

*

پیام فروتن

تاریخ دریافت مقاله: ۸۴/۶/۶

تاریخ پذیرش نهایی: ۸۵/۲/۹

:

دنیای جدید تئاتر بی تردید مرهون نظریات آدولف آپیا (Adolphe Appia) و گوردن کریگ (Gordon Craig) انگلیسی است. از ورای آراء آنها بود که طراحی صحنه به عنوان مهم ترین تحول تئاتر جدید، دنیایی دیگر را کشف کرد. اما در این میان آنچه حائز اهمیت جلوه می کند آن است که تا کنون تقریباً قواعد مشخصی برای طراحی صحنه تئاتر و چگونگی مراحل طراحی در این عرصه تدوین نشده است و معمولاً همه چیز به دست قریحه و تجارب کاملاً شخصی طراح سپرده می شود. از سوی دیگر معماری، به عنوان پایه طراحی صحنه جدید راهکارهای مناسبی برای تدوین این قواعد پیش روی طراحان صحنه قرار داده است که لزوم توجه به آنها انکارناپذیر است. نوشتار حاضر تلاش دارد تا از میان نظریات تحلیلی سه تن از بزرگترین نظریه پردازان طراحی صحنه و معماری معاصر، آپیا، کریگ و لوکوربوزیه (Le Corbusier) رو تشریح یکی از طرح های صحنه نگارنده که بر مبنای این پژوهش صورت گرفته و به مرحله اجرا در آمده است، قواعدی را به صورت یک سیستم در زمینه طراحی صحنه علمی پیشنهاد کند.

:

فرایند نظام‌مند و مشخصی برای طراحی صحنه تدوین شده است. حال آن که معماری به عنوان یکی از مهم‌ترین ابزار طراحی صحنه از غنای مسائل تئوریک و راه‌حل‌های عملی مدون بهره‌مند شده است و بسیاری از معماران برای طراحی آثار خود به این تئوری‌ها و تجزیه و تحلیل‌ها رجوع می‌کنند. همان‌طور که در سطور بالا اشاره شد معماری یکی از اساسی‌ترین ابزار طراحی صحنه است. از این رهگذر طراحان صحنه می‌توانند با انطباق بسیاری از این قواعد و تجزیه و تحلیل‌ها روش‌های نظام‌مندی را برای طراحی صحنه به وجود آورند. در این نوشتار قصد داریم تا یکی از این تحلیل‌ها که در عرصه معماری توسط لوکوربوزیه صورت گرفته است را با روند طراحی یک اثر نمایشی مطابقت داده، به یک سیستم کارآمد در این زمینه دست یابیم. این امر به طراحان صحنه یادآوری می‌کند، استفاده هرچه عمیق‌تر و دقیق‌تر از معماری، آثاری هنرمندانه‌تر و البته برجسته‌تر را در طراحی صحنه تئاتر به وجود می‌آورد.

طراحان صحنه بسیاری در تمام دنیا از آدولف آپیا به این سو روش‌های گوناگونی را برای طراحی آثار نمایشی خود به کار گرفته و می‌گیرند. جی، سی، سرون (JC Serroni) به حرکات بازیگران می‌اندیشد و در طراحی صحنه آثار خود مهم‌ترین مؤلفه‌ای که به آن می‌پردازد، طراحی برای بهترین شکل بازی است. ماریا برانسون (Maria Bjornson) از طبیعت یادداشت برداری می‌کند؛ تا در نهایت به محل قرارگیری صحیح قطعات پی‌برد. جورج سپیپن (George Tsy-pin) روسی نیز همچون اسلاف کنستراکتیویست (Constructivist) خود به یک ساختمان تمام‌عیار توجه می‌کند و تلاش خویش را صرف شکل دادن به یک ساختمان صحنه‌ای می‌کند. به این ترتیب راه‌های بسیاری برای رسیدن به طرح صحنه یک نمایش پیش روی طراحان قرار می‌گیرد. اما آن چه تا کنون به آن پرداخته نشده است، تدوین راه‌حل‌های تئوریک طراحی صحنه است. به عبارت دیگر تا کنون کمتر

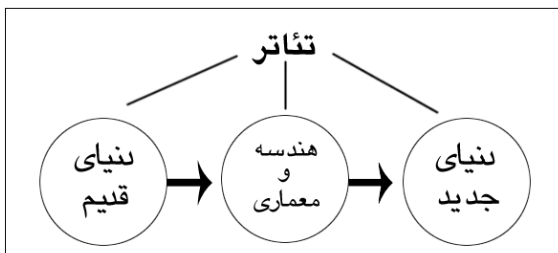
:

ارزش‌نمایشی داشته باشد، بروز می‌دهد. در حالی که، به قول آپیا آنها می‌توانند با یکدیگر ترکیب شوند.» (همان، ۲۵)

