

همانطور که در بخش قبل بیان شد، اصول کلی طراحی صحنه در تئاتر، سینما و تلویزیون یکسان است. بنابراین اشاره به یکی، دیگری را هم شامل می‌شود.

طراحی صحنه، فضاسازی برای اجرای یک نمایش، با در نظر گرفتن خصوصیات و نوع متن داستان آن است. به عبارت دیگر، تبدیل فضای غیر مرئی متن نمایشنامه را به شکل مرئی، طراحی صحنه می‌نامند. طراح صحنه، کسی است که مطابق با نیاز نمایشنامه و نظر کارگردان، طرح دکورها و اماکنی که وقایع داستان در آنها می‌گذرد را می‌ریزد و بعد با نظارت او این اماکن ساخته می‌شوند. یک طراح صحنه باید معلومات وسیعی داشته باشد و علاوه بر ادبیات و شعر، سینما و تئاتر، جامعه‌شناسی و روانشناسی، باید از هنرهای دیگری چون معماری، مجسمه‌سازی، نقاشی و... آگاه باشد. همچنین لازم است اطلاعات تخصصی درباره معماری داخلی و خارجی در ادوار مختلف داشته باشد چرا که هر نمایشنامه محیط خاص خود را دارد که در برگزیده زمان و مکان مشخصی است. اوضاع و احوال سیاسی، اجتماعی، اقتصادی، مذهبی و... نیز از عواملی هستند که در محیط می‌کنند. طراح صحنه باید پس از مطالعه دقیق متن نمایشنامه، ابتدا نوع داستان و سبک آن را مشخص کند و محیط آن را بطور کامل شناسایی نماید و سپس با مشورت با کارگردان، با او به توافق نظر برسد. زمان وقوع داستان از لحاظ تاریخی، شب یا روز بودن و مکان آن از لحاظ جغرافیایی و نوع محل (خارجی، داخلی و...) باید تعیین گردد.

معماری در هر دوره از تاریخ و در هر کشور، ویژگیهای خاص خود را دارد. بطور مثال از فرم ستون‌ها یا سقف یک ساختمان می‌توان تشخیص داد که آن بنا مربوط به کدام قرن است و در چه کشوری قرار دارد. میلان و لوازیم داخلی یک ساختمان نیز در هر کشور و در دوره، دارای سبک و فرم خاص خود است. گذشته از آن هر یک از افراد جامعه بنا به طبقه و اجتماعی که به آن تعلق دارد، (شغل، اعتقادات، رفتار و خصوصیات خاص خود) به طرز خاصی زندگی کرده و منزل خود را آرایش می‌دهند، منزل یک فرد ثروتمند با خانه افراد طبقه متوسط یا پایین جامعه تفاوت زیادی دارد. بطور کلی اوضاع و احوال اقتصادی، اجتماعی، مذهبی، سیاسی و... در این میان نقش اساسی را ایفا می‌کنند. یک طراح صحنه ماهر، با دیدن آرایش داخلی یک خانه، می‌تواند شغل و خصوصیات اخلاقی صاحب آن را تشخیص دهد.

گاهی زمان و مکان داستان، معاصر زمانی است که طراح صحنه در آن زندگی می‌کند. در چنین مواقعی او می‌تواند به مکان و محل وقوع داستان رفته و آن را از نزدیک مشاهده کند. بطور مثال، ماچرا در قهوه‌خانه‌ای در شهر تهران اتفاق می‌افتد. ابتدا او باید مشخص کند که این قهوه‌خانه در چه نقطه‌ای از شهر واقع است، زیرا قهوه‌خانه شمال شهر تهران با قهوه‌خانه‌ای در جنوب همین شهر اختلاف زیادی دارد. سپس به آنجا برود و به نحوه ساخت و معماری آن دقت کند. به داخل قهوه‌خانه برود و لوازم و اسباب داخل آن را با دقت مشاهده کند و

حتی رفتار قهوه‌خانه‌چی و مشتریان او را در نظر بگیرد. اما نباید تنها به دیدن یک محل اکتفا کند، بلکه قهوه‌خانه‌های متعددی را ببیند تا به خصوصیات و نکات مشترک را در رفتار آنها بیابد. سپس براساس مشاهدات خود، طرحی ابتدایی از فضای قهوه‌خانه رسم کند.

