

МИКСАМОРФНЫЕ СУЩЕСТВА В ШУМЕРСКОЙ ГЛИПТИКЕ: ОПЫТ СЕМИОТИЧЕСКОГО ИССЛЕДОВАНИЯ

Изображениям животных и сценам «защиты стада от хищников» в месопотамской глиптике посвящена обширная литература¹. Уже в эпоху Урук был сформирован образный репертуар хищников и травоядных, ставший иконографической основой многочисленных сцен охоты, терзания животных, защиты стад в глиптике эпохи Джемдет-Наср и начала Раннединастического периода. Во второй четверти III тыс. до н.э. на печатях «образно-линейного» стиля подобные сюжеты стали основным объектом изображения. Однако сцены «защиты стада от хищников» приобрели более условный и менее динамичный характер и вылились в схему, получившую название «фриз сражающихся». Достаточно разнообразный репертуар зооморфных, растительных и геометрических мотивов оказался сведенным к нескольким персонажам, присутствующим в том или ином сочетании почти во всех композициях и выполняющим строго определенную функцию.

Одним из участвующих в сражении антагонистов всегда является лев или другой кошачий хищник, нападающий на копытных – быка или козла (рис. 1–3, 5–6). Защитником последних, т.е. противником льва, должен был бы оказаться человек; однако он изображается в этих сценах далеко не всегда и никогда не борется с врагом без посторонней помощи, а основная тяжесть битвы возлагается на мифические миксаморфные существа, которые и выступают как противники хищников².

¹ См. Афанасьева В.К. Гильгамеш и Энкиду. Эпические образы в искусстве. М., 1979. Библиография: Антонова Е.В. Очерки культуры древних земледельцев Передней и Средней Азии. Опыт реконструкции мировосприятия. М., 1984. С. 174 – библиография.

² См. Frankfort H. Stratified Cylinder Seals from the Dijala Region // OIP. 1955. 72. P. 46.

