

طراحی شیوه صحنه پردازی با تمرکز بر ناخودآگاه طراحی صحنه اتفاقی

پیام فروتن یکتا^۱، فریدون علیاری^۲

^۱عضو هیات علمی دانشکده هنرهای نمایشی و موسیقی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.
^۲کارشناس ارشد سینما و مدرس دانشکده هنرهای نمایشی و موسیقی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.
(تاریخ دریافت مقاله: ۹۰/۸/۱۰، تاریخ پذیرش نهایی: ۹۱/۴/۱۰)

چکیده

فرایند طراحی صحنه به شکل قراردادی و معمول خود، بیش از آن که از ناخودآگاه ذهن طراح ناشی شود، بیشتر معطوف به حوزه خودآگاه طراح است. این در حالی است که ناخودآگاه از قدرت بی نظیری برخوردار است و هنرهای تجسمی مدرن با شیوه‌هایی نظیر هپنینگ و آبستره، به شدت به سمت آن حرکت کرده‌اند. طراحی صحنه مرسوم، همچنان از قواعد مشخص استفاده می‌کند؛ تا جایی که در بسیاری مواقع، صحنه پردازی بیشتر به بستری سه بعدی به منظور جای دادن میزانشن‌های کارگردان تبدیل می‌شود. این مقاله تلاش می‌کند تا ناخودآگاه و قابلیت‌های آن را مورد بررسی قرار داده و موانع پیش روی استفاده از این مولفه را در طراحی صحنه مرسوم و قراردادی واکاوی کند. در ادامه می‌کوشد پاسخی برای مسائل یاد شده که معمولاً از سوی قراردادهای رایج در صحنه پردازی مطرح می‌شود بیابد و این شیوه اجرایی را که مبتنی بر صحنه پردازی آبستره است، پیشنهاد کند. برای تبیین این شیوه اجرایی، از یکی از نمایش‌هایی که نگارندگان خود با استفاده از همین روش در پردیس هنرهای زیبای دانشگاه تهران به روی صحنه برده‌اند، استفاده شده است. در این مقاله چگونگی شکل‌گیری نمایش یاد شده به عنوان نمونه تحقیقی مورد بررسی قرار گرفته است.

واژه‌های کلیدی

اتفاقی، ناخودآگاه، شیوه اجرا، تجسمی، طراحی صحنه.

مقدمه

دیگری از فرایند صحنه پردازی را به وجود آورد. نظامی که بیش از آن که بر تحلیل متن استوار باشد، نیازمند آزادسازی هرچه بیشتر قوای ذهنی طراح و به کارگیری نیروهایی است که معمولاً در فرایند معمول طراحی صحنه، کمتر مورد توجه مستقیم قرار می‌گیرند. ضمیر ناخودآگاه، منبع عظیمی از انرژی و اطلاعات است که در صحنه پردازی نقشی بی واسطه بازی می‌کند و معمولاً طراحان صحنه از آن به آسانی عبور می‌کنند. حال آن که اگر ضمیر ناخودآگاه به عنوان مرکز توجه صحنه‌پردازی، دستمایه این فرایند واقع شود، می‌تواند نتایج متفاوتی را به دنبال داشته باشد. در این شیوه، طراح صحنه، به جای آن که به ناخودآگاه به عنوان عاملی فرعی و غیرمستقیم نگاه کند، آن را در مرکز توجه طراحی خود قرار داده و از آن تبعیت می‌کند. روی آوردن به چنین روشی، طبعاً با شیوه‌های استاندارد و معمول طراحی صحنه فاصله خواهد داشت و نیازمند طراحی سیستم و روش تازه‌ای در زمینه صحنه پردازی است. قابل ذکر است در همین زمینه از جنگ جهانی دوم به بعد تلاش‌های متعددی نیز صورت گرفته است. کوشش‌هایی که در قالب تئاترهای محیطی، هنرهای مفهومی، چیدمان و ... خود را به نمایش گذاشته‌اند. با این حال، این شیوه تقریباً در هیچ یک از موارد یاد شده به صورت سیستم و روشی نظام‌مند در طراحی صحنه تئاتر معرفی نشده و همواره در قالب تلاش‌های تجربی جلوه گر شده‌اند. این مقاله به طراحان پیشنهاد می‌کند که می‌توانند از این شیوه به صورت نظام‌مند استفاده کرده، آن را به صورت مستمر و در قالب جریانی هنری به کار گیرند.