در مرحله بعد، وی روحیه شخصیتها و فضای حاکم بر داستان را تجزیه و تحلیل می‌کند تا طراحی و رنگ آمیزی فضای صحنه را مطابق با آن انجام دهد. برای بیان فضای داستان می‌توان از کلماتی چون گرمی، سردی، غم، شادی و... استفاده نمود. اما مسئله مهم، احساس کردن آن است. با دیدن یک صحنه، تماشاگر باید فضای آن را احساس کند. بطور مثال، در صحنه‌ای با رنگهای تیره و سرد، فضای سرد حاکم است، یا صحنه‌ای که دارای شکلها و خطوط نرم و منحنی و رنگهای روشن است، فضای شاد دارد. فضای صحنه‌ای تاریک با خطوط شکسته و تیز و رنگهای تیره، ترسناک و سرد است.

طراح صحنه باید به تاثیرات رنگ، خط، چرم و بافت حساس باشد. هماهنگی همه این عناصر با هم و ایجاد یک ترکیب بندی مناسب در صحنه بسیار مهم است. در یک فضای سرد و خشن نمی‌توان از خطوط نرم و ملایم یا رنگهای گرم استفاده نمود. در فضای غم‌انگیز نباید از رنگهای روشن استفاده نمود. در طراحی یک صحنه، از خطوط و فرمهای خاص هر سبک معماری که مربوط به داستان است استفاده می‌گردد و سپس براساس فضا، سبک و نوع داستان، فضایی طراحی می‌شود که به روشنی بیانگر روحیه شخصیتها و مفهوم داستان باشد. خلاقیت و ابتکار در این کار، نقش اساسی را ایفا می‌کند.

باید توجه داشت که دکور صحنه با تابلوی نقاشی تفاوت دارد. اگرچه از عناصر هنر نقاشی در آن استفاده می‌شود ولی یک صحنه بدون وجود عوامل بازی، معنایی ندارد. صحنه باید محل مناسبی برای بازیگران باشد تا بازیگر بتواند به راحتی در آن حرکت کند و به ایفای نقش بپردازد. پله‌ها و سکوهایی متعدد می‌توانند مکانها و جاهای متعدد و مناسبی را برای بازی فراهم آورند.

صحنه پردازان کوشش می‌کنند که توجه تماشاگر به هر چیز جزئی معطوف نشود. پایه صحنه‌سازی به وجود بازیگر روی صحنه بنا می‌شود، بنابراین باید صحنه را از هر چیزی که با وجود او متناقض باشد پاک کرد. زیبایی مناسب دکور، حرکات و بازی بازیگر را کاملاً نمایان می‌سازد و به وسیله نورپردازی و روشنایی مناسب، اندام او بهتر نشان داده می‌شود. صحنه نباید آنچنان شلوغ یا رنگارنگ باشد که بازیگر در آن کم شود و یا دیده نشود. رنگ لباس بازیگر باید طوری انتخاب شود که از رنگ پس زمینه متمایز و قابل تشخیص باشد. در صحنه‌ای که رنگمایه قرمز غالب است اگر رنگ لباس بازیگر نیز قرمز باشد، در صحنه محو می‌گردد. در چنین مواردی اگر استفاده از رنگ قرمز برای لباس ضروری باشد می‌توان با ایجاد اختلاف در تیرگی و روشنایی رنگ قرمز و همچنین نورپردازی مناسب، مشکل را حل نمود. بدین ترتیب که رنگ پس زمینه را قرمز تیره و لباس بازیگر را قرمز روشن انتخاب نمود و بوسیله نور او را از پس زمینه جدا کرد. بنابراین لازم است که طراح لباس و نورپرداز مشورت کند و با آنها در ارتباط باشد تا نتیجه کار، رضایت بخش باشد.

