فصل سوم

مجسمه سازی

هدف‌های رفتاری: در پایان این فصل هنرجو باید بتواند:

ـ مجسمه‌سازی را تعریف کند.

ـ روش‌های ساخت مجسمه را نام ببرد.

ـ تحولات عمدهٔ مجسمه‌سازی را به‌اختصار شرح دهد.

مجسمه‌سازی[1] چیست؟

هنر مجسمه‌سازی در طول تاریخ زندگی بشر همواره نقش مهمی داشته است. مجسمه اندیشه‌ها و عقاید انسان را تجسم بخشیده و نوع جهان‌بینی او را مشخص نموده است. مردمان دنیای باستان از طریق مجسمه و پیکره، ایمان و عقاید خود را نسبت به خدایان ابراز داشته و فرهنگ و سنت‌های خود را نیز ثبت نموده‌اند. مجسمه‌سازی هم‌چنین زبانی برای بیان آرزوها، رؤیاها و تفکرات انسانی بوده تا آن‌جا که صورت‌ها و تمثال خدایان، و قهرمانان اساطیری را به بهترین حالت مجسم نموده است. گذشته از تفاسیر فلسفی و علمی، مجسمه را می‌توان نوعی ابزار بیانی دانست که به‌وسیلهٔ آن مفاهیم و موضوعات، مانند یک رسانه بین فرستنده و گیرندهٔ پیام انتقال می‌یابد[2].

البته هر مجسمه‌ای با توجه به عناصر بصری مانند حجم، بافت، نور، رنگ، فضا و... تأثیرات مختلفی را روی مخاطبین خود می‌گذارد.

سه بعدی بودن[3] وجه شاخص مجسمه‌سازی و معماری در مقایسه با هنرهای تجسمی دیگر است. این بدان معنی است که این هنر با تمام حجم سر و کار دارد. مجسمه‌ساز باید هنگام طراحی و کار، تمام وجوه و سطوح مجسمه را درنظر داشته آن‌را قبل از شروع به کار در ذهن خود به‌طور کامل مجسم نماید. هر مجسمه از مادّه تشکیل شده و دارای سه‌بعد واقعی است که می‌توان آن‌را لمس کرد و از بافت آن آگاه شد. به گفتهٔ یکی از هنرمندان «کیفیت عالی این‌گونه آثار را نمی‌توان فقط با چشم دریافت. سطوح و قوس‌ها و پستی و بلندی‌های آن را فقط با لمس کردن می‌توان به‌طور کامل فهمید[4]».

مجسمه مانند تمام اشیا و احجام اطرافمان از زوایای متعددی قابل دیدن است. هم‌چنین بافت‌ها و سایه‌روشن‌های قابل لمس در آن اهمیت زیادی دارند؛ به‌گونه‌ای که اولین حس هر بیننده‌ای لمس کردن مجسمه است. بافت‌های 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 بافت‌ها و قابلیت‌های خاصی هستند (تصاویر ۱، ۲ و ۳).

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

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

۳ــ سه‌بعدی یعنی دارای طول، عرض، و ارتفاع

۴ــ لورنتسو گیبرتی (Ghiberti) نقاش، معمار و مجسمه‌ساز ایتالیایی (۱۳۷۸ــ ۱۴۵۵).

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

تصویر ۲ــ سردیس با سطح بافت‌دار (آلبرتو جاکومتی)

تصویر ۳ــ مجسمه با سطوح خط‌دار ۱۹۷۱ (لوییس نِولسون)

به‌طور کلی می‌توان خصوصیات یک مجسمه را این‌گونه خلاصه نمود[1] :

۱ــ از مواد و مصالح ملموس تشکیل شده است.

۲ــ به‌صورت سه‌بعدی است (دارای حجم است).

۳ــ ساختِ دست انسان است.

۴ــ 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 مادهٔ تشکیل‌دهندهٔ کار تا ابعاد حجم، فضا، حرکت و مفهوم و اندیشه موجود در مجسمه، جملگی تأثیرات گوناگونی بر چشم و ذهن بیننده پدید می‌آورند.

«مادّه[2]» بنیان و اساس مجسمه را تشکیل می‌دهد؛ به‌گونه‌ای که تصوّر مجسمه بدون درنظر گرفتن مادهٔ تشکیل‌دهندهٔ آن غیرممکن است. بیان هر اثر هنری (مجسمه) ارتباط مستقیمی با ماده و جنس به‌کار رفته در اثر دارد. انتخاب ماده، نکتهٔ مهمی است که هنرمند با توجه به موضوع، فضا و مکان به آن می‌پردازد. هر مادّه دارای قابلیت‌ها و ویژگی‌های خاصی بوده، اسلوب و روش کار به‌وسیلهٔ خود مصالح مشخص می‌شود. مجسمه‌ساز همواره باید مصرف مصالح و مواد را با خصوصیت اصلی آنها

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

۲ــ مادّه «Material»

درنظر داشته باشد و از ماده‌ای که کارکرد متناسبی با طرح دارد استفاده نماید؛ برای مثال، هنگام استفاده از شیشه شفافیت آن را درنظر داشته باشد (تصویر ۴).

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

در قرن حاضر با پیشرفت علم و تکنولوژی تنوع و تعدد مواد و مصالح آن‌چنان زیاد شده که مجسمه‌ساز در انتخاب مناسب‌ترین مادهٔ کار محدودیتی ندارد. دانش امروز علاوه بر کشف و تولید مواد جدید، تکنیک و طرز استفاده از مصالحی را میّسر 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[1]» پرجنبش و حرکت‌زا هستند و به‌نظر می‌رسد در لحظهٔ دیگر به‌حرکت درمی‌آیند (تصویر ۵).

