



مؤسسه آموزش عالی آزاد ماهان با افتخار تقدیم می کند

تاریخ هنر ایران و جهان

مجموعه پژوهش هنر

از سری کتابهای کمک آموزشی کارشناسی ارشد

هما سادات حسینی

مؤسسه آموزش عالی آزاد



ماهان

www.mahan.ac.ir

سرشناسه	حسینی، هما
عنوان	تاریخ و هنر ایران و جهان رشته پژوهش هنر / هما حسینی
مشخصات نشر	تهران، مشاوران صعود ماهان، ۱۴۰۴
مشخصات ظاهری	۳۹۸ صفحه رحلی
فروست	سری کتاب‌های کمک آموزشی کارشناسی ارشد
شابک	۹۷۸-۶۰۰-۳۸۹-۲۴۴-۶
وضعیت فهرست‌نویسی	فیبای مختصر
یادداشت	این مدرک در آدرس http://opac.nali.ir قابل دسترسی است
شماره کتاب‌شناسی ملی	۲۱۵۲۸۰۶



مجموعه پژوهش هنر

تاریخ هنر ایران و جهان

ناشر	مشاوران صعود ماهان
مدیر مسئول	هادی سیاری - مجید سیاری
مدیر برنامه‌ریزی و تولید	محسن صداقت
به قلم	هماسادات حسینی
ویراستار ادبی	مریم مجاور
گرافیکست	حامد شاملو
صفحه‌آرا	فاطمه طاهر
طراح جلد	سمیرا خانزاد
نوبت و تاریخ چاپ	اول / ۱۴۰۴
شمارگان	۲۰۰۰ نسخه
قیمت	۶/۸۰۰/۰۰۰ ریال
شابک	۹۷۸-۶۰۰-۳۸۹-۲۴۴-۶

نشانی: تهران، خیابان
ولی عصر - بالاتر از
تقاطع مطهری - جنب
بانک ملی پلاک ۲۰۵۰
شماره تماس:
۸۸۱۰۰۱۱۳-۴

«ن والقلم وما یسطرون»

کلمه نزد خدا بود و خدا آن را با قلم بر ما نازل کرد. به پاس تشکر از چنین موهبت الهی، مؤسسه ماهان درصدد برآمده است تا در راستای انتقال دانش و مفاهیم با کمک اساتید مجرب و مجموعه کتب آموزشی خود برای شما داوطلبان ادامه تحصیل در مقطع کارشناسی ارشد، گام مؤثری بردارد. امید است تلاش‌های خدمتگزاران شما در این مؤسسه پایه‌گذار گام‌های بلند فردای شما باشد.

مجموعه کتاب‌های کمک آموزشی ماهان به‌منظور استفاده داوطلبان کنکور کارشناسی ارشد سراسری و آزاد تألیف شده‌است. در این کتاب‌ها سعی کرده‌ایم با بهره‌گیری از تجربه اساتید بزرگ و کتب معتبر داوطلبان را از مطالعه کتاب‌های متعدد در هر درس بی‌نیاز کنیم.

بدین‌وسیله از مجموعه اساتید، مؤلفان و همکاران محترم خانواده بزرگ ماهان که در تولید و بروزرسانی تألیفات ماهان نقش مؤثری داشته‌اند، صمیمانه تقدیر و تشکر می‌نماییم. دانشجویان عزیز و اساتید محترم می‌توانند هرگونه انتقاد و پیشنهاد در خصوص تألیفات ماهان را از طریق سایت ماهان به آدرس mahan.ac.ir با ما در میان بگذارند.

مؤسسه آموزش عالی آزاد ماهان

به نام او که آفریننده زیبایی‌هاست

هنر به مثابه یکی از ارکان مهم جامعه مدنی، همواره از موضوعات جالب توجه اندیشمندان و صاحب‌نظران بوده و در این راستا کتب متعددی از اساتید به یادگار مانده است.

رشته تحصیلی «پژوهش هنر» توانسته در چند سال اخیر توجه بسیاری از علاقه‌مندان به مباحث نظری هنر را به خود جلب کند. در این رشته به هر یک از هنرها تا حدودی پرداخته می‌شود و بدین خاطر اکثر دانشجویان در هنگام آماده‌سازی برای شرکت در آزمون‌های دانشگاه‌ها با مشکل حجم بسیار زیاد منابع و اطلاعات و فرصت کم مطالعاتی مواجه می‌شوند. در این کتاب سعی شده‌است با جمع‌آوری اطلاعات مفید به صورت مختصر و در عین حال جامع که بتواند پاسخگوی نیاز دانشجویان باشد، ایشان را در کسب دانش نظری در مورد تمامی مباحث هنری یاری رساند. امید است با بهره‌گیری صحیح از مطالب مجموعه کتاب‌های آمادگی آزمون کارشناسی ارشد دانشجویان عزیز به سطح علمی مطلوب دست یافته و در این آزمون موفق و سربلند باشند.

هما سادات حسینی

فهرست مطالب

فصل اول - تاریخ هنر جهان

هنر جهان باستان	۷
هنر دوران سنگ	۷
هنر در دوران میانه سنگی	۱۰
هنر در دوران نو سنگی	۱۳
نکات مهم	۱۴
متون‌های باستان در خاور نزدیک	۱۵
تمدن بین‌النهرین	۱۵
هنر مصر	۲۲
هنر اژه‌ای	۳۰
هنر یونان	۳۴
هنر اتروسک‌ها	۴۴
هنر روم	۴۵
هنر صدر مسیحیت و بیزانس	۵۴
هنر اسلامی	۶۳
سده‌های میانه	۶۶
هنر رومانسک	۷۰
هنر گوتیک	۷۵
هنر رنسانس	۸۳
هنر باروک	۱۱۶
سبک روکوکو	۱۲۶
هنر کلاسیک و نئوکلاسیک	۱۲۹
سده نوزدهم	۱۳۰
رمانتیسم	۱۳۰
رئالیسم	۱۳۶
امپرسیونیسم	۱۳۸
پُست‌امپرسیونیسم	۱۴۰
سده بیستم	۱۴۶
نماد آفرینی (سمبولیسم)	۱۴۶
فووها و اکسپرسیونیسم	۱۴۷
کوبیسم	۱۵۲
فوتوریسم	۱۵۶
کانستراکتیویسم	۱۵۸
دارائیسم	۱۵۸
پیتوریا متافیزیکا	۱۵۹
نقاشان وهمی (سورئالیسم)	۱۶۰
پیکر تراشی پیش از جنگ دوم جهانی	۱۶۳
معماری پیش از جنگ دوم جهانی	۱۶۹
سبک بین‌المللی	۱۷۰
پیکر تراشی و نقاشی پس از جنگ دوم جهانی	۱۷۲
اکسپرسیونیسم تجسمی و انتزاعی	۱۷۲
هنر پاپ و گرایش‌های دیگر	۱۷۷
معماری پس از جنگ دوم جهانی	۱۷۷

مدرنیسم و پست مدرنیسم ۱۷۹

هنر هند باستان ۱۸۲

هنر چین ۱۸۷

هنر ژاپن ۱۹۵

سوالات چهارگزینه ای فصل اول ۲۰۳

فصل دوم - تاریخ هنر ایران

هنر ایران باستان ۲۱۵

تمدن های کهن ۲۱۵

ماد و هخامنشی ۲۱۸

هنر سلوکیان ۲۲۴

هنر اشکانیان ۲۲۵

هنر ساسانی ۲۲۸

هنر ایران پس از اسلام ۲۲۳

قرون اولیه ۲۲۳

آل بویه ۲۳۴

سامانیان ۲۳۴

غزنویان ۲۳۵

مکتب بغداد (عباسی) ۲۳۵

تمدن سلجوقیان ۲۳۶

حکومت ایلخانان (مغول) ۲۳۸

تیموریان ۲۴۰

صفویان ۲۴۱

افشاریه و زندیه ۲۴۱

قاجاریان ۲۴۱

مکاتب نگارگری ۲۴۵

مکتب شیراز ۲۴۵

مکتب هرات ۲۴۶

مکتب بخارا ۲۴۸

آشنایی با سبک کار کمال الدین بهزاد هراتی ۲۴۹

مکتب تبریزی ۲۵۰

مکتب قزوین ۲۵۱

مکتب اصفهان ۲۵۲

هنرمندان معاصر ۲۵۶

آشنایی با نقاشی قهوه خانه ای و هنرمندان آن ۲۵۶

سبک های معماری ایرانی ۲۶۱

کتابت و خوشنویسی ۲۶۳

سوالات چهار گزینه ای فصل دوم ۲۷۱

پاسخنامه ها

فصل اول ۲۸۹

فصل دوم ۳۰۱

سوالات کنکور سراسری ۹۵ تا ۱۴۰۴ ۳۱۶

فصل اول

تاریخ هنر جهان

■ هنر جهان باستان



□ ۱- هنر مردمان نخستین



در غارهای جنوب فرانسه و شمال اسپانیا که تقریباً در یکصد سال گذشته کشف شدند، می‌توانیم شاهد تولد نیروی قطعاً انسانی باشیم که انسان را به مقام فرمانروایی محیط خویش رسانده است، ساختن تصویرها و نمادها. هنرمندان متعلق به دو گروه غارنشین موسوم به **اورینیاکی‌ها** و **ماگدالنی‌ها** با بهره‌گیری از این قدرت اصیل و بیکران انتزاع می‌توانستند آنچه را که در دنیای پیرامون خویش می‌دیدند به صورت نقش‌هایی بر دیوار غارها ثابت کنند.

□ ۲- هنر دوران سنگ



دوران زندگی آدمیان نخستین را به دوران سنگ و به سه دوره پارینه سنگی، میانه سنگی و نوسنگی تقسیم می‌کنند.

۱-۲- هنر دوران پارینه سنگی (The Paleolithic Art)

در این دوران، انسان، از سنگی تتراشیده و خشن، به‌عنوان ابزار، استفاده می‌کرد. این دوران حدود ۶۷ هزار سال طول کشید. آدم با میمون، تفاوت چندانی نداشت، به تدریج این تفاوت‌ها بیشتر شدند از جمله در اثر راه رفتن، پاهایش قوی‌تر و دستانش ضعیف‌تر شدند. تغییر ساختمان دست و جدایی شست از سایر انگشتان از جمله نقاط عطف تکامل انسان بود. در آن دوران، انسان، به صورت گله‌ای زندگی می‌کرد و این چنین گردهمایی را گله‌های انسانی می‌نامیدند. آنها عمدتاً در غارها بودند و جهت تأمین غذا به جمع‌آوری ریشه‌های گیاهی، میوه درختان جنگلی، بوته‌های صحرایی و شکار جانوران می‌پرداختند. از نظر اقتصادی، این مقاطع را دوران گردآوری غذا در اثر شکار افکنی و میوه چینی می‌دانند زیرا در این عصر، انسان غذای خود را تولید نمی‌کرد، بلکه آن را در طبیعت می‌یافت. انسان در چنین دورانی موفق به کشف و سپس تولید آتش شد، که خود نقطه عطفی در حیات تکاملی انسان به شمار می‌رود. دوره‌ای که اشاره شد، دورانی بس کهن در حیات بشری است و اولین هسته‌های فرهنگ‌پذیری در این دوره در زندگی انسان به‌وجود آمد و شکلی از مذهب اولیه انیمیمیسی (یعنی اعتقاد به وجود جان در اشیاء بیجان) در انسان جرقه زده شد، ولی هنوز تا مذهب، فاصله بسیاری بود و خدایان و نیروهای برتر طبیعت پیدا نشده بودند؛ زیرا ذهن بشرِ دوران پارینه سنگی، بسیار ساده، ابتدائی و بسیط بود و او فقط به زندگی روزمره و تأمین خوراک آن فکر می‌کرد و به‌جز تهیه خوراک و فرار از دست حیوانات وحشی و پناه گرفتن در غارها، به چیزی فکر نمی‌کرد؛ لیکن او به‌تدریج به جادو معتقد شد و این اعتقاد، شروع توجه به نیروهای فوق طبیعی بود. انسان اولیه برای تأمین غذا به شکار می‌پرداخت، مسیر حرکت آنها را به خاطر می‌سپرد، به چنگ آوردن و شکار حیوان را می‌آموخت و همین رفتارها، مغز او را تحول و تکامل می‌بخشید.

شرط اول موفقیت در شکار، داشتن ابزار، قدرت بدنی و اندیشه بود. ابزار شکار اولیه، انواع تیرها، چاقوها، دشنه‌ها، زوبین‌ها، نیزه‌ها و چکش‌ها بودند که همگی از سنگ، ساخته می‌شدند. ساختن ابزار، خود، تحول بسیار مهمی محسوب می‌شد، زیرا باعث تکامل مغز انسان گشت و او به نیروهای فوق طبیعی توجه کرد. این توجه ابتدایی به نیروهای ماوراء طبیعی، زایش جادو را به دنبال داشت، زیرا انسان اعتقاد داشت که با نقاشی حیوان روی دیوار غار و فروکردن نیزه به تن او در شکار، موفقیت خواهد یافت. امروزه نقاشی‌های غارها، گاو میش‌ها و گورخرهایی را نشان می‌دهند که نیزه‌هایی در تنشان فروخته است. سپس به تدریج، انسان علاوه بر قدرت بدنی، ابزار، اندیشه و مهارت در شکار، از عامل موفقیتی دیگر یعنی «جادو» هم بهره جست.

انسان اولیه، اعتقاد پیدا کرده بود که ترسیم يك حيوان، دارای قدرت جادویی است و با نقاشی حیوان و حمله به آن در نقاشی، در روز شکار نیز، وقتی با حیوان روبه‌رو شود، موفقیت به‌دست خواهد آورد؛ پس در واقع، کار، مادر هنر بود. هنر در ارتباط با کار، یعنی «تلاش برای تهیه خوراک» شکل گرفت. پس هنر اولیه روی دیوار غارها با يك اندیشه جادویی پیوند داشت و رابطه هنر، جادو، کار، اقتصاد، شکار و خوراک از نیازهای اصلی انسان نخستین ریشه گرفته است. بنابراین هنر بشر نخستین، کاملاً جنبه عملی و روزمره داشت، برخلاف هنر انسان امروزی که تخیلی و ذوقی است.



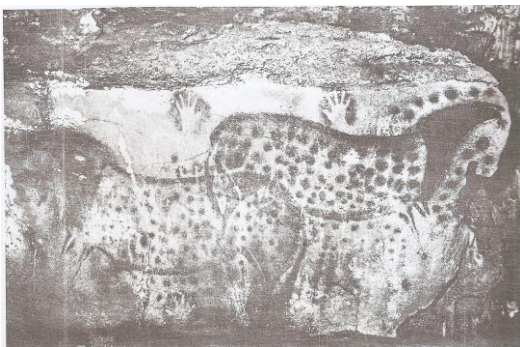
نکته ۱: محیط طبیعی غارنشینی هیچ مناسبتی برای آفرینش هنری نداشت زیرا تلاش برای صیانت ذات، بیشترین بخش نیروهای جسمی و فکری ایشان را به خود اختصاص می‌داد. در دوره اورینیاکی، آب و هوا در آخرین مراحل آن بسیار سرد بود. دوره سولوتره‌ای با استقرار آب و هوای سرد قطبی مصادف بود. در دوره ماگدالنی، عقب‌نشینی یخ‌ها و فرارسیدن آب و هوای معتدل آغاز شد. در دوره‌های تسلط آب و هوای سرد، انسان شکارگر و گردآورنده خوراک به غارها پناه برد و در همین جا بود که انسان کرومانیون که نخستین بار در دوره اورینیاکی پا به عرصه هستی نهاد و جای انسان نئاندرتال را گرفت، گام بزرگی برداشت که او را نه فقط به سازنده ابزارهای خام سنگی بلکه به یک هنرمند تبدیل کرد.