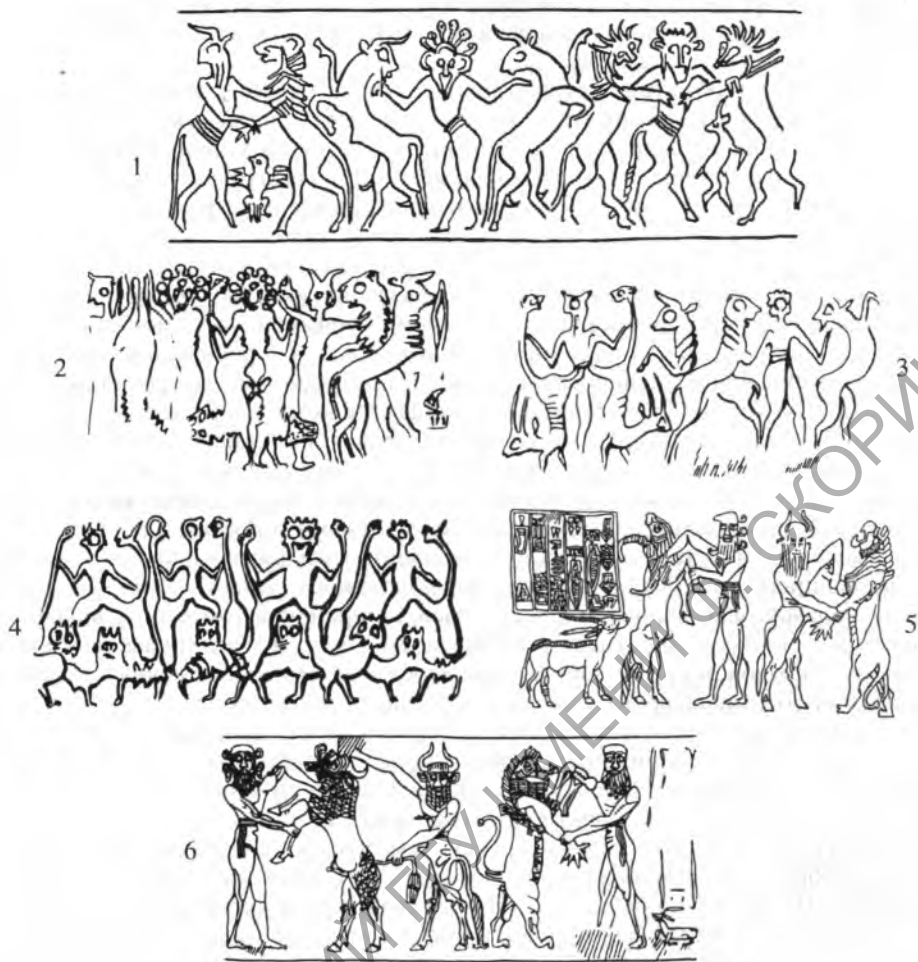


Рис. 1–6. Миксаморфные существа на шумерских печатях. По П. Амье и В. Уорду

Появление фантастических миксаморфных образов, соединяющих черты различных существ (человекобыков, двухголовых козлов, фигур, сочетающих тела львов и змей), было одной из характерных особенностей иконографии глиптики этого периода. Некоторые из этих образов, прежде всего человекобык, неоднократно оказывались предметом изучения, однако не только об их значении, но даже о времени появления того или иного миксаморфного персонажа единого мнения так и не сложилось³. Но наряду с хронологией и семантикой не менее важен и интересен вопрос о причинах появления подобных образов и о механизме их создания. Одни из них встречаются всего несколько раз и только в локальных группах глиптики, другие – тот же человекобык – занимают прочное место в иконографии «фриза сражающихся» вплоть до аккадских печатей. И хотя В.К. Афанасьева говорит о существовании в глиптике «образно-линейного стиля» «случайных образов,

³ Например, В.К. Афанасьева отмечала, что бык-андрокефал засвидетельствован в самом начале Раннединастического периода (ук. соч. С. 50), а Г. Франкфорт считал, что этот образ возник впервые только на рубеже РД II и РД III (*Frankfort H. Cylinder Seals: A Documentary Essay on the Art and Religion of the Ancient Near East. L., 1939. P. 51*).

исчезающих так же быстро, как и возникших»⁴, сам тот факт, что они оказались на предметах, имевших сакральный статус и использовавшихся в качестве магического инструмента⁵, требует объяснения.

Первую попытку объяснить существование миксаморфов сделал Г. Франкфорт в 1939 г. По его гипотезе, оно было результатом нарастания декоративности изображений и создания их сокращенных вариантов в условиях тесных сложных композиций, где крупные фигуры занимали много места. Для «разгрузки» сцен приходилось либо объединять образы (например, два направленных навстречу льва сливаются в верхней части и имеют одну общую голову, или туловище козла получает две симметричные разнонаправленные головы; ср. рис. 2, 4), либо «купировать» их (когда оставленное место не позволяет разместить «развернутую» фигуру, она может быть изображена, например, с одной рукой или лапой). Описаний таких монстров в мифологических текстах нет и не может быть, так как они якобы родились не в результате эволюции изображений, а непосредственно в процессе работы резчика, а затем начали самостоятельное существование в вариантах композиции и стали общим достоянием⁶. Опубликовав позднее несколько печатей из поселений бассейна р. Диялы, на которых изображен полиморфный персонаж с человеческим телом и головой, чьи ноги переходят в две стоящие на передних лапах фигуры львов, хвосты которых, удерживаемые руками персонажей, заканчиваются змеиными головами (рис. 4), Г. Франкфорт назвал этого монстра «лигатурой»⁷, «концентратом фриза» и приписал его появление провинциальному варианту «образно-линейного стиля»⁸. Хотя сам процесс создания образов был, вероятно, представлен Г. Франкфортом верно, невозможно согласиться с его неоднократным утверждением, будто фантастические животные были лишь причудой резчиков, «продуктом необузданного воображения», вызванным необходимостью компенсировать скудость образного репертуара⁹.

Иное объяснение предлагала Э. Порада, считавшая, что фантастические существа придумывались для законченности композиции: «Весьма возможно, что формы, объединяющие человека и животное, развились из стремления художника достичь необходимой симметрии и компактности композиции в целом»¹⁰.