تصویر ۵ ــ شهروندان کاله ۱۸۸۶ (اگوست رودن)

دوم : نمونهٔ دیگر القای حرکت در آثار هنرمندان فوتوریسم[2] دیده می‌شود که هنرمند با استفاده از ریتم، تکرار و ترکیب قسمت‌هایی از کار با فضا حرکت را تداعی می‌کند. بهترین نمونه از این نوع مجسمه‌ها «شکل‌های بدیع تداوم در فضا» اثر «بوچیونی[3]» است که با جلوه‌های شکلی و فضایی، عنصر حرکت را دربر دارد (به فصل اول تصویر **۲۹** مراجعه شود).

۱ــ اگوست رودن (Rodin) مجسمه‌ساز فرانسوی (۱۸۴۰ــ۱۹۱۷).

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

۳ــ اومبرتو بوچیونی (Boccioni) نقاش، مجسمه‌ساز و نظریه‌پرداز ایتالیایی (۱۸۸۲ــ۱۹۱۶).

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 ۶ــ ساخت متحرک (نائوم گابو ۱۹۲۰)

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

تصویر ۷ــ پیکرهٔ جنبان (الکساندر کالدر ۱۹۴۵)

۱ــ نائوم گابو (Gabo) نقاش، مجسمه‌ساز و نظریه‌پرداز روسی (۱۸۹۰ــ۱۹۷۷).

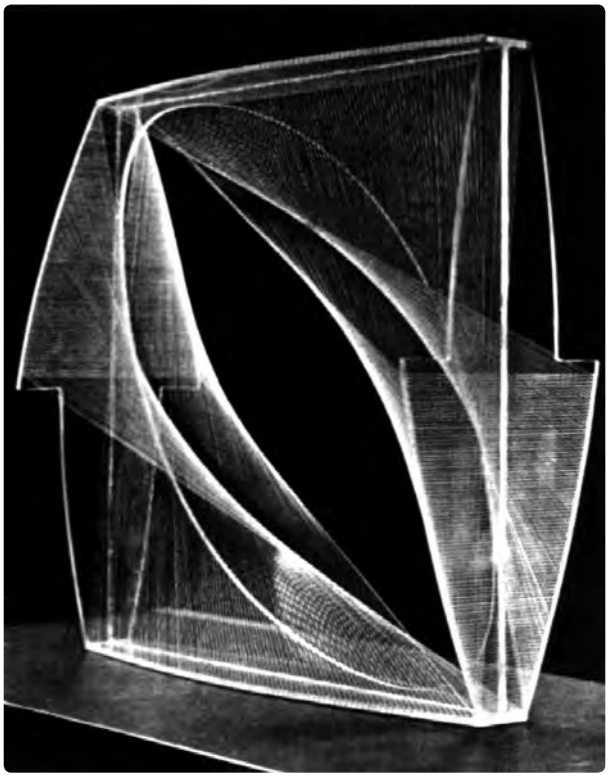
۲ــ الکساندر کالدر (Calder) نقاش و مجسمه‌ساز آمریکایی (۱۸۹۸ــ۱۹۷۶).

همان‌گونه 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[1]» در نقاشی، ارتباط میان حجم و فضا برای مجسمه‌سازان مطرح شد.

چنان‌چه در آثار مجسمه‌سازانی چون: «جاکومتی[2]»، «بوچیونی» و «نائوم گابو» بیان خاصی از فضا دیده می‌شود (تصاویر ۷، ۸، ۹، ۱۰ و تصویر ۲۹ فصل اول).

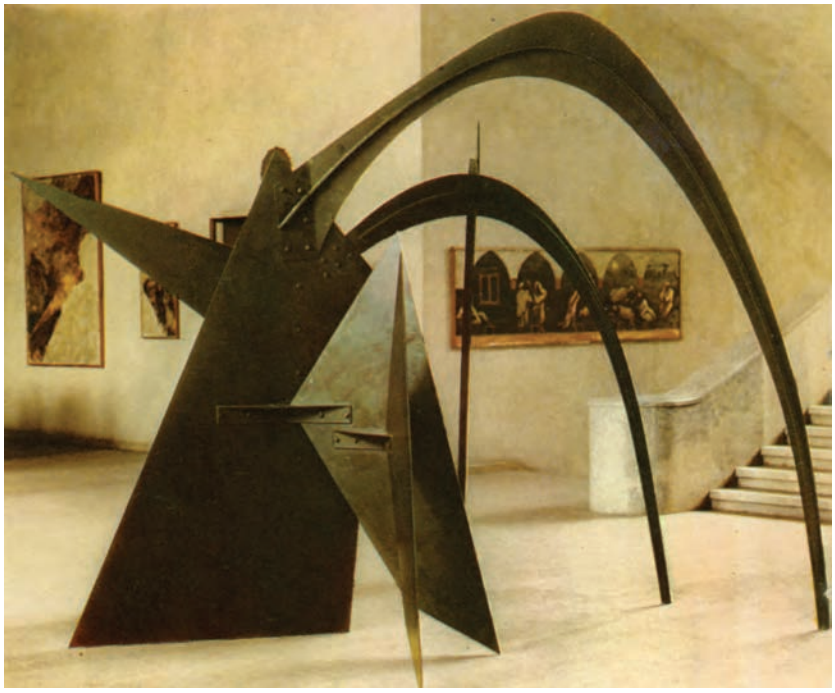
تصویر ۸ــ (آلبرتو جاکومتی ۱۹۴۹)



تصویر ۹ــ (نائوم گابو ۱۹۴۹)

۱ــ 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 حسّ(۱۹۰۹ــ۱۹۲۰).

