



اسوو بودا؛



معمار،



تئاتر و گرافیک
تئاتر؛ هنر آینه‌ی جامعه

طراحی صحنه،

نغمه باقران نائینی

فعالیت‌ها و حرکت‌های نوینی که گهگاه توسط گروه‌های تجربی اتفاق می‌افتد، ته مایه‌ای از همان رشد و گستردگی عرصه‌ی تئاتر معاصر را دارد ولی مادامی که این حرکت‌ها بدون اطلاع از دست‌آوردهای نوین جهانی باشد، در مسیری مشخص قرار نگرفته و به زودی خاموش می‌شود.

مطالعه و پیگیری پیشرفت‌ها و نکات تازه تجربه شده‌ی متون، فن‌آوری‌های صحنه و نظریه‌ها و عقاید اجرایی نوین دنیا، که امروزه با تکنولوژی اینترنت بسیار قابل دسترسی شده، این امکان را به تئاتر تجربه‌گرای ما می‌دهد که علاوه بر ایجاد افق‌های ذهنی و خلاق، به جای تکرار تجربه‌ی دهه‌های گذشته‌ی تئاتر دنیا، هم‌زمان و همگام آن پیش برود. طراحی صحنه، از فرآیندهای مستقل و کاملاً تخصصی در تئاتر دنیاست که در کشور ما، جایگاه اصلی و حقیقی خود را نداشته، کاملاً وابسته به عقاید و اندیشه‌های مشخص

کارگردان و بودجه و امکانات گروه بوده و در کم‌تر اجرایی، به طراحی صحنه و نقشی عمده‌ی آن در به تصویر کشیدن متن توجه شده است.

ژوزف اسووبودا (Josef Svoboda)، اعجوبه‌ی طراحی صحنه‌ی قرن ۲۰ جهان، از چهره‌های کم‌تر شناخته شده در ایران است که از دستاوردهایش، هر چند بدون اطلاع و ناآگاهانه و ابتدایی، در بعضی اجراهای اخیر استفاده شده است.

ژوزف اسووبودا، در ۱۰ می سال ۱۹۲۰، در کاسلاو (۱) متولد شد. پدرش قفسه‌ساز و نجار معروفی بود. در جشن تولد هفت سالگی او، عمویش که کشتیرانی می‌کرد، یک جعبه‌ی خیمه‌شب‌بازی به او هدیه داد که اسووبودا بلافاصله طرح‌هایی تغییر یافته و تازه از جعبه کشید و روی جعبه چراغ‌هایی نصب کرد. خود او، این کار را اولین جرعه‌ی ذهنی‌اش می‌دانست و جعبه‌ی خیمه‌شب‌بازی به عنوان پایه‌ای برای ایجاد طرح‌های تازه‌ای روی آن شد. خودش در این باره می‌گوید: «همه‌ی تست‌های جعبه را عوض کردم و دوباره ساختم تا به آن چیزی که می‌خواستم برسیم و آن، گیج کردن تماشاگرانم بود. سادگی جعبه را به وسیله‌ی نورهای متفاوت به پیچیدگی تبدیل کردم.»

در نوجوانی، دو سال در کارگاه پدرش کار کرد و در نجاری و کار با چوب به استادی رسید. در همین مدت، در یک تئاتر آماتور کوچک، کار می‌کرد و افکت‌های مختلف را به وسیله‌ی نورهای موضعی (spot lights) می‌آزمود و تجربه می‌کرد. در سال ۱۹۳۹ در دانشگاه چارلز (Charles university) پذیرفته شد ولی در همین ایام، جنگ جهانی آغاز شد و آلمان، چکسلواکی را تصرف کرد و همه‌ی مراکز فرهنگی و علمی تعطیل شد. والدین اسووبودا هم ترجیح دادند تنها پسرشان در کارگاه پدر مشغول به کار باشد تا این که مجبور شود در اردوگاه‌های کارگری آلمان سخت کار کند.

