

## مجسمه سازی

- هدف های رفتاری:** در پایان این فصل هنرجو باید بتواند:
- مجسمه سازی را تعریف کند.
  - روش های ساخت مجسمه را نام ببرد.
  - تحولات عمده مجسمه سازی را به اختصار شرح دهد.

## مجسمه سازی چیست؟

هنر مجسمه سازی در طول تاریخ زندگی بشر همواره نقش مهمی داشته است. مجسمه اندیشه ها و عقاید انسان را تجسم بخشیده و نوع جهان بینی 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 سنت های خود را نیز ثبت نموده اند. مجسمه سازی هم چنین زبانی برای بیان آرزوها، رؤیایها و تفکرات انسانی بوده تا آن جا که صورت ها و تمثال خدایان، و قهرمانان اساطیری را به بهترین حالت مجسم نموده است. گذشته از تفاسیر فلسفی و علمی، مجسمه را می توان نوعی ابزار بیانی دانست که به وسیله آن مفاهیم و موضوعات، مانند یک رسانه بین فرستنده و گیرنده پیام انتقال می یابد.<sup>۲</sup> البته هر مجسمه ای با توجه به عناصر بصری مانند حجم، بافت، نور، رنگ، فضا و... تأثیرات مختلفی را روی مخاطبین خود می گذارد. سه بعدی بودن<sup>۳</sup> وجه شاخص مجسمه سازی و معماری در مقایسه با هنرهای تجسمی دیگر است. این بدان معنی است که این هنر با تمام حجم سر و کار دارد. مجسمه ساز باید هنگام طراحی و کار، تمام وجوه و سطوح مجسمه را در نظر داشته آن را قبل از شروع به کار در ذهن خود به طور کامل مجسم نماید. هر مجسمه از ماده تشکیل شده و دارای سه بعد واقعی است که می توان آن را لمس کرد و از بافت آن آگاه شد. به گفته یکی از هنرمندان «کیفیت عالی این گونه آثار را نمی توان فقط با چشم دریافت. سطوح و قوس ها و پستی و بلندی های آن را فقط با لمس کردن می توان به طور کامل فهمید»<sup>۴</sup>.

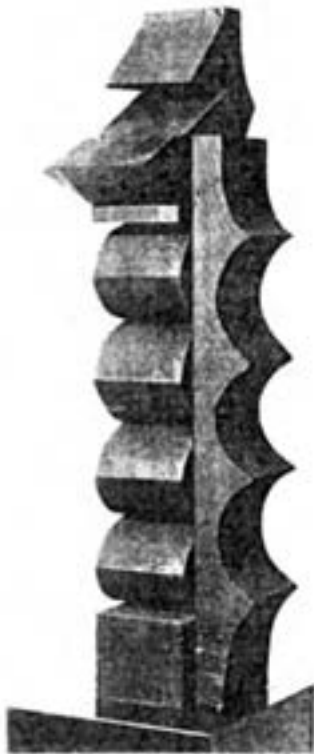
مجسمه مانند تمام اشیا و احجام اطرافمان از زوایای متعددی قابل دیدن است. هم چنین بافت ها و سایه روشن های قابل لمس در آن اهمیت زیادی دارند؛ به گونه ای که اولین حس هر بیننده ای لمس کردن مجسمه است. بافت های روی حجم یا مجسمه از سطوح زبر و ناهموار گرفته تا سطوح صاف و صیقلی، بسیار متنوع است. این امر نشانگر تنوع مواد مختلف و قابلیت هریک از آنهاست؛ برای مثال، سنگ، چوب، شیشه، فلز و نظایر آن دارای بافت ها و قابلیت های خاصی هستند (تصاویر ۱، ۲ و ۳).

۱- «Sculpture» معادل واژه هایی چون: پیکره سازی، پیکرتراشی، تندیس و حجم سازی است.

