

مجسمه‌سازی

هدف‌های رفتاری: در پایان این فصل هنرجو باید بتواند:

- مجسمه‌سازی را تعریف کند.
- روش‌های ساخت مجسمه را نام ببرد.
- تحولات عمده‌ی مجسمه‌سازی را به اختصار شرح دهد.

مجسمه‌سازی چیست؟

هنر مجسمه‌سازی در طول تاریخ زندگی بشر همواره نقش مهمی داشته است. مجسمه اندیشه‌ها و عقاید انسان را تجسم بخشیده و نوع جهان‌بینی او را مشخص نموده است. مردمان دنیای باستان از طریق مجسمه و پیکره، ایمان و عقاید خود را نسبت به خدایان ابراز داشته و فرهنگ و سنت‌های خود را نیز ثبت نموده‌اند. مجسمه‌سازی هم‌چنین زبانی برای بیان آرزوها، رؤیاها و تفکرات انسانی بوده تا آن‌جا که صورت‌ها و تمثال خدایان، و قهرمانان اساطیری را به بهترین حالت مجسم نموده است. گذشته از تفاسیر فلسفی و علمی، مجسمه را می‌توان نوعی ابزار بیانی دانست که به وسیله‌ی آن مفاهیم و موضوعات، مانند یک رسانه بین فرستنده و گیرنده‌ی پیام انتقال می‌یابد.^۱ البته هر مجسمه‌ای با توجه به عناصر بصری مانند حجم، بافت، نور، رنگ، فضا و... تأثیرات مختلفی را روی مخاطبین خود می‌گذارد.

سه بعدی بودن^۲ وجه شاخص مجسمه‌سازی و معماری در مقایسه با هنرهای تجسمی دیگر است. این بدان معنی است که این هنر با تمام حجم سر و کار دارد. مجسمه‌ساز باید هنگام طراحی و کار، تمام وجوه و سطوح مجسمه را در نظر داشته آن را قبل از شروع به کار در ذهن خود به‌طور کامل مجسم نماید. هر مجسمه از ماده تشکیل شده و دارای سه بعد واقعی است که می‌توان آن را لمس کرد و از بافت آن آگاه شد. به گفته‌ی یکی از هنرمندان «کیفیت عالی این گونه آثار را نمی‌توان فقط با چشم دریافت. سطوح و قوس‌ها و پستی و بلندی‌های آن را فقط با لمس کردن می‌توان به‌طور کامل فهمید»^۳.

مجسمه مانند تمام اشیاء و احجام اطرافمان از زوایای متعددی قابل دیدن است. هم‌چنین بافت‌ها و سایه‌روشن‌های قابل لمس در آن اهمیت زیادی دارند؛ به گونه‌ای که اولین حس هر بیننده‌ای لمس کردن مجسمه است. بافت‌های روی حجم یا مجسمه از سطوح زیر و ناهموار گرفته تا سطوح صاف و صیقلی، بسیار متنوع است.

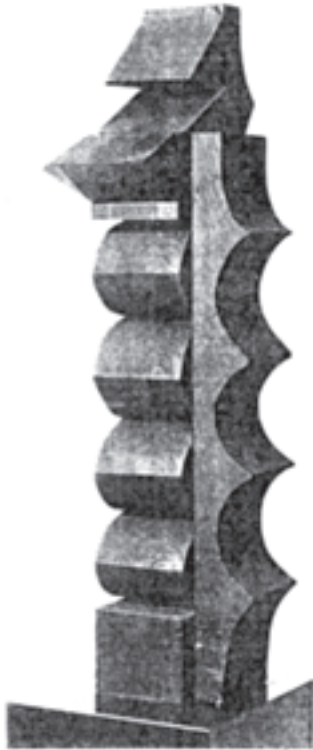
۱- «Sculpture» معادل واژه‌هایی چون: پیکره‌سازی، پیکرتراشی، تندیس و حجم‌سازی است.

۲- براساس تعریف دایرةالمعارف امریکن: «مجسمه‌سازی ابزاری است که با امکان عمل در سه بعد قادر است مفاهیم و ارزش‌هایی را در حیطه هنرهای زیبا بیان کند.»

۳- سه بعدی یعنی دارای طول، عرض، و ارتفاع

۴- لورنشوگیرتی (Ghiberti) نقاش، معمار و مجسمه‌ساز ایتالیایی (۱۳۷۸-۱۴۵۵).

این امر نشانگر تنوع مواد مختلف و قابلیت هریک از آنهاست؛ برای مثال، سنگ، چوب، شیشه، فلز و نظایر آن دارای بافت‌ها و قابلیت‌های خاصی هستند (تصاویر ۱، ۲ و ۳).



تصویر ۳- مجسمه با سطوح
خطدار ۱۹۷۱ (لویس نولسون)



تصویر ۲- سردیس با سطح
بافت‌دار (آلبرتو جاکومتی)



تصویر ۱- حجمی با سطوح صاف
و صیقلی (پل بوری ۱۹۶۹)

به‌طور کلی می‌توان خصوصیات یک مجسمه را این‌گونه خلاصه نمود^۱:

- ۱- از مواد و مصالح ملموس تشکیل شده است.
 - ۲- به‌صورت سه‌بعدی است (دارای حجم است).
 - ۳- ساخت دست انسان است.
 - ۴- احساسات و افکار هنرمند را به بیننده منتقل می‌نماید.
- عناصر مهم و متعددی وجود دارد تا براساس آن بتوان مجسمه را اثری هنری به‌شمار آورد. عناصر بصری همچون: بافت، رنگ، نور و سایه، ریتم، فضاهای مثبت و منفی و ماده‌ی تشکیل‌دهنده‌ی کار تا ابعاد حجم، فضا، حرکت و مفهوم و اندیشه موجود در مجسمه، جملگی تأثیرات گوناگونی بر چشم و ذهن بیننده پدید می‌آورند.
- «ماده^۲» بنیان و اساس مجسمه را تشکیل می‌دهد؛ به‌گونه‌ای که تصوّر مجسمه بدون در نظر گرفتن ماده‌ی تشکیل‌دهنده‌ی آن غیرممکن است. بیان هر اثر هنری (مجسمه) ارتباط مستقیمی با ماده و جنس به‌کار رفته در اثر دارد. انتخاب ماده، نکته‌ی مهمی است که هنرمند با توجه به موضوع، فضا و مکان به آن می‌پردازد. هر ماده دارای قابلیت‌ها و ویژگی‌های خاصی بوده، اسلوب و روش کار به‌وسیله‌ی خود مصالح مشخص می‌شود.

۱- این تقسیم‌بندی براساس تعریف و نظریه‌ی «ناتوم گابو» یکی از هنرمندان و نظریه‌پردازان مدرن، صورت گرفته است.