۱-۱-۲- هنر غارنشینیان

در سال ۱۸۷۹ حوالی سانتاندر در اسپانیای شمالی، یکی از اهالی محلی که به زندگی گذشته انسان علاقه‌مند بود به کاوش در غارهای آلتامیرا در ملک خویش پرداخت و توانست شکل‌های سایه‌مانند جانوران نقاشی شده بر سقف غار را ببیند. در سال ۱۸۹۶ در پر-نو-پر فرانسه نقاشی‌هایی کشف شد که از سوی کارشناسان به‌عنوان نقاشی‌هایی معتبر شناخته شدند. در سال ۱۹۰۱ هنر درون غار فون-دو-گوم در دوردونی فرانسه نیز کشف و تأیید شد. غارهای لاسکو نیز در نزدیکی مونتینیاک فرانسه به طور اتفاقی کشف شدند. این غار بسیار بزرگ، پُرپیچ و خم و عمیق است، با نقاشی‌های بسیار و امروزه نقاشی‌های این غارها شگفت‌انگیزترین هنر متعلق به دوران پیش از تاریخ تلقی می‌شوند (تصویر ۱).

اغلب این نقاشی‌ها در عمق غار اجرا شده لذا از گزند حوادث مصون مانده‌اند. دوری محل این نقاشی‌ها و دشواری دستیابی به آنها قویاً حکایت از این دارد که انسان شکارگر پیش از تاریخ خواصی جادویی برای آنها قائل بوده است. به عبارت دیگر انسان پیش از تاریخ با محدود کردن جانور به چارچوب یک تصویر، او را تابع قلمرو شکار خویش می‌گردانید. در این غارها، آدمیان نخستین با صبر، حوصله و پشتکار بسیار و با وسایل ابتدایی نقاشی و با کمک يك مشعل فروزان، روزهای متوالی زحمت می‌کشیدند و در نقاطی دور از دسترس و مشاهده، این تصاویر زیبا و بس ارزشمند را از دانسته‌هایشان رسم می‌کردند.

شکارگر - هنرمند آن روز غالباً از سطوح نامنظم و طبیعی دیوارهای غارها، برجستگی‌ها، فرورفتگی‌ها، شکاف‌ها و لبه‌های تیز آنها برای ایجاد تصور حضور واقعی شکل‌های خود در آنجا به طرز ماهرانه‌ای استفاده می‌کرده است، مانند نقاشی اسب خالدار (تصویر ۲) در غار پیش-مرل فرانسه که آن را می‌توان نتیجه الهامی دانست که از تشابه برجستگی سنگ کوه با سر و گردن اسب به هنرمند دست داده است.



(تصویر ۲)



(تصویر ۱)

تست ۱- کهن‌ترین آثار نقاشی‌های شناخته شده درون غار (مانند غار لاسکو در فرانسه و یا غار آلتامیرا در اسپانیا و...) مربوط به کدام دوره است؟



(۴) نوسنگی

(۳) مفرغ

(۲) پارینه سنگی

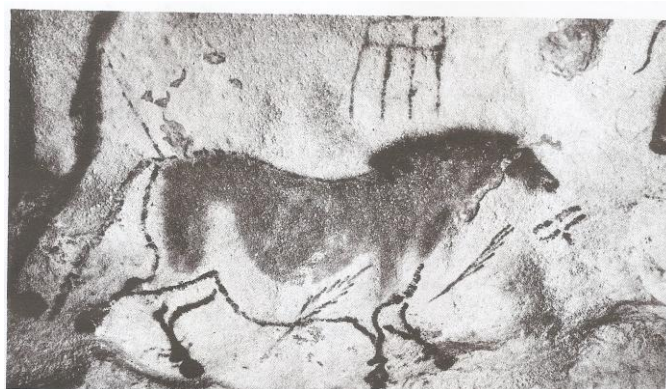
(۱) آهن

پاسخ: گزینه ۲

۲-۱-۲ نقش جادویی

در اینجا سؤالی بسیار مهم مطرح می‌شود: «چرا نقاشی‌ها در اعماق غارها و در جایی که تاریکی مطلق و بدون نور است و دور از دسترس صورت می‌گرفت؟» به دلیل اعتقاد آدمیان اولیه به قدرت جادویی هنر و برای پیروزی در شکار یا جنگ و یا مبارزه با طبیعت. آنها برای موفقیت در شکار، کشیدن تصویر را ضروری می‌دانستند، پس تصویرکردن روی دیوار غارهای مختلف از روی تفنن و قشنگ‌تر کردن غارها و محل زندگی‌شان نبود بلکه در ارتباط با شکار، جنگ، تولد، مرگ و بیماری (و البته بیشتر شکار) بود؛ یعنی شکل فعالیت (برای زنده ماندن)؛ آنان این کار را برای زنده ماندن مفید می‌دانستند.

احتمال زیاد می‌رود که هنرمند غارنشین تفاوت میان خیال و واقعیت را به درستی تشخیص نمی‌داده است. موضوع اصلی نقاشی غارها، حیوانات و شکار بود، یعنی همان جادو. در این راستا دلایل زیادی در دست است که نشان می‌دهد شکارگر غارنشین، شاید در اثر شوریدگی ناشی از مراسم و رقص‌های جادویی، با جانوران نقاشی شده چنان رفتار می‌کرده است که گویی با موجوداتی زنده رفتار می‌کند. محیط غارها، راه‌های تاریک و پریچ و خم، مرموز و پر رمز و راز، مکان‌هایی بودند که تخیل و تمرکز انسان را برمی‌انگیختند. مانند خواب که انسان به ناخودآگاهش نزدیک می‌شود. این امر باعث شد که انسان اولیه به یک چیز تخیلی و غیرواقعی مانند جادو اعتقاد یابد و برای تأثیرگذاری به جاهایی پناه ببرد که بیشتر با این تخیل سازگار باشد و طبیعی است که زوایای تاریک غارها، بیشتر افراد را در خود فرو برده و بیشتر به قدرت جادو معتقدش می‌کرد. در نتیجه قدرت جادویی هنرش، برای مدتی از دنیای روشن بیرون غار (خودآگاهی) به دور می‌افتاد و در تاریکی غارها، نسبت به اعتقادش باور بیشتری می‌یافت. شاید به این دلیل بود که



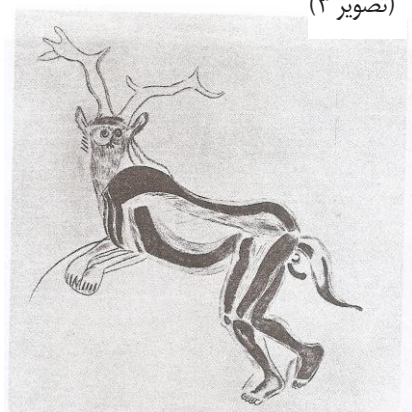
(تصویر ۳)

انسان نخستین، این اعتقاد را نیز یافت که هرچه این نقاشی‌ها در قسمت‌های دورافتاده‌تر غارها ترسیم شود، تأثیر جادویی بیشتری خواهد داشت، یعنی درضمن، تاریکی باعث می‌شد که حیوان واقعی، نقش خود را پیدا نکند. او تاریکی را نوعی تله مؤثر می‌دانست، زیرا در تاریکی که نمادی از شب بود بهتر می‌توانست حیوان را غافلگیر کند، مانند آنچه در مورد نقاشی اسب چینی در غار لاسکو (تصویر ۳) دیده می‌شود، که احتمالاً گاهی چند نیزه نیز به سوی این نقاشی‌ها پرتاب می‌شد و به این ترتیب مرگ جانور را از پیش مقدر کرده و بر آن تسلطی جادویی می‌یافتند.

۲-۱-۳ شبیه‌سازی از انسان

پیکره انسان در میان انبوه جانوران نقاشی شده بر دیوارها، تقریباً از

قلم افتاده است، اما دو مورد استثنا وجود دارد. در یک نقاشی از غار لاسکو مردی لاغر اندام نشان داده شده است که در برابر یک گاو وحشی دراز کشیده و نقش زمین شده است. در غار سه برادر در کوه‌های پیرنه نیز موجود انسان گونه عجیبی دیده می‌شود که بر چهره‌اش نقاب و بر سرش شاخ گوزن شمالی زده است و این چهره احتمالی یک جادوگر است (تصویر ۴). دلانی که این تصویر در آن دیده می‌شود پر از تصاویر جانوران وحشی است و گمان می‌رود تصویر این انسان احتمالاً مربوط به خدای این جانوران بوده که در قالب پزشک ساحر درآمده و کالبدش را با نیروی حیوانی خویش انباشته است.



(تصویر ۴)

۲-۱-۴ کیفیت

انسان نخستین برای نقاشی از رنگ‌های طبیعی که در دسترسش بود استفاده می‌کرد، مانند گل آخری و سایر رنگ‌های زرد، قرمز، آبی و ... در طبیعت. او قطعات گل آخری را سائیده و به شکل گردی نرم در می‌آورد و با چربی و پیه حیوانات، مخلوط و ماده رنگی می‌ساخت و با قطعه‌ای چوب یا موی زبر حیوانات، نقاشی دیواری پدید می‌آورد. اما آنچه اهمیت دارد این نیست که او تصویر آفرینی می‌کرد بلکه این است که تصاویر مزبور را ماهرانه و زیبا می‌آفرید. تصاویر گاو و گوسفند در غار لاسکو و غارهای دیگر حکایت از وجود سنتی در نمایش شاخ‌های این جانوران دارد که پرسپکتیو پیچیده نامیده شده است، زیرا سرهای آنها را به‌طور نیم‌رخ ولی شاخ‌هایشان را از زاویه‌ای دیگر می‌بینیم. در کل از لحاظ سبک نقاشی، اثری که انسان اولیه خلق می‌کرد، نوعی «ناتورالیسم» (طبیعت‌گرایی) نخستین بود که با ناتورالیسم قرن نوزدهم کاملاً متفاوت است. «ناتورالیسم» انسان اولیه، شبیه اصل

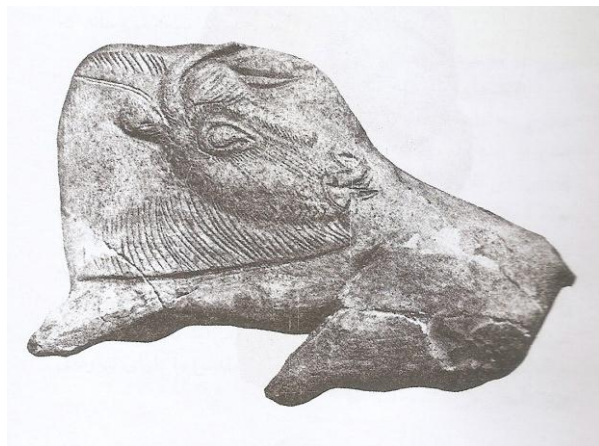
در طبیعت بود. حواس پنجگانه انسان اولیه از انسان امروزی بسیار قوی‌تر ولی مغزش، تکامل نیافته‌تر بود. مغز وی آن‌چنان پیشرفت نکرده بود که بتواند قدرت انتزاعی و تجریدی به خرج دهد و برای او طبیعت‌گرایی عادی‌ترین شیوه برای نقاشی بود.

۲-۱-۵- کنده‌کاری‌ها و پیکره‌ها

انسان‌های اولیه پیکره‌های و کنده‌کاری‌های باشکوهی - بر روی سنگ، عاج و شاخ، روی سطوح صاف و منحنی - از خود به یادگار گذاشته‌اند. به‌عنوان مثال می‌توان به کنده‌کاری موسوم به **گاو وحشی با سر برگشته** در غار **لامادلین** (تصویر ۵) اشاره کرد که روی شاخ گوزن صورت گرفته است. نمونه دیگر، اسبی است با نقش برجسته گود که در پناهگاه سنگی **کاپ بلان** نزدیک غار لاسکو پیدا شده است. مجسمه‌های کوچک نقش برجسته‌ای از زنان نیز یافت شده که در نزد باستان‌شناسان به **پیکره‌های ونوس** شهرت دارند. شاید مشهورترین مجسمه از این میان **ونوس ویلندروف** (تصویر ۶) باشد که پیکره کوچک اندام زنی است که از چندین شکل تقریباً گوی مانند ساخته شده است. در کنده‌کاری‌های این پیکره، بیشتر تأکید روی سینه، باسن، شکم، ناف و اندام تناسلی شده است که اهمیت اندام‌های باروری را نشان می‌دهد. در واقع این ونوس‌ها، بت‌هایی بودند برای ایجاد باروری، فراوانی، زاینده‌گی و ازدیاد شکار.



(تصویر ۶)



(تصویر ۵)

نکته ۲: برجسته‌ترین آثار هنری دوران پارینه سنگی، شامل نقاشی‌هایی است که روی دیواره و سقف غارها در نقاط مختلف جهان، برجای مانده، به ویژه غارهای مشهور فرانسه و اسپانیا که عبارتند از غار آلتامیرا در اسپانیا که در سال ۱۸۷۹ کشف شد، غار پر-نو-پر در ایالت ژیروند و در فرانسه غار لاسکو که نقاشی اسب چینی در این غار است و غارهای سه برادر و لامادلین. همه تصاویر «پارینه سنگی» شیوه طبیعت‌گرایانه دارند و اگر هم گاهی غیرواقعی و انتزاعی به نظر می‌رسند به دلیل ضعف تکنیک و ابزار بوده است. چنان که گفته شد این طبیعت‌گرایی با ناتورالیسم ۱۹۰۰-۱۸۸۰ «امیل زولا» هیچ شباهت، اشتراکی و نسبتی نداشت و تنها علتِ نامیدنِ طبیعت‌گرایی به دلیل این است که تصویر، تا حدّ ممکن، شبیه به اصل بود (و البته بیشتر رئالیستی)، پس نوعی واقع‌گرایی صرف (رئالیستی) نیز در این آثار وجود دارد، نوعی طبیعت‌گرایی نخستین، که بیشتر به واقع‌گرایی نزدیک بود.

نکته مهم در تصاویر غارها این است که معمولاً نقاشی‌ها، نه توسط همه افراد گروه بلکه توسط یک شخص یا اشخاص مشخص، صورت می‌گرفت، یعنی برای استفاده از قدرت جادویی هنر، ضرورتی نداشت همه این کار را انجام دهند. باید اشاره کرد که کنده‌کاری‌هایی نیز بیشتر روی سنگ دیوار غارها، استخوان و شاخ حیوانات و چوب به‌دست آمده است. بسیاری از این کنده‌کاری‌ها، به مرور سائیده شده‌اند، ولی قابل تشخیص هستند؛ در برخی از کنده‌کاری‌ها از برجستگی‌ها و فرورفتگی‌های طبیعی دیواره‌های سنگی برای تجسم حیوان استفاده شده است.

در این دوره، مجسمه‌های کوچک از جنس استخوان و شاخ گوزن و عاج و سنگ به دست ما رسیده که تعداد مجسمه‌های زنانِ سمبل الهه باروری، بیشتر است و معروف‌ترین نمونه آن، «**مجسمه ونوس ویلندروف**» است که در کنار رود دانوب کشف شده است.

۳- هنر در دوران میانه سنگی (The Mesolithic Art)

پس از پایان عصر یخ، یک دوره انتقالی پیش آمد که به دوره میان سنگی معروف است و در طی آن اروپا از لحاظ آب و هوا، جغرافیایی و زیستی تقریباً همان‌گونه شد که امروزه شاهدش هستیم. در این دوره، ابزار شکار، بهیود و تکامل بیشتری پیدا کرد. این دوران را به این جهت دوران انتقال

می‌گویند، زیرا بشر را از دوران پارینه سنگی به نوسنگی منتقل کرد. در طی این دوره، فرهنگی رونق گرفت که هنرش مکمل هنر غارنشینان است و احتمال می‌رود تا حدودی نیز از آن سرچشمه گرفته باشد. از سال ۱۹۰۳ تاکنون نقاشی‌های کوچک و زنده‌نمای جانوران و انسان‌ها در صحنه‌های شکار، جنگ، رقص‌های جادویی و برداشت محصول در روی دیوارهای سنگی در میان تپه‌های لم‌یزرع ساحل شرقی اسپانیا (اسپانیای خاوری) کشف شده‌اند. آنچه در این تصاویر پناهگاهی، تازگی خارق‌العاده‌ای دارد ظهور پیکره آدمی به طور انفرادی و در گروه‌های بزرگ و به هم پیوسته در کنار حالت‌ها، موضوع‌ها و محیط‌های بسیار متنوع است.

