

آشنایی با

طراحی صحنه

Sokout

خردمند
محمد رضا
آورنده:
گرد

Set design

تابستان ۱۳۹۵

بسمه تعالی

آشنایی با

طراحی صحنه

گردآورنده: محمدرضا خردمند

بهار - تابستان 1395



محمد رضا خردمند

سرشناسه: خردمند، محمد رضا، 1368

عنوان: آشنایی با طراحی صحنه

به کوشش: محمد رضا خردمند.

تعداد صفحه: 98 ص.

طراح جلد: محمد افتخارزاده

محمد رضا خردمند (سکوت)

www.mrkheradmand.ir

ایمیل: ipa.sokout@yahoo.com

شماره تماس و پیامک: 09167590538 – 09163460538 – 09369732653

Instagram: mohammad_reza_kheradmand

Facebook: mohammad reza kheradmand

تقدیم به

آنانی که دوستدار پاییز هستند و دلتنگ، صبور و عاشق.
تکه ای از آسمان در چشمانشان و وسعت دریا در دلهایشان و با پنجره و انتظار،
شب و باران آشنا اند.

تقدیم به عاشقان هنر...

پیشگفتار

در دنیای حرفه ای که تمام مناسبات اجرایی کاملاً موشکافانه و تحلیل پذیر است، آشنایی با راهکارهای ارائه فکر و اندیشه در تمام فنون و هنرها از جمله تئاتر و طراحی صحنه امری اجتناب ناپذیر است.

عدم وجود کتاب و منابع آموزشی به صورت فراگیر، باعث ایجاد انگیزه ای شد تا 5 ماه برای گردآوری مطالب مهم در این زمینه وقت صرف شود.

بسیار خرسندم که کتاب "آشنایی با طراحی صحنه" که یکی از عناصر مهم و مورد علاقه بنده است و با استفاده از مقالات و مطالب بزرگان، اساتید، محققان، اندیشمندان و علاقه مندان در این زمینه گردآوری کرده ام را تقدیم خوانندگان گرامی می کنم.

"آشنایی با طراحی صحنه" کوششی است آغازین در زمینه طراحی صحنه برای علاقه مندان تا هرچه بهتر با این هنر بسیار لذت بخش آشنا شوند.

این کتاب که حاوی مطالب گردآوری شده در زمینه طراحی و اجرای صحنه است با معرفی کلی و گاهاً جزئی کاری نو و البته همراه با خطاست. لیکن به عنوان شروع می تواند مورد استفاده پژوهشگران جوان قرار گرفته و برپایه آن بناهای عظیمی استوار گردد.

لازم به ذکر است که نظریه ها و رویکردهای مختلفی تا کنون در این زمینه منتشر و پدیدار شده و به دلیل اهمیت آن ها در این کتاب سعی بر جمع آوری مطالب هم سو بوده است.

امید است با برداشتن این نخستین گام، در انطباق تئوری و عمل این هنر گام های موثر بعدی با استواری و قدرت هرچه بیشتر برداشته شود.

خدا همه ما را به سوی آنچه رضا و خشنودی اش در آن است هدایت فرماید و به توفیق آنچه که شایسته است نایل آورد.

محمدرضا خردمند(سکوت)

خلق دنیایی فیزیکی...؟!!

مکان، مکانی مجهول؟! شاید آشنا...!!

مختصری درباره طراحی صحنه:

در تئاتر، طراح صحنه به عنوان پل میان هنرهای تجسمی و هنرهای نمایشی وارد عمل می شود. اوست که فضایی را خلق می کند تا اتفاقات نمایش در آن رخ دهد. «طراحی صحنه باید یک نقاش «آبستره» باشد». برای توضیح این مقوله می توان بگوییم که نقاشی آبستره حالت موسیقی را دارد که فرد شنونده به هنگام شنیدن قطعه ای از آن، به دنبال موضوع نمی گردد. بلکه آن را می شنود، احساسش می کند و با آن همراه می شود و ارتباط آن با طراح صحنه در آن است که طراح صحنه باید بهترین وظیفه خود را در بازنمایی احساس صحنه خلاصه کند و این بدین معنی است که وظیفه اصلی طراح صحنه بیش از متن محوری - تحلیل محوری، فضا محوری و فضا سازی است. او باید موسیقی جاری در متن اثر را به تماشاگر منتقل کند. در این نوع طراحی، ضمیر ناخودآگاه تماشاگر به بازی گرفته می شود.

طراح صحنه باید با استفاده از یک فضا سازی صحیح و تاثیرگذار قوه ی تعقل و ضمیر خودآگاه تماشاگر را بیرون از صحنه نگه دارد. هنگامی که نور اولین صحنه بر روی دکور و فضای ایجاد شده پاشیده می شود، اگر نفس در سینه ی تماشاگر حبس شود و فریاد وای بی صدای او سر داده شود، می توان گفت که طراح موفق عمل کرده

است. او در این لحظه توانسته است فضای منفی موجود در ذهن و روح تماشاگر را به بیرون براند.

پس طراحی صحنه ای موفق بوده است که آنچنان مهیب و حیرت انگیز است و چنان از فضا سازی غنی و حساب شده ای برخوردار است که راه را بر هر عامل روانی مزاحم بسته و روح و ذهن تماشاگر را در بست در اختیار فضای موجود در نمایش قرار می دهد. امیدوارم چنین طراحی هایی در تئاتر ما بسیار ببینیم و همچنین دیدگاه افراد نسبت به طراح صحنه تغییر یابد.

طراحی صحنه بخش مهمی از هر کار نمایشی محسوب می شود. معمولاً طراح صحنه پس از خواندن متن برنامه و انجام صحبت های مقدماتی با کارگردان ، طرح صحنه (شاید به شکل طرح های کشیده شده روی کاغذ) و وسایل مربوط به آن تهیه نموده و به صورت طرح اولیه به کارگردان عرضه می کند.

ما همیشه نمای ظاهری هر برنامه را می بینیم، در حالی که در پشت صحنه تلاش ها و فعالیت های زیادی توسط طراحان صحنه برای ایجاد این نما صورت گرفته است.

هدف رشته طراحی صحنه تربیت متخصصانی است که به عنوان طراح صحنه در تئاتر، تلویزیون، سینما و نیز در نمایشگاه ها و سمینارها فعالیت خواهند کرد. طراحی صحنه از فنی ترین رشته های هنر های نمایشی به حساب می آید. این رشته با رشته های دیگر مانند معماری، نقاشی و هنرهای تجسمی ارتباط نزدیک دارد.

معرفی شغل طراح صحنه

طراح صحنه خالق اصلی فضای بصری فیلم یا نمایش و مسئول و ناظر ساخت و اجرای دکور و همچنین تهیه لباس بر اساس طرح های از پیش تهیه شده است.

هنر طراحی صحنه اشاره تیز بینانه ای به واقعیت های بدون چون و چرای زندگی هر جامعه دارد و می تواند با هنرمندی و خلاقیت طراح، تمام داستان نمایش را چه در سینما و تئاتر و چه در هر نمایش دیگری، در صحنه های بی شمار و بدون ابراز کلمه و سخنی و بدون طول و تفصیلی با وضوح تمام و تنها با یک نگاه درست، برای بیننده طرح و تعریف کند. طراحی صحنه در تولید انواع فیلم های تلویزیونی و سینمایی، برنامه های تلویزیونی، تئاترها و کنسرت ها از کلیدی ترین عوامل می باشد.

هر نوع فیلم یا نمایش با هر زمینه، محتوا و قالبی، زبان خاص خود را می طلبد و از همین رو به طراحی صحنه خاص خود نیز نیاز دارد. طراح صحنه برای تبدیل و در واقع برگردان متنی ادبی و مکتوب – که همان فیلمنامه یا نمایشنامه است – به تصویر، باید شیوه های خاص خود را با هر نوع فیلم یا نمایش و مختصات آن منطبق کرده و سعی کند از مرحله طراحی های اولیه تا رسیدن به مرحله نهایی کار، روشی ویژه را برای خلق فضای مناسب بیابد. البته در تمام این مراحل حساس، ضمن تحقیق مداوم باید متن فیلمنامه یا نمایشنامه، مفاهیم آشکار و نهان آن و فکرها و نظرهای کارگردان را نیز به عنوان کلید راهنما و دستمایه اصلی در نظر داشته باشد تا از مفهوم اصلی دور نشود.

طراح صحنه همواره سعی می کند طبق نظر کارگردان فیلم و یا نمایش، طراحی صحنه و لباس را انجام دهد چون مولف هر اثر در نهایت کارگردان است و طراحی ها و نقشه های اولیه حتما باید به تایید او برسد. بیشتر اوقات ، طراح

صحنه پس از خواندن متن (فیلمنامه، نمایشنامه یا برنامه) و انجام تحقیقات لازم و صحبت های مقدماتی با کارگردان، طرح صحنه (شاید به شکل طرح های کشیده شده روی کاغذ) را تهیه نموده و به صورت طرح اولیه به کارگردان عرضه می کند. پس از بررسی های کارگردان، طراح صحنه با او برای طرح نهایی به توافق می رسد. البته برخی اوقات تغییراتی در حین کار هم پیش می آید که طراح صحنه باید انعطاف کافی در این موارد داشته باشد.

طراح صحنه نمی تواند مانند یک نقاش یا نویسنده به تنهایی کار کند. او عملکردش به طور مداوم تحت تاثیر فشارهای زمانی، مشکلات مالی، تغییر عقیده ها، محدودیت های ساخت و اجرای فیزیکی و نقادی های خود و کارگردان قرار دارد. طراح صحنه در خلال فیلمبرداری بطور مداوم حرکات دوربین، توصیه ها و سفارشات کارگردان و فیلمبردار، تهیه کننده، حسابدار فیلم و سایر عوامل را بررسی می کند.

در کشور ما معمولاً در بسیاری از فیلم ها و نمایش ها، طراح صحنه مسئولیت طراحی و تهیه لباس بازیگران را نیز برعهده دارد و از او با عنوان طراح صحنه و لباس یاد می شود. در طراحی لباس ها نیز او با کمک متن و مشورت با کارگردان، گریمور و برخی دیگر از عوامل فیلم، مناسب ترین مدل ها، طرح ها و حتی پارچه ها را برای لباس های بازیگران انتخاب کرده و آنها را تهیه می کند.

در پروژه های بزرگ یک گروه از جمله سازنده دکور صحنه، دستیار و مسئول لباس زیر نظر طراح صحنه فعالیت می کنند. ولی در پروژه های کوچک معمولاً خود طراح صحنه عمده کارها را انجام می دهد.

در سال های اخیر مساله طراحی صحنه در کنسرت ها نیز مورد توجه قرار گرفته و وارد حوزه حرفه ای شده است. این خود زمینه کاری خوبی برای طراحان صحنه می باشد.

طراح صحنه باید مهارت عالی در طراحی و توان خوبی در سازماندهی، تحمل فشار کاری و انجام به موقع کارها داشته باشد. همچنین داشتن خلاقیت و شم هنری در این کار بسیار مهم است.

این شغل ساعت کاری مشخص و تعیین شده ای ندارد. بنا به پروژه ای که طراح صحنه و لباس در آن کار می کند، ساعت های کاری می تواند گاهی بسیار فشرده و زیاد باشد. طراح صحنه طراحی های اولیه این کار و هماهنگی های لازم برای تجهیزات و لوازم مورد نیاز را معمولاً در دفترکار انجام می دهد و در محل اجرای پروژه به پیاده سازی آنها می پردازد.

در ادامه با وظایف، دانش و مهارت مورد نیاز، تحصیلات لازم و نحوه ورود به شغل، بازارکار و آینده شغلی، درآمد طراح صحنه و برخی از طراحان صحنه معروف آشنا می شوید.



وظایف طراح صحنه

✱ مطالعه فیلمنامه یا نمایشنامه

✱ صحبت و مشورت با مدیر تولید، کارگردان، گریمور و سایر عوامل در صورت نیاز

✱ ایجاد ایده های اولیه برای طراحی صحنه مطابق با هدف و بودجه تولید فیلم یا نمایش

✱ ارائه طرح اولیه به کارگردان برای بررسی بیشتر

✱ توافق روی طرح نهایی طراحی صحنه پس از مشورت های لازم

✱ ارائه دستورات و راهنمایی به سایر عوامل صحنه از جمله دستیاران برای پیاده سازی

طرح مورد نظر برای صحنه

✱ خرید یا اجاره تجهیزات و لوازم مورد نیاز

✱ نظارت و کنترل صحنه در حین فیلمبرداری یا اجرا و انجام تغییرات لازم در صورت لزوم

دانش و مهارت مورد نیاز

✱ داشتن شم هنری و علاقه زیاد به این حوزه

✱ قدرت خلاقیت و تخیل خوب

✱ مهارت عالی در طراحی

✱ مهارت های ارتباطی مناسب برای همکاری با سایر عوامل

✱ توان رهبری گروه طراحی صحنه و لباس

✱ مهارت سازماندهی

✱ دقت زیاد و توجه به جزئیات

* توانایی تحمل فشار کاری و انجام به موقع پروژه ها

* داشتن اطلاعات و دانش مربوط به حوزه طراحی و مد

* داشتن انعطاف پذیری لازم جهت انجام تغییرات احتمالی

* آشنایی با فرآیند تولید فیلم و تئاتر

تحصیلات لازم و نحوه ورود به این شغل

فارغ التحصیلان رشته طراحی صحنه می توانند وارد این شغل شوند. البته برخی از طراحان صحنه از رشته های دیگر مشابه و نزدیک مانند ارتباط تصویری، معماری داخلی و ... به این حوزه آمده اند.

برای شروع کار علاقه مندان معمولاً باید مدتی به عنوان دستیار طراح صحنه فعالیت کرده و یا در پروژه های کوچکتر کار کنند. پس از کسب تجربه و مهارت لازم می توانند به عنوان طراح صحنه و در پروژه های بزرگ کار خود را ادامه دهند.



بازار کار طراح صحنه و آینده شغلی

طراح صحنه می تواند در پروژه های مختلف تولید فیلم و سریال های تلویزیونی، برنامه های تلویزیونی، فیلم های سینمایی، تئاترها و کنسرت ها فعالیت کند.

تا چند سال قبل نیروی تحصیل کرده و متخصص در این حوزه به اندازه کافی وجود نداشت. ولی هم اکنون نیروی متخصص برای این بخش تربیت شده است. آینده شغلی خوبی نیز پیش روی این طراحان صحنه متخصص قرار دارد. البته رقابت برای یافتن فرصت های شغلی مطلوب و بستن قراردادهای خوب، بسیار زیاد است. کار با کارگردانان برجسته و در پروژه های بزرگ، زمینه مناسبی برای کسب تجربه و مهارت برای هر طراح صحنه ای را فراهم می کند.

البته مشکلاتی نیز در این بخش وجود دارد. یکی از مهم ترین آنها نبود دید حرفه ای به طراحی صحنه نزد برخی از مسئولان و یا حتی برخی از کارگردانان و تهیه کنندگان است. در تعدادی از فیلم ها و نمایش ها دیده می شود که برای طراحی صحنه که یکی از عوامل کلیدی موفقیت پروژه می باشد، از افراد غیر متخصص (یا به دلیل روابط یا برای پرداخت هزینه کمتر) استفاده می شود. این امر نه تنها به کیفیت کار لطمه وارد می کند، بلکه امنیت شغلی طراحان صحنه حرفه ای را نیز به خطر می اندازد.

درآمد طراح صحنه

اطلاعات و آمار دقیقی از میزان حقوق و درآمد طراح صحنه در کشور در دسترس نمی باشد. در شروع کار که معمولاً طراح صحنه به عنوان دستیار

فعالیت می کند و یا پروژه های محدودی را می پذیرد، درآمد او نیز کم خواهد بود. به مرور با کسب تجربه و مهارت بیشتر، زمینه های شغلی بهتری پیش روی طراح صحنه قرار می گیرد و به دنبال آن درآمد بالاتری نیز کسب می کند.

در کشور ما معمولاً طراحی صحنه و لباس بر عهده طراح صحنه است ولی در کشورهای دیگر این دو از هم تفکیک شده اند. در ادامه درآمد این مشاغل به طور مجزا آورده شده است.



درآمد شغل طراحی صحنه در برخی از کشورهای جهان عبارتند از :

آمریکا – متوسط درآمد سالیانه این شغل در سال 2013، 52.000 دلار می باشد.

انگلستان – متوسط درآمد سالیانه این شغل در سال 2013، معادل 40.500 دلار آمریکا می باشد.

درآمد شغل طراحی لباس در برخی از کشورهای جهان عبارتند از :

آمریکا – متوسط درآمد سالیانه این شغل در سال 2013، 42.300 دلار می باشد.

استرالیا – متوسط درآمد سالانه این شغل در سال 2013، معادل 51.000 دلار آمریکا می باشد.

انگلستان – متوسط درآمد سالانه این شغل در تئاتر در شروع کار معادل 28.000 تا 44.000 دلار آمریکا می باشد. طراحان با سابقه درآمدهای بیشتری کسب می کنند. در سینما و تلویزیون اگرچه ممکن است برای شروع کار لازم باشد از درآمد پایین شروع کنید، ولی در مجموع طراحان لباس در این بخش نسبت به تئاتر درآمد بیشتری دارند. طراحانی که به صورت مستقل فعالیت می کنند، با توجه به مهارت های فردی و نوع قراردادی که می بندند، درآمدهای متفاوتی دارند.

کانادا – متوسط درآمد سالانه طراح لباس در سال 2013، معادل 37.300 دلار آمریکا می باشد.

(سال 2015)

شخصیت های مناسب این شغل

در یک انتخاب شغل صحیح و درست، عوامل مختلفی از جمله ویژگی های شخصیتی، ارزش ها، علایق، مهارت ها، شرایط خانوادگی، شرایط جامعه و ... برای هر فرد باید در نظر گرفته شوند. یکی از مهم ترین این عوامل ویژگی های شخصیتی می باشد. شناخت درست شخصیت هر فرد فرآیندی پیچیده و محتاج به تخصص و زمان کافی است. البته هر فردی ویژگی های منحصر به فرد خود را

دارد، حتی افرادی که به نوعی تیپ شخصیتی مشابه دارند، باز هم در برخی موارد با یکدیگر متفاوت هستند.

به طور کلی همیشه افراد موفق از تیپ های شخصیتی مختلف در تمام مشاغل هستند و نمی توان دقیقا اعلام کرد که فقط تیپ های شخصیتی خاصی هستند که در این شغل موفق می شوند. اما طی تحقیقاتی که صورت گرفته تیپ های شخصیتی ای که برای این شغل معرفی می شوند، عموما این کار را بیشتر پسندیده و رضایت شغلی بیشتری در آن داشته اند.

شخصیت های مناسب این شغل بر اساس شخصیت شناسی MBTI :

INFJ - این تیپ شخصیتی در خلق آثار منحصر به فرد با کمک خلاقیت و ایده های خود توانا است. او با هنر می تواند خود را ابراز و اغلب بر دیگران تاثیر بگذارد. کار به صورت مستقل و داشتن کنترل روی آن، از موارد مهم برای این تیپ شخصیتی می باشد.

INFP - این تیپ شخصیتی دوست دارد خود و نظراتش را به شکلی خلاقانه ابراز کند و در کار خود آزادی فردی و انعطاف پذیری داشته باشد. بسیاری از **INFP** ها خود را هنرمند می دانند حتی اگر از این راه امرار معاش نکنند. برخی از آنها معتقدند هنرمندی ویژگی است که در وجود آنها است.

INTP - این تیپ شخصیتی از کار خلاق لذت برده و دوست دارد با اشخاص مختلف با زمینه های متفاوت کار کند. او معمولا کار به تنهایی را دوست دارد و ترجیح می دهد با گروه های کوچک که دارای ذوق و استعداد خوب هستند، کار کند.