۲- براساس تعریف دایرة المعارف امریکن: «مجسمه سازی ابزاری است که با امکان عمل در سه بعد قادر است مفاهیم و ارزش هایی را در حیطه هنرهای زیبا بیان کند.»

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

۴- لورتسوگبیرتی (Ghiberti) نقاش، معمار و مجسمه ساز ایتالیایی (۱۳۷۸-۱۴۵۵).



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



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<sup>۱</sup>:

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 ماده تشکیل‌دهنده کار تا ابعاد حجم، فضا، حرکت و مفهوم و اندیشه موجود در مجسمه، جملگی تأثیرات گوناگونی بر چشم و ذهن بیننده پدید می‌آورند.

«ماده<sup>۲</sup>» بنیان و اساس مجسمه را تشکیل می‌دهد؛ به‌گونه‌ای که تصوّر مجسمه بدون در نظر گرفتن ماده تشکیل‌دهنده آن غیرممکن است. بیان هر اثر هنری (مجسمه) ارتباط مستقیمی با ماده و جنس به‌کار رفته در اثر دارد. انتخاب ماده، نکته 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 به‌وسیله خود مصالح مشخص می‌شود. مجسمه‌ساز همواره باید مصرف مصالح و مواد را با خصوصیت اصلی آنها

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

۲- ماده «Material»

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 آن چنان زیاد شده که مجسمه‌ساز در انتخاب مناسب‌ترین ماده 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»<sup>۱</sup> پرجنبش و حرکت‌زا هستند و به نظر می‌رسد در لحظهٔ دیگر به حرکت درمی‌آیند (تصویر ۵).



تصویر ۵ - شهروندان کاله ۱۸۸۶ (اگوست رودن)

**دوم:** نمونهٔ دیگر القای حرکت در آثار هنرمندان فوتوریسم<sup>۲</sup> 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 «بوجیونی»<sup>۳</sup> است که با جلوه‌های شکلی و فضایی، عنصر حرکت را دربر دارد (به فصل اول تصویر ۲۹ 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 و اسپرگرای ایتالیا را سرداد (۱۹۰۹).

۳- اومبرتو بوجیونی (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 (ناوم گابو ۱۹۲۰)



تصویر ۷- پیکره جنبان (الکساندر کالدر ۱۹۴۵)

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

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

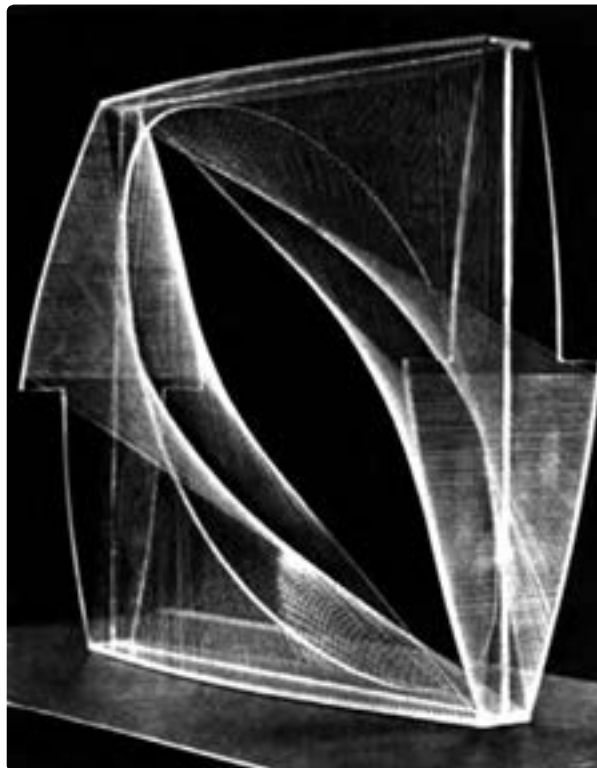
۲- الکساندر کالدر (Calder) نقاش و مجسمه‌ساز آمریکایی (۱۸۹۸-۱۹۷۶).



