**תולדות האמנות**

**שרה בנינגה**

**שנה ב, סמסטר א**

**2019-2010**

**שיעור 1**

**» שימוש מושכל בתולדות האמנות**

לאורך האמנות המודרנית ואף גם לפניה, עושים אמנים שימוש בתולדות האמנות ביצירותיהם. בכך מבססים האמנים את המסר אותו הם רוצים להעביר על יצירות העבר, ומנכסים לעצמם את המטען ההיסטורי חברתי של היצירה עליה הם מתבססים. במקרים אחדים ניתן לראות כי השימוש החוזר של היצירה (האזכור) מציף מחדש תכנים וגישות חדשות כלפי היצירה המצוטטת.

ההשאלה מיצירות מוקדמות יותר מאפשרת לאמן החדש ליצור פער תכני בין היצירה המצוטטת ליצירה המצטטת- ובכך להעניק עומק ומורכבות ליצירה החדשה.

**דוגמה בולטת**: הסעודה האחרונה של עדי נס 1999, בהתבסס על הסעודה האחרונה של דה וינצ'י:
עדי נס מבסס את הקומפוזיציה של 12 החיילים על הסעודה של דה וינצ'י (חלוקה ל3 קבוצות שמתייחסות לדמות המרכזית), אך בשונה ממנו הוא אינו מפנה את הדעת של החיילים כלפי הדמות המרכזית. ב2 היצירות מתפתח שיח על קורבן, אך עדי נס מעלה ביקורת חברתית פוליטית על הקורבן של החיילים בעצם העובדה שהוא משמיט את היחס של החיילים לדמות מרכזית.

**» אמנות פרה היסטורית במערב אירופה**

**ונוס מוילנדורף, 28,0000 לפנה"ס בערך**

מימדי הפסל (10 ס"מ) מעידים על העובדה שהפסל היה פסל פריון, שניתן לנייד. הפסל עשוי מאבן גיר- אבן רכה. הפסל מתוארך לתקופת הפליאוליתית- תקופת האבן (סוף עידן הקרח, האדם הקדמון שחי באירופה מתמקם בדרום היבשת, שם עדיין יש צמחייה וקל יותר להתקיים)- תקופה בה שיטת הייצור התבססת על חציבה באבן. עבודת חציבה באבן כוללת גריעת חומר, חריטה, יצירת תבליט- כל אלו מצריכות מחשבה ותכנון. לדמות הנשית אין פנים, ומירב תשומת הלב מופנית לפרטים הגופניים. הבחירה בשם ונוס התבססה על העובדה שמדובר בצלמית ערומה, אך אינה מקושרת עם אלת הפריון.

בהשוואה לפסלוני פריון נוספים שנמצאו, מנסים חוקרי תולדות האמנות לבסס עקרונות מנחים מאחדים בין הצלמיות- גודל השדיים, גודל האגן, הדגשת איזור הרבייה, חוסר פרטים בפנים. החוקרים מבינים שהחפץ עונה על צורך הישרדותי של אמונה ושאיפה לפריון.

בהשוואה לאידיאל הנשי של התקופה המודרנית- הפיגורה הנשית של הפסלון שונה מאוד, מציגה אישה מלאה, מקומרת, שופעת.

**ציורי קיר**

הציורים המוקדמים ביותר מתגלים בצפון ספרד, מתוארכים ל30,000 לפנה"ס. הציורים עשויים ממינרלים או פחם על קירות המערה, ומאופיינים בסגנון נטורליסטי- מעט פרטים, עבודה של קו וכתם. האדם הקדמון מצליח לייצר ייצוג של האובייקטים בהקצרה, פרספקטיבה, תנועה, הסתרה. כל אלו יוצרים אשליית עומק ונפח. טכניקות עבודה שונות- נשיפה של אבקה סביב שבלונה, ציור.

**שיעור 2**

**מסופוטמיה**

* תקופה- 3000 לפנה"ס
* גיאוגרפיה- איזור איראן של היום
* מצב חברתי פוליטי- התיישבויות חברתיות עם שלטון עצמאי

**השומרים**

התרבות בה התפתח כתב היתדות, הכתב הראשון שאינו פיקטוגרפי (מבוסס על א"ב). ההתיישבות החברתית מבוססת על ערי מדינה, שלכל עיר יש שליט, היא מוקדשת לאל אחד מתוך הפנתאון השומרי. האמנות השומרית מקורה במקדש האלים השומרים. המקדש הוא המקום המרכזי בעיר, וסביבו בנויים הבתים ומבני הסחר.
**מבנה המקדש**- מבנה גדול מימדים, בנוי בקומות. המבנה בנוי מלבני טיט (בוץ מיובש בשמש). לקומה התחתונה של המקדש קוראים זיגורט (zigorat), הר מלאכותי, ומעליה בנוי המקדש עצמו. מטרת הזיגורט הייתה להגביה את המקדש עד שהוא הופך להיות המבנה הגבוה ביותר בעיר.

**קבוצת הפסלים ממקדש אבו, תל אסמר, עיראק**- נמצאו קבורים ברצפת המקדש. מדובר בסדרת פסלים של מאמנים של האל אבו, אל הצמחייה, אשר הוצבו במקדש על מנת לקבל את ברכת האל. כל הפסלים מעוצבים כאשר הם משלבים ידיים לתפילה, עומדים על בסיס עם מבט מורם. הפסלים לא מתיימרים לתיאור נטורליסטי (בשונה מהוונוס מויסלדורף). הייצוג של הגוף הוא גיאומטרי, מושגי, סכמטי. גם הפנים עשוי בצורניות גיאומטריות מובהקת, ללא ניסיון לתת פרטים מאפיינים. האישונים מוגדלים, וזאת כדי להמחיש את מטרת הפסל- נשיאת תפילה לאל.

**הנס המלכותי של אור**- נס כדגל. שיבוץ של אבנים יקרות בתוך אספלט, על אובייקט טרפזי שנישא בתהלוכות. על הנס מתוארת שיירת ניצחון בראשות השליט, אשר מובאים אליו שבויים. הסיפור פרוס על בסיס שורות (**רגיסטרים**). יש תפיסה דו מימדית ומושגית של המרחב. הפריסה הסכמטית של חלוקה לשורות הייתה תפיסה רווחת באמנות המסופוטמית והמצרית בהמשך. ייצוג דמויות החיילים על הנס- שילוב של ראייה מכמה כיוונים (חזיתי, צדדי). בתיאור דמויות האויב ניתן לראות ייצוגים מעט יותר נטורליסטים, מתוך מחשבה שהאויב אינו חלק מ"הסדר השולט" > שפת הייצוג הויזואלי של המסופוטמים מביאה לידי ביטוי את ערכי החברה השולטת. בצד השני של הנס מתואר השפע החקלאי של הממלכה. ניתן לראות הבדלים בגודל של דמות השליט אל מול משרתיו- יצירת גודל היררכי.

סוף הממלכה האשורית- 2300 לפנה"ס

**האכדים**

הממלכה שבאה לאחר הממלכה השומרית באותו חבל ארץ.

**אסטלת נרם-סין**- אבן מצבה להנצחת הניצחון, עשויה אבן קשה, שיצירת התבליט מבוססת על טכניקת גריעה. על האסטלה מתואר נרם-סין (הנכד של המלך הארמי הראשון) כדמות הכי גדולה, ותחתיו חיילים. הסדר הקאנוני של ייצוג מוקפד רב זוויתי שמור בדמות השולט, בעוד שתיאור החיילים מתוארים בצורה יותר חופשית, אפילו נראה יותר דומה למציאות, וזאת בגלל שהם אינם ממלכת השולט. מעל נרם-סין נמצאים גרמי הטבע.

**גודאה יושב**- גם כאן ניתן להתחקות אחרי סגנון הפיסול של התרבות האשורית- התבוננות סכמטית של הדמויות, ללא נטייה לנטורליזם. הלבוש המסורתי מופיע בפיסול.

**שיעור 3**

**רקע גיאוגרפי היסטורי**

3000 לפנה"ס. מצרים מחולקת לאיזור מדברי, ואיזור ירוק, שחותך את המדינה נהר הנילוס. באותה תקופה הנהר עולה על גדותיו אחת לשנה למשך שבועיים, וכל אדמת הסחף העשירה מאפריקה עולה ליבשה, ומפרה את גדות הנהר ואת החקלאות המקומית. מחזור עליית הנילוס ועד ייבוש האדמה מוקבלת למחזוריות של חיים ומוות, שנוכל לראות במיתולוגיה המצרית.

