کتاب ساخت و اجراء دکور، لباس، ماسک و گریم

ایران استخدام

سرویس خصوصی خدمات عام المنفعه اخبار شغل و استخدام

Www.IranEstekhdam.Ir

خواننده گرامی؛ در جهت بهبود کیفیت این فایل؛ لطفاً هرگونه انتقاد و پیشنهاد خود در مورد مطالب آن
و یا گزارش مشکل را به آدرس ایمیل و یا با شماره تلفن زیر مطرح نمایید:

شماره تلفن تماس:آره ۰۲۱-۹۱۳۰۰۰۱۳ آدرس ایمیل: soal@iranestekhdam.ir

Www.IranEstekhdam.Ir

ایران استخدام
IRAN ESTEKHDAM

«لینک‌های مفید و مرتبط»

دانلود منابع آزمون استخدامی هنرآموز سینما

خرید و دانلود

دانلود نمونه سوالات عمومی و تخصصی استخدام آموزش و پرورش

خرید و دانلود

بسم الله الرحمن الرحیم

اَللّٰهُمَّ صَلِّ عَلٰی مُحَمَّدٍ وَ آلِ مُحَمَّدٍ وَ عَجِّلْ فَرَجَهُمْ

ساخت و اجرای دکور، لباس، ماسک و گریم

رشتهٔ تولید برنامهٔ تلویزیونی

گروه هنر

شاخهٔ فنی و حرفه‌ای

پایهٔ یازدهم دورهٔ دوم متوسطه

وزارت آموزش و پرورش
سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی

نام کتاب: ساخت و اجرای دکور، لباس، ماسک و گریم ـ ۲۱۱۵۵۶
پدیدآورنده: سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی
مدیریت برنامه‌ریزی درسی و تألیف: دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی‌وحرفه‌ای و کاردانش
شناسه افزوده برنامه‌ریزی و تألیف: خدیجه بختیاری، روح‌الله مالمیر، محمدعلی صفورا، هادی خدیو و محمدکاظم فرحناک (اعضای شورای برنامه‌ریزی)
زهره گوهرشادی (پودمان‌های ۱ و ۲)، پروانه قاسمیان (پودمان ۳)، علیرضا کوچکی (پودمان ۴)، بهرام قاسمی، نوید فرح مرزی و علیرضا کوچکی (پودمان ۵) (اعضای گروه تألیف)
مدیریت آماده‌سازی هنری: ادارهٔ کلّ نظارت بر نشر و توزیع مواد آموزشی
شناسه افزوده آماده‌سازی: جواد صفری (مدیر هنری) ـ سوروش سعادتمندی (صفحه‌آرا) ـ زهرا ایمانی‌نصر، الهام جعفرآبادی، منیژه متولی، زینت بهشتی شیرازی و زهرا لونی (امور آماده‌سازی)
نشانی سازمان: تهران: خیابان ایرانشهر شمالی ـ ساختمان شمارهٔ ۴ آموزش و پرورش (شهیدموسوی) تلفن: ۹ـ۸۸۸۳۱۱۶۱، دورنگار: ۸۸۳۰۹۲۶۶، کدپستی: ۱۵۸۴۷۴۷۳۵۹
وب‌گاه: www.chap.sch.ir و www.irtextbook.ir
ناشر : شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران: تهران ـ کیلومتر ۱۷ جادهٔ مخصوص کرج ـ خیابان ۶۱ (دارو پخش)
تلفن: ۵ ـ ۴۴۹۸۵۱۶۱، دورنگار: ۴۴۹۸۵۱۶۰، صندوق پستی: ۱۳۹ـ ۳۷۵۱۵
چاپخانه: شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران «سهامی خاص»
سال انتشار و نوبت چاپ: چاپ اول ۱۴۰۵

کلیهٔ حقوق مادی و معنوی این کتاب متعلق به سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی وزارت آموزش و پرورش است و هرگونه استفاده از کتاب و اجزای آن به‌صورت چاپی و الکترونیکی و ارائه در پایگاه‌های مجازی، نمایش، اقتباس، تلخیص، تبدیل، ترجمه، عکس‌برداری، نقاشی، تهیه فیلم و تکثیر به هر شکل و نوع بدون کسب مجوز از این سازمان ممنوع است و متخلفان تحت پیگرد قانونی قرار می‌گیرند.

شابک ۰ – ۳۸۱۸ – ۰۵ – ۹۶۴ – ۹۷۸ **ISBN** 978 – 964 – 05 – 3818 – 0



ملت شریف ما اگر در این انقلاب بخواهد پیروز شود باید دست از آستین برآرد و به کار بپردازد. از متن دانشگاه‌ها تا بازارها و کارخانه‌ها و مزارع و باغستان‌ها تا آنجا که خودکفا شود و روی پای خود بایستد.

امام خمینی «قُدِّسَ سِرُّهُ»

کتاب «ساخت و اجرای دکور، لباس، ماسک و گریم» در سال‌های ۱۴۰۲ و ۱۴۰۳ از منظر چهار گروه از دنیای کار (کارفرمایان بزرگ، خبرگان حرفه‌ای، انجمن‌های حرفه‌ای، فروشندگان و ارائه‌دهندگان خدمات) و چهار گروه از دنیای آموزش (هنرآموزان خبره، مربیان سازمان فنی‌وحرفه‌ای، هنرجویان پایه دوازدهم رشتهٔ تولید برنامهٔ تلویزیونی و فارغ‌التحصیلان شاغل در این رشته) مورد ارزشیابی کشوری قرار گرفت و نتایج آن، در این نسخهٔ نونگاشت اعمال گردید.

فهرست

پودمان اول: اجرای صحنه و دکور ۱

واحد یادگیری ۱: اجرای الگوی صحنه ۲

واحد یادگیری ۲: ساخت دکور ۳۷

پودمان دوم: صحنه‌پردازی ۵۳

واحد یادگیری ۱: ساخت و ترمیم لوازم صحنه ۵۴

واحد یادگیری ۲: چیدمان صحنه ۷۱

پودمان سوم: اجرای لباس صحنه ۸۳

واحد یادگیری ۱: انتخاب لباس و ملزومات ۸۴

واحد یادگیری ۲: آماده‌سازی لباس ۱۰۷

پودمان چهارم: چهره‌پردازی (گریم) ۱۲۹

واحد یادگیری ۱: گریم متعادل‌سازی ۱۳۰

واحد یادگیری ۲: اجرای گریم برای نقش ۱۴۹

پودمان پنجم: اجرای ماسک ۱۷۷

واحد یادگیری ۱: ساخت ماسک ساده ۱۷۸

واحد یادگیری ۲: ساخت ماسک برای نقش ۱۹۲

منابع ۲۰۴

سخنی با هنرجویان عزیز

شرایط در حال تغییر دنیای کار در مشاغل گوناگون، توسعه فناوری‌ها و تحقق توسعه پایدار، ما را بر آن داشت تا برنامه‌های درسی و محتوای کتاب‌های درسی را در ادامه تغییرات پایه‌های قبلی براساس نتایج ارزشیابی از رشته، بازطراحی و تألیف کنیم. مهم‌ترین تغییر در کتاب‌ها، آموزش و ارزشیابی مبتنی بر شایستگی است. شایستگی، توانایی انجام کار واقعی به‌طور استاندارد و درست تعریف شده است. توانایی شامل دانش، مهارت و نگرش می‌شود. در رشته تحصیلی ـ حرفه‌ای شما، چهاردسته شایستگی در نظر گرفته شده است:

۱ شایستگی‌های فنی برای جذب در بازار کار مانند توانایی چهره‌پردازی

۲ شایستگی‌های غیرفنی برای پیشرفت و موفقیت در آینده مانند نوآوری و مصرف بهینه

۳ شایستگی‌های فناوری اطلاعات و ارتباطات مانند کار با نرم‌افزارها

۴ شایستگی‌های مربوط به یادگیری مادام‌العمر مانند کسب اطلاعات از منابع دیگر

بر این اساس دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کاردانش مبتنی بر اسناد بالادستی و با مشارکت متخصصان برنامه‌ریزی درسی فنی و حرفه‌ای و خبرگان دنیای کار مجموعه اسناد برنامه درسی رشته‌های شاخه فنی و حرفه‌ای را تدوین نموده‌اند که مرجع اصلی و راهنمای تألیف کتاب‌های درسی هر رشته است.

این کتاب چهارمین کتاب کارگاهی است که ویژهٔ رشتهٔ تولید برنامهٔ تلویزیونی تألیف شده است و شما در طول دورهٔ سه‌ساله، شش کتاب کارگاهی و با شایستگی‌های متفاوت را آموزش خواهید دید. کسب شایستگی‌های این کتاب برای موفقیت در شغل و حرفه برای آینده بسیار ضروری است. هنرجویان عزیز سعی کنید تمام شایستگی‌های آموزش داده شده در این کتاب را کسب و در فرایند ارزشیابی به اثبات رسانید.

کتاب درسی ساخت و اجرای دکور، لباس، ماسک و گریم شامل پنج پودمان است و هر پودمان دارای دو واحد یادگیری است و هر واحد یادگیری از چند مرحلهٔ کاری تشکیل شده است. شما هنرجویان عزیز پس از یادگیری هر پودمان می‌توانید شایستگی‌های مربوط به آن را کسب نمایید. هنرآموز محترم شما برای هر پودمان یک نمره در سامانه ثبت نمرات، منظور می‌کند و نمرهٔ قبولی در هر پودمان حداقل ۱۲ است.

همچنین علاوه بر کتاب درسی شما امکان استفاده از سایر اجزای بسته آموزشی که برای شما طراحی و تألیف شده است، وجود دارد. یکی از این اجزای بسته آموزشی کتاب همراه هنرجو می‌باشد که برای انجام فعالیت‌های موجود در کتاب درسی باید استفاده نمایید. کتاب همراه خود را می‌توانید هنگام آزمون و فرایند ارزشیابی نیز همراه داشته باشید. سایر اجزای بسته آموزشی دیگری نیز برای شما در نظر گرفته شده است که با مراجعه به وبگاه رشته خود به نشانی www.oerp.ir می‌توانید از عناوین آن مطلع شوید.

فعالیت‌های یادگیری در ارتباط با شایستگی‌های غیرفنی از جمله مدیریت منابع، اخلاق حرفه‌ای، حفاظت از محیط‌زیست و شایستگی‌های یادگیری مادام‌العمر و فناوری اطلاعات و ارتباطات همراه با شایستگی‌های فنی طراحی و در کتاب درسی و بسته آموزشی ارائه شده است. شما هنرجویان عزیز کوشش نمایید این شایستگی‌ها را در کنار شایستگی‌های فنی آموزش ببینید، تجربه کنید و آنها را در انجام فعالیت‌های یادگیری به‌کار گیرید.

رعایت نکات ایمنی، بهداشتی و حفاظتی از اصول انجام کار است لذا توصیه‌های هنرآموز محترمتان را در خصوص رعایت مواردی که در کتاب آمده است، در انجام کارها جدی بگیرید.

امیدواریم با تلاش و کوشش شما هنرجویان عزیز و هدایت هنرآموزان گرامی، گام‌های مؤثری در جهت سربلندی و استقلال کشور و پیشرفت اجتماعی و اقتصادی و تربیت مؤثر و شایسته جوانان برومند میهن اسلامی برداشته شود.

دفتر برنامه‌ریزی و تألیف کتاب‌های درسی فنی‌وحرفه‌ای و کاردانش

سخنی با هنرآموزان گرامی

در راستای تحقق اهداف سند تحول بنیادین آموزش و پرورش و برنامهٔ درسی ملی جمهوری اسلامی ایران و نیازهای متغیر دنیای کار و مشاغل، برنامهٔ درسی رشتهٔ تولید برنامهٔ تلویزیونی طراحی و براساس ارزشیابی انجام شده، محتوای آموزشی جدید تألیف شد. کتاب حاضر از مجموعه کتاب‌های کارگاهی می‌باشد که برای سال یازدهم تدوین و تألیف شده است. این کتاب دارای ۵ پودمان است که هر پودمان از ۲ واحد یادگیری تشکیل شده است. همچنین ارزشیابی مبتنی بر شایستگی از ویژگی‌های این کتاب می‌باشد که در پایان هر پودمان شیوهٔ ارزشیابی آورده شده است.

هنرآموزان گرامی می‌بایست برای هر پودمان یک نمره در سامانهٔ ثبت نمرات برای هر هنرجو ثبت کنند. نمرهٔ هر پودمان از دو بخش تشکیل می‌شود: ارزشیابی پایانی در هر پودمان و ارزشیابی مستمر برای هریک از پودمان‌ها. از ویژگی‌های دیگر این کتاب طراحی فعالیت‌های یادگیری ساخت‌یافته در ارتباط با شایستگی‌های فنی و غیرفنی از جمله مدیریت منابع، اخلاق حرفه‌ای و مباحث زیست‌محیطی است. این کتاب جزئی از بستهٔ آموزشی تدارک دیده شده برای هنرجویان است که لازم است از سایر اجزای بستهٔ آموزشی مانند کتاب همراه هنرجو، نرم‌افزار و فیلم آموزشی (رمزینه‌های سریع پاسخ ابتدای هر پودمان) در فرایند یادگیری استفاده شود. کتاب همراه هنرجو در هنگام یادگیری، ارزشیابی و انجام کار واقعی، مورد استفاده قرار می‌گیرد. شما می‌توانید برای آشنایی بیشتر با اجزای بستهٔ یادگیری، روش‌های تدریس کتاب، شیوهٔ ارزشیابی مبتنی بر شایستگی، مشکلات رایج در یادگیری محتوای کتاب، بودجه‌بندی زمانی، نکات آموزشی شایستگی‌های غیرفنی، آموزش ایمنی و بهداشت به کتاب راهنمای هنرآموز این درس مراجعه کنید.

عنوان پودمان‌های کتاب عبارت است از:

پودمان اول: با عنوان «اجرای صحنه و دکور»، در واحد یادگیری ۱ به اجرای الگوی صحنه و در واحد یادگیری ۲ به ساخت دکور پرداخته شده است.

پودمان دوم: با عنوان «صحنه‌پردازی»، در واحد یادگیری ۱ به ساخت و ترمیم لوازم صحنه و در واحد یادگیری ۲ به چیدمان صحنه پرداخته شده است.

پودمان سوم: با عنوان «اجرای لباس صحنه»، در واحد یادگیری ۱ به انتخاب لباس و ملزومات و در واحد یادگیری ۲ به آماده‌سازی لباس پرداخته شده است.

پودمان چهارم: با عنوان «چهره‌پردازی»، در واحد یادگیری ۱ به گریم متعادل‌سازی و در واحد یادگیری ۲ به اجرای گریم برای نقش پرداخته شده است.

پودمان پنجم: با عنوان «اجرای ماسک»، در واحد یادگیری ۱ به ساخت ماسک ساده و در واحد یادگیری ۲ به ساخت ماسک برای نقش پرداخته شده است.

امید است که با تلاش و کوشش شما همکاران گرامی اهداف پیش‌بینی شده برای این درس، محقق گردد.

دفتر برنامه‌ریزی و تألیف کتاب‌های درسی فنی‌وحرفه‌ای و کاردانش

نظرسنجی کتاب درسی

پودمان اول

اجرای صحنه و دکور



طراح صحنه و دکور فردی است که مسئولیت طراحی، مدیریت و نظارت بر اجرای کلیهٔ عناصر بصری صحنه در برنامه‌های تلویزیونی، سریال، سینما، تئاتر و... را بر عهده دارد تا فضا، اتمسفر و دورهٔ زمانی را برای مخاطب باورپذیر و تأثیرگذار کند. این مسئولیت با همکاری تهیه کننده یا کارگردان، شامل انتخاب مکان، طراحی صحنه و دکور، تعیین سبک و پالت رنگی، انتخاب اثاثیه و وسایل صحنه (آکسسوار) و هماهنگی با سایر عوامل برنامه‌سازی مانند طراح لباس و نورپرداز می‌شود. در واقع، طراح صحنه و دکور، «معمار قصه و صحنه» است. به داستان و برنامه اعتبار و باورپذیری می‌بخشد. به شخصیت‌پردازی کمک می‌کند. اتمسفر و حس و حال را می‌سازد. اطلاعات روایی دربارهٔ موضوع و محتوا را به مخاطب منتقل می‌کند.

