

IV° французько–українська археологічна конференція
IV° colloque franco-ukrainien d'archéologie
« L'ART GEOMETRIQUE DE LA PREHISTOIRE A NOS JOURS »
«ГЕОМЕТРИЧНЕ МИСТЕЦТВО ВІД ПРЕІСТОРИЇ ДО СУЧАСНОСТІ»
Kiev, avril 2015

**«Геометрія» в ранньоземлеробських спільнотах
Південно-Східної Європи. Деякі аспекти.**

Л.О. Шатіло

Інститут археології НАН України

Втой час, як люди почали займатися культивуацією рослин та раннім тваринництвом, почало змінюватися сприйняття ними простору. Одним із проявів цього процесу стало розповсюдження певних геометричних рис в об'єктах матеріальної культури, в тому числі і в Південно-Східній Європі (далі ПСЕ). Ці риси проявилися:

- ❖ В *декорі*—в прикрашанні будівель, орнаментах на кераміці та на інших глиняних виробах (напр. Гимбутас 2006; Чохаджиев 2007; Тасиш 2009);
- ❖ В *предметах пластики*— створюються моделі будівель, вітарів, та інші глиняні вироби правильних форм (напр. Morintz 2002; Trenner, 2010);
- ❖ В *стаціонарних об'єктах*— будівлі та деталі інтер'єру мають чіткі геометричні обриси (напр. Perlés 2001).

З переходом до землеробства відбулися величезні зміни в способі життя давнього населення. При цьому одним із головних чинників, завдяки чому це стало можливим, були зміни в свідомості людини. З розвитком агрикультури відбувалося перевизначення понять простору та часу (Binsbergen 1997).

В цей період люди починають змінювати навколишнє середовище відповідно до своїх потреб. Одним із проявів нового відношення до простору стає, зокрема, створення поля, і, загалом, відмежування територій як від інших співтовариств, так і виділення його з навколишнього середовища (Binsbergen 1997, p.15). З часом поле набуває правильних геометричних форм з прямими борознами.

Поняття часу також зазнало деяких змін. Для вирощування рослин неабиякого значення набула сезонність, з необхідністю планування, розрахунків і проведення сільськогосподарських робіт (по підготовці землі, проведенні

сівби і збору врожаю в найпродуктивніші періоди), з очікуванням результату, який був віддаленим у часі від початку робіт.

Таким чином, з одного боку, оточуючий простір набував правильних форм, а з іншого, для забезпечення функціонування суспільств необхідно було проводити розрахунки, тобто контролювати час.

Створюючи навколо себе штучний життєвий простір, людина намагалася відокремити себе від природи, та певним чином протиставити свій «антропогенний світ» світу «дикої» природи. Найбільш яскраво таке «виділення з природи» прослідковується саме за доби ранніх землеробів (напр. Perlés 2001; Тасић 2009). Розвиток правильних геометричних форм в різних аспектах життя був одним із проявів такого протиставлення. Геометричні мотиви можуть бути пов'язані з намаганнями впорядкувати оточуючий світ та надати оточуючим речам правильні геометричні риси.

Вірогідно, з цими процесами пов'язаний ще один момент, характерний для ранньоземлеробських спільнот – моделювання, тобто створення моделей об'єктів, які оточували людину – будівель, пічок, крісел, посуду, саней, тощо. Декор даних предметів також часто містить геометричні мотиви (напр. Тасић 2009).

Є ще одна категорія речей, на якій власне і хотілося б зупинитися, з яскраво вираженими геометричними рисами. Походження цих предметів пов'язують саме зі змінами, що сталися при переході до агрикультури, з епохою ранніх землеробів та з зародженням геометрії. Мова іде про так звані "площинні ігри". Одразу варто уточнити, що для доби ранніх землеробів поняття "гра" носить умовний характер, оскільки ці "ігри" в цю епоху були нерозривно пов'язані з гадальними та віщувальними практиками (Тайлор 1989; Vinsbergen 1997 та ін.). Для проведення цих дій використовувалися спеціальні поверхні з системою отворів або речі з пласкою поверхнею, де розмежування наносилося фарбою чи іншим способом (Smith 1956; Rothöhler 1999, p. 10-23; Romain 2000, p. 11-38; Dunn-Vaturi 2000, p. 107-111; Schädler, Dunn-Vaturi 2009). Поверхні для гри могли мати вигляд дощок (рис. 1., рис. 2), також система отворів могла вибиватися на скельному ґрунті чи на глиняних дахах, крім того лунки могли наноситися безпосередньо на землю, чому є численні етнографічні свідчення (AncientBoardGames ...; Viki, Vukovi 2010).

