

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۲/۰۲/۱۱

تاریخ پذیرش نهایی: ۱۳۹۲/۰۴/۰۴

رضا مهدی زاده^۱

اندیشه‌ی استعاره‌ی در طراحی صحنه

چکیده

«اندیشه‌ی استعاره‌ی» رویکردی است که به طراحان در درک مسائل و مشکل‌های ناآشنای طراحی و تطبیق آن با شرایط آشنا و شناخته‌شده یاری می‌رساند. این راهکار که از روش‌های مرسوم در سال‌های اخیر بوده است برای تقویت اندیشه و خلاقیت طراح صحنه و آفرینش طرح بسیار اثرگذار است. این پژوهش با هدف ارزیابی کارکردهای استعاره، با تمرکز بر خلاقیت طراحی صحنه تنظیم شده است. بطور کلی این مقاله، پژوهشی کاربردی است که در نگارش آن از روش‌های توصیفی و تحلیلی استفاده شده است. برای تدوین مبانی نظری پژوهش، ضمن بیان چارچوب‌های روشن در تعریف استعاره در ارتباط با فضای مسئله و فضای راه حل، تأثیر استعاره در طراحی صحنه، به صورت روش‌مند و با طبقه‌بندی و ارزش‌گذاری استعاره‌ها با تحلیل نمونه‌های موردی نشان داده شده است. یافته‌ها حاکی از آن است که طراحی صحنه‌ی استعاره‌ی با تجزیه و تحلیل نمایشنامه و کشف مسائل طراحی و فرایند جستجوی خلاق سهم منحصر به فردی در نوآوری و خلاقیت اجرا دارند.

کلید واژه‌ها: استعاره، طراحی صحنه، اندیشه، خلاقیت.

^۱ مربی دانشکده سینما، تئاتر، دانشگاه هنر، استان تهران، شهر تهران

مقدمه

«اندیشه‌ی استعاره‌ی^۱ رویکردی است شناختی که استعاره را وسیله‌ای برای سازماندهی افکار، پردازش تجربیات و انتقال اطلاعات می‌داند» (گلفام، یوسفی راد؛ ۱۳۸۱، ۵۹). در واقع، از منظر معنی‌شناسی، استعاره به هرگونه فهم و بیان مفاهیم انتزاعی در قالب مفاهیم ملموس‌تر اطلاق می‌شود. این رویکرد به استعاره پاسخی است به این پرسش که ما چگونه حوزه‌های انتزاعی مانند عشق، عدالت، جنایت و ... یا ایده‌های مرتبط با آن‌ها را بازنمایی و یا در مورد آن‌ها فکر می‌کنیم. «کشف مفاهیم و تصاویر درون متن و برقراری ارتباط شاعرانه میان محتوا و سبک دیداری، مهمترین وظیفه‌ی یک طراح صحنه است. پرداختن به نشانه‌های ظاهری نمایشنامه، نتیجه‌ای دقیق اما بی‌روح به همراه خواهد داشت. تجسم‌بخشی داستان با تصاویر مرتبط با دوره‌ای که داستان در آن رخ می‌دهد، به‌تنهایی قادر به تثبیت روابط مضمونی میان داستان، شخصیت‌ها و محیط‌شان نخواهد بود، بلکه طراح باید این کار مهم را با تشخیص مفاهیم و یافتن استعاره‌ها و انعکاس داستان، از طریق هنر و تکنیک طراحی صحنه امکان‌پذیر سازد» (Lo Brutto:2003, 27).

اندیشه‌ی استعاره‌ی، علاوه بر هدایتگری عامل رشد اندیشه‌ی خلاق نیز هست. این رویکرد به طراح صحنه اجازه می‌دهد که به ایده‌های نامتعارف فکر کند و ضمن تشویق او برای استفاده از ایده‌های جدید، امکان اندیشیدن به مسائل طراحی را نیز برای او فراهم می‌آورد. شیوه‌ی به کارگیری استعاره در نظم و نثر فارسی که به خوبی مورد استفاده قرار گرفته است و نمونه‌های فراوان دارد، می‌تواند آموزشی برای طراحان خلاق باشد.

این رویکرد به طراحی صحنه به عنوان وسیله‌ای برای کشف ساختار و نظام شناختی نمایشنامه می‌نگرد. «از آنجا که در این شیوه، استعاره به عنوان بخشی از قابلیت‌های شناختی طراح در نظر گرفته می‌شود، موارد زیر در اندیشه‌ی استعاره اهمیت پیدا می‌کنند:

- کشف مسئله‌ی طراحی و استخراج تصاویر (دامنه‌ی منبع)
- جست و جوی خلاق برای گزینش و بازیابی منبع الهام
- تخیل و فضای راه حل؛ یا استنتاج از دامنه‌ی منبع به موقعیت هدف، با امکانی مشابه و ساختار تصویری محفوظ از دامنه‌ی منبع» (W. Gibbs. JR, 2008, 28).

پژوهش حاضر می‌کوشد تا از طریق مطالعه‌ی متون مرتبط، به بیان راهکارها، کیفیت‌ها و ساز و کارهای مؤثر در هر یک از این سطوح بپردازد. این مقاله برای دستیابی به هدف مذکور، در سه بخش تدوین شده است. در بخش اول، پس از ارائه‌ی تعریف‌هایی از استعاره، موضوع بحث بر پایه‌ی یکی از انواع استعاره، یعنی استعاره‌ی دیداری، مطرح می‌شود. بخش دوم، به مروری بر فرایند طراحی صحنه‌ی استعاره‌ی و بررسی مراحل این فرایند اختصاص دارد، و سپس کارکردهای اندیشه‌ی استعاره‌ی همراه با طبقه‌بندی آن در طراحی صحنه با بررسی نمونه‌هایی از آثار طراحان شاخص قرن بیستم ادامه می‌یابد. و در نهایت، مقاله با نتیجه‌گیری کوتاهی پیرامون کیفیت ارتباطی خلاقیت و اندیشه‌ی استعاره‌ی در طراحی صحنه و اجرا به پایان می‌رسد.