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» در نقاشی، ارتباط میان حجم و فضا برای مجسمه‌سازان مطرح شد. چنانچه در آثار مجسمه‌سازانی چون: «جاکومتی»<sup>۱</sup>، «بوجیونی» و «نائوم گابو» بیان خاصی از فضا دیده می‌شود (تصاویر ۷، ۸، ۹، ۱۰ و تصویر ۲۹ 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.



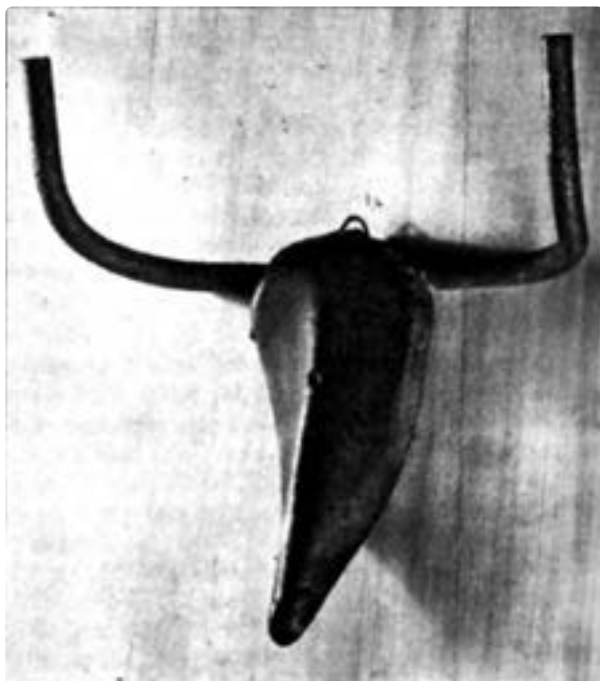
تصویر ۱۱- شیوه افزایشی یا شکل‌دهی





تصویر ۱۲- شیوه کاهشی یا کنده کاری اثر  
میکل آنژ (۳۴-۱۵۳۲)

**ب - کاهشی (کنده کاری و حجاری):** در این روش مجسمه ساز ابتدا توده سنگ یا چوب یا ماده دیگر را آماده کرده بعد از طراحی شکل مورد نظر، بر روی توده خام شروع به تراشیدن و کاستن زواید می کند (هم زمان از جهات مختلف) تا به شکل نهایی و مطلوب برسد. بیش تر مجسمه های دوران قبل و تقریباً همه آثار سنگی و چوبی با این روش ساخته شده اند (تصویر ۱۲).



**ج - جفت و جور کاری (چسباندنی):** هنرمند با کنار هم قرار دادن اجزا و قطعات مختلف و انتخابی خود، فرم و حجم مورد نظر را کامل می سازد. مانند کولاژ یا جفت و جور کاری فلزات و اشیای مختلف و ترکیب آنها با یک دیگر (تصویر ۱۳). این شیوه عمدتاً در دوره معاصر رایج شده و از خصوصیات هنر مدرن به شمار می رود.

تصویر ۱۳- شیوه جفت کاری یا چسباندنی  
سر گاو اثر پابلو پیکاسو (۱۹۴۳)





تصویر ۱۴- ساخت نقش  
برجسته (افزایشی)

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 گونه واقعی به وجود آوریم؛ به طوری که هنوز از زمینه و صفحه جدا نشده باشد، نقش برجسته پدید آورده‌ایم (تصویر ۱۴).

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 مجسمه 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 عمده مجسمه سازی

هنر مجسمه سازی بیش از بیست هزار سال پیش با کنده کاری روی دیواره غارها و صخره ها پی ریزی شد. این کنده کاری ها عبارت بودند از: تصویر انسان های 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، نمونه هایی از اشکال شبیه سازی شده و رنگ خورده 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 بیکره زن (مظهر زاینده گی و مادری) کشف شد، که مهم ترین نمونه این مجسمه ها «**ونوس ویلندورف**» در کنار رود دانوب در اتریش است. حجاری های صخره ای در لرستان ایران نیز نمونه هایی از این اشکال شبیه سازی شده به شمار می آیند.