به این ترتیب راه برای حذف یک تفکر کهنه و حضور مؤلفه‌ای جدید در طراحی صحنه مهیا شد. بعد سوم، این کشف جدید بود که با ترکیب سطوح گوناگون در فضا امتداد یافت و به صورت یک عنصر تجسمی پای به صحنه تئاتر جهان گذارد. دنیای جدید در فناوری صحنه، شکل و حتی تحلیل تا به آنجا پیش رفت که ادوارد گوردون کریگ یکی دیگر از سردمداران این جنبش اظهار داشت: «تئاتر قدیم عملاً نابود شده است. به جای آن تئاتر تازه‌ای داریم که مسلماً بهتر است، اما در واقع چیزی بیشتر از الگوی دوباره تدوین شده قدیم نیست که مطابق زمان جهت یافته و اصلاح شده است. تئاتر واقعی، تئاتری که مثل موسیقی، مثل معماری، به خودی خود هنر باشد هنوز کشف نشده است و تا چند نسل دیگر هم کشف نخواهد شد.» (اونز، ۱۳۸۱، ۵۸)

جنبشی که آپیا و کریگ بنیانگذار آن بودند در سال‌های پس از آنها از چنان اعتبار و اهمیتی برخوردار شد که ژاک کوپو (Jacques Copeau) درباره آن ابراز داشت: «هرچه از پس آپیا آمده است از او مایه گرفته و دگرگون شده است.» (همان، ۶۹) در این راستا تاکید آپیا بر استفاده از عناصر معماری

با نگاهی از سر تامل به تاریخ طراحی صحنه بخصوص در یکی دو قرن اخیر با فراز و نشیب‌های متنوع و گوناگونی مواجه می‌شویم. تغییر و تحولات در این بستر به قدری مشهود و ملموس است که بنیان‌های سنتی و به نظر لایتغیر آنها را دستخوش اشکال جدید خود کرده است. زمانی بود که طراحی صحنه تنها شامل لته‌هایی تخت درانتها و اطراف صحنه بود و بازیگران ناچار بودند از میان آنها به ارائه بازی خود بپردازند. این انگاره در اواخر قرن نوزده توسط آدولف آپیای سوئیسی با توجه به تضاد میان شکل سه بعدی بازیگر و چنین صحنه‌های دو بعدی دستخوش تحول شد. لی سیمونسن (Lee Simonson) در این باره می‌گوید: «آپیا با نگاهی به صحنه‌های اطراف خود دید که نقاش صحنه هم عصرش فقط تصویر اصلی را قطعه قطعه کرده و قطعات فراوانش را دور صحنه چیده و انتظار دارد که بازیگر به بهترین نحوی که می‌تواند از میان این اشکال راه خود را پیدا کند.» (بنتلی، ۱۳۸۱، ۲۴) وی در جای دیگر می‌افزاید: «تصویر بی‌جان چیزی بیش از نقشی رنگ شده نیست که در آن متن جان گرفته از بازی بازیگران، جای می‌گیرد. این دو با هم برخورد می‌کنند، نه با یکدیگر سازشی دارند و نه عمل متقابلی که کوچک‌ترین



را ببخشد. اما این تصور و این امکان بالقوه در طراحی صحنه تئاتر چگونه به فعلیت در می‌آید و مجال ظهور می‌یابد؟ لوکور بوزیه در کتاب «به سوی یک معماری نوین» (Veres une architecture) سه توصیه به معماران می‌کند. توصیه‌هایی که معماران صحنه نیز می‌توانند به راحتی از آن‌ها بهره برداری کنند. این توصیه‌ها عبارتند از توجه به سه عنصر حجم، سطح و پلان. در این میان به نظر او مهمترین مؤلفه، پلان به شمار می‌رود. او تصریح می‌کند: «احجام و سطوح توسط پلان سازماندهی می‌شوند. پلان مولد معماری است» (بیگر، ۱۳۸۱، ۱۰۸). لوکور بوزیه از سازماندهی در قالب سیستم صحبت می‌کند. سیستمی که امکان رشد را فراهم کرده و عناصر گوناگون و به شدت متنوع یک طرح را به وحدت می‌رساند. توجه کنیم که وحدت در اجزا، جزء لاینفک ترکیب بندی یک اثر هنری خواه نقاشی، خواه معماری و خواه طراحی صحنه محسوب می‌شود.

به این ترتیب پلان می‌تواند دستمایه ابتدایی یک طرح صحنه برای رسیدن تکنیکی به طرح صحنه اش باشد. اما روند حرکت طراحی در این شیوه که لوکور بوزیه نام سیستم را بر آن نهاده است چگونه باید باشد؟

آن چه مسلم است بسیاری از تئوری‌ها و راه کارهایی که در معماری پیشنهاد شده است ماهیت و قابلیت انطباق بسیاری با طراحی صحنه دارد و به روشنی می‌توان از آنها برای طراحی صحنه تئاتر بهره برداری کرد. یکی از این راهکارها بررسی روند تحلیلی لوکور بوزیه از پلان معماری است که وی درباره بنای تاج محل در هند صورت داده است. (بیگر، ۱۳۸۱، ۴۷-۴۶) روند هشت گانه این تحلیل که از بررسی فرم مرکزی آغاز و به تشکیل قطعات منجر می‌شود، دستورالعمل مناسبی برای فرآیند طراحی صحنه یک اثر است.

