаштував полювання в своїх придворних парках і заповідниках під Ахеном. Головне місце серед володінь імператора Карла Великого займали паляції або пфальци, в кожному з яких закладався палац (*palatium*), де імператор зупинявся під час своїх безкінечних пересувань, кожне палацове закладення містило парк для полювання чи звіринець.

Щоби мати південних тварин в своїх парках, необхідно було розширювати контакти з Середземномор'ям. Так німецький король Отгон I отримав своїх левів після італійських походів і проголошення себе імператором. Багаті звіринці були і в деяких інших «північних» володарів, наприклад, в англійського короля Генріха I, окрім левів, були леопарди, ведмеді, рисі, верблюди, і навіть дикобраз. У Фрідріха Барбаросси під час його перебування в Генуї хроніст відмітив левів, папуг, страусів... Дикобраз також був у королеви Анни, дружини першого государя з династії Габсбургів Рудольфа I, якою вона подарувала домініканським ченцям у Базелі. За відомостями хроніста Роджера Вендоверського внук Барбаросси імператор Фрідріх II презентував королю Англії Генріху III трьох коштовних леопардів — геральдичних звірів Плантагенетов. Відомо також, що король Генріх III вже мав слона, якого отримав як подарунок від короля Франції Людовика IX Святого. Найбільшим попитом користувалися леви. До XVI ст. «постачання» ними європейських дворів було поставлено вже настільки добре, що англійські государі могли собі дозволити протягом одного століття неодноразово відправляти «царів звірів» як дипломатичні дари навіть до далекої Московії.

Природа та клімат Месопотамії, звідки історично походить парк, не вимагали створення певних умов для утримання левів, тигрів, барсів та інших тварин. Тяглість традиції з влаштування парків, яку ми спостерігаємо вже в середньовіччі на території Західної Європи, призвела до відокремлення від парку, території з тваринами — звіринцю²⁵, де містилися екзотичні тварини вже не для полювання, а для показу, залежно від розмірів. Він міг бути вла-

штований при замку або при парку. Сам парк як місце полювання на тубільних тварин вимагав достатньо великих територій, обгородженість середньовічного міста не давала змоги влаштувати парки в межах міста. Парк розміщували за межами міста, для чого, як правило, обирали ділянку лісу, обгороджуючи її стінами або створюючи товсті перешкоди, які змогли б утримати тварин. Таким чином, в часи середньовіччя парк видозмінюється, відбувається його функціональне та територіальне розділення. Право на полювання в парках отримала і аристократія, при умові оплати ліцензійного платежу.

Слово парк, яке ми вживаємо сьогодні, походить з часів середньовіччя, маючи однаковий за значенням зміст «огорожа, огорожене місце для полювання», воно має різні версії етимологічного походження. Перша версія, від середньовічного латинського слова *parcisus* «огорожене місце, парк» [8, с. 295; 28, s. 528], яке зводиться до іберійського **parra* (ґрати, решітка, шпалерник для квітів, підпірки для фруктових дерев), було запозичене французькою «*parc*», англійською «*park*», італійською «*parco*», іспанською «*parque*». Друга версія, від західногерманського **paruk* «обгороджена територія землі» (давньоанглійською *reargis* — місце вигону тварин, давньоверхньонімецькою *pfarrh* — «оточувати, заключати», німецькою *pfersch* — «загін для овець»). Починаючи з XIII ст. слово парк набуває поширення. Воно використовується для означення «огороженої ділянки землі для полювання на звірів».

З XVI ст. парки, що містили мисливські угіддя, розповсюдилися, трансформувалися в розплановану територію довкола замків, палаців, згодом садиб і замських будинків. Вони, можливо, ще були мисливськими угіддями, але головною їх задачею стає презентація статусу і багатства власника. Оскільки міста були переповненими — приватні мисливські угіддя стали місцями для прогулянок публіки. Таким чином, відбувається переосмислення відношення до краєвиду: це вже не просто обгороджена ділянка лісу, а, згідно з проектом естетично розпланований ландшафт. Саме з цих «родинних» парків бере початок парк, який розплановується згідно зі стилем певного часового відрізка. У 1660 р. у Лондоні, були відкриті для громадськості королівські парки. Початковим їхнім призначенням було полювання знаті. Ставши публічними, парки призна-

²⁵ Згодом зоосад, зоопарк.