پشتیبانی و کمک به تم داستان، یکی دیگر از عملکردهای طراحی صحنه به حساب می‌آید که این عمل توسط سمبل‌ها، رنگ‌ها و... انجام می‌شود. بطور مثال در یک داستان عاشقانه و عاطفی از فرمها و خطوط نرم و منحنی و رنگهای ملایم و هماهنگ در صحنه استفاده می‌شود. صحنه یک تراژدی نمایشنامه‌نگار حادثه، مرگ و اضطراب است و استفاده از سمبلهای مختلف در این مورد کمک زیادی می‌کند. ستونهای شکسته، نشانه تزلزل و بی‌ثباتی است. وجود یک درخت خشک در صحنه می‌تواند ناامیدی و بر باد رفتن آرزوها و از دست رفتن عمر و زندگی و عمر را برساند. پله‌ها نشانه حرکتند...

مسئله مهمی که باید در نظر داشت این است که از طراحی یا قرار دادن وسایل و احوال اضافه در صحنه خودداری شود. هیچ وسیله‌ای نباید به طور تفرنی یا اتفاقی در صحنه باشد بلکه یا باید معنایی را برساند و یا داستان بخورد، می‌توان نتیجه گرفت که وجودش ضرورتی ندارد و بهتر است حذف شود؛ بنابراین باید تا حد امکان صحنه را ساده و استیلیزه نمود. گاهی وجود

طراحی صحنه و مراحل آن در انیمیشن انیمیشن و ویژگی‌های آن

قسمت چهارم
سهیلا منصوریان

حتی یک عنصر واحد می تواند بیانگر محلی باشد مانند برج ایفل. یک دکور بیش از حد شلوغ یا با صحنه آرای نامنتاسب، شخصیت ویژه ای پیدا نمی کند، بلکه فقط مبهم و غیرجذاب می شود. البته بعضی اوقات ممکن است این دقیقاً همان جلوه ای باشد که طراح صحنه می خواهد ارایه نماید.

طراح به این مسئله آگاه است که کار او با کار نقاش تفاوت دارد. صحنه ای که طراحی می شود باید قابلیت ساخته شدن داشته باشد، در یک تابلوی نقاشی ممکن است شکلها و طرحهای زیبایی وجود داشته باشد که دیدن آن خوشایند و لذت بخش باشد و فضا و احساس خاصی را بیان کند ولی در هنگام ساخت، نتوان آن را به مرحله اجرا درآورد و به همان شکل که در تابلو قرار دارد ساخت ممکن است در یک تابلوی نقاشی، دیوارهای شیشه ای با زوایای شکسته و پیچ و تاب خورده ای ببینیم و یا انسانی بطور معلق در یک بادکنک، در یک صحنه تئاتر نمی توان چنین فضاها را بوجود آورد. ولی در فیلم یا استفاده از جلوه های ویژه و تمهیدات سینمایی می توان این کار را انجام داد. بنابراین طراح، هنگام طراحی هر جزئی از اجزای صحنه، نحوه ساخت آن را هم در ذهن خود مرور می کند و پس از اطمینان از قابلیت ساخته شدن، آن را در طرح خود می گنجاند.