زمینه اجتماعی عصر میانه سنگی، برای شناخت دیدگاه انسان، نسبت به هنر و سبکی که در آثار آن مشاهده می‌شود اهمیت دارد. اصولاً برای هر سبک هنری، زمینه‌ای اجتماعی لازم است. کلاسی‌سیسم، رمانتی‌سیسم، رئالیسم و ... به خاطر شرایط خاص اجتماعی به وجود آمدند، پس برای انجام هرکار، باید زمینه آن در اجتماع فراهم شده باشد، مانند سبک‌های ادبی و هنری در اروپا و به خصوص قرن نوزدهم که بر بستر عینی و مادی اجتماع در حال تحول اروپا پا به عرصه هستی گذاشت؛ لذا هر سبکی که در تاریخ به‌وجود آمد با مسائل اساسی‌تر جامعه خود بستگی داشته است.

در دوران میانه سنگی، انسان هنوز شکارگر است، ولی ابزار شکار، کامل‌تر شده و او اینک فقط با سنگ تیز و استخوان به شکار نمی‌رود، بلکه نیزه، زوبین، دشنه و تیر و کمان درست کرده است. ابزار پیشرفته‌تر، موفقیت در شکار را بیشتر، غذا را افزون‌تر و گردآوری خوراک و گوشت شکار را میسرتر ساخته است. انسان در این دوران، بیشتر از نیاز خود شکار می‌کند؛ لذا نیاز به جادو، جهت افزایش گوشت شکار کمتر می‌شود. به‌علاوه کارهای هنری، کامل‌تر و ظریف‌تر می‌گردد. اینک انسان، به جز تابستان، در زمستان گوشت شکار را در برف و یخ نگه می‌دارد و پیوسته ذخیره‌ای از گوشت را دارد، پس عقیده اولیه او نیز به جادوی نخستین، کاستی می‌گیرد و هنر، بیشتر ذوقی می‌شود تا عملی روزمره.

کارهای هنری این دوران، از جمله نقاشی‌ها و کنده‌کاری‌های روی چوب، استخوان و صخره غارها، کماکان چون دوران پارینه سنگی و نقش حیوانات از قبیل اسب، گوزن، گورخر، گاو وحشی، ماموت و سایر حیوانات است؛ لیکن تفاوت در این است که انسان این عصر، هدف بازآفرینی هنر دوره قبل را نداشت بلکه منظور، تزئین و زیباترکردن قطعه استخوانی است که به‌عنوان چاقو، زوبین، نیزه و تبر سنگی از آن استفاده می‌شد. او تخصص نقاشی و کنده کاری را از دوران پارینه سنگی فرا آموخته و اینک آن را در خدمت ذوق و جمادشناسی قرار می‌دهد. انسان، به این ترتیب از هنر جادویی دوره قبل برای زیبایی آفرینی استفاده می‌کند. در هر حال، او هنوز هم به جادو معتقد است (همان‌طور که امروزه نیز معتقد است) و هنوز هم در غارها نقاشی می‌کند؛ ولی اعتقاد به جادو کمتر و به تیر و کمان بیشتر شده؛ لیکن چون هزاران سال با جادو می‌زیسته و آن را با تمام وجود جذب کرده، لذا نمی‌تواند به یکباره رفع اعتقاد کند. تصویری از دوران مذکور در دست است که دو گوزن را با دو شکارچی نشان می‌دهد. تصویر مذکور، که از نقاشی‌های غار به شمار می‌آید، نسبت به دوران پارینه سنگی متأخرتر است.

در تصاویر پارینه سنگی، بیشتر، حیوان و کمتر انسان می‌بینیم ولی در نقاشی دیواری در اسپانیا، انسان‌هایی مسلح، پرنرزی و سلحشور که نوعی جادو و موفقیت در شکار و جنگ را القاء می‌کنند دیده می‌شوند. این مردان، این بار، به کمان و چند تیر مجهزند. آنها با عجله و استحکام به شکار یا به جنگ می‌روند. در دوران میانه سنگی، انسان یاد می‌گیرد کلبه بسازد و از غارها بیرون بیاید. نکته قابل توجه دیگر این است که تصاویر این دوران، دیگر در زوایای تاریک غارها رسم نشده‌اند؛ به خصوص نقاشی‌هایی که به اواخر دوران میانه‌سنگی تعلق دارد، کلبه‌هایی را با اشکال مختلف نشان می‌دهند و این خود پیشرفتی چشمگیر در حیات بشری است.

در یکی از نقاشی‌های اواخر میانه‌سنگی، حیوان و کلبه مخلوط شده‌اند. یک اسب و یک ماموت کشیده شده‌اند که بر روی آنها نقش یک کلبه نیز دیده می‌شود. آیا خود این نقاشی مفهوم جادویی ندارد؟ شاید هدف این بوده که توسط جادو، اسب و ماموت را به دام بباندازند، یعنی به صورت نمادین، آنها را بتوانند در کلبه، حبس کنند و خود این عمل جادویی، شاید شروعی باشد برای دامداری و چوپانی. احتمال این نیز می‌رود که اسب یا ماموت، توتم (Totem) قبیله باشد و این تصاویر را روی تابلو (تنه درخت، تخته‌ای پهن) می‌کشیدند و دژ ورودی دهکده می‌گذاشتند تا به مسافران و بیگانگان، توتم خود را معرفی کنند؛ در تصاویر مربوط به کلبه‌ها، هنرمند از شیوه طبیعت‌گرایی قبلی که رسم همه جزئیات است دور می‌شود و به نوعی روش انتزاع (تجريد - آستره) روی می‌آورد، مثلاً با چند خط و خطوط، تصویری به وجود می‌آورد.

به عقیده بسیاری، این نوع نقاشی، سبکی از امپرسیونیسم اولیه (نخستین) محسوب می‌شود که بیشتر، حالت طراحی دارد تا واقع‌گرایانه و اعتقاد دیگر این است که، چون چنین ترسیمی اغلب نشان دهنده روحیات درونی هنرمند است، لذا حالتی از اکسپرسیونیسم را در آن می‌بینیم. با فرض امپرسیونیستی بودن این نقاشی‌ها، نقاش سعی نمی‌کند آنچه را که می‌بیند با تمام جزئیات رسم کند بلکه تأثیر بصری گذرانی از مدل مقابلش می‌کشد و در نتیجه، بسیاری از خطوط غیرضروری را حذف می‌کند.

تصویر دیگری از یک گاو، روی غار دیده می‌شود که مربوط به هنر میانه سنگی است که باز حالت امپرسیونیستی دارد. در این تصویر، نقاش با مهارت فقط خطوط را کشیده و به همین ترتیب، تصاویر بسیاری از آهوان، گوزن‌ها، اسب‌ها و ماموت‌ها را به وجود آورده است. در این تصاویر، برخلاف

نقاشی‌های مربوط به دوران پارینه سنگی که جزئیات را می‌کشیدند و سبکی از ناتورالیسم بودند بیشتر به «طرح» پرداخته‌اند، در نتیجه، نقاشی امپرسیونیسم به وجود آورده‌اند.

اکسپرسیونیسم نخستین نیز سبکی دیگر از نقاشی دوران میانه سنگی است. در اینجا هنرمند سعی نمی‌کند آنچه را می‌بیند فوراً طرح بزند بلکه دخل و تصرف هم به عمل می‌آورد و بیشتر عواطف و احساسات درونی و برداشت خود را می‌کشد. از جمله این تصاویر اکسپرسیونیستی، يك نقاشی است موسوم به **رژه سلحشوران**. این تصویر بر روی صخره‌ای در گردنه **گاسولا** در اسپانیا، نقش شده، نام‌های دیگر این تصویر، **رژه رزمندگان** یا **رزمجویان پیش رونده** یا **جنگاوران راه پیمای** (تصویر ۷) است. نقاش با لاغر کشیدن آدم‌ها و اغراق در فاصله پاها، حرکت رو به جلوی آنان را تشدید، پرتحرک، زیاد و ریتم (ضرباهنگ) رزمندگان را شدت بخشیده است. یعنی، با دخالت در واقعیت، آن چه را که خود اهمیت داده را بیان کرده است.



(تصویر ۷)

تصویر دیگر موسوم به **خیش ران کهن** از چند جهت ارزش و اهمیت دارد. اگر بپذیریم که این تصویر، انسانی را نشان می‌دهد که با خیش، زمین را شیار می‌اندازد، نتیجه می‌گیریم که در دوران میانه سنگی، انسان به کشف کشاورزی، نایل آمده است. «تصویر خیش ران کهن بر صخره» که با سه خط کلفت و خشن کشیده شده به درستی مفهوم را می‌رساند. يك خط عمودی برای نمایش بدن، يك خط افقی برای دست‌ها و يك خط منحنی به نشانه پاهای انسان، درست مانند نقاشی کودکان. تصویر «خیش ران کهن» بر روی صخره‌ای در سوئد، کشف شده است و شخم زنی را نشان می‌دهد که با گاوآهن با دو گاو، زمین را شخم می‌زند. شخم زدن زمین نشان می‌دهد که انسان از دوران پارینه سنگی به میانه سنگی و از شکار به کشاورزی انتقال یافته است. طرح‌هایی که از آدم، گاوها و خیش نشان داده شده، بسیار دور از واقعیت و طرحی کاملاً ذهنی بوده و درکشان بسیار مشکل است. با تعقیب روند نقاشی از پارینه سنگی به میانه سنگی مشاهده می‌شود که به تدریج، نقاشی ساده و اولیه ناتورالیستی، به روش امپرسیونیستی و اکسپرسیونیستی تغییر شکل داده و سپس جای خود را به هنر تزئینی نخستین می‌دهد.

نکات هنر دوران میانه سنگی



گرچه هنر در دوران میانه سنگی، شکل جادویی دوران پیشین خود، یعنی دوران پارینه سنگی را از دست داده، لیکن هنوز جنبه سرگرمی، تفنن یا تزئینی نداشته بلکه عمل و کاربرد غیرجادویی و روزمرگی خود را حفظ کرده و به تدریج جنبه تزئینی پیدا می‌کند. اما تفاوت عمده با دوران قبلی آن است که در این دوران، هنرمند، در هنرش دخالت کرده و بسیاری از زوائد را حذف کرد و رفته رفته از هنر ناتورالیستی به طرف امپرسیونیسم و اکسپرسیونیسم نخستین رفت و با مبالغه در این مورد به هنر تجریدی (آبستره) رسید.

اکنون این سؤال مطرح است که هنرمند دوران میانه سنگی چگونه به هنر تجریدی رسید؟ وقتی هنرمند این جرأت را یافت که در نقاشی اش دخالت کند و زوائد را حذف کرد به تدریج توانست، تصویری خلاصه‌تر و ساده‌تر خلق کند. خلاصه و خلاصه‌تر شدن نقاشی در مصر، به نوعی خط تصویری **هیروگلیف** انجامید و شاخه‌ای هم از همین ساده پردازی به هنر تزئینی منجر گشت. مثلاً هنرمندی که تصویر کلبه‌ای را کشیده، آرام آرام این تصویر را ساده‌تر کرد و در نهایت به يك مثلث ساده رسید و به این ترتیب از حلقه زدن به دور آتش، دایره را کشف کرد و از سایر موارد عملی زندگی، مربع، مستطیل، دوزنقه و خطوط شکسته و منحنی را دریافت. این اشکال هندسی که قابلیت ترکیب بسیار زیادی را داشتند برای تزئین و دسته بندی نیزه، کارد، زوبین، تیر و کمان و سطح دیوار اتاق و حتی حاشیه لباس‌ها اختصاص یافتند. انسان این دوره، روز به روز تجربه بیشتری کسب کرد و از هنر پارینه سنگی ناتورالیستی بالاخره هنر تزئینی را به وجود آورد. به هر حال در ساده‌ترین شکل از هنر، یعنی آبستره نیز هنرمند کاملاً از تخیل، مایه نگرفته بلکه باز هم به طبیعت و محیط و شناخت انسان مربوط می‌شود.

۴- هنر دوران نوسنگی (The Neolithic Art)

دوران آخر سنگ، دوران نوسنگی است. این دوران از لحاظ قدمت و زمان، در نواحی مختلف و میان اقوام ملت‌های گوناگون، متفاوت است. بنا به اسنادی چند، این دوره، اولین بار در مدیترانه شرقی از ۸۰۰۰ سال پیش تا ۵۵۰۰ سال قبل ادامه یافت (که بعد از آن، دوران آهن شروع شد)؛ ولی در شمال اروپا و اسپانیا از ۵۰۰۰ تا ۳۵۰۰ سال پیش، جریان یافت. یعنی وقتی جوامع شرقی مدیترانه، دوره نوسنگی را پشت سر گذاشتند، هنوز این دوران، در اسپانیا و اروپای شمالی شروع نشده بود و شاید به همین جهت بوده است که دوران آهن، که پس از دوران نوسنگی آغاز گشت، زودتر در سرزمین‌های شرق مدیترانه پدیدار شد و همین علت عمده و اصلی در پیدایی اولین رگه‌های تمدن در سرزمین‌های مصر، بین النهرین، ایران و هند بوده است و این شاهدهی دیگر است بر این مدعا که وقتی دوران میانه سنگی در شرق به پایان رسید هنوز در اروپا شروع نشده بوده است.

نکته ۳: در هنر دوره نوسنگی، انسان که در اوج تعقل به سر می‌برد، توانست دنیای خویش را با تصویر بنمایاند و به صورت انتزاعی درآورد. پیش از پایان یافتن عصر سنگ، در اواخر ۱۱۵۰ پیش از میلاد، در بخش‌هایی از اروپا، انسان خط و اسلوب‌های اندازه‌گیری را اختراع کرد. پایان دوره سنگ، آغاز دوران فلزات است، که همزمان با ایجاد تمدن‌های باستانی و آغاز تمدن بشری است. تمدن‌ها نیز ابتدا در حاشیه رودهای بزرگ نیل، دجله، فرات، کارون، سند، گنگ، یانگ تسه کیانگ و ... به وجود آمدند.

(سراسری ۸۳)

تست ۲- مهم‌ترین هنر دوران نوسنگی چه بوده است؟

(۴) پیکره سازی

(۳) سفالگری

(۱) معماری مگالیتیک (۲) نقاشی‌های درون غار

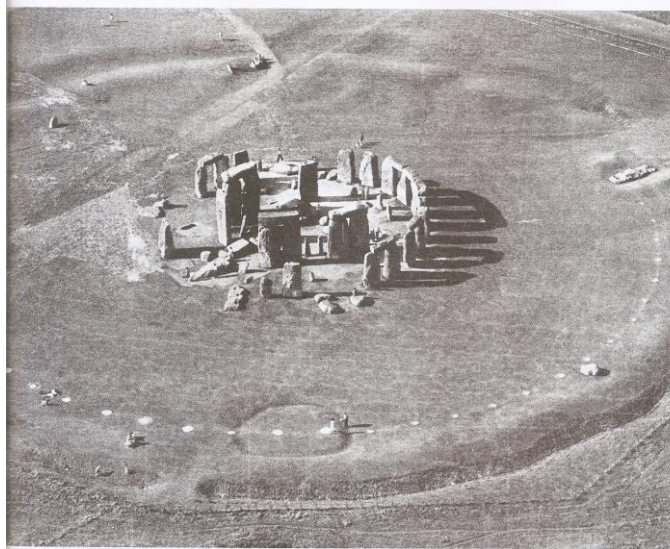
پاسخ: گزینه ۳

هنر خرسنگی (هنر درشت سنگ‌ها)

در پایان این مقدمه به نظر می‌رسد، اشاره به نوعی هنر دوران سنگ، بی فایده نباشد و آن هنر خرسنگی است. در غرب اروپا، ایرلند و به خصوص انگلستان، تخته سنگ‌های بسیار بزرگ، سنگین و حجیم برپاست که هزاران سال پیش، برافراشته شده‌اند و باعث شگفتی و تحسین است. این تخته سنگ‌ها که گاهی تا بیست متر طول و چندین ده تن، وزن دارند مگالیت (Megalith) یعنی غول سنگ‌ها، یا تخته سنگ‌های بسیار عظیم و خرسنگ‌ها نام گرفته‌اند. در اسپانیا و پرتغال نیز، چنین خرسنگ‌هایی وجود دارند که برخی به صورت راهروهای طولانی و برخی نیز دایره‌ای، چیده شده‌اند. در انگلستان، مجموعه خرسنگ‌هایی وجود دارند که از هزارها تخته سنگ عظیم تشکیل یافته و کیلومترها طول دارند. این آثار بسیار ارزشمند، احتمالاً جهت مراسم خاص مذهبی، یادبود مردگان و پرستش خورشید به وجود آمده‌اند و خرسنگ‌های دایره‌ای شکل، احتمالاً به عنوان تقویم به کار می‌رفتند و تغییرات تابش خورشید، فصول، ماه‌ها، سال‌ها و زمان را محاسبه می‌کرده‌اند.