برخی از طراحان صحنه معروف و مشهور



مجید میرفخرایی: طراح صحنه فیلم های حماسه مجنون، روز واقعه، امام علی (ع)، مردان آنجلس، یوسف پیامبر و ... و برنده چندین سیمرغ بلورین جشنواره فیلم فجر



امیر حسین اثباتی: طراح صحنه و لباس فیلم هایی از جمله مسافر ری، دوئل، کنعان، تقاطع، آشغال های دوست داشتنی و ... و برنده چندین سیمرغ بلورین بهترین طراحی صحنه و لباس از جشنواره فیلم فجر



آتوسا قلمفرسایی: طراح صحنه و لباس فیلم های محاکمه، ورود آقایان ممنوع، اینجا بدون من، حوض نقاشی و ... و برنده سیمرغ بلورین بهترین طراحی صحنه و لباس جشنواره فیلم فجر



عباس بلوندی: طراح صحنه و لباس فیلم های شب واقعه، بیداری رویاها، ملکه، گشت ارشاد، چ، پنجاه قدم آخر و ... و برنده سیمرغ بلورین جشنواره فیلم فجر برای بهترین طراحی صحنه و لباس



کیوان ملک مطیعی: طراح صحنه کنسرت های فرزاد فرزین، حمید عسگری، سیروان خسروی و مازیار فلاحی

طراحی صحنه

آرایه‌گری یا طراحی صحنه در زبانزد و اصطلاح نمایشنامه و سینما، فن آراستن و تزیین صحنه نمایش یا صحنه بازی در سینما است. اگرچه در میان عامه به نادرست گاهی این واژه به جای دکور و به منظور بیان چگونگی چیدمان و آرایش وسایل در خانه به کار می‌رود. دکوراسیون به اجزا و کالایی گفته می‌شود که باعث زیبایی محل مورد نظر می‌شود. در ایران طراح صحنه عمدتاً به شخصی

گفته می شود که وظیفه انتخاب لوکیشن و انتخاب (آکسسوار) وسایل مورد نیاز فیلم و چیدمان آنها در صحنه را بر عهده دارد .

در دکوراسیون داخلی به عنوان مثال برای خانه می توان از وسایلی مثل تابلوفرش یا هر کالای دیگری که به زیبایی محل کمک کند، استفاده کرد. هنر دکوراسیون کار سخت و حرفه ای است که امروزه در دانشگاه ها به عنوان یک شغل تدریس و آموزش داده می شود.

مدیر صحنه

او کسی است که بر تمام مراحل آماده شدن صحنه و لباس ها نظارت می کند و اطلاعات لازم را در اختیار دست اندرکاران این بخش ها، قرار می دهد.

طراح دکور

در فیلم هایی که به دکور نیاز دارند، فردی به نام طراح دکور، به کار گرفته می شود. او با توجه به آنچه طراح صحنه می خواهد و ویژگی هایی که او در اختیارش می گذارد، دکور را طراحی کرده، تصاویری با زوایای مختلف از طرح مورد نظر خود، تهیه می کند و حتی در فیلم هایی با دکورهای عظیم، ماکتی از دکورها تهیه می کند و ارائه می دهد.

تاریخچه، سیر پیدایش، تحول و تطور صحنه پردازی در دوره مختلف تئاتر

ارکان تئاتر: بازیگر، تماشاگر، صحنه، نویسنده، کارگردان و طراح صحنه میباشند.

و بعد افرادی که فعالیت آن در پشت پرده جهت کار یک نمایش ضروری است از جمله: طراحان لباس، نور و گریم، مسئولین نور و صدا، گریمورها، مدیران صحنه و سالن، مسئولین کارگاههای دکور و لباس و یکدیگر یک مجموعه تئاتری.

در ادوار گذشته، نویسنده، بازیگر نیز بوده و بازیگر نقش اول کارگردانی نمایش را نیز بر عهده داشته ولی در اثر گذشت زمانی و لزوم تخصصی تر شدن کارها در تئاتر، مانند سایر هنر و علوم نیز تغییرات و تحولات بسیار رخ داده است به نحوی که امروز یک مجموعه تئاتری از افراد بسیاری تشکیل شده است که هر یک شغل و کار تخصصی خود را در این مجموعه بر عهده دارند و حتی در برخی از موارد کامپیوتر جای انسانها را گرفته اند. (از جمله نورپردازی، و تعویض صحنه ها) و انسانها فقط نقش یک برنامه ریز و سپس نقش یک اپراتور را ایفا می نمایند.

نقش طراحی صحنه چیست؟ طراح صحنه کیست؟

چم فورت می گوید: « طراح صحنه شخصی است که در نقاشی، ترسیم، مجسمه سازی، معماری و پرسپکتیو تجربه دارد و کارهای رنگ شده معماران و تمام انواع مختلف تزئینات لازم را در صحنه تنظیم و اجرا می کند».

در واقع طراح صحنه کسی است که فضای نمایش را می سازد. فضای فیزیکی را به کمک معماری و فضای احساسی را به کمک نور و طراحی صحنه چیزی نیست

جز به وجود آوردن فضای متناسب و مطلوب و قابل قبول جهت به نمایش در آوردن یک متن نمایش با در نظر گرفتن موضوع، زمان، مکان، سبک و شیوه متناسب با نمایش و هماهنگ با کارگردان و گروه.

طراحی صحنه چه باید بکند؟

طراح صحنه باید برای دست یابی به موارد فوق علاوه بر داشتن اطلاعات تخصصی (و جامعی از معماری، نقاشی، پرسپکتیو، نقشه کشی، نور، رنگ، موسیقی، هنر فیلم و سینما، و غیره) بوسیله فراگیری و مطالعه تاریخ (تاریخ تحولات اجتماعی، تاریخ هنر، تاریخ تحولات صحنه آرای، تاریخ تئاتر، تاریخ لباس) سبک شناسی، جامعه شناسی، روانشناسی و غیره اطلاعات خود را تکمیل نموده و با آگاهی کامل نسبت به ارائه طرحها و ایده ها خود عمل نماید.

تحولات صحنه آرای در سیر تاریخی خود به پنج دوره اصلی قابل تقسیم و مورد بررسی است:

1 – دوران قبل از قرون وسطی، از زمان پیدایش هنر بودن باستان و روم باستان تا آغاز قرون وسطی).

2 – دوران قرون وسطی

3 – دوران رنسانس

4 – دوران پس از رنسانس تا پایان قرن نوزدهم.

5 – دوران قرن بیستم.

هنر معماری، مجسمه سازی و نقاشی و سایر هنرها در هنر یونان باستان از متکامل یافته ترین شکل هنری زمان خویش بشمار می‌روند.

هنر یونان باستان را به عنوان مهد پرورش و تکامل هنر بشمار می‌آید.

اگر چه هنر مصر از لحاظ قدمت هنری در دنیا پیش قدم است اما این هنر مخصوص خدایان و فراعنه است و موجد آن قدرت و بکارگرفتن برده های بیشمار و نیروهای دربند است.

اما هنر یونان بیشتر در رابطه با انسان (یونان کشور دموکراسی و آزادی) بوده است و به دو دوره ممتاز تقسیم می‌گردد:

1 – عهد قدیم یا آرکائیک: پس از دوران هنری کرتیان و میسه نیان (دوران تاریکی و عقب ماندگی هنر یونان) این دوره آغاز گردید که دارای سبک های زیر بود:

1 – سبک دوریک

2 – سبک یونیک

3 – سبک کورنتین

2 – عهد تکامل یا کلاسیک: در حدود قرن پنجم قبل از میلاد شروع می‌شود و تا حدودی دنباله سبک آرکائیک است. در این هنر از یک طرف توجه شدید به طبیعت از نظر ظاهری مطرح است و از جانب دیگر توجه به یک نوع زیبایی ایده آل و کامل. تقلید از طبیعت منشاء لذت است اما این تقلید باید تابع مناسبات و نظم و هماهنگی باشد.

در هنر یونان باستان کلاسیسم بتدریج پخته می‌شود و فلسفه اصالت عقل و اساس کلاسیسم یونان قرار می‌گیرد.

نمونه های مهم این هنر در عین تحرک و استحکام، آزاد و راحت به نظر می رسند در این نمودار نهایت تسلط هنرمند است.

ساختمان تئاتر در یونان باستان به صورت دایره است که بخشی از آن مخصوص نشستن و بخش دیگر آن مخصوص اجرای نمایش و دارای قسمتهای زیر بود:

1 - تاترون: محل دیدن: تاترون در سرایشی دامنه تپه ها تماشاگران را به تماشای رقص، آواز همسر ایان و نمایشهای می پرداخته اند که این قاعده بعدها در بناهای تاترهای یونان بکار گرفته شد مانند: تئاتر دیونیزوس که در دامنه تپه «اکروپل» بنا گردید.

2 - اکسترا: محل دایره شکل در قلب و جلوی تاترون، مخصوص رقص و همسرایان و گاهی مورد استفاده هنر پیشگان قرار می گرفت.

3 - تیمل: به معنی ذبح در قربانگاه: محل دایره ای شکل در وسط اکسترا (قبل از نمایش بزی را در این محل قربانی می کردند) و در دورانهای دورتر کودکی را!

4 - پروسکینون: یا پروسینیوم: آوانسن امروزی و به قسمت جلوی صحنه اطلاق می شد که در اثر تحول و تکامل تاترها بوجود آمد.

5 - اسکین (اسکن): به معنای چادر و یا کلبه است و همان صحنه امروزی است در اثر گذشت زمان این محل که در انتهای آوانس بوده توسط نویسندگان خلاق به آوانس ملحق و محل اصلی اجرای نمایشگاه می گردد.

6 - تئولوژین: پشت بام اسکین بوده و محلی بوده که خدایان و قهرمانان در آنجا ظاهر شده و با بازیگران به صحبت می پرداختند.

7 - پارادوس: راهروهای مسقفی بودند در دوطرف ارکسترا که همسرایان از آنجا به ارکسترا وارد و یا خارج می شدند، راهروهای سمت راست، نشانه ورود از

شهرها و محله‌های نزدیک و راهروهای سمت چپ نشانه ورود از کشورها و مکانهای دور، بوده است.

8 - رامپ: سطح شیب‌داری بود که در دو طرف پروسینون را با یک شیب به سطح زمین وصل می‌کرد.

9 - فوندال: برای قسمتهای انتهایی هر دکور ساخته می شد، ابتدا از جنس مرغوب چوب و سپس به صورت یک ساختمان با خصوصیات معماری زمان خود در آمد. و در واقع همان قسمت انتهایی اسکین بود که سه یا پنج در جهت ورود و خروج هنرپیشگان در آن تعبیه می شد.

وسایل فنی و ماشین آلات صحنه و صحنه آرای در یونان باستان:

یونانیان باستان موفق به ساخت ماشین آلات گوناگون مورد نیاز نمایشهای خود شده بودند و از آنها به نحو بسیاری خوبی در نمایاندن اهداف نمایش سود می بردند از جمله آنها از:

پریاکتوا: جهت نشان دادن مناظر و مکانهای مورد نظر در هر نمایش استفاده می کردند که شامل چند منشور سه گوش بوده که آنها را تحت زاویه خاصی کنار هم قرار می دادند و در روی هر وجه منشور موضوع خاصی را نقاشی می کردند و با گرداندن منشور هر یک از صحنه هایی را که لازم داشتند را مقابل دید تماشاچیان قرار می دادند.

پنیاکس: دیواره های رنگ آمیزی شده

در یونان باستان از دکورهای سمبولیک برای بیان موضوع استفاده می شد (گاه فقط یک المان سمبلیک مربوطه به موضوع تمامی دکور صحنه را نشان می داد) و هر گاه تغییر مختصری در دکور داده می شد صحنه از نظر مردم کاملاً تغییر یافته تلقی می گردید.

گاهی نیز حرکت بازیگران و همسرایان و ورود و خروج آنان در صحنه تغییر مکان را جلوه گر می ساخت.

در جلوی صحنه یا اسکین، پرده وجود نداشت.

یونانیان اصول پرسپکتیو اطلاع داشتند و به نحو احسن از آن استفاده می کردند.

مهمترین ماشین آلات صحنه در تئاتر یونان:

1 - آکی کلما: نوعی چهار چرخه که برای تعویض دکور یا حمل انسانی (که نقش مرده را بازی می کرد) استفاده می شد و در برخی موارد جزئی از دکور محسوب می شد.

2- مکانه: نوعی چرثقیل برای به پرواز در آوردن و یا معلق نگهداشتن خدایان و قهرمانان در صحنه بوده است.

3 - پراتیکابل: سکوهای چوبی بودند (و کماکان هستند) که جهت برنامه ای مختلف و به هنگام نیاز به روی صحنه آورده و بعد از اتمام آن قسمت ارزیابی به بیرون برده می شدند.

4 - ارا به ها: که گاه توسط اسب کشیده می شدند بیشتر برای تشییع جنازه مردگان و یا به عنوان تحت روان و یا انتقال و جابجایی مجسمه های خدایان و مشعل و خدایان و روشنایی های و نیز به منظور القاء شب بکار می رفتند.

5 - صحنه متحرک: ساخت صحنه متحرک دیگری روی صحنه اصلی برای مواردیکه قصد داشتند زمین و آسمان را از هم جدا کنند و بازیگران در دو صحنه زمین و آسمان قرار گرفته و نقش خود را اجرا کنند و و از آنجایی که متحرک بوده است می توانستند آنرا به هر طرف که مایل بودند هدایت نمایند.

6- پله ها: بعنوان پله های ارتباطی با زیر صحنه و یا پله های دیگری که روی صحنه از آنها استفاده می شد.

7 - دستگاههای افکت: تولید رعد و برق و باد و باران

معماری تئاتر هلنی:

دوران هلنی: 336 تا 323 قبل از میلاد، و دروان سلطه اسکندر بر ایران، هند و مصر بوده است، اسکندر فرهنگ و رسوم یونانی را در قلمرو خود گسترش می داد و آتن همچنان مرکز اصلی فرهنگ یونانی، باقی ماند.

وجه تمایز صحنه تئاتر در این نوع با تئاتر یونان باستان:

1 - صحنه های مترفع 2/5 تا 4 متر ارتفاع بوجود آمد.

2 - صحنه بازی بزرگ تر شد.

3 - اهمیت همسرایان کم و بازی بازیگران اضافه شد.

هنر روم باستان و تقسیمات آن:

در ابتدا، هنر روم از هنر یونان پیروی می کرد ولی بعدها یک شخصیت هنری بسیار قوی پیدا کرد، دنباله تمدن یونانی بود اما با شکلی جدیدتر و با مشخصات قوی و محل خود و دارای سبکهای مختلفی بود چون:

1 – توسکان: ستونهای صفا و بدون برجستگی و شیار، سرستوهای ساده ن تزئینات جزئی (سادگی وجه بارز آن بوده است).

2 – دوریک: تقلید از درویک یونان – با کمی تغییرات / ارتفاع ستونی 8 برابر قطر ستون، با برجستگی و فرو رفتگی و گاه بدون آنها.

3 – یونیک: شباهت بسیار زیادی به یونیک یونان دارد اما در این سبک ارتفاع ستون ها نه برابر قطر ستون ها بوده ولی با برجستگی و فرو رفتگی و گاه بدون آنها.

4 – کونتین: بیش از سبکهای دیگر مورد استفاده بود / گاه دارای برجستگی و گاه کاملاً صاف بودند / سر ستون دارای اهمیت زیادی بود و مانند ناقوسی وارونه بود با گل و بته ها و تزئینات بسیار ظریف از دیگر سبکها متمایز می شود.

5 – کمپوزیته: ترکیبی از سبک یونیک و کونتین با دقت و ظرافت بسیار در سرستون.

معماری در روم:

مهندسين و معماران دارای مقام و منزلت بالایی بودند. نمونه بناها، میادین، معابد، تالارها، حمامها، کافها، کانالهای آب، پلها و ساختمانهای تئاتر به جا مانده

از آن دوران، بیانگر نوآوری در معماری روم از نظر فرم، شکل و به کارگیری مصالح و تکنیک های ساختمانی بوده است. رومی ها مبتکر طاق زدن و ساختن گنبد بودند و برای اولین بار از آجر در ساخت بنا سود بردند.

آنها به تزئین و دکوراسیون اهمیت بسیار می دادند و به مجسمه سازی و نقاشی علاقه خاصی داشتند.

معماری تئاتر

تا سال 55 ق . م - تئاتر بر روی سکوها و صحنه های موقت اجرا می شدند.

- اولین تئاتر ثابت در سال 55 بصورت آمفی تئاترهای یونانی با نیمکت های سنگی توسط پمپی (پامپی) در شهر روم ساخته شد. که معبد زئوس در بالای آن قرار داشت. (مجهز به سیستم خنک کننده توسط بارش آب مصنوعی بود).

- تئاترهای رومی اکثراً بر زمین های مسطح بنا می شد. و از ستونهای بسیار و طاقهای قوسی استفاده می کردند.

- ساختمان صحنه و تاترون بهم متصل بود و با یک ارتفاع مساوی به شکل دایره بودند.

- صحنه های بزرگتر از صحنه تئاترهای یونان بود. در دیوارهای انتهایی 3 یا 5 در تعبیه می شد و گاهی نیز یک در، در جناحین صحنه قرار داشت.

محل استراحت و تعویض لباس و گریم در بالای صحنه قرار داشت. گاهی درهایی بشکل مخفی در کف صحنه تعبیه می شد تا در مواقع لازم استفاده شود.

صحنه آرایي در تئاتر روم:

مانند يوناني ها ساده و سمبليك بود

براي اولين بار از پرسپكتيو در صحنه استفاده مي كردند.

از نقاشي بطور طبيعي بر روي لته ها بسيار استفاده مي كردند كه تشخيص آن بسيار مشكل بود.

روميان از دانش قوي در طراحي صحنه برخوردار بودند و صحنه هاي اعجاب آوري را طراحي مي كرده اند:

P جوشيدن چشمه و غرق شدن صحنه در آن.

P آتش زدن خانه اي روي صحنه و نمايش دادن جنگلهائي پر از انواع حيوانات

P عبور 600 قاطر در عرض صحنه (نمايش) و 3000 گوي روي صحنه

اولين بار تقسيمات صحنه هاي تئاتر در اين دوران بوجود آمد:

1 – صحنه هاي تراژيك: قصر پادشاه چند طبقه بود و با ظرافت هاي خاصي نقاشي مي شد.

2 – صحنه هاي كوميك: يك ميدان و يا خيابان و دو خانه روبروي هم بودند.

3 – صحنه هاي روستائي و چوپاني: يك دهكده با درختان و گياهان ديده مي شد.

ماشين آلات (امكانات صحنه) در تئاتر روم:

شبيه به دستگاههاي يوناني بود با اين تفاوت كه اصلاح و كاملتر شده بودند.

رومي ها به فن و هنر برانگيختن شكفتي و اعجاز تماشاگر آگاه بودند و با

استفاده از ابزارهای مکانیکی پیچیده در بوجود آوردن صحنه ای عجیب و قریب سعی فراوان می نمودند.

هنر بیزانس:

حملات همسایگان به روم باستان و انتقال پایتخت به قسطنطنیه توسط کنستانتین بزرگ تا ادغام حکومت با مذهب نوعی در هم ریختگی در اوضاع اجتماعی بوجود آورد که فرصتی برای هنرمندان بود تا با هنر شرقی مانند سوریه، ایران و آسیای صغیر آشنا شوند. از این رو در دروه بیزانس تاثیر هنرهای شوق بنحوی آشکار تر است.

معماری بیزانس:

در معماری بیزانس اصول معاری رومی با شیوه های شرقی آمیخته شد و درخشانترین آثار را در مراحل اولیه بصورت کلیسا مشاهده می کنیم. که معروفترین آن (کلیسای سن پل در راونا) و (کلیسای ایاصوفیه در استانبول) است.

کلیسای بیزانسی ترکیبی بود از صومعه و گنبد شرقی که در نتیجه این ادغام کلیسا گنبد دار بوجود آمد.

سر ستونهای بیزانسی به فرمهای مختلفی ساخته می شد که گاه شبیه سرستونهایی کورنتین بود. ولی تنه آنها صاف و بسیار براق و با یک جلای

بخصوص همراه بود. گبندهای گرد یا چند ضلعی بودند که بر روی پلانی چهار گوش قرار داشتند.

هنر رومن:

این هنر در قرن 11 و 12 شکل گرفت. مردم ده نشین برای فراز از یوغ اربابان به شهرها پناه آورند. شهرها به استقلال اقتصادی رسیدند. معماری بسط و توسعه فراوان یافت. سبک های مختلف از کشوری به کشور سرایت نمود مثلاً معماری قرون وسطی ایتالیا در فرانسه دیده شده است.

تقسیم بندی ساختمانهای دروۀ رومن از نظر فرم: (معماری):

1 – معماری مذهبی: شامل کلیساها (پلان ها بصورت صلیب) طاق نیمدایره، نما دارای فرمهای مختلف و دارای دو گلدسته و یک دایره مشبک در بالای در ورودی.

2 – ساختمانهای غیر مذهبی: شامل قصرها و خانه که با المانهای مذهبی بوجود می آمدند.

در ایتالیا این معماری رواج بسیار داشت و کلیسای معروف این دروۀ «کلیسای سنت امبروجولی» می باشد.