۲- ماده «Material»

مجسمه‌ساز همواره باید مصرف مصالح و مواد را با خصوصیت اصلی آن‌ها در نظر داشته باشد و از ماده‌ای که کارکرد متناسبی با طرح دارد استفاده نماید؛ برای مثال، هنگام استفاده از شیشه شفافیت آن را در نظر داشته باشد (تصویر ۴).



تصویر ۴- گویا کاسیه ۱۹۵۹، مجسمه با جنس «پلگسی گلاس»

در قرن حاضر با پیشرفت علم و تکنولوژی تنوع و تعدد مواد و مصالح آن‌چنان زیاد شده که مجسمه‌ساز در انتخاب مناسب‌ترین ماده‌ی کار محدودیتی ندارد. دانش امروز علاوه بر کشف و تولید مواد جدید، تکنیک و طرز استفاده از مصالحی را میسر ساخته که قبلاً کار با آنها دشوار بوده است. آزادی در انتخاب مواد و نیز تکنولوژی استفاده از آن در قرن حاضر چنان بر تنوع و گوناگونی مجسمه‌ها افزوده است که به جرأت می‌توان گفت که به

مجسمه‌سازی جان تازه‌ای داده، آن را با علم و تکنولوژی روز هماهنگ ساخته است.

مفهوم حرکت در مجسمه‌سازی از سه منظر درخور بررسی است :

اول: مجسمه‌هایی که احساسی از حرکت را به بیننده منتقل می‌نمایند، اما حرکت در فرم مجسمه پنهان است ؛ برای مثال، مجسمه‌های «اگوست رودن»^۱ پرجنبش و حرکت‌زا هستند و به‌نظر می‌رسد در لحظه‌ی دیگر به حرکت درمی‌آیند (تصویر ۵).



تصویر ۵- شهروندان کاله ۱۸۸۶ (اگوست رودن)

دوم: نمونه‌ی دیگر القای حرکت در آثار هنرمندان فوتوریسم^۲ دیده می‌شود که هنرمند با استفاده از ریتم، تکرار و ترکیب قسمت‌هایی از کار با فضا حرکت را تداعی می‌کند. بهترین نمونه از این نوع مجسمه‌ها «شکل‌های بدیع تداوم در فضا» اثر «بوچیونی»^۳ است که با جلوه‌های شکلی و فضایی، عنصر حرکت را دربر دارد (به فصل اول تصویر ۳۱ مراجعه شود).

۱- اگوست رودن (Rodin) مجسمه‌ساز فرانسوی (۱۸۴۰-۱۹۱۷).

۲- Futurism - این جنبش ستایشگر دنیای ماشین، سرعت، حرکت و خشونت است و ندای تخریب موزه‌ها، کتابخانه‌ها و آکادمی‌های فرهنگی واپس‌گرای ایتالیا را سر داد (۱۹۰۹).

۳- اومبرتو بوچیونی (Boccioni) نقاش، مجسمه‌ساز و نظریه‌پرداز ایتالیایی (۱۸۸۲-۱۹۱۶).

سوم: نوع دیگر حرکت در مجسمه‌سازی بیان مستقیم از مفهوم حرکت است؛ یعنی، مجسمه‌هایی که عناصر و اجزای آن متحرک بوده، در هر لحظه شکل تازه‌ای از مجسمه می‌سازند (تصویر ۶).



تصویر ۶- ساخت متحرک (نائوم گابو ۱۹۲۰)

برای مثال، بعضی از آثار «گابو»^۱ با موتورهای الکتریکی به حرکت درآمده، شکل جدیدی به وجود می‌آورند، مجسمه‌های متحرک و جنبان «کالدر»^۲ نیز حرکتی واقعی اما کُند دارند که با جنبش هوا اجزای آن بر روی اهرم‌هایی به حرکت درمی‌آیند (تصویر ۷).



تصویر ۷- پیکره‌ی جنبان (الکساندر کالدر ۱۹۴۵)

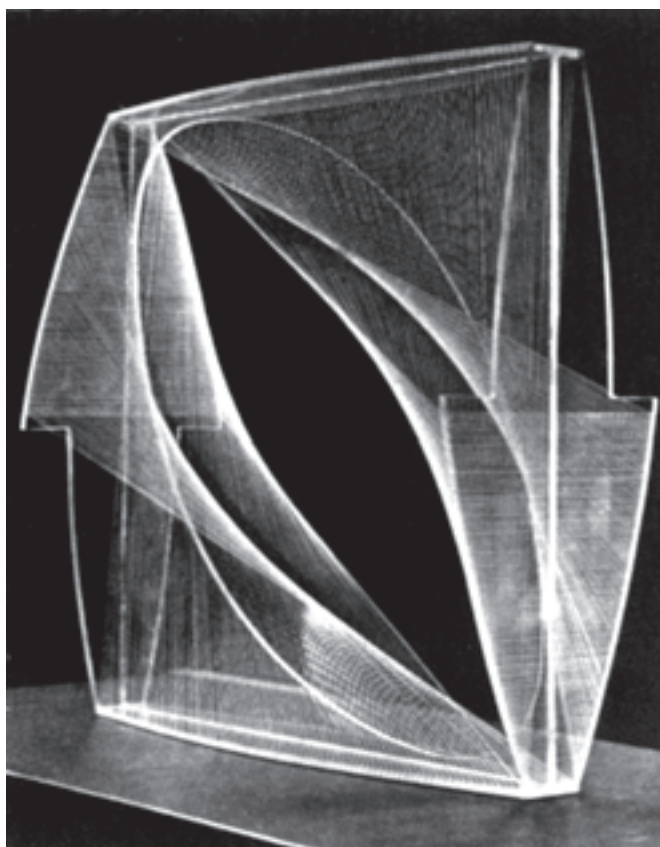
۱- نائوم گابو (Gabo) نقاش، مجسمه‌ساز و نظریه‌پرداز روسی (۱۸۹۰-۱۹۷۷).

۲- الکساندر کالدر (Calder) نقاش و مجسمه‌ساز آمریکایی (۱۸۹۸-۱۹۷۶).



تصویر ۸- (آلبرتو جاکومتی ۱۹۴۹)

همان گونه که توده و حجم در مجسمه اهمیت دارد
فضا نیز به همان نسبت حائز اهمیت و توجه است.
مجسمه‌سازان در قرون گذشته تنها به حجم توپر
مجسمه‌ها توجه داشته و به فضا توجهی نداشته‌اند. از نظر
آن‌ها فضا فقط مکانی بوده که اجسام در آن قرار می‌گرفتند.
هم‌زمان با تحول «کوبیسم»^۱ در نقاشی، ارتباط میان حجم و
فضا برای مجسمه‌سازان مطرح شد.
چنانچه در آثار مجسمه‌سازانی چون: «جاکومتی»^۲،
«بوچیونی» و «نائوم گابو» بیان خاصی از فضا دیده می‌شود
(تصاویر ۷، ۸، ۹، ۱۰ و تصویر ۳۱ فصل اول).