استعاره

در صنایع ادبی از استعاره به عنوان انتقال معنی از یک واژه به واژه‌ی دیگر یاد می‌شود «استعاره نامیدن چیزی است به نامی جز نام اصلی‌اش هنگامی که جای آن چیز را گرفته باشد» (شفیعی کدکنی، ۱۳۶۶، ۱۰۹). «استعاره را همواره اصلی‌ترین شکل زبان مجازی^۲ دانسته‌اند. زبان مجازی یعنی زبانی که مقصودش همان نیست که می‌گوید. اتومبیل‌ها کلاه بر سر نمی‌گذارند. آدمها کشتی

نیستند. زمان رودخانه نیست، و...» (هاوکس، ۱۳۷۷، ۱۲). «استعاره عالی‌ترین نوع «تشبیه»^۳ است» (گندمکار: ۱۳۹۱، ۱۵۴) «که صرفاً در سطح زبان و واژه‌ها مطرح نیست بلکه اندیشه‌ی انسان نیز تا اندازه‌ی زیادی بواسطه استعاره و فرایندهای استعاره‌ی صورت‌بندی می‌شود» (Lakoff, Johnson: 2003, 6). «اصطلاح استعاره بطور گسترده در این مفهوم، برای توصیف و مقایسه‌ی چیزی با چیز دیگری مورد استفاده قرار می‌گیرد. مثلاً برخی از زن‌ها زبان مادر شوهر را به «کاکتوس» تشبیه می‌کنند و این واژه را به صورت استعاره‌ی به کار می‌برند. اگر قرار بود بازی دال‌ها مطرح باشد می‌توانستیم به جای کاکتوس از میخ یا سوزن ته گرد استفاده کنیم، زیرا هر دوی این اشیاء تیزند، ولی کاکتوس هم از نظر ظاهری به زبان شباهت دارد و هم تعداد تیغ‌های تیز آن بیشتر است» (گندمکار: ۱۳۹۱، ۱۵۵). «استعاره اگر درست فهمیده شود درک تازه‌ای را به وجود می‌آورد؛ درکی که با مراجعه به هر دو وضعیت [زبان و کاکتوس] امکان‌ناپذیر است. بدین معنی، می‌توان گفت استعاره فرایندی است خلاق که به شناخت ما از جهان کمک می‌کند» (قاسم زاده، ۱۳۷۹، ۱۱). «در صنعت تشبیه عمل مقایسه با استفاده از کلماتی چون: «مانند»، «گویی» و یا «همچون» انجام می‌شود. بطور کلی، ساختار این عبارات در تشبیه سبب می‌شود که رابطه‌ی بین عناصر آن دیداری‌تر از رابطه‌ی عناصر استعاره باشد» (هاوکس، ۱۳۷۷، ۱۴). در مقابل، استعاره این عبارات را کنار می‌گذارد. جمله‌ی «ماشین نگو، کوره بگو» به این معنا نیست که ماشین به معنای واقعی کلمه یک کوره است، بلکه ماشین برخی از ویژگی‌های کوره، مانند خیلی گرم در گرمای تابستان، را دارد.

«عملکرد استعاره در ادبیات دو گونه است. اولین و عملی‌ترین آن، این است که اجازه می‌دهد تا خواننده درک بیشتری از مفهوم، شیء، یا شخصیت توصیف‌شده داشته باشد. این عمل با مقایسه‌ی یک موضوع با موضوع دیگر صورت می‌گیرد که ممکن است منجر به درک و آشنایی بیشتر خواننده شود. مورد دوم صرفاً هنری است: برای ایجاد تصویری زیبا و عمیق و یا خلق اثری که نویسنده خواسته است. هر طراح صحنه (همچنان که هر هنرمند تئاتر) باید آگاه باشد: آگاهی به این که همان طور که تصاویر می‌توانند واژه‌ها را تقویت کنند، واژه‌ها نیز می‌توانند بطور مستقیم تصاویر را تحت تأثیر قرار دهند؛ عمیق‌ترین ادعایی که تئاتر از عهده‌اش بر می‌آید، نتیجه‌ی مستقیم این رابطه‌ی متقابل است» (Payne: 1993, 150). با استفاده از استعاره‌های دیداری در روابط کلامی، می‌توان به درک افکار پیچیده نزدیک شد. به عنوان مثال، اکثر مردم با استعاره‌های علمی که در مدرسه آموزش داده می‌شود، آشنا هستند. این جمله که «اتم یک منظومه‌ی شمسی کوچک است» جلوه‌های دیداری هسته‌ی اتم را که توسط الکترون‌ها و پروتون‌ها محاصره شده است، آشکار می‌سازد.

استعاره‌های دیداری

«استعاره‌ی دیداری^۴، تصویری است که طراح آن را برای ایجاد همانندی شاعرانه به کار می‌گیرد تا بواسطه‌ی آن، داستان و شخصیت‌ها شکل یابند؛ بویژه، استعاره همراه و کمک تلمیحی شخصیت است» (Lo. Brutto: 2003, 27).

استعاره برای طراح صحنه، دریافت ایده و برگرداندن آن به صورت دیداری، برای برقراری ارتباط یا بیان آن چیزی است که درون مایه‌ی داستان نامیده می‌شود. «استعاره می‌تواند در دستیابی به افق‌های نو - از فرایند طراحی و ایده‌پردازی گرفته تا ساختن - مفید باشد» (آنتونیادس، ۱۳۸۱، ۶۵). «با ویژگی‌هایی که برای استعاره قائل هستیم می‌توان یکی از مهم‌ترین کارکردهای

آن را تقویت اندیشه‌ی طراح و ایجاد ابعاد جدید در معنای اثر دانست. ایجاد لایه‌های چندگانه و متفاوت در شکل، اثر را از سطح معمول ارتقا می‌دهد و آن را ویژه و منحصر به فرد می‌سازد. گاهی یک شیء یا تصویر از معنای متداول خود فاصله می‌گیرد و تبدیل به معنای دیگری می‌شود یا بعدی از روایت را نمادین می‌سازد، و بدین ترتیب پیچیدگی شاعرانه‌ای را به داستان می‌افزاید» (Lo Brutto: 2003,27).

اگر چه استفاده از استعاره در هنر یکی از مؤثرترین راه‌ها برای افزودن معنایی عمیق‌تر به اثر و یا ایجاد احساس مشارکت فعال در مخاطبان یک اثر است، در عین حال، یکی از پیچیده‌ترین روش‌ها برای ایجاد همبستگی و انسجام است. استعاره، باید به راحتی قابل فهم باشد بطوری که مخاطب ایده‌ای قوی‌تر و واضح‌تر از آن‌چه که خالق اثر برای گفتن آن در تلاش است، دریافت کند. استعاره‌ای که بیش از حد انتزاعی یا گیج‌کننده است اثر معکوس خواهد داشت.