در فرانسه این معماری رواج یافت: کلیسای معروف آن: «کلیسای کلویی» می باشد.

این معماری در انگلستان به همراه شاهزادگان نرمن وارد شد به این سبب به آن معماری نرمن گفته می شود. «کلیسای دورهام».

در آلمان نیز این معماری رواج یافت «کلیسای سنت میشل».

کارکردهای طراحی صحنه و صحنه پردازی در تئاتر و سینما

طراحی صحنه ها کلا بسته به ماهیت اثری هنر دو گونه اند:

- 1 – واقع گرایانه: برداشتی خلاقانه از واقعیت موجود در جهان
- 2 – اکسپرسیونیستی: برداشتی ذهنی گرایانه و غیر واقعی از واقعیات و زندگی.

کارکردهای طراحی صحنه در تئاتر:

چهار کارکرد اصلی طراحی صحنه و صحنه پردازی در تئاتر از نظر مورکای گورلیک عبارتند از:

- 1 – بعنوان سند، مدرک، دکور، تاریخ و جغرافیای محل را گزارش می کند.
- 2 – بعنوان محیط، دکور معرف جایی است آدمی ساخته و یا بر زندگی تاثیر می گذارد و یا هر دو آن.
- 3 – ماشین تئاتر – دکور پاسخگوی خطوط تالار و تماشاگران و محدودیتهای مادی دستگاه و تشکیلات صحنه، زمینه نمایش و به کار بازیگرانی که خود بر روی آن بازی می کنند می آید.
- 4 – یک استعاره تجسمی ... طرح صحنه بیشترین نزدیکی را به متن نمایشنامه دارد و فایده آن این است که در عالم خیال برازنده نمایشی خاص است.

کارکرد صحنه پردازی:

1 - نخستین کارکرد آن بطور ساده رساندن اطلاعات است. (مثال: یک سالن پذیرایی متعلق به عصر ویکتوریا).

رایجترین روش برای اینگونه مستند سازی چیزی است که معمولاً واقع گرایی می خوانیم.

در این نوع (واقع گرایی) هنرمند صحنه پرداز می تواند توهم مکان واقعی چه بصورت کامل و تمام و یا با جعل کردن هوشیارانه آن ایجاد کند. در برخی از موارد وجود یک عنصر واحد کافی است که معرف محل باشد مثل برج ایفل.

مستند سازی و واقع گرایی ضرورتاً چیز واحدی نیستند و تخیل تماشاگر همراه با اشارات طرح صحنه همانقدر موثر می توانند باشد که یک صحنه کاملاً واقع گرایانه.

2 - محیط و مستند سازی احتمالاً تا حدودی متداخل هستند ولی مترادف نیستند. مستند سازی بدواً ناظر به تعیین مکان و زمان وقوع عمل است و نیز می تواند ناظر به تهیه اطلاعات پیرامون مردم آن مکان زمان و زمان باشد ولی محیط عبارت است از زمان و مکان به اضافه مجموعه ای از اوضاع احوال اقتصادی، سیاسی اجتماعی و مذهبی و ... که زندگی یک فرد را در بر می گیرد. محیط ممکنست مصنوع آدمی یا طبیعی باشد ولی گذشته از نوع خود تحت تاثیر مردمی است که در آن زندگی می کنند و این مردم نیز متأثر از همان محیط اند.

پس طراح صحنه برای ایجاد یک محیط کاری بیش از اطلاع رسانی می کند، او همچون بازیگر، نمایش حضوری فعال می پذیرد و آنچه را که در نمایش می گذرد تحت تاثیر خود قرار داده و از آن متاثر می شود.

3 - دکور بعنوان ماشین تئاتر عمل می کند، در واقع صحنه محلی است که بازیگران به ایفای نقش می پردازند و آنچه را که به آنها تکلیف شده بصورتی که تماشاگران آشکارا بتوانند ببینند، انجام می دهند.

گورلیک با اصطلاح ماشین برای تئاتر می خواهد به استعاره بگوید که صحنه ها باید طوری پرداخته شود که با ماهیت و محدودیتهای فضای تئاتر مطابقت داشته و به بازیگران در انتقال نمایش از طرق بازی خود کمک کند. و ماشین تئاتر صرفاً برای نمایش و یا تماشاگر نبود بلکه وجود آن برای استفاده و تسهیل کار نمایش است و منظور طراح عمدتاً نسخه برداری از محل و یا ایجاد یک محیط نبوده بلکه می خواهد صحنه ای داشته باشد که بر روی آن بازیگران بتوانند به اشکال جالبی حرکت کنند و بصورت گروه بندیهای جالب توجهی در آیند. بعنوان مثال چنین صحنه ای از چیزهایی مثل سکوی پرش، پله ترامپولین، نردبان، سطح دوزنقه ای و میله بچه ها و نیز چندین سکوی مرتفع و مختلف سطح شیبدار و پله می توان استفاده کرد. در این نوع صحنه نکته طراحی آن است که آنچه تدارک می بینیم برای کارگردان و بازیگران کارساز باشد تا یک تجربه تئاتری را بیافرینند.

4 - وقتی «گورلیک» درباره کارکرد صحنه پردازی به عنوان استعاره تجسمی گفتگو می کند، منظور وی از صحنه جزئی مهم و لازم برای معنا و پیام و اثر یک نمایش است او می گوید:

صحنه پرداز باید تصویر روشنی از صحنه در ذهن و تفکر بر خلاق و شاعرانه که سند تاریخی و جغرافیایی دکور را متجلی می سازد داشته باشد این شبیه سازی باید تماشاگران را به شکل ظریف و دقیقی تحت تاثیر قرار داده و هرگز نباید معلوم و واضح باشد.

مانند طراحی صحنه نمایش «مرگ دستفروش» آرتور میلر توسط طراح آن جومیل زانیز که در آن طرح صحنه چیزی بیش از یک محیط یا یک مکان و یا ضمانت یک ماشین برای بازیگر این است و جزء لاینفکی از یک نمایش است که می خواهد پیرامون تجربه آدمی بگوید.

مراحل کار یک طراح صحنه در تئاتر:

- 1 - مطالعه دقیق متن نمایشی و مشورت با کارگردان
- 2 - تحقیقات لازم برای آشنا شدن با جزئیات معماری، ااث و لوازم و مصالح و ... که شاخص دوره زبان وقوع نمایش باشد. و نیز شناخت زندگی مردم آن دوره
- 3 - تهیه نقشه طبقه و یا یک طرح دور نمای آبرنگ و یا یک مدل سه بعدی از صحنه تهیه می کند. و نیز مشورت با کارگردان و کسب نظر او در رد یا قبول طرح و یا پیشنهاد و تغییراتی در آن.
- 4 - پس از تایید طرح، صحنه دست به کار تهیه نقشه هایی اجرایی و نماها می شود که کار هر کس را در ساختمان اجرای صحنه جزء تعیین می کند.
- 5 - نظارت بر کار ساختن و تمامی جزئیات فنی نمایش و طرح صحنه آن.

ویژگیهای طراح صحنه موفق تئاتر:

– داشتن ذوق و استعداد فراوان برای طراح صحنه و اصل مهم و حیاتی است.

1 – باید هنرمند باشد و مثل هر نقاش تابلو کار نسبت به قوت رنگ، خط، جرم و بافت حساس باشد.

2 – باید تخیل قوی داشته و بتواند امکانات بصری موجود در متن نمایش را درک کند.

3 – باید اهل تئاتر باشد و با نیروی بالقوه تئاتر، مشکلات آن و آنچه که به کار تئاتر می آید و آنچه نمی آید.

4 – داشتن تخصص فراوان درباره معماری ساختمان، معماری داخلی، اطلاعات لازم درباره ادوار تاریخی و اثاث و لوازم و مواد مصالح آن دوران و یا آشنایی با منابع لازم در این مورد را داشته باشد.

5 – آشنایی با لباس و نور و چگونگی تاثیر تابش نور در صحنه و ترکیب و هماهنگی آن لباسها با صحنه.

6 – باید نقشه کش باشد.

7 – باید با مواد ساختمانی و تکنیکهای ساختمانی آشنا باشد، تا طرحی نریزد که قابل ساخت نباشد و در بسیاری از موارد باید خود وی سرکار ساختن نظارت کند.

آشنایی با نظریه پردازان و طراحان مشهور صحنه تئاتر و شناخت تئوری و نظریات آنان

این شش نفر صاحب نام تئاتر در زمینه طراحی صحنه موفق شدند به مدد خلاقیت، اراده و پشتکار هنر تئاتر را به دستاوردهای تازه ای برسانند و با تجربه کردن و کشف ناشناخته ها، امکانات هنر تئاتر را گسترش دهند به طوری که صحنه های تئاتر بر اثر تلاش و کوشش آنان به امکاناتی تازه و بدیع برای بیان خود دست یافت.

1 - ادوارد گوردون کریگ Edward Gordon Craig: (بازیگر، کارگردان، طراح و نظریه پرداز تئاتر) متولد 1872 استرینچ انگلستان. پدرش «ادوارد ویلیام گودوین» آرشیتکت و معمار هنرمند و شیفته تئاتر و مادرش «الن تری» یکی از سرشناس ترین هنر پیشگان تئاتر انگلیس بود.

او کار در تئاتر را به همراه مادرش از سن سه سالگی و ابتدا به عنوان یک بازیگر شروع کرد

سپس با بهترین معلم خود در تئاتر در سن 16 سالگی آشنا شد یعنی کارگردان معروف تئاتر «هنری ایرونیگ» که طی 8 سال همکاری با وی به دریافتهای تازه ای در تئاتر دست یافت از جمله:

- او معتقد بود که: «هنر تقلید نیست، بلکه خلاقیت است» و با این دریافت تازه به اهمیت تخیل و ابداع در هنر واقف گردید و همواره اندیشه اش را صرف تغییرات اساسی از شیوه های قراردادی مرسوم اجزای نمایشی به خصوص در آثار شکسپیری کرد.

- او در سال 1905 در کتاب خود به نام «درباره هنر تئاتر» به تفصیل بر حضور خلاق کارگردان، اهمیت و رنگ در خلق فضای تئاتری تاکید ورزیده است. به عقیده او «هنر» یعنی کشف به وسیله نشانه هایی که در طبیعت یافت می شود.

- او پس از آشنایی با استاد مسلم رقص «ایزادورا دونکان» طرفدار روشی گردید در تئاتر که در آن گسترش رقص، حرکات میمیک و فرم های بصری هر چه بیشتر در آن تقویت گردید.

- راز کار او در دانش شگفت انگیز صحنه و افه های صحنه ای نفهته بود. او معتقد بود که همه کارهای هنری باید از مواد و مصالح مرده ساخته شوند و هر چیزی که از طبیعت گرفته می شود باید شکل هنری داشته باشد سنگ، مرمر، برنز، بوم، کاغذ و رنگ.

- به اعتقاد او صحنه پرداز به هرگونه هم بازیگر است هم نویسنده، هم نقاش و هم آشنا به اصول نور و هم دکور ساز و طراح

- او معتقد بود: اساس عمل دراماتیک تنها به هنرپیشگان، متن، حرکت و صحنه آرایبی منحصر نمی شود بلکه تئاتر را ژست (درونمایه نهایی) کلمات (جان مایه نمایشنامه)، نقش و رنگ (اساس دکور) و ریتم (اساس حرکت) به وجود می آورند. (صحنه سازی ترکیبی)

- سرانجام نتایج او از «صحنه سازی ترکیبی» این است که باید تلاش کرد تا همه چیز فدای دکور و لباس نشود و تئاتر به شکل ناب خود درآید و این هنر که با بازی تصویر، کلمه، رنگ و نور اندیشه ای را بیان می کند از یوغ ادبیات، موسیقی و نقاشی رهایی بیابد.

کریگ یکی از هنرمندان قرن بیستمی بود که با تلاش و پشتکار خود و اعتراض به مبانی و هنجارهای زمان خود به نوآوری و کشف قواعد و قوانین تازه جهت پیدا کردن شیوه های نو دست زد و با ابداعات خود به زیبایی شناسی تئاتری و عوامل و عناصر تشکیل دهنده آن نظم و سامانی تازه بخشید. نوآوریهای کریگ برخلاف صحنه پردازی تئاتر ناتورالیستی رایج آن سالها بود.

نظرات او تاثیر شایانی بر تئاتر قرن بیستم و بخصوص بر کسانی که به نظریه «تئوری تئاتر» معتقد بودن از جمله «ژان لویی بارو» می گذارد. کریگ در سال 1966 چشم از جهان فرو بست.

2 - ماکسن راینهارد: (1873 - 1943 Max Reinhardt میلادی): نام واقعی اش گلدمن است، بازیگر، کارگردان و مدیر تئاتر اتریشی، دروین دیده به جهان گشود.

- او می خواست تئاتر را به گوشه و کنار زندگی انسان نفوذ دهد چه به صورت اجرای خصوص برای یک جمع خاصی، چه به صورت نمایش عظیم با هزاران تماشاگر.

- او از آن دسته کارگردانانی در آغاز قرن بیستم و کمی پیش از آن بود که صحنه نمایش را به شدت تحت تاثیر نبوغ خود قرار دادند. این دسته کارگردانان نه تنها روش های بازیگری، کارگردانی و صحنه آرایی را به سبک ویژه خود خلق نمودن و از موسیقی، نور، حرکت و وسایل تکنیکی بهره فراوان گرفتند بلکه درباره معماری تئاتر و نحوه قرار گرفتن بازیگران و تماشاگران تئاتر نیز ابداعات چشمگیری به عمل آوردند.

- او در تئاتر «دویچز» به عنوان جانشین «اورتوم برام» مجموعه اجراهایی را به عنوان کارگردان هنری به صحنه برد که به سرعت برلین را به صورت یکی از مراکز تئاتری اروپا درآورد.

- او دریافته بود که صحنه پردازی نمایشنامه های متفاوت نیاز به محیط های متفاوت (معماری تئاتر) دارد بنابراین طرح ایجاد سه تئاتر (سالن نمایش) را در یک مکان را ارائه داد:

1 - تماشاخانه جمع جور (کامرا اشپیله) برای نمایش در روانشناختی مدرن

2 - تالار نمایش بزرگتر برای آثار کلاسیک (دویچز تئاتر)

3 - یک آمفی تئاتر برای اجرای حماسی (فکر ساختن تئاتر ملی لندن با سه سالن زیر یک سقف سالها بعد به وقوع پیوست).

او در اجرای نمایشهای منظم و صمیمی و تاثیرگذار که پر از نکات دقیق و موشکافیهای روانشناسانه بود شهرت و تخصص یافت.

او با ذوق هنری و هوش سرشار خود برخی از ایده های «ادوارد گوردن کریگ» را به مرحله اجرا درآورد.

- او همچون «مه یر هولد» آزادانه از سنت های تئاتری دیگران وام می گرفت و از تاثیر جادویی رنگ و استفاده از دستگاههای پیشرفته صحنه ها همانقدر خوشش می آمد که از بازیگری ناب و بی پیرایه!

- قصد او آزاد کردن تئاتر از قید و بند ادبیات و راهنمایی تماشاگران به سوی امپراتوری هنر بود.

- او تئاتر را جشنی بزرگ می دانست و سیاست را از آن برکنار و عقیده داشت که هنر سرزمینی است بی طرف و دستاورد عمده لو بر کرسی نشاندن کارگردانی در تئاتر بود (مانند گروه مینینگن، استانیسلاوسکی، آندره آنتوان، کریگ و اورتوم برام).

- از جمله ابتکارات راینهارد به کارگیری صحنه های واقعی به جای صحنه های تماشاخانه ای بود از جمله در (نمایش رویاروی در نیمه شب تابستانی که در آن جنگلی واقعی را بر صحنه برد) و از جنگل به عنوان دکور نمایشی استفاده کرد.

- او در اجرای درخشان و پایدار و ماندنی از «او دیپ شهریار» اثر «سوفکل» در یک سالن سیرک، کوشید پیوستگی تماشاگر و بازیگران را که متعلق به تئاتر کلاسیک یونان بود را دوباره برقرار کند. این اجرا و نیز نمایش «اورست» که در میدانی با پلکانهای عریض و ستونهای عظیم ارائه شد توان راینهارد را در ارائه صحنه های عظیم و جمعیت زیر نشان داد.

- راینهارد برای اجرای نمایش «هر کسی» که مضمون آن به آثار مذهبی، اخلاقی قرون وسطی باز می گردد، عرصه تئاتر را به اندازه تمام شهر وسعت داد. (بازیگران در برجهای کلیساهای شهر جای گرفتند تا به موقع نجوا سر دهند و در پایان نمایش به هنگام ورود روح یکی از شخصیتهای نمایش به بهشت، داخل کلیسای جامع روشن و درهای بزرگ آن باز می شد، نوار ارگ کلیسا به صدا در می آمد و ... هم زمان ناقوسهای بسیاری از کلیساهای شهر نواخته می شد).

- او در اجرای «مرگ دانتون» اثر «گئورک بوشز» از هانامیشی (راه ورود و خروج بازیگران در تئاتر کابوکی ژاپن) که در ارتفاعی به سطح سر تماشاگران در کنار یا میان تالار می گذشت، استفاده کرد.

- او از سال 1920، جشنواره سالزبورگ را تاسیس و مدیریت نمود .

- در سال 1924 از برتولد برشت دعوت کرد تا به عنوان مشاور ادبی به برلین بیاید و با او همکاری نماید که این همکاری در تعالی هنری هر دوی آنها بسیار موثر بود.

- او با آغاز جنگ جهانی در 1933 آلمان را ترک کرد و تا سال 1938 در کشورهای اروپایی زندگی کرد و پس از آن به قصد اقامت در آمریکا اروپا را ترک کرد.

- در آمریکا یک مدرسه تئاتری دایر کرد و به تربیت گروههای جوان پرداخت.

- در آمریکا کارگردانی فیلمهایی چون «شب ونیزی»، «جزیره فرشتگان» را تجربه نمود. پسر او «گونفرید راینهارد» از فیلمسازان مشهور هالیوود به شمار می رود.

3 - «اروین پیسکاتور» (1893-1966) Erwin Piscator: او که در سال 1893 در آلمان به دنیا آمد از کارگردانان و صحنه پردازان صاحب سبک بود.

پدرش کشیش بود در نتیجه تربیتی مذهبی داشت. در اردوگاه مونیخ در رشته فلسفه ادامه تحصیل داد. در هنگام جنگ ناگزیر دو سال را در جبهه حضور داشت و در همان ایام هم چندین نمایش را برای هم زمانش به صحنه برد. پس از جنگ «تئاتر» به عنوان هنر فعال اجتماعی برای او مطرح شد:

- او کارش را با «ماکس راینهارد» کارگردان نامی آغاز کرد و به مرور صاحب نظراتی متفاوت با نظرات او گردید. به خصوص در باره نقش اجتماعی و سیاسی تئاتر!

- او برخلاف کسانی همچون راینهارد، تئاتر را به منزله مجلس شورا و تماشاگران را به منزله هیات قانونگذار آن می دانست.

- نقطه نظر زیباشناسانه او از هر حیث تابع نقطه نظر سیاسی بود.

- نخستین کارهای او ملهم از مکتب اکسپرسیونیسم بود که در آنها همراه با وسایل و ادوات ماشین مدرن که صحنه را هوشمندانه می آراست. از جمله نوآوریهای اساسی که شهرتی قابل توجه را برای او به ارمغان آورد، وارد کردن فیلم در تئاتر بود که به صحنه آرایبی جانی تازه بخشید و صحنه پردازی تئاتر با معقول ساخت.

- او به سنت های تئاتر جعبه ای یورش برد و به تکنیکهای جدید میزانشن و نیز تریبونی سیاسی در «تئاتر فولکس بونه» (برلین) دست یافت.

- در همان سالهای 1919 تا 1926، برتولد برشت در کنار او بر روی تئاتر حماسی (Epic) کار می کرد.

- او در اجرای نمایشنامه راهزنان اثر مشهور «شیلر» برداشتی تازه و مدرن از یک نمایشنامه از یک نمایشنامه متعلق به قرن 19 را به صحنه برد و نظرات گوناگونی را برانگیخت زیرا یکی از شخصیتهای آن نمایش (اشپیگبرگ) را در هیات یک سیاستمدار معاصر به روی صحنه برد و با این کار زمان رویداد را از قرن 19 به قرن بیستم آورد.

- اجرای پیسکاتور در ظاهر امر استقلال یک کارگردان را نسبت به یک اثر ادبی نشان می داد و در حقیقت به منزله غلبه بر شیوه کارگردانانی بود که برداشت خود را از اثر هنری بر روی صحنه می آوردند.

