

نقش رویداد هنری "چهارسالانه پراگ" (پی کیو) در تبیین طراحی صحنه معاصر

رها علینژاد*

عضو هیئت علمی دانشکده سینما و تئاتر، دانشگاه هنر تهران، تهران، ایران.
(تاریخ دریافت مقاله: ۹۷/۱۱/۲، تاریخ پذیرش نهایی: ۹۸/۴/۱۸)

چکیده

در تاریخ معاصر طراحی صحنه به خصوص از حدود نیم قرن گذشته تاکنون، رویداد چهارسالانه پراگ (پی کیو)، نقش مهمی در تبیین طراحی صحنه معاصر دارد. پی کیو طی چندین دهه با دستاوردها و نوآوری‌هایی که در آن تجربه می‌شود، تعاریف سنتی طراحی صحنه را دستخوش تغییر می‌کند. در این مقاله تلاش می‌شود به اینکه چگونه تجربیات پی کیو، تعاریف و چارچوب‌های طراحی صحنه و فضا را تحت تأثیر قرار می‌دهد؟، پاسخ داده شود. در این مجال، فرض نگارنده بر این است که رویداد هنری چهار سالانه پراگ، در تغییر تعاریف و محدوده طراحی صحنه در زمان معاصر موثر است. ضمن بررسی دستاوردهایی مانند طراحی صحنه به مثابه اجرا، چالش فضای مشترک و عناصر آن، فضای معماری ناپایدار، و نقش اشیا و سازندگان در نتیجه این رویداد به مثابه جنبش هنری تاریخ معاصر قلمداد می‌شود که طراحی صحنه و برخی دیگر از هنرهای پیرامون خود را تحت تأثیر قرار داده و در تغییر و تحولات هنری و بینا فرهنگی پیشرو است. این مقاله به روش کیفی انجام و به شیوه تحلیلی و توصیفی نگارش شده است و اطلاعات آن با استفاده از اسناد و منابع کتابخانه‌ای و مشاهدات میدانی، جمع‌آوری شده است.

واژه‌های کلیدی

طراحی صحنه معاصر، چهارسالانه پراگ (پی کیو)، فضای مشترک، فضای معماری ناپایدار، اشیا، سازندگان.

مقدمه

به عنوان بخش جدایی ناپذیر تئاتر تعریف می شده است، حال با رویکردهای پی کیو، طراحی صحنه به طور مستقل چگونه تعریف خواهد شد؟ در چنین رویکردی، فضا چه ماهیتی دارد؟ نحوه تعامل و مواجهه با مخاطب به چه صورت است؟ پاسخ های هر یک از این پرسش ها در بخش هایی که نتیجه فرایند این سال هاست پدیدار می شود که با بررسی هر یک، نقش پی کیو در تبیین طراحی صحنه معاصر و چالش های آن روشن می شود.

به طور موجز، سیر تاریخی این رویداد با تمرکز بر بخش بندی هایش بررسی می شود. این نمایشگاه در نخستین سال برگزاری در سه بخش ۱. طراحی صحنه و لباس، ۲. بخش موضوعی: صحنه ابراهای واگنر و ۳. بخش معماری تئاتر به طور رقابتی برگزار شد که ارائه آثار به طور تصاویر دو بعدی بودند. هنرمندان صاحب سبک و تأثیرگذاری از سراسر دنیا در آن شرکت کردند که از جمله آن ها می توان از سالوادور دالی^۷، ژوزف اسوبودا، اسکار نیمایر^۸، تادئوش کانتور^۹ و رالف کولتای^{۱۰} و همچنین شرکت کنندگان اخیر همچون رابرت ویلسون^{۱۱}، ریچارد هادسون^{۱۲} و رنزو پیانو^{۱۳} را نام برد. چهارسالانه دوم در سال ۱۹۷۱ با چاپ و ارائه عکس در نحوه ارائه آثارش تغییر یافت. در این سال، بخش موضوعی به طراحی صحنه برای آثار شکسپیر به طور رقابتی برگزار شد. یکی از فعالان این رویداد "سازمان جهانی طراحان صحنه و معماران تئاتر"^{۱۴} بود که سمپوزیومی هم زمان به راه انداخت و همواره در کنار این رویداد، نقش همکار را ایفا کرد. حدود ۲۵ کشور نیز در این سال شرکت کرده بودند (تصویر ۲). سال ۱۹۷۵ یعنی در سومین چهارسالانه پراگ، موضوع محوری نمایش آثار دانشجویان رشته های طراحی صحنه بود و رشته ها و دانشکده های طراحی صحنه مورد بررسی قرار گرفتند (تصویر ۳). چهارمین رویداد در سال ۱۹۷۹ بود و بر طراحی صحنه نمایش عروسکی و همچنین نمایش عروسکی در کشور چکسلواکی متمرکز بود (تصویر ۴). در چهارسالانه ۱۹۸۳ (پنجمین رویداد)، تغییر مهمی در رویکرد آن اتفاق افتاد که در آن طراحی صحنه به مثابه یک هنر مستقل در قالب نوعی هنر اینستالیشن^{۱۵} و با اضافه شدن صدا، ساخته و به نمایش درآمد (تصاویر ۵-۱ و ۵-۲). در سال ۱۹۸۷ (ششمین رویداد)، در میان فضاهای ساخته شده، "تعامل تماشاگر با فضا" نیز به این جریان اضافه شد. بخش های موضوعی نیز مثل طراحی صحنه آثار چخوف در این سال و سال های دیگر با موضوعات مختلف پیوسته طراحی می شد. در بخش نظری هم سمپوزیوم ها و نشست هایی با موضوعات مشخص برقرار بود (تصویر ۶). بخش نمایشگاهی در سال ۱۹۹۱ یعنی هفتمین چهارسالانه با محوریت شکل نمایشگاهی طراحی صحنه، ماکت و عکس دوباره پررنگ شد (تصویر ۷). تمام بخش های هشتمین رویداد چهارسالانه در سال ۱۹۹۵ به یک بخش تبدیل شد و "در جست و جوی فضای اجرا" نام گرفت و بخش رقابتی آن مختص بخش انتشارات بود (تصویر ۸). سال ۱۹۹۹ که نهمین چهارسالانه بود، بخش هایی به عنوان "گردش در میان فضاهای ساخته