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 تاخوردۀ بر سینه (به علامت نیایش) نیز با چشمانی درشت و مردمکی ساخته شده با سنگ‌های رنگین اجرا می‌شد. اندازه این مجسمه‌ها غالباً کوچک بود (تصویر ۱۸).



تصویر ۱۸- هنر سومری، معبد ابو، تل اسمر ۲۷۰۰-۲۵۰۰ ق.م. موزه 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 دروازه 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 بیش‌تر به اشکال بزرگ و حجیم و مکعبی شکل توجه می‌کردند (تصویر ۲۰).

تصویر ۲۰- خفرع- جیزه، حدود ۲۶۰۰ ق.م. موزه قاهره مصر

هنر مصری بر پایه اصول آیینی، تدفینی، درباری و رمزی بود، اما شیوه واقع‌گرایی در نمایاندن اندام انسانی و رعایت اصول تقارن و تشابه در همه دوران تمدن مصر به چشم می‌خورد. مصالح و مواد مورد استفاده برای این مجسمه‌ها عبارت بود از سنگ، چوب‌های محکم و گچ‌های رنگ‌آمیزی شده. مجسمه‌ها، معمولاً به اندازه 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. نمونه بارز مجسمه‌های سنگی مربوط به تندیس مردی است با ریش و لباس آراسته به گل‌های سه‌پر و چشمانی با حلقه خالی مانده از مردمک چشم (تصویر ۲۱). دوره شکوفایی هنر هند در دوره «موریایی» و در رأس آن فرمانروایی «آشوکا» (در قرن سوم ق.م) آغاز می‌شود. این دوره به «دوره طلایی» مشهور است.



تصویر ۲۱- بالاتنه مرد دره سند (هند) هزاره سوم ق.م.



در دوره آشوکا تعدادی ستون یادبود نیز ساخته شد که روی بدنه آنها نقش برجسته‌های مفصل بسیاری کنده کاری شده بود (تصویر ۲۲).



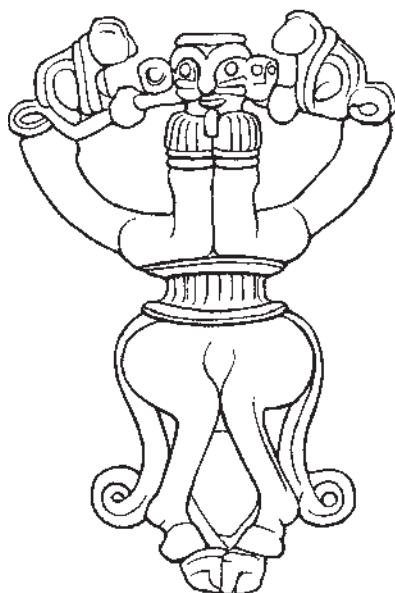
تصویر ۲۲- سرستون به جای مانده از عهد آشوکا (۲۷۲-۲۳۲ ق.م)

## ایران

در کاوش‌های باستان‌شناسی فلات ایران، علاوه بر کشف اولین دست‌آفریده‌های مردمان این نواحی، مجسمه‌های کوچک سفالی نیز به دست آمده است. از تمدن لرستان، **ریتون‌ها**<sup>۱</sup> و مجسمه‌های زیادی از جنس برنز به دست 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 آن که شکل کلی آن به صورت 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 دوره 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، گاونر با سر آدمی، شیر، اسب و گاو که گاهی باهم تلفیق نیز می‌شدند، بر روی سر ستون‌ها و ورودی‌های کاخ‌ها قرار می‌گرفتند. در دوره هخامنشی، نقش برجسته‌ها حالتی رسمی و کم‌تحرك با چهره و اندامی نیم‌رخ دارند. همه 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



تصویر ۲۶- مرد اشکانی از «شمی» نزدیک لرستان

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 مجسمه این دوران مجسمه مردی است که با برنز ساخته شده و هم‌اکنون در موزه ایران باستان نگهداری می‌شود (تصویر ۲۶).

