

اصول و مبانی طراحی صحنه



مرجع تخصصی کنکور هنر (حضوری / آنلاین)

با حضور اساتید مطرح و مولفان با تجربه کشور

☎ ۰۹۳۰۶۷۰۸۸۵۵

📷 konkorkarnamehsazan

🌐 karnamehsazan.com



ما در اینجا یک خانواده ایم!



مرجع تخصصی کنکور هنر (حضوری / آنلاین)

با حضور اساتید مطرح و مولفان با تجربه کشور

☎ ۰۹۳۰۶۷۰۸۸۵۵

📷 konkorkarnamehsazan

🌐 karnamehsazan.com

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

اَللّٰهُمَّ صَلِّ عَلٰى مُحَمَّدٍ وَّ اٰلِ مُحَمَّدٍ وَّ عَجِّلْ فَرَجَهُمْ



اصول و مبانی طراحی صحنه

پایه یازدهم

دوره دوم متوسطه

رشته نمایش

گروه تحصیلی هنر

زمینه خدمات

شاخه فنی و حرفه ای

علیاری، فریدون

۷۹۲

اصول و مبانی طراحی صحنه/ مؤلف: فریدون علیاری. - تهران: شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران.

/۰۲۵

۱۲۰ ص. : مصور. - (شاخه فنی و حرفه ای)

الف ۸۷۲ع/

متون درسی رشته نمایش گروه تحصیلی هنر، زمینه خدمات.

برنامه‌ریزی و نظارت، بررسی و تصویب محتوا: کمیسیون برنامه‌ریزی و تألیف کتاب‌های درسی رشته نمایش

دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کاردانش وزارت آموزش و پرورش.

۱. تماشاخانه‌ها- صحنه‌آرایی و دکور. الف. ایران. وزارت آموزش و پرورش. دفتر تألیف کتاب‌های درسی

فنی و حرفه‌ای و کاردانش. ب. عنوان. ج. فروست.





وزارت آموزش و پرورش سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی

نام کتاب :	اصول و مبانی طراحی صحنه - ۲۱۱۶۲۴
پدیدآورنده :	سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی
مدیریت برنامه‌ریزی درسی و تألیف :	دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کار دانش
شناسه افزوده برنامه‌ریزی و تألیف :	قطب‌الدین صادقی، داریوش مؤذبیان، ایرج حسنی‌راد، احمد نوری، مهدی چوبینه و شادی جلیلیان (اعضای شورای برنامه‌ریزی) فریدون علیاری (مؤلف)
مدیریت آماده‌سازی هنری :	اداره کل نظارت بر نشر و توزیع مواد آموزشی
شناسه افزوده آماده‌سازی :	خدیجه محمدی (صفحه‌آرا) - فریدون علیاری (طراح جلد)
نشانی سازمان :	تهران : خیابان ایرانشهر شمالی - ساختمان شماره ۴ آموزش و پرورش (شهید موسوی) تلفن : ۸۸۸۳۱۱۶۱-۹، دورنگار : ۸۸۳۰۹۲۶۶، کد پستی : ۱۵۸۴۷۴۷۳۵۹ وب‌گاه : www.irtextbook.ir و www.chap.sch.ir
ناشر :	شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران : تهران - کیلومتر ۱۷ جاده مخصوص کرج - خیابان ۶۱ (داروپخش) تلفن : ۴۴۹۸۵۱۶۱-۵، دورنگار : ۴۴۹۸۵۱۶۰، صندوق پستی : ۳۷۵۱۵-۱۳۹
چاپخانه :	شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران «سهامی خاص»
سال انتشار و نوبت چاپ :	چاپ پنجم ۱۴۰۰

کلیه حقوق مادی و معنوی این کتاب متعلق به سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی وزارت آموزش و پرورش است و هرگونه استفاده از کتاب و اجزای آن به صورت چاپی و الکترونیکی و ارائه در پایگاه‌های مجازی، نمایش، اقتباس، تلخیص، تبدیل، ترجمه، عکس‌برداری، نقاشی، تهیه فیلم و تکثیر به هر شکل و نوع بدون کسب مجوز از این سازمان ممنوع است و متخلفان تحت پیگرد قانونی قرار می‌گیرند.



هنر عبارتست از دیدن روح تحت انسانها

امام خمینی «قدس سره»

۱	مقدمه
۲	فصل اول : طراحی صحنه و مراحل آن
۲	– تعاریف و کاربردها
۳	– مراحل طراحی صحنه
۱۰	فصل دوم : تاریخچه مختصر طراحی صحنه
۱۴	– وسایل فنی و ماشین آلات صحنه و صحنه‌آرایی در یونان باستان
۱۵	– معماری تئاتر، صحنه‌آرایی، وسایل فنی و ماشین آلات صحنه در روم باستان
۱۹	– تئاتر قرون وسطی (معماری تئاتر – وسایل فنی و ماشین آلات – صحنه‌آرایی)
۲۶	– معماری تئاتر در دوره رنسانس
۲۷	– صحنه‌آرایی (طراحی صحنه) در دوران رنسانس
۳۱	فصل سوم : انواع صحنه‌های نمایش و چگونگی طراحی برای هر یک از آنها و انواع طراحی صحنه
۳۲	– صحنه میدانی (گرد)
۳۳	– صحنه هلالی (سه سویه)
۳۳	– صحنه قاب عکسی
۳۶	– صحنه آزاد
۳۷	– صحنه متحرک
۳۷	– صحنه موقت
۳۷	– صحنه خیابانی
۳۷	– انواع طراحی صحنه
۳۸	– طراحی صحنه جعبه‌ای
۴۰	– طراحی صحنه ساده و سبک
۴۵	– طراحی صحنه با اسکلت ثابت
۴۷	– طراحی صحنه با استفاده از سکو
۴۹	– طراحی صحنه متحرک
۵۱	– طراحی صحنه به وسیله نور و پروژکسیون
۵۶	فصل چهارم : ارکان طراحی صحنه
۵۷	– آشنایی با انواع خط و نقش هر یک در طراحی صحنه
۵۸	– آشنایی با معانی بُعد، حرکت، نور، بافت و نقش هر یک در طراحی صحنه
۶۴	– رنگ و نقش آن در طراحی صحنه
۷۳	فصل پنجم : نقاط مختلف صحنه، خطوط دید، خط محور – خط جلوی صحنه و ابعاد استاندارد صحنه تئاتر قاب عکسی
	فصل ششم : روند شکل‌گیری طراحی صحنه از طرح تا اجرا، نشانه‌های نقشه‌کشی در رسم
۸۲	نقشه‌های طراحی صحنه و چگونگی رسم نقشه‌های مورد نیاز ساخت دکورهای نمایش
۹۲	فصل هفتم : اصول ترکیب‌بندی (کمپوزیسیون) طراحی صحنه
۱۰۴	فصل هشتم : چگونگی ساخت ماکت و قطعات دکور
۱۱۹	منابع و مآخذ

این کتاب با همکاری و مشارکت کمیسیون دفتر آموزش و توسعه فعالیت‌های هنری وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی متشکل از عیسی کشاورز، میترا استاد قاسم و محسن سراجی تهیه شده است.

مقدمه

هنر تئاتر حاصل کار گروهی تعدادی از هنرمندان است که برای روی صحنه بردن نمایش مشارکت دارند. نمایشنامه‌نویس، کارگردان، طراح صحنه، طراح لباس، طراح نور، طراح گریم از مهم‌ترین کسانی هستند که وظایف اصلی را برای به اجرا در آوردن نمایش ایفا می‌کنند. این بدان معنی نیست که بازیگران، مدیران و مسئولین صحنه، نور، صدا و سازندگان دکور و دوزندگان لباس، گریمورها و ... نقش کم اثری دارند. بلکه باید گفت این گروه، طرح‌ها، برنامه‌ها و سیاست‌های کاری گروه نخست را به اجرا در می‌آورند. هماهنگی و ارتباط تنگاتنگ بین دو گروه است که حاصل کار ارزشمندی به بار می‌آورد.

در میان این گروه طراح صحنه وظیفه مهمی در طراحی و برنامه‌ریزی بر عهده دارد. طراح صحنه فضاهای نامرئی و پنهان مورد نظر نویسنده و کارگردان را به تصویر می‌کشد و عینیت می‌بخشد. طراحی صحنه از ابتدای شکل‌گیری نمایش در یونان باستان تا به امروز یکی از ارکان اصلی و عمده نمایش بوده و هست.

کتاب اصول و مبانی طراحی صحنه که برای هنرجویان رشته نمایش (شاخه فنی و حرفه‌ای) تهیه و تألیف شده است. هنرجویان این رشته را با اصول اولیه طراحی صحنه آشنا می‌سازد. مطالب کتاب در هفت فصل ارائه شده است و هنرجویان را با تعاریف طراحی صحنه، تاریخچه مختصر طراحی صحنه، مراحل کار طراحی صحنه، انواع صحنه و انواع طراحی صحنه، ارکان طراحی صحنه، اهمیت و نقش خطوط دید، نقاط مختلف صحنه از نظر اهمیت، نشانه‌های نمایشی در نقشه‌کشی طراحی صحنه، اصول ترکیب‌بندی طراحی صحنه و چگونگی ساخت ماکت و قطعات دکور و کاربرد طراحی صحنه در اجرای نمایش، آشنا می‌کند. این آشنایی برای کلیه هنرجویان رشته نمایش اعم از کسانی که در گرایش نمایشنامه‌نویسی، کارگردانی و یا طراحی صحنه را جهت ادامه تحصیل انتخاب خواهند کرد مفید و قابل استفاده خواهد بود. چاپ تصاویر و ترسیمات ارائه شده در هر فصل باعث فهم بهتر مطالب خواهد شد.

توصیه می‌شود هنرآموزان محترم به منظور فهم و درک بهتر هنرجویان از دستگاه اپک برای توضیحات بیشتر عکس‌ها و ترسیمات کتاب استفاده کنند. بدیهی است استفاده از عکس‌ها و تصاویر منابع مختلف تئاتری و یا عکس‌های تهیه شده از نمایش‌های مرتبط با درس توفیقات بیشتری را دربر خواهد داشت.



طراحی صحنه از تفکر تا اجرا

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

- ۱- افراد با تخصص‌های مختلف را که در اجرای نمایش نقش دارند، نام ببرد.
- ۲- اطلاعات مورد نیاز طراح صحنه را بیان کند.
- ۳- طراحی صحنه را تعریف کند.
- ۴- نقش طراح صحنه از دوران یونان باستان تا به امروز را شرح دهد.
- ۵- مراحل طراحی صحنه را نام ببرد.
- ۶- مراحل طراحی صحنه را شرح دهد.

هنر تئاتر ترکیبی است از چند هنر متفاوت، که هر یک در اجرای نمایش نقشی بر عهده دارند. ترکیبی از هنر و تلاش نویسنده، کارگردان، بازیگران، طراح صحنه، طراح نور، طراح گریم، طراح لباس، سازندگان دکور، متصدیان نور و صدا، گریمورها، دوزندگان لباس، مدیر صحنه، منشی صحنه و دیگران است که اجرای یک نمایش را امکان‌پذیر می‌سازد. در این میان طراح صحنه نقش عمده‌ای در اجرای نمایش بر عهده دارد و برای دستیابی به یک طراحی متناسب و قابل قبول، علاوه بر اطلاعات جامعی که از معماری، نقاشی، پرسپکتیو، نقشه‌کشی، نور، رنگ، موسیقی، هنر فیلم و سینما و غیره (که اطلاعات تخصصی است) دارد، باید با مطالعه تاریخ، تاریخ تحولات اجتماعی، تاریخ هنر، تاریخ تحولات طراحی صحنه، تاریخ تئاتر، سبک‌شناسی، جامعه‌شناسی، مردم‌شناسی، روان‌شناسی، تاریخ لباس و غیره؛ اطلاعات خود را تکمیل کند و با آگاهی کامل ایده‌ها و طرح‌های خود را ارائه دهد.

تعاریف و کاربردها

فضاسازی برای یک نمایش و تبدیل فضای غیرمرئی متن نمایشی به شکل دیداری روی صحنه را طراحی صحنه می‌نامیم. طراحی صحنه یعنی فضاسازی برای یک نمایش که فضای فیزیکی به کمک خط، سطح و حجم و فضای احساسی به وسیله رنگ و نور روی صحنه خلق می‌شود. طراحی صحنه ایجاد و خلق فضا است. فضائی همگون با سبک و شیوه اجرای نمایش، هماهنگ با متن مورد نظر کارگردان و متناسب با زمان و مکان وقوع داستان. در طراحی صحنه، فضای فیزیکی به کمک رنگ و نور القا شده و در نهایت با لباس و گریم و لوازم صحنه و موسیقی کامل می‌شود.

طراحی صحنه از بدو پیدایش تئاتر و نمایش، یکی از عوامل و عناصر اصلی آن بوده است. وقتی چند هزار سال پیش در یونان باستان اشیل یکه‌تاز صحنه تئاتر عصر خود به تنهایی و یا به کمک یک نفر دیگر نمایش را از ابتدا تا انتها اجرا می‌کرد، کارگردان و طراح صحنه به معنی امروزی وجود نداشت. اشیل، هم کارگردانی می‌کرد و هم طراحی و هم بازیگری در واقع همه این موارد بی‌آن‌که مستقیماً نامی از آن‌ها برده شود انجام می‌گرفت. وقتی در قسمت انتهای صحنه پنج در تعبیه می‌شد نه شش در و نه چهار در و یا وقتی ماشین‌آلات مختلف در روی صحنه مورد استفاده قرار می‌گرفت و یا وقتی برای هر نقشی ماسک بخصوصی مورد استفاده قرار می‌گرفت در واقع طراحی صحنه صورت می‌گرفته است و یا هنگامی که بازیگر از در وسط در قسمت انتهایی صحنه وارد می‌شد و پس از به چپ و راست رفتن در مرکز صحنه می‌ایستاد و تمام توجه تماشاگران و یا بهتر است بگوییم شرکت‌کنندگان را به خود جلب می‌کرد، در واقع به کار خود می‌زنان می‌داده و کارگردانی می‌کرده است. این وضعیت در طول تاریخ کم و بیش ادامه داشت تا این که نمایش‌های قرون وسطایی تحولی تازه در عرصه طراحی صحنه تئاتر به وجود آورد. این نمایش‌ها که در قالب اجرای صحنه‌ای و خیابانی (کارناوالی) اجرا می‌شدند، شکل بدیعی از صحنه‌پردازی به وجود آوردند. نمایش‌های قرون وسطایی که بر مبنای داستان‌ها و روایت‌های مذهبی نوشته می‌شدند در داخل و یا خارج کلیساها اجرا می‌شدند. تنوع در طراحی صحنه مشتمل بر صحنه‌های بهشت، دوزخ و برزخ همراه با جلوه‌های ویژه جذاب و تأثیرگذار، برای خود جایگاه مستقلی در یک مجموعه نمایشی پیدا کرد و جزو تفکیک‌ناپذیر آن شد. به طوری که امروزه بعید است نمایشی بدون داشتن طرح صحنه به روی صحنه برود. (حال چه این طراحی توسط طراح انجام شود و یا خود کارگردان) طراحان صحنه امروز دیگر نقاش صحنه نیستند تا صحنه‌ای خیالی و رؤیایی برای تئاترهای تشریفاتی طبقه اشراف نقاشی کنند بلکه معمارانی آشنا به تکنولوژی روی صحنه که در پی ایجاد فضا و جو نمایش هستند.

امروزه هدف طراح صحنه برانگیختن تحسین و تشویق تماشاچی برای دیدن یک معماری زیبا و دلفریب نیست بلکه هدف هر چه بیشتر نزدیک‌تر کردن فضای صحنه به حال و هوای نمایش است.

شاید وقتی برای اولین بار صحنه‌های تئاتر از نور (جریان الکتریسیته) بهره‌گرفتند، کسی گمان نمی‌کرد که روزی نور، در خدمت القای فضای نمایش قرار گیرد. وسایل نورپردازی در آن روزگار تنها برای روشن کردن صحنه به کار می‌رفت. اما امروزه طراحی نور و نورپردازی نقش بسیار عمده‌ای در اجرای نمایش دارند و ارزش نمایشی نور که برای اولین بار توسط افرادی چون «آپیا»^۱ و «گوردن کریگ»^۲ مطرح می‌شود بر هیچ دست‌اندرکار تئاتری پوشیده نیست.

مراحل طراحی صحنه

الف) مرحله تفکر: اگرچه ترسیم مکان، زمان و فضا در ذهن ممکن است راحت و آسان باشد، ولی به آگاهی قبلی از موضوعات و علوم و هنرهای مختلف نیاز دارد. مغز مانند یک رایانه است که داده‌ها را پردازش و نتیجه‌نهایی را عرضه می‌کند. تفاوت عمده مغز انسان و رایانه، احساس و سلیقه و خلاقیت در انسان است. رسیدن به این آمادگی ذهن نیازمند تلاش، آموختن و تجربه است. دامنه کار یک طراح صحنه به گستردگی بسیاری از علوم و فنون و هنرهاست. طراح صحنه لازم است اطلاعات جامعی از محیط اطراف خود داشته باشد. تاریخ، جغرافیا، مذهب، سیاست، مردم‌شناسی، جامعه‌شناسی، روان‌شناسی، فرهنگ عامه، آداب و سنن، کشاورزی، پزشکی، صنعت، هنر و... علمی هستند که طراح باید درباره آن‌ها آگاهی داشته و یا در صورت لزوم به منابع آن دسترسی داشته باشند. طراح صحنه در هر کار جدیدی با موضوع، شغل و حرفه جدیدی روبروست. یک روز درباره ایران عصر قاجار، بار دیگر مساجد ایرانی، در نمایش دیگر زندگی ارامنه ایران و یا شاید در خصوص حرفه قصایی و یا حتی با آزمایشگاه یک فیزیکدان اتمی

۱- Adolphe Appia (۱۸۶۲-۱۹۴۸)

۲- Gordon Craig (۱۸۷۲-۱۹۶۶)



یا مطب یک پزشک و ... سر و کار دارد. از این رو لازم است طراح صحنه دامنه تفکر گسترده‌ای داشته باشد، باید کلیه اطلاعات را از طریق مراجعه به سوابق و تجارب قبلی و مطالعه و تحقیق کتابخانه‌ای و میدانی و بازدید از محل‌ها و ... به دست آورد. از همین روست که گاه مطالعه و جمع‌آوری اطلاعات ماه‌ها طول می‌کشد. با داشتن این اطلاعات است که تصاویر در ذهن طراح شکل می‌گیرد و در مرحله بعدی مورد استفاده قرار می‌گیرد.

ب) مرحله اجرا : پس از کسب اطلاعات لازم طراح صحنه درباره موضوع نمایش به تفکر می‌پردازد و تصویرهای ذهنی خود را به صورت طرح‌های اولیه صحنه بر روی کاغذ پیاده می‌کند. از این رو او برای انجام این کار به دانش‌های دیگری نیاز دارد. طراحی، نقاشی، رنگ، نقشه‌کشی، پرسپکتیو، نور صحنه، سبک‌های مختلف هنری، سبک‌های معماری، تاریخ معماری و مبلمان، شناخت مواد و مصالح معماری، شناخت مواد و مصالح دکورسازی و ماکت‌سازی و کاربرد آن‌ها و ... مواردی هستند که طراح صحنه بایستی از آن‌ها اطلاعات کامل و تخصصی داشته باشد و از این رو است که معتقدند طراحی صحنه مجموعه‌ای از هنرهاست.

طراحی صحنه ممکن است ساده و خلاصه شده باشد، اما در پشت این سادگی، تفکر و اندیشه نهفته است. در طراحی صحنه باید از شلوغی به سادگی و از کل به جزء رسید. مثلاً شما شعر کلاسیک را خیلی خوب و تخصصی می‌شناسد و به کلیه زوایا و نکات فنی آن آشناست. او از شعر کلاسیک به شعر نو می‌رسد. پیکاسو، اگر پشتوانه هنر کلاسیک را نداشت به عنوان سردمدار سبک کوبیسم، جایگاهی پیدا نمی‌کرد. پشت سادگی شعر نیما و تابلوهای پیکاسو یک دنیا آگاهی و دانش و تجربه نهفته است. طراحی صحنه هم باید پشتوانه داشته باشد.

آگاهی از جزئیات بناها چه از نظر شکل ظاهری و چه از نظر کاربرد مصالح و چه از نظر کاربرد اجتماعی و فرهنگی و سیاسی در دوره‌های مختلف از نکات عمده‌ای است که طراح صحنه باید اطلاعات کافی و کامل از آن‌ها داشته باشد. وقتی طراحی صحنه انجام گرفت، فضای مورد نظر ساخته شد، دقت در جزئیات باعث می‌شود فضای ایجاد شده طبیعی‌تر جلوه کند (و یا در مواردی عمداً طبیعی جلوه نکند) فضای ساخته شده نباید بی روح و مرده باشد. القای فضا و تأثیر مصالح مورد استفاده در دکور توسط بیننده بایستی همان باشد که در طبیعت موجود است (مگر عمداً این امر مورد نظر نباشد). از این رو انتخاب مصالح ساخت دکور به جای مصالح اصلی در طبیعت بسیار حائز اهمیت است. البته ممکن است آنچه را که طراح صحنه می‌سازد دقیقاً همانی نباشد که در واقعیت وجود دارد، اما باید همان احساس را برانگیزد و برای تماشاچی باورپذیر باشد. آیا واقعاً اولین مساجد ساخته شده به دست پیغمبر اسلام و مسلمانان صدر اسلام همانی است که در فیلم محمد رسول‌الله (ص) می‌بینیم؟ قطعاً این طور نیست، ولی طراح با مطالعه شرایط جغرافیایی و تاریخی منطقه و مصالح موجود در آن منطقه، دکوری را طراحی و اجرا می‌کند که تماشاچی راحت آن را می‌پذیرد و باور می‌کند.

القای فضا در طراحی صحنه از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. به طور خلاصه باید گفت این فضا سازی است که معماری و احجام ساخته شده یا انتخاب شده را در خدمت نمایش قرار می‌دهد.

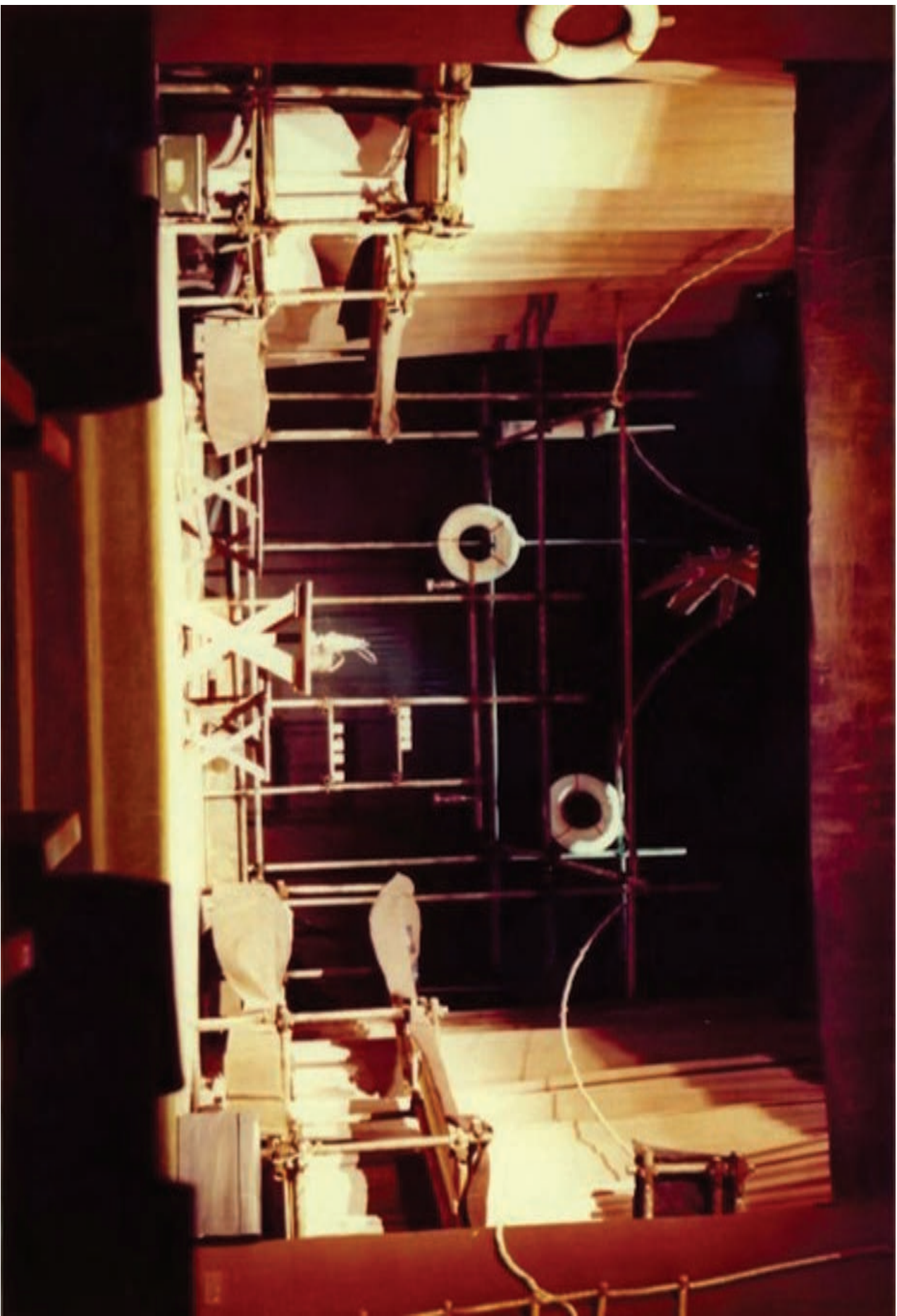




▲ شکل ۱-۱- نمایشنامه پاراوان، نویسنده: جین رانت (۱۹۱۰)، طراح صحنه: ژرژ رز، کارگردان: هانس لی ترو، اجرا: ۱۹۶۸ مونیخ.



شکل ۲-۱ - نمایشنامه صاحب مهبان خانده - اثر کارلو گولدرنی



شکل ۱-۳



▲ شکل ۱-۳ و ۱-۴ در منطقه جنگی، یوچین اوئیل، کارگردان: محمدعلی شکیناف، طراح صحنه: فریدون علیاری — ۱۳۵۵، تهران.

خود آزمایی فصل اول

- ۱- افراد با تخصص‌های مختلف را که در اجرای نمایش نقش دارند، نام ببرید.
- ۲- اطلاعات موردنیاز طراح صحنه را بنویسید.
- ۳- طراحی صحنه را تعریف کنید.
- ۴- نقش و لزوم طراح صحنه از دوران یونان باستان تا به امروز را شرح دهید.
- ۵- مراحل طراحی صحنه را نام ببرید.
- ۶- مراحل طراحی صحنه را شرح دهید.



تاریخچه طراحی صحنه

- هدف‌های رفتاری : در پایان این فصل از فراگیر انتظار می‌رود که :
- ۱- قسمت‌های مختلف معماری آمفی‌تئاترهای یونان باستان را نام ببرد.
 - ۲- در مورد هر یک از قسمت‌های مختلف معماری آمفی‌تئاترهای یونان باستان توضیح دهد.
 - ۳- وسایل و ماشین‌آلات فنی مورد استفاده در صحنه‌های تئاتر یونان باستان را نام ببرد.
 - ۴- کاربرد هر یک از وسایل و ماشین‌آلات فنی مورد استفاده در صحنه‌های تئاتر یونان باستان را توضیح دهد.
 - ۵- تفاوت‌های معماری تئاترهای هلنی با معماری آمفی‌تئاترهای یونان باستان را بیان کند.
 - ۶- در مورد معماری آمفی‌تئاترهای روم باستان توضیح دهد.
 - ۷- در مورد وسایل و ماشین‌آلات فنی مورد استفاده در صحنه‌های تئاتری روم باستان توضیح دهد.
 - ۸- انواع صحنه‌آرایی در روم باستان را بیان کند.
 - ۹- محل اجرای نمایش‌ها و معماری تئاتر در قرون وسطی را توضیح دهد.
 - ۱۰- تکامل نمایش‌های مذهبی و محل اجرای نمایش‌ها در قرون وسطی را توضیح دهد.
 - ۱۱- در مورد وسایل فنی مورد استفاده در تئاترهای قرون وسطی توضیح دهد.
 - ۱۲- صحنه‌آرایی نمایش‌ها در قرون وسطی را توضیح دهد.
 - ۱۳- موضوعات مختلف نمایش‌های مذهبی در قرون وسطی را بیان کند.
 - ۱۴- جنبش رنسانس در اروپا را به اختصار شرح دهد.
 - ۱۵- در مورد معماری تئاتر در دوران رنسانس توضیح دهد.
 - ۱۶- علت به‌وجود آمدن صحنه‌های قاب عکسی در دوران رنسانس را به اختصار شرح دهد.
 - ۱۷- کسانی را که در بوجود آمدن صحنه‌های قاب عکسی نقش داشته‌اند نام ببرد.
 - ۱۸- نمونه‌های ساخته شده از تئاترهای با صحنه‌ی قاب عکسی در دوران رنسانس را نام ببرد.
 - ۱۹- در مورد طراحی صحنه و استفاده طراحان از علم پرسپکتیو و منشورهای سه گوش و ... در دوران رنسانس توضیح دهد.
 - ۲۰- انواع طراحی صحنه در دوران رنسانس را توضیح دهد.

معماری تئاتر در یونان باستان

ساختمان تئاتر در یونان باستان به شکل دایره بوده که دو سوم آن مخصوص نشست تماشاگران و یک سوم آن مخصوص اجرای نمایش‌ها بود. قسمت‌های مختلف این ساختمان‌های تئاتری (آمفی تئاترها) به شرح زیر است :

۱- تاترون (کاهه‌آ) و یا اودیتوریوم : تاترون که از کلمه تئاتر گرفته شده به معنی محل دیدن و مشاهده کردن است. قبل از به وجود آمدن ساختمان تئاتر، تماشاگران در سرایشی دامنه تپه‌ها نشسته و به تماشای رقص، آوازهای همسرایان و نمایش‌ها می‌پرداختند که این محل را تاترون می‌نامیدند. بعدها همین قاعده در بنای تئاترهای یونان به کار گرفته شد و تئاترهای بسیاری بدین شیوه بنا شد. از جمله تئاتر دیونیزوس که در دامنه تپه اکروپل بنا شد.

تاترون به شکل نیم دایره بود که محل نشستن تماشاگران به صورت پله پله و از سنگ ساخته می‌شد و علت ساختن تئاترها در دامنه تپه‌ها بیشتر به جهت سهولت در ساخت بنا بوده است. تماشاگران جهت تماشای برنامه‌ها، تشکچه‌هایی به همراه خود می‌بردند و از صبح تا غروب روی آن‌ها می‌نشستند. ردیف‌های جلو اختصاص به کاهنان اعظم و مقامات مهم سیاسی و اداری کشور داشت. تماشاگران از راهروهای مختلف وارد تاترون می‌شدند و ساختمان تاترون طوری بود که اطراف ارکسترا حلقه می‌زد و سه چهارم آن را در بر می‌گرفت.

۲- ارکسترا : ارکسترا محلی بود دایره شکل در قلب و جلوی تاترون که تماشاگران در اطراف آن قرار می‌گرفتند و مخصوص رقص و محل همسرایان بود و گاهی نیز مورد استفاده بازیگران قرار می‌گرفت.

۳- تیمل : تیمل به معنی مذبح و قربانگاه، محلی بود دایره شکل در وسط ارکسترا که قبل از شروع نمایش در این محل بزی را قربانی می‌کردند.

۴- پروسکینون یا پروسینیوم : پروسینیوم که به معنی آوانسن امروزی است به قسمت جلوی صحنه اطلاق می‌شد که در اثر تحول و تکامل تئاترها به وجود آمد.

۵- اسکین یا اسکین : اسکین که به معنی چادر یا کلبه است و همان صحنه امروزی است. البته با توجه به معنی اسکین، گمان می‌رود محل تعویض لباس هنریشگان در انتهای پروسینیوم بود که در اثر گذشت زمان به پروسینیوم ملحق و محل اصلی اجرای نمایش‌ها گردیده است. در انتهای اسکین سه الی پنج در تعبیه می‌شد که در میانی مخصوص ورود هنریشه اول و درهای چپ و راست مخصوص هنریشگان دیگر بود. ورود بازیگران از در سمت چپ نشانه آمدن از راه‌های دور و ورود از در سمت راست نشانه آمدن از راه‌های نزدیک بود و نیز محل بزرگی برای قرار دادن وسایل و لوازم صحنه وجود داشته است.

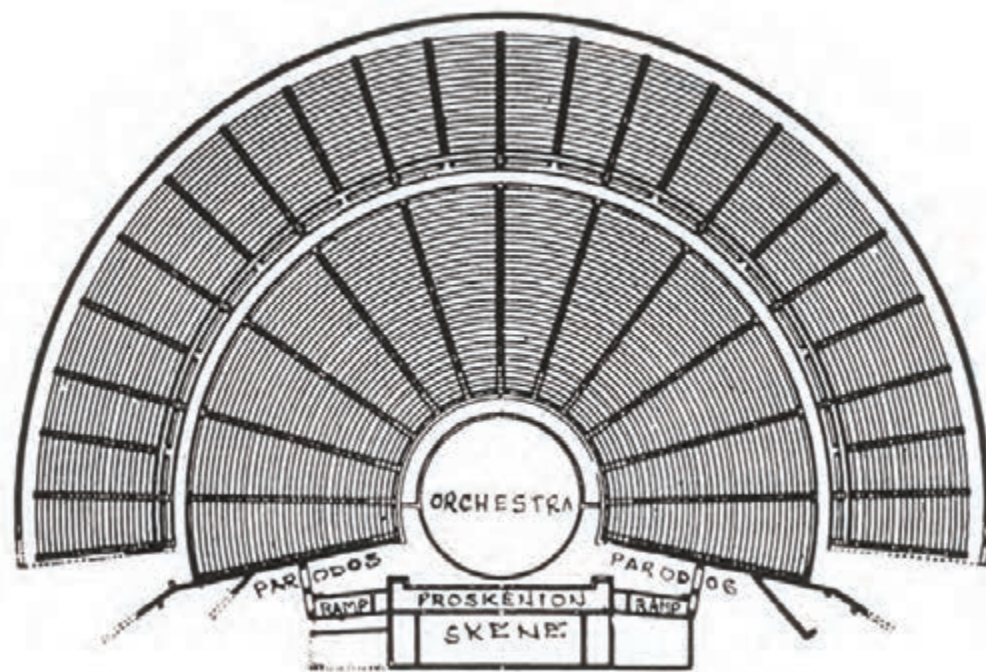
۶- تئولوژیون : تئولوژیون یا پشت بام اسکین، محلی بوده است که خدایان و قهرمانان در آنجا ظاهر شده و با بازیگران به صحبت می‌پرداختند.

۷- پارادوس : پارادوس راهروهای مسقفی بود که در دو طرف ارکسترا قرار داشت و آنجا محل ورود و خروج همسرایان بوده است. راهرو سمت راست نشانه ورود از شهرها و محل‌های نزدیک و راهروهای سمت چپ نشانه ورود از کشورها و مکان‌های دور بود.

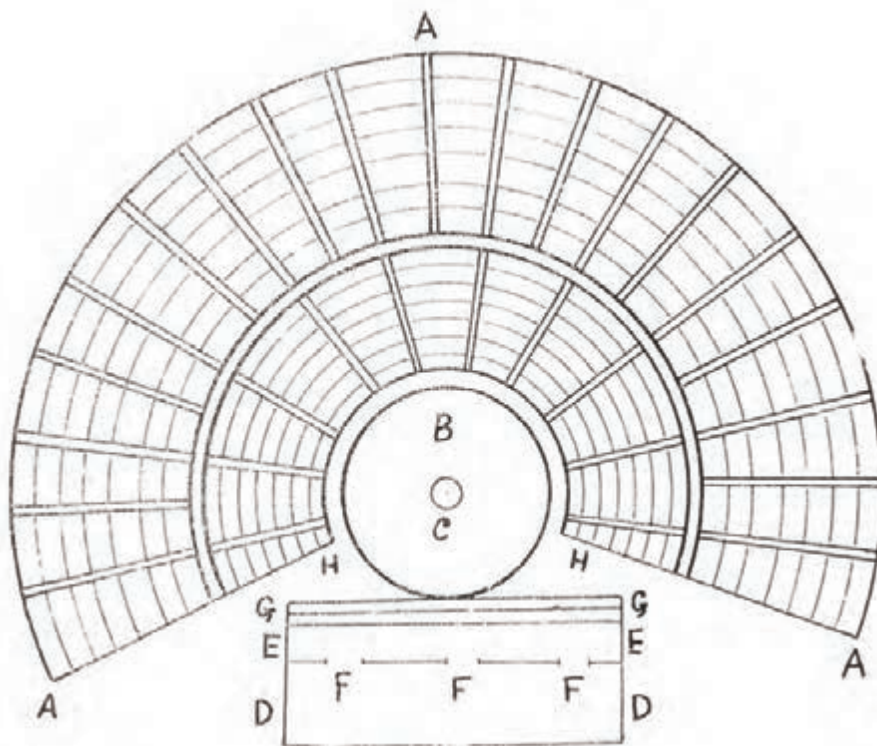
۸- رامپ : رامپ سطح شیب‌داری بود که دو طرف پروسینیوم را با یک شیب ملایم به سطح زمین وصل می‌کرد.