در باوری سنتی، طراحی صحنه و فضای صحنه پردازانه، بخشی از هنر تئاتر است. اما در تاریخ هنر معاصر، این هنر مرزهای مشترکی با سایر تجربه های بصری غیر تئاتری دارد، در رویدادی که در آن امکان به نمایش گذاشتن طراحی فضای دراماتیک، خارج از محدوده یک اجرای متصل به متن، کارگردان و بازیگر را به وجود می آورد. این تجربه، فرمی است که گاه می تواند به مثابه نوعی پرفورمنس یا طراحی فضا قلمداد شود. امکان و فرایند چنین تغییرات و تجربیاتی در حوزه های تئوری و عملی طراحی صحنه، در جشنواره ها و رویدادهای معدودی به وقوع پیوسته است که مهم ترین و تأثیرگذارترین آن ها "چهارسالانه پراگ" یا به اختصار "پی کیو"^{۱۶} است که به عقیده آرنولد آرنسون^{۱۷}، این رویداد مانند المپیک برای طراحان صحنه محسوب می شود و همچنین در برنامه ریزی های یونیسف، از مهم ترین رویدادها به شمار می رود. از عمر این رویداد بیش از نیم قرن می گذرد و در آخرین دوره خود در سال ۲۰۱۶، حدود ۱۸۰۰۰۰ بازدیدکننده از سرتاسر جهان شاهد آن بوده اند. به نظر می رسد این رویداد، طراحی صحنه معاصر را تحت تأثیر قرار داده به طوری که می توان اذعان داشت رویداد "پی کیو"، آیین تحولات طراحی صحنه معاصر است. زمینه این رویداد در سال ۱۹۵۹ توسط هنرمند چک تبار (فرانتیشک تروستر^{۱۸}) ایجاد شد. او در بینال "سائو پولو"^{۱۹}، فرایند پیشرفت طراحی صحنه چک و اسلواکی را از سال ۱۹۱۴ تا ۱۹۵۱ به تصویر کشیده بود که منجر به دریافت مدال طلا برای کشور چکسلواکی شد. در پی این موفقیت و چندین موفقیت پی در پی توسط هنرمندانی همچون ژوزف اسوبودا^{۲۰} در بینال سال های ۱۹۶۱، ۱۹۶۳ و ۱۹۶۵ باعث شد که پراگ به عنوان میزبان "نمایشگاه طراحی صحنه" در اروپا انتخاب شود. برای اولین بار پراگ در سال ۱۹۶۷ میزبان این نمایشگاه شد و بعد از آن، رویداد به صورت چهارسالانه ادامه یافت (تصویر ۱). طراحی صحنه در این نمایشگاه ها با هویت مستقلی ارائه می شد، بدین معنی که مخاطبان آن بدون تماشای یک نمایش، با طراحی صحنه آن به شیوه های مختلف مواجه می شدند؛ بنابراین به نظر می رسد که این مواجهه، شروع تحول دیگری در تبیین طراحی صحنه بود. با چالش ها و رقابت ها و به اشتراک گذاشتن ایده ها در چهارسالانه های بعدی، پی کیو از یک نمایشگاه به رویدادی تأثیرگذار تبدیل شد و با دنبال کردن سیر تاریخی و شیوه تأثیرگذاری این رویداد و بخش های پیش بینی شده آن در تبیین طراحی صحنه، نکات قابل توجهی را درمی یابیم. این پژوهش به عنوان فرصتی برای مطالعه درباره ابعاد اجرایی و تغییرات مفاهیم طراحی صحنه است و رویکردهای پدیدارشناسانه و نظریه های مربوط به علوم نظری مد نظر نگارنده نیست. لذا بررسی تغییراتی مفهومی و تبیین طراحی صحنه معاصر را، متکی و پیرو جریان این رویداد مد نظر قرار داده و صرفاً مفاهیم و عناصر اجرایی را مورد بررسی قرار می دهد. در اینجا کوشش می شود تا پاسخی برای سوالات پیش رو داده شود. از آنجایی که همواره از آغاز تاریخ نمایش، طراحی صحنه

که در این میان بخش‌هایی همچون "فضای مشترک"^۶: (آب و هوا، موسیقی و فضای سیاسی) و همچنین بخش‌هایی چون "اشیا"^۷ و بخش "سازندگان"^۸، به مجموعه رویداد اضافه شد. تغییر ماهیت کمی و کیفی از لحاظ گستردگی تمرکز بر موضوعات مختلف، شامل انواع کارگاه، سخنرانی، میزگرد، انتشارات، پرفورمنس، سمپوزیوم، نمایشگاه‌های مختلف و شیوه‌های ارائه طراحی صحنه در خارج از قاب تئاتر بود (تصویر ۱۳). دامنه فعالیت‌های این رویداد به خارج از مرزهای مکانی آن مانند انتشار خبرنامه‌ها، اطلاعات و کتابخانه‌های الکترونیکی رشته‌های دانشگاهی مربوط رسید. به علاوه در تقاطع پراگ که محل برخورد هنرمندان است، درباره گسترش معنای فضا در معماری تئاتر و انگاره مفهومی طراحی صحنه و سایر فضاها چالشی اتفاق افتاد که شیوه ارائه و رویکرد در آثار هنرمندان معاصر و رویدادهای بعدی، نتیجه و حاصل این تعامل و چالش می‌تواند باشد. حامیان این رویداد، وزارت فرهنگ کشور چک با همکاری یونسکو هستند و برخی اوقات در سایر کشورها هم بخشی از آن برگزار می‌شود که توسط وزارت فرهنگ آن کشور و یا موسسات تئاتریشان حمایت می‌شوند. به طوری که در این نگاه اجمالی قابل مشاهده است، چهارسالانه پراگ در سال‌های اخیر، درپچه‌هایی را به منظر طراحی صحنه باز کرده است که در انتخاب بخش‌ها و شیوه اجرای آن قابل تأمل است و به نظر می‌رسد این بخش‌ها، نگاهی راهبردی در طراحی صحنه معاصر و حتی هنرهای پیرامون آن ایجاد می‌کند که از منظرهای مختلف قابل بررسی و مطالعه است. اما وجوهی که بر آن تمرکز شده و در این مجال مورد پژوهش قرار گیرد، نقشی است که بخش‌هایی از این رویداد در تبیین طراحی صحنه دارند که با تعاریف رایج درباره "طراحی صحنه" متفاوت است. این بخش‌ها شامل: طراحی صحنه به مثابه یک اجرا، فضای مشترک (موسیقی، آب و هوا، فضای سیاسی) از ۲۰۱۳ تا ۲۰۱۶، فضای اجرایی یا فضای معماری ناپایدار، اشیا و سازندگان است. هرچند بخش‌های دیگری چون سخنرانی‌ها، نمایشگاه‌های کشورها، بخش دانشجویان و بخش کودکان نیز در پیشبرد اهداف این تحولات تأثیر غیرقابل انکاری دارند. طراحان معاصر نیز با حضور فعال در این رویداد به عنوان عناصر تأثیرگذار و تأثیرپذیر، تاکنون مسیر قابل توجه و تأمل این رویداد را رقم زده‌اند.



تصویر ۳- کاتالوگ رویداد پی‌کیو.
ماخذ: (<http://services.pq.cz/en/archive.html>)

شده و هنر اینستایشن توسط مخاطبین "روی داد و کارگاه‌ها و سمینارهایی نیز در جوار فضاها واقعی وجود داشت. در این سال، در بخشی دیگر، نمایشگاهی از آثار رالف کولتای برگزار شد (تصویر ۹). در سال ۲۰۰۳ و دهمین چهارسالانه، تمرکز پی‌کیو بر این بود که این رویداد یک پروژه بین‌المللی نیست بلکه در پی تبیین فضایی بود که در آن ملاقات فرهنگ‌ها و فضاها رخ می‌دهد (تصویر ۱۰). در پی‌کیو ۲۰۰۷ (یازدهمین رویداد)، طراحی صحنه یا طراحی پرفورمنس به عنوان یک هنر مستقل زنده مطرح شد. در پی این نگرش، طراحی صحنه به مثابه اجرا به سطح خیابان‌ها کشیده شد (تصویر ۱۱). دوازدهمین رویداد پی‌کیو در سال ۲۰۱۱ به دنبال تعریف مرزهای مشترک بین هنرهای نمایشی و هنرهای بصری بود و در این سال است که از نمایشگاه بین‌المللی "طراحی صحنه و معماری تئاتر" به "رویداد چهارسالانه طراحی پرفورمنس و فضا" تبدیل می‌شود. در بخش‌های دیگر این رویداد که به طور غیررقابتی بودند، طراحی لباس و طراحی نور و صدا مورد توجه قرار گرفتند (تصویر ۱۲). چهارسالانه ۲۰۱۵ که سیزدهمین دوره پی‌کیو محسوب می‌شد، در فضای تاریخی شهر پراگ اتفاق افتاد و طراحی صحنه از مکان صحنه تئاتر به مکانی دیگر یعنی فضای زندگی شهری کشیده شد



