

انواع صحنه‌های نمایش و طراحی آن‌ها

هدف‌های رفتاری : در پایان این فصل از فراگیر انتظار می‌رود که :

- ۱- انواع صحنه‌های نمایش را نام ببرد.
- ۲- ساختمان صحنه نمایش میدانی را توضیح دهد.
- ۳- چگونگی طراحی صحنه در صحنه‌های نمایش میدانی را بیان کند.
- ۴- ساختمان صحنه نمایش هلالی را توضیح دهد.
- ۵- چگونگی طراحی صحنه در صحنه‌های نمایش هلالی را بیان کند.
- ۶- چند نمونه تئاتر با صحنه قاب عکسی در ایران را نام ببرد.
- ۷- ساختمان صحنه نمایش قاب عکسی را توضیح دهد.
- ۸- انواع صحنه نمایش قاب عکسی را بیان کند.
- ۹- چگونگی طراحی صحنه در صحنه‌های نمایش قاب عکسی را بیان کند.
- ۱۰- چند نمونه تئاتر با صحنه آزاد در ایران را نام ببرد.
- ۱۱- ساختمان صحنه نمایش آزاد را توضیح دهد.
- ۱۲- صحنه‌های نمایش متحرک را توضیح دهد.
- ۱۳- صحنه‌های نمایش موقت را توضیح دهد.
- ۱۴- صحنه‌های نمایش خیابانی را توضیح دهد.
- ۱۵- انواع طراحی صحنه را نام ببرد.
- ۱۶- طراحی صحنه جعبه‌ای را توضیح دهد.
- ۱۷- انواع طراحی صحنه جعبه‌ای را توضیح دهد.
- ۱۸- طراحی صحنه ساده و سبک را توضیح دهد.
- ۱۹- انواع طراحی صحنه ساده و سبک را بیان کند.
- ۲۰- طراحی صحنه با اسکلت ثابت و لوازم و المان‌های قابل تغییر را توضیح دهد.
- ۲۱- طراحی صحنه با استفاده از سکو را توضیح دهد.



۲۲- طراحی صحنه متحرک و قابل تغییر شکل‌ها و حجم‌های متفاوت را توضیح دهد.

۲۳- طراحی صحنه به وسیله نور و پروژکسیون و انواع آن را توضیح دهد.

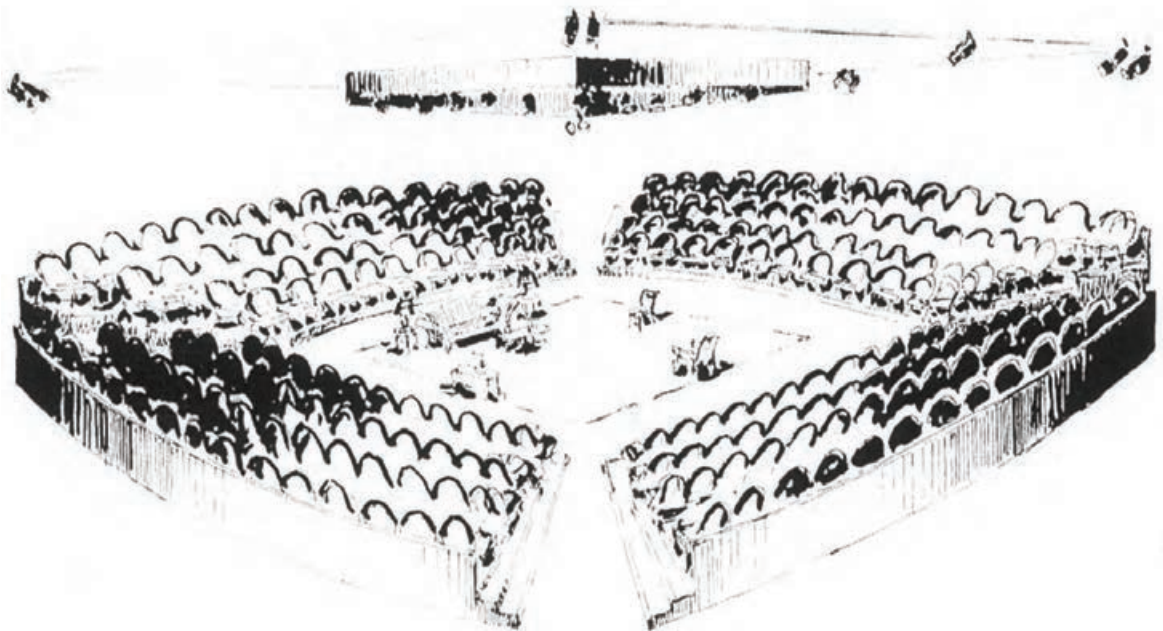
انواع صحنه

۱- صحنه میدانی (گرد): صحنه میدانی که به شکل دایره یا چهارگوش است و تماشاچی در اطراف یا چهارسوی آن می‌نشیند و صحنه را تماشا می‌کند. تماشاچی بر صحنه مسلط است. مانند استادیوم‌های ورزشی، آمفی‌تئاترهای یونان باستان و ... به این نوع صحنه‌های نمایشی صحنه‌های «آرنا» می‌گویند.

در این گونه صحنه‌ها میزانشن خطی کارگردان به میزانشن دایره‌ای تبدیل می‌شود و معمولاً نسبت به انواع دیگر صحنه‌ها حرکات بیشتری را طلب می‌کند و طراحی صحنه در این نوع بیشتر سمبولیک است و معمولاً از دکور سبک و کم به صورت سمبلیک و بیشتر از لوازم صحنه استفاده می‌شود و به دلیل ماسکه کردن نمی‌توان از لته و دکور مرتفع و سنگین استفاده کرد. این نوع صحنه برای اجرای نمایش، نورپردازی خاصی را طلب می‌کند به نحوی که نورهای رو به رو، چشم تماشاچی را اذیت نکند.

در این گونه صحنه‌ها می‌توان با استفاده از سکو، اختلاف سطح کم، لوازم صحنه، نور، رنگ و ایجاد بافت‌های مختلف روی کف صحنه و ... به طراحی صحنه قابل قبولی دست یافت.

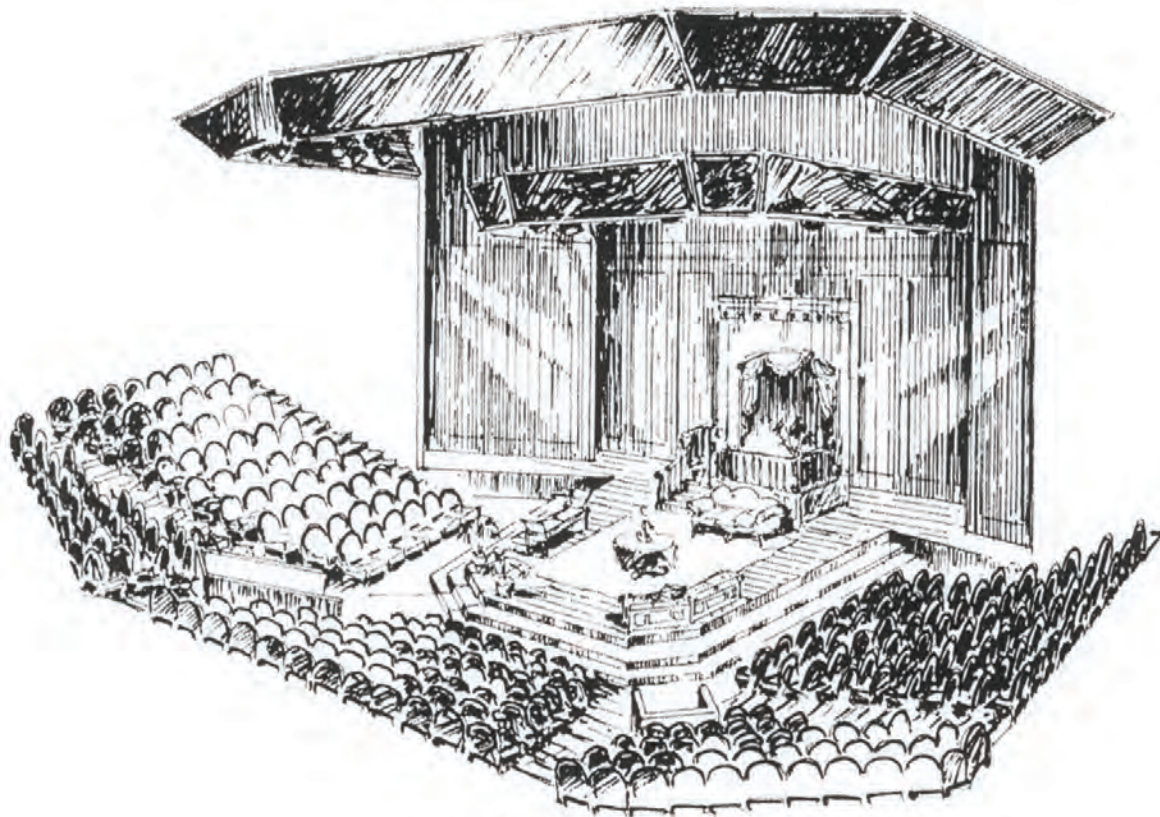
به علت نزدیکی تماشاچی به صحنه باید در جزئیات لوازم صحنه، لباس و گریم بازیگران بیشتر دقت شود، زیرا جزئیات از نزدیک قابل دیدن هستند (شکل ۱-۳).



▲ شکل ۱-۳ - نمونه یک صحنه میدانی (گرد)

۲- صحنه هلالی (سه سویه): این نوع صحنه که از سه طرف دید دارد و تماشاچی در سه طرف صحنه می‌نشیند، یادگاری از دوران الیزابتین در انگلستان است.

در صحنه هلالی چون صحنه از جانب پشت محدود است و تماشاچی از سه طرف دید دارد نسبت به صحنه میدانی دست طراح بازتر است و می‌تواند در قسمت انتهایی از دکورهای مرتفع نیز استفاده کند. ولی وقتی به جلوی صحنه می‌رسد باز هم وضعیت مانند صحنه میدانی است. همان دقت در جزئیات و همچنین نورپردازی را نیاز دارد. در این‌گونه صحنه نسبت به صحنه میدانی می‌توان از دکورهای اغراق‌آمیز و بزرگ‌تری استفاده کرد (شکل ۲-۳).

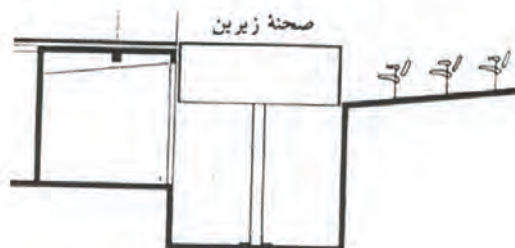
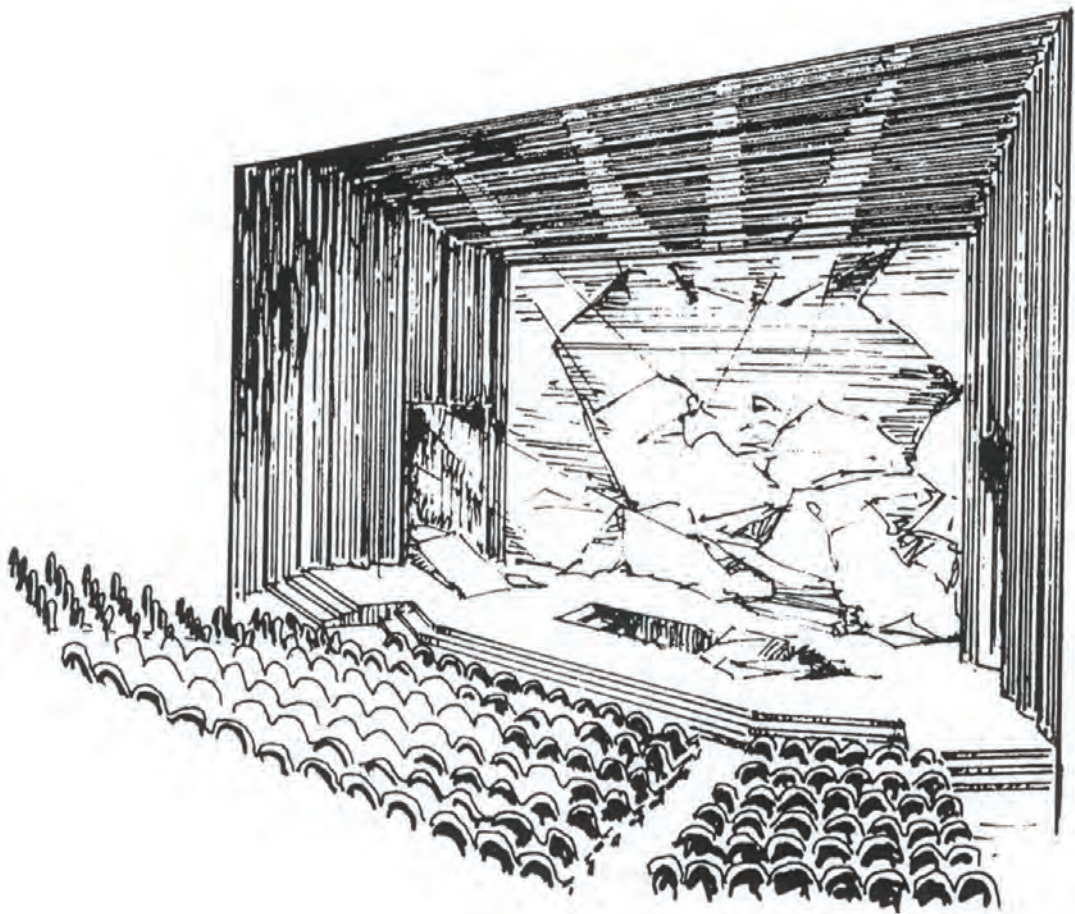