هرچند که یک نقاشی انتزاعی ممکن است ترکیبی از نشانه‌های مبهم و یا نامربوط به نظر برسد، اما برای شخص هنرمند یک معنی خاص را محفوظ نگه می‌دارد. علاوه بر این، بسیاری از هنرمندان نمادها و یا تصاویری را می‌آفرینند که می‌توانند در بیش از یک معنی استفاده شوند. این کار به مخاطب اجازه می‌دهد که با اثر بیشتر درگیر شود زیرا این امکان را برای او فراهم می‌سازد که به کشف معنای اثر بپردازد. عملکرد یک استعاره در هنر، چه در نقاشی، چه در مجسمه‌سازی و یا نوشتن، بطور کلی، ایجاد احساس و یا اندیشه‌ای خاص در مخاطب است. استعاره از «نمادگرایی» و «تشبیه» برای تقویت یک جریان استفاده می‌کند، این در حالی است که هر یک از آن‌ها نیز ممکن است برای نشان دادن ایده و یا اندیشه‌ای خاص عمل کنند. استعاره‌های دیداری به صورت آشکار یا انتزاعی، بسته به احساسات هنرمند، ایده‌ها و تجربه‌ها را منتقل می‌کنند.

حال می‌توان تأثیر استعاره‌های دیداری را با تقسیم عملکرد طراحی صحنه به دو رویکرد کلی، بدین شکل بیان کرد: «طراحی فیزیکی - رویکرد واقع‌گرا- که به سادگی قابل درک است، و طراحی استعاری که در سطوح روشنفکرانه، ناخودآگاه، روانشناسانه و احساسی مخاطب عمل می‌کند. برای طراح، ممکن است استعاره، مجرای برای طراحی‌های متنوع، با در نظر گرفتن جزئیات گوناگونی باشد که باید در معماری، رنگ، فضا، بافت و روابط فضایی، مورد ارجاع قرار گیرند» (Lo Brutto, 2003, 25). با توجه به اهمیت رویکرد استعاری، به فرایند این شیوه‌ی طراحی می‌پردازیم.

رهیافتی بر فرایند طراحی استعاری

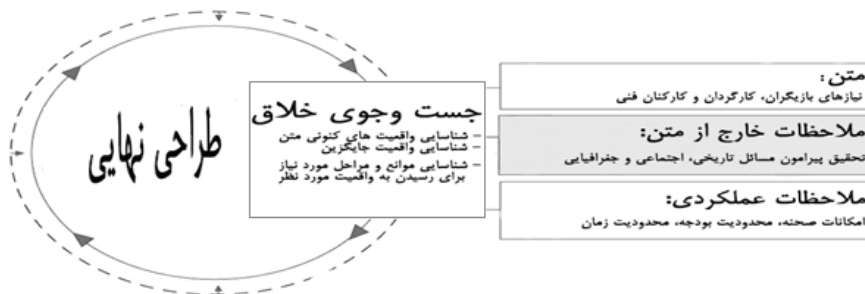
مسیر طراحی از زمان خوانش نمایشنامه آغاز می‌شود، و با شناسایی «مسئله‌ی طراحی» تا یافتن «راه حل» ادامه می‌یابد. بعید به نظر می‌رسد که از همان آغاز همه‌ی مسائل طراحی روشن و آشکار باشند، چرا که انجام کار گروهی و حضور کارگردان و اندیشه‌های وی در طول اجرا سبب می‌شود که طراح ضمن حضور در تمرین‌ها به کشف و شناسایی مسئله‌ی طراحی بپردازد. «در جریان این تلاش گاه ابعاد تازه‌ای از مسئله نمایان می‌شود و ممکن است کوشش بسیار زیادی لازم باشد تا طراح به شناخت نسبی از مسئله دست یابد» (لنگ، ۱۳۸۸، ۶۴).

«تعامل در مسئله‌ی طراحی و راه حل آن نشان می‌دهد که تحلیل متن و طرح‌ریزی مسائل طراحی و شناخت ابعاد گوناگون آن توان ذهنی و اندیشه‌ی طراح را در جهت نیل به مبنای راه حل، یعنی «طرح مایه» تقویت می‌کند. در حقیقت طراح از طریق قدرت ذهنی خود، و از طریق خطوط ابتدایی، ابتدا به مسئله طراحی ساختاری می‌بخشد تا بتواند آن را درک کند و سپس به مدد نیروی خلاقیت «طرح‌های گویا» یا «اسکیس‌های نهایی» را ارائه می‌دهد» (آیت الهی، داودی، ۱۳۸۷، ۱۸).

فرایند طراحی استعاره‌ی در سه مرحله‌ی اساسی انجام می‌شود، مراحل تعیین‌کننده‌ای که بخشی از آن به صورت خودآگاه و بخشی دیگر ناخودآگاه، در ذهن طراح شکل می‌گیرد، و به تولید طرح می‌انجامد.

الف- کشف مسئله‌ی طراحی و استخراج تصاویر

در این مرحله مطابق با تصویر شماره‌ی ۱ به کشف مسئله‌ی طراحی می‌پردازیم. متن نمایشنامه روایتگر بخشی از نیازهای جسمانی و روانی بازیگر است و همینطور به عنوان مرجعی برای همه‌ی عوامل گروه اجرا و تولید شناخته می‌شود. ملاحظات خارج از متن نکته‌ی دیگری است که در کشف مسئله‌ی طراحی و همینطور گردآوری اطلاعات حائز اهمیت است. تحقیق پیرامون مسائلی چون شرایط تاریخی، اجتماعی، فرهنگی و جغرافیایی می‌تواند خود به پیچیدگی مسئله‌ی پیش روی طراح بیافزاید. مواردی همچون امکانات صحنه، بودجه و محدودیت‌های زمانی عواملی هستند که در حوزة ملاحظات عملکردی قابل طرح و بحث هستند. کشف مسائل طراحی، همزمان با استخراج انواع تصاویر و مفاهیم ناآشنا از حوزة‌های مختلف انجام می‌شود، که رابطه‌ی آن با مسئله‌ی طراحی لزوماً روشن و آشکار نیست.