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 نقش برجسته‌ها 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 چهره 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 به صورت جفت‌های روبه‌رو و قرینه استفاده می‌شد.



تصویر ۲۷- نقش برجسته ساسانی





تصویر ۲۸- کله اسب اثر فیدیاس (قرن پنجم ق.م)

هنر و فرهنگ یونان باستان بر پایه اعتقاد به اساطیر، دیوها و خدایان مختلف و نقش آنان در زندگی آدمیان بوده است. از سده 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 ساده سقف، از مجسمه‌های زنانی جامه‌به‌تن یا پهلوانان برهنه استفاده می‌شد. در عصر طلایی تمدن و هنر یونان مجسمه‌سازان بزرگی چون «فیدیاس»<sup>۱</sup> و «پراکسیتل»<sup>۲</sup> شاهکارهایی به وجود آوردند (تصویر ۲۸). فیدیاس توانست بیکره‌های متعددی از سنگ مرمر و چوب تزئین شده برای پرستشگاه‌های پارتنون بسازد.

بعد از کشورگشایی‌های اسکندر مقدونی (سده چهارم ق.م) در مشرق‌زمین فرهنگ و هنر این تمدن‌ها در فرهنگ یونان نفوذ کرد و تمدن یونانی مآبی شکل گرفت. این تأثیرات، مانند ساختن آثار دردمندان هلنستی، طبیعت‌گری و بازنمایی واقعی یونانی، با هم آمیخته شد، اما در همین زمان چند مجسمه فاخر و باشکوه با شیوه کلاسیک ساخته شد؛ مانند بیکره الهه پیروزی ساموتراس (تصویر ۲۹).

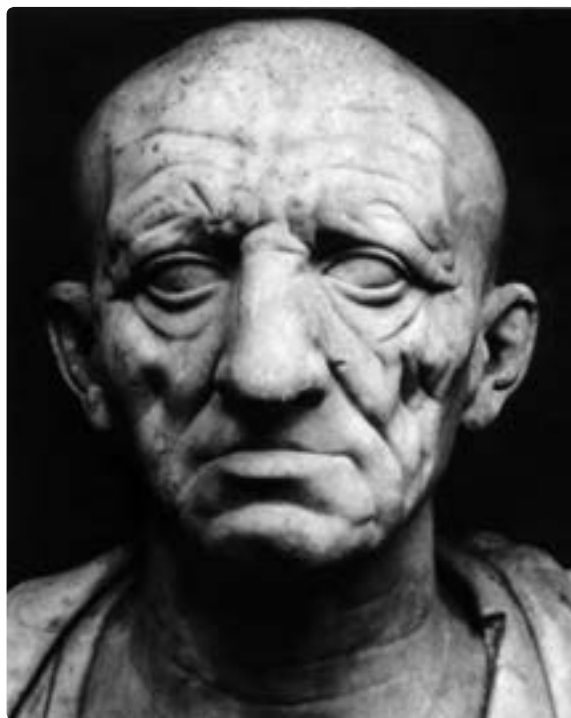


تصویر ۲۹- هنر یونانی - هلنی. الهه پیروزی ساموتراس حدود ۱۹۰ ق.م - موزه لوور

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

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

هنر روم ترکیبی از هنرهای اتروریایی، یونانی و حتی هنر مشرق زمین بوده که مبتنی بر دو گرایش عمده بوده است :  
۱- پرداختن به چهره‌سازی یا پرتره ۲- اجرای نقوش برجسته (تصاویر ۳۰ و ۳۱).