▲ شکل ۲-۳ - نمونه یک صحنه هلالی (سه سویه)

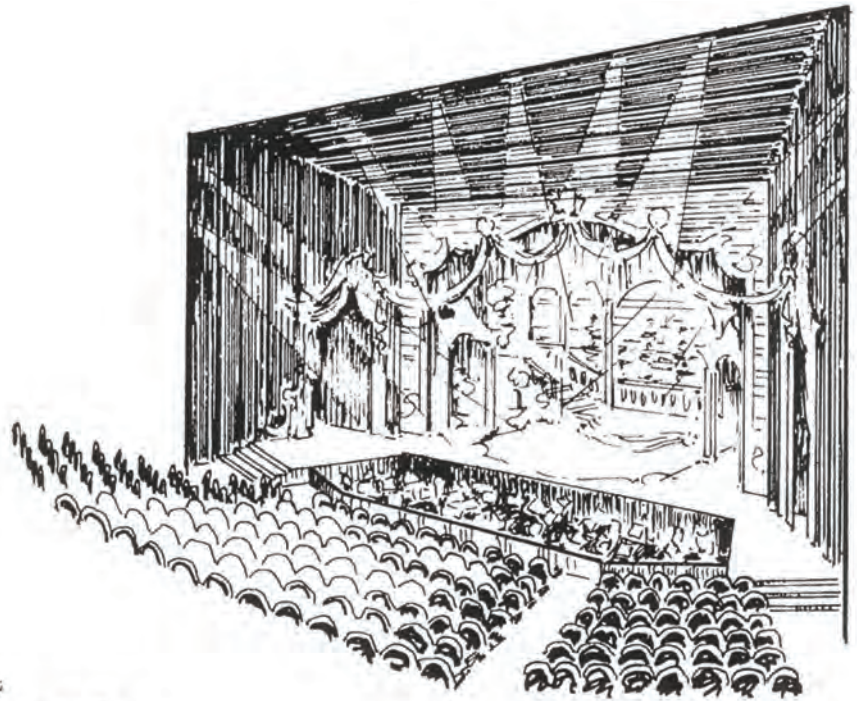
۳- صحنه قاب عکسی: در این نوع صحنه و سالن، تماشاچی به وسیله قاب صحنه (پروسینیوم) و پرده از هم کاملاً جدا هستند. این نوع صحنه یادگاری است از دوران رنسانس اروپا (مانند تالار وحدت، تئاتر شهر، تئاتر سنگلج و ...). در این نوع صحنه دست کارگردان و طراح برای هر گونه طراحی، حرکت و دکور، باز است و هرگونه امکانات صحنه‌ای و نورپردازی در اختیار کارگردان و طراح قرار دارد و به خاطر بعد مسافت بین بازیگر و تماشاچی، می‌توان از جزئیات دکور، لباس و گریم صرف نظر کرد، نیاز به واقعی‌تر و طبیعی‌تر نشان دادن فضاهای طراحی شده روی صحنه نمایش و محیرالعقول نشان دادن صحنه‌ها و مخفی کردن امکانات و ماشین‌آلات صحنه به منظور ایجاد شگفتی و حیرت‌انگیزی تماشاچیان تئاتر در دوران رنسانس که طراحان صحنه



و کارگردانان خواهان آن بودند و علاقه به ایجاد چشمه‌های جوشان، آتش‌فشانی کوه‌ها، سرازیر شدن سیلاب، آتش زدن خانه‌ها و جنگل‌ها روی صحنه، راه رفتن روی آب، ایجاد جنگل‌های انبوه و روستاها، موضوع شگفتی‌ساز دیگری را نشان می‌دادند. آن‌ها روی صحنه‌ای که تماشاچی قادر به پی بردن به ترفندهای صحنه نباشد یکی از دلایل بوجود آمدن صحنه‌های قاب عکسی (پروسینیوم) گردید، که از آن دوران تا به امروز هنوز هم این‌گونه صحنه‌ها طرفداران خود را دارد و همچنان به فعالیت خود ادامه می‌دهند. (شکل ۳-۳).



▲ شکل ۳-۳ - نمونه‌ای از صحنه قاب عکسی با آوانسن اضافه شده به صحنه



▲ شکل ۳-۴ - نمونه‌ای از صحنه قاب عکسی با گود ارکستر



▲ شکل ۳-۵ - نمونه‌ای از صحنه قاب عکسی با پیشروی صندلی تماشاچیان به طرف صحنه (روی گود ارکستر)



۴ - **صحنه آزاد** (مانند چهارسو، تالار مولوی تهران و ...) : نظرات افرادی چون «برتولت برشت»^۱ که می‌خواستند همه جریان‌های روی صحنه در جلوی چشم تماشاچیان اتفاق بیفتد و حتی پروژکتورها و امکانات صحنه از دید آن‌ها پنهان نماند و به هیچ وجه تماشاچیان خود را غرق در جریان‌های نمایش و طراحی صحنه نبینند و همواره به او یادآوری شود که در سالن تئاتر نشسته‌اند و مشغول دیدن نمایش هستند و بازیگران ایفا کننده نقش شخصیت‌های نمایش هستند نه خود آن‌ها و هر آنچه که روی صحنه می‌بینند دکور است و واقعی نیست. یکی از علت‌های اصلی بوجود آمدن صحنه‌های آزاد «بلک باکس یا جعبه سیاه»^۲ گردید. صحنه آزاد از یک فضای مکعب مستطیل سیاه تشکیل شده است که می‌تواند در هر جایی شکل بگیرد. در این گونه صحنه‌ها دیگر نیازی به پرده جداکننده سالن و صحنه و نیز پرده‌های کناری و بالای صحنه‌های قاب عکسی که باعث پنهان ماندن اطراف و پشت و بالای صحنه از دید تماشاچی می‌شد نیست. اصولاً نیازی به چنین مخفی کاری وجود ندارد. شاید نظریه فاصله‌گذاری برشت از مهمترین عوامل بوجود آمدن چنین صحنه‌هایی باشد. این صحنه‌ها همانند استودیوها و پلاتوهای سینمایی و تلویزیونی هستند که امروز طرفداران بسیاری در دنیا دارد و مورد استقبال اکثر طراحان و کارگردانان است.

در این نوع صحنه‌ها که بیشتر کارهای مدرن در آن‌ها اجرا می‌شوند (البته هر نمایش را می‌توان در این گونه صحنه‌ها اجرا کرد) صحنه و صندلی تماشاچیان قابل تغییر است و به هر شکلی که کارگردان و طراح بخواهند چیده می‌شود و بنا به مقتضیات و نیازهای هر نمایش و تشخیص کارگردان و طراح قابل تغییر دادن است (در این تغییرات و هرگونه چیدمان بایستی اتاق فرمان، راه‌های ورود و خروج و محدودیت‌های موجود را مد نظر قرار داد) طراحی صحنه با توجه به نوع چیدمان صندلی‌ها صورت می‌گیرد و دست کارگردان و طراح در انواع میزانشن و طراحی باز است. در این صحنه‌ها که به آن‌ها صحنه‌های استودیویی، پلاتو، آزاد، بلک باکس و ... می‌گویند پروژکتورها و هر آنچه که در اطراف صحنه و بالای صحنه وجود دارد قابل رؤیت هستند. مهمترین نکته و تفاوت با صحنه‌های قاب عکسی برداشته شدن فاصله بین بازیگران و تماشاچیان است. بازیگران به تماشاچیان بسیار نزدیک هستند و گاه حتی به داخل تماشاچی نفوذ کرده و به ایفای نقش می‌پردازند، لذا کارگردان و طراح، محاسن و معایب این نزدیکی را بایستی مد نظر داشته و تمهیدات لازم در زمان اجرا را در نظر گیرند. تفاوت دیگر این گونه صحنه‌ها با صحنه قاب عکسی محل نشستن تماشاچیان و محل اجرای نمایش است. در صحنه آزاد بر عکس صحنه قاب عکسی بازیگران قدری بالاتر از تماشاچیان و روی صحنه به ایفای نقش می‌پردازند. در صحنه آزاد دید تماشاچیان مانند دید تماشاچیان یک مسابقه والیبال داخل سالن است که در سطحی بالاتر از بازیگران نشسته و به تماشای نمایش می‌پردازند. دقت در نورپردازی دکور و صحنه از نکات دیگری است که باید طراحان و متصدیان نور در نظر داشته باشند.

۵ - **صحنه متحرک روی تریلی‌ها، درشکه‌ها و کامیون‌ها** : طراحی صحنه در صحنه‌ها بیشتر سمبولیک است و بیشتر از وسایل و لوازم صحنه استفاده می‌شود.

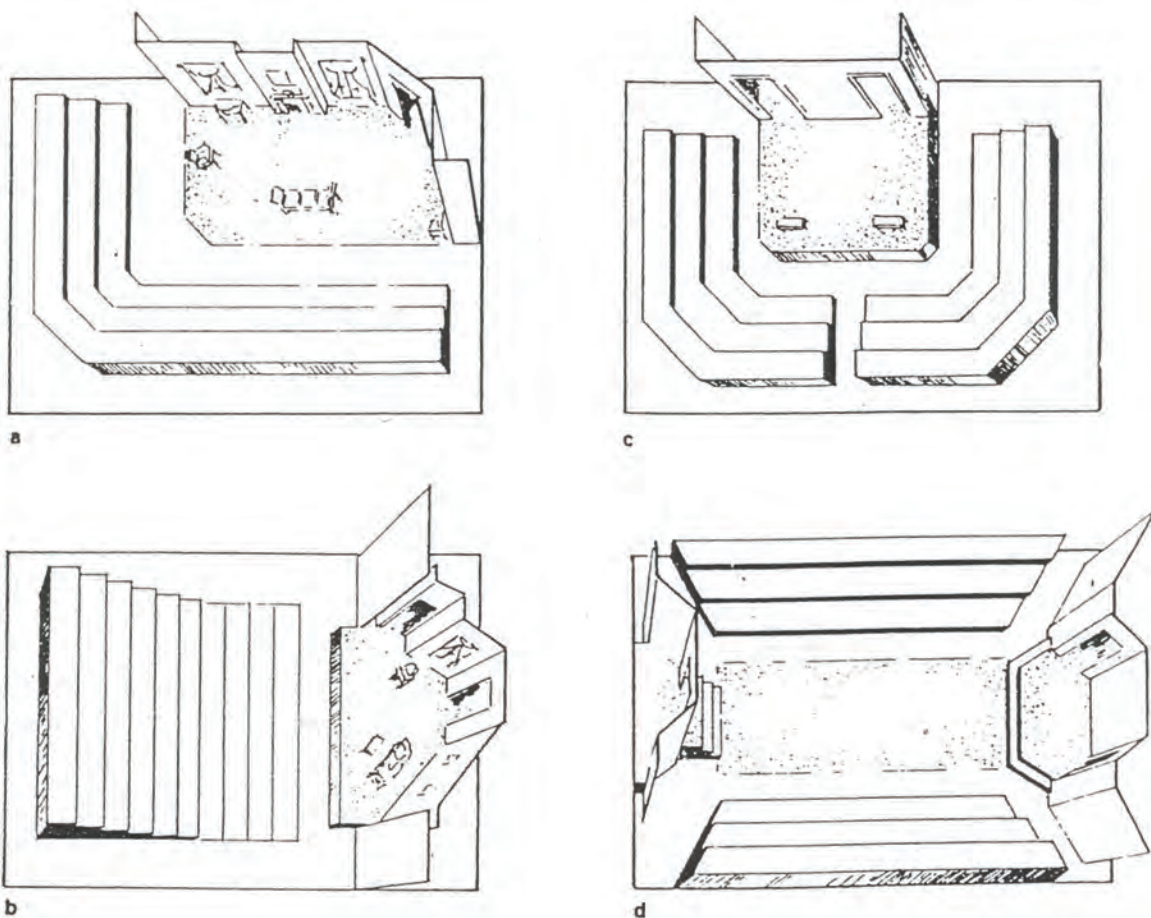
۶ - **صحنه موقت** : که می‌توان به صورت موقت، اماکن مختلف را با تمهیداتی به صحنه موقت تئاتر تبدیل کرد. طراحی صحنه در این گونه صحنه‌ها بیشتر سمبولیک است و با استفاده از وسایل و لوازم صحنه خواهد بود.

۷ - **صحنه خیابانی** : که در هر مکان ممکن در کنار خیابان‌ها، پارک‌ها، پیاده‌روها و میادین برپا می‌شود. طراحی صحنه در این صحنه‌ها بیشتر از لوازم و وسایل صحنه است.

۱ - نویسنده، کارگردان و نظریه‌پرداز آلمانی (۱۹۵۶ - ۱۸۹۸)

۲ - Black Box یا جعبه سیاه فضایی مکعب مستطیل شکل که تماشاچی در بخشی از آن نشسته و نمایش را تماشا می‌کند.