- در سال 1927 با همکاری یک آرشیستک مشهور یک سالن بزرگ ؛ وسایل و امکانات تکنیکی بسیار مدرن و صحنه و قابل تغییر با پروژکتورهایی که از همه سونور می تاباند را ساخت. (تئاتر نولندروف پلاتس)

- یکی از ابداعات دیگر او استفاده از صحنه متحرک بود که در آن قسمتهای بزرگی از کف صحنه به حرکت درمی آمد و بر همین صحنه گردان بازیگر (شوایک) راهپیمایی مشهور خود را انجام می داد (در نمایش شوایک سرباز خوب براساس رمان طنز آمیز یاروسلاوهاشک).

- او در اثر دیگرش از صحنه بالارو استفاده کرد به طوری که قسمتهایی از صحنه را در جهت عمودی به حرکت درآورد (تاجر برلینی اثر والترمرنیک).

- با استفاده از فیلم و ارائه اسناد، مدارک و آمار رویدادهایی را در صحنه مجسم می ساخت که در مکانهای متفاوت پیش می آمد.

- پیسکاتور و تئاترش با مجادلات فراوان پیرامون آن تلاش و کوشش بسیار او منجر به جایگاه ویژه ای برای او در تاریخ تئاتر سیاسی گردید.

- سرانجام با قدرت یافتن هیلتر در سال 1913 آلمان را ترک کرد و 2 سال در پاریس اقامت کرد و پس از تصرف فرانسه توسط نازیها به آمریکا رفت و در نیویورک سکنی گزید و در آن شهر سرپرستی یک مدرسه تئاتری را بر عهده دار شد .

- او به عنوان اولین تئورسین تئاتر سیاسی طی سالهای اقامتش در آمریکا تجربیاتش را در کتابی تحت عنوان تئاتر سیاسی منتشر ساخت.

- او پس از پایان جنگ در آلمان غربی ساکن شد تا گاه آثاری عرضه کند.

- در سال 1962 به سرپرستی تئاتر آزاد برلین منصوب شد. و در تئاتر پس از جنگ وقایع دوران معاصر را مورد توجه قرار داد.

- این تئاتر که به وقایع و حوادث تاریخ معاصر به روشی تحقیق و مستند نظر داشت بسیار مورد توجه هنر دوستان واقع شده بود.

- او در همان سالها، نمایشنامه قصه رابرت اوپنهاایر «اثر» هانیار کیپهارت که بسیار مورد توجه اش قرار گرفته بود را بر صحنه برد.

- اثر دیگری او در این سبک (تئاتر پس از جنگ) نمایشنامه «استنطاق» اثر «پیتر وایس» بود که بر اساس پرونده های محاکمات و اظهارات تکان دهنده اداره کنندگان و جان به در بردگان اردوگاههای مرگ آلمان نازی نگاشته شده بود که در سال 1965 بر صحنه تئاتر (برلین) برد که مورد استقبال فراوان قرار گرفت.

- برشت درباره او می گوید : بدون شک عمده ترین تلاش برای آنکه تئاتر خصیصه ای آموزشی به خود بگیرد از جانب او صورت گرفت...

4 - مه یر هولد (1874 - 1940 Me yer hold م): «کارل تئودور کازیمیر مه یر هولد» یکی از پیشتازان عرصه تئاتر در 28 ژانویه 1874 در مرکز ناحیه پنسا در جنوب مسکو دیده به جهان گشود. پدر و مادرش آلمانی الاصل بودند. در 1894 دبیرستان رابه پایان رساند و وارد دانشکده حقوق دانشگاه مسکو شد پس از یک سال این رشته را رها کرد در فوریه سال 1896 در آزمون نهایی «انستیتو فیلار مونیک و دراماتیک» مسکو شرکت کرد. در سال 1898 «تئاتر هنر مسکو» توسط «کنستانتین استلانیسلاوسکی» و «نیمروویچ دانچنکو» رسماً کار

خود را آغاز کرد و از مه‌یرهولد دعوت شد تا با این گروه همکاری کند. اصل مورد عمل استانیسلاوسکی رئالیسم در نهایت و منتهای آن بود و این جمع در حقیقت همتای روسی تجربیات تئاتری گروه منینگن و آندره آنتوان بود. در این نوع تئاتر آنچه مرسوم و قراردادی بود می‌بایست با بیرحمی از صحنه تئاتر رانده می‌شد. نگرش او به بازیگری و به طور کلی تئاتر با طبیعت‌گرایی که استانیسلاوسکی در نظر داشت متفاوت است او در جستجوی ابداعات صحنه‌ای جدید و کشف روشی متناسب با توجه به رخدادهای فرهنگی و اجتماعی در آغاز قرن بیستم که در کشورش به وقوع پیوسته بود در آغاز دومین فصل هنری گروه تغییراتی در روش هنری خود قرار داد و نام گروه را نیز به «گروه تئاتر نو» تغییر داد. مه‌یرهولد به خوبی احساس کرده بود که تحول تئاتر در گرو رسیدن به یک شیوه اجرایی تازه است.

مه‌یرهولد روش جدیدی ابداع کرد که نام «قرارداد آگاه» به آن داده بود. در این شیوه به خلاف تئاتر ناتورالیستی (که معتقد به جذب شدن تماشاگر و یکی شدن وی با هنرپیشگان و محسوس شدن وی است) علاوه بر نویسنده، کارگردان و بازیگر نفر چهارمی نیز هست و او تماشاگر است که از برخورد بازی بازیگر و تحلیل او (تماشاگر) شعله‌ای پاک افروخته می‌شود. او با این تعریف مشهور که «تئاتر خوب آن است که تماشاگر لحظه‌ای هم فراموش نکند که در صحنه تئاتر حضور دارد» روش خود را پایه‌گذاری کرد.

مه‌یرهولد در 1906 تئاتر غیر رئالیستی محض را فعلیت داده بود به سوی سبک اجرای صرفاً نمایشی غیر ادبی تر گام برمی‌داشت.

در سال 1910 مه‌یرهولد بی‌درنگ یک تئاتر استودیو تجربی را تاسیس کرد در این ایام کم‌دیا دلارته توجه او را به خود جلب کرده بود برای مه‌یرهولد این نوع

تئاتر آمیزه ای بود از فرهنگ عامه همراه تخیل حرکات بازیگر در اشکال خاص خود و قواعد ویژه ای که می توانست در تایید روش مورد نظر مورد استفاده قرار گیرد این سبک مانند شیوه ای که به نام «فوتوریسم» [1] آن سالها توسط عده ای از هنرمندان نوگرا باب شده بود با سیرک پیوندهایی آشکار داشت. هر دو روش به پانتومیم آکروبات گرایش فراوانی داشتند. مه یرهولد در کارهای این دوره خود بر آن بود تا تزئینات صحنه را هر چه بیشتر کاهش دهد و از صحنه گردان استفاده کند با آغاز انقلاب در سال 1917، ماموریت تازه ای برای تئاتر در نظر گرفته شد که باید درهای تئاتر به روی توده های گسترده مردمی که تا آن زمان فرصت بهره مند شدن از خدمات و آموزشهای فرهنگی را نداشتند، باز شد. در نتیجه تئاتر خود را مجدداً به عنوان یک واقعیت مجاز و رسمی بازیافت و به عنوان یک حقیقت نوین زندگی به منصف ظهور رساند. در همین سال مه یرهولد موضوع «بیومکانیک» خود را در مورد تبدیل حرکات به شیوه های مخصوص همچون خیمه شب بازی با نیم کلمه ای تغییر داده و «سوسیومکانیک» را مطرح ساخت. او با استفاده از عناصر نمایش چینی، فیلم صامت و امکانات سیرک و حرکات ژیمناستیک، بین سالهای 1921 تا 1930، مکتب صحنه گردانی خود را تکمیل کرد و به قول خودش نمایشی متناسب با عصر ماشین را پیشنهاد کرد. در سال 1921 مدرسه کارگردان های جوان توسط وی تاسیس شد. پس از مرگ لنین، و در دوره استالین کشاکش بین تئاتر و حکومت برای مه یرهولد تا سال 1938 ادامه داشت. در این سال فعالیت تئاتریش از سوی مقامات متوقف شد و تئاترش تعطیل می گردد و نام او در زمره فرمالیست ها قرار می گیرد. استانسلاوسکی نیز در همین سال چشم از جهان فرو می بندد در سال 1939 مه یرهولد به اردوگاهی در ناحیه دریای شمال تبعید می شود در 1940 در حالی که 66 سال از عمرش می گذرد دیده از جهان فرو می بندد.

5 - یوگنی واکتانگف (1883 - 1922 Yevgeny Vakhrangov م): یوگنی واکتانگف بازیگر و کارگردان صاحب سبک تئاتر در سال 1883 در روسیه دیده به جهان گشود و در سال 1922 در سن 39 سالگی چشم از جهان فرو بست. هفده ساله بود که با نیروویچ دانچنکو و کنستانتین استانیلاوسکی، کارگردانان نامی و موسسین تئاتر هنر مسکو آشنا شد. کارش را نخست با بازیگری آغاز کرد و در رپرتوارهای تئاتری این گروه در بالغ بر پنجاه نقش ظاهر را شد. وی در مقابل این نظر استانیلاوسکی که معتقد بود تماشاگر باید فراموش کند که در تئاتر نشسته است نظر زیر را ارائه می دهد: «بیننده در تئاتر خواهد نشست و یک لحظه هم فراموش نخواهد کرد که در تئاتر نشسته است».

در سال 1914 کارگاهی مرکب از تعدادی دانشجوی تئاتر، منشعب از گروه هنر مسکو تاسیس گردید که سرپرستی آن به واکتانگف محول گردید. کتاب مه یر هولد با عنوان «درباره تئاتر» بسیار مورد توجه واکتانگف بود. واکتانگف با به کارگیری نکات مهمی از هر دو روش مدیر هولد و استانیلاوسکی همچون پلی استوار به تفاهمی میان روش های متفاوت این دو کارگردان دست یافت . در سال 1917 نام کارگاهی که واکتاگف سرپرستی آن را بر عهده داشت.

نام کارگاه نمایشی به «استودیو دراماتیک مسکو» تغییر یافت. و گروه او به نام «هابیما» از آن استودیو منشعب شد. نخستین محصول تلاش های او در پرداخت صحنه ای جدید نمایشنامه «معجزه سنت آنتوانی» اثر موریس مترلینگ بود که در 1918 به صحنه رفت . و آخرین و مشهورترین کار واکتانگف نمایشنامه «توراندخت» اثر کارلوگوتزی، نمایشنامه نویس ایتالیایی بود که در سال 1922 به صحنه رفت.

در 27 فوریه 1922 برای استانیسلاوسکی و دانچنکو و هنرجویان تئاتر هنر مسکو اجرایی تمرینی از نمایش تورانداخت را به عمل آورد. در حالیکه هنگام اجرای نمایش در خانه در حال احتضار بود.

چند روز بعد در ماه مه 1922 واختانگف در اثر سرطان در گذشت. او جهت دستیابی به هدف خود از شیوه های متاثر خاور دور کم‌دیا دل آرته، بداهه سازی، خیمه شب بازی، رقص و افسانه های کهن بهره می گرفت، آنچه کارهای او را یگانه و منحصر به فرد می ساخت، دقیقاً ترکیب حقیقت روانشناسانه با هشیارهای تئاتری بیشتر بود. او اشکال رقص وار خاص را از تئاترهای آسیایی اخذ کرده، برای نمایش های خود رقص نگاری کاملی می نوشت، شیوه نمایشی او ترکیبی از روش استانیسلاوسکی در ایجاد تمرکز، شناسایی، زندگینامه و مفاهیم پنهانی در نقش همراه با شیوه «بیومکانیک» مه‌یرهولد در بازیگری و طراحی به گونه‌ای آکسپرسیونیستی بود.

6 - ریشارد واگنر: شاید به آن اندازه که در عالم موسیقی شهرت دارد در جهان تئاتر صاحب شهرت نباشد و این طبیعی است چرا که واگنر بیش از هر چیز به جهان موسیق واپر تعلق دارد لیکن پلی که از بین صحنه تئاتر موسیقی قرن نوزدهم ایجاد نمود و تحولی که در این راستا فراهم ساخت تا پیش از او هرگز تحقق نیافته بود. واگنر با انتخاب و به کارگیری ادبیات حماسی و افسانه های کهن ملل و جان دادن به آنها در صحنه گامی جدید را در عرضه هنر صحنه بوجود آورد. او هم نمایشنامه می نوشت هم موسیقی آن را می ساخت. او در بیست و دوم ماه مه 1814 در شهر لایپزیک دیده به جهان گشود. واگنر از طریق ناپدریش با تئاتر آشنا شد و در سنین کودکی در برخی نمایشنامه ها هم

ظاهر شد. هنوز 15 ساله‌اش به پایان نرسیده بود که به نمایشنامه غم‌انگیزی به نام «لئوپولد و آدلاید» نوشت او شیفته آثار بتهون و کارل ماریافون وبر بود. نخستین اپرایی که تصنیف کرد به نام «پریان» اقتباسی بود از اثری از ویلیام شکسپیر در سال 1833.

در سال 1834 ریاست ارکستر در ماگدبورگ به واگنر سپرده شد واگنر در سال 1836 بر اساس نمایشنامه «اندازه به اندازه» از ویلیام شکسپیر اپرای تصنیف کرد و آن را «عشق ممنوع» نام گذاشت. او پس از مدتی در به‌داری و بیکاری رهبری ارکستری در شهر ریگا واقع در ناحیه لتونی به او پیشنهاد شد. واگنر به پاریس رفت و تصمیم گرفت در این شهر که از مراکز هنری عمده اروپا محسوب می‌شود شغل مناسبی برای خود یابد اما موسیقی پاریس او را به خود جلب نکرد. در سال 1840 واگنر موفق شد اپرای «رین‌زی» را به پایان رساند.

حاصل جستجوهایش کشف اساطیر و از جذابیت‌های آن برای صحنه اپرا استفاده کردن بود، او به عنوان یک عاشق تئاتر و یا شاید بتوان گفت به عنوان یک دیوانه تئاتر به زبان هنر، واجب‌ترین عامل را توسل مستقیم کامل به حواس می‌دانست و عجیب آن که در مورد اثر اصلی او «حلقه‌نیبلونگ» می‌توان تاثیر این توقع فراوان او را از تئاتر که در واقع کلید معمای کوشش‌های او بود و اصل اساسی آن توسل همه‌جانبه حواس شمرده می‌شد مشاهده کرد. واگنر در جهت اعتلای سنت‌های اپرا کوشش بسیار کرد.

آخرین اثر واگنر که به قولی تئاتری‌ترین اثر او محسوب می‌شود، «پارسیفال» نام دارد که در 1882 یعنی درست در سال‌های پیری و تسلط او در خلق «درام واگنری» ساخته شد سرانجام در سیزدهم فوریه 1883 هنگامی که واگنر در ونیز سخت بیمار شده بود و پس از یک درد سینه شدید در سن 70 سالگی چشم

از جهان دوخت و با مرگ او یکی از درخشان‌ترین چهره‌های عالم موسیقی و
تئاتر نیز خاموش شد.

آشنایی با کارکرد لباس و آکسسوار (وسایل صحنه) و نور در تئاتر و سینما

کارکردهای لباس در تئاتر و سینما:

- 1 – زمان و مکان را مستند می‌سازد.
 - 2 – کمک به تصویر شخصیتها می‌کند.
 - 3 – به بازیگر در اجرای نقش خود کمک می‌کند.
 - 4 – بصورت استعاری کمک به القای مضمون نمایش و فیلم یا حالت آنها می‌کند.
 - 5 – رنگ و منظره را شدت می‌بخشد.
- طراحی لباسی که نسبت به روابط میان لباس پوشیدن و زندگی اجتماعی، روانی و مادی شخصتیه‌های نمایش یا فیلم حساس باشد، احتمالاً سازنده تر و موفق تر از کسی است که فقط می‌تواند بدوزد.

کارکردهای وسایل صحنه در تئاتر و سینما:

وسایل صحنه نقش مهمی در کل نمایش و یا فیلم دارند. و نقش ویژه‌ای در نشان دادن زمان، مکان و نیز ایجاد محیط دارند.

وسایل صحنه به سه دسته تقسیم می شوند:

1 - وسایل صحنه که بر روی صحنه قرار می گیرند: مبل، میز، صندلی، چراغ و حتی چیزهایی چون تخته سنگ کنده درخت.

2 - لوازم زینتی که بر صحنه آویزان و یا روی سایر وسایل قرار می گیرند: تصاویر، پرده، ظروف، زینت آلات کم بها.

3 - لوازم و اسباب دستی که همراه بازیگران است، مثل: سیگار، فندک، اسلحه، پول، عینک، موبایل و ...

مسئول وسایل صحنه یک نمایش خاص دو راه اساسی برای بدست آوردن مایحتاج نمایش دارد:

1 - باید به جستجوی وسایل رود از عتیقه فروشیها (اثاثیه مستعمل) و یا از آرشیو تئاترهای با سابقه و...

2 - در صورت اینکه زمان وقوع نمایش مربوط به دوره ای از گذشته دور و احتمال تامین نمونه اصلی بسیار ضعیف باشد. باید آنرا ساخت. برای اینکار او باید یک کار تحقیقی انجام دهد.

وسایل صحنه یکی از دشوارترین کارهای فنی تئاتر و در عین حال یکی از کارهای ذوقی است و تماماً مستلزم هنر و صنعت پیشگی و نیز سایر هنرهای فنی است.

نورپردازی در صحنه:

آدولف آپیا (1862-1928) طراح صحنه سوئیسی. شالوده نظری نورپردازی مدرن را ارائه داده است.

اپیا ضمن بررسی اجراهای تئاتری متوجه چهار عامل شد:

1 - صحنه نقاشی شده عمودی 2 - کف افقی 3 - بازیگر حرکت 4 - فضای روشنی که بازیگر در آن حرکت می کند. اپیا هنر نورپردازی صحنه را عامل بزرگ وحدت بخش و ترکیب همه این عوامل می دانست. به پیروی از رهنمودهای او، بعدها دست اندرکاران تئاتر پنج کارکرد اصلی را برای نورپردازی قائل شدند:

1 - قابل دیدن ساختن

2 - کمک به تصویر کردن زمان و مکان

3 - ایجاد حالت

4 - سه بعدی نشان دادن بازیگران صحنه

5 - جهت دادن به مسیر توجه تماشاگر.

فرمول اپیا بیش از هر چیز شامل ترکیبی بود از نور برای روشنایی کلی و نور متمرکز بر روی محلی خاص (استفاده از چراغهای لکه‌ای). فرمول اپیا شامل کنترل مقدار، رنگ، جهت و شدت نور می شد.

نور می توانست تاریک یا روشن باشد با به رنگ های گرم یا سرد در آید تا تصور نور خورشید: ماه و اکثر و ... را ایجاد نماید.

نور را می شود نه تنها از جلو بلکه از پشت و پهلو بازیگر بر او تاباند تا حالت سه بعدی پیدا کند.

فرمول اپیا می توانست قسمتهایی از صحنه را که تماشاگر می بایستی بیش از همه متوجه آن باشد روشنتر ساخته و سایر قسمتها را تاریک کند.

تفاوت عمده نور پردازی در سینما به وجود دوربین و تفاوت قدرت دید آن با چشم تماشاگر در تئاتر مربوط می شود که بر این اساس، نور پردازی در سینما می بایست با ویژگیها و قابلیت های لنز دوربین فیلم برداری و نیز به منظور ثبت تصویر بر روی نوار «سلونوئید فیلم» مطابقت داشته باشد پس در سینما علاوه بر کنترل مقدار، رنگ، جهت و شدت نور (فرمول آپیا)، کنترل حرارت نور (کلوین) هم بسیار مهم و تاثیر گذار خواهد بود.

آشنایی با صحنه پردازی و طراحی صحنه در سینما و سیر پیدایش و تحولات آن

طراحی صحنه سینمایی چیست ؟

- پیش از هر چیز، هر نوع فیلم با هر زمینه ، محتوا و قالبی ، زبان خاص خود را می طلبد و از همین رو طراحی صحنه خاص خود را نیاز دارد .

- هنر طراحی صحنه و کاربرد آن به عنوان یک عامل اصلی و مهم اجرای، در تاریخ سینما کمتر مورد بررسی «واقعی» قرار گرفته است . از دلایل بداقبالی آن می توان به تخصصی بودن این حرفه و میدان عمل وسیع آن که به دانش بسیار گسترده در همه هنرها و فن ها نیاز دارد اشاره داشت .