طراحی صحنه دارای سبکها و روشهای گوناگونی است که هنرمند برحسب میزان ذوق و قریحه خویش و وسعت دانش و شناسایی و تجربه ای که از فن خود دارد از آنها استفاده می کند. طراحی یک صحنه، مجموعه ای از شکلها، بافت ها و رنگهاست. روش آشکار سازی آنها به وسیله نورپردازی صحنه است. از این رو در مراحل اولیه طراحی، درباره نوع نورپردازی آن تصمیم گیری می شود. شدت نور را می توان به منظور ایجاد تغییرات دراماتیک مورد نیاز متن، مثلاً القاء حالت و گذشت زمان مورد استفاده قرار داد. معمولاً برای نمایش کمدی از نور شدید و برای نمایش جدی یا تراژدی یک از نور کمتری استفاده می کنند تا نقش بازیگر را بهتر بنمایانند. رنگ و نور رنگی، گذشته از تأثیرات روحی و روانی که بر انسان دارند دارای اثر سمبولیک نیز هستند و هر رنگ یا نور رنگی مفهوم خاصی را القاء می کند. بعضی شادی آفرین و بعضی سبک، فضا و هدف نمایشنامه باشد و در یک صحنه باید دکور، لباس، وسایل صحنه، رنگ و نورپردازی با یکدیگر هماهنگ باشند.

صحنه پردازی، اساس خلق توهم است اما در اجرای آن باید از روشهای کاملاً عملی پیروی کرد. در صحنه تئاتر نیز می توان با استفاده از صحنه پردازی و نورپردازی مناسب و هماهنگ با هم، روی احساس و تعبیر تماشاگر تأثیر گذاشت. بطور مثال برای نشان دادن اتاقی در زیرزمین یک خانه، کافی است تا پنجره ها را در ارتفاع بالاتر قرار داد و نور را از آنجا به داخل تابانید (در صحنه روز). با قرار دادن چند پله به سمت بالا، منظور و مقصود طراح صحنه بهتر عملی می شود. مثال دیگری که در این مورد می توان آورد نورپردازی صحنه ای از نمایش فاوست اثر گوته است که با مهارت بسیار، جلوی چشم تماشاگر، چهره مسن و پیرفارس تبدیل به چهره ای جوان شد. برای این کار، موها و ریش بازیگر به رنگ سبز درآمده بود و بر اثر تابش نور سبز، سفید دیده می شد و بی خطوط چهره او که با رنگ قرمز گرم شده بود، سیاه دیده می شد. نور سبز به تدریج محو شده و نور قرمز جایگزین آن گشت، بنابراین موها و ریش بازیگر، رفته رفته به رنگ سیاه درآمد و خطوط چهره نیز کم رنگ شده و دیگر دیده نمی شد. رنگمایه های مسلط در یک تصویر، به آن جلوه خاصی می بخشد. رنگمایه های روشن، جلوه کلی شاد، ظریف، روح نواز، ساده و ضعیف به تصویر می دهند. اگر رنگمایه های تیره مسلط باشند، جلوه ای محزون، خفه، مرموز، تراژدی، رازدار و باوقار به تصویر می بخشد.

نور و رنگ غالباً جلوه های یکسان در تصویر دارند و برای ایجاد توهم، ایجاد مجسم و برجستگی می توان از هر یک از آنها استفاده نمود. بطور کلی، طراح صحنه باید با خصوصیات و معانی رنگها و تأثیرات مختلف رنگها بر یکدیگر و همچنین اثر نورپردازی بر رنگها آشنا باشد. هر رنگی در مقابل سیاه، روشن تر و در مقابل سفید، تیره تر نمود می یابد. افزایش نور از شدت رنگ می کاهد تا حدی که سطوح، رنگ خود را از دست می دهند و علیرغم رنگ

واقعی شان به سفید تبدیل می گردند. افزایش نور در مواد براق به شکل لکه های سفیدی بر روی رنگ سطح، نمایان می شود. پوست، در مقابل پس زمینه آبی یا سبز رنگ، برجسته تر ظاهر می شود. حال آنکه به راحتی در یک پس زمینه بژ، زرد یا نارنجی اشباع نشده حل می شود. در شرایط عادی بهتر است که پوست چهره یک تا دو برابر روشن تر از پس زمینه و برای جلوه های دراماتیک بیش از سه برابر روشن تر از آن باشد. پس زمینه هایی که رنگ روشن تری از چهره داشته باشند، صورت را تیره تر و چشم را خسته می کنند.