**המיתולוגיה המצרית- פנתיאון האלים**

**אלים המייצגים את תנאי הסביבה שמאפיינים את החיים במצרים, שאיתם הם צריכים להתמודד**

* האל אתם (ATEM)- האל הבורא, שאר האלים נבראים מבשרו.
* האל רה (RA)- אל השמש, חשוב בגיאוגרפיה המצרית שבה החום הוא חלק משמעותי.
* האל שו (SHU)- אל הרוח, נברא על ידי האל אתם
* האלה תפנות (TEFNUT)- אלת הערפל והלחות, נבראת על ידי האל אתם

**אלים המייצגים את עולם החיים והמוות:**

* האל אוזיריס (OZIRIS)- אל העולם הבא, התחייה, המתים אל החיים (לפי האגדה גופתו בותרה ואשתו הדביקה אותה חזרה לחיים ולכן זכה בתפקידו). ייצוגו בדרך כלל הוא ירוק (כמו מעגל החיים של הטבע כתולדה של הנילוס), ומיוצג כגופה חנוטה כמו מומיה, שגם מתקשר לשימור חיי המת בעולם הבא. אוזיריס הוא האל שמייצג את הסדר הנכון, בתור היותו השולט הראשון.
* האל סת (SET)- אל הכאוס, המלחמה והסערה. (לפי האגדה הוא ביתר את אחיו אוזיריס כדי לתפוס את כס המלוכה). הוא מיוצג לרוב עם ראש של חיה שחורה. מייצג גם את הלילה וחוסר הוודאות בניגוד לאחיו.
* האלה איזיס (IZIS)- אשתו של אוזיריס
* האל הורוס (HORUS)- בנם של איזיס ואוזיריס, והוא בסופו של האגדה ינצח את סת ויירוש את המלוכה. הורוס מיוצג עם ראש של בז, ובהמשך הוא זה שימליך את הפרעונים המצרים.
* האל אנוביס (ANUBIS)- אל העולם התחתון, המוות. מיוצג על ידי ראש תן שחור. לפי אנשי הדת תפקידו לשמור על המומיות ולעלות את הנשמות לעולם הבא.

את התיעוד על המיתולוגיה המצרית אפשר לראות על ניירות פפירוס מאותה תקופה (צמח הפפירוס צומח ליד הנילוס). על הפפירוסים אפשר לראות ייצוג של האלים כייצוג גרפי של הכוח שברשותו- אל השמים פרוס למעלה, אל האדמה על הרצפה וכו'.

**מומיות**

רוב האמנות המצרית סביב תקופת 3000 לפנה"ס מתעסקת בשימור המת והעלאת נשמתו לעולם הנצח. המצרים משמרים את המתים משלב מאוד מוקדם. כאשר אדם נפטר, חלקיו הפנימיים נשאבים החוצה, ואז עוטפים את הגופה בתכריכים של שמן ומינרלים, על עטיפת המומיה אפשר לעטר על גבי המומיה. כהני דת מצרים אחראים על שימור הגופות, זאת מתוך אמונה שה"קא" של האדם (הנפש שלו) צריכה לחזור לנוח בגופתו המשומרת תוך כדי מסעה לחיי הנצח. משפחת הנפטר תניח מאכלים, שתייה ופרטי לבוש בקבר הנפטר לשימוש ה"קא".

**רקע פוליטי**

4000 לפנה"ס- מצרים מחולקת ל2 ממלכות- צפונית ודרומית. החלק הדרומי נקרא מצרים עלית (לפי הטופוגרפיה של הנילוס- החלק העילי של הנהר), החלק הצפונית נקרא מצרים תחתית (שפך הנהר). לממלכות היו סממנים ויזואליים, כשהבולט ביותר היה הכתר- מצרים עילית סומן עם כתר לבן, ומצרים תחתית עם כתר אדום.

3000 לפנה"ס- המלך נרמר (NARMER) מאחד לראשונה את 2 ממלכות מצרים. ניתן לראות את סיפור האיחוד על:
**לוח המלך נרמר, סוף התקופה הטרום-שושלתית, 3000 לפנה"ס >** החלל מחולק לרגיסטרים (השורות שראינו באמנות המסופוטמית).
**צד א'**-. דמות נרמר ממורכזת ומוגדלת. הוא מושך בשערו של האויב שהתנגד לאיחוד הממלכות ומאיים עליו עם נשק. משמאל נושא כליו של נרמר. הבז מייצג את האל הורוס (האל הממליך את המלכים). למטה אפשר לזהות עוד אויבים (ייצוג לא קנוני) נרמסים מתחת לרגליו של השליט. נרמר חובש את הכתר של ממלכת מצרים עילית.
**צד ב'**- הירוגליף מוקדם שמזהה את המלך נרמר, אך חובש את הכתר של מצרים תחתית. משמאל נושא הכלים. הפמליה של נרמר נושאים את דגליו, בדרכו לערמת גופות של האויב, הרופות ראש. בחלק התחתון של הצד יש ייצוג סמלי של הכנעה של חיות.

**שושלות מלוכה** > תקופת הזמן שבין 3000 לפנה"ס עד 1100 לפנה"ס מחולקת ל-31 שושלות מלוכה משפחתיות.

**האמנות המצרית**

**מסטבה** (MASTABA)- מבנה הקבורה הראשון, מבנה דמוי ספסל בקני מידה שונים, ועשוי מלבני בוץ. המסטבה הייתה מבנה קבורה רק למצרים האמידים העשירים. את המסטבה היו בונים עוד בעודם בחיים, ומדובר באחוזת קבר שעתידה להכיל את הנפטר. הקבר נמצא בדרך כלל במתחם של קברים נוספים, ובדרך כלל מדובר באדריכלות מורכבת. תחילה הבנייה היא חציבת חדר תת קרקעי בו תונח המומיה, ומתוך חלל זה עולה פיר עד לתקרת המסטבה, לאפשר לנפש הנפטר להיכנס ולצאת. בצלע אחת יש כניסה לחדר אחד שמוביל לעוד חדר פנימי. בחדר הפנימי מוצבת דמות מפוסלת של הנפטר, ובחדר הראשון תניח המשפחה מאכלים לנפש.

**פירמידת המדרגות של זוסר, סאקראה, ממלכה שלישית, 2600 לפנה"ס** **>** מבנה הקבר של המלך זוסר, נבנה על ידי האדריכל אימחוטפ, שביקש לשדרג את מבנה המסטבה המוכרת לכבוד המלך. הוא בונה מסטבה בצורת מדרגות, שהיוותה בסיס לפירמידות העתידות. מעל לבני הבוץ היה חיפוי של אבני גיר, שנתן למסטבת המדרגות מבנה שלם וחלק. גובהה של הפירמידה הוא 62 מ' ובסיסו כ-150 מר. גם כאן המומיה קבורה בחדר תת קרקעי, חדר לפסל הפולחני וחדר מנחות. פירמידה זו אינה חלק ממתחם קבורה, אלא היא מתחם בפני עצמו.
**הפסל הפולחני של זוסר**- דמותו יושבת על כס עם רגלים צמודות, יד אחת על החזה ויד על הירך, חובש פאה טקסית וזקן. הפסל עשוי מאבן גיר, ואין חללי אוויר בין גופים קרובים בתוך הפסל, זאת על מנת שלא ישבר, ומבטו מופנה אל חיי הנצח. הפסלים היו צבועים בפיגמנטים ואבנים יקרות משובצות בתור עיני הנפטר.

**שיעור 4**

גלגול הפרמידות החל מהמסטבה המשיך לפרמידת מדרגות והגיע לבסוף לפרמידה עם פאות מחודדות. הפרמידות המחודדות היו מצופות באבני גיר מסותתות שיצר את הצורה החלקה שלהם. יש הרבה השארות לגבי צורת הבניה.

**מבנה הפירמידה**היו 2 קפלות בלב הפירמידה , נמצאות בעומק אך מעל הקרקע. נוצרה שאלה לגבי תפקוד הקפלות- למה משמשות. בקרבת הפירמידות היה תמיד מקדש מוות, מקדש העמק והפירמידה. לעיתים היו גם קברים נוספים מסביב של אנשים החצר ופירמידות קטנות יותר למלכות.