Найбільш ранні відомі дошки знайдені в Йорданії та датуються добою докерамічного неоліту, рис.1.а. (Rollefson 1992, p 1-5). В ПСС дошки відомі на поселеннях в долині річки Струма – рис.3. (Болгарія - Радунчева 1981, с. 14, рис. 3, 1; Chokadziev 1995, p. 141–147; Перничева 2001, p. 125, дошка 43. 13; Elster, Renfrew 2003, pl. 11. 27) та в Трипіллі – рис.4. (Тальянки, та ін. - Пассек 1949, с. 95, 117; Круц, Корвин-Пиотровский 2005, с. 16–17, 41, 44;

Shatilo 2011). Згодом за доби ранніх цивілізацій подібні предмети стали дуже популярними, і в різні ігри грали практично у всіх цивілізаціях Старого та Нового світу (Murray 1952; Bell 1980; Schädler, Dunn-Vaturi 2009 та ін.). Подібні "ігри" пережили епохи первісності та давніх цивілізацій та дійшли до наших днів. Однією з найбільш популярних та архаїчних вважають групу ігор типу "манкала" – рис.5. (Binsbergen 1997; Voogt 1999; Viki, Vukovi 2010).

Геометрія дощок (або поверхонь для гри) – очевидна. Лунки на поверхні зроблені не в хаотичному порядку, а утворюють певну систему та, зазвичай, вони розміщені паралельно. Якщо дошки мають плоску поверхню, то на ній, як правило, розмежування має вигляд сітки, що складається з квадратів або прямокутників.

Так само і предмети з ПСЄ мають геометричні характеристики. Це появляється як в лунках на дошках, які розмішені практично паралельно, так і в оздобленні дощок. Так, болгарські вироби декоровані в основному комбінаціями з прямих і ламаних ліній, ромбовими та меандровими мотивами (Chokadziev 1995, p. 141–147; Чохаджиев 2007, с. 124–125, 291–293).

Дійсно, подібна геометрія площинних «ігор» є не випадковою, оскільки походження самих ігор, як вважають ряд авторів, сягає ранньоземлеробських часів, і ці предмети з'являються в контексті занять тваринництвом, землеробством, протоастрономією та культом землі (Binsbergen 1997).

Зв'язок площинних «ігор» з землеробством зафіксований етнографами на прикладі ігор типа манкала. Цей зв'язок представлений, передусім, у термінах, що вживаються у процесі «гри». У всіх її варіантах і по всій території поширення, один хід називається «посів», де гравці можуть потрапити в так званий «голод», коли всі лунки одного гравця стають порожніми (Viki, Vukovi 2010). Деякі варіанти назв цієї гри перекладаються як «магічне засівання». Лунки на дошці або видовбані в землі називаються «будинки» (Culin 1894, p. 597), «поля» (Driedger 2000) або «загін для худоби» (обгороджене місце).

Крім термінології, землеробські ознаки площинних ігор прослідковуються і візуально, оскільки основна характеристика давніх дощок для подібних «ігор» - це система лунок, або розмежування в інший спосіб. Так само фундаментальним образом на площині для манкали є серія із кількох паралельних ліній, часто накреслених на землі, з низкою ямок, зроблених уздовж ліній (Binsbergen 1997). Такі сіткоподібні схеми, що характерні для площинних ігор (як для давніх так і для етнографічних), безумовно, нагадують поділені поля (Smith 1956; Binsbergen 1997).

На дошках, можливо, відображено умовну модель простору (поля, іноді, можливо, загони для тварин). Звичайно, дані предмети не є точними копіями

якогось конкретного відрізка землі (простору). Все ж аргументація щодо того, що перші дошки представляли собою умовні землеробські поля (зовнішні характеристики, термінологія для гри), та і те, що ці предмети з'являються та побутують одночасно з іншими моделями (будівель, пічок, і т.д.) в ранньоземлеробський час, наштовхує на думку, що ці предмети певним чином пов'язані між собою. Вони з'явилися завдяки одним і тим же самим процесам та змінам, що відбулися з переходом до агрикультури – 1) перевизначення понять простору та часу і 2) протиставленням «антропогенного світу» та світу «дикої природи». Саме тому дошки для «гри» пропонується розглядати в більш широкому контексті традицій моделювання, які мають опосередкований зв'язок з поширенням геометричних рис в суспільствах ранніх землеробів.

Отже, за доби раннього землеробства відбулися значні зміни в житті та свідомості людей, що призвело до поширення «геометрії», і цей процес відобразився в предметах матеріальної культури. Майстри не копіюють природу, а впорядковують навколишній світ через геометричні абстракції в декоруванні, у створенні предметів пластики, і навіть при зведенні власних жител. Однією із категорій предметів з яскраво вираженою геометрією стали площинні «ігри».

