

THE BOOK OF ARCHEOFASHION
SECRET GARDEN

ONCE UPON A TIME





سخن از تاریخ همیشه جذاب است، حتی در مورد سیاه ترین دوره های تاریخی، اکنون که می خوانیم، با ولعی تمام نشدنی دوست داریمش، همچون کتابی داستانی یا فیلمی جذاب، آنرا تعقیب کنیم.

من همیشه عاشق تاریخ بوده ام، از ابتدای اینکه چگونه انسان در جهان به جایگاه فعلیش رسید، تمدن ها چگونه شکل گرفتند و یا اینکه سرزمین ها در چه مسیری به تکامل رسیدند، داستان جنگ ها و صلح ها و تصور شکل گیری آنچه که امروز آنرا، تمدن معاصر و مدرن می دانیم. این اصل که ما هرکدام مسافرانی در تاریخ هستیم، می تواند رمز نخستین شکل گیری این برند دانست، برندی برگرفته از سفر در زمان.

آرکیوفشن نامیست از ترکیب دو واژه ی آرکیولوژی به معنای باستان شناسی و فشن به معنای مد و در فارسی ما آنرا باستان پوش صدا می کنیم، گرچه به دلیل ذات جهانی آن، همیشه مشتاقیم نام ما آرکیوفشن باشد.

دیباچه ی آرکیوفشن INTRODUCTION

HISTOTEE



بیایید تصور کنیم، چیزی که امروز طراحی می شود، چند هزار سال بعد، به صورت تصادفی توسط گروهی باستان شناس پیدا می شود و بعد، طراحی آنرا نقش لباس مردم می کند، تاریخی که از موزه ها بیرون می آید و در زندگی روزمره ی آدمها به جریان میافتد.

حتما می دانید که در دنیای پر از آلودگی های تصویری و اطلاعاتی، ما به ندرت با انسان هایی مواجه می شویم که، علاقه مند به بازدید از موزه ها باشند یا خواندن کتاب هایی پیچیده درباره ی تاریخ، برای حل این مساله، ما به طراحی یک اکوسیستم پرداختیم، اکوسیستمی که در آن اشتیاق به دیدن و خواندن تاریخ، برای انسان های عادی جامعه بالا می رود.

مساله ای که بیشتر از یک سبک پوشش، یک نوع از آموزش خواهد بود، بیایید تصور کنیم، کتیبه ی بیستون که احتمالاً اغلب ما ایرانیان بانامش آشنا ایم، شاید بخش کمی از ما به دیدنش می رویم، اصولاً می توان گفت که دیدن این کتیبه، جزئی از برنامه های روتین ما نیست. پس به همین طریق، خطوط میخی بکار رفته در نوشتن این کتیبه نیز برای بسیاری شناخته شده نیست. می توان حدس زد، تعداد کمی با این خطوط آشنا هستند و احتمالاً هر از چندین سال که بر سر مسیر به سمت کرمانشاه، سری هم به بیستون خواهیم زد.

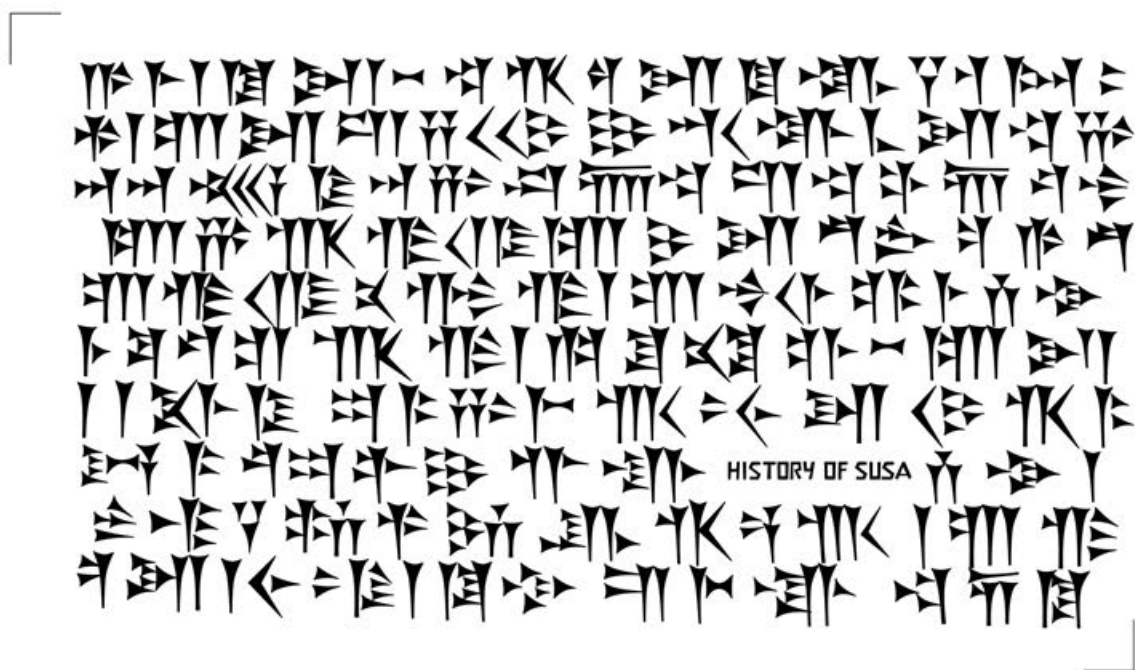
ANCIENT WORLD STORIES BEYOND THE MYTHS




این اثر ملی و جهانی بخشی بزرگ و خاموش از هویت هزاران ساله ی هرکدام از ماست که بعنوان هدیه ای از سرزمینمان در اختیار ما قرار گرفته است اما برآستی چقدر آنرا در جامعه میشناسند؟

هویت هر سرزمینی با خط و نوشتار آغاز می شود و یکی از معانی تمدن را باید در خط جستجو کرد، خطی که جز در کتاب های تاریخی و علمی جای دیگری مشهود دیده نمی شود و وقتی دیده نشود پس برای دیدنش کمتر خواهند رفت.

به نظر شما چند درصد مردم جهان با خط باستانی ما آشنا هستند؟ به نظر من این تعداد اصلا زیاد نیست و شاید در همین دوران معاصر هم چندان ما را از اعراب نمی توانند تمییز دهند. حال بیایید به حرکت آرکیوفشن برای معرفی خط میخی، که از جمله ی یک حرکت فرم گرایانه است نگاه کنیم. ما نگاهمان به دنیای باستان، نگاهی فرم گرایانه است، فرم ها نخستین چیزهایی هستند که انسان ها را جذب می کنند، پس بجای رفتن دنبال معانی سنگین تاریخی و باستانی کتیبه ها به سراغ نمایه های ساختاری آنها رفتیم. دیدن فرم خط میخی در ترکیبی زیبا برای کسانی که اتفاقا بسیار سبک معاصر لباس می پوشند.





استفاده از فرم نوشتاری خط میخی معروف به خط میخی ایلامی (عیلامی) استفاده شده در کتیبه ی بیستون با وجود آمدن آرکیوفشن تبدیل به یک حرکت و نهضت فرم گرایانه از شناساندن خط میخی به جهان شد. برای ما مهم نبود که معنای این خط چیست، تنها نمایش فرم خط میخی و درگیری ذهن مخاطبین به نوع نوشتار باستانی ایرانیان توانست ذهنیتی متمایز در بین مخاطبین دسته ی یک آرکیوفشن ایجاد کند و در مدت کوتاهی نام محصول قهرمان را در آرکیوفشن بخود گرفت.



دارایی اصیل آرکیوفشن، به داستان و نیز طراحی هایی است که به صورت یک زمان بندی ویژه در آن شکل گرفته است، ما طراحی ها را از دوران کهن آغاز کرده ایم و به تصویر سازی از دوران غار نشینی و نئاندرتال ها در ایران پرداخته ایم و سپس به دوران آغاز شهر نشینی و نهایتاً تمدن های بزرگ هخامنشی و ساسانیان رسیده ایم. در آرکیوفشن ما به تمدن های دیگر نیز سر می زنیم و به معرفی و طرح هایی از تمدن هایی مثل مصر و شمال اروپا مردمان شمال پرداخته ایم.

طراحی ها در آرکیوفشن، بر اساس اصولی شکل می گیرد که در ضمن حفظ مفهوم اثر، دوباره سازی آنرا به شیوه ای نوین و مبدعانه انجام می دهیم. شاید اگر صاحب اثر در دنیای ما زندگی می کرد او هم همین رویه را در پی می گرفت.





IN MEMORY OF NEANDERTHAL PEOPLE





NEANDERTHAL

TRACES OF NEANDERTHALS LIVE ON IN THE DNA OF MODERN HUMANS, AND THEIR FOSSIL RECORD SUGGESTS A ONCE-EXPANSIVE PRESENCE ACROSS EURASIA. HOWEVER, ARCHAEOLOGISTS ARE STILL TRYING TO PIECE TOGETHER JUST HOW WIDESPREAD THE EXTINCT HOMININ SPECIES WAS IN LIFE. NOW, ANALYSIS OF A DECADES-OLD DISCOVERY IN A REMOTE MOUNTAIN CAVE HAS CONFIRMED SUSPICIONS THAT NEANDERTHALS ONCE ROAMED IN MODERN-DAY IRAN, EXPANDING THE RANGE OF OUR THICK-BROWED COUSINS.

THE RESEARCH, WHICH WAS PUBLISHED IN THE PEER-REVIEWED JOURNAL OF HUMAN EVOLUTION, BASED ITS FINDINGS ON AN ARTIFACT SMALLER THAN A THIMBLE: A TOOTH, A CHILD'S PREMOLAR, TO BE PRECISE, ORIGINALLY FOUND IN IRAN'S WEZNEH CAVE FOLLOWING "CLANDESTINE ACTIVITY" IN 1999. IN OTHER WORDS, LOOTERS DISTURBING THE SITE IN SEARCH OF HAWKABLE VALUABLES. ONLY NOW, 20 YEARS AFTER IT WAS RECOVERED, HAS DEFINITIVE ANALYSIS BEEN CONDUCTED ON THE DENTAL DISCOVERY. IT IS THE FIRST YOUNG NEANDERTHAL'S TOOTH TO BE FOUND IN IRAN.

آغاز بشر را نمی توان بدون شناخت انسان های ابتدایی به درستی بررسی کرد، در دالان ایران نیز از دیرباز حضور انسان های نئاندرتال دیده شده است و در غارهایی مانند قلعه کرد و یا محوطه ی باستانی بیستون آثار زیادی از حضور این عمو زاده های باستان دیده شده است.

شاید این تنها اثر استفاده شده از اسکلت ها در لباس با دیدگاه آموزشی باشد.



در جستجوی رد پای بشر در

قلعه کُرد

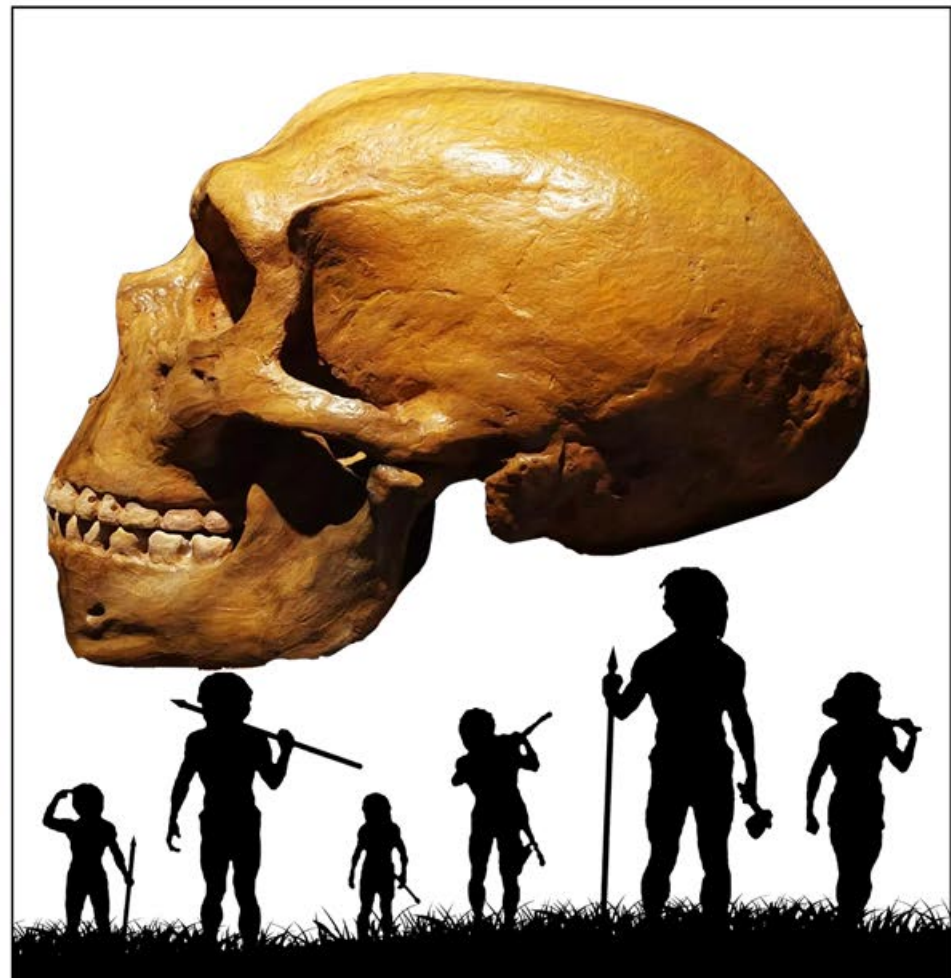
Qaleh kurd



MUSÉE DE
L'HOMME



غار قلعه کرد در استان قزوین در برنامه ای به سرپرستی دکتر حامد وحدتی نسب از دانشگاه تربیت مدرس و نیز موزه ی مردم شناسی فرانسه در حال کاوش است و به یادبود این کاوش بزرگ، آرکیوفشن نیز تیشرتی را طراحی و تولید کرد. این نخستین بار بود که یک کاوش رسمی در ایران با لباس های آرکیوفشن همراه شدند.