▲ شکل ۶-۳- صحنه آزاد (بلک باکس) با چهار نوع جیدمان صندلی

انواع طراحی صحنه

انتخاب سبک طراحی صحنه‌ای که می‌خواهد برای نمایشی صورت گیرد توافقی است که کارگردان و طراح صحنه با هم دارند. ولی این که چه نوع طراحی برای نمایش انجام شود از پیشنهادات طراح صحنه است که با توجه به نوع صحنه، سبک طراحی و امکانات صحنه‌سالی که انتخاب می‌شود مطرح می‌کند و پس از هم‌فکری و هماهنگی با کارگردان، طراحی خود را ارائه می‌دهد. در مواردی نوع نمایش تعیین‌کننده نوع طراحی صحنه نیز هست. انواع طراحی صحنه از موضوعاتی است که بایستی طراحان صحنه با آن‌ها آشنایی داشته باشند تا بنا به ضرورت و به تناسب نوع نمایش، نوع صحنه و نظر کارگردان بتواند طراحی خود را بر آن مبنا انجام دهد. انواع طراحی صحنه را می‌توان به شش نوع، به شرح زیر دسته‌بندی کرد:

الف) طراحی صحنه جعبه‌ای: طراحی صحنه جعبه‌ای به آن نوع از طراحی صحنه اطلاق می‌شود که گویی جعبه‌ای روی صحنه ایجاد شده ولی این جعبه فاقد دیوار چهارم است تا تماشاچی بتواند فضای داخل آن را از روی صندلی داخل سالن ببیند. این نوع طراحی صحنه خود به دو قسمت تقسیم می‌شود:

۱- طراحی صحنه به صورت جداگانه برای هر یک از صحنه‌ها یا پرده‌های نمایش: در این نوع از طراحی هر یک از صحنه‌های نمایش یا پرده‌های آن طراحی مختص خود را دارد و پس از اتمام صحنه اول یا پرده اول، دکور این صحنه جمع‌آوری و دکور جدیدی برای صحنه یا پرده بعدی روی صحنه چیده می‌شود.

طراح باید زمان اجرای هر پرده را مد نظر داشته باشد و تمهیدات لازم برای تعویض دکور در بین دو صحنه یا دو پرده را بیندیشد و زمان آن را محاسبه کند. به طور مثال تغییر دکور نمایشی که پرده اول آن ۱۵ دقیقه است نباید بیش از دو سه دقیقه طول بکشد. آشنایی با امکانات مکانیکی صحنه نمایش و چگونگی کاربرد آن‌ها جهت سهولت تعویض دکور از مواردی است که طراح صحنه بایستی با آن کاملاً آشنا باشد (شکل ۳-۷).



▲ شکل ۳-۷ - طراحی صحنه جداگانه برای هر یک از صحنه‌های نمایش



▲ شکل ۳-۸ - طراحی صحنه جداگانه برای هر یک از صحنه‌های نمایش

۲- طراحی صحنه قابل تعویض و تبدیل صحنه‌ای به صحنه دیگر: در این شیوه طراحی صحنه، طراح بایستی طوری طرح خود را پایه‌ریزی کند که با کمی جابجا کردن، اضافه و کم کردن برخی از قسمت‌ها و دیگر تمهیداتی که می‌اندیشد، بتواند بدون اینکه دکور را جمع‌آوری کند با تغییراتی که می‌دهد صحنه اول را به صحنه دوم و ... تبدیل کند. بدیهی است این نوع از طراحی، نیاز به فکر و اندیشه بیشتر دارد و در هزینه‌ها و زمان تعویض دکور صرفه‌جویی زیادی را به همراه خواهد داشت (شکل‌های ۳-۹، ۳-۱۰ و ۳-۱۱).



▲ شکل ۳-۹- با مقایسه این شکل و دو شکل بعدی می‌توان متوجه شد که با تغییر لوازم صحنه و اضافه و کم کردن در یا پرده و شکل ظاهری لته‌ها چگونه صحنه‌های مختلف یک نمایش قابل تبدیل به صحنه‌های دیگری هستند.



▲ شکل ۳-۱۰- طراحی صحنه قابل تعویض و تبدیل به صحنه دیگر



▲ شکل ۱۱-۳ - طراحی صحنه قابل تعویض و تبدیل به صحنه دیگر

ب) طراحی صحنه ساده و سبک: این نوع طراحی یکی از شیوه‌های متداول در طراحی صحنه است و در خیلی از موارد خصوصاً در نمایش‌های کودکان کاربرد دارد. طراحی صحنه جعبه‌ای متکی بر معماری و ساخت و ساز دکور است. ولی این شیوه بیشتر متکی به نقاشی است و جهت نقاشی صحنه‌ها نیاز به هنرمندان نقاش دارد و در خیلی از موارد اجرای این نوع طراحی از عهده طراح صحنه بر نمی‌آید. طراح صحنه طراحی صحنه را انجام می‌دهد ولی اجرای آن را نقاشان چیره‌دست تقاطر بر عهده دارند و در زمان اجرا طراح صحنه بیشتر ناظر و هماهنگ کننده است. برای این نوع طراحی نیاز به دقت عمل زیادی دارد و بیشتر از نوع اول در معرض ناکامی است. این نوع طراحی صحنه می‌تواند به سه طریق (بسته به امکانات، فکر و اندیشه طراح) انجام گیرد:

۱- طراحی صحنه فقط با استفاده از نقاشی: در این شیوه طراحی صحنه، از هیچ گونه ساخت و ساز استفاده نمی‌شود و کل صحنه‌ها با استفاده از نقاشی شکل می‌گیرند. به طور مثال اگر قرار باشد موضوع در جنگل اتفاق بیفتد می‌توان پارچه‌هایی را که روی آن‌ها تنه‌های درخت نقاشی شده از سقف صحنه آویزان کرد و در انتها نیز پرده‌ای در امتداد درخت‌های نقاشی شده به صورت نقاشی کشیده شده در انتهای صحنه آویزان گردد. این روش در طراحی صحنه کارهای کودکان بسیار کاربرد دارد ولی همانطور که قبلاً گفته شد نیازمند اجرای نقاشی بسیار دقیق است. چنانچه طراحی و اجرای این گونه صحنه‌ها به خوبی انجام شود بسیار جذاب خواهد بود (شکل ۱۲-۳).



▲ شکل ۱۲-۳ - طراحی صحنه فقط با استفاده از نقاشی



▲ شکل ۱۳-۳ - طراحی صحنه فقط با استفاده از نقاشی

۲- طراحی صحنه با استفاده از تلفیق دکور و نقاشی: در این شیوه معمولاً قسمت‌های جلوی صحنه که به تماشایی نزدیک‌تر است به وسیله دکور و حجم‌های ساخته شده و قسمت‌های وسط و انتهایی به وسیله پرده‌های نقاشی شده ارائه می‌شود. این شیوه از طراحی معمولاً زمانی انجام می‌شود که بیشتر بازی‌ها در جلوی دکور انجام می‌شود و بازیگران با دکور بازی داشته و به‌طور مثال نیازمند باز و بسته کردن در باشند. نکته بسیار ظریف در اجرای این نوع از طراحی صحنه علاوه بر تبحر و مهارت طراح صحنه در تلفیق دو بخش حجم و سطح، دقت در تلفیق دکور و نقاشی و در واقع حجم و سطح حساس بوده و نیازمند دقت و تبحر زیادی است تا طرفندهای صحنه‌ای بر ملا نشود (شکل ۱۴-۳).

۳- طراحی صحنه با استفاده از تلفیق دکور و پروژکسیون: این نوع از طراحی صحنه شبیه همان نوع دوم است. ولی بجای پرده‌های نقاشی از تصاویر، اسلایدها و فیلم‌ها استفاده می‌شود و روی پرده‌ها و لته‌ها نمایش داده می‌شود. علاوه بر خصوصیات و دقت‌ها و نکاتی که در بخش دوم گفته شد، بایستی در بخش تصاویر روی پرده‌ها و لته‌ها دقت بسیاری کرد و نقطه تلاقی دکور و تصاویر نیز همانند قسمت دوم از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است (شکل‌های ۱۶-۳ الی ۲۰-۳).

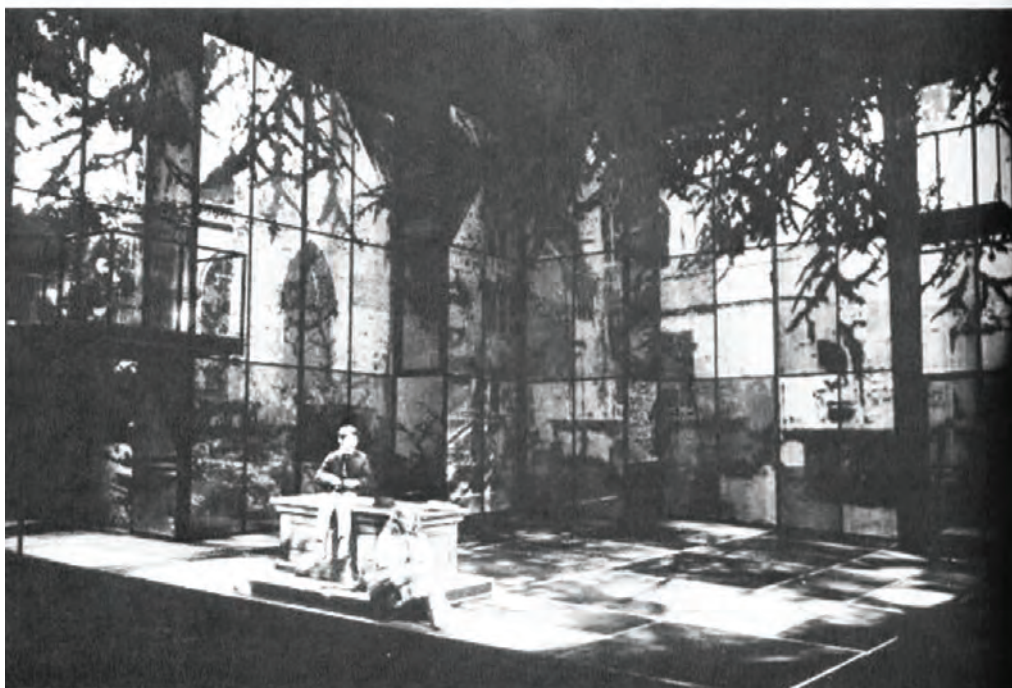
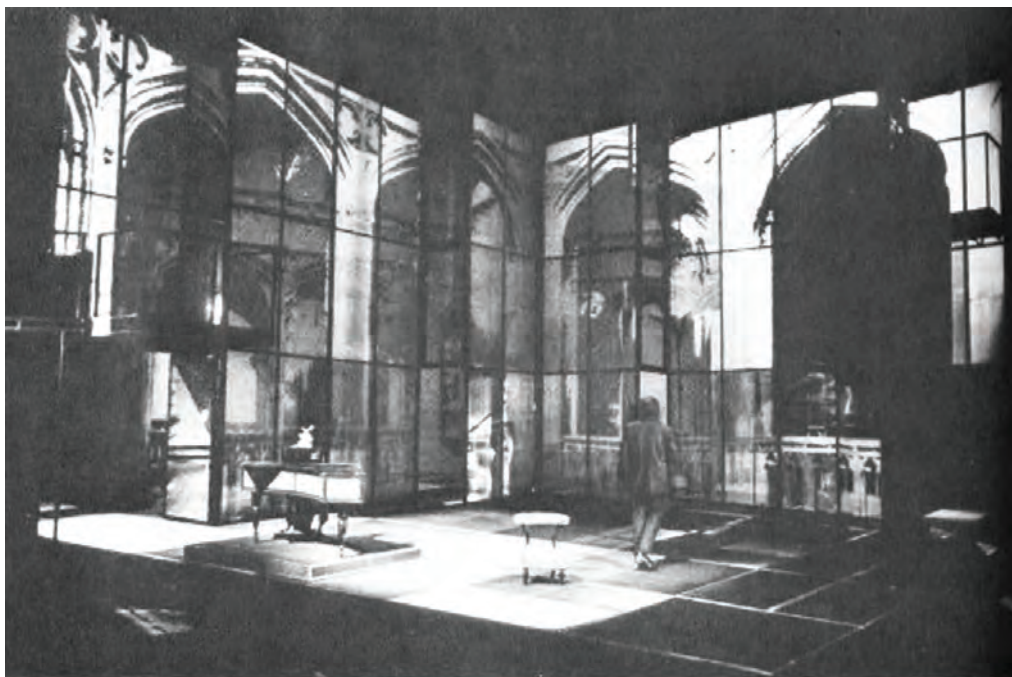




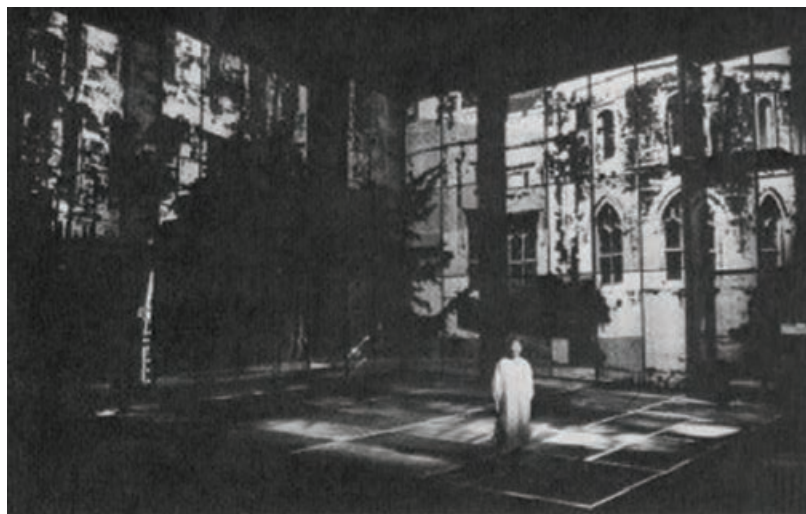
▲ شکل ۱۴-۳- طراحی صحنه با استفاده از تلفیق دکور و نقاشی



▲ شکل ۱۵-۳- طراحی صحنه با استفاده از تلفیق دکور و نقاشی



▲ شکل‌های ۳-۱۶ و ۳-۱۷ - دو نمونه طراحی صحنه با استفاده از تلفیق دکور با پروژکسیون (تاباندن تصاویر روی دکور)



▲ شکل‌های ۱۸-۳، ۱۹-۳ و ۲۰-۳ سه نمونه طراحی صحنه با استفاده از تلفیق دکور با پروژکسیون (تاباندن تصاویر)

پ) طراحی صحنه با اسکلت ثابت، لوازم صحنه و المان‌های قابل تغییر: این نوع از طراحی پرده‌ها و یا صحنه‌های نمایش دارای اسکلت اصلی ثابتی هستند که در تعویض صحنه‌ها دست نمی‌خورد و جابجا نمی‌شود ولی با تغییر برخی از المان‌ها و با لوازم صحنه، صحنه‌ای به صحنه دیگر تبدیل می‌شود. به طور مثال اگر صحنه اول، نمایی خارجی از یک ساختمان باشد که روی یکی از لته‌ها پنجره یا زرده وجود داشته باشد که نمایانگر یک فضای خارجی است می‌توان در صحنه دوم که مثلاً یک فضای داخلی است زرده پنجره را برداشت چوب پرده‌ای نصب و پرده‌ای آویزان کرد و به جای نیمکت کنار خیابان در صحنه اول یک کاناپه یا مبل قرار داد که متعلق به فضای داخلی است.