در قرون وسطی، اعتقاد بر این بود که این خرسنگ‌ها را جادوگری به نام مرلین (Merlin) ساخته است و در این مورد، غولان عظیم الجثه به او کمک کرده‌اند؛ در حالی که امروزه از نحوه چیدن آنها معلوم شده که جنبه تقویمی یا رصد ستارگان را داشته‌اند و این دلیلی بر قدرت عقلی و پیشرفتگی انسان دوران نوسنگی است. روی این خرسنگ‌ها، اشکال زیادی وجود دارد که بیشتر، آثار هنری هستند. گرچه برخی منکر وجود این نقش‌ها هستند؛ لیکن اگر هم نقش خاصی نباشد نشانه‌هایی‌اند که دقیقاً با هنر مسلط زمان نوسنگی (هنر هندسی) تطابق دارد و در این یادبودها، به چشم می‌خورند. این نشانه‌ها را می‌توان در تنظیم و چیدن این خرسنگ‌ها مشاهده کرد، یعنی در تنظیم آنان دقیقاً رعایت تقارن اندازه‌ها شده است و نشان دهنده پیشرفت هنر هندسی است؛ زیرا وجود تقارن، نسبت و اندازه، در یک اثر هنری یا غیرهنری نشان دهنده آشنایی خالق آن اثر با هندسه و مفاهیم مربوط به آن است.

نکته ۴: انواع درشت سنگ‌ها: ۱- دولمن: از چند سنگ بزرگ عمودی با یک تخته سنگ به جای سقف تشکیل شده است. ۲- منهیر: تکه سنگ‌های بزرگ که به طور قائم و در ردیف‌های موازی کار گذاشته شده‌اند و بعضی از آنها تا چند کیلومتر امتداد داشته و از هزاران سنگ تشکیل شده است، (در کارناک واقع در بریتانیا). سازندگان این یادمان‌ها ظاهراً هدفی مذهبی داشته‌اند و شاید آنها را برای پرستش مردگان یا خورشید برپا می‌داشته‌اند. ۳- کروملک: سنگ‌های بزرگ را دایره‌وار برپا می‌داشتند و روی سنگ‌های بزرگ عمودی، سنگ‌های حمال قرار می‌دادند. از مهم‌ترین کروملک‌ها در ایویری و استهنه‌نج (تصویر ۸) (تقویم) در انگلستان را می‌توان نام برد.



(تصویر ۸)

نکات مهم

طبقه‌بندی جوامع ابتدایی

زمان‌های نخستین، انسان تفاوت بسیار مختصری با حیوان داشت و در واقع به اصل خویش بسیار نزدیک بود و از نظر اندیشه و تصور، تفاوتی میان انسان جدید و جداشده از میمون که **استرالوپیتک آفریکالوس پرومتوس** خوانده شده نداشت. حتی بعدها نیز که انسان تکامل یافته تری چون «نئاندرتال» به وجود آمد، باز هم اندیشه‌ای به جز ساختن ابزار اولیه برای شکار و فراهم کردن غذا برای خود یا میوه چینی در مخیله انسان وجود نداشت. در حدود هفتصد هزار سال قبل، انسان نخستین ابزارهای سنگی خود را ساخت که بسیار ابتدایی بوده و از نظر فنی، چندان قابل توجه نیست. در قبل از این دوران حتی موجودی به نام **نیمه انسان - نیمه میمون**، قادر به ساختن ابزار، به شکل ساده نیز نبود. در پانصد تا سیصد هزار سال پیش، انسان توانست وسایل و ابزار اولیه و ساده‌ای بسازد که نسبت به ابزار انسان هفتصد هزار سال قبل، پیشرفته‌تر بودند، تیرهای بیضی شکل، سنگ‌های لبه‌دار و تیز که از این دوران باقیمانده، نشانه پیشرفت انسان در ابزار سازی است. در فاصله پانصد تا سیصد هزار سال پیش، انسان نمی‌توانست آتش تولید کند ولی روش نگهداری از آتش را فهمیده بود. ظهور انسان کاملاً پیشرفته و مستقل از اجداد میمون‌اش، در حدود یکصد هزار سال قبل، اتفاق افتاد و معروف‌ترین انسان متفکر عهد ما قبل باستان یعنی **نئاندرتال** پا به عرصه هستی گذاشت. پدیداری انسان نئاندرتال دفعاتاً و ناگهانی نبود بلکه همان روند تکاملی که انسان بسیار قدیمی استرالوپیتک کوس را به سمت انسان کامل‌تر و پیشرفته‌تر رهنمون شده بود، روند خود را ادامه داد و منجر به پیدایی نئاندرتال شد که از همه جهت نسبت به انسان‌های ماقبل خود ممتازتر بود. این انسان، اولاً در فنون ابزارسازی پیشرفت زیادی کرد و ابزارهای مدرن‌تر و پیشرفته‌تری مانند سنگ چخماق، خنجر، ابزارهای بُرنده و پیکان ساخت، ثانیاً به عقیده بسیاری، هسته اولیه اندیشه‌های غیرحیوانی و غیرغریزی مختص انسان، در این دوران به وجود آمد و اولین نشانه‌های فرهنگ پذیری و انسان فرهیخته (فرهنگ آموخت) در میان انسان‌های نئاندرتال درخشیدن گرفت. زندگی انسان نئاندرتال، ۷۵ هزار سال طول کشید و از ۴۰ هزار تا ۲۵ هزار سال قبل ادامه یافت و پس از آن انسان کامل‌تری به وجود آمد که کاملاً مشخصات، ویژگی‌ها و نشانه‌های انسان امروزی را دارا بوده است. این انسان که به نام انسان «کرومانیون» معروف شد جدّ بلافصل انسان امروزی است. انسان کرومانیون از نظر ویژگی‌های بدنی، مانند انسان کنونی بوده است. به علاوه، ابزارهای بسیار کامل‌تری نسبت به نئاندرتال‌ها ساخت و توانست زوئین و نیزه‌های سراسختوانی اختراع کند و پس از این دوران است که زندگی وارد مرحله جدیدی شد که به طور کامل، با دوران ماقبل خود تفاوت داشت. انسان علاوه بر ساخت ابزار، به ساختن مسکن، قایق، وسایل زندگی و به تدریج کشف کشاورزی و دامداری و در اواخر دوران، ساختن شهرهای بزرگ و خانه‌های سنگی نایل آمد و از طرف دیگر، از نظر فرهنگی، پیشرفته‌ای زیادی در زندگی‌اش به وجود آورد. قوانین اجتماعی همچون منع زنا با محارم، دین‌های ابتدایی مانند توتمیسم، تابوئیسم، آنیمیسم، شامانیسم و اعتقادات به آفرینش، زندگی پس از مرگ و روح نیاکان و بالاخره، دفن مردگان که از نشانه‌های بسیار پیشرفته فرهنگی است در دوران زندگی انسان «کرومانیون» به مرحله ترقی و پیشرفت چشمگیر خود رسید.

یک میلیون سال قبل: دوره کهن پارینه سنگی دیرین: اولین نشانه‌های تفکیک انسان از میمون و پیدایی انسان «استرالوپیتکوس پرومتوس»

۷۰۰۰۰ - ۴۰۰۰۰ سال قبل: نیمه انسان - نیمه میمون استرالوپیتکوس آفریکانوس پرومتوس

۴۰۰۰۰ - ۱۰۰۰۰ سال قبل: پیدایی انسان «نئاندرتال» و جدانشدن او از انسان دوران آشوله آن و موسترتین

۴۰۰۰۰ - ۱۲۰۰۰ سال قبل: دوران کهن سنگی یا پارینه سنگی پسین، پیدایی جدّ اولیه انسان معاصر انسان نئاندرتال، ساخته شدن ابزار اولیه.

۱۰۰۰۰ - ۴۰۰۰ سال قبل: دوران میانه سنگی انقراض انسان نئاندرتال و به‌وجود آمدن انسان کرومانیون (جدّ انسان کنونی)

۴۰۰۰ - ۱۰۰۰ سال قبل: زندگی انسان کرومانیون در غارها، ورودی رودخانه‌ها و سپس پیدایی اجتماعات اولیه و نظام قبیله‌ای و سپس کشف

کشاورزی.

۱۰۰۰ ق. م به بعد: اولین نشانه‌های شهرنشینی، توسعه کشاورزی، نظام‌های حکومتی، جدانشدن دین از حکومت.

۵- جمع بندی و نتیجه گیری

با تبدیل انسان شکارگر به کشاورز، هنر جاودئی غارها، نقش اولیه خود را به تدریج از دست داد و هنر تزئینی جای آن را گرفت. در مورد این هنر و سرچشمه آن و نقش‌ها و طرح‌های آن باید گفت که همه نقش‌های گوناگون، که ظاهراً معادلی در طبیعت ندارند از طریق ساده‌کشی و تعبیر در پدیده‌های طبیعت پیدا شدند و به هیچ وجه زائیده تخیل صرف نیستند. این هنر تزئینی از دیدگاه‌های مختلف، تفاوت‌های زیادی با هنر قبلی داشت؛ اول اینکه، هیچ حرف عملی در ارتباط با زندگی روزمره و تأمین غذا نداشت؛ غذا از طریق کشاورزی و دامداری به دست می‌آمد و به نظر انسان این دوره، نیروی جادویی نقاشی، تأثیری در آن نداشت، بلکه مراسم مذهبی و نیایش خدایان، برکت محصول را تضمین می‌کرد، پس کاربرد عملی نقاشی در اقتصاد دوران پارینه و میانه سنگی، از بین رفته بود. ثانیاً با از بین رفتن کاربرد عملی نقاشی ضرورت نداشت تصویر عیناً شبیه اصل باشد و هر کس هر قدر هم که ناپخته و ناشی بود، می‌توانست نقاشی کند و دسته چکش، دشنه، نیزه و تبر خود را تزئین کند. این دورشدن از طبیعت، در جانی منجر به پدیداری آشکال هندسی شد که کشیدن آنها هیچ‌گونه تخصصی لازم نداشت و برای تزئین کاسه و کوزه و انواع حصیر، بوریا، گلیم، و جاجیم نیز مناسب بودند.

انسان کشاورز در زمستان بیکار بود و فراغت داشت، پس به تزئین کف دیوار کلبه و دسته ابزارش می‌پرداخت و از شیوه نقاشی آستره استفاده می‌کرد، زیرا همگانی بود و همه هم تخصص نقاشی نداشتند لذا بیشتر به طرح روی می‌آوردند و اغلب نیز تزئین، ظریفکاری و نظافت خانه را زنان به عهده داشتند. البته چنانچه معلوم شده است، در دوران پارینه سنگی، نقاشی روی دیوار غارها، توسط مردان، صورت می‌گرفت زیرا شکار رفتن و شکار افکندن، کار مردان بود و زنان در غارها می‌ماندند و شاید هم به کندن ریشه‌های خوراکی از خاک می‌پرداختند. در این دوران، نقش تزئینی و چشم‌نوازی هنر از کاربرد عملی و نقش حساس اجتماعی آن پیشی می‌گرفت و هنر تزئینی، هنر مسلط این دوران می‌گشت.

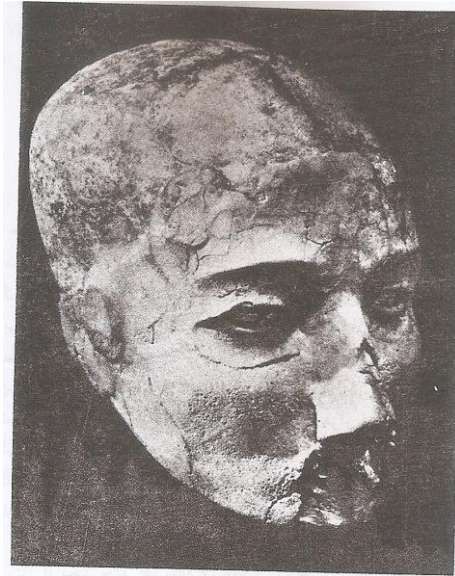
■ تمدن‌های باستان در خاور نزدیک

□ تمدن بین‌النهرین

بنا به نظر محققان در منطقه‌ای که امروزه خاور نزدیک نامیده می‌شود جوامع متمدن، حکومت، قانون و دین رسمی همراه با ابزارها و اسلوب‌هایی چون نوشتن، اندازه‌گیری و محاسبه، بافندگی، فلزکاری و سفالگری پدید آمدند و به این ترتیب بین‌النهرین در صدر مطالعات تاریخ هنر جهان باستان قرار گرفته است.

۱-۱- اریحا

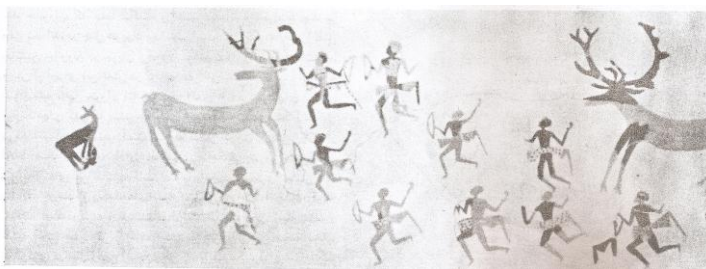
تا سال ۷۰۰۰ پیش از میلاد در سه منطقه خاور نزدیک یعنی اردن، ایران و آناتولیا (ترکیه) کشاورزی به خوبی استقرار یافته بود. در واقع وجود شهری چون اریحا، که فلاتی است در دره رود اردن، دلیل محکمی در تأیید این فرضیه است. این روستای متعلق به دوره نوسنگی پیشین در حدود ۸۰۰۰ سال پیش از میلاد دستخوش تحولات بسیار شد و نخستین استحکامات شناخته شده سنگی در تاریخ بشر در این ناحیه دیده شد. در حدود ۷۰۰۰ سال پیش از میلاد ساکنان این دهکده خانه‌های خود را ترک کردند و ساکنان جدید در آن مستقر شدند که خانه‌های خود را گچکاری و نقاشی می‌کردند. این ساکنان به پیروی از یک کیش باروری، مجسمه‌های کوچکی از یک الهه مادر و چند جانور می‌ساختند. برجسته‌ترین کارهایشان در این میان مجموعه‌ای از مجسمه‌های انسان است که برجستگی‌های چهره با گچ روی آنها بازسازی کرده‌اند (تصویر ۹).