تصویر ۳۰- سردیس رومی



تصویر ۳۱- کتیبه قربان‌گاه صلح آگوستوس همراهان امپراتور- هنر رومی

مجسمه‌سازی روم، هنر یونان را الگوی خود قرار داد؛ به گونه‌ای که همه 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) در اوایل دوره 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 درآمده و به مجسمه کامل با حالتی آرام و باوقار تبدیل شدند (تصویر ۳۲).

تصویر ۳۲- هنر گوتیک جزئی از بیکره‌های لغازی سردر شاهی - کلیسای شارتر

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.

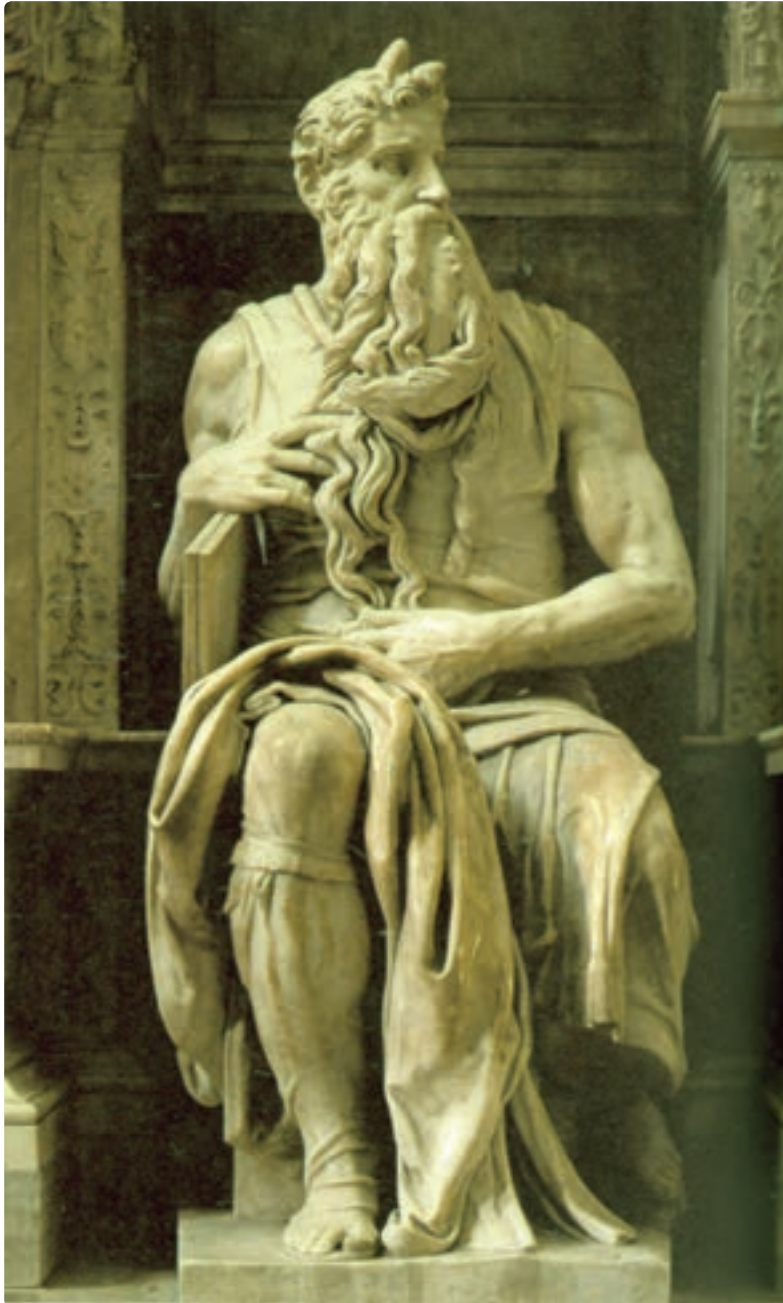
هنرمندان به ساختن تندیس‌ها و چهره‌های شبیه‌سازی شده مردم عادی و ثروتمندان روی آوردند و شباهت‌سازی را به حد‌اعلای خود رساندند. چنان‌که «دوناتلو»<sup>۱</sup> در این دوره مجسمه‌سازی واقع‌گرا را به حد کمال رسانده در این زمینه نیز به شهرت زیادی دست یافت (تصویر ۳۳).



