

## تحلیلی بر اندیشه خلق فضا در صحنه پردازی جوزف اسووبودا\*

حمید صنیعی پور<sup>۱</sup>، جلیل خلیل آذر<sup>۲\*</sup>، جابر دانش<sup>۳</sup>

<sup>۱</sup> عضو هیئت علمی دانشکده هنرهای نمایشی و موسیقی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.  
<sup>۲</sup> کارشناسی ارشد کارگردانی نمایش، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، تهران، ایران.  
<sup>۳</sup> دانشجوی دکتری شهرسازی، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.  
(تاریخ دریافت مقاله: ۹۱/۱۲/۲، تاریخ پذیرش نهایی: ۹۲/۲/۷)

### چکیده

امروزه در فرآیند خلق فضای نمایش، تکنیک‌ها و شیوه‌های اجرایی و به تبع آن طراحی صحنه، تحولی شگرف ایجاد شده است. در آثار و نمایشنامه‌های مدرن، فضای حاکم بیش از همه جلب توجه می‌کند و از این رو، طراحان صحنه از تکنولوژی‌ها و فن‌آوری‌های نوین برای خلق فضا استفاده می‌کنند. در این عرصه می‌توان از پیشگامان برجسته‌ای از جمله آپیا، کریگ، میرهولد و به ویژه از جوزف اسووبودا نام برد. بهره‌وافر اسووبودا از پیشرفت‌های تکنیکی و توجه به کیفیات خاص فضای نمایش، ویژگی‌های متمایزی را در طراحی‌های صحنه وی بوجود آورده که این پژوهش، با هدف تبیین ساختار، مولفه‌های آفرینش فضا و شیوه‌های خلاقه وی، در پی پاسخ به این پرسش است که: بن اندیشه اسووبودا در خلق فضا دارای چه عناصر، الگوها و مشخصاتی است؟ روش تحقیق مبتنی بر رویکرد توصیفی - تحلیلی بوده و در گردآوری اطلاعات از روش کتابخانه‌ای استفاده شده است. مقاله حاضر ضمن تبیین کلیات پژوهش و مروری بر زندگی هنری و ابداعات اسووبودا، به تحلیل شالوده اندیشه خلق فضایی وی پرداخته است. آنچه از این کنکاش بر می‌آید، انگاره حفظ اصالت تئاتر با تاکید بر پویایی و تنوع بصری و پیوند آن با دانش معماری و نیز تداعی این اصالت در خلق فضا و تعامل آن با تماشاگر تئاتر است.

### واژه‌های کلیدی

خلق فضا، صحنه‌پردازی مدرن، جوزف اسووبودا، حرکت و پویایی، تنوع بصری.

\* مقاله حاضر برگرفته از فصل دوم پایان‌نامه کارشناسی ارشد کارگردانی نمایش نگارنده دوم، تحت عنوان "سایه و تاریکی و نقش آنها در اجرای تئاتر" است که در بهمن سال ۱۳۸۹ در دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکزی، دانشکده هنر و معماری به انجام رسیده است.

\*\* نویسنده مسئول: تلفن: ۰۹۱۲۷۰۴۲۰۷۲، نمابر: ۰۶۶۸۷۰۷۸۰-۰۲۱، E-mail: Directorkha@gmail.com

## مقدمه

اسووبودا<sup>۲</sup> (۱۹۲۰-۲۰۰۲) طراح صحنه معروف اهل چکسلواکی را باید به خاطر داشت که: «صحنه، برآیندی است از نیروهای متقابلی که در حرکت، زمان، فضا و نور مستتر هستند» (Howard, 2002, 34).

در این فرآیند، تکنیک‌ها و فرآیندهای خلق فضای دلخواه و به تبع آن طراحی صحنه تئاتر نیز دچار دگرگونی‌های شگرفی شد، به طوری که به مرور طراحی صحنه، به اصلی تثبیت شده و بخشی ضروری از اجرای تئاتر مبدل گشت. فضا و حالت اولین و با اهمیت‌ترین چالش برای طراح صحنه شد. او در کنش نمایشی به فضا اندیشید، این‌که چگونه فضا را با فرم، حجم، رنگ، نور و صوت بسازد تا القای متن به وسیله بازیگر به تماشاگر را تقویت کند. از این رو، صحنه دارای معنا و رابطه‌ی حجم و فضا شد و به مرور، اصالت زمانی و مکانی نمایش درباره دکور مورد بررسی قرار گرفت و مهم‌ترین هدف دکور در صحنه، ارائه زمان و مکان خاص در نمایش، اعلام گردید. پیروان مکتب‌های رئالیسم<sup>۳</sup> و ناتورالیسم<sup>۴</sup> که به دنبال ایجاد یک فضای صد در صد واقعی و طبیعی برای بازیگر بودند، مصالح واقعی را بر روی صحنه کشاندند و کار طراحی صحنه بیشتر به معماری شبیه شد. بعدها نمادگرایان<sup>۵</sup> مدعی شدند که فضای صحنه باید در ذهن تماشاگر شکل بگیرد و نباید ذهن او از حرکت باز بماند و صحنه باید فقط زمینه ایجاد این فضا را به وجود آورد. اکسپرسیونیست‌ها<sup>۶</sup> نیز دیدگاه ذهنی و درونی شخصیت‌ها را به عناصر صحنه‌ای منتقل کردند (Cardullo, 2010; Kuhns, 1997).

در تئاتر نوین، طراحان صحنه از تکنولوژی‌های جدیدی استفاده کردند، زیرا متوجه شدند که جهان نوین، تئاتری نوین را می‌طلبد، تئاتری که در آن هنر و تکنولوژی در هم آمیخته و جهانی تازه را به نمایش گذارد. در این عرصه هنرمندان برجسته‌ای ظهور کردند که از پیشگامان آنها می‌توان از "آدولف آپیا"<sup>۷</sup> (۱۸۱۲-۱۹۲۸)، "ادوارد گوردن کریگ"<sup>۸</sup> (۱۸۷۲-۱۹۶۶)، "سولد میرهولد"<sup>۹</sup> (۱۸۷۴-۱۹۴۰) و بخصوص از اسووبودا نام برد که برای برانگیختن شگفتی تماشاگران اعجاز می‌آفریدند.

دانش گسترده و بهره‌آفر اسووبودا از فن‌آوری روز و توجه به کیفیات خاص فضای نمایش، ویژگی‌های خاصی را در طراحی‌های صحنه وی بوجود آورده که این تحقیق درصدد تحلیل و واکاوی ساختار و مولفه‌های آفرینش فضای نمایش وی است. هدف اصلی این پژوهش تبیین شگردها و شیوه‌های خلاقه اسووبودا در صحنه‌پردازی و خلق فضای نمایش است که در جهت نیل بدان، اهداف فرعی ذیل نیز مورد توجه قرار می‌گیرند:

- تبیین ویژگی‌های طراحی صحنه در آثار اسووبودا و اصول زیبایی‌شناختی آن؛
- تبیین شیوه‌های تأثیرگذاری بر مخاطب در طرح‌های اسووبودا؛
- چگونگی بهره‌گیری اسووبودا از ابزارهای مدرن و

در طول سالیان متمادی، همواره هنرمندان از نشانه‌ها و عناصر مختلف برای بیان افکار و برقراری ارتباط با دیگران و انتقال نظریه‌های خویش بهره برده‌اند. در این بین، هنرمندان عرصه تئاتر، علاوه بر دیالوگ، از نشانه‌ها، هنرها و تکنیک‌های مختلف برای نمایاندن مسائل عصر خود استفاده کرده‌اند تا ارائه دهنده حقایقی ناب به هم عصران و آیندگان خود باشند.

در نظر بسیاری از صاحب نظران، عوامل اصلی تئاتر عبارتند از متن، صحنه، بازیگر، لباس، نور، صدا و موسیقی که سه عامل اول در زمره مهم‌ترین آنها هستند. چرا که بدون متن، مکان نمایش و بازیگر، اجرای تئاتر ممکن نیست. عوامل مورد اشاره و مشخصاً صحنه و مکان تئاتر در مسیر تفکر مدرن، شیوه و جلوه دیگری یافته‌اند. تاریخ تئاتر مدرن دوره‌ای است حدود صد و پنجاه سال، با سبک‌ها و اندیشه‌های مختلف که جملگی جزو مجموعه تئاتر مدرن محسوب می‌شوند. آنچه تئاتر مدرن را از دیگر گونه‌های آن متمایز می‌نماید، ویژگی‌هایی است که از جمله آنها می‌توان به فضای‌های متنوع در حال تغییر، دسترسی به مواد جدید، ریتم متغیر، ساختار اپیزودیک، طراحی یک موقعیت، نوع شخصیت‌پردازی و ... در آثار آن اشاره نمود (بنتلی، ۱۳۸۱؛ چاپلن، ۱۳۸۳).

باید افزود که در تئاتر، نتیجه عمده فضا‌سازی به طراح صحنه و توانایی، آگاهی و آشنایی وی با کاربرد کلیه وسایل فنی و ماشینی، امکانات متنوع مواد و مصالح مربوط و تبحر در علوم ریاضیات، اصول ساخت، مکانیک، ماشین‌آلات، علوم بصری، نورپردازی و علوم دیگر بستگی دارد، به طوری که عدم اطلاع وی از هر کدام از این علوم و عناصر، ابداع و خلاقیت را از او باز می‌ستاند. کار طراح صحنه فقط به طراحی و فضای نمایش خلاصه نمی‌شود، بلکه باید نوع و امکانات معماری سالن تماشاگران را نیز از تمام زوایا در نظر بگیرد. بدین سیاق، در آثار و نمایشنامه‌های مدرن نیز، فضای حاکم بیش از همه جلب توجه می‌کند. در گذشته فضاها عموماً از پیش تعیین شده و با چارچوب‌ها و ضوابط دقیق بودند که نویسنده خارج از آن نمی‌توانست شخصیت‌های خود را حرکت دهد. در آثار مدرن، اولین اقدام نویسندگان در خلق نمایشنامه‌ها، ایجاد فضاهای دلخواه، فارغ از ضوابط از پیش تعیین شده است. این فضاها عامل بسیار مهمی برای خلق فضای شاعرانه<sup>۱</sup> در نمایشنامه‌ها شد و شاعرانگی به معنای اعم کلمه در زمره اصول لایفک نمایشنامه‌نویسی مدرن قرار گرفت. بدین ترتیب نویسندگان نیز از هر گونه قید زمانی و مکانی آزاد کرد و به پرداختن انتزاعی از شخصیت و دنیای ارائه شده و موقعیت به وجود آمده برای او دست زد.