(تصویر ۹)

۲-۱- چتل هویوک

شاید چشم گیرتر از یافته‌های اریحا، کشفیات اخیر در آناتولیا باشد. حفاریات حاجیلار و چتل هویوک ثابت کرده که نه فقط فلات آناتولیا در فاصله ۷۰۰۰ تا ۵۰۰۰ پیش از میلاد محل رشد و پیدایش یک فرهنگ پررونق نوسنگی بوده است بلکه این احتمال وجود دارد که فلات مزبور از لحاظ فرهنگی پیشرفته‌ترین منطقه آن زمان بوده باشد. در این میان چتل هویوک، یکی از نخستین تلاش‌های بشر برای پی ریزی زندگی شهری نامیده شده است. از ویژگی‌های این شهر آن است که هیچ خیابانی ندارد، خانه‌ها به یکدیگر چسبیده‌اند و از پشت بام به یکدیگر راه دارند. زیارتگاه‌ها را نیز می‌توان از روی تزئینات سرشارشان - نقاشی‌های دیواری، گچبری‌های برجسته، سردیس‌های جانوران، مجسمه گاو و پیکره‌های کوچک اندام مقدس - از خانه‌های عادی بازشناخت. در این میان بیشتر پیکره‌ها مونث هستند و با شکل‌های گوی‌وار الهه نشسته بی‌سر (تصویر ۱۰) ممکن است ونوس ویلندروف را به خاطر ما بیاورند. نکته مهم آنکه در این گونه پیکره‌ها، برخورد هنرمند با موضوع کارش کاملاً رئالیستی است. اهمیت شکار نیز در نقاشی‌های دیواری زیارتگاه‌های کهن نشان داده شده است، مانند صحنه شکار گوزن (تصویر ۱۱) که از لحاظ سبک و مفهوم، یادآور نقاشی‌های پناهگاهی شرق اسپانیاست. در کل آثار فراوانی که از چتل هویوک به دست آمده، تصور جامعه‌ای منظم و مرفه را که مردمش با هنرها و صنایع دستی آشنا بوده‌اند در ذهن ما زنده می‌کند. در آن دوران، گذشته از نقاشی و پیکرتراشی، بافندگی و سفالگری نیز رونق داشت.



(تصویر ۱۱)



(تصویر ۱۰)

۳-۱- سومر

بین‌النهرین از دو سرزمین جداگانه و مشخص، با دو قوم متفاوت، در سواحل دجله و فرات که تمدن‌شان از حیث قدمت و شکوه، تقریباً همپایه تمدن مصر است، تشکیل شده است. از این سرزمین، سه دین بزرگ جهانی (یهود، مسیحیت و اسلام) برخاسته‌اند. تاریخ پرآشوب بین‌النهرین ثابت می‌کند که این سرزمین با چشم‌اندازی که برای ایجاد یک زندگی مرفه و بی‌سابقه داشت، انسان را شدیداً به خود جلب می‌کرد. تمدن و فرهنگ کلدی در جنوب و آشور در شمال بین‌النهرین تا قرن نوزدهم مشخص نشده بودند، تا اینکه تحقیقات بتا، دانشمند فرانسوی و اولین انگلیسی، به نتیجه رسید و بناهای تاریخی کلدی و آشور و به دنبال آن خط میخی کشف شد که سرچشمه اصلی تمام خطوط غربی است.

در آغاز پیدایش تاریخ مدون، دره بین‌النهرین سفلی به اشغال سومریان درآمد. سومریان مردمانی کشاورز بودند که طرز مهار کردن سیل را آموختند و شهرهایی با دیوارهای حصین ساختند، مانند **اوروک** یا **وارکای** امروزی، و **لاگاش** یا **تلوه** امروزی. پس از چند سده، شبانان چادر نشین سامی از صحرای غربی به این سو آمدند و شهرهای خود را تأسیس کردند. **کیش**، **اکد**، **ماری** و **بابل**. در طی سال‌ها، حاکمیت بین این دو قوم دست به دست می‌شد، ولی سامیان توانستند دو پادشاه قدرتمند به نام‌های **سارگون** و **حمورابی** را از میان خود به قدرت برسانند.

همزمان با ظهور سومریان و آغاز تاریخ مدون، جادوی کهن جای خود را به دین خدایان نیکخواهی و بدخواهی داد که تجسمی از نیروهای طبیعت بودند. دین رسمی به صورت مجموعه‌ای از داد و ستدهای گوناگون میان انسان‌ها و خدایان، احتمالاً در میان سومریان پدید آمد و همچنان تدابیر خود را که شامل نماز، قربانی، زیارت و ناقص بودن طبیعت آدمی بود و وابستگی و اجبارش را در برابر نیرویی برتر حفظ کرد. دین سومریان بر محور پرستش خدایان طبیعت می‌چرخید که به منظور تجلیل از آن‌ها، پرستش‌گاه‌های مختلفی نیز ساخته بودند. از جمله این خدایان **آنو** خدای آسمان، **انلیل** خالق و فرمانروای زمین و خدای توفان، **انا** خدای آب‌ها، **نانار** خدای ماه، **شاماش** خدای خورشید و **ایشطار** خدای عشق و باروری را می‌توان نام برد.

۱-۳-۱- کشور - شهر زیگورات

دین پس از غلبه بر زندگی و معنی بخشیدن به آن، شکل جامعه و طرز بیان یا نمایش آن در هنر و معماری را نیز تعیین کرد. کشور - شهر بین‌النهرین، در زیر حمایت خدای شهر بود؛ پادشاه نماینده او در روی زمین و مباشر دارایی‌های زمینی بود. نقشه شهر، این مرکزیت خدا را در زندگی خود نشان می‌داد، زیرا معبد خدا هسته ساختمانی با عظمت آن را تشکیل می‌داد. معبد در واقع قلمروی خدایی بود که در نزد مردم زمیندار و رمه‌دار بزرگ و ثروتمند و نگهبان شهر به شمار می‌رفت.

در زمینه معماری استفاده از آجر و خشت خام و ابداع طاق‌های گهواره‌ای و نیم استوانه‌ای، از مشخصات معماری این تمدن است. شاخص‌ترین بنای ساختمانی بین‌النهرین و برجسته‌ترین بخش معبد، **زیگورات** است. شهرهای مهم و ویران شده تمدن سومر که زیگورات داشته‌اند عبارتند از: **اور**، **وارکا**، **نیپور**، **لارسا**. **زیگورات اور** (تصویر ۱۲) متعلق به ۲۱۰۰ سال پیش از میلاد است. در این دوره معماران می‌کوشیدند بلندترین و غول پیکرترین بنای ممکن را روی زمین برپا دارند. ارتفاع زیاد این بناها و دشواری صعود و دست یابی به نوک زیارتگاه، احتمالاً نمادی از گونه‌ای تدارک دشوار روح برای روشنایی گرفتن از خدا به شمار می‌رفته است. از جمله این ساختمان‌ها می‌توان به زیگوراتی در بابل اشاره کرد که به **برج بابل** معروف است.



(تصویر ۱۲)

۱-۳-۲- سه کشف بزرگ و مهم سومریان:

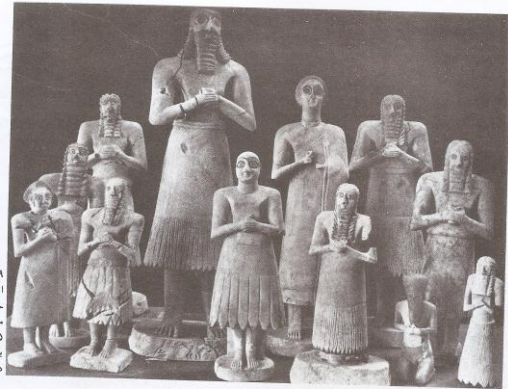
۱- تعریف شبکه‌ای از خدایان و روابط بین خدایان و انسان‌ها

۲- ایجاد کشور - شهر

۳- هنر نوشتن

۱-۳-۳- پیکرتراشی سومر

از جمله نمونه‌های پیکرتراشی در این دوران می‌توان به **سردیس زن از وارکا** (تصویر ۱۳) حدود ۳۵۰۰-۳۰۰۰ ق. م اشاره کرد که هنرمند هیچ گونه تلاشی برای زیبا ساختن آن نکرده است. آنچه در این سردیس بیش از همه چیز به چشم می‌آید بزرگی بی تناسب چشم‌هاست. این ویژگی گروه بزرگی از پیکره‌هایی است که از **معبد ابو در تل اسمر** (تصویر ۱۴) در حدود ۲۷۰۰-۲۵۰۰ ق. م به دست آمده‌اند. علت چنین سستی احتمالاً این است که انسان‌ها متوجه شده بودند آنچه آدمی را از دیگر جانوران متمایز می‌سازد عقل اوست و حس بینایی منطقی‌ترین حس است. چشمان بزرگ با نگاه خیره ثابت همه چیز را می‌بینند و تصویر چهره از روبه‌رو با دو چشم، نشانه هشیاری و بینایی مطلق و علم خدایان به همه امور و تضمین عدالت است.



(تصویر ۱۴)



(تصویر ۱۳)

از دیگر آثار سومر، پیکره‌های کوچک بر روی يك صندوق مرصع کاری شده با صدف که پرچم اور نامیده می‌شود و کاسه چنگ اور (تصویر ۱۵) مرصع کاری با صدف حدود ۲۶۰۰ ق.م می‌باشد. روی همان چنگ، سر یک گاو نر دیده می‌شود که با ورق طلا ساخته شده است و تزئینات ریش و کاکلش از سنگ لاجورد است. گاو نر که تمثیلی از باروری و قدرت است، طبیعتاً جانوری شد که نخستین انسان‌های گله‌دار به پرستش پرداختند و دعاکنان از او می‌خواستند که دشمنان طبیعی را نابود کند.

ستیز میان نیروهای طبیعی و فوق طبیعی در دنیای بین‌النهرینی‌ها به شکل مبارزه‌ای میان جانوران و هیولاها نمایانده و بیان می‌شد. چنین مبارزه‌ای را به شکل مینیاتوری بر روی یک مهر استوانه‌ای (تصویر ۱۶) به بلندی تقریباً ۴ سانتی‌متر می‌بینیم. انسان سومری با استفاده از این وسیله نامه و اسنادش را که روی الواح گلین نوشته می‌شدند مهر می‌زد، امضا می‌کرد و هویتشان را می‌شناخت.



(تصویر ۱۵)



(تصویر ۱۶)

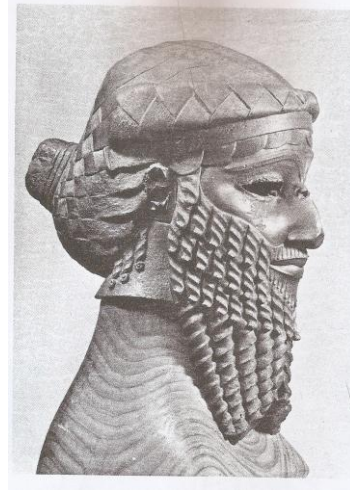
۴-۱- اکد

در حدود سال ۲۳۰۰ ق.م گروه پراکنده شهرهایی که در نزد ما به سومو شهرت دارند تحت فرمانروایی یک حاکم بزرگ به نام سارگون اکدی قرار گرفت. اکدی‌ها با آنکه اصل سامی داشتند و به زبانی متفاوت با سومریان سخن می‌گفتند، فرهنگ سومری را جذب کرده بودند و در دوران حاکمیت سارگون و پیروانش مفهوم تازه‌ای به قدرت پادشاه دادند. در دوران فرمانروایی نوه سارگون به نام نارام سین، فرماندهان شهرها را بردگان پادشاه می‌نامیدند و پادشاه نیز خود را سلطان چهارگوشه عالم می‌نامید. چهره با ابهتی که از یک پادشاه نینوا برجا مانده (چهره نارام سین) (تصویر ۱۷) این مفهوم جدید پادشاهی مطلق را مجسم می‌کند.

مقام خدای گونه‌ای را که پادشاهان اکد برای خود مدعی بودند، در شاهکار دیگری از هنر اکدی به نام **لوح پیروزی نارام سین**، (تصویر ۱۸) (۲۳۰۰-۲۲۰۰ ق. م) از ماسه سنگ صورتی، نیز می‌توان دید. در این لوح پادشاه با قامتی بلندتر از سپاهیان‌ش تنها بر روی اجساد دو سرباز شکست خورده دشمن ایستاده است. او کلاهخودی شاخدار بر سر نهاده که نشانه مقام خدایی اوست و دو جرم آسمانی یا «ستاره‌های نیکبختی» اش که نشانه‌های **شمش و ایشتار** هستند بر فراز این صحنه پیروزی او می‌درخشند.



(تصویر ۱۸)



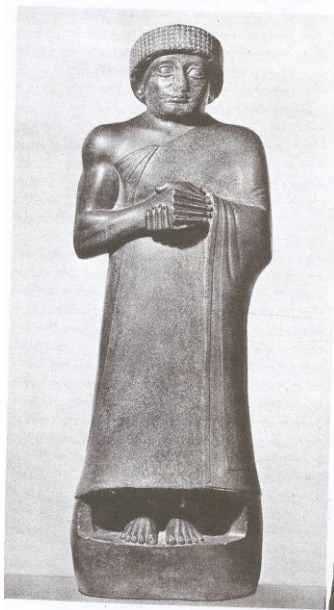
(تصویر ۱۷)

۵-۱- سومر نوین

پیشرفت‌ها و دستاوردهای اکد در اثر تاخت و تاز قبایل کوه نشین موسوم به **گوتیان** متوقف شد. در این دوره، شهرهای سومر، به‌عنوان واکنشی در برابر حضور بیگانگان خودی نشان دادند و حکومت سومر نوین را به سرکردگی پادشاهان **اور** تشکیل دادند. در این دوره بیشترین کمک از سوی شهر **لاگاش** (تلوه) به فرمانروائی **گودئا** (تصویر ۱۹) به شهرهای سومر می‌رسید. از گودئا نزدیک به بیست تندیس ایستاده یا نشسته، دست‌ها در هم فشرده و گاه با کلاهی پشمی برجا مانده است. چشمان درشت این تندیس‌ها و برجستگی ابروانش یادآور سنت هنرمندان بین‌النهرین است. کل بدنه تندیس بسیار ساده است و هیچ گونه برجسته کاری نامنظم یا بغرنج در آن دیده نمی‌شود.

۶-۱- بابل

لاگاش که در جریان تاخت و تاز گوتیان استقلال خود را حفظ کرده بود در دوره کوتاهی از احیای شهر اور در اواخر هزاره سوم پیش از میلاد وابسته این شهر شد. شهر اور در این دوران شاهد بازگشت الگوی سیاسی و سنتی به شیوه بین‌النهرین شد و از این میان شهر **بابل**، تا روی کار آمدن قدرتمندترین پادشاهش، **حمورابی** توانست دوباره حکومتی متمرکز برپا دارد. حمورابی شهرتش را مدیون تنظیم قوانین آشفته، تناقض آمیز و غالباً نامدون شهرهای بین‌النهرین است. بازتاب‌هایی از مجموعه قوانین او را می‌توان در **شریعت موسی** نیز یافت. قوانین حمورابی (تصویر ۲۰) به طرزی زیبا روی لوح بلند و ناهمواری حکاکی شده است و بر بالای آن پیکره برجسته او در حالی که الهام تدوین آنها را از شمش، خدای شعله بردوش خورشید می‌گیرد کنده شده است.



(تصویر ۱۹)

امپراطوری حمورابی در بابل به دست حتی‌ها سرنگون شد. حتی‌ها پس از تاراج بابل در حدود سال ۱۵۹۵ پیش از میلاد به آناتولیا بازگشتند و بابل را در برابر کاسیان غارتگر رها کردند. حتی‌ها که به زبان هندو اروپایی سخن می‌گفتند، هنری با نیرو و اصالت از خود به یادگار گذاشتند. پایتخت ایشان در حوالی **بوغازکوی** امروزی در کشور ترکیه، با دروازه‌های سنگی عظیمی (دروازه شیران) بین دو برج حفاظت می‌شد.

