

معماری صحنه

(سنوگرافی)

از منوچهر شیبانی

از هنگامیکه بشر برای تجسم معتقدات خود درباره خدایان و موجوداتی که قدرت خلق آنها را در خود میدید «نقاشی» را وسیله قرارداد و پس از آن مجسمه‌هایی تراشید و بازم قانع نشد و خواست در بیکره مجسمه‌ها جان بدست تا صحنه‌ها و داستان‌هایی که در ذهن پرورانده بود باردیگر صورت و وقوع پیدا کند، در میدان‌هایی که در کنار معابد ساخته بود باجرای تزیین و نمایش‌های مذهبی پرداخت. البته در ابتدا ماسک‌هایی به شکل خدایان که بازیکنان بچهره میزدند و لباس‌هایی که آنها را از صورت انسانی به شکل موجودات افسانه‌ای درمیآورد و اشعاری که روحیه و صفات فوق انسانی را تجسم می‌بخشید مردم را تحت تأثیر قهرمانیها، فتح‌ها و شکست‌های آنها قرار میداد.

البته محل وقوع این افسانه‌ها یا در آسمانها بود یا در قعر زمین و یا مابین ستاره‌ها.

آملی تأثرهایی که در معبد «اکروبل» آتن ساخته شده بود بشکل بیضی یادآبره بود که با جایگاه تماشاگران، بشقایی را در نظر می‌آورد. گرداگرد میدان محل نشین تماشاگران بود. بازی از همه طرف میبایست دیده شود. این شکل صحنه که در قرون بعد به رم و کشورهای دیگر که تمدن خود را از یونان گرفته بودند نفوذ کرد،

به « صحنه کرد » معروف شد. در این نوع صحنه ها محل وقوع حوادث و همچنین روحیه قهرمانهای درام توسط جمعی زن و مرد همراه با موسیقی بصورت آوازهای جمعی بیان و اعلام میشد. دسته سراینندگان در پیشاپیش هرواقعه ای محل وقوع حادثه و گاهی خود حادثه را، بصورت جادوگرانی که حوادث را پیش بینی میکنند، برای تماشاگران آشکار میساخت.

البته باقرار دادن پله ها، ستونها، سکوها، تک درختها و قطعه صخره ها بطوریکه از هیچ طرفی مانع دید تماشاگر نشود بشیوه سبولیک تا حدودی اندیشه بینندگان را باموضوع آشنائی میدادند. در صحنه هایی که بشیوه «رومن» ساخته میشد محل نشستن تماشاگران بصورت نیم دایره بود ولی صحنه صورت سکوی وسیع ذوزنقه شکلی را داشت. در پشت بازیکنان نیز تابلوهای بزرگ نقاشی نصب میشد.



صحنه چینی قرن ۱۷

این نوع صحنه ها در دوره رنسانس دوباره بهمین شیوه متداول شد. استفاده از تابلوهای نقاشی در پشت بازیکنان - که آنرا دکور کم عمق می نامیدند - تا حدی میتواند محل وقوع نمایش را آشکار سازد.

نقاشان که اولین صحنه سازان بودند برای اینکه صحنه های خود را عمقی بیشتر ببخشند و زنده تر نشان دهند بتأمل و تفکر پرداختند تا سرانجام در ایتالیای دوره رنسانس علم مناظر و مرایا (پرسپکتیو) پایه گذاری شد. با مراعات قوانین این علم نقاشیها جانی تازه گرفتند. اشیاء و قسمتهایی که در جلو بازیکنان ترسیم میشد واضح تر و تضاد سایه و روشن ها شدیدتر و در قسمت دورتر محسوستر، جلوه کرد از طرفی نقاط

دید نسبت به تماشاگرانی که در زوایای مختلف محوطه تأثر می‌نشتند بدقت محاسبه شد.