- از سویی دیگر در یک فیلم خوب تمام قابلیتها و ارزشهای موثر طراحی صحنه چنان با تار و پود مفاهیم و شکل فیلم درآمیخته که تفکیک آن از بدنه اصلی فیلم ناممکن است و نمی توان آنرا به طور مستقل و جدا از سایر عوامل و بدون توجه به نقش آن در ساختار فیلم مورد تجزیه و تحلیل قرار داد.

در فیلم‌هایی نظیر آثار کلاسیکی سینما چون «دفتر دکتر کالیگاری» و یا در بسیاری از فیلم‌های علمی-تخیلی جدید سینما مانند: اودیسه فضایی 2001 و نیز در اغلب فیلم‌های افسانه‌ای-علمی، تخیلی (آینده نگر) به دلیل وجود شرایط خاص و همچنین نقش ویژه دکورها و لباسها، طراحان صحنه، متخصصان جلوه‌های ویژه تصویری و بخصوص مدیران هنری که خالقان بصری فیلم هستند می‌توانند به عنوان تنها و یا مهم‌ترین عامل حیاتی در تبیین مفاهیم مفهومی فیلم، مدعی این باشند که «مولف» واقعی فیلم هستند (علیرغم قانون نانوشته که فیلمنامه نویس و کارگردان را تنها عواملی می‌دانند که افتخار حق تالیف به آن می‌رسد).

در فیلم‌های کارگردانی چون چارلز چاپلین، ساموئل فولر و اورسن ولز هر گروه از جمله طراحان صحنه به مشاورانی بدل شدند که در واقع مجری فکر و خواسته‌های مطلق کارگردان بودند.

به جرات می‌توان گفت که ویژگیهای طراحی صحنه یک فیلم، نشان دهنده سبک، روش و نوع جهان بینی خاص کارگردان آن است.

کارکرد طراحی صحنه در سینما:

1 - برای القاء احساس بیشتر مثلاً در یک نمای خارجی جاده فلینی شهر و کوهستان، آسمان و درختان بیانگر احساس تنهایی بازیگر دختر می‌باشد.

2 - نشان دادن زیبایی زندگی در هر جزء واحد تصویر (فریم): با نشان دادن خطوط عمودی، افق و مورب برای القای حالت روحی و روانی بازیگر و یا اشیاء.

3 - کمک به شخصیت پردازی: مثلاً در فیلم نیاز (علیرضا داوود نژاد-1372) که در طراحی صحنه خانه رقیب بازیگر اصلی (حتی، بدون وجود بازیگر و) تنها از طریق نمای نقطه نظر (P.O.V) و با پن 360 درجه به شخصیت او پی می‌بریم.

4 - به عنوان یک شخصیت: مثلاً: قصر مجلل کین در فیلم همشهری کین ساخته اورسن ولز و یا ناحیه صنعتی شهری راونا در فیلم صحرای سرخ ساخته آنتونیونی که می‌توان بعنوان شخصیت اصل فیلم از آنها یاد کرد.

5 - برای نشان دادن یا رساندن یک مفهوم: پلکان در فیلم پیشخدمت فرانچسگو لوزی به مثابه گونه ای میدان نبرد برای بیان مفاهیم روانشناختی موقعیت نسبی هر یک از دو مرد (ارباب و مذکر)

تفاوت‌های طراحی صحنه در تئاتر و سینما:

1 - ملاحظات مکانی و فضایی : صحنه های تئاتری منحصراً لانگ شات هستند (اندازه ی ثابت)

و در غیر این صورت باید به قرارداد گذاری با تماشاگران متوسل شود در صورتیکه اندازهٔ نمای تصویر در سینما متفاوت، متنوع و متکثر است.

2 - در طراحی صحنه تئاتر فقط در مدت کوتاهی می‌توان ناحیه محدود و کوچکی را منعکس کرد چون تماشاگران بی طاقت می‌شوند اما در سینما، با دکوپاژ (نمابندی) و کادربندی تصاویر می‌توان نماهای بسته (مدیوم شات)، کاملاً بسته (کلوزآپ) و بسیار بسته‌تر (اگستریم کلوز آپ) را به تماشاگران در طول مدت فیلم بارها و بارها نشان داد.

3 - در تئاتر از خطوط عمودی، افقی و مورب در یک صحنه برای القای حالات روحی و روانی در تئاتر استفاده می‌شود اما در نمای لانگ شات ولی در سینما در میانه صحنه‌ها و گفتارها نیز می‌توان از آنها برای همین منظور بهره برد.

4 - آزادی بیشتری برای صحنه پردازی در سینما وجود دارد: نماهای خارجی (لوکشین خارجی)

5 - در سینما صحنه به عنوان یک شخصیت مطرح می‌شود. همشهری کین.

6 - در سینما پرداخت به جزئیات صحنه عملی است، یعنی: امکان طراحی های گوناگون از یک صحنه برای نماهای گوناگون از همان صحنه وجود دارد.

7 - در سینما صحنه می‌تواند به عنوان کانون توجه اصلی فیلم جلب توجه کند. مثلاً در فیلم اودیسه فضایی 2001 استانلی کوبریک که در حقیقت اجزای یک کشتی ایستگاههای فضایی و گستره پهناور خود فضا اساساً فیلم را تشکیل می‌دهد به گونه ای که در واقع حضور آدمهای انگشت شمار فیلم تقریباً تصادفی است.

طراح صحنه سینما کیست ؟

در ساده ترین تعریفش، خالق اصلی فضای بصری و مسئول و ناظر ساخت و اجرای دکور و همچنین تهیه لباس براساس طرح های از پیش تهیه شده است .

او به انتخاب شکل معماری لوکشین های فیلم می پردازد و نیز طراحی دکور، لباسها و لوازم صحنه و همچنین نظارت بر ساخت و اجرای آنها را بر عهده دارد .

طراح صحنه برای تبدیل و در واقع برگرداندن متن ادبی و مکتوب (فیلمنامه) به تصویر و در نهایت به سینما باید شیوه های خاص خود را با هر نوع فیلم و مختصات آن منطبق کرده و سعی کند در تمام مراحل کارش، روشی تازه را برای خلق مناسب فیلم بیابد.

فیلمنامه از هر نظر سکوی پرش طراح برای خلق فضایی مطلوب به شمار می آید. فیلمنامه خوب، متنی است که بالقوه از کیفیت و ارزشهای دراماتیک و فکری برخوردار بوده و قابلیت تبدیل شدن به تصاویر ناب تصویری را از طریق مشورت، بحث و تبادل نظر بین طراح و کارگردان و فیلمنامه نویس و با توجه به پیشنهادهای آنان درباره فضا، مکان دوست یافته های نو و بدیع و نحوه اجرای آنها داشته باشد.

طراح صحنه با تحلیل مجموعه برداشتهای کارگردان از فیلمنامه و نیز نظرات شخصی و سبک خود در مرحله پیش تولید (مهم ترین ، جذاب ترین و حساس ترین لحظه های شکل گیری و خلق یک فیلم) پایه و اساس طرحهای خویش را برای تجسم فضای مطلوب به دست می آورد.

مراحل کار طراح صحنه در سینما:

الف- مرحله پیش تولیدی:

1 - مرحله بحث، بررسی و گفتگو و مشورت دائمی با کارگردان و فیلمنامه نویس که طرحها و سیاه مشق های اولیه شکل می گیرد.

2 - طرحهای نهایی دکورها و لباسها براساس حرکت بازیگران و دوربینی، تحرک درونی فیلم، نیازهای دوربین، میزانشنها و سبک کارگردان با مشورت مدیر فیلمبرداری، طراح صحنه و کارگردان شکل واقعی و اجرایی می گیرد.

3 - مرحله ساخت و اجرای طرحهای نهایی (سرو کله زدن با مدیر تولید و تهیه کننده برای تامین حداقل بودجه لازم و بالا بردن کیفیت اجرایی دکور و لباسها)

ب- مرحله تولید :

طراح صحنه در این مرحله در کنار فیلمبردار و کارگردان قرار دارد و در انتخاب زوایای دوربین، کادر و ترکیب بندی تصویر و غیره پیشنهادهای خود را ارائه می دهد و اگر صحنه ای به دلایلی به تغییراتی نیاز داشت، خیلی سریع و با قوه تخیل و ارائه فکری جدید، راه حلی برای شکل می یابد. (با سعه صدر و خونسردی در هر زمینه ای نظرهای درست و مفید را به کارگردان منتقل کند، حتی با حيله!)

ویژگیهای یک طراح صحنه موفق سینما:

1 - هنرمندی است درونگرا، خلوت گزین، با اخلاق و روحیه ای آرمان گرا که در فضایی تخیلی، مرموز و انتزاعی، در «دنیای واقعی» زندگی می کند .

2 - به دلیل نوع کارش باید با زبان و کاربرد مفاهیم و سبکهای سایر هنرها (معماری، نقاشی و ...) آشنایی داشته باشد.

3 - به علت سروکار داشتن با فیلمنامه می بایست با اصول نمایش، ادبیات نمایشی، روشهای تجزیه و تحلیل نمایش، جامعه شناسی هنر و روانشناسی، تاریخ، باستان شناسی و حتی اساطیر را نیز به درستی بشناسد.

4 - او باید مسائل فرهنگی و اجتماعی هر دوره و قری را مطالعه، بررسی و نقد کرده تا بتواند از دیدگاه شخصی خود سبکی ویژه را در کارش رعایت کند و همچنین باعث اعتلای سطح فرهنگ عمومی مخاطبانش شود.

5 - طراح صحنه بنا به ضرورت اجرای فیلمنامه و رعایت اصول اجرای دکور و با نوآوره‌های هنرمندانه، باید به عنوان یک صنعتگر مبتکر نیز با مواد و امکانات ساخت دکور آشنا باشد و جنبه های اقتصادی تولید را در نظر بگیرد.

6 - یک طراح صحنه موفق گاه شبیه یک جادوگر و شعبده باز تردست با ساده ترین ترفندهای صحنه ای و تلفیق آن با مکان واقعی یا ساختگی (ویرانه ای رم، تخت جمشید) می تواند با حداقل بودجه و مواد خام و در زمانی سریع، بهترین کیفیت هنری را ارائه دهد.

7 - طراح صحنه، برای طراحی فضای مناسب هر نوع فیلم باید از اطلاعات کافی در مورد زمان، فرهنگ و ... ویژه فیلم بهره مند باشد تا بتواند روش و سیستم اجرایی مناسب با هر نوع فیلم را با دقت و با اندیشیدن به تمام جوانب کار انتخاب کند.

8 - طراح صحنه درباره فیلم های تاریخی علاوه بر آنکه باید مانند یک معمار و یا تحلیلگر تاریخ یا باستان شناس در مورد دوره تاریخی مورد نظرش مطالعه و تحقیق گسترده انجام دهد می بایست از طریق طراحی فضای فیلم همراه با تخیل بر مبنای دیدگاه او، از لابه لای غبار تاریخ کشف شده تمام ویژگیهای فرهنگی اجتماعی و اقتصادی آن دوره را به تماشاگر مستقل کند. در نتیجه باید

با سبکهای معماری از نظر تاریخ و ساختاری و نیز با دگرگونی های اجتماعی و اقتصادی مردم، آداب و رسوم و سنن بومی، تاریخ اساطیر، مذهب، تاریخ لباس و غیره آنایی داشته باشد.

9 - طراح صحنه درباره فیلم های معاصر (این زمانی) از آنجا که الگوهای کار از نظر شکل کلی و بافت تصویری در پیرامون او موجود است، لذا تمام عناصری که در صحنه قرار دارد و یا قرار داده می شود می بایست جدا از نقش واقعی خود در زندگی روزمره نشان دهنده حس کلی فضای فیلمنامه حتی در خاصی ترین شکل خود باشد پس او باید از بین هزاران طرح، طرحی که موجزتر و کامل تر از بقیه باشد انتخاب کند. (مثلاً در طراحی اتاق یک نقاشی معاصر) می بایستی در نهایت با ساده کردن فضا و حذف اشیای اضافی که کاربردی در مفهوم و معنی فضا ندارند (استلیزه کردن فضای دکور) فضای خاص فیلمنامه را براساس ویژگیهای روانی شخصیت فیلم (نقاش) بسازد که البته با همان فضا در واقعیت بیرونی متفاوت باشد.

10 - طراح صحنه همیشه و در همه حال به عناصر دنیای پیرامون خود با دقت و حساسیت نگاه می کند و فکر می کند و آنها را مورد تجزیه و تحلیل و نقد و بررسی قرار می دهد تا بتواند دنیایی را کشف و لمس کند که فرد عادی تاکنون وارد آن نشده باشد او سعی می کند با بیرون کشیدن واقعیت از پس پرده ظاهر، به حقیقت نهفته زندگی آدمی و اشیای پیرامون او پی می برد و فضایی بر اساس توهم و خیال از الگوهای واقعی خلق کند.

سیر تاریخی طراحی صحنه در سینما

دوران طلایی طراحی صحنه:

این دوران از زمان پیدایش سینما تا اواخر دهه 1920 می باشد که بهترین و برجسته ترین دوران طراحی صحنه از نظر خلق فضاهای ناب هنری است این دوره از نظر بیان و سبک، تاثیری عمیق و بنیادین بر کارگردانان و طراحان صحنه در دهه های بعدی تاریخ سینما می گذارد.

همزمان با تولد و رشد تدریجی «سینماتوگراف» صحنه آرایی تئاتری قرن نوزدهم در مسیر تحولات فکری و شیوه اجرای صحنه، ابتدا برای رقابت با سینما (پدیده جدید آن دوران) از نظر تکنولوژی ساخت دکور و پیشرفتهای فنی به جایی رسید که انجام هر نوع کاری را در صحنه ممکن می نمود اما این مبارزه به دلیل امکانات فنی و قدرت زبانی سینما، تئاتر را به سوی تفکرات عمیق و ناب تئاتری و نوآوری در طراحی فضا و صحنه رهنمون کرد. و البته از سویی دیگر بیشتر طراحان صحنه و تکنیسینهای با تجربه آن تئاتر را رها کردند و جذب کار در استودیوهای فیلمسازی می شدند که دارای طرحهای گسترده و بلند مدت بودند.

سینما از بدو پیدایش، با دو نوع نگاه به تفکر و گرایش روبرو بوده است:

الف) فیلم های واقع گرایانه « لویی لومی میر » (با ماجراهایی از زندگی روزمره در فضای واقعی به عنوان دکورپس زمینه)

ب) فیلم های خیالی « ژرژمه له لیس » (با داستانهای تخیلی در فضایی براساس توهم و تخیل با دکورهای نقاشی شده و ترفندهای تصویری که همه در پلاتو خلق شده اند).

در حقیقت «ژرژمه له لیس» از اولین طراحان صحنه در سینما بود که کل فضای فانتزی فیلمهایش را از طریق نقاشی خلق می کرد دکورهای که از لحاظ سبک رنگ آمیزی و بافت به شیوه صحنه آرایی تئاتر همان سالها بود.

در آغاز قرن 20، «ادوین. اس. پورتر» با فیلم سرقت بزرگ قطار (1903) برای نخستین بار در سینمای نوپا نقش تدوین و همخوانی مکانهای واقعی (دکورها) را در مسیر پرورش و پیشبرد داستان مطرح کرد. در حقیقت برای اولین بار در این فیلم فضاهای واقعی به صورت پیوسته و در ارتباط با هم، زمان و مکان وقوع و پیشرفت داستان را بازگو می کردند.

در ایتالیای دهه 1920، «جووانی پاسترونه» با همکاری طراحان بزرگ هموطنش از جمله «کامیلو اینوچنتی» برای نخستین بار با استفاده از دکور و صحنه آرایی عظیم به سبک صحنه پردازیهای با شکوه شبه اپرایی و نیز نورپردازی رومانتیک، داستانهای حماسی روم باستان را با تمامی جزئیات معماری و در نهایت دقت و ریزه کاریهای آن بازسازی کرد و تحولی در دکور سینمایی را به وجود آورد. (دکورهای غول آسا).

«دیوید وارک گریفیث» در فیلم هایش بخصوص دو فیلم تعصب (1916) و پیدایش یک ملت (1915)، با استفاده از قواعد سینمایی تازه و نقش دراماتیک و خلاقانه عناصر یک فیلم، یعنی تدوین موازی، نماهای نزدیک، قاب بندی تصاویر، گونه های جدید از سینمای هنری را با طراحی دکور، لباس و نورپردازی خاص آن پایه ریزی کرد. دکورهای عظیم و باشکوه فیلم «تعصب» در مقایسه واقعی و اندازه های طبیعی و در نهایت دقت و وسواس در اجرای آن (بر مبنای بررسی های تاریخی و باستان شناسی) طراحی و ساخته شد. این دکورها تحت تاثیر نقاشی رومانتیک (از نظر فضا) بود.

در آلمان 1920، طراحی صحنه فیلم های اکسپرسیونیستی، در موفق ترین شکل بیانی خود در طول تاریخ تحولات دکور جلوه گر شدند.

ویژگی های دکورهای اکسپرسیونیستی:

1- بسیار ساده شده (استرلیزه) هستند.

2 - فضایی غیر واقعی و تغییر شکل یافته و به دور از ظواهر واقعی را خلق می کنند.

3 - استفاده از سطوح کج، خطوط سیاه و مورب و شکسته در آن بسیار دیده می شود.

4 - نورپردازی و رنگ آمیزی تاریک و روشن دارند.

در کل این نوع دکورها فضایی مالیخولیایی و کدر را در برابر چشمان تماشاگر مجسم می نمایند و فیلمهای این سبک در حقیقت مانند یک آینه منعکس کنند، فضای سیاه و نومیدانه آلمان ورشکسته و مغلوب پس از جنگ (جهانی اول) است. (فیلم دفتر دکتر کالیگاری با طراحی (هرمان وارم و والتر رایمان)

در دانمارک، «کارل تئودور دریر» در دکور فیلمهای خود که از سبک اکسپرسیونیسم و «نوع» صحنه آرایی «ادوارد گوردون کریگ» و «آدولف آپیا» در تئاتر متاثر بود، با فضاهای خالی از اشیای غیر ضروری و با مایه رنگ خاکستری، در نهایت ایجاز و اختصار در تزئینات صحنه و بازبانی نو، انسان را به عنوان موضوع اصلی فیلم خود برمی گزیند و از تمام عوامل بصری با معانی درونی شان برای تحقق این ایده استفاده می نماید. (فیلم مصائب ژاندارک با طراحی هرمان وارم و ژان هوگو)

در فرانسه همزمان با تکوین اصول هنر معماری مدرن و مکاتب نقاشی و پدیدار شدن «آرت دکو»[3] در تزئینات داخلی، زبان و قواعدی نو در هنر طراحی صحنه و زیباشناسی به وجود آمد که تاثیر آن به طور عمیق و عظیم در دید و سبک طراحی صحنه باقی مانده است. از جمله:

- فیلم «غیر انسانی» اثر مارسل لربیه (1924): که در این فیلم فضای شیک و مد روز آن یادآور ویژگیهای فکری زمان خودش است.

- فیلم «آقایان جدید» اثر ژاک فدر (1928) با طراحی لازار میرسون 1938-1900 (مهم ترین طراح صحنه صاحب سبک و نابغه سینمای بین دو جنگ جهانی) که در آن از شکلهای معمار مدرن و آرایش صحنه به سبک «آرت دکو» استفاده شده که دارای دیدی زیبایی شناسانه، سبک دار و خوش ساخت است. شیفتگی این طراح صحنه به طراحی صحنه در سینما باعث شد تا او سبک «رنالیسم - شاعرانه» را در طراحی فیلم به اوج برساند که تاثیر بسیاری بر دیگر طراحان صحنه گذاشت.

چارلز چاپلین با همکاری طراح نابغه اش یعنی چارلز د. هال (1899-1959)، در فیلمهایی همچون سیرک (1927)، جویندگان طلا (1925)، عصر جدید (1936) و روشنائی های شهر (1931) به فضای یکنواخت و بی روح دکورهای ناتورالیستی فیلم های اولیه اش، با حالتی شاعرانه، مفهومی تازه از نقش و عملکرد دکور و لباس در خلق فضایی واقع گرایانه بخشید و باعث شد که فضا در شکلی خلاقانه در خدمت به تصویر درآوردن مفاهیم فیلم درآید.

سینمای دهه 1920 آمریکا، شاهد تولد فیلمهای بزرگ و صاحب سبکی بود که همه را مدیون حضور هنرمندان نابغه و مهاجر اروپایی در تمام زمینه ها از جمله

طراحی صحنه (و طراحان صحنه مهاجر اروپایی الاصل که در فاصله دو جنگ به آمریکا رفتند) می باشد.