۹- فوندال : فوندال که برای قسمت‌های انتهایی هر دکور ساخته می‌شد ابتدا از جنس چوب بود و سپس به صورت یک ساختمان با خصوصیات معماری زمان خود در آمد و در واقع همان قسمت انتهایی اسکین بود که سه یا پنج در، جهت ورود و خروج هنریشگان به ترتیبی که قبلاً توضیح داده شد در آن تعبیه شده است. بعدها و به مرور زمان محلی در زیر صحنه به وجود آمد که بیشتر در نمایش‌های افسانه‌ای مورد استفاده قرار می‌گرفت. در برخی از موارد به قسمت اسکین سقف نیز اضافه شده است.



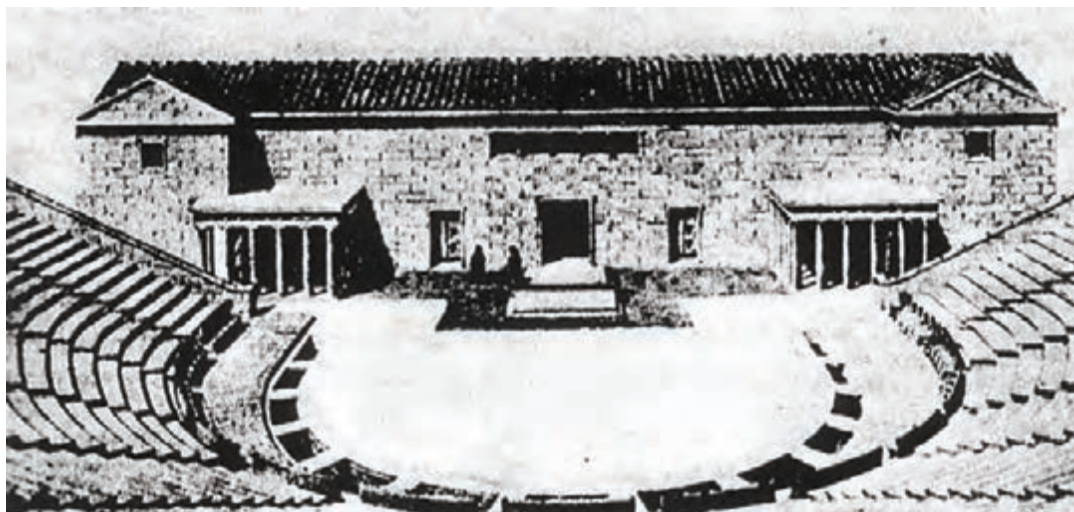


▲ شکل ۲-۱- نقشه تئاتر در اپیدوروس. این تصویر صحنه‌های مرتفعی با یک ارکسترای کاملاً مدور را نشان می‌دهد که آمد و رفت به صحنه در آن از طریق سطوح شیب‌دار انجام می‌گرفت. چنین نقشه‌ای برای تئاتر هلنی غیر معمول بود.

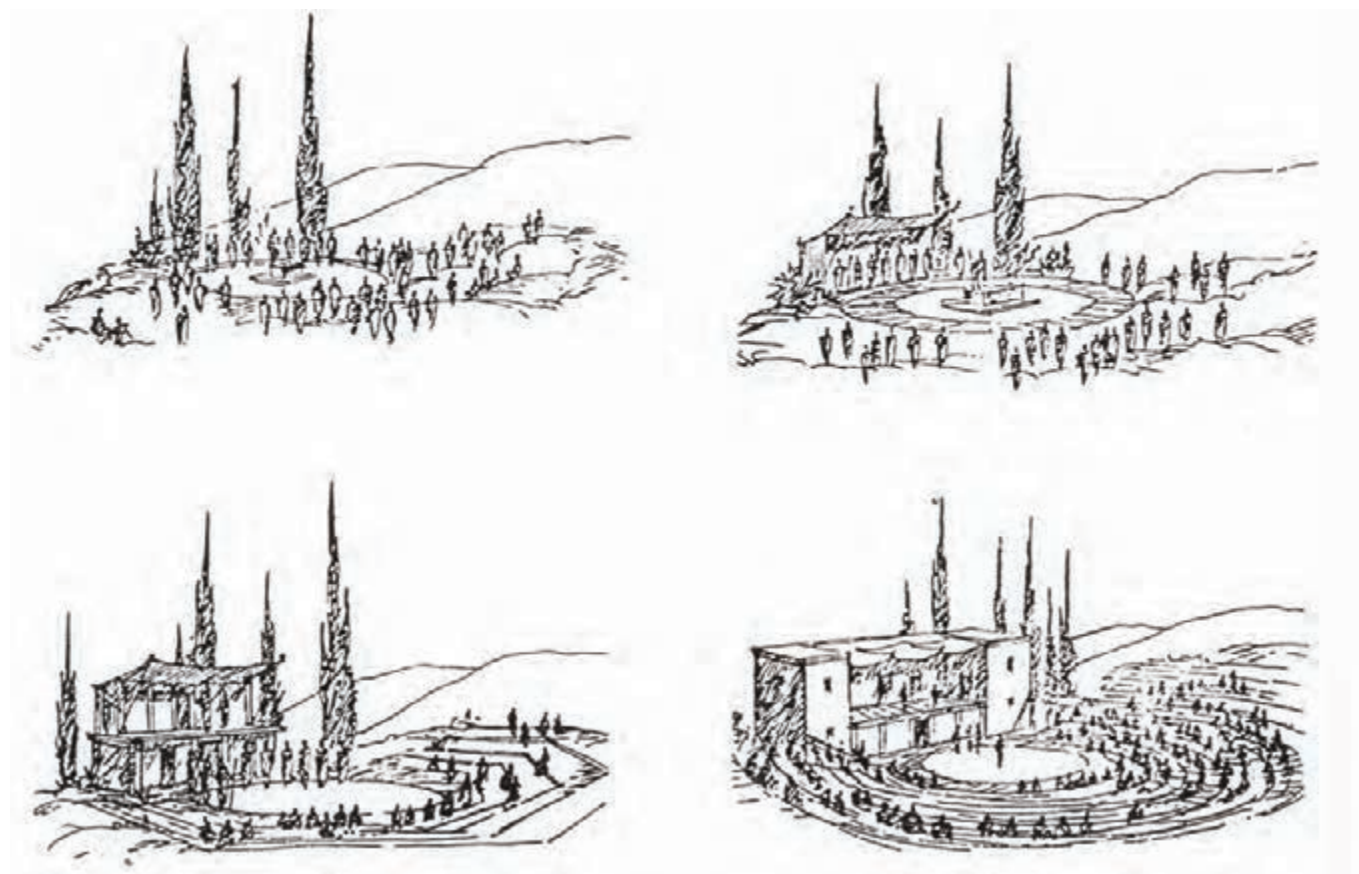


AAA = تئاتر — محل تماشاگران = B = ارکستر — C = محراب = DD = محلی که در آن لباس می‌پوشیدند و خود را برای بازی آماده می‌ساختند. EE = صحنه — GG = پله‌هایی که از صحنه به ارکستر می‌رود — HH = مدخل

▲ شکل ۲-۲



▲ شکل ۲-۳- بازسازی تئاتر در دیونوسوس، چنان که در زمان لوکورگوس در اواخر سده چهارم پیش از میلاد بر پا بوده است.



▲ شکل ۲-۴- روند تکاملی تئاتر یونان از میدان رقص سنتی تا بنای تئاتر کلاسیک

وسایل فنی و ماشین آلات صحنه و صحنه آرائی در یونان باستان

یونانیان باستان از وسایل فنی و ماشین آلات مختلفی در اجرای نمایش های خود استفاده می کردند و در این خصوص پیشرفت قابل ملاحظه ای داشتند. موفق به ساختن ماشین آلات گوناگون مورد نیاز نمایش های خود شده بودند و از آن ها به نحو بسیار مناسبی در نمایاندن اهداف نمایش سود می بردند. آنان برای نشان دادن مناظر و مکان های مورد نظر در هر نمایش، گاه از چند منشور سه گوش به نام «پریاکتوا»^۱ استفاده می کردند. بدین ترتیب که آن ها را تحت زاویه خاصی کنار هم قرار می دادند و در روی هر وجه منشور موضوع خاصی را که مد نظر داشتند نقاشی می کردند و با گرداندن منشور هر یک از صحنه هایی را که لازم داشتند در مقابل دید تماشاچیان قرار می دادند. دیواره های رنگ آمیزی شده ای به نام «پیناکس»^۲ نیز وجود داشت که در صحنه آرائی وسیله بسیار ساده ولی کاربردی بود. در طراحی صحنه از دکورهای نمادگرایانه برای بیان موضوع استفاده می شد و گاه فقط یک نشانه مربوط به موضوع نمایشنامه کلیه دکور صحنه را تشکیل می داده است و با وجود سادگی صحنه و دکور، عالی ترین اثرهای نمایشی در آن زمان اجرا می شد و با تغییر مختصری که در دکور به وجود می آمد صحنه از نظر مردم کاملاً تغییر یافته تلقی می شد. بازیگران یا همسرایان با خارج شدن از صحنه و ورود مجدد و یا با گردش به دور ارکسترا تغییر مکان را نشان می دادند. طراحی های مربوط به نقاشی روی گلدان ها که از گورستان های آن زمان کشف شده اند نشان دهنده عمق و حس فضایی است که به کمک پرسپکتیو در اوایل قرن ۵ پیش از میلاد به آن دست یافته بودند. یونانیان از اصول پرسپکتیو اطلاع داشتند و به نحو شایسته ای از آن استفاده می کردند. در زیر به شرح تعدادی از مهم ترین ماشین آلات و وسایل فنی مورد استفاده در یونان باستان می پردازیم.

- ۱- **اکی کلما**^۳: اکی کلما نام وسیله ای چهار چرخه بوده است که جهت تعویض دکور به کار می رفته و یا در حین بازی جهت حمل انسانی که نقش مرده ای را بازی می کرد، استفاده می شده است و در برخی از موارد، اکی کلما جزئی از دکور محسوب می شد.
- ۲- **مکین یا مکینا**^۴: نوعی جرتقیل برای به پرواز در آوردن خدایان و قهرمانان و یا معلق نگه داشتن آنان بوده است.
- ۳- **پراتیکابل**: سکوهایی چوبی بوده است که جهت امور مختلف از آن ها استفاده می شد و هنگام نیاز به روی صحنه آورده می شد و پس از اتمام آن قسمت از بازی از صحنه خارج می شد.
- ۴- **ارابه ها**: ارا به ها که گاه توسط اسب کشیده می شد بیشتر برای تشییع جنازه مردگان و یا به عنوان تخت روان و یا به عنوان وسیله انتقال و جا به جایی مجسمه های خدایان، مشعل ها و روشنایی های دیگر به منظور القای شب، به کار می رفتند.
- ۵- **صحنه متحرک**: ساخت صحنه متحرک دیگری روی صحنه اصلی در مواردی متداول بود که قصد داشتند زمین را از آسمان جدا کنند و عده ای روی زمین و عده ای دیگر در آسمان قرار گیرند و نقش خود را اجرا کنند. همان طوری که گفته شد این صحنه متحرک بود و می توانستند آن را به هر طرف که مایل بودند هدایت کنند.
- ۶- **پله ها**: پله های ارتباطی در زیر صحنه و پله هایی که گاه روی صحنه از آن ها استفاده می شد از دیگر وسایل صحنه آن روزگار به شمار می رفت.
- ۷- **دستگاه های افکت**: دستگاه هایی نیز برای تولید رعد و برق، باد و نور و غیره وجود داشت که در مواقع نیاز مورد استفاده قرار می گرفت.

۱- Periaktoi

۲- Pinakes

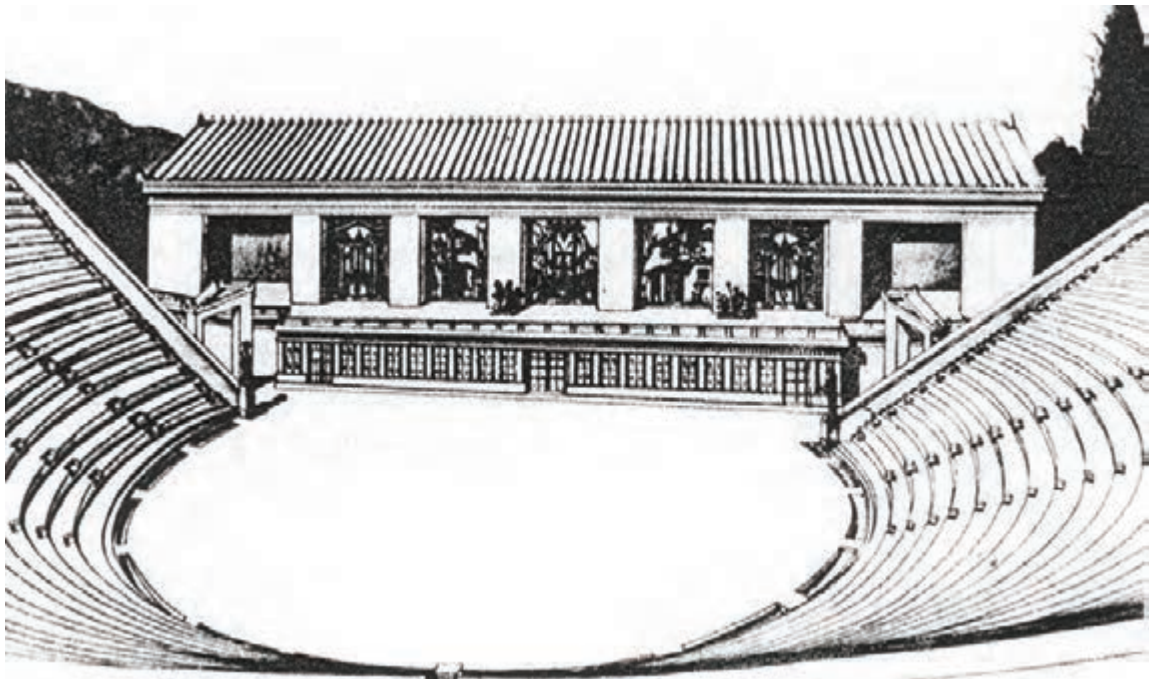
۳- Ekkiklema

۴- Mechane



معماری تئاتر هلنی

مورخان، دوران سلطه اسکندر کبیر را بر امپراتوری ایران، هند و مصر (۳۳۶ تا ۳۲۳ پیش از میلاد) دوران هلنی می‌نامند. اسکندر فرهنگ و رسوم یونانی را سراسر قلمرو خود گسترش داد اما یونان همچنان مرکز اصلی فرهنگ باقی ماند. مهم‌ترین وجه تمایز تئاتر هلنی با تئاتر یونانی رواج صحنه‌های مرتفع بود. این صحنه‌ها ۲/۵ الی ۴ متر ارتفاع، ۴۰ تا ۴۲ متر درازا و ۲ تا ۴ متر عمق داشتند. در این دوران صحنه، بزرگتر شد و رفته رفته از اهمیت همسرایان کم و بر اهمیت بازی بازیگران اضافه گردید.



▲ شکل ۲-۵- بازسازی یک تئاتر هلنی در افه سوس: به تیروماتا که هر یک به صورت یک صحنه پروسینیوم کوچک در آمده‌اند توجه شود.

معماری تئاتر، صحنه آرای، وسایل فنی و ماشین آلات صحنه در روم باستان

تا سال ۵۵ پیش از میلاد محل ثابتی برای اجرای نمایش‌ها در روم وجود نداشت و نمایش‌ها در روی صحنه‌های موقت سکو مانند، که در کنار میادین و یا در کنار معابد احداث می‌شد، اجرا می‌شدند. تماشاچیان دور سکوهایی موقت ایستاده و به تماشا می‌پرداختند، بعدها سکوهایی نیز جهت نشستن تماشاچیان ساخته شد و به تدریج صحنه و جایگاه تماشاچیان کامل‌تر شد. در سال ۱۴۵ پیش از میلاد تئاتری چوبی در شهر رم ساخته شد. این تئاتر شبیه تئاترهای هلنی و با سه در ورودی به روی صحنه بود. ۹۹ سال قبل از میلاد نقاشی فضاهای معماری و علم «پرسپکتیو»^۱ به قدری پیشرفت کرده بود که براساس یکی از نوشته‌های باقیمانده از آن دوران، نقش‌های ترسیم شده بر دیوارهای یکی از تئاترها به قدری واقعی به نظر می‌آمد که پرندگان سعی می‌کردند بر بام ساختمانی که در واقع نقاشی بود بنشینند و برای خود لانه بسازند.

در سال ۵۸ پیش از میلاد تئاتر چوبی مجللی با ظرفیت هشتاد هزار نفر تماشاچی ساخته شد. این تئاتر دارای سه طبقه با ۳۶۰

۱- نشان دادن فضای سه بعدی روی کاغذ (دو بعدی) را علم پرسپکتیو یا مناظر می‌گویند.



ستون بود. در ساخت طبقه اول این تئاتر از سنگ مرمر، طبقه دوم از شیشه و طبقه سوم از چوب مطلقاً استفاده شده بود. این ساختمان که با سه هزار مجسمه تزئین شده بود از شکوه و عظمت فوق العاده‌ای برخوردار بود تا اینکه به سال ۵۵ پیش از میلاد اولین تئاتر ثابت به صورت آمفی تئاترهای یونانی با نیمکت‌های سنگی توسط پمپی در شهر رُم ساخته شد. معبد ژئوس در قسمت بالای تئاتر پمپی قرار داشت و هفده هزار تماشاچی مشتاق روی نیمکت‌های سنگی این تئاتر می‌نشستند. این اولین تئاتر ثابت روم با ۱۵۰ ستون رنگارنگ مرمرین و سنگی و سیستم خنک کننده توسط بارش آب مصنوعی عظیمی فوق العاده داشت که تماشاچیان در آن به تماشای نمایش می‌پرداختند.

رومی‌ها اکثراً تئاترهای خود را در زمین مسطح بنا می‌کردند. (برعکس یونانی‌ها که تئاترها را در دامنه کوه‌ها می‌ساختند). استفاده از ستون‌های زیاد و طاق‌های قوسی از دیگر مشخصات تئاتر رومی است. ساختمان صحنه و تاترون به هم متصل بود و با ارتفاعی مساوی و به شکل دایره ساختمان واحدی را به وجود می‌آورد.

صحنه حدود ۱۵۰ سانتی متر از زمین ارتفاع داشت و خط جلوی صحنه بر قطر دایره ارکسترا منطبق بود. به عقیده عده‌ای در قسمت جلوی دهانه صحنه شیارها و گیره‌های مخصوصی جهت آویختن پرده وجود داشت ولی عده دیگری عقیده دارند این شیارها جهت اصلاح سیستم صدا (آگوستیک) تعبیه شده بودند.

صحنه‌های تئاترهای رومی بزرگتر از صحنه تئاترهای یونانی بود و عمق صحنه تا ۱۲ متر و دهانه صحنه از ۳۰ تا ۹۰ متر درازا داشت و در نتیجه امکانات بیشتری برای بازیکنان و استفاده از دکور در روی صحنه‌ها فراهم می‌شد. بر دیوار انتهایی صحنه سه و یا پنج در تعبیه می‌شد و گاه درهایی نیز در جناحین صحنه تعبیه شده و جلوی صحنه با ستون‌ها طاقچه‌ها و مجسمه‌های رنگی تزئین می‌کردند. بالای صحنه را گاهی به صورت مسقف در می‌آوردند تا ضمن محافظت صحنه از باد و باران به آگوستیک صحنه کمک کرده باشند.

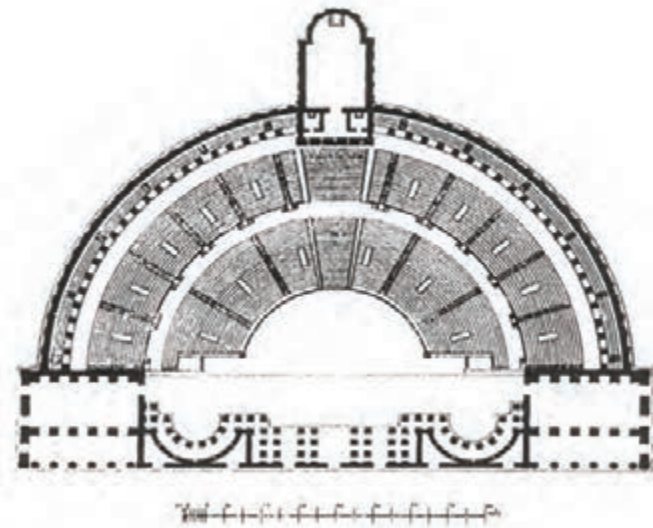
محل استراحت و تعویض لباس و گریم بازیگران در قسمت بالای صحنه قرار داشت و در برخی موارد در کف صحنه، درهایی به شکل مخفی تعبیه می‌کردند تا در مواقع لزوم از آن‌ها استفاده شود. رومی‌ها در قسمت تماشاگران سایبان نصب کردند تا تماشاچیان در زیر سایبان از آفتاب و باران در امان باشند.

صحنه‌آرایی رومی همانند صحنه‌آرایی یونانی ساده و سمبلیک بود. شاید رومی‌ها اولین کسانی باشند که از پرسپکتیو به شکل گسترده در صحنه‌آرایی نمایش‌های خود سود می‌بردند.

نقاشان بسیار ماهر به کار صحنه‌آرایی می‌پرداختند و صحنه‌ها را به طور طبیعی نقاشی می‌کردند به طوری که اگر یک درخت طبیعی و یک درخت نقاشی شده در روی صحنه وجود داشت تشخیص آن دو برای تماشاچی مشکل بود. جوشیدن چشمه و غرق شدن صحنه در آن، آتش زدن خانه‌ای در روی صحنه و نمایش دادن جنگل‌های پر از انواع حیوانات در روی صحنه و عبور دادن ۶۰۰ قاطر در عرض صحنه و نمایش دادن ۳۰۰ گوی در روی صحنه و غیره، از نشانه‌های وجود یک دانش قوی صحنه‌آرایی در آن زمان و در میان رومیان است.

ماشین‌آلات و وسایل فنی مورد استفاده رومی‌ها شبیه دستگاه‌های یونانیان بود با این تفاوت که رومی‌ها ضمن تقلید از یونانی‌ها به اصلاح و تکمیل ماشین‌آلات علاقه فراوانی نشان می‌دادند و پس از اصلاح و تکمیل آن‌ها و با تغییر نام هر یک از دستگاه‌ها، از آن‌ها در اجرای نمایش‌های خود سود می‌بردند. اصولاً رومی‌ها به فن و هنر برانگیختن شگفتی و اعجاز تماشاگران به خوبی آگاه بودند و با استفاده از ابزارهای مکانیکی پیچیده در به وجود آوردن صحنه‌های عجیب و غریب سعی فراوان داشتند.





► شکل ۲-۶ — نقشه تئاتر پمپئی که در اواخر دوران عظمت روم ساخته شده است. معبد ونوس در قسمت بالای نقشه و صحنه‌های بزرگ و پیچیده آن به نام اسکینارون در پایین دیده می‌شوند.

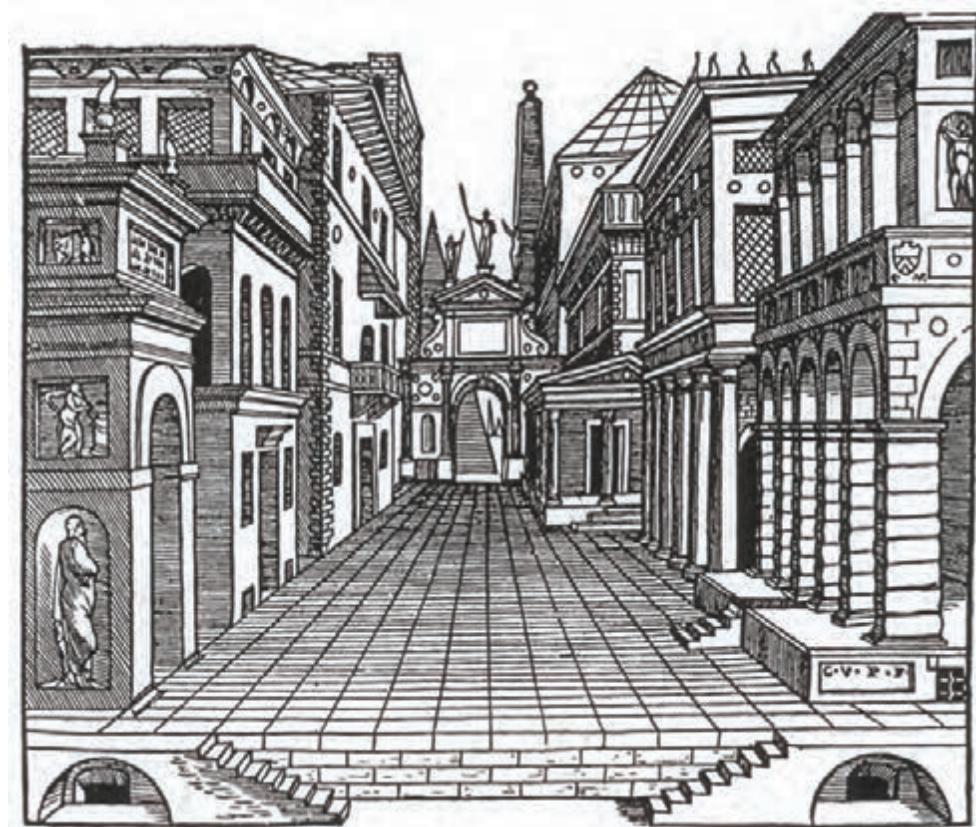
صحنه‌آرایی در روم باستان

با اینکه رومی‌ها در صحنه‌آرایی هم از یونانی‌ها الهام می‌گرفتند، ولی با ابتکارهای خاص خود در این زمینه بسیار پیشرفت کردند. رومی‌ها سلیقه خود را در استفاده از لته‌ها به خوبی نشان دادند و چنانکه گفته شد نقاشی‌ها به طبیعت بسیار نزدیک بود و به طور کلی از وسایل و تجهیزات کامل‌تری برخوردار بودند. سه نوع صحنه‌آرایی در میان رومیان متداول بود :

۱- صحنه تراژیک : که از یک قصر پادشاه تشکیل می‌شد و چند طبقه بود و با یک ظرافت و دقت خاصی نقاشی می‌شد.

۲- صحنه کمیک : که از یک میدان و یا یک خیابان و دو خانه که روبه‌روی هم قرار داشت تشکیل می‌شد.

۳- صحنه روستایی و چوپانی : که از یک دهکده با درختان و گیاهان تشکیل می‌شد.



► شکل ۲-۷ — صحنه تراژیک

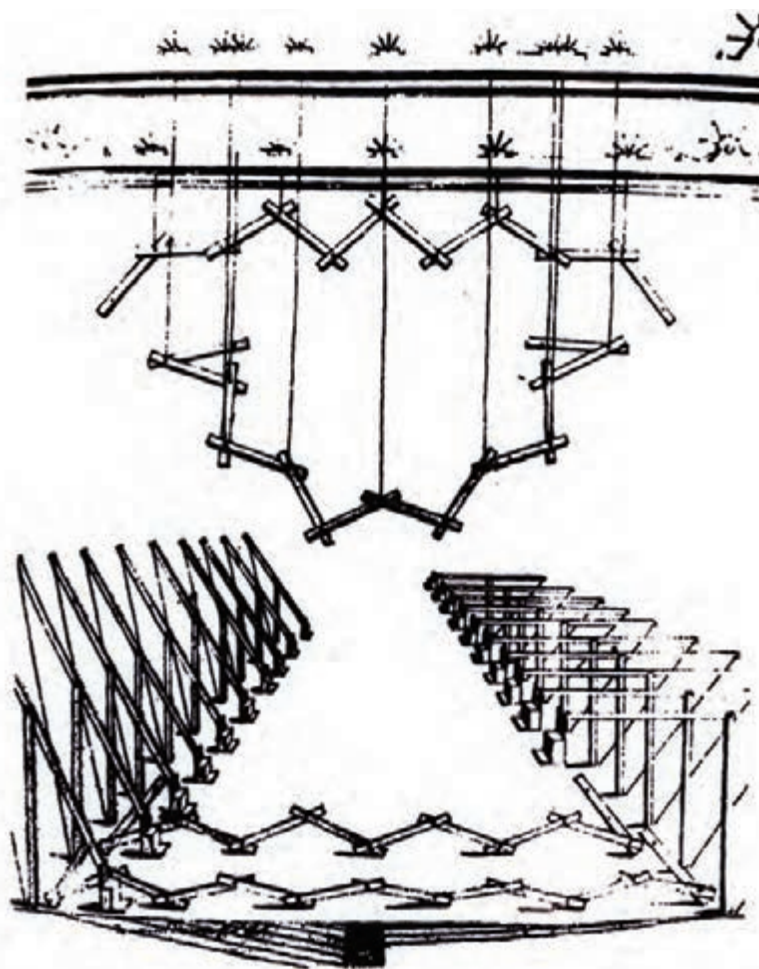
سرلیو. از کتاب دوم معماری

سرلیو، چاپ ۱۵۶۹، کتابخانه

هنرهای زیبا، دانشگاه ایندیانا.



▲ شکل ۲۸ و ۲۹- صحنه‌های کمیک و پاستورال (روستایی) سرلیو. این هر دو تصویر از کتاب دوم معماری سرلیو، چاپ ۱۵۶۹، برگرفته شده‌اند. کتابخانه هنرهای زیبا، دانشگاه ایندیانا.



▲ شکل ۲۱۰- وسایل مکانیکی صحنه تئاتر

تئاتر قرون وسطی (معماری تئاتر — وسایل فنی و ماشین آلات — صحنه آرای)

تغییر مذهب کنسنتین در سال ۳۳۰ میلادی تأییدی است بر استیلای مسیحیت بر تمدن کهن یونان و روم. فرهنگ اروپایی طی ۱۲ قرن بعدی تحت سلطه و نفوذ کلیسای کاتولیک درآمد. پس از سال‌های اولیه مسیحی معابد و تالارهای تئاتر مکان‌های اولیه دعا و نیایش مسیحیان گردید. مجسمه‌های فلزی را ذوب و مجسمه‌های سنگی و مرمری را از بین بردند و تئاترهای کهن را جایگاه اعتلای مسیحیت کردند، ولی در برخی از کلیساها و صومعه‌ها تعداد کمی از کارهای باارزش دوران کلاسیک در خدمت مسیحیت قرار گرفت و از خطر نابودی مصون ماند. کلیساهای کاتولیک حدود دوازده قرن متمادی تئاتر ناپایدار خود را تغذیه کرد تا توانست با نیازهای رو به رشد خود انطباق پیدا کند. تئاتر برای نفوذ مسیحیت در سرتاسر اروپا برای تبلیغ ایمان و گسترش دین عیسی به کار گرفته شد. روش اجرای نمایش‌ها و وسایل اجرا نسبت به سیلفه‌های هر مملکت و مشخصات هر سرزمین و هر قوم متفاوت بود.

نمایش‌های اولیه در واقع قسمت‌هایی از مراسم مذهبی را به شکل استعاره مطرح می‌کرد، ولی بعدها در اثر گسترش و تکامل نمایش‌ها، مراسم مختلف مذهبی به شکلی مستقل و به عنوان نمایش مذهبی ارائه شد. این شکل از نمایش‌های مذهبی که فاقد زرق و برق بودند و ریشه در کتب عهد عتیق و عهد جدید داشتند نه تنها به زبان لاتین که زبان کلیسایی محسوب می‌شد، بلکه به دیگر زبان‌های هر سرزمین در ممالک گوناگون اجرا می‌شدند، این مجموعه نمایش‌ها در واقع آینه تمام‌نمایی از ایمان مسیحیت بود. صحنه تئاتر مسیحی همراه و همگام با نمایش توسعه و تکامل یافت. محراب اصلی کلیسا فضای کامل و بسیار پر مفهومی برای استعاره‌های نمایش آن زمان فراهم آورد و با افزایش پرده‌های نمایش، صحنه نمایش نیز از محل گروه کر به سالن کلیسا تغییر مکان داد. روحانیون نمایش‌های ساده خود را در آن دوران روی سکوهایی دارای دکور ارائه می‌کردند که به‌طور موقتی بین ستون‌های سالن کلیسا بر پا شده بود و عبادت‌کنندگان آن را به گونه‌ای احاطه می‌کردند. بعدها درب‌های بزرگ کلیسا باز شد و سکوهایی نمایش همراه با وسایل و تجهیزات مربوطه تغییر مکان داد و به وضعیت مکانی بهتری در محوطه جلوی کلیسا دست یافتند. گروه مردم مشتاق تجمع یافته در جلوی کلیساها کم‌کم از قالب نیایشگران بیرون آمده و به تماشاگران نمایش مبدل شدند. در بیشتر شهرها کلیسای جامع، کانون اجرای نمایش‌ها بود که نقش معنوی و مادی خود را توأماً ایفا می‌کرد و قبل از هر چیز خانه خدا محسوب می‌شد و الهام بخش، متعالی، سرشار از زیبایی و رمز و حیرتی مقدس گونه بود و از جنبه مادی از آن به عنوان دژ، مدرسه، بیمارستان، محل تجمع و اجرای نمایش استفاده می‌شد. از نمای کلیساها به عنوان دکور استفاده می‌کردند و در مواقع لزوم دکورهای مجزائی نیز ساخته و در جلوی کلیساها قرار می‌دادند و بسته به موضوع نمایش‌ها که در ارتباط با ذکر مصائب حضرت عیسی و حواریون و غیره بود، دکورها نیز تغییر می‌کرد. از معمول‌ترین صحنه‌ها ساخت صحنه‌های بهشت و جهنم بود که توسط هنرمندان مذهبی آن زمان به صورت دکور ساخته می‌شدند.



▲ شکل ۱۱-۲- صحنه‌ای از یک نمایش مصائب در والنسین که در سال ۱۵۴۷ میلادی اجرا شده است. عمارت بهشت

در سمت چپ و عمارت دوزخ یا دروازه جهنم در سمت راست قابل توجه است. عمارت‌هایی که بین این دو مشاهده می‌شوند،

هر روز نسبت به نیاز نمایشنامه تغییر می‌یافتند. برای اجرای این نمایش ۲۵ روز وقت لازم بود. کتابخانه ملی پاریس



▲ شکل ۱۲-۲ - نمایش مذهبی در داخل کلیسا



▲ شکل ۱۳-۲ - نمایش زنان مقدس در کنار مقبره که در عید پاک توسط کنشیشان در جلوی پلکان محراب اجرا می‌شد.



▲ شکل ۱۴-۲- مراسم مذهبی در داخل کلیسا



▲ شکل ۱۵-۲- نمایش در حال اجرا در بیرون از یک کلیسای بزرگ جامع

در قرون وسطی علاوه بر صحنه‌های ثابت داخل و خارج کلیساها، صحنه‌های متحرک نیز در برخی از کشورها از جمله انگلستان، اسپانیا، هلند، بلژیک و غیره مرسوم و متداول بوده است. در واگن‌های نمایشی علاوه بر صحنه‌ای که جهت نمایش وجود داشت، محل‌هایی نیز در قسمت زیر برای تعویض لباس و گریم کردن بازیگران و غیره پیش‌بینی می‌شده است و گاه نیز از خود واگن به منظور مقاصد فوق استفاده می‌شد و نمایش در روی سکوی متصل به واگن اصلی اجرا می‌شد.