Обе эти гипотезы безусловно интересны тем, что дают возможность объяснить феномен изображения исходя из особенностей самого памятника. Однако, даже если эти образы действительно были результатом своего рода экономии (или, наоборот, развития) художественных средств (что не исключено), они все равно должны были подвергнуться интерпретации и получить мифологическое объяснение. По мнению Е.В. Антоновой, «в древнем искусстве нарастание декоративности может быть связано не с утратой прежнего значения, но лишь с некоторым смещением акцентов, с поисками выразительных форм, оптимальных для вещей определенного назначения»¹¹. Следует учесть, что новые персонажи в изображениях на таких полисемантических предметах, как печати-амулеты, не могли появиться «случайно», в результате исключительно «причуды резчика», тем более попав в одно время на цилиндры различных мастерских. Изображение на сакральном предмете также сакрально и не может зависеть от индивидуальности ремесленника.

⁴ Афанасьева. Ук. соч. С. 46.

⁵ См. Кононенко Е.И. К вопросу о магической функции месопотамских печатей // Древний Восток и античный мир. Тр. кафедры истории древнего мира исторического ф-та МГУ. М., 1998. С. 18–31.

⁶ Frankfort. Cylinder Seals... P. 48–49.

⁷ Лигатура – литера или фонетический знак, образованный соединением элементов двух букв или фонетических знаков.

⁸ Frankfort. Stratified Cylinder Seals... P. 25–26. № 254, 330, 498.

⁹ Idem. Cylinder Seals... P. 45; idem. Art and Architecture of the Ancient Orient. Harmondsworth, 1970. P. 37–38.

¹⁰ Porada E. Corpus of Near Eastern Seals in North American Collections. I. The Collection of Pierpont Morgan Library. N.Y., 1948. P. 9.

¹¹ Антонова. Ук. соч. С. 170.

Объяснение образов-лигатур следует искать вне самих изображений, и здесь из-за отсутствия аутентичных текстов приходится обратиться к методам и выводам других научных дисциплин. Для культурно-исторической антропологии характерно использование памятников материальной культуры для реконструкции мировосприятия носителей данной культуры¹², однако возможен и противоположный подход – от анализа процессов восприятия и мышления к интерпретации вещественных памятников.

Уже неоднократно указывалось на тот факт, что традиционные культуры могут и должны рассматриваться как наборы семиотических систем. Как правило, вещи, а тем более произведения искусства, имели не только (а часто и не столько) утилитарное или мифологическое значение, но обладали семиотическим статусом¹³. Известно, что любая упорядоченная система выступает как средство коммуникации¹⁴, и в первую очередь такой коммуникативной системой являются памятники изобразительного искусства, не только указывающие на некую информацию, уже известную адресату – носителю данной культуры (и в этом особенность этой информационной системы¹⁵), но оперирующие визуальными образами, узнаваемыми, наглядными и выразительными (естественно, в пределах конкретной культурной традиции).

В основе всякого коммуникативного акта лежит код – «модель, являющаяся результатом ряда условных упрощений, производимых ради того, чтобы обеспечить возможность передачи тех или иных сообщений»¹⁶. Его задача – ограничить число задействованных элементов и вариативность их комбинации, обеспечивая возможность коммуникации¹⁷. Нет необходимости доказывать, что любое изображение, и уж тем более включенное в архаическую коммуникационную систему, будет, во-первых, использоваться для передачи информации некий код, принятый в данной системе (без него это изображение просто не может быть адекватно прочитано, что и происходит с современными исследователями¹⁸), а во-вторых, само строится на основе определенного изобразительного (иконического) кода.

Умберто Эко определил код как систему, устанавливающую: «1) репертуар противоположенных друг другу символов; 2) правила их сочетания; 3) окказионально однозначное соответствие каждого символа какому-то одному означаемому». Однако возможно выполнение лишь одного или двух из этих условий¹⁹ (сразу отмечу, что в рассматриваемом случае важны только первые два). Для формирования кода необходим в первую очередь репертуар символов, из которых код воздвигает систему различий и оппозиций и закрепляет правила их сочетания²⁰. Образуется основа кода, представляемая в виде двух осей – парадигмы (оси выбора символов и правил их сочетания) и синтагмы (оси комбинации символов в цепочки)²¹. Основные образы,

¹² Подробнее см. Антонова Е.В., Раевский Д.С. О знаковой сущности вещественных памятников и о способах ее интерпретации // Проблемы интерпретации памятников культуры Востока. М., 1991. С. 207–209.