بعد از جنگ، در کالج مرکزی معماری ثبت‌نام کرد و در کنار تحصیل معماری، ابتدا

از هنرستان هنرهای زیبای پراگ و سپس آکادمی هنرهای کاربردی پراگ فارغ‌التحصیل شد. از سال ۱۹۴۸ به صورت حرفه‌ای به عنوان طراح صحنه در تئاتر ملی پراگ مشغول به کار شد.

شرایط اجتماعی و جو کمونیستی جامعه‌ی کوردان زده‌ی پراگ، با آثار پر سر و صدای سال‌های پس از جنگ که رو به رشد بود، ناموافق می‌نمود و این شرایط، اسووبودا را مجبور کرد تا بیشتر در تئاترهای خارج از پایتخت فعالیت کند تا کم‌تر در معرض دخالت‌های رسمی دولت باشد.

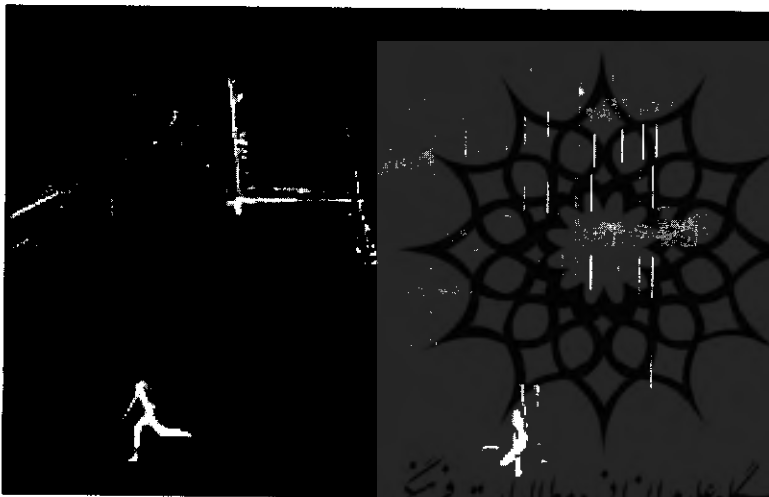
از ۱۹۵۱، به سمت مدیریت امور فنی و

مانند سایر اجزای سازنده‌ی تئاتر، تابع عقیده‌ی کارگردان است، تغییر یافت.

اسووبودا، اصطلاح طراحی صحنه (designer stage) را دوست نداشت؛ چرا که عقیده داشت کارها و فعالیت‌هایش را به کشیدن یک طرح زیبا، ارایه‌ی آن به کارگردان و بقیه‌ی کار را به او سپردن، محدود می‌کند.

دید او نسبت به کارکردهایش در جهت همکاری قاطعانه در راستای باز شدن و آشکار کردن تئاتر بود.

خلق و ایجاد «زمینه‌ای پویا، قابل ارایه و قادر به فراهم کردن ارتباط، احساسات و حالات که به وسیله‌ی طراحی صحنه و



نورپردازی ممکن باشد و در امتداد جریان کتش عمل کند.»

اسووبودا، به دلیل تکیه‌اش به تنوع بصری و گرافیکی صحنه بیش از دیگر کارکردهای آن، اصطلاح "scenography" را به وجود آورد که این روزها در مطالعات تئاتری، واژه‌ای مقبول واقع شده است.