تصویر ۹- (نائوم گابو ۱۹۴۹)

۱- کوبیسم (Cubism) در این شیوه ماده اصل شمرده می‌شود و هنرمند حجم اشیا را به سطوح هندسی تجزیه می‌کند و یا از سطوح هندسی اشیا و هیاکلی قابل بازشناسی می‌آفریند. هم‌چنین هنرمند اشیا و اشکال را با دیدگان عقل می‌بیند نه با دیدگان حس (۱۹۰۹-۱۹۲۰).
۲- آلبرتو جاکومتی (Giacometti) نقاش، مجسمه‌ساز و شاعر سوئیسی (۱۹۰۱-۱۹۶۶).



تصویر ۱۰- عنکبوت بزرگ ۱۹۵۶ (الکساندر کالدر)

برای بیان هرچه بهتر حجم، فضای خاصی باید در نظر گرفت. کمال هر اثر هنری (مجسمه) هماهنگی بین فرم (حجم) با فضا است که این از ویژگی‌های مهم هنر مدرن نیز به‌شمار می‌رود.

روش‌های ساخت مجسمه

به‌طور کلی مجسمه به سه روش رایج ساخته می‌شود:

الف - افزایشی (شکل‌دهی): در این روش هنرمند با اضافه کردن تدریجی مواد شکل‌پذیری چون گل، گچ، موم و مواد مشابه، نیز با شکل دادن آن، به فرم و حجم مورد نظر دست می‌یابد (تصویر ۱۱). این روش مجسمه‌سازی در ادوار مختلف تاریخی به‌صورت مجسمه‌های سفالی و برنزی ساخته شده‌اند.



تصویر ۱۱- شیوه‌ی افزایشی یا شکل‌دهی



ب — کاهشی (کنده کاری و حجاری): در این روش مجسمه ساز ابتدا توده‌ی سنگ یا چوب یا ماده‌ی دیگر را آماده کرده بعد از طراحی شکل موردنظر، بر روی توده‌ی خام شروع به تراشیدن و کاستن زواید می‌کند (هم‌زمان از جهات مختلف) تا به شکل نهایی و مطلوب برسد. بیش‌تر مجسمه‌های دوران قبل و تقریباً همه‌ی آثار سنگی و چوبی با این روش ساخته شده‌اند (تصویر ۱۲).

تصویر ۱۲ — شیوه‌ی کاهشی یا کنده‌کاری
اثر میکال آنز (۳۴-۱۵۳۲)

ج — جفت‌ و جورکاری (چسبانندی): هنرمند با کنار هم قرار دادن اجزا و قطعات مختلف و انتخابی خود، فرم و حجم موردنظر را کامل می‌سازد. مانند کولاژ یا جفت و جورکاری فلزات و اشیای مختلف و ترکیب آن‌ها با یک‌دیگر (تصویر ۱۳).

این شیوه عمدتاً در دوره‌ی معاصر رایج شده و از خصوصیات هنر مدرن به‌شمار می‌رود.



تصویر ۱۳ — شیوه‌ی جفت‌کاری یا چسبانندی سر گاو
اثر پابلو پیکاسو (۱۹۴۳)

نقش برجسته^۱

نقش برجسته حالتی بین طراحی و مجسمه است. اگر با مواد و مصالح، برجستگی‌ها و فرورفتگی‌هایی که در طراحی به صورت سایه روشن مشخص شده‌اند به گونه‌ی واقعی به وجود آوریم؛ به طوری که هنوز از زمینه و صفحه جدا نشده باشد، نقش برجسته پدید آورده‌ایم (تصویر ۱۴).



تصویر ۱۴- ساخت نقش برجسته
(افزایشی)

نقش برجسته با توجه به میزان برآمدگی از زمینه به دو صورت «کم برجسته» (مانند برجستگی‌های روی سکه‌ها و مدال‌ها) و «تمام برجسته» تقسیم می‌شود (تصاویر ۱۵ و ۱۶). نقش برجسته مانند تابلو نقاشی است که از زوایای محدودی قابل رؤیت و فهم است، اما مجسمه‌ی کامل از تمام جهات باید ارزش حجمی یکسانی داشته باشد. به طور کلی اگر نقوش و اشکال یک نقش برجسته آن قدر برجسته شوند که به حالت سه بعدی کامل برسند و از زمینه جدا شوند به مجسمه تبدیل خواهند شد.



تصویر ۱۵- نقش کم برجسته هنر آشوری

۱- نقش برجسته : «Relief».



تصویر ۱۶- نقش تمام برجسته

تحولات عمده‌ی مجسمه‌سازی

هنر مجسمه‌سازی بیش از بیست هزار سال پیش با کنده‌کاری روی دیواره‌ی غارها و صخره‌های پیریزی شد. این کنده‌کاری‌ها عبارت بودند از: تصویر انسان‌های کمان و نیزه به دست در حال شکار یا تصاویری از مردان و زنان در حال اجرای مراسم آیینی و جادویی.

از حدود ۱۷ هزار سال قبل، نمونه‌هایی از اشکال شبیه‌سازی شده و رنگ‌خورده با نقوش انسانی و حیوانی غارهای «آلتامیرا» در اسپانیا و «فون دوگوم» و «لاسکو» در فرانسه مشاهده شده است (تصویر ۱۷). از این دوره تعدادی پیکره‌ی زن (مظهر زاینده‌گی و مادری) کشف شد، که مهم‌ترین نمونه‌ی این مجسمه‌ها «ونوس ویلندورف» در کنار رود دانوب در اتریش است. حجاری‌های صخره‌ای در لرستان ایران نیز نمونه‌هایی از این اشکال شبیه‌سازی شده به‌شمار می‌آیند.



تصویر ۱۷- گاو وحشی با سر برگشته، غار لامادین
حدود ۱۵۰۰۰-۱۰۰۰۰ ق.م. - فرانسه

تمدن بین‌النهرین در بیش‌تر زمینه‌های هنری، از جمله مجسمه‌سازی، پیشرفت درخور توجهی داشت. هنر سومریان ماهیتی دینی و تشریفاتی داشت؛ یعنی، مبتنی بر نیایش به پیشگاه خدایان و رب‌النوع‌ها بود مجسمه‌های سومری به حالت واقع‌گرا و در عین حال خشک و رسمی ایستاده و پُرصلابت با دامنی چین‌دار و دست‌های تاخورده بر سینه (به علامت نیایش) نیز با چشمانی درشت و مردمکی ساخته شده با سنگ‌های رنگین اجرا می‌شد. اندازه‌ی این مجسمه‌ها غالباً کوچک بود (تصویر ۱۸).