¹³ Байбури А.К., Левингтон Г.А. К проблеме «У этнографических истоков фольклорных сюжетов и образов» // Фольклор и этнография. У этнографических истоков фольклорных сюжетов и образов. Л., 1984. С. 230–236; Антонова, Раевский. Ук. соч. С. 210.

¹⁴ Антонова, Раевский. Ук. соч. С. 213.

¹⁵ Подробнее см. Лотман Ю.М. Каноническое искусство как информационный парадокс // Проблема канона в древнем и средневековом искусстве Азии и Африки. М., 1973. С. 16–21; Фрейденберг О.М. Поэтика сюжета и жанра. М., 1977. С. 50–53; Ротенберг Е. От канона к стилю // Вопросы искусствознания. 1994. 2–3. С. 175–176; Антонова. Ук. соч. С. 32 сл.

¹⁶ Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию. СПб., 1998. С. 66 сл.

¹⁷ Подробнее см. там же, с. 44.

¹⁸ Ср. определения древней вещи как «знак для нас» и «знак для них»: Антонова, Раевский. Ук. соч. С. 209–211.

¹⁹ Эко. Ук. соч. С. 45.

²⁰ Там же. С. 67.

²¹ См. там же. С. 66–67.

сцены и сюжеты шумерской глиптики III тыс. до н.э. встречаются еще на додинастических цилиндрических печатях, а в отдельных случаях происхождение изобразительного мотива можно проследить до печатей-штампов²². Таким образом, можно утверждать, что парадигма кода, используемого «фризом сражающихся», была сформирована за несколько столетий до оформления этой сюжетно-композиционной схемы²³, и в течение этого времени шли поиски и изменения синтагмы, соответствующей передаваемой посредством изобразительного кода информации. Вероятно, и сам процесс эволюции месопотамской глиптики, отражавшей все неизбежные изменения в мировосприятии, но сохранявшей свою семантику, прошедшую через последовательность «стилей», но оперировавшей уже сформировавшимся и апробированным образным репертуаром, можно представить как адаптацию кода к изменениям контекста и, как следствие, коммуникативной ситуации²⁴. При этом следует учесть, что «иконическая синтагма зависит от столь сложных контекстуальных отношений, что в ней трудно отделить смыслоразличительные признаки от факультативных вариантов»²⁵. Возможно, что появление миксаморфных образов в глиптике «образно-линейного стиля» следует рассматривать именно как «факультативный вариант» иконической синтагмы.

Образы-лигатуры сочетают в себе черты различных представителей животного мира, которые принадлежат к разным зоологическим отрядам и классам. Но архаическим мышлением все эти животные воспринимались в первую очередь как представители иного мира, непознанного, неподвластного, а часто и враждебного человеку. Процесс мировосприятия человека неотделим от последовательной систематизации впечатлений: «Предметы внешнего мира никогда не воспринимаются нами изолированно, но всегда – объединенными в определенные системы (...) Воспринимать мир – это значит систематизировать входящие в него предметы, кодировать поступающую информацию»²⁶. Однако способность к систематизации и понятийный аппарат развиваются постепенно и проходят несколько этапов эволюции, а поскольку это характерно как для индивидуума, так и для человека в целом, то для понимания процесса мировосприятия правомерно обратиться к возрастной психологии.