**הספינקס**גם הוא כמו הפירמידה מעיד על החוזק של הפרעה. הוא יצור היבריד המורכב מחצי אריה וחצי אדם. כאדר הדיוקן מנסה לדמות את פרעה.

**חאפרה, גיזה, 2525-2575 לפנה"ס**- בהשוואה ל- המלך זוסר, מקדש הקבורה, סקרה, 2680 לפנה"ס- אנחנו רואים שינויים בטכניקה, יש יותר חללים, לדוגמה הזקן יותר מנותק מהגוף. עדיין יש טיפול משלושה צדדים אבל הכיוון שבוא הם היו אמורים להראות זה חזיתית. החלק האחורי לא מטופל משום שהוא לרוב היה צמוד לקיר.

**הנסיך רחוטפ ואשתו, מיידום 2580 לפנה"ס**- הפסלים שלו עשוי אבן גיר צבועה. הצבע השתמר, כך שאנחנו ממש יכולים לראות את "חיי נצח" שניסו לתת לפסלים. גם הוא בישיבה טקסית. העור שלו כהה, מסמל בעצם את העובדה שהוא היה הרבה בחוץ, בצייד. והאישה לעומת זאת הייתה אמורה להשאר בתוך הבית ולכן עורה בהיר יותר. דבר נוסף שנשמר זה העיניים המשובצות, האבנים הטובות נשמרו כלומר העיניים נראו עם ברק. צורת הפנים היא דיי סכמתית- אף משולש, עצמות לחיים גבוהות ושפתיים עבות.

**מיקרנוס ואשתו, גיזה, 2475-2525 לפנה"ס**- ברור לנו מי הפרעה, הוא עומר מלפני המלכה, הוא גדול יותר פיזית הוא הפעיל יותר ואשתו מאחוריו עם רגליים צמודות, מחבקת אותו, בעצם פאסיבית. גם םה הפסל מטופל רק מלפנים ומהצדדים החלק האחורי נשאר חלק. הפסל לגמרי נתמך באבן, כלומר מחובר לשאר הגוש של האבן. כאשר הרגל עצמה מוחלקת.

**סנב אשתו וילדיו, גיזה 2530 לפנה"ס**- הפרעה היה גמד ולכן לא יכלו ליצור פסל עומד, לכן הוא יושב מזרחית ואשתו לידו, ילדיו עומדים מפלניו ובעצם ממלאים את המקום של הרגליים שלו.

**מיקרינוס, האלה חתחור והאלה מקומית, 2472-2490 לפנה"ס**- גם פה מיקרינוס עומד לפני האלות, הוא גדול יותר פיסית .

**המינו ישוב, גיזה, 2570 לפנה"ס**- האדריכל שתכנן א הפירמידה הראשונה, הפסל שומר על אותה תנוחה טקסית אבל הוא יותר נטורליסטי, כלומר מסוטט כמו שהוא היה, ניתן ללמוד שהוא מלא יותר, הפנים שלו שונות ממה שהתרגלנו לראות וכנראה מייצגות את איך שבאמת היה נראה.

**סופר ישוב, מקבר המסטבה בסאקארה, 2400-2500 לפנה"ס**- הוא מיוצג לנו בתנוחה שבו היה עובד, ולא בצןרה הטקסית. הוא מחזיק את הכלי עבודה שלו. הפסל עצמו קטן יותר ועשוי אבן גיר דבר שאפשר להסיר חלקים ולצור חללים כמו בין הידיים לגוף, הפסל מטופל מכל צדדיו והוא צבוע. גם פה הוא נראה מלא יותצר ופחות שרירי בשונה מהפרעונים. בעצם אנו למדים שרק לפרעה היה בעצם חשיבות לשמור על קו זהה, פחות נטורליסטי.

**לכידת ציפורים, ציור קיר, קבר קנום-חותפ, בני חסן, 1890 לפנה"ס**- ניתן לראות ייצוג של מים מלמעלה למרות שמדובר פה בפרופיל, יש כאן סכמה, ויש חופש ביצוג של הטבע. נטורליזם בנוגע לכל היצוגים של הטבע. מגוון של חיי אין חזרתיות, גם לא בפוזיציות, יש מגוון פוזות של תנועה של החי.

**חתשפסות עם צנצנות מנחה, דיר אל, בחרי, 1458-1473 לפנה"ס**- היא לובשת את המאפיינים של הפרעונים הגברים כמו הזקן וכיסוי ראש, היא מוצגת לנו במצב קריעה, לא בתנוחה הטקסית.

**חתשפסות, דיר אל בחרי**- היא מוצגת לנו במצב ישיבה קרוב לצורה הטקסית, גם פה לובשת את הכיסוי ראש אבל כאן, ניתן לראות בעצם קצת יותר סממנים נשיים בגוף, בטן רכה וחזה.

**ספינקס של חתשפסות, דיר אל בחרי**- גם כאן היא עונדת את הזקן והכיסוי ראש אבל ניתן לראות מאפיינים קצת יותר נשיים בתווי הפנים כמו העיניים השקדיות יותר וכד.

**שיעור 5**

**רקע מדיני**

המדינה מחולקת לערי מדינה, כל עיר מדינה היא עצמאית (פוליס) ויש מלחמות בין הערים השונות. היוונים מכנים את עצמם "הלס". הם עם סוחר וכובש, והם מתרחבים מתוך יוון עד לאסיה הקטנה (תורכיה) וצפון מצרים.

**עקרונות תרבותיים**

האולימפיאדה והצורך לחשוף אץ הגוף הגברי- האולימפיאדה הייתה אירוע שעודד את היוונים לחשוף ולהציג את גופם הערום. האמן היווני יפסל בהמשך דגם אידיאלי של הגוף הערום.

**התקופה הגיאומטרית 900-700 לפנה"ס**

אמנות שניתן לראות באמנות מעשית- עיטור כדים וחפצים זעירים בשימוש יום יומי. כדי קבורה (כדי דיפילון): כדים בגובה 150 ס"מ שהוצבו בחלל על מנת לציין קבורה של אדם מתחתיהם, מחוץ לשערי בית הקברות.

מאפייני האמנות הגיאומטרית על הכדים:

1. עיטור הכד מכסה את כל הכד מתחתית עד ראש, הפחד מהחלל הריק. האמן לא משאיר מרווח על גוף הכד, והכל מכוסה בעיטורים.
2. הרגיסטרים מחולקים על ידי שורות שמעוטרות באיורים גיאומטרים.
3. בין שורות העיטור ניתן למצוא סצינה נרטיבית, שמתארת מוות וקבורה של המת עם האבלים סביבו בזמן פעולת ההתאבלות. הסצינה מתוארת בצורה שטוחה וגיאומטרית. הדימוי מתכתב עם הדימויים מהתקופה המסופוטמית. בהשוואה לאמנות מצרית- יש פחות ופחות פרטים שמרדדים את המידע בתיאור הדמויות ובעלי החיים.

את אותם מאפיינים ניתן לראות בחפצים הזעירים. מדובר בחפצים בגודל מספר סנטימטרים בלבד, עשויים מברונזה יצוקה. ברמה הטכנית- האמן מוותר על הפרדת חללים ויצירת חלקים קטנים ללא תמיכה בבסיס הפסל.

**התקופה הארכאית 700-500 לפנה"ס**

מתאפיינת בפסלים שנקראים קורוס, פסלים להנצחה של המתים, בדמויות נשיות וגבריות עם הבדל ניכר ביניהם. סממנים עיצוביים:

1. יש יותר קרבה לאנטומיה אמיתית של האדם
2. הבדלים בולטים בין הזכר לנקבה- הזכר ערום והנקבה תמיד לבושה
3. ניתן לראות שאיבת השראה מהמקורות המצריים בתנוחת הפסל, זהה לפרעונים המצריים.
4. חללים בין חלקי גוף שנושקים אחד לשני- בשונה מהפיסול המצרי.
5. תנועת הדמות חופשית יותר, מתקשרת עם תנועות גוף אמיתיות.
6. הפסל מטופל מ360 מעלות, בשונה מהפסלים המצריים.
7. לפסלים יש חיוך, זאת מתוך ניסיון לתת הבעה ורגש לפסלים.