مسئله‌ای که دغدغه تئاتر امروز را تشکیل می‌دهد، خلق فضاست، نه ساختن ساختمان. بدین معنا که فرد ممکن است طراح صحنه بسیار حاذقی باشد، ولی نتواند فضای صحنه را خوب بچیند؛ فقط به این دلیل که از نشانه‌های موجود در متن فقط به ساخت یک عمارت توجه کرده است. این حرف "جوزف

کوتاه بر زندگی هنری وی، نوآوری‌ها و اختراعات اسووبودا همچون لاترناماجیکا<sup>۱۱</sup> و پُلایاکران<sup>۱۲</sup> مورد اشاره قرار می‌گیرند.

• رهیافت اسووبودا در طراحی صحنه؛ که تحت این عنوان ایده اصلی اسووبودا یعنی اندیشه خلق فضا و نسبت آن با دانش معماری وی مورد تحلیل قرار گرفته و دو جنبه از شالوده اندیشه وی یعنی «پویایی و حرکت» و «تنوع بصری» به بوته بحث و بررسی گذاشته شده است.

دستاوردهای نوین علوم در بیان مفاهیم فلسفی. این مقاله در مسیر تحلیل اندیشه صحنه‌آرایی اسووبودا با توجه به اهداف مورد اشاره، پس از درنگ و تاملی در کلیات پژوهش و ذکر پیشینه، چارچوب نظری، سؤالات، فرضیه‌ها و روش پژوهش، تحت دو عنوان اصلی ذیل، به ارائه مطالب و تحلیل آن پرداخته است:

• زندگی و ابداعات اسووبودا؛ که در آن علاوه بر مروری

## ۱. کلیات پژوهش

### ۱-۱. پیشینه تحقیق

در کنکاش‌ها و بررسی‌های انجام شده در میان انبوه کتب منتشره، مقالات، پایان‌نامه‌ها و پایگاه‌های معتبر مربوط به حوزه تئاتر، پژوهش مستقلی که به طور کامل به موضوع «اندیشه خلق فضا در صحنه‌پردازی جوزف اسووبودا» در تئاتر پرداخته باشد، یافت نشد. هر چند در این میان، به برخی از کتاب‌های فارسی موجود که به صورت گذرا و جسته و گریخته به معرفی اسووبودا پرداخته‌اند، می‌توان اشاره نمود که عبارتند از: گزیده‌ای از تاریخ نمایش در جهان (ملک پور، ۱۳۶۴)، تاریخ تئاتر جهان (براکت، ۱۳۷۵)، نور در تئاتر (مصدق، ۱۳۸۲)، طراحی صحنه (ارجمند، ۱۳۸۳)، دایره المعارف پلثیاد، (آندره شانففر و دیگران، ۱۳۸۳).

### ۱-۲. چارچوب نظری

زندگی بشر همواره متأثر از پیشرفت‌های تکنیکی و دستاوردهای علوم جدید در تمام عرصه‌های حیات است. هنر نیز مانند سایر علوم، از این تأثیرات بی‌بهره و بی‌نصیب نمی‌ماند و هنرمندان در زمره افرادی هستند که با مطالعه و پژوهش، از تکنولوژی سود می‌برند و در آفرینش آثارشان از آن استفاده می‌کنند. در این میان، هنرمندان هنرهای نمایشی، همیشه در پی یافتن راه‌حلهایی ایده‌آل در جهت ارتباط تماشاگر با فضای نمایشی و تأثیر این فضا بر مخاطب هستند. هنرمند نمایشی همواره کوشیده است تا با به تصویر کشیدن تخیل بشر بر روی صحنه نمایش، زبانی جدید خلق نماید، زبانی که با آن به بیان اندیشه‌ها و نظریه‌هایش بپردازد.

در نگاهی تاریخی می‌توان به وضوح دریافت که تحولات صحنه‌آرایی از یونان باستان تا به امروز، همواره متأثر از جریانات نظری و تکنولوژیکی دوران خویش بوده است. در ابتدا صحنه نمایش بسیار ساده و متشکل از فضایی مدور بود که تماشاگران در اطرافش قرار می‌گرفتند. سپس شیب تپه را که با چوب و سنگ به شکل پلکان در آورده بودند، انتخاب کردند؛ جایی که مشرف بر سکویی بود که در میانش قربانگاه و در پس زمینه‌اش جنگل یا دشتی صاف قرار داشت و بعدها ساختمانی ساده در مقابل تماشاگران ساختند که پشت آن محل تعویض لباس بود و جلوی آن محل بازی‌ها، شمایل‌های از کشته‌ها را بر تخت چوبی چرخدار بر

صحنه می‌آوردند، برای پرواز خدایان از جراثقال و برای نشان دادن فضاهای مختلف از منشور چرخان بهره می‌بردند و بدین ترتیب و به همین سادگی توانایی آن را داشتند که تراژدی زندگی بشر را در حد کمال، بر صحنه هویدا سازند.

اما در روم، شگفت‌انگیزترین نمایش‌ها با استفاده از پیشرفته‌ترین فن‌آوری‌های آن زمان، در کولوسئوم<sup>۱۳</sup> به اجرا در می‌آمد. زمین دهان باز می‌کرد و رودخانه، جنگل و دشت و کوهسار نمایان می‌شد و بزرگ‌ترین نبردهای دریایی با نام ناماکیا<sup>۱۴</sup> با کشتی‌هایی عظیم در دریاچه‌های مصنوعی صورت می‌پذیرفت و بدین ترتیب فضاهایی اعجاب‌انگیز جلوی چشم تماشاگران شکل می‌گرفت. با سقوط امپراتوری روم و رشد مسیحیت، تئاتر از رونق افتاد و دیگر اثری از شکوه و جلال آن صحنه‌ها نبود. در این دوران، فضای داخلی کلیسا، سکوه‌های گوشه و کنار شهر یا واگن‌های سیار ساده، بدون فن‌آوری‌های پیچیده، جایگاه نمایش‌های قرون وسطایی شدند. رنسانس با نوآوری‌هایش، پرسپکتیو و حقیقت‌نمایی را برای تئاتر به ارمغان آورد و بدین ترتیب شگفتی‌های صحنه که با سقوط امپراتوری روم از بین رفته بود، بار دیگر به اشکال گوناگون و به کمک تکنولوژی‌های جدید به صحنه‌ها وارد شد. سالن‌های بزرگ با معماری‌های حساب شده و تزیین یافته، بنا گردید و استفاده از انواع صحنه‌پردازی‌های عظیم و باشکوه، با استفاده از روش‌های نرده‌ارابه<sup>۱۵</sup> «جاکومو تورلی»<sup>۱۶</sup> (۱۶۰۸-۱۶۷۸) و ریل و نقاله<sup>۱۷</sup> «ینگیو جونز»<sup>۱۸</sup> (۱۵۷۳-۱۶۵۲) و با تأکید بر ارزش‌های کیفی و فضاهای حسی رواج یافت (اسکار گروس، ۱۳۷۵، ج ۱ و ۲).

در اواخر قرن نوزدهم، آریا از پیشگامان سمبولیسم در تئاتر، به نمادین‌سازی صحنه و خلق فضاهای نمایشی با بهره‌گیری از نور و اختلاف سطح‌های هندسی که به صورت احجامی متحرک بر صحنه قرار می‌گرفت، توجه داشت. او اصرار داشت که هدف اصلی نمایش، رسیدن به یک وحدت هنری است. کریگ، تئاتر را هنری کاملاً بصری می‌دانست؛ نوآوری و تجرید در صحنه‌پردازی را مورد نظر داشت و توجه به جزئیات صحنه را غیر ضروری می‌پنداشت. او از امکانات اولیه و ساده برای خلق فضاهای غیر متعارف بهره می‌جست. آنچه از نظر او اهمیت داشت، رسیدن به ساده‌ترین و انتزاعی‌ترین مضمون موجود در یک نمایش بود. میرهولد نیز با نفی تئاتر واقع‌گرا، با الهام از نمایش شرق و شگردهای سیرکی، کلام را حذف و حس

### ۱-۴. فرضیه پژوهش

به طور حتم، جوزف اسووبودا به عنوان یک مهندس معمار، طراح صحنه و نظریه پرداز، توانسته تحولی عظیم در طراحی صحنه به وجود آورد و در این مسیر طراحان صحنه را رهنمون باشد. این پژوهش بر این فرضیه بنیادین استوار است که اسووبودا در مسیر صحنه‌آرایی آثار خویش و با تکیه بر دانش معماری و هنری، به خلق فضایی ویژه در صحنه تئاتر اقدام نموده و از عناصر مختلف همچون آیین و تکنیک‌های مختلف نورپردازی و لاترناماجیکا و پُلی‌اکران در ایجاد پویایی، حرکت و نیز تنوع بصری در فضای نمایش بهره برده است. در این بین، آنچه بطور خاص در مورد آثار اسووبودا قابل فرض است، استفاده از تمام توان و قابلیت هنرهای مختلف در صحنه‌آرایی نمایش است، به طوری که معماری، مجسمه‌سازی، نقاشی و جلوه‌هایی از نور، حرکت و رنگ در کنار امکانات گسترده و جدید تکنیکی و فنی در خدمت ایده اصلی وی، یعنی خلق فضایی سه‌بعدی و گسترده در نمایش بودند.