واحد یادگیری ۱

اجرای الگوی صحنه

برای اجرای الگوی طراحی صحنه و دکور، هنرجویان چه مسیری را طی می‌کنند؟

هنرجویان در این واحد یادگیری مهارت‌های لازم از ایده‌پردازی و اسکیس دستی تا ارائهٔ نقشه‌های اولیه را با نرم‌افزارهای مربوطه به‌صورت دوبعدی، براساس متن و موضوع برنامهٔ تلویزیونی کسب می‌کنند.

استاندارد عملکرد

طراحی دستی و اجرای دوبعدی صحنه در نرم‌افزار به ابعاد A4 و A3 با رزولیشن ۱۵۰ یا ۳۰۰ dpi برای ساخت و اجرای دکور براساس متن مصوّب

طراحی صحنه و دکور

طراحی صحنه، هنری است که به فضا و داستان، هویت و جغرافیا می‌بخشد. هرآنچه در قاب تصویر دیده می‌شود (به‌جز مجری، بازیگر و لباس او)، در قلمرو مسئولیت طراح دکور است. این فضا نه‌تنها یک پس‌زمینهٔ خنثی، بلکه خود، یک «شخصیت» فعال در داستان است که می‌تواند احساسات، اطلاعات و مفاهیم را به‌صورت غیرمستقیم به مخاطب منتقل کند. معماری صحنه تنها هنری است که در ذات خود با زندگی مردم پیوند دارد و اندیشه و فرهنگ مردم یک سرزمین را به نمایش می‌گذارد و معنای زندگی را در خود متبلور می‌کند. هدف طراح صحنه برانگیختن تحسین و تشویق مخاطب برای دیدن یک معماری زیبا و دلفریب نیست؛ بلکه هدف، هرچه بیشتر نزدیک‌تر کردن فضای دکور و صحنه به‌حال و هوای موضوع و محتوای یک برنامهٔ تلویزیونی است.

فعالیت کارگاهی

تصاویری از صحنه و دکور برنامه‌های مختلف صبحگاهی، خانواده، ورزشی، کودک و نوجوان، تهیه و آنها را براساس نوع برنامه دسته‌بندی، سپس چند سطر دربارهٔ هرکدام بنویسید. دربارهٔ طراحی و اجرای دکور به‌کار رفته در برنامه‌ها در کلاس گفت‌وگو کنید.

بیندیشیم

- دربارهٔ تصاویر ۱ تا ۴ با یکدیگر گفت‌وگو کنید.
- دربارهٔ موضوع هر برنامه نظر خود را بگویید.
- به نظر شما یک طراح صحنه و دکور چگونه و براساس چه منبعی می‌تواند به‌موضوع، محتوا و پیام برنامه به‌مخاطب خودش، برسد؟



تصویر ۱



تصویر ۲



تصویر ۳



تصویر ۴

متن

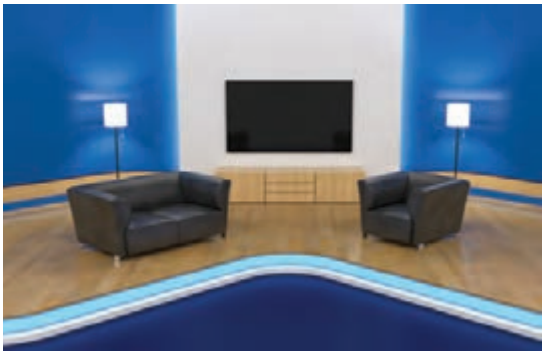
متن برنامهٔ تلویزیونی مشخص‌کنندهٔ هر آنچه که روبه‌روی دوربین رخ می‌دهد، می‌باشد. متن، نمودار تولید یک برنامه، فیلم و یا یک نمایش است. از گفت‌وگوهای بین بازیگران در فیلم‌ها تا متنی که مجری می‌خواند یا از میهمان می‌پرسد همه در متن یک برنامهٔ تلویزیونی یا در فیلم‌نامهٔ یک فیلم گنجانده شده است. لذا به متن برنامه‌های تلویزیونی، «تصویرنامه» هم گفته می‌شود. طراحی صحنه و دکور ارتباطی کاملاً مستقیم با متن و محتوای برنامهٔ تلویزیونی دارد. از متن یک برنامه می‌توان به موضوع آن پی‌برد. انواع موضوع برای برنامه‌سازی وجود دارد: مسائل اجتماعی و روز کشور تا بحران‌های سیاسی در منطقه و جهان، خانواده و تحکیم آن، مسائل آموزشی، ورزش، کودک، نوجوان، مشکلات اقتصادی، کارآفرینی، محیط‌زیست و... .

بیندیشیم

- دربارهٔ موضوع تصاویر ۵ تا ۸ نظر خود را بنویسید.
- چه تفاوت‌هایی در طراحی دکورهای تصاویر ۵ تا ۸ وجود دارد؟
- به نظر شما چگونه مطالعهٔ متن به طراحی صحنه و دکور یک برنامه یا صحنه‌پردازی در یک سریال کمک می‌کند؟



تصویر ۵



تصویر ۶



تصویر ۷



تصویر ۸

مطالعهٔ موردی

بررسی و تحلیل نمونه‌های موفق و ناموفق طراحی دکور در برنامه‌های تلویزیونی

خوانش متن

متن اولین منبع تحقیق برای طراح دکوری است که قصد طراحی یک صحنه را دارد. در متن به موضوع، محتوا و پیام نویسندهٔ برنامه یا فیلم پرداخته شده است. درواقع رنگ، فرم، نور، صدا، فضا، معماری و... در متن نهفته است.

فعالیت کارگاهی

۱ صندلی‌ها را به‌صورت دایره‌ای در کلاس بچینید و یک نمایشنامهٔ کوتاه را با هم بخوانید. هر هنرجو دو صفحه را بخواند و نظر خود را دربارهٔ موضوع و رنگ آن بخش و اینکه چه فرم و خطی را برای طراحی دکور آن مناسب می‌داند، بیان کند. در پایان با هم بحث و گفت‌وگو کنید که چه رنگ، فرم و... برای این متن نمایشی مناسب است و به یک نظر واحد برسید.

۲ براساس نظر نهایی، طرحی ساده به‌صورت دستی (اسکیس) طراحی کنید. برای طرح خود رنگ یا رنگ‌های صحنه را با مدادرنگی یا آبرنگ رنگ‌آمیزی کنید.

بیندیشیم

- انواع مخاطب را نام ببرید.
- چند برنامه از شبکه‌های مختلف تلویزیون نام ببرید و بگویید برای چه مخاطبانی ساخته شده است؟
- به‌نظر شما چگونه می‌شود احساسات و ویژگی‌های درونی مخاطبان یک برنامهٔ عصرگاهی خانواده و یک برنامهٔ ورزش فوتبالی را در طراحی دکور آن نشان داد؟ با چه المان‌ها و چه عناصری؟ آیا تفاوتی برای طراحی این دو برنامه (خانواده و ورزش فوتبال) وجود دارد؟

مخاطب

برای رسانه‌ای همچون تلویزیون، مخاطب ارزش و اهمیت بسیار زیادی دارد، از این‌رو که به نیازها و سلایق گوناگون بینندگانش پاسخ می‌دهد. در برنامه‌های مخاطب‌گرا، رنگ‌ها و فرم‌ها و وسایل صحنه باید متناسب با علایق آنها به‌کار گرفته شود. خردسال، کودک، نوجوان، جوان، زن، مرد، خانواده، قشر فرهنگی، هنرمندان، اندیشمندان، سیاست‌مداران، عموم مردم و... انواع مخاطب را تشکیل می‌دهند.

تصویرسازی متن

هر متن دارای بافت خاصی است که حسی متفاوت در آن نهفته است. یکی از این حس‌ها، رنگ است. رنگ باید براساس متن و نوع مخاطب انتخاب شود. یک طراح از موضوع، محتوا، نوع مخاطب و یا ویژگی‌های شخصیتی طیفی از مخاطبان، به نشانه‌هایی از رنگ، ریتم، نور، کنتراست، سبک، پیوستگی و وحدت بافت توجه می‌کند تا ایدهٔ نهایی‌اش برای طراحی دکور، متناسب با هدف برنامه باشد.

بیندیشیم

- در تصاویر ۹ تا ۱۲ چه تفاوت‌هایی مشاهده می‌کنید؟
- در هرکدام از تصاویر، کدام عنصر بصری مهم‌تر و چشمگیرتر است؟ دلیل آن را بنویسید.
- خط، فرم و رنگ چه تأثیراتی در آنها به وجود آورده است؟



تصویر ۹



تصویر ۱۰



تصویر ۱۱



تصویر ۱۲

عناصر بصری

در زبان هنرهای تجسمی برای عناصر بصری، الفبایی وجود دارد که متشکل از نقطه، خط، فرم، رنگ، حجم و بافت است. این زبان تصویری، دستور زبانی به‌نام ترکیب‌بندی دارد. یک طراح دکور، شاعری است که با این واژگان بصری، شعر می‌سراید. درک عمیق این مبانی، تفاوت میان یک دکوراتور که صرفاً فضا را پر می‌کند، و یک طراح دکور که به‌فضا معنا می‌بخشد را رقم می‌زند. در طراحی صحنه و دکور، جعبه‌ابزار اصلی شما، عناصر بصری است. از زاویهٔ دید یک دوربین تلویزیونی و با هدف کاربرد عملی در طراحی صحنه می‌آموزیم که چگونه یک خط منحنی می‌تواند حس آرامش و یک خط شکسته و مورّب حس تنش را القا کند. چگونه یک پالت رنگی می‌تواند طبقهٔ اجتماعی یک شخصیت را معرفی کند و چگونه تعادل یا عدم تعادل در یک قاب، وضعیت روانی داستان را منعکس می‌کند. استفادهٔ درست از عناصر بصری به‌شما قدرتی می‌بخشد که بتوانید احساسات و اطلاعات را بدون نیاز به‌دیالوگ، در تار و پود صحنهٔ خود ببافید.

بیندیشیم

- در تصاویر ۱۳ تا ۱۸ عنصر بصری حاکم در طراحی چیست؟
- فرم دایره چه مفهومی را توسط طراح به مخاطب القا می‌کند؟
- کدام‌یک از عناصر بصری در طراحی صحنه کاربرد بیشتری دارد؟
- برای طراحی دکور برنامهٔ کودک از چه رنگ، فرم و خطوطی باید بهره برد؟



تصویر ۱۳



تصویر ۱۴



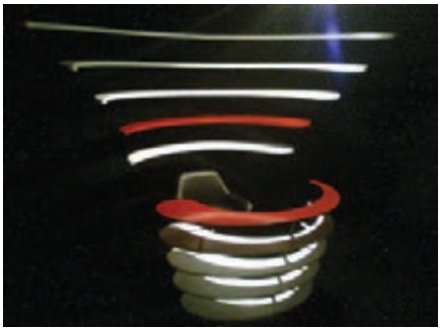
تصویر ۱۵



تصویر ۱۶



تصویر ۱۷



تصویر ۱۸

نقطه (Point): کوچک‌ترین واحد بصری است. تجمع نقاط می‌تواند سطح و بافت ایجاد کند. یک نقطه تنها در یک کادر بزرگ، می‌تواند حس انزوا، تمرکز یا اهمیت را القا کند.
خط (Line): مسیر حرکت نقطه، مهم‌ترین ابزار برای تعریف فضا و القای حس
خطوط افقی: حس آرامش، سکون و گستردگی (خط افق در دریا)
خطوط عمودی: حس ایستایی، قدرت، شکوه و معنویت (ستون‌های یک معبد)
خطوط مورب: حس حرکت، پویایی، بی‌ثباتی و تنش (یک سربالایی یا سراشیبی)
خطوط منحنی: حس نرمی، لطافت، حرکت سیال و زنانگی (یک تپه ماهور)
خطوط شکسته: حس خشونت، عصبانیت، تنش و آشفتگی (صاعقه)

فعالیت کارگاهی

۱ از چند برنامهٔ تلویزیونی با موضوع خانواده، کودک و نوجوان، پزشکی و ورزشی چند عکس تهیه کنید. فرم‌ها و خطوط به‌کار رفته در آنها را بر روی عکس با ماژیک رنگی نشان دهید و بنویسید از نظر شما تا چه حدودی در بیان موضوع و محتوا و نوع مخاطب، موفق بوده است؟
۲ شکل‌های دایره، مثلث و مربع چه احساسی را به شما القا می‌کنند؟ برای هرکدام تصویری براساس احساس درونی خود انتخاب و ارائه دهید.

تحلیل مفهومی

برای تحلیل مفهومی یک متن، این مراحل را باید به‌ترتیب طی کنید:
اولین قدم، خواندن متن برنامه یا متن فیلمنامه و استخراج «کلید واژه‌های حسی» مثل تنهایی، آشفتگی، قدرت و فقر است.
دوم، انتخاب پالت رنگی است که براساس تحلیل مفهومی، یک پالت رنگی اولیه (شامل ۳ تا ۵ رنگ اصلی) انتخاب می‌شود.
سوم، تعیین زبان فرم و خط است. تصمیم‌گیری در مورد اینکه آیا صحنه باید بر خطوط منحنی و نرم استوار باشد یا خطوط تیز و شکسته؟
چهارم، اسکیس‌های ترکیب‌بندی مثل ترسیم چند طرح اولیه برای چیدمان عناصر اصلی در فضا می‌باشد.

فعالیت کارگاهی

طرح اولیهٔ (اسکیس) دکور یک برنامهٔ تلویزیونی با موضوع «هیجان و سرعت» (مثلاً مسابقه ماشین‌سواری) را فقط با استفاده از انواع خطوط (بدون رنگ و سایه) ترسیم کنید. توضیح دهید چگونه از ویژگی‌های خطوط مورب و شکسته برای القای حس مورد نظر استفاده کرده‌اید.

مبانی بصری در صحنه و دکور

۱ **شکل (Shape)**: یک سطح دوبعدی (دایره، مربع، مثلث) که توسط خطوط محصور شده است.

۲ **فرم (Form)**: یک شکل سه‌بعدی (کره، مکعب، هرم) که دارای طول، عرض و عمق است. وظیفهٔ اصلی طراح دکور، کار با فرم است.

۳ **فضا (Space)**: ناحیه‌ای که عناصر در آن قرار می‌گیرند. یک اتاق بزرگ و خالی می‌تواند حس تنهایی را القا کند.

۴ **رنگ (Color)**: قدرتمندترین ابزار برای ایجاد اتمسفر و انتقال اطلاعات است. رنگ سه خصوصیت اصلی دارد؛

۱ـ فام (Hue): نام رنگ (قرمز، آبی، زرد)

۲ـ درخشندگی یا ارزش (Value): میزان تیرگی یا روشنی یک رنگ (قرمز تیره در مقابل قرمز روشن)

۳ـ خلوص یا اشباع (Saturation): میزان خلوص و شدت رنگ (یک قرمز جیغ در مقابل یک قرمز چرک‌مُرده)

۵ **بافت (Texture)**: کیفیت سطح یک فرم که از طریق حس لامسه یا بینایی درک می‌شود. بافت می‌تواند واقعی (سطح زبر یک دیوار آجری) یا بصری (نقاشی طرح آجر روی یک دیوار صاف) باشد. بافت به‌صحنه عمق و حس واقع‌گرایی می‌بخشد، مانند بافت‌های احساسی مثل یک کاناپهٔ مخملی که حس تجمل و یک میز چوبی کهنه، حس قدمت را منتقل می‌کند.

۶ **تیرگی ـ روشنی (Valuecontrast)**: به استفاده از سایه‌ها و نور برای حجم دادن به اشیا و ایجاد کنتراست در تصویر اشاره دارد. این کیفیت ارتباط تنگاتنگی با کار نورپرداز دارد.

فعالیت کارگاهی

۱ تفاوت میان «شکل» و «فرم» را با ذکر مثال از یک صحنهٔ فیلم توضیح دهید.