чалися для суспільного відновлення сил. З середини XVIII ст., окрім внутрішньо-міських зон перебування і місць відпочинку, закладаються публічні і міські парки, а також міські ліси. Індустріальна революція супроводжувалась швидкою урбанізацією. Парки набувають нового значення. Вони стають місцями для відчуття зв'язку людини з природою в містах. Згодом, до функції парку додається активний відпочинок, деколи головною в міських парках стає спортивна діяльність. Для запобігання нестримного індустріального розвитку території з недоторканою природною красою об'єднуються в національні парки. Функція лісів і парків як «зелених легенів» набуває важливого значення, особливо поблизу міст і густонаселених районів.

Термін «парк» з'являється в Україні в XVIII ст. у зв'язку з розвитком пейзажного укладу планування. Спочатку «парк» протиставлявся регулярно влаштованому «саду» — як природний гай з живописними алеями, галявинами, водоймищами — вільних контурів або просто мисливське угіддя, ліс для прогулянок. Пізніше смислові відмінності термінів стали менш визначеними. Під словом «парк» стали розуміти будь-яку велику територію, облаштовану і прикрашену (скульптурою, малими архітектурними формами тощо), призначену для відпочинку просто неба.

Отже, протягом історії свого існування парк трансформувался від одного з найважливіших засобів репрезентативного, наочного «пред'явлення» владі володаря до важливого елементу загальноміської системи озеленення і рекреації в сьогоденні, виконуючи оздоровчі, культурно-виховні, естетичні і природоохоронні функції. Сучасні парки за функціональним призначенням діляться на парки культури і відпочинку, дитячі, спортивні, прогулянкові, меморіальні, парки-музеї; за місцем розташування і використання населенням — загальноміські, районні, замські; за характером рельєфу території — заплавні, яри, гірські і тощо.

Сучасний парк — захищена, обмежена територія, з природною або насадженою декоративною деревино-чагарниковою рослинністю і елементами благоустрою, яка має зв'язок з природним оточенням, без чіткої приналежності до конкретної будівлі. Закладена з метою рекреації, відпочинку людей або для захисту дикої природи чи природних місць перебування тварин.

1. Аммиан Марцеллин. Римская история / Аммиан Марцеллин. — СПб., 1996.
2. Біблія. Ісаїя 11.6—8.
3. Видукинд Корвейский. Деяния саксов / Видукинд Корвейский. — М. : Наука, 1975.
4. Геродот. История: в 9 кн. / Геродот ; пер. с древнегреч. Г.А. Стратановского. — М., 1993.
5. Гесіод. Роботи і дні / Гесіод ; пер. з давньогрец. греч. В. Свідзінський // Золоте руно. З античної поезії : Збірка. — К. : Веселка, 1985.
6. Гомер. Одиссея / Гомер ; пер. с древнегреч. В. Жуковський. — М. : Правда, 1984. — 270 с.
7. Египетська книга мертвих [Електронний ресурс] / Египетська книга мертвих. — Розділ 109. — Режим доступу: <http://www.totenbuch.awk.nrw.de/spruch/109>.
8. Етимологічний словник української мови : у 7 т. / редкол.: О.С. Мельничук (гол. ред.) та ін. — К. : Наукова думка, 1983. — Т. 4 : Н—П. — 2004. — 656 с.
9. Ксенофот Афинский. Анабасис / Ксенофонт ; пер. с древнегреч. М.И. Максимовой ; под редакцией академика И.И. Толстого ; репринт воспроизведение текста издания 1951 г. — М. : Ладомир, 1994. — 304 с. — (Серия «Античная классика»).
10. Ксенофонт Афинский. Сократические сочинения / Ксенофонт ; пер. з давньогрец. С.И. Соболевского. — М. ; Л., 1935. — 417 с.
11. Хасан Хассан Хамдан. Историко-культурный феномен Марі (за археологічними даними) : автореф. дис. на здобуття канд. іст. наук : спец. 07.00.04 «Археологія» / Хасан Хассан Хамдан ; НАН України. Ін-т археології. — К., 2000. — 18 с.
12. Al-Fouadi A. H.A. Enki's Journey to Nippur: The Journeys of the Gods / A. Al-Fouadi ; переклад з новошумер. на рос. В.В. Емельянов. — Ann Arbor, 1969. — P. 69—76.
13. Bagg M. An den Wassern von Ninive — Sanheribs Wasserbauten für die assyrische Metropole / M. Bagg // Antike Welt. Zeitschrift für Archäologie und Kulturgeschichte. — № 2. — 2012. — S. 29—36.
14. Beek M.A. Bildatlas der assyrisch-babylonischen Kultur / M.A. Beek. — Stuttgart : Gütersloher Verlags haus Gerd Mohn. — 164 s.
15. Bellino-Zylinder, 57—60. The first Campaign of Sennacherib, King of Assyria, B.C. 705-681, the Assyrian text Edited with Transliteration, Translation, and Notes / Bellino-Zylinder ; пер. з асир. Sidney Smith, M.A., Assistant In the Department of Egyptian and Assyrian Antiquities, British Museum. With a sketch map. — London : Luzac & co, 1921. — Eotben Series. II. — 132 p.
16. Carr David McLain. The Politics of Textual Subversion: A Diachronic Perspective on the Garden of Eden Story / David M. Carr // Journal of Biblical Literature — № 112. — 1993.
17. Diodorus Siculus: Library of History, Volume IV, Books 9-12. 40 / Diodorus Siculus ; пер. з лат. С.Н. Oldfa-