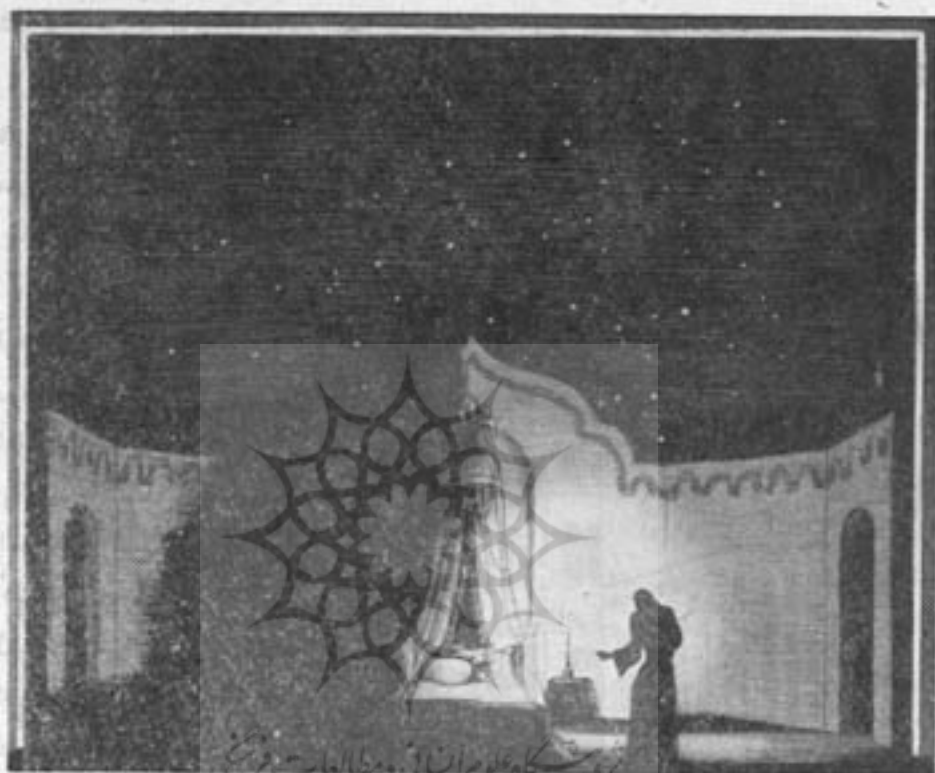
در سالهای بعد عمق صحنه‌های نمایش بیشتر شد. دکوراتورها و نقاشان بجای ترسیم روی یک پرده که در انتهای صحنه آویخته میشد، هر صحنه را به چهار یا پنج قطعه (پلان) تقسیم کردند. فقط قطعه آخر را روی یک پرده نقاشی میکردند و قطعات دیگر را بطوریکه از هم فاصله داشت، نسبت بدوری یا نزدیکی بچشم تماشاگر، محوتر یا واضعتر نقاشی میکردند.

از فواصل هر قطعه - که در چشم تماشاگر بهم پیوسته مینمود - بازبکنان می-توانستند داخل یا خارج شوند. گاهی برای ایجاد سرعت در عوض کردن صحنه‌ها در قسمت عقب صحنه چند تابلو پارچه‌ای که لوله و بسته میشد رویهم قرار داشت. قطعه‌های جلویی بصورت منشور مثلث القاعده ساخته میشد که روی هر کدام از سه بر آن صحنه‌ای را نقاشی کرده بودند. این منشورها که از بالا و پایین بروی چوب بستنی می-



لباس بازیگران آثارهای ژاپنی

چرخید میتواندست سرعت تاسه صحنه را عوض کند.
 «ترنه»ها که قطعات دو طرف صحنه را از قسمت بالا بهم میپیوست و باقرقره
 ها تا هر حدی که میخواستند میشد آنرا بالا و پایین آورد؛ گاهی سقف سالنهارا بچشم
 میآورد و گاهی از انبوهی جنگلی حکایت میکرد و گاهی مفارقه ای افسانه ای را مجسم
 مینمود.



دکور برای «اللولو» اثر «ویلیام شکسپیر»

از پشت «ترنه»ها نور بقسمتهای مختلف صحنه می تابد بطوریکه محل انتشار
 نور آشکار نباشد.

در انگلستان قرن پانزدهم مسافرخانه هایی که در اطراف آن ایوانهایی ساخته
 شده بود که در و پنجره اطاق مسافران بآن باز میشد، صحنه تا اثر قرار میگرفت. این
 ایوانها درست مانند لژهایی بود که محوطه وسط مسافرخانه را زیر نظر داشت. اغلب
 درامها و تراژدی های «بن جانسون» و شکسپیر در روی همین صحنه ها بازی میشد.

صحنه های شرقی - بزرگترین کشورهای شرقی که در آسیا از قدیمترین ازمنا

تاریخ تاکنون دارای تأثرهای مذهبی بوده‌اند، عبارتند از: چین، هندوستان و ژاپن.

در کنار معابد چینی و حتی در اکثر معابر آن بیدان‌ها و محوطه‌های روبازی برمیخوریم که محل اجرای نمایشهای مذهبی بوده است. تأثرهای چینی و ژاپنی اکثراً فلسفه مذهبی بودا و برهمنی را بصورت تأثر و بوسیله قهرمانان افسانه‌ای ب مردم نشان میدادند. ماسک‌هایی که برچهره بازیکنان می بود معرف روحیه قهرمانان و هر یک نشانه‌ی رمزی و گوشه‌ای از زوایای برپیچ و خم روح بشر بشمار میرفت.

ارواح اهریمنی و ارواح نیکوکار که یکی نشانه‌ی صفات زشت و دیگری نشانه‌ی

کارهای نیک بشر است بصورت‌های وحشتناک یا زیبا شکل می‌یافتند.

لباسی که هیئت ظاهری بازیکنان را از صورت بشری خارج میکرد با اضافه شدن باجیزهای دیگری مانند بالهای عقاب یا خفاش و شاخکهای بلند و همچنین دم‌هایی شبیه دم اژدها و سرعقابی شکل که در حقیقت لباس‌ها دوخته میشد به کمک بازیگران آمد.