▲ شکل ۳-۲۱- با دقت به این تصویر و دو تصویر بعدی می‌توان متوجه شد که اسکلت اصلی دکور ثابت است ولی با تغییر لوازم صحنه و تعویض پنجره با پرده، در با کتابخانه، در با تابلوی نقاشی و ... صحنه‌ای تبدیل به صحنه دیگری می‌شود.



▲ شکل ۳-۲۲- رجوع به توضیح زیر شکل شماره ۳-۲۱

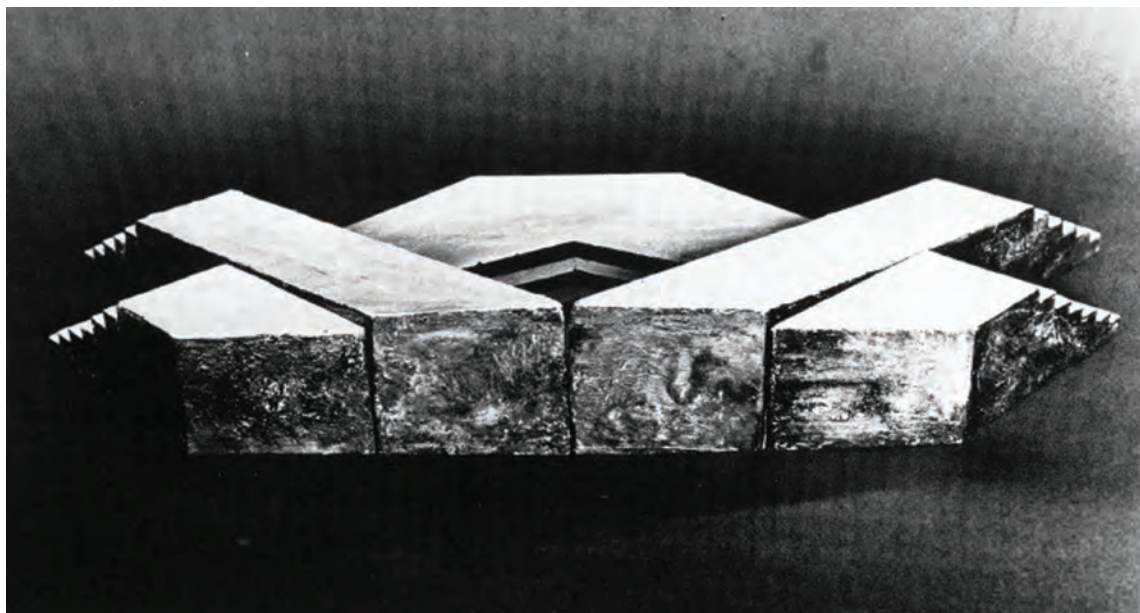


▲ شکل ۲۳-۳- رجوع به توضیح زیر شکل شماره ۲۱-۳

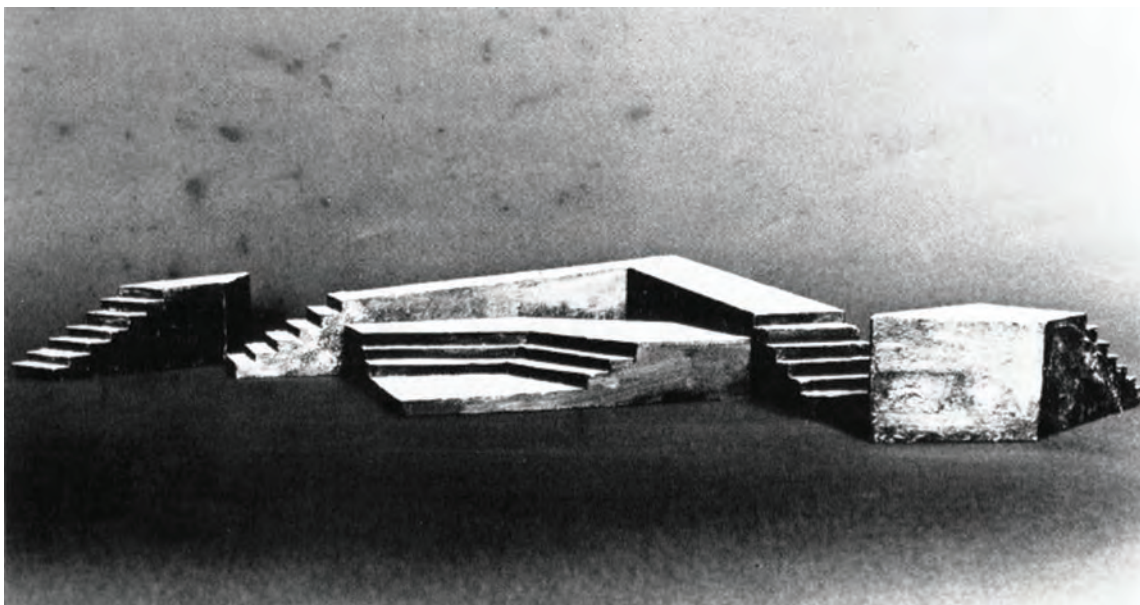


▲ شکل ۲۴-۳ الی ۲۷-۳- اسکلت دکور در این چهار صحنه نمایش ثابت است ولی با تعویض لوازم صحنه و اضافه و کم کردن چند لته و دکور ساده صحنه‌ای به صحنه دیگر تبدیل شده است.

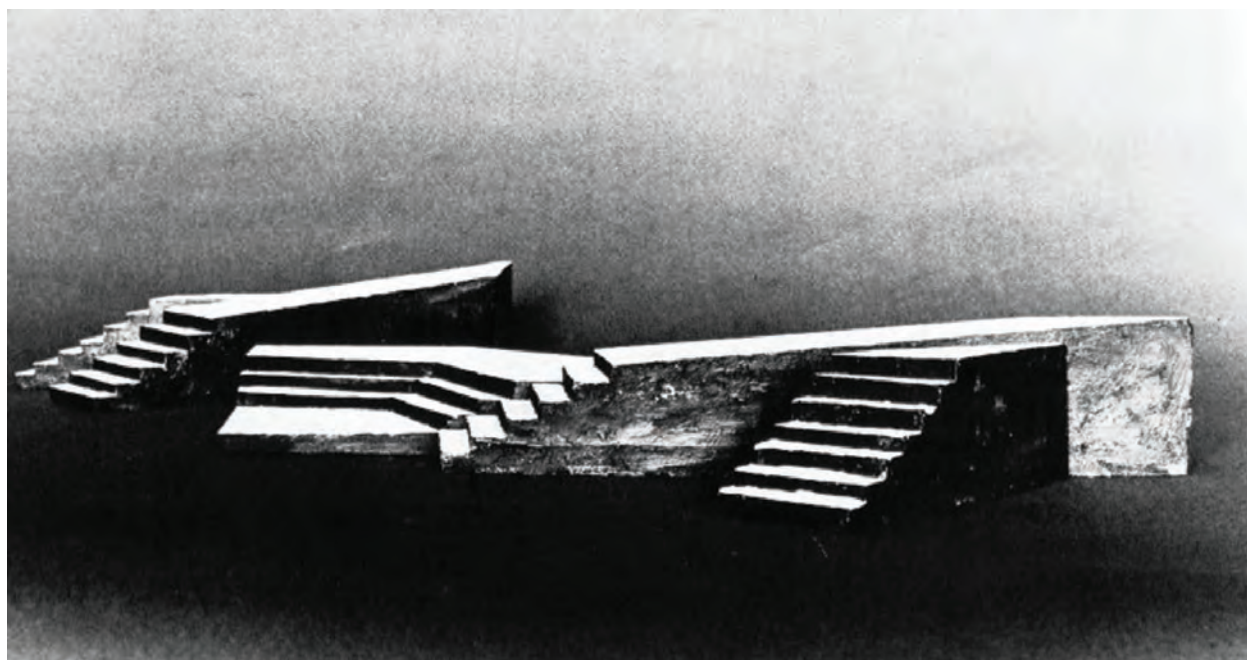
ت) طراحی صحنه با استفاده از سکو : در این نوع از طراحی صحنه، کل صحنه‌ها روی سکویی که طراحی می‌شود اجرا شده و در تمام صحنه‌ها سکو ثابت است و یا می‌تواند روی سن گردان صحنه، چرخشی داشته باشد. بدیهی است صحنه‌ها با تعویض جای بازیگران روی نقاط مختلف سکو و تعویض لوازم صحنه و نور تأیید شده به هر قسمت از سکو قابل تبدیل به صحنه‌های دیگری هستند و صحنه خالی از دکورها و لته‌های بزرگ و حجیم هستند. شاید در برخی از موارد بتوان در قسمت‌های خارج از سکو از چند لته (مخصوصاً در قسمت‌های جلویی) جهت تکمیل فضا استفاده نمود (شکل ۲۸-۳).



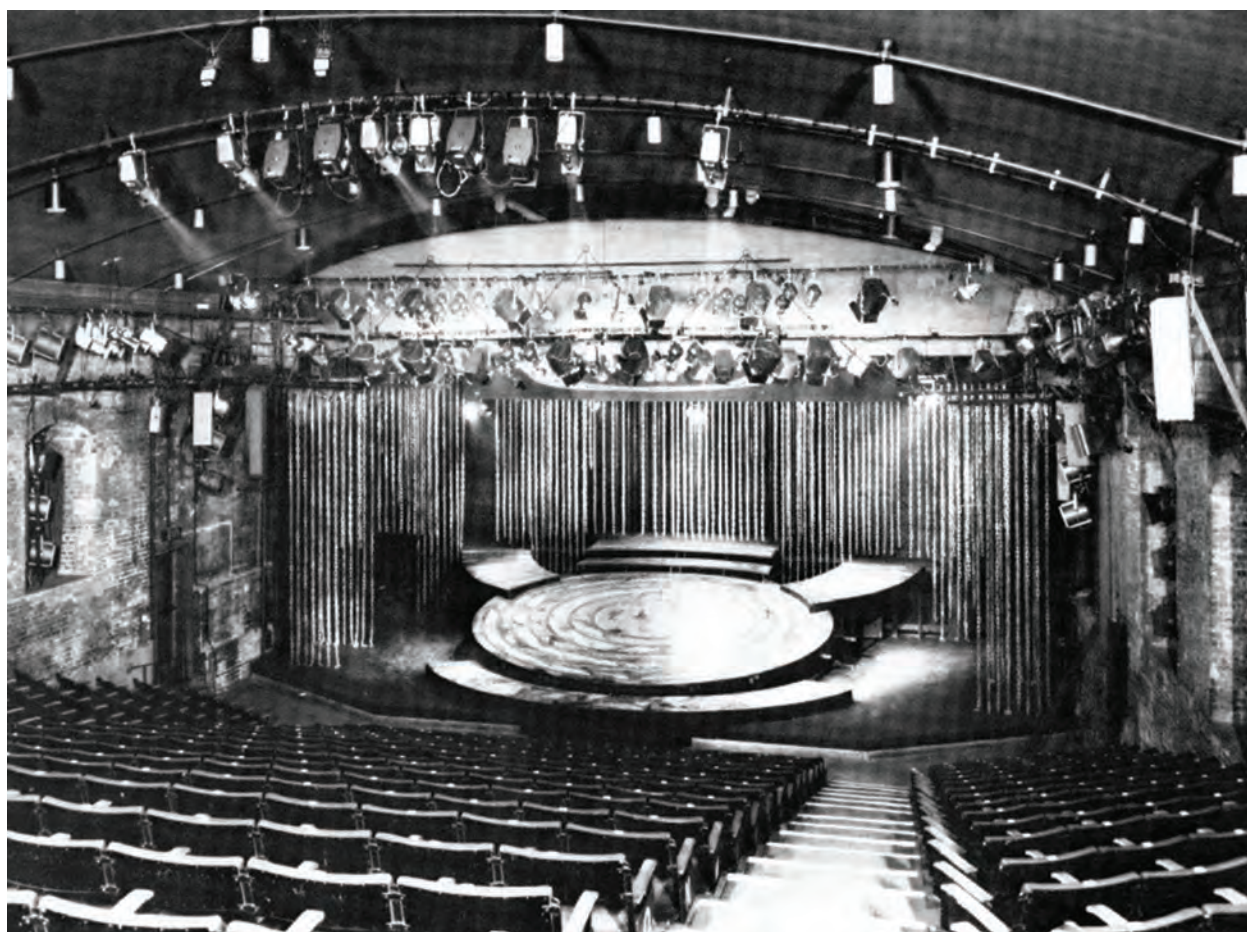
▲ شکل ۲۸-۳ طراحی صحنه با استفاده از سکو. نمایشنامه آنتونی و کلویاترا، نوشته ویلیام شکسپیر (۱۶۱۶-۱۵۶۴)
طراح صحنه: ژاکب ماری لی‌بر، کارگردان: فرانسوا مایستر، پاریس، ۱۹۶۴.



