

هنر بین النهرین : پیش از سومر

اریحا

● استحکامات متعلق به عصر نوسنگی ۸۰۰۰ ق.م: خانه های خشتی با پی سنگی بصورت مدور یا بیضی، خندقی عریض دور شهر و دیواری به قطر ۱.۵ متر، برج سنگی به ارتفاع و قطر ۹ متر

● در حدود ۷۰۰۰ ق.م ورود گروه های جدید به اریحا: ساخت خشت چهارگوش با پی سنگی، گچ کاری و رنگ آمیزی در ساختمان

● مجسمه جمجمه انسان : بازسازی برجستگی چهره با گچ



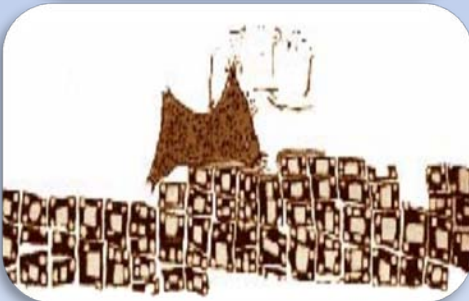


چتل هویوک

- یکی از نخستین تلاش های بشری برای پی ریزی زندگی شهری



- شهر بدون خیابان و خانه های چسبیده به هم : ارتباط از طریق پشت بام بخاطر دفاع از شهر و استحکام خانه ها
- نقشه واحد همه خانه ها : دیوارها با خشت خام و تقویت آنها با کلاف چوبی، رنگ آمیزی و گچکاری دیوار و کف اتاق



- تعداد زیادی زیارتگاه : وجود شاخ گاو در آنها
- پیکر تراشی نوسنگی بصورت انتزاعی: الهه نشسته چتل هویوک

- نخستین منظره نگاری بشر: منظره ای با فوران آتشفشانی



- نقاشی دیواری شکار گوزن : انسان هنوز در عصر نوسنگی به شکار وابسته است

هنر اکدی

- مجسمه سر فرمانروای اکدی: آرایش موی سر همانند سومری ها، چشمان درشت و تقارن سر، نگاهی اطمینان بخش و پر ابهت، کشف از نینوا
- لوح نارام سین: پرسپکتیو مقامی، کلاه خود شاخدار (نشان خدایی)، جسورتر شدن پیکر تراش، تنوع حالت ها و آرایش صحنه ها



سومر نوین

- تندیس های گودئا: تندیس نشسته یا ایستاده، دستها در هم فشرده و با کلاه پشمی بجای سربند اکدی، وحدت، فشردگی، استوانه یا مخروطی، کوشش هنرمند برای بیان حالت روحانی گودا

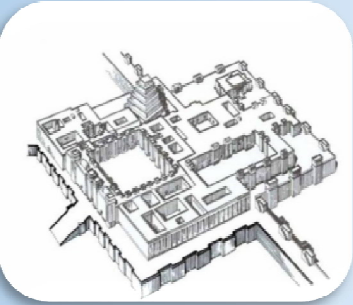


بابل

- لوح حمورابی: شکل استوانه ای، شمش نشسته و از نمای جانبی و روبرو، حمورابی ایستاده و نیم رخ، از جنس بازالت سیاه
- بابلی ها وارث تمدن اکدی و سومری



آشور



- ارگ سارگون دوم (خرسabad=دور شروکین): اتاق هایی با طاق گهواره ای خشتی، در گاو بالدار با سر انسان در ورودی اصلی (با ویژگی: همه جانبی، وجود پای پنجم برای القای حرکت و مشتق شده از پیکره های مشابه در بوغازکوی حتیها)
- آشور بانیپال II در جنگ: بی ربطی حوادث، روی هم افتادن برای ایجاد فاصله، زنده نمایی حالت ها، منظور نه آفریدن شکلی سه بعدی بلکه تهیه گزارشی مصور و مکتوب از یک حادثه
- آشور بانیپال در حال شکار شیران: رئالیستی تر شدن (نمایش بی امان عضلات پیچ و تاب گرفته، رگهای برآمده، چینهای پوزه و ...)
- هنر آشور، هنری تصویری است و تاریخ آشور، تاریخ نقش برجسته است. آنچه که در پرچم اور شروع شده بود در اینجا به کمال خود می رسد.
- هنرمند آشور در نمایش تندیس انسانی از قالب خشک و رسمی (سر و پا از دید جانبی و بدن از دید روبرو) عمل می کند و در نمایش حیوانات، بخصوص صحنه های جنگ و شکار را طبیعی و دقیق مجسم می کند.
- نوع ترکیب بندی در حرکت اسب ها و شیوه ی کمان گیری نقش برجسته های آشوری --> نزدیکی با آثار مصر



سومر



• زیگورات اور: بر روی شالوده ۱۵ متری ، از خشت خام ، آجر پخته و ملات قیری (برای دفع سیل) ، از سه طرف پلکان به خرپشته ، طبقات احتمالا در رنگ های مختلف



• گروه بیکرها معبد ابو (تل اسمر=حسونا): بی تناسبی چشم ها ، حالتی رمز گونه ، تندیس ها از جنس مرمر، مخروط و استوانه ای، گشادی چشم نمادی از هوشیاری و بیداری



• میرچم اور: صندوق مرصع کاری شده ، القا حرکت ، تجسمی از پیروزی سومر ، شبیه کاریکاتورهای پیاپی روزنامه های امروزی (تصویری روایت گونه و پیوسته)، تکرار برای القای کثرت، از چوب طلا صدف



• کاسه چنگ اور: مرصع کاری شده با صدف ، برای نخستین بار حیوانات تقلید افعال آدمی شبیه ازوپ قرون وسطی-کارتونهای والت دیسنی و کمیک استریپها، سر چنگ از طلا و به شکل گاو نر (تمثیلی از باروری)