در ادامه تلاش می‌کنیم تا از منظر این سیستم به این دستورالعمل دست یابیم. سیستمی که طراح صحنه را قادر می‌سازد، از نقطه ابتدایی طراحی، آغاز و تا پایان یعنی رسیدن به ساختمان اصلی طرح حرکت کند. در این فاصله یکی از طرح‌های صحنه

همچون سکوها، ستون‌ها، پله‌ها، شیب‌ها و... نوید دهنده حضور معماری و هندسه در تئاتر و طراحی صحنه بود:

«شخص می‌بایست صحنه را، نه وسط هوا و بر روی پرده‌های آویخته، بلکه بر کف صحنه، آن جا که بازیگر حرکت می‌کند و کار می‌کند طراحی کند. طرح صحنه می‌بایست در سطوح، برآمدگی‌ها، شیب‌ها و امثال آن طوری شکسته شود که بتواند بازیگر را تقویت و پشتیبانی کند. همچنین این همه نباید از هم جدا باشند» (بتلی، ۱۳۸۱، ۱۰۸).

در نهایت مرز مشخصی میان دنیای قدیم و جدید تئاتر به وجود آمد. مرز ملموسی که هندسه و معماری تبیین گر آن بود.

:

امروزه حضور معماری در طراحی صحنه تبدیل به یک اصل پذیرفتنی و غیر قابل انکار شده است. برخی طراح صحنه را معمار صحنه می‌نامند و عدم شناخت وی از این عرصه را در زمره ناکامی‌های یک طراح صحنه معرفی می‌کنند. عدم آشنایی طراح صحنه از معماری و هندسه طرح وی را مجدداً به سمت همان دنیای قدیمی می‌راند که کریگ به آن اذعان داشته است. حال آن که به زعم لوکور بوزیه موضوع طراحی به نمایش گذاردن یک مجموعه سه بعدی از عناصر عملکردی مرتبط با یکدیگر است؛ که در درون یک شبکه عمود بر هم سازه انتظام یافته اند (بیگر، ۱۳۸۱، ۱۰۸).

همانطور که قبلاً اشاره شد، یکی از بزرگ‌ترین موانع عرصه طراحی صحنه در ایران، عدم شناخت بنیادین مؤلفه‌های معماری و چگونگی استفاده از آنها در هنر - علم طراحی صحنه است. به عبارت دیگر مرز میان خلاقیت و تکنیک در طراحی صحنه ما کاملاً مخدوش و نامفهوم است. بسیاری از طراحان صحنه مطلقاً بر خلاقیت و ایده‌های تصویری خود تکیه می‌کنند و از پرداختن به تکنیک‌های بایسته‌ای که معماری در اختیار آن‌ها قرار می‌دهد باز می‌مانند. تکنیک‌ها و روش‌هایی که به محض ترکیب شدن با ناخودآگاه و خلاقیت هنری، نتیجه‌ای برتر را به دنبال خواهد داشت.

آنتونی آنتونیاس (Anthony C. Antoniadis) که راهبردهای او در پرورش خلاقیت در طراحی و معماری مشهور است برنامه کار طراحی را شامل تمرین‌هایی می‌داند که در نهایت منجر به گونه‌های مختلف کشف هندسی شود. (آنتونیادس، ۱۳۸۱، ۳۵۵) وی در قابلیت‌ها و امکانات هندسه که به طراحان برای رسیدن آسان‌تر به طرح‌هایشان یاری می‌رساند تاکید می‌کند: «هندسه مجموعه‌ای از اشکال از پیش آماده شده را به دست می‌دهد که می‌توانند به روش‌های متنوعی به کار برده شوند.» (همان، ۳۳) به زعم او هندسه به معماران و طراحان این امکان را می‌دهد تا اشکال متصور هندسی را به راحتی درک کرده و توانایی ترسیم دقیق اشکال

نگارنده به عنوان یک نمونه عملی از به کارگیری این سیستم عنوان و به صورت مرحله به مرحله بررسی خواهد شد.

دیگر می‌بخشد: «دیدگاه تکنیک در مقابل دیدگاه معنوی قرار ندارد. یکی ماده اولیه کار است و دیگری تنظیم خلاقانه آن. هیچ کدام بدون دیگری نمی‌تواند زندگی کند. تکنیک یعنی ماده اولیه حرکت و قبل از هر چیز مجموعه‌ای از اختراعات ناب، خود به خودی، آزادانه و بدون منظور که تصادفاً و یا در لابراتوارها به وجود آمده‌اند. تکنیک همچنین پیشرفت لایتناهی به طرف هدف بی‌پایانی است که مسائل را به طرف هدف‌های دیگر سوق می‌دهد» (لوکوربوزیه، ۱۳۵۴، ۵۱). آنچه مسلم است تکنیک که در نهایت، شکل دهنده سیستم مورد نظر لوکوربوزیه است در مقام موتور محرکه معماری یا طراحی صحنه قرار می‌گیرد و شاکله اصلی آن را به وجود می‌آورد. ساختمان اصلی‌ای که خلاقیت یا به زعم لوکوربوزیه دیدگاه معنوی آن را کامل می‌سازد.