۲ تأثیر سه خصوصیت اصلی رنگ (فام، درخشندگی، خلوص) را به‌صورت عملی بر حس و حال یک اتاق به‌تصویر بکشید.

۳ روی یک مقوای A4، با رنگ گواش یا اکرولیک، چسب چوب و کمی ماسه یا خاک ارّه، بافت یک دیوار سنگی را شبیه‌سازی کنید. به ایجاد سایه‌روشن برای نشان دادن حجم سنگ‌ها توجه داشته باشید.

بیندیشیم

- در تصاویر ۱۹ تا ۲۲ کدام عنصر بصری غالب است؟
- در کدام تصویر تضاد تیرگی و روشنی موفق بوده است؟ چرا؟
- رنگ و نور در این تصاویر چقدر در انتقال پیام برنامه به‌مخاطب خود موفق بوده است؟ دلایل خود را بیان کنید.



تصویر ۱۹



تصویر ۲۰



تصویر ۲۱



تصویر ۲۲

فعالیت کارگاهی

به محیط اطراف خود (اتاق، خیابان، پارک) بروید و از ۱۰ بافت مختلف مانند پوست درخت، دیوار آجری، فلز زنگ‌زده عکس بگیرید و نمونه‌ای از آنها را جمع‌آوری کنید. برای هر بافت، دو صفت حسی (مثل خشن، سرد) و کاربرد احتمالی آن در یک صحنه را بنویسید.



تصویر ۲۳



تصویر ۲۴



تصویر ۲۵



تصویر ۲۶



تصویر ۲۷



تصویر ۲۸



تصویر ۲۹



تصویر ۳۰

مطالعهٔ موردی

(نمایش فیلم)

در سریال مختارنامه از «بافت» به‌شکل گسترده‌ای برای ایجاد حس واقع‌گرایی تاریخی استفاده شده است. دیوارهای کاهگلی، زره‌های فلزی، پارچه‌های خشن و چوب‌های کهنه، همگی به باورپذیر کردن فضا کمک می‌کنند. «کنتراست بافت» بین کاخ‌های مجلل و خانه‌های فقیرانه، اختلاف طبقاتی را به خوبی نشان می‌دهد.

بیندیشیم

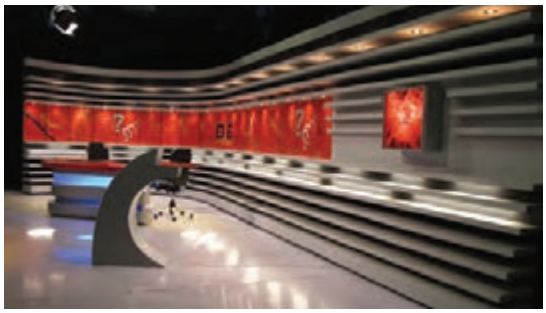
- عناصر بصری به‌کار رفته در تصاویر ۳۱ تا ۳۴ را نام ببرید.
- آیا در تصاویر از ترکیب‌بندی خاصی استفاده شده است؟
- نوع ترکیب‌بندی به‌کار رفته در هرکدام را نام برده و هدف استفاده از آن را شرح دهید.



تصویر ۳۱



تصویر ۳۲



تصویر ۳۳



تصویر ۳۴

ترکیب‌بندی (Composition): هنر چیدمان عناصر بصری در یک قاب به‌منظور ایجاد یک کلِ هماهنگ، معنادار و چشم‌نواز است. دانستن عناصر و کیفیت‌ها کافی نیست؛ باید در نحوهٔ چیدمان آنها نیز مهارت‌های لازم را کسب کرد. اینجاست که مفاهیم ترکیب‌بندی اهمیت پیدا می‌کنند.

تعادل (Balance): توزیع وزن بصری عناصر در قاب است که می‌تواند متقارن یا نامتقارن باشد.

ریتم (Rhythm): تکرار منظم یا متناوب عناصر بصری مانند تکرار ستون‌ها در یک راهرو که باعث هدایت چشم بیننده در قاب می‌شود.

کنتراست (Contrast): تضاد و تفاوت میان عناصر، رنگ‌ها و فرم‌ها برای ایجاد تأکید و جذابیت بصری است.

فضای مثبت و منفی (Positive/Negative Space): فضای مثبت، فضایی است که توسط اشیا و شخصیت‌ها اشغال شده و فضای منفی، فضای خالی اطراف آنهاست. یک طراح خوب به اندازهٔ فضای مثبت، به فضای منفی نیز توجه می‌کند.

تأکید یا نقطهٔ کانونی: ایجاد یک عنصر برجسته که چشم بیننده را در ابتدا به‌خود جلب می‌کند. این کار می‌تواند از طریق کنتراست رنگ، اندازه یا قرارگیری در نقاط طلایی قاب انجام شود.

بیندیشیم

- موضوع تصاویر ۳۵ تا ۳۹ چیست؟ نقطهٔ کانونی هر دکور چه عنصری است؟
- کدام تصویر در انتخاب عناصر بصری، المان‌ها و نمادها موفق بوده است؟
- عناصر مورد استفاده چه تأثیری در مخاطب برنامه دارد؟
- به نظر شما دلایل انتخاب رنگ سبز یا پالت رنگی زرد و نارنجی در یک برنامهٔ ورزشی چیست؟ مثالی بزنید.



تصویر ۳۵



تصویر ۳۶



تصویر ۳۷



تصویر ۳۸

پژوهش

تصاویر دکور ۳۵ تا ۳۹ را با هم مقایسه کنید. عناصر بصری، نمادها و نشانه‌ها را براساس موضوع، تفکیک و دربارهٔ نوع ترکیب‌بندی و میزان موفقیت طراحی صحنه و دکور آن بنویسید. می‌توانید عکس‌های بیشتری از آن دکور را در فضای مجازی جست‌وجو و به‌پژوهش خود اضافه کنید.



تصویر ۳۹

فعالیت کارگاهی



۱ یک اتاق خالی را در نظر بگیرید. تنها با قرار دادن یک صندلی در نقاط مختلف آن (گوشه، وسط، نزدیک به‌دیوار)، چگونه می‌توانید مفاهیم «تنهایی»، «قدرت»، «انتظار» و «انزوا» را بیان کنید؟ طرح‌های خود را ترسیم کرده و توضیح دهید.

۲ یک قسمت از یک سریال ایرانی (ترجیحاً تاریخی مانند امیرکبیر، مریم مقدس و...) را تماشا کنید. سه قاب مهم را انتخاب کرده و با کشیدن خطوط راهنما، نوع ترکیب‌بندی (متقارن، نامتقارن و...) و نقاط کانونی آن را تحلیل کنید.

ترکیب‌بندی

یک ترکیب‌بندی خوب، هدایتگر و معنادار است، در حالی که یک ترکیب‌بندی بد، آشفته و گیج‌کننده است. ترکیب‌بندی باید با ژانر (درام، کمدی، رمانتیک و...) هماهنگی داشته باشد. ترکیب‌بندی یک سریال کمدی باید با یک سریال پلیسی متفاوت باشد. ترکیب‌بندی باید با حرکت دوربین‌ها هماهنگی داشته و طراح باید بداند دوربین چگونه در صحنه حرکت خواهد کرد و دکوپاژ متن چگونه است. صحنه نباید آنقدر شلوغ باشد که مخاطب دچار سردرگمی شود. باید نقاط کانونی مشخصی وجود داشته باشد. در ضمن ترکیب‌بندی نباید مانع حرکت بازیگران یا عوامل شود.

ترکیب‌بندی انواع مختلفی دارد:

- **ترکیب‌بندی افقی:** تأکید بر خطوط افقی یا کشیدگی در عرض، باعث ایجاد حس آرامش، سکون و وسعت در مخاطب می‌شود. این نوع ترکیب‌بندی برای دکور برنامه‌های گفت‌وگو محور آرام، مناسب است.
- **ترکیب‌بندی عمودی:** تأکید بر خطوط عمودی یا کشیدگی در ارتفاع، موجب حس قدرت، استحکام، معنویت، محدودیت است. در دکور برنامه‌های گفت‌وگو محور با فضای رسمی، برنامه‌های مذهبی (مثل برنامهٔ معلی)، نشان دادن یک زندان و... از این نوع ترکیب‌بندی استفاده می‌شود.
- **ترکیب‌بندی متقارن:** آینه‌ای بودن عناصر حول یک محور که نشان از نظم، رسمیت، ثبات و سکون دارد. معمولاً در طراحی دکورهای خبری، صحنه‌های دادگاه (مثل سریال آقای قاضی)، برنامه‌های رسمی و... کاربرد دارد.
- **ترکیب‌بندی مورب:** تأکید بر خطوط مورب و قطری دارد. باعث ایجاد حرکت، هیجان، تنش، عدم ثبات و در طراحی دکور مسابقات پرتحرک، صحنه‌های تعقیب و گریز از آن استفاده می‌شود.



تصویر ۴۰



تصویر ۴۱



تصویر ۴۲



تصویر ۴۳

مطالعهٔ موردی

۱ فیلم‌های «وس اندرسون» (مثل هتل بزرگ بوداپست): آثار این کارگردان، کلاس درس «ترکیب‌بندی متقارن» و «پالت رنگی استیلیزه» است. تقارن کامل در قاب‌ها، دنیایی فانتزی، کنترل‌شده و کمی غیرواقعی می‌سازد که امضای بصری اوست.

۲ استودیوی خبر شبکه خبر: دکور این استودیو عمدتاً از خطوط صاف و منحنی، زوایای مشخص و رنگ‌های سفید و گرم (قرمز) تشکیل شده است. این انتخاب‌ها به همراه ترکیب‌بندی عمدتاً متقارن و افقی، حس «اعتماد»، «رسمیت»، «آرامش» و «جدّیت» را به مخاطب القا می‌کند که کاملاً با هویت یک بخش خبری منطبق است.

پژوهش

چهار دلیل انتخاب رنگ‌های مد روز (مد سال) را چه در طراحی لباس و چه در معماری بنویسید. از نظر شما هرکدام از این رنگ‌ها یا پالت هم‌نشینی آنها در کنار هم، چه میزان در جذب مخاطب تلویزیونی و چه برنامه‌هایی موفق خواهد بود؟

بیندیشیم



- وقتی پرچم ایران را می‌بینید چه حسی دارید؟ آیا مفهوم و معنای هر رنگ پرچم را می‌دانید؟
- دیدن یک سیب قرمز، درخت سبز، آسمان آبی چه معنا و حسی را به شما القا می‌کنند؟
- دکور برنامه‌ای که به رنگ آبی و سفید است، چه احساسی را در شما برمی‌انگیزد؟

روان‌شناسی رنگ‌ها

در فرهنگ‌های مختلف، رنگ‌ها معانی متفاوتی دارند. در فرهنگ ایرانی ـ اسلامی رنگ‌هایی مانند فیروزه‌ای، سبز و طلایی دارای بار معنایی خاصی هستند که باید در طراحی‌ها به آنها توجه شود.

قرمز: هیجان، عشق، خطر، خشم (در برنامه‌های خبری یا سیاسی)

آبی: آرامش، اعتماد، سردی، منطق (در دکور برنامه‌های علمی یا خبری)

زرد: شادی، انرژی، توجه (در برنامه‌های کودک و در مناظره‌های سیاسی)

سبز: طبیعت، رشد، سلامتی

مشکی: قدرت، تجمل، مرگ، سوگ

سفید: پاکی، سادگی، تهی بودن

با شناخت الفبا و دستور زبان بصری، می‌فهمیم که عناصر بنیادینی چون خط، رنگ و بافت، ابزارهای قدرتمندی برای قصه‌گویی بی‌کلام هستند و نحوهٔ چیدمان آنها در قالب ترکیب‌بندی، می‌تواند به‌طور مستقیم بر احساس و درک مخاطب برنامه تأثیر بگذارد. فرایند آگاهانه و هدفمند طراحی صحنه با تسلط بر این مبانی، طراح دکور را قادر می‌سازد تا از یک چیدمان‌گر صرف، به یک معمار بصری تبدیل شود که به فضای صحنه، روح و معنا می‌بخشد.

فعالیت کارگاهی



۱ رنگ‌های اصلی را دو به دو با آبرنگ یا مدادرنگی ترکیب کنید و ببینید چه رنگ‌هایی به‌دست می‌آید؟

۲ یک چرخهٔ رنگ را برش زده یا در رایانه خود طراحی نمایید. برای هر رنگ چرخه، یک تصویر از معماری داخلی یا فضای طبیعت یا طراحی دکور تلویزیونی برش زده و کلاژ کنید.

۳ رنگ‌های اصلی و مکمل را کلاژ کرده و در طراحی مودبرد خود عکس بافت و فرمی که در طبیعت به آن نزدیک است یا مفهوم آن را القا می‌کند، بچسبانید. جلوی هر رنگ، احساس مفهومی خود را با ۵ کلمه بنویسید.

مطالعهٔ موردی



کتاب همنشینی رنگ‌ها یا رنگ‌شناسی ایتن

انتخاب پالت رنگی: براساس تحلیل مفهومی، یک پالت رنگی اولیه (شامل ۳ تا ۵ رنگ اصلی) انتخاب می‌شود. این پالت باید با هویت بصری شبکه و ژانر برنامه نیز هماهنگ باشد.

فعالیت کارگاهی

یک نمونه دکور با استفاده از رنگ‌های مختلف یا چینش عکس دکورهای مختلف با موضوع یکسان در رنگ‌های متفاوت طراحی کنید.



تصویر ۴۴



تصویر ۴۵

فعالیت کارگاهی

صحنه‌ای کوتاه از یک فیلمنامه مثل صحنهٔ گفت‌وگوی یک پدر و مادر دربارهٔ سربازی رفتن پسرشان که در اتاق نشیمن نشسته‌اند، را انتخاب کنید. سه کلید واژهٔ حسی اصلی صحنه را استخراج کرده و براساس آن یک مودبُرد و یک پالت‌رنگی (شامل ۵ رنگ) طراحی کنید. از خود بپرسید که چرا این رنگ‌ها را انتخاب کرده‌اید؟

تعیین فضای کار

طراح دکور ملزم به بررسی و انجام چهار فعالیت است:

۱ نقشهٔ استودیو با سیستم متریک و با نسبت ۱ به ۵۰ را بر روی کاغذ بکشد.

۲ نقشهٔ محدودهٔ قرار گرفتن دکور بر روی نقشهٔ خود را ترسیم کند.

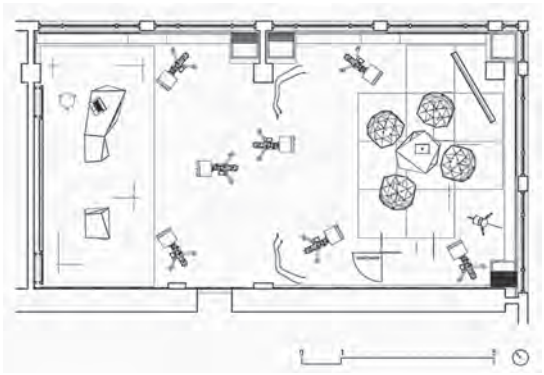
۳ نوع دکور به‌لحاظ شکل یعنی خطی، ال شکل، یو شکل یا ۳۶۰ درجه را براساس فضا تعیین نماید.

۴ دسترسی‌ها مثل در پارکینگ (ابعاد)، پریزهای برق دیوارهای استودیو، تجهیزات ایمنی دکور، نورهای استودیویی و... را مشخص کند.