۲ــ آلبرتو جاکومتی (Giacometti) نقاش، مجسمه‌ساز و شاعر سوئیسی (۱۹۰۱ــ۱۹۶۶).



تصویر ۱۰ــ عنکبوت بزرگ ۱۹۵۶(الکساندر کالدر)

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

روش‌های ساخت مجسمه

به‌طور کلی مجسمه به سه روش رایج ساخته می‌شود :

الف ــ 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 موردنظر دست می‌یابد (تصویر ۱۱). این روش مجسمه‌سازی در ادوار مختلف تاریخی به‌صورت مجسمه‌های سفالی و برنزی ساخته شده‌اند.

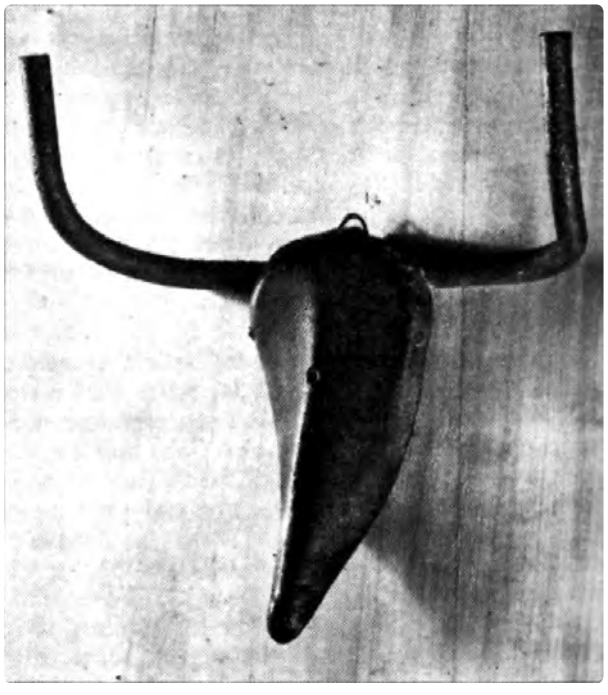
تصویر ۱۱ــ شیوهٔ افزایشی یا شکل‌دهی

ب ــ کاهشی (کنده‌کاری و حجاری) : در این روش مجسمه‌ساز ابتدا تودهٔ سنگ یا چوب یا مادّهٔ دیگر را آماده کرده بعد از طراحی شکل موردنظر، بر روی تودهٔ خام شروع به تراشیدن و کاستن زواید می‌کند (هم‌زمان از جهات مختلف) تا به شکل نهایی و مطلوب برسد. بیش‌تر مجسمه‌های دوران قبل و تقریباً همهٔ آثار سنگی و چوبی با این روش ساخته شده‌اند (تصویر ۱۲).

تصویر ۱۲ــ شیوهٔ کاهشی یا کنده‌کاری اثر میکل آنژ (۳۴ــ۱۵۳۲)

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

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



تصویر ۱۳ــ شیوهٔ جفت‌کاری یا چسباندنی سر گاو اثر پابلو پیکاسو (۱۹۴۳)

نقش برجسته[1]

نقش برجسته حالتی بین طراحی و مجسمه است. اگر با مواد و مصالح، برجستگی‌ها و فرورفتگی‌هایی که در طراحی به‌صورت سایه روشن مشخص شده‌اند به‌گونهٔ واقعی به‌وجود آوریم؛ به‌طوری که هنوز از زمینه و صفحه جدا نشده باشد، نقش‌برجسته پدید آورده‌ایم (تصویر ۱۴).

تصویر ۱۴ــ ساخت نقش برجسته (افزایشی)

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

تصویر ۱۵ــ نقش کم برجسته هنر آشوری

۱ــ نقش برجسته : «Relief».

تصویر ۱۶ــ نقش تمام برجسته

تحولات عمدهٔ مجسمه‌سازی

هنر مجسمه‌سازی بیش از بیست‌هزار سال پیش با کنده‌کاری روی دیوارهٔ غارها و صخره‌ها پی‌ریزی شد.

این کنده‌کاری‌ها عبارت بودند از : تصویر انسان‌های کمان و نیزه‌به‌دست در حال شکار یا تصاویری از مردان و زنان در حال اجرای مراسم آیینی و جادویی.

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

تصویر ۱۷ــ گاو وحشی با سر برگشته، غار لامادین حدود ۱۵۰۰۰ــ۱۰۰۰۰ ق.م. ــ فرانسه

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

تصویر ۱۸ــ هنر سومری، معبد ابو، تل اسمر ۲۷۰۰ــ۲۵۰۰ ق.م. موزهٔ 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).