بی تردید آن چه لوکوربوزیه بیش از هر چیز به آن اهمیت می‌دهد و ما را برآن می‌دارد تا در حوزه طراحی صحنه به نظریات وی بیش از دیگر معماران توجه خاص داشته باشیم، امعان نظر او به ترکیب ذهنیت ناب و اصول و روش‌ها است: «مهندسی که از قوانین اقتصادی الهام گرفته و توسط محاسبه هدایت می‌شود ما را در انطباق با قوانین جهان قرار می‌دهد. معماری با نظم بخشیدن به فرم‌ها ترتیبی به اجرا در می‌آورد که محصول یک خلاقیت ذهنی ناب و خالص است» (بنه ولو، ۱۳۷۷، ۶۲-۶۱). عده‌ای ممکن است به دیدگاه تکنیکی در حوزه طراحی صحنه تئاتر انتقاداتی وارد سازند و آن را با روح هنری این عرصه در تضاد و چالش ببینند؛ حال آن که نمی‌توان مرزی محسوس میان این دیدگاه و لذت ناب هنری قائل شد. در جایی که تکنیک به ذات خلاقانه و حسی اثر رنگ و بویی

۵ - فضاهای حرکتی اصلی: در این مرحله نیز فضاهای حرکتی اصلی بر روی محورهای اصلی قرار می‌گیرند.

۶ - فضاهای حرکتی فرعی: فضاهای حرکتی فرعی نیز بر روی محورهای ثانویه تعبیه می‌شوند.

۷ - گوشه‌ها: در این مرحله فرم گوشه‌ها بر وجود محورهای فرعی تاکید می‌کنند.

۸ - قطعات: بالاخره در مرحله پایانی، تقسیم بندی فرم کلی به قطعات کوچک تر زمینه ایجاد ریتم در نمای ساختمان را ایجاد می‌کند. (همان، ۴۷-۴۶)

به این ترتیب فرایندی سازمان یافته و مشخص به ما اعلام می‌کند که می‌توان از خلال طراحی یک «ساختمان» به روندی منظم و سیستماتیک پی برد و با تلفیقی دقیق آن را در صحنه پردازی تئاتر نیز به کار گرفت. در ادامه این نوشتار تلاش خواهیم کرد، مراحل هشت گانه پیشنهادی از سوی لوکوربوزیه را در صحنه پردازی یک اثر نمایشی دنبال کرده، آن را با معماری صحنه منطبق نماییم.

لوکوربوزیه در بحث فرم به دو گونه فرم خاص و فرم عام معتقد است. به زعم وی این فرم‌ها هستند که سیستم را به وجود می‌آورند. در این راستا لوکوربوزیه اولین قدم طراحی را رجعت به پلان و انتخاب فرم مرکزی می‌داند. جفری اچ

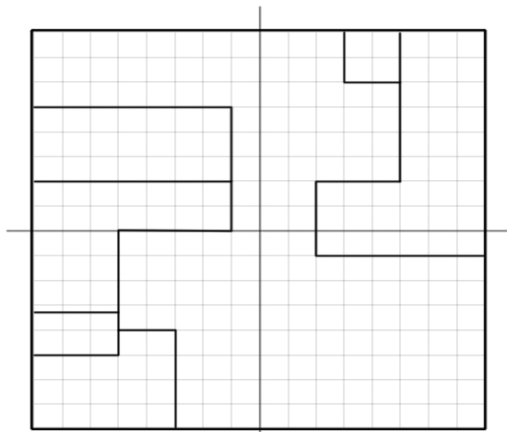
لوکوربوزیه فرآیند طراحی تاج محل را براساس یک سری قواعد تشریح می‌کند. «وی در بحث فرم می‌کوشد تا این نظریه را ارائه دهد که قوانین هندسی هر فرم مشخص، پایه‌ای برای فعالیت‌های بعدی است» (بیکر، ۱۳۸۱، ۴۵). به عبارت دیگر وی در درون یک سیستم، معتقد به فرآیند یکپارچه و طراحی گام به گام است. فرایند یکپارچه و دقیقی که لوکوربوزیه در تحلیل پلان تاج محل آن را به دقیق ترین شکل ممکن تشریح می‌کند. در این میان لازم است قبل از انطباق این مراحل با فرایند صحنه پردازی تئاتر، نگاهی گذرا به این مراحل در تحلیل یکی از عظیم ترین بناهای بشری بیندازیم. در این تحلیل و بررسی لوکوربوزیه هشت مرحله را در طراحی پلان تاج محل برمی‌شمرد. او این هشت مرحله را به اختصار اینگونه شرح می‌دهد:

۱ - فرم مرکزی: پلان اصلی تاج محل در اولین مرحله به صورت مربع ترسیم و این فرم مرکزی با محورهای اصلی و فرعی کامل می‌شود.

۲ - هندسه: در مرحله دوم تقسیمات فضایی با توجه به هندسه مرکزی شکل می‌گیرد.

۳ - فضا: در این قسمت از فرایند طراحی تاج محل تقسیم فضا، پنج فضای گنبد را به وجود می‌آورد.

۴ - ورودی: در این بخش نیز نقاط ورودی به بنا بر روی محورهای اصلی تشخیص داده می‌شوند.