شناخت سبکهای صحنه آرای برای طراح صحنه امری الزامی است. زیرا باید براساس سبک و موضوع داستان، صحنه را طراحی نماید. طراحی صحنه نیز مانند هنرهای دیگر دارای سبکهای مختلفی است که عبارتند از: ناتورالیسم - رئالیسم - امپرسیونیسم - اکسپرسیونیسم - استیلیزاسیون - کوبیسم - سوررئالیسم - سمبولیسم - فوتوریسم - آبستره. که در اینجا به تعریف چند نمونه از آنها اکتفا می گردد.

- ناتورالیسم (طبیعت گرایی)، عکسبرداری دقیق از طبیعت و زندگی واقعی بدون کوچکترین خلاقیت در جهت تغییر آن است.

- رئالیسم (واقع گرایی)، در این سبک، هنرمند از میان عناصری که در زندگی و طبیعت وجود دارد، آنچه را که به موضوع و مکان داستان مربوط می شود انتخاب کرده و در صحنه می آورد.

- امپرسیونیسم (تاثیر گرایی)، انتخاب عناصر از محیط واقعی، همراه با برداشتهای اساسی و عمده از مسائل اطراف و خلاقیت هنری است. از نور و رنگهای درخشان برای ایجاد تخیل در صحنه استفاده می شود.

- اکسپرسیونیسم (گزاره گرایی)، در تضاد شدید با امپرسیونیسم، بیان شور و حال درون و حالتها و هیجانهای روحی، گاه به صورت تند و انفجار آمیز است. در این سبک، رابطه مشخص و ظاهری با واقعیتها موجود نیست. صحنه براساس برداشتهای ذهنی از ایده اصلی داستان و خصوصیات ذهنی و رفتارهای شخصیتها به تقویت و تحریک اتمسفر، ایده و تم آن کمک می کند.

- کوبیسم، در این سبک، عناصر هندسی و نورهای رنگی ز هماهنگ در صحنه دیده می شوند. حد فاصل اجسام به فرمهایی که با هم و در مقابل هم به حرکت درمی آیند تبدیل می شود. کف صحنه به سطوح متمایل و تضاد با هم و حاشیه ها و راهروهای شیب دار تقسیم می گردد. البته کوبیستی با اشکال هندسی (دایره، گوی، ثلث) و ماسک؛ از نشانه های این سبک است.

- آبستره، این سبک از تکنیک صحنه مدرن و نور استفاده می کند و تصویر صحنه تنها یک شکل نیست بلکه تبدیل به سمبول می گردد و برای خود دارای معنا می شود.

کوبیسم، فوتوریسم و هنر آبستره بر روی صحنه به اکسپرسیونیسم تعلق دارند چون می کوشند تجربیات روحی را به معرض تماشا درآوردند و رخداد روحی موصوف در درام را نمایش دهند.

- استیلیزاسیون، صحنه ای بدون دکوراسیون و تشکیل شده از پرده ها می باشد که دربرگیرنده تمامی سبکها در کمال فشردهگی و سادگی است. صحنه به صورت سمبول، بیان کننده معنای داستان می باشد. بطور کلی در همه سبکها به جز رئالیسم و ناتورالیسم، مسئله مهم و اساسی، استفاده از تخیل و خلاقیت هنری است. شکل و بافت صحنه طوری آرایش می شود که بیانگر حالت فکر شخصیت خاصی باشد. در حالی که ارتباطی با جهان واقعی ندارند. یعنی طرح اشیا (به منظور ایجاد ترس، خنده و...) بدون مفاهیم مستقیم واقعی، تعریف شده و غیرواقعی هستند. به عبارت دیگر، طراح صحنه، واقعیت را آگاهانه هجر کرده و شکلهای غیرطبیعی ایجاد می کند تا فضا و مفهوم داستان را القا نماید.