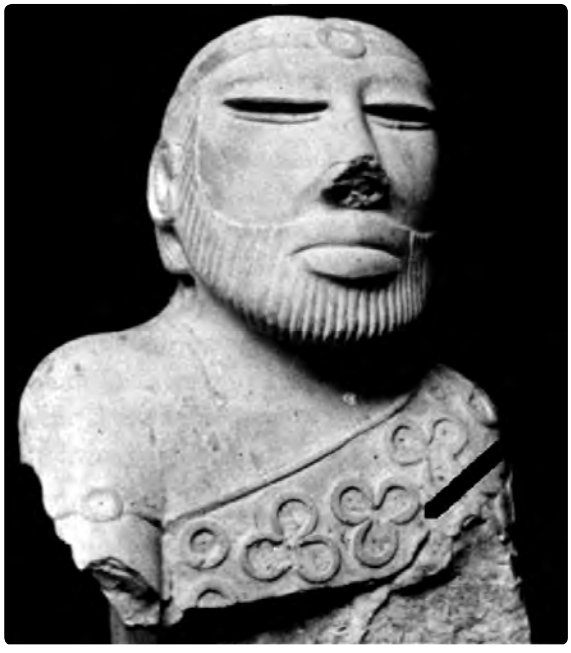
تصویر ۱۹ــ هنر آشوری، گاوهای بالدار نگهبان دروازهٔ ارگ سارگون دوم حدود ۷۰۰ ق.م.

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 ۲۰ــ خفرع ــ جیزه، حدود ۲۶۰۰ ق.م. موزهٔ قاهرهٔ مصر

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

اصولاً مجسمه‌سازی و نقش برجسته کاری تمدن هند در اطراف دره سند (هزاره دوم ق. م) بوده است. نمونهٔ بارز مجسمه‌های سنگی مربوط به تندیس مردی است با ریش و لباس آراسته به گل‌های سه پَر و چشمانی با حدقهٔ خالی مانده از مردمک چشم (تصویر ۲۱). دورهٔ شکوفایی هنر هند در دورهٔ «موریایی» و در رأس آن فرمانروایی «آشوکا» (در قرن سوم ق. م) آغاز می‌شود. این دوره به «دورهٔ طلایی» مشهور است.



تصویر ۲۱ــ بالاتنهٔ مرد هنر درهٔ سند (هند) هزارهٔ سوم ق.م.

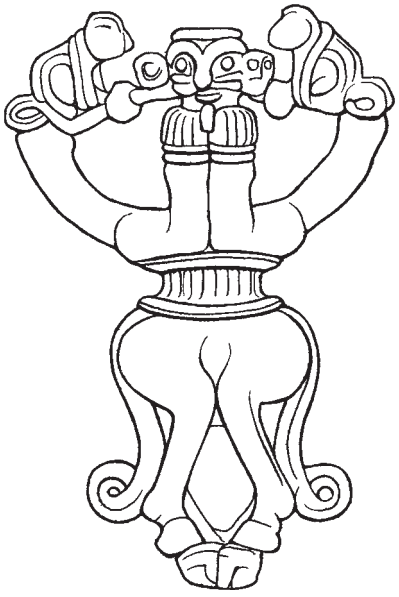
در دورهٔ آشوکا تعدادی ستون یادبود نیز ساخته شد که روی بدنهٔ آنها نقش برجسته‌های مُفصل بسیاری کنده‌کاری شده بود (تصویر ۲۲).

تصویر ۲۲ــ سرستون به‌جای مانده از عهد آشوکا (۲۷۲ــ۲۳۲ ق.م)

ایران

در کاوش‌های باستان‌شناسی فلات ایران، علاوه بر کشف اولین دست آفریده‌های مردمان این نواحی، مجسمه‌های کوچک سفالی نیز به‌دست آمده است. از تمدن لرستان، **ریتون‌ها**[1] و مجسمه‌های زیادی از جنس برنز به‌دست آمده است. این تمدن متأثر از فرهنگ و تمدن ایلام، آثار ارزشمندی از ظروف، ابزار و اشیای برنزی از خود بر جای گذاشته که از آن جمله است : سلاح‌ها و اشیای فلزی ریخته‌گری شده، جانوران عجیب، موجودات اساطیری و صورتک‌ها و مجسمه‌های کوچک انسانی، سنجاق‌های سر همراه با اشکال حیوانات و آثار دیگر (تصویر ۲۳).

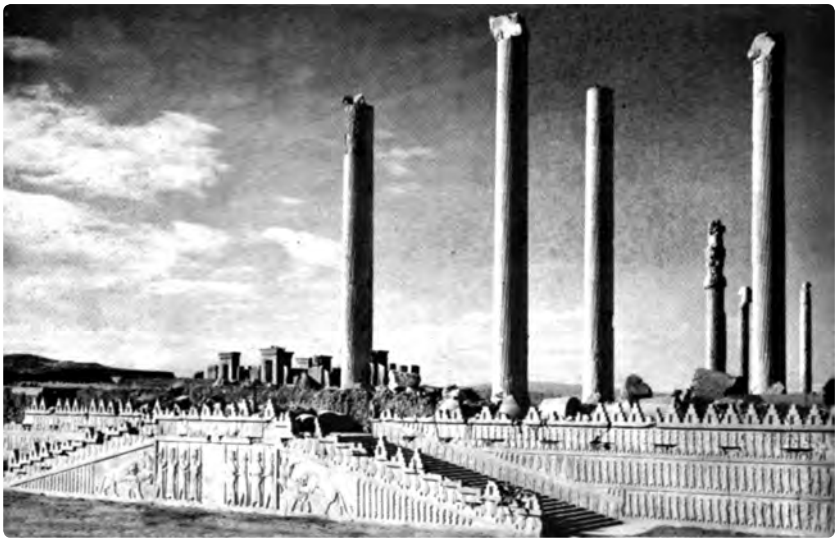
۱ــ ریتون (Rhyton) ظرفی با سر حیوان، این ظروف عموماً کاربردی بوده‌اند؛ ضمن آن‌که شکل کلی آن به‌صورت حیوان یا موجودات دیگر بوده است که از جنس سفال یا نقره و طلا ساخته می‌شده است.