در اواخر قرون وسطی محل اجرای نمایش‌ها با رهایی نمایش از حاکمیت کلیسا به سرعت تغییر کرده و صحنه‌های ثابت نمایش به آمفی‌تئاترهای رومی، ساختمان‌های مدوری که جهت نمایش‌ها و دیگر مراسم ساخته شده بودند، به بیمارستان‌ها، گورستان‌ها، حیاط خانه‌های شخصی، دیرها و خیابان‌ها و میداین بزرگ شهر منتقل شده و تماشاچیان بسته به نوع صحنه در یک طرف و یا سه طرف صحنه جمع می‌شدند و به تماشای نمایش‌ها می‌پرداختند.

از معمول‌ترین صحنه‌ها، سکوی مستطیل شکلی بود که در مقابل عمارت‌ها قرار داده می‌شد. اندازه و ارتفاع صحنه‌ها از تنوع بسیار زیادی برخوردار بود و شکل ثابتی برای صحنه‌ها وجود نداشت. نمایش‌ها در هر کشوری در محل‌های مخصوص اجرا می‌شدند از جمله در انگلستان بیشتر روی واگن‌های نمایشی، در فرانسه در روی یک صحنه طویل بر پا شده در نقاط مختلف از جمله میداین و بیمارستان‌ها، در آلمان روی سکوها، در اسپانیا روی شناورهای متحرک، در ایتالیا روی صحنه‌های ثابت و یا واگن‌های نمایشی و در برخی از کشورها مثل فرانسه گاه نمایش‌ها در بیمارستان‌ها نیز اجرا می‌شدند.

استفاده از ماشین‌آلات گوناگون به منظور به پرواز در آوردن شخصیت‌ها، ایجاد شعله‌های آتش در قسمت جهنم، بارش غذا و نان از آسمان به منظور سیر کردن جمعیت گرسنه، پژمردن درخت روی صحنه، جوشیدن چشمه آب، ایجاد طوفان، بارش باران، راه رفتن حضرت مسیح بر سطح آب، بردن سر، تبدیل حیوانی به حیوان دیگر، ایجاد نور و هاله توسط انعکاس نور مشعل یک سطح براق، ظاهر نمودن حیوانات وحشی و غیره در روی صحنه بسیار متداول بوده و تعداد زیادی از کارگران فنی در هر نمایش به کار گرفته می‌شدند.



▲ شکل ۱۶-۲ یک واگن که بالاتر از سطح زمین ساخته می‌شود تا بازیگران بتوانند به زیر آن رفته و لباس‌هایشان را تعویض کنند.



▲ شکل ۱۷-۲- نمایش‌ها احتمالاً هم روی واگن‌ها و هم در خیابان‌ها اجرا می‌شوند.



▲ شکل ۱۸-۲- بازیگران در حال اجرای نمایش در محوطه بیرونی یک کاروانسرای روستایی



▲ شکل ۱۹-۲- نمایش در حال اجرا در خانه یکی از اشراف



▲ شکل ۲۰-۲- نمایی از بالا از اجرای نمایش در یک کاروانسرا



▲ شکل ۲۱-۲ - اجرای نمایش با ایده‌های طراحی صحنه در صحنه الیزابتین



▲ شکل ۲۲-۲ - یک صحنه نمایش در کلیسا

رנסانس یا تولد دوباره یا تجدید حیات یا نوزایی، جنبشی است بسیار گسترده و پیچیده که نمی‌توان آن را در یک جمله کوتاه تعریف کرد. برخی از مورخان شروع رנסانس را از سال ۱۳۰۰ می‌دانند ولی همگی بر تسلط و سلطه عناصر قرون وسطایی تا سال ۱۵۰۰ تأکید دارند و بایستی این نکته را در نظر داشت که همان نیروها و عناصری که به تدریج باعث سرنگونی فرهنگ قرون وسطایی بودند، در به وجود آمدن رנסانس نیز نقش داشتند. به عبارت دیگر، باید گفت اروپا پس از اینکه دوران «گوتیک»^۱ را پیروزمندانه پشت سر گذاشت، برای به‌ظهور رساندن رנסانس، قرن چهاردهم را به نفس تازه کردن و مطالعه گذراند. ظهور رנסانس با سقوط فتودالیسم، رشد شهرنشینی و مقابله با تعالیم کلیسائی و به قدرت رسیدن شاهزادگان به همراه بوده است. رנסانس بازگشتی است به ارزش‌های انسانی و زندگی زمینی و به قولی هدف رנסانس انسان‌گرایی بود ولی این هدف با نیروی محرکه‌ای به نام فردگرایی دنبال می‌شد. شاید اطلاق عهد اکتشاف یکی از بهترین توصیف‌ها برای این عصر باشد. کشفیات کریستف کلمب، مارژلان، واسکودوگاما و غیره، دید علمی جدیدی به انسان آن عصر دارد، به نحوی که میل به اثبات مسائل مطرح شده در جامعه در انسان‌ها پیدا شد، تا جایی که دیگر حاضر به چشم بسته قبول کردن مسائل نبود.

معماری تأثیر در دوره رנסانس

با تمام توجهی که در دوران رנסانس به هنر نمایش وجود داشت ولی نمایش‌ها به مناسبت‌های گوناگون در سالن‌های فرهنگستان‌ها و یا دربار شاهان و یا در محوطه کاخ‌ها و باغ‌ها اجرا می‌شدند و ساختمان‌های دائمی تأثیر با کندی به رشد خود ادامه می‌دادند. بعدها اجرای نمایش‌ها به تالارهای ضیافت و دیگر تالارهای بزرگ شهرها منتقل شد و در این تالارها بود که صحنه‌های تأثیر به تدریج شکل گرفتند و ساخته شدند. به عبارت دیگر باید گفت نوآوری‌های پر زرق و برق در روی صحنه‌ها و اهمیت دادن روزافزون عموم مردم به هنرنمایی، انتقال دائمی تأثیر را به مکان‌های مسقف ایجاب کرد و وجود فضای محدود صحنه‌های آن زمان لزوم استفاده بیشتر از پرسپکتیو و ضرورت جدائی پرسپکتیو را ضروری کرد. در این زمان مکان تماشاگران نیز به شکل مستطیل درآمد و در اطراف ارکسترا جایگاه‌هایی مخصوص شاهان و درباریان و مقامات بالای مملکتی ساخته شد و ارتفاع صحنه تا حد ارتفاع چشم تماشاگران بالا آمد. پرسپکتیو و کلیه عوامل صحنه‌ای طوری ترتیب داده می‌شدند تا بهترین نقطه دید از آن جایگاه مخصوص باشد. صحنه‌ها معمولاً از یک قسمت مسطح در قسمت جلو و یک قسمت شیب‌دار در قسمت عقب صحنه (به جهت تشدید عمق صحنه) تشکیل می‌شدند. رواج دهنده این نوع صحنه‌ها معماری به نام «سباستینو سرلیو»^۲ بود، که بین سال‌های ۱۴۵۷ تا ۱۵۵۴ می‌زیسته است.

قدیمی‌ترین تأثیر دائمی به‌جا مانده از زمان رנסانس، تأثیر «الیمپیکو»^۳ است که بین سال‌های ۱۵۸۰ تا ۱۵۸۴ ساخته شد. محل تماشاگران در این تأثیر به شکل نیمه یک بیضی است و صحنه‌ای مستطیل شکل دارد و در قسمت انتهایی صحنه نمای ساختمانی با ستون‌ها و طاقچه‌ها و مجسمه‌ها و نقش برجسته‌ها قرار داشت، که به وسیله دو ورودی به پشت صحنه ارتباط پیدا می‌کرد. دو در ورودی در سمت راست و چپ و سه ورودی رو به روی تماشاچیان قرار داشت.

پس از تأثیر الیمپیکو، تأثیر دیگری توسط «وینچنزو اسکاموتزی»^۴ (۱۶۱۶ - ۱۵۵۲) در یکی از شهرهای ایتالیا بنا شد، که جایگاه تماشاچیان به شکل نیم دایره بود و به عنوان یکی از تأثیرهای باقی مانده از دوره رנסانس از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است.

۱- Gothic - سبکی هنری که از اوایل قرن ۱۲ تا اواخر قرن ۱۴ میلادی در اروپا رواج داشت.

۲- Sebastino Serlio

۳- Teatro Olimpico

۴- Vinechnzo Scamozzi



ولی نزدیک‌ترین تئاتر به تئاتر امروزی تئاتری است که توسط «جیامیاتیستا آله واتی»^۱ در پارما ساخته شد که به «تئاترو فارنیز» معروف است. این تئاتر در سال ۱۶۲۸ افتتاح گردید و از این به بعد است که تئاترهای به اصطلاح قاب عکسی در تمام اروپا رواج پیدا می‌کند و عده‌ای را عقیده بر آن است که تئاتر قاب عکسی نشأت گرفته از نقاشی‌های پرسپکتیوی است که اطراف آن‌ها کادربندی می‌شده است.

پیشرفت‌های همه جانبه در هنر نمایش را باید مدیون انتشار رساله «ویتروویوس»^۲ دانست که درباره معماری رومن بود و در سال ۱۴۸۶ انتشار یافت که مرجع اصلی معماران و صحنه‌آرایان زمان خود بود و اهمیتی همانند فن شعر ارسطو داشت.

استفاده فراوان از پرسپکتیو، استفاده از «پریاکتوا» استفاده از دکورهای متحرک، نورپردازی به وسیله شمع و چراغ‌های نفتی که تا آن زمان مرسوم نبود و استفاده از ماشین‌آلات پیشرفته در روی صحنه از نوآوری‌ها و پیشرفت‌های صحنه‌آرایی دوران رنسانس به شمار می‌رود. در این دوره از هنر نقاشی به نحو احسن در نشان دادن مناظر گوناگون استفاده می‌شد و تا اواسط قرن ۱۷ اکثر صحنه‌های نمایش‌ها به پیروی از سنت کلاسیک منظره خارجی فضای مورد نظر را نشان می‌داد. قسمت بالای صحنه به صورت آسمان صاف و یا ابری نقاشی می‌شد و گاه پارچه‌ای را همانند چادری به روی صحنه می‌کشیدند. دکور از سه عنصر یعنی بال‌های دو طرف پرده‌های عقب و پرده پوششی بالای صحنه تشکیل می‌شد که هر سه قابل تعویض بودند.

ایجاد صحنه‌های طبیعی از جمله نشان دادن خانه‌ها، قصرها، جنگل‌ها، صخره‌ها، آبشار، معابد، قایق‌های روی آب، جزیره شناور روی آب، بیرون آمدن یک دسته از خدایان و قهرمانان از یک باغ زیر دریایی و فوران کوه آتشفشان و غیره از رویدادهای عادی آن روزگار در روی صحنه‌ها به شمار می‌رفت.

صحنه‌آرایی (طراحی صحنه) در دوران رنسانس

قبل از دوران رنسانس دکورها بسیار ساده بودند و طراحی صحنه و صحنه‌آرایی نزد عامه مردم اهمیت چندانی نداشت. ولی با احیاء درام کلاسیک در این دوره توجه و خواست عمومی متوجه طراحی صحنه می‌شود. با وارد شدن هنر پرسپکتیو در کار طراحی صحنه این توجه به نهایت خود می‌رسد. بایستی متذکر شد که در نظر تعدادی از مردم پرسپکتیو عملی مشابه جادوگری به شمار می‌رفت. تلفیق و ترکیب لته‌های دکور با پرده‌های نقاشی پرسپکتیو در قرن پانزدهم معمول شد. ماشین‌آلات صحنه و وسایل نورپردازی در این زمان تکامل قابل توجهی یافتند و معمولاً سه نوع دکور در نمایش‌ها وجود داشت.

۱- دکور تراژدی که متشکل از یک اتاق، یک یا دو خیابان و دو طاق در طرفین با ستون‌ها، سنگ فرش‌ها و مجسمه‌ها و دیگر اشیایی که شایسته شاهان و بزرگان بود.

۲- دکور کمدی متشکل از یک میدان و چند خانه و یا یک اقامتگاه خصوصی همراه با ایوان‌ها و ردیف پنجره‌های خانه‌ها بود.

۳- دکور روستایی که متشکل از کوه‌ها، رودخانه و سایر مناظر طبیعی بود.

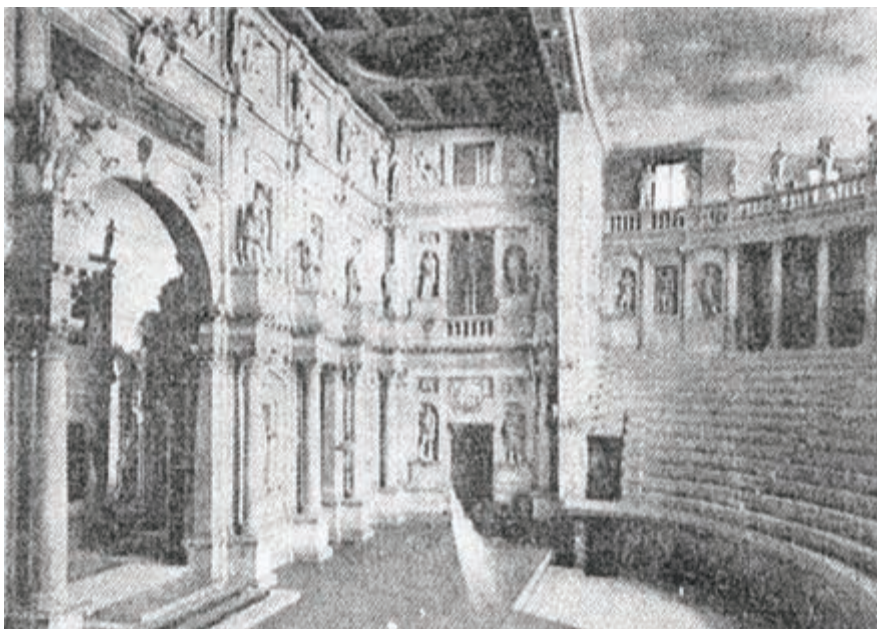
رفته رفته دکورهای متعدد و پیشرفته دیگری به وجود آمد که رونق چشمگیری به کار طراحی صحنه داد. دوره رنسانس در قرن ۱۵ و ۱۶ به اوج خود رسید و علاوه بر ایتالیا در فرانسه، اسپانیا، انگلستان و دیگر کشورهای اروپایی توسعه یافت.

«آریستوتیل داسانگو» و «سباستینو سرلیو» در ایتالیا، «یان» و «ردمان دووریس» در هلند، بلژیک و آلمان از معروف‌ترین طراحان صحنه دوران رنسانس به شمار می‌روند.

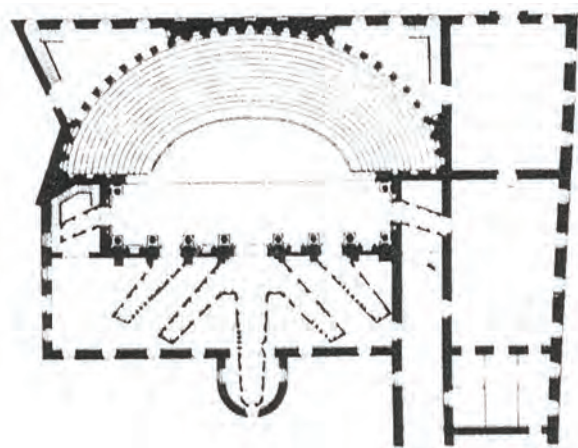
۱- Jiamiatista Ale Vaty

۲- Vitroviyos

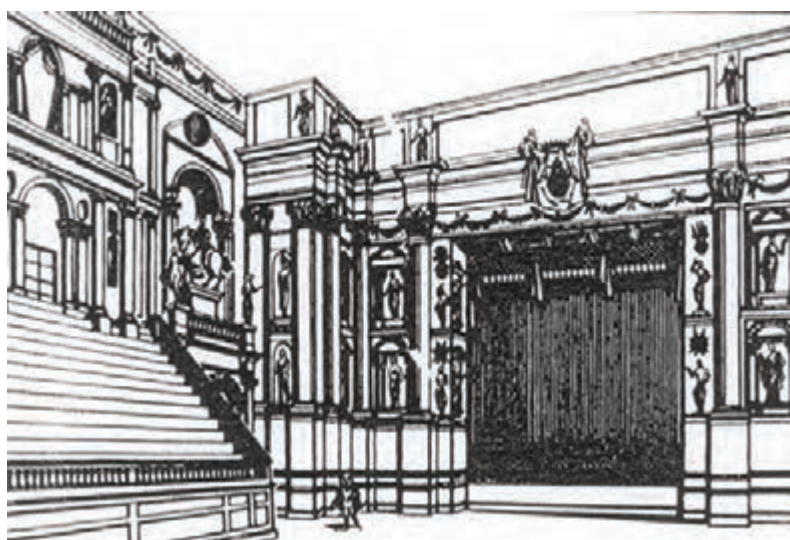




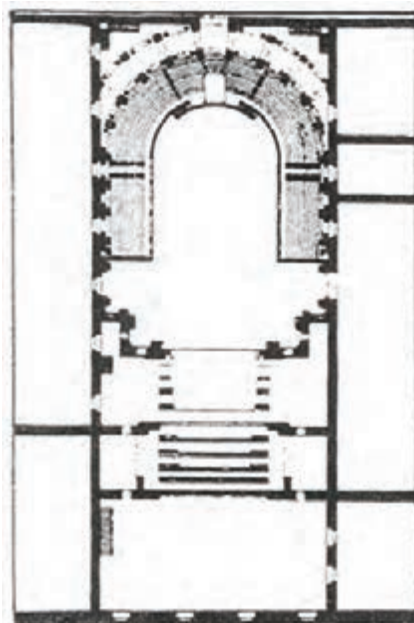
▲ شکل ۲۳-۲- نمای داخلی تئاتر و الیمپیکو به صورت کنونی



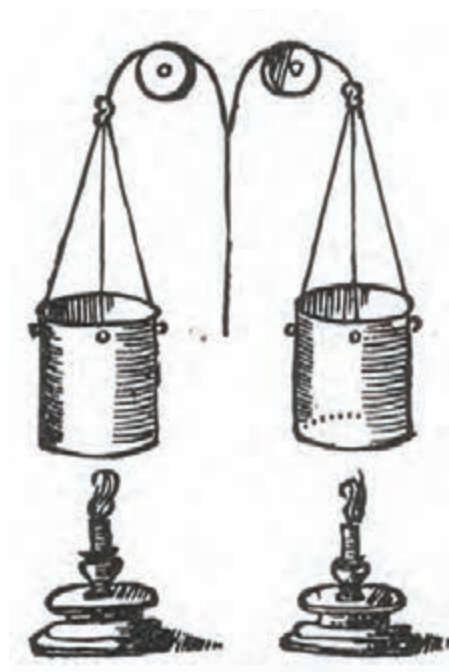
► شکل ۲۴-۲- نقشه تئاتر و الیمپیکو



شکل ۲۵-۲- دیوار پروسینیوم
تئاتر و فارنیز در بارما - ایتالیا ◀



▲ شکل ۲۶-۲ نقشه تئاتر و فارنیز در شهر پارما - ایتالیا



▲ شکل ۲۷-۲ وسیله‌ای برای کم کردن نور. با پائین آوردن استوانه‌های بالائی نور کم و با بالا بردن نور زیاد می‌شود.

خود آزمایی فصل دوم

- ۱- قسمت‌های مختلف معماری آمفی تئاترهای یونان باستان را نام ببرید.
- ۲- در مورد هر یک از قسمت‌های مختلف معماری آمفی تئاترهای یونان باستان توضیح دهید.
- ۳- وسایل و ماشین‌آلات فنی مورد استفاده در صحنه‌های تئاتر یونان باستان را نام ببرید.
- ۴- کاربرد هر یک از وسایل و ماشین‌آلات فنی مورد استفاده در صحنه‌های تئاتر یونان باستان را توضیح دهید.
- ۵- تفاوت‌های معماری تئاترهای هلنی با معماری آمفی تئاترهای یونان باستان را بیان کنید.
- ۶- در مورد معماری آمفی تئاترهای روم باستان توضیح دهید.
- ۷- در مورد وسایل و ماشین‌آلات فنی مورد استفاده در صحنه‌های تئاتری روم باستان توضیح دهید.
- ۸- انواع صحنه‌آرایی در روم باستان را بیان کنید.
- ۹- محل اجرای نمایش‌ها و معماری تئاتر در قرون وسطی را توضیح دهید.
- ۱۰- تکامل نمایش‌های مذهبی و محل اجرای نمایش‌ها در قرون وسطی را توضیح دهید.
- ۱۱- در مورد وسایل فنی مورد استفاده در تئاترهای قرون وسطی توضیح دهید.
- ۱۲- صحنه‌آرایی نمایش‌ها در قرون وسطی را توضیح دهید.
- ۱۳- موضوعات مختلف نمایش‌های مذهبی در قرون وسطی را بیان کنید.
- ۱۴- جنبش رنسانس در اروپا را به اختصار شرح دهید.
- ۱۵- در مورد معماری تئاتر در دوران رنسانس توضیح دهید.
- ۱۶- علت به وجود آمدن صحنه‌های قاب عکسی در دوران رنسانس را به اختصار شرح دهید.
- ۱۷- تعدادی از کسانی را که در به وجود آمدن صحنه‌های قاب عکسی نقش داشته‌اند را نام ببرید.
- ۱۸- نمونه‌های ساخته شده از تئاترهای با صحنه قاب عکسی در دوران رنسانس را نام ببرید.
- ۱۹- در مورد طراحی صحنه و استفاده طراحان از علم پرسپکتیو، منشورهای سه گوش و ... در دوران رنسانس توضیح دهید.
- ۲۰- انواع طراحی صحنه در دوران رنسانس را توضیح دهید.



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.

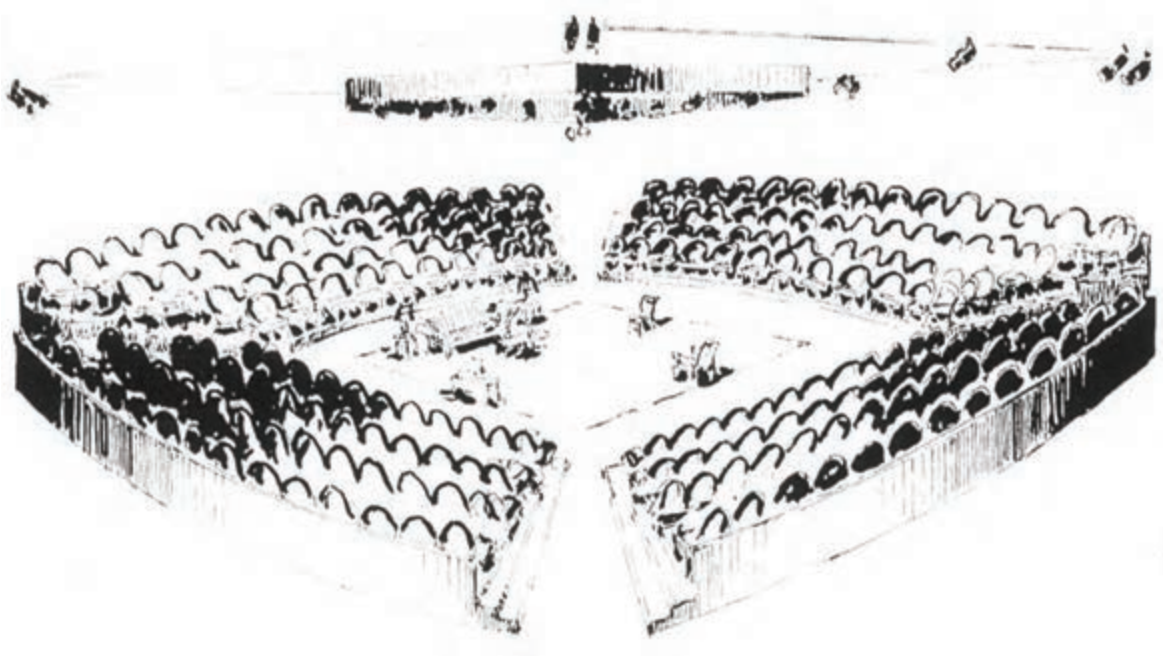
انواع صحنه

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»^۱ 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.

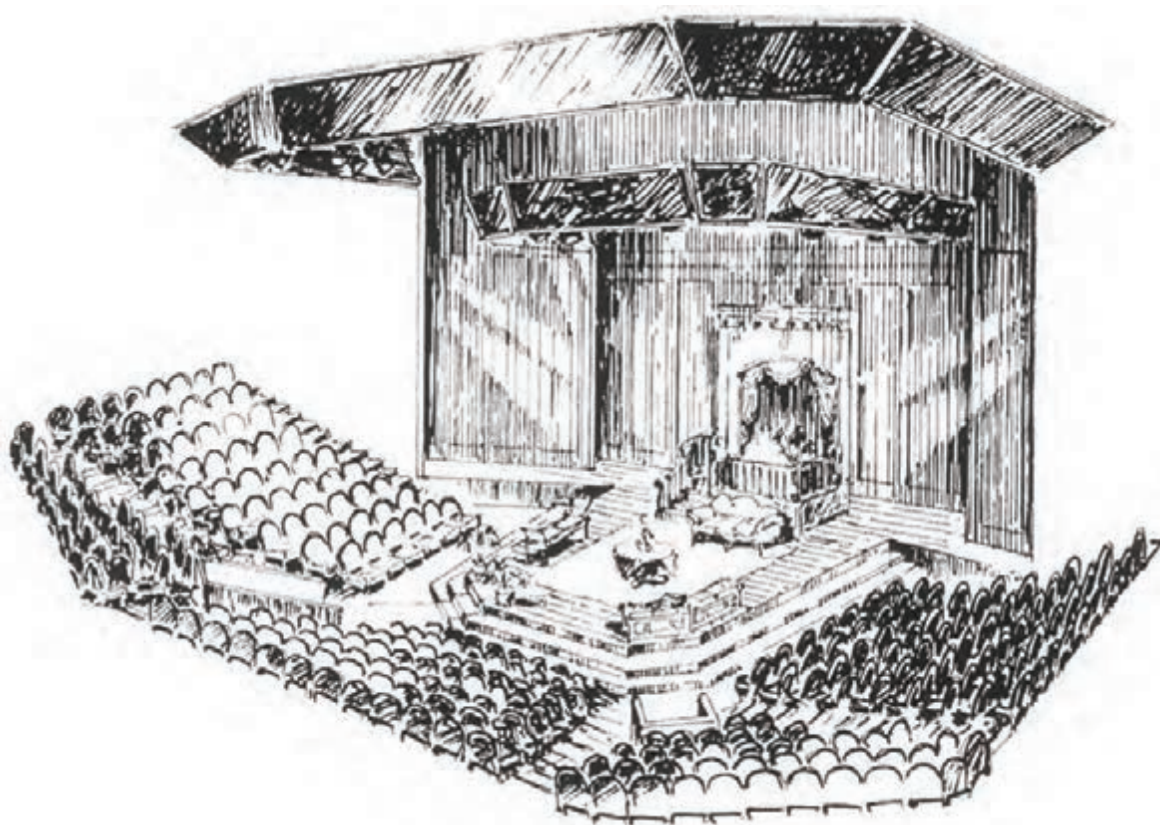
به علت نزدیکی تماشاچی به صحنه باید در جزئیات لوازم صحنه، لباس و گریم بازیگران بیشتر دقت شود، زیرا جزئیات از نزدیک قابل دیدن هستند (شکل ۱-۳).



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

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

در صحنه هلالی چون صحنه از جانب پشت محدود است و تماشایی 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).

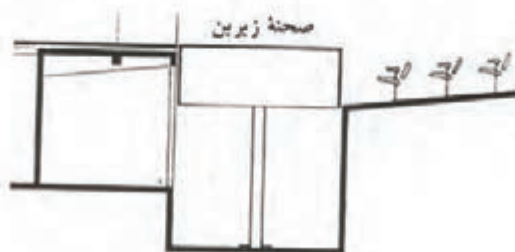
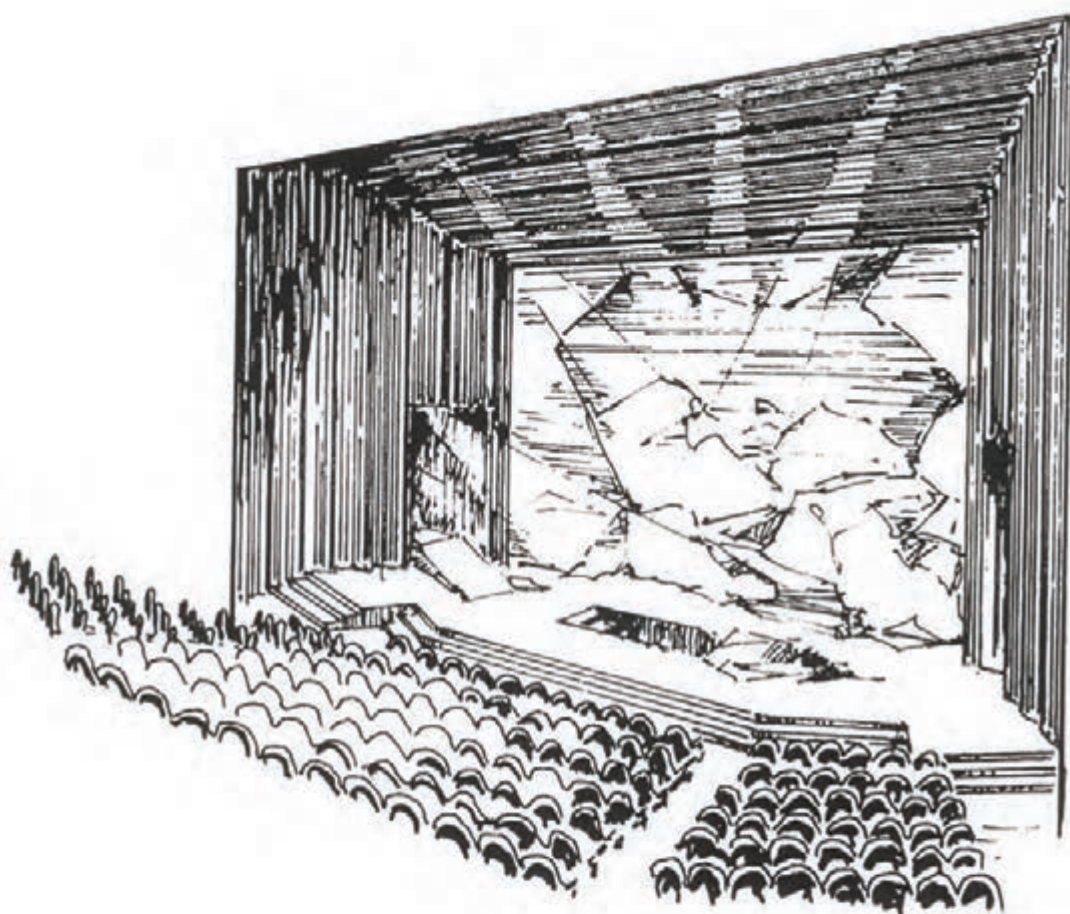


▲ شکل ۲-۳ - نمونه یک صحنه هلالی (سه سویه)

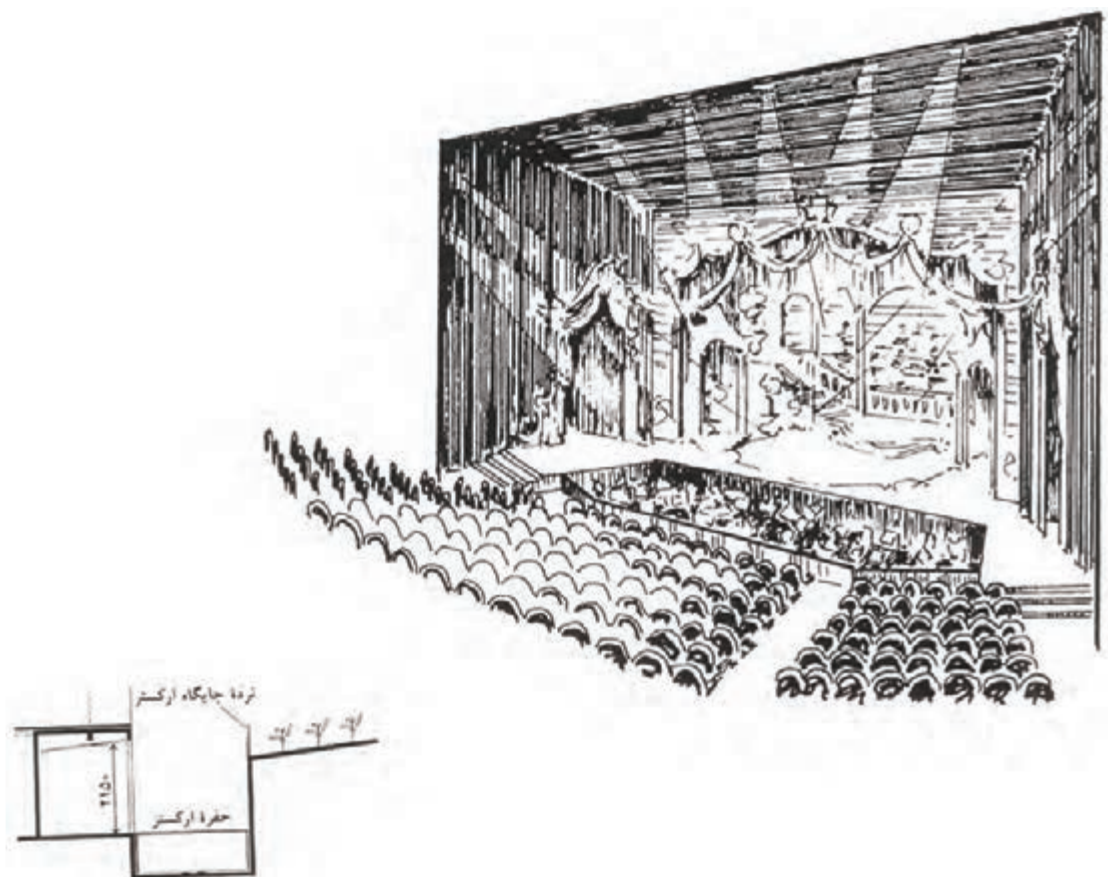
۳- صحنه قاب عکسی: در این نوع صحنه و سالن، تماشایی به وسیله قاب صحنه (پروسینیوم) و پرده از هم کاملاً جدا هستند. این نوع صحنه یادگاری است از دوران رنسانس اروپا (مانند تالار وحدت، تئاتر شهر، تئاتر سنگلج و ...).

در این نوع صحنه دست کارگردان و طراح برای هر گونه طراحی، حرکت و دکور، باز است و هر گونه امکانات صحنه‌ای و نورپردازی در اختیار کارگردان و طراح قرار دارد و به خاطر بعد مسافت بین بازیگر و تماشایی، 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 تماشاییان 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 شگفتی ساز دیگری را نشان می‌دادند. آن‌هم 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 چشمان 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.