- ther. — Publisher : Loeb Classical Library, 1946. — №. 375. — 480 p.
18. *EnkNinġ.* (Enki and Ninġursag) / S.N.Kramer. — BASOR // Kramer S.N. Enki and Ninġursag: A Sumerian «Paradise» Myth. — 1945. — P. 1.
 19. *Grossman Maxine.* The Oxford Dictionary of the Jewish Religion / Maxine Grossman ; 2 edition. — USA : Oxford University Press. — 960 p.
 20. *Kluge F.* Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache / Friedrich Kluge [Unter Mithilfe von Max Bürgisser u. Bernd Gregor völlig neu bearb. von Elmar Seebold]. — 22. Aufl. — Berlin ; New York : de Gruyter, 1989. — 822 s.
 21. *Lagaš* (The Rulers of Lagaš) // Sollberger E. The Rulers of Lagaš. — Journal of Cuneiform Studies, 1967. — P. 279—291.
 22. *Lexikon der Assyriologie und Vorderasiatischen Archäologie* / Begründet von E. Ebelig und B. Meissner. Redation Gabtiella Franz-Szabó. — Berlin ; New-York : Walter de Gruyter, 2004. — S. 332—334.
 23. *Luckenbill D.D.* Ancient Records of Assyria and Babylonia / D.D. Luckenbill. — Chicago, 1926. — Vol. II. — 199 p.
 24. *Paradise interpreted: representations of biblical paradise in Judaism and Christianity* / ed. by Gerard P. Luttikhuisen. — Leiden ; Boston ; Köln : Brill, 1999. — 218 s.
 25. *Paulys Real-Encyclopädie der classischen Altertumswissenschaft* / Neue Bearbeitung unter Mitwirkung zahlreicher fachgenossen herausgegeben von Georg Wissiwa. — Stuttgart : J.B. Metzlersche Buschhandlung, 1905. — Bd. 5 : Demogenes-Ephoroi. — 1534—2863 s.
 26. *Peck Harry.* Dictionary of Classical Literature and Antiquities / Harry Peck. Harper's Thurston. — New York : Harper, 1897. — Vol. 1.
 27. *Robin Lane Fox.* Travelling Heroes in the Epic Age of Homer / Robin Lane Fox — 2008. — 296 p.
 28. *Vasmer M.* Russisches Etymologisches Wörterbuch / M. Vasmer. — Heidelberg, 1955. — Bd. 3. — 822 s.

Victoria Taras

ПАРК. HISTORICAL SOURCES

In the article have been presented some historical sources and religious principles in the origin, formation and development of parks. The process of transformations of park from one of the most important means for representative, evidential representation of a ruler's power to quite significant element in the whole urban system of verdure and recreation has been exposed.

Keyword: park, hunting, religious notions, tree of life, paradise, Elysium, animals, bestiary, Mesopotamia, Assyria, Egypt, Persia, Greece, Rome, Byzantium, Middle Ages

Виктория Тарас

ПАРК. ИСТОРИЧЕСКИЕ ИСТОКИ

В статье представлены исторические истоки и религиозные основы возникновения, становления и развития парка. Показано, как в течение истории своего существования, парк трансформировался от одного из важнейших средств репрезентативного, наглядного предъявления власти монарха к важному элементу общегородской системы озеленения и рекреации в настоящем.

Ключевые слова: парк, охота, религиозные представления, дерево жизни, парадиз, рай, Елисий, животные, зверинец, Мессопотамия, Ассирия, Египет, Персия, Греция, Рим, Византия, средневековье.