▲ شکل ۲۹-۳ رجوع به توضیح زیر شکل شماره ۲۸-۳



▲ شکل ۳۰-۳- رجوع به توضیح زیر شکل شماره ۲۸-۳



▲ شکل ۳۱-۳- طراحی صحنه با استفاده از سکو

ث) طراحی صحنه متحرک و قابل تغییر به شکل‌ها و حجم‌های متفاوت: یکی از متنوع‌ترین و جذاب‌ترین نوع طراحی صحنه است هر حجم و لته‌ای روی صحنه با کمی تغییر، پشت و رو شدن، جابجا شدن و طرز قرار گرفتن قابل تبدیل به صحنه دیگری است. مثلاً لته‌ای روی صحنه است که فضای داخلی را نشان می‌دهد، در صحنه بعدی که فضای خارجی است با چرخش آن لته روی محوری که قبلاً پیش‌بینی شده فضای خارجی به وجود می‌آید. استفاده از پریاکتوا (منشورهای سه گوش) در این نوع طراحی صحنه کاربرد فراوانی دارد. برای روشن‌تر شدن مثال دیگری می‌زنیم. یک نردبان دو طرفه نقاشی می‌تواند به عنوان نردبان نقاشی مورد استفاده قرار گیرد، می‌توان با اضافه کردن دو میخ چوبی بزرگ آن را تبدیل به سه پایه نقاشی کرد، می‌توان آن را از پهلو روی زمین خواباند و به عنوان حصار استفاده کرد. می‌توان روی دو حجم کوچک قرار داد و به عنوان پل از آن استفاده کرد. اگر به صورت زاویه‌دار از پهلو روی زمین قرار دهیم به طوری که قسمت باریک آن به طرف تماشاچی باشد با نشستن داخل آن و پارو زدن نمایی از یک قایق خواهد بود و ... (شکل‌های ۳۲-۳ الی ۳۸-۳).



شکل ۳-۳۲ طراحی صحنه متحرک، قابل تبدیل و تغییر صحنه‌ای به صحنه دیگری. طراحی صحنه برای نمایشنامه نهضت حر و فیه نوشته شهید حسین قشقایی. طراح صحنه: فریدون علیاری، کارگردان: داود دانشور. تهران، سالن چهارسو، فروردین و اردیبهشت ۱۳۵۸ (صحنه بازار) ◀



شکل ۳-۳۳- رجوع به توضیح زیر شکل شماره ۳-۳۲ ◀



► شکل ۳-۳۴- رجوع به توضیح
زیر شکل شماره ۳-۳۲



► شکل ۳-۳۵- رجوع به توضیح
زیر شکل شماره ۳-۳۲



► شکل ۳-۳۶- رجوع به توضیح
زیر شکل شماره ۳-۳۲





شکل ۳-۳۷- رجوع به توضیح
 زیر شکل شماره ۳-۳۲ ◀



شکل ۳-۳۸- رجوع به توضیح
 زیر شکل شماره ۳-۳۲ ◀

ج) طراحی صحنه به وسیله نور و پروژکسیون : امروزه طراحی صحنه و ایجاد و خلق فضا وسیله نورپردازی بسیار متداول است. چه در اجراهای تئاتری چه در اجرای کنسرت‌ها و ... می‌توان این نوع از طراحی صحنه را به دو شیوه انجام داد.

۱- فقط با استفاده از نورپردازی : با این روش که کارهای تخصصی آن به وسیله طراح نور انجام می‌شود و طراح صحنه فکر و ایده فضاها را ترسیم می‌کند. نورپردازی جای هرگونه حجم و دکور را گرفته، کل صحنه‌ها با نور طراحی شده و فضاها به وسیله نور خلق می‌شوند (شکل ۳-۳۹).





▲ شکل ۳۹-۳- طراحی صحنه به وسیله نور



▲ شکل ۴۰-۳- طراحی صحنه به وسیله نور



▲ شکل ۴۱-۳ طراحی صحنه به وسیله نور

۲- تلفیق نورپردازی و پروژکسیون: در این روش نورپردازی و پروژکسیون با هم تلفیق شده، فضا سازی صحنه را انجام می دهند و فضای مورد نظر طراح را بوجود می آورند. امروزه این نوع تلفیق کامل تر شده و فضاهای ایجاد شده به مراتب مناسب تر هستند. (شکل ۴۲-۳).



▲ شکل ۴۲-۳ طراحی صحنه به وسیله نور و پروژکسیون





▲ شکل ۳-۴۳- طراحی صحنه به وسیله نور و پروژکسیون

خود آزمایی فصل سوم

- ۱- انواع صحنه‌های نمایش را نام ببرید.
- ۲- ساختمان صحنه نمایش میدانی را توضیح دهید.
- ۳- چگونگی طراحی صحنه و نور در صحنه‌های نمایش میدانی را بیان کنید.
- ۴- ساختمان صحنه نمایش هلالی را توضیح دهید.
- ۵- چگونگی طراحی صحنه و نور در صحنه‌های نمایش هلالی را بیان کنید.
- ۶- چند نمونه تتاتر با صحنه قاب عکسی در ایران را نام ببرید.
- ۷- ساختمان صحنه نمایش قاب عکسی را توضیح دهید.
- ۸- انواع صحنه نمایش قاب عکسی را بیان کنید.
- ۹- چگونگی طراحی صحنه و نور در صحنه‌های نمایش قاب عکسی را بیان کنید.
- ۱۰- چند نمونه تتاتر با صحنه آزاد در ایران را نام ببرید.
- ۱۱- ساختمان صحنه نمایش آزاد را توضیح دهید.
- ۱۲- صحنه‌های نمایش متحرک را توضیح دهید.
- ۱۳- صحنه‌های نمایش موقت را توضیح دهید.
- ۱۴- صحنه‌های نمایش خیابانی را توضیح دهید.
- ۱۵- انواع طراحی صحنه را نام ببرید.
- ۱۶- طراحی صحنه جعبه‌ای را توضیح دهید.



ارکان طراحی صحنه

هدف‌های رفتاری: در پایان این فصل از فراگیر انتظار می‌رود که:

- ۱- ارکان طراحی صحنه را نام ببرد.
- ۲- مفاهیم انواع خط در طراحی صحنه را توضیح دهد.
- ۳- بعد در طراحی صحنه را توضیح دهد.
- ۴- حرکت در طراحی صحنه را توضیح دهد.
- ۵- انواع نور روی صحنه را توضیح دهد.
- ۶- حالت‌های سه گانه نور روی صحنه را نام ببرد.
- ۷- هر یک از حالت‌های نور روی صحنه را توضیح دهد.
- ۸- رنگ در طراحی صحنه را توضیح دهد.
- ۹- ته رنگ، ارزش رنگ و درخشندگی رنگ را توضیح دهد.
- ۱۰- نقش و تأثیر نور بر اجسام رنگی روی صحنه را توضیح دهد.
- ۱۱- تأثیر متقابل رنگ را توضیح دهد.

ارکان طراحی صحنه

طراحی صحنه برای نمایش ممکن است کاملاً از درون هنرمند نشأت بگیرد، بیان‌گر احساسات درونی وی باشد و یا این که با الهام گرفتن از عنصر دیگری، تلفیق آن با خواست‌ها و دیدگاه‌های هنرمند به وجود آید یا این که بازسازی فضایی واقعی و موجود در طبیعت باشد. در هر صورت کلیه این طرح‌ها از عواملی تشکیل می‌شوند که طراح بایستی از آن‌ها مطلع باشد. معانی و کاربرد هر یک از آن‌ها را بداند. تا بتواند به بهترین وجه از خاصیت هر یک از آن‌ها استفاده کرده، فضای مورد نظر کارگردان و خودش را خلق و روی صحنه بیاورد. این عوامل که به ارکان طراحی صحنه معروفند عبارتند از:

خط، بعد، حرکت، نور، رنگ و بافت.



۱- خط: هر حجمی که در اطراف ما مشاهده می‌شود از تعدادی سطح تشکیل شده و هر سطح از تعدادی خط شکل گرفته است. (البته خود خط هم از تعدادی نقطه تشکیل شده است). خط مهم‌ترین عامل در طراحی صحنه است چرا که شکل و حجم را می‌سازد که با شکل‌ها و حالت‌های گوناگون در هر ترکیب هنری وجود دارد. خط مفاهیم بسیاری دارد. خط می‌تواند پیرامون اجسام را محدود کند. خط می‌تواند یک شکل دو بعدی بسازد یا به تنهایی جلوی چشم تماشاچی ظاهر شود. خط می‌تواند چشم را به طرفی متمایل سازد. خط به چند شکل مختلف روی صحنه یا در کادر تصویر رؤیت می‌شود.

الف) خط راست که خود چند حالت دارد:

۱- خط قائم (عمودی): خط قائم نظر و دید را به طرف بالا هدایت می‌کند. نشان از استواری، استقامت، ایستادگی و نیرومندی دارد. خط قائم نشان دهنده ایستایی و تعادل است.

۲- خط افقی: نشان از سکون و آرامش دارد. فارغ از هیجان و آرام است (همانند کسی که در خواب است).

۳- خط مورب (کج): نشان از بی‌ثباتی داشته و نشانگر عدم استواری و عدم پایداری است. محرک است و متحرک، عصبی و مهیج به نظر می‌رسد. خط مورب در واقع یک خط قائم است که تعادل و ایستایی و ثبات خود را از دست داده است و به عدم تعادل رسیده است.

چند خط راست که با زوایای تند به هم متصل شوند، خط شکسته یا خط دنداندار را تشکیل می‌دهند. خط دنداندار از تکرار هماهنگ یا ناهماهنگ چند خط زاویه‌دار (مورب) که از هجوم، تهاجم، خشونت و عصبانیت نشان دارد ایجاد می‌شود. (اره نجاری مثال بسیار خوبی برای خطوط شکسته است).

ب) خط منحنی: این نوع خط ملایمت و انعطاف و نرمش را به بیننده القاء می‌کند.

پ) خط مارپیچ: حرکت و تکاپو را به یاد می‌آورد. نشان دهنده حرکت و عمق است. انرژی نهفته‌ای در خود دارد (مانند فنر) و گاه سردرگمی و کلافه شدن و گیج شدن را القاء می‌کند.

ت) خط موج: در واقع چند خط منحنی تکرار شده است. از نرمی و ملایمت و حرکت نشان دارد. در صحنه‌ی نمایش یا کادر تصویر، آرامش و سکون ایجاد شده توسط تعدادی خط افقی و یا ایستایی و مقاومت و تعادل القاء شده توسط تعدادی خطوط قائم به وسیله خط کج یا ارباب از بین می‌رود و حرکت و تحرک در صحنه پدید می‌آید.

استفاده از انواع خط در هر طراحی به سلیقه و ذوق طراح و موضوع داستان بستگی دارد، با این همه کمتر اتفاق می‌افتد که هنرمند فقط از یک نوع آن استفاده کند. معمولاً در ترکیب چند نوع خط است که یک طراحی صحنه جذاب و قابل توجه پدید می‌آید.

انواع خط (شکل ۱-۴):

۱- خط عمودی: خطی است نیرومند و فعال، نمایشگر تعادل و ایستایی.

۲- خط افقی: خطی است آرام و بی‌هیجان (مثل انسانی که خفته است).