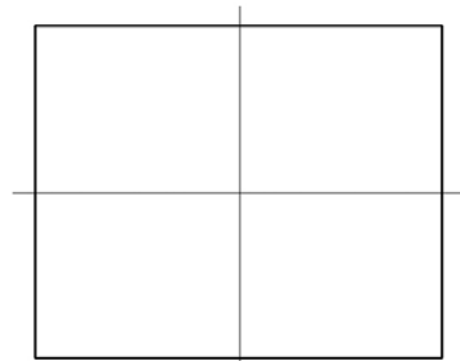


۲- هندسه

۳. فضا

لوکوربوزیه در این مرحله، پنج فضای مخصوص جهت تعبیه گنبدها در پلان جاسازی می‌کند. به عبارت دیگر وی در این مرحله به خروج خطوط عمودی و احجامی که از پلان ریشه می‌گیرند می‌اندیشد. طراح صحنه نیز در این مرحله می‌تواند به برخی احجام مورد نظر خویش در طرح صحنه فکر کند و آنها را در پلان اثر بگنجاند. آدرین لوبل (Adrianne Lobel) طراح صحنه آمریکایی در طرح‌های خود به مؤلفه‌ای تحت عنوان «ایده بزرگ» (Great Idea) اشاره می‌کند. به اعتقاد وی ایده بزرگ عنصر اصلی و مرکز توجه آثار او را تشکیل می‌دهد. ایده بزرگ همان خلاقیت ناب و ذهن‌گرای هنرمند طراح است که در این مرحله به آن مجال ظهور می‌دهد و با حرکتی کاملاً حساب شده آن را وارد فرایند هشت‌گانه طراحی می‌کند. در مثالی که آورده ایم ایده بزرگ طرح صحنه ما شکل انتزاعی پشت بندهای گوتیک است که با توجه به متن و فضای نمایشی، آن را تکثیر کرده در پلان مورد نظر خود تعبیه می‌کنیم. یعنی دقیقاً همان عملی را که لوکوربوزیه در آنالیز تاج محل انجام داده است، در اینجا پیرامون طرح صحنه اعمال می‌کنیم. در این مرحله است که با توجه به فضا آرام آرام ساختمان اصلی صحنه شکل گرفته، ترکیبات سه بعدی مد نظر قرار خواهند گرفت. بی تردید فضا در زمره مهم‌ترین عناصر طرح صحنه به شمار می‌رود. تا جایی که آدولف آپیا نیز فضا را متعادل‌کننده اجزاء متقارن و احجام صحنه می‌داند که ترکیبات سه بعدی را پدیدار کرده، با حدود صحنه یکپارچه می‌شود.

بیکر (Geoffrey Howard Baker) مدرس روش‌های تحلیل و طراحی مدرسه معماری نیو اورلئان در تشریح اندیشه لوکوربوزیه پیرامون پلان می‌نویسد: «ساختار نهایی از بنیان آن سرچشمه می‌گیرد و بر اساس روشی که به عنوان پلان بر روی زمین ترسیم شده است گسترش می‌یابد. پلان بنیان آن محسوب می‌شود. بدون پلان نه هدف و بنیانی وجود دارد، نه ریتم، نه حجم و نه ارتباط. ما بدون پلان، تنها با احساسات روبرو هستیم که به واسطه عدم صراحت، نقص، عدم نظم و خود سرانه بودن برای مردم تحمل ناپذیرند» (همان، ۴۴). انتخاب یک فرم مرکزی برای طراحی صحنه یک نمایش می‌تواند نخستین گام برای رسیدن به طرح نهایی باشد. یک مربع، یک مستطیل، یک دوزنقه، یا حتی یک دایره می‌تواند اولین انتخاب باشد. یک فرم مرکزی که از محورهای مرکزی و فرعی تشکیل شده است.

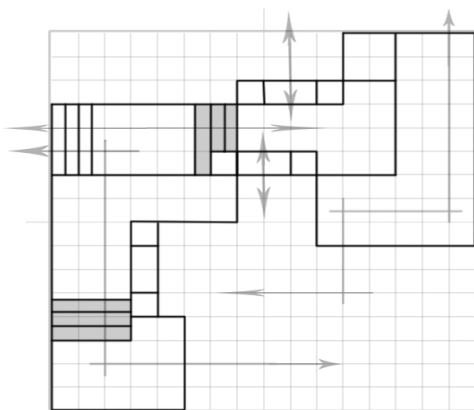


۱- انتخاب فرم مرکزی

در این مرحله با توجه به فرم مرکزی که از پیش انتخاب شده است، تقسیمات فضایی بر روی پلان صورت می‌گیرد. تقسیماتی که زمینه ساز شکل‌گیری فرم‌ها، اشکال و احجام دیگری است که در مراحل آتی به وجود می‌آیند. کلیه فرم‌های کوچک پلان که بر مبنای محورهای اصلی و فرعی شکل گرفته‌اند به مربع‌ها و مستطیل‌های کوچک‌تر تقسیم و طراح را با انتخاب‌های بیشتری روبرو می‌سازند. گفتنی است از سادگی این تقسیمات نباید چشم‌پوشی کرد: «معماری باید تحت کنترل ترسیمات نظم‌دهنده هندسی قرار بگیرد» (بنه ولو، ۱۳۷۷، ۶۸).