**IRANIAN-FRENCH MISSION
EXCAVATION IN QALEH KURD CAVE
SUMMER 2023**

TCHOOGHA ZANBIL





شوش، یکی از یادگاران گذشته ی باستان جهان است که هنوز هم حیات در آن جاریست، ایزد نگهبان این شهر نامش اینشوشیناک است و گویا شهر شوش برای پرستش این ایزد ساخته شده است، خدایی باستانی که برای اقوام ایلامی (عیلامی) ارزشی بسیار داشته است. اکنون این مجسمه که منتسب به اوست در موزه ی لوور قرار دارد و نکته ی جالب اینکه آخرین بار او را نه در ایران بلکه در بین النهرین پیدا کرده اند.

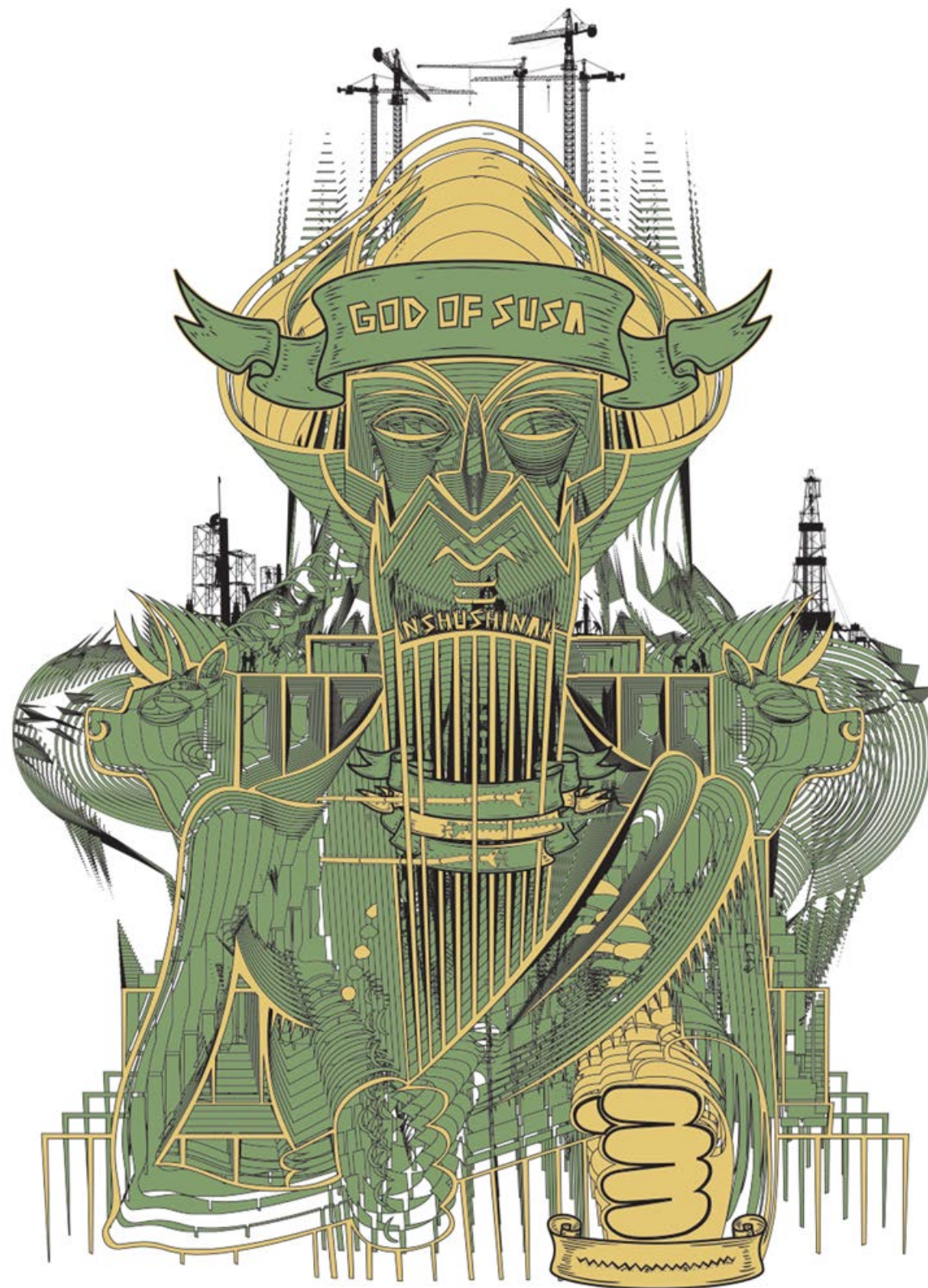
یکی از نکات جالب این مجسمه دست طلایی اوست که در دنیای باستان نشانی از مراسم قسم خوردن در دادگاه ها بوده است. کلاه وی نیز که دارای دو شاخ است داستان هایی شنیدنی دارد و نوعی تغییر دهنده ی قدرت ماورایی او به شخصیتی زمینی است.





نخستین طرح ما از اینشوشیناک به صورت کلاسیک طرحی از این مجسمه بود که بر اساس خطوط طراحی شد. این طرح از نخستین روز های این برند همراه ما بوده است و نقشی مهم در معرفی و نمایش بهتر از محوطه ی باستانی چغازنبیل داشته است و کماکان عضوی اصیل از خانواده ی ماست. باز آفرینی های ویژه ای از این شخصیت در بازه های مختلف از آرکیوفشن صورت گرفته است که در سبک های مختلفی به نمایش در آمده است.





نگاهی مدرن و متفاوت به اینشوشیناک
ما را به ساختارهایی متفاوت هدایت
کرد و به طرحی مدرن از این مجسمه
رسیدیم، تصویر یک سازه ی غول پیکر
از این مجسمه که بی شباهت به اثر
گائودی با نام ساگرا دا فامیلیا نبود در
تکوین این طرح ما را به مسیری
جذاب کشاند.



معماری نوین با ساختار تصویری کهن

شاید این پروژه را بتوان، تصویری در آینده‌ی آرکیوفشن در نظر گرفت، معماری یک هتل یا مرکز خرید با الهام از تصویر سازی اینشوشیناک، یکی از مهم‌ترین مسایل در طراحی این برند چند وجهی بودن طراحی هاست و توسعه‌ی محصولی یک طرح به ساختارهایی بسیار گسترده و پیچیده.

اصولا مانند الفبا که شکل دهنده‌ی اصلی هر متنی خواهند بود، طرح‌های نخستین ما که اینشوشیناک یکی از آنهاست مقدمه‌ای برای هر توسعه‌ی محصولی است.





**FUTURISTIC CONCEPT
HOTEL INSHUSHINAK
STAY IN HISTORY**



INSHUSHINAK FIGURS

فیگورها و لگوها یکی از ذهنیت های جدا نشدنی از ماست در این برند، سوال بزرگ ما این بود، با داشتن چنین داستان های مهیج در ایران چرا کودک ایرانی باید سرگرم بازی با فیگورهای غیر مرتبط با فرهنگش باشد زمانی که چنین غنی است فرهنگ این سرزمین؟

از همان ابتدا شروع کردیم به تصویر سازی و ساختن سه بعدی فیگورهایی که در قالب شناخته شده ی اسباب بازی لگو بودند و اکنون با همکاری با یک کمپانی در انگلیس نخستین نمونه های این اسباب بازی ها با حال و هوای تاریخی ایران در حال آماده سازیست.





بدون در نظر گرفتن حال و هوای دنیای مدرن و نیازهای انسان امروز یک برند تنها به یک لباس فروشی تبدیل می شود. در اکوسیستم آرکیوفشن ما به دنبال ساخت یک سبک زندگی بر مبنای تاریخ هستیم و در دنیای امروز انسان ها قطعاً اسکیت بازی می کنند و یا در زمستان اسنوبورد یکی از بخش های جدا نشدنی بسیاری است.

در ایران ما امکان تولید بسیاری از این ایده ها را نداریم اما در آرکیوفشن تمامی کانسپت ها یکبار خلق می شوند و در بازه های مختلف اقدام به برون سپاری و تولید به روش همکاری با برندهای جهانی خواهیم داشت.



archeofashion.ir | archeofashion.com





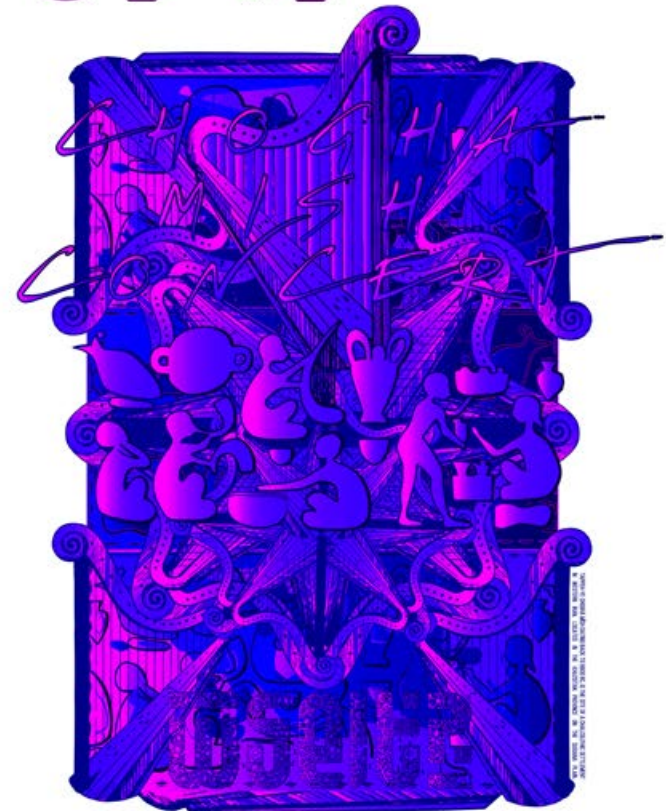


CHOGHAMISH IN MEMORY OF H. J. KENTOR

خونیاگران خاموش تپه ی چغامیش

شاید برای برخی چغازنبیل شناخته شده باشد اما در چغامیش اوضاع آنقدرها هم خوب نیست و این محوطه ی باستانی برجسته شاید خیلی شناخته شده نیست. هلن جی کنتور باستان شناس فقید امریکایی از دانشگاه شیکاگو که سالها عمر خود را در شناخت تمدن ایلام (عیلام) سپری کرد نامیست که تا همیشه همراه این بخش از ایران می ماند.

نخستین باری که طرح نوازندگان یافت شده از این تپه را دیدم به فکر فرو رفتم که یافته ای که هزاران سال قدمت داشت، چه با ارزش نشان میداد موسیقی در ایران چقدر هویت دارد.









HELEN KENTOR

«در این تپه این واقعیت نهفته است که از هفتمین هزاره پیش از عصر، فرهنگهایی در این منطقه بی وقفه جانشین یکدیگر بوده اند. از قاعده تا راس این تپه ۱۵ لایه روی هم قرار گرفته است. بر خاک زرین آثاری از فرهنگ و تمدن و مدنیت در ۹ هزار سال پیش به چشم می خورد این انسانها چگونه می زیسته اند؟ درباره اینان نمی توان گفت عیلامی بوده اند. مردم این شهر کوچک ۷ هزار سال قبل از میلاد با کشاورزی و دامپروری گذران می کردند.»

The background of the page is a detailed relief from an Akkadian cylinder. It depicts a central figure, likely a deity or a ruler, standing and holding a staff or scepter. The figure is surrounded by other figures, some of whom appear to be in a state of distress or supplication. The relief is carved in a reddish-brown material, possibly terracotta, and shows signs of age and wear. The overall scene is set within a circular frame, characteristic of a cylinder seal.

AKKADIAN ACYLINDER



کمتر کسی به ذهنش خطور می کرد که در جنوب کویر بزرگ ایران بتوان آثاری از شهر نشینی یافت ولی اکنون همه می دانیم که یکی از غنی ترین اثار بجای مانده از تاریخ کهن ایران را می توان در شهداد، جیرفت و دیگر نواحی این منطقه یافت.