بخصوص در زمینه کارگردانی، هنرمندانی بزرگی چون اریک وان اشتروهایم، مورنا، ارست لویچ، ژوزف وان اشترنبرگ و ... هر یک بر تمامی عناصر سازنده یک فیلم، از شیوه کارگردانی گرفته تا طراحی صحنه، تاثیر دیدگاهی و فکری عمیقی گذاشته اند از جمله:

1 - در فیلم حرص (1923) اریک وان اشتروهایم (کارگردان و طراح صحنه و لباس) توانست با رعایت اصولی جدید در نگاه زیباشناسی تصویری، دیدگاهی تازه و هنرمندانه در عرصه طراحی فضا ایجاد کند به طوری که دکور و صحنه آرایبی او از نظر ارزش های تصویری، محکم و از نظر بیانی، درخشان و بی نظیر بود تا آنجا که طی چندین دهه پس از آن بر طراحی صحنه فیلمهای آمریکایی و کارگردانانی چون چاپلین تاثیری عمیق و نمایان گذاشت.

از شاگردان او که تجربیات فراوانی از همکاری با او کسب کرد ریچاردی (1972-1896) بود که طراحی صاحب سبک بود که توانست از طریق نوعی طراحی صحنه نو واقع گرایانه تئاتری، با حالتی مستندگونه به فیلمهای بزرگانی چون «جان فورد»، «راشول والش»، «کلینگ ویدور»، «ویلیام وایلر»، «ژان رنوار» و «الیاکازان» دارای سبک کاری خاص خود شود.

2 - مورنا، با تجربه دگرگونی فضای اکسپرسیونیستی از اصول و قواعد نخستین آن به سوی واقع گرایی، و تلفیق چنین فضایی با مکانهای و هم انگیز طبیعی، در آمریکا با تجربه فیلم درخشان «طلوع» 1927، افقی تازه در نوع بیانی زبان سینما به وجود آورد.

در طراحی صحنه فیلم طلوع، توسط «روشوگلیس» (1978 – 1891)، ساختمان و مکانها نشان دهنده گوشه‌ای از ذهنیت و هراس مورنا از اشباح و ارواح هول انگیز است. دکور و اشیای «واقعی شده» در این فیلم، در واقع جنبه عقلانی داستانهای او را تقویت کرده و آنها را به واقعیت نزدیکتر می کند و در نهایت با زبانی جهانی، موقعیت انسان امروز را در دنیایی هولناک و ناامن نشان می دهد.

سینمای صامت:

در این سینما، با یکی از دو عنصر اصلی، یعنی صدا بیگانه‌ایم، بنابراین در این دوران، نقش تصویر، بسیار پراهمیت و تعیین کننده بود. در واقع در سینمای صامت فضا به تنهایی، در سریع ترین زمان و بلاواسطه ترین شکل، مفهوم درونی، زمان و بعد از عبور از صافی ذهن، تخیل و دیدگاه طراح به یک فضای واقعی ویزونو تبدیل می شد. اهمیت فضای بصری این فیلم ها در به تصویر درآوردن حالت دراماتیک اثر ادبی، به ضرورت و نیاز ظاهری و درونی فیلمنامه بستگی داشت.

در سینمای صامت، ارزش و نقش دکور بیانی چه در شکل انتزاعی اش و چه در شکل واقعی خود همراه با تمامی عناصرش در خلق یک اثر سینمایی نمایان شد و دکور از نظر انعکاس مکانی و مفاهیم هنرمندانه به عنوان یک اثر هنری، اهمیت یافت. (مثل یک اثر نقاشی)

با ورود صدا به سینما و پیدایش سینمای ناطق، از نقش و قدرت بیانی تصویر محض و دکور تا حدودی کاسته شد. فیلم ها از نظر بصری، واقع گرایانه شدند، اما به تدریج هنرمندانی صاحب سبک نظیر «هانس دریر» (1855-1966) با

تأثیرپذیری از تجربه‌های فیلمهای اکسپرسیونیستی گذشته در زمینه طراحی صحنه و دکور، بار دیگر به فضای فیلم‌ها، مفهوم و ارزش عمیق بصری بخشیدند. مثل طراحی «درایل سیلورا» و «ون لت پولگلاس» در فیلم همشهری کین (اورسن ولز) در 1941 که از نظر تکنیک اجرایی و شیوه بیانی دکور تحت تأثیر سبک اکسپرسیونیستی بود که زبانی نو در فضا سازی و استفاده از عناصر صحنه خلق کرد.

طراحی صحنه و تأثیر معماری در آن:

معماری: هنر ساختن و خلق کردن، هنر طراحی و ایجاد فضای زیست بر اساس آرمانها و نیازهای انسان و جامعه اوست. یک اثر معماری از طریق اجزاء، شکل و سبک خود منعکس کننده خصوصیات و حال و هوای انسان و جامعه و دوران اوست.

انتخاب یا خلق هر «نوع» یا «سبک» معماری، مهم ترین عامل الهام دهنده طراح صحنه سینما، در تجسم فضای مطلوب هر فیلم است.

یک طراح صحنه (مانند یک معمار) علاوه بر آشنایی با تاریخ تحول سبکهای معماری و نیز کاربرد فنی و هنری آن، می بایست فضای خلق شده را از نظر کاربرد نمایشی نیز تجزیه و تحلیل کند، زیرا هر اثر ادبی نمایشی (فیلمنامه) بر حسب ضرورت های مضمونی خود، به فضای معماری خاصی از لحاظ سبک و شکل بیانی نیاز دارد که برای اجرای فیلمنامه مناسب باشد.

شکوفاترین دوران هنری طراحی صحنه از نظر زیبایی شناسی تصویر و مفاهیم جدیدی که عرضه می دارد به زمانی برمی گردد که این هنر تحت تاثیر «نهضت معماری مدرن» بوده است.

در اوایل قرن بیستم با توسعه شهرها و رشد جمعیت و انقلاب صنعتی، معماری نئوکلاسیسم (معماری عصر ویکتوریایی با تجمل گرایی) دیگر نمی توانست جوابگوی دگرگونی های جامعه صنعتی باشد، لذا معماری مدرن به عنوان یک نیاز و براساس اصول و قواعد مکتب عقل گرایی و مبتنی بر فلسفه علمی جدید ظهور پیدا کرد.

معمار نوگرا (مدرنیست) بر نقش عملکرد در معماری اهمیت بسیاری قائل است (با وجود اهداف ایده آلیستی و شکلهای جبری که با آن سروکار داشت) و در عین حال با تجمل گرایی، شکل های تزئینی بی مصرف و نمادگرایی به مخالفت برخاسته و بنا را در نهایت سادگی و بر پایه نیاز انسان خلق می گذارد (انسان گرایی = اومانیزم) و در نهایت از طریق خلق «معماری کاربردی» (یکی از وجود مشترک معماری و طراحی صحنه) به سبک زیبایی شناسی خاصی خود که تجسمی از معماری «ناب» است میرسد.

معماران بسیاری همچون: «ماله اسیتونس»، «کن آدام»، «لئون بارشاک»، «جان باکس»، «هانس دریر»، «ون سنت پولگلاس»، «پل شریف»، «رالف برینتون» از جمله کسانی هستند که از معماری به طرف سینما و حرفه طراحی صحنه روی آوردند.

تبلور سبکهای گوناگون معماری در تار و پود طراحی صحنه فیلم ها، نشان دهنده حضور خلاقه این هنر در سینماست که موجب الهامات اساسی و با ارزشی در کار طراحان صحنه و حتی فیلمنامه نویسان و کارگردانان شده تا

حدی که گاه اصول و کاربرد این سبکها پایه تفکر اصلی فیلم را به وجود آورده است از جمله:

در فیلمهای سبک «آنجلوآنتونیونی» (اگر اندیسمان) به دلیل حضور انسان و شخصیت‌های معاصر و نیز شناخت و تحلیل آنها، سبک معماری مدرن به صورت هنرمندانه و خودآگاه در تبیین معانی درونی و ظاهری و کشف آن به صورت هماهنگ با موضوع جا افتاده است.

در فیلمهای «اورسن ولز» استفاده از ویژگیهای هنر و معماری سنگین و پرحجم باروک در شکل ساختمانها و نیز آرایش صحنه با اشیای موجود در آن، ویژگیهای طبقه خاصی سرمایه داری را به تصویر کشیده است.

«پی یرپائولو پازولینی» در فیلمهایش با استفاده از معماری سنتی و بومی (بدوی) ملل مختلف و تلفیق آنها با هم، براساس تفکرات شخصی و سیاسی اش، در ایجاد فضاهای ناشناخته و غریب و با سبک زیباشناسی خاص خود فضای تراژدهای یونان را با تمام گستردگی فرهنگی آن بسیار و کاملاً بدوی نشان می داد (از جمله فیلمهای: انجیل به روایت متی یا اودیپ شهریار)

در فیلمهای «فدریکوفلینی»، کاربرد سبکهای معماری در طراحی صحنه، به صورت تخیلی و نمادگونه «طنز»، «غم و غربت» و «توهم و خیال» را در ذهن تماشاگر زنده می کند. (از جمله در فیلم «ساتریکون» که با نوعی معماری کاملاً تخیلی، ساده شده (استرلیزه) و خاص از نظر زیبایی شناسی بصری، فضای کهن رم باستان (رم بت پرست) را با تمام ابهام ها و شکل‌های اسرارآمیزش، به صورت یک «رویا» تجسم می بخشد)

«نیکلاس ری» در فیلم وسترن «جانی گیتار» نیز به کمک طراح صحنه اش «جیمز سالیوان» با استفاده جسورانه از معماری مدرن، تحت تاثیر بناهای سنگی فرانک لوید رایت، بدعتی در فضای فیلمی و سترن پدید می‌آورد.

معماری پست مدرنیسم در طراحی صحنه سینمای معاصر

در دهه‌های 1980 و 1990 تولید انبوه فیلمهای تاریخی، افسانه ای - علمی (آینده نگر) و نیز بازسازی جدید مضامین قدیمی، بر مبنای نظریه ها و تفکرهای تازه و بکر اوج می گیرد. از جمله نظریه هنری «پست مدرنیسم» که در ظاهر کاربردی صرفاً تزئینی در حد یک رسم جدید روشنفکرانه دارد اما از مفاهیمی متأثر از عصر حاضر برخوردار است.

رهبر، فیلسوف و الهام دهنده پست مدرنیسم «نیچه» است آن هم به دلیل انتقاد ویرانگری که از مدرنیسم و فلسفه عقل گرایی ذهنی و اخلاقی «کانت» به عمل آورد.

یکی از اصول مورد توجه معماری پست مدرن (هم برای هنرمندان معمار و نخبگان فکری جامعه و هم برای توده مردم) که مضمونی «نیچه ای» دارد، مساله زیبایی بخشیدن به زندگی است.

ویژگیهای معماری پست مدرن:

- 1 - دستورالعمل جدی و لازم الاجرا صادر نمی کند.
- 2- اصول زیربنایی معماری مدرن را می پذیرد اما برخی از اجزاء آن را نقد می کند.

3 - ضد تاریخ, ضد طنز یا نمایش نیست.

4 - به گذشته های دور و اساطیر توجهی خاص دارد.

5 - از عناصر معماری گذشته صرفاً به عنوان تزئینات چشم گیر استفاده می کند.

6 - ضد نمادگرایی و شکل نمایشی قالب ها نیست.

7 - به قصه پردازی , تجسم رویا و اسطوره و فضاهای تخیلی گرایشی دارد.

8 - اهمیت ویژه به تصویر پردازی و شمایل سازی دارد.

9 - در حال تحول به سوی بناهای استعاره ای است که نوعی فضای جدید و پرابهام را می سازد.

در دهه 1980 این سبک معماری (پست مدرن) به عنوان یک دیدگاه جدید در شیوه طراحی صحنه و دکور فیلم, کاملاً نمایان شود تا جایی که زیر بنای اصلی فکری سینماگران جوان نسل حاضر را تشکیل می داد.

در فیلمهایی از نوع نابودگر (جیمز کامرون), بیگانه (ریدلی اسکات), یادآوری مطلق (پل ورهون) که به فیلمهای افسانه ای علمی (آینده نگر) معروفند, فضاهای تلخ و بدبینانه «فیلم نوار[4]» و نئواکسپرسیونیستی دهه های 1930 و 1940 با شکلی نو و کاملاً تخیلی به صورت کابوس رنگی خلق می شوند. معماری و طراحی صحنه این فیلمها با وجود شکل خیالی و مبتنی بر تحقیقات دقیق و وسیع علمی شان, فضای آینده و موقعیت بشر را به صورت کابوسی ترسناک و هشدار دهنده می نمایند. (کابوس تسلط ماشین بر انسان به شکلی گستاخانه و به صورت همیشگی انسان - حیوان در مقابل چشمان تماشاگر) به بیان دیگر: معماری و فضا = محل نبرد انسان - حیوان.

فضاهای این فیلم‌ها در مقایسه با نسخه‌های قدیمی و کلاسیک گذشته دارای شکلی کاملاً «فوتوریستی» [5] و الهام یافته از سبک‌های گوناگون معماری گذشته و حال و فضاهای آینده‌نگر هستند که حضور روح حیوانی و درنده‌خوئی (Modern brutalism) عصر حاضر در آن دیده می‌شود. از جمله:

در فیلم «دراکولای برام استاکر» اثر «فراسیس فورد کاپولا» به کمک «توماس ساندروز» طراح صحنه (معمار و هنرشناس) و گروهش، متاثر از نظرها و دیدگاه‌های سبک «پست مدرن» در مورد اهمیت عنصر نمایش و با استفاده از آخرین امکانات تکنولوژی و ترفندهای بصری در هر زمینه، فضایی کولاژگونه را از کلیه عوامل و اجزای گیرا و آرمانی بصری هنری گذشته به وجود آورد تا به فضای تخیلی، مرموز و توهمزای اثرش کمک کند. فضای فیلم متاثر از زبان بیانی تصویر در داستانهای مصور و با انتخاب آگاهانه سبک «معماری» رومانتیک گونه و نیز متاثر از طراحی فضا و نور فیلم زشت و زیبا (ژان کوکتو) در شکل تندیسها و مجسمه‌های مرمری و ... که احساس دلتنگی و یاس از مرگ و گذشته‌ای فنا شده را در انسان زنده می‌کند، به عنوان ایده اصلی فیلم بیان می‌شود.

«تیم برتون» کارگردان آثاری چون «ادوارد دست قیچی»، «بت من‌های یک و دو» و «بیتل جویس» با همکاری و به لطف قدرت تخیل و نبوغ سرشار طراحان صحنه خود (آنتوان فرست و بوولش) موفق به خلق فضاهای کابوس گونه تخیلی و مملو از توهم می‌شود. او با استفاده از سبک نقاشی و قصه‌ی داستانهای مصور و با ایجاد تحول در گردش تصویر پردازی آنها، ریتمی پرشتاب (ویژگی فیلمهای پست مدرن) را به وجود می‌آورد.

اودر فضا سازی فیلم «ادوارد دست قیچی»، خواب پریشان بچه‌ای را تجسم می‌بخشد که با محیط اطراف خود سازگار نیست. طراحی صحنه این فیلم

ترکیبی است از افسانه‌ها و نقاشی‌های کتاب‌های قدیمی کودکان با همان ساختمانهای رویاگونه (مانند فیلمهای کارتون) و همان رنگ‌های نرم و لطیف بچگانه به صورت ماکت‌های اسباب‌بازی ... !

در فیلم بت من دو (بازگشت بتن من) طراح صحنه با استفاده از سبکهای گوناگون هنری معاصر و تلفیق آن‌ها با معماری دهه 1920 و ویژگیهای معماری «پست مدرن» در نهایت شهری خیالی و رویایی را خلق می‌کند که ساخته تخیلات و علایق شخصی اوست.

طراحی صحنه فیلم با استفاده از کلیه عوامل بصری و تزئینی گذشته و حال، لباس تخیلی برای شخصیت‌های در عین حال عروسکی، وسایل و لوازم صحنه‌ای که به شکل اسباب‌بازی‌های کودکان در اندازه‌های بزرگ طراحی شده‌اند، حالتی از ترس، طنز و افسردگی را به انسان‌القاء می‌کند.

طراحی شهر «گاتهام سیتی» به سبک معماری هولناک و فاشیستی [6]، کمک نورپروازی و تصویربرداری اکسپرسیونیستی خود، به تنهایی توانسته است هماهنگ با ایده اصلی فیلم، حس وحشت و هراس از آینده‌ار در قالب یک داستان عامه‌پسند به انسان منتقل کند.

در «فیلم نابودگر» (جیمز کامرون)، صرف‌نظر از شکل ظاهری آن (که برداشتی جدید از داستانهای قدیمی و مصور است) در بطن خود تحت تاثیر مضامین نیچه‌ای در مورد اراده «معطوف به قدرت» برای مبارزه و برخورد با نهیلیسم منفی و مخرب است و تصویری از عینیت پیدا کردن «ابر انسان» است در شکلی کاملاً پست مدرنیستی!

ویژگی های سبک فیلمهای آینده نگر (افسانه ای, علمی – تخیلی):

1 - این گونه فیلم ها بیشتر در سنت فیلمسازی «نوآر» و سبک نئوآکسپرسیونیستی دهه های 1930 و 1940 ریشه دارند (که با دیدگاههای جدید در شکلهایی جنون آمیز بازسازی و خلق می شوند).

2 - وجود حس حسرت به گذشته (نوستالوژی) درونمایه فیلمنامه و فیلم.

3 - تعلقات ذهنی آنها به شاهکارهای کلاسیک که در تاروپود فیلمهایشان نمایان و مجسم است که این تاثیرات بیشتر در سبک بصری این فیلم ها دیده می شود.

4 - ظهور دو نوع معماری فوتوریستی و فاشیستی ایتالیا در طراحی صحنه که با پرداختی نئوآکسپرسیونیستی, (کلاً تفکر سبک پست مدرنیسم) در تمامی عناصر فیلم که حالتی نمادگونه و استعاری را به اجزای دکور و کل فضا می دهد.

تاریخچه و سیر تحول و تغییرات حرفه طراحی صحنه در سینما:

در ابتدای کار تولید فیلم های پرخرج و باشکوه در نخستین استودیوهای بزرگ سینما , برای طراح صحنه (طراح دکور و لباس) واژه «مدیر هنری» (Art Direction) به عنوان مسئول بخش طراحی فیلم انتخاب شد که کارش:

1 - نظارت بر طراحی و ساخت دکورهایی بود که بر اساس طرحهای اولیه شان به وسیله گروه و یا واحد ساخت دکور تهیه و اجرا می شدند.

2 - یکدست کردن و هماهنگ کردن کار طراحان صحنه (Set Decorators) و طراحان لباس (Costume Designers) از نظر سبک و شیوه بیانی بود.

مدیر هنری در واقع مغز متفکر و خالق فضای کلی فیلم از نظر ساختمان فکری ، سبک تصویری و بافت فیلم بود.

مراحل کار مدیر هنری :

1- مرحله تجزیه و تحلیل اثر : با فیلمنامه نویسی و کارگردان ارتباط تنگاتنگ داشت با در نظر گرفتن خواسته های آنها و ارزشهای بالقوه فیلمنامه و پس از انبوه طرحهای اولیه به یک زبان بینی خاص می رسد و فضای کلی را خلق می کند.

2 - فکرهای خام و اولیه در مورد فضای کلی فیلم (معماری، دکورها و لباس ها و غیره) به دست طراحان دکور و لباس به طرحهایی با شکل و جزئیات نهایی تبدیل می نماید. (تهیه نقشه های فنی و اجرایی و ساخت و تبدیل آنها به دکورهای واقعی توسط تکنیسین ها و به دست بخاران، بناها و نقاشان و فلزکاران و کارگران دکورساز و سازندگان لوازم صحنه و دیگر گروهها). طرحهای مربوط به لباس نیز پس از بررسی های نهایی و تهیه پارچه و لوازم کار به دست خیاطان و با نظارت طراح لباس به لباس دوخته شده تبدیل می نماید تا مورد استفاده قرار گیرد.

با سپری شدن تدریجی دوران فیلم های عظیم و پرخرج با دکورهای استودیویی (دوران خلایی سینما) و به لطف کار نبوغ آمیز «مدیران هنری» که فیلمهای با ویژگیها و سبکهای خاص یک شکل (از نظر ارزشهای زیبایی شناسی و بیان تصویری) تولید کردند، در سینمای امریکا و انگلیس مسئولیت مدیری هنری به دو بخش مجزا و مستقل تحت عناوین:

1 - طراح تولید هنری (Production Desigor)

2 - طراح لباس, (Costume Designer) با وظایفی متفاوت ولی در نهایت هماهنگ تقسیم شد.