**שיעור 6**

**תהליך השינוי בקורוי (קורוסים- פסלים דמויי אדם, ספק למצבה ספק לקדושה, בגודל 1:1)- 110 שנים שלאורכן חל שינוי מהותי באופן הדימוי של האדם:**

* 590 לפנה"ס- **קורוס ניו יורק**- ייצוג יחסית סכמטי, גיאומטרי במקום איברים שונים בגוף.
* 560 לפנה"ס- **קורוס מטנאה**- הגוף נראה יותר רך, אולי יותר נשי, עצמות האגן והצלעות מקבלות ייצוג יותר רך ומדויק, גם שרירי הרגליים מפוסלים בקימורים. ניתן לזהות שאריות צבע של גווני עור.
* 530 לפנה"ס- **קורוס מאנאויסוס**- השיער מקבל יותר פרטים, הבלטה של שרירי הבטן, העיניים עוברות מדימוי שקד לעפעפיים.
* 480 לפנה"ס- **קורוס קריטיוס**- תחילת התקופה הקלאסית. קורוס זה מתיאור בצורה נטורליסטית למדי, פרופורציות גוף נכונות, אין אלמנטים סכמטים יותר, אלא תיאור קרוב למציאות. הקורוס עומד בעמידת קונטרה-פוסטו: העברת משקל לרגל אחת, ובכך נותן לפסל נופך אנושי יותר.

**פיסול נשי בתקופה הארכאית**

הפיסול הנשי שונה מהפיסול הגברי, ודימויי הגוף השני היה ממודר מהמרחב הציבורי. הערום הנשי מגיע הרבה אחרי הערום הגברי.

* 630 לפנה"ס- **הגברת מאוקסר**- ניתן לראות את ההבדלים בין הייצוג הנשי לגברי- רגליה צמודות אחת לשנייה, היקפים מוצרים. הדימוי עצמו סכמטי, בהתאמה לתקופה.
* 530 לפנה"ס- **הקורה פפלוס**- הקורה לבושה בשמלה מסורתית (פפלוס). השיער מתואר בצורה יותר מפורטת, עדיין רואים את החיול הארכאי. ניתן לזהות שאריות צבע, ודרכן אפשר ללמוד שהפסלים היו צבועים לגמרי, הנשים צבועות בגוון בהיר.
* 510 לפנה"ס- **הקורה מאקרופוליס**- לבושה בעוד בגד מסורתי. קבוצות השיער שמונחות על הכתף בצורה מפוזרת היא התקדמות לתיאור נטורליסטי, ניכר גם בקפלי הבגד.

**לסיכום**- האמנות היוונית התחילה מהאמנות הגיאומטרית (המאה ה-8 וה-9 לפני הספירה) שמתאפיינת בייצוג גיאומטרי עם פחד מהחלל הריק, אחר כך האמנות הארכאית (המאה ה5 וה6 לפנה"ס) ששואבת השראה מהאמנות המצרית אך מתקדמת לאמנות נטורליסטית (מושפעת משיטת המשטר הדמוקרטית שטוענת שהאנשים שווים אחד לשני ומשם שאיפה לאידיאל, וגם מהספורט הערום).

**הקדרות היוונית**

בהתבוננות בקדרות היוונית ניתן לראות התפתחות הן מבחינת הדימויים והן מבחינת אופי הסיפורים והתכנים שמתוארים על הכדים.

דוגמה מוקדמת היא **כד פרנסואה (530 לפנה"ס):** הכד מחולק לרגיסטרים, ובכל רגיסטר מתואר סיפור מיתולוגי אחר. שיטת הצביעה נקראת שחור-דמויות (מבוסס על טכניקה של שריפת חימר בחשיפה שונה לחמצן ובכך נוצרת שכבה שחורה ושכבה אדומה).

**שלבי סגנונות הציור על הקדרות:**

1. **שחור-דמויות: הכד של אקזיקיאס, 530 לפנה"ס**- מרכוז הסצינה ברצועה האמצעית של הכד שונה מעבודת הרגיסטרים הקודמת לו. הוא מתאר סצינה מסיפורו של אכילס, והשימוש בטכניקת הצביעה השחורה הוא מספר את הסיפור על גבי הכד כסצינה מוקפאת. אקזיקיאס הוא צייר הדגל של סגנון הציור שחור-הדמויות.
2. **שלב המעבר** לציור אדום-דמויות הוא שלב דו לשוני- הצייר **אנדוקידס** מצייר כדים שמכל צד הוא משתמש בציור אחר- אחד שחור-דמויות, ואחד אדום-דמויות. אנדוקידס עוד לא יודע שבעתיד המעבר לציור אדום דמויות יאפשר ירידה לפרטים הרבה יותר מורכבת.
3. **אדום-דמויות:** החל מסוף המאה ה-6 לפנה"ס טכניקה זו שולטת כיוון שהיא מאפשרת הצגת הרבה יותר פרטים. **יופרוניוס, מאבק הרקולס ואנטיאס, 510 לפנה"ס**- כד שמספר את סיפורו המיתולוגי של הרקלס, מתואר בטכניקת אדום דמויות.

**שיעור 7**

**אדריכלות יוון העתיקה- מקדשים**

מבנה המקדש:

* עמודים
* אנטבלטורה = ארכיטב+אפריז+כרכוב- הקורה המאונכת מעל העמודים.
* גמלון- הגג המשולש של המקדש. מעוטר בתבליטים/פסלים.

**סדרים באדריכלות המקדשים:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | הסדר הדורי | הסדר האיוני |
| מקור השם | השם שאוב מתוך שבט עתיק שהיה קיים באיזור יוון לפני ממלכת יוון. | השם שאוב מתוך שבט עתיק שהיה קיים באיזור טוריקיה לפני ממלכת יוון. |
| עמוד | סגנון אדריכלות יותר חמור, פחות מעוטר, נוקשה. אין הבדל בין בסיס העמוד לעמוד עצמו. הכותרת היא איזור עגול ומעליו איזור מרובע | הבסיס מובדל מהעמוד, הבסיס מעוטר בחריצים. על הכותרת של העמוד יש את הגלילים (וולוטות) |
| אפריז | מאופיין בטריגליף (פסים מחורצים) ומטופה (תבליט משתנה)- סיפור, פסים וחוזר חלילה | כל האפריז הוא עיטור בתבליט רציף |
| גמלון | מעוטר בפיסול | מעוטר בפיסול |

**מקדשים מהתקופה הארכאית**

* **גמלון מערבי ממקדש ארטמיס, 600 לפנה"ס, קורפו**- מקדש מסדר דורי. במרכז העיטור נמצאת המפלצת מדוזה מהמיתולוגיה היוונית, בעלת שיער נחשים. אחד ממאפייניה הוא שמי שמביט בה הופך לאבן, ולכן זאת הסיבה ששמו אותה על הגמלון- להגן על המקדש. לצידה יש 2 פנתרים, פגסוס וקריסאו (ילדיה של מדוזה) ודמויות לוחמים.
	+ הסוגיה שמתעוררת בעת עיטור הגמלון- צורת המשולש מחייבת את האמן בשינויים ניכרים בגודל בין הדמויות בגלל שיפוע הצלעות. הפתרון הזה מוביל לחוסר אחדות של קנה המידה של הדמויות (הסיבה לא כמו במצרים של פערי גדלים לצורך פערים היררכיים).
* **מקדש אפאה, נמצא באי אגינה, 500 לפנה"ס**- גם מקדש זה מסדר דורי. המקדש עומד על יחידה מוגבהת ומוקף בעמודים מבחוץ. בחלל המרכזי יוצב הפסל הפולחני, ומוקף ב2 חללים (קדמי ואחורי). העיטור על האפריז מקיף את כל צלעות המקדש. הגמלונים של מקדש זה נשתמרו לאורך השנים, נבנו בהפרש של 20 שנה וניתן לראות את המעבר מהתקופה הארכאית לתקופה הקלאסית בהבדלים בין הגמלונים.
	+ **הגמלון המערבי- הגמלון הארכאי (לקראת סוף התקופה הארכאית)**הגמלון מתאר סצינת מלחמה- במרכז אלת הלוחמה אתנה, מוקפת בלוחמים. חל שיפור חד באחדות גודל הדמויות מהגמלון הארכאי הקודם. במקום להקטין את גודל הדמויות, הפתרון של האמן הייתה למקם את הדמויות בפוזיציות שונות שמותאמות לגודל. אפיון הדמויות מותאם לסוף התקופה הארכאית- שאיפה לתיאור נטורליסטי. דמות הלוחם הגוסס בפינת הגנמלון- מחייך את החיוך הארכאי, הפוזיציה מתאימה למבנה הפינה של הגמלון. תיאור נטורליסטי, וכנות לגסיסת החייל.
	+ **הגמלון המזרחי- הגמלון הקלאסי**הדמויות בגמלון זה פונות כולן פנימה, ונפתרת הבעיה של הדמות בפינת המשולש. יש עידון של המהלך של השכבת הדמויות, בייחוד בהתבוננות בדמות הלוחם בפינה.