ЛІТЕРАТУРА:

Гимбутас, М., 2006. *Цивілізація Великої Богини: Мир Древней Европы*. Москва

Пассек, Т.С., 1949. *Периодизация трипольских поселений (3–2 тысячелетие до н. э.)*. МИА. – 10. Москва

Перничева, Л., 2001. Сондажни проучвания в землището на с. Коларово. *Материали за археологията на Средна Струма. Разкопки и проучвания, XXVII*. София

Радунчева, А., 1981. *Праисторически селища (V–II хил. пр. н. е.) Перник. Поселищен живот на хълма Кракра. Т. I*. София

Стрельник, М.О., Сорокіна, С.А., Хомчик, М.А., 2010. Ігри давнього населення України. *Теорія та історія культури. Наукові записки. Том 101. Національний університет "Києво-Могилянська академія"*, Київ, 2010, с. 46–54

Тайлор, Э.Б., 1989. *Первобытная культура*. Москва

Тасић, Н., 2009. *Неолитска квадратура круга*. Београд

Чохаджиев, С., 2007. *Неолитни и Халколитни Култури в Басейна на Река Струма*. Велико Търново

Ancient Board Games and the Nabataeans, Copyright Can Books, 2003,
<http://nabataea.net/games3.html>

Bell, R., 1980. *Board and Table Games from Many Civilizations*. New York

Biki, V., Vukovi, J. 2010. Board Games Reconsidered: Mancala in the Balkans. *Етноантрополошки проблеми н.с. год. 5.*, 2010, св. 1, p. 183–209

Binsbergen, W., 1996. Time, space and history in African divination and board-games. *Time and temporality in intercultural perspective: Studies presented to Heinz Kimmerle.*, Amsterdam, 1996, p. 105–125

Binsbergen, W., 1997. *Board-games and divination in global cultural history: a theoretical, comparative and historical perspective on mankala and geomancy in Africa and Asia*.

http://www.shikanda.net/ancient_models/gen3/mankala/mankala1.htm;

http://www.shikanda.net/ancient_models/gen3/mankala/mankala2.htm

Chokadziev, St., 1995. On Early Social Differentiation in the Struma River Basin:

The Evidence from the Slatino Settlement. *Prehistoric Bulgaria*, Madison, 1995, №22, p. 141–147

Culin, S., 1894. Mancala, The National Game of Africa. *Annual Report of the U.S. National Museum*, 1894, p. 597–606

Culin, S., 1907. Games of the North American Indians. *Twenty fourth Annual Report of the Bureau of American Ethnology*, 1902–1903, p. 1–840

Driedger, W., *Michezoya Mbao – Mankala in East Africa*

<http://www.driedger.ca/mankala/Man1.html>,

<http://www.driedger.ca/mankala/Mankala.pdf>

Dunn-Vaturi, A.-E., 2000. “The Monkey Race”. Remarks on Board Games Accessories. *Board Games Studies International Journal for the Study of Board Games*, Leiden, 2000, N3, p. 107 – 111

Dunn-Vaturi, A.-E., 2010. Board game, the so-called «game of 58 holes». *Near Eastern Antiquities: Iran, Musée du Louvre*, 2010

Elster, E., Renfrew, C., 2003. Prehistoric Sitagroi: Excavations in Northeast Greece, 1968–1970 (2). *The Final Report, Monumenta Archaeologica. 20. Cotsen Institute of Archaeology at UCLA*, Los Angeles, 2003, pl.11, 27

Morintz, A. S., 2002. Des presemnificațiile prezentărilor miniaturale din lut, de construcții și mobilier în neoliticul României, *Thraco-Dacica*, 23, 1-2, p. 93-117

Murray, H.J.R., 1952. *A history of board-games other than chess*. Oxford

Perlès, C., 2001. *The Early Neolithic In Greece The first farming communities in*

Europe. Cambridge

Rollefson, G. O., 1992. A Neolithic Game Board from Ain Ghazal, Jordan. *Bulletin of the American Schools of Oriental Research*, 1992, №286, p.1–5

Romain, P., 2000. Les représentations des jeux de pions dans le Proche-Orient ancien et leur signification Board games. *Board Games Studies International Journal for the Study of Board Games*, Leiden, 2000, N3, p. 11-38

Rothöhler, B., 1999. God of the Board games. *Board Games Studies International Journal for the Study of Board Games*, 1999, N 2, p. 10–23

Smith, A., 1908. *The Game of Go: The National Game of Japan*. New York

Schädler, U., Dunn-Vaturi, A.-E., 2009. Board Games In Pre-Islamic Persia. *Encyclopædia Iranica*. (Originally Published: December 15, 2009)
<http://www.iranica.com/articles/board-games-in-pre-islamic-persia>

Shatilo, L., 2011. Board games in antiquity: archeological artifacts in South-Eastern Europe. *Earliest Farmers of Southeastern Europe: abstract of International scientific conference (A. Korvin-Piotrovskiy ed.)*, Kyiv; Talianki, 2011, p. 112–116

Trenner, J., 2010. *Untersuchungen zu den sogenannten Hausmodellen des Neolithikums und Chalkolithikums in Südosteuropa, Universitätsforschungen zur prähistorischen Archäologie, Band. 180*. Bonn

Voogt, A. J., 1999. Distribution of Mancala Board Games: a methodological Inquiry. *Board Games Studies International Journal for the Study of Board Games*, 1999, №2, p. 104–116