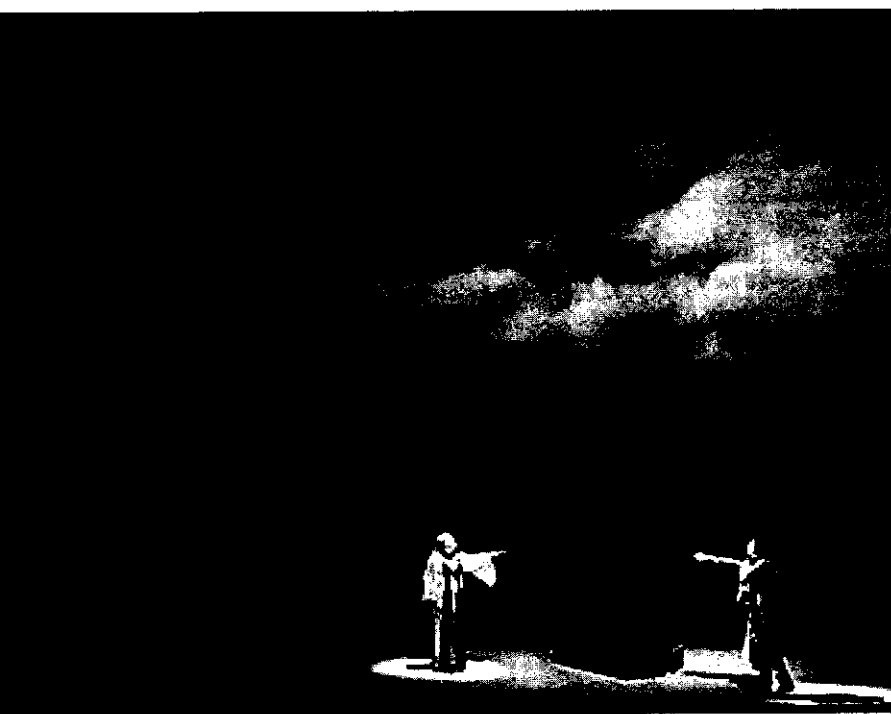
نماینده‌ی چکسلواکی در نمایشگاه بین‌المللی EXPO در سال ۱۹۵۸، کاری بود با همکاری اسووبودا و رادوک که آن را لاترناماچیکا (۲) نامیده بودند. نمایش اعجاب‌آوری که با کمک پلی‌اکران (مولتی اسکرین)، بازیگران همراه فیلم‌هایشان بازی می‌کردند.

این فن‌آوری نوین، سه مدال اول نمایشگاه

اجرای «تئاترهای پراگ» منصوب شد و این، آغاز سلسله فعالیت‌ها و تجربه‌اندوژی‌های او بود برای رسیدن به نظریات و تکنیک‌های تازه و شگفت‌آور.

او گروهی را تشکیل داد و به صورت کارگاهی همه‌ی ایده‌های ذهنی‌اش را اجرا کرد، تغییر داد و آزمود.

همچنین با کارگردان‌های بزرگی در زمینه‌های باله، اپرا و تئاتر کار کرد و در همه‌ی کارهایش، در نهایت دقت و وسواس ایده‌های نوین و تجربه‌های تازه‌ای را ارایه کرد و آموخت. اما آشنایی او با «آلفرد رادوک» (۲) به یک همکاری پرثمر و خوش‌فرجام انجامید. در طی این همکاری‌ها، نظرش نسبت به این که طراحی صحنه نیز



طرح‌های
اسووبودا،
همگی با نوعی
استفاده‌ی
وسیع و پیچده
از نور، به
منظور بسط
مفاهیم نمایشی
همراه بود

همکاری کردند.

او، علاوه بر فعالیت در لاترناماجیکا و تئاتر ملی پراگ، با کارگردان‌های بزرگ همکاری کرد و شهرت جهانی یافت.

درخشش دوباره‌ی اسووبودا و لاترناماجیکا در نمایشگاه Expo ۷۶ مونترال و Expo ۷۰ اوساکای ژاپن، تحسین مراکز هنری را برانگیخت و به عناوین مختلف از او تقدیر شد. از جمله:

- دکترای افتخاری از کالج سلطنتی هنر، لندن، ۱۹۶۹
- جایزه‌ی اینترنشنال تئاتر، نیویورک ۱۹۷۶
- لقب «شوالیه دو لرد» از دانشگاه هنر، پاریس، ۱۹۷۶
- دکترای هنرهای زیبا از دانشگاه میشیگان، آمریکا، ۱۹۷۸
- جایزه ویژه انجمن علمی آمریکا (برای فن آورین تئاتر در آمریکا ۱۹۸۸)
- لقب سلطنتی طراحی صنعتی، لندن، ۱۹۸۹

...