تصویر ۱۸- هنر سومری، معبد ابو، تل اسمر ۲۷۰۰-۲۵۰۰ ق.م. موزه‌ی بغداد

مجسمه‌سازی دوره پادشاهی بابل بیش‌تر شامل نقش برجسته و کنده‌کاری روی سنگ بوده است. تعداد اندکی از مجسمه‌های دوران بابل عموماً با سنگ ساخته شده و رنگ‌شده بودند. آشوریان بعدها از هنر بابل تقلید کردند. نقش برجسته را می‌توان پیش‌تاز هنرهای آشوری دانست که رنگ‌آمیزی می‌شد. مجسمه‌های آشوری مانند هنر سومریان به حالت خشک و رسمی، اغلب با سر و پای نیم‌رخ و بدن تمام‌رخ کار شده‌اند. موضوعات نقش برجسته‌ها اغلب جنگ و لشکرکشی، شکار حیوانات، مراسم دینی و آیینی و ستایش فرمانروا بودند. از نمونه‌های مجسمه‌سازی این دوره، شیرهای بالدار درشت اندام با سر انسانی بود که در دو سوی دروازه کاخ‌ها، از سنگ تراشیده شده بودند (تصویر ۱۹).



تصویر ۱۹- هنر آشوری، گاوهای بالدار نگهبان دروازه‌ی ارگ سارگون دوم حدود ۷۰۰ ق.م.

در هنر مصری برای بیان اهمیت افراد، اندام شخصیت‌های مهم را بزرگ‌تر از دیگران می‌ساختند در مجسمه‌سازی هنرمندان پیش‌تر به اشکال بزرگ و حجیم و مکعبی شکل توجه می‌کردند (تصویر ۲۰).



تصویر ۲۰- خفرع - جیزه، حدود ۲۶۰۰ ق.م. موزه‌ی قاهره‌ی مصر

هنر مصری بر پایه‌ی اصول آیینی، تدفینی، درباری و رمزی بود، اما شیوه‌ی واقع‌گرایی در نمایاندن اندام انسانی و رعایت اصول تقارن و تشابه در همه‌ی دوران تمدن مصر به چشم می‌خورد. مصالح و مواد مورد استفاده برای این مجسمه‌ها عبارت بود از سنگ، چوب‌های محکم و گچ‌های رنگ‌آمیزی‌شده. مجسمه‌ها، معمولاً به اندازه‌ی طبیعی یا کوچک‌تر از حد معمول در حالت ایستاده ساخته می‌شد.

اصولاً مجسمه‌سازی و نقش برجسته‌کاری تمدن هند در اطراف دره سند (هزاره دوم ق.م) بوده است. نمونه‌ی بارز مجسمه‌های سنگی مربوط به تندیس مردی است با ریش و لباس آراسته به گل‌های سه پَر و چشمانی با حدقه‌ی خالی مانده از مردمک چشم (تصویر ۲۱). دوره‌ی شکوفایی هنر هند در دوره‌ی «موریایی» و در رأس آن



تصویر ۲۱- بالاتندی مرد هنر دره‌ی سند (هند) هزاره‌ی سوم ق.م.

فرمانروایی «آشوکا» (در قرن سوم ق. م) آغاز می‌شود. این دوره به «دوره‌ی طلایی» مشهور است. در دوره‌ی آشوکا تعدادی ستون یادبود نیز ساخته شد که روی بدنه‌ی آن‌ها نقش برجسته‌های مفصل بسیاری کنده‌کاری شده بود (تصویر ۲۲).

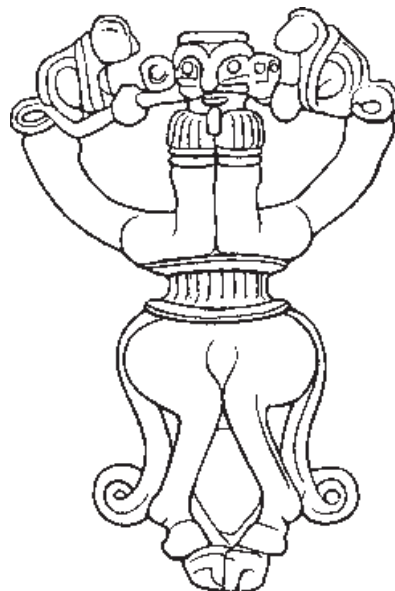


تصویر ۲۲- سرستون به‌جای مانده از عهد آشوکا (۲۷۲-۲۳۲ ق.م)

ایران

در کاوش‌های باستان‌شناسی فلات ایران، علاوه بر کشف اولین دست‌آفریده‌های مردمان این نواحی، مجسمه‌های کوچک سفالی نیز به‌دست آمده است. از تمدن لرستان، ریتون‌ها^۱ و مجسمه‌های زیادی از جنس برنز به‌دست آمده است. این تمدن متأثر از فرهنگ و تمدن ایلام، آثار ارزشمندی از ظروف، ابزار و اشیای برنزی از خود بر جای گذاشته که از آن جمله است: سلاح‌ها و اشیای فلزی ریخته‌گری شده، جانوران عجیب، موجودات اساطیری و صورتک‌ها و مجسمه‌های کوچک انسانی، سنجاق‌های سر همراه با اشکال حیوانات و آثار دیگر (تصویر ۲۳).

۱- ریتون (Rhyton) ظرفی با سر حیوان، این ظروف عموماً کاربردی بوده‌اند؛ ضمن آن‌که شکل کلی آن به‌صورت حیوان یا موجودات دیگر بوده است که از جنس سفال یا نقره و طلا ساخته می‌شده است.



تصویر ۲۳- چند نمونه از مفرغ‌های لرستان

درخشان‌ترین دوره‌ی تاریخ هنری ایران که درحقیقت «هنر کلاسیک ایران» محسوب می‌شود «هنر هخامنشیان» است. در آثار هنری هخامنشیان نشانه‌هایی از فرهنگ‌های ماد، بین‌النهرین، مصر، یونان و فرهنگ‌های اطراف به چشم می‌خورد. در هنر هخامنشیان ساختن تندیس و رب‌النوع‌ها چندان متداول نبود. شاید علت اصلی آن اعتقاد کیش زردشتی بود که به چند خدایی ادیان بین‌النهرین اعتقاد نداشت. در تخت جمشید جانوران اساطیری چون شیرهای بال‌دار، گاوانر با سر آدمی، شیر، اسب و گاو که گاهی باهم تلفیق نیز می‌شدند، بر روی سر ستون‌ها و ورودی‌های کاخ‌ها قرار می‌گرفتند. در دوره‌ی هخامنشی، نقش برجسته‌ها حالتی رسمی و کم‌تحرك با چهره و اندامی نیم‌رخ دارند. همه‌ی سربازان گویی با قالبی هم‌شکل و یکسان کار شده‌اند، حالت قائم و ایستایی شکل‌ها به آن‌ها خصوصیت آراستگی و استواری داده است (تصاویر ۲۴ و ۲۵).