طراحان صحنه از شیوه‌ها و روش‌های مختلف و متنوعی برای صحنه پردازی نمایش‌ها استفاده می‌کنند. روش‌هایی که بسیاری از آنها مبتنی بر سلايق شخصی، اندوخته‌های اطلاعات فردی و در نهایت سیستم‌های شناخته شده و معمول است. غالب این شیوه‌ها از دو فرایند اصلی تبعیت می‌کنند. در یکی از این شیوه‌ها، طراح صحنه در نخستین گام، مبادرت به تحلیل نمایشنامه می‌کند و از این طریق وارد جهان تصویرسازی متن می‌شود و در روش دوم، طراح صحنه مبادرت به فضا سازی متن، فارغ از تحلیل آن در مراحل ابتدایی صحنه پردازی می‌کند. به هر حال نتیجه در هر دو روش معمول یاد شده، صحنه‌پردازی برای نمایشنامه‌ای مشخص، مبتنی بر عناصر تجسمی خواهد بود.

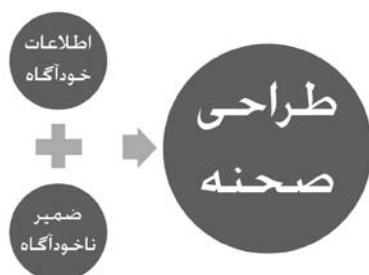
در فرایند عادی طراحی صحنه برای یک اثر نمایشی، طراحان کاملاً آگاهانه و خودآگاه وارد چرخه طراحی شده و نظام شکلی اثر را به وجود می‌آورند. ضمن آن که تکنیک‌های صحنه نیز این عملکرد را تقویت کرده و به آن شکل اجرایی می‌بخشند. طراح صحنه انگلیسی رزمی اینگهام^۱ درباره این روش استاندارد، اظهار می‌دارد: «طراح صحنه مانند یک بازرس جنایی عمل می‌کند. همان طور که وی برای بازسازی صحنه جرم، نیازمند جمع‌آوری اطلاعات مختلف است، طراح نیز برای صحنه پردازی به اطلاعاتی نیاز دارد که از بطن خوانش نمایشنامه به دست می‌آورد» (Ingham, 1998, 49).

اما در این میان، روش‌های خاصی مبتنی بر انگاره‌های جدیدتر هنرهای تجسمی نیز می‌توان یافت و بر مبنای آنها نظام

نقش ناخودآگاه در فرایند آفرینشگری

کارل گوستاو یونگ^۲ روانشناس و فیلسوف قرن بیستم، در یک سخنرانی که در سال ۱۹۲۲ در زوریخ انجام داد، اعلام کرد: «تحلیل روانی هنرمندان همواره آشکار می‌سازد که خواست آفرینش هنری منبعث از ناخودآگاهی، بسیار دارد و سخت‌شگفت و خودکامه است» (احمدی، ۱۳۷۴، ۳۶۵). اگر تمایل برای خلق و آفرینشگری را همواره ناشی از ناخودآگاه و تمایلات آن بدانیم، بی شک نقطه آغاز هر فرایند هنری که همان خواست و تمایل است را، باید در این مولفه جستجو کرد. با این حال، پس از گذار از این مرحله، هنر در بسیاری مواقع به سمت خودآگاه حرکت کرده و ساختمان اثر هنری بر مبنای آن بنا می‌شود. در طراحی صحنه نیز به مجرد آن که خوانش نمایشنامه به پایان می‌رسد، فرایند تحلیل متن بلافاصله وارد عمل شده و طراح را مستقیماً به سمت خودآگاه و انبوه اطلاعات کسب کرده پیش می‌برد. این در حالیست که در طراحی صحنه، عوامل و دستمایه‌های خلق اثر را باید معلول دو مولفه عمده دانست. از یک سو داده‌ها و اطلاعات کاملاً خودآگاه و خود انگیخته، نقشی بارز در فرایند

خلق ایفا می‌کنند و از سوی دیگر، اطلاعات نامشخص و فاقد مبداء معلوم روحی روانی بر این فرایند تاثیر می‌گذارند. در گروه اول، آموزش‌های هنری، تمرین‌ها، تکنیک‌های صحنه و دیده‌های برخاسته از سفر، کاوش و تحقیق موثر هستند و در گروه دوم، بی‌تردید ضمیر ناخودآگاه خود و ماهیت خود را به رخ می‌کشند. لایب نیس^۳ از مولفه دوم به عنوان «دانستنی‌های غیرصریح» یاد می‌کند و در توضیح آن می‌گوید: «ما بر بعضی مسائل آشنایی و آگاهی کامل و روشن نداریم» (ملکی، ۱۳۸۲، ۳۲). لایب نیس در وجود این آگاهی تردید ندارد، اما منشأ آن و مرزهای آن را ناشناخته می‌داند.



