

Особенности древних культур

Первобытная культура

Период культурной древности (первобытной культуры) определяется следующими рамками: 40-4 тыс. лет до н. э. Внутри этого периода выделяются:

- 1) древнекаменный век (палеолит): 40–12 тыс. лет до н. э.;
- 2) среднекаменный век (мезолит): 12-7 тыс. лет до н. э.;
- 3) новокаменный век (неолит): 7–4 тыс. лет до н. э.

Общая черта всех первобытных культур – **синкретизм** (синкретичность) – нерасчлененность разных видов человеческой деятельности, характерная для неразвитого, первобытного состояния культуры.

Жизненные процессы представлялись как единое целое. Ритуал, предшествующий охоте, изображение убиваемых животных, сам процесс охоты – равнозначные звенья одного процесса.

С синкретизмом переплетается **тотемизм** – комплекс верований и обрядов родового общества, связанный с представлениями о родстве между группами людей и тотемами (определенными животными, растениями).

Существовали тотемы конкретного человека, рода, племени. Тотемы были призваны защищать людей. Возникновение тотемизма связано с неспособностью первобытных людей при помощи рациональных средств справиться с непредсказуемым поведением животных.

Первобытная культура – это культура **табу** (запретов). Обычай табуирования появился вместе с тотемизмом. Табу выполняло роль важнейшего механизма контроля и регулирования социальных отношений. Половозрастное табу регулировало половые связи в коллективе, пищевое табу определяло характер пищи, предназначенной конкретному человеку.

Другие табу связаны с неприкосновенностью жилища или очага, с правами и обязанностями каждого из представителей племени.

Ритуал в первобытную эпоху – основная форма общественного бытия человека, главное воплощение человеческой способности к деятельности.

Ритуал выступает в форме молитвы, песнопений, танцев. Внутри ритуала появляются знаковые системы, ставшие позднее основой для искусства и науки. Из ритуала зарождается миф.

Миф – это некая универсальная система, определяющая ориентацию человека в природе и обществе. Миф закрепляет и регламентирует представления человека об окружающем мире, затрагивает фундаментальные проблемы бытия.

В первобытную эпоху существовали многие формы искусства. Магическая концепция происхождения культуры заявляет, что истоком искусства являются магические обряды и верования.

Возникновение искусства в первобытную эпоху связано с трудовой деятельностью и развитием общения.

Общение стало возможным благодаря членораздельной звуковой речи, посредством рисунка, жеста, пения, танцев.

Древнейший вид изобразительного искусства – графика. Затем появляются живопись, первые образцы скульптуры, первые произведения архитектуры (**мегалиты** – культовые сооружения из огромных необработанных каменных глыб).

3 типа мегалитов: 1. **Менгиры** (одиночные, вертикально стоящие камни). Менгиры устанавливались как одиночно, так и группами: овальными и

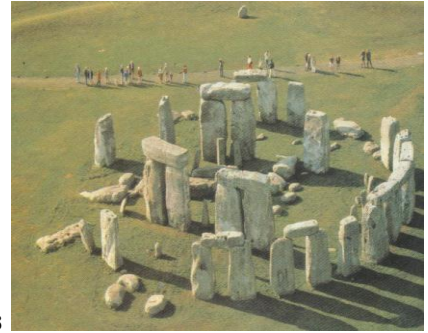
прямоугольными «оградами», полуовалами, линиями, в том числе многокилометровыми, и аллеями. 2. **Дольмены** сооружения из огромного камня, поставленные на несколько других камней (похоже на ворота). 3. **Кромлех** древнее сооружение, представляющее собой несколько поставленных вертикально в землю продолговатых камней (менгиров), образующих одну или несколько концентрических окружностей. Иногда в центре таких сооружений находится другой объект: скала, менгир, каирн, дольмен, галерея или даже целый мегалитический комплекс (Стоунхендж. Великобритания)



1.



2.



3.

Особенности великих культур древности (Шумер и Древний Египет)

К периоду великих архаических культур (4–6 вв. до н. э.) относятся в первую очередь:

1) образование первых очагов высокой культуры на территории Месопотамии: Шумер и Аккад – 4 тыс. лет до н. э.;

2) зарождение древнеегипетской цивилизации – конец IV тысячелетия до н. э.

Культура Шумера.

Следующий после первобытного этап истории мировой культуры связан с Междуречьем. Именно Шумер стал первым очагом государственности. Шумеры, неустанно трудясь, заложили основы для дальнейшего хозяйственного и культурного развития Междуречья (Месопотамии). Ими были изобретены колесо к повозке, гончарный круг, бронза. В области математики шумеры знали возведение в степень, могли извлекать корни, пользоваться дробью.

Для передачи важных моментов истории шумеры использовали изобразительное искусство. Благодаря созданию клинописи – древнейшего из известных видов письменности, разновидности идеографического письма – они смогли записывать устные сказания, став родоначальниками литературы. Одно из наиболее знаменитых литературных произведений древних шумеров – «**Сказание о Гильгамеше**», мифическом шумерском царе.