طرح لباس بازیکنان با یک ایده فلسفی انجام میگرفت و در آن علامات رمزی، رنگها و اثری

جادومی که بر روح مردم داشت در نظر گرفته میشد.

رنگهای قرمز و سیاه یا صورتی و قرمز ای نشانه ارواح اهریمنی و ایزدی بودند. رنگ سبز اثری جادومی داشت، از طرفی هر حیوان نماینده‌ی صفتی خاص بود و ترکیب اجزاء مختلف بدن حیوانات با هم در یک لباس و با یک ماسک تداوم مسخ شده و فلسفی یک موجود اساطیری محسوب میشد.



دکور بندی در قرن ۱۹ در ایتالیا

نخستین صحنه‌های تأثر چینی و ژاپنی درچای‌خانه‌های بزرگی که بر فراز تپه‌ها با بامبو و چوب و درختهای جنگلی - همچنین حصیر - بشکل سکوی مربع شکلی که در اطراف آن جایگاههای يك باد و طبقه منبر مانند برای تماشاگران ساخته شده بود، بوجود می‌آمد.

برده‌های بزرگ نقاشی که بوسیله قرقره و نخهای ابریشمی در پشت سر بازیکنان باز و لوله میشد یا از سونئی بسوی دیگر حرکت میکرد، میتوانست مکانهای سمبولیک اساطیری را با سیر نمایش تغییر دهد.

گاه بوسیله فانوسی که بشکل خورشید ساخته شده و با تار نازک ابریشم از سقف آویخته شده بود طلوع و غروب را نشان میدادند و بیا یک شاخه گل مصنوعی که به بازیگری نزدیک میشد او را هنگام گشت و گذار در باغ جلوه میداد.

البته شرقی‌ها از سایه متحرک گلها، درختها و حتی عروسکها که روی کاغذهای ابریشمی شفاف می‌افکندند مکان‌های جادویی خاصی را بنمایشگران القاء میکردند. استفاده از نور فانوس‌های رنگین و حرکت فانوس‌ها بوسیله قرقره‌ها از ابداعات شرقی‌ها بود که در قرون اخیر مورد استفاده تأثر اروپا نیز قرار گرفته است.

اولین «صحنه‌گردان» در قرن هفدهم در ژاپن ابداع شد و آن عبارت بود از يك صفحه دایره شکل که روی محور ریل مانندی میچرخید و قسمت‌های مختلف يك ساختمان یا صحنه‌های گوناگون يك داستان را با حرکت دکورها که روی قسمت متحرک صحنه تعبیه شده بود از نظر تماشاگران میگذاشتند.

در کتاب «بهاران» قید شده که صحنه تأثر در قرن سوم میلاری در کشور هند به سه شکل وجود داشته است: مستطیل، مربع و مثلث.

از قرن چهاردهم بپس از صورت مذهبی خارج شد و بصورت یکی از مراسم ملی و تفریحی و بعد از آن بشکل وسیله‌ای برای تهذیب اخلاق مردم درآمد.

از همه مهمتر اینکه بزرگترین برگزارنده و مشوق هنر تأثر شاهان و شاهزادگان و بزرگان هر شهر می‌بودند و آنها نیز هنرمندان تأثر را تحت قیمومت خود میگردانند و وسائل کار آنها را از هر جهت فراهم می‌آوردند.

هنگام تابستان که امرا و بزرگان از شهرها بسوی بیلاقات و روستاها میرفتند در میان باغها، در زیر انبوه درختان صحنه هائی بسیار سبک و زیبا بپا میکردند که از مهمترین آنها صحنه‌های تأثر گلستانی (ویلا مارلیا) و (ویلا گوری) که یکی تخم مرغی و دیگری نیم دایره بود و نیز صحنه سومی که بشکل مستطیل بود و در ویلا (سرا گلیو) برپا میشد، قابل یادآوری است.

این سه شکل صحنه در ایتالیا در دوره رنسانس معمول بود و صحنه‌های تأثر

بسیاری از کشورها در قرون بعد تحت تأثیر این سه فرم ساخته شد.

از اواخر قرن ۱۹ در کشورهای اروپا صحنه سازی ترقی و پیشرفت قابل -
ملاحظه ای کرد. با اختراع ماشین بخار و وسائل ماشینی صحنه های بزرگه ابر و تأثر
از صورت ابتدایی بیرون آمد. برای تمویض صحنه ها و همچنین گذشتن زمان از چراغ
های الکتریکی استفاده گردید. با اختراع پروژکتورهای مختلف قسمت هایی از صحنه
که مورد استفاده بازیکنان قرار میگرفت بیشتر از سایر بخش ها بتماشاکران نموده
میشد.

در زمان ما با استفاده از موارد جدید در دکورسازی وساده کردن و سبولیزه
نمودن اجزاء مختلف یک صحنه با کمترین مواد لازم، حالت مورد نظر را در بیننده
ایجاد میکنند.



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی

رتال جامع علوم انسانی