تصویر ۲۳ــ چند نمونه از مفرغ‌های لرستان

درخشان‌ترین دورهٔ تاریخ هنری ایران که درحقیقت «هنر کلاسیک ایران» محسوب می‌شود «هنر هخامنشیان» است. درآثار هنری هخامنشیان نشانه‌هایی از فرهنگ‌های ماد، بین‌النهرین، مصر، یونان و فرهنگ‌های اطراف به‌چشم 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 تخت‌جمشید 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 دورهٔ هخامنشی، نقش برجسته‌ها حالتی رسمی و کم‌تحرک با چهره و اندامی نیم‌رخ دارند. همهٔ 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 ۲۴ــ سرستون هخامنشی با سر گاو



تصویر ۲۵ــ تخت‌جمشید، هنر هخامنشی

تصویر ۲۶ــ مرد اشکانی از «شمی» نزدیک لرستان

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

ساسانیان درایران تلاش بسیاری در احیای تمدن هخامنشی کردند. نقش‌برجسته‌های ساسانی در نقش رستم، طاق‌بستان و بیشابور (کازرون) مانند مجسمه‌هایی هستند که به زمینه یا متن تصویر چسبیده‌اند. مضمون این نقش‌برجسته‌ها تمجید شاهان ساسانی، مراسم اعطای نشان فرمانروایی از جانب اهورامزدا و صحنه‌های شکار شاهان است (تصویر ۲۷) با این‌که در هنر ساسانی چهره‌سازی و تندیس‌سازی معمول نبود، در نقش برجسته‌ها و سکه‌های این دوره چهرهٔ 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 تزیینی است که از صور حیوانی، گیاهی و جانوران افسانه‌ای به‌صورت جفت‌های روبه‌رو و قرینه استفاده می‌شد.

تصویر ۲۷ــ نقش برجستهٔ ساسانی

تصویر ۲۸ــ کلهٔ اسب اثر فیدیاس (قرن پنجم ق.م)

هنر و فرهنگ یونان باستان بر پایهٔ اعتقاد به اساطیر، دیوها و خدایان مختلف و نقش آنان در زندگی آدمیان بوده است. از سدهٔ هفتم ق.م به بعد هنر مجسمه‌سازی هویت مستقلی پیدا کرد. توجه به آناتومی اندام بدن برمبنای طبیعت‌گری و انسان‌شناسی اهمیت ویژه‌ای یافت. در معماری این دوره، به‌جای ستون‌های باربر سادهٔ سقف، از مجسمه‌های زنانِ جامه‌به‌تن یا پهلوانان برهنه استفاده می‌شد. در عصر طلایی تمدن و هنر یونان مجسمه‌سازان بزرگی چون «فیدیاس[۱]» و «پراکسیتلس[۲]» شاهکارهایی به‌وجود آوردند (تصویر ۲۸). فیدیاس توانست پیکره‌های متعددی از سنگ مرمر و چوب تزیین شده برای پرستشگاه‌های پارتنون بسازد.

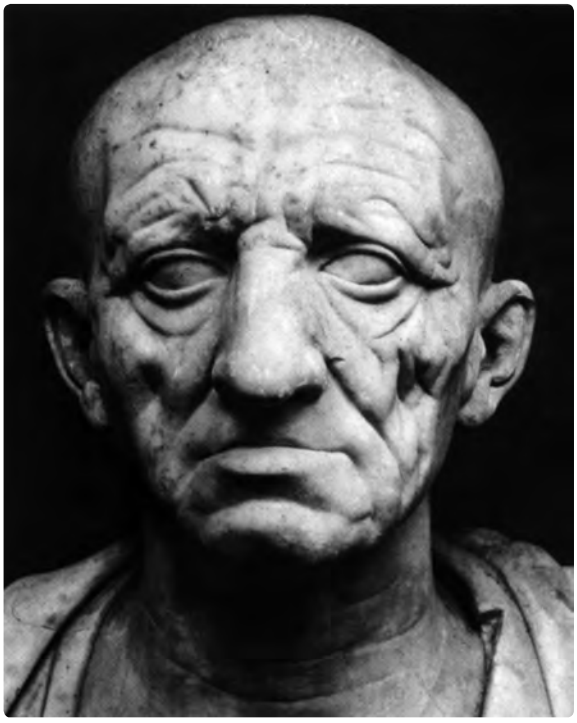
بعد از کشورگشایی‌های اسکندر مقدونی (سدهٔ چهارم ق.م) در مشرق‌زمین فرهنگ و هنر این تمدن‌ها در فرهنگ یونان نفوذ کرد و تمدن یونانی مآبی شکل گرفت. این تأثیرات، مانند ساختن آثار دردمندانهٔ هلنستی، طبیعت‌گری و بازنمایی واقعی یونانی، با هم آمیخته شد، اما در همین زمان چند مجسمهٔ فاخر و باشکوه با شیوهٔ کلاسیک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

تصویر ۲۹ــ هنر یونانی ــ هلنی. الههٔ پیروزی ساموتراس حدود ۱۹۰ ق.م ــ موزهٔ لوور

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

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

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



تصویر ۳۰ــ سردیس رومی

تصویر ۳۱ــ کتیبهٔ قربان‌گاه صلح آگوستوس همراهان امپراتور ــ هنر رومی

مجسمه‌سازی روم، هنر یونان را الگوی خود قرار داد؛ به‌گونه‌ای که همهٔ آثار طبیعت‌گرا و اساطیری از تأثیرات هنر یونان بود. رومیان واقع‌نمایی و شبیه‌سازی در مجسمه‌سازی را به‌حد 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. نقش‌برجسته‌های گزارشی به موضوعات تاریخی و ملّی روم چنان نگاه دقیق و واقعی داشت که حتی در نوشتن اسناد تاریخی از آنها به‌صورت سند معتبر استفاده می‌شد.