نمودار ۱- طراحی صحنه ترکیبی از اطلاعات و ضمیر ناخودآگاه است.



نمودار ۲- مرز میان تفکر مدرن و کلاسیک، توجه به ویژگی های ضمیر خودآگاه و ناخودآگاه است.

در ادامه بروز چنین تفکری، عرصه هنرهای تجسمی از گستره جمعی و نیازهای اجتماعی خارج شده، به سمت منویات فردی هنرمندان گرایش یافت، بوم، تبدیل به گستره‌ای برای ارضای نیازهای روحی روانی نقاش شد و پای هرگونه تحلیل، از آن بریده شد. در چنین شرایطی دورویکرد عمومی متفاوت در میان هنرمندان مدرن ظاهر شد. از یک سو هنرمندانی چون مگریت^۱، دالی^{۱۱} و دکریکو^{۱۲} به نقاشی مناظری از رویاهای شخصی خود پرداختند و از سوی دیگر نقاشانی نظیر کاندینسکی^{۱۳}، میرو^{۱۴} و پولاک^{۱۵}، عنصر اتفاق در یک لحظه حسی را اساس کار خود قرار دادند.



تصویر ۱- پولاک در حال نقاشی به شیوه اتفاقی.
ماخذ: (www.jacksonpollock.com)

در این حرکت پیشگام هنری، انتزاع گرایان بیش از سایرین به ماهیت عمیق ناخودآگاه و توجه به آن نزدیک شدند. تا جایی که موضوع، از آثار آنها به کلی حذف، و ترکیب بندی رنگ و فرم برمبنای ناخودآگاه و احساس آنی جای آن را گرفت. در همین رابطه، کاندینسکی در کتاب خود تحت عنوان معنویت در هنر توضیح می‌دهد: «نقاشی آبستره اصولاً اثری فاقد موضوع است. به عبارت دیگر مخاطب اثر آبستره بیهوده به دنبال موضوع در تابلو می‌گردد. آبستره تماماً تجلی احساسات نقاش در لحظه خلق اثر است و کارکرد نهایی این‌گونه آثار، انتقال این احساسات به مخاطب می‌باشد. احساساتی که در قالب فضای جاری در اثر جلوه می‌کند. کاندینسکی تاکید می‌کند مخاطبان این‌گونه آثار باید قوای عقلانی خود را کنار بگذارند و بکوشند قوای حسی و درک ناخودآگاه خود را در برابر آثار آبستره قرار دهند» (فروتن، ۱۳۸۸، ۱۱).

بدین ترتیب، منشائی تقریباً ناشناخته وارد عمل می‌شود تا در ادامه به خودآگاهی طراح پیوسته و طراحی صحنه نمایش شکل گیرد. اما در این مسیر چه اتفاقی می‌افتد که طراح بیش از آن که به منشاء حرکت خود یعنی ناخودآگاه، وفادار بماند، بیشتر به سمت خودآگاه گرایش یافته و اثر هنری خویش را بر مبنای مولفه های کاملاً خودانگیخته به وجود می‌آورد؟

چگونه تفکر قراردادی و معمول در صحنه‌پردازی، قواعد انکارناشدنی زیبایی شناسانه خود را به شکل «بوطیقا» تدوین و تخطی از آن را گناهی نابخشودنی ارزیابی می‌کند؟ توجه کنیم که از افلاطون^۱ و ارسطو^۲ گرفته تا گاستون بشلار^۳ و ایگور استراوینسکی^۴ از واژه بوطیقا، همواره فقط برای اندیشیدن در خلق اثر هنری استفاده شده است. اندیشه‌ای که پیش از این توسط دیگران صورت گرفته و تنها نیاز به تصدیق دارد. به طوری که آنتونی آنتونیداس^۵ معمار معاصر از آن به عنوان «بوطیقایی تقلیدی» یاد می‌کند (آنتونیداس، ۱۳۸۲، ۲۰). در این شیوه‌نامه‌ها و روش‌های هنری، ارزش واقعی تنها برای حوزه اندیشه قائل و غیر از آن نفی می‌شود. در چنین سنت فکری، همه چیز مدون می‌شود و نسبت‌ها، ترکیب بندی‌ها، رنگ‌ها، تناسب‌ها، ریتم‌ها و... به عنوان قوانینی تخطی ناپذیر مطرح می‌شوند. در حالی که یونگ از ناخودآگاه به عنوان قدرتی شگفت و خودکامه یاد می‌کند و سنت فکری قراردادی از آن به آسانی عبور می‌کند. در این میان همان‌طور که پیش از این اشاره شد، آموزش و تمرین‌های هنری در بستر چنین بینشی به شدت بر خودآگاهی استوارند. این‌گونه است که بوطیقاها از نسلی به نسل دیگر منتقل می‌شوند و فرایند اندیشه بر قدرت ناخودآگاه برتری می‌یابد. با این حال ورود جهان به عصر مدرنیسم، راه را برای نگرستن از نوعی دیگر گشود. فروید^۶ و یونگ از جمله روانشناسانی بودند که در این عصر توجه را از جایی به جایی دیگر معطوف ساختند و راه را برای تجلی ناخودآگاه در خلق و آفرینشگری گشودند.