نخستین بار طرح این سیلندر را در ژورنال موزه ی متروپولیتن دیدم که آنرا مکشوفه از شهداد و جزو آثار مجموعه ی فروغی نخست وزیر ایران معرفی کرده بود. تاریخ این سیلندر به ۲۲۰ قبل از میلاد میرسد و دوره ای با نام ایلامی - آکدی را به آن نسبت داده بودند.

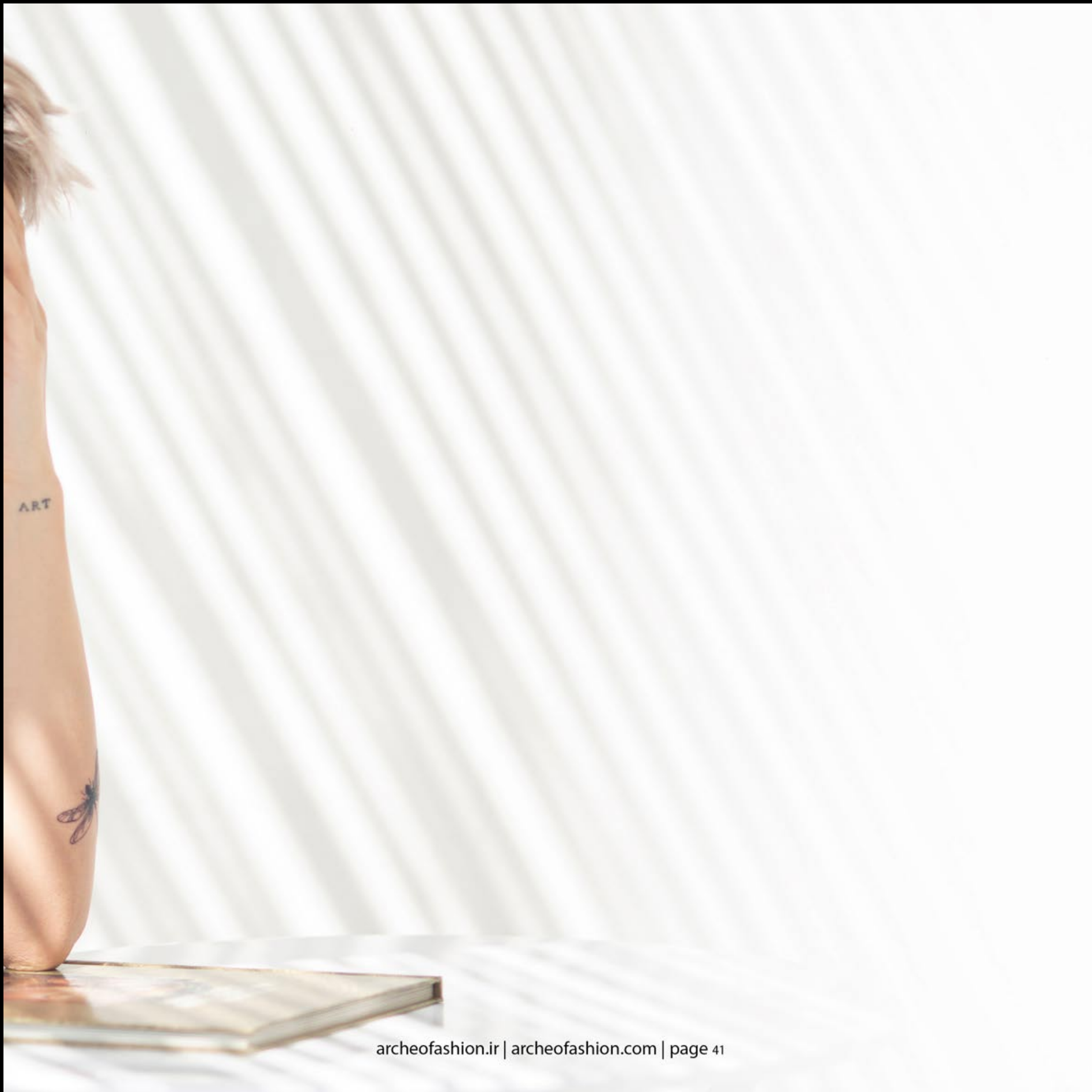
تصویر گویای مجلسی است که شاید شخصیت وسط با دو مار بر شانه هایش بی شباهت به آژیدهک نباشد و یا شاید آخرین پادشاه مادها پدر بزرگ کوروش.



ARCHEOFASHION
South-eastern Iranian cylinder seal
MOVING HISTORY



پس از اینکه طرح این مجلس را به صورت خطوط قدیمی جلو بردیم و به افتخار طراح و باستان شناس نامی فرانسوی آمیت نام نهادیم، به سبک و سیاق خودمان هم خطوط را تغییر دادیم و زوایایی پنهان از داستان را تصور کردیم و تصمیم گرفتیم شخصیت داستان همان آژیدهک معروف باشد روایتی از ۲۲۰۰ پیش از میلاد یعنی بسیار قبل تر از فردوسی بزرگ.







سیاهی های آژیدهک در سپیدی نقش های آرکیوفشن

بدون شخصیت منفی داستان ها رنگ و بوی خوبی ندارند و می دانید که آرکیوفشن مجموعه ای از داستان هاست و در آن جنگ بین خیر و شر همیشه دیدنی است از نبرد تیامات و مردوک در اسطوره ی آفرینش بابلی گرفته تا داستان مزدک و شخصیتی که از درون طرح و نقشمایه ی سیلندر شهادت پیدا کردیم و بی شباهت به ضحاک یا همان شخصیت اسطوره ای آژیدهک نبود.

ما با به تصویر کشیدن این موجود خیالی قصد معرفی بدی نداریم اما همانند یک کتاب ، همانگونه که شخصیت های قهرمان جای ایفای نقش دارند، شخصیت های منفی نیز می توانند و باید حضور داشته باشند.

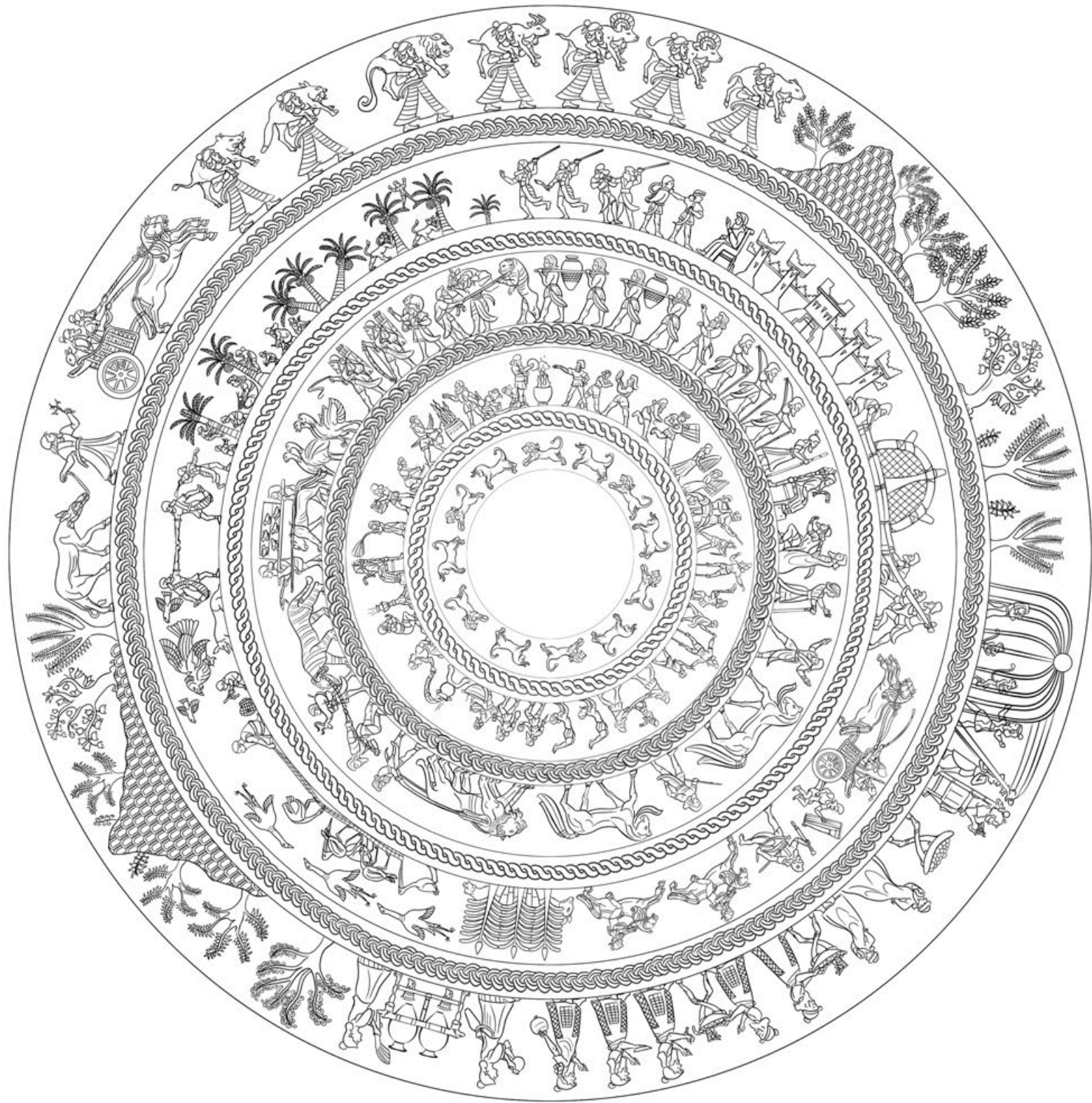


AZHI DAHAKA



THE TALE OF AZHĪ DAHĀKA

همانطور که در شخصیت اینشوشیناک تصویر سازی برگرفته از دنیای کلاسیک داشتیم و بعد کمی آنرا کارتونیزه کردیم در زمینه ی آژیدهک هم همین مساله برایمان بوجود آمد و با شخصیتی لطیف تر از داستان سیاه آژیدهک روبرو می شویم.





کرت مرکز کهن‌ترین تمدن در اروپا، تمدن مینوسی‌ها بوده‌است. گاه این جزیره را گهواره تمدن اروپا نیز می‌خوانند. برخی از دانسته‌ها در مورد کرت از افسانه تاریخ‌نگاران و شاعران یونانی همچون هومر باقی مانده‌است. در این طرح پیچیده شما با بسیاری از ترکیب های تمدن های مختلف روبرو می شوید ، آثاری از میثانی ها و مصری ها و شاید ایرانی ها. این جزیره ی اسرار آمیز را می توان منشا اروپا دانست. این یکی از نخستین طرح های فرامیلتی آرکیوفشن است.

CERET ISLAND MYTHOLOGIES

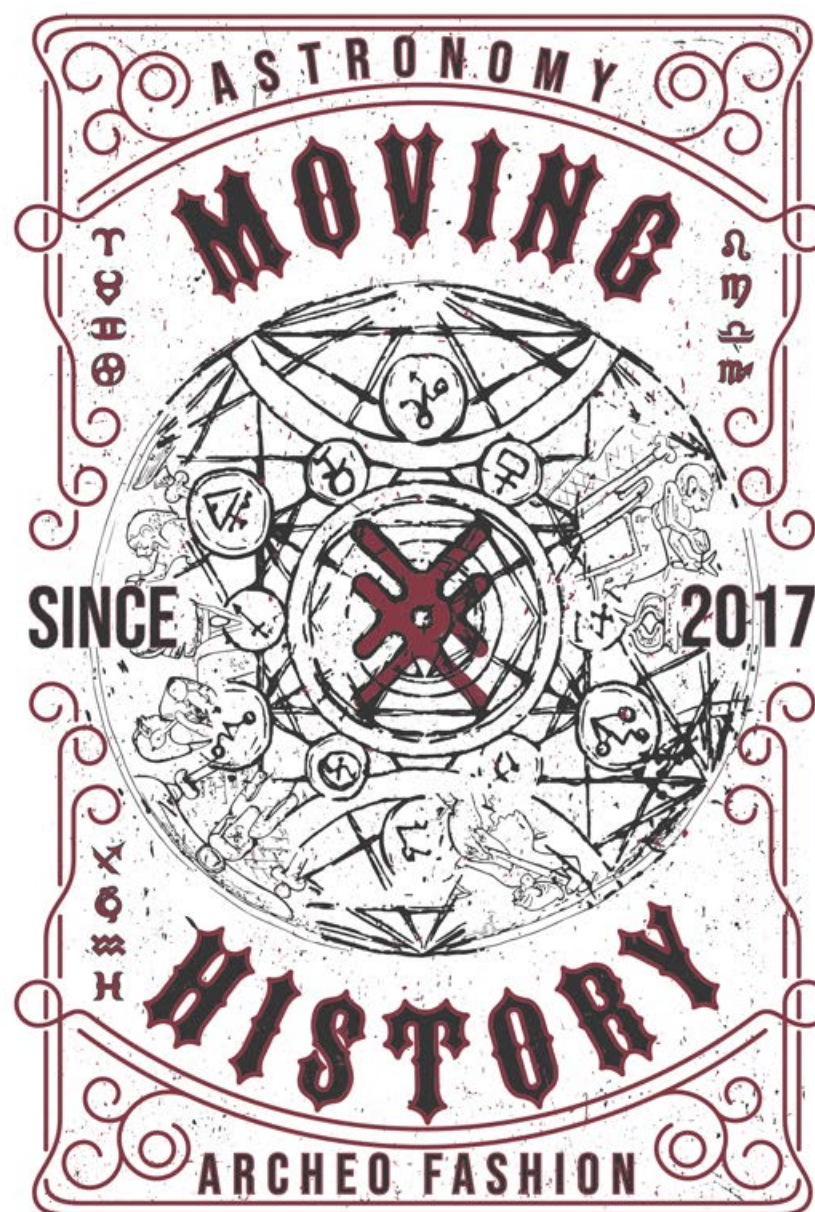
یکی از مهمترین دستاوردهای آرکیوفشن و اکوسیستم آنرا می توان ایجاد نزدیکی بین تمدن ها و کشورهای مختلف دانست، تاریخ در کشورهایمانند ایران، ترکیه، عراق، مصر، یونان و بسیاری کشورهای دیگر همانند گنجی مخفی است که به خوبی از آن استفاده نمی شود. این نخستین نزدیکی آرکیوفشن با تمدن میتانی و یونان خواهد بود و امیدواریم به زودی مجموعه ای با تاریخ یونان را خلق کنیم.