مجسمه‌سازی در قرون وسطی

دراین دوران در اروپا و مغرب‌زمین تأثیرات هنر رومی و بیزانسی و هنر مشرق‌زمین به‌صورت مختلط درآمد که هیچ‌یک از این آثار دارای هویت و اصالت هنری نبود. بیش‌تر آثار هنری به تقلید از رومیان بوده که به‌همین دلیل، هنر آنان را «رومی‌وار» گفته‌اند. موضوعات این هنر بیش‌تر مذهبی و براساس روایات و داستان‌های انجیل بود. هنر مجسمه‌سازی (حجاری[1]) در اوایل دورهٔ 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 مجسمهٔ کامل با حالتی آرام و باوقار تبدیل شدند (تصویر ۳۲).

تصویر ۳۲ــ هنر گوتیک جزیی از پیکره‌های لغازی سردر شاهی ــ کلیسای شارتر

۱ــ تراشیدن و کنده‌کاری روی سنگ.

در دوره رنسانس سعی و کوشش بسیاری برای احیای مجدد فرهنگ و هنر یونان و روم باستان صورت گرفت، مجسمه‌سازی، کم‌کم از وابستگی به معماری کلیساها رهایی یافت؛ چنان‌که ثبت و امضای نام هنرمند در پای کار مرسوم شد (رواج تفکر اومانیسم یا انسان‌محوری) بدین‌ترتیب، 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 شدهٔ مردم عادی و ثروتمندان روی آوردند و شباهت‌سازی را به‌حد اعلای خود رساندند. چنان‌که «دوناتلو[1]» در این دوره مجسمه‌سازی واقع‌گرا را به حد کمال رسانده دراین زمینه نیز به شهرت زیادی دست یافت (تصویر ۳۳).

تصویر ۳۳ــ دوناتلو، مرقس قدیس ــ بین ۱۲ــ۱۴۱۱م

۱ــ دوناتلو (Donatello) مجسمه‌ساز ایتالیایی (حدود ۱۴۶۶ــ۱۳۸۶).

در این دوره نابغه‌ای چون «میکل‌آنژ[1]» 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 ۳۴ــ موسی، اثر میکل‌آنژ، حدود ۱۵۱۳ــ ۱۵۱۵ میلادی، مرمر، بلندی ۲۵۰ سانتی‌متر، سان‌پیترو در رم

«باروک» بر پایهٔ 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 تزیینی فزونی گرفت. مهم‌ترین مجسمه‌ساز این دوره «برنینی[2]» بود (تصویر ۳۵).

۱ــ میکل‌آنجلو بوئونارُتی (Michelangelo) مجسمه‌ساز، نقاش، معمار و شاعر ایتالیایی (۱۵۶۴ــ۱۴۷۵).

۲ــ جان‌لورنتسو برنینی (Bernini) مجسمه‌ساز، نقاش و معمار ایتالیایی (۱۶۸۰ــ۱۵۹۸).

تصویر ۳۵ــ جذبهٔ روحی قدیسه ترزا، جووانی برنینی، مرمر (بخشی از مجسمه)، اندازهٔ طبیعی، سانتاماریا دلاویتوریا، رم

در اواخر قرن هجدهم، نهضت رمانتیک علیه اشرافی‌گری، عقل مداری و یونانی مآبی نوکلاسیک برخاست. مجسمه‌سازی این دوره با مواد و مصالح متعارفی چون سنگ و برنز ارتباط چندانی نداشت، زیرا روحیات ظریف و شاعرانهٔ هنرمندان با این مصالح سخت در تضاد بود.

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

در قرن نوزدهم شیوه واقع گری با انتقاد از وضعیت اجتماعی و سیاسی در حیطهٔ هنر تجلی یافت. این شیوه به‌دور از آرمان گرایی و مضامین دینی و اساطیری به وصف زشتی ها و ناهنجاری های اجتماعی برآمد. دراین مکتب پرداختن به جزییات ازقبیل دگمهٔ لباس، کمربند یا ابرو و چین و چروک صورت مجسمه نه تنها واقع نمایی نبوده بلکه نوعی ابتذال هنری محسوب می شد، در همین زمان مجسمه‌ساز بزرگ فرانسوی «اگوست رودن» در مجسمه‌سازی واقع گرا به شهرت رسید. کارهای او خلاقانه‌تر از آن بود که بتوان او را فقط با نام واقع گری 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 به‌صورت تیشه‌خورده داخل سنگ باقی گذاشت و بدین‌ترتیب، کارش به‌گونه‌ای عرضه شد که گویی مجسمه‌ای می‌خواهد از دل سنگ بیرون بیاید.