پروفسور اسووبودا، تا ۱۹۹۲ در تئاتر ملی پراگ مشغول به کار بود و از آن پس، به فعالیت در لاترناماجیکا و تدریس در چند دانشکده‌ی داخلی و خارجی پرداخت و در ۸ آوریل ۲۰۰۲، دیده از جهان فرو بست.

لاترناماجیکا، کارگاه و تئاتری که اسووبودا، با همکاری آلفرد رادوک تأسیس کرد، از ابتدا بر پایه‌ی یافتن راهی بود، برای ایجاد تئاتری ویژه که امکان شرح یک داستان را با استفاده از موضوعات و رسانه‌های بیشتر و بهتر میسر سازد.

طرح‌های اسووبودا، همگی با نوعی استفاده‌ی وسیع و پیچده از نور، به منظور بسط مفاهیم نمایشی همراه بود. «نور از مصالحی است که بسیار دوستش دارم و فکر می‌کنم نمی‌توان هیچ مقیاسی را روی صحنه، بدون نور ایجاد کرد.»

از ابتدای پیدایش کارگاه تجربی‌اش، به همراه اعضای گروهی که با آنها کار می‌کرد، دست به کار ایجاد و آزمودن طرح‌های ابتکاری چراغ‌ها و نورافکن‌های خاص شدند و این تجربیات را در کارهایشان گسترش دادند. از جمله ایجاد نور سفید، برای سیاه و سفید کردن همگی عناصر صحنه؛ نورافکن‌هایی که نورهای موازی و عمودی ایجاد می‌کردند و جایگزین کردن این نورهای موازی به جای یک نور مخروطی شکل؛

مطالعه و به وجود آوردن سطوحی انعکاسی و نیمه‌شفاف برای پرده‌های چندلایه؛ ساخت آینه‌های حبابدار و نامسطح که تصاویر را دگرگون شده بازتابش می‌دادند.



همچنین مطالعه‌ی راههای ایجاد دیوارهای نوری برای شکستن قضا؛ مانند دیوارهای لیزری؛ و تابش نورهای مخصوص موضعی بر دیواره‌های ساخته شده به وسیله‌ی اسپری کردن افقی مایعاتی که به سرعت تبخیر می‌شود و... از جمله تکنیک‌هایی بود که او را برای ابداع افکت‌های جادویی نور، صدا و رنگ قادر ساخت.

این تکنیک تئاتری، براساس تکیه بر قوه‌ی تصور و ارجحیت دادن مفاهیم بصری چون نور، رنگ، فرم و... بنا نهاده شد ولی از توجه به ترفندهای دیگر چون آرا و صوت هم دور نماند؛ چرا که اسووبودا طراحی صحنه را ایجاد فضایی به خصوص با استفاده از همه‌ی امکانات و رسانه‌ها می‌دانست که به عنوان واسطه‌ای میان تماشاگر و کنش عمل می‌کند. به عبارت دیگر، استفاده از امکانات همه‌ی هنرها، چون سینما، معماری، نقاشی، عکاسی، ادبیات، موسیقی، فرم و... برای به وجود آوردن مقیاسی که حکم واسطه و مدیوم را دارد و در عین حال این فضا، تابع عقاید خالق آن - یعنی طراح صحنه - است برای رساندن مفاهیمی که به وسیع‌ترین و والاترین حد ادراک در تئاتر برگردد.

تأکید و علاقه‌ی شدید اسووبودا به نور، به او اجازه‌ی طراحی نورهایی را داد که تا پیش از این، حتی تصور ایجادش هم نبود؛ نورهای غیرمسطح و پلکانی کم‌ولتاژ که امروزه در تمام دنیا به کار می‌رود و به نام خود او: "Svoboda ramps" معروف است. نگاه اسووبودا به فضای تئاتر، نوعی نگاه معمارانه و مبتنی بر ساختار صحنه و با آگاهی تمامی از قابلیت‌های تحرک و پویای آن بود.