تصویر ۱- کاتالوگ رویداد پی‌کیو.
ماخذ: (<http://services.pq.cz/en/archive.html>)



تصویر ۲- کاتالوگ رویداد پی‌کیو.
ماخذ: (<http://services.pq.cz/en/archive.html>)



تصویر ۵-۱- کاتالوگ رویداد پی کیو.
 ماخذ: (<http://services.pq.cz/en/archive.html>)



تصویر ۴- کاتالوگ رویداد پی کیو.
 ماخذ: (<http://services.pq.cz/en/archive.html>)



تصویر ۶- کاتالوگ رویداد پی کیو.
 ماخذ: (<http://services.pq.cz/en/archive.html>)



تصویر ۵-۲- کاتالوگ رویداد پی کیو.
 ماخذ: (<http://services.pq.cz/en/archive.html>)



تصویر ۸- کاتالوگ رویداد پی کیو.
 ماخذ: (<http://services.pq.cz/en/archive.html>)



تصویر ۷- کاتالوگ رویداد پی کیو.
 ماخذ: (<http://services.pq.cz/en/archive.html>)



تصویر ۱۰- کاتالوگ رویداد پی کیو.
 ماخذ: (<http://services.pq.cz/en/archive.html>)



تصویر ۹- کاتالوگ رویداد پی کیو.
 ماخذ: (<http://services.pq.cz/en/archive.html>)



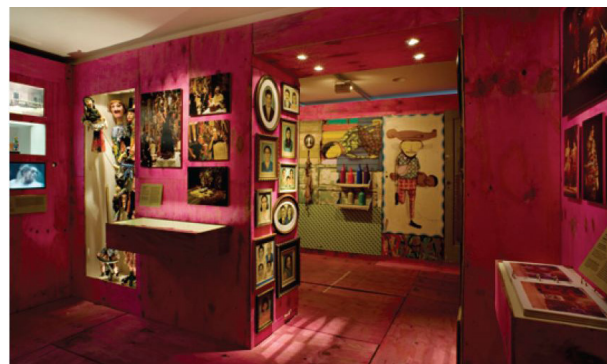
تصویر ۱۳- کاتالوگ رویداد پی کیو.

ماخذ: (<http://services.pq.cz/en/archive.html>)



تصویر ۱۱- کاتالوگ رویداد پی کیو.

ماخذ: (<http://services.pq.cz/en/archive.html>)



تصویر ۱۲- کاتالوگ رویداد پی کیو.

ماخذ: (<http://services.pq.cz/en/archive.html>)

طراحی صحنه به مثابه اجرا

تئاتر^{۲۰}، طراحی صحنه نمایش^{۲۱} و واژه سینوگرافی^{۲۲} معادل سنیک دیزاین (طراحی صحنه نمایش) بر اساس میزان استفاده مردم مستعمل می شود. همچنین در برخی از کشورهای اروپایی، واژه سینری^{۲۳} به کار می رود اما استفاده از این واژه، اجزای همیشگی طراحی صحنه مثل طراحی لباس و نور و صوت و پروجکشن را در بر نمی گیرد. اگر بخواهیم کلمه سینری را معادل طراحی صحنه به کار ببریم، بر حوزه های گسترده تر طراحی نه تنها بر حوزه تخیل، بلکه بر نظام رابطه تماشاگر با عناصر و فضا و نیز بر رابطه فضا با تماشاگر دلالت نمی کند. به طور کلی تعریف از طراحی صحنه اینست: خلق و به کار بردن همه ی عناصر بصری، صوتی و فضایی یک تولید. عامدانه تعریفی ارائه دادم که گستره وسیعی را برای معنا کردن در بر می گیرد. قطعاً این تولید یا اجرا در فضا اتفاق می افتد پس شامل معماری تئاتر نیز می شود" (Aronson, 2012, 8).

طراحی صحنه در بستر رویداد "پی کیو"، از جایگاه سنتی خود فاصله می گیرد و در میان هنرهای نمایشی و هنرهای بصری در نوسان است. آنچه در این رویداد می توان دید این است که در

فارغ از تحولاتی که طی بیش از نیم قرن گذشته در رویداد "پی کیو" در بخش های مختلف به وقوع پیوسته است، به جز ارائه نمایشگاهی طراحی صحنه به وسیله (اسکیس، عکس و ماکت) که نقطه آغازین جریان است، مهم ترین امکان و نتیجه قابل تأمل می تواند این باشد: طراحی صحنه به مثابه هنری مستقل که معرف فضای دراماتیک است، با مخاطب خود تعامل دارد. در رویدادهای اخیر "پی کیو" نیز به طراحی صحنه خود به مثابه اجرا بدون اتصال به بدنه تئاتر (متن، کارگردان و حتی بازیگر) عرضه می شود. "هویت طراحی مخصوصاً با ورود به قرن بیست و یکم تغییر یافته و بر این اساس، تعریف سنتی طراحی صحنه تابع این تغییر است. این مفهوم، از مرزهای سنتی معانی طراحی صحنه مثل مفاهیمی همچون دکور عبور کرده و گسترش می یابد. اما برای درک معنای آن، این سوال پیش می آید که دقیقاً تعریف طراحی صحنه چیست؟ در اصطلاح انگلیسی، طراحی صحنه^{۱۹} واژه ای مبهم و ناکافی است. در سال ۱۹۹۳، دیکشنری آکسفورد توضیحاتی را برای رفع این ابهام با این مضمون اضافه می کند: طراحی صحنه

رویداد "پی کیو" وجود دارد. از جمله آثاری که با چنین رویکردی می توان نام برد، طراحی اینستالیشن داستانی است به نام "آنا آن شب به خانه باز نگشت"^{۲۷} از رابرت ویلسون (تصویر ۱۴). تماشاگر یا مخاطب از اتاقی به اتاق دیگر رفته و داستان با درگیر شدن حواس بینایی و شنوایی مخاطب و حضور او در فضا، روایت می شود. در این طراحی، هیچ بازیگری حضور ندارد و شاید بتوان چنین تفسیر کرد که بازیگر این اجرا، فضا است. رویداد "پی کیو" به عنوان جریان پیشرو در تبیین مفاهیم طراحی صحنه، با مراجعه به فرایند تاریخی و آثار فراوان ارائه شده در آن نشانگر این است که طراحی صحنه می تواند به مثابه اجرا پذیرفته شده و در آن مخاطب، خود را به متن دراماتیک فضا نزدیک تر ببیند و یا شاید مخاطب به عنصری زنده در فضا بدل شود و گسست میان وقوع و اجرا با مخاطب به حداقل برسد.

فضای مشترک (موسیقی، آب و هوا، فضای سیاسی)

برای اولین بار فیشرلیخت^{۲۸} جریان معاصر بین هنرهای بصری و هنرهای اجرایی و تئاتر را با عنوان فضای مشترک توصیف می کند. در جایی دیگر، هانس لمان^{۲۹} در تعریف آن چنین می گوید: "تئاتر به مثابه فضای مشترک بدین معنی است که فضای تئاتر برای تماشاگر و اجراگر به طور یکسان به لحاظ حواس ادراکی تجربه می شود" (Lehmann, 2006, 122). در رویکرد نوین "پی کیو" با عنوان "فضای مشترک" در سال ۲۰۱۵، طراحی صحنه به عنوان قدرت فوق العاده ای در هنرهای اجرایی، نقش های مختلفی را می تواند ایفا کند. همان گونه که در جوامع، تجربه های مشترکی همچون موسیقی یا آب و هوا و یا جریان سیاسی تأثیرگذاری غیرقابل انکاری در مردم و در ابعاد مختلف دارد. مفهوم فضای مشترک در طراحی صحنه، برای کشف تأثیر طراحی بین مخاطبین است و بیش از آن، ایجاد فضایی برای تجربه هایی چون به اشتراک گذاشتن ایده ها، داستان ها و مسائل اجتماعی و ارتباط آن با اجتماع است. در این بخش از "پی کیو"، تجربه



تصویر ۱۵- تصویر یکی از تجربیات مخاطب-اجراگران در "فضای مشترک".