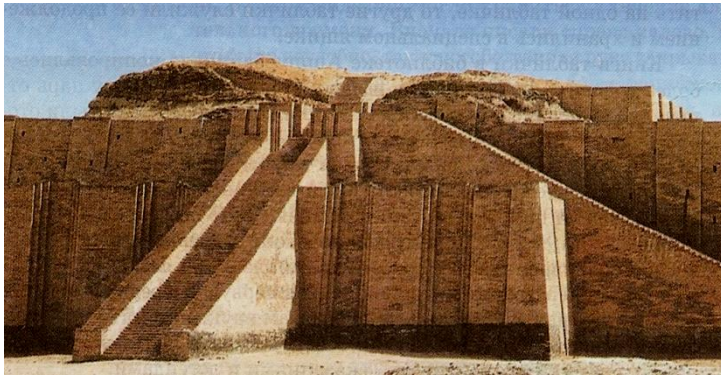
Школы впервые появились у шумеров – «дома табличек». Ученики читали и писали по глиняным табличкам.

Значимые культурные объекты:

1. Библиотека царя Ассирии Ашишурбанипала в Ниневии. Это первое в мире систематизированное собрание, где книги-таблички подбирались по сериям, имели заглавия, порядковый номер и размещались по отраслям знаний.

2. Зиккурат в городе Ур. XXI в. до н. э.

3. Стела царя Хаммурапи. Древнейшие из известных текстов цивилизации Древней Месопотамии, которым присущ законодательный характер (282 статьи).



2.



3

Параллельно с Древним Шумером развивался *Древний Египет*. В нем существенными были правила Маат, богини мирового порядка. Этим правилам людей обучали с раннего детства. Они содержали основы культуры поведения, приучали к дисциплине, сдержанности и скромности. Если человек сумеет приспособиться ко всем правилам Маат, то он будет счастлив. Счастье для древних египтян – великая ценность, на основе этого была выработана самая древняя система гедонизма (этики наслаждения). Жизнь, ее радостные моменты ценились так, что египтяне создали свою версию загробной жизни (в царстве Осириса их ожидает только самое лучшее, что было в их земной жизни).

Древнее царство – ранний период Древнего Египта. Сформировалась письменность, что было обусловлено наличием крупных хозяйств и необходимостью вести государственное делопроизводство.

Фигура писца занимает видное место, писцов специально готовили в школах при храмах.

Благодаря изобретению письменности стало возможным развитие древнеегипетской художественной словесности (древние мифы, сказки, басни, философские диалоги, дидактики, гимны, плачи, любовная лирика и т. д.).

Процесс *мумифицирования* был связан с верой египтян в жизнь после смерти. Процесс сохранения тела занимал 70 дней.

Значимые культурные объекты:

1. Пирамида Джоссера в Саккаре – первая шестиступенчатая пирамида

2. Комплекс пирамид в Эль-Гизе - пирамиды Хуфу(Хеопса), Хафра(Хефрена), Менкаура (Микерина)

3. Большой сфинкс возле пирамиды фараона Хефрена (Хафра)

4. Золотая маска Тутанхамона

Типы Древнеегипетских храмов:

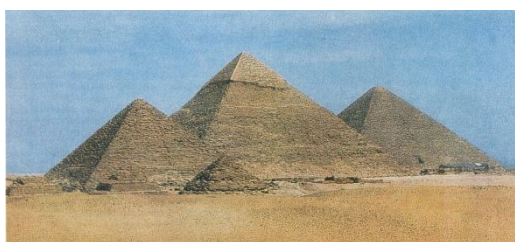
Наземные храмы – **5. Карнакский храма бога Амона в Фивах, 6. Луксорский храма бога Амона в Фивах**

Скальные храмы – **7. Храм Рамсеса II в Абу-Симбеле,**

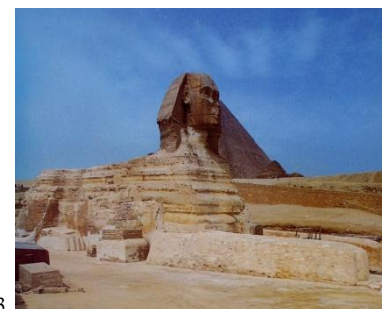
Полускальные храмы – **8. Храм царицы Хатшепсут**



1



2



3



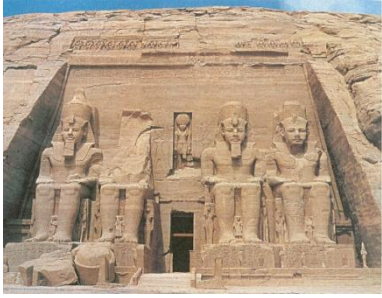
4



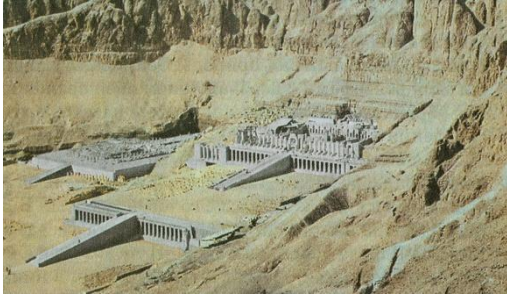
5



6



7



8