تصویر ۳۳- دوناتلو، مرقس قدیس - بین ۱۴۱۱-۱۲ م

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





در این دوره نابغه‌ای چون «میکل آنژ» با پرداختن به جنبه‌های قهرمانی و انسان‌گرایی مجسمه‌سازی را به جایگاهی برتر از دوران گذشته رساند و جان تازه‌ای به این هنر بخشید (تصویر ۳۴).

تصویر ۳۴- موزی، اثر میکل آنژ، 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 تزئینی فزونی گرفت. مهم‌ترین مجسمه‌ساز این دوره «برنینی<sup>۲</sup>» بود (تصویر ۳۵).

۱- میکل آنژلو بوئونازتی (Michelangelo) مجسمه‌ساز، نقاش، معمار و شاعر ایتالیایی (۱۵۶۴-۱۴۷۵).

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



تصویر ۳۵- جذبۀ روحی قدیسه ترزا، جوانی  
برنینی، مرمر (بخشی از مجسمه)، اندازه طبیعی،  
سانتاماریا دلایوتوریا، 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 شاعرانه هنرمندان با این مصالح سخت در تضاد بود.

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



تصویر ۳۶- مرد متفکر - برنز ۸۹-۱۸۷۹ (اگوست رودن)

در قرن نوزدهم شیوه واقع‌گری با انتقاد از وضعیت اجتماعی و سیاسی در حیطه هنر تجلی یافت. این شیوه به دور از آرمان‌گرایی و مضامین دینی و اساطیری به وصف زشتی‌ها و ناهنجاری‌های اجتماعی برآمد. در این مکتب پرداختن به جزئیات از قبیل دگمه 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 ۳۶).

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 به صورت تیشه خورده داخل سنگ باقی گذاشت و بدین ترتیب، کارش به گونه‌ای عرضه شد که گویی مجسمه‌ای می‌خواهد از دل سنگ بیرون بیاید.

## قرن بیستم و هنر مدرن

مجسمه‌سازی مدرن در قرن نوزدهم به پیشوایی رودن پایه‌گذاری و در قرن بیستم بسیاری از گرایش‌های مبتنی بر فضا در مجسمه‌سازی شروع شد. مجسمه‌سازان حرکت تازه‌ای را

با مواد و مصالح جدید آغاز کردند و با نگاهی نو به ارتباط فرم و فضا، به برداشت جدیدی در مجسمه‌سازی رسیدند. با وجود تضاد ظاهری هنر بدوی اعصار گذشته با برداشت جدید مجسمه‌سازی، در طول قرن بیستم و در بطن هنر مدرن، بسیاری از هنرمندان از ماسک‌ها، مجسمه‌ها و مضامین تاریخی و هنر بدوی آفریقایی الهام گرفتند.

هم‌چنین سبک کوبیسم و حجم‌گرایی را با هدف مجسمه‌سازی مدرن موازی و موافق دیدند. اندکی پس از نقاشان، عده‌ای از مجسمه‌سازان نیز به این سبک روی آوردند. برای نمونه، «برانکوزی»<sup>۱</sup> را نمی‌توان در سبک خاصی گنجانده؛ با این‌همه، او در مجسمه‌هایش شکل‌ها را در قالب ناب و با اصالت نمایش داد و تجسم «سزان» از حجم‌های اصلی، یعنی استوانه، کره، مخروط و مکعب را صریح‌تر از خود او مجسم کرد (تصویر ۳۷).

۱- کنستانتین برانکوزی (Brancusi) مجسمه‌ساز رومانیایی (۱۹۵۷-۱۸۷۶).