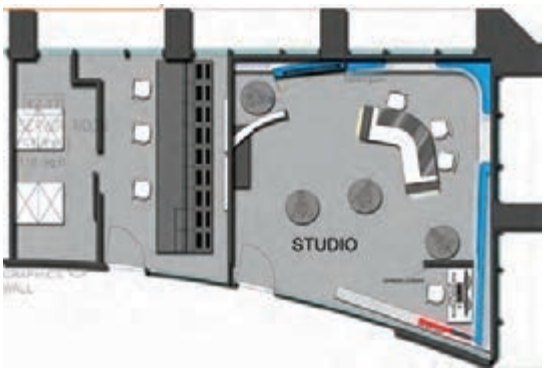
نقشهٔ استودیو یا لوکیشن

بیندیشیم

- تفاوت نقشهٔ فنی استودیو با نقشهٔ فنی اجرایی چیست؟
- در نقشهٔ فنی استودیو چه مواردی مشخص می‌شود؟
- آیا برای کشیدن نقشهٔ فنی استودیو یا لوکیشن نیاز به نرم‌افزار خاصی است؟
- نقشهٔ استودیو چه کاربردهایی دارد؟



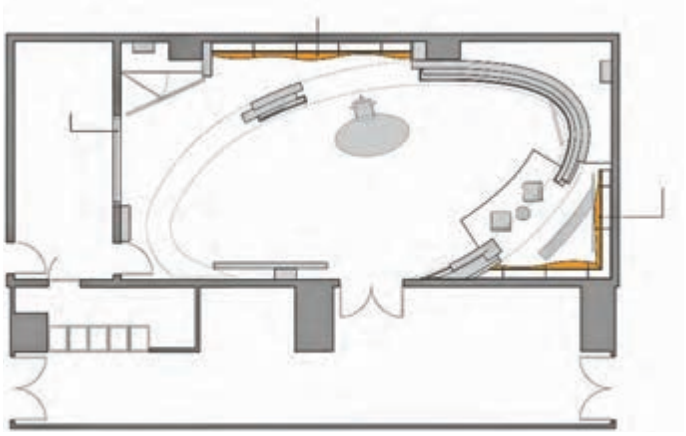
تصویر ۴۶



تصویر ۴۷

طراحی نقشهٔ استودیو شامل ترسیم تمامی ابعاد استاندارد یک استودیوی خالی است. این ابعاد در حال حاضر با سیستم متریک و با نسبت ۱:۵۰ اعمال می‌شود. این نقشه روی نوعی کاغذ خاص چهارخانه و معمولاً با دست رسم می‌شود و ویژگی‌های زیر را نشان می‌دهد:

- محل قرار گرفتن انبار و فضاهایی مثل اتاق چهره‌پردازی، تعویض لباس و...
- ورودی‌ها، خروجی‌ها، قفسه‌های ذخیرهٔ موقت وسایل صحنه، راه‌پله‌ها، نقاط دسترسی به منابع اصلی نیرو و...
- موقعیت مکانی صحنه‌پردازی با محل استقرار دکور
- فضای ایمنی یک متری (تقریباً سه فوت)، یا فضای آتش‌نشانی دور استودیو
- موقعیت قرار گرفتن منابع تدارکات مثل گاز، آب و برق
- موقعیت قرار گرفتن پریزها و رابط‌های خاص وسایل فنی برای دوربین‌ها، وسایل صدا و نور
- موقعیت قرار گرفتن میله‌های آویز و نرده‌های هدایت‌کنندهٔ نورهای بالاسری و...
- موقعیت قرارگرفتن نرده‌های محافظ پردهٔ اصلی استودیو
- ارقام و اطلاعات مربوط به ارتفاع استودیو و در ورودی دکور، ظرفیت تحمل وزن، اندازهٔ وسایل و لوازمی که وارد استودیو می‌شود.



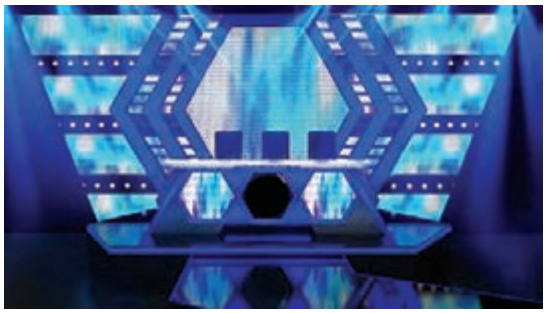
تصویر ۴۸

استانداردهای نقشه‌کشی

مقیاس (Scale): نقشه‌ها باید در مقیاس مشخصی (مثلاً ۱:۵۰ یا ۱:۲۵) ترسیم شوند. این بدان معناست که هر ۱ سانتی‌متر روی نقشه، معادل ۵۰ سانتی‌متر در دنیای واقعی است. مقیاس باید به‌وضوح روی نقشه ذکر شود.

علائم اختصاری: برای نمایش در، پنجره، پله و... از علائم استاندارد جهانی استفاده می‌شود تا هر کارگاه یا متخصصی بتواند نقشه را بخواند.

ضخامت خطوط (Line Weights): در نقشه‌های فنی، از ضخامت‌های مختلف خط برای نمایش عناصر مختلف استفاده می‌شود. مثلاً دیوارهای برش‌خورده با خط ضخیم‌تر و مبلمان با خط نازک‌تر نمایش داده می‌شوند.



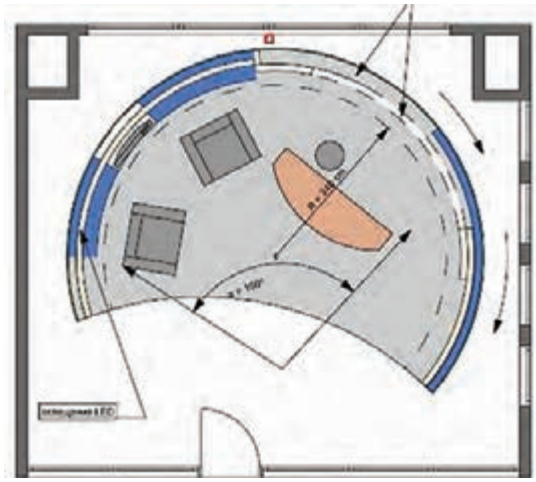
تصویر ۴۹



تصویر ۵۰



تصویر ۵۱



تصویر ۵۲

فعالیت کارگاهی

با کمک هنرآموز خود کارگاه، کلاس، کتابخانه و یا یکی از مکان‌های داخل مدرسه را انتخاب و با استفاده از مقیاس ۱:۱۰۰ نقشه ترسیم کرده و علائم اختصاری (در، پنجره، پله و جهت شمال) را در آن مشخص کنید.

بیندیشیم



- یک برنامهٔ ورزشی که دارای بخش‌های پلاتو، کارشناس و حضور مهمان است، در کدام اشکال دکور قابل طراحی و اجرا می‌باشد؟
- برای طراحی یک دکور مسابقه با حضور تماشاچیان و استیج (پرتیکابل) شرکت‌کنندگان، چه اشکالی از دکور را پیشنهاد می‌دهید؟

تعیین فضای کاری دکور براساس اشکال دکور

دکور و معماری صحنه براساس نوع برنامه و محل استقرار در استودیو شکل می‌گیرد که انواع مختلفی دارد:

۱ دکور خطی یا تک‌دیوارهای کنار هم بر روی یک خط با زاویهٔ موازی با دوربین؛

۲ دکور ال‌شکل یا دو دیوارهٔ ۹۰ درجه، دکوری بسیار پرکاربرد و زیبا در طراحی صحنه و دکور و اغلب دارای دو فضای متفاوت و درعین‌حال هماهنگ با هم؛

۳ دکور یو شکل یا سه دیواره، در این نوع شکل، دکور دارای سه فضای متفاوت کاربردی با امکان ایجاد چیدمان هماهنگ برای سه آیتم متفاوت وجود دارد. دکور یو شکل می‌تواند به‌صورت نیم‌دایره یا مدور هم باشد؛

۴ دکور ۳۶۰ درجه، دکوری که در تمام اضلاع استودیو یا لوکیشن، طراحی و اجرا می‌شود. فضاهای متفاوت و متنوع دارد. دارای ورود و خروجی (برای بازیگران و مجریان) است. گاهی در یک یا دو ضلع آن، تماشاچیان حضور دارند.

۵ صحنه‌پردازی دوطبقه: در بعضی برنامه‌های تلویزیونی، دکورهای دوطبقه ساخته می‌شود. از این‌گونه صحنه‌پردازی به‌علّت پیچیدگی‌ها و مشکلاتی که دارد، استقبال چندانی نمی‌شود.

فعالیت گروهی



تصاویری از اشکال مختلف دکور برنامه‌های تلویزیونی جمع‌آوری و روی تابلوهای کلاس نصب کنید. دربارهٔ اشکال دکور و فضاهای مختلف آن، گفت‌وگو کنید.

بیندیشیم

- کدام یک از تصاویر ۵۳ تا ۵۸ فضای مذهبی یک برنامه را نشان می‌دهد؟
- در هرکدام از برنامه‌ها از چه نشانه، نماد و عناصر خاصی استفاده شده است؟
- تفاوت برنامهٔ تولیدی با برنامهٔ زنده چیست؟
- برنامهٔ ترکیبی و غیرترکیبی چیست؟



تصویر ۵۳



تصویر ۵۴



تصویر ۵۵



تصویر ۵۶



تصویر ۵۷



تصویر ۵۸

تعیین فضای دکور براساس نوع برنامه، موضوع، محتوا و مخاطب

طراح صحنه از نمادها، نشانه‌ها و زبان بصری برای نشان دادن نوع، موضوع و هدف برنامه در جهت شادی، احساس همدردی، نشاط، تحرک و امید به‌زندگی مخاطب برنامه، استفاده می‌کند. او با در نظر گرفتن تمامی عملکردها، شخصیت، زمان و مکان، تاریخ و جغرافیا، فرهنگ و سنت‌ها، فضایی خلق می‌کند که در جهت موفقیت موضوع و هدف برنامه یا فیلم باشد. یک برنامهٔ ترکیبی از چند بخش تشکیل گردیده و چند فضا در معماری صحنهٔ آن طراحی شده است که می‌تواند شامل پلاتو، گزارش، کارشناس متخصص، مهمان ویژه، بخش‌های آموزشی، نمایشی و... باشد.

یک برنامهٔ زنده هم می‌تواند گفت‌وگو محور، ترکیبی و پلاتو محور (صحبت تک‌نفرهٔ مجری با مخاطب) باشد. در تمامی برنامه‌ها، نمادها و نشانه‌های بصری باید در جهت موضوع، محتوا و پیام برنامه باشد. در طراحی صحنه و دکور برای برنامه‌های تلویزیونی باید توجه داشت که این برنامه‌ها می‌توانند در ساختار و موضوعات مختلفی تولید شوند که آشنایی با ویژگی‌های آنها برای طراح، لازم و ضروری است.

بیندیشیم

- در کدام برنامه‌ها از طراحی دکور ثابت استفاده می‌شود؟
- چرا از دکورهای پرتابل (متحرک) که قابل صدمه دیدن هستند، در استودیوها استفاده می‌شود؟
- در طراحی صحنهٔ چه برنامه‌هایی می‌توان از پردهٔ کروماکی، بک پروژکشن یا ویدئووال استفاده نمود؟



تصویر ۵۹



تصویر ۶۰

دکور پرتابل یا ثابت: یک طراح باید قبل از شروع به طراحی، از ثابت یا متحرک (پرتابل) بودن دکور در استودیو اطلاع داشته باشد و براساس آن به ایده، نوع اجرا، سهولت در حرکت، صدمه نزدن به‌کف و استحکام دکور بیندیشد. امروزه به‌علت کمبود فضای استودیویی و صرفه‌جویی در هزینه‌ها از ویدئووال بزرگ، ثابت و یا دکورهای پرتابل (قابل حمل به انبار یا پارکینگ دکور) استفاده می‌کنند.

بیندیشیم

- کدام یک از تصاویر ۶۱ تا ۶۶ به دورهٔ خاصی از تاریخ اشاره دارد؟
- تفاوت اصلی فضای داخلی با فضای خارجی چیست؟
- از چه نشانه‌ها و عناصری می‌توان استفاده نمود که بیننده به حس زنده بودن برنامه در موقعیت زمانی برسد؟
- آیا در طراحی صحنه علاوه بر موقعیت زمانی، به موقعیت مکانی (جغرافیایی) توجه می‌شود؟
- از چه نشان و عناصری می‌توان برای موقعیت مکانی برنامه در طراحی صحنه بهره برد؟



تصویر ۶۱



تصویر ۶۲



تصویر ۶۳



تصویر ۶۴



تصویر ۶۵



تصویر ۶۶

موقعیت مکانی (بسته ـ باز): موقعیت مکانی از مفاهیم بسیار اساسی در طراحی دکور است. طراح باید از موقعیت مکانی دکور که در فضای باز یا بسته (استودیو، سوله، لوکیشن) اجرا خواهد شد، آگاهی و براساس آن فضا، طراحی و انتخاب متریال و مبلمان داشته باشد. در طراحی صحنه باید از المان‌های فرهنگی، اجتماعی، تاریخی و هنری آن براساس موقعیت مکانی مثل استودیوهای تلویزیونی در شبکه‌های استانی در قالب عناصر، تصاویر، صنایع دستی و... استفاده شود.

پژوهش

چند تصویر از مسابقات و سرگرمی‌های تلویزیونی یا فضای مجازی را انتخاب و دربارهٔ شکل دکور آنها برای دوستان خود در قالب پاورپوینت صحبت کنید. بررسی عناصر بصری رنگ، نور، شکل دکور و... را فراموش نکنید.

بیندیشیم

- تصاویر ۶۷ تا ۷۰ چه سبکی (مانند مدرن، فضایی، احساسی یا نمادین) را بیان می‌کنند؟
- کدام‌یک از تصاویر، فضای واقعی و رئال را نشان می‌دهد؟
- به‌نظر شما برای یک دکور با مخاطب جوان، چه سبک طراحی مناسب است؟



تصویر ۶۷



تصویر ۶۸



تصویر ۶۹



تصویر ۷۰

انتخاب سبک: انتخاب سبک مناسب براساس متن و موضوع یک برنامهٔ تلویزیونی، از پیش‌نیازهای ضروری شناخت و آشنایی طراح دکور و صحنه با انواع سبک‌های هنری (نقاشی و معماری) است؛ یعنی طراح باید براساس متن و موضوع، سبک معماری صحنهٔ خود را انتخاب نماید. گاهی طراحی دکور براساس سبک‌های معماری ایران و گاهی براساس سبک‌های جهانی منطبق است. از سبک‌های مهم در طراحی دکور یا صحنه‌آرایی یک فیلم یا نمایش می‌توان به کلاسیک، نئوکلاسیک، رئالیسم کوبیسم و... اشاره نمود.

فعالیت کارگاهی

۱ یکی از سبک‌های ذکر شده را برای یک برنامهٔ گفت‌وگو محور اجتماعی با موضوع مشکلات ترافیک در شهرها و هوای آلوده، طراحی کنید.

۲ یک طراحی مناسب برنامهٔ تاک‌شو ترکیبی برای مخاطب نوجوان (سرگرمی)، با الهام از یکی از سبک‌ها، به‌صورت خطی و انتخاب پالت‌رنگی، انجام دهید.

پژوهش

۱ نمونه‌هایی از دکور انتزاعی در تئاتر، سینما و تلویزیون انتخاب و تأثیر آن را بر مخاطب بررسی کنید.

۲ نمونه‌های موفق و ناموفق دکورهای مدرن و معاصر در برنامه‌های تلویزیونی ایرانی و خارجی را شناسایی و در کلاس نمایش دهید.

بیندیشیم

- آیا در یک مسابقه و سرگرمی، نورهای دکوراتیو می‌توانند در ایجاد هیجان شرکت‌کنندگان و مخاطبین در خانه تأثیر داشته باشند؟
- در یک دکور خبر، چه نورهایی را به‌عنوان دکوراتیو پیشنهاد می‌دهید؟
- آیا یک صحنه یا دکور باید متکی به نورهای استودیویی باشد؟



تصویر ۷۱



تصویر ۷۲



تصویر ۷۳



تصویر ۷۴

نورپردازی استودیویی و نورپردازی دکوراتیو

نور، عامل دیده شدن دکور و صحنهٔ تلویزیونی است. نور بر صحنه، عملی فیزیکی و روانی به‌وجود می‌آورد؛ با روشن کردن صحنه به‌منظور دیدن، عملی فیزیکی رخ می‌دهد. گاه نورهای دکوراتیو به جلوه‌های زیبایی یک دکور تلویزیونی می‌افزایند. دکوری ایده‌آل است که متکی به نورهای استودیویی نباشد؛ بلکه از طراحی نور زیبا در کنار دیگر عناصر بصری برخوردار باشد.