در اجراهای لاترناماجیکا - که بعضی آن را «رسانه‌ی جادویی» (۴) می‌دانند - و به عقیده‌ی بسیاری، «تئاتر اعجاز» (۵) «عدم استفاده از کلام و در ازای آن، ترکیب فیلم پروژکشن و عوامل زنده‌ی صحنه، مثل رقص، صدا، نور، پانتومیم، تئاتر سایه و...» سبکی نوین ارایه شد که هر کار، نه تنها دارای ایده‌ای تازه بود که از لحاظ تکنیکی هم

پیشرفت‌های قابل ملاحظه‌ای با کارهای قبلی داشت.

بدعت‌گذاری‌ها و نوآوری‌های اسووبودا، در ایجاد و گسترش لاترناماجیکا خلاصه نمی‌شود؛

او، حدود هفتصد طرح اجرا شده دارد که هر کدام در نوع خود شگفت‌آور و خیال‌انگیز است.

علاوه بر این‌ها، مطالعه و ساخت "polyvision" و "polyecrane" (۶)،

طراحی صحنه‌ی فیلم «آمادئوس» (۷) که جایزه‌ی اسکار را به دست آورد،

و آخرین کارش «گرافیتی» (۸) که از تکنیک «ویدئو کلیپ - تئاتر» (۹) استفاده کرد و به گفته‌ی خودش «حیله‌ای تازه است براساس تصاویر مولتی مدیای مفهومی و فرم بازیگران؛ که تصاویر ابتکاری فیلم، بدون هیچ‌گونه پرده‌ای، همه‌ی صحنه را می‌پوشاند و بدین وسیله تکنیک فضای صحنه ممکن می‌شود.

اصالت و ابتکار آثار اسووبودا، با این که جزئی از طراحی صحنه بود ولی کم‌کم، به تدریج بخش جدا نشدنی از کنش دراماتیک آثار او شد. و عرصه‌ی تئاتر جهان، از دستاوردهای نوین او در جهت تکامل بخش دیداری تئاتر بهره گرفت و تاکنون به عنوان پر نفوذترین و مبتکرترین طراح صحنه‌ی تاریخ تئاتر، پذیرفته شده است.

برای اطلاع بیشتر می‌توانید به سایت‌ها و منابع زیر مراجعه کنید:

www.timesonline.co.uk/comment/

obitaaries

www.news.bbc.co.uk/1/hi/entertainment/arts

www.marys.cz

www.laterna.cz

○ گفتگوی فرانکو کوآردی با اسووبودا،

مجله‌ی "homage"؛

www.thescenographer.com/inglesa/homage

۱- کاسلاو (Caslav) شهری در ۵۰ مایلی

شرق براگ

اصالت و ابتکار آثار

اسووبودا، با این که

جزئی از طراحی

صحنه بود ولی کم‌کم؛

به تدریج بخش جدا

نشدنی از کنش

دراماتیک آثار او شد

۲. آلفرد رادوک ۱۹۷ (Alfred Radok) ۱۹۱۴-

۱۹۷۶

۳. لاترناماجیکا magic = Laterna magika

Lantern = چراغ جادو

۴. رسانه‌ی جادویی (magic media)

۵. تئاتر اعجاز (theatre of miracles)

۶. پرده‌ی چند لایه‌ی نمایش تصویر.

۷. Amadeus - کارگردان: میلوش فورمن

Milos Forman / محصول ۱۹۶۸ چک

۸. Graffiti - اجرا شده در تئاتر

لاترناماجیکا - ۲۰۰۱ - نمایشی پرده‌ای

۹. (theatre video - clip) - اجرایی مرکب از

فیلم انیمیشن پویا و رقص مدرن