**התקופה הקלאסית**

התקופה הקלאסית מתחילה בשנת 480 לפנה"ס, שנה לאחר שהאימפריה הפרסית תוקפים את יוון, בוזזים את אתונה ומחריבים אותה. ערי הפוליס מתאגדות לליגה אחת ומביסים את הפרסים. הבניה מחדש של כל המבנים שנהרסו בהשתלטות הפרסים היא מימושה של האמנות הקלאסית.

**פסלים מהתקופה הקלאסית**

הפסיכולוגיה היוונית מחלקת את נפש האדם ל2 קריאות- האתוס (דוגמה, משמעת עצמית, הרגלים, אידיאל) והפאתוס (תגובה ספונטנית, רגשית). הפסלים בתקופה הקלאסית מגלמים את האתוס של האדם- הם מייצגים את השכלתנות, היציבות, השיקולים הסכמטיים.

**הרכב, מקדש אפולו, 470 לפנה"ס-** הפסל עשוי ברונזה, ומניחים כי רוב הפיסול הקלאסי פוסל בברונזה, אך בגלל שאפשר להתיך את החומר לכדי יצירה חדשה, לא נשתמרו רוב הפסלים מהברונזה. הרכב מבטא את האתוס של הרכב- הוא דוגמה אידיאלית לדמות רכב. הדמות עומדת בצורה סטטית, מבטו מרוכז בפעולת הרכיבה. החיוך הארכאי נעלם, ובמקומו מופיע המבע החמור שמביע את אופי הדמות.

**אל מארטמיזיון, 460 לפנה"ס-** לא בטוחים מה הדמות מייצגת, ספק זאוס ספק פוסידון. זאוס מזוהה לרוב על ידי ברק או נשר, ועל פי תנוחת בהדמות ניתן לשער שהוא מטיל ברק, או שהוא מחזיק קלשון ואז הוא פוסידון. הפסל נמצא בתנוחה דינמית, באמצע תנועה. מבט הדמות מרוכז ורציני, מגלם את האתוס.

**זורק הדיסקוס, דיסקובולס, 450 לפנה"ס**- בפסל זה אפשר לראות התעסקות עמוקה בייצוג של תנועה. גם כאן אפשר לראות ייצוג של אתוס של התנועה (ביוונית- ריתמוס= ייצוג של תנועה). הריתמוס מורכבת ממספר פעולות, שבין פעולה לפעולה יש עצירה. השאיפה של האמן היווני הוא לתפוס את הריתמוס הקלאסי שמבטא בצורה הטובה ביותר את מכלול התנועה.

**שיעור 8**

**תיארוך- חלוקה לפי תקופות**

* התקופה הגיאומטרית 8-9 לפנה"ס (כדי החרס)
* התקופה ארכאית 6-7 לפנה"ס (אדריכלות, חיוך ארכאי)
* התקופה קלאסית בשיאה 480-400 לפנה"ס (נטורליזם, בד, תנועה)
* התקופה קלאסית מאוחרת 400-323 לפנה"ס
* התקופה הלניסטית 323-331 לפנה"ס

**האקרופוליס באתונה >> 447-432 לפנה"ס**

אקרופוליס- נבנה באיזור המוגבה של הפוליס, שם שוכנים המקדשים החשובים שלה. אחד המבנים הכי חשובים שנבנו בתקופה הקלאסית, ומאגד בתוכו את כל הערכים של תקופת יוון הקלאסית. ב-480 היוונים מגרשים את השלטון הפרסי שהרס את האקרופוליס הישן, והם מתחילים לבנות אותו מחדש.

האקרופוליס באתונה נבנה על ידי פריקלס. הוא היה הגנרל של הליגה, וגם המושל של אתונה, ולקח את כל כספי הממלכה היוונית (הליגה הדלית) והשתמש בהם על מנת לבנות את האקרופוליס של אתונה מחדש. פעולה זו מעוררת זעם מצד שאר ערי יוון על ניצול לא נכון של כספים משותפים.

**פרתאנון**

מקדש שמוקדש לאתנה, אלת החוכמה והמלחמה, והאלה הפטרונית של היוונים. המקדש נבנה לפי הסדר הדורי, ניתן לזהות לפי צורת העמודים והטריגליפים.

* בהשוואות למקדשים שנבנו בתקופה הארכאית, הפרתאנון בנוי באדריכלות קצת יותר מעודנת, עם פרופורציות ויחסים "נכונים" יותר. היחסים האדריכליים מתאפיינים ביחס של 2:1+1, והוא חוזר לכל אורך הפרתנון, בשונה מהיחס 1:2 במקדשים הארכאיים.
* ניתן לראות כמה "תיקונים אופטיים" במקדש, כיוון שהבנייה של התקופה הקלאסית התבססה על ראיית העין האנושית. לדוגמה- הסטילובט (המדרגות) נראה ישר, אך הוא בעצם בנוי בעקומה קלה, זאת על מנת לפצות על ראייה עקומה של המבנה הישר. גם העמודים נוטים מעט פנימה, העמודים הקיצוניים עבים יותר במעט, המרווח בין העמודים אינו שווה לכל אורך הקיר.
* במרכז החדר המרכזי עמד פסל של אתנה, במימדי כ-13 מ'.
* את תכנית האב של עיטור הפרתנון יצר אמן בשם פידיאס. **התכנים העיטוריים:**
	+ **אפריז חיצוני (דומה לסדר הדורי -המטופות והטריגליפים)** > הקרב עם הקנטאורים, הקרב עם האמזונות, הקרב עם טרויה, הקרב עם הגיגנטים. בכולם מדובר בקרב של האולימפוס מול ה"אחר" המאיים, ומנצחים אותו. בחירת הנושאים באה על רקע ניצחון האימפריה הפרסית.
	+ **הגמלונים** > התחרות של אתנה ופוסידון על פטרוניות אתונה, ולידת אתנה
	+ **אפריז פנימי (דומה לסדר האיוני)** > מתאר תהלוכת פולחן לאלה אתנה

**ניתן לראות שילוב של תכנים-** סיפורים מיתולוגיים היסטוריים מול תיאור עדכני של מאורע יום יומי.
בכך מצביע פריקלס על האחדות של העם היווני וניצחון על האימפריה הפרסית.

**מטופה מהצד הדרומי - הקרב עם הקנטאורים:**העיטורים נעשו בטכניקת תחריט שמבוססת על גריעה של חומר מתוך גוש השיש. גוף הלוחם מתואר בנטורליזם מוגבר בתנוחה מורכבת שמעבירה את הסבל שהוא חווה מהלחימה. זוויות הגוף ומדרג בגבהים של עומק האמן מצליח לתת תחושה שמדובר בגוף תלת מימדי שזז בתוך מרחב.

**האפריז הפנימי (על בסיס הסדר האיוני)**מתאר את התהלוכה לאלה אתנה, באפריז זה יכול האדם הפשוט לזהות את עצמו ולהזדהות. האפריז מסודר לפי הדרך שעובר המתפלל במקדש, בהתאמה לרצף האירועים. תחילה- המלווים (הפרשים) של התהלוכה, אחר כך דמויות שנושאים מתנות לאלה ואזרחים שבאו לצפות בתהלוכה, ולבסוף האלים שלהם מוקדשת התהלוכה.