### ۱-۵. روش شناسی پژوهش

اطلاعات مورد نیاز در این تحقیق بنیادین به روش کتابخانه‌ای گردآوری شده و نمونه‌هایی از برجسته‌ترین آثار اجرایی اسووبودا انتخاب و سپس اطلاعات مورد نیاز از جمله مشخصه‌ها، الگوها، عناصر و مولفه‌های خلق فضای نمایشی، استخراج و نتایج با یکدیگر تطبیق داده شده است. در این راستا و با رهیافتی توصیفی - تحلیلی، آثار و صحنه‌پردازی‌های اسووبودا مورد بررسی قرار گرفته تا علاوه بر ترسیم و تشریح جو حاکم بر تفکر صحنه‌آرایی وی، دلایل و کیفیات خاص فضایی صحنه‌های تئاتر وی تبیین گردد. لازم به ذکر است که تحلیل آثار صحنه‌پردازان تئاتر و به‌ویژه آثار اسووبودا با رویکرد تحلیل فضایی و تبیین مؤلفه‌های حاکم بر آن اندیشه، اقدامی است که با بهره‌گیری از اصول تحلیل فضای داخلی و دکوراتیو در این تحقیق مورد توجه نویسندگان قرار گرفته است.

جدول ۱- تطبیق سیر تحول اندیشه طراحی صحنه در دوران قدیم و جدید.

دوران قدیم: یونان، روم، قرون وسطی، رنسانس	دوران جدید: جوزف اسووبودا
اجزاء صحنه در خدمت عظمت نمایی و شکوهمند کردن صحنه	اجزاء صحنه در خدمت مضمون نمایش
صحنه به‌مثابه توهمی از واقعیت	صحنه به‌مثابه حقیقتی از واقعیت
صحنه‌پردازی دو بُعدی (به دلیل عدم شناخت ارزش‌های سایه و تاریکی)	صحنه‌پردازی سه‌بعدی (به دلیل شناخت و درک ارزش‌های سایه و تاریکی)
پیوند تئاتر و نقاشی	پیوند تئاتر، معماری و تکنولوژی
طراحی صحنه در جناحین و پس زمینه	طراحی صحنه در تمام مساحت صحنه و فضا
مواد و مصالح در خدمت ساخت دکور	مواد و مصالح در خدمت خلق معنا و خلق فضاهای جدید نمایشی
صحنه درصدد برانگیختن احساس و عواطف	صحنه درصدد برانگیختن احساس و عواطف همراه با تفکر و اندیشه ذهن
هندسه صحنه، ایستا و بی‌حرکت	هندسه صحنه، سیال و مبتنی بر خطوط کماتی
ماده در معنای صلب و سختی	ماده در معنای انعطاف و نرمی
آفرینش فضای پس زمینه، با استفاده از نور پشت (Back light) و یا دستگاه نمایش تصویر در پشت (Back projection)	آفرینش فضای پس زمینه، با استفاده از فن‌آوری کامپیوتر، لیزر، پرتوافکنی فیلم و اسلاید و کشف فیلترهای جدید اثرگذار
طراحی صحنه، هنری صرفاً بصری و پلاستیک	طراحی صحنه، هنری اندیشه‌انگار
انتقال مفاهیم فلسفی و پیچیده به تماشاگر، توسط حرکت و دیالوگ بازیگر	انتقال مفاهیم فلسفی و پیچیده به تماشاگر، توسط نماد و نشانه‌ها و استفاده از تمام امکانات هنری و سمعی-بصری

و معنا را در قالب حرکات فیزیکی به نمایش گذاشت و با میله، لوله، چرخ دنده و سطوح فلزی ثابت و متحرک، صحنه‌هایش را همچون فضاهای کارخانه‌ای طراحی می‌کرد (اسکار گروس، ج ۳، ۱۳۷۵؛ ملک پور، ۱۳۶۴).

با ظهور اکسپرسیونیسم، هنرمندان تئاتر به دنبال خلق فضاهایی بودند که هر چه بیشتر بتواند احساسات و معانی درون متنی ناشی از پریشانی‌های مردم عصر مدرن را به شکلی اغراق شده به نمایش درآورد. از صحنه‌پردازان تأثیرگذار در این دوران می‌توان به «ماکس راینهارت»<sup>۱۶</sup> (۱۸۷۳-۱۹۴۳) و «روین پیسکاتور»<sup>۱۷</sup> (۱۸۹۳-۱۹۶۶) اشاره کرد. راینهارت قاب صحنه را برای نزدیک کردن بازیگر و تماشاگر حذف و نمایش‌هایی مشابه تئاترهای یونان باستان اجرا کرد و پیسکاتور فیلم و اسلاید را برای ایجاد خطی قوی و موازی میان وقایع صحنه و موقعیت‌های زندگی واقعی به کار برد (Kuhns, 1997). اما اسووبودا که بیشتر به دنبال خلق فضا بود تا مکان، به تعامل فضا، زمان، حرکت و نور می‌اندیشید و در راستای تحقق این تعامل، مواد و ابزار مختلفی را به صحنه کشاند و به ابداعات و ابتکاراتی پرداخت که در نوع خود تحولاتی شگرف را در صحنه‌پردازی موجب شدند، به طوری که می‌توان به جرأت بیان نمود که نوآوری‌های او زمینه‌ساز پیشرفت‌های تکنولوژیکی در صحنه‌پردازی‌های تئاتر جهان بوده است و وجوه متمایزی را در تفکر صحنه‌آرایی جدید در مقایسه با دوران ماقبل خود به وجود آورده است (جدول ۱).

### ۱-۳. سؤالات پژوهش

از جمله مهم‌ترین سؤالات این پژوهش عبارتند از:

- مشخصه‌ها، الگوها و مؤلفه‌های خلق فضای نمایشی در آثار اسووبودا چه بوده است؟
- عناصر معماری چه تأثیراتی بر خلق فضا و ادراکات زیبایی‌شناسانه طراحی صحنه اسووبودا داشته است؟
- تاثیر و جایگاه تکنولوژی و ماشین (امکانات مکانیکی) در طراحی صحنه چگونه بوده است؟

از ابتدا بر پایه یافتن راهی بود برای ایجاد تئاتری ویژه که «امکان شرح یک داستان را با استفاده از موضوعات و رسانه‌های بیشتر و بهتر میسر سازد (Burian, 1974, 93)». درخشش دوباره اسووبودا و لاترناماجیکا در نمایشگاه Expo(70) اوزاکای ژاپن و (Expo76) مونترال، تحسین مراکز هنری را برانگیخت و به القاب و عناوین مختلف از او تقدیر شد، از جمله: لقب «شوالیه دو لرد» از دانشگاه هنر پاریس، ۱۹۷۶؛ لقب سلطنتی طراحی صنعتی لندن، ۱۹۸۹ و دکترای افتخاری از کالج سلطنتی هنر لندن، ۱۹۶۹ (Maresova, 1971). وی تا سال ۱۹۹۲ در تئاتر ملی پراگ مشغول به کار بود و از آن پس، به فعالیت در لاترناماجیکا و تدریس در چند دانشکده داخلی و خارجی پرداخت و در ۸ آوریل ۲۰۰۲ دیده از جهان فرو بست.

## ۲-۲. نوآوری‌ها و اختراعات اسووبودا

اسووبودا از ابتدای راه‌اندازی کارگاه خود به همراه اعضای گروه، به آزمون طرح‌های ابتکاری پرداخت و این تجربیات را در کارهای خویش گسترش داد که از جمله آنها می‌توان به این موارد اشاره نمود: ایجاد نور سفید برای سیاه و سفید کردن همه عناصر صحنه؛ نور افکن‌هایی که نورهای موازی و عمودی ایجاد می‌کردند و جایگزین کردن این نورهای موازی با نور مخروطی شکل؛ مطالعه و به وجود آوردن سطوحی انعکاسی و نیمه شفاف برای پرده‌های چند لایه؛ ساخت آیین‌های حبابدار نامسطح که تصاویر را دگرگون شده بازتاب می‌دادند (Bu-rian, 1974; Svoboda, 1969). همچنین مطالعه راه‌های ایجاد دیوارهای نوری برای شکستن فضا مانند دیوارهای لیزری و تابش نورهای مخصوص موضعی بر دیواره‌های ساخته شده به وسیله اسپری کردن افقی مایعاتی که به سرعت تبخیر می‌شد، از جمله تکنیک‌هایی بود که او را برای ابداع افکت‌های جادویی نور، صدا و رنگ یاری می‌نمود. این تکنیک تئاتری، بر اساس تکیه بر قوه تصور و ارجحیت دادن مفاهیم بصری همچون نور، رنگ، فرم و... بنا نهاده شد، ولی وی از توجه به ترفندهای دیگر همچون آوا و صوت هم دور نماند؛ چرا که اسووبودا طراحی صحنه را ایجاد فضایی خاص با استفاده از همه امکانات و رسانه‌ها می‌دانست که به عنوان واسطه‌ای میان تماشاگر و کنش عمل می‌کند (Baugh, 2005).

تأکید و علاقه شدید اسووبودا به نور، به او اجازه طراحی نورهایی را داد که تا پیش از این، حتی تصور ایجادش هم نبود. نورهای غیرمسطح و پلکانی کم ولتاژ که امروزه در تمام دنیا به کار می‌رود و به نام خود او، به «لامپ‌های اسووبودا»<sup>۲۴</sup> معروف شده است. در اجراهای لاترناماجیکا که بعضی آن را «رسانه جادویی»<sup>۲۵</sup> می‌دانند و به عقیده بسیاری «تئاتر اعجاز»<sup>۲۶</sup>، در نتیجه عدم استفاده از کلام و درازای آن ترکیب فیلم، پرتوافکنی<sup>۲۷</sup> و عوامل زنده صحنه مثل رقص، صدا، نور، پانتومیم، سایه و... سبکی نوین ارائه شد که هر کار، نه تنها دارای ایده‌ای تازه بود که از لحاظ تکنیکی هم پیشرفت‌های قابل ملاحظه‌ای نسبت به کارهای قبلی داشت.