تصویر ۲۴- سرستون هخامنشی با سر گاو



تصویر ۲۵- تخت جمشید، هنر هخامنشی

پس از انقراض دولت هخامنشی بر اثر هجوم اسکندر مقدونی و روی کار آمدن حکومت سلوکیان در ایران، تأثیرات هنر یونانی در ایران رو به فزونی گرفت. در این دوره مجسمه‌ها کاملاً به سبک یونانی (هلنی) و متأثر از آن هنر ساخته شدند. نوع نگرش هنرمندان در جامه‌پردازی و حرکات و حالات چهره‌ها با گرایش به طبیعت‌گرایی، نیز حفظ تعادل و تناسب اندام، از مشخصات مجسمه‌های اشکانی است. مشهورترین مجسمه‌ی این دوران مجسمه‌ی مردی است که با برنز ساخته شده و هم‌اکنون در موزه‌ی ایران باستان نگهداری می‌شود (تصویر ۲۶).



تصویر ۲۶- مرد اشکانی از «شمی» نزدیک لرستان

ساسانیان در ایران تلاش بسیاری در احیای تمدن هخامنشی کردند. نقش برجسته‌های ساسانی در نقش رستم، طاق‌بستان و بیشاپور (کازرون) مانند مجسمه‌هایی هستند که به زمینه یا متن تصویر چسبیده‌اند. مضمون این نقش‌برجسته‌ها تمجید شاهان ساسانی، مراسم اعطای نشان فرمانروایی از جانب اهورامزدا و صحنه‌های شکار شاهان است (تصویر ۲۷) با این که در هنر ساسانی چهره‌سازی و تندیس‌سازی معمول نبود، در نقش برجسته‌ها و سکه‌های این دوره چهره‌ی شاهان ساسانی با تاج مخصوص مشخص می‌شدند. در این دوره، هم‌چنین ریخته‌گری با برنز و نقره برای ساختن ظروف فلزی پیش‌رفت بسیاری کرد. به‌طور کلی مهم‌ترین ویژگی هنر ساسانی قرینه‌سازی در نقوش تزئینی است که از صور حیوانی، گیاهی و جانوران افسانه‌ای به‌صورت جفت‌های روبه‌رو و قرینه استفاده می‌شد.



تصویر ۲۷- نقش برجسته‌ی ساسانی

هنر و فرهنگ یونان باستان بر پایه‌ی اعتقاد به اساطیر، دیوها و خدایان مختلف و نقش آنان در زندگی آدمیان بوده است. از سده‌ی هفتم ق.م به بعد هنر مجسمه‌سازی هویت مستقلی پیدا کرد. توجه به آناتومی اندام بدن بر مبنای طبیعت‌گری و انسان‌شناسی اهمیت ویژه‌ای یافت. در معماری این دوره، به جای ستون‌های باربر ساده‌ی سقف، از مجسمه‌های زنان جامه‌به‌تن یا پهلوانان برهنه استفاده می‌شد. در عصر طلایی تمدن و هنر یونان مجسمه‌سازان بزرگی چون «فیدياس»^۱ و «پراکسیتلس»^۲ شاهکارهایی به وجود آوردند (تصویر ۲۸). فیدياس توانست پیکره‌های متعددی از



تصویر ۲۸- کله‌ی اسب اثر فیدياس (قرن پنجم ق.م)

۱- فیدياس (Phidias) مجسمه‌ساز یونانی (حدود ۵۰۰-۴۳۲ ق.م)

۲- پراکسیتلس (Praxiteles) مجسمه‌ساز یونانی (میانه سده چهارم ق.م)

سنگ مرمر و چوب تزیین شده برای پرستشگاه‌های پارتون بسازد. مجسمه‌ی دیسک‌انداز با اندامی متناسب و متعادل، ساخته‌ی «میرون»^۱ مربوط به این دوره است (تصویر ۲۹).



تصویر ۲۹- دیسک‌انداز اثر میرون (حدود ۴۵۰ ق.م)

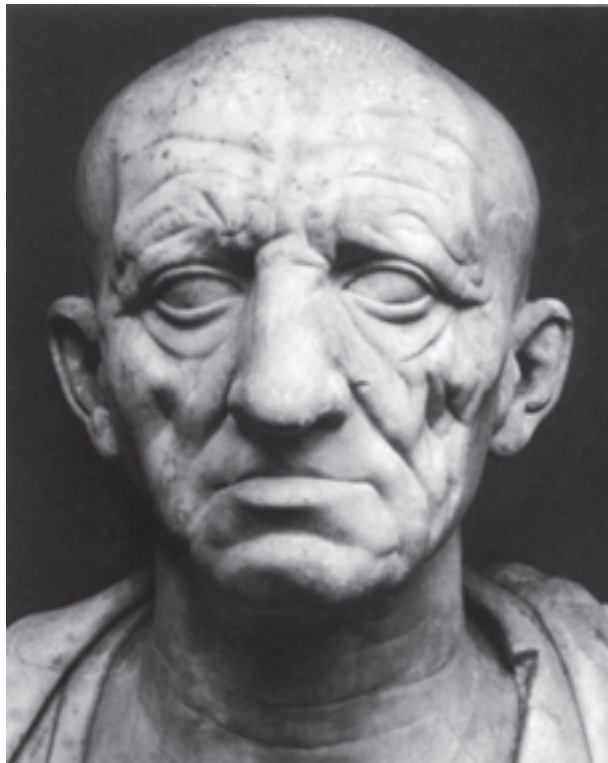
بعد از کشورگشایی‌های اسکندر مقدونی (سده‌ی چهارم ق.م) در مشرق‌زمین فرهنگ و هنر این تمدن‌ها در فرهنگ یونان نفوذ کرد و تمدن یونانی‌مآبی شکل گرفت. این تأثیرات، مانند ساختن آثار دردمندانه‌ی هلنستی، طبیعت‌گری و بازنمایی واقعی یونانی، با هم آمیخته شد، اما در همین زمان چند مجسمه‌ی فاخر و باشکوه با شیوه‌ی کلاسیک ساخته شد؛ مانند پیکره‌ی الهه‌ی پیروزی ساموتراس (تصویر ۳۰).



تصویر ۳۰- هنر یونانی - هلنی. الهه‌ی پیروزی ساموتراس
حدود ۱۹۰ ق.م - موزه‌ی لوور

۱- میرون (Miron) مجسمه‌ساز یونانی (میانه‌ی سده‌ی چهارم ق.م)

هنر روم ترکیبی از هنرهای اتروریایی، یونانی و حتی هنر مشرق‌زمین بوده که مبتنی بر دو گرایش عمده بوده است : ۱- پرداختن به چهره‌سازی یا پرتره، ۲- اجرای نقوش برجسته (تصاویر ۳۱ و ۳۲).