**הגמלון של לידת אתנה**מספר את הולדת אתנה, שעל פי המיתולוגיה היא נולדה מתוך ראשו של יופיטר. הגמלון מתאר את אתנה יוצאת מראשו של יופיטר, ועוד אלים שבאו לצפות במאורע של הלידה. בקצוות הגמלון מופיעים אל הזריחה ואלת הערב, והם סוגרים את הסיפור. הדמויות מתוארות בשמירה על אחדות של קנה מידה ביניהן, ובהשוואה לגמלונים קודמים יותר רואים הרבה יותר תוכן ופירוט. מאפיין חדש שרואים בגמלון זה- חיתוך של הדמויות עם המסגרת של הגמלון (הרוכב על הסוסים נחתך עם תחתית הגמלון). תיאור הבד נאמן למציאות, אין שכפול וכל כפל שונה מהאחר.

**רצף ההתפתחות של תיאור הדמויות על הגמלונים- מהתקופה הארכאית עד הקלאסית:**

הקטנה של הדמויות ללא שמירה על קנה מידה, דחיסת הדמויות לתוך פינות המשולש **>>** שמירה על יחס שווה של הדמויות, תיאור יותר נטורליסטי, מערכת יחסים בין הדמויות, קומפוזיציה של דמויות שתואמות את הפריים **>>** שמירה על קנה מידה ואחידות על רצף הזמן של הסיפור, שימוש בשינויי גובה בפיסול לטובת יצירת תיאור נטורליסטי, הדמויות בתקשורת אחת עם השנייה **>>** דמויות נטורליסטיות מאוד, הסצינה עמוסה בפרטים, הדמויות בגודל שווה ויש רצף של זמן, הפינות נפתרות על ידי חיתוך עם הפריים ובכך משיגים העצמה של תנועה והמשכיות.

**מקדש אתנה ניקה**

מקדש קטן שנבנה לאחר הפרתאנון. על האפריז של מקדש זה מתוארת אתנה מסדרת את הסנדל שלה- תהליך מחשבתי שמנגיש את התכנים לעולם בני האדם, בהבנה מי הצופה- הפיכת האלה לקרובה יותר לצופה.

**התקופה הקלאסית המאוחרת**

ככל שהתקופה הקלאסית מתפתחת יש יותר חקירה של מבע רגשי, האלים מקבלים איכויות יותר אנושיות. בפסלים משותפים של 2 דמויות ניתן לראות מערכת מבטים מורכבת בין שתי הדמויות, האלים מתוארים במצבים קצת יותר פגיעים. הדמות מונחת בעמידת קונטרה-פוסטו, אבל עם סיבוב עמוק יותר מהראש לרגליים. סיבוב זה גורם לדמות להיראות הרבה יותר רכה ואנושית- בשונה מהתקופה הקלאסית בשיאה. הפרופורציות של הגוף יותר מוארכות מהפסלים של התקופה הקלאסית בשיאה- הדמויות ארוכות ונשיות יותר. **נוצר קאנון חדש**- נשי יותר, מוארך יותר, גמיש יותר, נותן יותר מקום לרגש ולפסיכולוגיה של האדם, נטישת האתוס ועליית הפאתוס. הרקע הפוליטי לשינוי זה- שיאה של התקופה הקלאסית מושפע מהניצחון על הפרסים, בעוד שבהמשך המאה ה-5 לפנה"ס אתונה נקלעת למגפה חריפה, ומתפתחת מלחמה בין ערי הפוליס היווניות, ואלה מחריפים את השסע הפנימי. כישלון ואכזבה מהדימוי האנושי מוביל את האמנים לשנות פרופורציות ותפיסה נטורליסטית חדשה, עם יותר דגש על רגש.

**שיעור 9**

**התקופה הקלאסית המאוחרת**

כאמור, הרקע החברתי לשינוי- מגיפה רחבה ומלחמת אזרחים ביוון- אלו גורמים לאיבוד האמונה במין האנושי. תובנות אלו באות לידי ביטוי בשינוי הסגנון בפיסול- הדמות האנושית מתרככת. דימוי הגוף הופך נשי, ארוך ומוצר. העמידה מבוססת צורת S- קונטרסטית ונשענת. סוף עידן הפאתוס, ותחילת עידן האתוס- הרגש מנצח את ההיגיון.

**אסטלת קבורה של צייד צעיר, 330 לפנה"ס-** הבולט ביותר הוא ביטוי רגשי של צער ויגון מצד הדמויות הצדדיות בסצינה. העמידה הרכה, הדמות הארוכה והבעת הצער- אלו מאפיינים של התקופה הקלאסית המאוחרת.

בנוסף, מתפתח בתקופה הקלאסית הייצוג של העירום הנשי בפעם הראשונה. ראינו בעבר פיסול של דמויות נשיות, אך תמיד בלבוש. כאן ניתן לראות בפעם הראשונה פיסול מונומנטלי של אלה בעירום מלא.

**פרקסיטלס, אפרודיטה מקנידוס, 350 לפנה"ס-** הפסל הוזמן על ידי תושבי האי קנידוס לעיטור העיר. מרוב הצלחתו פסל זה הפך למודל לעירום נשי רחב, והוא השפיע על דימויי גוף נשיים בתקופת הרנסנס. במקור הפסל הוצב על ראש של הר במקדש עגול, ועל מנת לצפות בפסל היה הצופה צריך לטפס על ההר ולהציץ על הפסל מבין העמודים של המקדש. הדמות של ונוס מתוארת ערומה עם מגבת ודלי, כנראה בדרך להתרחץ, בעודה מסתירה את איזור חלציה כאילו מישהו הפתיע אותה והיא הצטנעה. בכך חווה הצופה את התחושה של "הצצה" על העירום, כאמצעי אירוטי.

**אפולו בלוודרה, 330 לפנה"ס-** אפולו, אל האמת והשמש, נמצא באמצע ירייה בחץ וקשת. הפסל טומן בתוכו מאפיינים רבים של התקופה הקלאסית המאוחרת- יחס של 1 ל-9, הטיית משקל לא מאוזנת, גוף דקיק, הדמות פונה לכמה כיווני צפייה- הרבה תנועה ודינמיות.

**ליסיפוס, אפוקסיומנוס, מגרד השמן, 330 לפנה"ס-** ליסיפוס הוא אמן מייצג של התקופה הקלאסית המאוחרת, והוא היה פסל החצר של אלכסנדר מוקדון. גירוד השמן מהגוף הייתה הדרך להתנקות ביוון העתיקה. גם כאן אפשר לראות מאפיינים בולטים של התקופה: פרופורציות מאורחות, עמידת S. הרגע המתואר הוא רגע חולף, יום-יומי, משעמם, בשונה מהאתוס של התיאורים משיא התקופה הקלאסית.

**ליסיפוס, הרקולס פרנזה, 320 לפנה"ס**- פסל זה (שהוא העתק רומי) הוצג במרחצאות ברומא, והיווה דמות למופת ואידיאל יופי למתרחצים. הרקולס נמצא במצב של מנוחה, הוא נשען על עור האריה והאלה (שהרג). הסתרת הזרוע הימנית של הדמות מזמינה את הצופה לסקור את הפסל מ360 מעלות, ומהצד האחורי נתגלה צד נוסף בסיפור המתואר.

**התקופה ההלניסטית**

מתוארכת ב323 עד שנת 31 לפנה"ס. במאה ה-4 לפה"ס מתעוררת האימפריה המקדונית של אלכסנדר מוקדון מאיזור מקדוניה. הוא גדל בתרבות הלנית אך גיאוגרפית מחוץ למרחב היווני. האימפריה של מוקדון כובשת שטחים נרחבים מעבר לערי המדינה היווניות- המזרח התיכון, מערב אסיה ועד מרכזה. הוא נפטר ב323 לפנה"ס, והאימפריה מתחלקת בין סגניו הצבאיים לממלכות שונות. **בשנת מותו מתחילה התקופה ההלניסטית.** האימפריה המקדונית ספוגה בתרבות הלנית ומופצת בכל רחבי האימפריה. ב-31 לפנה"ס מתרחש הקרב הגדול שבו הקיסר הרומי הראשון מסיים להפיל את האימפריה המקדונית היוונית.

**העיר פרגמון, אסיה הקטנה- טורקיה**

פרגמון היא דוגמה לאמנות הלניסטית בתקופה שאחרי מותו של אלכסנדר מוקדון. בפרגמון שולט מלך בשם אטלוס, והוא בונה שם אקרופוליס בהשראת האקרופוליס של אתונה.