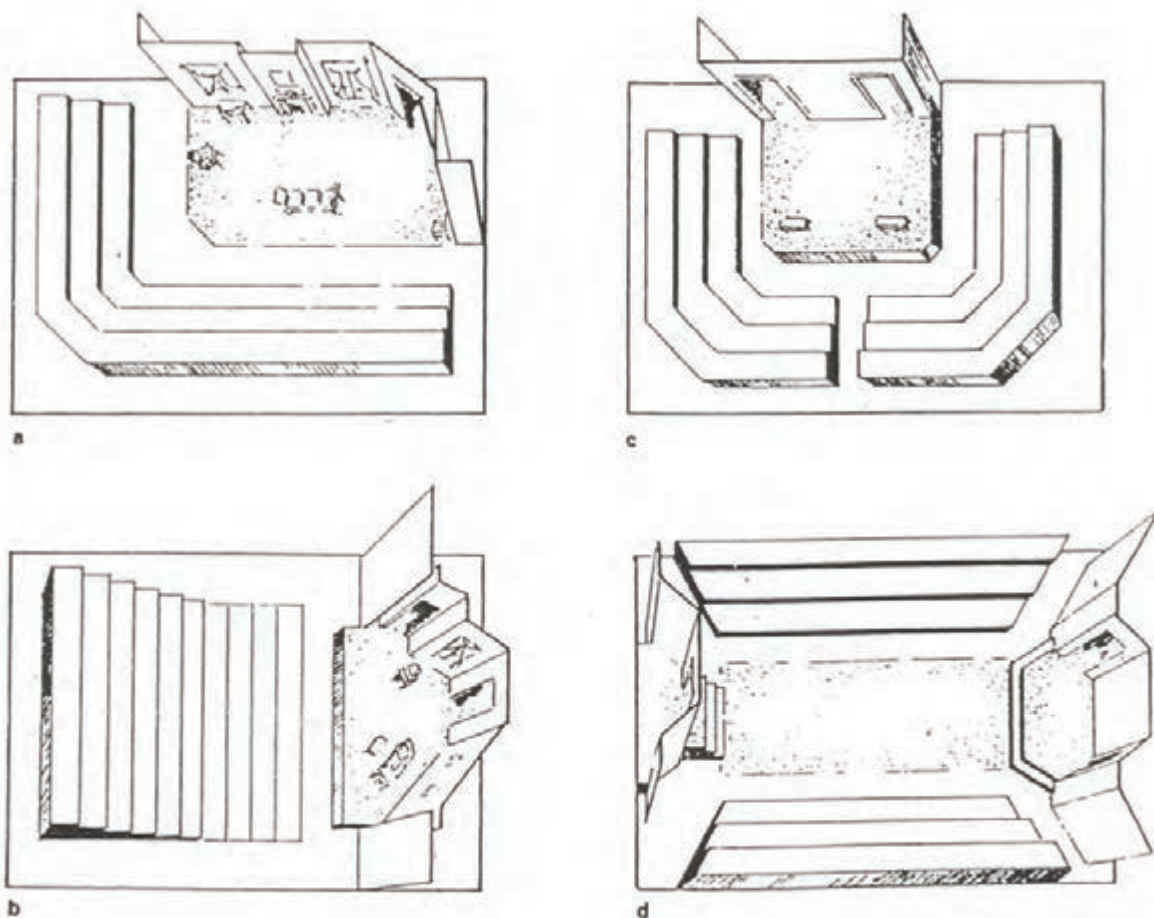
۶ — صحنه موقت : که می‌توان به صورت موقت، اماکن مختلف را با تمهیداتی به صحنه موقت تئاتر تبدیل کرد. طراحی صحنه در این گونه صحنه‌ها بیشتر سمبولیک است و با استفاده از وسایل و لوازم صحنه خواهد بود.

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 نظریه پرداز 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 صحنه سالتی که انتخاب می‌شود مطرح می‌کند و پس از هم فکری و هماهنگی با کارگردان، طراحی خود را ارائه می‌دهد. در مواردی نوع نمایش تعیین کننده 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 دسته بندی 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 دوسه 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 تخته‌های 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 ترفندهای صحنه‌ای بر ملا نشود (شکل ۱۴-۳).

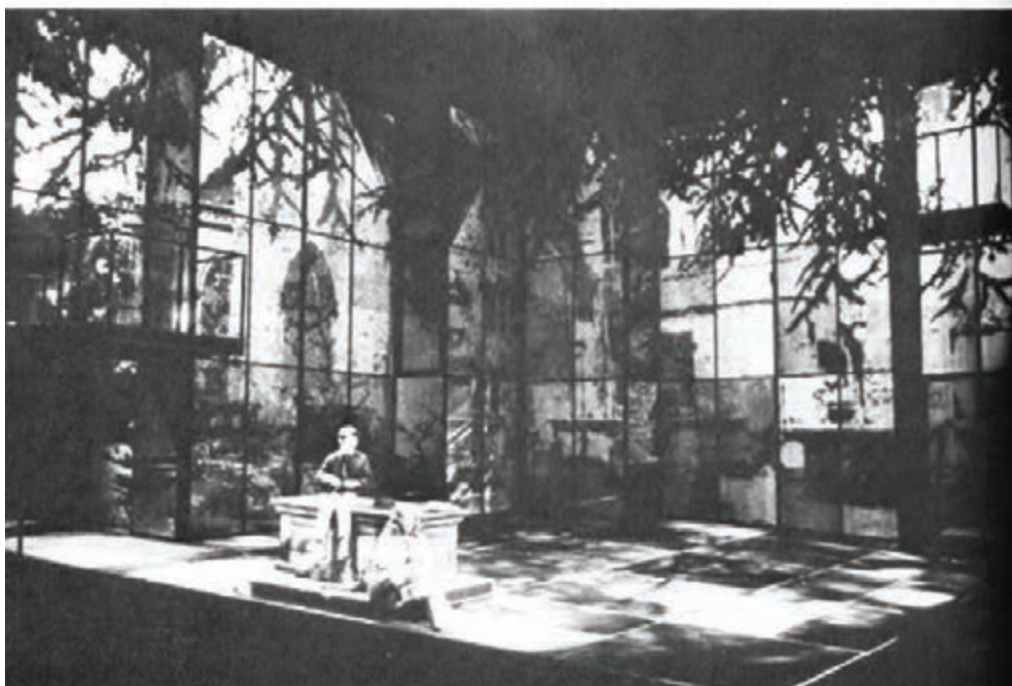
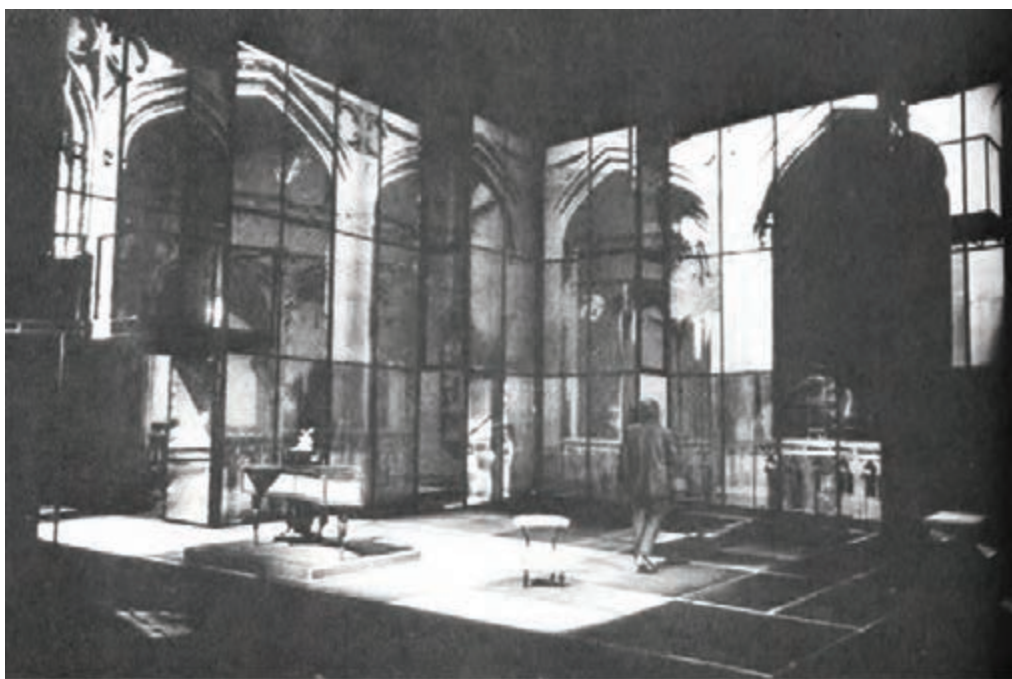
۳- طراحی صحنه با استفاده از تلفیق دکور و پروژکسیون: این نوع از طراحی صحنه شبیه همان نوع دوم است. ولی بجای پرده‌های نقاشی از تصاویر، اسلایدها و فیلم‌ها استفاده می‌شود و روی پرده‌ها و لته‌ها نمایش داده می‌شود. علاوه بر خصوصیات و دقت‌ها و نکاتی که در بخش دوم گفته شد، بایستی در بخش تصاویر روی پرده‌ها و لته‌ها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



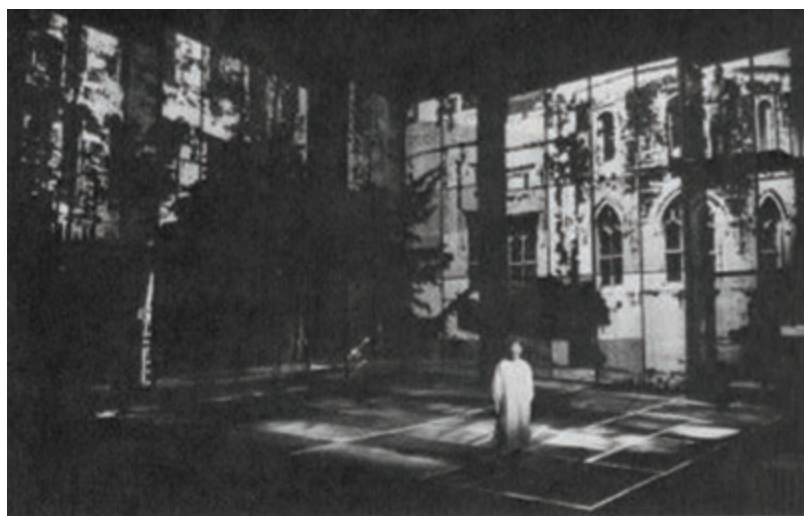
▲ شکل ۱۴-۳- طراحی صحنه با استفاده از تلفیق دکور و نقاشی



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



▲ شکل‌های ۱۶-۳ و ۱۷-۳ - 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 نرده وجود داشته باشد که نمایانگر یک فضای خارجی است می‌توان در صحنه دوم که مثلاً یک فضای داخلی است نرده 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 یا 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

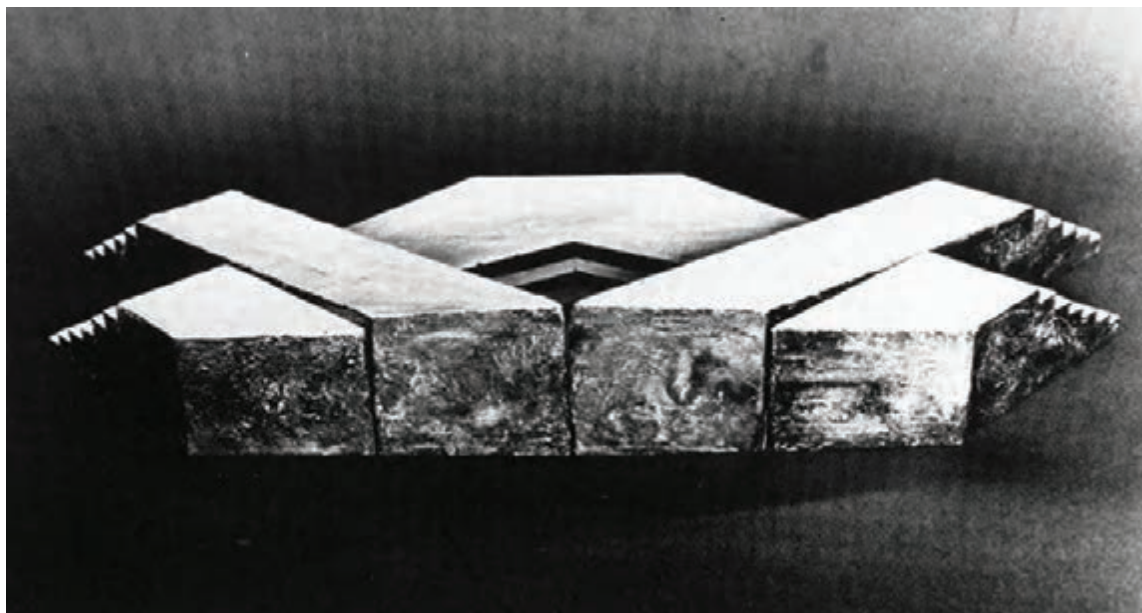


▲ شکل ۳-۲۳- رجوع به توضیح زیر شکل شماره ۳-۲۱

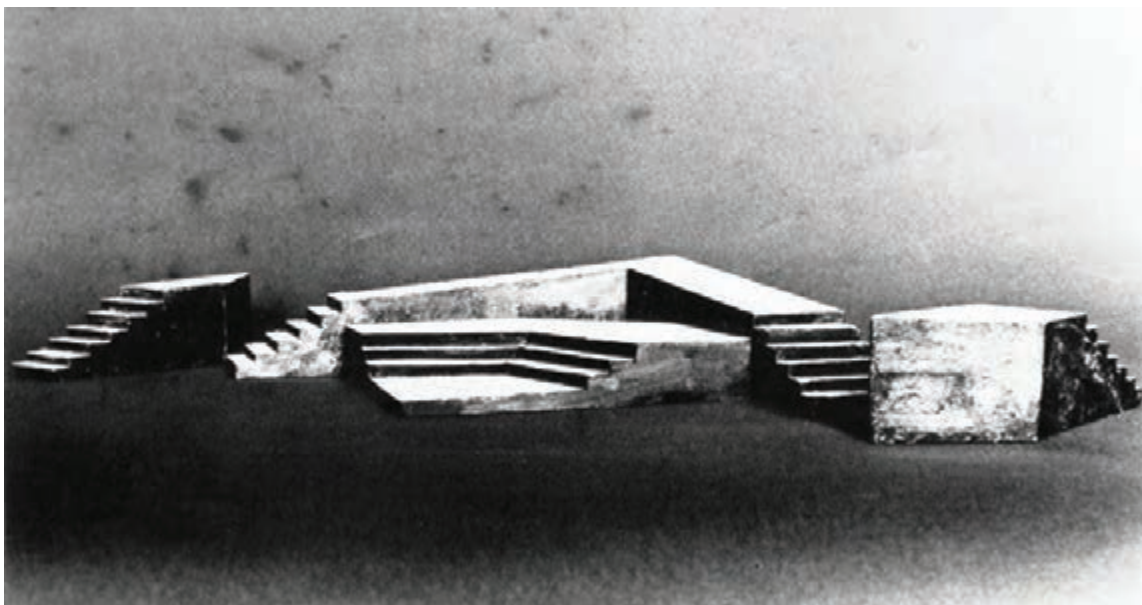


▲ شکل ۳-۲۴ الی ۳-۲۷- اسکلت دکور در این چهار صحنه نمایش ثابت است ولی با تعویض لوازم صحنه و اضافه و کم کردن چند لته و دکور ساده صحنه‌ای به صحنه دیگر تبدیل شده است.

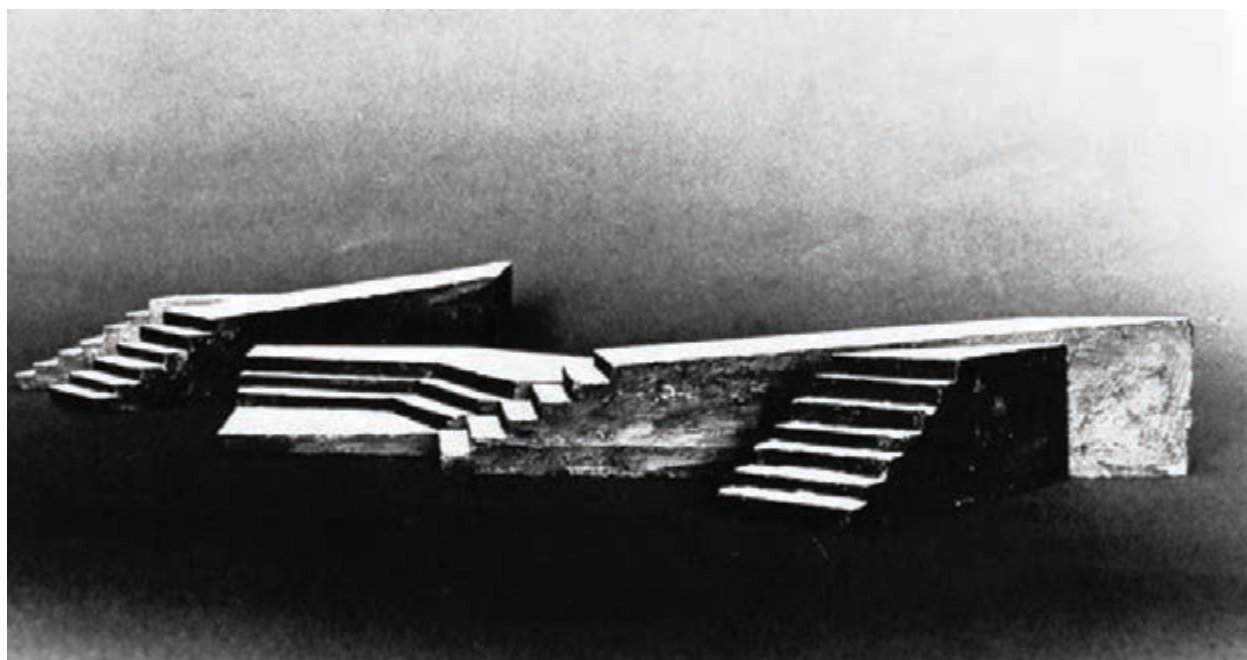
ت) طراحی صحنه با استفاده از سکو : در این نوع از طراحی صحنه، کل صحنه‌ها روی سکویی که طراحی می‌شود اجرا شده و در تمام صحنه‌ها سکو ثابت است و یا می‌تواند روی سن گردان صحنه، چرخشی داشته باشد. بدیهی است صحنه‌ها با تعویض جای بازیگران روی نقاط مختلف سکو و تعویض لوازم صحنه و نور تاییده شده به هر قسمت از سکو 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).



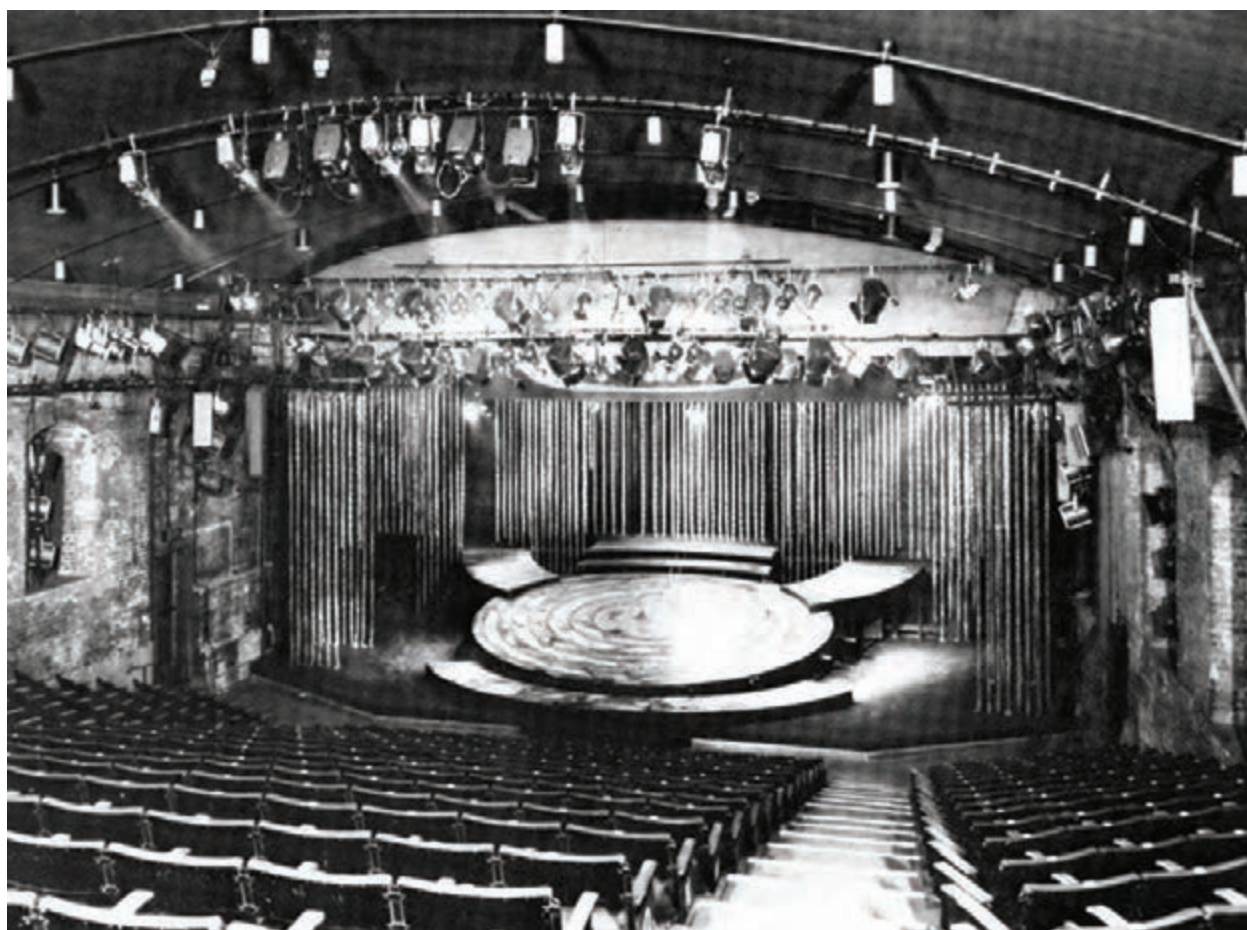
▲ شکل ۲۸-۳ طراحی صحنه با استفاده از سکو. نمایشنامه آنتونی و کلئوپاترا، نوشته ویلیام شکسپیر (۱۶۱۶-۱۵۶۴)
طراح صحنه: ژاکب ماری لی‌بر، کارگردان: فرانسوا مایستر، پاریس، ۱۹۶۴.



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



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

► 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 تئاتر 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 تئاتر 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.



فصل چهارم

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^۱: 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 مواج: 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).

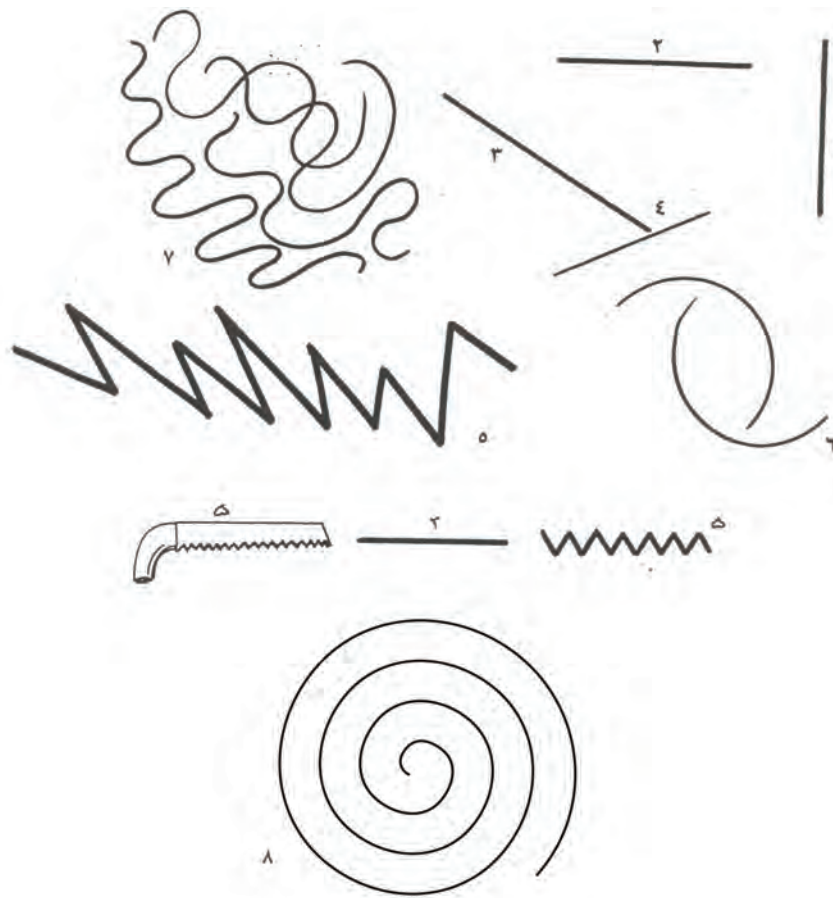
۳- خط کج: عمودی است که تعادل خود را از دست داده (خطی است عصبی و مهیج).

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...



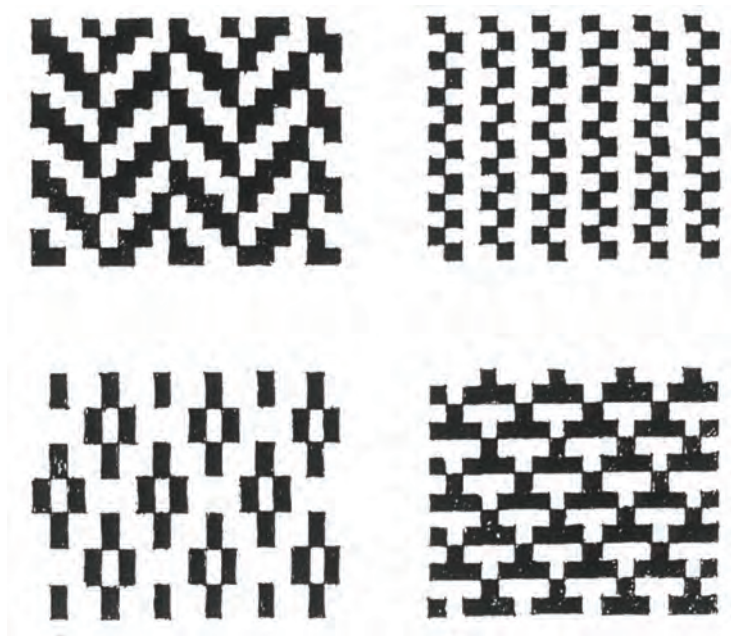
▲ شکل ۱-۴- تصویر انواع خط

- 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 تناسب‌ها 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 حسی 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 ترکیب‌بندی است. حرکت همواره در طراحی صحنه وجود

۱- Dimention

۲- Movement

دارد. حرکت می‌تواند در یک طرح ثابت و ظاهراً بی حرکت 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 ۴-۲).



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



▲ شکل ۴-۳- خطوط قائم حسّی از ایستایی، نبات 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 تأثیر 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.



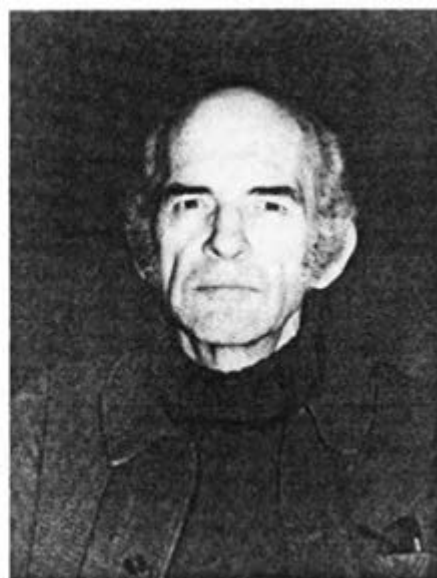
پ) پخش نور: مسیر تاباندن و زاویه تاباندن نور می‌تواند به شکل مسطح، حجم دهد و بافت مخصوصی ایجاد کند و یا از نظر بصری در بافت تغییراتی ایجاد کند.

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 پهلوی 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.

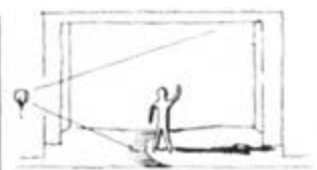
استفاده از نور به عنوان یکی از ارکان اصلی طراحی صحنه تئاتر و حتی استفاده از آن به عنوان کل طراحی صحنه، در طراحی صحنه مدرن و امروزی امری متداول است.



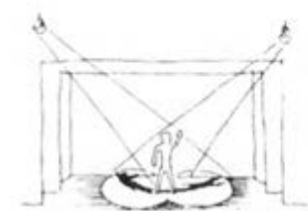
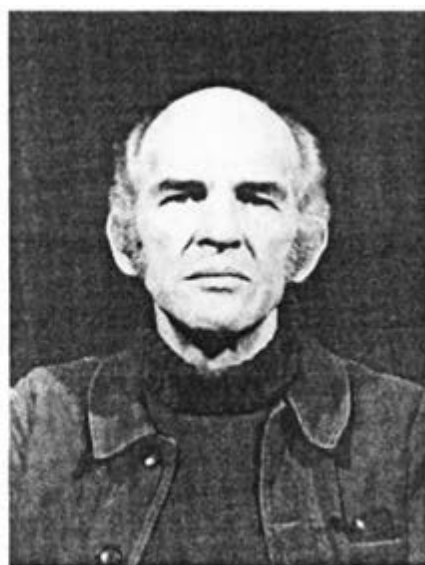
► شکل ۵-۴- نور از پایین در جلوی صحنه



► شکل ۶-۴- نور از روبروی صحنه



► شکل ۷-۴- نور از پهلو و چپ



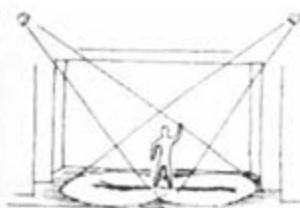
► شکل ۸-۴- نور از دو طرف بیرون صحنه



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



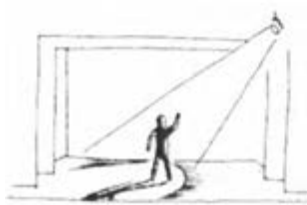
شکل ۴-۱۰ - نور از بالای صحنه - پشت سر ◀

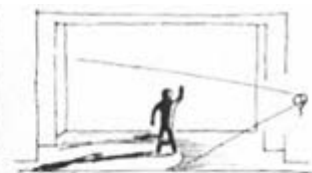


شکل ۴-۱۱ - نور از دو طرف بالای صحنه ◀



شکل ۴-۱۲ - نور از سمت راست بالای صحنه ◀





► شکل ۱۳-۴- نور از پهلوی 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 روشن ترین رنگ ها و سیاه تیره ترین آنهاست.) از اضافه کردن سیاه و سفید درجات مختلفی از خاکستری روشن تا خاکستری تیره به دست می آید. چنانچه به رنگ مشخصی مانند قرمز مقداری سفید یا سیاه اضافه گردد، بر حسب مقدار سفید یا سیاه اضافه شده، درجات مختلفی از ارزش های رنگی قرمز حاصل می شود. یعنی با اضافه کردن سفید، رنگ روشن تر می شود (ارزش رنگ بالا می رود) و برعکس با افزودن سیاه رنگ تیره تر می شود (ارزش رنگ پایین می آید.) تعیین میزان درجات از روشن تا تیره بسته به توانایی چشم در تشخیص این تفاوت هاست. این عمل می تواند تا جایی که دو رنگ مجاور قابل تشخیص از یکدیگر باشند ادامه داشته باشد، ولی تجربه و آزمایش های انجام شده نشان داده است که هفت درجه میان دو رنگ تعداد مناسبی است و برای اکثریت مردم قابل تشخیص می باشد.

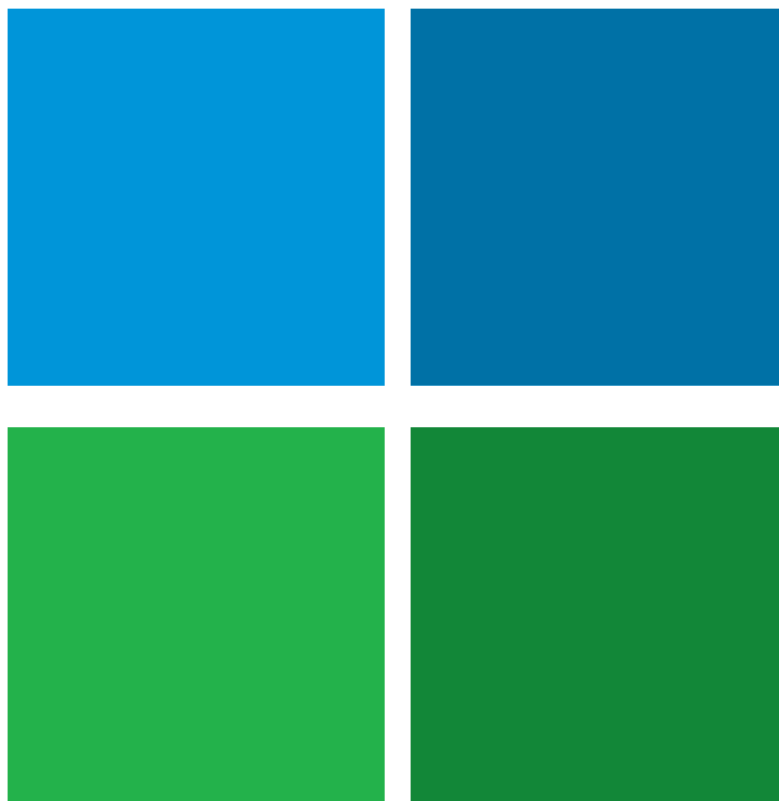
برخی از رنگ های طیف خود به خود از نظر ارزش با هم متفاوتند. مثلاً در مورد زرد و بنفش، به خاطر این که بنفش تیره تر از زرد است خود به خود دارای ارزش کمتری است ولی برخی دیگر اختلاف کمتری نسبت به هم دارند. مانند قرمز پر رنگ و قرمز کم رنگ. بدیهی است این اختلاف اندک فقط در ارزش رنگی است و در سایر موارد و خواص 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 می گویند. خلوص رنگ با اضافه شدن هر رنگ دیگری دستخوش تغییر می شود خلوص هر رنگ را می توان 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 می کند. ولی ارزش رنگ هم ارزش خود تغییر نمی کند. خلوص تمام رنگ ها را می توان 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 می گیرد. ولی برای اینکه رنگ شفافیت و زنده بودن خود را حفظ کند و روی صحنه بی روح و مرده به نظر نیاید باید رنگ ها به وسیله مکمل خود خنثی شوند، نه خاکستری (شکل ۱۷-۴).

کنترل رنگ در یک مجموعه نمایشی تنها قسمتی از کل برنامه ی طراحی صحنه است و در واقع طرح رنگ برای هر نمایش، جزئی از کل طراحی صحنه برای آن نمایش است. می توان رنگ سطوح روی صحنه را به وسیله نورهای رنگی اصلاح کرد. استفاده از نورهای مختلف رنگی جهت تغییر رنگ صحنه که شامل لته ها، 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 حد اعلای گرمی است. قرمز نارنجی نشان دهنده شرارت و شیطنیت 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 نشان خدایی و 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. پدیده گول زدن چشم و مغز بیننده 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 هر گاه با قرمز همسایه باشد سرد است و هرگاه در کنار آبی قرار گیرد 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 ۴-۱۸ و ۴-۱۹).



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



▲ شکل ۴-۱۹ - 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.

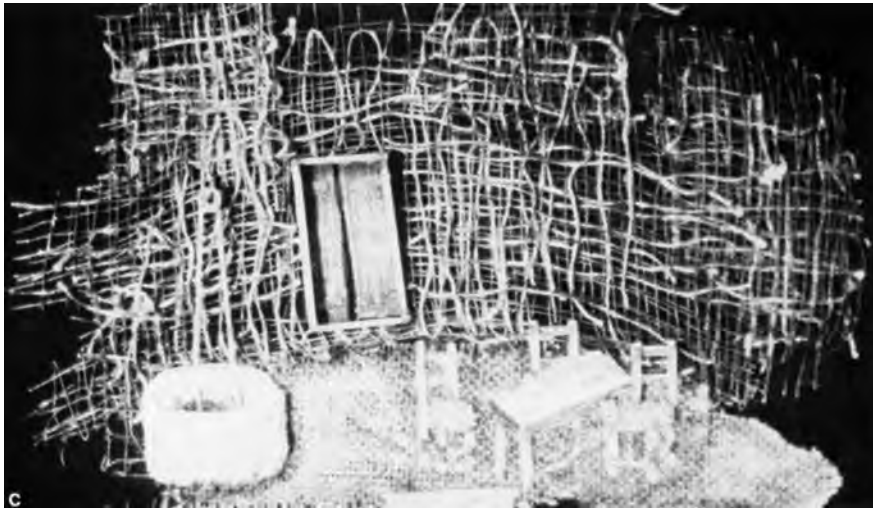
جذب، انعکاس و یا خنثی کردن نور از اهداف مهم استفاده از نوع خاصی از یک بافت است. برای نشان دادن و القاء نوع خاصی از یک بافت به دو طریق می توان عمل کرد: اول این که از جنسیت واقعی استفاده کرد. به عنوان مثال: استفاده از آجر یا تخته و نشان دادن بافت مخصوص هر یک و یا این که ایجاد جنسیت مثل این که با استفاده 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 می کند (شکل های ۴-۲۰ الی ۴-۲۲ و ۴-۲۳ الی ۴-۲۶).