اتفاق نیز می‌تواند معنا بیافریند

اگر تفکر کلاسیک را بینشی عمیقاً معطوف به قواعد و چارچوب‌های مشخص بدانیم، نگاه مدرن، به نفی این ضوابط پرداخته و بنا به موجودیت هر سبک و جنبش وابسته به خود، به دنبال رهایی از این قواعد می‌گردد. در این راستا اولین گام به سمت رهایی از چارچوب‌های یاد شده، نفی ضرورت بنیادین تعقل و اندیشه خودآگاه در عرصه ایجاد و خلق اثر هنری است. این رویکرد در هنرهای تجسمی، از نقاشی آغاز و به عرصه‌های دیگر همچون مجسمه‌سازی، گرافیک و بعدتر طراحی صحنه سرایت کرد. نگاهی که روان انسان را مورد هدف قرار می‌داد و عینیت و ذهنیت را بر خلاف نگرش‌های پیشین در هم می‌آمیخت. «بنا به فرضیه تقارن، بین جهان عینی و روح انسان ارتباط وجود دارد. بدین معنی که هر کدام دیگری را تأیید می‌کنند» (یونگ، ۱۳۷۷، ۶). بدین ترتیب جهان عینی، بخشی از درون و روان هنرمند مدرن می‌شود تا در نهایت به واسطه خلق اثر، موجودیتی دوباره بیابد.

اینجاست که معنا نیز وارد عمل شده و فارغ از تمام تعبیر بوطیقای، به تفسیر واقعیات بیرونی می‌پردازد. واقعیاتی که مجدداً خلق می‌شوند و عمیقاً با روان هنرمند در ارتباطند. «در لحظات شور و هیجان ویژه، وقتی وضعیت روانی انسان شدیداً ملتهب می‌شود، روح می‌تواند واقعیت خارجی را تغییر دهد. ناخودآگاه انسان واقعه عینی را با وضعیت روان خود مربوط می‌سازد، به طوری که رویدادی که تصادفی یا مقارن به نظر می‌رسد، در حادثه ای حائز معنا می‌گردد» (یونگ، ۱۳۷۷، ۶).

بدین ترتیب ناخودآگاه هنرمند، بخش اعظمی از فرایند تولید و خلق اثر هنری را بر عهده می‌گیرد و در نهایت اثری تجسمی خلق می‌شود. در این میان، اتفاق، تصادف و شانس، نقش محوری می‌یابند و بنیان نقاشی را شکل می‌دهند.

مسائل پیش روی طراحی صحنه اتفاقی

بدون شک نمی‌توان منکر استفاده از ناخودآگاه در فرایند طراحی صحنه شد. اگر از مرحله تمایل به خلق و آفرینشگری که مستقیماً از ناخودآگاه ناشی می‌شود بگذریم؛ حتی در مراحل پسین صحنه پردازی نیز این مولفه به ایفای نقش می‌پردازد. از تاثیرات روانی هنرمند بر اثر گرفته تا اندوخته‌های فرهنگی و اطلاعات گوناگون ثبت شده در ضمیر ناخودآگاه، به تمامی حضور موثر ناخودآگاه را در حوزه طراحی صحنه به اثبات می‌رساند. با این حال، طراحی صحنه قراردادی و معمول - به ۳ دلیل عمده - بیش از آن که وابسته به ناخودآگاه باشد، به شدت مبتنی بر فرایند عقلانی و کاملاً خودآگاه است.