Исследовавший развитие мышления и языка Л.С. Выготский установил, что современному «взрослому» понятийному мышлению стадияльно предшествуют, во-первых, образование неформальных множеств и, во-вторых, комплексное мышление. На первой стадии систематизация приводит к формированию слитного образа, причем такой образ складывается в результате синкретического сцеления отдельных элементов как представителей группы предметов на основе их связей при непосредственном восприятии²⁷. На стадии комплексного мышления обобщение производится уже на основе не субъективных впечатлений, а реальных объективных связей, и именно наличие конкретной связи между отдельными элементами и является самым существенным для построения комплекса²⁸. Из выделенных Л.С. Выготским пяти основных форм комплексной системы для данного случая наиболее подходит так называемый «комплекс-коллекция», характеризующийся разнородностью состава

²² Существует большое количество специальных исследований, посвященных конкретным образам и мотивам. Кроме указанных работ В.К. Афанасьевой и Е.В. Антоновой см. наиболее общие: *Amiet P. La glyptique mésopotamienne archaïque*. P., 1961; *idem. Problèmes d'iconographie mésopotamienne // RA*. 1954. 48. 1; *Goff B.L. Symbols of Prehistoric Mesopotamia*. New Haven – London, 1963; *Van Buren E.D. How Representations of Battles of the Gods Developed // Orientalia*. 1955. 24.

²³ Подробнее см. *Конonenko Е.И. Сюжетно-композиционные схемы в глиптике Двуречья III тыс. до н.э. // ВДИ*. 2000. № 3. С. 126–136.

²⁴ О роли коммуникативной ситуации в дешифровке кодированного сообщения см. *Эко*. Ук. соч. С. 70.

²⁵ Там же. С. 137.

²⁶ *Лурия А.Р. Об историческом развитии познавательных процессов*. М., 1974. С. 58.

²⁷ *Выготский Л.С. Мышление и речь // Выготский Л.С. Избранные психологические исследования*. М., 1956. С. 166–167.

²⁸ Там же. С. 168–169.

и взаимным дополнением элементов. Обобщение элементов происходит на основе их соучастия в единой практической операции, на основе функционального сотрудничества, причем ассоциации могут группироваться по контрасту²⁹.

Слияние черт различных животных и создание образов-лигатур могло происходить в изобразительном искусстве как в результате синкретического сцепления, так и комплексного обобщения, в зависимости от того, происходило ли это в процессе непосредственного субъективного восприятия отношений животных в природе или осознания объективных связей между ними. Более вероятно второе – объединение различных животных на основании принадлежности каждого из них к дикой природе. Образы животных, составляющих лигатуры, уже заняли к моменту появления последних прочное место в иконографическом репертуаре шумерской глиптики; следовательно, миксаморфные существа правомерно рассматривать как обобщенные или «сокращенные варианты» компоновки отдельных элементов парадигмы «фриза сражающихся»³⁰. В этом случае изображения миксаморфов должны были выражать в представлении своих создателей ту объективную связь, на основании которой произведено комплексное обобщение, т.е. служить указателями на мир животных, дикой природы, точнее, на те характеристики, которыми этот мир наделяется. Тогда, сочетая избранные визуальные характеристики представляемых объектов, образно воплощая, репрезентуя обобщающие их представления и обладая некоторыми (пусть предполагаемыми) свойствами обозначаемого понятия (или комплекса), существа-лигатуры выступают в процессе коммуникации в качестве иконического знака³¹.

В отличие от отдельных образов конкретных животных, представляющих группу себе подобных (знак-индекс), лигатуры – иконические знаки – отсылают к целостному представлению, *обозначают* его (не являясь символами в силу своей изоморфности). Их значение – указание на условия существования (дикая природа, мир вне человека, ирреальность) или функцию (охота, жертва, защита). Согласно определению У. Эко, «иконические знаки воспроизводят некоторые условия восприятия объекта, но после отбора (...) и согласования их с имеющимся репертуаром графических конвенций»³². Особенность в том, что миксаморфы не просто выражают то общее понятие, которое объединяет различных животных, но соединяют их изображения воедино в новом образе. Выражаясь терминологически, в данном случае иконические знаки не только обозначают совокупность денотатов, но и изоморфны им.

Создание миксаморфных образов в шумерской глиптике полностью соответствует представлению об образовании иконического знака. Он может обладать следующими качествами объекта: оптическими (видимыми), онтологическими (предполагаемыми) и конвенциональными, смоделированными³³. Очевидно, что здесь речь может идти только о видимых качествах, причем формирование иконического эквивалента восприятия, выделение отличительных и наиболее выразительных черт изображения (способствующих идентификации изображения с изображаемым объектом – рога быков, гривы львов, тела змей) было произведено не в «образно-линейном стиле», когда появляются миксаморфы, а еще при разработке иконографического репертуара месопотамской глиптики, когда животных начали изображать на печатях. Вполне естественно, что при сочетании этих образов воедино мог быть снова произведен отбор наиболее выразительных деталей, добавлены новые элементы изображения, учтены художественные требования, однако при создании образов-лигатур не понадобились ни новые признаки узнавания, ни новый иконический код³⁴, и иконические

²⁹ Там же. С. 171–173.