تمبر آرکیوفشن Archeo stamp

از ابتدای آرکیوفشن همیشه فکر می کردم که چقدر می توان به گذشته با دیده ای دیگر نگرست، یکی از زیباترین المان های تاریخی ما، تمبرها هستند و چقدر جذاب می توان تمبرهای مختلفی از طرح ها تهیه کرد و اینجا بود که نخستین تمبر مجموعه طراحی شد.





Anahita Temple

KANGAVAR



اله ی آناهیتا، یکی از ایزدان مهم ایران باستان از دیرباز بوده است، این ایزدبانو هدایتگر و نگهبان تمام آبهای جهان است. از آنجایی که آناهیتا قدرت بسیاری دارد، فره زرتشت به او سپرده شد تا از آن پاسداری کند. از آناهیتا به گونه‌ای در اوستا سخن به میان آمده که گویی مجسمه‌های معبد او را توصیف کرده‌اند: «زیبا، شکوهمند، خوش‌اندام، فرهمند، کمر بند بر میان بسته، دارای موزه‌هایی تا قوزک پایش با بندهای زرین، همه آراسته، درخشان و با بالاپوشی پوشیده، آراسته، پرچین و زرین، سپیدبازو، آراسته به زیورهای زیبا.







ARIZANT

THE MEDES

شاید بعد از خط میخی، مهم ترین طرح آرکیوفشن را سوار آریزانت مادی باید دانست که برگرفته از سیلندری است که در موزه ی بریتانیا نگهداری می شود و از ابتدا لوگوی آرکیوفشن بوده است.

آریزانت ها یکی از اقوام سوارکار مادی هستند، نخستین بار این طرح را در کتاب ماد اثر ویژه ی دانشمند روس دیاکونوف دیدم. این طرح بارها در آرکیوفشن تغییر کرده و به صورت های مختلف در آمده است.







Medians Treasure

Zivieh

TREASURE
ZIVIYEH

archeofashion.ir | archeofashion.com | page 62

قلعه زیویه یا دژ زیویه ارگ حکومتی زمان مادها و سکاها است که در کردستان و در محوطه‌ای تاریخی به همین نام قرار دارد و یکی از شاهکارهای معماری بشریت پیش از میلاد است. این محوطه بر رأس کوهی در ۴۲ کیلومتری شرق شهر سقز واقع است و سابقه پویایی و فعالیت در این دژ حداقل به حدود ۳۵۰۰ سال قبل یعنی هزاره اول قبل از میلاد بر می‌گردد.

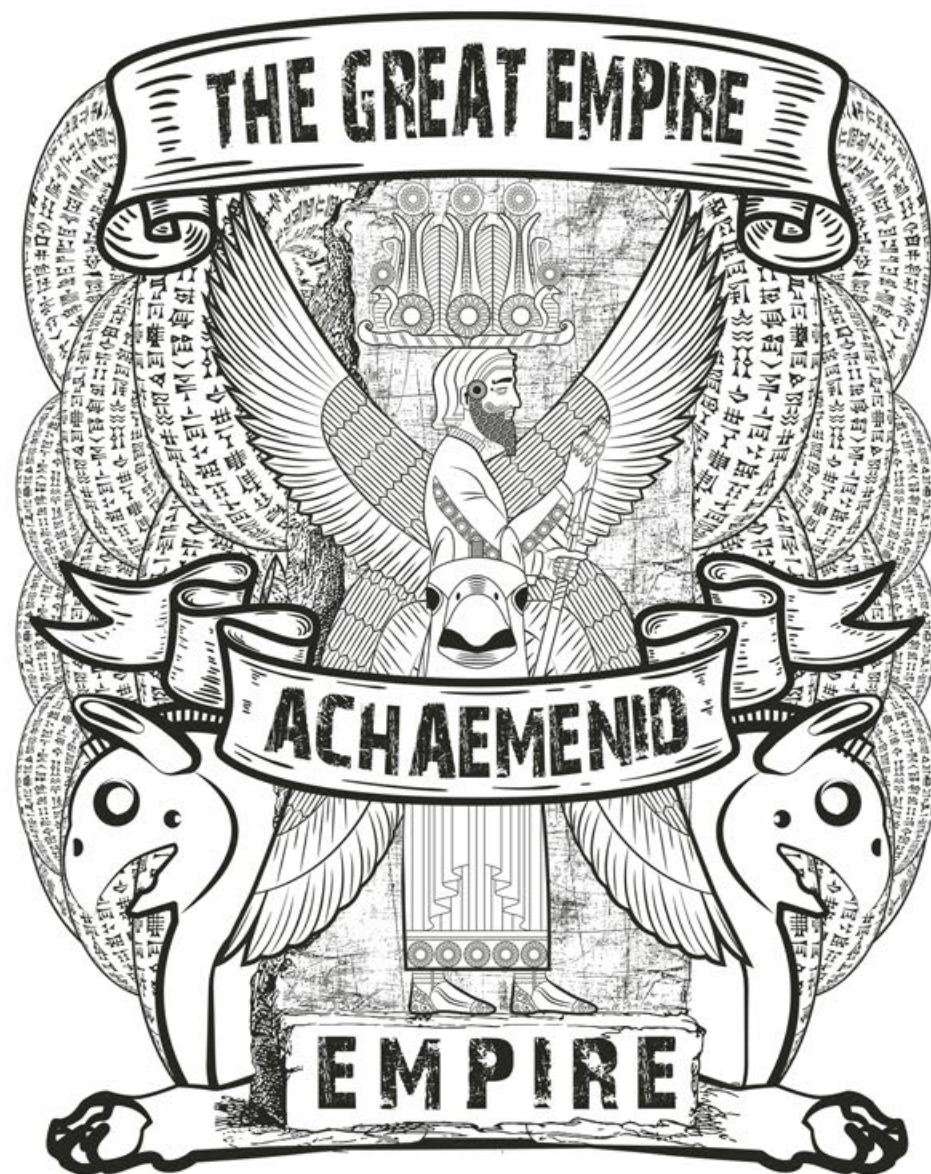
اولین عملیات باستان‌شناسی در این منطقه توسط رابرت رایسون آمریکایی در سال ۱۹۴۵ انجام گرفت و در فاصله سال‌های ۱۳۲۳ تا ۱۳۲۵ یک فرپ یهودی با نام ایوب رب النوع به مدت هشت سال اقدام به کاوش در این تپه کرد و بیش از ۸۰ درصد تپه زیویه مورد اکتشاف قرار گرفت و هدف این گروه تنها پیدا کردن اشیاء و آثار تاریخی برای فروش و تجارت بود. در سال ۱۳۵۴ نیز نصرالله معتمدی کاوش و بررسی اشیای کشف شده را آغاز کرد و فعالیت وی در دو فاصله زمانی تا سال ۱۳۷۳ ادامه یافت، در دور دوم فعالیت‌های باستان‌شناسی معتمدی که شش سال به طول انجامید آثار بسیار ارزشمندی در آن کشف شد.











در نسل جدید طراحی آرکیوفشن کم کم با ایجاد طرح های پایه ای و کلاسیک ، ترکیب های نوینی خلق شدند که پیچیدگی های خاصی در طراحی و فرم ها خلق می کنند. دیگر زمان آن رسیده است تا با ترکیب طرح های کلاسیک صور جدیدی را خلق کنیم. یکی از آنها طرح واره ی صلح است که ترکیبی از سه هما، انسان بالدار و خط میخی است.



PERSIAN EGYPT



مصر باستان برای همه جذابیت دارد، شاید یکی از علل آن ریشه ای باشد که این کشور بزرگ، برای سالیان طولانی در زمان هخامنشیان ، یکی از استان ها یا بهتر بگوییم ساتراپ های آنها بوده است.

بدین مضمون یعنی با ورود کمبوجیه به مصر، او فرعون مصر شده است و همانند فراعنه ی قدیم مصر باستان، مورد پذیرش مردم و معابد آنجا شده است.

این فرمانروایی در زمان داریوش به اوج خود می رسد. سلسله ی بیست و هفتم فراعنه ی مصر را دودمان هخامنشی بعهدده داشتند و در دوره ی بعدی دودمان سی و یکم و فرمانروایی اردشیر سوم ایجاد می شود.

از این دو داستان بزرگ که برای مصریان بسیار با اهمیت است کمتر شنیده ایم و چه بسا در عامه از آن چیزی گفته نمی شود. ما بخشی از طراحی های خود را به این موضوع مهم اختصاص داده ایم تا نقبی آشکار به این دوران خاموش شده زنیم.



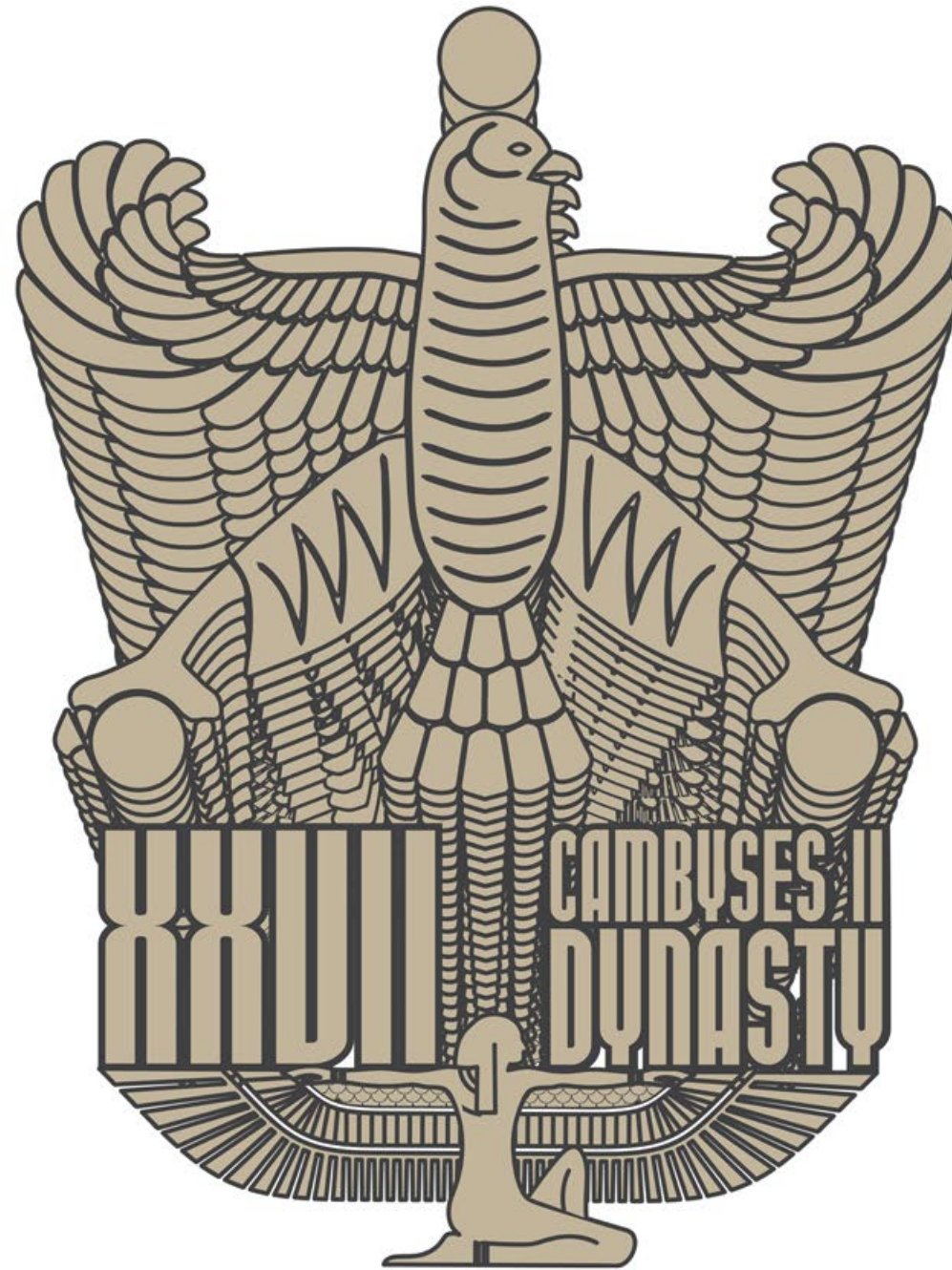
صحنه‌ی رویارویی پسامتیخ سوم آخرین فرعون دودمان بیست و ششم فراغنه‌ی مصر و کمبوجیه فرزند کوروش پس از فتح مصر باید موضوعی بسیار جذاب در تاریخ باشد که البته در دنیای بین الملل هم زیاد تمایلی به صحبت درباره‌ی آن نیست.