تصویر ۳۱- سردیس رومی



تصویر ۳۲- کتیبه‌ی قربان‌گاه صلح آگوستوس همراهان امپراتور - هنر رومی

مجسمه‌سازی روم، هنر یونان را الگوی خود قرار داد؛ به گونه‌ای که همه‌ی آثار طبیعت‌گرا و اساطیری از تأثیرات هنر یونان بود. رومیان واقع‌نمایی و شبیه‌سازی در مجسمه‌سازی را به حد کمال رساندند. گاهی بدن‌ها و اندام مجسمه‌ها را از روی نمونه یا مدل خاصی می‌ساختند؛ سپس سر شبیه‌سازی شده از مدل اصلی را روی مجسمه نصب می‌کردند.

نقش برجسته‌ها با دو موضوع گزارشی و روایتگری، هم‌چنین با محتوای تدفینی و آیینی کار می‌شدند. نقش برجسته‌های گزارشی به موضوعات تاریخی و ملی روم چنان نگاه دقیق و واقعی داشت که حتی در نوشتن اسناد تاریخی از آن‌ها به صورت سند معتبر استفاده می‌شد.

مجسمه‌سازی در قرون وسطی

در این دوران در اروپا و مغرب‌زمین تأثیرات هنر رومی و بیزانسی و هنر مشرق‌زمین به صورت مختلط درآمد که هیچ‌یک از این آثار دارای هویت و اصالت هنری نبود. بیش‌تر آثار هنری به تقلید از رومیان بوده که به همین دلیل، هنر آنان را «رومی‌وار» گفته‌اند. موضوعات این هنر بیش‌تر مذهبی و براساس روایات و داستان‌های انجیل بود. هنر مجسمه‌سازی (حجاری)^۱ در اوایل دوره‌ی گوتیک (قرن دوازده میلادی) وابستگی شدیدی به معماری کلیساها و صومعه‌ها داشت و به بازنمایی و توصیف روایات انجیل، شرح حال مریم، کودکی و صلیب کشیده شدن مسیح و نیز مجسمه‌های قدیسان مسیحی می‌پرداخت. در کارهای بعدی، مجسمه‌ها از حالت نقش برجسته و چسبیده به دیوار درآمد و به مجسمه‌ی کامل با حالتی آرام و باوقار تبدیل شدند (تصویر ۳۳).



تصویر ۳۳- هنر گوتیک جزئی از بیکره‌های لغازی سردر شاهی - کلیسای شارتر

۱- تراشیدن و کنده‌کاری روی سنگ.

در دوره رنسانس سعی و کوشش بسیاری برای احیای مجدد فرهنگ و هنر یونان و روم باستان صورت گرفت، مجسمه‌سازی، کم‌کم از وابستگی به معماری کلیساها رهایی یافت؛ چنان‌که ثبت و امضای نام هنرمند در پای کار مرسوم شد (رواج تفکر اومانیزم یا انسان‌محوری) بدین ترتیب، مجسمه‌سازی در مقام هنری اصیل و مستقل نمایان شد، اما از لحاظ محتوا تفاوتی بین موضوعات مذهبی و داستان‌های انجیل و نیز موضوعات اساطیری و غیردینی نبود.

هنرمندان به ساختن تندیس‌ها و چهره‌های شبیه‌سازی شده‌ی مردم عادی و ثروتمندان روی آوردند و شباهت‌سازی را به حد‌اعلای خود رساندند. چنان‌که «دوناتلو»^۱ در این دوره مجسمه‌سازی واقع‌گرا را به حد کمال رسانده در این زمینه نیز به شهرت زیادی دست یافت (تصویر ۳۴).



تصویر ۳۴- دوناتلو، مرقس قدیس - بین ۱۴۱۱-۱۲

۱- دوناتلو (Donatello) مجسمه‌ساز ایتالیایی (حدود ۱۳۸۶-۱۴۶۶).

در این دوره نابغه‌ای چون «میکل‌آنژ»^۱ با پرداختن به جنبه‌های قهرمانی و انسان‌گرایی مجسمه‌سازی را به جایگاهی برتر از دوران گذشته رساند و جان تازه‌ای به این هنر بخشید (تصویر ۳۵).



تصویر ۳۵- موسی، اثر میکل‌آنژ،
حدود ۱۵۱۳-۱۵۱۵ میلادی، مرمر،
بلندی ۲۵۰ سانتی‌متر، سان‌پیترو در
رم

«باروک» بر پایه‌ی رواج افکار غیردینی و غیرعقلی به هنر احساسی روی آورد در مجسمه‌سازی توجه به حالات درونی و هیجانی چهره، تحرک اندام و چین و چروک‌های زیاد لباس و به‌طور کلی کاربرد عناصر تزینی فزونی گرفت. مهم‌ترین مجسمه‌ساز این دوره «برنینی»^۲ بود (تصویر ۳۶).

۱- میکل‌آنجلو بوئوناروتی (Michelangelo) مجسمه‌ساز، نقاش، معمار و شاعر ایتالیایی (۱۴۷۵-۱۵۶۴).

۲- جان لورنتسو برنینی (Bernini) مجسمه‌ساز، نقاش و معمار ایتالیایی (۱۵۹۸-۱۶۸۰).



تصویر ۳۶- جذبه‌ی روحی قدیسه ترزا،
جووانی برنینی، مرمر (بخشی از مجسمه)،
اندازه‌ی طبیعی، سانتاماریا دلاویتوریا، رم

در اواخر قرن هجدهم، نهضت رمانتیک علیه اشرافی‌گری، عقل‌مداری و یونانی‌مآبی نوکلاسیک برخاست. مجسمه‌سازی این دوره با مواد و مصالح متعارفی چون سنگ و برنز ارتباط چندانی نداشت، زیرا روحیات ظریف و شاعرانه‌ی هنرمندان با این مصالح سخت در تضاد بود. با این همه، حرکات زیبای گروه جنگیان، فرشته‌ی پیروزی، پرچم‌های به‌اهتزاز درآمده نیز چهره‌های زنده و پویا در نقش برجسته‌ی مارسینز اثر «فرانسوا رود»^۱ (تصویر ۳۷) کاملاً مشهود است.

۱- فرانسوا رود (Rude) مجسمه‌ساز فرانسوی (۱۷۸۴-۱۸۵۵).



تصویر ۳۷- هنر رومانتیک نقش برجسته لامارسییز، پاریس ۱۸۳۳-۱۸۳۶

در قرن نوزدهم شیوه واقع‌گری با انتقاد از وضعیت اجتماعی و سیاسی در حیطه‌ی هنر تجلی یافت. این شیوه به‌دور از آرمان‌گرایی و مضامین دینی و اساطیری به وصف زشتی‌ها و ناهنجاری‌های اجتماعی برآمد. در این مکتب پرداختن به جزئیات از قبیل دگمه‌ی لباس، کمر بند یا ابرو و چین و چروک صورت مجسمه نه تنها واقع‌نمایی نبوده بلکه نوعی ابتذال هنری محسوب می‌شد، در همین زمان مجسمه‌ساز بزرگ فرانسوی «اگوست رودن» در مجسمه‌سازی واقع‌گرا به شهرت رسید. کارهای او خلاقانه‌تر از آن بود که بتوان او را فقط با نام واقع‌گری شناخت. آثار او در ردیف چند مکتب مهم هنری جهان، شناخته شده است (تصویر ۳۸).