تصویر ۱- نمودار مسائل مؤثر در فرایند طراحی استعاره‌ی،

منبع: نگارنده

ب- جست و جوی خلاق برای گزینش و بازیابی منبع الهام

مرحله‌ی دوم شامل ایجاد یک نگاشت از روابط عمیق و یا سطح بالا بین مفهوم استعاره‌ی و مسئله طراحی است. عموماً این مناسبات با استفاده از انتزاع و تعمیم شناخته می‌شود. در این بخش رابطه‌ی شکلی در درجی دوم اهمیت قرار می‌گیرد و بنابراین آنچه که مهم است، تنها مناسبات ساختاری بین منبع استعاره‌ی و مسئله‌ی طراحی است. جست و جوی خلاق مبنای گزینش و بازیابی تصاویر است که یکی از مهمترین مهارت‌های طراح در کشف و ارائه‌ی طرح بشمار می‌رود. مراحل جست و جوی خلاق عبارتند از:

- شناسایی واقعیت‌های مفروض در متن: در اکثر متن‌های نمایشی، نویسنده مکان‌هایی را که رخدادها در آن اتفاق می‌افتند و نیز زمان و جغرافیای مکان را تشریح می‌کند. هر چند که اطلاعات مفروض در توضیح صحنه‌ها بسیار مفید است اما آنچه که دانستن آن بسیار ضروری است اطلاعاتی است که در نثر جاری بین دیالوگ‌ها و در زیر متن موجود است. «پاملا هاوارد»^{۱۰} جست و جوی خلاق را مواجهه‌ی مداوم و مضاعف با موضوع می‌داند که از دو جهت قابل بررسی است: «نخست بررسی و کاوش در ارائه‌ی تصویری کلی، و

احاطه بر اتفاقات تاریخی معاصر، که به تخیل امکان می‌دهد آزادانه در عرصه‌ی سرزمین و تاریخ سیر کند. از طرف دیگر پرداختن دقیق به جزئیاتی خاص، و حتی بسیار ریز، که می‌توان آن‌ها را از طریق سرنخ‌هایی که در متن وجود دارد، به دست آورد» (هاوارد، ۱۳۸۸، ۷۸) از آنجا که نقش محیط در شکل‌گیری شخصیت‌ها بسیار بنیادی است، بنابراین تحقیق پیرامون مسائل مربوط به مکان و یا معماری بسیار حیاتی است. اطلاعاتی که ما پیرامون موقعیت‌های مکانی متن دریافت می‌کنیم پرسش‌هایی را در ذهن به وجود می‌آورد که پاسخ به آن‌ها می‌تواند زمینه‌ی کشف مسئله‌ی طراحی را فراهم سازد: آیا مکان مورد نظر متشکل از یک ساختار معمارانه است؟ رویدادها در مکان‌های داخلی رخ می‌دهد و یا مکان‌های خارجی؟ چه اشیایی در این مکان‌ها وجود دارد؟ ورود و خروج به این مکان‌ها از کجا انجام می‌شود؟ ابعاد و مقیاس اشیاء و سازه‌ها به نسبت عوامل انسانی چیست؟ محیط مفروض دارای چه روایت احساسی اعم از بو، رنگ، کهنگی و ... است؟ منابع نور در این مکان‌ها در کجا قرار دارند؟ آیا مکان‌های خارجی صحنه‌های محیط شهری هستند و یا چشم اندازی طبیعی را در بر می‌گیرند؟

- **بررسی و شناسایی واقعیت جایگزین:** با بررسی کلیدهای تصویری و از طریق بازبینی تصاویر و جرعه‌هایی که به ادراک و بازگشایی ارزش‌های تازه منجر می‌شوند، نوعی اندیشه‌ی تازه خلق می‌شود. به عنوان مثال با مطالعه و بررسی حضور مردم در مکان‌های مختلف می‌توان به بخش‌هایی از سطوح شخصیتی مکان و مردم پی برد. هر فردی دارای عملکردها و روایت‌هایی از حضور خود در مکان است. یکی از راه‌های ورود به دنیای طراحی صحنه آشنایی با مقوله مردم‌شناسی است. «مینگ چولی»^۶ درباره‌ی دانش افراد در روند طراحی نمایشنامه «هملت» می‌گوید: «من طراح صحنه هستم، اما از چهره‌ی افراد، پوشش آن‌ها و رفتارهایشان صحبت می‌کنم، زیرا اگر افراد را بشناسم، جهانی که خلق می‌کنم آسان‌تر می‌شود. شما سعی دارید چیزی را خلق کنید که پیش از این نه با آن در ارتباط بوده‌اید و نه آن را می‌شناختید. اما چیزی که اتفاق افتاد آن بود که «لیویو» - (کارگردان) - کتابی آورد، ما آن را خواندیم و به تصاویر پیکره‌های بزرگ آن نگاه کردیم. گفتیم «آن زن شبیه گرتروود است»، بعد ممکن بود یک ژنرال آلمانی وجود داشته باشد و ما بگوییم «فکر می‌کنم این روح است»، بنابراین ما فقط کتاب‌ها و تصاویر انسانی را مرور کردیم و اصلاً درباره‌ی طراحی صحنه صحبت نکردیم. درباره‌ی مردم، ویژگی‌ها، پوشش، حرکت و تعامل‌شان با محیط حرف زدیم» (Ebrahimiian, 2006, 87). او تجربه‌ی طراحی با مطالعه و دانش درباره‌ی افراد را بسیار منحصر به فرد می‌بیند و در صورت بروز مشکل تنها راه حل را رجوع به نمایشنامه می‌داند. برای رسیدن به فرم مرجع استعاری ممکن است طراح مدتی در موزه‌ها، کتابخانه‌ها و ... پیاده‌روی و مطالعه کند.

- **شناسایی موانع و مراحل مورد نیاز برای رسیدن به واقعیت مورد نظر:** (بررسی قابلیت‌های هم‌نشینی واقعیت کنونی متن و واقعیت جایگزین). آخرین مرحله، استفاده از مناسبات ساختاری در ارتباط با دامنه‌ی منبع و انتقال آن به دامنه‌ی هدف است، که برای این مرحله پاسخگویی و انطباق با همه‌ی مسائل طراحی ضروری است.

وقتی که اطلاعات ما از مسئله کامل باشد کیفیت فرایند طراحی ما افزایش می‌یابد.

ب- تخیل و فضای راه حل

«تخیل هنری را می‌توان به شکلی بایسته، به عنوان یافتن فرمی تازه برای محتوایی قدیمی تعریف کرد، یا [اگر بخواهیم از دوگانگی مستعمل فرم و محتوا پرهیز کنیم] به عنوان برداشتی تازه از موضوعی قدیمی» (آرنه‌ایم، ۱۳۸۶، ۱۷۵). تخیل طراح، با هر بار رجوع به آرشیو و منابع تصویری، از دنیای واقعی محیطی که در آن قرار دارد جدا می‌شود و در مسیر خلق تصاویر و نشانه‌های تصویری قرار می‌گیرد که در واقعیت کنونی متن موجود قرار دارد؛ از راه اندیشه می‌توان به این محیط تخیلی راه یافت. معمولاً در این محیط تخیلی همه‌ی شرایط برای ما آشناست. زیرا ایده‌ها بیشتر نتیجه‌ی تصاویر موازی با مکان‌های رویدادها و اشیاء و لوازم دارای کنش، که حتی گاهی نویسنده تأکید خاصی بر آن‌ها دارد، و فرم‌های ظاهری و محیطی شخصیت و عملکرد او در فضا هستند. این روش جستجوی حافظه را آسان‌تر می‌کند. تخیل تصاویر و ورود به جهان تصویری موجود در ذهن طراح، و در تداوم فهم و ادراک محیط اطراف او به دست می‌آید.