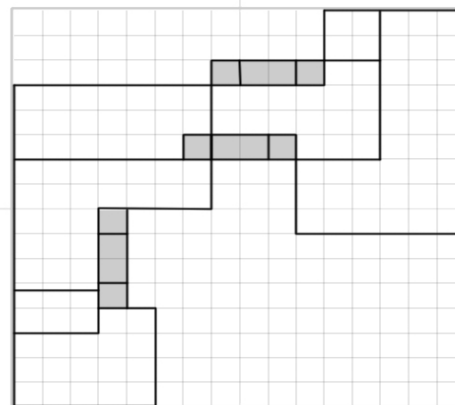
عنصر حرکت را در طراحی اجزاء یک دکور اعم از اجسام واشکال مختلف نادیده انگاشت. اجزایی که در یک وحدت یکپارچه باعث شکل گرفتن میزانشن‌های متنوع و بلاکینگ‌های گوناگون کارگردان می‌شوند.

بیکر درباره میزان تاثیرگذاری مؤلفه حرکت می‌نویسد: « حرکت می‌تواند یک مولد مهم برای طراحی باشد و پله‌ها و رمپ‌ها و... همچون نیروهای تشدید شده در نظر گرفته شوند» (همان، ۲۳). از طرف دیگر نوع طراحی هر جزء می‌تواند در فرم حرکتی ای که ایجاد می‌کند، شخصیت خاصی را نیز به مخاطب معرفی کند. به عنوان مثال در طرح پیشنهادی ما دو گونه پله در نظر گرفته شده است. تعدادی از آنها ۱۵ سانتیمتر ارتفاع دارند و برخی دیگر از ارتفاع ۳۰ سانتیمتر برخوردارند. به این ترتیب شخصیت‌هایی که از روی این پله‌ها تردد می‌کنند با دو گونه فرم و ارگانیزم حرکتی مواجه خواهند شد. یکی حرکتی نرم، موزون و فاخر را به نمایش می‌گذارد و دیگری با حرکتی زمخت، خشن و مکانیکی جلوه خواهد کرد. در این میان، توجه به عنصر حرکت در طراحی صحنه، کارگردان را نیز در واکاوی و معرفی شخصیت‌های نمایش یاری خواهد کرد. در این مرحله طراح صحنه مسیرهای حرکتی اصلی را بر مبنای محورهای ترسیم شده در مراحل پیشین تعیین و مشخص می‌سازد.



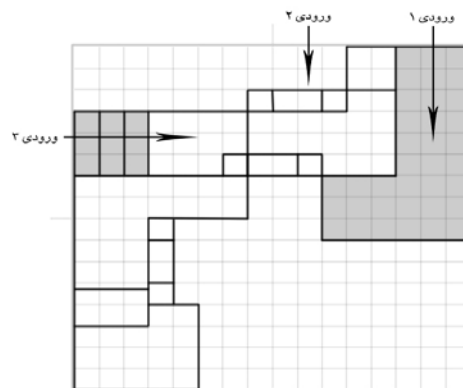
۵- فضاهای حرکتی اصلی

فضاهای حرکتی فرعی در یک نمایش شامل مسیرهایی است که کمتر مورد استفاده کارگردان در امر طراحی میزانشن و حرکت‌ها قرار می‌گیرد. ممکن است از این مسیرها در طول یک نمایش شصت یا نود دقیقه ای تنها در چند مورد استفاده شود. به هر حال در این مرحله طراح صحنه در مقام معمار صحنه موظف است به این مسیرها و سازوکار آنها نیز فکر کرده، به این واسطه امکانات هرچه بیشتری را برای کارگردان ایجاد کند. لازم به ذکر است لوکوربوزیه توصیه می‌کند، فضاهای حرکتی فرعی حتی المقدور فضاهای حرکتی اصلی را در هم شکنند. چنین رویکردی تضادی در صحنه ایجاد می‌کند که خود از



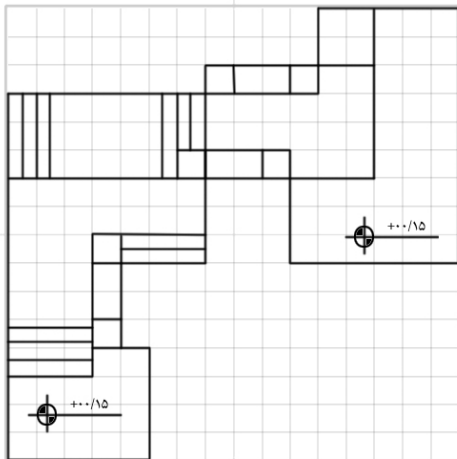
۳- فضا

یکی از عناصر کلیدی هر طرح صحنه ای، توجه طراح به ورودی‌ها و خروجی‌های صحنه است. در این مرحله طراح صحنه با توجه به ویژگی‌های متن نمایشی و نیازهای آن، تعدد شخصیت‌ها، بافت و خصوصیات روانی آنها، لوکیشن مورد نظر و... نقاطی از صحنه را بر روی پلان مشخص کرده و با استفاده از محورهای اصلی پلان ورودی‌های صحنه و به تبع آن خروجی‌ها را به وجود می‌آورد. این نقاط می‌توانند تنها به صورت قرارداد تعریف شوند و فاقد هرگونه نشانه ظاهری و عینی باشند و می‌توانند با استفاده از عناصر معماری نظیر در، دروازه، پرده و... به صورت کاملاً مشخص و سراسر به تماشاگر وجود ورودی‌ها و خروجی‌ها را یادآور شوند.