ما نام مجموعه‌ی مصر را ۲۷ گذاشتیم که یادآور دودمان بیست و هفتم فراغنه‌ی مصر توسط حکمرانی هخامنشیان بوده است. حدی بزنید که این موضوع چقدر جذاب است.

کمبوجیه در سال‌های پس از به تخت‌نشینی، بیش از هر چیز وقت خود را صرف تهیه‌ی مقدمات لشکرکشی به مصر کرد، یعنی همان کاری که پدرش کوروش بزرگ هم قصد آن را داشت. در سال ۵۲۵ پیش از میلاد، تدارک لازم برای لشکرکشی به مصر پایان یافت و پس از برگزاری جشن‌های نوروز، سپاه کمبوجیه با پشتیبانی و کمک رئیس‌ان و شیوخ عرب نبطی در طی ده روز از صحرای سینا گذشت. رؤسای قبایل متعهد شدند که با قرار دادن هزاران شتر با مشک‌های آب در منازل مختلف سفر، آب آشامیدنی سپاهیان را تأمین کنند. کشتی‌های جنگی هخامنشی نیز در طول ساحل دریای مدیترانه، این سپاهیان را که در خشکی راه می‌پیمودند، پشتیبانی می‌کردند. ایرانیان در ماه مه سال ۵۲۵ پیش از میلاد خود را به پلوزیوم که دروازه‌ی شمال شرقی مصر محسوب می‌شد رساندند و با سپاه مصر درگیر شدند و سرانجام سپاه کمبوجیه بر سپاه پسامتیخ غلبه کرد.







دومین طرح از مجموعه ی بیست و هفت اختصاص به ترکیب پرچم و نماد
هخامنشیان با طرحی از مصر دارد که نحوه ی چیدمان، برتری این دودمان به
فرعون آخر سلسله ی بیست و ششم را نمایش میدهد.





KING SHAPUR I



داستان شاپور یکم

ابتدای دوران ساسانیان با حال و هوای عجیبی آغاز شد که کمتر دوره ای مشابه آن در ایران را می توان همانندش دانست. شاپور جوان سلحشوری در سپاه پدرش اردشیر بنیانگذار سلسله بود و چنان خوش درخشید که برای پدر آینده ی دودمان ساسانیان را امن جلوه می داد.

در دوازده آپریل سال ۲۴۰ میلادی پس از مرگ پدر بر تخت شاهی نشست و همزمانی سلطنتش با مانی داعیه دار دین جدید همراه شد. سیاست شاپور تساهل در ادیان بود و با مانی سلح آمیز رفتار کرد گرچه شخصیت عجیب و پر داستان کرتیر موبد زرتشتی همواره در کنارش قرار داشت و به نوعی رهبر مذهبی ساسانیان آن دوران بود. شاپور در سه دوره با رومیان که امپراطوری قدرتمند دوران باستان در برابر ایرانیان بودند به نبرد پرداخت، نبرد اول در زمان پدرش اردشیر بود در راس العین که نامش نبرد راسینا بود رخ داد گرچه در این نبرد ساسانیان شکست سختی خوردند و شهر نصیبین که در جنوب ترکیه امروزی است را رومیان پس گرفتند ولی با این حال گوردیان در نبرد بعدی در منطقه ای به نام مشیک در نزدیکی فلوجه ی کنونی رومیان از ایرانیان شکست سختی خوردند و گوردیان سوم امپراطور روم هم در این نبرد کشته شد. در این نبرد ارمنستان به ایران تعلق گرفت و غرامت سنگینی از فیلیپ عرب معادل پانصد هزار دینار گرفته شد. نبرد سوم در شهر ادسا بود و والریانوس اسیر شاپور شد.

بر طبق گزارش دینکرد:

شاپور شاهنشاه، پسر اردشیر، هر آنچه از دین درباره پزشکی، نجوم، جنبش، زمان، جای، جوهر، آفرینش، تکوین، تباهی، دگرگونی، منطق و دیگر دانش‌ها و هنرها، که اندر هند، روم و دیگر سرزمین‌ها پراکنده شده بود، گردآورد و به اوستا افزود، و فرمان داد که نسخه کاملی از آنها به گنج شاهی سپرده شود، و امکان آوردن همه نظام‌های فکری را در دین مزديسنی، بیاموزد.







داستان لگوهای ما رو همیشه به خاطر داشته باشید،
داستان دوران پیش از تاریخ ایران به زودی تبدیل به
اسباب بازی های خواهد شد که جایگزینی در خور
برای بسیاری از بازی های غربی خواهند بود.





لاله و ماه در در و مهر و ماه سطره و ماه سطره و ماه سطره
 لاله و ماه در در و مهر و ماه سطره و ماه سطره و ماه سطره
 لاله و ماه در در و مهر و ماه سطره و ماه سطره و ماه سطره
 لاله و ماه در در و مهر و ماه سطره و ماه سطره و ماه سطره
 لاله و ماه در در و مهر و ماه سطره و ماه سطره و ماه سطره
 لاله و ماه در در و مهر و ماه سطره و ماه سطره و ماه سطره
 لاله و ماه در در و مهر و ماه سطره و ماه سطره و ماه سطره

لله و لله ددر و لله سطر اءى و لله سطر اءى و لله سطر اءى
لله و لله ددر و لله سطر اءى و لله سطر اءى و لله سطر اءى
لله و لله ددر و لله سطر اءى و لله سطر اءى و لله سطر اءى
لله و لله ددر و لله سطر اءى و لله سطر اءى و لله سطر اءى
لله و لله ددر و لله سطر اءى و لله سطر اءى و لله سطر اءى
لله و لله ددر و لله سطر اءى و لله سطر اءى و لله سطر اءى
لله و لله ددر و لله سطر اءى و لله سطر اءى و لله سطر اءى

یکی دیگر از خطوط ایران باستان، خط دین دبیره یا اوستایی است که متون مقدس اوستا با این خط نوشته شده اند، حالت زبان اوستایی، به زبان‌های مقدس برمی‌گردد، از اینرو با اینکه سال‌ها و سده‌ها از مرگش گذشته بوده در میان نوشته‌ها و آیین‌های دینی مزدیسنا بکار برده می‌شده‌است.





تمدن ساسانیان را از هر جهت که نگاه کنید حتی در لحظات
واپسین که انطاط آنرا بدست اعراب قطعی می نمود، قابل
تامل و مطالعه است، دورانی که پس از شکوه دوران
هخامنشیان و پس از سرخوردگی ناشی از حکومت اسکندر و
مقدونی ها، ایرانشهر را پیریزی کرده بود.



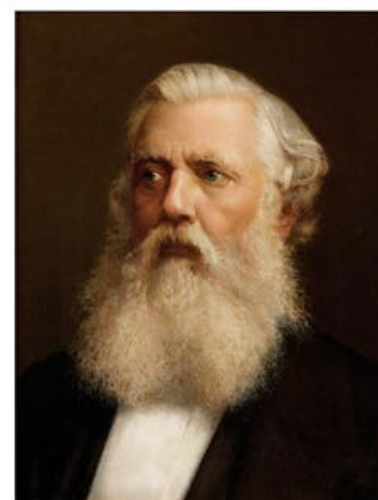
TIAMAT AND MERDUK LEGEND



ARCHEOFASHION
MOVING HISTORY

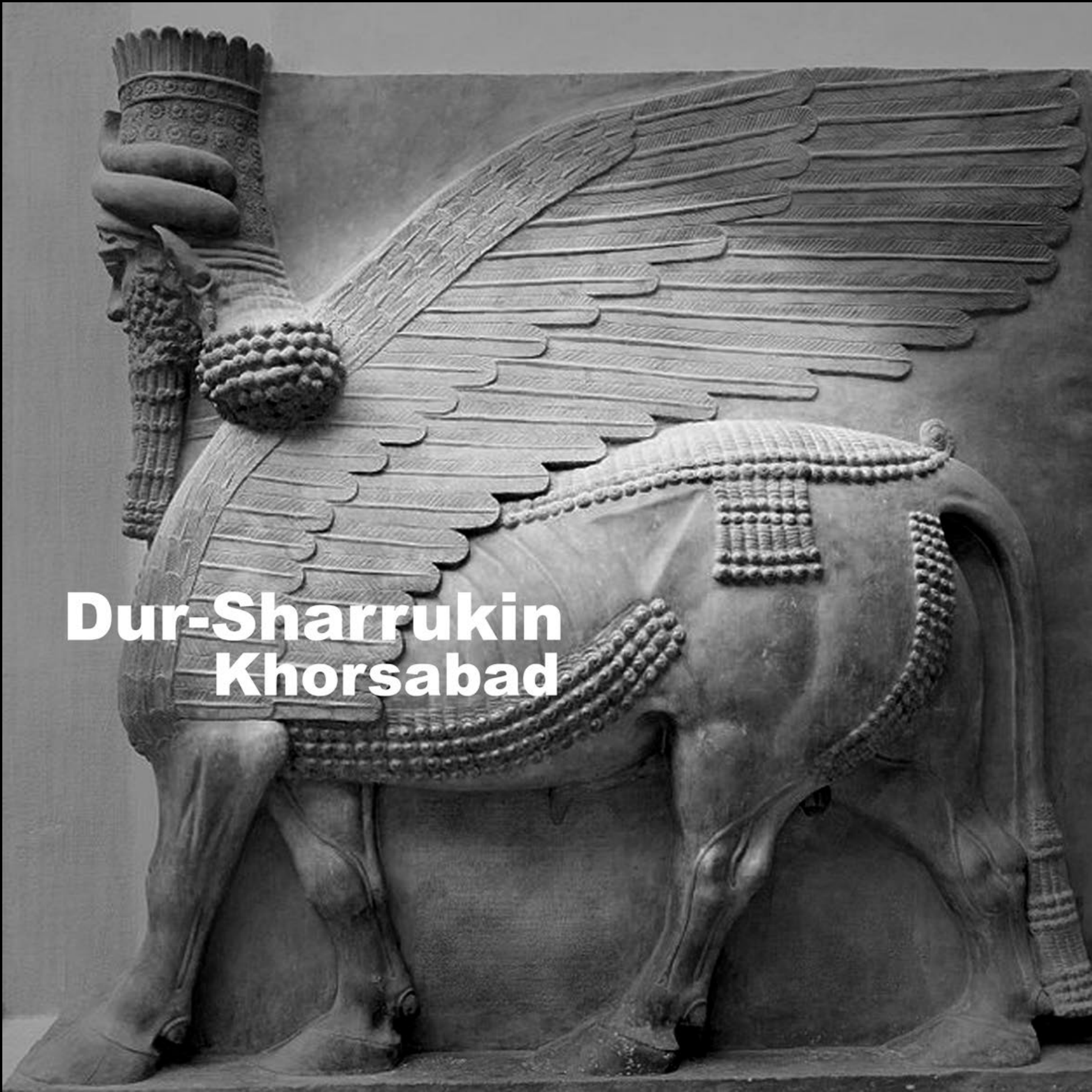


آستن هنری لایارد انگلیسی که یک جهانگرد معروف قرن نوزدهمی بود به صورتی تصادفی کتابخانه ی آشوربانیپال را در نینوا کشف کرد که دریاچه ای شگرف را به دنیای باستان گشود. بخشی از اسطوره ی آفرینش بابلی به نبرد بین تیامات و مردوک پادشاه افسانه ای بابل اشاره دارد. این طرح نیز یکی از پر مخاطب ترین طرح های بین المللی آرکیوفشن بشمار می رود.





**Dur-Sharrukin
Khorsabad**



دور شاروکین یا قلعه ی سارگن، خورسآباد کنونی، پایتخت امپراتوری آشوری نو در زمان سارگون دوم بوده است که حدود ۷۰۰ سال پیش از میلاد بنا شده است.

خورسآباد یک روستا در شمال عراق است که در ۱۲ کیلومتری شمال موصل قرار دارد و آشوری‌ها در آن سکونت دارند.