**מזבח זאוס מפרגמון, 175 לפנה"ס**- המזבח מוצג בברלין אחרי שגרמניה לקחה את המזבח בשלמותו בזמן חפירות בטורקיה במאה ה-19. גודלו של המזבח הוא 30 מ' והפיסול על הגמלון מתאר את הקרב של האולימפוס מול הגיגאנטים (הענקיים) בדומה לאקרופוליס באתונה, בהשוואה למלחמה של הפרגמונים על העם הגאלי.

**אתנה נאבקת עם אלקיואנוס, בסיס מזבח זאוס, 175 לפנה"ס**- הסצינה מתארת את אתנה בקרב עם הגיגאנטים. אתנה אוחזת בשערם של הענקים, בזמן שניקה, אלת הניצחון, מעניקה לאתנה כתר ניצחון. מאפיינים של פיתוח התקופה הקלאסית המאוחרת- המון תנועה, הבעות של צער וכאב, תיאור מפותח של בד רטוב, הסתרות של דמויות. שינוי בולט מהתקופה הקלאסית המאוחרת שבולט בתקופה ההלניסטית הוא התייחסות הדמויות למרחב הארכיטקטוני- הדמויות בולטות מהקיר ומתערבבים בצורה אינטגרלית בחלל.

**שיעור 10**

**פיסול בתקופה ההלניסטית**

**אפיגונוס, גאלי גוסס, 230 לפנה"ס**- הפסל מציג אדם גוסס שהוא ייצוג של האויב הגאלי של השבט האתלידי (ממלכה שבירתה היא פרגמון בטוריקה). ברחבי העיר נפרסו מספר פסלים של העם הגאלי המובס על ידי העם האתלידי (השענות על האקרופוליס של אתונה- ניצחון היוונים על העמים האויבים שלהם). תחושת התבוסה של הלוחם הגאלי מייצר הזדהות רגשית של הצופה עם הפסל. הדמויות הגאליות מעוטרות בשרשראות הסמליות שלהם. עוד דוגמה היא: **אפיגונוס, מנהיג גאלי שהורג את עצמו ואת אשתו, 230 לפנה"ס.** גם פה הפיסול הנטורליסטי בולט מאוד.

**ניקה מסמותרקי, 190 לפנה"ס**- הפסל מתאר את אלת הניצחון ניקה שבדיוק נוחתת על סיפון ספינה, כנראה נקנה על ידי מלחים שצלחו מסע מוצלח ורצו להודות לאלים. התנועה מאוד מורגשת, בעיקר בבד הרטוב ובמשיכת הכנפיים לאחור כמשב רוח. הבד והכנפיים מכוונים לנשיבת הרוח מכיוון הים, ביחס למרחב בוא הפסל היה עתיד להיות מוצב.

**אלכסנדרוס מאנטיוך, אפרודיטה ממילוס, 150 לפנה"ס**- בדומה לוונוס מקנידוס, גם אפרודיטה ממילוס מצוייה בפוזיציה אירוטית- היא בדיוק מחזיקה את הבגד שחצי נופל מגופה.

**סאטיר ישן, 230 לפנה"ס-** דמות הסאטיר מצייגת במיתולוגיה את החשקים האסורים והמיניות הפראית של האדם, כאנטי אתוס של האלים באולימפוס. הסצינה מתאר את הסאטיר ישן, סיטואציה שלא מבוססת על מקור טקסטואלית במיתולוגיה, אלא בזמן פעולת שינה שולית. הסאטיר אינו מתואר כסאטיר קלאסי- אין לו פלג גוף תחתון של עז, אין לו קרניים. הצופה מופעל בפסל זה, והגילוי של דמות הסאטיר נחשפת בראייה סובבת של הפסל. מנקודת מבט אחת נחשף הזנב, ופה בא ליידי ביטוי אלמנט ההפתעה של האמנות ההלניסטית.

**מתאגרף יושב, רומא, 100 לפנה"ס**- פסל שנמצא רק במאה ה-19. מאפיינים הלניסטים- תנוחת ישיבה אגבית, אי אפשר להפיק את כל המידע על הפסל מנקודת מבט אחת (מצריך התבוננות היקפית), דמות המתאגרף מתוארת בזמן שאחרי הקרב, פניו מתוארות בצורה לא אידיאלית- האף שבור, פנס בעין.

**אשת שוק זקנה, 150 לפנה"ס-** בפעם הראשונה רואים תיאור של דמות בגיל שהוא לא אידיאלי (כמאפיין של ההלניזם- תיאור של החורג מהאידיאל כמו עייף, מובס, זקן, משועמם). מתקבלת תחושה של קושי ועייפות.

**את'אנדורוס, לאוקון ובניו, 100 לספירה**- מאפיינים הלניסטים- פסל היקפי, מורכב מכמה קבוצות פיסוליות, תחושת סבל וכאב, פאתוס אימתני, רגע חולף, כמה נקודות מבט, תיאור נטורליסטי. הפסל מתאר את מלחמת טרויה, את החלק בו לאוקון (כוהן טרויאני) מזהיר את הטרויאנים לא לקבל את הסוס מהיוונים, אך לשווא, ואתנה שולחת נחשים להרוג את לאוקון ובניו.

**אמנות רומית**

האימפריה הרומית עמדה 1000 שנה, והחלה להיבנות ב500 לפנה"ס במקביל לתקופה היוונית הקלאסית. אנחנו נתמקד רק בתקופה שאחרי ההשתלטות האחרונה על האימפריה של אלכסנדר מוקדון, בשנת 31 לפני הספירה. מבחינה תרבותית, הרומים נשענים מאוד על התרבות היוונית- האמנות שצרכו ברומא הייתה אמנות יוונית, פנתאון האלים הרומי נשען על פנתאון האלים היווני. האמנות הרומית מבוססת על האמנות היוונית, אבל משתנה ומושפעת מתולדה של שינויים פוליטיים של התקופה הרומית.

**דיוקנאות רומיים**

דיוקנאות רבים עשויים משיש, בצורת באסטים (מהכתפיים ומעלה), ומציגים את הפטריארכיה (השכבה השולטת של האימפריה). הם מבוססים על המסורת המימיטית הנטורליסטית, אך בצורה הרבה יותר מוקצנת מהאמנות היוונית. הנטורליזם כבר הופך לכמעט ריאליזם- ונקרא וריזם בעגה המקצועית (ורוס=אמת). כל הדיוקנאות הם של גברים מבוגרים, כנגזרת מהתרבות הפוליטית שבה לגיל יש ערך. הדיוקנאות הוצבו ברחבי העיר כסוג של תעמולה פוליטית לפני בחירות, או קידום המשפחה שלהם בפני הציבור. לדוגמה- **ראש של אציל רומי, מאוטריקולי, איטליה, 50 לפנה"ס,** וגם **פומפיי הגדול, 50 לפנה"ס.**

אמנות מצרית תחת האימפריה הרומית
הלחם תרבויות עשיר שמאחד את התרבות המצרית עם השפעות רומיות- המומיות מהעיר פאיום. **מומיה של ארטמידורוס, המאה ה-2 לספירה**- המומיות הללו הם שילוב של המסורית המצרית המקורית של פולחן המוות, עם הדיוקנאות ה-וריסטיים שמצויירים על גבי הארון הקבורה. כל אחד מהדיוקנאות שונה מהאחרים, כי הם מתארים את המת הקבור בארון עצמו, ואין סכמה משותפת.

**פיתוחים טכניים באדריכלות**

פיתוח מבנה הקשת- **תעלת וניץ, ניס, צרפת**- הרומאים ממציאים את הבטון ומשתמשים בו לטובת החלקת דפנות הנהר לאפשר זרימת מים מהירה וחלקה יותר.

**הקולוסיאום, 70 לספירה, רומא**- מצד אחד- המבנה הוא אמפיתאטרון שמבוסס על הארכיטקטורה של התיאטרון היווני מהאקרופוליס באתונה. המבנה הוא בעל 4 קומות, שמבחינת העיצוב יש הישענות על הסדרים של המקדשים היוונים- בקומה הראשונה עמודים דורים, בשנייה איוונים, בשלישית קורינתיים. העמודים לא לשם החזקת משקל המבנה, בשונה מהמקדשים היווניים. מושבי השיש של הקולוסיאום נלקחו לשימוש חוזר במאה ה-4 לספירה עם התעוררות נוצרית חזקה ברומא. מצד שני, אפשר לראות פיתוחים אדריכליים רומים בקולוסיאום- יש שני שימושים בקמרונות (קמרון= קשת שנמתחת על מרחב גדול יחסית). ניתן לראות קמרון חביתי בקומה הראשונה, וקמרון צולב בקומה השנייה (נראה כמו שתי קשתות ששולבו זו בזו בצורה של איקס), וגם השימוש בבטון.