«آنتونیادس»^۷ در «بوطیقای معماری»، موارد به کارگیری استعاره در فضای راه حل را اینچنین بیان می‌کند:

- «زمانی که تلاش می‌کنیم تا اشارات را از موضوعی-ذهنی یا عینی- به موضوع دیگر معطوف کنیم.
- زمانی که سعی می‌کنیم موضوعی-ذهنی یا عینی- را طوری بنگریم که انگار موضوع دیگری بوده است.
- زمانی که تمرکز خود را از عرصه‌ای به عرصه‌ی دیگر معطوف می‌کنیم» (آنتونیادس، ۱۳۸۱، ۶۳).

درک خلاقانه‌ی مسئله‌ی طراحی نقش مهمی در شکل‌گیری هر یک از این روش‌ها دارد. این نوع طرح‌مایه‌ها که حاصل سال‌ها تجربه و ممارست طراح است، حکم امضا و بیانیه‌ی طراح را دارند. اکنون که با فرایند طراحی استعاره آشنا شدیم به بررسی «کارکردها و روش‌های طراحی استعاره» به مثابه‌ی رهیافتی مهم در تولید طرح می‌پردازیم.

کارکرد و طبقه‌بندی استعاره‌های طراحی

استعاره‌های دیداری ممکن است فقط با بخشی از تماشاگران ارتباط برقرار کنند یا فقط برای منتقدان و تئوریسین‌ها قابل فهم باشند. یا این که ممکن است در سطح ناخودآگاه عمل کنند، در همان حال که بیننده آگاهانه داستان، شکل‌گیری شخصیت‌ها، و جنبه‌ی فیزیکی طراحی را دنبال می‌کند. استعاره‌های طراحی، با ارائه‌ی لایه‌های ظریف از تصاویری شاعرانه، می‌توانند ایده‌ها، مفاهیم و معانی پر اهمیت را روایت کنند. بنابراین، با بهره‌گیری از استعاره می‌توان به تعبیر جدیدی از مسئله‌ی طراحی دست یافت که بدون یاری جستن از قوه‌ی خلاقیت دشوار خواهد بود. «مهم‌ترین مسئله این است که دریابیم که نمایشنامه درباره‌ی چیست؟، استعاره از چیست؟، نه این که نمایشنامه در کجا اتفاق می‌افتد یا این که در باید سمت چپ باشد یا سمت راست. یک نمایشنامه درباره‌ی یک در نیست، درباره‌ی آدمی است که روی صحنه می‌آید» (Davis, 2011, 26).

استعاره‌های مختلف دریچه‌های متفاوتی را به روی ما باز می‌کنند. استفاده از استعاره در طراحی صحنه را می‌توان به سه دسته‌ی کلی طبقه‌بندی کرد:

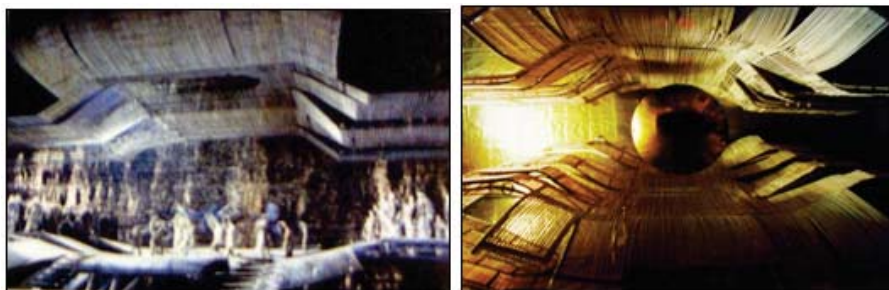
۱. استعاره به مثابه‌ی یک فرایند انتخاب؛ طراحی که این روش را بر می‌گزیند بیشتر شبیه به انتخاب از میان فهرستی از گزینه‌ها عمل می‌کند. آنتونیادس با نام‌گذاری این طبقه به

«استعاره‌ی محسوس»^۸، «منشأ خلق اثر در این شیوه را برخی از ویژگی‌های دیداری یا مادی بیان می‌کند، مانند خانه‌ای شبیه قلعه» (آنتونیادس، ۱۳۸۱، ۶۵). «آنا آسپ»^۹ با قرار دادن شخصیت‌های مستقل در خانه‌هایی که در فیلم‌های مختلف طراحی کرده است، ضمن یافتن تشابه‌ها، برای آن‌ها مفاهیمی خلق کرده است: «دوست دارم با اندیشه‌ی ساختن چهره‌ای در نمای خارجی یک خانه بازی کنم. در فیلم «ایثار»^{۱۰} یک طرف خانه‌ای را با دو پنجره مانند چشم‌ها و دری به جای دهان طراحی کردم. ما به آن‌ها مانند «چهره‌ی بت‌گونه» فکر می‌کردیم. معدن در «خانه‌ی ارواح»، که صاحب آن به من مانند نوعی نازی حمله کرد، عمداً مانند یک جمجمه با دو حفره‌ی سیاه به جای چشم‌ها و چهار دندان سیاه طراحی شد. برای «پله‌ی فاتح» احساس کردم خانه باید مانند زندان طراحی شود؛ دیوارها را ساختم و آن‌ها را با رنگ‌های سیاه و سفید رنگ زدم» (Ettegui, Peter, 108).



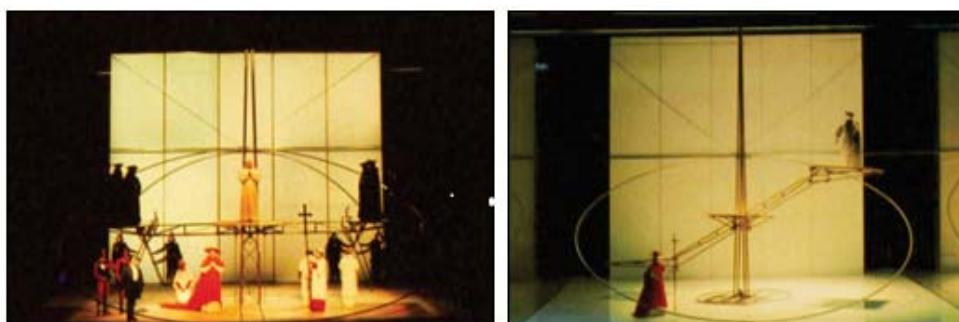
تصویر ۲- طراحی صحنه برای فیلم ایثار، طراح: آنا آسپ، ۱۹۸۶، جزیره گوتلند.