شکل ۴-۲۰

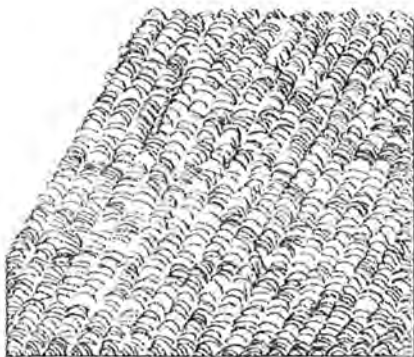


شکل ۴-۲۱

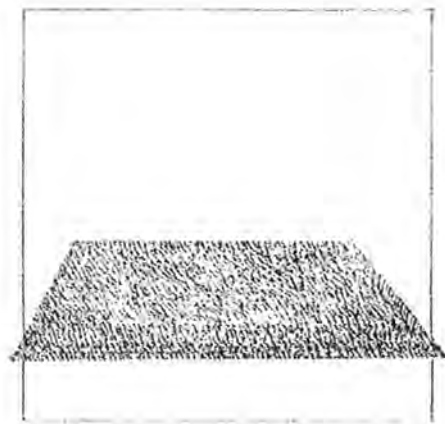


شکل ۴-۲۲ ◀

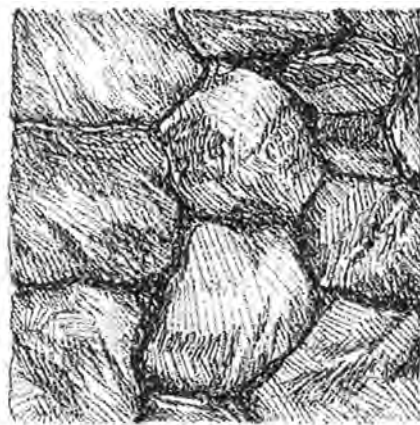
▲ شکل‌های ۴-۲۰، ۴-۲۱ و ۴-۲۲ ایجاد انواع بافت روی لته‌ها و روی صحنه تأثیرات متفاوتی بر انسان داشته و حس‌های متفاوتی ایجاد می‌کنند.



▲ شکل ۴-۲۴



▲ شکل ۴-۲۳



▲ شکل ۴-۲۶



▲ شکل ۴-۲۵

▲ شکل‌های ۴-۲۳ الی ۴-۲۶ چند نوع از انواع بافت‌هایی که می‌توان برای القاء حس‌های متفاوت روی لته‌ها 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.



خطوط دید و اهمیت نقاط مختلف صحنه

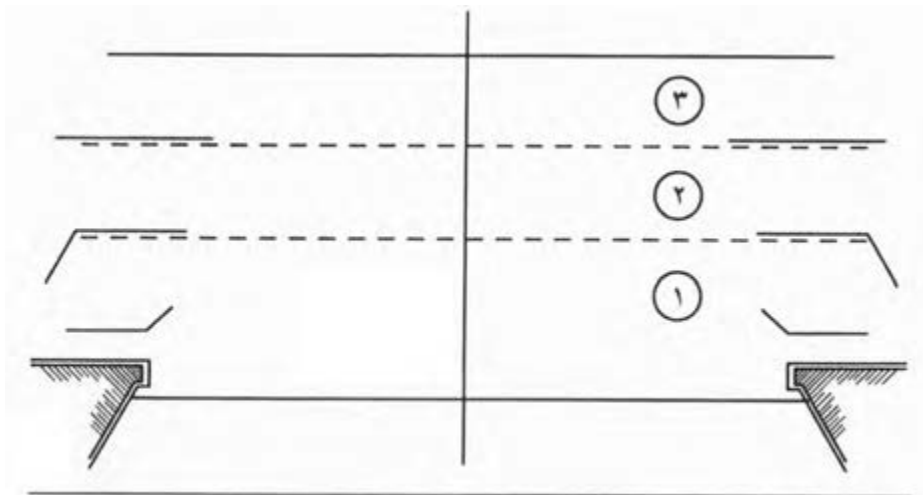
هدف‌های رفتاری : در پایان این فصل از فراگیر انتظار می‌رود که :

- ۱- اهمیت نقاط مختلف صحنه را توضیح دهد.
- ۲- انواع خطوط فرضی روی صحنه را نام ببرد.
- ۳- اشکال ترسیمی هر یک از خطوط فرضی روی صحنه را توضیح دهد.
- ۴- کاربرد هر یک از خطوط فرضی روی صحنه را توضیح دهد.
- ۵- انواع پرده‌های روی صحنه قاب عکسی را نام ببرد.
- ۶- کاربرد هر یک از انواع پرده‌های روی صحنه قاب عکسی را شرح دهد.
- ۷- ابعاد و اندازه‌های استاندارد صحنه قاب عکسی را بیان کند.

نقاط مختلف صحنه

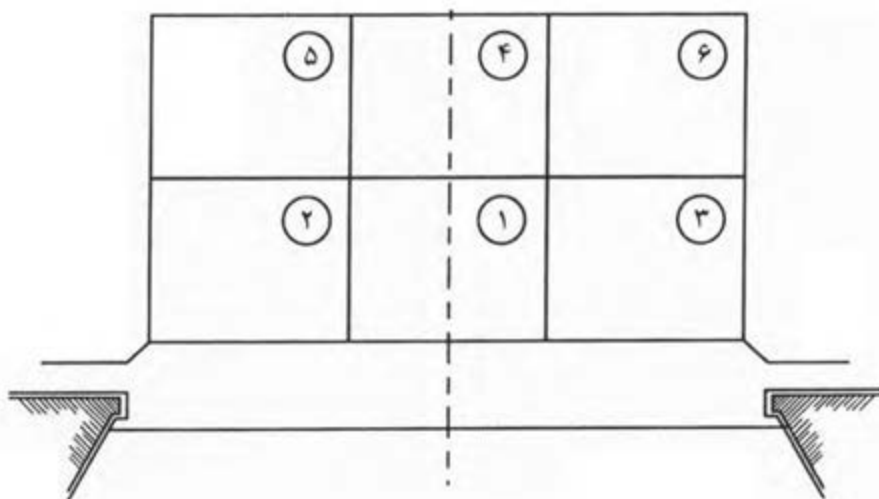
نقاط مختلف هر فضایی اعم از فضای مسکونی، تجاری، نمایشگاهی و یا فضای نمایشی از نظر بصری و چگونگی دیده شدن توسط تماشاچی دارای ارزش‌های متفاوتی است. صحنه تئاتر نیز از این امر مستثنی نیست. اگر کف صحنه تئاتر را از جلو به انتهای صحنه به سه قسمت مساوی تقسیم کنیم و سه خط فرضی روی پلان کف رسم نمائیم مسلماً بخش شماره یک بهترین فضا و بهترین مکان برای اجرای نمایش چه از نظر بصری و چه از نظر شنیداری است. بدیهی است بخش دوم نسبت به بخش اول و بخش سوم نسبت به بخش دوم و اول از اهمیت و ارزش موقعیت مکانی کمتری برخوردار خواهند بود. از این رو کارگردان سعی می‌کند بهترین دیالوگ‌ها و حرکات‌ها و میزانش‌های اصلی و پر اهمیت خود را در بخش اول به اجرا در آورد. و سپس به بخش‌های دوم و سوم بپردازد. طراح صحنه نیز بایستی به این نکات واقف بوده و با در نظر گرفتن تقسیمات یاد شده نسبت به طراحی صحنه و لوازم صحنه و چگونگی چیدمان صحنه اقدام کند (شکل ۱-۵).





▲ شکل ۱-۵- تقسیم سه قسمتی صحنه به ترتیب اهمیت

نوع دیگر تقسیم بندی فضای صحنه به این صورت است که کف صحنه نمایش را روی پلان صحنه به شش قسمت مساوی تقسیم و به ترتیب آن‌ها را شماره گذاری کنیم. قسمت شماره یک بهترین موقعیت فضا را در اختیار کارگردان، طراح و بازیگر قرار می‌دهد و قسمت ششم کم اهمیت‌ترین فضا و موقعیت را نسبت به پنج قسمت خواهد داشت و بخش‌های بعدی به ترتیب شماره گذاری شده، اهمیت و جایگاه خود را نسبت به قسمت‌های دیگر خواهند داشت. باید توجه داشت این تقسیمات چه به صورت افقی سه قسمتی و چه به صورت شش قسمت مربع شکل در تمامی صحنه‌هایی که تماشاچی از یک سمت نمایش را می‌بیند، مصداق پیدا می‌کند. به طور مثال در صحنه گرد و یا زمانی که در یک صحنه آزاد تماشاچی از چند جهت نمایش را نظاره می‌کند قابل اعمال نیست (شکل ۲-۵).



▲ شکل ۲-۵- تقسیم شش قسمتی صحنه به ترتیب اهمیت

خطوط دید

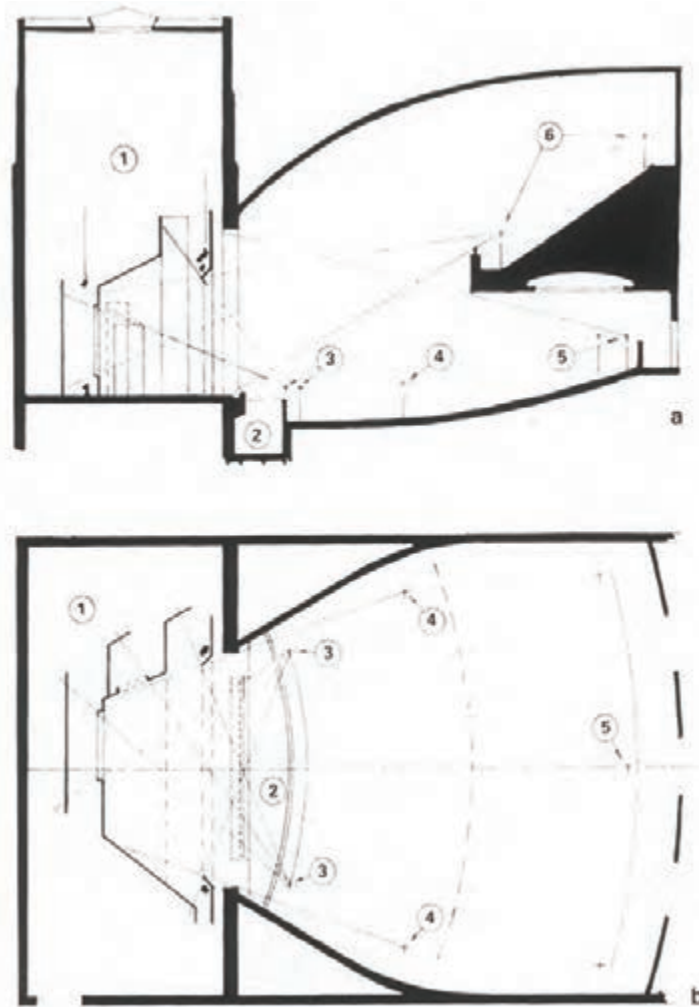
نکته بسیار مهم در طراحی صحنه ارتباط تماشاجی با طراحی انجام شده و دکور ساخته شده روی صحنه است. طراح باید صحنه نمایش را طوری طراحی کند که همه تماشاچیان بتوانند دکور را دیده و با آن ارتباط برقرار کنند. هر چند هیچگاه دید دو نفر از تماشاچیان که در سالن نمایش نشسته‌اند یکی نیست (ولی خیلی نزدیک به هم می‌تواند باشد) ولی باید سعی کرد تمام تماشاچیان حتی الامکان بتوانند تمامی صحنه را ببینند و با طراحی انجام شده ارتباط برقرار کنند. اولین و مهم‌ترین ارتباط در اجرای یک نمایش در روی صحنه ارتباط بصری است و اولین گام برای برقراری این ارتباط قابل رؤیت بودن طراحی و دکور ساخته شده روی صحنه است. اگر از چشم اولین تماشاچی سمت چپ سالن خطی فرضی به دهانه صحنه سمت راست صحنه (جهت راست و چپ روی صحنه از دید بازیگر است) و از چشم اولین تماشاچی سمت راست سالن خط فرضی به دهانه سمت چپ صحنه رسم کنیم، و آن‌ها را امتداد دهیم. این دو خط فرضی دوزنقه‌ای روی صحنه به وجود می‌آورند که فقط درون این دوزنقه است که همه چیز اعم از بازیگران، دکور و لوازم صحنه برای تماشاچیان قابل رؤیت خواهد بود و خارج از این دوزنقه برای تماشاچی قابل رؤیت نیست. لازم به توضیح است آنچه که روی ضلع سمت راست دوزنقه و یا کنار آن به طرف داخل قرار می‌گیرد کمترین دید را برای اولین تماشاچی سمت چپ سالن و بیشترین دید را برای اولین تماشاچی سمت راست سالن خواهد داشت و عین همین مورد در خصوص ضلع سمت چپ دوزنقه برای اولین تماشاچی سمت چپ سالن اتفاق خواهد افتاد. بدیهی است تماشاچیان بین نفر اول سمت چپ و اولین نفر سمت راست هر چه به خط محور مرکزی سالن نزدیکتر شوند دارای دید کامل و بهتری خواهند بود و نفرات وسط سالن مسلماً بهترین دید را خواهند داشت. البته به خاطر نزدیکی صندلی‌های ردیف اول تماشاچیان به صحنه مشکلاتی از نظر دید پدید می‌آید به طوری که سه و چهار ردیف اول جهت دیدن کل صحنه در عرض ناچار از گرداندن سر به چپ و راست هستند و جهت دید کل صحنه در ارتفاع ناچار از گرفتن سر به کمی بالاتر از حالت افقی خواهند بود.

بنابراین چنین نتیجه می‌گیریم که بهترین محل تماشاجی برای رؤیت کامل و واضح در سالن نمایش از ردیف‌های ۴ و ۵ به بعد و وسط ردیف‌هاست و نه کناره‌ها. (البته هر چند از ردیف ۵ و ۶ به بعد کل صحنه قابل رؤیت است ولی هر چه به انتهای سالن نزدیکتر شویم به خاطر بعد مسافت رؤیت کامل جزئیات دکور، لباس، چهره و ... کمتر صورت می‌گیرد.) (شکل ۳-۵)

از آنجایی که هر سالن نمایش با توجه به نوع طراحی دارای شکل خاصی از معماری است و امکان عدم رعایت استانداردهای لازم در چیدمان صندلی تماشاچیان و ابعاد دهانه و ارتفاع و عمق صحنه وجود دارد بهتر است طراح صحنه قبل از شروع به کار طراحی نسبت به اخذ پلان سالن و صحنه اقدام کند و چنانچه نقشه‌ها موجود نبود نقشه افقی (پلان) سالن و صحنه را تهیه کند و همواره در طراحی خود دید تماشاجی را مد نظر داشته باشد و با در نظر گرفتن ابعاد صحنه نسبت به طراحی صحنه اقدام کند. کنترل ابعاد درهای ورودی روی صحنه از اهم وظایف طراح است. زیرا بسیار اتفاق افتاده است که طراحی به بهترین شکل انجام و دکورهای لازم به بهترین نحو ساخته و نقاشی شده ولی موقع حمل به روی صحنه متوجه شده‌اند که ابعاد در ورودی به صحنه کوچکتر از ابعاد دکور است و ناچار از بریدن دکور شده‌اند. البته همان قدر که باید عدم رؤیت دکورهای سمت راست صحنه برای اولین تماشاچی سمت چپ صحنه را در نظر داشت باید از نفوذ دید همین تماشاچی به پشت صحنه نیز جلوگیری نمود و همین طور برای تماشاچی سمت راست نسبت به دید سمت چپ پشت صحنه.

برای این کار و جلوگیری از نفوذ دید تماشاچیان به پشت صحنه (خارج از دوزنقه فرضی) اطراف صحنه را با پرده‌هایی به رنگ تیره و عمدتاً مشکی به صورت عمودی پوشش می‌دهند تا مانع نفوذ دید تماشاچی به پشت صحنه شوند. برای تکمیل این مورد از همین جنس و رنگ پرده‌ای هم در انتهای صحنه آویزان می‌کنند. تا فضای چهارگوش صحنه (که یک دیوار طرف تماشاجی را ندارد) با





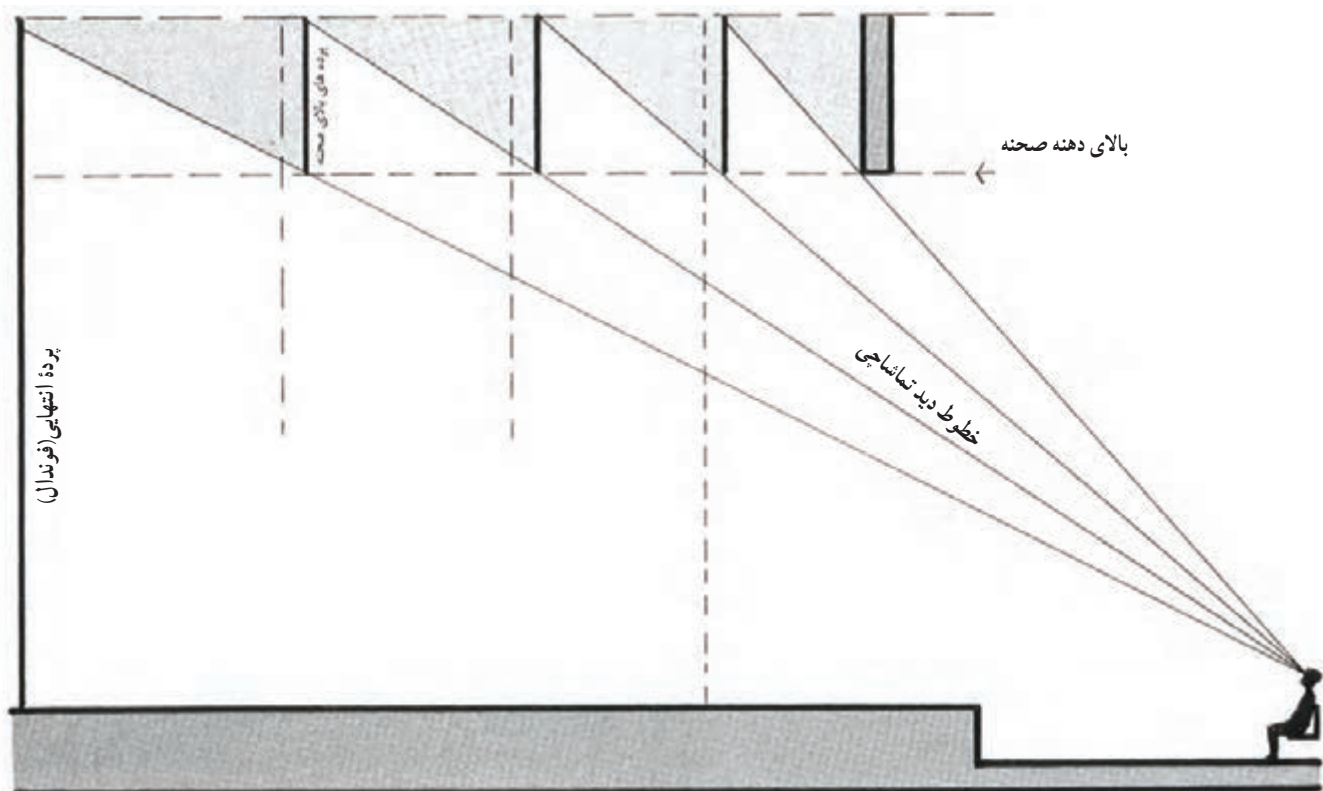
▲ شکل ۳-۵- پلان و برش یک سالن نمایش

پرده‌های تیره پوشانده شود تا دکور، لوازم صحنه و بازیگران در داخل این فضا قرار گیرند. لازم به ذکر است به منظور جلوگیری از نفوذ دید تماشاچی به بالای صحنه پرده‌هایی هم در سقف صحنه آویزان می‌شود که در امتداد پرده‌های چپ و راست هستند بنابراین چهار دیواری نیز با پرده پوشانده می‌شود و باعث می‌شود تماشاچی هیچگونه دیدی به پشت صحنه و بالای صحنه نداشته باشد. در عین حالی که به دلیل با فاصله بودن این پرده‌ها امکان رفت و آمد و حمل دکور و غیره به پشت صحنه و امکان نصب پروژکتور و ... در سقف بین پرده‌های سقفی بدون دیده شدن توسط تماشاچی وجود خواهد داشت. (تمامی این موارد در خصوص صحنه قاب عکسی مصداق پیدا می‌کند).

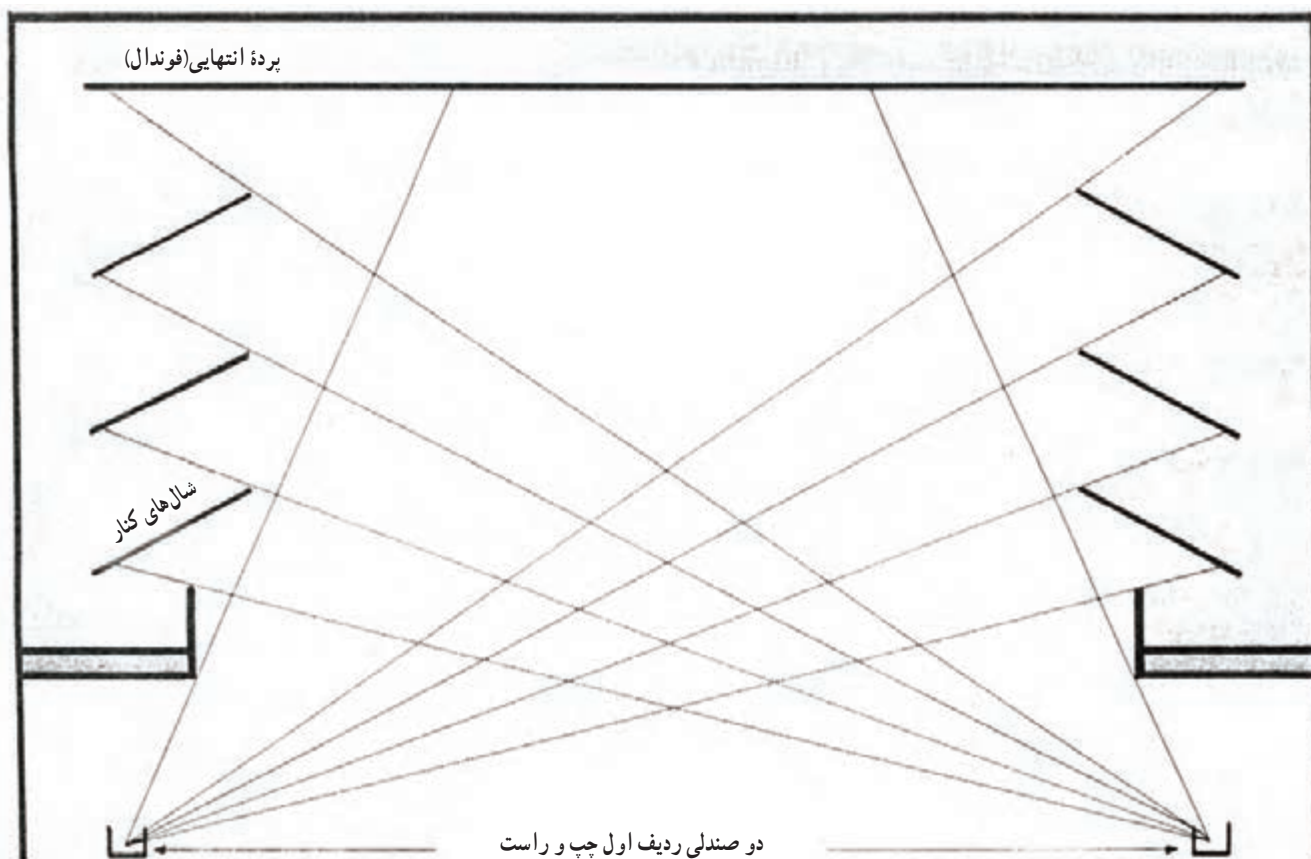
پرده‌های کناری را شال‌های کناری (wing) و پرده‌های بالای صحنه را پرده‌های سقفی (border) و پرده انتهای صحنه را (فوندال) می‌گویند و به جهت جذب نور و جلوگیری از انعکاس دارای رنگ تیره و عمدتاً مشکی هستند، پرده‌ها به ترتیب ۱ تا ۲ متر عرض با ارتفاع بیشتر از دهنه صحنه و به فاصله ۱ تا ۲ متر و پرده‌های بالا به عرض ۱ یا ۲ متر و به طول عرضی صحنه به اضافه عرض دو پرده کناری چپ و راست و پرده انتهایی یا فوندال به عرض صحنه و ارتفاع پرده‌های کناری و به فاصله حدود یک متر از دیوار پشت صحنه اند (شکل ۶-۵).



▲ شکل ۴-۵ یک صحنه قاب عکسی



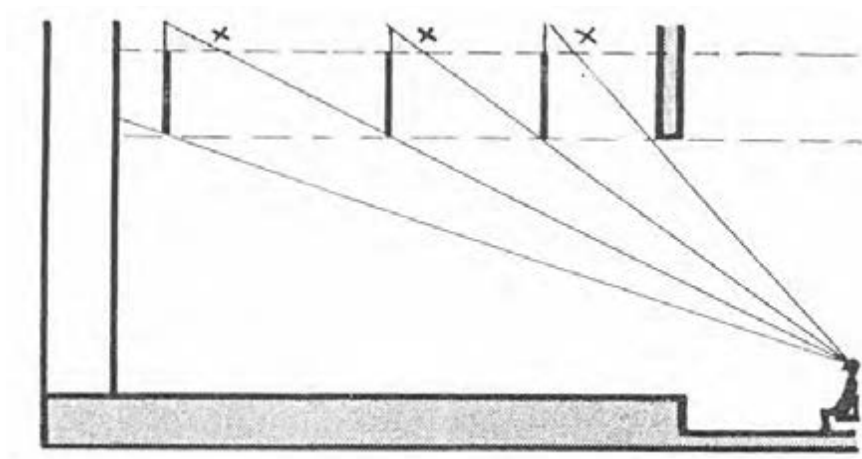
▲ شکل ۵-۵- برش یک صحنه و خطوط دید نفر نشسته در ردیف اول و پرده های بالای صحنه



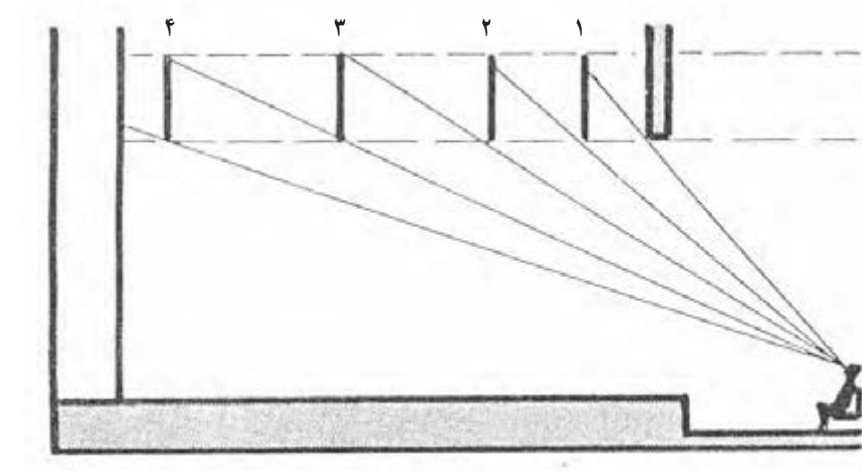
▲ شکل ۵-۶- بلان یک صحنه قاب عکسی و خطوط دید آخرین نفر ردیف اول نشسته سمت راست و چپ سالن. پرده های کناری صحنه و پرده انتهای صحنه



▲ شکل ۵-۷- برش یک صحنه و پائین ترین و بالاترین خط دید



▲ شکل ۵-۸- روش غلط نصب پرده های بالای صحنه که دید تماشاچی را کاملاً کور نمی کند.

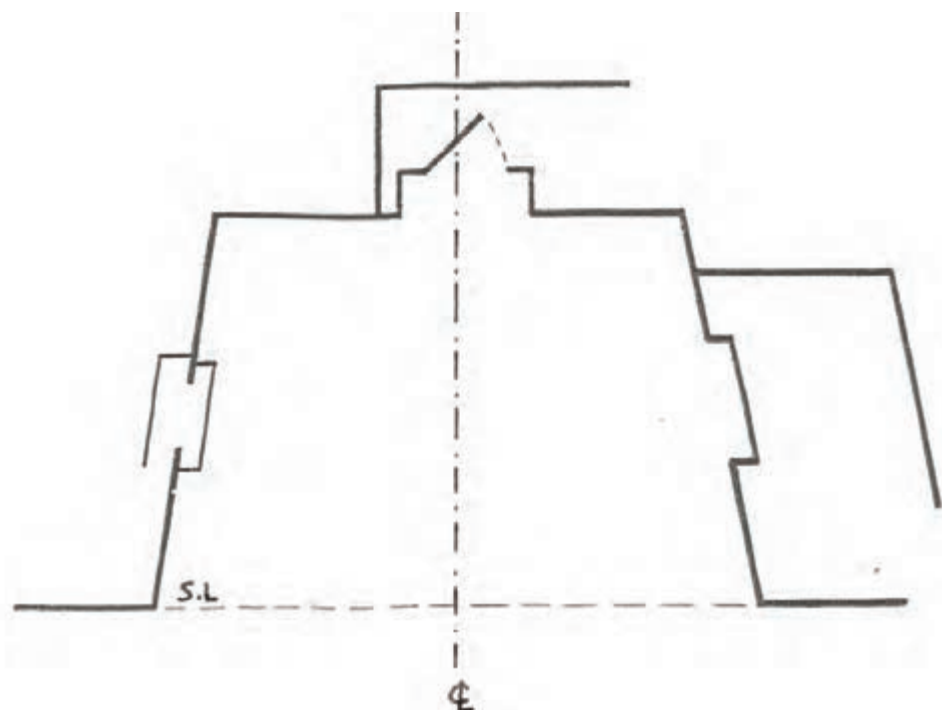


▲ شکل ۵-۹- روش صحیح نصب پرده های بالای صحنه که دید تماشاچی به بالاتر از آن را کور می کند.

علاوه بر خطوط فوق الذکر دو خط دیگر روی پلان صحنه دارای اهمیت زیادی هستند، که طراح بایستی همواره آن‌ها را در نظر داشته باشد.

۱- خط محور که به صورت خط نقطه نازک (---) روی پلان رسم می‌شود به طوری که این خط از جلوی صحنه شروع شده و به انتهای صحنه ختم می‌شود و صحنه را به دو قسمت مساوی سمت چپ و راست تقسیم می‌کند و حکم شاهین ترازو را داشته و جهت کنترل توازن و تعادل در روی صحنه است و در رسم پلان مونتاژ این خط جهت ثبت فاصله لته‌ها و یا لوازم صحنه استفاده می‌شود و به خط محور یا خط مرکزی معروف است و روی نقشه‌ها با این حروف CL نمایش داده می‌شود.

۲- خط جلوی صحنه که به صورت خط چین (----) روی پلان رسم می‌شود و دو طرف دهنه صحنه را به هم وصل می‌کند. این خط مرز بین صحنه و آوانسن است و دکورها پس از این خط نصب می‌شوند و اکسسوار و فاصله از دهنه صحنه از این خط استفاده می‌شود که به خط دهنه معروف است. و به شکل S.L روی نقشه نمایش داده می‌شود (شکل ۵-۱).



▲ شکل ۵-۱- پلان فرضی دکور چیده شده و محل خط محور (Center Line) و خط جلوی صحنه (Set Line)

ابعاد استاندارد صحنه تئاتر قاب عکسی

دهنه صحنه	۸ تا ۱۰ متر
ارتفاع دهنه	۶ تا ۹ متر
عمق صحنه	۱۰ تا ۱۲ متر
ارتفاع صحنه از کف سالن	۸۰ سانتی متر تا ۱ متر
فضای کار در پشت و اطراف صحنه (پس از دوزنقه فرضی)	حداقل ۲ متر



خود آزمایی فصل پنجم

- ۱- نقاط مختلف صحنه را از نظر اهمیت آن‌ها توضیح دهید.
- ۲- خطوط فرضی روی صحنه را نام ببرید.
- ۳- اشکال ترسیمی هریک از خطوط فرضی روی صحنه را توضیح دهید.
- ۴- کاربرد هریک از خطوط فرضی روی صحنه را توضیح دهید.
- ۵- انواع پرده‌های روی صحنه قاب عکسی را نام ببرید.
- ۶- ابعاد و اندازه‌های استاندارد و صحنه قاب عکسی را بیان کنید.



روند شکل‌گیری طراحی صحنه از طرح تا اجرا، نشانه‌های نقشه‌کشی در رسم نقشه‌های طراحی صحنه و چگونگی رسم نقشه‌های مورد نیاز ساخت دکورهای نمایش

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

- ۱- روند شکل‌گیری طراحی صحنه از شروع کار تا اجرای نمایش را با ذکر نام توضیح دهد.
- ۲- نشانه‌های نقشه‌کشی دکورهای تئاتری را بیان کند.
- ۳- کاربرد هر یک از نشانه‌های نقشه‌کشی دکورهای تئاتری را شرح دهد.
- ۴- انواع نقشه‌های مورد نیاز ساخت دکورهای تئاتری را نام ببرد.
- ۵- هر یک از نقشه‌های ساخت دکورهای تئاتری را ترسیم کند.
- ۶- هر یک از نقشه‌های ساخت دکورهای تئاتری را بخواند.
- ۷- معانی هر یک از نقشه‌های مورد نیاز ساخت دکورهای تئاتری را بیان کند.
- ۸- کاربرد هر یک از نقشه‌های مورد نیاز ساخت دکورهای تئاتری را بنویسد.
- ۹- ضرورت هر یک از نقشه‌های مورد نیاز ساخت دکورهای تئاتری را بیان کند.
- ۱۰- مراحل ساخت دکور پس از آماده شدن نقشه‌ها را شرح دهد.
- ۱۱- در مورد آرایش صحنه پس از مونتاژ دکور روی صحنه با ذکر مثال توضیح دهد.

همان‌طور که در فصول گذشته گفته شد طراحی صحنه نمایش از زمانی شروع می‌شود که طراح نمایشنامه را می‌خواند و در جلسات روخوانی نمایشنامه به همراه کارگردان و بازیگران شرکت می‌کند و با توجه به تحلیل‌ها و سبک انتخابی کارگردان قبل از آن که فکر و ایده‌اش را روی کاغذ بیاورد اندک اندک طرح صحنه‌ها را در ذهن خود به تصویر می‌کشد که این مرحله را مرحله تفکر می‌نامیم. پس از مرحله تفکر نوبت به مرحله اجرا می‌رسد.

پس از این که طراح از دیدگاه‌ها و نظرات کارگردان آگاه شد حال برای آنچه که در ذهن خود تصویر کرده است شروع به تحقیق می‌کند.

این تحقیقات عمدتاً کتابخانه‌ای یا میدانی هستند. در تحقیقات کتابخانه‌ای علاوه بر کتب و نشریات و مجلات دیدن عکس‌ها و اسلایدها و احياناً بازدید از موزه‌ها و نمایشگاه‌ها بسیار ضروری است. این که یک طرح چه قدر نیاز به تحقیقات کتابخانه‌ای یا میدانی دارد



به نوع و سبک نمایش و دیدگاه‌های طراح بستگی دارد. ولی در زمینه‌های تاریخی نیاز به پژوهش به مراتب بیشتر است. خصوصاً اگر قرار باشد طراحی به صورت کاملاً رئالیستیک و مطابق اصل تاریخی باشد. البته نباید از نظر دور داشت که هنر مدرن و سبک‌های هنری امروز که در گوشه و کنار دنیا شاهد تجلی و تکامل آن‌ها هستیم ریشه در رئالیسم (واقع گرایی) دارند که در قرن ۱۹ میلادی در مقابل رومانتیسم قد علم کرد. اگر ورزش دو و میدانی را مادر ورزش‌ها می‌دانند باید رئالیسم را مادر سبک‌های جدید هنری نامید. آشنایی داشتن و پرداختن به رئالیسم (واقع گرایی) و در کنار آن به ناتورالیسم (طبیعت گرایی) برای هر هنرمندی لازم و ضروری است هر چند علاقمند کار در این سبک‌ها نباشد.