انواع نورهای دکوراتیو:

الف) نورهای مخفی (اس‌ام‌دی و ال‌ای‌دی شلنگی تک‌رنگ و چندرنگ)، نورهای شلنگی نئون فلکس

ب) نورهای موضوعی و شعاعی: هالوژنه ال‌ای‌دی و اس‌ام‌دی، آباژورها، چراغ‌های دیواری، لوسترها و...

پژوهش

به گروه‌های چند نفره تقسیم شوید. هر گروه دربارهٔ خصوصیات (کاربرد، کارایی و تنوع) یکی از نورهای استودیویی (پروژکتورها) یا نورهای دکوراتیو (شلنگی، ال‌ای‌دی، هالوژنه، آباژور، لوسترها، نئون فلکس‌ها و...) تحقیق کند و نتیجه را در قالب پاورپوینت در مدت زمان ۱۰ دقیقه ارائه دهد.

بیندیشیم

- در تصاویر ۷۵ تا ۸۰ دربارهٔ ایدهٔ طراحی آنها بحث و گفت‌وگو کنید.
- کدام ایدهٔ طراحی براساس موضوع، محتوا و نوع برنامه موفق بوده است؟
- منبع الهام کدام‌یک از تصاویر طبیعت بوده است؟
- ایدهٔ دکور کدام برنامه با سبک طراحی (مدرن، سنتی، معاصر) آن مطابقت دارد؟



تصویر ۷۵



تصویر ۷۶



تصویر ۷۷



تصویر ۷۸



تصویر ۷۹



تصویر ۸۰

طراحی مفهومی

۱ـ ایده و بارش ذهنی

یک لکهٔ کوچک روی دیوار، یک خراش روی میز، یک کتابِ باز شده روی صندلی؛ این جزئیات به‌ظاهر بی‌اهمیت هستند که به یک فضا، «تاریخ» و «زندگی» می‌بخشند و آن را از یک دکور به یک مکان واقعی تبدیل می‌کنند.

هیچ‌وقت از اولین ایده‌های خود راضی نشوید. فرایند طراحی، یک فرایند تکرار و پالایش است. آماده باشید که طرح‌های خود را بارها و بارها بازنگری، ساده‌سازی یا حتی به‌طور کامل دور بریزید. بهترین ایده‌ها اغلب پس از کاوش، آزمون و خطای فراوان به‌وجود می‌آیند و تکمیل می‌شوند. کنجکاوی، بزرگ‌ترین دارایی شماست. به‌معماری ساختمان‌ها، چیدمان مغازه‌ها، فروشگاه‌ها و رنگ‌بندی طبیعت دقّت کنید. به موزه بروید، از نمایشگاه‌ها بازدید کنید، فیلم ببینید و هرچه می‌توانید تجربه کنید. کتابخانهٔ بصری ذهن شما، مهم‌ترین منبع الهام شما برای خلق ایده‌های جدید و جذاب خواهد بود.

مودبُرد (Moodboard): یک کلاژ (چیدمان) از تصاویر، رنگ‌ها، بافت‌ها و کلمات که حس و حال کلی یا اتمسفر بصری پروژه را مشخص می‌کند. مودبُرد یک ابزار ارتباطی قدرتمند برای هم‌زبان کردن تیم است.

فعالیت کارگاهی

۱ با نظارت هنرآموز خود به چند گروه تقسیم شوید. هر گروه یک حس (اضطراب، ترس، تنهایی، خوشحالی و...) بدون اینکه به گروه‌های دیگر بگوید، انتخاب و با استفاده از چند عکس یا طراحی، از گروه‌های دیگر بخواهد که حس مورد نظر را بیان کند.

۲ از تنهٔ درخت، یا خطوط روی برگ یا بال یک پروانه، فلس‌های بدن یک ماهی، اشکال ابرها در آسمان، اشکال شاخه‌های تنیده شده در هم، امواج و خطوط آن روی برکه، نقوش وسط یک گل و... مجموعه‌ای تهیه و کنار هم کلاژ کنید. با چند خط ساده با روان‌نویس یا راپید جلوی هرکدام طراحی خطی انجام دهید.

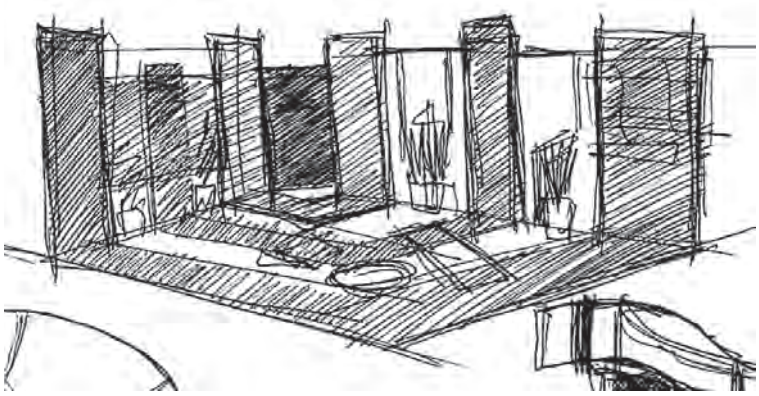
۲ـ طراحی خطی دستی یا اسکیس

ایده‌ها در ذهن طراح، شفاف، بی‌وزن و نامحدود هستند. اما صحنه، یک پدیدهٔ فیزیکی، ملموس و محدود به‌قوانین فیزیک و بودجه است. پل میان این دنیای انتزاعی و آن دنیای واقعی، «ابزار» است. ابزارها از یک مداد ساده تا یک نرم‌افزار پیچیده، زبان‌هایی هستند که به طراح اجازه می‌دهند ایده‌های خود را ترجمه، پالایش و مهم‌تر از همه، با دیگران به اشتراک بگذارد. در ادامه خواهید آموخت که چگونه یک اسکیس سریع می‌تواند یک ایده را نجات دهد، یک مودبُرد چگونه تیم را هم‌زبان می‌کند و یک نقشهٔ فنی دقیق، چگونه از هدر رفتن بودجه و زمان جلوگیری می‌کند.

اسکیس (Sketch): یک طراحی سریع و خام برای ثبت یک ایدهٔ اولیه و انتقال سریع مفهوم است.



تصویر ۸۱



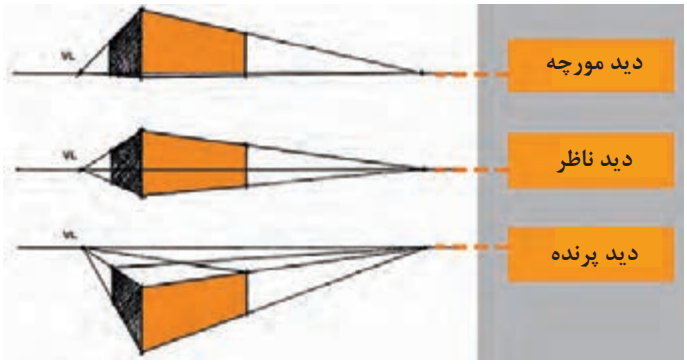
تصویر ۸۲

فعالیت کارگاهی

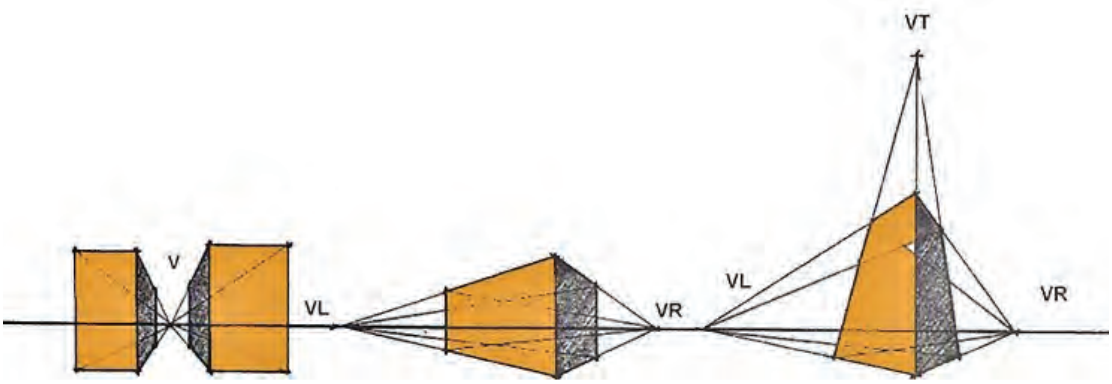
شما مسئول طراحی صحنهٔ یک برنامهٔ آشپزی با تم «غذاهای سنتی و خانگی ایران» هستید. یک مودبُرد در ابعاد A3 (دیجیتال یا فیزیکی) بسازید که حس و حال این برنامه را منتقل کند. این مودبُرد باید شامل پالت‌رنگی، نمونه بافت‌های چوب، کاشی سنتی، پارچه‌های قلمکار، نمونه ظروف، اکسسوری‌ها و حس کلی نورپردازی باشد.

بیندیشیم

- با طراحی خطی و دستی چگونه می‌توان در فضای طراحی بعد و عمق ایجاد کرد؟
- منظور از واژه‌های «خط افق» و «نقطهٔ گریز» در طراحی فضا چیست؟
- با توجه به ویژگی‌هایی که خداوند در چشم انسان نهاده است، همهٔ خطوطی که در واقعیت با هم موازی هستند، هنگام دیدن در یک نقطه به هم می‌رسند. این نقطه چه نام دارد؟
- منظور از ایست ناظر چیست؟



تصویر ۸۳

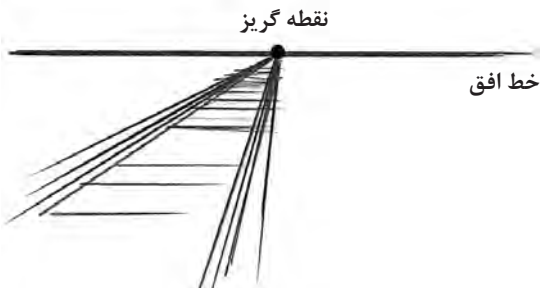


پرسپکتیو یک نقطه‌ای　　پرسپکتیو دو نقطه‌ای　　پرسپکتیو سه نقطه‌ای

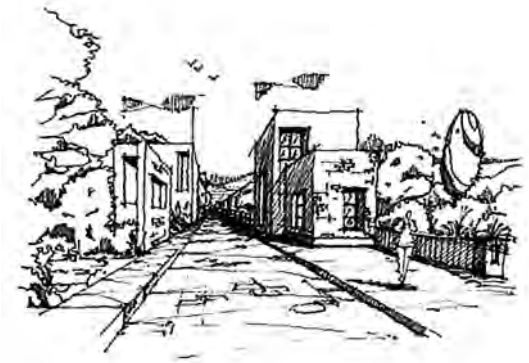
تصویر ۸۴

۳ـ انواع پرسپکتیو

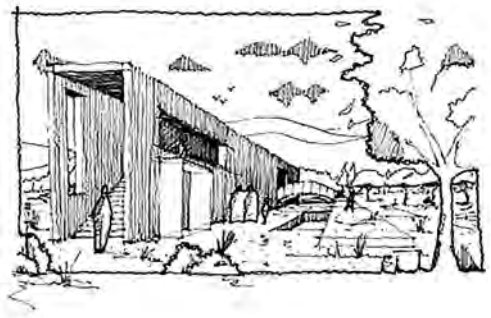
پرسپکتیو در طراحی، ابزاری برای ایجاد یک توهم واقعی از فضای سه‌بعدی و ایجاد بعد و عمق است که در طراحی دکور، نقش مهمی در ارتقای کیفیت آن دارد. به نقطهٔ ایست ناظر، نقطهٔ دید و به نقطه یا نقاطی فرضی در تصویر که در آن کلیهٔ خطوطی که به موازات محوری مشخص به عمق تصویر می‌روند و به هم می‌رسند، نقطهٔ گریز می‌گویند. خط افق در پرسپکتیو، خطی است فرضی که در راستای چشم ما در دورترین نقطهٔ تصویر (افق) کشیده شده است. وقتی به تلاقی دریا و آسمان دقت می‌کنید، خط افق همان مرز میان دریا و آسمان است. یک طراح دکور باید توانایی استفاده از پرسپکتیو را در طرح‌های خود داشته باشد. در پرسپکتیو یک نقطه‌ای، از یک نقطهٔ روی خط افق و در پرسپکتیو دو نقطه‌ای، از دو نقطهٔ روی خط افق استفاده می‌شود.



تصویر ۸۵



تصویر ۸۶



تصویر ۸۷



تصویر ۸۸

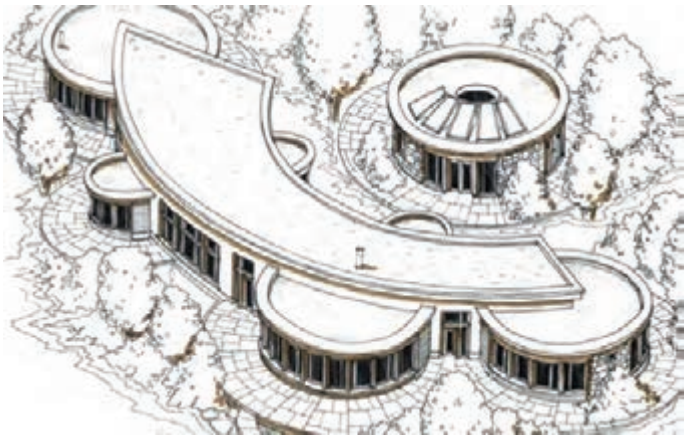


تصویر ۸۹

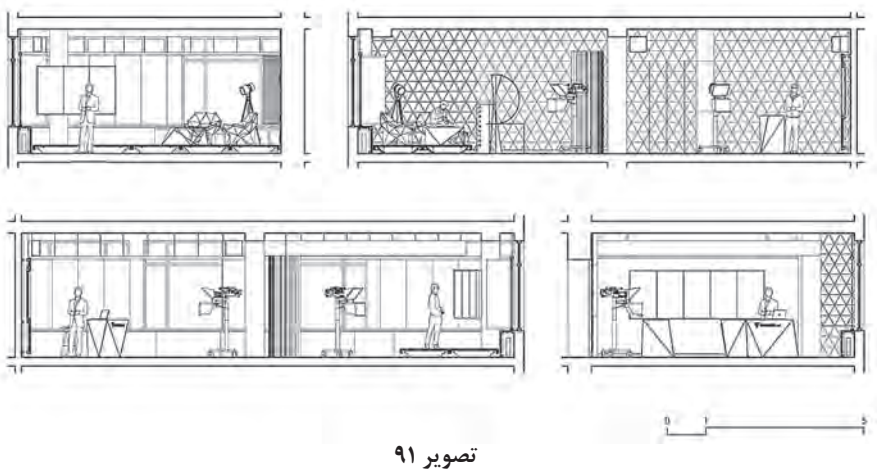
پرسپکتیو دید هوایی (چشم پرنده) یا پلان بالا (Top): روش طراحی دید هوایی برای ارائهٔ سریع پلان و مقاطع صحنه به کارگردان، کاربرد فراوانی دارد. مزیت چنین روشی در این است که با یک نگاه می‌توان به ایدهٔ کلی صحنه پی برد. در این روش، مکان اشیا و اجسام و حتی فضاهای منفی و مثبت دیده می‌شود و برای کارگردان این امکان را مهیا می‌کند که برای جای‌گیری بازیگر و لوازم قبل از ساخت صحنه، اقدام نماید.

فعالیت کارگاهی

با کمک و راهنمایی هنرآموز از بین چند طرح دکور یکی را انتخاب و عمق‌نمایی آن را با نمایش پرسپکتیوهای مختلف نشان دهید.



تصویر ۹۰



تصویر ۹۱

۴ـ طراحی دو بعدی (اتوکد)

انقلاب واقعی در اواخر قرن بیستم و با ظهور رایانه‌ها رخ داد. نرم‌افزارهای AutoCAD، دقت نقشه‌کشی دستی را با سرعت و سهولت ویرایش دیجیتال، جایگزین کردند. با این نرم‌افزارها دیگر خبری از ساعت‌ها پاک کردن و ترسیم مجدد نبود.