آشنایی با برخی واژگان فنی بصری و بررسی تأثیرات آنها در طراحی صحنه تئاتر و سینما

در تمام وجوه بصری تئاتر و فیلم عوامل اصلی معینی بکار می‌رود که می‌توان آنها را واژگان فنی بصری خواند.

طراح صحنه تئاتر از مزایایی خاص یا مشکلات خاص کاربرد این عوامل برخوردار است و مثلاً مانند یک نقاش محدود به یک سطح صاف دو بعدی نیست چه بسا مجبور به ایجاد تجسم عمق در یک سطح صاف و یا بافتی زبر و خشن در یک سطح صاف شود. او در عین برخورداری از دخل و تصرف در نور و یا ایجاد خطای دید تماشاگر توسط نور، محدود به این واقعیت مسلم است که کارش جزئی از کل بوده و نباید آنقدر جالب و جذاب باشد که نمایش مربوط را بی‌اثر کند.

عناصر اصلی واژگان بصری:

عمدتاً در حیطه هنرمندان فنی قرار دارد.

1 - حرکت: نحوه طراحی صحنه و لباس آشکارا الگوها و انواع حرکات مورد استفاده کارگردان را تحت تأثیر قرار می‌دهید.

2 - خط در سه نوع وجود دارد: الف: مستقیم - ب: منحنی - ج: مورب

الف: مستقیم شامل خطوط:

افقی: معرف افقی و آرایش و سکوت است.

عمودی: معرف قدرت و استحکام است. (مثلاً اگر منتهی به سقفی بلند شود، عظمت و شکوه مکان را نشان می دهد).

ب: منحنی: خطوط منحنی نیز فعال هستند اما بیشتر مطبوع و جذابند و بدین لحاظ در صحنه های مربوط به کمدهای سبک و بی معنی است.

ج: مورب: خطرات فعال که در زاویه جاده یکدیگر را قطع و خطوط ناهموار ایجاد می کنند که گویایی آشوب و جنگ و نزاع وضعیت و حالت عصبی مانند آن است. صحنه یک نمایش اک پرسپکتیو اغلب پر از خطوط ناهموار و نامنظم است.

صحنه یک نمایش یا فیلم اکسپرسیونیستی که غالباً تجسم آشوب درونی و یا، ناآرامی یا جنون شخصی اصلی اش و دنیای اوست، اغلب پر از خطوط ناهموار و نامنظم است.

3 - جرم: خصلت اندازه، حجم و یا غلظت است. اجرام سنگین (دیوار سنگی، بخاریهای سنگی و ...) می تواند به چگونگی ترکیب آن یا سایر عناصر گویای قوت و استحکام، امنیت و یا حزن و اندود و تهدید می باشد. اشیای سبک و باریک و ظریف می تواند بیانگر مطبوع بودی، ناستواری و شاید بی پولی باشد.

5 - بافت: اصولاً متضمن احساس لمس کردن است.

طراحی صحنه در سینمای ایران:

دوره نخست 1279-1316:

در سال 1279 هجری شمسی (1900 میلادی) مظفرالدین شاه قاجار، در پاریس بر حسب اتفاق، مسحور جادوی دستگاه «سینماتوگراف» و تصاویر متحرک آن شد و دستور خرید یک دستگاه از آن را برای ارسال به کاخ مبارکه صادر کرد و مدتی این «فانوس خیال» به عنوان اسباب بازی در خلوت اعیان دست به دست چرخید.

– سپس شخصی روشنفکر و آزادی خواه به نام «میرزا ابراهیم صحافباشی» برای اولین بار با تاسیس سالن سینمای خیابان چراغ گاز در تهران از این دستگاه برای نمایش عمومی استفاده نمود.

– پس از او «روسی خان»، «اردشیرخان» و «علی وکیلی» نیز توجه خود را به سینماداری معطوف نمودند.

در سال های 1300 تا 1310، «خان بابا معتضدی» اولین فیلمبردار تاریخ سینمای ایران فیلمهای خبری و مستندی از جمله: سفر رضاخان به ترکیه (با همکاری)، رضاخان در مجلس موسسان، رژه قشون، راه آهن و چند فیلم خبری – مستند از خیابانها و میدانهای تهران را که از نظر تاریخی و سندی نشان دهنده فضای آن دوره از نظر معماری، شکل شهری، حال و هوای خیابانها، شکل لباسها و وسایل نقلیه است را فیلمبرداری نمود. (این فیلمها و تصاویر آن منبع خوبی برای طراحان صحنه به شمار می رود) و سپس سینمایی را نیز تاسیس کرد.

- با شروع دیکتاتوری رضاخان دولتمردان وقت، سینما را حتی به عنوان یک سرگرمی عمومی هم به دیده شک می نگریستند. و حتی با وجود تمایل رضاخان به تقلید و الگو برداری از آلمان نازی، دولت وقت حاضر نبود حتی در ساختن فیلمهای تبلیغاتی سرمایه گذاری کند در نتیجه به این علت که مزید علت‌های دیگر بود، چرخ رشد، توسعه و تحول فکری سینما در ایران از حرکت باز ایستاد.

- «آوانس اوگانیاس» مهاجر ارمنی روسی پس از اتمام تحصیلات سینمایی خود در مدرسه سینمای مسکو، در سال 1308 به مشهد و سپس به تهران آمد. او بنیانگذار نخستین مدرسه سینمایی ایران، به نام «مدرسه آرتیستی سینما» بود که در آن بازیگری، فیلمبرداری و تکنیک (توسط خودش)، تاریخ لباس (سعید نفیسی)، دکور (مهاجر سوئده: فردریک تالبرگ) تدریس می شد.

- مهمترین دستاوردهای «مدرسه آرتیستی سینما»، ساخت نخستین فیلم صامت داستانی ایران به نام «آبی و رابی» (1309) بود که بدون داستان مشخص به سبک نخستین فیلمهای کمدی تاریخ سینما، یک سلسله، ماجراهای خنده آور درباره دو شخصیت بلند و کوتاه است.

- در این فیلم برای فضاهای خارجی، از مکانهایی واقعی همچون باغ فواره (در حوالی باغ شاه)، خیابان شاهرضا (انقلاب)، خیابان علاء الدوله (فردوسی)، میدان توپخانه و ... استفاده شد و برای فضاهای داخلی (محکمه دندانپزشک) در اتاقهای ساختمان مدرسه - نخستین «پلاتو»های سینمای ایران - با حداقل امکانات و با تغییرات و جابجایی در وسایل و ابزار موجود و صحنه آرای میجدد، استفاده شده است.

- در این فیلم مسئولیت طراحی صحنه و وسایل و ترفندهای ویژه تصویری بر عهده «فریدریک تالبرگ» بود شاید به علت آشنایی حرفه‌ای اش با نقاشی و صحنه‌آرایی در تئاتر!

- «آبی و رابی» را اگر نخستین گام در رواج سنت تقلید از آثار غربی در سینمای ایران بدانیم، فیلم دوم «اوگانیانس» (حاج آقا اکتور سینما) نخستین حرکت در زمینه ساخت سینمای بومی با شناسنامه ایرانی به شمار می‌آید.

- این فیلم اگرچه دارای فیلمنامه‌ای منسجم و فوق‌العاده پیشرو در ارائه فکر «فیلم در فیلم» با افت و خیزهای دراماتیک در شکل طنز سیاه آن بود، اما از نظر امکانات تولید و شرایط مالی در وضعیتی به مراتب بدتر از فیلم قبلی ساخته شد.

- محله‌های خارجی فیلمبرداری این فیلم، در مکانهای واقعی آن زمان قرار دارند: میدان توپخانه، خیابان لاله‌زار، خیابان نادری، خیابان تخت جمشید (طالقانی)، ساختمان کافه پارس، سالن ورودی سینما لوناپارک...

- اگرچه فضاهای خارجی فیلم اخیر به دلیل قاب بندی و ترکیب تصویری، به عنوان تصاویری مستمند و تاریخی آن دوره بسیار پر اهمیت است اما علاوه بر آن، برای نخستین بار، اعتبار نقش فضا و مکان در پیشبرد فیلمنامه را از نظر عملکرد صحنه‌ای و اصول زیباشناسی تصویری مطرح می‌کند. از جمله: برگزیدن محل گنبد کردی کافه پارس با شکل تمثیلی اش از کره زمینی برای ایجاد ترس و دلهره صحنه تعقیب فیلم و یا استفاده از سالن و ورودی سینما، آگهی تبلیغاتی فیلم ناطق «آتلانتید» در واقع به نوعی از هنر سینما ستایش می‌شود.

- در فضاهای داخلی فیلم اخیر، به دلیل نبودن دکور پلاتویی، فضاهای موجود را با تغییر صحنه آرای و جابجایی وسایل صحنه، به فضای مورد نیاز فیلمنامه تبدیل می کردند و به دلیل مشکلات مالی این فضاها را با کمک نوعی سبک بخشی خاصی صحنه ای طراحی می کردند، از جمله صحنه محکمه دندانپزشک، اتاق حاج آقا، محل کار ژرسیتور و ...

- «ابراهیم مرادی» نخستین کارگردان رئالیست و مولف ایران (تهیه کننده، نویسنده فیلمنامه، عکاس و مخترع) در نوجوانی به نهضت جنگل پیوست و پس از شکست جنگلی (به شوروی گریخت، در آنجا به دلیل علاقه به فراگیری عکاسی و فن و تکنیک فیلمسازی و فیلمبرداری پرداخت.

- نخستین فیلم او «انتقام برادر» (1308) که نخستین فیلم (ناتمام) درام اجتماعی، به سبک «فیلم سیاه» سینمای ایران است تحت تاثیر شکل فیلمهای سیاه اکسپرسیونیستی (فیلمهای فریتس لانگ و مورنا) و فیلمهای روسی بود.

- فیلم بعدی ابراهیم مرادی «بوالهوس» (1313) تحت تاثیر فیلمهای مورنا (طلوع - 1927) از نظر داستان و شکل صحنه آرای بود. این فیلمنامه با وجود شکل ظاهری عاشقانه اش، به گونه ای بدبینانه و تلخ به مسائل اجتماعی می پردازد. فضای خارجی فیلم گذشته از اهمیت شکل اطلاعاتی و مستند گونه خود، در واقع سعی دارد که تضاد بین فرهنگ ساده و سالم روستایی با زندگی ماشینی، شلوغ و ناسالم شهری را بیان کند. در فضاهای داخلی و صحنه آرای آن هر صحنه بر حسب ویژگیهای روانی شخصیتها و با حداقل امکانات چیده شده وسایل صحنه، جدا از شکل ظاهری و تزئینی خود، کاربردی تمثیلی در میان حالات درونی فیلم به خود گرفته اند (لگد کردن گل در زیر و یا خاموش شدن شمع به معنی مرگ، وجود دود سیگار روی میز یعنی حضور دو نفر،

عکسهای چیده شده از زنان دو بالای تخت خواب خسرو به نشانه تمایلات
نفسانی او و ...)

- «عبدالحسین سپنتا» (کارگردان، نویسنده فیلمنامه، بازیگر و طراح صحنه) در
مدرسه زرتشتیان تهران، جذب هنر نمایش و دکورسازی برای صحنه متأثر شد.
او در زمینه طراحی صحنه با فردریک تالبرگ در اجرای نمایشهای تاریخی
همکاری داشت که موجب شد تا او از نزدیک با هنر و فن طراحی صحنه، امکانات
و نقش مهم آن در خلق بافت تصویری، و همچنین شیوه و فن ساخت دکورهای
عظیم و بنیادی آشنا شود.

- در فیلمهای او به دلیل نوع فیلمنامه های تاریخی و مبتنی بر افسانه های
اساطیری و بازسازی و خلق بنیادی فضاهای تاریخی، عامل طراحی صحنه، دکور
و لباس نقشی تعیین کننده داشت و از آنجا که استودیو و امکانات مجهز برای
خلق این فضاهای خاص در این وجود نداشت، با پیدا کردن امکان کار در
استودیوهای حرفه ای هند، توانست تمامی رویاهای دست نیافتنی خود را به
شیوه و نگاه خاص فیلمهای هندی به نقش فضا، معماری و دکورها در هر چه
رمانتیک و رویایی تر نشان دادن صحنه ها، به واقعیت نزدیک کند. (دختر لر،
فردوسی، شیرین و فرهاد، چشمان سیاه و لیلی و مجنون).

- در طراحی و ساخت (1312) دکورها و طراحی صحنه فیلم دختر لر کوشید تا
از ویژگیها و نقش مایه های معماری اواخر قاجار در ساختمانهای شهر استفاده
کنند و از سرزمین هند هم به جای طبیعت لرستان! اما به دلیل نداشتن تجربه
قبل و حضور دائم در جلوی دوربین به عنوان بازیگر اصلی، نتوانست بر تمامی
طراحی و ساخت فضای فیلمش تسلط داشته باشد (مثلاً در آرایش صحنه ها،
بیشتر سلیقه تماشاگران هندی در نظر بوده تا خلق فضای ایرانی ولی در طراحی

لباس از الگوی دقیق لباس‌های قزاقی دوره رضاخانی (قهرمان اول فیلم) و از لباس‌های ایلیاتی و روستایی (لباس گلنار) با تغییراتی در جهت جذاب شدن لباس ستاره فیلم (در بستن روسری و سربند) و از لباس‌های قبیله‌های گوناگون (لباس شخصیت‌های خبیث و) بهره برده شده است.

- سینتا اولین فیلمساز و طراح صحنه‌ای بود که تمامی فضای مورد نیاز فیلمنامه را در گوشه متن فیلمنامه ابتدا طراحی و سپس همان طرح را به طور بنیادی در پلاتو می ساخت.

دوره دوم 1327 – 1357:

- یازده سال سکون و سکوت سینمای ایران از سال 1327 – 1316 موجب شد که تلاش حرکت فیلم سازان دوره نخست در ایجاد نظام حرفه تولید فیلم و تاسیس نخستین مدارس سینمایی، استودیوها و پلاتوهای مجهز برای رشد صنعت سینما و حرفه مهم و تخصصی طراحی صحنه متوقف شود و کم کم از یاد برود.

- بیشتر تهیه کنندگان آن زمان بر این باور بودند که فیلم خوب (سینمای هنری) به دلیل مفاهیم پیچیده اش، تماشاگر کمتری دارد و این، مخارج زیاد فیلم را تامین نمی کند و در نتیجه مقرون به صرفه نیست از این رو با شناخت و آگاهی از مسائل روز و سلیقه مردم و در نبود سرگرمی و تفریح و ترویج فرهنگ بی هویتی، ساده ترین راه را یعنی سینمای تجاری بدون محتوای عمیق فکری را برگزیدند. رواج این نوع فیلمها محدودیتهایی را در طراحی صحنه این نوع فیلمها بوجود آورد که باعث شد فضای بیشتر فیلمها، کلیشه ای بی ارزش بدون کیفیت و بدور از هر گونه خلاقیت در بینش و تفکر باشد. در نتیجه حالتی ساختگی و غیر منطقی بر کل فضای کارها حاکم شد.

- در چنین وضعی آثاری که معنویات و اندیشیدن به واقعیت‌های غیر مادی ارکان اصلی آن را تشکیل می‌داد، زمینه‌ای برای خود نمایی و عرضه شدن نداشته است پس هر آنچه بود تقلید و کپی کردن سطحی از فیلم‌های هندی و غربی بود آن هم برای کشف راه‌های ساده و کم هزینه و جستجوی سود بیشتر از طریق ترویج سینمای عوام پسند که به سینمای «بساز و بفروش» معروف شد.

در این دوران نقش دکور صحنه آرای فیلم‌ها در برگیرنده همان مفهوم و ارزشی بود که در دکور تئاتر آن سالها از ابتدا وجود داشت. یعنی دکور و لباس بدون کوچکترین ظرافت و دقتی در طراحی و خلق فضا و بدور از وظیفه اصلی خود، مفهومی را عرضه می‌کرد که صرفاً جنبه تجاری داشت در چنین فضایی کسانی بوجود آمدند که از طریق رعایت همین شیوه طراحی صحنه، بعدها دکوراتور سینما شده‌اند. و از طراحی صحنه تئاتر وارد سینما شده و همان راهی را رفتند که در تئاتر پیموده بودند. البته کسانی هم همچون «موشق سروری»، «ولی‌ا. خاکدان» هم بودند که با ابتکار و خلاقیت‌های شخصی‌اشان تا حدودی ضعف بزرگ کمبودهای مادی و معنوی را می‌پوشاندند. آنان نسبت به زمان خود سعی کردند با اتکاء به تجربه‌ها و دید شخصی خود در مقابل موج تقلید و کلیشه به نوآوری‌هایی هر چند محدود در زمینه طراحی و ساخت دکور روی آورند. استاد خاکدان هنرمند صاحب سبک و پرکار سینمای ایران در این دروه یک گام فراتر از جریان رایج گذاشت و بخصوص در فیلم‌های خود از جمله: «امیر ارسلان نامدار» و «قزل ارسلان»، در نهایت کوشش و تکیه بر قوه تخیل خود به این فن در سینما اهمیت بخشید و راه‌های فنی و اجرایی جدیدی را در صحنه آرائی و دکور عرضه کرد. (و سالها بعد در ساخت دکورهای شهرک سینمایی هزارستان- غزالی- شرکت داشت و الگویی ارزنده برای طراحی و ساخت اصولی دیگر شهرک‌های دکوری را بوجود آورد.

اما از نخستین کسانی از معماری و فضای طبیعی بعنوان دکور کلیدی فیلم خود استفاده کرد، «ابراهیم گلستان» بود او در فیلم «خشت آینه» (1344) با تلفیق معماری و فضای طبیعی با چند صحنه ساخته شده استودیویی بر حسب ضرورت و بدور از فرهنگ رایج دکورهای بی محتوای مقوایی، برای نخستین بار نقش هنرمندانه فضا در ساختمان فیلم را مطرح کرد. بدین معنی که تمام عوامل تشکیل دهنده فضای فیلم (معماری، آرایش صحنه و اشیاء، بازیها و گفتارها و حرکت های دوربین) باید به گونه ای هماهنگ، در پیش برد ایده اصلی فیلم نقش اساسی داشته باشد.

در هر حال تلاش های سینماگران نسل دوم در سه دهه طاق فرسا، در مفهوم فیلم و نقش فضا به عنوان عاملی هنری دگرگونی پدید آورد که متاسفانه بدلیل بی هویتی و مبتذل بودن سینمای آن دوره چندان ثمر نداشت.

دوره سوم (پس از انقلاب اسلامی):

در این دوره مهمترین تاثیر بجا مانده در اهمیت بخشیدن به هنر سینما و طراحی صحنه فیلم به دلیل قطع واردات فیلم های خارجی در ابتدای انقلاب و سیاست های فرهنگی و هنری جدید پدید آمده پس از انقلاب در صدا و سیما و تولید سریال های تلویزیونی رقم خورد. صدا و سیما با تولید سریال های تلویزیونی نخستین قدم پژوهشی را در زمینه خلق فضای داستان های تاریخی و افسانه های عامیانه قدیمی که تولید آنها باعث رشد آگاهی فرهنگ عمومی در شناخت آداب رسوم گذشتگان می شود بر می دارد. و زمینه جذب طراحان صحنه، تکنیسین های قدیمی و سایر متخصصان فنی را فراهم می کند. از سوی دیگر تاسیس نخستین شهرک سینمایی برای ساخت دکورهای عظیم تاریخی توسط صدا و سیما بدون استفاده از کارشناسان خارجی و به روش سنتی با مواد

خام ابتدایی، زمینه را برای کشف و اختراع روش های تازه و کم هزینه، بکارگیری نیروهای متخصص و همچنین ایجاد نخستین انبارهای لباس و لوازم صحنه قدیمی را فراهم آورد.

16 نکته در طراحی صحنه تئاتر

1- در طراحی های هنری سعی کنید هر آنچه که در ذهنتان است، ساده کرده و آن را از پیچیدگی ها برحذر دارید.

2- در کار تئاتر کارگردان نفر اول و طراح صحنه نفر دوم است.

3- طراح صحنه اولین کسی است که کارگردان برای تئاتر پس از دریافت نمایشنامه با او جلسه می گذارد.

4- تفکر و اندیشه کارگردان براساس طراحی صحنه شکل می گیرد.