۴- ورودی‌ها

حرکت در طراحی صحنه تنها یک عنصر ساده نیست. حرکت به وجود آورنده ریتم و فضای حسی نمایش به شمار می‌آید. لوکوربوزیه درباره حرکت به یک احساس تداوم اشاره می‌کند و می‌افزاید: «مسیر حرکتی، یک عنصر خطی دارای پویایی و احساس تداوم است که با تقارن و ایستایی قطعه معلق تضاد دارد.» (بیکر، ۱۳۸۱، ۲۱۱) از سوی دیگر نمی‌توان نقش

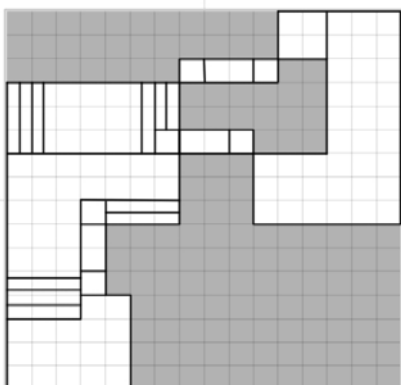


۷- گوشه‌ها

در این مرحله با توجه به مراحل قبلی، فرم کلی به قطعات کوچک تر تقسیم شده، در نهایت ریتم اثر و موجودیت هنری آن شکل می‌گیرد. این به آن معنا است که ساختمان دکور صحنه در این مرحله به تکامل می‌رسد و راه برای حضور مجدد ذهنیت و روح هنری صرف از خلال رنگ، بافت، تزیینات، نور و سایر جزئیات لازم هموار می‌شود.

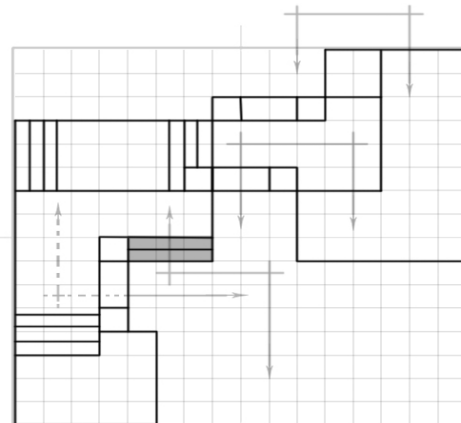
معماری صحنه در مرحله هشتم یعنی طراحی و اجرای قطعات جلوه گر شده و خود را به نمایش می‌گذارد. به طوری که خود لوکوربوزیه نیز اذعان می‌دارد: «معماری، بازی استادانه، صحیح و با شکوه انجام ترکیب شده در زیر نور است» (همان، ۷۴). دیدگاهی که با نظریات نور و حجم آپیا به شدت قرابت دارد.

حالا دیگر زمینه‌های هندسی به کار رفته در طول این هشت مرحله امکانات جذابی را برای حصول نظم، وحدت و ریتم فراهم کرده است و طراح صحنه می‌تواند ادعا کند طراحی مبتنی بر سازوکارهای علمی معماری به مرحله اجرا درآورده است و همه چیز از هماهنگی و وحدت لازم برخوردار است. در این راستا ترکیب بندی در طول فرایندی هشت گانه با دقت تمام تحت نظر و کنترل قرار گرفته و ارتباط میان اجزاء صحنه رعایت شده است.



۸- قطعات

عوامل جذابیت هرچه بیشتر اثر به شمار خواهد رفت. از سوی دیگر مسیرهای حرکتی فرعی، نقش عامل ارتباط دهنده میان فرم‌های دکور صحنه را نیز ایفا می‌کنند و عناصر را به یکدیگر، چه به لحاظ بصری و چه از منظر عملکردی متصل می‌سازند: «لوکوربوزیه راه‌های حرکتی را همچون شریان‌های پیوند دهنده قسمت‌های اصلی ساختمان می‌داند و شکل و موقعیت این راه‌ها تعیین کننده قسمت‌های مختلف ساختمان‌های اوست» (همان، ۳۴۶).



۶- فضاهای حرکتی فرعی

اگر یکی از کارکردهای گوشه‌ها در معماری استحکام بصری بنا است و آن را در یک قاب محصور قرار می‌دهد؛ در طراحی صحنه نیز گوشه‌ها وظیفه هدایت دید تماشاگر را به داخل صحنه بر عهده دارند و ترکیب بندی اثر را تکمیل می‌کنند. آندره بازن (Andre Bazin) در کتاب «سینما چیست؟» تفاوت‌های ماهوی سینما و نقاشی را از منظر امتداد خط دید تماشاگر در دو گونه متفاوت به بررسی می‌نشیند. از نگاه وی ماهیت پرده سینما رهیافتی برون گرا دارد و تماشاگر همواره به چیزی بیرون از این کادر توجه می‌کند. حال آن که کادر یا قاب در نقاشی، چشم تماشاگر را به داخل اثر راهنمایی می‌کند.

