

مقدمه

با آغاز قرن بیستم، هنر تئاتر با دگرگونیهای عمده‌ای روبه‌رو شد، تجربه‌گرایی و نفی بسیاری از اصول مسلم این هنر، دستمایه بسیاری از نمایشگران مدرن قرار گرفت و شکل دیگری از تئاتر با عنوان پرفورمنس ظهور کرد. در این میان دو جنبش مهم، پایه‌گذار تفکر جدید تئاتر شدند و دنیای تئاتر را به دو عرصه قدیم و جدید هنرهای نمایشی تقسیم کردند. از یک‌سو آدولف آپیا و گوردن کریگ با طرح انگاره‌هایی بدیع در طراحی صحنه و نور، شکل دیگری از تئاتر را پیشنهاد کردند. شکلی که با توجه به هنر معماری، عناصر دیداری تئاتر را از حالتی گرافیکی و دوبعدی خارج ساخت و هویتی سه‌بعدی به آن بخشید. حالا دیگر زمینه برای تجربه‌گرایی هنرمندانی چون استانیسلاوسکی مهیا شده بود و تئاتر جلوه‌ای دیگر از حقیقت خود را به نمایش می‌گذاشت. از سوی دیگر چنین تحولی بنیادین در تئاتر راه را برای نمایشگرانی دیگر نظیر فوتوریستها، کانستراکتیویستها و حتی اکسپرسیونیستها گشود و تئاتر چهره‌های دیگری از خود را به معرض نمایش و قضاوت مخاطبان گذاشت. این تحولات بنیادین از چنان قوت و گستردگی برخوردار شدند که در دهه‌های واپسین قرن بیستم هنرهای تجسمی را نیز تحت تأثیر خود قرار دادند و سبکها و شیوه‌هایی چون هنر مفهومی و چیدمان را به وجود آوردند.

در این میان شاید بتوان نقطه آغاز تحولات تئاتر در قرن بیستم و عصر جدید را تجربه‌گراییهای عرصه طراحی صحنه دانست. در بطن این تحولات بود که تئاتر و عناصر بصری آن از شکل قراردادی خود - که مشتمل بر چند لته دوبعدی در سالن پروسنیوم (قاب عکسی) بود - خارج شد و به میان تماشاگران آمد. سالنهای بلک باکس ایجاد شد و دکور نمایشها شکلی سه‌بعدی و حجم‌گونه به خود گرفت.

بدین ترتیب متون نمایشی بر بستر چنین امکانات تازه‌ای تولد دیگری آغاز کرد و بازی بازیگران و رویکرد کارگردان به متن نیز دستخوش تغییراتی عمیق شد. با این حال آنچه باعث شد تئاتر و طراحی صحنه آن به انقلابی ژرف در ذات و ماهیت خود بیندیشد، معماری و بنیان آن بود. به طوری که آپیا با نگاه کنجکاوانه خود به تئاتر معاصرش و کشف نواقص آن، پیوندی خجسته و مؤثر میان هنرهای نمایشی و معماری به وجود آورد.

بدین ترتیب طراحی صحنه در تعامل مستقیم با معماری تبدیل به مؤلفه اساسی طراحی صحنه تئاتر قرن بیستم شد. به طوری که امروزه کمتر طراح صحنه‌ای را می‌توان یافت که از عناصر معماری در طراحی خود استفاده نکند. به عبارت دیگر امروز مرز میان معماری و طراحی صحنه آن‌چنان در هم تنیده شده است که گاه این دو حوزه یکدیگر را تکمیل می‌کنند و شکل‌های جدیدی از مفاهیم هنری را به وجود می‌آورند.

در این زمینه طراحی صحنه مبتنی بر معماری همواره بر اساس تجربیات و اندوخته‌های پیشین و ترکیب آنها با ایده‌های خودجوش هنری شکل گرفته است. این در حالی است که کتاب‌های متعددی از سوی بسیاری از معماران برجسته معاصر به رشته تحریر درآمده و فرایند طراحی در معماری به شکلی کاملاً سیستماتیک و نظام‌مند مطرح شده است. درحالی که این قواعد و نظام مشخص طراحی در معماری در غالب موارد قابلیت انطباق با فرایند طراحی صحنه را داراست. به عبارت دیگر طراح صحنه می‌تواند با استفاده از این قواعد، دست به طراحی صحنه بزند، ایده‌های خود را بر مبنای آنها طراحی کند و به مرحله اجرا درآورد. حاصل این انطباق هنرمندانه، درنهایت دستیابی به سامانه‌ای کاملاً مدرن و امروزی است که در بسیاری از نمایشها قابلیت بهره‌برداری دارد. در این کتاب تلاش شده است از میان نظریات تنی چند از معماران معاصر جهان سیستم‌هایی برای طراحی صحنه بر اساس معماری پیشنهاد شود. در این میان ذکر این نکته ضروری است که برای رسیدن به طراحی صحنه مطلوب هزاران راه در برابر طراح صحنه وجود دارد و مطالب این نوشتار به دانشجویان این رشته و سایر علاقه‌مندان کمک می‌کند تا به ذهنی نظام‌مند در مواجهه با صحنه و صحنه‌پردازی دست یابند.