پس از تحقیقات اولیه، نشست طراح با کارگردان سبب می‌شود دیدگاه‌های طراح براساس هماهنگی و دیدگاه‌های کارگردان به تحقیقات خود ادامه داده و طرح‌های اولیه خود را روی کاغذ می‌آورد و در جلسه‌ای ایده‌ها و نظرات خود را با کارگردان در میان می‌گذارد و پس از شنیدن نظرات کارگردان نسبت به تکمیل یا تعویض طرح‌های خود اقدام می‌کند. پس از توافق بر سر طرح‌ها، طراح برای تهیه نقشه‌های اجرایی اقدام می‌کند که معمولاً شامل نقشه‌های زیر است:

– پلان

– نماهای فشرده (نمای فشرده کامل – نمای فشرده چپ – نمای فشرده راست – نمای فشرده وسط)

– نمای گسترده

– مقاطع آویزان چپ و راست

– نقشه‌های ساخت و پشت‌بندی لته‌ها با تعیین جنسیت دکور

– نقشه‌های ساخت لوازم صحنه با تعیین جنسیت آن‌ها

– پلان مونتاژ

– پلان نوری

پلان (نمای افقی – یا نما از بالا)

اولین نقشه از نقشه‌های مورد نیاز برای ساخت دکور طراحی شده توسط طراح صحنه پلان است. پلان همان نمای افقی یا نمای از بالا است. وقتی از بالا به یک جسم یا یک صحنه نگاه کنیم و آنچه را که می‌بینیم رسم کنیم، پلان آن جسم یا آن صحنه را رسم کرده‌ایم. پلان اولین و اساسی‌ترین نقشه از نقشه‌های مورد نیاز طراح و کارگردان در ساخت و ساز است. همان طور که قبلاً گفته شد طراحی صحنه از دو بخش هنری و فنی تشکیل شده است. بخش هنری کار از فکر و ایده شروع شده و به طرح یا اسکیس نهایی ختم می‌شود. بخش فنی از ترسیم پلان شروع و با مونتاژ دکور روی صحنه به اتمام می‌رسد. وقتی طراح صحنه پلان دکور خود را رسم می‌کند در واقع اولین قدم را برای قسمت فنی طراحی صحنه بر می‌دارد. معمولاً طرح‌ها و اسکیس‌ها فاقد مقیاس هستند. در حالی که نقشه‌ها دارای مقیاس بوده و طراح و کارگردان اندازه‌های واقعی دکور را با مقیاس کوچک شده روی نقشه‌ها می‌بینند و با توجه به آن ابعاد چیدمان دکور و میزانشن خود را ثابت می‌کنند و هر آنچه را که بعدها روی صحنه اتفاق خواهد افتاد با مقیاسی کوچک‌تر روی نقشه‌ها دیده و اگر اصلاحاتی لازم باشد انجام می‌دهند.

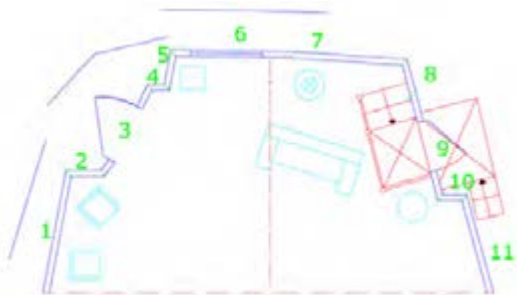
یک نمایش تک پرده‌ای حداقل به یک پلان نیاز دارد (البته ممکن است طرح‌طوری باشد که نیاز به رسم دو یا چند پلان باشد) زمانی که با یک نمایش چند پرده‌ای یا چند صحنه‌ای مواجه هستیم. مسلماً هر یک از پرده‌ها یا صحنه‌ها نیاز به پلان خاص خود را دارد. البته پس از رسم پلان نقشه‌های دیگر نیز بایستی برای هر یک از پرده‌ها یا صحنه‌ها به طور جداگانه ترسیم شوند.



بدیهی است هر قدر نقشه‌های ترسیمی کاملتر و دقیق‌تر باشند، ساخت و ساز دکور و مونتاژ آن روی صحنه سریع‌تر و دقیق‌تر و بدون نیاز به تغییرات پس از ساخت خواهد بود. هر یک از نقشه‌های ترسیمی کاربرد خاص خود را دارند که توضیح داده خواهد شد.



▲ شکل ۶-۱- تصویر ماکت



▲ شکل ۶-۲- پلان یک دکور چیده شده روی صحنه قاب عکسی

نمای فشرده

نمای فشرده کامل روبه‌رو : نمای فشرده کامل روبه‌رو نقشه‌ای است که هر آنچه، که تماشاجی وسط سالن از دکور در چهارچوب صحنه را می‌بیند، به نمایش می‌گذارد. طراح با رسم این نقشه قبل از ساخت و ساز و مونتاژ دکور روی صحنه، دکور خود را به صورت دو بعدی و با ابعاد و اندازه‌های واقعی (البته با مقیاس کوچک‌تر) دیده و از نظر تناسبات و ترکیب‌بندی، دکور خود را مورد ارزیابی قرار می‌دهد و اگر لازم باشد تغییرات جزئی در ابعاد و محل دکور می‌دهد (شکل ۶-۳).

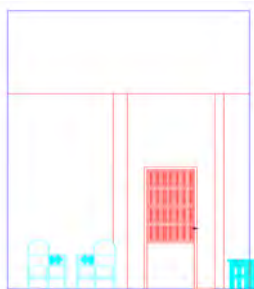


▲ شکل ۶-۳- نمای فشرده کامل روبه‌رو



▲ شکل ۶-۴- نمای فشرده چپ

نمای فشرده چپ* : نمای فشرده چپ نقشه‌ای است که هر آنچه را که تماشاجی سمت راست سالن از دکور در چهارچوب صحنه می‌بیند را به نمایش می‌گذارد تا طراح قبل از ساخت و ساز و مونتاژ دکور روی صحنه، از نظر تناسبات و ترکیب‌بندی دکور خود را از دید تماشاجی سمت راست سالن مورد ارزیابی قرار دهد (شکل ۶-۴).



▲ شکل ۶-۵- نمای فشرده راست

نمای فشرده راست* : نمای فشرده راست نقشه‌ای است که هر آنچه را که تماشاجی سمت چپ سالن از دکور در چهارچوب صحنه می‌بیند را به نمایش می‌گذارد تا طراح قبل از ساخت و ساز و مونتاژ دکور روی صحنه، از نظر تناسبات و ترکیب‌بندی دکور خود را از دید تماشاجی سمت چپ سالن مورد ارزیابی قرار دهد (شکل ۶-۵).

* چپ و راست صحنه از دید بازیگر روی صحنه است.

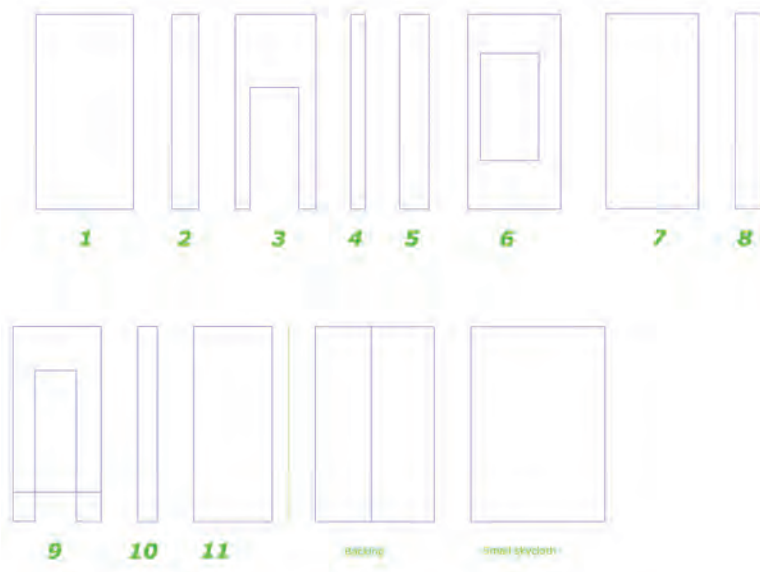


▲ شکل ۶-۶- نمای فشرده وسط

نمای فشرده وسط : نمای فشرده وسط نقشه‌ای است که هر آنچه را که تماشاچی وسط سالن (از قسمت فقط وسط) از دکور در چهارچوب صحنه می‌بیند را به نمایش می‌گذارد تا طراح قبل از ساخت و ساز و مونتاژ دکور روی صحنه، از نظر تناسبات و ترکیب‌بندی دکور خود را از دید تماشاچی وسط سالن مورد ارزیابی قرار دهد (شکل ۶-۶).

نمای گسترده

طول و عرض واقعی لته‌ها را با مقیاس مورد نظر و با فاصله کمی از یکدیگر کنار هم رسم کرده و مطابق شماره‌گذاری‌های روی پلان آن‌ها را شماره‌گذاری می‌کنیم. این نقشه تعداد و شکل ظاهری لته‌ها را مشخص می‌کند (شکل ۶-۷).



▲ شکل ۶-۷- نمای گسترده

مقاطع آویزان چپ و راست

اگر روی خط محور پلان ایستاده و ابتدا به چپ و سپس به راست صحنه نگاه کنیم. (در واقع برشی از وسط صحنه بزنیم) چگونگی ایستائی لته‌ها و اتصال آن‌ها به میله‌های بالابر، موقعیت قرارگیری آن‌ها روی صحنه نسبت به پرده‌های بالا (Border) برای طراح صحنه روشن می‌شود. طراح نور نیز می‌تواند جهت طراحی نور صحنه از این نقشه‌ها استفاده نماید (شکل‌های ۶-۸ و ۶-۹).



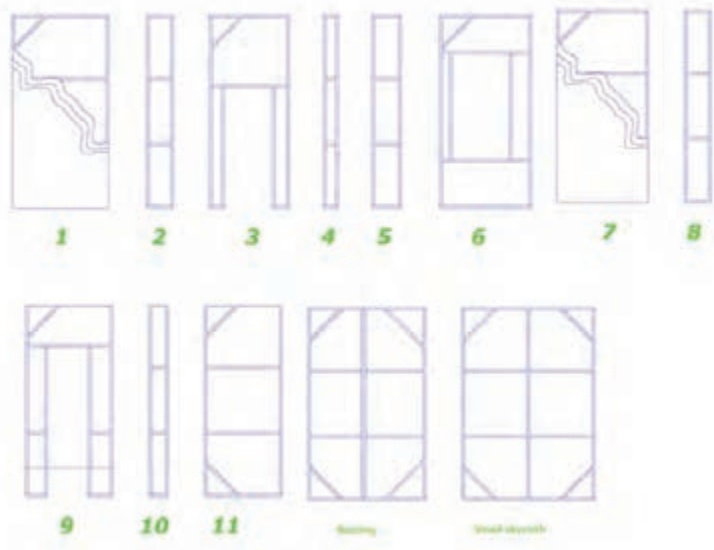
▲ شکل ۶-۹- مقطع آویزان راست



▲ شکل ۶-۸- مقطع آویزان چپ

نقشه‌های ساخت و پشت بندی لته‌ها با تعیین جنسیت دکور

اگر به نماهای گسترده لته‌ها از پشت نگاه کنیم، چگونگی پشت بندی آن‌ها را خواهیم دید. طراح با توجه به ابعاد هر یک از لته‌ها نسبت به تعیین ابعاد چوب‌های به کار رفته در کلاف بندی لته‌ها و نیز فواصل قیده‌ها و نوع اتصالاتی که باید در ساخت لته‌ها به کار رود اقدام کرده و می‌تواند برآورد لازم از چوب مصرفی را محاسبه کند. کلاف بندی پشت لته‌ها با توجه به نوع روکشی که قرار است روی لته‌ها انجام شود متفاوت است. مسلماً وقتی قرار باشد روکش لته از متقال یا گونی باشد نیاز به کلاف بندی محکم‌تری است تا موقعی که برای روکش لته‌ها مثلاً از فیبر یا سه لائی استفاده شود (شکل ۱۰-۶).

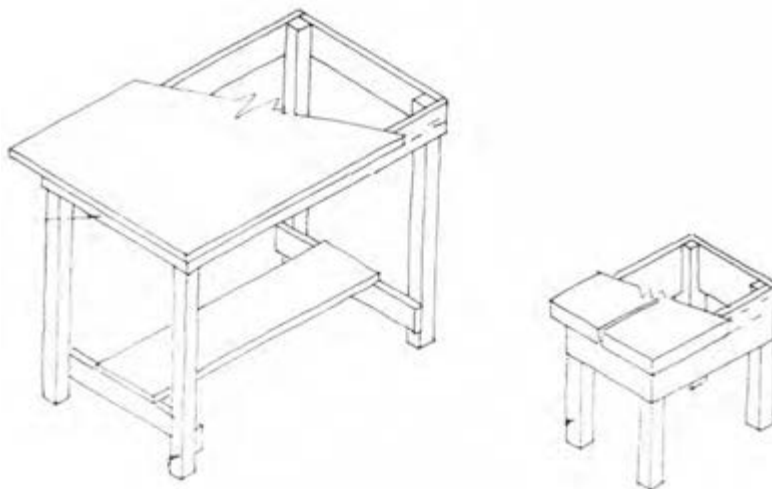


▲ شکل ۱۰-۶- نقشه ساخت (پشت بندی لته‌ها)

نقشه‌های ساخت لوازم صحنه

هر چند در خیلی از موارد به جای ساخت وسایل و لوازم صحنه آن‌ها را خریده یا کرایه کرده و یا به امانت می‌گیرند ولی طراح بایستی بتواند نقشه‌های اجرایی وسایل روی صحنه را تهیه کند. شاید همیشه امکان تهیه لوازم صحنه وجود نداشته باشد و یا آن‌چه که مد نظر طراح است موجود نبوده و نیاز به ساخت آن باشد. البته ساخت وسایل صحنه همواره به روش تئاتری انجام می‌شود. به طور مثال

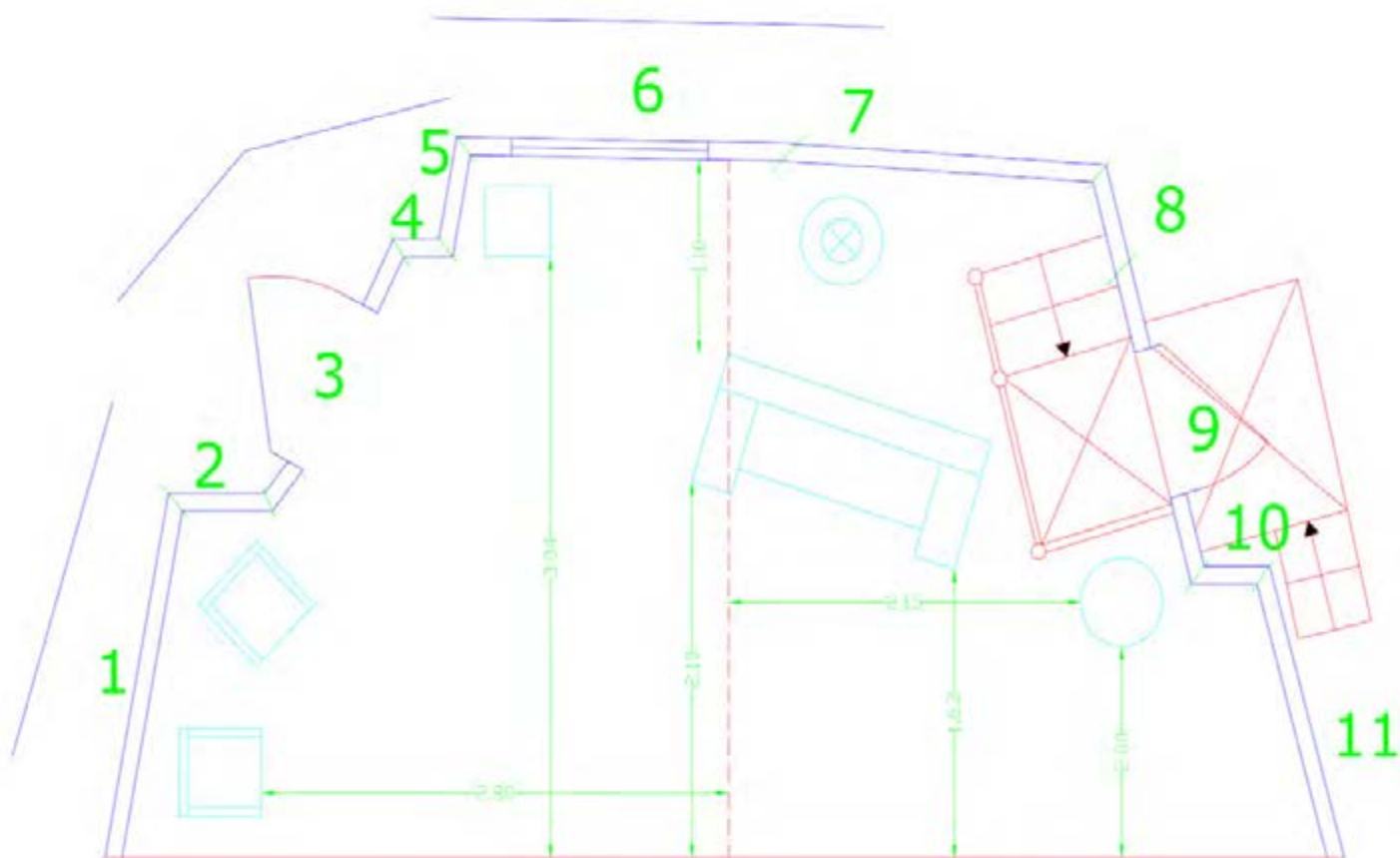
چنان چه نیاز به یک عدد صندلی استیل مدل فرانسوی باشد نیازی به کنده کاری و ساخت صندلی با چوب گردو نیست بلکه با چوب ارزان و معمولی نسبت به ساخت اسکلت و با استفاده از مصالح دیگر مثلاً پلاستوفوم و توری مرغی و کاغذ و می‌توان نسبت به ساخت تزئینات آن صندلی که نماد و دکوری از صندلی واقعی است اقدام کرد (شکل ۱۱-۶).



▲ شکل ۱۱-۶- نقشه ساخت یک میز

یلان مونتاژ

پلان مونتاژ نقشه‌ای است که فواصل دکور و لوازم را از دهانه صحنه و خط محور نشان می‌دهد. مسئولین صحنه با توجه به این نقشه است که دکور را روی صحنه مونتاژ می‌کنند (شکل ۱۲-۶).



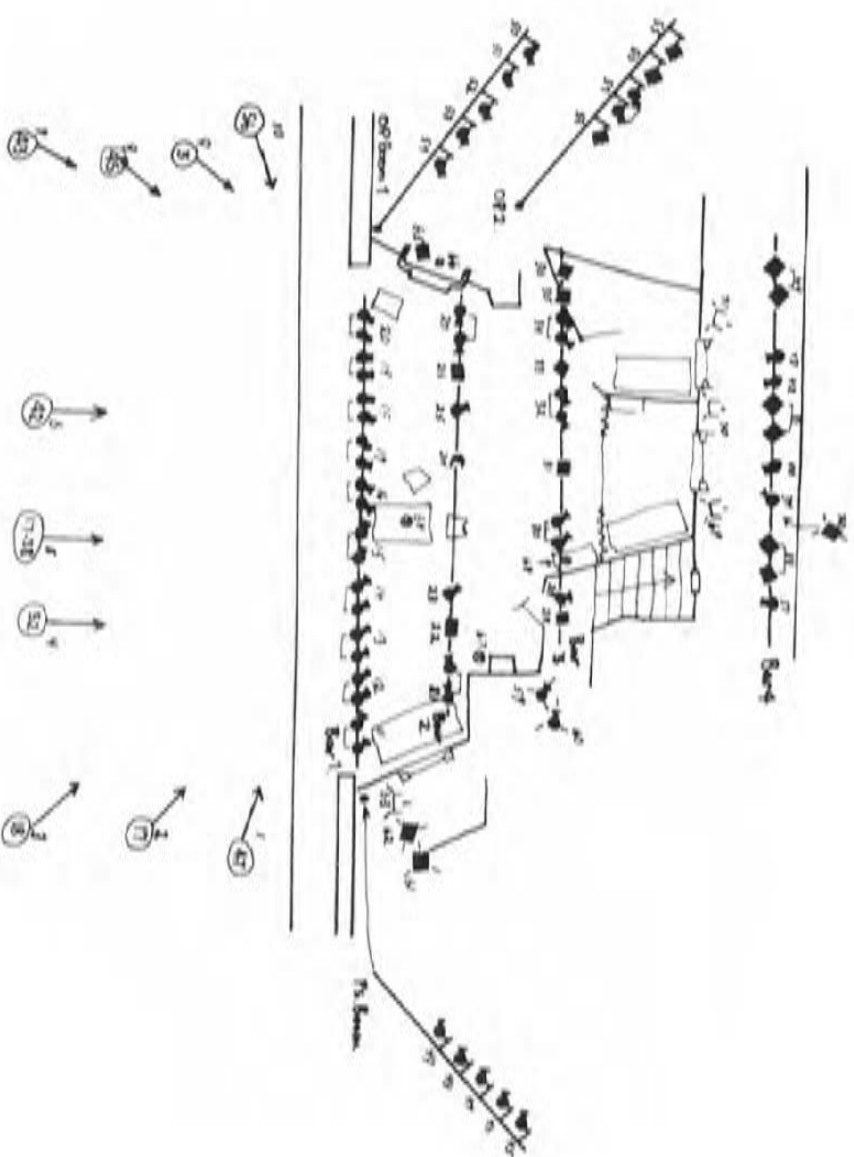
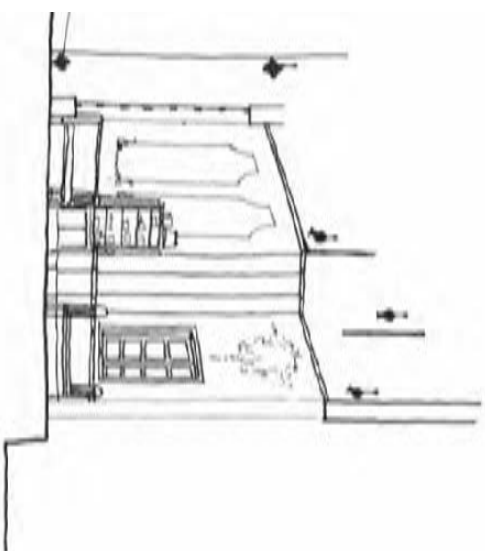
▲ شکل ۱۲-۶-۱ یلان مونتاژ

پیلان نوری

اگر طراحی نمایش طراحی ساده‌ای باشد یک طراح با تجربه هم می‌تواند پلان‌های نوری را تهیه نماید ولی چنانچه غیر از این باشد این پلان‌ها توسط طراح نور براساس پلان‌های طراح صحنه تهیه می‌شود. (امروزه طراحی نور مبحث بسیار تخصصی است به‌طوری که یکی از رشته‌های تحصیلی تئاتری شده است).

باید توجه داشت چنانچه نمایشنامه دارای چند صحنه یا چند پرده باشد، طراح باید برای هر یک از صحنه‌ها طرح جداگانه‌ای تهیه و برای هر یک از آن‌ها نقشه‌های یاد شده را ترسیم کند. نکته مهم تعویض دکور صحنه‌ها و یا تبدیل دکور یک صحنه به صحنه دیگر است که طراح باید آن‌ها را با توجه به امکانات صحنه مورد نظر که قرار است نمایش در آن اجرا شود در نظر بگیرد (شکل ۱۳-۶).





شکل ۱۳-۶- نمونای از یک پلان نوری

پس از تهیه نقشه‌ها طراح ماکتی از صحنه‌های مختلف براساس طرح‌های تهیه شده مورد تأیید کارگردان تهیه کرده و در جلسه‌ای با کارگردان آن را مورد بررسی و مطالعه قرار می‌دهد و آخرین نظرات و تغییرات احتمالی را مورد توجه قرار داده و ماکت و نقشه‌های نهایی به همراه اسکیس‌ها و طرح‌ها مورد تأیید نهایی طرفین قرار می‌گیرد و آماده ارائه به کارگاه دکور جهت ساخت می‌شود. در طی این روند کار، طراح صحنه بایستی با سایر قسمت‌ها و سایر طراحان از جمله با طراح لباس، طراح نور و طراح گریم نیز هماهنگی لازم را به عمل آورد چرا که هماهنگی در سبک اجرای کار، رنگ و غیره بایستی انجام گیرد تا زمانی که دکور روی صحنه اجرا شد، نور روی آن تنظیم گردید، بازیگران با لباس و گریم در داخل دکور شروع به کار کردند و موسیقی آماده شده در صحنه پخش شد هماهنگی لازم بین این اجزا که همگی با هم فضای نمایشی را می‌سازند، رعایت شده باشد. هماهنگی میان این اجزا ضروری است چرا که در صورت حذف یکی از اجزا، کل طراحی صدمه می‌بیند. (شکل ۱۴-۶ ماکتی از یک نمایش را نشان می‌دهد).



▲ شکل ۱۴-۶ ماکت یک نمایش

وقتی ماکت و نقشه‌های اجرایی مربوط به ساخت دکور تحویل کارگاه دکور شد. باید آن‌چنان گویا و کامل باشند که مسئولین کارگاه بتوانند بدون حضور طراح و نیاز به سؤال و مشورت با او دکورها را بسازند و تحویل دهند. البته حضور مرحله‌ای طراح برای سرکشی و نظارت بر ساخت دکور در مراحل ساخت اسکلت، روکش، رنگ، نقاشی، رتوش و ... ضروری است. پس از ساخت و رنگ‌آمیزی، دکور جهت مونتاژ به روی صحنه حمل می‌شود. مسئول صحنه و کارگردان صحنه با توجه به پلان مونتاژ که طراح، تهیه و در اختیار آن‌ها قرار داده است، دکور را مونتاژ می‌کنند. سپس مسئول صحنه باید از ثبات دکور اطمینان حاصل کند. و نقاش‌های دکور و نجارها براساس نظرات طراح و کارگردان کل کار را رتوش می‌کنند و تحویل صحنه‌آرا می‌دهند. این مرحله از کار در ایران بیشتر توسط طراح صحنه و با دستیاران او انجام می‌شود. صحنه‌آرائی کار فردی است که صحنه‌آرا نامیده می‌شود. صحنه‌آرا نسبت



به چیدمان لوازم صحنه، انداختن رومیزی‌های مناسب، قرار دادن گلدان و شمع‌دان روی میزها، نصب پرده‌ها، چراغ‌های دیواری و... اقدام می‌کند. در این مرحله کار، تحویل گروه نور می‌شود. تا براساس طراحی نور، دکور نورپردازی شود. در این مرحله است که شدت نور، جهت نور، رنگ نور و... نهایی شده و بسته می‌شود. هر چند طراح با هماهنگی طراح نور، رنگ دکور و لوازم را طوری انتخاب می‌کند که زیر نورهای طراحی شده رنگ و فضای مورد نظر خود و کارگردان را نمایش دهد ولی امکان تغییرات جزئی در رنگ دکور در این مرحله وجود دارد که با یک رتوش کامل شده و برای اجرای نمایش آماده می‌شود.

پس از آماده‌سازی کامل صحنه، تمرین نهایی با لباس و گریم، زیر نورهای صحنه با موسیقی در نظر گرفته شده در داخل دکور آماده انجام می‌شود که به آن اجرای جنرال می‌گویند.

نشانه‌های نقشه‌کشی در رسم نقشه‌های طراحی صحنه (شکل ۱۵-۶ از یک الی ۲۰)

۱- خط مرئی (محیط اجسام)



۲- خط اندازه



۳- پرده مرئی



۴- خط نامرئی



۵- پرده نامرئی



۶- بازشو بدون سردر



۷- بازشو با سردر



۸- در یک طرفه



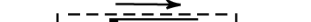
۹- در دو طرفه



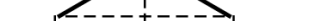
۱۰- پنجره کشویی



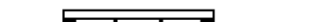
۱۱- پنجره کشویی



۱۲- در دولنگه



۱۳- پنجره گیوتینی



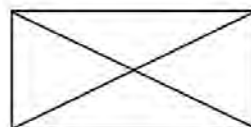
۱۴- پنجره لولایی



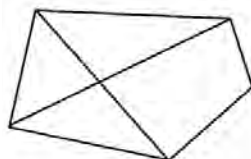
۱۵- شومینه



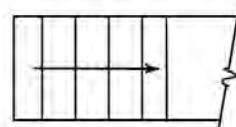
۱۶- سکوی منظم



۱۷- سکوی نامنظم



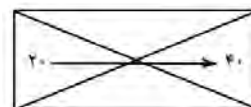
۱۸- پله منظم



۱۹- پله نامنظم



۲۰- سکوی شیب‌دار





خود آزمایی

فصل ششم

- ۱- نشانه‌های نقشه‌کشی دکورهای تئاتری را بنویسید.
- ۲- کاربرد نشانه‌های نقشه‌کشی دکورهای تئاتری را شرح دهید.
- ۳- انواع نقشه‌های مورد نیاز ساخت دکورهای تئاتری را نام ببرید.
- ۴- نقشه‌های ساخت دکورهای تئاتری را رسم کنید.
- ۵- معانی هریک از نقشه‌های مورد نیاز ساخت دکورهای تئاتری را بیان کنید.
- ۶- کاربرد نقشه‌های مورد نیاز ساخت دکورهای تئاتری را بنویسید.
- ۷- مراحل ساخت دکور پس از آماده شدن نقشه‌ها را شرح دهید.



اصول ترکیب بندی^۱ در طراحی صحنه

هدف های رفتاری : در پایان این فصل از فراگیر انتظار می رود که :

- ۱- عوامل ترکیب بندی در طراحی صحنه را نام ببرد.
- ۲- در مورد هماهنگی در طراحی صحنه توضیح دهد.
- ۳- کنتراست در طراحی صحنه را توضیح دهد.
- ۴- مقیاس در طراحی صحنه را توضیح دهد.
- ۵- انواع تعادل در طراحی صحنه را توضیح دهد.
- ۶- حرکت در طراحی صحنه را توضیح دهد.
- ۷- تناسب در طراحی صحنه را توضیح دهد.
- ۸- ریتم در طراحی صحنه را توضیح دهد.
- ۹- در مورد نقطه توجه در طراحی صحنه توضیح دهد.

۱- هماهنگی^۲

برای ایجاد هماهنگی می توان روی صحنه با طبقه بندی و دسته بندی کردن اشیایی بی ارتباط با یک دیگر به صورت متوالی و پیوسته به بی نظمی ها نظم داد. اشیاء گوناگون ممکن است دارای نکات مشترکی از لحاظ شکل، رنگ، بافت و ... داشته باشند. تکرار این نکات مشترک می تواند یکی از ساده ترین روش های ایجاد هماهنگی باشد. به عبارت دیگر ساده ترین روش ایجاد هماهنگی تکرار است. یکنواختی و خستگی حاصل از تکرار را می توان با ایجاد کنتراست یا تنوع از بین برد (شکل ۷-۱).

۱ - Composition

۲ - Harmony





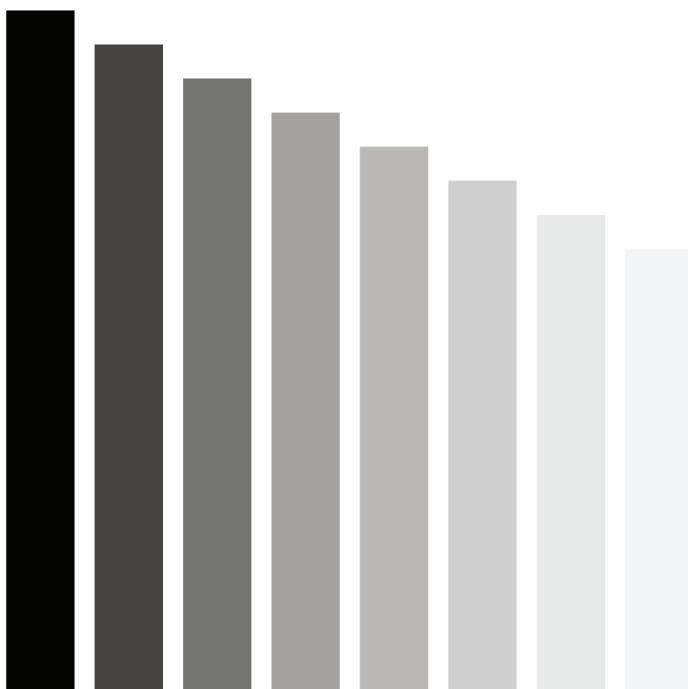
▲ شکل ۱-۷- هماهنگی همراه با ایجاد کنتراست

۲- کنتراست^۱

(در زبان فارسی کنتراست را به تضاد و تفاوت ترجمه کرده‌اند که به نظر می‌رسد تفاوت ترجمه مناسب‌تری برای آن باشد) شکل و فرم بدون ایجاد کنتراست آشکار نمی‌شود. ایجاد کنتراست باعث حرکت، جذابیت و تنوع روی صحنه می‌شود. یک حشره به رنگ درخت که خود را از دیدها مخفی می‌سازد همانند لباس آبی در تن هنرپیشه‌ای در زمینه‌ای صحنه یک فاجعه است. در ترکیب‌بندی صحنه حتماً باید از خاصیت کنتراست شکل‌ها و رنگ‌ها استفاده کرد (شکل ۲-۷).

۳- مقیاس^۲

معیار سنجش روی صحنه انسان است. همه چیز با انسان قیاس می‌شود. مقیاس تمامی اجزاء

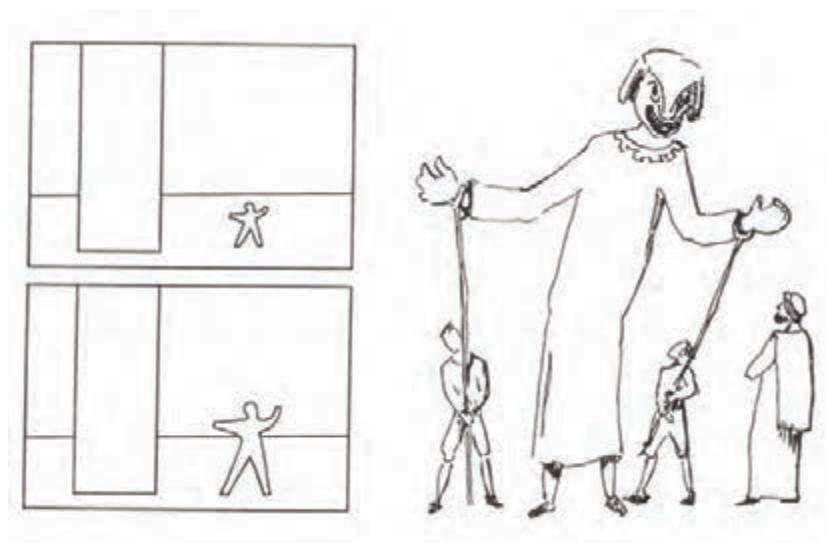


▲ شکل ۲-۷- کنتراست

۱ - Contrast

۲ - SCALE





روی صحنه باید متناسب باشند. طراح صحنه باید برای طراحی صحنه هر نمایش ابعاد و اندازه‌های بازیگران آن اثر نمایشی و میزانشن‌های ویژه کارگردان را مد نظر قرار دهد. مثلاً در متن نمایشی چون رومئو و ژولیت ممکن است کارگردان نیاز داشته باشد تا در صحنه‌ای رومئو شاخه گلی را به دست ژولیت که در تراس خانه‌اش ایستاده برساند. بدین ترتیب ارتفاع تراس مزبور باید براساس قد بازیگر رومئو طراحی و اجرا شود (شکل ۳-۷).

▲ شکل ۳-۷- مقیاس روی صحنه قد و هیکل انسان است و همه چیز با آن قیاس می‌شود.



▲ شکل ۴-۷- مقیاس روی صحنه قد انسان است. بزرگی و عظمت و زیر سلطه داشتن انسان‌ها با آن صورتک آویزان شده از سقف کاملاً مشهود است.