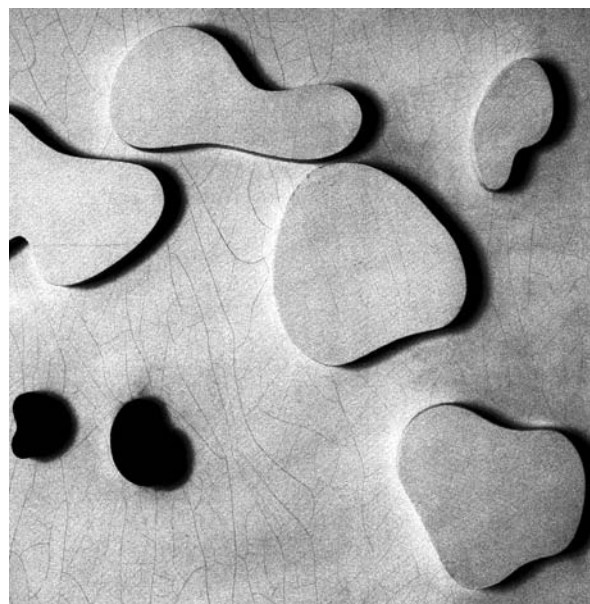
۱ - کارگردان و تقابل وی با ناخودآگاه طراح

تئاتر، هنری جمعی است و در فرایند تولید افراد متعددی حضور دارند. در این میان کارگردان نقش عمده‌ای را در به وجود آمدن طرح صحنه نهایی ایفا می‌کند. به عبارت دیگر، طراحی صحنه نهایی در نتیجه تعامل مستقیم و همفکری وی با طراح صحنه به وجود می‌آید. بدین ترتیب طراحی صحنه بر مبنای اتفاق و تصادف، که زاینده ذهن یک نفر است، ظاهراً نمی‌تواند در این عرصه جایگاهی داشته باشد. برای حل این معضل یا باید پیش از هرگونه طراحی شیوه اجرایی از سوی کارگردان و ارائه میزانشن های لازم، تمام امور صحنه پردازی به صورت کامل به طراح صحنه سپرده شود و میزان مداخله کارگردان در این حوزه به صفر برسد؛ یا طراح صحنه و کارگردانی اثر را تنها یک نفر بر عهده بگیرد. به عبارت دیگر همان طور که در بسیاری مواقع کارگردان، تبدیل به هنرمندی مولف می‌شود، در اینجا نیز همراه با نگارش نمایشنامه، طراحی صحنه اثر را انجام دهد و یا طراح صحنه، تبدیل به کارگردان یک اثر نمایشی شود. فرانکو زفیره لی^{۱۸} از جمله طراحان صحنه ای بوده است که در ادامه فعالیت های هنری خود، در مقام کارگردانی نیز ظاهر شده است. در ایران نیز خسرو خورشیدی، سیامک احصایی، ناصح کامکاری، حمید صنیعی پور، کتایون فیض مرنندی



تصویر ۲- یکی از آثار آبستره کاندینسکی.
ماخذ: (www.wassilykandinsky.net)

اما در فرایند خلق یک اثر تجسمی، آبستره یا متکی بر احساس ناب و ناخودآگاه، چه اتفاقی به وقوع می‌پیوندد؟ اگر در روش‌های کلاسیک و قاعده‌مند نقاشی، همه چیز بر مبنای پیش طرح و ساختمانی از قبل تعیین شده و مشخص پیش می‌رود، در هنر انتزاعی، آن چه بیش از هر چیز تاثیرگذار به نظر می‌رسد، مولفه «اتفاق»^{۱۶} است. اتفاقی که از درون ناخودآگاه هنرمند نشأت می‌گیرد و در آن لحظه خاص، به منصفه ظهور می‌رسد. هانس آرپ^{۱۷} شاعر و پیکرتراش فرانسوی درباره این اتفاق شگرف می‌گوید: «این تصاویر به خودی خود واقعیت‌هایی هستند بدون معنا یا منظور و هدف فکری. ما گذاشته‌ایم که پدیده های ابتدایی و همزمان در آزادی کامل واکنش داشته باشند. از آنجا که ترتیب صفحات تصویر و نسبت‌ها و رنگ‌های آنها ظاهراً فقط بستگی به تصادف دارد، من می‌گویم که این آثار به مانند طبیعت طبق قوانین شانس و تصادف نظم یافته‌اند. شانسی که به نظر من صرفاً بخش محدودی از یک علت وجودی غیرقابل درک است، از یک نظم دست نیافتنی با همه کلیتش» (آرناسن، ۱۳۸۳، ۲۵۱-۲۵۰).



تصویر ۳- اتفاق در اثری از هانس آرپ.
ماخذ: (www.artline.ro)

طول یک بعد از ظهر به روی صحنه برد یا در یک روز می توان مام تراژدی های یونان، فرانسه و ایتالیا را اجرا کرد» (Gold-berg, 2001, 26).

یکی از مثال های بارز در این زمینه، سری فیلم های سینمایی مکعب^{۲۱} است که فیلمنامه آنها کاملاً از بطن صحنه پردازی و ایده درخشان اولیه آن خارج شده است. در این فیلم ها، تعدادی شخصیت در مکعب های بزرگ و مدرنی گرفتار شده اند و برای نجات خود از این وضعیت بحرانی، ناچارند جان خود را به خطر بیندازند.