مثال: دیوار میتواند آجری، گچی، شیشه ای، چوبی و ... باشد. برای استفاده از هر کدام باید دلیل داشته باشیم. برای مثال اگر موضوع تئاتر نفوذ در درون آدم هاست، یک دیوار شیشه ای میتواند بهترین کاربرد را داشته باشد.

5- در تئاتر همه چیز را بزرگ میکنیم. از رنگ های لباس زیاد استفاده میکنیم و ...

6- در هر کاری از جمله امور هنری، سعی کنید جایگاه را حفظ کنید ولی از سطح پایین شروع کنید. یعنی برای مثال با عنوان طراح صحنه از تئاتر دانش آموزی شروع کنید و بعد از کلاس ها به خودتان به دید طراح نگاه کنید تا دیگران نیز با همین نگاه شما را ببینند.

7- طراحی صحنه یعنی تبدیل متن به تصویر. به عبارت دیگر تصویرسازی ایده های ذهنی و خلق یک فضای جدید برای ارتباط تماشاگر با آن.

8- در طراحی صحنه تئاتر پیشنهاد این است که از تا حد امکان از واقعیت ها پرهیز شود. زیرا در تئاتر برای مخاطب جذاب نیست. ترجیحا چیزی باشد که رئال و تکراری نباشد.

9- در طراحی صحنه ابتدا دنبال فضا باشید و بعد چیدمان. یعنی ابتدا فضا را با موضوع هماهنگ کنید.

مثال: در اجرای یک تئاتر خیابانی در مورد شهدا، اول قدم پیدا کردن فضای اجرا است. مسلما چنین تئاتری در ویلاژتوریست جواب نمیدهد. چون آنجا مردم برای چیز دیگری می روند. شاید مکان مناسب جبل النور باشد..

10- دو فاکتور در تئاتر: 1- نور 2- دکوری که حالات و حرکات را برجسته تر کند.

مثال: برای نشان دادن تخریب کتابخانه ها در زمان حمله مغول، صحنه سازی یک کتابخانه با ارتفاع 4 متر که فرد در آن می رود بالا و کتاب ها را می اندازد پایین، بزرگی عمل انجام شده را نشان می دهد تا اینکه بخواهد بر روی زمین چنین کاری را انجام دهد.

11- مردم برای دیدن به تئاتر می روند. برای دیدن چیزهای جدید.

12- در طراحی صحنه، کنترل زمان عامل موفقیت است. زیرا اغلب مواقع زمان زیادی برای اجرای دکور وجود ندارد و طراح باید از قبل برای آن برنامه ریزی کند.

13- نباید اجازه دهیم در صحنه هر چیزی وجود داشته باشد. تئاتر نباید تزئینی باشد. باید از اشیا استفاده کرد.

14- طراحی صحنه باید احساس داشته باشد. حتی یک صندلی. این احساس است که به طراحی روح می‌دهد و آن را متمایز میکند.

15- مهم این نیست که دکور بزرگ و عظیمی داشته باشیم. مهم این است که مفهوم را برسانیم. مثلاً می‌تواند هم در شود، هم ریل قطار، هم کوپه، هم تپه و هم ..

16- برای اینکه طراحی بهتری انجام دهیم، باید محیط‌ها را کامل بشناسیم تا بتوانیم از آیتم‌های آنها در طراحی صحنه چند مورد را انتخاب کنیم. (استاد میگفت من بچه که بودم به بعضی چیزها یکی دو ساعت نگاه میکردم).

مثال: در یک اتاق کنفرانس چه آیتم‌هایی وجود دارد که بتواند صحنه را خاص کند؟ عکس امام و رهبری، ویدئو پروژکتور، پرچم و ... حتی کنفرانس‌های با موضوعات مختلف با هم فرق داشته و هر کدام آیتم‌های خاصی دارد.

یا مثلاً قصابی که علاوه بر یخچال، چنگک، گوشت، ترازو و ... جزو آیتم‌های آن است. در یک تئاتر استفاده از چنگک و گوشت میتواند کافی باشد و مناسب‌تر

طراحی صحنه سوررئالیستی

این نظریه بر اساس تحقیقات انجام شده با همین نام است البته با توجه به این نکته که در مورد طراحی صحنه سوررئالیسم به طور خاص، هیچ منبعی موجود نمی‌باشد، این نظریه بر اساس بررسی تمام جنبه‌های بصری و فکری این جنبش

انجام داده شده است: طراح صحنه ی سوررئالیسم نیز مانند همه ی هنرمندان این جنبش به دنبال آن است که در ذهن تماشاگر تغییر ذهنیت ایجاد کند و او را از واقعیت ظاهری به حقیقت برساند. او این کار را با برانگیختن ضمیر ناخودآگاه تماشاگر انجام می دهد، با ایجاد فضایی که بتواند ضمیر خودآگاه تماشاگر خود را در بیرون از صحنه نگه دارد و به او تجربه ای بدهد تا به حال کسب ننموده است. طراح صحنه با ایجاد فضایی غافل گیر کننده و حیرت انگیز به گونه ای که رویا و واقعیت را در خود و با هم تداמן داشته باشد، می تواند به سمتی برود که اعتماد به واقعیت عقلانی را متزلزل کند. این شیوه طراحی صحنه از طریق ذهن، بر عواطف تماشاگر خود تاثیر می گذارد. برای ایجاد این فضای غافل گیر کننده و حیرت انگیز راه هایی با توجه به تحقیقات انجام شده ارائه می دهیم:

1- استفاده از اشیایی به عنوان آکسسوار صحنه که اشیاء سوررئالیستی هستند و در پس زمینه ذهن تماشاگر به گونه ای دیگر بوده اند. این استفاده، در ضمیر خودآگاه تماشاگر ایجاد شک می کند. مانند شیء سوررئالیستی "صبحانه در خز" اثر "مرت اوپنهایم" که یک فنجان و نعلبکی وقاشق پوشیده در خز است. همچنین استفاده متفاوت از اشیاء شناخته شده ی ضمیر خودآگاه؛ مثل اینکه از تلفن برای تمیز کردن کفشها استفاده شود. به این عمل، همان گونه که در قسمت سوررئالیسم در مجسمه سازی توضیح دادم، بازی با شگفتی ها نام داده اند.

2- طرح صحنه میتواند با استفاده از عناصر دیداری متضاد که با تصویرهای ذهنی ارتباط دارد، فضایی شگفت آور ایجاد کند و با این کار میتواند خوف و حیرت را از نو در انسان بیدار سازد.

3- طراح صحنه سوررئالیسم میتواند با رویکردی به هنر کودکان انسان های بدوی، به نوع تازه ای از اختصار، سادگی و ارزش اولیه در بیان دست یابد که

برای سنت ها و شیوه های منطقی تفکر انسان امروز ناشناخته اند. «پل کله» نیز از این روش برای رسیدن به ژرفای طبیعت آدمی استفاده کرد.

4- استفاده از شیوه ای اتوماتیستی و غریزی ، می تواند طراح صحنه را بسیار یاری رساند. د ان گونه صحنه ها نه تنها عناصر خیالی دیده می شود بلکه چیزهایی وجود دارد که در ضمیر ناخودآگاه طراح بوده و می تواند بر ضمیر ناخودآگاه تماشاگر تاثیر فراوان بگذارد. در این گونه صحنه پردازی ها ، طراح با بیان خود انگیخته و زندگی نا شناخته و نهان ، بر ضمیر ناخودآگاه تماشاگر تاثیر می گذارد. "خوان میرو" در نقاشی های خود از این شیوه بسیار استفاده نموده است.

5- طراح صحنه می تواند با آشنایی زدایی فضای ملموس به صحنه سوررئالیسم نزدیک شود. برای توضیح بیشتر مثال می آورم؛ بر اساس نظریه فروید، خانه دیگر محل امن نیست بلکه مکانی و همناک و آزار دهنده است و بر اساس همین نظریه ، فضای داخلی به عنوان محیطی نا امن و آزار دهنده ، یکی از تم های سوررئالیستی است. بهترین هنر مندی که این فضا را توانسته به عرصه ی ظهور برساند "رنه ماگریت" است. البته این آشنایی زدایی ها می تواند در مورد فضا های گوناگون انجام شود، مثال دیگر آن کلیسا در کارهای «لوئیس برنولل» است.

6- طراح صحنه سوررئالیسم می تواند با استفاده از کژ نمایی های غریب ، موجودات هیولالوار و صحنه های شوم مانند آنچه در نقاشیهای "سالوار دووالی" دیده می شود بر ضمیر ناخودآگاه تماشاگر خود نفوذ کند و او را به واقعیت برتر برساند. البته افرادی چون رنه ماگریت این استفاده را لزومی برای سوررئالیستی شدن صفحه نقاشی و صحنه خود ندانسته اند بلکه انه با استفاده از سنجیدگی اندیشه و بویژه نوعی منطق تصویری، توانسته اند بر راز پردازی

صحنه تسلط یابند و این کار را با استفاده از اشیاء غیر مرتبط در محیطی غیر متناجس انجام داده اند که خالق این شیوه را دالی دانسته اند.

7- طراح صحنه ی سوررئالیسم می تواند با به طنز و شوخی گرفتن شناخته های بشریت ،از حالت های جدی و پر صلابت جلوه های زندگی دوری کندو همچنین می تواند رنگ هارا به التهاب بکشاند و از تفکرات " فروید " برای شناساندن حقیقت برتر و تلقیات رویاها بهره برد. کاری که "دالی" به خوبی در نقاشی هایش انجام داده است.

8- "آنتون آر تو" که از نظریه پردازهای سوررئالیست ها بوده نیز نظریه های در مورد صحنه ارائه داده است که در ادامه به آن خواهیم پرداخت:

او معتقد است که در تئاتر سوررئالیسم باید تماشاگر را تحت فشار شدید احساسی و عاطفی قرار دارد تا متوجه درون خود و مرکز احساسی و عاطفی و حیوانی و غریزی خود شود. این روش باعث شده که تماشا گر از خود بی خود شده و متوجه ضمیر ناخوداگاه خود شود "آر تو" معتقد است برای رسیدن به این هدف ، تماشا خانه های سنتی و متعارف و با فاصله میان تماشاگر و بازیگر ، نمی تواند او را به این هدف برساند.همچنین او پیشنهاد استفاده از اصوات بلند ، نور،نصاویر تند و قوی و لوازم صحنه و هر امر دیگری که فشار لازم را بر احساسات و عواطف تماشاگر وارد می کند مطرح کرد.

9- بسیاری از تابلوهای نقاشان سوررئال قابلیت سه بعدی شدن و تبدیل به صحنه ای برای یک نمایش را دارند.به طور مثال بسیاری از تابلوهای دالی مانند " زایش میل مایعات "و...این قابلیت را دارند که به یک صحنه نمایشی تبدیل شوند.این کار را یک طراح صحنه مجاری الاصل به نام «رالف کولتای» انجام داده است. او در نمایش «سیاره ها»(1990) صحنه ای را که برای پرده ی سیاره

مشتری انتخاب کرده است را از تبدیل تابلوی "فرزند انسان" رنه مگریت به یک فضای سه بعدی طراحی کرده است. این انتخاب شاید به این دلیل انجام شده باشد که در آن سالها هنوز توهم مجود حیات در مشتری وجود داشته. توضیحی که در مورد "رالف کولتای" باید بدهم این است که او اعتقادی به بازسازی واقعیت بیرونی ندارد، بلکه معتقد است که «طراحی صحنه در اصل پیدا کردن استعاره و رمز بصری نمایش است.» «انتزاعی گری» شاخصترین ویژگی اوست که نمونه ای از آن را در طراحی صحنه نمایش "سیاره ها" می بینیم. او هنرمند پر کاری است و بیش از 200 اثر را طراحی کرده و بسیاری از جوایز را بدست آورده است. از کارهای موفق او در دهه ی شصت، نمایش "هر طور میل شماست" نوشته ی "شکسپیر" (1967) است که جایزه ی منتقدین تئاتر انگلستان را بدست آورد. از کارهای موفق او در دهه ی هفتاد، «تاورنر» استو همچنین از دیگر صحنه آرایی برجسته ی او می توان به "سیرانو دو برژاک" (1984) اشاره کرد که جایزه ی CBE را از آن خود او کرد. «کولتای در سال 2000 جایزه ی ویژه ی خدمات فنی و هنری به تئاتر را دریافت کرد»

از جمله طراحان صحنه ی دیگر که معتقد است در صحنه باید به ذات و ماهیت اشیاء نزدیک شویم، «یاروسلاو مالینا» است. او معتقد است که این کار از طریق ترکیب دو وجه عقلانی و عاطفی میسر است. در کارهای مالینا طرح های ترکیبی و کلاژ گونه و همچنین فضاهای شاعرانه فراوان دیده می شوند، (تصویر 35) از جمله در نمایش "لئون ولنا" (1976) و "خرگوش، خرگوش" (1995). برخی از آثار ایشان عبارتند از: "رویای شب نیمه تابستان" (1984)، "مرلین" (1988)، "بازی حشره ها" (1990) و "اتللو" (2000). **ralphkoltai.**

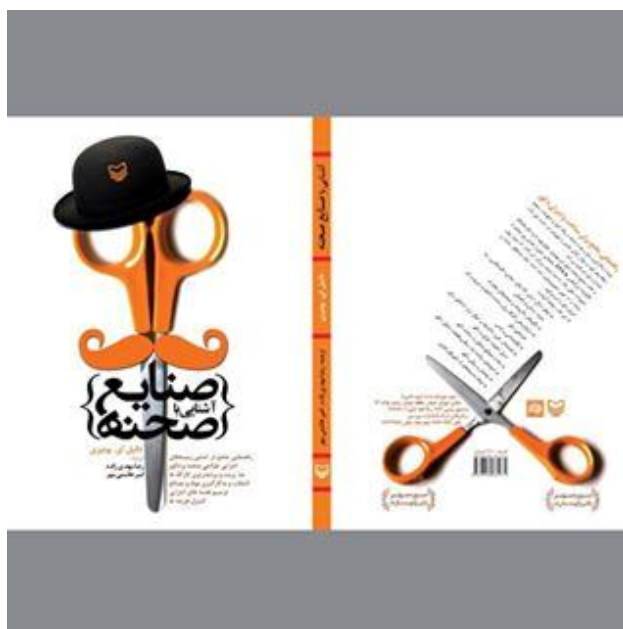
10- استفاده غیر متعارف از جنسیت های مختلف در صحنه. مانند انواع شیشه ها، آینه ها، فلزات و... به طور مثال «ویلیام متیوز» طراح نمایش «اگر فکر می کنی حق با توست پس حق با توست» (تصویر 36) نوشته ی "پیر ادللو"، «با قرار دادن غیر طبیعی آینه ی رنگی بزرگی در عقب صحنه که هم راه ورودی را نشان می دهد و هم تصویر وارونه کنشی را که بر صحنه در حال وقوع است، سعی شده تا محتوای غیر منطقی نمایش "اگر فکر می کنی حق با توست پس حق با توست"، منتقل شود. «asyoulikeit»

البته این استفاده از جنسیت ها به طور غیر متعارف باید به گونه ای انجام شود که اکسپرسیونیستی نشود. به طور مثال استفاده بیش از حد و غیر لزوم از آینه های محدب و مقعر، فضا را به سمت اکسپرسیونیستی شدن پیش می برند و اگر در نمایش این لزوم احساس نشده باشد، طراح به خطا رفته است.

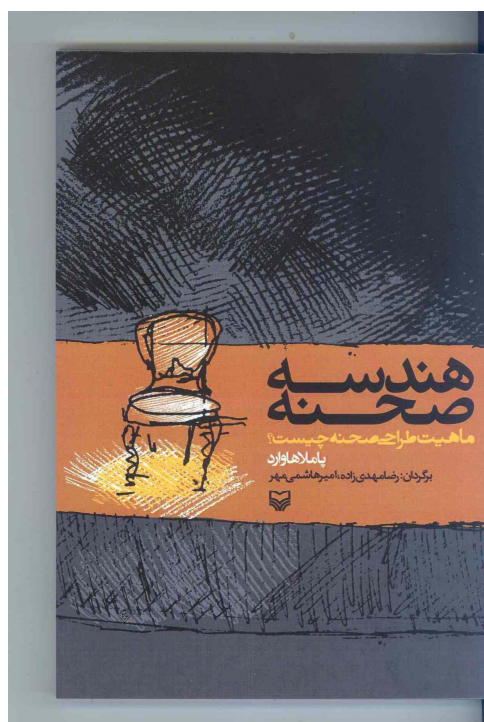
در پایان امید وارم مطالب ارائه شده مفید و مورد استفاده واقع شود. البته می دانم به دلیل کمبود منابع هنوز مطالبی هست که این جانب نتوانسته ام ارائه دهم. ولی آرزو مندم طراحان صحنه بتوانند در این زمینه موفقیت های زیادی بدست آورند.

معرفی کتاب

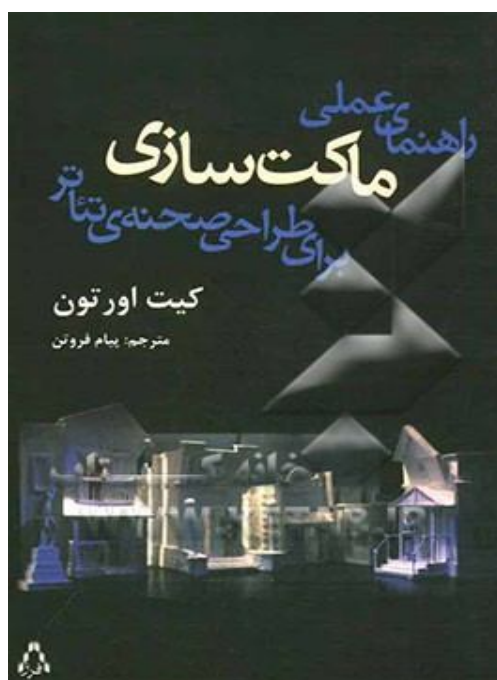
کتاب آشنایی با صنایع صحنه / نویسنده: دانیل ای. یونیزی - ترجمه: رضا مهدی زاده - امیر هاشمی مهر / انتشارات سوره مهر



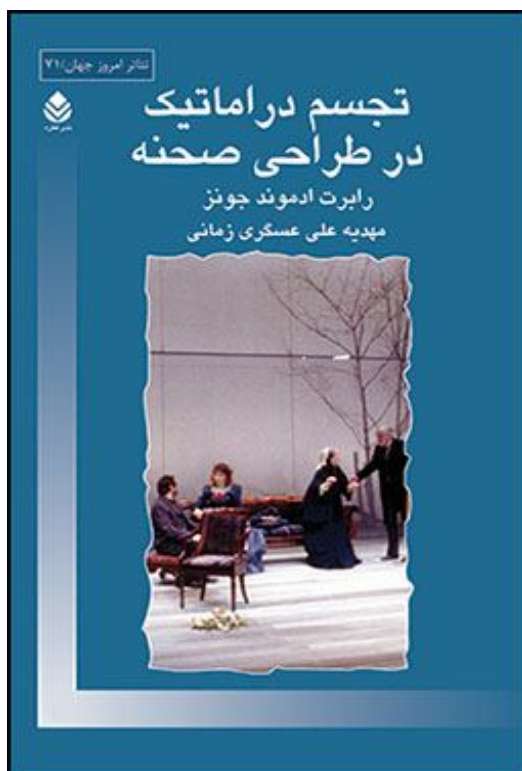
کتاب هندسه صحنه / نویسنده: پاملا هاوارد - ترجمه: رضا مهدی زاده - امیر هاشمی مهر / انتشارات سوره مهر



کتاب راهنمای عملی ماکت سازی برای طراحی صحنه تئاتر / نویسنده: کیت اورتون - ترجمه: پیام فروتن / انتشارات افراز



کتاب تجسم دراماتیک در طراحی صحنه / نویسنده: رابرت ادموند جونز - ترجمه: مهدیه علی عسگری زمانی / انتشارات قطره



تصاویر / طراحی صحنه تئاتر





منابع:

پایگاه دانش

مسیر ایرانی

سایت علمی پژوهشی آسمان

کتاب طراحی صحنه، مهدی ارجمند، تهران، انتشارات افراز، 1394

کتاب آشنایی با صنایع صحنه، دانیل ای. یونیزی، تهران، انتشارات سوره مهر، 1387

کتاب طراحی صحنه، پارکر، اوژن. وولف، کریگ –مریم مجد، تهران، سمت، 1387، چاپ اول. ص 80

vanvis.blogfa

ralphkoltai

planets

Abstraction

Taverner

Jaroslave Malina

William Mathews

همین.

پایان

آشنایی با طراحی صحنه

محمد رضا خردمند

بهار و تابستان 1395