ماخذ: (<https://stimuleringsfonds.nl/en/grants-issued/dutch-entry-for-the-prague-quadrennial-pq-2015>)

این نوسان، امکان حذف مهم ترین عنصر اجرا یعنی بازیگر اتفاق می افتد. شاید بتوان آن را بارویاها و چالش های نظریه پردازی گوردون کریگ^{۳۴} در تاریخ مدرن طراحی صحنه تطبیق داد. کریگ، حذف بازیگر از صحنه و صرفاً اجرای کامل نمایش با طراحی صحنه را مطرح می کند که در آن زمان یک نظریه افراطی محسوب می شد. "او حتی تصور می کرد که باید این امکان وجود داشته باشد که طراح صحنه به مثابه کارگردان، صحنه خود را به عنوان ابزار زنده ای که با تماشاگر در تعامل است، به پا دارد" (McKinney and But - terworth, 2010, 25). هرچند آن زمان، این نظریه نزدیک به خیال امکان ناپذیر بود، ولی در مسیر تدریجی پی کیو به وقوع می پیوندد. در "پی کیو" ی سال ۲۰۰۷، طراحی صحنه به عنوان یک وسیله زنده و فعال مخاطب خود را دارد و به خیابان های شهر کشیده می شود. کنشگر نیز در قالب این رویداد در نقش یکی از عناصر بصری و یا شاید به تعبیر کریگ همان واژه آلمانی ابر ماریونت^{۳۵} و نه اجراگر یا بازیگر و با تکیه بر نظریه اسکار اشلمر^{۳۶}، بازیگر به یک عامل پویای بصری تصویر بدل می شود. "و البته پی کیو، راه طولانی برای اصلاح کاستی های خود برای ورود به نشر ایده های اجرایی خود دارد. این رویداد جایی است میان چشم انداز قدیمی تئاتر و تئاتر به مثابه یک هنر بصری" (Aronson, 2007, 15).

در دهه سال ۱۹۶۰، شاهد تلفیق جریان های مختلف از هنرهای تجسمی به خصوص نقاشی و مجسمه سازی بودیم. هم زمان موسیقی تجربی و تئاتر آوانگارد و بسیاری از زمینه های دیگر از طریق رسانه های الکترونیکی و فن آوری های جدید توسعه یافتند. بسیاری از این تلفیق ها و مشارکت ها، بر حضور فیزیکی و رویداد و واکنش برابر مرزهای تثبیت شده میان هنر و زندگی به عنوان یک واکنش در برابر دیدگاه های سنتی در مورد تئاتر و هنر بود (Ring Petersen, 2015, 239). صرف نظر از مباحثی که در هنر اینستالیشن و مرزهای آن با هنرهای اجرایی مطرح است، چه به لحاظ تاریخی یعنی از اوایل سال ۱۹۶۰ (زمان رویش هنر اینستالیشن) و چه به لحاظ تعاریف و رویکرد، همپوشانی فراوانی با طراحی صحنه از نوع ارائه شده در



تصویر ۱۴- تصویری از اتاق های اینستالیشن "آنا آن شب به خانه باز نگشت" به کارگردانی و طراحی رابرت ویلسون.

ماخذ: (<https://www.ajweissbard.com/anna-didnt-come-home-that-night-in-the-night>)

بیرونی می‌تواند بارانی یا مهی و... باشد. ۰۳ آب و هوای میان ما که در آن، حال و هوای مخاطبین مانند درجه حرارت هوا احساس می‌شود مثلاً مخاطب منفعل می‌تواند جریان اجرا را تحت تأثیر قرار دهد" (Banham, 2015, 13). در این بخش طراح می‌کوشد تا اتمسفر و فضایی مشترک از طریق آب و هوا با مخاطب ایجاد کند. این بدین معنی است که مخاطب و اجراگران، دو فضای مختلف را تجربه نمی‌کنند و به تجربه‌های همسان می‌رسند. طراحی و ساخت یا قرارگیری عامدانه در چنین فضا و تجربه مشترکی، از رویکردهایی است که تجربه معاصر طراحی صحنه را تحت تأثیر قرار می‌دهد. موضوع بعدی در بخش "فضای مشترک" به عنوان فضای سیاسی است. فضا همانند هنر زمانی که قوانین یا ساختار خود را می‌شکند، به جریان سیاسی تبدیل می‌شود. در بخش فضای سیاسی، از شرکت‌کنندگان خواسته می‌شود که فضای جغرافیایی جدیدی را ایجاد کنند که به مثابه جو سیاسی باشد. تفسیری که از فضا می‌توان داشت می‌تواند دو پهلو و تغییرپذیر باشد. فضای سیاسی با ایجاد تعامل می‌کوشد، تا شیوه هم‌زیستی را تبیین کند و این را طراح صحنه به مرکز صحنه اجرا می‌برد. طراح نقش منتقدانه را در اجرا ایفا می‌کند. او در بازتعریف فضای زنده اجرا که با لایه‌های در هم پیچیده‌ای از ایده‌ها شکل می‌گیرد و هویتی خاص می‌سازد، مسئول است و این در جایی اتفاق می‌افتد که وضعیت فضای سیاسی آنقدر قدرتمند است که نمی‌توان نسبت به آن بی‌تفاوت بود. رویکردهای مطرح درباره فضای سیاسی به عنوان فضای اشتراکی، شامل این سه نوع است. ۱. فضا به مثابه جریان سیاسی / بر پیوند و بازنمایی انبوهی از صداها، حفظ و شنیدن و برانگیختن روابط متقابل تمرکز دارد. ۲. فضا به مثابه قلمرو مشترک برای تجلی هنر / کارهای اجرایی محور اصلی برای تجربه تئاتری و نقطه ملاقات زبان، هویت و دیدگاه‌های مختلف و چالش‌های آن‌هاست. ۳. فضا به مثابه واسطه روابط تعاملی / که در روابط داخلی و بین‌المللی نمودار می‌شود و هویت‌های مختلف در مواجهه قلمروهای خود فضا و زمان را ترسیم می‌کند (Ko-hen, 2015, 14). در جهانی که معضلات سیاسی، اجتماعی، مالی، بحران‌های مهاجرتی و... پیرامون را در بر گرفته، رویکرد طراحانه به ساخت فضاهای مشترک که در جوامع به شکل موسیقی، آب و هوا و فضای سیاسی تجربه می‌شود، رویکرد و تعاریف طراحی را دستخوش تحول می‌کند. طراح صحنه می‌تواند راه‌حلی برای رفع این مشکلات از طریق ساخت و ارائه فضاهای مشترک ارائه دهد. به طوری که "در سال ۲۰۱۵، بی‌کیو برخی انجمن‌ها را ترغیب کرده است که ایده طراحی صحنه به مثابه فضای مشترک را به عنوان موضوعی برای بخش کشورها و مناطق برگزینند" (Kohen, 2015, 15).

فضای اجرایی یا فضای معماری ناپایدار

"ابعاد فضا، دنیایی را مشخص می‌کند که در آن حرکت و زندگی می‌کنیم. مکانی که انسان در آن حرکت و زندگی می‌کند، ارتباط نزدیکی با معماری دارد. یکی از این اشکال ساخته شده و فرم

فضای مشترک هم به صورت خلق اجراهای بداهه و تمرین‌هایی برای ساخت فضا که در بخش‌های مختلف انجام می‌شود و هم به صورت سخنرانی و میزگرد، مباحثی مطرح می‌گردد. بخش دیگر به نام لابراتوار فضا در پی‌کیو آموزشی است و در آن کارگاه‌ها، پروژه‌های ساخت فضای مشترک، اجرا دانشجویان، هنر اینستالیشن و... برگزار می‌شود (تصویر ۱۵).