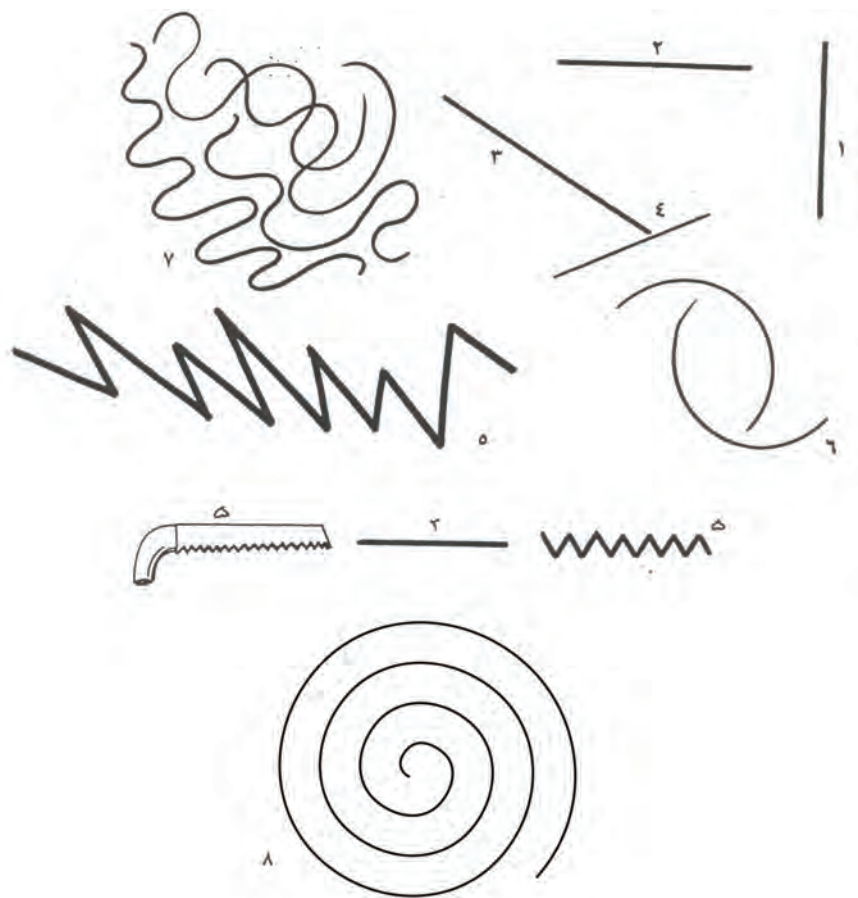
۳- خط کج: عمودی است که تعادل خود را از دست داده (خطی است عصبی و مهیج).

۴- خط زاویه‌دار: خطی است که مسیر گردشش در زمان‌های مختلف تغییر کرده.

۵- خط دنداندار: از تکرار یکنواخت و یا ناهماهنگ خط زاویه‌دار پدید می‌آید. نمایشگر خشونت و عصبانیت.



- ۶- خط منحنی: بخشی از یک دایره است. خطی است نرم، لغزنده، بدون خطر و آرامش.
- ۷- خط موج: خطی است که از تکرار نامنظم منحنی‌ها پدید می‌آید. امواج دریا، حرکت بدن مار.
- ۸- خط ماریچ: تکرار منحنی‌هایی است که گرد یک محور در گردش هستند...



▲ شکل ۱-۴- تصویر انواع خط

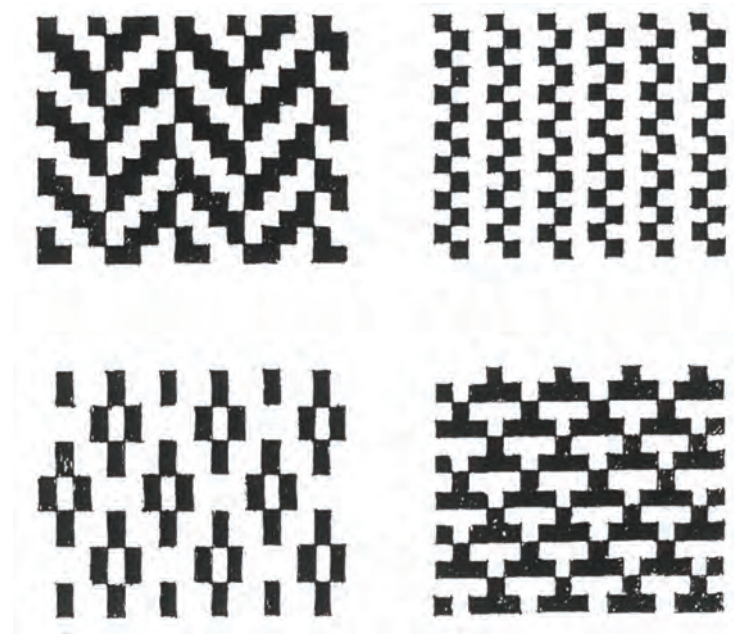
- ۲- بُعد^۱: بُعد، اندازه شکل است. بُعد نه تنها به اندازه یک شکل بلکه به ارتباط میان اندازه شکل با شکلی دیگر و همچنین فاصله میان آن‌ها مرتبط است. باید توجه داشت ارتباط یک حجم کوچک با یک حجم بزرگ‌تر و یا ارتباط دو حجم کوچک یا دو حجم بزرگ با هم و رعایت فاصله‌های متناسب در مورد هر یک، در ارتباط نزدیک با رنگ، نور و بافت آن صحنه دارد. یعنی فواصل و تناسبات را می‌توان به وسیله رنگ، نور و بافت‌های گوناگون کم یا زیاد کرد.
- رعایت فواصل معین و متناسب چه با استفاده از بزرگی و کوچکی، دوری و نزدیکی و چه با استفاده از رنگ، نور و بافت و یا با استفاده از ترکیب آن‌ها موجب ایجاد هماهنگی می‌شود و حتی از حرکت را به وجود می‌آورد که طراح صحنه می‌تواند از تأثیر آن بر بیننده کمال استفاده را ببرد.
- ۳- حرکت^۲: حرکت کنش یک شکل یا انرژی جنبشی یک ترکیب بندی است. حرکت همواره در طراحی صحنه وجود

۱ - Dimention

۲ - Movement



دارد. حرکت می‌تواند در یک طرح ثابت و ظاهراً بی‌حرکت نیز وجود داشته باشد. تکرار یک نقش یا یک شکل یا یک حجم، استفاده از رنگ‌های کنتراست و مکمل و ایجاد اختلاف سطح، بزرگ شدن تدریجی یک شکل، یا کوچک شدن تدریجی آن، تکرار یک نور در یک مسیر با شدت‌های مختلف، سایه روشن‌های رنگی و استفاده از بافت‌های ریز و درشت و غیره، احساسی از حرکت را روی صحنه ایجاد می‌کنند (شکل ۲-۴).



▲ شکل ۲-۴- با کمی دقت می‌توان حرکت را در اشکال فوق حس کرد.



▲ شکل ۳-۴- خطوط قائم حسی از ایستایی، ثبات و قدرت را القاء نموده و شاخه‌های فلش مانند درختان حرکتی رو به بالا را تداعی می‌کنند.





▲ شکل ۴-۴- خطوط مورب، حسی از حرکت و جنبش را القاء می‌کند.

۴- نور: واضح است بدون وجود نور هیچ چیز قابل رؤیت نیست. در نمایش اولین وظیفه نور نمایاندن و آشکار کردن اشکال و احجام روی صحنه است. اما این تنها یکی از کارکردهای نور در صحنه است. بدون وجود نور هیچ چیز قابل رؤیت نیست. چهار نوع نور در روی صحنه تاثیر وجود دارد:

(الف) نور عمومی برای نشان دادن و روشن کردن کل صحنه و دکور...

(ب) نور حالت برای ایجاد تأثیرات حالات خاص.

(پ) نور تزئینی که جهت تزئین صحنه و دکور و وسایل صحنه به کار می‌رود.

(ت) نور موضعی که با هدف تأکید بر اشیاء یا اشخاص بر روی آن‌ها تابانده می‌شود.

نور دارای خصوصیت‌های فیزیکی است که آگاهی از آن‌ها می‌تواند طراح صحنه را در استفاده حداکثری از امکانات بالقوه نوری یاری دهد. نور در روی صحنه تاثیر سه حالت دارد:

(الف) **شدت نور**: نشان دهنده حالت خاص نور واقعی است. مثلاً نور خورشید دارای شدتی است که نور یک پروژکتور در شب با آن متفاوت است. طراح نور باید با این شدت‌ها آشنا باشد.

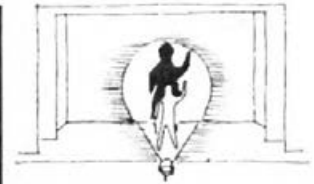
(ب) **رنگ نور**: یکی از خواص نور توانایی آن در ایجاد حالت دراماتیک است و این امر با آشکار کردن رنگ و یا تغییر آن در صحنه به وجود می‌آید. نور رنگی می‌تواند رنگ فضای صحنه را به کلی عوض کند و حالتی متفاوت با حالت اول ایجاد کند. تأثیر نورهای رنگی بر رنگ‌های مختلف از مباحثی است که طراح باید به طور تخصصی از آن‌ها آگاهی داشته باشد. به عنوان مثال نور قرمز فضایی ترسناک و خشن را به وجود می‌آورد و نور سبز با توجه به فرهنگ ایرانی، اسلامی حالتی روحانی و آرامش‌بخش به صحنه می‌دهد. حال این نورها روی چه جسمی و با چه رنگی بتابد تا همین معانی را داشته باشد، موضوعی بسیار تخصصی است که لازم است طراح با آن آشنا باشد.



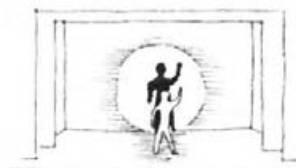
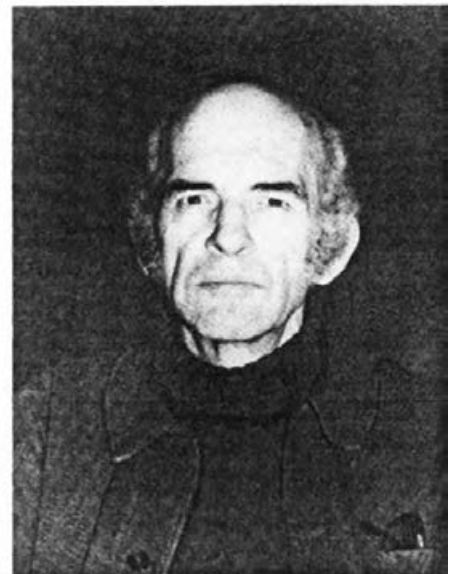
ب) پخش نور: مسیر تاباندن و زاویه تاباندن نور می‌تواند به شکل مسطح، حجم دهد و بافت مخصوصی ایجاد کند و یا از نظر بصری در بافت تغییراتی ایجاد کند.

ارتفاع نور، شدت نور، تاریکی، سایه و زاویه تابش نور و رنگ می‌تواند بر روی شکل و حجم تأثیر بگذارد. نورهای مختلف و جهت تابش نور روی سطوح هم شکل و همسان از نظر شکل و جنسیت می‌تواند تأثیرات متفاوتی را القاء کند. تابش نور از پایین (و جلو)، تابش نور از رو به رو (جلو)، تابش نور از بالا (پشت)، تابش نور از دو طرف بالا، تابش نور از سمت راست (بالا)، تابش نور از پهلو راست یا چپ و تابش نور از بالا و طرفین چپ و راست (جلو)، ایجاد حالات مختلف می‌کند که طبعاً تأثیرات مختلفی را بر بیننده خواهد گذاشت.

استفاده از نور به عنوان یکی از ارکان اصلی طراحی صحنه تئاتر و حتی استفاده از آن به عنوان کل طراحی صحنه، در طراحی صحنه مدرن و امروزی امری متداول است.

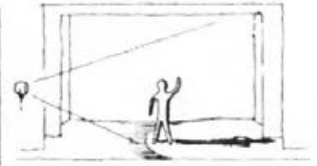


► شکل ۴-۵- نور از پایین در جلوی صحنه

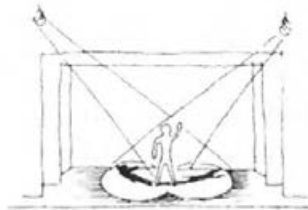
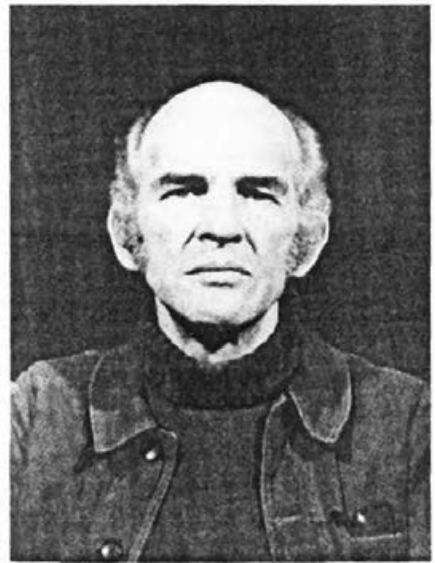


► شکل ۴-۶- نور از روبروی صحنه

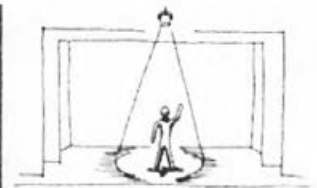




► شکل ۷-۴- نور از پهلو و چپ



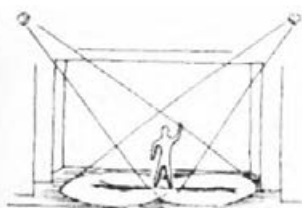
► شکل ۸-۴- نور از دو طرف بیرون صحنه



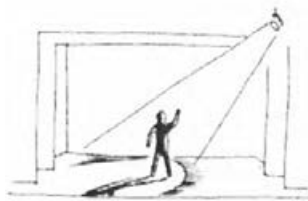
► شکل ۹-۴- نور از بالای صحنه - درست بالای سر