تصویر ۲- نمایی از فیلم مکعب
ماخذ: (www.imdb.com)

۳- مسائل فنی اجرا در مقابل طراحی اتفاقی

زمانی که نقاش در برابر بوم قرار می گیرد، تمام امکانات رسانه خود را پیش روی دارد. اما نیمه دیگر صحنه پردازی را امکانات صحنه و مقتضیات آن شکل می دهد. به عبارت دیگر، طراح صحنه نمی تواند از هر طرحی برای اجرای یک اثر نمایشی استفاده کند و در همین راستا طرح باید پیش از هر چیز قابل اجرا باشد. زوایای دید تماشاگران نسبت به صحنه، ماشینری صحنه، آرامش و ایمنی بازیگران و ایجاد تنوع در ارائه میزانشن های مختلف، از جمله مسائلی هستند که باعث می شوند یک طرح اتفاقی و آستره از رسیدن به تمام اهداف خود بازماند. برای حل این مشکل، لازم است طراح صحنه پس از طراحی اثر به شیوه کاملاً اتفاقی، آن را با تکنیک های صحنه پردازی انطباق داده، سپس مبادرت به اجرای آن کند. به عبارت دیگر، همان طور که معماری پس از شکل گیری طرح نیاز به محاسبات لازم دارد، طرح صحنه ایجاد شده به این شیوه نیز برای اجرایی شدن نیازمند محاسبات تکنیکی و فنی لازم است.

و نگارنده، طراحان صحنه دیگری هستند که مبادرت به کارگردانی چند اثر نمایشی کرده اند. در این میان بدیهی است برای دستیابی به طرح صحنه اتفاقی باید از افراد دخیل در این فرایند کاست و تعداد آنها را تنها به یک نفر رساند.

۲- نمایشنامه، سدی در برابر طراحی اتفاقی

حادثه و اتفاق، بنیان خود را بر «هیچ» می نهد. هیچ طرح اولیه، هیچ ایده ابتدایی و هیچ نقطه شروع مشخصی در ابتدای کار وجود ندارد. تنها مولفه موجود، احساس هنرمند در آن لحظه مشخص است. اما در فرایند صحنه پردازی، نمایشنامه نقطه شروع بسیار محکم و نیرومندی است که همه چیز باید با آن آغاز شود. ایده ها، تحلیل ها و حتی رنگ ها و شکل ها، به تمامی از فضا و کلمات نمایشنامه راه به طرح صحنه می برند. بدین ترتیب نمایشنامه نیز به عنوان یکی دیگر از عوامل بازدارنده در برابر طراحی صحنه اتفاقی، وارد عمل می شود و همچنان بر قراردادهای رایج در فرایند صحنه پردازی تاکید می کند. در این میان، تنها راه حلی که می توان به کار گرفت، تغییر روش معمول نمایشنامه نویسی است. اگر همه چیز یک اثر نمایشی از نمایشنامه آغاز می شود؛ در این شیوه جدید ابتدا باید طراحی صحنه شکل بگیرد و سپس بر مبنای مولفه های تجسمی ایجاد شده، طراح/کارگردان یا نمایشنامه نویس مبادرت به نگارش نمایشنامه کند. آن چه مسلم است در این سیستم نمایشی، دیگر اولویت با متن نیست و طراحی صحنه، آغازگر فعالیت نمایشی خواهد بود. در همین راستا، نگارندگان نمایشی تحت عنوان «اسب های آسمان خاکستر می بارند» را در پردیس هنرهای زیبا به روی صحنه بردند. نمایشی که از یک ایده کاملاً اتفاقی بصری آغاز و طراحی صحنه آن شکل گرفت. سپس متن بر اساس جلوه های بصری اثر، توسط نمایشنامه نویس، نغمه ثمینی نوشته شد. فرایند تقلیل متن و برتری دادن به حوزه صحنه پردازی، رویکردی است که فوتوریست ها^{۲۲} در آغازین سال های قرن بیستم مبادرت به انجام آن کردند و این فرایند توسط فرمالیست ها^{۲۳} در تئاتر امتداد یافت. فوتوریست ها در ادامه تجربه گری های خود، به نوعی تئاتر ترکیبی یا تئاتر برآیند دست یافتند. این شیوه از تئاتر عبارت بود از چند دقیقه، چند کلمه، نمادها و نشانه ها، موقعیت های بی شما، حساسیت ها، ایده ها و تاثیرات. آنها معتقد بودند تمام شکسپیر را می توان در

جدول ۱- موانع پیش روی طراحی صحنه اتفاقی و راه حل های آن.