ابزارهای مهم اتوکد عبارت‌اند از:

- **ابزارهای Line, Polyline**: ترسیم خطوط و چندخطی‌های دقیق و پیوسته
- **ابزارهای Circle, Arc**: ترسیم دایره‌ها و کمان‌ها با شعاع و مرکز مشخص
- **ابزارهای Rectangle, Polygon**: ترسیم مستطیل‌ها و چندضلعی‌ها با ابعاد و زوایای مشخص
- **ابزارهای Hatch**: هاشورزنی سطوح مختلف با الگوها و رنگ‌های متنوع
- **ابزارهای Move, Rotate, Mirror**: انتقال، دوران، قرینه‌سازی اجسام با دقت و سرعت
- **ابزارهای Trim, Extend, Chamfer**: برش، امتداد، پخ‌زدن خطوط و اجسام
- **ابزارهای Copy, Array**: کپی کردن و ایجاد آرایه‌های منظم از اجسام
- **ابزارهای Scale, Stretch**: مقیاس، تغییر اندازه و کشیدن اجسام

ترسیم پلان خطی در اتوکد: دستور Line به منظور کشیدن خط می‌باشد. برای ترسیم خط با ابعاد و اندازهٔ دقیق، می‌توانیم به‌راحتی عدد مورد نظر را تایپ کنیم.
دستور Line را اجرا کنید. یک کلیک در یک جای صفحه انجام دهید. راستا و جهت مورد نظر را (بالا، پایین، چپ، راست) انتخاب کنید. عدد که بیانگر اندازهٔ خط هست را تایپ کنید. اینتر را بزنید تا خط ترسیم شود.

نکته

برای کشیدن خطوط با راستای قائمه، باید حالت ORTHOMODE را انتخاب کنید که میانبر آن کلید F8 می‌باشد.

Circle برای کشیدن دایره است. کلیک اول برای ما به منزلهٔ مشخص نمودن مرکز دایره می‌باشد و در مرحلهٔ بعد از ما شعاع دایره را می‌خواهد که ما می‌توانیم هم آن را به‌صورت دستی مشخص کنیم و یا می‌توانیم عدد مورد نظر را برای شعاع تایپ کنیم. بعد از تایپ شعاع دایره، کلید اینتر را می‌زنیم تا دایرهٔ ما ترسیم گردد.
در پلان موردنظر برای ضخامت دادن به دیوارهای ساختمان از دستور Offset استفاده می‌شود. به بیان بهتر، این دستور یک کپی از شیء مدنظر (که در دیوارها خط است) با فاصله‌ای دقیق (برای دیوار بیرونی ۲۰ سانتی‌متر) ایجاد می‌کند. پس از اجرای دستور در ابتدا از ما اندازه یا فاصله‌ای که می‌خواهیم از خط بگیریم را می‌پرسد که پس از تایپ باید اینتر را بزنیم. در مرحلهٔ بعد انتخاب شیء را می‌خواهد و در نهایت باید مشخص کنیم که به کدام سمت از خط، Offset را انجام دهد.
دستور Trim در اتوکد بسیار کارآمد و مفید است. استفادهٔ آن در جایی است که از یک ناحیه به بعد خط را نیاز نداریم و می‌خواهیم آن را پاک کنیم.
Extend برای این است که خطی را تا مرز مشخصی برسانیم و ادامه بدهیم که در روشی که گفته می‌شود، به‌راحتی دو دستور Trim و Extend با هم تلفیق می‌گردد. میانبر TR را زده و دوبار کلید space را فشار دهید. حال به‌راحتی می‌توانیم خطوطی که از مرز موردنظر ما بیرون است را تنها با کلیک روی آنها، پاک کنیم.
Erase همان‌طورکه از اسم آن مشخص است برای پاک کردن به‌کار می‌رود. کافی است پس از اجرای آن، روی شیء مورد نظر کلیک کرده و اینتر را فشار دهیم.
Hatch برای هاشور زدن به‌کار می‌رود. هاشور دارای مدل‌های مختلفی است می‌توانیم آن را به دلخواه تغییر دهیم.

Dimension برای اندازه‌گذاری در اتوکد است. با کلیک روی نقطهٔ ابتدا و انتهای یک خط، اندازهٔ آن را نمایش می‌دهد. فونت و اندازهٔ آن به‌راحتی قابل تنظیم می‌باشد.
Text متن برای تایپ در اتوکد کافی است. این دستور را اجرا کرده و پس از کلیک در جای مورد نظر، شروع به تایپ کنیم.
Save As یا ذخیره کردن را برای فایل خود انجام دهید. این یکی از مهم‌ترین مراحل است. این امر باعث جلوگیری از حذف تصادفی آبجکت‌ها و سایر مشکلات موجود می‌شود. نقشه را به‌طور مکرر در تمام مراحل ذخیره کنید.

فعالیت کارگاهی

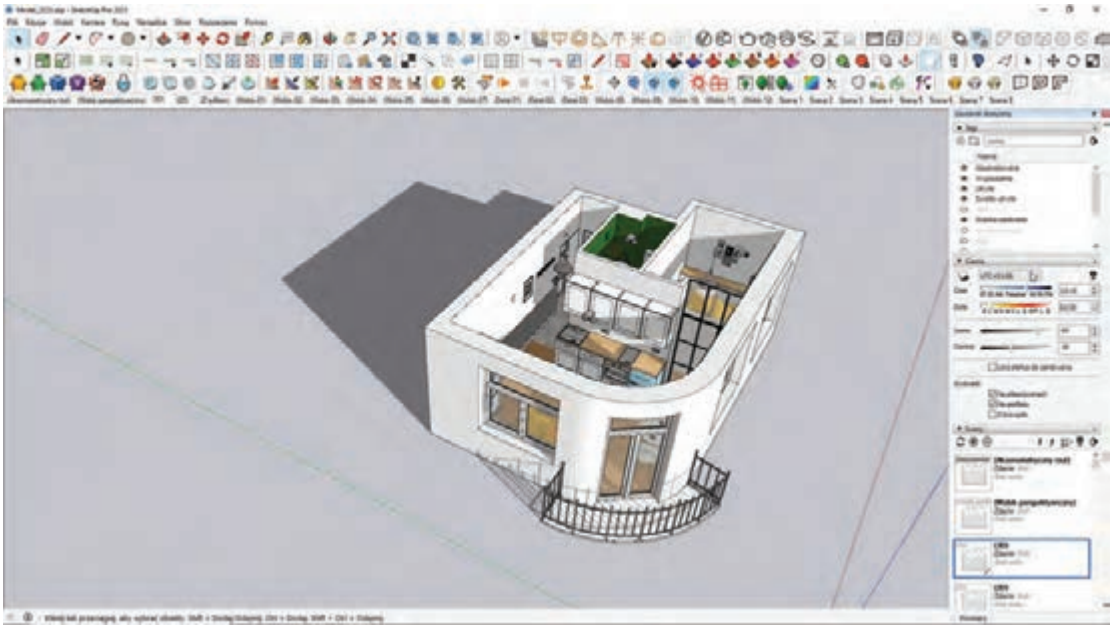
یکی از طرح‌های خطی یا دستی خود را در اتوکد اجرا سپس پلان، نما، برش و جزئیات آن را ترسیم کنید.

تمرین

- ترسیم اشکال با استفاده از ابزارهای خط، دایره و کمان
- ویرایش اشکال با استفاده از ابزارهای انتقال، دوران، قرینه‌سازی، برش، امتداد و پخ زدن

بیندیشیم

- چرا ماکت ساخته می‌شود؟
- امروزه به‌جای ماکت ساختن، از چه ابزاری استفاده می‌کنند؟
- برای ساخت ماکت از چه مواد و متریالی استفاده می‌شود؟



تصویر ۹۲



تصویر ۹۳



تصویر ۹۴

۵ـ ماکت (Maquette /Scale Model)

یک مدل فیزیکی کوچک و مقیاس‌بندی‌شده از دکور که به‌درک سه‌بعدی فضا، روابط بین عناصر و برنامه‌ریزی حرکت دوربین کمک می‌کند. امروزه با آمدن نرم‌ابزارهای سه‌بعدی و اقتصادی بودن و مدیریت زمان، ساخت ماکت کم‌رنگ‌تر شده است. ماکت دکور یک برنامه در فضای سه‌بعدی ساخته و به نمایش گذاشته می‌شود. برای ساخت ماکت از متریال سبک مانند انواع کاغذ، مقوای ماکت، فوم، گچ، مبل، میز، صندلی استفاده می‌شود.

۶ـ رندرگیری (Render) و ارائهٔ پلان‌های مختلف از طرح دکور

خروجی نهایی از یک برنامهٔ طراحی دوبعدی، تصویر با کیفیتی از فضای تجسم و ترسیم شدهٔ ذهن طراح را در اختیار کاربر قرار می‌دهد. برای دستیابی به‌تصاویر بهتر در قاب تلویزیون، یک طراح می‌تواند با ارائهٔ پلان‌های مختلف به این هدف مطلوب کمک نماید. پلان، اولین و اساسی‌ترین نقشه از ترسیم طراحی یک دکور است. پلان یا نماهایی که یک طراح باید بعد از طراحی دوبعدی خود، به کارفرما ارائه دهد عبارت‌اند از:

۱ پلان لانگ یا نمای گسترده
۲ پلان راست
۳ پلان نمای چپ
۴ نمای هر بخش یا فضای دکور به‌صورت مجزا در صورتی که یک دکور از چند فضا تشکیل شده است.
۵ پلان از بالا (زاویهٔ دید پرنده)
۶ پلان و نماهای دوشات و سه‌شات
۷ نماهای تک‌شات
۸ پلان لانگ هر فضا و بخش دکور
۹ سایت‌پلان یا محل استقرار مبلمان و میزها و سایر وسایل صحنه (اکسسوار) تزیینی و کاربردی



تصویر ۹۵



تصویر ۹۶



تصویر ۹۷

فعالیت کارگاهی

برای موضوعات زیر، بهترین ابزارهای طراحی را پیشنهاد داده و دلیل انتخاب خود را توضیح دهید.
الف) جلسهٔ طوفان فکری اولیه با کارگردان برای طراحی دکور یک فیلم علمی ـ تخیلی
ب) ارائهٔ نهایی طرح یک استودیوی خبری به مدیران ارشد شبکه برای تصویب بودجه
ج) ارسال دستورالعمل ساخت یک میز خاص به کارگاه نجاری

در پایان واحد یادگیری۱، ایده‌ها روی کاغذ و در دنیای دیجیتال شکل گرفته‌اند. نقشه‌ها دقیق هستند، مودبُردها الهام‌بخش و رندرها زیبایند. اما تمام اینها تنها یک «وعده» هستند. آیا طرحی که روی کاغذ بی‌نقص به‌نظر می‌رسد، در دنیای واقعی نیز قابل ساخت، پایدار و کاربردی است؟ در کارگاه‌های واحد یادگیری۲، یعنی جایی که بوی چوب بریده شده، صدای جوشکاری و رنگ تازه، جایگزین سکوت اتاق طراحی می‌شود؛ به این پرسش پاسخ داده خواهد شد. واحد یادگیری بعدی، مرحلهٔ آزمون واقعی شما هنرجویان به‌عنوان یک طراح صحنه و دکور خواهد بود.

ارزشیابی شایستگی اجرای الگوی صحنه

نام و نام خانوادگی:				شماره ملی:		تاریخ ارزشیابی:	نوبت:
کد حرفه:	۳۴۳۵۲۳	حرفه:	کمک متخصصان برنامه‌های تلویزیونی	کدپیمانه/پودمان:	۳۴۳۵۲۳۰۴۱	استاندارد عملکرد کار:	
کد وظیفه شغل:	۳۴۳۵۲۳۰۴	وظیفه شغل:	ساخت و اجرای دکور، لباس، ماسک و گریم	سطح صلاحیت:	L 3	طراحی دستی و اجرای دوبعدی صحنه با نرم‌افزار در ابعاد A4 و A3 با رزولیشن ۱۵۰ یا ۳۰۰dpi برای ساخت و اجرای دکور بر اساس متن مصوّب	
کد کار:	۳۴۳۵۲۳۰۴۱۱	کار:	اجرای الگوی صحنه	سطح شایستگی:	مهارت		

ردیف	مراحل کار	شرایط انجام کار (ابزار، مواد، تجهیزات، زمان، مکان و...)	ابزارهای ارزشیابی	استاندارد (شاخص‌ها/ داوری/ نمره‌دهی)	نتایج ممکن	نمره
۱	نیازسنجی	مکان: کارگاه ابزار و تجهیزات: رایانه، اینترنت، تلفن هوشمند، پرینتر زمان: ۳۰ دقیقه	مشاهده‌عملکرد (چک‌لیست)	انتخاب برنامهٔ تلویزیونی، تعیین مخاطب و موضوع، مشخص کردن عناصر بصری، روان‌شناسی رنگ‌های به‌کار رفته	۳	
				انتخاب برنامهٔ تلویزیونی، تعیین مخاطب و موضوع، مشخص کردن عناصر بصری	۲	
				عدم توانایی در نیازسنجی	۱	
۲	تعیین معماری صحنه	مکان: کارگاه ابزار و تجهیزات: رایانه، اینترنت، تلفن هوشمند، پرینتر زمان: ۳۰ دقیقه	مشاهده‌عملکرد (چک‌لیست)	تهیهٔ مودبرد، چیدمان تصاویر دکور، چسباندن پالت رنگ‌ها، طراحی خطی، ارائهٔ بافت‌های به‌کار رفته، تعیین پلان	۳	
				تهیهٔ مودبرد، چیدمان تصاویر دکور، چسباندن پالت رنگ‌ها، طراحی خطی	۲	
				عدم توانایی در تعیین معماری صحنه	۱	
۳	طراحی مفهومی	مکان: کارگاه ابزار و تجهیزات: رایانه، اینترنت، تلفن هوشمند، پرینتر، ابزار طراحی (مداد، مدادرنگی، آبرنگ) زمان: ۴۰ دقیقه	مشاهده‌عملکرد (چک‌لیست)	ایده‌پردازی دکور، طراحی خطی، طراحی دوبعدی، تعیین رنگ و بافت‌ها، تعیین مبلمان و آکسسوار	۳	
				ایده‌پردازی دکور، طراحی خطی، تعیین رنگ و بافت‌ها	۲	
				عدم توانایی در طراحی مفهومی	۱	
۴	طراحی پلان و نمای دوبعدی	مکان: کارگاه ابزار و تجهیزات: رایانه، اینترنت، تلفن هوشمند، پرینتر، ابزار طراحی (مداد، مدادرنگی، آبرنگ) زمان: ۲۰ دقیقه	مشاهده‌عملکرد (چک‌لیست)	طراحی خطی دکور، طراحی پرسپکتیو یک نقطه‌ای و دو نقطه‌ای، طراحی سایت پلان دوبعدی، اجرای سایت‌پلان (اندازه‌ها)	۳	
				طراحی خطی دکور، طراحی پرسپکتیو یک نقطه‌ای و دو نقطه‌ای، طراحی سایت پلان دوبعدی	۲	
				عدم توانایی در طراحی پلان و نمای دوبعدی	۱	
شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست‌محیطی و نگرش:		غیرفنی: مدیریت کار و کیفیت، تفکر منطقی، خلاقیت، سواد بصری، کاربرد فناوری، کار تیمی، رعایت اصول اخلاقی و حرفه‌ای از جمله پرهیز از کپی‌برداری/ ایمنی و بهداشت: رعایت استانداردهای شغلی مثل ارگونومی صندلی و میز طراحی/ نگرش: احترام به کار گروهی، نقدپذیری/ زیست‌محیطی: مدیریت منابع، ابزار و تجهیزات، نظافت محیط کار و صرفه‌جویی در انرژی	مشاهده‌عملکرد (چک‌لیست)	به‌خلاقیت، کار تیمی، اخلاق، مدیریت منابع مالی، مواد، تجهیزات، کار و کیفیت توجه دارد. اصول اخلاق حرفه‌ای از جمله مسئولیت‌پذیری را رعایت می‌کند. نظافت محیط کار و صرفه‌جویی در مصرف انرژی برایش مهم است.	۲	
				عدم توانایی در: رعایت اصول حرفه‌ای، خلاقیت، مدیریت منابع مالی، مواد، تجهیزات، کار و کیفیت، مسئولیت‌پذیری، کاربرد فناوری و مدیریت منابع	۱	
ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)					بلی ☐ خیر ☐	

توضیحات:

۱ **معیار شایستگی انجام کار:**
- کسب حداقل نمره ۲ از مرحلهٔ ۴ (مراحل بحرانی).
- کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست‌محیطی و نگرش.
- کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار.