## ۲. زندگی و ابداعات جوزف اسووبودا

### ۲-۱. مروری بر زندگی اسووبودا

اسووبودا، اعجوبه طراحی صحنه قرن بیستم و «پدر صحنه‌آرایی مدرن» است (Collins, 2010, 390) که در سال ۱۹۲۰ و در کاسلاو<sup>۱۸</sup>، شهری در ۵۰ مایلی شرق پراگ متولد شد. در نوجوانی، دو سال در کارگاه نجاری پدرش کار کرد و در کار با چوب به استادی رسید. در همین مدت، در یک تئاتر آماتور کوچک کار می‌کرد و افکت‌های مختلف را به وسیله نورهای موضعی<sup>۱۹</sup> می‌آزمود و تجربه می‌کرد. در سال ۱۹۳۹ در دانشگاه چارلز<sup>۲۰</sup> در رشته فلسفه پذیرفته شد، ولی در همان ایام، جنگ جهانی آغاز شد و آلمان، چکسلواکی را تصرف کرد و همه مراکز فرهنگی و علمی تعطیل شدند. 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 ثبت نام کرد و در کنار تحصیل معماری، ابتدا از هنرستان هنرهای زیبایی پراگ و سپس آکادمی هنرهای کاربردی پراگ فارغ التحصیل شد. از سال ۱۹۴۸ به صورت حرفه‌ای به عنوان طراح صحنه در تئاتر ملی پراگ مشغول به کار شد (Svoboda, 2000).

شرایط اجتماعی و جو کمونیستی جامعه کودتازده پراگ با آثار رو به رشد سال‌های پس از جنگ، ناسازگار بود و این شرایط اسووبودا را مجبور کرد غالباً در تئاترهای خارج از پایتخت فعالیت کند تا کمتر در معرض دخالت‌های رسمی دولت باشد. از ۱۹۵۱، به سمت مدیریت امور فنی و اجرایی «تئاترهای پراگ» منصوب شد و این، آغاز سلسله فعالیت‌ها و تجربه‌اندوزی‌های او برای رسیدن به نظریات و تکنیک‌های تازه و شگفت‌آور بود (Baugh, 2005). او گروهی از متخصصین مختلف در زمینه‌های شیمی، الکترونیک، مکانیک، اپتیک و نقشه‌کشی معماری را تشکیل داد و به صورت کارگاهی همه ایده‌های ذهنی‌اش را اجرا کرد و آزمون. همچنین با کارگردان‌های بزرگی از جمله واتسلاو کاشلیک<sup>۲۱</sup> (۱۹۱۷-۱۹۸۹) و پیتر یوستینوف<sup>۲۲</sup> (۱۹۲۱-۲۰۰۴) در زمینه‌های باله، اپرا و تئاتر کار کرد و در همه کارهایش، در نهایت دقت و وسواس ایده‌های نوین و تجربه‌های تازه‌ای را ارایه کرد و آموخت. اما آشنایی او با «آلفرد رادوک»<sup>۲۳</sup> (۱۹۱۴-۱۹۷۶) به یک همکاری پرثمر و خوش فرجام انجامید. در طی این همکاری‌ها، نظرش نسبت به این که طراحی صحنه نیز مانند سایر اجزای سازنده تئاتر تابع عقیده کارگردان است، تغییر یافت.

اثری هنری که به نمایندگی از چکسلواکی در نمایشگاه بین‌المللی Expo(58) شرکت کرده بود، کاری بود با همکاری اسووبودا و رادوک که آن را «لاترناماجیکا» نامیده بودند، نمایش اعجاب‌آوری که در آن بازیگران با کمک پلی‌اکران، همراه فیلم‌هایشان بازی می‌کردند. این فن‌آوری نوین، سه مدال اول نمایشگاه را به دست آورد و پس از بازگشت به کشورش، به دلیل موفقیت جهانی، مورد توجه قرار گرفت. اسووبودا و رادوک همکاری خود را در قالب یک کارگاه ادامه دادند و آن را لاترناماجیکا نام نهادند. لاترناماجیکا

### ۳. رهیافت اسووبودا در طراحی صحنه

جوزف اسووبودا که جزو نوابغ قرن بیستم در زمینه طراحی صحنه به حساب می‌آید، با توسعه این دانش تغییرات اساسی در هنر طراحی صحنه به وجود آورده است. ایده اصلی اسووبودا در طراحی صحنه، واقعیت بخشیدن به نمایش بود، به طوری که در این مسیر از سبک‌ها و هنرهای مختلفی بهره می‌برد. دید او خلق و ایجاد زمینه‌ای پویا، قابل آرایه و قادر به فراهم کردن ارتباط، احساسات و حالاتی بود که به وسیله طراحی صحنه و نورپردازی ممکن باشد و در امتداد جریان کنش عمل کند. اسووبودا، به دلیل تکیه‌اش به تنوع بصری و گرافیکی صحنه بیش از دیگر کارکردهای آن، اصطلاح «صحنه‌پردازی»<sup>۲۱</sup> را به وجود آورد.

به عقیده برخی، طراحی اسووبودا به گونه‌ای بود که در اجرا بتواند قابل تغییر باشد، به همین دلیل او از طراحی‌های دو بُعدی که ثابت بودند، گریزان بود. طراحی صحنه‌ای که به او سفارش داده می‌شد تا مرحله عمل، دائماً تغییر می‌کرد و طرح نهایی را با امکانات فنی نوین صحنه به دست می‌آورد. او همچنین از تأثیر بخشی از امکانات سینمایی در ایده‌هایش استفاده می‌نمود. اسووبودا درباره حرفه‌اش عقیده داشت که: «من در جستجوی پیدا کردن کلمه‌ای هستم که نه شخص، بلکه همه عناصر این رشته، همه فعالیت‌ها و استعدادها و توانمندی‌ها را تشریح کند. کلمه‌ای که به خلق اثری بینجامد که حاصل همکاری نزدیک کارگردان، طراح صحنه و همه عوامل دیگر با بهره‌گیری از تمام امکانات صحنه‌ای باشد. به طور مثال و نمونه، صحنه‌ای اجرا شود که فضای صحنه را مه در بر گیرد و پرتوهای نور از آن عبور نماید» (Burian, 1983, 15). اسووبودا ترجیح می‌داد در طراحی صحنه به جای بهره‌گیری از ایده‌های عجیب و پرهزینه، از مواردی که قبلاً با استفاده از تکنولوژی فنی و ماشینی در جهت خلق تصویر بصری زیبا تجربه نموده و از لحاظ اقتصادی نیز مقرون به صرفه بود، بهره بگیرد. با مروری بر آثار وی به وضوح می‌توان دریافت که وی با تکیه بر اندوخته‌های فنی و دانش هنری و معماری خویش، سودای خلق فضا را در صحنه‌آرایی داشت. در این راستا ضمن استفاده از تکنیک‌ها و تجهیزات مختلف، جلوه‌هایی از تنوع بصری و پویایی را در صحنه نمایش ارائه نمود. او با کنکاش در حالات درونی انسان، در پی کشف و ابداع قالب‌هایی برای بیان زندگی و به تبع آن در جستجوی شیوه‌هایی تازه و متنوع در بیان آثار هنری بود. شیوه‌هایی که نهایتاً به ساخت و ابداع تکنیک‌های متنوع بصری و نورپردازی منجر شد و امکانات گسترده‌ای در ایجاد و القاء فضای سه بُعدی نمایش پدید آورد (تصاویر ۳ و ۴).

بدیهی است که ارتباط بسیار نزدیکی میان طراحی صحنه و کارگردانی وجود دارد و اسووبودا این ارتباط را این‌گونه مطرح می‌نماید: «یک کارگردان خوب کسی است که طراح صحنه را بفهمد و یک طراح صحنه کسی است که مانند یک کارگردان اصول و مبادی حرکت، ریتم و نفوذ و تأثیر آن بر بازیگران را بشناسد» (Svoboda, 1969, 32). اسووبودا طراحی صحنه خلاق را بر مبنای اصول و قواعد کارگردانی و بینش کارگردان در نظر

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 باید به مطالعه و ساخت پُلّی ویزن<sup>۲۸</sup> و پُلّی اکران، طراحی صحنه فیلم «آمادئوس»<sup>۲۹</sup> که جایزه اسکار را به دست آورد (تصویر ۱) و آخرین کارش «گرافیتی»<sup>۳۰</sup> اشاره نمود، اثری که در آن از ترکیب «ویدئو کلیپ-تئاتر» استفاده کرد و به گفته خودش «حیله‌ای تازه است بر اساس تصاویر مولتی مدیای مفهومی و فرم بازیگران که تصاویر ابتکاری فیلم، بدون هیچ‌گونه پرده‌ای، همه صحنه را می‌پوشاند و بدین وسیله تکثیر فضای صحنه ممکن می‌شود» (تصویر ۲) (Svoboda, 1969, 137).

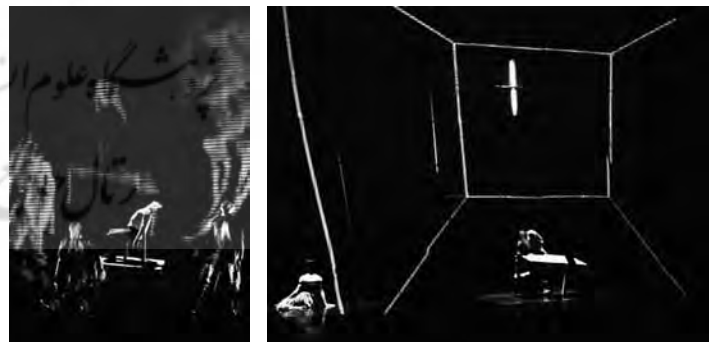


الف: بالا

ب: پایین

تصویر ۱- آمادئوس، ۱۹۸۴.

مأخذ: (مستخرج از فیلم آمادئوس به کارگردانی میلوش فورمن، [www.IMDb.com](http://www.IMDb.com))



ب

الف

تصویر ۲- گرافیتی، ۲۰۰۲.

مأخذ: ([www.laterna.cz/repertoir](http://www.laterna.cz/repertoir))

اصالت و ابتکار آثار اسووبودا با این که جزئی از طراحی صحنه بود، ولی به تدریج بخش جدانشدنی از کنش دراماتیک آثار او شد. عرصه تئاتر جهان نیز از دستاوردهای نوین او در جهت تکامل بخش دیداری تئاتر بهره گرفت و تاکنون به عنوان پرنفوذترین و مبتکرترین طراح صحنه تاریخ تئاتر جهان پذیرفته شده است.