در ۸ مارس ۲۰۱۵ دولت اسلامی عراق و شام کاخ خورسآباد را تخریب کرد. این تخریب باعث شد تا ما یکی از مهم ترین آثار بجای مانده از این شهر یعنی لاماسوها را بعنوان طرح خود انتخاب کنیم، البته این گاو های بالدار در ایران نیز یافت می شوند و نمونه ی آن دروازه ی ملل تخت جمشید اما افسوس از تخریب این اثر بزرگ در عراق.

گاو بالدار یا لاماسو در اساطیر کهن ایرانی یک خدای محافظ بوده است، که معمولاً با بدن گاو نر یا شیر، بال عقاب و سر انسان نشان داده شده است. در فرهنگ های مختلف به نامها و شکل های گوناگون وجود دارد. از جمله این فرهنگ ها می توان به پارسی-آشوری، هندی، یونانی و مصری نام برد همچنین نمونه هایی از آنها در برخی از فرهنگ های اروپایی نیز وجود دارد. در برخی از نوشته ها آن را به صورت یک خدای زن به تصویر کشیده اند. نام کمتر استفاده شده شدو اشاره به همتای مرد لاماسو دارد.







NORSE COLLECTION

سومین مجموعه ی بین المللی ما در زمینه ی اسطوره های مردم شمال بود. با اینکه تاریخ مردم وایکینگ آنقدرها هم نسبت به دوره های تاریخ و تمدن مردمان خاورمیانه قدیمی نیست، اما داستان های مردم شمال که به شدت تحت تجربه ی مدیای بین المللی واقع شده است برای همه دیدنی، خواندنی و جذاب است.

پس از سقوط امپراتوری رم در سده پنجم، قبایل ژرمنی در شمال اروپا، در قلمروهایی که قسمت غربی آلمان امروزی می شود و مدت کوتاهی از آن رومی ها بود، سکنی گزیدند. آن ها به زبان های حرف می زدند که نیای زبان های انگلیسی، آلمانی، هلندی، فلاندی، دانمارکی، سوئدی، نروژی و ایسلندی بود و نیز دین و اساطیر ویژه خود را به آنجا منتقل کردند.

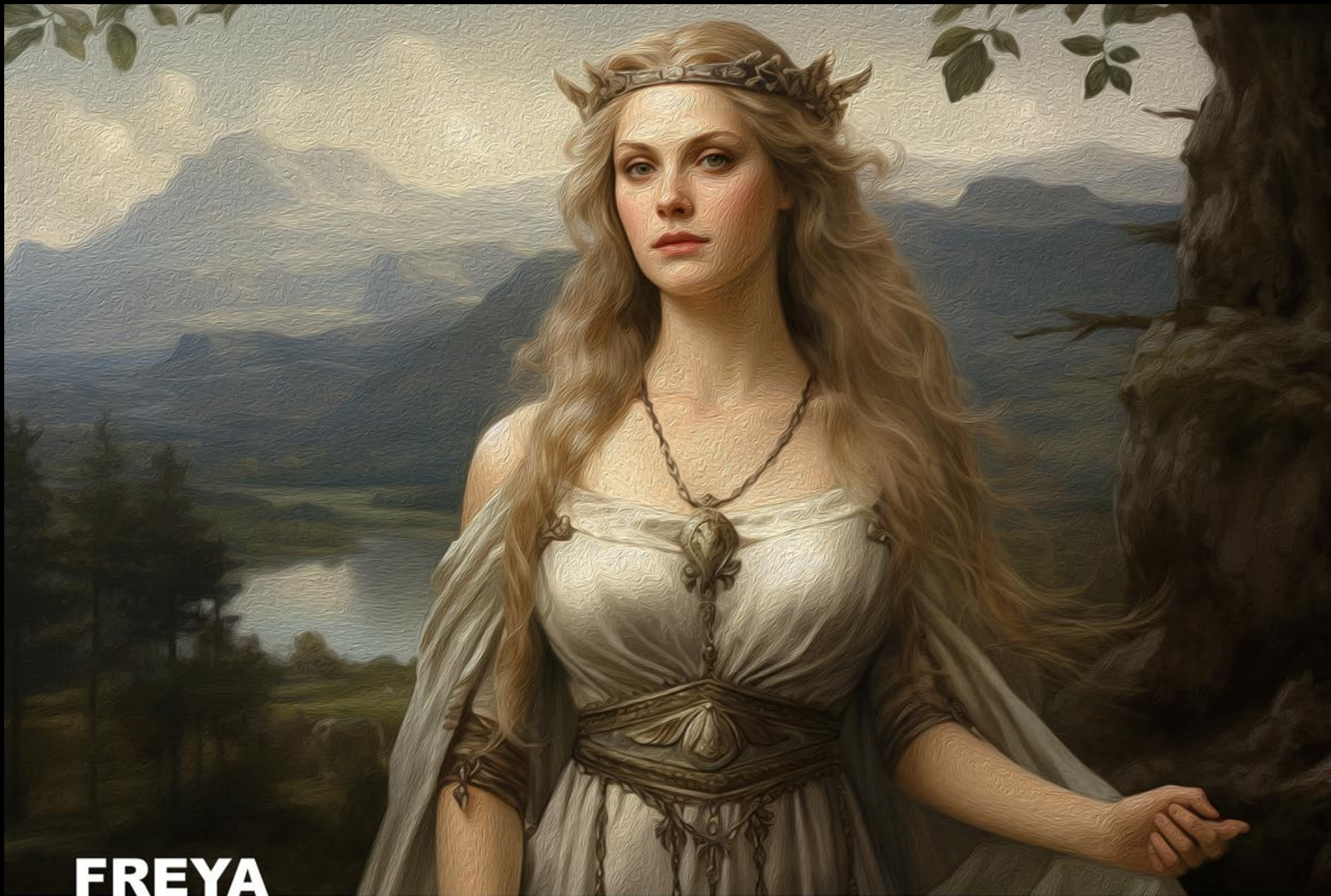
با وجود این، اهمیت ایزدان آن ها از نظر اقوام شمالی، و نفوذ دیررس این اسطوره ها به عنوان بخشی از میراث اروپایی، از اینجا معلوم می شود که در انگلیس و دیگر زبان های برآمده از ژرمنی، هنوز ایزدان شمال را در نام روزهای هفته به یاد می آورند. همانند «Tuesday» (سه شنبه) روز تیر، «Wednesday» (چهارشنبه) روز ادین/وَدن، «Thursday» (پنجشنبه) روز ثور و «Friday» (جمعه) روز ویژه فریگ است.

ODIN



✠ M I †

اودین سرکرده ایزدان آسیر در اساطیر اسکاندیناوی و ژرمن‌ها است. او فرزند بور و بستلا می‌باشد و دو برادر به نام‌های ویلی و وه دارد. او همچنین آلفادر «Alfödr» به معنی «پدر همگان» نامیده می‌شود زیرا که به راستی پدر تمامی آسیر در اساطیر شمال است. اساطیر اسکاندیناوی منبع بیشترین اطلاعات بازمانده از وی، اودین را با حکمت، شفا، مرگ، سلطنتی، چوبه دار، دانش، جنگ، نبرد، پیروزی، جادو، شعر، جنون و خط رونی مرتبط می‌داند. از پیوند او با ایزدبانویی به نام فریگ، پنج ایزد به نام‌های بالدر، هود، هرمود، تیر و براگی زاده شدند. فریگ زیبا، جذاب و باوقار بود و در قدرت پیشگویی آینده با او شریک بود، هرچند اظهار نمی‌کرد.



FREYA

فریا یا فرییا به معنی بانو، در اساطیر اسکاندیناوی، ایزدبانوی عشق، شور جنسی، باروری، نزاع و مرگ، جادوگری، کشمکش و یکی از زیباترین الهه‌های اساطیر و ادبیات نورس به‌شمار می‌رفت. فریا و برادر دوقلویش فریر، فرزند خدای دریاها نیورد و عضو یکی از نژادهای ایزدان اساطیری به نام ونیر بود. فریا الههٔ حامی باروری و حاصلخیزی محصولات کشاورزی و نماد شهوت جنسی بود. او شیفتهٔ شعر و موسیقی، بهار و شکوفه‌های آن و به خصوص علاقه شدیدی به الفها داشت. پیشگویی و آنچه در ادبیات شمال از آن سخن بسیار است به روایت اسنوری استورلوسون با او پیوند دارد. به نام فریا در مجموعه متون و اشعار ادای شاعرانه، ادای منشور و هایمس کرینگلا، به معنی حلقهٔ جهان، که هر دو اثر به قلم اسنوری استورلوسون در قرن سیزدهم هستند؛ در چندین سرگذشت‌نامه‌های ایسلندی؛ در داستان کوتاه سورلا پتر؛ در اشعار و داستان‌های اسکالد؛ و در فولکلور اسکاندیناوی عصر مدرن اشاره شده‌است. فریا به شکل الهه‌ای بی‌نهایت زیبا، دارای موهای بلوند و چشمانی آبی تصویر می‌شد.





فنریر گرگی غول آسا در افسانه‌ها و اساطیر اسکاندیناوی است که در ادای منظوم و ادای منشور از او به عنوان پدر دو گرگ دیگر، اسکول و هاتی، و فرزند لوکی و ماده غولی به نام انگربودا یاد شده‌است. در اساطیر نورس پیشگویی شده بود که در راگناروک، وی اودین را پس از نبرد طولانی خواهد کشت و خود توسط پسر اودین، ویدار کشته می‌شود.





R + R: Ψ + T: T + R: Ψ + T: Ψ + P + T: P N T N T
P: + R: T + T: T + T + T: B # T: Ψ + R + T: H
R: H N Ψ: H * : + R + T: Ψ: P N T N T P: Ψ I R I T
N * N: Ψ + R K: Ψ * T N T: + H: H + R: Ψ I Ψ
I R I T N * N: Ψ + R P: Ψ # R T: P K I P B R N T
* + T + T + R: Ψ + T: Ψ + T + R K: B # T: T + T: H + T
Ψ: H I T N: + * T: T + T + R + T: Ψ # R H T: Ψ: H I
+ T: H + T P P + T: * + T: H + T Ψ Ψ + T: Ψ + T R: T
Ψ R + T + T + R: H I T + T: Ψ: P + T + T + T: Ψ + R * + T





The world was created from the remains of the giant Ymir in Norse mythology. The three brothers dragged Ymir's lifeless body towards the center of Ginnungagap, this is the place where they created the world from the remains of Ymir. The blood became the oceans, rivers, and lakes. The flesh became the land.

From Muspelheim in the south came lava and sparks into the great void Ginnungagap. In the middle of Ginnungagap, the air from Niflheim and Muspelheim met, the fire melted the ice and it began to drip, some of the ice started to take the shape of a humanoid creature. It was a jötunn, also called a giant, this giant was Ymir, the first giant in Norse mythology. Mani is only pulled by one horse Aldsvider Mani stole two children from Midgard, to help him drive his chariot, their names are Bil and Yuki. They are pursued by two wolves, Sköll "Treachery" and Hati "Hate" each day,

Hati would take a small bite out of the Moon, but the Moon would get away and heal itself again. These two wolves will one day catch the sun and the moon, which will happen at Ragnarök. From Muspelheim in the south came lava and sparks into the great void Ginnungagap. In the middle of Ginnungagap, the air from Niflheim and Muspelheim met, the fire melted the ice and it began to drip, some of the ice started to take the shape of a humanoid creature. It was a jötunn, also called a giant, this giant was Ymir, the first giant in Norse mythology.

When Ymir fell asleep, he started to sweat and the sweat under his arms grew two more giants, one male, and one female, and one of his legs paired with the other to create a third, a son Thrudgelmir "Strength Yeller" These were the first in the family of frost giants also called jötnar. They were breastfed by the cow giant Audhumbla who like Ymir, was created from the melting ice in Ginnungagap.

VIKING
AMMUNITION







مجموعه ی فی عجایب المخلوقات و غرایب الموجودات

زکریای قزوینی در سال ۶۰۲ هجری قمری در قزوین متولد گردید. دوران کودکی را در زادگاه خود پشت سر گذاشت. در نوجوانی راه سفر را پیش گرفت و به شام رفت و از دارالعلم آن دیار بهره گرفت. سپس در دمشق با محی‌الدین ابن عربی برخورد نمود و پیرو طریقت صوفیانه او گردید. بعد از مدتی از شام به عراق رفت. در دوران خلافت مستعصم عباسی منصب قضای واسط و حله را داشت. وی تا هنگام حمله هولاکو به بغداد منصب قضا را به عهده داشت، و بعد از سقوط خلافت بغداد به دمشق بازگشت. وی به سال ۶۸۲ ه. ق. در واسط وفات یافت و در مقبره شونیزیه بغداد دفن گردید.

مجموعه‌ی از ما بهترون در آرکیوفشن توسط صدرا شریعتمداری با الهام از کتاب عجایب المخلوقات و غرایب الموجودات تصویر سازی شده است و جزو مجموعه‌ی انحصاری آرکیوفشن می باشد.







ARCHEO
FASHION
REVIVING HISTORY
MADE IN ITALY











KING CYRUS THE GREAT

آرکیوفشن با اینکه در جستجوی تاریخ قدم می زند و طرح های مختلف از زمانهای گوناگون را به تصویر می کشد اما، تجربه ی طراحی از کوروش کبیر چیزی نیست که برای ما ساده باشد به همین دلیل به بازسازی طرحی خیالی از طراحی گمنام دست زدیم تا در آینده چه پیش آید.