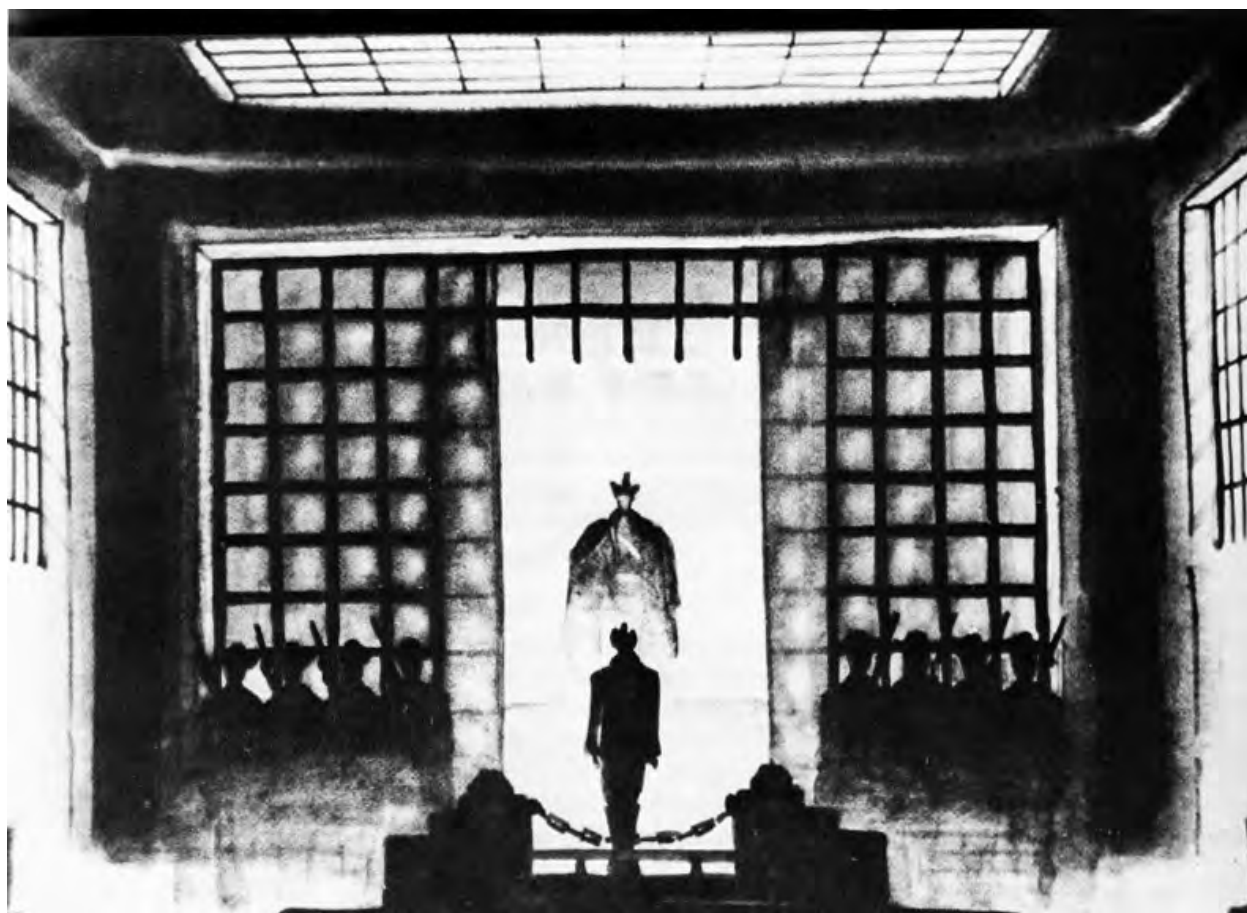
۴- توازن یا تعادل^۱

طراحی صحنه باید دارای تعادل یا توازن باشد. دو طرف صحنه مانند دو کفه ترازوست و خط محور صحنه مانند شاهین ترازو. توازن عامل مؤثری در جلب توجه تماشاچی است. با این حال طراحی صحنه مانند یک تابلوی نقاشی نیست که با پایان گرفتن آن فرآیند تعادل سازی در آن خاتمه یافته باشد. بلکه حضور بازیگران در دکور می تواند در ایجاد تعادل و توازن در صحنه مؤثر باشد.

انواع تعادل

الف) تعادل محوری

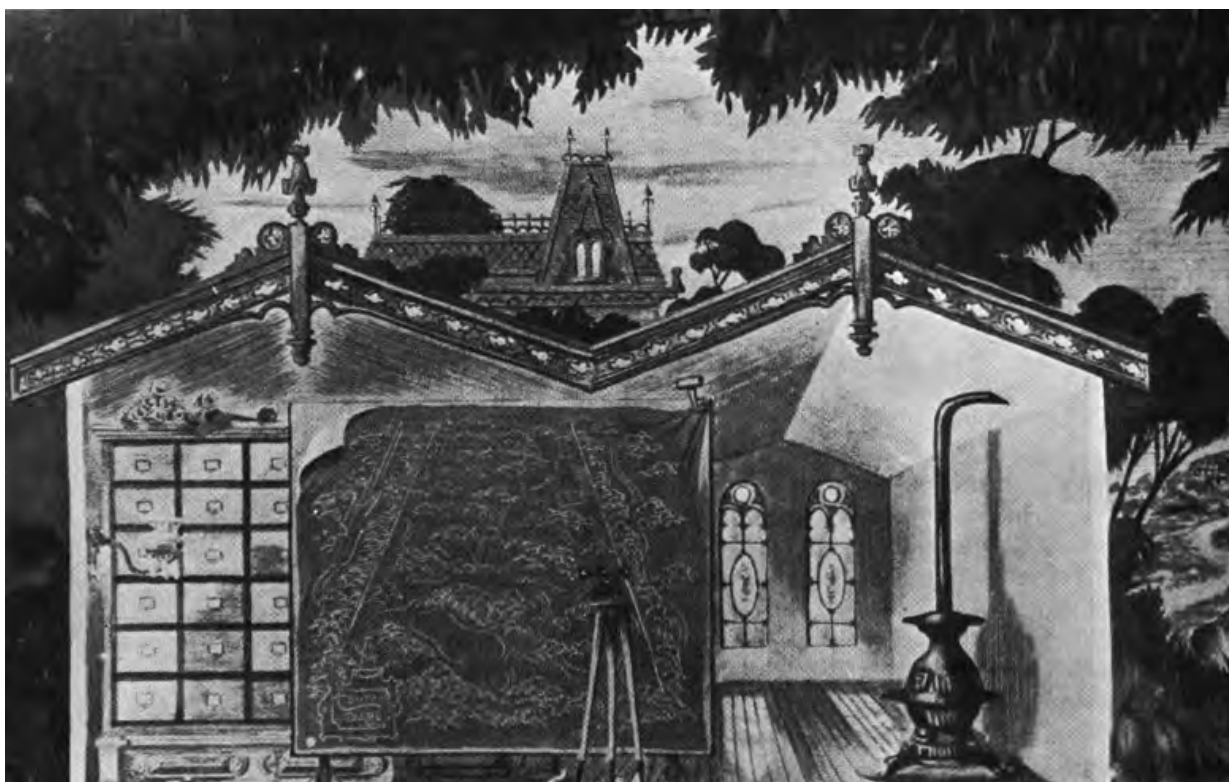
۱- قرینه سازی کامل که طراحی صحنه در دو طرف خط فرضی مرکزی صحنه (خط محور) کاملاً یک شکل و قرینه انجام می گیرد (شکل ۵-۷).



▲ شکل ۵-۷- تعادل محوری: چنانچه خطی فرضی از بالا به پایین و درست از وسط شکل رسم شود قرینه سازی کامل کاملاً مشهود است.

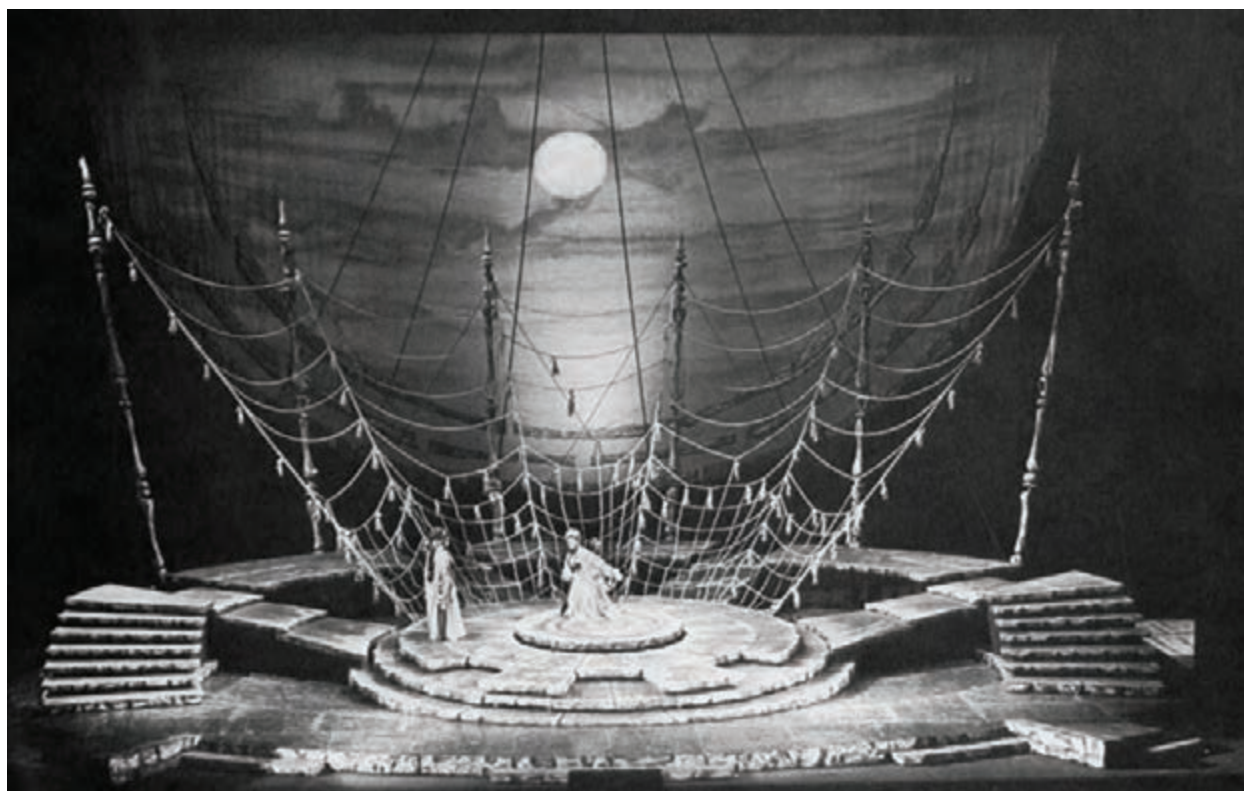
۲- قرینه سازی نیمه که در این حالت شکل ها و حجم های اصلی قرینه ساخته می شوند ولی در شکل ها و حجم های فرعی و غیر اصلی قرینه سازی کامل رعایت نمی شود. این نوع قرینه سازی نسبت به قرینه سازی کامل از جذابیت بیشتری برخوردار است. ضمن این که دقت و صرف وقت بیشتری را طلب می کند (شکل ۶-۷).





▲ شکل ۶-۷- قرینه‌سازی نیمه: طرفین و راست و چپ خط فرضی از بالا به پایین و در وسط صحنه در عین حالی که مانند هم نیستند ولی توازن برقرار است.

ب) تعادل شعاعی: این نوع تعادل حول یک محور مرکزی و به صورت دایره وار رعایت و برقرار می‌شود (شکل ۷-۷).



▲ شکل ۷-۷- تعادل شعاعی: در این تصویر کاملاً مشهود است.



پ) تعادل نامرئی (سحرآمیز):

در این نوع تعادل در نگاه اول تعادل و توازن دیده نمی‌شود اما وقتی دقت شود تعادل به صورت نامرئی احساس می‌شود، در حالی که به علت عدم استفاده از قرینه‌سازی در نگاه اول قابل رؤیت نیست.

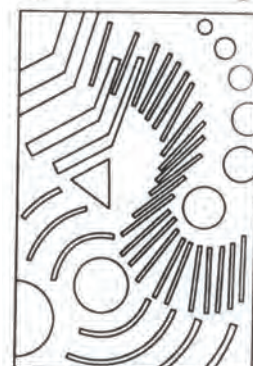
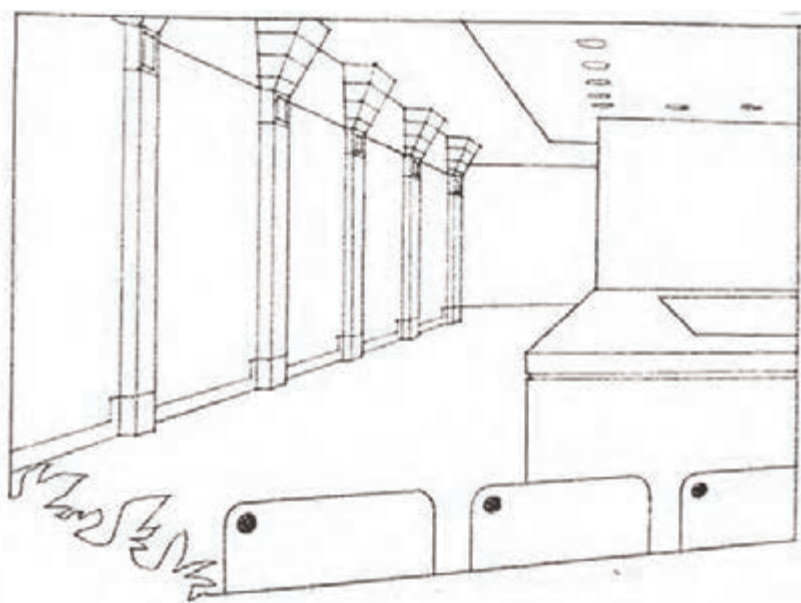
اجرای تعادل نامرئی از دو نوع اول مشکل‌تر است و نیاز به دقت و دانش بیشتری دارد ولی بسیار جذاب‌تر و هیجان‌انگیزتر است (شکل ۸-۷).

▲ شکل ۸-۷ در نگاه اول به نظر می‌رسد تعادل برقرار نیست ولی با کمی دقت می‌توان تعادل را مشاهده کرد.

۵- حرکت^۱

کوچک و یا بزرگ شدن تدریجی شکل‌ها و احجام و نیز توانالیه‌ها و کنتراست‌های رنگی و به‌طور کلی تکرار باعث احساس حرکت روی صحنه می‌شود.

حرکت باعث جلوگیری از یکنواختی روی صحنه شده و ایجاد هیجان و جذابیت می‌کند. (شکل ۹-۷)



▲ شکل ۹-۷ حرکت در هر دو تصویر کاملاً مشهود است.



۶- تناسب^۱

در ترکیب‌بندی صحنه رعایت تناسب از اهم امور است. تمامی اجزای تشکیل دهنده طراحی صحنه باید با هم تناسب داشته باشند. نسبت در به پنجره، دیوار به در، صندلی به پله و ... (شکل ۱۰-۷).



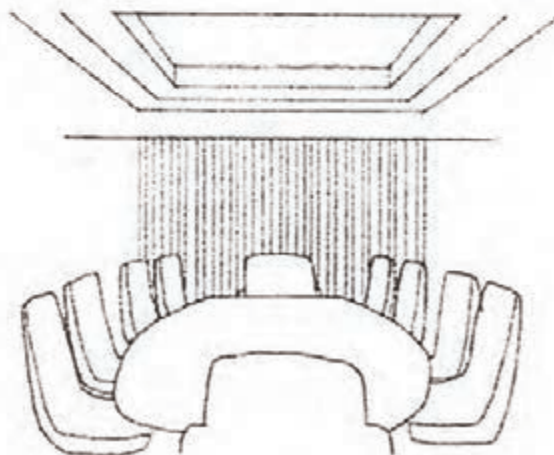
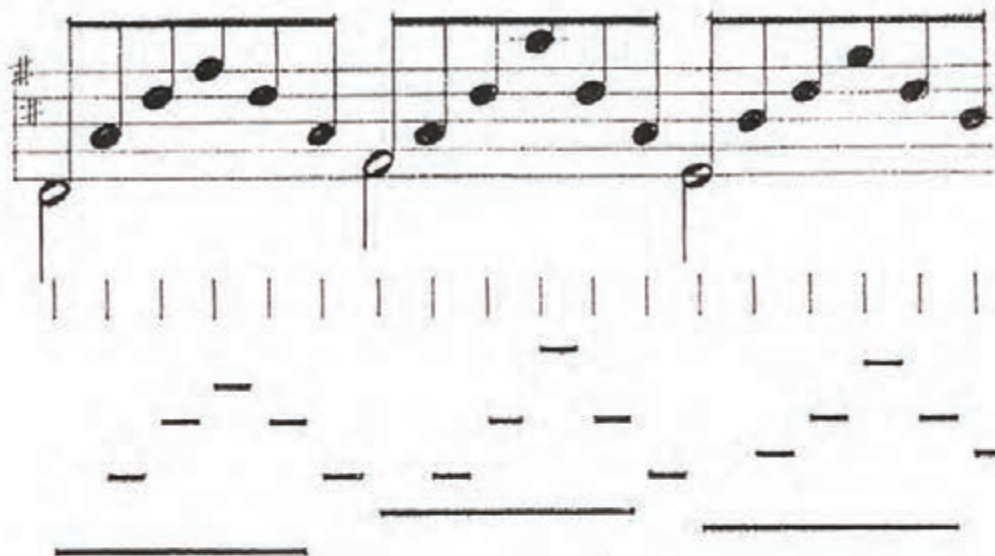
▲ شکل ۱۰-۷ رعایت تناسب اشیاء با یکدیگر و با در نظر گرفتن قد انسان کاملاً در تصویر فوق مشهود است.

۷- ریتم^۲

ریتم رابطه متناسبی بین اشکال و احجام ایجاد می‌کند. فضاهای بین اشکال و احجام و موقعیت قرارگیری آن‌ها نسبت به یک‌دیگر ریتم به وجود می‌آورد به عبارت دیگر ریتم همان حرکت موزون است. در واقع ریتم نوعی از حرکت است که فاصله‌ای را به صورت متناسب و متناوب تکرار می‌کند. طراح صحنه با شیوه طراحی خود می‌تواند بر ریتم نمایش نیز تأثیر بگذارد. به عنوان مثال طراحی پله‌هایی با ارتفاع ۳۰ سانتی‌متر نوعی از ریتم و حرکت را در صحنه ایجاد می‌کند که عمیقاً با پله‌های ۱۰ سانتی‌مغایر است. به طور مثال اگر ۲۰ عدد پله به ارتفاع ۲۰ سانتی‌متری روی صحنه داشته باشیم ریتم پله حفظ شده است حال اگر یک یا دو پله به جای ۲۰ سانتی‌متر ۳۰ سانتی‌متر ساخته شوند پله مزبور حرکت را تداعی می‌کند ولی ریتم آن به هم خورده است (شکل ۱۱-۷).

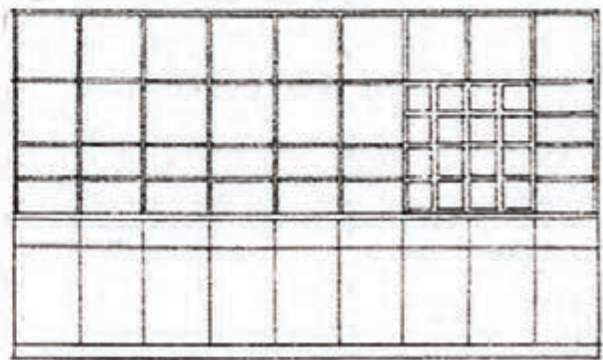
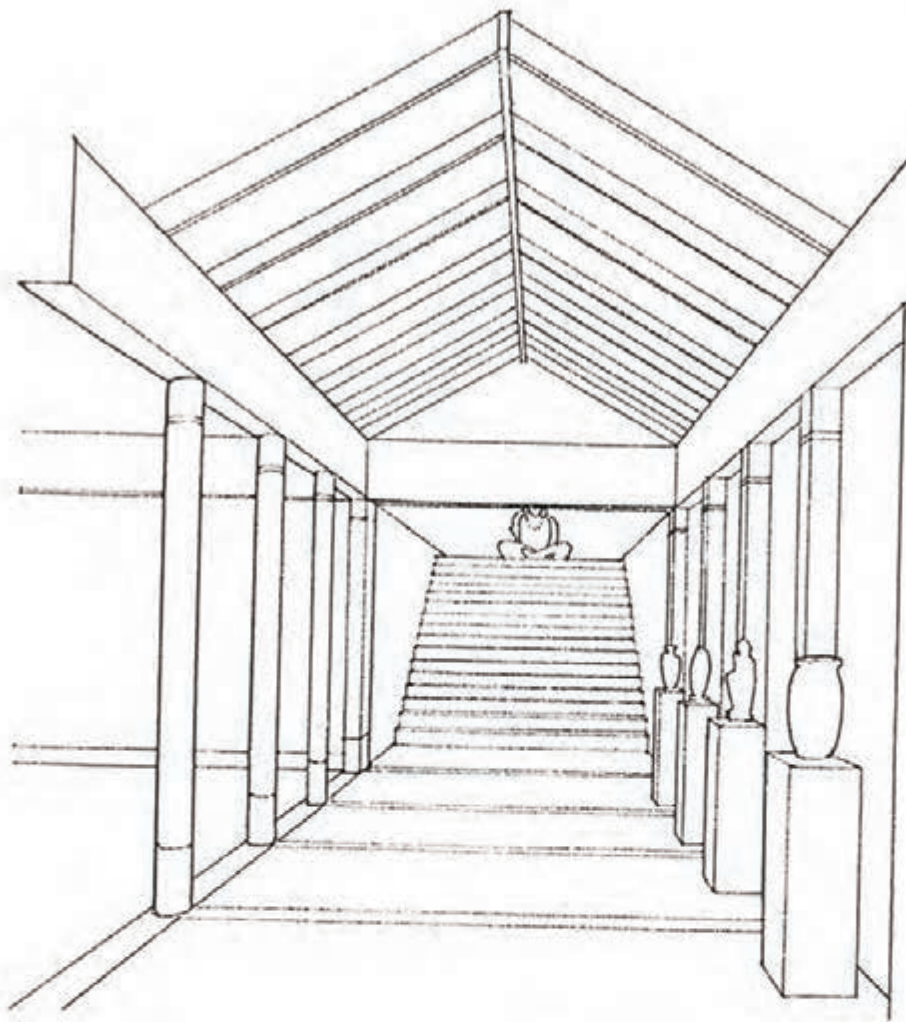
۱- Proportion

۲- Rhythm

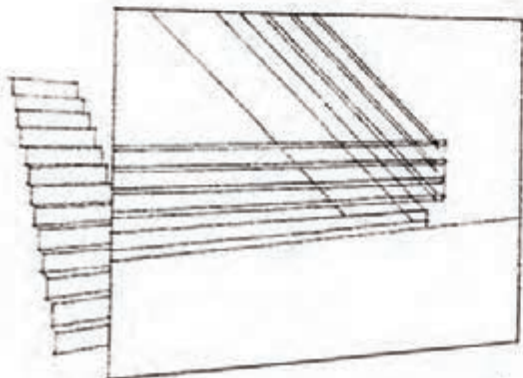


ریتم صندلی‌ها که در الگوی سقف منعکس شده است.

▲ شکل ۱۱-۷ در سه شکل فوق ریتم کاملاً مشهود است.



شبکه: ریتم افقی و عمودی

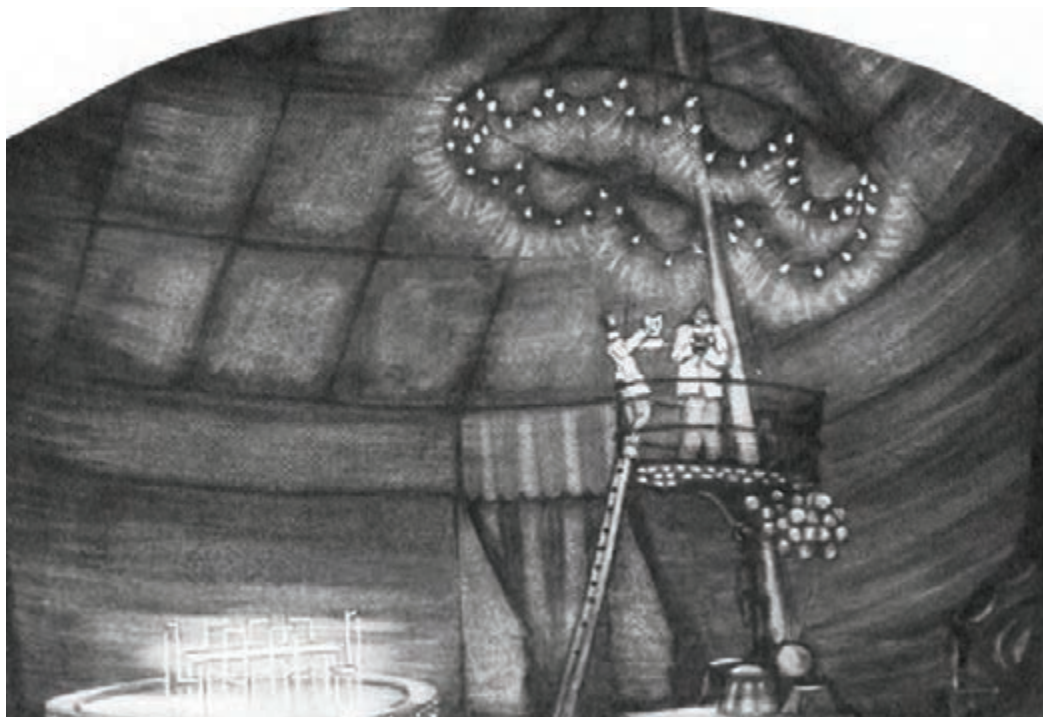


پله‌ها و نرده‌ها تداعی‌کننده حرکت هستند و طبیعتاً به الگوهای ریتمیک منجر می‌شوند.

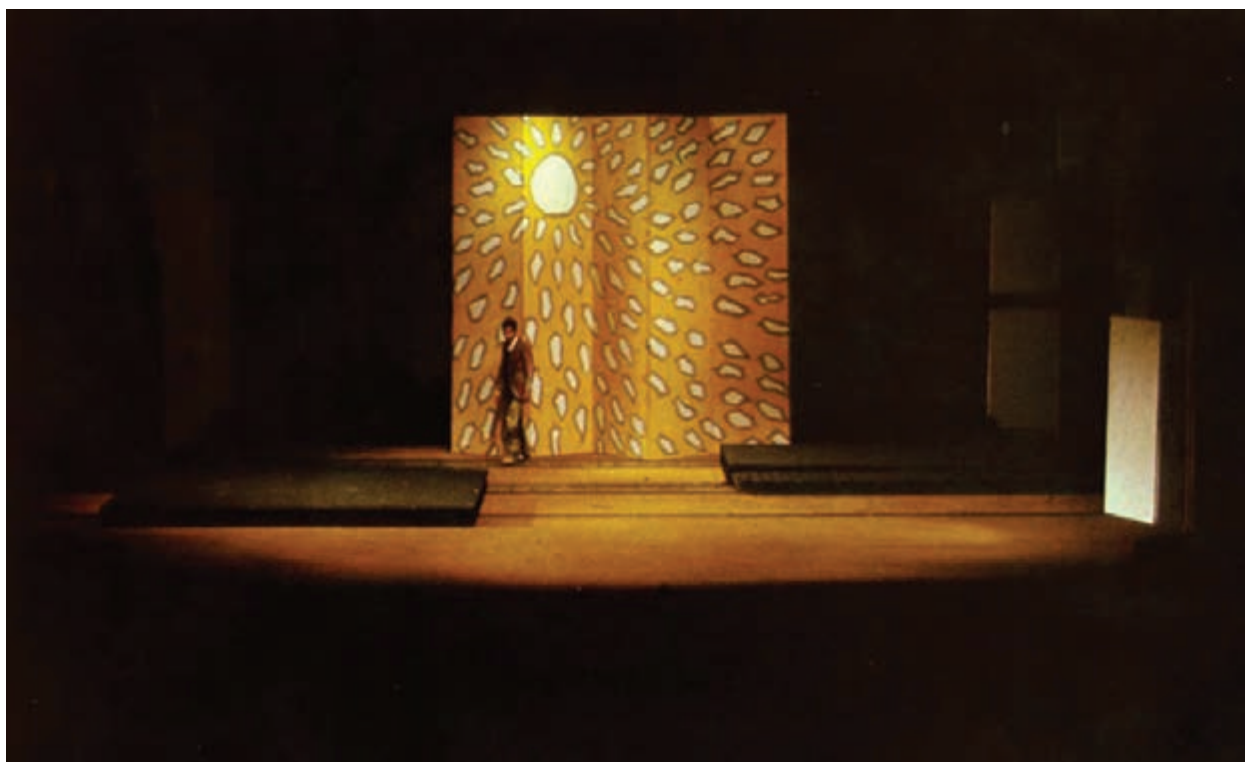
▲ شکل ۱۲-۷- ایجاد و احساس ریتم (حرکت موزون) در هر سه تصویر فوق کاملاً پیداست.

۸- نقطه توجه^۱

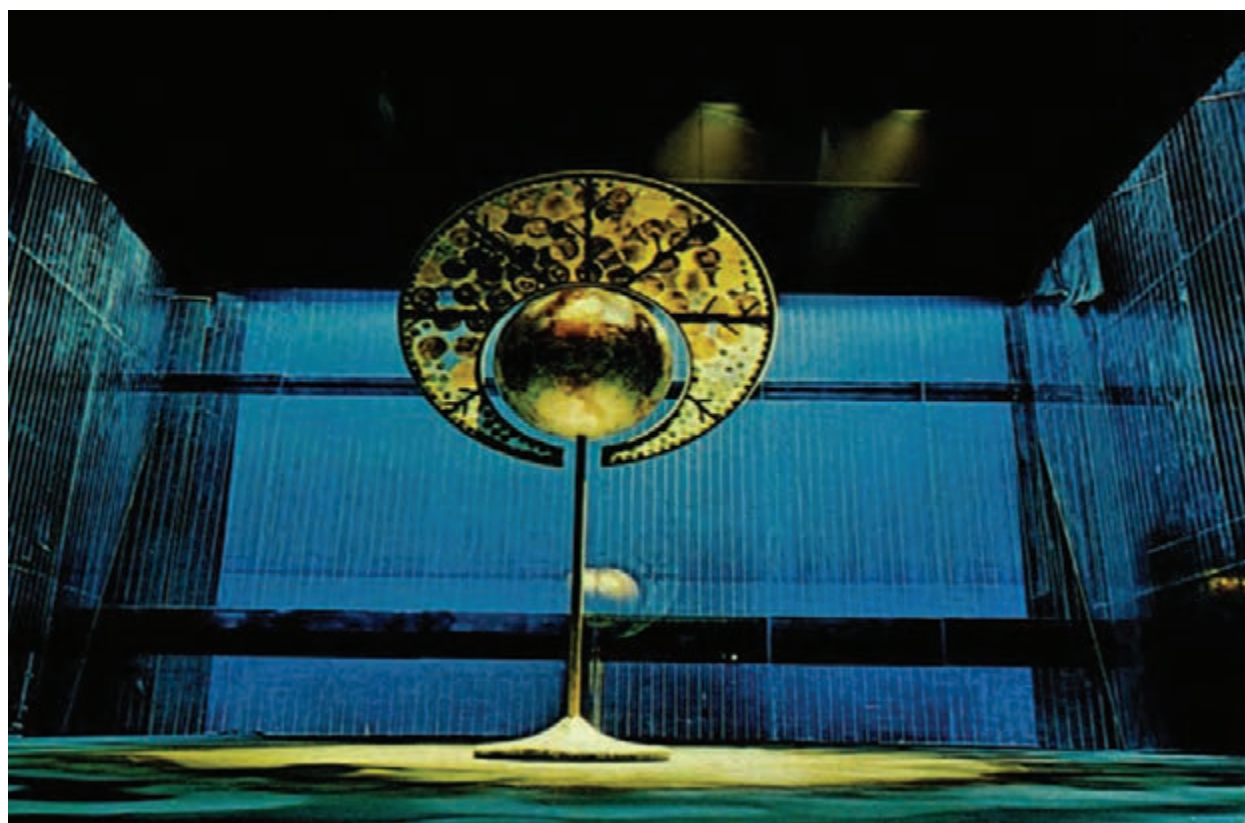
طراحی صحنه باید دارای یک نقطه توجه باشد که همه قسمت‌ها از آن منشعب یا به آن ختم می‌شود. نقطه توجه نقطه‌ای است که چشم توسط اشکال و احجام و رنگ و نور و غیره به آن سمت متوجه می‌شود. به‌عنوان مثال در طراحی صحنه نمایش می‌توان قصری سنگی با رنگ آمیزی خنثی طراحی کرد و در بخشی از آن پرده مخمل زرشکی رنگی را آویخت. بدین ترتیب نقطه توجهی را در صحنه به وجود آورده‌ایم که می‌تواند احساس ویژه‌ای را در راستای مفاهیم اثر ایجاد کند (شکل ۷-۱۳، ۷-۱۴ و ۷-۱۵).



▲ شکل ۷-۱۳- نوع رنگ آمیزی و نورپردازی کاملاً چشم را به طرف نقطه توجه می‌کشد.



▲ شکل ۱۴-۷- نور و رنگ صحنه باعث می‌شود چشم تماشاچی به نقطه توجه بیشتر دقت کند.



▲ شکل ۱۵-۷- نور و رنگ چشم تماشاچی را به طرف نقطه‌ای که مد نظر طراح و کارگردان است می‌کشاند.



خود آزمایی فصل هفتم

- ۱- عوامل ترکیب بندی در طراحی صحنه را نام ببرید.
- ۲- در مورد هماهنگی در طراحی صحنه توضیح دهید.
- ۳- کنتراست در طراحی صحنه چیست؟ توضیح دهید.
- ۴- در مورد مقیاس در طراحی صحنه توضیح دهید.
- ۵- تعادل و انواع آن در طراحی صحنه را توضیح دهید.
- ۶- حرکت در طراحی صحنه را توضیح دهید.
- ۷- تناسب در طراحی صحنه را بیان کنید.
- ۸- ریتم در طراحی صحنه را توضیح دهید.
- ۹- در مورد نقطه توجه در طراحی صحنه توضیح دهید.

چگونگی ساخت ماکت و قطعات دکور

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

- ۱- خصوصیات مواد و مصالح در ماکت‌سازی را توضیح دهد.
- ۲- تفاوت بین مصالح ساختمانی و لوازم واقعی منازل با مصالح و لوازم ساخت دکور نمایش را بیان کند.
- ۳- کاربرد ابزار و وسایل ساخت ماکت را توضیح دهد.
- ۴- مراحل ساخت ماکت را با توجه به تبدیل نقشه‌های ترسیم شده به ماکت شرح دهد.
- ۵- مراحل مختلف ساخت دکور در کارگاه‌های دکور را از شروع ساخت در کارگاه تا پیاده کردن روی صحنه را شرح دهد.
- ۶- کارهای پس از نصب دکور روی صحنه را شرح دهد.

مواد و مصالح ماکت

پس از توافق کارگردان و طراح صحنه با طرح نهایی، طراح صحنه بایستی به تهیه نقشه‌های اجرایی دکور اقدام نماید. طراح صحنه چند سری نقشه تهیه می‌کند که از این میان نقشه‌های ساخت و جنسیت دکور و لوازم صحنه است. که ابتدا تبدیل به ماکت شده و سپس دکور و لوازم مورد نیاز صحنه در کارگاه‌های دکور ساخته و آماده می‌شوند. طراح صحنه جهت تهیه نقشه‌های ساخت باید از استانداردهای مورد نیاز و روش‌های پشت‌بندی و ساخت ماکت که در نهایت برای ساخت دکور به کار می‌رود آگاهی کامل داشته باشد. شاید یکی از مهمترین مراحل کار طراحی صحنه انتخاب مصالح ساخت توسط طراح صحنه است. شناخت مصالح ساختمانی از مواردی است که مهندسین معمار، مهندسین ساختمان و معماران داخلی و نیز طراحان صحنه باید اطلاعات جامعی از آن‌ها داشته به خواص، مزایا / معایب و کاربرد هر یک آگاهی داشته و موارد استفاده هر یک را بدانند. در این بین کار طراح صحنه کمی دشوارتر از دیگران است چرا که این مهندسین، ساختمان‌ها را برای استفاده‌های طولانی مدت طراحی می‌کنند. در حالی که طراحان صحنه ساختمان‌شان موقتی است. کلاً فضاها موقتی هستند. برای یک هفته/ یک ماه و یا حداکثر چند اجرا به صورت رپرتوار. گذشته از آن روی صحنه تأثیر امکان استفاده از مصالح واقعی امکان‌پذیر نیست و دوره طبیعت‌گرایی نیز مدت‌هاست که سپری شده است. از این رو طراح بایستی مصالح جایگزینی هر یک از مصالح ساختمانی را بداند. چرا که او شکل و نمای ظاهری از یک فضای خاص را می‌سازد. با استفاده از پلاستوفوم و پارچه و تخته و روزنامه فضایی خلق می‌کند که تماشاچی فکر می‌کند یک ساختمان بتونی،



یک دیوار سنگی و یا آجری را نظاره گر است. در حالی که کافیسست به دکور ساخته شده دست بزند و یا نظری به پشت آن بیندازد تا مصنوعی بودن و موقتی بودن آن‌ها را احساس کند. به همین جهت کار طراح صحنه به مراتب سخت‌تر و حساس‌تر از کار هر یک از مهندسين ساختمانی است. طراح صحنه علاوه بر شناخت هر یک از مصالح ساختمانی باید جایگزین آن را نیز شناخته و برای ساخت پیشنهاد نماید.