مشکل	راه حل
کارگردان، عاملی برای مقابله با ناخودآگاه طراح صحنه و وجود دو ذهنیت متفاوت	تک نقشی با ترکیب کارگردان و طراح صحنه در یک اثر نمایشی
نمایشنامه به عنوان دستمایه اولیه طراحی صحنه در تقابل با عنصر اتفاق	نگارش نمایشنامه بر اساس طراحی صحنه اتفاقی شکل گرفته
تکنیک صحنه و تحمیل خود بر ناخودآگاه طراح	انجام محاسبات فنی، پس از طراحی صحنه اتفاقی

فرایند طراحی صحنه اتفاقی و یک نمونه اجرا شده

کرده و همه چیز از همین نقطه آغاز می شود. در همین راستا، طراح صحنه مبادرت به طراحی یک ایده بزرگ^{۲۲} می کند. ایده‌ای که ناظر بر هیچ نمایشنامه‌ای نیست و صرفاً تصویری جذاب و شگفت انگیز است که از بطن ناخودآگاه طراح خارج شده و کاملاً اتفاقی شکل گرفته است. درست مانند مجموعه‌ای بصری که بسیار به هنرهای مفهومی^{۲۳} یا چیدمان^{۲۴} نزدیک است. در ادامه ایده اجرایی طراح به وسیله محاسبات فنی و تکنیکی صحنه

در طراحی صحنه اتفاقی، بر خلاف معمول، نمایشنامه در درجات بعدی اهمیت قرار دارد. به عبارت دیگر، ایده تجسمی اولیه طراح صحنه است که نقشی اساسی در این زمینه بازی



تصاویر ۵ و ۶- صحنه‌هایی از نمایش اسب‌های آسمان خاکستری می یارند.
ماخذ: (عکس‌ها از مسعود زارعی)

سر بازیگر یاد شده در دست های آنهاست. در این زمان یک موسیقی خاص، همراه با صدای یک بازیگر مرد که متنی شاعرانه را می خواند، از بلندگوهای سالن پخش می شود. در پایان این مونولوگ، مرد سبز پوش از جای بلند می شود و به سمت پرده پروجکشن انتهای سالن که در حال پخش تصاویر مختلفی از کودکان است می رود. تماشاگران باندها را که تا آن لحظه در دست داشته اند رها می کنند تا مرد بتواند به پرده نزدیک شود. با این حال در برخی از اجراها تعدادی از تماشاگران باندها را همچنان در دست نگاه داشتند. بدین ترتیب مرد سبزپوش در رسیدن به تصاویر مزبور بازماند و نمایش در همین مقطع به پایان رسید.

همان طور که پیش از این اشاره شد، در این نمایش نیز از فرایند طراحی صحنه اتفاقی استفاده شد. تصویر و طراحی صحنه طراحی و سپس از نمایشنامه نویس خواسته شد مونولوگی را برای این طرح بصری بنویسد. ضمن آن که طرح اجرا نیز پیش از آن توسط طراح صحنه نوشته شده بود.

کنترل شده و شکلی قابل اجرا بر روی صحنه پیدا می کند. سپس خود طراح و یا نمایشنامه نویس مبادرت به نوشتن نمایشنامه برای این طراحی صحنه می کند. این نمایشنامه می تواند از یک طرح ساده فاقد دیالوگ، همراه با بازی بازیگران آغاز و تا یک نمایشنامه کامل و طولانی پیش رود.

در نمونه‌ای که پیش از این توسط نگارندگان به روی صحنه رفته، دقیقاً همین مراحل طی شده است. نمایش ۱۰ دقیقه‌ای «اسب های آسمان خاکستر می بارند» از یک ایده تصویری آغاز شد. سرمرد سبز پوشی که لباس اولیای تعزیه را پوشیده است، در انبوهی از باند خونین پوشیده و بر روی یک صندلی نشسته است. باندها امتداد یافته و چندین رشته از آنها به سمت تماشاگران رفته است. تماشاگران که در تاریکی وارد سالن می شوند چیزی از این تصویر نمی بینند و عوامل اجرایی به هر یک از آنها سر یکی از این رشته های باندها را می دهند و آنها را بر صندلی هایشان می نشانند. با شروع شدن نمایش و روشن شدن صحنه، تماشاگران متوجه می شوند باند خونین

نتیجه

برای مخاطبانی که به تصویر و عناصر بصری بیش از دیالوگ و نمایشنامه علاقمندند، جذاب و دلچسب باشد. طراحی صحنه اتفاقی و شیوه اجرایی وابسته به آن، پل میان هنرهای تجسمی و هنرهای نمایشی به شمار رفته و می تواند هنرمندان تجسمی را به نمایشگرانی تبدیل سازد که در این عرصه نیز فعالیت می کنند.