۲ **تعریف سطوح شایستگی:** صرف نظر از اینکه یک تکلیف کاری در چه سطحی از صلاحیت حرفه‌ای انجام می‌شود، در هر محیط کاری ممکن است انجام هر کار با کیفیت مشخصی مورد انتظار باشد. سطح شایستگی انجام کار، معیار اساسی ارزشیابی است.
- **مهارت (سطح سه):** ماهر و قادر به آموزش و هدایت دیگران، توانایی برنامه‌ریزی و تحلیل، پاسخ‌گویی در برابر کارهای خود، سر و کار داشتن با سطح وسیعی از کارها و فعالیت‌ها.
- **تسلط (سطح چهار):** خبرگی در انجام کار و آموزش دیگران، ایجاد، نوآوری، سازگاری، عیب‌یابی، هدایت و راهنمایی دیگران.

واحد یادگیری ۲

ساخت دکور

برای ساخت دکور در برنامه‌های تلویزیونی، هنرجویان چه مهارت‌هایی را تجربه می‌کنند؟

هنرجویان در این واحد یادگیری، با پلان اجرایی و نقشهٔ فنی اجرایی، تعیین و نوع متریال، برآورد هزینه‌ها، انتخاب عوامل ساخت دکور، کنترل مراحل اجرا و مونتاژ، ساخت یک دکور را براساس سفارش تهیه‌کنندهٔ برنامه انجام می‌دهند. همچنین روش نگهداری و استفادهٔ مجدد از دکور را فرا می‌گیرند.

استاندارد عملکرد

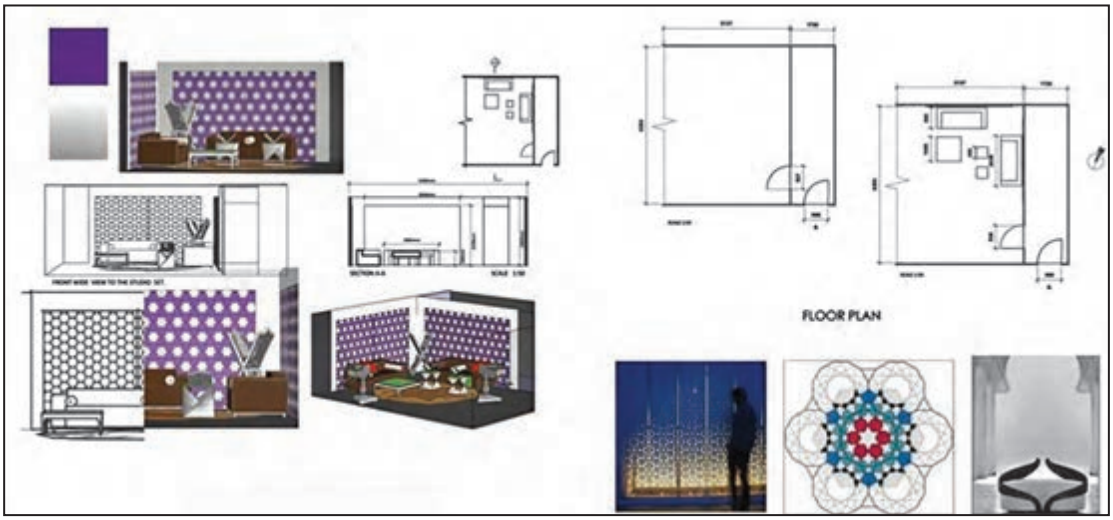
ارائهٔ پلان اجرایی (ابعاد و نوع متریال) در قطع A3، برآورد هزینه و ساخت دکور طراحی شده در ابعاد مقیاسی (یا به‌صورت ماکت) براساس طرح و موضوع مصوّب

از کارگاه‌های کوچک تا کارخانه‌های دکورسازی

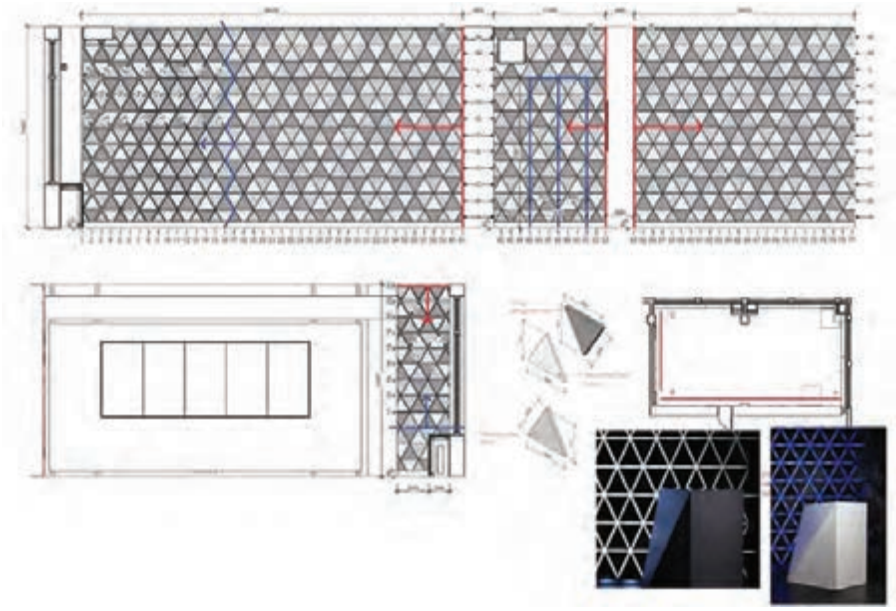
تاریخچهٔ ساخت دکور، داستان تکامل صنعتگری در خدمت نمایش است. در تئاترهای یونان و روم، ساخت‌وساز محدود به‌سازه‌های سادهٔ چوبی و پرده‌های نقاشی شده بود. در قرون وسطی اصناف، نجّاران و نقّاشان مسئولیت ساخت جایگاه‌های نمایش‌های مذهبی را بر عهده داشتند. این کارگاه‌ها، همان کارگاه‌هایی بودند که در و پنجره‌های شهر را می‌ساختند. رنسانس ایتالیا با معرفی پرسپکتیو، نقطهٔ عطفی در ساخت دکور بود. در قرن نوزدهم، با ظهور تئاترهای بزرگ و اپراهای پر زرق و برق، کارگاه‌های تخصصی دکورسازی شکل گرفتند. در این کارگاه‌ها که اغلب در زیرزمین یا پشت صحنهٔ تئاترها قرار داشتند، استادکارانی بودند که در تکنیک‌های نقاشی صحنه (Scenic Painting) و ساخت سازه‌های پیچیده مهارت داشتند. انقلاب صنعتی، مواد جدیدی مانند فولاد را به کارگاه‌ها آورد که امکان ساخت سازه‌های بزرگ‌تر و مستحکم‌تر را فراهم کرد. با ظهور سینما و تلویزیون، تقاضا برای دکورهای واقع‌گرایانه به اوج خود رسید. کارگاه‌ها به کارخانه‌هایی تبدیل شدند که می‌توانستند در زمانی کوتاه، یک خیابان کامل یا فضای داخلی یک سفینهٔ فضایی را بازسازی کنند. امروزه، کارگاه‌های مدرن دکورسازی، ترکیبی از صنعتگری سنتی (نجّاری، نقّاشی) و تکنولوژی‌های جدید مانند برش CNC و پرینت سه‌بعدی هستند که به طراحان امکان می‌دهند تقریباً هر آنچه را که تصور می‌کنند، به‌واقعیت تبدیل کنند.

مبانی ساخت دکور

۱ نقشهٔ فنی اجرایی
۲ مواد و متریال
۳ تعیین عوامل اجرایی
۴ تهیهٔ برنامهٔ زمانی
۵ بودجه و برآورد
۶ کنترل مراحل ساخت و مونتاژ
۷ تعیین راهکار بهینهٔ اجرایی
۸ بررسی تنگناها
۹ پارکینگ دکور و روش استفادهٔ مجدد



تصویر ۹۸



تصویر ۹۹ـ مودبرد و پلان اجرایی

بیندیشیم

- در تصاویر ۹۸ و ۹۹ کدام نقشهٔ اجرایی نقشه‌کشی به‌زبان سازنده و ساده صورت گرفته است؟
- در کدام پلان، اجزا از تنوع بیشتری برخوردار می‌باشند؟
- مقیاس یا اِشِل چیست؟
- در پلان‌های اجرایی برای ساخت یک میز دکور، چه نوع نقش پلانی برای عوامل ساخت قابل درک و اجرا است؟
- پلان انفجاری هر دیواره یا لتهٔ دکور چگونه است؟

۱ـ نقشهٔ فنّی یا پلان اجرایی

یک نقشهٔ دقیق و مهندسی شده با اندازه‌های مشخص که تمام جزئیات ساخت یک دکور را نشان می‌دهد، نقشه‌هایی شامل پلان (نمای از بالا)، نما (نمای از روبه‌رو) و مقطع (برش) هستند.

فعالیت کارگاهی

برای یک برنامهٔ گفت‌وگو محور ورزشی با یک مجری و یک مهمان طراحی صحنه کنید و نقشهٔ آن را در اتوکد یا به‌روش دستی با مقیاس ۱ به ۵۰ ترسیم کنید.

پلان (plan) مجموعه‌ای از طراحی یا نمودارها یا برش‌های دوبعدی مورد استفاده برای توصیف یک محل یا شیء یا برای برقراری ارتباط با مجری ساخت یا دستورالعمل‌های نقشه است. معمولاً پلان‌ها بر روی کاغذ به‌صورت دستی کشیده می‌شوند یا بر روی کاغذ چاپ می‌شوند، اما ممکن است به‌صورت یک فایل دیجیتالی نیز تهیه شوند. در یک پلان، خط‌چین نماینگر سطوحی است که از دید ما پنهان شده است. این خطوط به مجریان ساخت کمک می‌کند تا المان‌های پنهان را به‌خوبی تشخیص داده و بتوانند نقشه را تفسیر کنند.

ترسیم نما در طراحی دکور و صحنه فقط به سازماندهی و کنار هم چیدن فضاهای یک دکور محدود نمی‌شود. بلکه باید ضمن طراحی فضاهای مختلف، ترکیب و کیفیت نماهای فضای کلی نیز به‌دقت مورد توجه قرار گیرد و هم‌زمان با تکمیل پلان‌ها و مقاطع، نماها نیز طراحی شوند. نماها شامل نمای روبرو، نمای جانبی از دو طرف و... می‌باشند که معمولاً از خطوط پلان استخراج می‌شوند.

جزئیات اجرایی (Detail): درک کامل نقشه‌های طراحی و جزئیات برای ساخت دقیق دکور در نقشهٔ فنی اجرایی لحاظ می‌شود. این جزئیات شامل برش‌ها، زوایا، اندازه‌ها، استانداردها، مواد، مصالح، رنگ و... است که برای سازندگان دکور مشخص می‌شود. در نقشهٔ پلان انفجاری (پلان گسترده) علاوه بر نوع متریال و اندازه‌ها، اجزا از هم تفکیک و محل اتصال و نوع اتصال مشخص می‌شود.

فعالیت کارگاهی

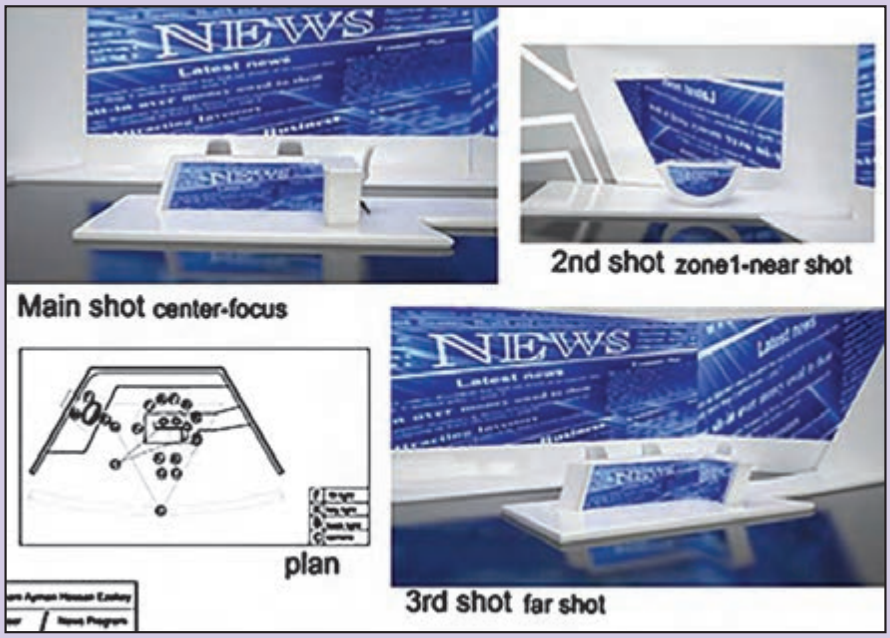
۱ با راهنمایی هنرآموز خود و با استفاده از پلان‌های چاپ شده، برای یک برنامهٔ زندهٔ صبحگاهی چند فضا شامل پلاتو، محل مجری، مهمان و بخش آموزش طراحی کنید و تمامی نقشه‌های اجرایی آن را به‌صورت دستی یا به‌صورت دیجیتالی ارائه دهید.

۲ یک نقشهٔ فنی استاندارد باید شامل چه اطلاعاتی باشد تا برای تیم ساخت کاملاً قابل فهم و بدون ابهام باشد. (حداقل ۴ مورد را ذکر کنید.)