پشت پرده‌های متحرک و نظایر آن صورت گیرد. بدین ترتیب، او اعتقاد داشت که هدف از طراحی صحنه فقط ایجاد نماهای قابل تغییر نیست. «طراحی صحنه یک کلیت واحد محسوب نمی‌شود، بلکه شامل عناصر گوناگونی مانند شکل، رنگ، ضرباهنگ، ریتم و به طور کلی عناصر در اختیار بازیگر است. این عناصر میان صحنه و بازیگران ارتباط نزدیکی برقرار می‌کنند و قابلیت تغییر شکل سریع را دارند.

به موازات بازی بازیگران، استعارات نمایشی خلق شده توسط بازیگران نیز نمایان می‌شوند» (Howard, 2002, 25). او معتقد بود که در نمایش، طراحی صحنه نباید به نوعی باشد که توجه را فقط به خود جلب نماید. او اعتقاد داشت که: «طراحی صحنه از عناصر مختلف تشکیل شده و زیبایی و کمال مطلوب، برقراری تناسب و هماهنگی و توازن و تقابل بین این عناصر مختلف در یک اجراست و این قانون تئاتر است» (Bellman, 1974, 457).

اسووبودا در صحنه‌آرایی تئاتر امروز همواره بر کاربرد مصالح و تکنیک‌های معاصر تأکید می‌کرد و حتی در کارهایش شرح مختصری از این شگردهای فنی ارائه می‌داد. او در یکی از سخنرانی‌هایش در سال ۱۹۵۹ می‌گوید: «به دنبال پیشرفت‌ها و



تصویر ۴- اپرای آریادنه در ناکسوس ۳۳، ۱۹۷۰. مأخذ: (www.artsalive.ca)



تصویر ۳- آنا باپتیسیت‌ها ۳۳، ۱۹۶۸. مأخذ: (Burian, 1974, 128)

نمونه‌هایی از طراحی مهندسی فضای نمایش توسط اسووبودا

می‌گیرد. او طراحی صحنه و عوامل دیگر را همچون ارکستر و کارگردان را رهبر ارکستر می‌داند. طراحی صحنه گاهی هماهنگ با سایر عوامل اجراست و گاهی در بخشی از اجرا باید برجسته، محو و زمانی که لازم است، مسلط گردد.

اسووبودا در باب طراحی صحنه چنین می‌گوید: «یک ماشین زنده که باید همگام با تحولات درام دچار تغییر و تحول شود» (Burian, 1983, 62). این حرف به این معناست که طراحی ایستا، نیازهای دراماتیک صحنه را برآورده نمی‌کند. هر عنصری که در صحنه قرار می‌گیرد، باید نسبت به ضربان صحنه واکنش نشان دهد که این واکنش می‌تواند تدریجی باشد و به وسیله تمهیداتی همچون تغییرات نور، فیلترهای رنگی، ظهور و پنهان شدن در

جدول ۲- عناصر و مفاهیم مشترک در خلق فضای نمایشی آثار اسووبودا.

نمونه نمایش‌های شاخص		کاربردهای اصلی	عناصر خلق فضا
		<ul style="list-style-type: none"> <li>طبیعی کردن رنگ‌ها و بافت‌های دکور.</li> <li>بسط مفاهیم نمایشی.</li> <li>برانگیختن عواطف و احساسات تماشاگران.</li> <li>القاء وضعیت آب و هوا.</li> <li>جان بخشیدن به اشیاء بی‌جان.</li> <li>خلق فضای رؤیگونه و انثری.</li> <li>ظلمت به مثابه شدت بخشیدن تأثیر ادراکی نور.</li> </ul>	۱. نور و ظلمت
		<ul style="list-style-type: none"> <li>افزایش وسعت صحنه و ایجاد عمق.</li> <li>نمایان ساختن جزئیات دکور و تأکید بر آنها.</li> <li>آشکار نمودن حالات درونی شخصیت.</li> <li>بازتاب حرکات زنده بازیگران و تماشاگران.</li> </ul>	۲. آینه
		<ul style="list-style-type: none"> <li>خلق فضاهای متنوع و زیبا.</li> <li>نقش تکمیل کننده فضا.</li> <li>ایجاد عمق در صحنه‌های کم عمق.</li> <li>رنگ‌آمیزی فضایی و تأکید بر سه‌بعدی بودن آن.</li> </ul>	۳. پرتوافکن

مأخذ: (تنظیم جدول: نگارندگان و تصاویر: Burian, 1974; Bellman, 1974)

 مسافرت <sup>۴</sup> ، ۱۹۶۹	 روز آنها <sup>۱</sup> ، ۱۹۵۹	<ul style="list-style-type: none"> <li>• خلق فضای های متنوع، مهیج و سرگرم کننده.</li> <li>• خلق برده های چندگانه با استفاده از تصاویر فیلم شده.</li> <li>• ساده کردن فضای صحنه و استفاده از تصاویر نمادین.</li> </ul>	۴. پلی اکران
 لاترناماجیکا، ۱۹۵۹	 آخرین ها <sup>۲</sup> ، ۱۹۶۶	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ترکیب کردن اسلاید، پرتوفاکن و فیلم به منظور خلق فضاهای پویا، متنوع و مهیج.</li> <li>• افزایش وسعت فضای بازی بازیگران.</li> </ul>	۵. لاترناماجیکا
 تمایش سوزانا <sup>۳</sup> ، ۱۹۵۹	 آفریش جهان <sup>۳</sup> ، ۱۹۶۷	<ul style="list-style-type: none"> <li>• نمایش فیلم، بدون حضور بازیگر زنده در صحنه.</li> <li>• کلاژ یا مونتاژ کردن تصاویر برای اهدافی چون: الف) افزایش جلوه های بصری نمایش ب) ایجاد حس تعلیق ج) تغییر لحظه به لحظه حس دیداری تماشاگر برای ایجاد جذابیت.</li> </ul>	۶. دیپایلی اکران
 ایون <sup>۵</sup> ، ۱۹۷۰	 سه خواهر <sup>۶</sup> ، ۱۹۶۶	<ul style="list-style-type: none"> <li>• تداعی مفهوم جاودانگی و لایتناهی بودن فضا.</li> <li>• خلق فضای پر ابهام و تفکر برانگیز.</li> <li>• جلوگیری از بازتاب های نامطلوب انعکاس نور.</li> <li>• ساخت دیوارهای یکپارچه و استوار.</li> </ul>	۷. سیم
 داستان مردی واقعی <sup>۷</sup> ، ۱۹۶۱	 آدیپ <sup>۸</sup> ، ۱۹۶۳	<ul style="list-style-type: none"> <li>• خلق فضای لایتناهی و ایجاد عمق و پرسپکتیو.</li> <li>• ایجاد فضای بازی برای بازیگران.</li> <li>• تنوع بخشی میزانشن بازیگران و اشیاء.</li> <li>• تجلی مفاهیمی همچون قدرت و استیلا.</li> </ul>	۸. پله و شیب
 دلک <sup>۹</sup> ، ۱۹۵۷	 آناپایتیست ها، ۱۹۶۸	<ul style="list-style-type: none"> <li>• حفظ ارتباط بین صحنه ها.</li> <li>• به مثابه یک عنصر استعاری، شاعرانه و نمادین.</li> <li>• مرموز کردن و ساحرانه نمودن نمایش.</li> <li>• تأثیرگذاری دینامیکی در صحنه.</li> <li>• استفاده بهینه از فضا و کمک به فضا سازی نمایشی.</li> <li>• خارج نمودن فضای نمایش از حالت ایستایی و یکنواختی.</li> </ul>	۹. پرده
 اینترنزا <sup>۱۰</sup> ، ۱۹۶۱	 آبرای پرومئوس <sup>۱۱</sup> ، ۱۹۶۸	<ul style="list-style-type: none"> <li>• آشکار ساختن عواطف و احساسات بازیگران با تمرکز بر چهره آنها.</li> <li>• بزرگنمایی و پرتره کردن اشیاء و فرمها یا متمایز کردن اشیاء در چیدمان کلی قاب.</li> </ul>	۱۰. دوربین و تلویزیون مدار بسته
 آنتیگونه <sup>۱۲</sup> ، ۱۹۷۱	 رومئو و ژولیت در تاریکی <sup>۱۳</sup> ، ۱۹۶۳	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ساخت دیوارهای پویا و متحرک با امکان برجستگی و فرورفتگی.</li> <li>• ایجاد تنوع بصری و تنوع میزانشنی.</li> <li>• نماد و جان مایه معماری و شهرسازی.</li> </ul>	۱۱. مکعب
 رومئو و ژولیت <sup>۱۴</sup> ، ۱۹۵۳	 ننه دلاور <sup>۱۵</sup> ، ۱۹۷۰	<ul style="list-style-type: none"> <li>• امکان تغییر مکانها و حرکت های وسیع در صحنه.</li> <li>• امکان کاهش زمان تعویض صحنه.</li> <li>• معلق کردن صحنه ها در فضا و حرکت دادن آنها در جهات مختلف.</li> </ul>	۱۲. چرخ دنده ها و ماشین آلات



اگرچه اسوبودا به تمام پیشرفت‌های تکنیکی و ماشینی روز آگاه بود و می‌توانست از آنها بهره‌برداری نماید، ولی هدف اصلی او بکارگیری صرف این تکنیک‌ها و شیوه‌ها نبود. او در این باره می‌گوید: «برای من هدف اصلی دستیابی به کمال مطلوب این حرفه است. من زمانی از خلق و آفرینش یک صحنه‌آرایی لذت خواهم برد که با فضای نمایش سازگاری کامل و درستی داشته باشد. شما مجبور خواهید بود که معانی گویا که کاملاً متناسب با مفهوم درون‌مایه و اندیشه کل متن نمایش است، مد نظر گرفته و نشان دهید و این برای خلق فضای زیبا در کارها، شاخص کار من است» (Svoboda, 2000, 23).

مطابق جدول ۲، اسوبودا در آفرینش فضای نمایش از عناصر و ابزارآلات مختلفی استفاده نموده است. به طوری که آثار وی را حائز ویژگی‌های خاصی نموده که احصاء آن در یک مقاله کاری دشوار است، اما با این حال به دو خصوصیت بارز کارهای اسوبودا، یعنی «پویایی و حرکت» و «تنوع بصری» در کنار تبیین نسبت میان معماری و ایده خلق فضای اسوبودا پرداخته می‌شود که خود زیرساخت‌ها و شاکله تفکر فضایی وی را تشکیل می‌دهند و البته دربرگیرنده غالب ویژگی‌های بیان شده نیز هست.