تصویر ۳۶ــ مرد متفکر ــ برنز ۸۹ ــ۱۸۷۹ (اگوست رودن)

قرن بیستم و هنر مدرن

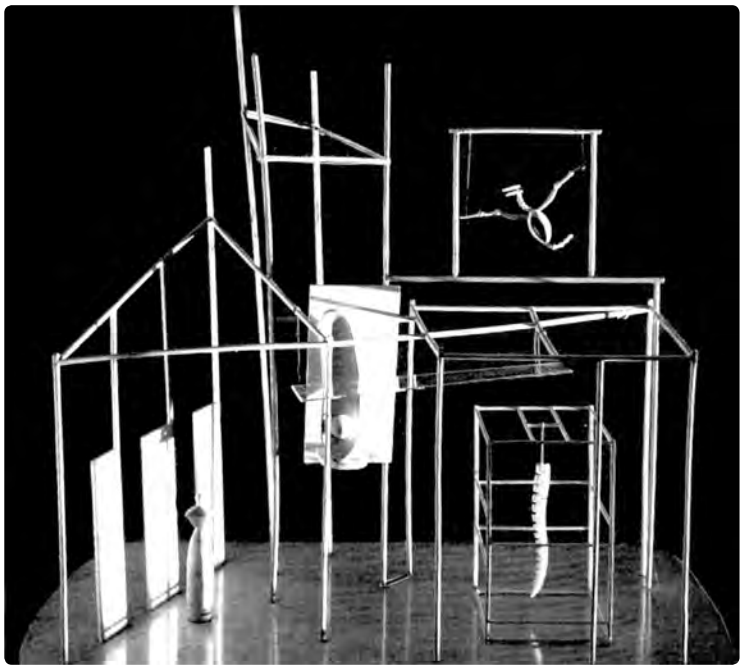
مجسمه سازی مدرن در قرن نوزدهم به پیشوایی رودن پایه‌گذاری و در قرن بیستم بسیاری از گرایش‌های مبتنی بر فضا در مجسمه‌سازی شروع شد. مجسمه‌سازان حرکت تازه‌ای را با مواد و مصالح جدید آغاز کردند و با نگاهی نو به ارتباط فرم و فضا، به برداشت جدیدی در مجسمه‌سازی رسیدند. با وجود تضاد ظاهری هنر بدوی اعصار گذشته 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 ازمجسمه‌سازان نیز به این سبک روی آوردند. برای نمونه، «برانکوزی[1]» را نمی‌توان در سبک خاصی گنجاند؛ با این‌همه، او در مجسمه‌هایش شکل‌ها را در قالب ناب و با اصالت نمایش داد و تجسّم «سزان» از حجم‌های اصلی، یعنی استوانه، کره، مخروط و مکعب را صریح‌تر از خود او مجسم کرد (تصویر ۳۷).

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

تصویر ۳۷ــ پرنده در فضا، کنستانتین برانکوزی ۱۹۲۷

هم‌چنین در مجسمه‌سازی مدرن، با تلقی تازه‌ای از هنر، به عنصر حرکت توجه خاصی نشان داده شد. «فوتوریسم» محصول نگرش و توجه به سرعت، حرکت و ماشینیسم در هنر بود. «بوچیونی» مشهورترین مجسمه‌سازی بود که از ویژگی حجم‌گرایی و زبان کوبیسم برای بیان حرکت و زمان در مجسمه‌هایش استفاده کرد (تصویر ۲۹ فصل اول). در قرن بیستم مکتبی برپایهٔ اصالت دادن به وهم، رویا و تخیل پدید آمد که هنر وهم‌گرا یا سورئالیسم نام گرفت و هدف هنرمند این بود که از نیروی وهم و خیال در حالت خواب و بیداری و نیمه‌هوشیاری اشکال و احجامی بدیع پدید آورد. مشهورترین مجسمه‌سازی که کارهایش به این سبک شناخته می‌شوند «جاکومتی» است (تصویر ۳۸).



تصویر ۳۸ــ آلبرتو جاکومتی، ۳۳ــ۱۹۳۲، قصر در ساعت ۴ صبح

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

پیکره‌های لمیدهٔ «هنری‌مور[۲]» فیگورهای انسانی هستند که در شکل بدن اغراق‌های زیادی انجام داده است (تصویر ۳۹). «برانکوزی»، «باربارا هپورت[۳]»، «هانس آرپ[۴]»، «دیوید اسمیت[۵]» و «کالدر» نیز ازجمله مجسمه‌سازانی هستند که به‌شیوهٔ انتزاعی کار کرده‌اند (تصاویر ۴۰، ۴۱، ۴۲ و ۴۳).

تصویر ۳۹ــ پیکرهٔ لمیده، ۱۹۳۸ (هنری مور).

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

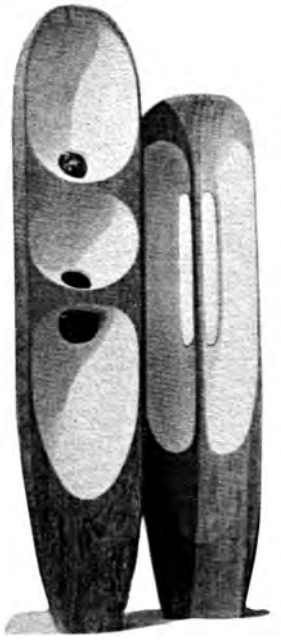
۲ــ هنری مور (Moore) مجسمه‌ساز انگلیسی (۱۹۸۶ــ۱۸۹۸).

۳ــ باربارا هپورت (Hepworth) مجسمه‌ساز و طراح انگلیسی (۱۹۷۵ــ ۱۹۰۳).