شکل ۴-۱۰ نور از بالای صحنه - پشت سر ◀

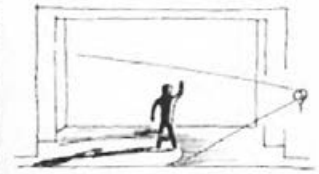


شکل ۴-۱۱ نور از دو طرف بالای صحنه ◀

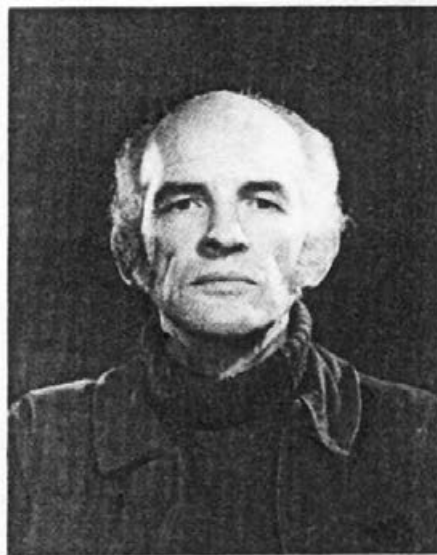


شکل ۴-۱۲ نور از سمت راست بالای صحنه ◀





► شکل ۱۳-۴- نور از پهلو راست



▲ شکل ۱۴-۴- نور از بالا در روبه‌روی صحنه و طرفین صحنه

۵- رنگ^۱: ضروری است که لزوم کاربرد رنگ در تئاتر و یا هر نمایش دیگری در رابطه با طراحی صحنه به دقت بررسی شود. و این بحث با این سؤال آغاز می‌شود که اصولاً، رنگ چیست؟

به عقیده برخی از روانشناسان، «رنگ همان نور است» و به گفته برخی از هنرمندان، «رنگ عبارت است از نقاشی». این عده معتقدند نور فقط زمینه رؤیت رنگ را فراهم می‌سازد. برخی دیگر از روانشناسان اعتقاد دارند «رنگ در خود چشم جای دارد» و براساس این عقیده دو انسان متفاوت هرگز دارای یک دید یکسان از یک رنگ نیستند و عده‌ای نیز قدرت تشخیص برخی از رنگ‌ها را ندارند و عده‌ای حتی کور رنگی کامل داشته و جهان را فقط به صورت سیاه و سفید یا خاکستری می‌بینند. گروه اخیر عقیده دارند «زمینه اساسی رنگ در مغز انسان است» و استناد آن‌ها این است که برخی از انسان‌ها با چشمان بسته رنگ را تجربه نموده و خواب‌های رنگی

می‌بینند. البته تمامی این پدیده‌ها در جای خود قابل بحث است و شاید به نحوی بیانگر واقعیت رنگ باشند. ولی هنرمندان تئاتر معتقدند که رنگ به عنوان یکی از عوامل خلاقانه نمایش باید از واکنشی احساسی برخوردار باشد و این موضوع در واقع همان روانشناسی رنگ است.

رنگ در طراحی صحنه یکی از عوامل مهم و اساسی است و می‌تواند در فرم و انتقال فضای نمایش و احساس موردنظر کارگردان، طراح صحنه و یا نویسنده تغییرات و دگرگونی‌های بسیاری به وجود آورد. به طور کلی دو عامل در روی صحنه تئاتر، رنگ را پدید می‌آورند. اول مواد رنگینه یا همان رنگی که در رنگ‌آمیزی تابلوها و اشیاء از آن‌ها استفاده می‌شود. دوم منابع نوری روی صحنه. مسأله مهمی که در طراحی صحنه در رابطه با رنگ مطرح می‌شود تأثیر نورهای مختلف بر رنگ‌های گوناگون است که بحث مفصلی را می‌طلبد و در این مختصر نمی‌گنجد، ولی باید توجه داشت رنگ استفاده شده روی صحنه زیر نورهای صحنه از جهات مختلف قابل توجه و مطالعه می‌باشد: ۱- ته رنگ (یا رنگ مایه یا فام)، ۲- ارزش رنگ، ۳- درخشندگی رنگ.

الف) ته رنگ یا رنگ به معنی خاص: اشاره به رنگ واقعی و مشخصی است. شش ته رنگ مشخص و شناخته شده عبارتند از: زرد، قرمز، آبی، سبز، نارنجی و بنفش؛ که سه رنگ نخست رنگ‌های اصلی یا اولیه (که از ترکیب هیچ رنگی به دست نمی‌آیند) و سه رنگ بعدی رنگ‌های فرعی یا ثانویه (که از ترکیب سه رنگ اصلی به دست می‌آیند) نامیده می‌شوند. البته می‌توان ته رنگ‌ها را به دوازده رنگ افزایش داد. یعنی رنگ‌های ترکیبی بین رنگ‌های اصلی و فرعی را نیز جزو ته رنگ‌ها به شمار آورد. مانند زرد نارنجی - قرمز نارنجی - قرمز بنفش - بنفش آبی - سبز آبی - زرد سبز (باید توجه داشت رنگ‌های اصلی در بخش نور سبز، قرمز و آبی است) (شکل ۱۵-۴).



▲ شکل ۱۵-۴- رنگ‌های اصلی و فرعی



ب) **ارزش رنگ**: اشاره به تیرگی و روشنی است. به عبارت دیگر نزدیکی رنگ را به سفید یا به سیاه ارزش آن رنگ گویند. (سفید روشن‌ترین رنگ‌ها و سیاه تیره‌ترین آن‌هاست). از اضافه کردن سیاه و سفید درجات مختلفی از خاکستری روشن تا خاکستری تیره به دست می‌آید. چنانچه به رنگ مشخصی مانند قرمز مقداری سفید یا سیاه اضافه گردد، بر حسب مقدار سفید یا سیاه اضافه شده، درجات مختلفی از ارزش‌های رنگی قرمز حاصل می‌شود. یعنی با اضافه کردن سفید، رنگ روشن‌تر می‌شود (ارزش رنگ بالا می‌رود) و برعکس با افزودن سیاه رنگ تیره‌تر می‌شود (ارزش رنگ پایین می‌آید). تعیین میزان درجات از روشن تا تیره بسته به توانایی چشم در تشخیص این تفاوت‌هاست. این عمل می‌تواند تا جایی که دو رنگ مجاور قابل تشخیص از یکدیگر باشند ادامه داشته باشد، ولی تجربه و آزمایش‌های انجام شده نشان داده است که هفت درجه میان دو رنگ تعداد مناسبی است و برای اکثریت مردم قابل تشخیص می‌باشد.

برخی از رنگ‌های طیف خود به خود از نظر ارزش با هم متفاوتند. مثلاً در مورد زرد و بنفش، به خاطر این که بنفش تیره‌تر از زرد است خود به خود دارای ارزش کمتری است ولی برخی دیگر اختلاف کمتری نسبت به هم دارند. مانند قرمز پررنگ و قرمز کم رنگ. بدیهی است این اختلاف اندک فقط در ارزش رنگی است و در سایر موارد و خواص رنگی اختلاف زیادی با هم دارند (شکل ۱۶-۴).

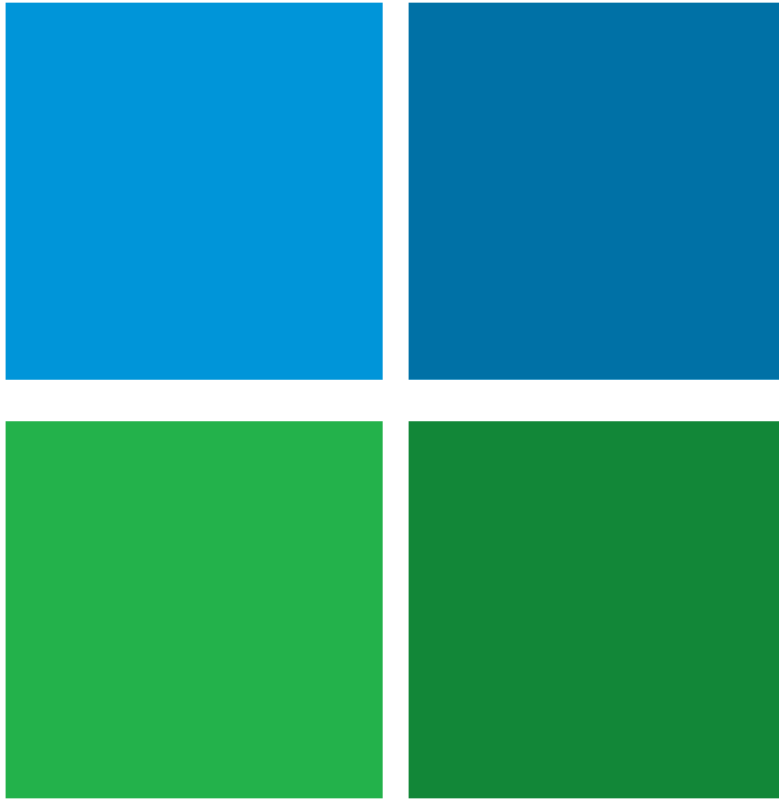


▲ شکل ۱۶-۴ ارزش رنگ

پ) **درخشندگی**: درخشندگی یا شدت، مربوط به درجه خلوص رنگ است. به عبارت دیگر درجه خلوص یک رنگ را شدت یا درخشندگی رنگ می‌گویند. خلوص رنگ با اضافه شدن هر رنگ دیگری دستخوش تغییر می‌شود خلوص هر رنگ را می‌توان تغییر داد، بدون این که ارزش رنگ تغییر کند. به شرط آن که ارزش هر دو رنگ یکی باشد. مثلاً چنانچه به رنگ نارنجی مقداری رنگ آبی که دارای ارزش یکسانی باشند اضافه شود، خلوص رنگ به دست آمده تغییر می‌کند. ولی ارزش رنگ هم ارزش خود تغییر نمی‌کند. خلوص تمام رنگ‌ها را می‌توان آن قدر کاهش داد که کاملاً خنثی شوند. یعنی اینکه به خاکستری نزدیک شوند. این عمل با اضافه کردن رنگ خاکستری و یا مکمل آن رنگ صورت می‌گیرد. ولی برای اینکه رنگ شفافیت و زنده بودن خود را حفظ کند و روی صحنه بی روح و مرده به نظر نیاید باید رنگ‌ها به وسیله مکمل خود خنثی شوند، نه خاکستری (شکل ۱۷-۴).

کنترل رنگ در یک مجموعه نمایشی تنها قسمتی از کل برنامه‌ی طراحی صحنه است و در واقع طرح رنگ برای هر نمایش، جزئی از کل طراحی صحنه برای آن نمایش است. می‌توان رنگ سطوح روی صحنه را به وسیله نورهای رنگی اصلاح کرد. استفاده از نورهای مختلف رنگی جهت تغییر رنگ صحنه که شامل لته‌ها، لوازم و لباس و غیره است اهمیت زیادی دارد و بسیار معمول است. طراح صحنه نه تنها باید به رنگ تشکیل دهنده طرح از جمله لته، لوازم صحنه، لباس و غیره جهت هماهنگی با فضای نمایش





▲ شکل ۱۷-۴- خلوص یا درخشندگی

توجه خاص داشته باشد، بلکه باید نوری که به آن‌ها می‌تابد را نیز بررسی و مطالعه کند. این عمل به خصوص هنگامی که صحنه به نور غیر معمول نیاز دارد اهمیت ویژه‌ای پیدا می‌کند. مانند هنگامی که هدف ایجاد نور مهتاب، صحنه‌های رماتیک و یا هنگام تاباندن نورهای مانند قرمز که به منظور ایجاد اثری غیر معمول بر صحنه‌ها تاییده می‌شود.

اصلاح رنگ در روی صحنه تتاثر به وسیله نورهای رنگی نمونه‌ای از تلفیق دو واسطه رنگی یعنی ماده رنگ و نور است. طراحان صحنه باید همواره از چگونگی تأثیر متقابل نور بر یک ماده رنگی به خصوص آگاه باشند و باید همواره جهت خلق اثرات جدید، طبیعی و غیر طبیعی آمادگی داشته باشند.

تأثیر متقابل رنگ: چگونگی عکس‌العمل یک رنگ نسبت به رنگ مجاورش با رنگ زمینه‌اش را تأثیر متقابل رنگ می‌گویند. به هنگام مشاهده رنگ‌ها بعضی از عکس‌العمل‌ها کاملاً مشهود و آشکار است و برخی دیگر ظاهراً غیر محسوس هستند. اطلاع از تأثیر متقابل رنگ‌ها بر هم یکی از نکات مهم و اساسی در استفاده از رنگ برای کلیه طراحان صحنه است. زیرا جدا از خلق و اختلاط رنگ‌ها، انتخاب طرح و تزئیناتی که او برای رنگ‌ها در نظر می‌گیرد، در تحریک احساس‌های مختلف و گوناگون در تماشاگران بسیار حائز اهمیت است. حتی یک رنگ خنثی می‌تواند تحت تأثیر رنگ محیط خود قرار گیرد و ظاهراً رنگ جدیدی را پذیرا شود (کنتراست همزمانی) و یا شدت رنگی تحت تأثیر رنگ زمینه کم یا زیاد شود.