یکی از منابع برای ساخت فضای مشترک، موسیقی است. موسیقی منبع الهام‌بخشی برای طراح صحنه محسوب می‌شود. موسیقی و درک آن در حوزه درک بصری مخاطب نیست اما در اتمسفر مشترک مخاطبینی است که آن را می‌شنوند. در بخش موسیقی، نمونه‌ای از سه نوع رویکرد به جریان ارتباط موسیقی و فضا ارائه می‌شود. ۱. از موسیقی به فضا (یعنی موسیقی منبع الهام ساخت فضا می‌گردد): موسیقی می‌تواند حس بصری از فضا را برانگیزد که در جهان شخصی انسان وجود ندارد" (Herman, 2015, 12). موسیقی خود شامل درک زمان و حرکت است که هر دو از مولفه‌های فضا به شمار می‌آیند. علاوه بر این‌ها، مولفه‌های دیگری همچون ریتم، هارمونی، زمینه، حال و هوا، عمق و بعد و شاید موارد دیگری که در کشف موسیقی و انتقال و انطباق آن در ساخت فضای مشترک تأثیرگذار است" ۲. از فضا به موسیقی (فضا مهم‌ترین منبع الهام برای موسیقی): فضا اغلب بر زندگی و موقعیت ذهنی و اجتماعی ما تأثیر می‌گذارد و فهم ما از آن، کمک می‌کند تا به درک عمیق‌تری از انسان برسیم. تحولات روز به روز آن به ما اجازه می‌دهد تا معنی هستی را بفهمیم. موسیقی باعث می‌شود تا جهان درونی انسان را در این تحول ببینیم" (Herman, 2015, 12). ۳. حضور توأمان موسیقی و فضا: ترکیب موسیقی و فضا حس خاصی را ایجاد می‌کند و خیلی اوقات از درونیات پنهان و آنی خود به طور خاصی خبردار می‌شویم و به ما این امکان را می‌دهد که از زاویه دیگری زندگی‌مان را کشف کنیم" (Herman, 2015, 12). در بخشی از فضای مشترک، آب و هوا به عنوان عنصری مؤثر در این فضا عنوان می‌گردد. آب و هوا نیز از جمله عناصر تأثیرگذار بر فضاهایی است که واقعیت مکانی عده‌ای را تحت تأثیر قرار داده و حس و حال و هوایی را به طور مشترک در مخاطبین یا افرادی که در آن دارند، ایجاد می‌کند. این آب و هوا می‌تواند شامل جوی باشد که پیرامون عده‌ای را فرا گرفته است. مانند واژگانی که ما گه‌گاه برای توصیف حال و هوا به کار می‌بریم جو یا آب و هوا اشاره به احساسی است که پیرامون اجتماع را در بر گرفته و تقریباً حس مشترکی بین تجربه‌کنندگان ایجاد می‌کند. "آب و هوا؛ وضعیت جوی در یک زمان و مکان مشخص است. طراحی صحنه / آب و هوا: از شرکت‌کنندگان کشورها و بخش‌های مختلف می‌خواهند که تغییرات تصادفی، غیرقابل شناخت و رمزآلودی را باز طراحی کنند... این به معنی کشف لحظات گذرا و اتفاقی است که در آن قرار گرفته‌ایم و نشانگر اینجا و اکنون بوده و امکان تکرار آن هرگز وجود ندارد" (Banham, 2015, 13). "سه تقسیم‌بندی برای مفهوم آب و هوا می‌توان در نظر گرفت. ۱. آب و هوای بیرونی مانند رنگین کمانی، بارانی و آفتابی و... ۲. آب و هوای درونی مثل فضاهای

معماری تئاتر، به طراحی اجرا و فضا تغییر می‌یابد. این تغییر زمانی مشاهده می‌شود که تئاتر، مرز دیوارهای خود را به عنوان (فضای معماری) می‌شکند و طراحان شروع می‌کنند طرح‌های خود را در خارج از فضای رایج تئاتر خلق کنند، یا فضایی را برای صحنه تئاتر به طور یک فضای موقت می‌سازند. این فرایند، تأثیراتی برای حرفه‌ای‌ها در شاخه و گرایش خودشان دارد و تحولات روز به روز راهی برای درک مسیر جدیدشان می‌گشاید“ (Suarez, 2017, 20). بنابراین بررسی تطبیق‌پذیری و یافتن و خلق راهکارهای نو، از ویژگی‌هایی است که در نشست‌ها و فعالیت‌های این بخش از رویداد پراگ می‌تواند راهگشا باشد (تصویر ۱۶). در جریان این تغییر نگرش به فضای اجرا و برداشته شدن مرزهای مکانی برای یک اجرا، دریچه‌ای به سوی تعاریف نو و چالش‌های جدید در حوزه طراحی صحنه می‌گشاید. دیگر مکان اجرا یا صحنه در صحنه‌های قاب عکسی یا بلک باکس‌ها و انواع دیگر نیست بنابراین طراحان چالش‌های دیگری خواهند داشت ضمن آنکه نقاط دید مخاطب نیز از استانداردهای سالن‌های اجرا، دستخوش تغییر است. چنین فضایی به عنوان یک معماری ناپایدار پارامترهای جدیدی را پیش روی طراحان گذاشته است.

اشیا

تادئوش کانتور در نظریه‌ای، واژه پراپ^{۳۰} به معنی اشیای صحنه را، واژه فرعی و تابعی از بازیگر می‌داند و به جای آن کلمه “آپجکت” (تصویر ۱۷) را به عنوان جایگزین پیشنهاد می‌دهد چون این واژه به معنای اشیا می‌تواند هویت داشته باشد؛ به طوری که بعدها مفاهیم مد نظر خود را گسترش داده و تأنجا پیش می‌رود که برای اشیا و امکانات بالقوه آن، نقش بازیگر را قائل می‌شود. او از مفاهیمی چون شیئی- بازیگر^{۳۱} و یا شیئی زنده^{۳۲}، برای تبیین نقش اشیا استفاده می‌کند. نقشی که در پرفورمنس‌های رویداد پراگ برای اشیا قائل هستند و این شباهت به بازیگری دارد که در یک زمینه کلی قرار