۷-۱- آشور

آشوریان در منطقه شمال بین‌النهرین در سال ۹۰۰ ق. م قدرت را به مدت ۳۰۰ سال در این منطقه به دست آوردند. پادشاهان آشور به مقام فرماندهی نظامی رسیدند و پایتخت آشور به نینوا انتقال پیدا کرد. آشوریان با آنکه منطقه آشوب زده جنوب بابل را فرمانبردار خویش ساختند، دین و فرهنگ سومر و بابل را گرمی داشتند به بیان دقیق‌تر، همچنان‌که کتابخانه بزرگ آشور بانیپال گواهی می‌دهد، تمدن پیشرفته آن شدند.

۱-۷-۱ معماری آشور

در معماری آشور بناها را از آجر می‌ساختند و در تزئینات نما، به نقاشی و حجاری می‌پرداختند. از آثار مهم معماری آشوریان ارگ ناتمام **سارگون II** پادشاه آشور در **خرساباد** است. سارگون II شهر و کاخش را مظهر و بیان عظمت خویش می‌دانست و گمان می‌کرد که پایه‌های این عظمت بر اطاعت و انقیاد دشمنان وی نهاده شده‌اند. زیگوراتی نیز در این ارگ وجود دارد که احتمالاً هفت طبقه داشته و چهارتای آن تا به امروز حفظ شده‌اند. معماران در مدخل کاخ‌ها، مجسمه حیوانی افسانه‌ای و ترکیبی، موسوم به **اسفنگس** را قرار می‌دادند. از دروازه اصلی کاخ سارگون نیز **دو گاو بالدارِ گول پیکر با سر آدم** (تصویر ۲۱) پاسداری می‌کردند که بیش از هر چیز موجب تقویت مقام پادشاه می‌شدند.



(تصویر ۲۰)



(تصویر ۲۱)

۲-۷-۱ پیکر تراشی برجسته

با آنکه پادشاهان آشور قدرتشان را با شکل‌هایی غیر انسانی مجسم کرده بودند، بیش از همه موجوداتی خاکی بودند و انتظار داشتند که مقام بلندشان با عباراتی دقیق ثبت شود. ماهیت زندگی پادشاهان آشور، مخصوصاً از روی کنده‌کاری‌های برجسته پرشماری که در ویرانه‌های **نمرود** و **نینوا** به دست آمده‌اند بهتر و بیشتر بر ما روشن می‌شود.

از آثار نقش برجسته آشوریان آشور **بانیپال در حال جنگ** (تصویر ۲۲) (۸۷۵ ق. م از سنگ آهک)، نقش برجسته آشور **بانیپال II جام خود را سر می‌کشد** (تصویر ۲۳) و نقش آشور **بانیپال در حال شکار شیران** (تصویر ۲۴) (۶۵۰ ق. م از مرمر سفید) است که در نقش آخر بر عناصر رئالیستی افزوده شده است. در نقش مذکور هنرمند عضلات پیچ و تاب گرفته، رگ‌های برآمده، چین‌های پوزه و گوش‌های خوابیده هیکل شیر شکار شده را به خوبی نمایش داده است. در کل می‌توان گفت برخی از آثار آشوریان به حجاری‌های مصریان شباهت دارد. در آثار آنان قسمت‌های مختلف بدن، تمام رخ و صورت نیم رخ و چشم، به حالت تمام رخ نقش می‌شده است و خدایان و پادشاهان بزرگ‌تر از دیگران تصویر می‌شده‌اند.



(تصویر ۲۳)



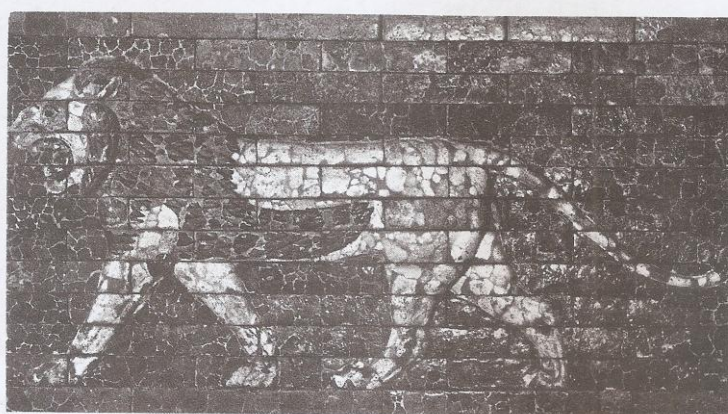
(تصویر ۲۲)



(تصویر ۲۴)

۱-۸- بابل نوین

امپراطوری آشور هیچ‌گاه شاهد امنیت و آرامش کامل نبود و بیشتر پادشاهان آن مجبور بودند با یاغانی که در بخش‌های بزرگی از خاور نزدیک سر به شورش برمی داشتند به مقابله برخیزند. سده هفتم پیش از میلاد، روزگار اوج گیری پیوسته مخالفت با حاکمیت آشور بود و در آخرین سال‌های پادشاهی آشور بانیپال، امپراطوری آشور در راه زوال گام نهاد. در زمان سلطنت پسر وی، امپراطوری آشور در اثر یورش‌های همزمان مادها از شرق و بابلیان برخاسته از جنوب، سقوط کرد. بابل یکبار دیگر به پا خاست و در یک دوره احیای کوتاه مدت (۶۱۲-۵۳۸ ق.م) فرهنگ کهن بین‌النهرین جنوبی، علی‌الخصوص در دوره حکومت پادشاه آن سرزمین یعنی **بخت نصر (نبوکد نصر)** رونق گرفت. بخت نصر، بابل را بار دیگر به شهری افسانه‌ای **و باغ‌های معلق** آن را به یکی از عجایب هفتگانه جهان باستان تبدیل کرد. از معبدی که برای **بل (انلیل)**، خالق و فرمانروای زمین و خدای توفان ساخته شده بود، فقط بخش کوچکی از زیگورات آن باقی مانده است. راه ورود به معبد نیز از مسیری دو دیواره به نام **مسیر رژه روندگان** (تصویر ۲۵) با پیکره‌های باشکوه از شیرهایی که با آجرهای رنگارنگ لعابی ساخته شده بودند می‌گذشت. این جانوران وقف **الهه ایشثار** شده بودند و به همین جهت این دروازه را **دروازه ایشثار** می‌نامند. بر سطوح این دروازه پیکره‌های نیمرخ، ازدهای **مردوک** و گاو **اداد** با وقار تمام نشان داده شده‌اند.



(تصویر ۲۵)

تست ۳- اساس معماری سرزمین فاقد سنگ که سبب استفاده از طاق هلالی شده است، در کدام تمدن بوده است؟

(۴) یونان

(۳) مصر

(۲) بین‌النهرین

(۱) ایران

پاسخ: گزینه ۲



تست ۴- قدیمی ترین آثار به دست آمده از تمدن سومری کدام و متعلق به چه زمانی است؟

- (۱) الواح گلی با خط میخی و مربوط به ۳۲۰۰ سال ق. م می باشد.
- (۲) اشیاء سفالی است که بر روی آنها نقوش هندسی مربوط به هزاره چهارم ق. م است.
- (۳) بناهای معابد است که با خشت ساخته شده و مربوط به هزاره ۳۵۰۰ ق. م است.
- (۴) مجسمه‌های گلی از بت‌های معابد است و مربوط به هزاره سوم ق. م است.

پاسخ: گزینه ۱



تست ۵- لوحه حمورابی مربوط به کدام تمدن و دوره ای است و دارای چه متنی می باشد؟

- (۱) هند- حدود ۱۵۰۰ ق. م - متن آن سرودهای مذهبی است.
- (۲) آشور - حدود ۱۳۰۰ ق. م - متن آن دستورات پادشاه آشور به مردم است.
- (۳) بابل - حدود ۱۷۶۰ ق. م - متن آن عمدتاً قوانین حقوقی و مدنی است.
- (۴) مصر - حدود ۲۰۰۰ ق. م - متن آن وصیتنامه پادشاه مصر است.

پاسخ: گزینه ۳



تست ۶- اختراع خط به کدام تمدن نسبت داده شده است؟

- (۱) بین النهرین (۲) چین (۳) مصر (۴) یونان

پاسخ: گزینه ۱



تست ۷- خط اختراعی سومریها چه نام دارد؟

- (۱) آرامی (۲) عیلامی (۳) میخی (۴) هیروگلیف

پاسخ: گزینه ۳



تست ۸- آشوریان در کدام هنر سرآمد بودند؟

- (۱) تندیس‌ها (۲) کنده کاری روی سنگ (۳) نقاشی دیواری (۴) نقوش گیاهی

پاسخ: گزینه ۲

هنر مصر

دین و ماندگاری عناصری هستند که هنر پرشکوه و نامیرای مصریان را از هنرهای دیگر متمایز می‌گردانند. در سده‌های میانه شهرت باستانی مصر به‌عنوان سرزمین عجایب و اسرار به شکل گزارشی کم و بیش افسانه‌ای به حیات خود ادامه می‌داد. تا اواخر سده هجدهم هیچ کس جز آشنایان به آیین‌های اسرار آمیز دینی امکان دسترسی به شگفتی‌های باقی‌مانده از مصریان را نداشت. تاریخ علمی زمانی آغاز شد که اروپای نوین در اواخر سده هجدهم مصر را از نو کشف کرد. کشف لوح روزتای مشهور، آنچه را که دانشمندان در پی آن بودند، یعنی کلید کشف خط ناخوانده هیروگلیف مصری را در اختیارشان گذاشت. روی این لوح، کتیبه‌ای در سه بخش وجود داشت، یکی به یونانی که به راحتی خوانده می‌شد، دومی به خط دموتیک (عامیانه) مصری، و سومی به خط هیروگلیف کاهنان. سرانجام ژان فرانسوا شامپولین به این نتیجه رسید که هیروگلیف‌ها الفبای تصویر نگار نیستند؛ بلکه علائمی از یک زبان خاموش شده‌اند. بر این اساس باستان شناسان کوشیدند مجموعه‌های طبقه‌بندی شده‌ای تشکیل دهند و هنر مصری را از یورش سوداگران عتیقه‌ها نجات دهند.

مقدمات تاریخی پیدایش تمدن مصر در دوره پیش از سلسله‌ها، مانند مقدمات تاریخی تمدن بین‌النهرین تا حدودی گنگ است. احتمال می‌رود که در حدود سال ۳۵۰۰ قبل از میلاد مردمی از نژاد آفریقاییان در معرض تأثیرات تمدن بین‌النهرین قرار گرفته باشند. یک نقاشی دیواری متعلق به اواخر دوره پیش از سلسله‌ها، که از زیارتگاهی در هیروکونپولیس مصر علیا به دست آمده است انسان‌ها، جانوران و زورق‌ها را به طرز زنده نما و درهم برهم نشان می‌دهد. این نقاشی دیواری کهن‌ترین نماینده شناخته شده آن سنت هزارساله نقاشی است که رسم‌های تدفین مردگان در نزد مصریان را بر ما می‌نمایاند. بیشتر نقاشی‌ها در مقبره‌ها یافت می‌شوند و معتبرترین مدرک باستان شناختی برای بازسازی تمدن تاریخی مصر هستند.

خط فاصل مشخص بین جسم و جان که از مدت‌ها پیش در دین مسیحی و ادیان دیگر بر همگان شناخته شد، در دین مصریان مطرح نبود. اینان

معتقد بودند که از نخستین لحظه تولد آدمی، یک خود دیگر به نام کا او را همراهی می‌کند، که به محض مردن جسم فانی، می‌تواند وارد جسم شود و به زندگیش ادامه دهد. لیکن برای آنکه کا بتواند با آسایش و امنیت زندگی کند، جسد باید تا سرحد امکان سالم بماند و به دلیل اعتقادی که به زندگی پس از مرگ داشتند، معتقد بودند که آرامگاه‌ها باید به صورتی ساخته شوند که روح متوفی بتواند در آنجا به زندگی ادامه دهد؛ برای این منظور، مصریان مومیایی کردن را ابداع کردند و مومیایی‌های سالم مانده پادشاهان (رامسس II)، امیران، اشراف و برخی از افراد عادی، مدارک گویای موفقیت‌شان است.

۱- نخستین دوره سلسله‌ها و پادشاهی کهن



کشور مصر از روزگاران کهن به پادشاهی دو سرزمین معروف بوده است و این شهرت از تقسیم‌بندی طبیعی و سیاسی اولیه آن به **مصر علیا و مصر سفلی** گرفته شده است. مصر علیا سرزمینی خشک و ناهموار با فرهنگی ساده و روستایی بود؛ مصر سفلی سرزمینی پر نعمت، شهری شده و پرجمعیت بود. حتی در دوره پیش از سلسله‌ها یا دوره پیش از پادشاهی، این دو ناحیه با یکدیگر درگیر بوده‌اند و سرانجام منس اتحاد میان آن دو را برقرار کرد.

۱-۱- لوحه آرایش نارمر

منس همان نارمر پادشاه است که تصویرش روی یک سنگ لوح در **هیراکونپولیس** (تصویر ۲۶) به دست آمده است. این لوحه نه تنها به‌عنوان یک سند تاریخی که وحدت دو بخش مصر و آغاز دوره سلسله‌ها را بر خود ثبت کرده بلکه به‌عنوان نخستین نمونه فرمولی برای نمایش پیکره که تا ۳۰۰۰ سال بر هنر مصری مسلط بود نیز اهمیت بسیار دارد. اهمیت این اثر به‌دلیل تمرکز توجه بر شخص پادشاه به‌عنوان موجودی خدایی، جدا از همه انسان‌های عادی و به مراتب برتر از ایشان است که به تنهایی مسئول و عامل پیروزی‌های خویش است. از این لوحه و آثار دیگر معلوم می‌شود مقام پادشاهی، در مصر مقامی خدایی بوده و حیثیت آن با حیثیت خدایان برابری می‌کرده است. از دیگر آثار مصریان می‌توان به پیکره کنده‌کاری شده **چوبی هزی رع** (تصویر ۲۷)، که مقامی عالی رتبه در دربار پادشاه **زوسر** بوده است اشاره کرد.



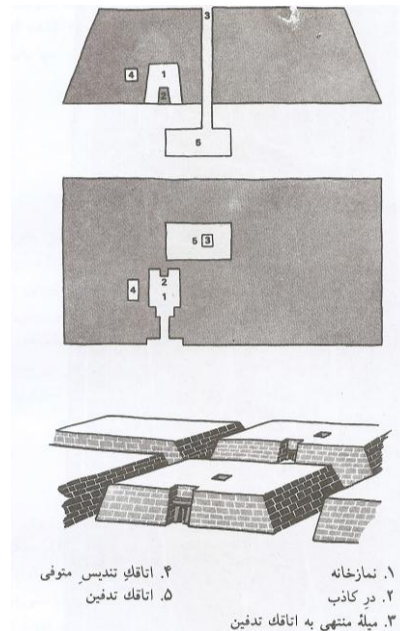
(تصویر ۲۶)



(تصویر ۲۷)

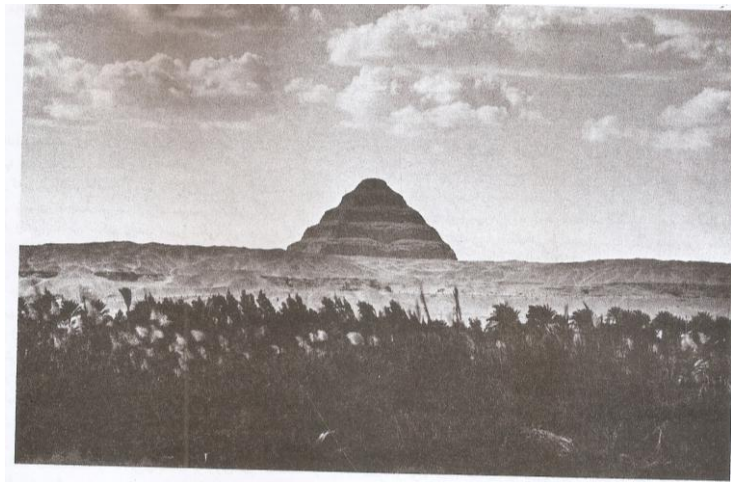
۱-۲- معماری

در طراحی مقبره مصری، که نماد خانه ابدی و خاموش مردگان به شمار می‌رفت، از اصول ماندگاری پیروی شده است. شکل رایج این مقبره **مصطبه** (تصویر ۲۸) است. مصطبه (در عربی: سکو) ساختمان چهارگوشه‌ای از آجر یا سنگ با دیواره‌هایی پرشیب است که بر روی مقبره‌ای زیرزمینی ساخته می‌شد. لازم به تذکر است در بین‌النهرین تقریباً گونه‌ای بی تفاوتی به آیین تدفین مردگان و ماندگاری مقبره‌ها وجود داشت، حال آنکه در مصر این گونه مسائل را در درجه اول اهمیت قرار می‌دادند.