رودن از کارهای نیمه‌تمام میکل‌آنژ الهام گرفت. او به عمد قسمت‌هایی از مجسمه‌هایش را از دل سنگ بیرون نیاورد، بلکه قسمت‌های بیرون‌زده را صیقلی داد و بقیه را هم به‌صورت تیشه‌خورده داخل سنگ باقی گذاشت و بدین ترتیب، کارش به‌گونه‌ای عرضه شد که گویی مجسمه‌ای می‌خواهد از دل سنگ بیرون بیاید.



تصویر ۳۸- مرد متفکر - برنز ۸۹-۱۸۷۹ (اگوست رودن)

قرن بیستم و هنر مدرن

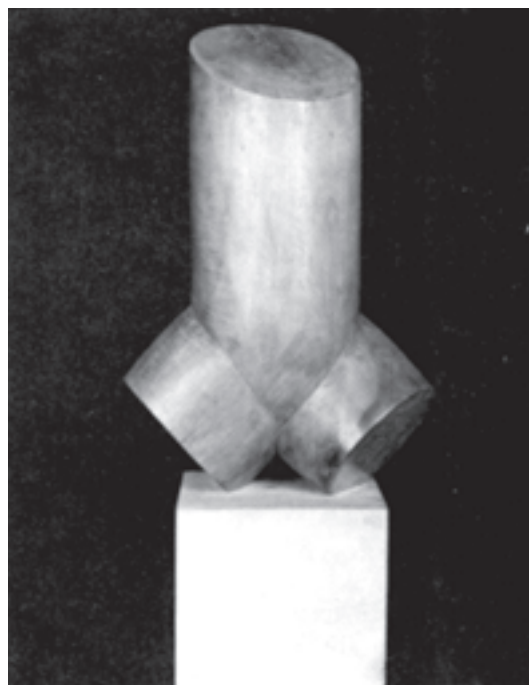
مجسمه سازی مدرن در قرن نوزدهم به پیشوایی رودن پایه گذاری و در قرن بیستم بسیاری از گرایش های مبتنی بر فضا در مجسمه سازی شروع شد. مجسمه سازان حرکت تازه ای را با مواد و مصالح جدید آغاز کردند و با نگاهی نو به ارتباط فرم و فضا، به برداشت جدیدی در مجسمه سازی رسیدند. با وجود تضاد ظاهری هنر بدوی اعصار گذشته با برداشت جدید مجسمه سازی، در طول قرن بیستم و در بطن هنر مدرن، بسیاری از هنرمندان از ماسک ها، مجسمه ها و مضامین تاریخی و هنر بدوی آفریقایی الهام گرفتند.

هم چنین سبک کوبیسم و حجم گرایی را با هدف مجسمه سازی مدرن موازی و موافق دیدند. اندکی پس از نقاشان، عده ای از مجسمه سازان نیز به این سبک روی آوردند. برای نمونه، «برانکوزی»^۱ را نمی توان در سبک خاصی گنجانده؛ با این همه، او در مجسمه هایش شکل ها را در قالب ناب و با اصالت نمایش داد و تجسم «سزان» از حجم های اصلی، یعنی استوانه، کره، مخروط و مکعب را صریح تر از خود او مجسم کرد (تصاویر ۳۹ و ۴۰).

۱- کنستانتین برانکوزی (Brancusi) مجسمه ساز رومانیایی (۱۸۷۶-۱۹۵۷).

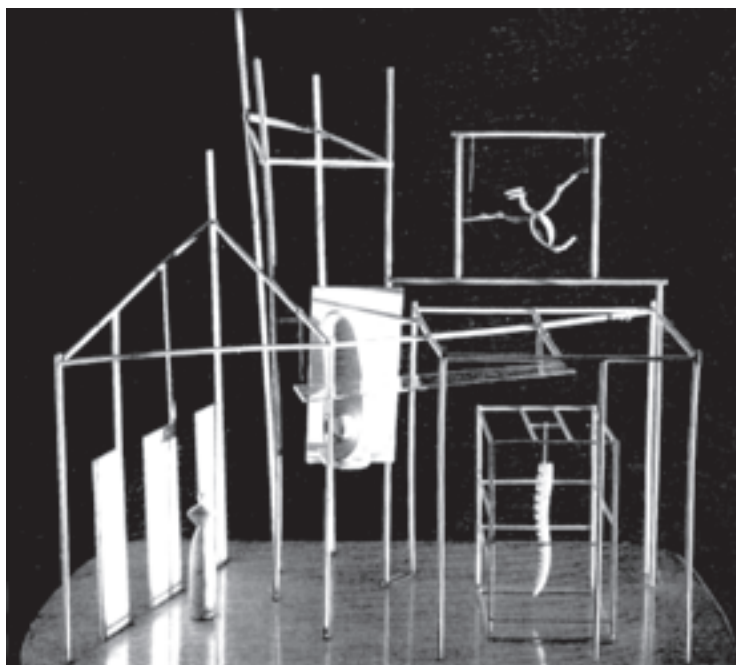


تصویر ۴۰- پرنده در فضا، کُستانتین برانکوزی ۱۹۲۷



تصویر ۳۹- نیم تنه مرد جوان ۱۹۱۷، کُستانتین برانکوزی

هم چنین در مجسمه سازی مدرن، با تلقی تازه ای از هنر، به عنصر حرکت توجه خاصی نشان داده شد. «فوتوریسم» محصول نگرش و توجه به سرعت، حرکت و ماشینیسیم در هنر بود. «بوچیونی» مشهورترین مجسمه سازی بود که از ویژگی حجم گرایی و زبان کوبیسم برای بیان حرکت و زمان در مجسمه هایش استفاده کرد (تصویر ۳۱ فصل اول). در قرن بیستم مکتبی برپایه ی اصالت دادن به وهم، رویا و تخیل پدید آمد که هنر وهم گرا یا سورئالیسم نام گرفت و هدف هنرمند این بود که از نیروی وهم و خیال در حالت خواب و بیداری و نیمه هوشیاری اشکال و احجامی بدیع پدید آورد. مشهورترین مجسمه سازی که کارهایش به این سبک شناخته می شوند «جاکومتی» است (تصویر ۴۱).



تصویر ۴۱- آلبرتو جاکومتی، ۱۹۳۳-۱۹۳۲، قصر در ساعت ۴ صبح

هنر انتزاعی^۱ به آثار هنرمندانی اطلاق شد که از بازنمایی واقعیت و طبیعت‌گری دوری کردند. هدف هنر انتزاعی تجسم بخشیدن به مفهومی کلی و مذهبی دور از واقع‌نگری یا ایجاد اشکال و احجامی از طریق ترکیب عناصر بصری بود.