هر چند نمی‌توان طراحان را با معرفی چند نوع مصالح برای ساخت ماکت محدود کرد بلکه طراح با هر وسیله و با هر شیئی حتی اشیاء دور ریختنی نسبت به ساخت ماکت اقدام می‌کند. کسانی که به کار ماکت‌سازی مشغولند می‌توانند کارتنی در گوشه انباری داشته باشند و هرگونه زباله خشک دور ریختنی را قبل از دور ریختن مورد بازنگری قرار داده و داخل کارتن نگهداری کنند. بسیاری از لوازم و زباله‌هایی که دور ریخته می‌شوند برای خیلی از کارها از جمله ماکت‌سازی می‌توانند مورد استفاده قرار گیرند. ظرف مایع ظرفشویی، ظرف شامپو، در ظرف شامپو، در انواع اسپری، شیشه و ...، در لاک ناخن، شیشه و ...، در ادکلن و دئودورانت‌ها، حلقه‌های نوار چسب، چوب بستنی، لوله‌های مقوایی حوله‌های کاغذی و فویل‌ها، در یک قندان شکسته، یک ساعت از کار افتاده، سی‌دی‌های کهنه، قوطی کنسرو، پلاستوفوم‌های داخل بسته بندی لوازم منزل و لوازم صوتی و تصویری، دستگیره یک قابلمه فرسوده، حتی انواع شمع و ماکارونی به قطره‌های مختلف و ... همه و همه می‌توانند در مواقع نیاز مورد استفاده قرار گیرند. البته باید در نظر داشت به کار بردن چنین لوازمی نیاز به دقت نظر و ریزی‌نی خاصی دارد چرا که بیننده ماکت نباید متوجه شود که مثلاً کلاهک آباژور داخل ماکت سر یک شیشه عطر است و یا ...

به‌طور متعارف ماکت‌سازها برای ساخت ماکت از مقوای ماکت، انواع مقواها و کاغذها، انواع فوم‌ها از قبیل پلاستوفوم (که به اشتباه به آن یونولیت گفته می‌شود) یلوفوم، بلوفوم، انواع چوب‌های نرم مانند چوب بالسا، فویل آلومینیوم، ورقه‌های نازک مس، چوب‌پنبه‌های ورقی و ... استفاده می‌کنند. امروزه در فروشگاه‌های لوازم التحریر برخی از لوازم ماکت به‌صورت آماده به فروش می‌رسند که البته قیمت بالایی دارند، مانند: چمن، آسفالت، تیر چراغ برق، صندلی، نیمکت، اتومبیل، درخت، تخت، وان حمام، دستشویی و ... ولی با کمی صرف وقت و دقت مقدار زیادی از آن‌ها را می‌توان ساخت.

ابزار و وسایل مورد نیاز جهت ساخت ماکت

ابزار و وسایل مورد نیاز برای ماکت‌سازی به شرح زیر است:

۱- میز کار؛

۲- میز برش (میزی که روی آن‌ها ورق گالوانیزه پرس شده باشد یا نوعی میز البته با قیمت بالا وجود دارد که روکش آن چرم

خاص است که بریده نمی‌شود)؛

۳- کاتر موکت‌بری تیغه بزرگ و تیغه کوچک؛

۴- کاتر جراحی با نوک‌های متفاوت؛

۵- خط کش فلزی؛

۶- اره مویی؛

۷- کمان اره؛

۸- گونیای کوچک فلزی؛

۹- انبردست؛



- ۱۰- دم باریک؛
- ۱۱- چکش کوچک؛
- ۱۲- قیچی معمولی؛
- ۱۳- قیچی حلبی بر؛
- ۱۴- یک سری سوهان چوب؛
- ۱۵- یک سری سوهان آهن؛
- ۱۶- یک سری مقار کوچک؛
- ۱۷- پنس؛
- ۱۸- دریل کوچک (باتری دار)؛
- ۱۹- فرز کوچک؛
- ۲۰- انواع کاردک نقاشی؛
- ۲۱- انواع قلم موی پهن (زبر)؛
- ۲۲- انواع قلم موی گرد (نرم)؛
- ۲۳- فوت فوتک؛
- ۲۴- مسواک؛
- ۲۵- فرچه کوچک؛
- ۲۶- انواع سنجاغ؛
- ۲۷- ذره بین؛
- ۲۸- سمباده نرم و زبر چوب؛
- ۲۹- سمباده نرم و زبر آهن؛
- ۳۰- مل؛
- ۳۱- انواع رنگ گواش؛
- ۳۲- انواع رنگ پلاستیک؛
- ۳۳- و وسایلی که در صفحات قبل ذکر شد.
- ۳۴- مواد و مصالح برای ساخت ماکت از قبیل : انواع مقوا، انواع فوم ها، چوب پنبه ورقی، چسب چوب، چسب لاتکس، چسب پاتکس (چسب موکت)، چسب تیوبی، چوب بان، تخته سه لائی و ...
- ۳۵- جعبه ماکت استاندارد (اگر موجود نباشد باید ساخته شود)



▲ شکل ۸-۱- کارگاه طراحی و ساخت ماکت (انرژان کوکتو از آکادمی فرانسه)

مراحل ساخت ماکت

برای شروع کار ماکت سازی طراح صحنه طول و عرض (در واقع عرض و ارتفاع) لته ها و دیگر لوازم و وسایل صحنه را از روی نقشه های ترسیم شده که قبلاً به تأیید کارگردان رسیده است استخراج کرده و آن ابعاد را روی مصالحی که قرار است ماکت با آن ساخته شود، ترسیم می کند مثلاً مقوای ماکت سازی پیاده کرده و آن ها را مطابق طرح برش می زند. بریدن مقوای ماکت باید با دقت و با چند بار کشیدن کاتر روی مقوا انجام گیرد تا لبه های مقوا دچار برجستگی و تو رفتگی نشود. وقتی لته ها بریده شدند و جای حفره های در و پنجره ها و ... در روی سطح لته در آمدند می توان پشت بندی آن ها را مطابق نقشه ها ساخت، منتهی با مقیاس ماکت انجام داد. پشت بندی ها از چوب نرم مانند بالسا انتخاب شده و با مقیاس ماکت بریده شده و آماده می شوند و با چسب مایع تیوبی چسبانیده شده و لته آماده ایجاد بافت و رنگ آمیزی می گردد. این پشت بندی انجام شده باید طوری انجام شود که اگر عکسی از پشت ماکت تهیه شد تصور شود لته واقعی است که برای قرار دادن روی صحنه ساخته شده است. برای رنگ آمیزی ماکت بهترین رنگ، رنگ گواش است که با آب حل می شود و در رنگ های با طیف بسیار متنوع عرضه می شوند. جهت جلوگیری از صدمات رطوبتی می توان پس از اتمام کار رنگ آمیزی، روی آن ها را با اسپری بی رنگ مات پوشش داد. باید توجه داشته باشیم ایجاد هر گونه بافت روی لته باید قبل از رنگ آمیزی انجام شود. مثلاً نمای آجری، سیمانی، سنگی و ... بافت روی لته را می توان با پلاستوفوم، بلوفوم، مل و چسب روزنامه و ... ایجاد کرد. اگر قرار باشد دو لته به هم لولا شوند یا پنجره و یا دری باز و بسته شود علاوه بر استفاده از لولاهای کوچک که در اسباب بازی های کودکان استفاده می شود، می توان از باریکه های پارچه استفاده نمود که با چسب تیوبی بین درز دو لته چسبانده می شود. به جای شیشه از پلک و به جای فلز از فویل های آلومینیومی، ستون و تیر از ماکارونی با ضخامت های گوناگون و ... استفاده کرد. مرحله بعدی پیاده کردن پلان در کف جعبه ماکت است که باید با دقت تمام انجام گیرد و زاویه دید تماشاچیان در نظر گرفته شود.

وقتی تمام لته ها و لوازم صحنه ای که خود ساخته ایم و یا تهیه کرده و یا خریده ایم را در محل های خود روی کف جعبه ماکت قرار دادیم، پس از کنترل از نظر مطابقت با طرح های تهیه شده و عدم نفوذ دید به پشت دکور و کنترل دید تماشاچی نفرات سمت چپ و سمت راست سالن نمایش، نسبت به ثابت کردن لته ها و لوازم اقدام می کنیم. لته ها را می توان با چسب روی کف چسباند و جهت رعایت آنچه که در اجرای اصلی روی صحنه رخ خواهد داد و ایستایی بیشتر لته ها، می توان گونیاهای چوبی که قبلاً آماده و به رنگ سیاه در آورده ایم استفاده کرد. پس از ثابت کردن لته ها و لوازم، طراح می تواند به روتوش نهایی ماکت بپردازد و در صورت امکان نسبت به نورپردازی ماکت اقدام کند. هر چند نورپردازی انجام شده روی ماکت هیچ گاه همانند آنچه که در روی صحنه اتفاق خواهد افتاد مطابقت نخواهد داشت ولی می تواند فضاسازی ماکت را کامل تر کند. ماکت صحنه ساخته شده که با رعایت کلیه استانداردها و قوانین صحنه ساخته شده باشد در واقع همان صحنه تئاتر است که دکور روی آن چیده شده و لوازم صحنه در محل های خود منتهی با مقیاس کوچک تر قرار داده شده است. بهترین ماکت ماکتی است که اگر عکسی از آن گرفته شد با آنچه که در روی صحنه اتفاق می افتد مقایسه گردید اختلاف زیادی با هم نداشته باشند. با دیدن ماکت کارگردان، بازیگران و یا حتی طراح نور فضایی را مشاهده می کنند که چند روز بعد در روی صحنه شاهد آن خواهند بود. از این رو برای بازیگران و کارگردان نمایش فضایی ساخته شده است که می توانند آن را بیش تر از نقشه و طرح درک کنند و در فضای نمایش قرار گیرند. بدیهی است طراح نور هم با دیدن ماکت ارتباط بیش تری با فضای نمایشی برقرار کرده و مسلماً می تواند در راه رسیدن به یک طرح نور مناسب بسیار مؤثر باشد. (لازم به ذکر است امروزه اکثر طراحان به جای ارائه ماکت نمایش از برنامه های کامپیوتری استفاده

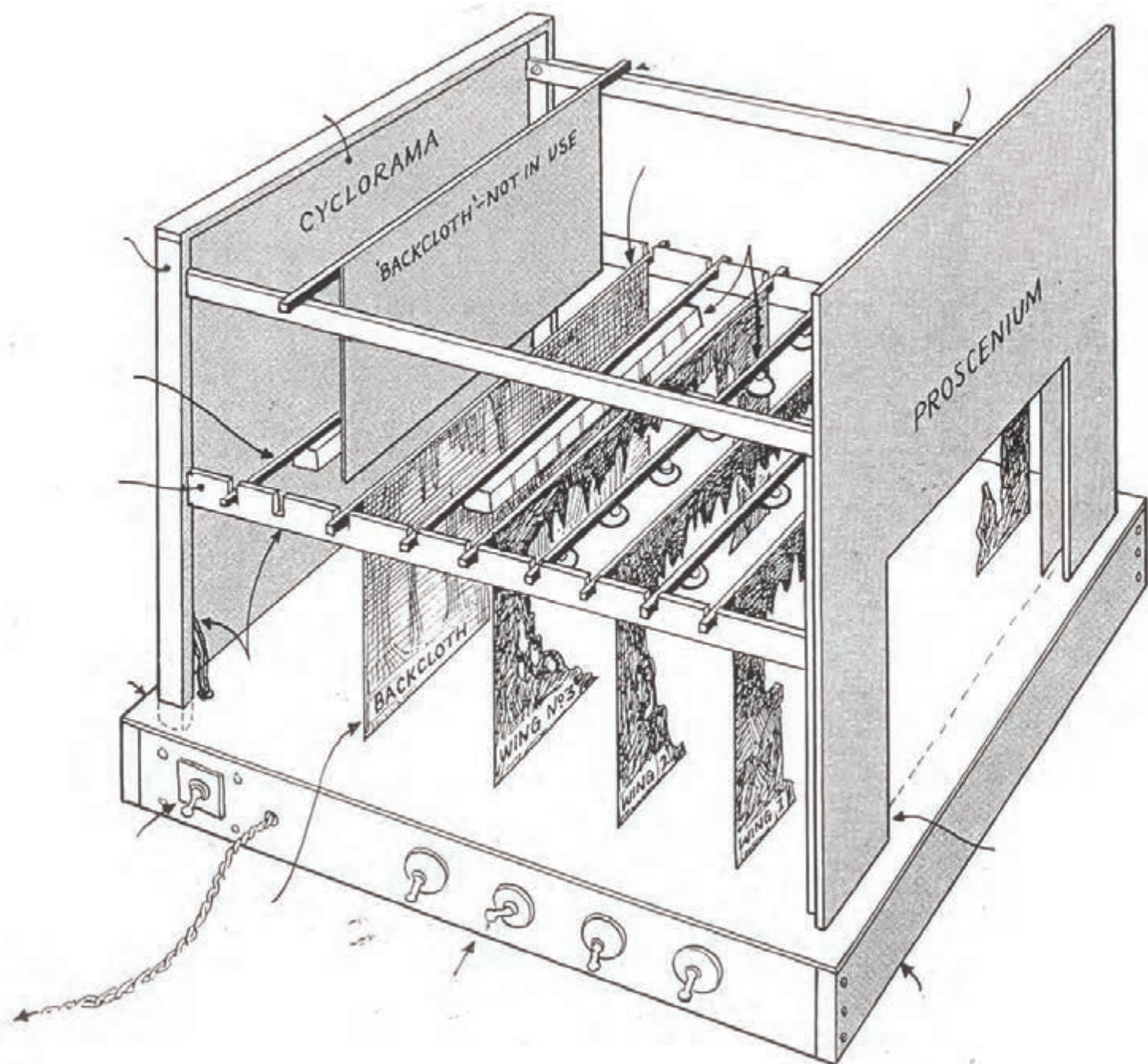


کرده و فضای نمایش را حتی به صورت انیمیشن باز سازی می کنند و در واقع فضای سه بعدی صحنه را به جای ماکت با نمایش تصاویر سه بعدی برای کارگردان مهیا می سازند.)

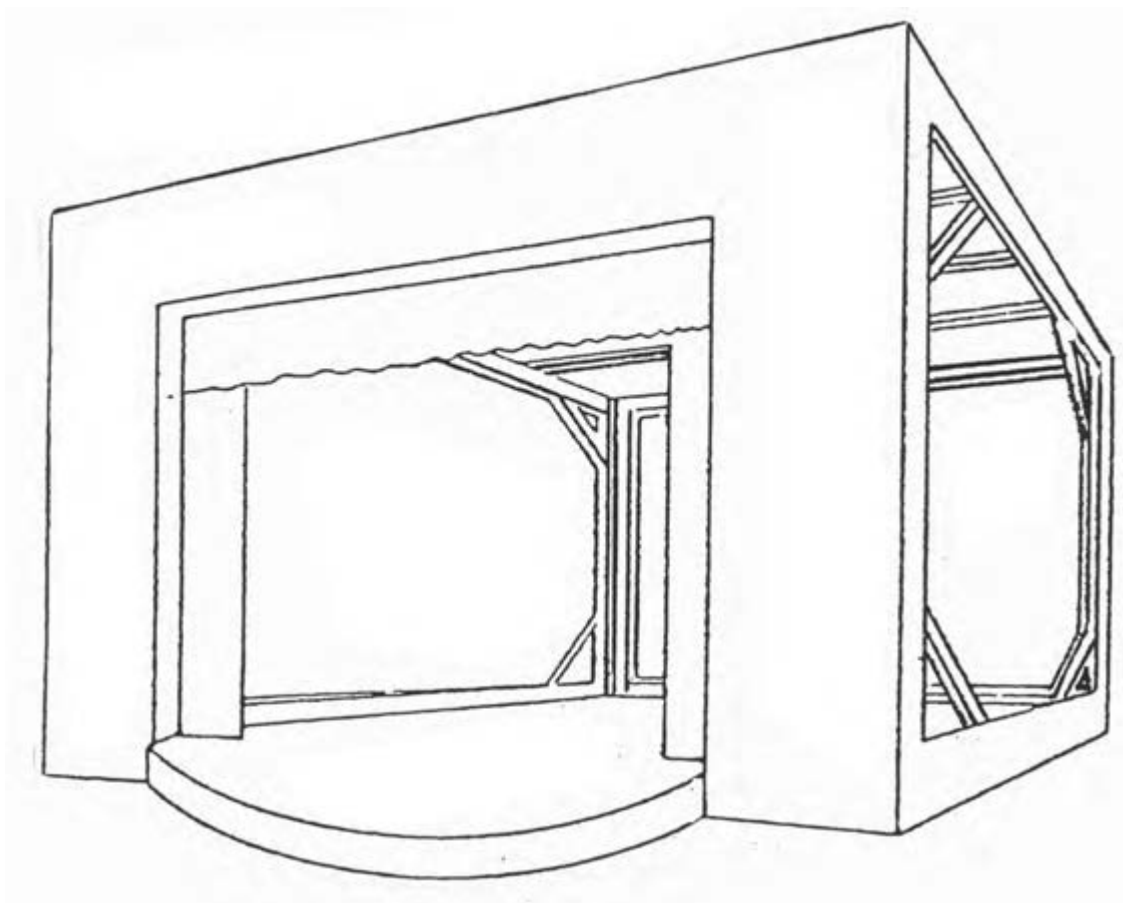
ماکت نمایش به همراه نقشه های ساخت دکور می تواند راهنمای بسیار خوبی برای مسئول کارگاه باشد. ابعاد و اندازه ها توسط مسئول کارگاه از نقشه های تهیه شده استخراج و براساس آن ها نسبت به تهیه دکورهای با ابعاد اصلی و مصالح تعیین شده ساخت دکور در کارگاه دکور شروع می شود. در کارگاه ابتدا چوب های پشت بندی ها به ابعاد و اندازه برش خورده و به صورت کلاف در آمده و در قسمت روکش لته ها روکش می شوند این روکش می تواند فیبر، سه لایه، متقال، گونی و یا هر چیز دیگری باشد. پس از روکش، در بخش دیگری از کارگاه بافت لازم روی لته ها و دکور ایجاد شده سپس توسط نقاشان کارگاه، دکورها رنگ آمیزی و نقاشی می شوند. نظرات مسئول کارگاه در نحوه ساخت دکور معمولاً بسیار سازنده و مفید خواهد بود. سرکشی طراح صحنه در طول زمان ساخت دکور و تبادل نظر با مسئولین قسمت های مختلف لازم و ضروری است. در کارگاه های بزرگ، محلی جهت نصب موقت دکور وجود دارد تا دکور نصب شده قبل از انتقال به روی صحنه توسط طراح و مسئول کارگاه و کارگردان مورد باز بینی قرار می گیرد. تا چنانچه معایب و نواقصی وجود داشته باشد، نسبت به رفع آن ها اقدام گردد.

سپس دکور آماده شده در زمان مناسبی به روی صحنه حمل شده و توسط پرسنل نصب براساس پلان مونتاژ تهیه شده توسط طراح صحنه روی صحنه نصب می شود و قبل از ثابت کردن دکور طراح و کارگردان آخرین نظرات اصلاحی کوچک را تذکر داده و پس از تأیید نهایی پرسنل نسبت به ثابت کردن دکور اقدام می نمایند و در نهایت پرسنل رنگ کار، آخرین رتوش را با نظر طراح صحنه انجام می دهند. از جمله آویزان کردن پرده ها و چگونگی جمع کردن آن ها، انداختن رومیزی ها، گذاشتن شمع ها و چراغ ها در محل های خود، چیدن لوازم روی میز نهار خوری، مرتب کردن و تزئین تخت خواب ها و مبل ها، چگونگی انداختن فرش ها و یا هر چیز دیگری که به تزئینات صحنه مربوط است توسط صحنه آرا انجام و طراح نور براساس طراحی انجام شده دستور بستن نورها را به مسئول نور داده و نور دکور بسته می شود و کار آماده اجرای جنرال می شود.

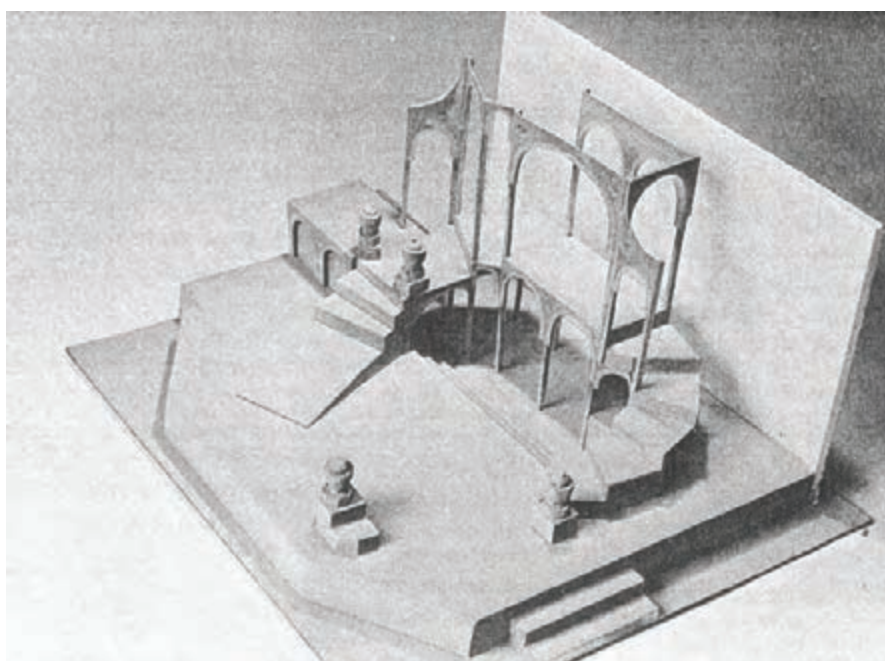




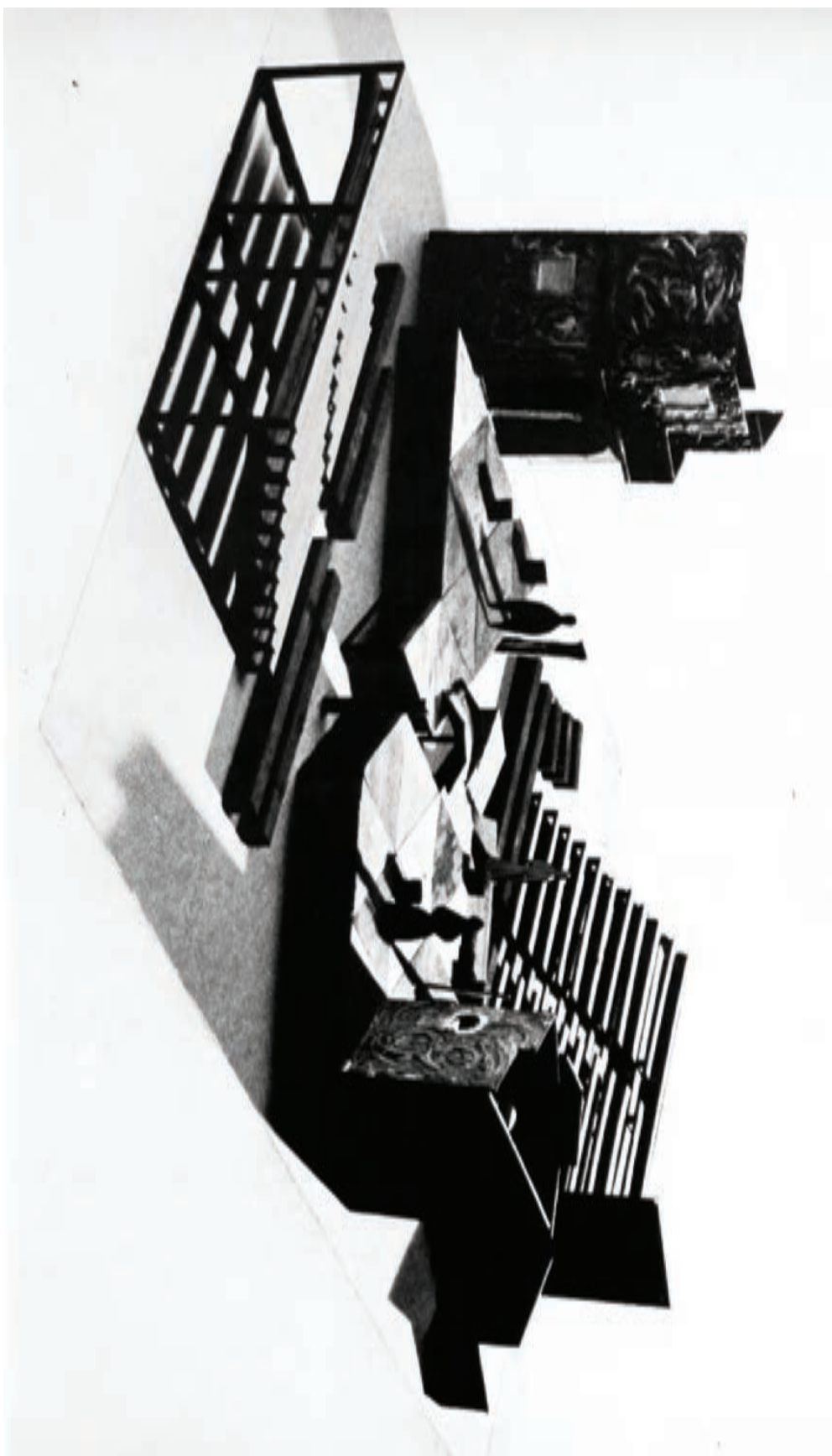
▲ شکل ۸-۲- نمونه یک جعبه ماکت با تعبیه لامپ و کلید جهت نورپردازی ماکت (صحنه قاب عکسی)



▲ شکل ۳-۸ - نمونه یک جعبه ماکت ساده (صحنه قاب عکسی)

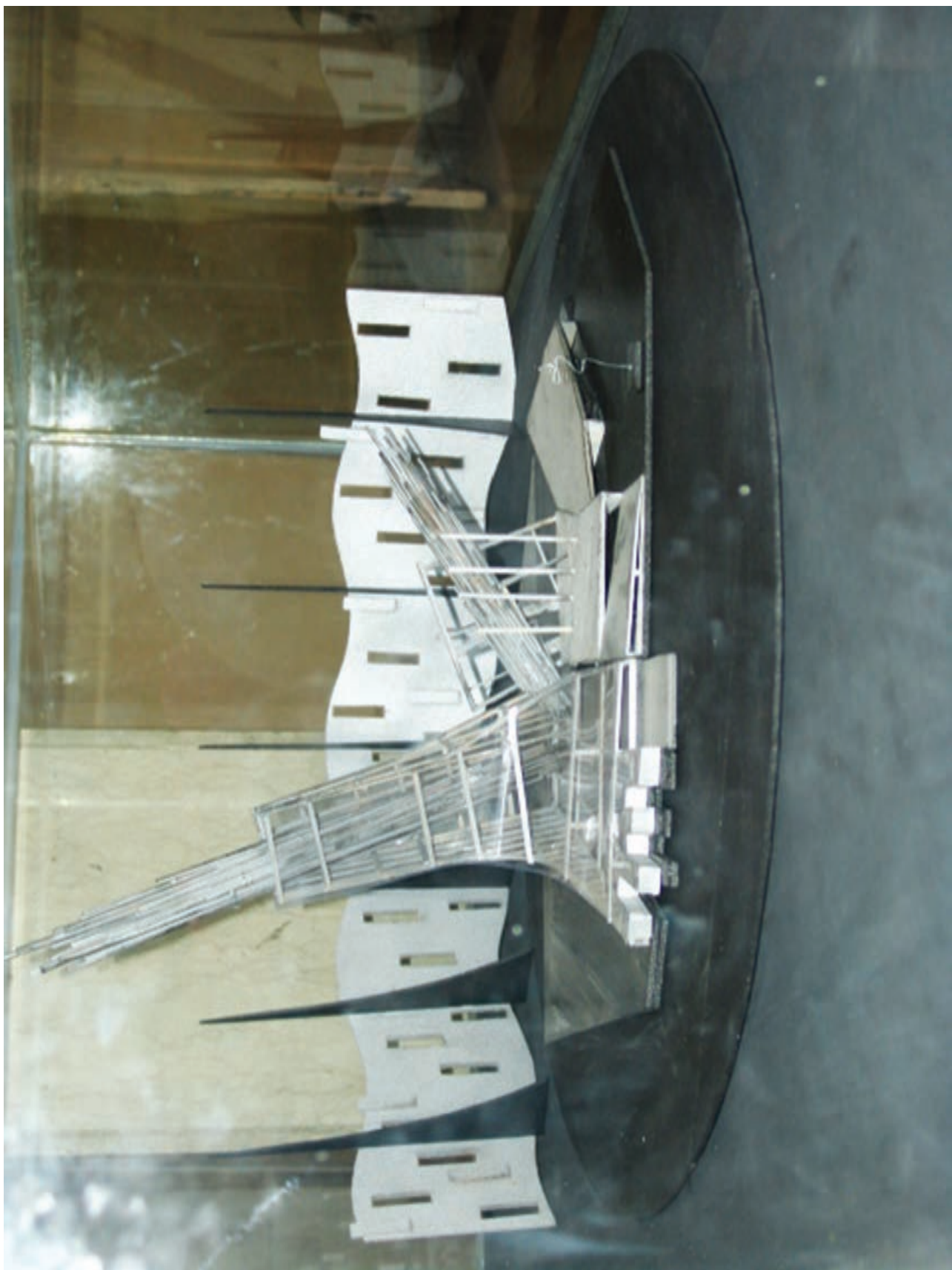


▲ شکل ۴-۸ - ماکت ساخته شده برای صحنه آزاد با قاب عکسی



▲ شکل ۵-۸- ماکت ساخته شده برای صحنه آزاد

▲ شکل ۸-۶- ماکت ساخته شده برای صحنه آزاد : ماکت نمایشنامه گوریل پشمالو نوشته تنسی ویلیامز، طراحی و ساخت ماکت سنان طایفه





▲ شکل ۷-۸- ماکت ساخته شده برای صحنه آزاد یا قالب عکسی ماکت نمایاننده ایرانیان نوسننه اشیل طراحی و ساخت ماکت : زهرا بهشتی



▲ شکل ۸-۸ ماکت نمایشنامه پدر اثر آگوست استریندبرگ. طراحی و ساخت ماکت: فریدون علیاری برای صحنه قاب عکسی



▲ شکل ۸-۹ ماکت نمایشنامه پدر اثر آگوست استریندبرگ. طراحی و ساخت ماکت: فریدون علیاری برای صحنه قاب عکسی



▲ شکل ۱۰-۸ — ماکت نمایشنامه پدر اثر آگوست استریندبرگ. طراحی و ساخت ماکت: فریدون علیاری برای صحنه قاب عکسی

▲ شکل ۱۱-۸. ماکت نمایشنامه کردن اثر اوژن یونسکو. طراحی و ساخت ماکت برای صحنه قاب عکسی





خود آزمایی فصل هشتم

- ۱- مواد و مصالح در ماکت سازی و خصوصیات آن ها را توضیح دهید.
- ۲- تفاوت بین مصالح ساختمانی و لوازم واقعی منازل با مصالح و لوازم ساخت دکور صحنه نمایش را توضیح دهید.
- ۳- ابزار و وسایل ساخت ماکت را توضیح دهید.
- ۴- مراحل ساخت ماکت و تبدیل نقشه های ترسیم شده را به ماکت شرح دهید.
- ۵- مراحل مختلف ساخت دکور در کارگاه های دکور را از شروع ساخت در کارگاه تا پیاده کردن روی صحنه را شرح دهید.
- ۶- کارهای پس از نصب دکور روی صحنه را شرح دهید.

منابع و مآخذ

- ۱- براکت، اسکار؛ تاریخ تئاتر جهان؛ جلد ۱، ۲ و ۳؛ ترجمه هوشنگ آزادی ور؛ نشر نقره؛ چاپ اول؛ تهران؛ ۱۳۶۳.
- ۲- شهیری، امین؛ نورپردازی در تئاتر؛ انتشارات واحد فوق برنامه بخش فرهنگی و هنری مرکزی جهاد دانشگاهی، چاپ اول؛ تهران؛ ۱۳۶۶.
- ۳- هادسن، والتر؛ تماشاخانه شکسپیر؛ ترجمه شهلا میربختیار؛ انتشارات واحد فوق برنامه بخش فرهنگی دفتر مرکزی جهاد دانشگاهی؛ چاپ اول؛ تهران؛ ۱۳۶۵.
- ۴- هولتن، اورلی؛ مقدمه بر تئاتر (آینه طبیعت) ترجمه محبوبه مهاجر؛ انتشارات سروش؛ چاپ اول؛ تهران؛ ۱۳۶۴.
- ۵- ارسطو، هنر شاعری؛ ترجمه فتح‌الله مجتبایی؛ بنگاه نشر اندیشه؛ تهران؛ ۱۳۷۳.
- ۶- شهیری، امین؛ امکانات صحنه؛ نشر نی؛ چاپ اول؛ تهران؛ ۱۳۸۳.
- ۷- شوبرت، اوتمار؛ تصویر صحنه (تاریخچه - ترکیب - تکنیک)؛ ترجمه سعید فرهودی؛ انتشارات اطلاعات؛ تهران؛ ۱۳۶۹.
- ۸- ملک‌پور، جمشید؛ گزیده‌ای از تاریخ نمایش جهان؛ انتشارات کیهان؛ تهران؛ ۱۳۶۴.
- ۹- ایتن، یوهانس؛ عناصر رنگ؛ ترجمه دکتر حسن ملجائی؛ انتشارات دانش تایپ؛ تهران؛ ۱۳۵۷.
- ۱۰- مانی قلم، تامارا؛ تاریخ تکامل صحنه‌آرایی؛ انتشارات توکا؛ تهران؛ ۱۳۵۷.
- ۱۱- علیاری، فریدون؛ جزوه‌های درسی طراحی صحنه.



دبیر و هنرآموزان

کنکور ۱۴۰۴

کارنامه سازان

آسو رسول دنخه / ارتباط تصویری / دانشگاه تربیت دبیر شهید رجایی

نوید میرزایی / ارتباط تصویری / دانشگاه تربیت دبیر شهید رجایی

ریحانه خدابخشی / ارتباط تصویری / دانشگاه تربیت دبیر شهید رجایی

ستایش مطهری / آموزش هنر / دانشگاه پردیس شیراز

سارا رضایی / آموزش هنر / دانشگاه پردیس فاطمه الزهرا اهواز

نیایش دهدشتی / آموزش هنر / دانشگاه پردیس فاطمه الزهرا اهواز



مرجع تخصصی کنکور هنر (حضوری / آنلاین)

با حضور اساتید مطرح و مولفان با تجربه کشور

☎ ۰۹۳۰۶۷۰۸۸۵۵

📷 konkorkarnamehsazan

🌐 karnamehsazan.com

رتبه سازی
کنکور ۱۴۰۴
کارنامه سازان

کارنامه سازان

فرنیا رادمهر/رتبه ۵۳	آیناز غفار/رتبه ۳
آذین رزوانی/رتبه ۵۸	محبوبه احمدی/رتبه ۶
یکتا تهرانی/رتبه ۶۳	دنیا جمالی/رتبه ۸
هدی محسنی/رتبه ۱۰۱	طاهره آزادمهر/رتبه ۱۹
یگانه طبسی/رتبه ۱۳۷	محدثه موسوی/رتبه ۲۸
ملیکا قانع/رتبه ۱۹۳	لعیا جهانزاده/رتبه ۳۱
غزل باقری/رتبه ۲۳۳	سارا استخری/رتبه ۳۲
محیا رزاقی/رتبه ۲۴۹	آرمیتا کیانی/رتبه ۴۵
	مائده عاقبتی/رتبه ۴۵

مرجع تخصصی کنکور هنر (حضوری / آنلاین)
با حضور اساتید مطرح و مولفان با تجربه کشور

☎ ۰۹۳۰۶۷۰۸۸۵۵
📷 konkorkarnamehsazan
🌐 karnamehsazan.com



هر رتبه برتر، داستان یک انتخاب ناب است!



مرجع تخصصی کنکور هنر (حضوری / آنلاین)
با حضور اساتید مطرح و مولفان با تجربه کشور

☎ ۰۹۳۰۶۷۰۸۸۵۵
📷 konkorkarnamehsazan
🌐 karnamehsazan.com