קשתות ניצחון, **קשת טיטוס, רומא, 81 לספירה:**
קשתות אלו מוצבות בכניסה לעיר לאחר ניצחון, ומטרתן להלל את הקיסר. קשת טיטוס הוקמה לכבוד טיטוס לאחר שהרס את בית המקדש בירושלים ובזז את ישראל. המבנה הארכיטקטוני מבוסס על 4 קורות עבות על בסיס מרובע, קמרון חביתי באמצע, ותבליטים לעיטור המבנה, שמתארים את הניצחון. התבליטים מתארים את בזיזת בית המקדש מצד אחד, ומצד שני את צעדת הניצחון של טיטוס- העלאת טיטוס למעמד של אל לצד אלת הניצחון ויקטוריה.

**הפנתאון הרומי, 118 לספירה**- מקדש עבור כל האלים הרומיים. מצד אחד, הוא נסמך על המסורת של המקדש היווני (החזית הריבועית של העמודים עם הגמלון), ומצד שני מאחד בתוכו את הפיתוחים שלהם- המבנה מאחורה עגול. מבפנים המבנה מרשים וגדול, חלל עגול וגדול עם חלון פתוח לשמיים. הפיתוח הרומי הבולט הוא הכיפה העגולה- טכניקה שהתאפשרה בעקבות פיתוח הבטון- יציקה בקומות.

**שיעור 11**

**ציור בתקופה הרומית**

דוגמה לציורי קיר שהשתמרו מהתקופה הרומית הם ציורים שנמצאו בהריסות העיר פומפיי, שנקברה תחת אפר וולקני שכיסה את העיר בשנת 79 לספירה. בשנת 1748 מגלים את פומפיי בחפירות, ומגלים כי העיר נשתמרה לחלוטין תחת האפר. הוילות שנתגלו בעיר מכוסות בציורי פרסקו ומציגות את הציורים הרומיים.

את הוילות שנתגלו בפומפיי אפשר לחלק ל-4 סוגי ציור שונה:

1. **סגנון ראשון- סוף המאה ה-2 לפנה"ס**. הסגנון הוא סוג של ציפוי תבניתי שמחכה ציפוי בפאנלים משיש- תיאור מושטח שמבוסס על בנייה בפאנלים.
2. **סגנון שני- 40-50 לפנה"ס**. סגנון זה מציג אשלייה תלת מימדית על מצע דו מימדי של אובייקטים תלת מימדים. מתחיל שימוש בפרספקטיבה ויצירת אשליית עומק, בשימוש בנקודת מגוז (פרספקטיבה קווית).
עוד סגנון השטחה של תלת מימד היה פרספקטיבה אטמוספרית, שמבוססת על הגדלת אובייקטים קרובים ותיאורם בפירוט, אל מול הטשטוש של האובייקטים הרחוקים.
את הניסיון לתיאור תלת המימד אפשר לראות גם בדמויות- הקצרות, ייצוג הגוף בזוויות, נפחיות של אובייקטים, הצללות ועוד.
3. **סגנון שלישי, 10 לפנה"ס**. מצד אחד מדובר בתיאורים אדריכליים, אבל של הפרטים הקטנים של האדריכלות- העיטורים.
4. **סגנון רביעי, 70**-**80 לספירה**. סגנון ציור שמכיל בתוכו את כל הסגנונות עד כה- עיטורי אריחי שיש, תיאור תלת מימדי ועיטורים.

**דיוקן של בעל ואישה, ציור קיר מפומפיי, 70-80 לפנה"ס-** על פי דיוקן זה אפשר להניח שהזוג המצוייר רצה להציג את עצמו כאנשים בני המעמד הגבוה, משכילים. הגבר מחזיק מגילה, והאישה מחזיקה חפץ שנקרא טאבלט, שמקורות ביוון העתיקה, ומדובר ב2 לוחות על ציר (כמו מחשב נייד) שבתוכו שעווה ועליו אפשר לרשום בשעווה. הדיוקן מתוארך לתקופה של הסגנון הרביעי, והוא חלק מתוך קיר שלם שמכיל אוסף של דימויים שונים.

**התפוררות האימפריה הרומית ותחילת הנצרות**

תחילת עידן הנצרות מתרחשת במאה ה-4 לספירה, לאחר התפוררות האימפריה הרומית. באותה תקופה האימפריה הרומית מאוד גדולה, שולטת במדינות שמקיפות את הים התיכון. מבחינה פוליטית היא מחולקת ל-4 שליטים, שאחד מהם הוא קונסטנטין, שהשתלט על שאר השטחים של האימפריה והפך כך להיות השליט היחיד של האימפריה.
בנוסף לאיחוד שטחי האימפריה, הוא קיבל עליו את הנצרות. ישו, שנצלב על ידי האימפריה הרומית, הטיף לקבלת האחר- ערכים שנוגדים את ערכי התרבות הרומית. קונסטנטין הוא הראשון שמצהיר על עצמו כנוצרי, ועל פי המיתוס הוא ניצח בקרבות כי נשען על ישו.

**קשת הניצחון של קונסטנטין על אויביו בעת כיבוש האימפריה: ביסוס חדש של הנצרות**
הקשת מתארת את ניצחונו הצבאי. על הקשת מופיעים תבליטים של קיסרים קודמים של האימפריה. (ספוליה- לקיחת יצירות קודמות ושילובן ביצירה חדשה. בכך היוצר מקשר את עצמו לעבר, ומציג את ההיסטוריה כנחותה אל מול היצירה החדשה). קונסטנטין משתמש בספוליה על מנת להעצים את הנצרות ולהציגה כהלך רוח חדש וחזק על כל האימפריה.

בנוסף לשימוש בספוליה, מחליט קונסטנטין להשתמש בסגנון פיסול חדש (שלימים יהווה בסיס לאמנות ימי הביניים). הסגנון החדש חוזר להישען על תיאורים ישנים של רגיסטרים, גודל היררכי של הקיסר, סכמטיות של הדמויות השוליות. הוא עושה זאת על מנת לייצר בהירות בקריאה הפוליטית- בשונה מהאמנות הרומית שדגלה ביצירת אשליה תלת מימדית (שגברה על העצמת הקיסר), קונסטנטין מבקש להבהיר כי הוא השולט, ונוטש את הסגנון האשלייתית.

את השינוי בשפה הויזואלית בין האימפריה הרומית לנוצרית אפשר לראות גם בחללי קבורה (קטקומבות). מדובר בחדרי קבורה תת קרקעיים שמסודרים כמו מסדרון עם חדרים.
**קוביקולוס בקטקומבה של הקדושים פטרוס ומרקלינוס, רומא, מאה 3 לספירה:** בחללי קבורה אלו אפשר לראות את הדוגמאות הראשונות של השפה הויזואלית של הנוצרים החדשים, וניתן לראות את חוסר ההחלטיות לגבי הסגנון. מצד אחד, אפשר לזהות את הסגנון השלישי של הציור הרומי (שראינו בפומפיי- מבוסס על עיטורים). דמות שמופיע רבות היא הדמות של הרועה הטוב (דמות מהברית החדשה שמזוהה עם קבלת החלש והאחר בחברה). הרועה הטוב הוא הייצוג של ישו בתקופת תחילת הנצרות, כי עדיין אין דימויים סימבוליים של ישו הסובל והמתייסר שמוכרים לנו היום (זאת בגלל שהנצרות היא עדיין כת קטנה ושולית) . בנוסף לרועה הטוב ניתן לראות פרה-פיגורציות (הקבלה מוקדמת לסיפורים בולטים על ישו, דרך סיפורים קיימים). דמויות מתוארות בפוזיציות של תפילה, וסיפור יונה הנביא מהברית הישנה (כהקבלה לסיפור הצליבה של ישו שחזר לחיים). מבחינת הסגנון- עדיין יש אשלתיות רומית (תלת מימד, עירום, פרספקטיבה).