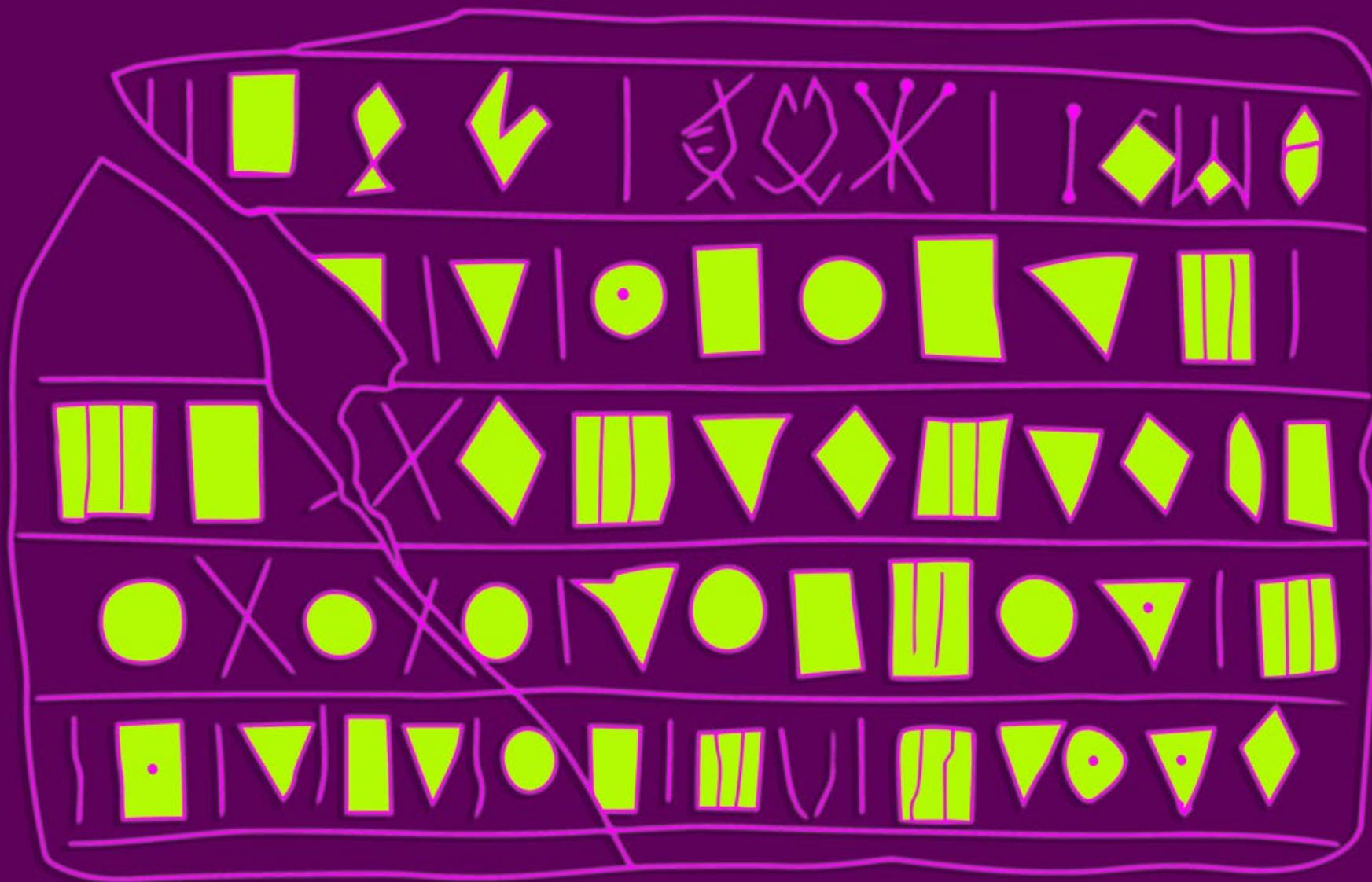




**ARCHE OF FASHION
GARDEN
WHERE THE SEED GROWS**



ARCHEO FASHION
GARDEN
WHERE THE SEED GROWS



KONARSANDAL

THE TABLET FROM KONAR SANDAL B





|| □ ⌘ ⋄ | ⌘ ⌘ ⌘ | ⌘ ⌘ ⌘
| ▽ | ○ □ ○ □ ▽ || |
|| □ × ⌘ ▽ ⌘ || ▽ ⌘ □
○ × ○ × ○ ▽ ○ □ || ○ ▽ | ||
| □ | ▽ | ▽ | ○ □ | || ▽ | ▽ | ▽



عجایب مخلوقات

داستان عجایب مخلوقات، داستانی نیست که به سادگی از خاطر کسی محو شود و شخصیت های این کتاب هر کدام داستانی را برای ما بازگو می کنند که نم توان جلوی گسترش آنرا گرفت. اکنون در نقش حاضر داستان عجایب با سوار آریزانت مادی و نقشی از تمدن ایلام ترکیب شده و گردونه ای جدید را خلق کرده است.



آمیت و ایلام

نقشی دیگر از ایلام که آمیت برای ما به یادگار گذاشته است نقش مقابل است که برآستی برای خواندنش و فهمیدنش به ساعت ها زمان نیاز است و روایتی را به تصویر کشیده است که نمی توان از آن چشم بر گرفت. برای تمام کسانی که تبلت شهداد را از ما تهیه کرده اند، این نقش داستانی بسیار فراخ دارد.



THE KING

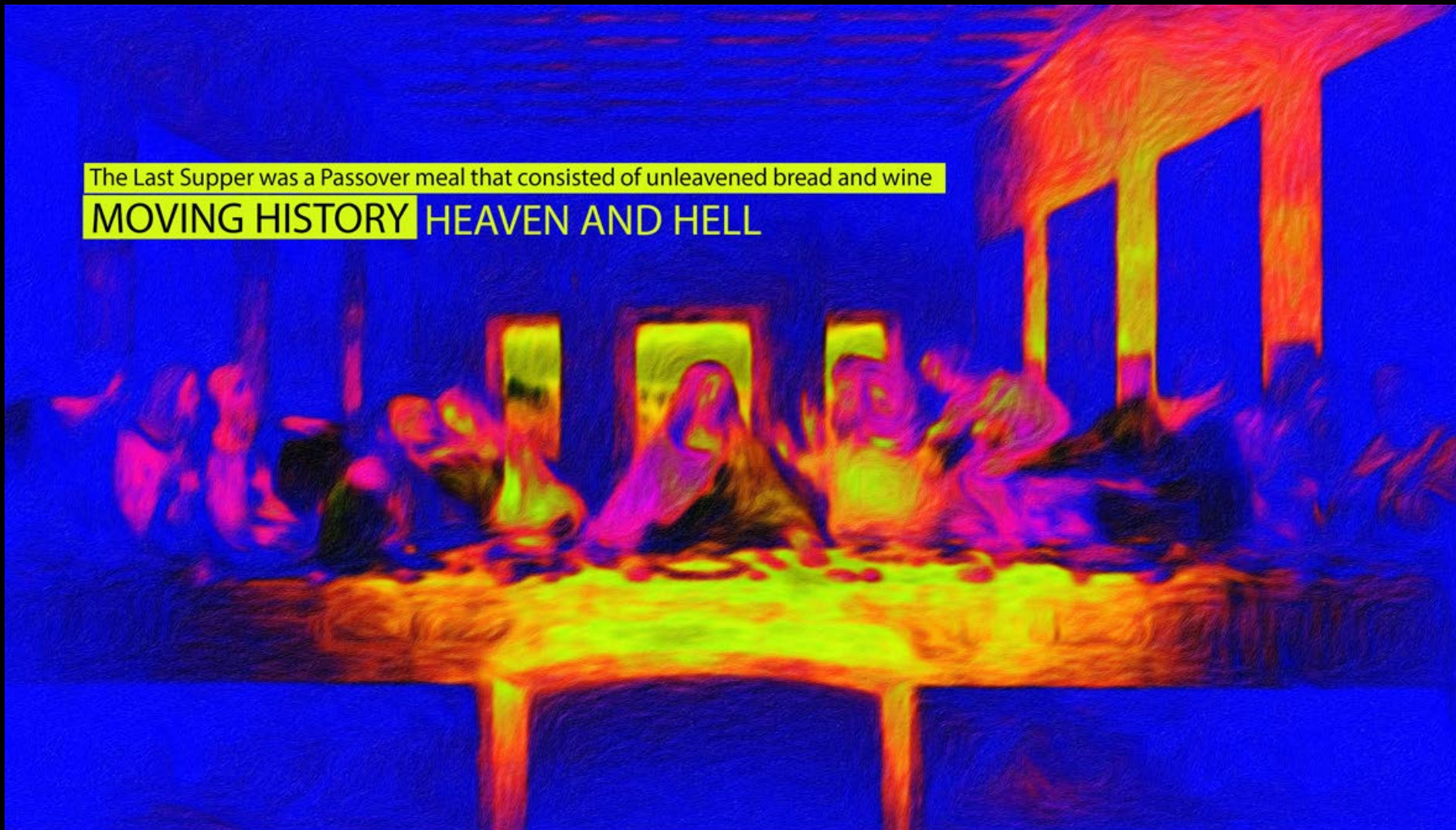


نادر شاه افشار

نادرشاه را فرزند شمشیر می دانند ، کسی که آوازه اش در سراسر دنیا پیچیده است و کمتر کسی است که تاریخ بخواند و با نامش روبرو نشود. این کار تقدیمی است به تمام شجاعت ها و جسارت های او که ایران را شکل داد و از فروپاشی نجات داد.

The Last Supper was a Passover meal that consisted of unleavened bread and wine

MOVING HISTORY HEAVEN AND HELL

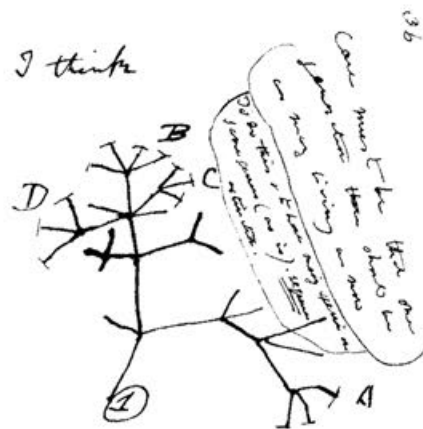
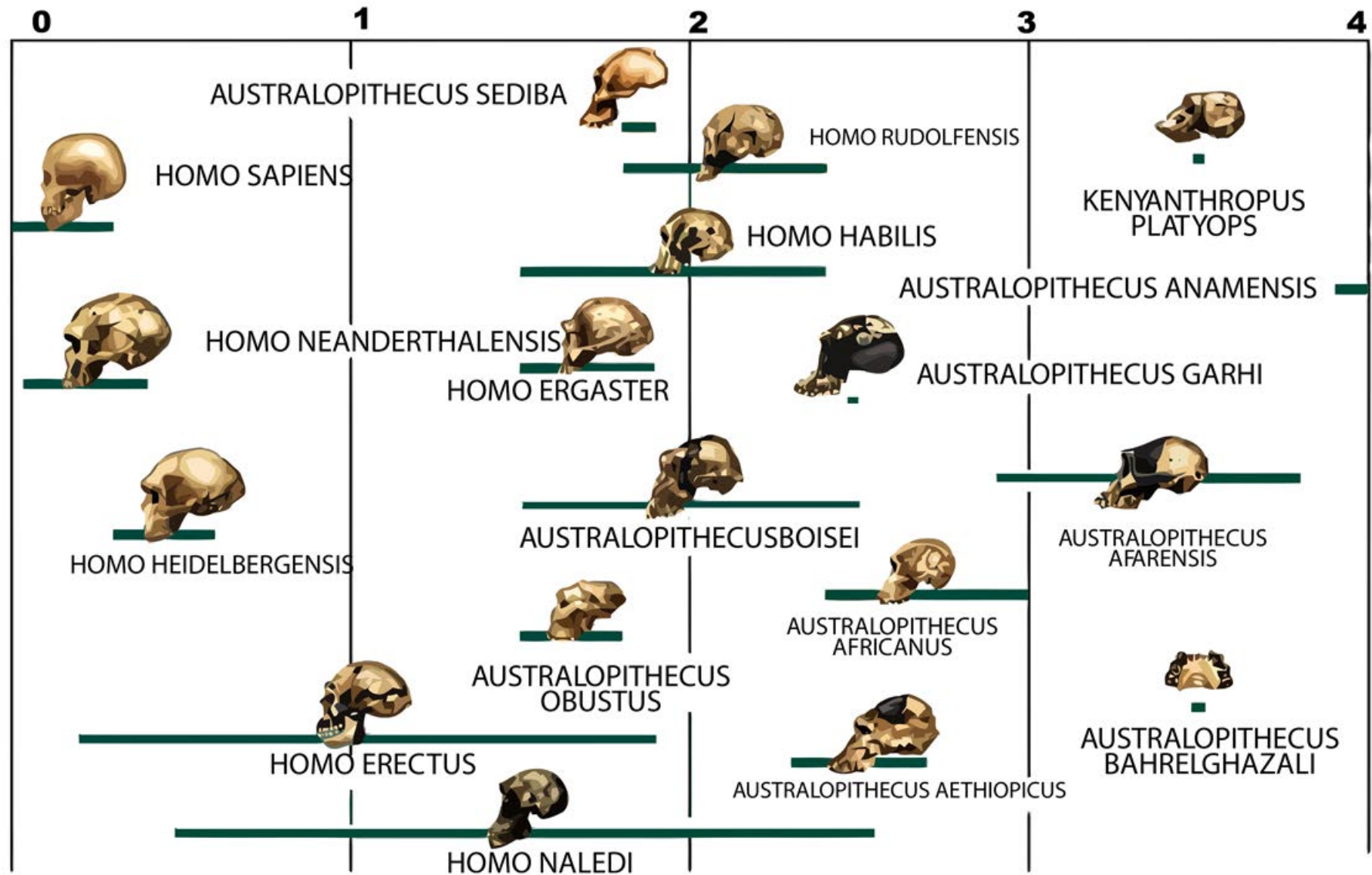


HAVEN AND HELL

تابلوی آخر داوینچی یکی از آثاریست که بسیاری از هنرمندان جهان با اقتباس از آن، ای شام مقدس را به گونه ای دیگر طراحی کرده اند، من نیز این شام را از زیر یک لنز حرارتی نگاه کردم و برایم جالب بود هرکدام از شخصیت ها دارای چه رنگی و چه طیف نوری خواهند شد.