### ۳-۲. از معماری تا سودای خلق فضای نمایش

به طور حتم طراحی صحنه در دنیای امروز ارتباطی ناگسستنی با معماری دارد و در واقع آنچه باعث شد تئاتر و طراحی صحنه آن به انقلابی ژرف در ذات و ماهیت خود بیاندهد، معماری و بنیان آن بود. به طوری که آپیا با نگاه کنجکاوانه خود به تئاتر معاصرش و کشف نواقص آن، پیوندی خجسته و مؤثر میان هنرهای نمایشی و معماری به وجود آورد.

در نگاهی گذرا به تاریخ دو هنر معماری و تئاتر، به وضوح می‌توان دریافت که خالقان آن برای بیان ذهنیت خود از سبک‌ها و روش‌های مختلف بهره برده‌اند. در قیاس با تحولات شگرف معماری، تئاتر مدرن نیز توانسته است با تکیه بر توانایی‌های داخلی ذاتی خود، ادعای فضای زمانی معماری را در سطحی محدود به اثبات برساند، با این تفاوت که زمان عاملی کاملاً ادراکی در هنرهای نمایشی است و در معماری کیفیتی ذهنی.

در مورد اسوبودا نیز باید اذعان داشت که وی بخشی از توفیق خود را مرهون دانش گسترده در زمینه‌های مختلف هنری و بهره‌گیری از آنها در صحنه‌پردازی تئاتر است، امری که در مورد حضور معماری در آثار وی، به کرات مورد تأکید او قرار گرفته و اصولاً نگاه وی به فضای تئاتر، نوعی نگاه معمارانه و مبتنی بر ساختار صحنه و با آگاهی از تمامی قابلیت‌های تحرک و پویای آن بود: «معماری، اندیشه‌های بسیاری را در بر می‌گیرد و معانی و مفاهیم بیشماری را به صورتی مؤثر و گویا ارائه می‌دهد. هنگامی که من برای نخستین بار عناصر معماری را در تئاتر به کار بردم، از این سؤال شگفت‌زده و ذوق‌زده شدم که آیا معماری به طراحی صحنه قوت می‌بخشد؟ بله، معماری، علم و هنر، هر دو است» (Burian, 1974, 58).

بدون شک زمانی که معمار دست به طراحی می‌زند، خطوط

تحولات فنی در طول تاریخ و در زمان خودش، تکنولوژی صحنه نیز به طرز شگفت‌انگیزی تکامل یافته است... مانند این است که ما در لونا پارک هستیم و صحنه به مانند چرخ و فلک است» (Collins, 2010, 391). در ادامه و در جدول ۲، به برخی از مصالح، تجهیزات و عناصر مورد استفاده اسوبودا اشاره شده و در کنار آن، بعضی اهداف قابل دریافت از کاربرد آنها و نمونه‌هایی از نمایش‌های شاخص و متضمن عناصر و تکنیک‌های مذکور، بیان شده است.

### ۳-۱. اندیشه خلق فضا

در نظر اسوبودا، استفاده از امکانات همه هنرها مانند سینما، معماری، نقاشی، عکاسی، ادبیات، موسیقی و... برای به وجود آوردن مقیاسی است که حکم واسطه را دارد و در عین حال این فضا، تابع عقاید خالق آن یعنی طراح صحنه است و درصدد رساندن مفاهیمی است که به وسیع‌ترین و والاترین حد ادراک در تئاتر برگردد.

بدین سیاق، اسوبودا در جهت واقع‌نمایی نمایش، همواره به خلق فضا می‌اندیشید، فضایی که در آن عناصر و مفاهیمی همچون نور و حرکت از جمله ارکان آن بودند. او به مدد قوه تخیل و با تسلط بر عناصر تکنیکی، به دنبال ایجاد فضای واقعی بود که در عین حال آمیخته با استعاره<sup>۵۶</sup> و احساس باشد. البته در این مسیر تازگی، تنوع و نوآوری همیشه در آثار او دیده می‌شود و همیشه برای بیان افکارش از روش‌های نوینی استفاده و ابداع ابتکار می‌کند (تصویر ۵).



الف



ب

تصویر ۵- نمونه‌هایی از توجه اسوبودا به موقعیت مکانی و جغرافیایی متن و بهره‌گیری از تکنیک‌های نوین در نمایش سیرک شگفت‌انگیز<sup>۵۷</sup>.  
مأخذ: (www.laterna.cz/repertoar)

بندهای آتی خواهد آمد.

### ۳-۳. پویایی و حرکت

همان‌طور که اشاره شد، یکی از ممیزه‌های آثار اسو بودا در دستیابی به جوهر نامحسوس و غیر عینی اثر نمایشی و بیان آن به آراسته‌ترین وجه در صحنه و آفرینش فضا، توجه وی به پویایی و حرکت در صحنه است. شاید او به نظریه ارسطو که از حرکت به عنوان جوهر واقعی نمایش نام می‌برد، اعتقاد داشت. اسو بودا معتقد بود، طراحی صحنه و صحنه‌آرایی در نمایش مانند جریان زندگی است که هر لحظه تغییر می‌کند و ثابت نیست. همان طوری که اتمسفر اتاقی که در آن دوستی، محبت و شادی است، با اتمسفر اتاقی که در آن نفرت و دشمنی و خشونت است، متفاوت است. در این راستا به موضوعات و مفاهیم زندگی و خارج از محدوده اجرای نمایش همچون ساختار فرهنگی، وضعیت آب و هوا، موقعیت تاریخی، جغرافیایی و اجتماعی و تأثیرات آنها در نمایش توجه می‌کرد که این هم خود از عوامل پویایی آثار وی است. او خود در همین رابطه می‌نویسد: «من مخصوصاً دوست دارم که طعم و عطر زمان و مکان خاص اجرا را آن‌گونه که در نوشته واقعی وجود دارد درک کنم و آنکه چه چیزی و در کجا اجرا خواهد شد، مد نظر گرفته و آن را در کار خود ارائه دهم» (Burian, 1974, 18).

اسو بودا در خلق فضای نمایشی پویا، از امکانات تکنیکی بهره کافی می‌برد. به عنوان نمونه، بهره‌گیری همزمان از تلویزیون مدار بسته روی یک پرده بزرگ و حرکت بازیگران زنده روی صحنه و ارتباط تصویر و بازیگر با یکدیگر که او در طراحی اجرای گروه بوستون آمریکا ارائه داد، ابتکار شگفت‌آوری در زمینه تکنیک‌های اجرایی و پویایی صحنه نمایش بود. همچنین او به وسیله پرتوافکنی لیزری و هولوگرام، تصاویر متنوع و زیبایی را در فضا و یا در خلاء به نمایش درمی‌آورد. این تصاویر ممکن بود از میان چیزی منتشر و نمایان شوند و این تصاویر واضح، بدون جسمیت به نظر می‌آمدند. این اشکال و تصاویر می‌توانستند حرکت کنند و بدون این‌که بر یکدیگر تأثیر بگذارند، قابل رؤیت بودند. در نمایش این تصاویر و اشکال به پرده‌های تصویری احتیاجی نبود (تصاویر ۶ و ۷) (Maresova, 1971).



تصویر ۶- اپرای ایدومه نئو- پادشاه جزیره کرت، ۱۹۸۱.

حرکتی و مسیره‌های دسترسی از جمله مهم‌ترین نکاتی است که به آن توجه می‌کند. این مؤلفه زمانی تفاوت‌های خود را به نمایش می‌گذارد که موضوع معماری و کارکردهای آن چهره‌های گوناگونی به خود می‌گیرد. به عبارت دیگر طراحی حرکت در یک فضای اداری یا طراحی مسیره‌های دسترسی و حرکت در منزلی مسکونی کاملاً متفاوت به نظر می‌رسد. با این حال آنچه در تمامی این فضاها مشترک است، بحث پویایی در حرکت است. این پویایی او را و می‌دارد تا در نهایت به طراحی نایل شود که از جنبش خاصی برخوردار باشد و می‌کوشد تا مسیره‌های دسترسی و حرکتی را در تعامل مستقیم با ساختار بنا قرار دهد. جنبش و پویایی مذکور، چیزی جز خلق میزانشن‌های جذاب و تأثیرگذار در تئاتر نیست. بدون شک اولین میزانشن‌ها و خطوط حرکتی که در تئاتر به وجود می‌آید، حاصل طراحی طراحان صحنه است. این طراح صحنه است که با نوع طراحی احجام و فرم‌های صحنه، مسیره‌های ورودی و خروجی، مسیره‌های دسترسی و انتقال بازیگران از نقطه‌ای به نقطه دیگری از صحنه، تعبیه رمپ‌ها، پله‌ها و پل‌ها و میزانشن‌ها را در تخیل کارگردان به ثبت می‌رساند. بدین ترتیب هر قدر چنین مسیره‌ها و خطوط حرکتی از پویایی و استحکام بصری لازم برخوردار باشد، کارگردان نیز در ارائه تصاویر هر چه جذاب‌تر و زیباتر موفق‌تر خواهد بود (ادوارد ژانر ۱۳۵۴؛ گیدئین، ۱۳۵۰).