تصویر ۳۷- برنده در فضا، کنستانتین برانکوزی ۱۹۲۷

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 ماشینیسم در هنر بود. «بوجیونی» مشهورترین مجسمه سازی بود که از ویژگی حجم گرایی و زبان کویسیم برای بیان حرکت و زمان در مجسمه هایش استفاده کرد (تصویر ۲۹ فصل اول). در قرن بیستم مکتبی بر پایه 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 ۳۸).





تصویر ۳۸- آلبرتو جاکومتی، ۳۳-۱۹۳۲، قصر در ساعت ۴ صبح

هنر انتزاعی<sup>۱</sup> 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 لمیده<sup>۲</sup> «هنری مور»<sup>۳</sup> فیگورهای انسانی هستند که در شکل بدن اغراق‌های زیادی انجام داده است (تصویر ۳۹). «برانکوزی»<sup>۴</sup>، «باربارا هیپورت»<sup>۵</sup>، «هانس آرپ»<sup>۶</sup>، «دیوید اسمیت»<sup>۷</sup> و «کالدرا» نیز از جمله مجسمه‌سازانی هستند که به شیوه<sup>۸</sup> انتزاعی کار کرده‌اند (تصاویر ۴۰، ۴۱، ۴۲ و ۴۳).



تصویر ۳۹- پیکره لمیده، ۱۹۳۸ (هنری مور).

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

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

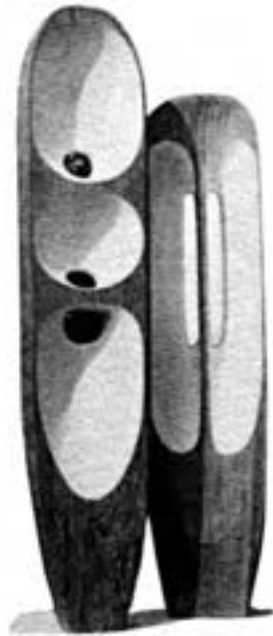
۳- باربارا هیپورت (Hepworth) مجسمه‌ساز و طراح انگلیسی (۱۹۷۵-۱۹۰۳).

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

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



تصویر ۴۲- تورسوا ۱۹۳۱ (هانس آرب)



تصویر ۴۱- دو بیکره، ۱۹۵۵،  
(باربارا هپورت)



تصویر ۴۰- دوشیزه پوگانی، ۱۹۱۳  
(کنستانتین برانکوزی)



تصویر ۴۳- 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 آن که 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<sup>۱</sup> و تاتلین<sup>۲</sup> را تشکیل می‌دهد. (تصاویر ۹، ۴۴، ۴۵، ۴۶ و ۴۷).



تصویر ۴۴- دام خرچنگ و دم ماهی، پیکره‌چینان (الکساندر کالدر)



تصویر ۴۵- نائوم گابو در کنار مجسمه فلزی خود

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

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



تصویر ۴۷- ماکت یادمان انترناسیونال سوم ۲۰-۱۹۱۹



تصویر ۴۶- Torso ۲۶-۱۹۲۴ (آنتونیو بوسنر)

گابو با تعبیه 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 ۴۵). در ادامه مجسمه‌سازی جنبشی، «الکساندر کالدرو» حجم‌هایی ساخت که بر اساس مرکز ثقل اهرم‌ها و با جنبش هوا به حرکت درآمده در هر لحظه ترکیب جدیدی از شکل مجسمه پدید آورد (تصویر ۴۶). از نیمه 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<sup>۱</sup>، جفت و جور کاری<sup>۲</sup>، ساختارگرایی، هنر مردمی<sup>۳</sup> (پاپ) تا هنر پُست مدرنیسم<sup>۴</sup> که جنبه انتقادی نسبت به مدرنیسم داشته است.

#### ۱- Light Art

۲- جفت و جور کاری (Assemblage) ساختن آثار سه بعدی از طریق اتصال اشیای متفرقه به یکدیگر.

#### ۳- Pop Art

۴- Post - Modernism - از دهه 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.