یافته، محل سکونت انسان در زندگی یا تئاتر است. در این بخش از “پی‌کیو”، تلاش شده است تا بر ارتباط بین تئاتر و معماری تمرکز شود. سخنرانی‌ها و قدم زدن در شهر برای توصیف وجوه فضای تئاتری شهر، از جمله فعالیت‌هایی است که در این بخش انجام می‌شود. بخش فضای اجرایی یا معماری ناپایدار، پروژه‌های بین‌المللی را پیش رو قرار می‌دهد که به رابطه متقابل تئاتر و معماری می‌پردازد و از شرکت‌کنندگان دعوت می‌کند تا درباره تاریخ شهرها و موقعیت کنونی‌شان گفتگو کنند. هدف این است که انعکاس آن را بر لایه‌های چندگانه شهر پراگ و تاریخ و هویت پیچیده آن ببینند. “پی‌کیو”، جلسات خاصی را با حضور هنرمندان تئاتر، معماران و سایر هنرمندان حرفه‌ای از سرتاسر دنیا برگزار می‌کند که در مکانی مجزا درباره موضوعاتی چون امکان ایده‌های مشترک، آثار، سازوکارها و رویاهایشان با یکدیگر گفتگو می‌کنند. در این نشست پر جنب و جوش، در مکانی خاص با هویت سازمان یافته در معماری- پایدار و ناپایدار- و وجوه تئاتری فضای شهری خودشان، تبادل نظر می‌کنند. پتانسیل‌های فضای معماری و انطباق‌پذیری آن در طراحی صحنه، پیش‌تر توسط آپیبا و کریگ نیز بازگو شده بود. عناصر ناپایدار معماری، در ساخت بسیاری از صحنه‌ها در تاریخ معاصر طراحی صحنه استفاده شده است اما امکان استفاده از این فرم در بیان اجرایی، هنوز امکاناتی دارد که به نظر می‌رسد قابل بررسی و بازطراحی است. “با وجود اینکه معمولاً طراحان صحنه به دنبال اشکال موجود و فضای پیش ساخته تئاتری هستند، برخی به دنبال کشف امکان‌های فضاها جایگزین هستند” (McKinney and Butterworth, 2015, 115). در این بخش، طراحی صحنه در قالب نقطه تلاقی تئاتر و معماری بیان می‌شود. توأم بودن این دو در یک زمان، با واقعیت ذات معماری و ساختگی بودن هر گونه تئاتری در تناقض است. معماری برای پایداری و سکونت دائمی انسان ساخته می‌شود، ولی تئاتر وضعیت ناپایداری را طلب می‌کند. “در تحولات تاریخی رویداد پی‌کیو، شاهد آن هستیم که نام این رویداد از طراحی صحنه و



تصویر ۱۶- تصویری از تجربیات مخاطبان در فضای معماری ناپایدار.

ماخذ: (<https://www.pq.cz/publications>)

دقیقی در جریان هنرهای معاصر ندارند از این رو اشیاء می‌توانند در حیطه یک هنر بصری و یا نقش اشیاء وابسته به صحنه تئاتر را داشته باشند. شیوه‌های اجرایی نمایش‌های معاصر که با اشیاء و نشانه‌شناسی آن‌ها در ارتباط هستند، می‌توانند تأثیرگذار و تأثیرپذیر از جریان هنری رویداد پراگ باشند. در این رویکرد، نقش طراح صحنه به‌عنوان فردی که می‌تواند جهانی از اشیاء را کنار هم قرار دهد و داستانی را بیافریند و حتی نقش این اشیاء همانطور که در قبل نیز گفته شد به مثابه اجراگر نقش اجراگر را از صحنه حذف کند. یا به‌عنوان عنصری پیوسته به اجراگر نقش بصری فعالی را ایفا کند که آن نقش خود طراحی صحنه محسوب می‌شود و نه عنصری به‌عنوان بازیگر. بار دیگر در تبیین طراحی صحنه، نکات جدیدی پیش رو قرار می‌گیرد که با نقش سنتی اشیاء و طراحی صحنه متکی به اشیاء فاصله دارد. طراح، نقش پررمز و راز اشیاء را به شیوه دیگری در صحنه استفاده می‌کند و در این ترکیب، تعاریف و تجربیات مشاهده‌کنندگان و مخاطبان نیز دستخوش چالش دیگری می‌گردد و این بار شیء مورد نظر، وسیله‌ای برای بازیگر نخواهد بود، بلکه خود خالق فضای اجراست.

سازندگان

اختصاص بخش سازندگان در "پی‌کیو"، برای نمایش فرایند ساخت است و به‌طور زنده انجام می‌شود. در این قسمت، از شرکت‌کنندگان که طراح هستند خواسته می‌شود که مفهوم تعیین‌شده‌ای را طراحی کنند و مراحل آن پیش روی تماشاگران اتفاق می‌افتد. به‌عنوان مثال در سال ۲۰۱۵، از شرکت‌کنندگان طراح خواسته شده بود که در محیط و زمینه یک آشپزخانه به مثابه صحنه نمایش، غذای طراحانه خود را درست کنند. این بخش می‌تواند جنبه آموزشی از فرایند خلق یک اثر هنری توسط طراحان را به اشتراک بگذارد و امکان ویژه‌ای است که طراحان نوآموز و حتی حرفه‌ای بتوانند ایده‌های جدیدی را تجربه کنند. "رنگ

است داستانی را نقل کند.

"جهان از داستان‌ها ساخته شده و ما بازیگران آن داستان‌ها هستیم. برخی اوقات در نقش اصلی و برخی اوقات در نقش‌های فرعی ظاهر می‌شویم. برخی اوقات با نویسنده داستان همراهیم و برخی اوقات دیگر تماشاگریم. مکانی که این داستان‌ها در آن اتفاق می‌افتد، صحنه‌ها و سالن‌های مربوط به خود است و ما اشیایی در این داستان‌ها می‌بینیم که به مثابه اشیاء صحنه هستند و بخش جدایی‌ناپذیر آن هستند" (Svoboda, 2015, 306). بخش دیگر این رویداد، اختصاص به اشیاء دارد که به طریقه متفاوتی ارائه می‌شود. اشیاء و لوازم صحنه به‌گونه‌ای ساخته و چیدمان می‌شوند که یک فضای عمومی یا فضای تئاتری از آن ساخته می‌شود. هریک از این فضاها، نقل‌کننده داستان مستقلی هستند و یا داستانی براساس یک تئاتر یا پرفورمنس را روایت می‌کنند و یا اینکه مربوط به یک زمینه اجتماعی یا سیاسی هستند. اشیاء خود دارای جنبه‌های زیبایی‌شناسی خاص خود هستند و کیفیت بصری دارند اما در این شکل از نمایش اشیاء در پراگ، هدف مجریان، بازنمایی وجوه زیبایی بصری اشیاء نیست بلکه بازنمایی داستان‌های پنهان در زندگی بشر است که توسط ترکیب و قرارگیری اشیاء بازگو می‌شود. این داستان‌ها اغلب در دید اول نمایان نیستند و نیاز به حضور، تأمل و تفسیر بیشتر را می‌طلبند. اشیاء هویت مستقلی ندارند و بازنمای جهان پیرامون هستند. به‌تنهایی جایگاهی نداشته و زمان تولید و تاریخ مصرف و یا بازتولید دارند اما همیشه به چیزی به نام زندگی بشر متصل هستند و همواره حامل داستان‌هایی از صاحبان، سازندگان، مصرف‌کنندگان و مشاهده‌کنندگانشان را بازگو می‌کنند" (Svoboda, 2015, 30). "تغییراتی که امروز در تئاتر اتفاق افتاده است، از رشد هنرهای بصری در جایی که در زمینه تئاتر قرار می‌گیرند و کلمات گویایی هستند، تأثیر پذیرفته است. در مانیفست نمایشگاه‌های مدرن در سال ۲۰۰۷، عبارت جهان به مثابه صحنه آمده بود و این عبارت، رابطه بین هنرهای بصری و تئاتر را بیان می‌کرد" (Howard, 2009, 152). هنرهای بصری، مرز



تصویر ۱۷- بخشی از رویداد پی‌کیو به عنوان آبجکت با اشیاء توسط توماس اسوبودا.

ماخذ: (<https://stagingtheartwork.com/2015/06/prague-quadrennial-tomas-svoboda/>)



تصویر ۱۸- تصویر یکی از تجربیات بخش سازندگان در ساخت غذای طراحی شده.