۲. استعاره به عنوان یک فرایند اکتشاف؛ طراحی که این روش را فرایندی اکتشافی قلمداد می‌کند، احتمالاً با بررسی و به کارگیری تعدادی از گزینه‌ها برای دستیابی به یک ایده‌ی خلاق عمل می‌کند. آنتونیادس این شیوه را «استعاره‌ی نامحسوس»^{۱۱} نامیده و «منشأ اثر را در آن نوعی مفهوم، ایده، حالت انسانی یا کیفیتی ویژه می‌داند. مانند مفاهیمی برخاسته از سنت، ادبیات و فرهنگ» (آنتونیادس ۱۳۸۱، ۶۵). به عنوان مثال، «جرج تسپین»^{۱۲} برای طراحی نمایش «ادیپ شهریار» به کارگردانی «جولی تیمور»^{۱۳} از استعاره‌ی چشم بهره می‌گیرد، [از حوادث اصلی این نمایشنامه، کور شدن شخصیت محوری است که به انتخاب خود او انجام می‌شود، و پادافره گناه وی است] بطوری که او از یک چشم بزرگنمایی شده که از خیزران و به سنت ژاپنی ساخته شده است، استفاده می‌کند. در میانه‌ی فضا صفحه‌ای دایره‌ای شکل و به صورت معلق وجود دارد که دارای حرکت در جهت‌های مختلف است؛ «این صفحه این قابلیت را دارد که بازیگر ادیپ و یا گاهی «ژوکاستا» -مادر ادیپ- در آن قرار گیرند، که در نهایت ژوکاستا روی این صفحه -مردمک چشم- خودکشی می‌کند. در نگاهی دیگر صحنه تداعی‌کننده‌ی «دریاچه‌ای سیاه» است که یک «کشتی چوبی» روی آن معلق است. تسپین خود در این مورد می‌گوید که این صحنه با بهره‌گیری از پدیده‌ی انعکاس، فضایی بی‌نهایت ترسناک را به وجود می‌آورد. ساختار اصلی شبیه به «پرنده‌ای افسانه‌ای» یا «عنکبوتی عجیب و غریب» است. حرکت باله‌ای پرنده به پایین، پاهای گروه رقصندگان را تداعی می‌کند» (Davis, 2011, 165).



تصویر ۳- طراحی صحنه برای نمایش ادیپ شهریار، طراح جرج تسیپین، ۱۹۹۲، ژاپن.

۳. استعاره به عنوان کولاژی یا «استعاره‌ی ترکیبی»^{۱۴}؛ «به صورت ترکیبی از هر دو سرمنشأ است. در این استعاره، ویژگی بصری-مادی دستاویزی است برای آشکارکردن برتری‌ها، کیفیت‌ها و خصوصیات قالب بصری خاص» (آنتونیداس، ۱۳۸۱، ۶۵). «تاورنر»^{۱۵} به طراحی «رالف کولتای» و به کارگردانی «مایکل ژلیوت» نمونه‌ی خوبی از نیاز به یک استعاره‌ی این‌چنینی است. «در تاورنر قدرت و کشمکش میان کلیسا و پادشاهی در قالب یک استعاره‌ی ترکیبی متشکل از پیوند «شمشیر» و «ترازو» شکل می‌گیرد» (Backemeyer, 2003, 15). علاوه بر این، «ترازو با حرکت الاکلنگی نمایانگر اعتقاد رنسانسی در زمینه‌ی اخترشناسی و مفهوم چرخ سرنوشت است. چرخ موجود در مرکز صحنه توسط دلقک دربار چرخانده می‌شود تا نشانگر اتفاقی بودن انتقال قدرت باشد. کولتای با پیشرفت نمایش، و با بکارگیری چراغ‌های کوچک روی چرخ سرنوشت و رنگ‌های تند در پس‌زمینه بر تنش صحنه افزود» (Davis, 2011, 29).



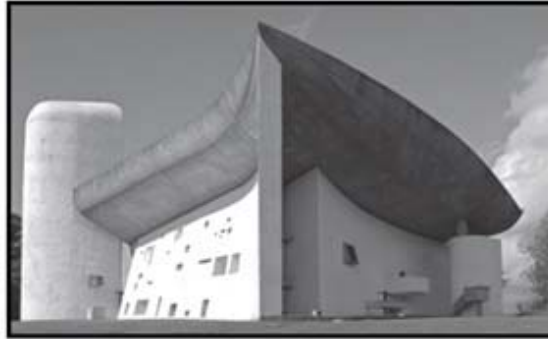
تصویر ۴- طراحی صحنه برای نمایش تاورنر، طراح رالف کولتای، ۱۹۷۲، لندن.

روش‌های استعاره‌ای به مثابه‌ی راه حل مسئله

با بررسی نمونه‌های متعدد از به کارگیری استعاره توسط معماران و طراحان، می‌توان دو روش کلی را در روند طراحی استعاره‌ای در نظر گرفت:

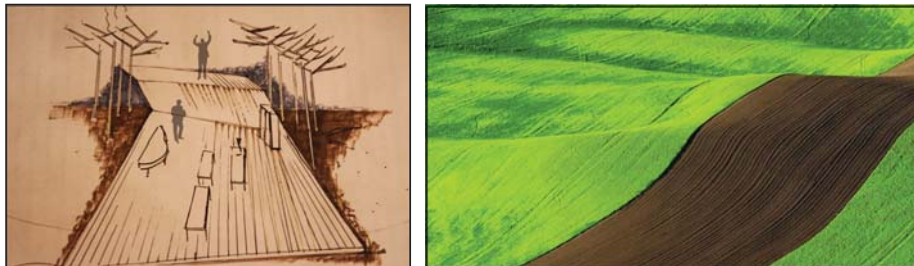
«در رویکرد نخست طراح از فرم‌هایی استفاده می‌کند که به لحاظ شکلی به فرم‌های ذهنی وی و یا به ترسیم‌های اولیه او شباهت دارند. لوکوربوزیه^{۱۶} برای طراحی سقف کلیسای رونشان توجه خود را به «پوسته‌ی خرچنگی» که هنگام قدم زدن در ساحل یافت، معطوف داشت سپس آن را به صورت یک «پوسته‌ی دو جداره‌ی محذب و ضخیم» طراحی کرد» (رضوی نیکو، ریاحی فرد، ۱۳۸۸، ۴۱). این ویژگی در طراحی فیلم «مستخدم» (۱۹۶۴)، به کارگردانی «جوزف لوزی» و به طراحی «ریچارد مک دونالد»^{۱۷}، به روشنی دیده می‌شود: «در این فیلم نقش‌های اجتماعی مستخدم و سرپرست او به آرامی تغییر می‌کند ... استعاره‌ی لوزی برای محیطی که این جابه‌جایی