پیکره‌های لمیده‌ی «هنری مور»^۲ فیگورهای انسانی هستند که در شکل بدن اغراق‌های زیادی انجام داده است (تصویر ۴۲). «برانکوزی»، «باربارا هیورت»^۳، «هانس آرپ»^۴، «دیوید اسمیت»^۵ و «کالدرا» نیز از جمله مجسمه‌سازانی هستند که به شیوه‌ی انتزاعی کار کرده‌اند (تصاویر ۴۳، ۴۴، ۴۵ و ۴۶).



تصویر ۴۲- پیکره‌ی لمیده، ۱۹۳۸ (هنری مور).

۱- واژه انتزاع را معادل «ابطال هر نوع بازنمایی عالم مشهود» گرفته‌اند.

۲- هنری مور (Moore) مجسمه‌ساز انگلیسی (۱۸۹۸-۱۹۸۶).

۳- باربارا هیورت (Hepworth) مجسمه‌ساز و طراح انگلیسی (۱۹۰۳-۱۹۷۵).

۴- هانس آرپ (Arp) مجسمه‌ساز، طراح، نقاش و نویسنده فرانسوی (۱۸۸۸-۱۹۶۶).

۵- دیوید اسمیت (Smith) مجسمه‌ساز، نقاش و معلم آمریکایی (۱۹۰۶-۱۹۶۵).



تصویر ۴۵- تورسو' ۱۹۳۱ (هانس آرب)



تصویر ۴۴- دو پیکره، ۱۹۵۵،
(باربارا هیپورت)



تصویر ۴۳- دوشیزه بوگانی، ۱۹۱۳،
(کنستانتین برانکوزی)



تصویر ۴۶- مکعب‌های ۱۸ (Cubi XVIII) ۱۹۶۴ (دیوید اسمیت)

ساخت‌گرایی در مجسمه‌سازی قرن بیستم از بحث‌ها و مفاهیم مهمی به‌شمار می‌رود که مربوط به ساختمان احجام است. در مجسمه‌سازی، همواره از دوران کهن تا امروز، آفرینش شکل از داخل توده‌ی بی‌شکل مانند سنگ، چوب، گل و موم و نظیر آن، مورد نظر بوده است. این برداشت، ناشی از نگرش سنتی است، مبنی بر آن‌که پیکره‌سازی، هنر حجم است تا هنر فضا. در مجسمه‌سازی ساخت‌گرا فضا با حجم ترکیب گردید و از سنگینی حجم و توده کاسته شد. حجم‌های شفاف و نیمه‌شفاف اساس کارهای گابو، پوسنر^۱ و تاتلین^۲ را تشکیل می‌دهد. (تصاویر ۹، ۴۷، ۴۸، ۴۹ و ۵۰).



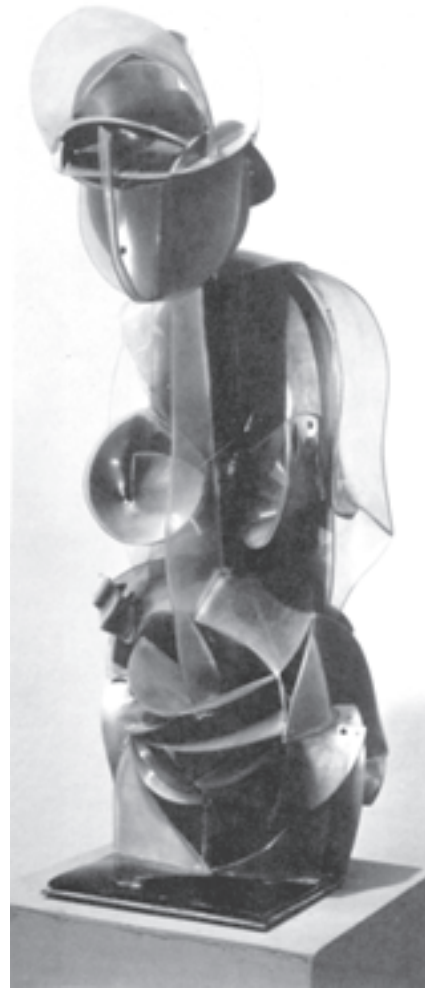
تصویر ۴۷- دام خرچنگ و دم ماهی، پیکره‌ی جنبان (الکساندر کالدر)



تصویر ۴۸- نائوم گابو در کنار مجسمه‌ی فلزی خود

۱- آنتوان پوسنر (Pevesner) نقاش و مجسمه‌ساز روسی (۱۸۸۶-۱۹۶۲).

۲- ولادیمیر تاتلین (Tatlin) نقاش و مجسمه‌ساز روسی (۱۸۸۵-۱۹۵۳).



تصویر ۴۹— Torso — ۱۹۲۴—۲۶ (آنتونیو پوسنر)



تصویر ۵۰— ماکت یادمان انترناسیونال سوم
۱۹۱۹—۲۰

گابو با تعبیه‌ی موتور، حرکت مکانیکی حجم یا قسمتی از آن را پدید آورد. بر اثر این حرکات و لرزش‌ها حجم‌های مجازی و غیرواقعی به وجود می‌آمد (تصویر ۶). در ادامه‌ی مجسمه‌سازی جنبشی، «الکساندر کالدر» حجم‌هایی ساخت که براساس مرکز ثقل اهرم‌ها و با جنبش هوا به حرکت درآمده در هر لحظه ترکیب جدیدی از شکل مجسمه پدید آورد (تصاویر ۷ و ۴۷).

از نیمه‌ی دوم قرن بیستم در مجسمه‌سازی تحولات چشم‌گیری صورت گرفت. تنوع کاری و فکری چنان گسترده شد که مرزهای متعارف مجسمه‌سازی محو شد. هنر مدرن به گرایش‌های مختلفی تقسیم شد که از آن جمله است: هنرهای نوری^۱، جفت و جورکاری^۲، ساختارگرایی، هنر مردمی^۳ (پاپ) تا هنر پُست مدرنیسم^۴ که جنبه‌ی انتقادی نسبت به مدرنیسم داشته است.

۱— Light Art

۲— جفت و جورکاری (Assemblage) ساختن آثار سه‌بعدی از طریق اتصال اشیای متفرقه به یک‌دیگر.

۳— Pop Art

۴— Post - Modernism — از دهه‌ی ۱۹۶۰ در هنر غرب واکنشی در برابر مظاهر انتزاعی «می‌نی مال‌آرت» و به‌طور کلی هنر مدرن، با دیدگاهی انتقادی و اصلاحی بود — که گرایش‌ها و شاخه‌های زیادی از جمله، هنر مفهومی (کانسپچوال)، هنر زمینی، کارکردگرایی، انستالیشن (کارگذاری) از دل این سبک بیرون آمدند.