MILIONS OF YEARS AGO



انسان ها مسیری طولانی و پر پیچ و خم برای امروزی شدن داشته اند و بر اساس فرگشت، تغییرات زیادی در طی هزاران سال تجربه کرده اند. نقش داروین در نگاهی نو به این جهان غیر قابل انکار است و در آرکیوفشن نمی توان او را نادیده گرفت. این اثر تقدیمی است به علاقمندان و باورمندان به فرگشت و داروین که همراه خود امضای داروین را داراست و نخستین طراحی وی از درخت زندگی.

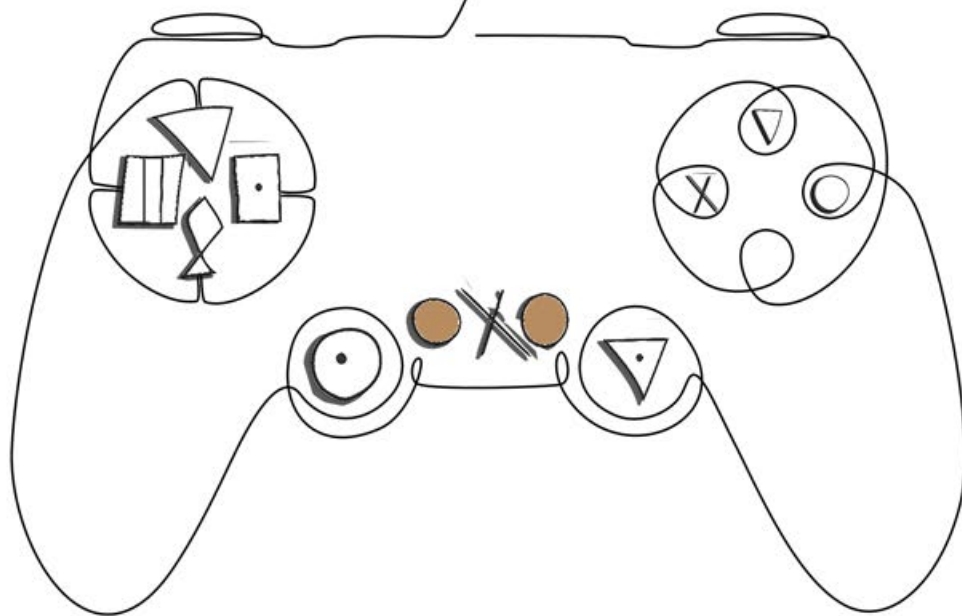
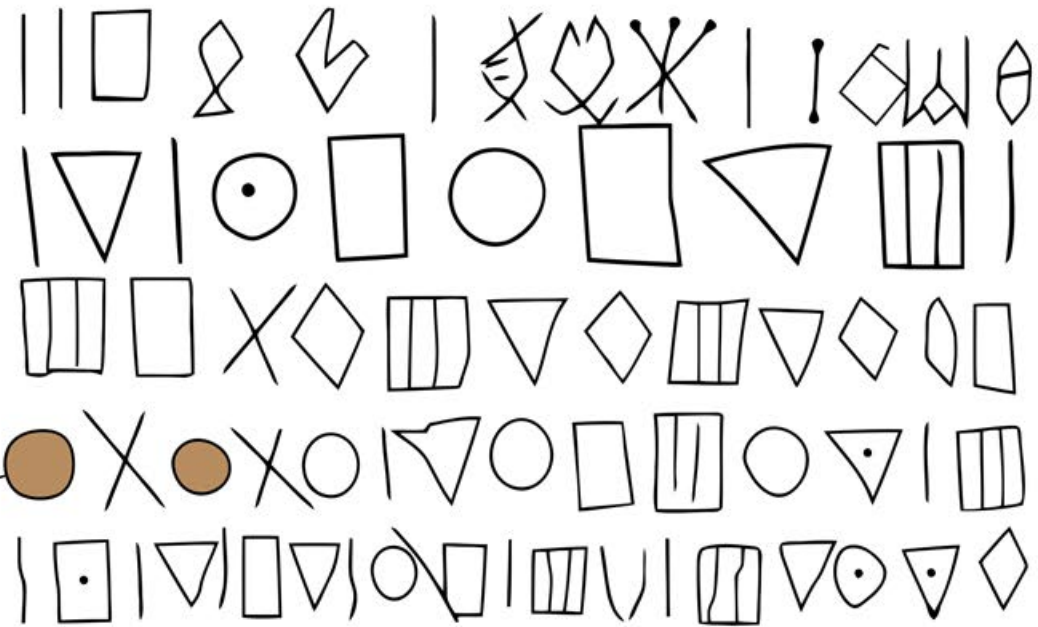




CYBORG

شاید نسل بعدی ما بشر خردمند را سایبورگ ها تشکیل خواهند داد،
انسانس که توسط تغییراتی به گونه ای شکست ناپذیر مبدل شده
است و اکنون بسیاری از دانشمندان جهان مشغول خلق آن هستند.
براستی ما با بوجود آمدن سایبورگ ها منقرض می شویم؟





JIROFT GAME

وقتی خوب به کتیبه ی کنار صندل
جیرفت نگاه می کنی انگار با یکسری
کد ها روبرو هستی و شاید حرف منو
گیمرها به خوبی درک می کنند.





قرن سیاه شانزدهم هنوز تمام نشده بود که در فوریه ی نخستین سال قرن هفدهم، بر روی آتشی که کاردینال رابرت بلامین و پاپ کلمنا هشتم بر افروختند، برونو پس از هشت سال که در زندان دادگاه تفتیش عقاید بود، شمع دانش را برای بشریت روشن نمود و امروز با آنکه هنوز حکم ارتدادش توسط کلیسا برداشته نشده است، همه ی ما به نوعی از دامان او رهسپار دنیای علم می شویم. در آرکیوفشن بخشی از فعالیت هایمان درباره ی خرد و خردمندی است، از برونو گرفته تا کانت و اسپینوزا. این اثر تقدیمی است برای او که بداند، شعله ای که در آن سوخت تا ابد روشنگر است.





جام زرین حسنلو

جام زرین حسنلو از یافته های تیم پنسیلوانیا در دهه ی سی شمسى در ایران و شهر نقده است، جامی که یکی از مهمترین آثار و مفاخر ایران زمین است. نقوشی که بر طلا حک شده است داستان های بیشماری را در خود نگه داشته اند، همانند بسیاری دیگر از آثار ما این نقش برای نخستین بار پس از حدود شصت سال بر لباس ها جای گرفت.



جام زرین حسنلو

جام طلای حسنلو یکی از آثار باستانی برجسته ایران است که در جریان کاوش‌های رابرت اچ. دایسون در تپه حسنلو، شهر نقده در سال ۱۳۳۷ کشف شد. قدمت این اثر به ۱۲۰۰ پیش از میلاد می‌رسد و احتمال می‌رود که به دوره قبل از مادها یعنی منائیان مربوط شود.

این اثر ۲۱ سانتی متر بلندی، ۲۵ سانتی متر قطر و ۹۵۰ گرم وزن دارد. بر روی جام نقش خدایگان سه گانه: خدای زمین، خدای آب و خدای خورشید حک شده‌است. نقش پهلوانی که با هیولا می‌جنگد، الهه‌ای ایستاده روی دو قوچ، نقش بدن انسان بر پشت یک پرنده و مطابقت صحنه‌ها با یک حماسه حوری از نقش‌های موجود بر روی این جام است.

THE IRON AGE AT HASANLU
HASANLU WAS INHABITED FAIRLY
CONTINUOUSLY FROM THE 6TH MILLENNIUM
BC TO THE 3RD CENTURY AD.





خیلی از مردم دنیا به این مساله فکر می کنند که فرا زمینی ها اومدند و تمدن های گذشته رو بر پا کردند، اما واقعا آنوناکی چی هست؟
در اولین نوشته های سومری درباره آنها، که از دوره پسا-اکدی به یادگار مانده اند، آنوناکی ها از نسل آنو و کی، به ترتیب خدای آسمان و الهه زمین، هستند و وظیفه اصلی آنها تعیین سرنوشت بشریت بود. ام آنوناکی از نام آنو، خدای سومری آسمان، می آید. دیمی ترین آنوناکی انلیل، خدای باد و رئیس خدایان سومری، بود. سومری ها باور داشتند پیش از تولد انلیل زمین و بهشت یکی بودند اما پس از تولد او زمین و بهشت از یکدیگر جدا شدند. گرچه این مساله در دانه ی شبه علم و سودوساینس است و ما به شدت با آن مخالفیم اما داشتن این طرح خالی از لطف نیست.





Dreams



Dreams

پشت دریاها شهر است !

همه ی ما رویا می بینیم و گاهی دوست داریم رویایمان را به تصویر بکشیم، رویای من هم زندگی در شهری این چنین است که همه ی تمدن ها در کنار هم هستند و تنها دین حاکم بر آنها اخلاق است نه هیچ مذهبی.

WOOLLY MAMMOTH

Mammuthus primigenius

For many people, the Woolly Mammoth is the true icon of the Ice Age. These shaggy behemoths were perfectly adapted to survival on the grassy dry plains of Pleistocene North America, including the Ozark meannin region. Their magnificent, curving tusks may have been used for dietary, defense, or possibly to sweep snow away from grass in the winter, as a mammoth could eat more than 400 pounds of grass each day. The discoveries of complete frozen woolly mammoth carcasses have revealed detailed glimpses into the life and appearance of these legendary animals. Woolly mammoths, like many giant animals of the Ice Age, suffered the same fate as most of the Pleistocene megafauna and seem to have become extinct through a combination of climate change and over-hunting by early humans about 10,000 years ago.



AGE RANGE
North America during the Pleistocene
(14 million to 11,000 years ago)



Mammoth teeth are very distinctive, with a flat grinding surface that is used for chewing on tough grasses.

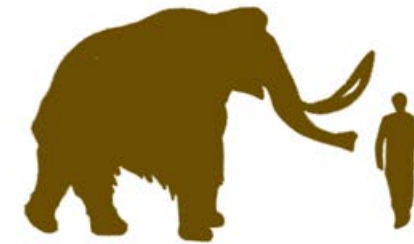
Male mammoths were solitary, but fought among themselves for dominance and access to females.



WOOLLY MAMMOTH
Mammuthus primigenius

DESCRIPTION
The Woolly Mammoth was wonderfully adapted to its life in the cold. Its heavy, matted coat of hair covered a denser growth of underfur and combined with a thick layer of fat to keep out even extreme cold and wind. Small ears and a short tail helped to minimize heat loss, and the mammoth's extraordinary tusks could sweep away the blanket of snow, allowing it to forage for grasses underneath throughout the winter.

About the size of a large African Elephant, the Woolly Mammoth stood over 10 feet tall, and weighed up to 12,000 pounds.



ماموت های پشمالو

قبول دارید هر وقت به دوران پیش از تاریخ فکر می کنیم ماموت های پشمالو جلوی چشمان صف می بندند؟ شاید حس خوبی که به فیل ها داریم بخاطر ماموت های زیباست.





HANDS

GIVE ME YOUR HAND



دست‌ها همیشه حرفی برای گفتن دارند از آلتامیرا تا اکنون. چه حس غریبی است که طرح دستان غارنشینان را بر تن کنیم آن هم هزاران سال بعد. چه خاطره‌ای را نقش می‌بستند؟ دستانت را به من بده تا با هم به آنسوی ابدیت فرای زمان و مکان رهسپار شویم.

ARCHEOFASHION