ادراک حسی رنگ: تأثیر رنگ بر تماشاگر باعث ادراک حسی به خصوص و برانگیختن احساسات ویژه‌ای می‌گردد. طراح صحنه باید از دامنه این واکنش‌های احساسی از جانب تماشاگران که غالباً نیز ناخودآگاه است مطلع باشد و طرح‌های خود را طوری اجرا کند که با حالت و فضای خاص نمایش هماهنگ باشد. ولی باید توجه داشت که اثر روانی رنگ را نمی‌توان به راحتی و به‌طور آزمایشگاهی



اندازه گرفت. به همین جهت ملاک عمل واکنش یک شخص طبیعی و متعادل است، که باید امیدوار بود واکنش دیگران نیز به همان گونه باشد. هر چند که هیچ‌گاه واکنش‌ها دقیقاً عین هم خواهد بود. اغلب واکنش‌های احساسی افراد نسبت به رنگ ناشی از تجربه‌هایی است که آنان در طبیعت و تحت تأثیر شرایط نور طبیعی داشته‌اند. به عنوان مثال اکثر مردم از رنگ‌های تند و قوی که باعث تغییر رنگ پوست و رنگ غذا می‌شوند دوری می‌کنند. هم‌چنین انسان‌ها تحت تأثیر قرن‌ها آداب و سنن اجتماعی، دینی، مذهبی و مانند آن هستند و این عوامل طی سالیان دراز در اعماق ناخودآگاه آن‌ها جای گرفته است. مانند واکنش انسان‌ها در مقابل نورهای رنگی که علائم راهنمایی و رانندگی از آن جمله‌اند.

با در نظر گرفتن تأثیر روانی رنگ‌ها در مغز، از آداب و سنن، رسوم و سمبل‌ها و مانند آن سعی می‌شود که احساس عمومی در مورد سه رنگ اولیه و سه رنگ ثانویه در طیف رنگ نور سفید بازگو شود:

زرد: تابنده، شعاع گستر، درخشان، (طلایی: مقدس و باشکوه)، مظهر عقل، دانش و حقیقت است. زرد روشن نشان دهنده خیانت، بی‌اعتمادی، نادانی و دروغ است. رنگ طلایی سمبل نور خورشید، سلطنت گاه آخرت است.

نارنجی: سرور انگیز، خاکی، مادی، رنگ‌های روستایی، طبیعت در پاییز. نمایان‌گر خورشید و نور است و دارای حد‌اعلاهی گرمی است. قرمز نارنجی نشان دهنده شرارت و شیطنت است و قرمز ارغوانی نشانگر پاکی و صفا.

قرمز: فعال، پرشور، شهوانی، مملو از گرمای درونی، آتشین، جدی و قوی. حرارتی ذاتی داشته و علامت جهانی متلاطم، جنگ، شیاطین و مبارزه و انقلاب است. قرمز سرخ یادآور خون، شهادت، جنگ و آتش است.

بنفش: سلطنتی، مذهبی، سایه ترس، هرج و مرج، حسادت، نمایشگری خبری، غفلت، بی‌اختیاری، سمبل هرج و مرج، مرگ و گاهی ستایش و عظمت است. بنفش آبی نشانه تنهایی و بنفش قرمز نشان‌دهنده‌ی عالم روحانی است.

آبی: غیرفعال، خودداری کننده، عمیق، خنک، خالص، ته رنگ یخی، به معنی ایمان، فروتنی و افتادگی است و اشاره به فضای لایتناهی و روح است.

سبز: آرامش، رقت، دلسوزی، رحم، طبیعت در بهار و تابستان. رضایت سکون، امید و تداعی کننده رشد و نمو است.

باید توجه داشت که واکنش احساسی نسبت به هر رنگ در مجاورت با رنگ‌های دیگر و رنگ زمینه تغییر می‌کند و تجربیات مربوط به ارتباط رنگ‌ها که شامل واکنش‌هایی روانی است، ممکن است موجبات توهم بصری را فراهم آورد. پدیده‌ی گول زدن چشم و مغز بیننده‌ی بکر از ابزار مهم تأثیرگذاری بر تماشاگران تئاتر می‌باشد.

رنگ‌های گرم و رنگ‌های سرد: مجموعه رنگ‌های طبیعت به دو گروه تقسیم می‌شوند. گروه اول رنگ‌های گرم و گروه دوم رنگ‌های سرد، نارنجی و رنگ‌های نزدیک و مجاور آن رنگ‌های گرم نامیده می‌شود و یادآور التهاب و حرارت خورشید و آتش‌اند. آبی و رنگ‌های مجاور آن رنگ‌های سرد و یادآور آسمان، دریا و یخ می‌باشند و احساس مطبوع، خنکی را با خود همراه دارند.

گرمی و سردی رنگ روی بوم نقاشی یا روی کاغذ یا روی صحنه تئاتر بستگی به رنگ مجاور آن رنگ دارد. به طور مثال رنگ سبز هرگاه کنار زرد قرارگیرد رنگی است سرد و هرگاه کنار آبی واقع شود رنگی است گرم. بنفش هرگاه با قرمز همسایه باشد سرد است و هرگاه در کنار آبی قرارگیرد رنگی گرم جلوه می‌کند. رنگ زرد زینک در مجاورت رنگ زرد کادمیوم روشن رنگی سرد و در مجاورت رنگ بنفش رنگی گرم احساس می‌شود. آبی لاجوردی در کنار آبی سرویلین سرد و در کنار آبی تالو رنگی گرم است. سفید تیتانیوم در مقایسه با سفید زینک یک رنگ گرم است. سیاه لمپ با سیاه ایوری رنگی سرد است.^۱

باید توجه داشت رنگ سفید و سیاه رنگ‌های خنثی کننده هستند و به هر رنگی که اضافه شوند، از گرمی آن رنگ کاسته



می‌شود. در تمامی طول تاریخ، هنرمندان از خواص سردی و گرمی رنگ‌ها برای بیان احساسات و عواطف درونی خود استفاده‌های فراوانی کرده‌اند. چنانچه هنرمند بخواهد بیانی از التهاب، هیجان، خطر، حرکت و قدرت داشته باشد از رنگ‌های گرم و شکل‌های قاطع برای بیان منظور خود بهره می‌گیرد و چنانچه بخواهد اثرش رنگی از سکون، آرامش و تقدس داشته باشد از رنگ‌های سرد و ملایم و شکل‌های نرم و منحنی استفاده می‌کند.

انتخاب رنگ به شخصیت هنرمندان و نیز موضوعی که مورد نظر است بستگی دارد و برای بیان هر اندیشه‌ای رنگ بخصوصی مناسب است. به طور مثال برای بیان یک موضوع آرام، نمی‌توان رنگ‌های محرک به کار برد و نیز برای بیان موضوعی محرک و پر هیجان نمی‌توان از رنگ‌های سرد و آرام استفاده کرد (شکل‌های ۱۸-۴ و ۱۹-۴).



▲ شکل ۱۸-۴ - استفاده از رنگ‌های گرم در طراحی صحنه



▲ شکل ۱۹-۴ - استفاده از رنگ‌های سرد در طراحی صحنه

۶- بافت^۱: نوع بافت یا جنسیت اجسام بیان کننده حالتی خاص و کیفیتی مخصوص به خود است. چوب، فلز، پارچه، کاغذ، شمع، نایلون، شیشه، پلکسی گلاس، سنگ، آجر، گچ، پلاستوفوم و غیره ممکن است از بسیار خشن تا بسیار صاف و صیقلی روی صحنه تئاتر وجود داشته باشد، که هر یک از نظر بصری اثرهای مختلفی بر بیننده دارند. در مراحل ساخت دکور در طراحی صحنه، آخرین مرحله قبل از رنگ ایجاد بافت است و در واقع بافت یا جنسیت قسمت قابل رؤیت و قابل لمس یک شکل یا یک حجم توسط تماشاگر است.

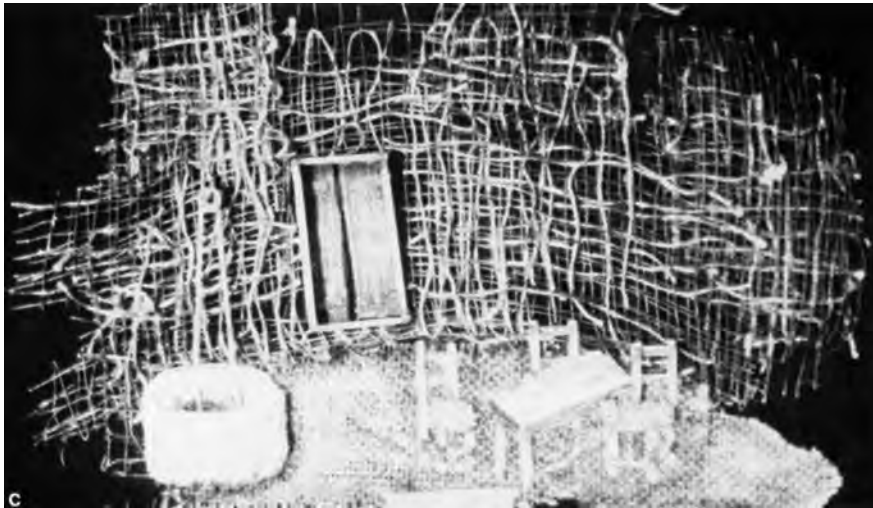
جذب، انعکاس و یا خنثی کردن نور از اهداف مهم استفاده از نوع خاصی از یک بافت است. برای نشان دادن و القاء نوع خاصی از یک بافت به دو طریق می‌توان عمل کرد: اول این که از جنسیت واقعی استفاده کرد. به عنوان مثال: استفاده از آجر یا تخته و نشان دادن بافت مخصوص هر یک و یا این که ایجاد جنسیت مثل این که با استفاده از مصالح دیگر و رنگ به تماشاجی شکل آجر و تخته القاء شود. ایجاد جنسیت کاذب و القاء جنسیت واقعی به تماشاجی کاری ساده نیست و نیاز به تجربه و تبحر و دانش فراوان دارد. باید به این نکته توجه داشت که نورپردازی دقیق و متناسب روی بافت به تقویت و القای هر چه بیشتر و بهتر بافت اصلی به تماشاجی کمک شایانی می‌کند (شکل‌های ۴-۲۰ الی ۴-۲۲ و ۴-۲۳ الی ۴-۲۶).



شکل ۴-۲۰

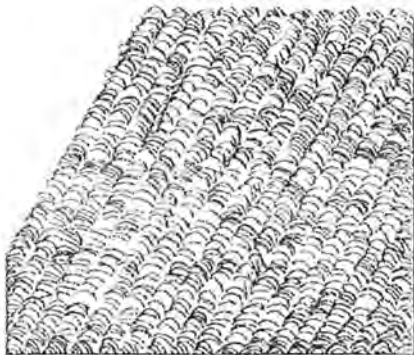


شکل ۴-۲۱

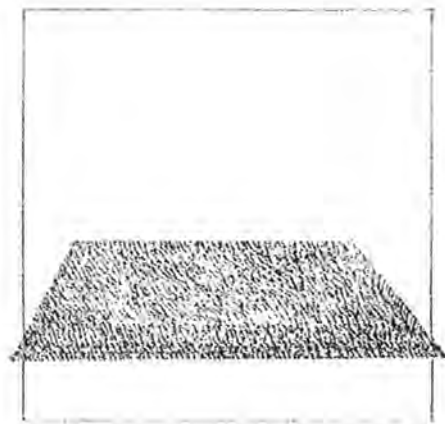


▲ شکل های ۴-۲۰، ۴-۲۱ و ۴-۲۲ ایجاد انواع بافت روی لته ها و روی صحنه تأثیرات متفاوتی بر انسان داشته و حس های متفاوتی ایجاد می کنند.

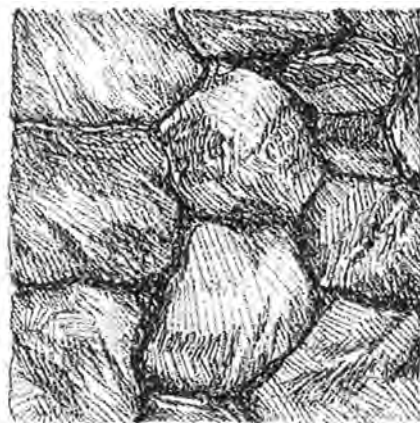
▲ شکل های ۴-۲۰، ۴-۲۱ و ۴-۲۲ ایجاد انواع بافت روی لته ها و روی صحنه تأثیرات متفاوتی بر انسان داشته و حس های متفاوتی ایجاد می کنند.



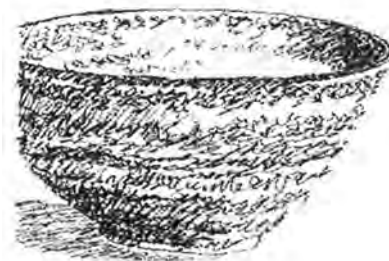
▲ شکل ۴-۲۴



▲ شکل ۴-۲۳



▲ شکل ۴-۲۶



▲ شکل ۴-۲۵

▲ شکل های ۴-۲۳ الی ۴-۲۶ چند نوع از انواع بافت هایی که می توان برای القاء حس های متفاوت روی لته ها و لوازم صحنه ایجاد کرد.

خود آزمایی فصل چهارم

- ۱- ارکان صحنه را نام ببرید.
- ۲- انواع خط در طراحی صحنه را با ذکر معانی هریک توضیح دهید.
- ۳- بُعد در طراحی صحنه را بیان کنید.
- ۴- حرکت در طراحی صحنه را توضیح دهید.
- ۵- حالت‌های سه‌گانه نور را روی صحنه نام ببرید.
- ۶- تهرنگ، ارزش رنگ و درخشندگی رنگ را توضیح دهید.