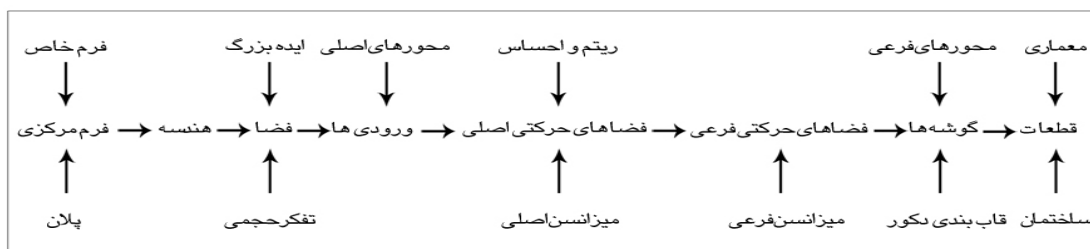
در تئاتر نیز، گوشه‌ها و توجه به طراحی آن وظیفه هدایت چشم تماشاگر به داخل صحنه را بر عهده می‌گیرند. لوکوربوزیه توصیه می‌کند در طراحی گوشه‌ها که با حجم یا سطح تعریف می‌شوند بر محورهای فرعی توجه شده و از آنها کمک گرفته شود.



کارگردان: کیومرث مرادی، سالن قشقایی تئاتر شهر، ۱۳۸۲

ترتیب پلان از چنان اهمیتی برخوردار می‌شود که می‌تواند بر بسیاری از سازوکارهای نمایش تأثیری مستقیم بر جای گذارد. از سوی دیگر ایجاد و تبیین راهکارهایی عملی که از پلان منتج و به طرح کلی صحنه می‌انجامد، صحنه پردازی را از قدرت و صلابتی دو چندان برخوردار کرده، علاوه بر وارد ساختن معماری بر پیکر صحنه تئاتر، آن را به عنوان موجودی نظام مند به معرفی می‌نشیند. اتفاقی که کمتر در عرصه تئاتر به وقوع می‌پیوندد و از این رهگذر بسیاری از طراحان صحنه تمایل دارند تا تحلیل و معنای نمایش را به تصویر در آورند. حال آن که ایجاد بستری حسی که از فضا و معماری برمی‌خیزد نتیجه‌ای مطلوب تر به دنبال خواهد داشت.

آزمایشگری و تمرین طی یک فرایند هشت مرحله‌ای که لوکوربوزیه در آنالیز و تحلیل بناهای شاخص از آنها استفاده کرده است، همانگونه که شرح آن رفت یکی از راهکارهای مناسب برای طراحی صحنه است. هشت مرحله‌ای که از پلان آغاز و با حجم پایان می‌پذیرد یک سیستم را ایجاد می‌کند. در این میان تأکید بر پلان خود اساسی‌ترین مؤلفه این سیستم را تشکیل می‌دهد. در انتها ذکر این نکته ضروری به نظر می‌رسد که در روند تولید یک نمایش، پلان نیز در زمره مهم‌ترین دغدغه‌های کارگردان به شمار می‌آید. با پلان کارگردان می‌تواند مختصات صحنه را به خوبی درک کرده و میزانسن‌ها و بلاکینگ‌های خود را بر روی آن ترسیم و به سایر عوامل نمایش تفهیم کند. تناسب فضایی صحنه را درک کرده، حتی سرعت و ریتم بیان دیالوگ‌های بازیگران را بر اساس پلان تنظیم کند. به این



فرایند هشت گانه آنالیز معماری لوکوربوزیه و انطباق آن با روند طراحی صحنه

آنتونیادس، آنتونی سی (۱۳۸۱)، "بوطیقای معماری (آفرینش در معماری)"، ترجمه احمد رضا آی، (چاپ اول)، انتشارات سروش، تهران.
 اونز - جیمز روز (۱۳۸۲)، "تئاتر تجربی (از استانیسلاوسکی تا پیتر بروک)"، ترجمه مصطفی اسلامی، (چاپ سوم)، انتشارات سروش، تهران.
 بازن، آندره (۱۳۷۶)، "سینما چیست؟"، ترجمه محمد شهباء، (چاپ اول)، انتشارات فارابی، تهران.
 بنتلی، اریک (۱۳۸۱)، "نظریه صحنه مدرن (مقدمه‌ای بر تئاتر و نمایش نوین)"، ترجمه یدالله آقا عباسی، (چاپ اول)، نشر فانوس، تهران.
 بنه ولو، لئوناردو (۱۳۷۷)، "تاریخ معماری مدرن"، جلد اول، ترجمه دکتر حسن نیر احمدی، (چاپ اول)، نشر مهندسی مشاور نیرسان، تهران.
 بیکر، جفری هاوارد (۱۳۸۱)، "راهبردهای طراحی در معماری"، ترجمه رضا افهمی، (چاپ اول)، انتشارات نسل باران، تهران.
 لوکوربوزیه (۱۳۵۴)، "چگونه به مساله شهرسازی بیندیشیم"، ترجمه محمد تقی کاتبی، (چاپ اول)، انتشارات دانشگاه تهران، تهران.

Davis, Tony(2001), "Stage design", Rotovision Book.