اما اسو بودا خود به وجوه تمایز و فاصله‌های این نوع گرته‌برداری از مفاهیم معماری واقف بود. اسو بودا با ترکیب عناصری همچون رنگ، نور، دکور، صدا و در جهت ایجاد رابطه‌ای مستحکم با مخاطب خود و تسهیل سفر ذهنی او به درون نمایش، دست به فضا سازی می‌زند، در حالی که جوهر معماری فضا است. در این مسیر او به طور ذهنی به هدف فضا سازی خود می‌رسد، در حالی که در معماری، معمار به فضا عینیت می‌بخشد. در نمایش اسو بودا، بیننده به گونه‌ای با فضا مواجه می‌شود که شرایط روانی تماشا و روایت، او را با خود به درون لایه‌های تودرتو می‌کشاند و در معماری، انسان در فضای بنا محاط است. در صحنه تئاتر وی، توهم فضایی از طریق شخصیت پردازی‌ها، حرکت و تنوع بصری حاصل می‌شود، در حالی که در معماری عنصر فضا، از ترکیب خطوط، رنگ‌ها و شکل‌ها، سایه و روشن و تکرار حجم‌ها جان می‌گیرد. به عبارتی، صحنه تئاتر به یک پنجره می‌ماند و معماری به آنچه که پنجره در آن جای گرفته است. فضا‌های معماری‌گونه صحنه‌های تئاتر اسو بودا، چیزی بیشتر از ابزار تحریک ذهنی بیننده ساکن در سالن نیست. در تحلیل نهایی شرایط روانی تماشا، درمی‌یابیم که بیننده از طریق سفر ذهنی به درون نمایش است که به درک نهایی از معنا و مفهوم آن می‌رسد. در حالی که نظاره‌گر معماری، مسافر عینی است و از طریق حرکت در درون معماری و احساس ریتم، تداوم و پیوستگی فضا‌های آن است که به ماهیت و واقعیت آن می‌رسد. بدین ترتیب اسو بودا با توجه به پویایی و تنوع دیداری، به آفرینش فضایی می‌اندیشد که حاصل آن سفر ذهنی مخاطب به درون لایه‌های پنهان و روانی نمایش است و شرح این کیفیات در

در جهت شناخت و انتقال مفاهیم عمیق و احساسات ظریف و متنوع در نمایش یاری دهد و همان طوری که متن و بازیگر لحظات متنوع حس را پیش می‌برند، طراحی صحنه هم می‌تواند هم پای آنها دگرگون گشته و بر اساس فضای مورد نیاز پیش رود و با به‌کارگیری این روش فنی علاوه بر تنوع، در القاء حس لحظات موفق‌تر باشد. ضمناً این موضوع باعث جذابیت لحظه به لحظه گشته و تنوع دیداری را نیز در تماشاگر ایجاد نماید. این موضوع به آرزوهای دیرینه طراحان صحنه یعنی استفاده از تکنولوژی ماشینی به منظور خلق آثار بدیع در ادراک و احساس لحظات، کمک نموده و باعث صرفه‌جویی در تغییرات صحنه‌ای، هم از لحاظ اقتصادی و هم زمانی می‌شود (تصاویر ۸ و ۹).

او با این اعتقاد که «در درون انسان چیزی وجود دارد که سبب کشف، ابداع و پیداشدن قالب‌ها و شیوه‌هایی برای بیان مظاهر زندگی می‌شود و این چیزها هستند که هنر را زنده نگاه می‌دارند» (Svoboda, 2000, 14)، همواره در پی درک عواطف و احساسات انسانی بود و دریافت خویش را در چارچوب ساختار و هیبتی متفاوت ارائه می‌داد.



تصویر ۸- پلئاس و ملیزاند، ۱۹۶۹.  
مأخذ: (Bellman, 1974, 426)



تصویر ۹- یکشنبه‌ای در آگوست، ۱۹۵۸.  
مأخذ: (Burian, 1974, 61)  
جلوه‌هایی از تنوع بصری



تصویر ۷- بی بی پیک، ۱۹۷۶.  
تاکید بر پویایی و حرکت صحنه نمایش  
مأخذ: (www.artsalive.ca)

### ۳-۴. تنوع بصری

همان‌طور که پیشتر اشاره شد، مفاهیم ذهنی در خلق ایده اسوبودا و نقش آن در نمایش وی بسیار مهم بود و دیدگاه خاصی نسبت به آن داشت. او می‌گوید: «مفاهیم ذهنی می‌تواند هم زمان با آنچه روی صحنه انجام می‌شود، نظر تماشاگر را به خود جلب کند و شدیداً بر اندیشه او تأثیرگذار باشد. هنر معاصر باید نشان دهنده عمق زندگی و دیدگاه روش زندگی زمانش باشد» (Burian, 1974, 23).

بهره‌گیری از تکنیک‌های مختلفی همچون نمایش فیلم و عکس در صحنه علاوه بر پویایی و تحرک، موجب تنوع بصری و در نهایت القای حس خواهد بود. اسوبودا با ایجاد تنوع دیداری، به جذابیت فضای نمایشی خود پرداخت و احساس ویژه‌ای را همراه با نبوغ و زیبایی در تماشاگران به وجود آورد. هر چند هر یک از آثار اسوبودا، چه از لحاظ تکنیکی و چه از لحاظ مواد و عناصری که در آنها به کار می‌برد با یکدیگر متفاوت هستند، اما در تمام آثار، او جلوه‌های بصری و متنوعی را از درون نمایش بیرون می‌کشد، آنها را پرداخت می‌کند و در نمایش آن از عناصر و ابزاری همچون فیلم، اسلاید، نور، آئینه و ... استفاده می‌کند.

به عنوان نمونه، اسوبودا در صحنه‌آرایی برخی از کارهایش از آئینه به صورت نمایشی استفاده کرد. آئینه‌هایی که سطح صیقلی آنها منعکس‌کننده تصویر بوده و از ماده‌ای پوشیده شده که قابل انحنای در فضا معلق بودند و بر جلوه‌های بصری تأثیر بیشتری داشتند. این سطوح صیقلی آئینه مانند، تحت تأثیر فشار هوا، سطوح محدب و یا مقعر قرار داشتند. بدین وسیله تماشاگران تصاویر متنوع و اغراق‌آمیزی را می‌دیدند که دائماً در حال تغییر بودند.

همچنین او از دو سیستم لاترناماجیکا و پلی‌اکران استفاده کرد و از نمایش فیلم و عکس بهره برد که می‌توانست طراح را

## نتیجه

مخاطب لحظه به لحظه با حوادث و رخداد‌های متن پیش رود. از این رونوعی تعامل حسی و عاطفی در تماشاگر برانگیخته می‌شود و خود را با بازیگر روی صحنه یکسان پنداشته و همذات پنداری بی‌پرده‌ای اتفاق می‌افتد.

در واکاوی زمینه و ریشه‌های فکری اسووبودا، حضور و ظهور اندوخته‌های مختلف فنی، مهندسی و هنری امری عینی و غیرقابل کتمان است. او به نوع سکانس‌های موجود و نحوه بروز آن در لایه‌های ذهنی و ادراکی مخاطب در مواجهه با ابنیه معماری و فضای شهری و وجوه متمایز آن با کیفیت صحنه‌پردازی تأثیر آشناسنت و می‌کوشد به مدد مفاهیمی همچون پویایی و تنوع بصری، به فضاسازی مقارن با کالبد واقعی در دنیای ذهنی بینندگان تأثیر بپردازد.

آنچه که از تحلیل اندیشه اسووبودا برمی‌آید، تفکر حفظ اصالت و تداعی این اصالت در خلق فضا و تعامل آن با تماشاگر تأثیر است. به عبارت دیگر اسووبودا با خلق فضاهای پویا و ایجاد تنوع بصری به دنبال تصویر کردن، جذاب نمودن، لذت بخش کردن، زیبایی و مفید بودن فضا، سرگرم نمودن مخاطب تأثیری و در نهایت معنی‌دار کردن عناصر بر روی صحنه و به تفکر و ادراک تماشاگر تأثیری بوده است.

بدین ترتیب، اسووبودا همگام با پیشرفت‌های تکنیکی و فن‌آوری زمان خویش، به گسترش دانش تأثیر و طراحی صحنه پرداخت و ایده آفرینش فضای نمایش و تجلی احساس در قاب پویایی و تنوع دیداری را به جهانیان عرضه داشت. تجاربی که هم اکنون نیز برای بسیاری، از جمله تأثیر تجربه‌گرایی این دیار، بارز و نکته‌آموز خواهد بود.

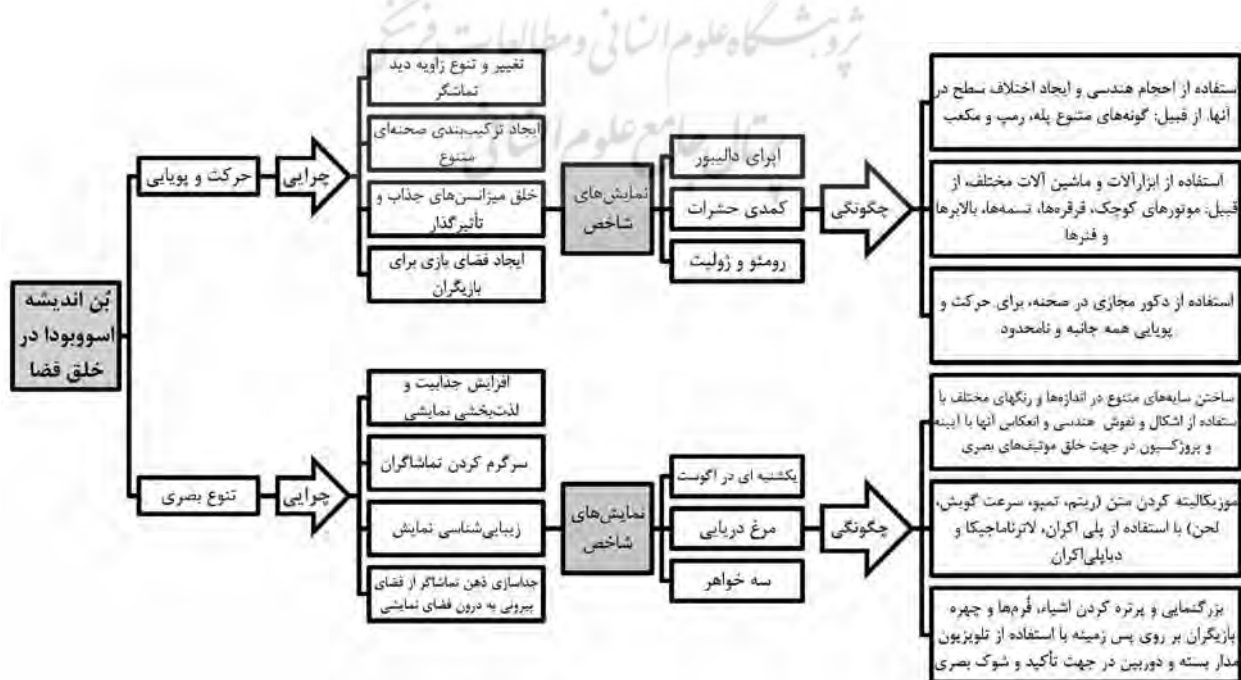
در پایان خاطر نشان می‌سازد که مطالعه و پیگیری پیشرفت‌ها

جوزف اسووبودا با کشف و نوآوری در زمینه‌های مختلف همچون پُلی‌اکران، لاترناماجیکا، دیاپلی‌اکران، پرده‌های آویزان، فاصله‌های گوناگون آن از تماشاچی، تابش تصاویر متفاوت روی هر پرده و تغییر تصاویر در زمان‌های مختلف با زاویه‌های متفاوت، بر تصویر مسحورکننده تک پرده‌ای و تک ساحتی اجرا غلبه کرده و توانست منطقه تصویری پویایی خلق نماید.