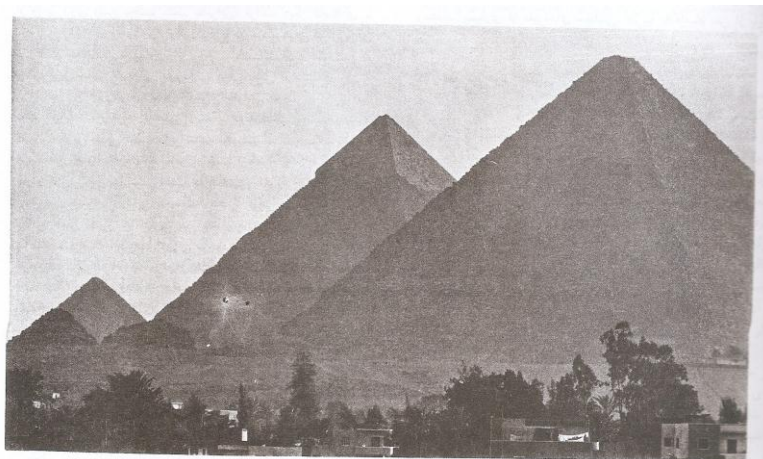
(تصویر ۲۹)

در حدود سال ۲۷۵۰ ق.م. هرم پله‌دار شاه زوسر (تصویر ۲۹) از سلسله سوم در سقاره یا گورستان باستانی (شهر مردگان) ممفیس برپا داشته شد. این هرم که احتمالاً کهن‌ترین بنای سنگی مصر است نخستین مقبره عظیم پادشاهی بود. چنین مقبره‌ای کارکردی دوگانه داشت: حفاظت از پادشاه مومیایی شده و متعلقانش و مجسم ساختن قدرت مطلق و خداگونه وی به کمک صلابت خویش. این هرم آفریده ایمحوتپ یعنی نخستین هنرمندی بود که نامش در تاریخ مدون آمده است.



(تصویر ۲۹)

در جیزه، غرب قاهره امروزی، سه هرم از فراغه سلسله چهارم، خوفو، خفرع و منکورع (تصویر ۳۰)، وجود دارد. از اهرام سه گانه جیزه، هرم خوفو کهن‌ترین و بزرگ‌ترین است. این هرم‌ها که پس از سال ۲۷۰۰ پیش از میلاد ساخته شده‌اند، با رمز و علم پنهانی ارتباط پیدا کرده‌اند و نمادهای موضوعات بسیار، حکمت ازلی، سرزمین مصر، پایداری ابدی و فنون جادوگری بوده‌اند. اهرام جیزه نقطه اوجی در تکامل آن شیوه معماری است که با ساختن مصطبه‌ها آغاز شد. می‌گویند وقتی پادشاهان سلسله سوم اقامتگاه خود را به ممفیس انتقال دادند تحت تأثیر هلیوپولیس که در مجاورتشان بود قرار گرفتند. این شهر مرکز کیش نیرومند رع، خدای آفتاب بود. در دوران سلسله چهارم، فراغه مصر، خود را فرزندان رع نامیدند و به همین علت پس از آن کوشیدند او را بر روی زمین مجسم کنند. بنابراین، فراغه، دیگر فاصله‌ای با انتقال از اعتقاد به روح و قدرت رع، در سنگ هرمی شکل بن تا اعتقاد به امکان نگهداری از روح و جسم خداگونه خودشان به همان طریق مشابه در درون مقبره‌های هرمی شکل نداشتند. از همه طرف پیدا بودن هرم، خود انگیزه‌ای بود که دزدان را به یغماگری فرا می‌خواند. جانشینان هرم سازان پادشاهی کهن، از این وقایع ناگوار عبرت گرفتند؛ آنها به تعداد کمتری هرم می‌ساختند که اندازه‌شان کوچک‌تر بود و از همه طرف دیده نمی‌شدند.



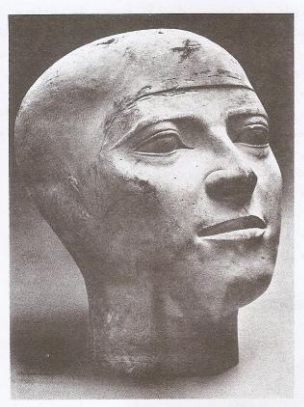
(تصویر ۳۰)

در کنار راه خاکریز و مشرف بر معبد خفرع، مجسمه ابوالهول بزرگ قرار دارد که به نشانه بزرگداشت فرعون از یک صخره طبیعی تراشیده شده بود. سر ابوالهول را غالباً تجسمی از چهره خفرع تلقی کرده‌اند، ولی برجستگی‌ها و خطوط سیمایش به قدری عام هستند که فردیت خاصی در آن قابل مشاهده نیست. از لحاظ اندازه، این مجسمه در پیکر تراشی جهان باستان بی مانند است.

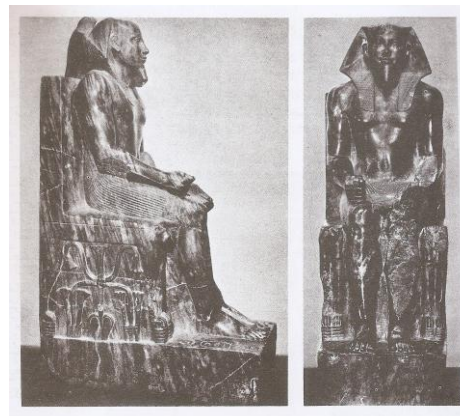
معبد دره‌ای هرم خفرع مطابق روش «تیر عمودی و تیر حمال» ساخته شده بود. مصری‌ها با آنکه با روش طاق زنی و طاق بندی آشنا بودند و در ساختن مقبره‌های مربوط به دوره پیش از سلسله‌ها نیز از آن استفاده کرده بودند، در حدود ۳۰۰۰ سال پیش از میلاد، یعنی آغاز دوره سلسله‌ها به ندرت از طاق استفاده می‌کردند.

۱-۳- پیکر تراشی

تندیس نقش برجسته همه جانبی در مقبره‌ها، نقش بسیار مهم ایجاد تصویری از شخص مرده را ایفا می‌کرد تا در صورت متلاشی شدن یا نابود شدن مومیایی‌اش به‌عنوان منزلگاهی برای کا مورد استفاده قرار بگیرد. به همین علت است که در نخستین دوره‌های رشد هنر مصری، علاقه شدیدی به تصویر مردگان پیدا شد و در این میان سنگ ماده اصلی بود. از جمله این آثار **پیکره نشسته خفرع** (تصویر ۳۱) را می‌توان نام برد که برای معبد ابوالهول خفرع تراشیده شده بود. همچنان که پیکره مطابق نقشه تراشیده شده بود، تناسب‌های آن نیز پیشاپیش تعیین شده بودند. پیکر تراش مصری، در ظاهر نسبت به نمایش رئالیستی بدن بی تفاوت بوده و ترجیح می‌داده است در جهت وفاداری به طبیعت در هنر چهره‌سازی گام بردارد. نمونه‌ای از مهارت ایشان در این زمینه، به اصطلاح **سردیس یدکی یک امیر** (تصویر ۳۲) از خاندان خوفو است. در اینجا فقط به نمایش چهره توجه شده، که جلوه‌ای است از وحدت عنصری صوری با عنصر رئالیستی مشخص کننده بسیاری از پیکره‌های مشابه بالاتنه. سردیس‌های ذخیره را در اتاق کا نمی‌گذاشتند و هدف از ساختنشان نیز تاکنون روشن نشده است. در این سردیس، ظرافت خارق‌العاده چهره‌سازی در دوره پادشاهی کهن به نمایش گذاشته شده است.



(تصویر ۳۲)



(تصویر ۳۱)

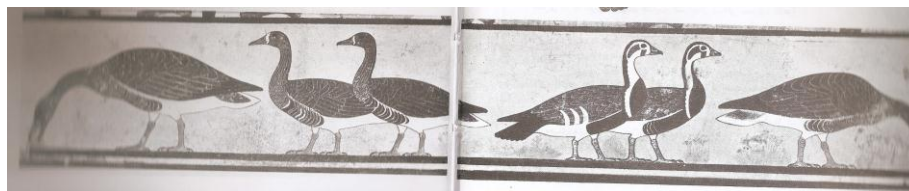


(تصویر ۳۳)

در تاریخ هنر، تقریباً پذیرفته شده است که هرگاه موضوع کار یک شخص پراهمیت نباشد از شدت رسمیت کاسته و بر درجه واقع نمایی افزوده می‌شود. تندیس چوبی معروف به **شیخ البلد** (تصویر ۳۳) یکی از این موارد است. این تندیس، بازنمایی زنده گونه مردی است که وظیفه‌اش خدمت به پادشاه در جهان روح بود. شیخ به شیوه سنتی رو به بیننده ایستاده و پای چپش را جلو گذاشته است.

۴-۱- نقاشی و نقش برجسته

صحنه‌های نقش برجسته رنگینی که زینت بخش دیوارهای مقبره یکی از مأموران متعلق به پادشاهی کهن به نام **تی** هستند، نمونه‌ای از موضوعات مورد علاقه حامیان هنر به شمار می‌روند. بیشتر این صحنه‌ها به کشاورزی و شکار، یعنی فعالیت‌هایی مربوط می‌شوند که معرف علاقه بنیادی انسان به طبیعت هستند و با تدارک دیدن برای کا در آن دنیا ارتباط دارند. نمونه ظریف و نایابی از نقاشی متعلق به دوره پادشاهی کهن، حاشیه‌ای تزئینی به نام **غازهای مدوم** (تصویر ۳۴) است.



(تصویر ۳۴)

هنر دوره پادشاهی کهن، هنر کلاسیک مصر است. میثاق‌های تثبیت شده این هنر، تا سه هزار سال برجا مانده‌اند و کیفیت هنر دوره پادشاهی کهن در تاریخ باستانی مصر از کیفیت هنرهای همه سرزمین‌ها برتر بود.



تست ۹- ویژگی توصیفی هنر مصر بیش از همه در کجا متجلی می‌شود؟

۴) نقش برجسته و نقاشی روی دیوار

۳) مجسمه‌ها

۲) مصطبه‌ها

۱) مقابر خمرهای

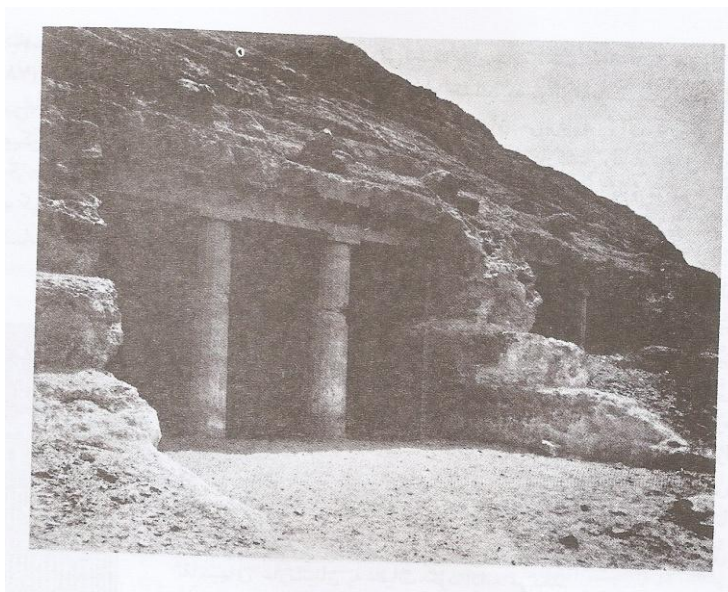
باسخ: گزینه ۴

۲- پادشاهی میانه

حدود سال ۲۳۰۰ پیش از میلاد، زمینداران به زورآزمایی با قدرت فراعنه برخاستند و کشور مصر درگیر آشوب‌های داخلی شد. سرانجام یکی از امیران **طیوه (تبس)** به نام **منتحوتپ I** توانست مصر را بار دیگر متحد کند. در دوره حاکمیت سلسله یازدهم و دوازدهم (که پادشاهی میانه نامیده می‌شود) هنر از نو احیا شد و ادبیاتی غنی و پرتنوع پدید آمد.

۲-۱- مقبره‌های تخته سنگی

از جمله مهم‌ترین بازمانده‌های مربوط به دوره پادشاهی میانه می‌توان از مقبره‌های تخته سنگی در **بنی حسن** (تصویر ۳۵) نام برد. یکی از سالم مانده‌ترین مقابر مزبور مقبره **خنوم حوتپ** است. این مقبره‌ها در دوره پادشاهی میانه، در بیشتر موارد جانشین مقبره‌های هرمی متعلق به دوره پادشاهی کهن شدند. در این دوره مقبره‌ها را در نقاط دورافتاده از دل تخته سنگ‌ها می‌کنند. در جلوی این مقبره‌ها، سرسرای ستوندار کوتاهی ساخته شد که شامل سرسرا یا دهلیز، تالار ستوندار و اتاق مقدس می‌شد. در داخل **مقبره سنگی آمنمحت I** نیز تالاری دیده می‌شود که ستون‌هایش هیچ نقشی در نگهداری سقف ندارند بلکه مانند ستون‌های سرسرا بخشی پیوسته به بافت یکپارچه تخته سنگ هستند. دیوارهای مقبره، مانند روزگاران گذشته، با انواع نقاشی و نقش‌های برجسته رنگین با موضوعاتی مشابه قبل، تزئین شده بودند.



(تصویر ۳۵)

۲-۲- نقاشی و پیکرتراشی

در یک نقاشی به دست آمده از مقبره **خنوم حوتپ** (تصویر ۳۶)، خدمتکاران را می‌بینیم که به غزالان آفریقایی یا جانوران اهلی شده علف می‌دهند. در پیکره‌های شبیه‌سازی شده متعلق به دوره پادشاهی میانه نیز ادراک نسبتاً ژرف‌تری از شخصیت و حالت روانی انسان به چشم می‌خورد، مانند شبیه‌سازی **سر آمنمحت III یا سنوسرت III** (تصویر ۳۷) که گواه این مدعاست. این چهره به طرز عجیبی با چهره رئالیستی و عام متعلق به دوره پادشاهی کهن تفاوت دارد و از لحاظ عیان سازی آثار نگرانی حاصل از اوضاع آشفته زمانه در روح یک پادشاه، بسیار شخصی و تقریباً صمیمانه است.