روانشناسانه‌ی قدرت در آن رخ می‌دهد، این است که خانه‌ی ارباب همانند «صدف حلزون» در نظر گرفته می‌شود. تفسیر مک دونالد از این مفهوم، ساختمانی سه طبقه بود با پلکانی مارپیچ که با حضور در تمام فضا شخصیت‌ها را در گردبادی از رویارویی و تبدیل و تغییر حبس می‌کرد و پیچ و تاب می‌داد. مک دونالد فضایی خلق کرد که بر سرنوشت دو مرد مهر می‌زد» (Lo Brutto, 2003, 27).

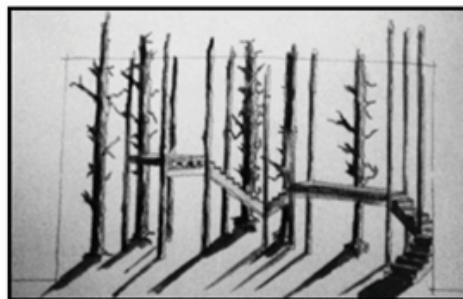


تصویر ۵- کلیسای رونشام، اثر لوکوربوزیه، فرانسه، ۱۹۵۵.

در طراحی صحنه‌ی نمایش دایی وانیا از استعاره‌ی گذر و سراب برای نمایش انسان‌ها و دوران در حال گذار استفاده شده است. در طراحی این اثر از تصویر یک چمنزار شخم‌زده که در یک عکس شکار شده بود، برای بیان استعاره‌ی گذر، سراب و ویرانی محیط زیست استفاده شده است.

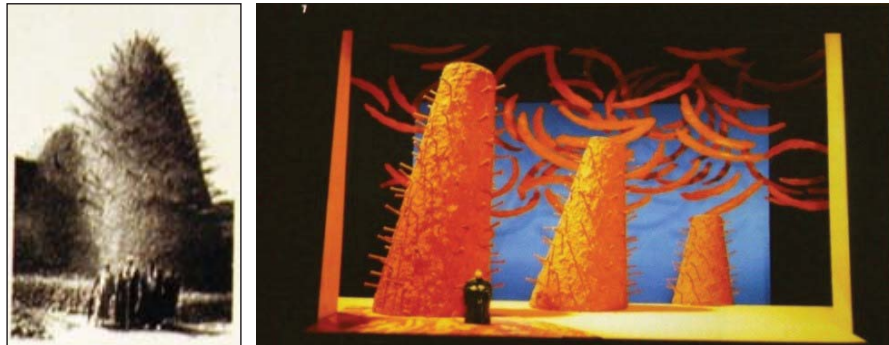


تصویر ۶- طراحی صحنه‌ی نمایش دایی وانیا و منبع الهام آن، طراح: نگارنده، سالن اصلی تئاتر شهر، تهران، ۱۳۹۲.



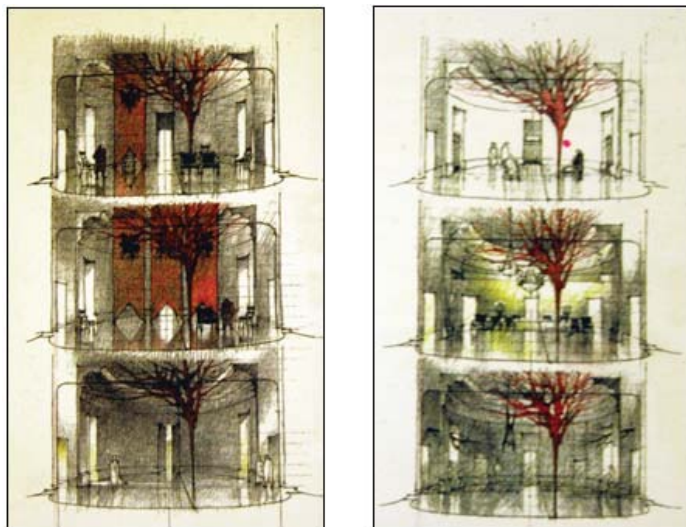
تصویر ۷- طراحی صحنه‌ی نمایش مکبث، طراح: گای کلود فرانسوا، فرانسه، ۱۹۹۴.

«در رویکرد دوم فرم‌هایی که مفاهیمی مرتبط با موضوع طراحی دارند، مورد استفاده قرار می‌گیرند» (رضوی نیکو، ریاحی فرد، ۱۳۸۸، ۴۱). برای مثال، «اپرای سامسون و دلیله»^{۱۸} به طراحی «ریچارد هادسون»^{۱۹}، با کشف موتیفی از فرهنگ آفریقا شکل گرفت. «سه سازه‌ی استوانه‌ی شکل که به صورت مورب قرار گرفته‌اند و با چوب‌هایی شبیه به خار که از آن‌ها بیرون زده‌اند با هیئتی شبیه کاکتوس، استعاره‌ای از خشونت نهفته در اثر را روایت می‌کنند» (Davis, 2011, 112). یا «گای کلود فرانسوا»^{۲۰} برای طراحی «اپرای مکبث» اثر «جوزپه وردی» از جنگل‌های مخوفی که مکبث واقعی در آن جنگید، الهام گرفته است. او با ترکیب ایده‌ی درختان جنگل و پلکان، و با ایجاد اسکلت قصر مکبث، فرمی را مرتبط با موضوع به وجود آورده است.



تصویر ۸- طراحی صحنه اپرای سامسون و دلیله، و منبع الهام آن، طراح: ریچارد هادسون، نیویورک، ۱۹۹۸.

در طراحی صحنه‌ی نمایش مکبث به طراحی مینگ چو لی، قصر مکبث به گونه‌ای طراحی شده است که یادآور سالن انتظار یک هتل بزرگ در زمان «رایش سوم» است. «بین فضای حاکم بر مکبث و فضای حاکم بر رایش سوم شباهتی وجود دارد که همان احاطه‌ی نیروی شر است» (همان: ۴۲). «در صحنه‌ی دیگری از این نمایش شاهد درخت خشکیده‌ی قرمز رنگی هستیم که انسانی از آن آویخته شده است. تعدادی آتشدان در اطراف صحنه چیده شده‌اند که برای مراسم جادوگران روشن می‌شوند، و با بررسی نشانه‌های دیگر گزینش یک بازداشتگاه متعلق به نازی‌ها و انطباق آن با موضوع و شرایط متنی معنا می‌یابد» (همان: ۴۳).