او امکان ایجاد کاراکترهایی که تا پیش از این راهکاری برای حضور ملموس و فیزیکی‌شان بر روی صحنه نبوده است، مانند: ارواح، شیاطین، فرشتگان، اجنه و... را بوجود آورد که اصولاً امکان آفرینش و هویدا نمودن این دسته هویت‌ها، تحول جدیدی را در اجراهای نمایشی پدید آورد. اینک دیگر روح پدر هملت که تا پیش از این فقط با تکیه بر برخی نمادها و نشانه‌ها امکان حضور می‌یافت، قابلیت بصری به خود می‌گیرد، در اطراف هملت شکل می‌گیرد، حرکت می‌کند، تغییر مکان داده و نابود می‌شود، دوباره جان می‌گیرد و سه خواهر جادو آنچنان که اوصاف‌شان می‌طلبد در فضای حضور مکتب جان می‌گیرند و...

از سوی دیگر وی به دنبال به تصویر کشیدن لایه‌های پنهان متن نمایشی و نفوذ عمیق به دورن اندیشه نویسنده نمایشنامه بوده است. چرا که گهگاه برخی متون حاوی دیالوگ‌هایی است که گاه فلسفی و گاه حسی است و اغلب در قالب دیالوگ‌ها و کلام‌های حسی ننگینده و حق مطلب را آنچنان که باید ادا نخواهند کرد.

دیگر آن‌که، هدف اسووبودا از خلق فضاهای زیبایی‌شناسانه و معمارانه ایجاد نوعی حس تعلق خاطر در ضمیر ناخودآگاه تماشاگر بوده است. او با خلق فضاهای استعاره‌ای و شاعرانه، تماشاگر تأثیر را به سیر و سلوک و سفری دعوت می‌کند تا



نمودار ۱- تحلیل بن‌مایه ایده خلق فضا در صحنه‌آرایی اسووبودا.

و همگام با آن پیش رود. چرا که بیم آن می‌رود چنانچه تئاتر معاصر از نظرات علمی، هنری و تکنولوژی و دست‌آوردهای نوین طراحی صحنه استفاده ننماید، در مسیری مشخص قرار نگرفته، دچار نقصان گشته و امکان پیشرفت نخواهد داشت.

و نکات تازه تجربه شده متون، فن‌آوری‌های صحنه و نظریه‌های ماندگار و عقاید اجرایی نوین همچون آراء اسووبودا، این امکان را برای تئاتر ما فراهم می‌آورد تا علاوه بر ایجاد افق‌های ذهنی و خلاق، به جای تکرار تجربه دهه‌های گذشته تئاتر دنیا، همزمان

## پی‌نوشت‌ها

33 Ariadne auf Naxos.

34 Tristan and Isolde.

35 The Sea Gull.

36 Waiting for Godot.

37 The Insect Comedy.

38 Oberon.

39 A Midsummer Night's Dream.

40 The Journey.

41 Their Day.

42 The Last Ones.

43 The Suzanna Play.

44 The Creation of the World.

45 Yuone.

46 The Three Sisters.

47 The Story of a Real Man.

48 Oedipus.

49 The Entertainer.

50 Intoleranza.

51 Prometheus.

52 Antigone.

53 Romeo, Juliet, and Darkness.

54 Romeo and Juliet.

55 Mother Courage.

۵۶ Metaphor: به طور کلی، زبان مجازی که به قصد مقایسه خیالی به کار می‌رود و در تقابل با عبارت کلامی قرار می‌گیرد. به طور اخص، مقایسه چیزهایی که اساساً به هم شباهتی ندارند، مقایسه‌ای که بدون استفاده از کلماتی چون «همچون» و «مثل» صورت می‌گیرد. (زمانی می‌گوییم از استعاره استفاده شده که چیزی را مستقیماً چیزی دیگر بنامند، مثل وقتی که هملت می‌گوید، «دانمارک یک زندان است»).

57 Circus Wonderful.

58 Idomeneo, Rè di Creta.

59 The Queen of Spades.

60 Pelleas and Mellisande.

61 A Sunday in August.

۱ فضای شاعرانه، فضایی استعاری و نمادین است که در آن نویسنده به ارائه تصویری انتزاعی از شخصیت و دنیای ارائه شده می‌پردازد تا مخاطب لحظه به لحظه با حوادث و رخدادهای متن پیش رود و خود را با بازیگر روی صحنه یکسان پندارد.

2 Josef Svoboda.

3 Realism.

4 Naturalism.

5 Symbolist.

6 Expressionist.

7 Adolph Appia.

8 Edward Gordon Craig.

9 Vsevolod Meyerhold.

10 Laterna Magika.

11 Polyekran.

12 Colosseum.

13 Namachiak.

14 Giacomo Torelli.

15 Inigo Jones.

16 Max Reinhardt.

17 Erwin Piscator.

18 Caslav.

19 Spot Light.

20 Charles University.

21 Václav Kašlík.

22 Peter Ustinov.

23 Alfréd Radok.

24 Svoboda Lamps.

25 Magic Media.

26 Theatre Of Miracles.

27 Projections.

28 Poly Vision: چند تصویری

29 Amadeus.

30 Graffiti.

31 Scenography.

32 The Anabaptists.

## فهرست منابع

Maresova, Sylva (1971), *Josef Svoboda*, First Edition, Publisher: Prague (Theatre Institute).

Svoboda, Josef (2000), *Secret of Theatrical Space Cloth*, Editor: J.M. Burian, First Edition, Publisher: Applause Books, New York.

Svoboda, Josef (1969), *Josef Svoboda: Stage And Scene Images*, First Edition, Publisher: Akademie Der Kunste, New York.

[www.artsalive.ca/collections/imaginedspaces/index.php/en/learn-about/scenography](http://www.artsalive.ca/collections/imaginedspaces/index.php/en/learn-about/scenography)

[www.laterna.cz/repertoar](http://www.laterna.cz/repertoar)

<http://en.wikipedia.org>

[www.imdb.com](http://www.imdb.com)

ارجمند، مهدی (۱۳۸۳)، طراحی صحنه، چاپ اول، انتشارات قطره، تهران.

اسکارگروس، براکت (۱۳۷۵)، تاریخ تئاتر جهان، ترجمه هوشنگ آزادی و، جلد اول، چاپ دوم، انتشارات مَروارید، تهران.

اسکارگروس، براکت (۱۳۶۶)، تاریخ تئاتر جهان، ترجمه هوشنگ آزادی و، جلد دوم، چاپ اول، انتشارات نقره، تهران.

اسکارگروس، براکت (۱۳۷۵)، تاریخ تئاتر جهان، ترجمه هوشنگ آزادی و، جلد سوم، چاپ اول، انتشارات مَروارید، تهران.

بنتلی، اریک (۱۳۸۱)، نظریه صحنه مدرن (مقدمه‌ای بر تئاتر و نمایش نوین)، ترجمه یدالله آقا عباسی، نشر قطره، کرمان.

چایلدن، پیتر (۱۳۸۳)، مدرنیسم، ترجمه رضارضایی، نشر ماهی، تهران. شانفغر، آندره و دیگران (۱۳۸۳)، دایره المعارف پلئید (مجموعه تاریخ نمایش در جهان)، ترجمه ناد علی همدانی و دیگران، جلد اول، دوم، سوم، انتشارات نمایش، تهران.

گیدئین، زیگفرد (۱۳۵۰)، فضا، زمان و معماری، ترجمه منوچهر منرینی، جلد دوم، چاپ اول، انتشارات امیرکبیر، تهران.

ادوارد ژانر، شارل «لوکوربوزیه» (۱۳۵۴)، چگونه به مسأله شهرسازی بیندیشیم، ترجمه محمد تقی کاتبی، چاپ دوم، انتشارات دانشگاه تهران، تهران.

ملک پور، جمشید (۱۳۶۴)، گزیده‌ای از تاریخ نمایش در جهان، انتشارات کیهان، تهران.

مصدق، عبدالخالق (۱۳۸۳)، نور در تئاتر، چاپ اول، انتشارات سمت، تهران.

Burian, Jarka (1974), *the Scenography of Josef Svoboda*, First Edition, Publisher: Wesleyan, New York.

Burian, Jarka (1983), *Joseph Svoboda's Scenography for Richard Wagner's Operas*, First Edition, Publisher: Wesleyan, New York.

Baugh, Christopher (2005), *Theatre, Performance and Technology: The Development of Scenography in the Twentieth Century*, First Edition, Publisher: Palgrave Macmillan, New York.

Bellman, Willard (1974), *Lighting The Stage: Art And Practice*, Second Edition, Publisher: Chandler Company, New York.

Cardullo, Robert (2010), *From Naturalism to Symbolism: Two Plays: Synge's «Riders to the Sea» And Maeterlinck's «The Intruder»*, First Edition, Publisher: LAP Lambert Academic Publishing, New York.

Collins, Jane & Nisbet, Andrew (2010), *Theatre and Performance Design: A Reader in Scenography*, First Edition, Publisher: Routledge, New York.

Howard, Pamela (2002), *what is scenography*, first edition, publisher: routledge, New York.

Kuhns, David F. (1997), *German Expressionist Theatre: The Actor And The Stage*, First Edition, Publisher: Cambridge University Press, Cambridge.