(تصویر ۳۷)



(تصویر ۳۶)

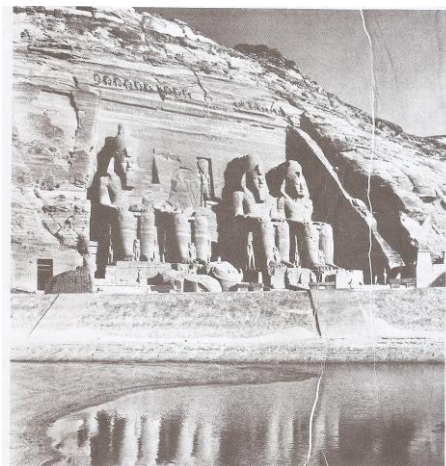
۳- هیکسوس‌ها و پادشاهی جدید



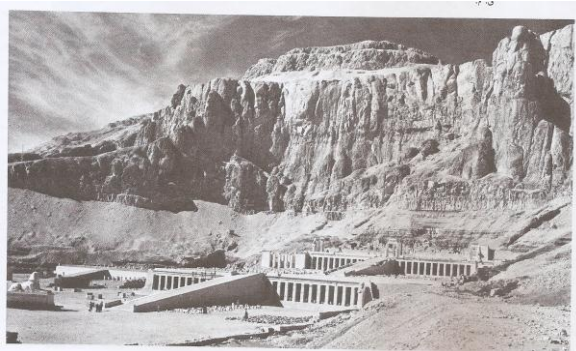
پادشاهی میانه، مانند پادشاهی کهن، از هم پاشیده و قدرت به دست سلسله‌ای از آسیاییان **سامی‌الاصل** افتاد که از دشت‌های مرتفع سوریه و بین‌النهرین برخاسته بودند و **هیکسوس‌ها یا پادشاهان چوپان** نامیده می‌شدند. اینان فرهنگی جدید و یک ابزار ساده مفید یعنی اسب را نیز با خود آورده بودند. اما در نهایت، یورش‌های هیکسوس‌ها به سرنگونی خود آنان توسط پادشاهان بومی مصر که به سلسله هفدهم تعلق داشتند منجر گردید. **احمسی I** هیکسوس‌ها را شکست داد و نخستین پادشاه سلسله هجدهم شد و دوران امپراطوری جدید را که درخشان‌ترین دوره در تاریخ طولانی مصر به شمار می‌رود را آغاز کرد. پایتخت این امپراطوری، شهر **طیوه** بود که به زودی به پایتختی زیبا و بزرگ با کاخ‌ها، مقبره‌ها و معابد پرشکوه در دو سوی رود نیل تبدیل شد. **تحوطمس III** بزرگ‌ترین فرعون پادشاهی جدید بود و جانشینانش سنت‌های پایدار او را دنبال کردند.

۳-۱- معماری

در دوره پادشاهی جدید، معابد باشکوه، مقامی همچون هرم‌های دوره پادشاهی کهن یافتند. در دوره شاهان، مقبره‌ها را از دل صخره‌ها تراشیدند و راه رسیدن به آنها دالان‌های درازی است که محل مقبره را تا دامنه کوه می‌رسانند. باشکوه‌ترین مرقد، **مرقد ملکه حتشپ سوت** (تصویر ۳۸)، (در حدود ۱۵۰۰ پیش از میلاد)، شاهدختی است که در زمان او هیچ جانشین پسر دیگری برای سلطنت وجود نداشت. نمونه‌ای دیگر از این دست، مقبره تخته سنگی غول آسای **رامسس II** (تصویر ۳۹)، آخرین فرعون بزرگ و جنگاور مصر در **ابوسمبل** می‌باشد. رامسس با قرار دادن چهار پیکره غول آسا در نمای معبد، به ستایش از عظمت خویش پرداخته و در آن اغراق کرده است.



(تصویر ۳۹)



(تصویر ۳۸)

گذشته از معبد‌های مردگان، بناهای عظیم دیگری بودند که برای ستایش از یک یا چند خدا ساخته می‌شدند و غالباً شاهان یکی پس از دیگری بخش‌های تازه‌ای به آنها اضافه می‌کردند، مانند آنچه در معابد **کرناک** و **الاقصر** دیده می‌شود. از جمله این بناها، معبد **هوروس** در **ادفو** را می‌توان نام برد که سند برجسته‌ای از ماندگاری سنت‌های هنری مصریان است.

۳-۲- پیکر تراشی و نقاشی

ساده‌نمایی بنیادی شکل، در پیکره‌ای از **سن موت** (صدر اعظم ملکه حتشپ سوت و مهندس معمار وی در **دیر البحری**) با **شاهدخت نفروا** (تصویر ۴۰) دیده می‌شود. در این طرح، توجه اصلی به سر پیکره می‌شود و بدنه آن به شکل تخته سنگی مکعب وار باقی می‌ماند و برای حکاکی کتیبه‌ها مورد استفاده قرار می‌گیرد. پایداری فرمول‌های برجسته‌نمایی یک چهره بر روی سطح تخت را می‌توان در نقاشی‌های دیواری **مقبره آمنمحب** در **طیوه** که به سلسله هجدهم تعلق دارد مشاهده کرد. اتاقک مقبره، مانند آنچه در **مقبره نخت** در **طیوه** دیده می‌شود، مزین به نقاشی‌های دیواری است که زنده‌نمایی تازه‌ای در آن به چشم می‌خورد. تصویری دیگر، **نوازندگان و رقصندگان** (تصویر ۴۱) را از مقبره‌ای دیگر به نمایش می‌گذارد. تمامی این نقاشی‌ها حکایت از نوعی فاصله‌گیری با مضامین ثابتی را دارند که برای نقاشی مقبره‌ای مناسب پنداشته می‌شدند. در عین حال، در اینجا می‌توان بازتابی از شیوه زندگی پرتجمل‌تر دوره پادشاهی جدید را مشاهده کرد.



(تصویر ۴۱)



(تصویر ۴۰)

۴- آخنتون و دوره عمارنه

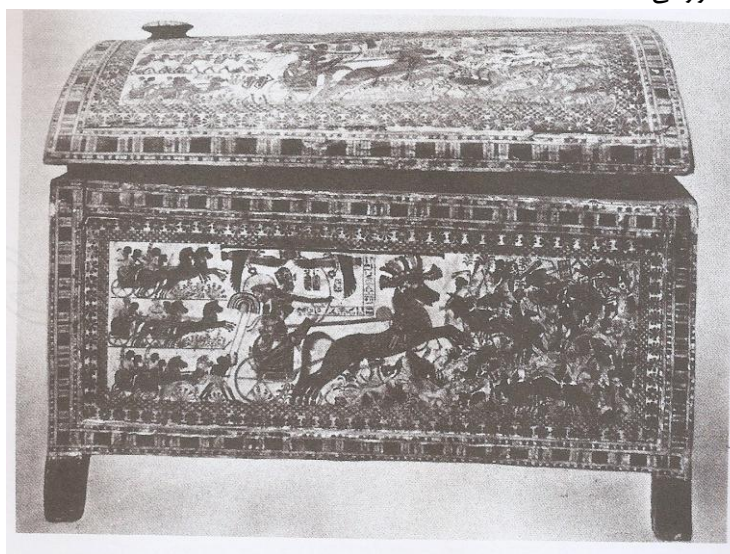


در سده چهاردهم پیش از میلاد، امپراتور آمونوفیس IV (آمنحوتپ IV) که بعدها به آخنتون معروف گردید، دین آتون خدای همگانی و یگانه، خدای آفتاب را رسماً پذیرفت. او به این ترتیب، پرستش آمون که مردم مصر به آن ایمان داشتند را برانداخت و با آن به ستیز برخاست. آخنتون پایتخت را از طوبه به تل العمارنه انتقال داد و در آنجا شهر و زیارتگاه‌های مخصوصی برای دین آتون برپا داشت.

یکی از نتایج فلسفی دینی جدید، پیدایش وقفه‌ای موقتی در اشتغال مصریان به مسئله مرگ و دنیای پس از مرگ و افزایش علاقه‌شان به زندگی در روی زمین بود. در هنر، بازتاب این تحول نگرش متفاوتی است که در شبیه‌سازی از پیکر آدمی پیش آمد. از این پس هنرمندان کوشیدند مفهوم تازه‌ای از زندگی و حرکت را با به نمایش درآوردن شکل‌های دارای سطوح برآمده و خطوط خمیده، بیان کنند. در تندیس عظیمی از آخنتون همان حالت جاافتاده نمای روبه‌رو حفظ شده است، اما تغییراتی در وضع نمایاندن چهره و خطوط کناری منحنی در مقایسه با پیکره‌های پیشین به چشم می‌خورد. در واقع هنرمند ناتورالیسم را با سبک‌پردازی درآمیخته و آن را به اثری اکسپرسیونیستی بدل کرده است. در پیکره معروف سر و گردن ملکه نفرتیتی، همسر آخنتون نیز درک مشابهی از نگاه خیره و مجذوب با حساسیت و ظرافت شیوه گرایانه به نمایش در آمده است.

در سه ساله پایانی حکومت آخنتون، برادر ناتنی‌اش سمناکار در سلطنت با وی شریک بود. از او و همسرش مریتاتن نقش برجسته‌ای به دست آمده که در آن هر دو در حالتی غیررسمی و خودمانی دیده می‌شوند که با رسمیت سنتی رایج در شبیه‌سازی اشخاص عالی‌مقام مغایرت دارد. به طور کلی مطالعه در این سبک، ما را به این نتیجه می‌رساند که سبک مذکور تنها یک سبک محلی و بومی بوده است و این احتمال نیز وجود دارد که هنر دنیای پیرامون مدیترانه نیز بر آن تأثیر گذاشته است. می‌دانیم که مصریان از دوران کهن با جزیره کرت روابط بازرگانی داشته‌اند و هنر مینوسیان می‌توانسته است الهام بخش هنرمندان مصری در عمارنه باشد.

بقای سبک عمارنه در صحنه نقاشی شده‌ای بر روی یک صندوق که از مقبره توت عنخ آمون جانشین آخنتون به دست آمده است دیده می‌شود (تصویر ۴۲). فراعنه‌ای که پس از آخنتون بر اورنگ پادشاهی تکیه زدند آیین آمون را از نو برقرار کردند، معبد‌ها و کنیسه‌ها را بازسازی کردند و به شیوه‌های کهن در هنر بازگشتند. واکنش مزبور را می‌توان در نقش برجسته‌ای از فرعون ستی I دید که در آن شکل‌های خشک و تخت، رسمیت ایستای هنر دوره پادشاهی کهن را تکرار می‌کند.



(تصویر ۴۲)

با آنکه هنر پس از به قدرت رسیدن پادشاهی جدید به هیچ وجه پژمرده و برجیده نشد، عملاً رونق و توانی نداشت. عظمت این تلاش، ظاهراً تمام نیروهای خلاق مصر را رفته رفته تحلیل برد و زوال قدرت نظامی آن پس از رامسس III به موازات زوال تدریجی توان هنریش به پیش رفت.

نکته ۵: به طور کلی در مصر، عامل زنده‌ای که جامعه را نگه می‌داشت مذهب بود که در حکومت، تجارت، صنعت و هنر، نقش اساسی داشته است. تاریخ مصر بر طبق رسم کهن مصریان به سلسله‌های پادشاهی، تقسیم بندی شده و متناوباً بیست و شش سلسله در مصر حکومت کرده‌اند و پایتخت آن، گاهی شهر باستانی ممفیس و گاهی تبس بوده است.



ایمنحوتپ در دربار زوسر، نخستین هنرمندی است که نامش در تاریخ مُدون آمده است. روش تندیس سازی مصر تراشیدن بخش‌های اضافی سنگ و درآوردنِ شکل است که علت اصلی دیدِ مکعب وار در تندیس مصری است. برای ماندگاری اثر، از سخت‌ترین سنگ‌ها در پیکرتراشی، استفاده می‌شده است.

■ هنر اژه‌ای

□ ۱- هنر مینوسی و سیکلادی

تمدن‌های سواحل و جزایر دریای اژه، تقریباً همزمان با تمدن‌های حوضه رودهای بزرگ بین‌النهرین و مصر، به ظهور رسیدند. تمدن اژه‌ای، به‌عنوان پیش‌تاز نخستین تمدن حقیقتاً اروپایی، یعنی تمدن یونان، اهمیت ویژه‌ای دارد. جزیره کرت مرکز باستانی تمدن اژه‌ای بود. دریا برای کرت دژی دفاعی در برابر یورش‌های پیایی و ویرانگرانه بود. فرهنگ کرت بر فرهنگ سراسر جزیره دریای اژه تأثیر گذاشت و دگرگونی‌های مختصری که این فرهنگ در سرزمین اصلی یونان و جزایر سیکلاد در شمال کرت پیدا کرد، تشخیص داده شده است. به همین علت هنر جزیره کرت را به نام مینوس پادشاه، هنر مینوسی؛ هنر سرزمین اصلی یونان را هنر هالاسی؛ و هنر جزایر بین کرت و یونان را هنر سیکلادی نامیده‌اند. فرهنگ مربوط به مینوس در سرزمین اصلی یونان، یعنی فرهنگ مینوسی جزء فرهنگ هالاسی پسین (۱۵۵۰-۱۱۰۰ ق. م) به شمار می‌آید.

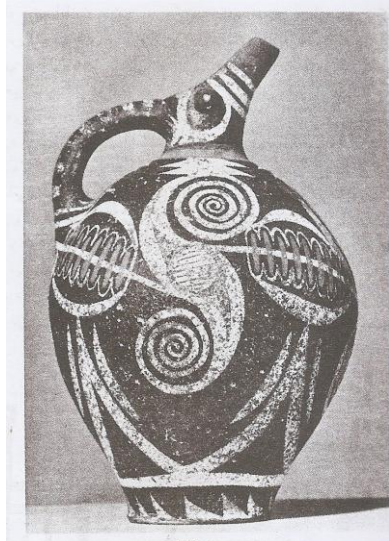
□ ۲- دوره مینوسی پیشین

دوره مینوسی پیشین (دوره پیش از کاخ‌ها) عمدتاً با تعدادی سفالینه‌ها و تکه‌های پراکنده مجسمه‌ها شناخته می‌شود. از جمله می‌توان به سفالینه‌های بسیار سخت موخولوس (محلی که سفالینه‌ها از آنجا به دست آمده‌اند و ظاهراً از سفالینه‌های مصری متعلق به سلسله‌های اول تا چهارم تقلید شده‌اند) و ظروف گلی دست ساخته مزین به طرح‌های هندسی اشاره کرد. برجسته‌ترین آفریده‌های هنر اژه‌ای در عصر مفرغ پیشین، تعداد بسیار زیادی پیکره‌های کوچک اندام مرمین از جزایر سیکلاد است. بیشتر این پیکره‌ها شبیه‌سازی زن‌های برهنه هستند. این بت‌های تخت الوار مانند اعقاب الهه مادر متعلق به عصر نوسنگی هستند. در مجموعه پیکره‌های سیکلادی گه‌گاه پیکره‌های مردان نیز دیده می‌شوند مانند پیکره چنگ نواز. (تصویر ۴۳)

□ ۳- دوره مینوسی میانه

دوره مینوسی میانه با تأسیس کاخ‌ها در حدود سال ۲۰۰۰ پیش از میلاد مشخص می‌شود. ساختمان سازی در کرت به کاخ‌های مخصوص پادشاه و ملازمانش توجه داشت و شهرهای پادشاهی نیز گرداگرد همین کاخ‌ها ساخته می‌شدند.

یکی از پیشرفت‌های فنی مهم در اوایل دوره کاخ‌های کهن، ابداع چرخ کوزه‌گری بود که ساختن ظروفی با جداره‌های نازک‌تر و شکل‌های ظریف‌تر را ممکن می‌ساخت. در همان حال، هنرمند کرتی سبکی تزئینی را ابداع کرد. او که کارش را با الگوهای نسبتاً ساده و خطوط منحنی با رنگ تیره بر زمینه روشن آغاز کرده بود، به سوی سبک تزئینی چند رنگی پیش رفت که سفالینه‌های پرشکوه کشف شده در غار کاماریس در دامنه کوه ایدا نقطه اوج آن به شمار می‌روند. در این سفالینه‌ها زمینه سیاه براقی را می‌بینیم که طرحی شبه هندسی به رنگ زرد مایل به سفید با خطوط زرد و قرمز پراکنده در رویش نقش بسته است. در اینجا نیز همچون مصر، مضامین هنری از زندگی طبیعی گرفته می‌شوند، با این تفاوت که این بار به صورت نقش‌هایی حلزونی نمایانده می‌شوند که به طرز زیبایی بر شکل ظرف منطبق شده‌اند. (تصویر ۴۴)



(تصویر ۴۴)