تصویر ۹- اسکیس‌های نمایش مکبث، طراح مینگ چو لی، واشنگتن دی. سی، آمریکا، ۱۹۹۵.

همه‌ی این ترفندها زمینه‌ی اندیشیدن و تأمل در باب طراحی صحنه را فراهم می‌آورد و از طریق ایجاد معنایی جدید، آن را به اثری شایسته و بی‌همتا در دنیای نمایش مبدل می‌سازد.

نتیجه‌گیری

از مباحثی که مطرح شد می‌توان چنین نتیجه گرفت که استعاره تأثیرگذارترین رویکرد شناختی در سازماندهی اندیشه‌ی طراح صحنه است. این پژوهش که بر مطالعه‌ی استعاره در ارتباط با حل مسائل طراحی صحنه، و مفهوم خلاقیت متمرکز بود، جست و جو و «گزینش راه حل» و تجزیه و تحلیل «مسائل طراحی» را به عنوان عوامل غالب در طراحی صحنه‌ی استعاری معرفی می‌کند. تأثیر طراحی تحلیلی در فرایند خلاقیت این است که به دیده شدن ساختارهای انتزاعی، معنا و نظم و نشانه‌های دیداری و واقعیت‌های پیچیده و کلیت هر آنچه که دیده می‌شود، کمک قابل توجهی می‌کند. این رویکرد، به عنوان مهارتی برای یافتن تشابه‌ها میان شکل‌های مختلف و نیازها، و تشابه میان راه حل‌های مختلف تعریف شده است. این دو عامل بطور مشخص، به خلاقیت عمومی و بطور خاص به عامل نوآوری مربوط می‌شوند. بنابراین، می‌توان اظهار داشت که مهم‌ترین نقش استعاره در طراحی و حل مسائل، حمایت از طراحی نوآورانه است.

استفاده از استعاره‌ها پیامدهای مهمی برای تمرین طراحی دارند. با توجه به اهمیت این مباحث، پیشنهاد می‌شود که در آموزش دانشجویان به قابلیت‌های آن، توجه شود. بررسی و تفحص در این شیوه، و بیان ویژگی‌های تکنیکی و هنری منحصر به فرد آن، می‌تواند کمک قابل توجهی به تحریک خلاقیت در فعالیت‌های طراحی آنان باشد.

می‌توان انتظار داشت که به جای استفاده‌ی مجدد از طرحواره‌های شناخته‌شده و راه حل‌های آشنا، اندیشه‌ی استعاری در عمل بتواند به تفکر نامتعارف و در نتیجه تولید طرح‌های خلاقانه‌تر منتهی شود.

پی‌نوشت‌ها

1. Metaphorical thinking
2. Virtual Language
3. Analogy
4. Visual metaphor
5. Pamela Howard
6. Ming Cho Lee
7. Anthony C. Antoniadis
8. Tangible Metaphor
9. Anna Asp
10. The Sacrifice
11. Intangible Metaphor
12. George Tsy-pin
13. Julie Taymor
14. Combined Metaphor
15. Taverner
16. Le Corbusier
17. Richard Mac Donald
18. Samson and Delilah
19. Richard Hudson
20. Guy- Claude Francois

منابع

- آرنه‌ایم، رودلف (۱۳۸۶)، هنر و ادراک بصری، روانشناسی چشم خلاق، مجید اخگر، سمت، تهران.
- آنتونیادس، آنتونی سی. (۱۳۸۱)، *بوطیقای معماری، آفرینش در معماری، جلد اول: راهبردهای نامحسوس به سوی خلاقیت معماری*، احمد رضا آی، نشر سروش، تهران.
- آیت الهی، سید محمد حسین، داودی، سمیه (۱۳۸۷)، *استعاره چیست؟ و چگونه در طرح مایه اثر می‌گذارد؟*، دو فصلنامه علمی و پژوهشی صفا، شماره ۴۷، صص. ۱۷-۲۶.
- رضوی نیکو، فری ناز، ریاحی فرد، عباس (۱۳۸۸)، *استعاره رویکردی خلاقانه در طراحی*، فصلنامه علمی و تخصصی معماری و شهرسازی، شماره ۹۶-۹۷، صص. ۴۰-۴۵.
- شفیعی کدکنی، محمدرضا (۱۳۶۶)، *صورخیال در شعر فارسی*، نشر آگاه، تهران.
- قاسم زاده، حبیب اله (۱۳۷۹)، *استعاره و شناخت*، نشر فرهنگان، تهران.
- گلفام، ارسلان، یوسفی راد، فاطمه (۱۳۸۱)، *زبان شناسی شناختی و استعاره*، فصلنامه علمی و پژوهشی تازهای علوم شناختی، شماره ۱۵، صص. ۵۹-۶۴.
- گندمکار، راحله (۱۳۹۱)، *نگاهی تازه به چگونگی درک استعاره در زبان فارسی*، فصلنامه علمی و پژوهشی ادب پژوهی، شماره ۱۹، صص. ۱۵۱-۱۶۷.
- لنگ، جان (۱۳۹۱)، *آفرینش نظریه معماری*، علیرضا عینی فر، دانشگاه تهران، تهران.
- هاوارد، پاملا (۱۳۸۸)، *هندسه‌ی صحنه (ماهیت طراحی صحنه چیست؟)*، رضا مهدی زاده و امیر هاشمی مهر، سوره مهر، تهران.
- هاوکس، ترنس (۱۳۷۷)، *استعاره*، فرزانه طاهری، نشر مرکز، تهران.
- Backemeyer, Sylvia, 2003, *Ralph Koltai Designer for the stage*, by nick hern books.
- Davis, Tony, 2001, *Stage design*. RotoVision.
- Ebrahimiian, Babak, 2006, *Sculpting Space in the Theater*. Focal Press.
- Ettegui, Peter, 1999, *Production design & Art direction screencraft*. Rotovision.
- Lo Brutto, Vincent, 2002, *the Film makers Guide to Production Design*, Allworth Press.
- Lakoff, G., & Johnson, M. (2003). *Metaphors we live by*. Chicago: Chicago University Press.
- Payne, Darwin reid, 1993, *The scenographic imagination*, southern Illinois University Press.
- W. Gibbs, Jr., Raymond, 2008, *The Cambridge Handbook of Metaphor and Thought*, Cambridge University Press.