طراحی صحنه اتفاقی و آبستره، تنها به صحنه پردازی خلاصه نمی شود و وارد حوزه نمایشنامه نویسی و کارگردانی نیز می شود. به عبارتی دیگر این رویکرد نوعی شیوه اجرایی به شمار می رود و طبعاً نمی تواند به صورت معمول و فراگیر در هنرهای نمایشی کارکرد داشته باشد. این شیوه اجرایی مدرن می تواند

پی نوشت ها

- ۱۴ Miro - نقاش و مجسمه ساز اسپانیایی (۱۸۹۳-۱۹۸۳).
 ۱۵ Jackson Pollock - نقاش آبستره امریکایی (۱۹۱۲-۱۹۵۶).
 ۱۶ Happening.
 ۱۷ Hans Arp - نقاش و مجسمه ساز آلمانی فرانسوی متولد استراسبورگ (۱۸۸۶-۱۹۶۶).
 ۱۸ Franco Zeffirelli - کارگردان و طراح صحنه تئاتر و سینمای ایتالیا (۱۹۲۳).
 19 Futurists.
 20 Formalists.
 21 Cube.
 22 Great Idea.
 23 Conceptual Arts.
 24 Installation Arts.

- ۱ Ingham Rosemary - طراح صحنه انگلیسی.
 ۲ Carl Gustav Jung - روانشناس و فیلسوف سوئیسی (۱۹۱۱-۱۸۷۵).
 ۳ Leibnitz - فیلسوف، ریاضیدان و فیزیکدان آلمانی (۱۷۱۶-۱۶۴۶).
 ۴ Plato - فیلسوف یونانی (۴۲۷/۴۲۸ - ۳۴۸/۳۴۷ پیش از میلاد).
 ۵ Aristotle - فیلسوف یونانی (۳۲۲-۳۸۴ پیش از میلاد).
 ۶ Gaston Bachelard - فیلسوف فرانسوی (۱۹۶۲-۱۸۸۴).
 ۷ Igor Stravinsky - آهنگساز روس (۱۹۷۱-۱۸۸۲).
 ۸ Antony c. Antonades - معمار و نظریه پرداز یونانی و استاد دانشکده معماری دانشگاه تگزاس.
 ۹ Sigmund Freud - روانشناس اتریشی (۱۹۳۹-۱۸۵۶).
 ۱۰ Rene Magritte - نقاش سوررئالیست بلژیکی (۱۹۶۷-۱۸۹۸).
 ۱۱ Salvador Dali - نقاش سوررئالیست اسپانیایی (۱۹۸۹-۱۹۰۴).
 ۱۲ de Chirico - نقاش سوررئالیست ایتالیایی (۱۹۷۸-۱۸۸۸).
 ۱۳ Wassily Kandinsky - نقاش آبستره و نظریه پرداز روس (۱۹۴۴-۱۸۶۶).

فهرست منابع

آرناسن، یوروارد هاوارد (۱۳۸۳)، تاریخ هنر مدرن: نقاشی، پیکره سازی و معماری در قرن بیستم، ترجمه مصطفی اسلامی، انتشارات آگه، تهران.

آنتونیادس، آنتونی سی (۱۳۸۳)، بوطیقای معماری آفرینش در معماری، ترجمه احمد رضا آی، انتشارات سروش، تهران.

احمدی، بابک (۱۳۷۴)، حقیقت و زیبایی: درس های فلسفه هنر، انتشارات مرکز، تهران.

رحمانی، پریناز (۱۳۸۸)، طراحی صحنه اتفاقی (پایان نامه دوره کارشناسی طراحی صحنه)، استاد راهنما: پیام فروتن، دانشکده هنرهای نمایشی و موسیقی پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران.

فروتن، پیام (۱۳۸۸)، راهبردهای اساسی طراحی صحنه تئاتر، انتشارات سمت، تهران.

یونگ، کارل گوستاو (۱۳۷۷)، انسان و سمبول هایش، ترجمه دکتر محمود سلطانیه، انتشارات جامی، تهران.

Goldberg, Roselee (2001), *Performance Art*, Thames and Hudson, Singapore.

Ingham, Rosemary (1998), *from page to stage*, Heinemann, USA.

www.artline.ro

www.imdb.com

www.jacksonpollock.org

www.wassilykandinsky.net