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

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

تصویر ۴۰ــ دوشیزه پوگانی، ۱۹۱۳
(کنستانتین برانکوزی)



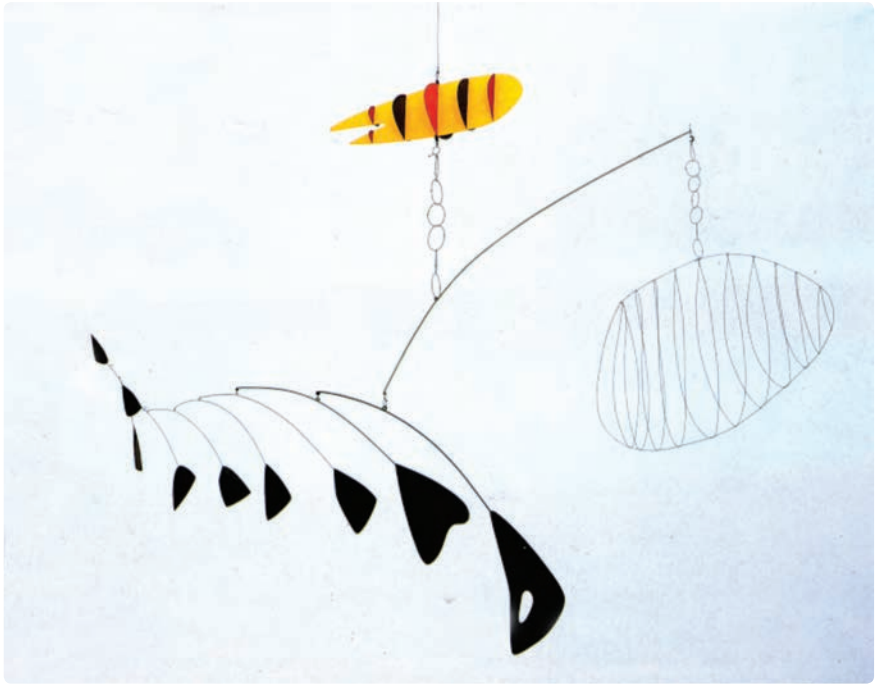
تصویر ۴۱ــ دو پیکره، ۱۹۵۵،
(باربارا هپورت)

تصویر ۴۲ــ تورسو[1] ۱۹۳۱ (هانس آرپ)

تصویر ۴۳ــ مکعب‌های ۱۸ (Cubi XVIII.) ۱۹۶۴ (دیوید اسمیت)

۱ــ Torso

ساخت‌گرایی درمجسمه‌سازی 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 تودهٔ بی‌شکل مانند سنگ، چوب، گِل و موم و نظیر آن، موردنظر بوده است. این برداشت، ناشی ازنگرش سنّتی 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[1] و تاتلین[2] را تشکیل می‌دهد. (تصاویر ۹، ۴۴، ۴۵، ۴۶ و ۴۷).

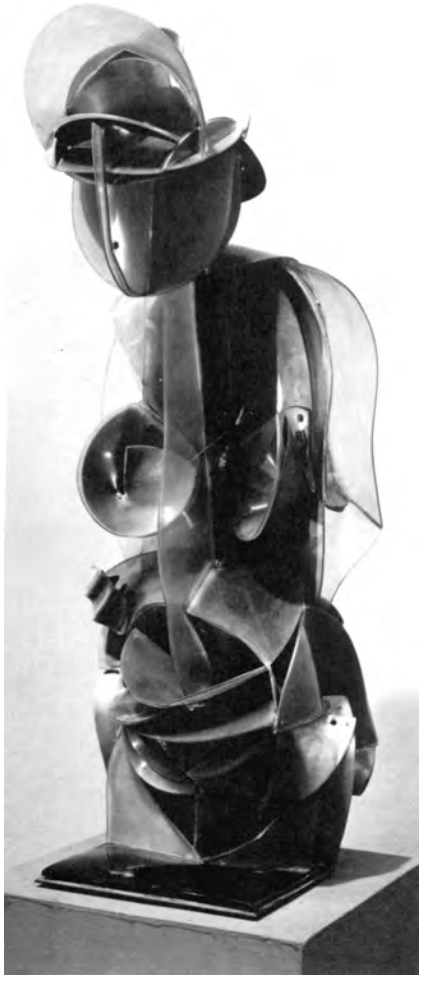


تصویر ۴۴ــ دام خرچنگ و دم ماهی، پیکرهٔ جنبان (الکساندر کالدر)

تصویر ۴۵ ــ نائوم گابو در کنار مجسمهٔ فلزی خود

۱ــ آنتوان پوسنر (Pevesner) نقاش و مجسمه‌ساز روسی (۱۹۶۲ــ۱۸۸۶).

۲ــ ولادیمیر تاتلین (Tatlin) نقاش و مجسمه‌ساز روسی (۱۹۵۳ــ۱۸۸۵).



تصویر ۴۶ــ Torso ۲۶ــ۱۹۲۴ (آنتونیو پوسنر)

تصویر ۴۷ــ ماکت یادمان انترناسیونال سوم ۲۰ــ۱۹۱۹

گابو با تعبیهٔ موتور، حرکت مکانیکی حجم یا قسمتی از آن را پدید آورد. بر اثر این حرکات و لرزش‌ها حجم‌های مجازی و غیرواقعی به‌وجود می‌آمد (تصویر ۴۵). درادامهٔ مجسمه‌سازیِ جنبشی، «الکساندر کالدر» حجم‌هایی ساخت که براساس مرکز ثقل اهرم‌ها و با جنبش هوا به‌حرکت درآمده در هر لحظه ترکیب جدیدی از شکل مجسمه پدید آورد (تصویر ۴۶).

از نیمهٔ 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 آن‌جمله است : هنرهای نوری[۱]، جفت و جورکاری[۲]، ساختارگرایی، هنر مردمی[۳] (پاپ) تا هنر پُست مدرنیسم[۴] که جنبهٔ انتقادی نسبت به مدرنیسم داشته است.

۱ــ Light Art

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

۳ــ Pop Art

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