ماخذ: (<http://2015.pq.cz.s3.amazonaws.com/www/en/program/makers.html>)

میزان اهمیت فرایند درست کردن یک غذاست“ (Lotker et al., 2015, 320). رویکرد این بخش قابلیت این را دارد که موجب تولید نگاهی جدید به مقوله طراحی فضا شود (تصویر ۱۸). توجه و تاکید به مقوله فرایند محوری عملی است که می‌تواند برای یک اجرای دراماتیک طراحی شده و مانند اینستایشن‌های تعاملی از شرکت‌کنندگان بخواهد که با تجربه و تعامل، باعث خلق اثر شوند. این تجربه و این گذرگاه جایی است که فرایند ارزش اجرایی می‌یابد، بدین معنی که مشارکت‌کنندگان خود طراحان صحنه‌اند و یا از نگاهی دیگر، مشارکت‌کنندگان خود اجراگرند که با توجه به نوع طراحی نقش‌ها تغییر می‌یابند. طراحی صحنه و فرایند خلق آن، به مخاطبین واگذار می‌شود یعنی فضای اجرای طراحی از میان مخاطبین است. این چالش، بار دیگر تبیین طراحی صحنه معاصر را دستخوش تغییر می‌کند و نقش سنتی طراح به قالبی دیگر جایگزین می‌شود. اینجا نقطه‌ایست که طراح صحنه به جهان لایتناهی با مشارکت‌کنندگان غیرقابل پیش‌بینی و حتی طراحی غیرقابل پیش‌بینی تن می‌دهد و تجربه‌ای را می‌آزماید، که باورهای ما را نسبت به مقوله طراحی صحنه تغییر خواهد داد.

و درام آماده‌سازی غذا و تهیه کردن آن غذا به‌عنوان یک فعالیت اجتماعی به حساب می‌آید. آشپزخانه در قالب تماشاخانه‌ای است که کنش آماده کردن، پختن و تقسیم کردن غذا، به یک اجرای خصوصی برای مهمانان دعوت شده تبدیل می‌شود. این اجرا توسط یک فضای قابل لمس مشترک، ارزش‌گذاری می‌شود“ (Lotker et al., 2015, 320). در این بخش‌ها، غذا به صورت‌های مختلف برای تماشاگران ارائه می‌شود. غذایی که در حین آماده شدن و تقسیم شدن می‌تواند برای مخاطبش، تجربه‌های دیداری، بویایی و چشایی داشته باشد. این نوع اجرا، خارج از محدوده اجراهای مرسوم در سالن‌های نمایش یا مکان‌های جدید غیرتئاتری انتخاب شده برای پرفورمنس است. به نظر می‌رسد در چنین اجراهایی، فارغ از بُعد آموزشی آن، مرزهای جدیدی شکسته می‌شوند و حاصل آن، آمیختگی زندگی و فضا و اجرا است. ”مهم اینست که تماشاگران ببینند چطور سازندگان طراحی می‌کنند، فکر می‌کنند و ایده‌هاشان را پرورش می‌دهند و فرایند ساخت این اثر چگونه رخ می‌دهد. در اینجا فرایند است که اهمیت دارد و نه محصول. آماده‌سازی و ساخت و ساز، به

نتیجه

اجرای و به‌طور خاص طراحی صحنه، رویداد پراگ مهم‌ترین بستری است که امکان تجربه، مشاهده، اندیشه و تعامل را توأمان فراهم می‌آورد. این امکان در زمان حال منحصربه‌فرد و دارای قابلیت‌های فراوان است. رویداد ”پی‌کیو“ به دلیل ابعاد و تأثیرگذاری می‌تواند به‌عنوان جنبشی در قرن بیست و یکم، مسیر طراحان را تحت تأثیر قرار دهد به طوری که شرکت‌کنندگان و سازندگان آن اغلب خود طراحان هستند. از تحولی که در زمینه آمیختگی، نحوه ارائه و تعامل هنرهای نمایشی و بصری اتفاق افتاده است، نوع تعاریف و

جهان امروز با وجود رسیدن به پیشرفت‌های تکنیکی، در حال کاوش در مورد مسائلی است که شاید ابتدایی به نظر برسد. تجربه‌گرایی، یکی از راهکارهایی است که موجب رهیافت‌ها و نگاه‌های نو می‌شود و این تجربه‌گرایی در رویداد ”پی‌کیو“ و سیر تاریخی آن، تعاریف و رویکردهای طراحی صحنه معاصر را به چالش کشیده است (تجربه‌گرایی در پی‌کیو به این معنیست که در بخش‌های مختلف، طراحی‌هایی در تعامل با مخاطب و به طور بداهه تولید می‌شود و زمینه‌های آن متغیر است). در زمینه هنرهای

همچنین تجربه طراحی صحنه در کنش متقابل مخاطب و هنرمند باز تعریفی از مفهوم طراحی صحنه ارائه می‌دهد. غیر از سمینارها، گفتگوها، نمایشگاه‌ها و بخش‌های مرسوم همایش‌ها و جشنواره‌ها بستری‌های تجربه‌های نو، هر یک دارای تأثیرات بصری و مفهومی بر ناخود آگاه و خود آگاه طراحان و شرکت‌کنندگان را دارد. در کنار ساختمان‌های کهنه و نو شهر و قدم زدن و مشاهده آن‌ها و باز آفرینی و تبادل فکر درباره داستان و زمینه ساختشان که بازگوکننده شیوه چگونه بودن انسان یا بازیگر است و با نگاه تعاملی بین معماری و تئاتر وقوع می‌یابد. مطالعه و بررسی فرایند توسعه پی‌کیو و ترسیم خطوط اصلی آن به عنوان یک مجموعه پربار، می‌تواند بستری‌های پژوهشی بیشتری را فراهم کند و از دیگر سو سیاست‌های پی‌کیو در طی برنامه‌های ادواری، عامل چندین تحول و تغییر در تبیین طراحی صحنه معاصر است. از جمله این سیاست‌ها: الف. ایجاد تحول و پیشگیری از ثبات شکلی و مفهومی طراحی صحنه است که به نظر می‌رسد تحت تأثیر جهان پست مدرن است. ب. پویایی و تجربه‌آزمایی بیوسسته راهکارهای خلاق را پیش می‌آورد. ج. آزادی عمل در طی این تجربه‌ها، عامل رهیافت‌های نوین است. د. انعطاف و فراهم کردن تغییر در برنامه‌ها، بستری برای همگرایی بیشتر و مشارکت تجربه‌گران از اقصا نقاط جهان است. ه. جهانی اندیشیدن و مشارکت فرهنگی نیز مرزهای زبان و فرهنگ را برداشته است. این امکانی را فراهم می‌آورد که بتوانیم به توسعه نمایش‌های سنتی برای خروج از انزوای فرهنگی بیندیشیم و "پی‌کیو" به عنوان بستر، می‌تواند جایگاه اشیا یا نمایش‌ها و آیین‌های سنتی ایرانی را در میان شرکت‌کنندگان فراهم کند. "پی‌کیو" مانند کارخانه‌ای است که روز به روز محصول خود را مورد بازنگری قرار می‌دهد و همچنین آینده‌ی رویدادهای هنری را مورد نظر قرار می‌دهد. محصولی که بعد از این در سال ۲۰۱۹ و سال‌های بعد، انتظار وقوعش را داریم. با بررسی و گسترش مخاطبان و برنامه‌های پیش روی این رویداد انتظار می‌رود که پی‌کیو در آینده، هنرهای وابسته به طراحی صحنه را تحت تأثیر قرار داده و در آن پیشرو باشد.