³⁰ Понятно, что такой вариант рассчитан исключительно на адресата, знакомого с сообщаемой информацией и владеющего кодом ее сообщения; ср. Антонова. Ук. соч. С. 177.

³¹ Подробнее см. Эко. Ук. соч. С. 123–144, там же библиография; см. также Фойт В. Иконичность ранних форм искусства // От мифа к литературе. М., 1993. С. 79–80 – библиография.

³² Эко. Ук. соч. С. 128.

³³ Там же. С. 131.

³⁴ Подробнее см. там же, с. 129.

знаки были созданы простым механическим совмещением наиболее характерных элементов уже существовавших образов-индексов (что соответствует формированию упомянутого выше комплекса-коллекции).

Уже обращалось внимание на тот факт, что развитие изображений в месопотамской глиптике сопоставимо с процессом формирования фольклорных произведений вокруг одного сюжета или центрального персонажа: отдельные сложившиеся мотивы (сцены) могли дополняться новыми персонажами и подробностями либо соединяться с другими устойчивыми мотивами³⁵. Такое дополнение эпизодами и участниками и совмещение эпизодов особенно характерно для «образно-линейного стиля»: вокруг центрального сюжета создаются композиции, включающие другие группы и сюжеты, также представляющие образные клише. Вероятно, характеристики комплекса-коллекции применимы не только к образованию отдельных образов, но и к развитию изображений в целом на данном этапе развития образного мышления. По замечанию Е.В. Антоновой, «не только сохранение, но и увеличение состава и усложнение "бестиария" в различных древнеземледельческих текстах, как и появление позднее разнообразных фантастических существ, являются свидетельством не архаизма, а дальнейшего развития мировосприятия»³⁶.

Следовательно, создание фантастических миксаморфных существ не было случайностью, результатом «причуды резчика», как полагал Г. Франкфорт, и не может быть объяснено только решением декоративных задач, как считала Э. Порада. Эти образы-лигатуры появились закономерно в процессе эволюции понятийного аппарата в ответ на необходимость лаконичных указателей – иконических знаков, частично заменивших отдельные образы-индексы и изоморфных им, и могут рассматриваться как часть семиозиса.

Понятно, что все те термины, в которых здесь дано объяснение появления миксаморфных образов в месопотамском искусстве, должны быть глубоко чужды носителям этой, да и любой другой традиционной культуры. Шумеры, разумеется, не размышляли об иконичности знаков, изоморфности, кодах узнавания, комплексном мышлении и т.д. Но опыт исследования с применением психологических и семиотических категорий для интерпретации памятников может дать представление о механизмах миропонимания, общности процессов познания, осознания и выражения, и оказаться результативным при постановке вопросов и решении проблем при изучении архаической духовной культуры.

Е.И. Кононенко

MIXAMORPHOUS CREATURES IN SUMERIAN GLYPTICS: AN EXPERIMENT IN SEMIOTIC RESEARCH

E.L. Kononenko

The fantastic mixamorphous images in which the features of people and various animals are mechanically connected, commonly found in Mesopotamian seals with scenes of «fighting warriors' frieze», also appear as characteristic features in the glyptic iconography of the «figurative-linear style» of the middle part of the Early dynastic period. G. Frankfort and E. Porada explained the appearance of those «ligature-images» as the result of individual solutions to compositional and decorative problems. However, examination of glyptic iconography as a visual code, using the categories of both semiotics and age psychology, permits the assertion that mixamorphous forms arose naturally, their formation accompanying the evolution of thought and the semiosis of ancient art, and that they themselves functioned in the capacity of iconic signs.

³⁵ Подробнее см. Антонова. Ук. соч. С. 172 сл.

³⁶ Там же. С. 67.