تبیین طراحی صحنه معاصر تحت تأثیر قرار دارد و دامنه آن گسترش یافته است. بخش‌های مختلف این رویداد هنری، در تجربه‌گری پیشرو هستند و غالباً محصول آن، قابلیت تبدیل به شیوه و متدی برای طراحی صحنه را دارد. با توجه به تغییر مفهومی یا گسترش مفهومی اصطلاح رایج، طراحی صحنه خود به عنوان پرفورمنس باز تعریف می‌شود. فضای مشترک، جایی است که طراح و مخاطب در میان منطق و عاطفه خود در وحدت قرار دارند و این وحدت با اجتماع در اشتراک قرار گرفته است و این توقعی است که می‌توان از اجرای یک نمایش قدرتمند داشت. خلق و ایجاد اتمسفرها و فضاهای مشترکی که هر روزه انسان‌ها با آن در تعامل هستند، مانند موسیقی که هم الهام‌بخش است و هم الهام‌پذیر از فضا. آب و هوا که به عنوان حال و هوایی مشترک میان مخاطبان در جریان است، قابلیت ساخت یا استفاده برای فضای اجرا را دارد. فضای سیاسی و اجتماعی نیز می‌تواند به عنوان زمینه اجرا مورد استفاده قرار گیرد یا طراح با دست‌کاری عمده در ساخت چنین فضایی، در تغییر یا بهبود وضعیت مؤثر باشد. این سه جنبه مهم از فضای مشترک بین انسان‌ها، قابلیت‌هایی را به طراح برای ساخت فضای اجرا فراهم می‌آورد. فضای معماری و فاصله میان ساختمان‌ها و پتانسیل فضای شهری، امکان بازسازی صحنه‌هایی از نوع دیگر به عنوان فضای ناپایدار را فراهم می‌آورد. داستان‌های گوناگون با شیوه‌های جدید در اینجا بازنمایی می‌شود و آن حضور فرمی و محتوایی اشیاء است که روایت‌کننده هستند و گویی حقیقت و روح انسان، داستان‌های خود را در اشیاء به جا گذاشته است. حضور تصاویر، چیزی شبیه جشن اشیا که خود راوی داستان‌های پنهان و پیدا هستند. در جای دیگر حضور سازندگان و صحنه‌پردازان که جهان مواد ساخت و سازشان را فراهم می‌کند و محصول آن‌ها روایتی از ترکیب مواد جهانی است که مخاطب خود را به یک میهمانی در جهانی نو دعوت می‌کند. زنده پنداری اشیا و تغییر هویتی اشیا به عنوان عنصر ساخت صحنه، طراحان را در امکانی نوین قرار می‌دهد. از دیگر چالش‌ها و امکانات پیش روی طراحی امروز در این رویداد، طراحی در حین اجراست و

پی‌نوشت‌ها

10 Ralf Koltai.

11 Rober Wilson.

12 Richard Hudson.

13 Renzo Piano.

14 OI STAT.

15 Installation Art.

16 Shared Space.

17 Objects.

18 Makers.

19 Stage Design.

20 The Design of Theatrical Scenery.

1 Prague Quadrennial of Performance Design and Space.

۲ PQ (حرف اختصاری مورد استفاده برای رویداد چهارسالانه پراگ).

۳ Arnold Aronson (پرفسور آرنسون استاد تاریخ شناس هنرهای اجرایی و طراحی صحنه در دانشگاه کلمبیا، آمریکا/ نظریه پرداز معاصر طراحی صحنه).

4 Frantisek Troster.

۵ Sao Paulo Biennial (قدیمی‌ترین دوسالانه هنرهای بصری جهان در ایتالیا بعد از دوسالانه ونیز که سی و دومین دوره خود را در سال ۲۰۱۶ برگزار کرد).

6 Josef Svoboda.

7 Salvador Dali.

8 Oscar Niemeyer.

9 Tadeusz Kantor.

tute, Prague.

Howard, Pamela (2009), *What Is Scenography?*, Second Edition, Routledge, London and New York.

Kuburovic, Branislava & Sodja Zupanc Lotker (2016), *Shared Space Music Weather Politics*, Art and Theatre Institute, Prague.

Lehmann, Hans-Thies (2006), *Postdramatic Theatre*, trans. by Karen Jurs-Munby, Routledge, London and New York.

lotker, Sodja; Jiri Herman, Simon; Banham, Aby; Kohen, Tomas & Svoboda, Rebekka A (2015), *Prague Quadrennial of Performance Design and Space 2015*, Art and Theatre Institute, Prague.

McKinney, Joslin & Philip Butterworth (2010), *The Cambridge Introduction to Scenography*, Cambridge University Press, Bristol.

Ring Petersen, Anne (2015), *Installation art between image and stage*, Museum Tusulanum Press, Copenhagen.

Suarez, Claudia (2017), *Transformation of the Prague Quadrennial from 1999 to 2015*, Edited by: Sodja Lotker, Art and Theatre Institute, Prague, Prague.

21 Scenic Design.

22 Scenography.

23 Scenery.

24 Edward Gordon Craig.

25 Uber Marionette.

26 Oscar Schlemmer.

27 Anna didn't come home that night in the night / Installation Art / 2000.

28 Erika Fischer-Lichte.

29 Hans-Thies Lehmann.

30 Prop.

31 Object-Actor.

32 Bio-Object.

فهرست منابع

Aronson, Arnold (2007), *Exhibition on the Stage: Reflections on the 2007 Prague Quadrennial*, Art and Theatre Institute, Prague.

Aronson, Arnold (2012), *The Disappearing Stage*, Art and Theatre Insti-

The Role of the Prague Quadrennial (PQ) Art Event in Explaining the Contemporary Stage Design

Raha Alinejad*

Instructor, Faculty of Cinema and Theatre, University of Art, Tehran, Iran.

(Received 22 Jan 2019, Accepted 9 Jul 2019)

In the history of contemporary art and culture, especially since about the last half of the century, the Prague Quadrennial (PQ) has played a significant role in explaining the stage design and its related arts. Given the process in the history of the event, initially an international exhibition of stage design called 'Stage Design and Theater Architecture' gave an independent identity to its traditional function making it always meaningful within a play. Throughout the process, given the new approaches to the event's changes and development, and the importance of the participation of influential artists, it was renamed the 'Stage Design and Space,' thus realizing its new approaches. The result of these experiences, on the one hand, affects the definitions and frameworks of stage design and space design, and on the other, challenges the artists of this area and their experiences. The main approaches in explaining the contemporary stage design and changing its horizons discussed in the present study include stage design as performance, shared space, performance space or unsustainable architectural space, objects, and makers, among others. This article tries to answer how the PQ experiences, definitions, and the context of the design of the scene and space affect the framework of a performance. According to the author's assumption, the four-year Prague art event is effective in changing the definitions and scope of contemporary stage design. As a result, the challenges and experiences of this interactive conference are explored at the PQ, and the definitions undergone fundamental changes in the stage design during this influential process are analyzed. In the stage design section as a performance, a process is examined that shows the stage

design is out of its traditional form. This incident allows for the design of the scene to be unconnected to the text and the director and to be presented during the course of the event itself. In the space segment, a fresh look at the creation and field of space for a scene designer, including weather, music, and political space. In the area of sustainable architecture, the stage design draws out of theater halls and into urban space. Makers are the part in which their design and construction process function as a kind of implementation. Studying and evaluating the development process of PQ and drawing its main lines as a rich set can provide more research backgrounds and, on the other hand, PQ's policies during the periodic programs are responsible for several changes in the design of contemporary stage design. Among these policies, are A. creating transformation and preventing the conceptual stability of the stage design, which seems to be influenced by the post-modern life. B. dynamic and continuous experimentation, bringing creative solutions. C. freedom of action during these experiences is the basis of new approaches for participants. D. flexibility and the provision of change in programs that are the basis for greater convergence and the participation of experienced people. The present study is a qualitative research and of analytical and descriptive nature, employing observations and library resources for collecting the data.

Keywords

Contemporary Stage Design, Prague Quadrennial (PQ), Shared Space, Unstable Architectural Space, Objects, Makers.