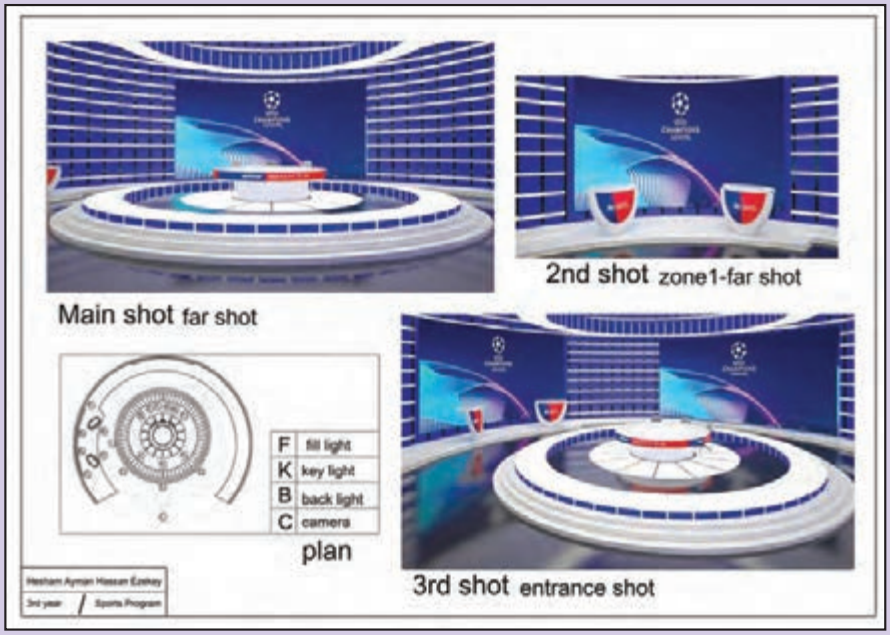
۲ـ مواد و متریال (Materials)

بیندیشیم

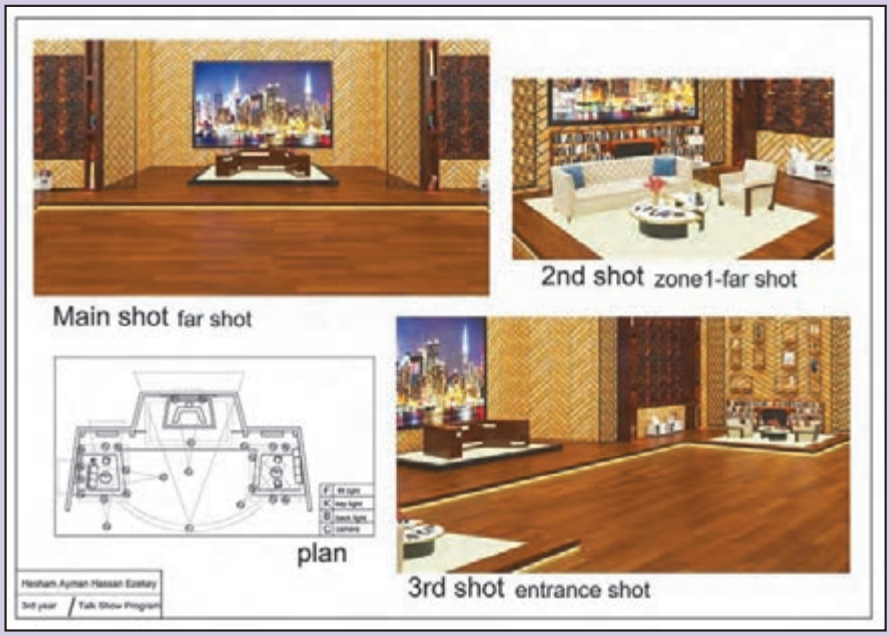
- آیا از مواد و متریال ساختمانی در ساخت صحنه و دکورهای تلویزیونی و سینمایی استفاده می‌شود؟
- دربارهٔ انواع متریال تزیینی برای پوشش دیوارهای یک دکور تلویزیونی و انواع رنگ‌های پوششی و دکوراتیو در کلاس با هم گفت‌وگو کنید.



تصویر ۱۰۰



تصویر ۱۰۱



تصویر ۱۰۲

شناخت خواص، مزایا، معایب و کاربرد هر ماده، بنای ساخت دکور است. انواع متریال در ساخت یک دکور تلویزیونی عبارت‌اند از:

چوب و فراورده‌های آن (MDF, Plywood, Nopan): پرکاربردترین ماده در دکورسازی به‌دلیل در دسترس بودن، قیمت مناسب و سهولت در کار است.

فلزات (آهن، آلومینیوم، داربست و اسپیس): برای ساخت اسکلت‌بندی‌های (فریم) محکم، پله‌ها و سازه‌هایی که باید وزن تحمل کنند.

فوم‌ها و یونولیت: بسیار سبک، ارزان و مناسب برای ساخت حجم‌های بزرگ، سنگ‌های مصنوعی و کنده‌کاری‌های تزیینی است.

پلکسی‌گلاس: ورق پلکسی‌گلاس به‌دلیل شفافیت بالا، مقاومت عالی و وزن سبک، به‌عنوان جایگزین شیشه در طراحی صحنه و دکور مورد استفاده قرار می‌گیرند. از آنجا که پلکسی در انواع رنگ‌ها و ضخامت‌ها تولید می‌شود، دست شما در انتخاب باز است. پلکسی‌گلاس‌ها در سه نوع شفاف، نیمه شفاف و مات می‌باشند.

پارچه و منسوجات: برای پرده‌ها، روکش مبلمان و ایجاد پس‌زمینه‌های نرم یا نقاشی شده (Backdrops)

مواد ترکیبی (کامپوزیت‌ها): موادی مانند فایبرگلاس که ترکیبی از استحکام و سبکی را ارائه می‌دهند.

پلی‌کربنات: یک نوع ورق نشکن است که در گروه پلیمرهای ترموپلاستیک قرار دارد. این ورق از انعطاف‌پذیری و همین‌طور، مقاومت بالایی در برابر کشش و خمش برخوردار است. دارای دونوع تک‌جداره و دوجداره است.

مصالح ساختمانی: سیمان، آجر و...

مواد دورریختنی: ساخت دکور تلویزیونی یا یک صحنهٔ نمایش با مواد بازیافتی و دورریختنی علاوه بر اینکه بر فرهنگ‌سازی استفاده درست و بازیافت مواد تأکید می‌کند به ما نشان می‌دهد که می‌توان با کمترین هزینه (مثل دکور خندوانه که با درپوش‌ها و کاسه‌های پلاستیکی ساخته شده است.) دکوری زیبا و تأثیرگذار داشت.



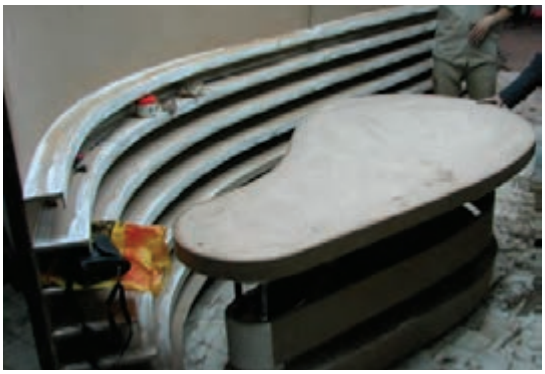
تصویر ۱۰۳

پژوهش

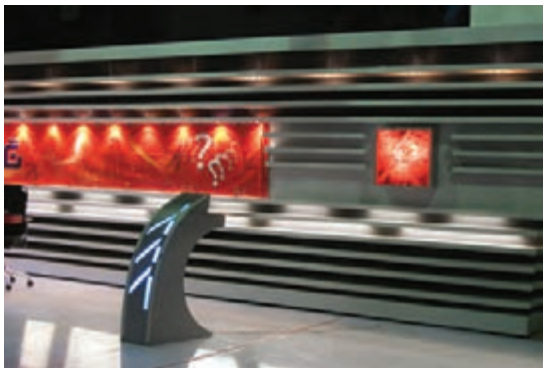
به یک فروشگاه بزرگ مصالح ساختمانی یا ابزارآلات بروید. سه نوع مادهٔ مختلف که می‌توان از آنها در دکورسازی استفاده کرد را انتخاب کنید، مثلاً یک نوع ورق PVC، یک نوع فوم فشرده، یک نوع چسب قوی، نام تجاری، قیمت تقریبی، مزایا، معایب و... یک کاربرد خلاقانه برای هر کدام از آنها در طراحی صحنه، برای خود یادداشت و در کلاس ارائه کنید.



(الف)



(ب)



(ج)



(د)

تصویر ۱۰۴ـ مراحل ساخت یک دکور



(الف)



(ب)



(ج)

تصویر ۱۰۵

آشنایی با چند اصطلاح در ساخت دکور

تکنیک‌های ساخت: روش‌های سرهم‌بندی مواد اولیه برای ایجاد سازه اصلی
ساخت فریم: ایجاد اسکلت اصلی دیوارها و سکوها، معمولاً با چوب یا فلز
روکوب: پوشاندن فریم با لایه‌هایی از تختهٔ سه‌لا، ام‌دی‌اف یا مواد دیگر برای ایجاد سطح نهایی
کنده‌کاری و حجم‌سازی: شکل دادن به فوم‌ها و سایر مواد برای ساخت صخره، ستون‌های سنگی و...
نقاشی صحنه: مجموعه‌ای از تکنیک‌ها برای شبیه‌سازی بافت‌هایی مانند آجر، سنگ، چوب کهنه و فلز زنگ‌زده روی یک سطح صاف یا نقاشی دکور با رنگ‌های نیمه مات (ساختمانی/ اکرلیک)
پتینه‌کاری و کهنه‌کاری: فرایند افزودن کثیفی، خراش، رنگ‌پریدگی و فرسودگی به یک وسیلهٔ نو برای اینکه قدیمی و استفاده شده و یا دارای بافت به نظر برسد.

پژوهش

۱ مواد جدید برای ساخت دکور را در فضای مجازی جست‌وجو کنید و کارایی هرکدام را در ساخت دکور تلویزیونی بنویسید.
۲ انواع متریال ترانسپارانت را در کتاب‌های مربوطه یا فضای مجازی جست‌وجو کرده و دربارهٔ هرکدام، نوع کاربرد، انواع و کارایی آنها در دکورهای تلویزیونی بنویسید.

فعالیت کارگاهی

۱ در گروه‌های دو نفره، چوب کوچک و نو (یا یک جعبهٔ چوبی ساده) تهیه کنید. با استفاده از مواد دم‌دستی (چای کیسه‌ای، قهوه، سرکه، سیم ظرفشویی، رنگ گواش یا اکرلیک)، سعی کنید آن را به یک قطعه چوب بسیار قدیمی و فرسوده تبدیل کنید. از مراحل کار خود عکس بگیرید و توضیح دهید از هر ماده برای ایجاد چه اثری (تیرگی، خراش، لکه) استفاده کرده‌اید؟
۲ حضور مهمان و مجری در دو میز رو به‌روی هم، وسط ویدئو وال کرو، استفاده از المان‌ها و عناصر بصری در بک‌گراند مهمان و مجری را طراحی، پلان اجرایی و نقشهٔ انفجاری میزها را ارائه دهید. سپس یک ماکت بسازید.

مطالعهٔ موردی

فیلم ارباب حلقه‌ها (The Lord of the Rings)
کارگاه Weta Workshop در نیوزلند، مسئول ساخت بسیاری از دکورها، لباس‌ها و وسایل این فیلم بود. آنها برای ساخت شهر میناس تیریث از تکنیک «مینیاتورهای بزرگ» استفاده کردند. اینها ماکت‌های بسیار بزرگ و پرجزئیاتی بودند که با تکنیک «فورس پرسپکتیو» فیلمبرداری می‌شدند تا به‌نظر یک شهر واقعی و عظیم برسند. این مورد، اهمیت تکنیک‌های کلاسیک را در کنار جلوه‌های دیجیتال نشان می‌دهد.

ابزارهای مختلف در کارگاه دکورسازی

ابزارهای نجاری: ارّهٔ رومیزی، ارّهٔ فارسی‌بُر، ارّهٔ عمودبُر، دریل، انواع پیچ‌گوشتی، دستگاه پرداخت (سنباده‌زن)
ابزارهای فلزکاری: دستگاه جوش، فرز، ارّهٔ آهن‌بُر
ابزارهای نقاشی: پیستوله و کمپرسور باد، قلم‌موهای مختلف، غلتک، اسفنج
ابزارهای حجم‌سازی: سیم داغ (برای برش فوم)، سشوار صنعتی، ابزارهای کنده‌کاری
تجهیزات ایمنی: عینک ایمنی، ماسک (برای گرد و غبار و بخارات رنگ)، دستکش، کپسول آتش‌نشانی، کلاه، هدفون ایمنی، لباس و کفش مناسب

فعالیت کارگاهی

شما نقشهٔ یک میز ساده را به نجار داده‌اید. فرایندهای اصلی که نجار برای ساخت آن از خواندن نقشه تا تحویل میز طی می‌کند را به ترتیب لیست کنید.

بیندیشیم

- به نظر شما تیم اجرایی برای ساخت دکور یک برنامه، چه کسانی هستند؟
- در پلان اجرایی طراحی یک دکور، نوع رنگ و نورهای دکوراتیو توسط چه کسی مشخص می‌شود؟
- مجری ساخت دکور کیست؟ چه وظایفی دارد؟
- چه کسی باید مراحل ساخت و مونتاژ را برنامه‌ریزی و مدیریت کند؟
- مونتاژ اولیه و مونتاژ نهایی هرکدام چه زمانی و کجا صورت می‌گیرد؟
- تعیین ایمنی مواد و متریال مصرفی و آکسسواری برعهدهٔ چه کسی است؟

۳ـ تعیین عوامل اجرایی

زمانی یک تلاش گروهی برای خلق یک صحنه در قاب تلویزیون، موفق است که تیم اجرایی، حرفه‌ای انتخاب شده باشند. یک طراح برای موفقیت، نیاز به عوامل اجرایی توانمند دارد. انتخاب عوامل اجرا براساس نوع متریال به‌کار رفته در دکور انتخاب می‌شوند و البته درکنار استادکاران حرفه‌ای (نجار، آهنگر، نصاب، مونتاژکار، نقاش، برق‌کار، گرافیست و...)، دستیاران حرفه‌ای، نیمه‌حرفه‌ای و کارگر ساده، تیم اجرای یک دکور تلویزیونی را تشکیل می‌دهند.



(الف)



(ب)

تصویر ۱۰۶

۴ـ تهیهٔ برنامهٔ زمانی (CPM)

موفقیت اجرای یک دکور، تنها در صورت برنامه‌ریزی دقیق امکان‌پذیر است. «مدیریت زمان» فرایند نظم بخشیدن و برنامه‌ریزی برای تعیین چگونگی تقسیم زمان به‌منظور تحویل دکور در زمان مقرر را فراهم می‌آورد. تفویض مسئولیت‌ها، اولویت‌بندی کارها و برنامه‌ریزی مؤثر، به طراح در ارائهٔ یک دکور موفق کمک می‌کند. مدت زمانی که برای تکمیل پروژه از ابتدا تا انتها مانند «پایان طراحی»، «پایان ساخت» و «پایان نصب» در نظر گرفته شده است، با یک برنامهٔ زمان‌بندی دقیق مدیریت می‌شود.

فعالیت کارگاهی

دکور یک برنامهٔ گفت‌وگو محور ترکیبی اجتماعی با موضوع کودکان کار را با حضور یک مجری و یک کارشناس، طراحی کنید. سپس جدول زمان‌بندی ۱۰ روزه برای خرید متریال، مراحل ساخت، مونتاژ، چیدمان صحنه و تحویل نهایی دکور را برنامه‌ریزی کنید.



(الف)



(ب)



(ج)

تصویر ۱۰۷ـ مراحل ساخت یک دکور کودک (شبکه امید)

۵ـ بودجه و برآورد

تعیین بودجه و برآورد هزینه‌ها، برنامه‌ریزی، انتخاب متریال براساس بودجه، روش‌ها و استراتژی‌های ساخت‌وساز صحیح، در روند ساخت یک دکور بسیار مهم است. آشنایی با مراکز و سایت‌های خرید (سایت یعنی بازارآهن، بازار چوب و...) می‌تواند در مدیریت بودجه و هزینهٔ یک دکور نقش مهمی داشته باشد. مقدار پولی که برای تکمیل محدودهٔ پروژه در دسترس است، شامل هزینهٔ مواد، دستمزد نیروی انسانی، حمل‌ونقل و هزینه‌های پیش‌بینی‌نشده می‌شود. مدیریت بودجه یعنی اطمینان از اینکه هزینه‌ها از مقدار مصوّب شده تجاوز نکند.

فعالیت کارگاهی

فرض کنید باید یک اتاق نشیمن ساده (چهار دیوار، یک در و یک پنجره) به ابعاد ۴ در ۵ متر برای یک سریال بسازید. یک بودجهٔ ساده برای ساخت این دکور تهیه کنید. آیتم‌های اصلی باید شامل: مواد اولیه (تخته چوب، پیچ، رنگ و...)، دستمزد (نجار، نقاش)، خرید یا اجارهٔ وسایل (مبل، میز، فرش، پرده)، حمل‌ونقل و ۱۰ درصد هزینهٔ پیش‌بینی‌نشده باشد. برای هزینه‌ها از اعداد فرضی اما منطقی استفاده کنید.

برنامه‌های استودیویی کم‌هزینه: در بسیاری از برنامه‌های گفت‌وگو محور تلویزیونی، دیوارهای پس‌زمینه که به‌نظر سنگی یا چوبی می‌رسند، در واقع «لته»های سبکی هستند که روی آنها با چاپگرهای لارج فرمت (Large Format Printer) تصویر با کیفیتی از بافت مورد نظر چاپ شده است. این یک راه‌حل بسیار سریع، ارزان و سبک برای ایجاد یک پس‌زمینهٔ قابل قبول است، به شرطی که نورپردازی به درستی انجام شود تا صاف بودن سطح از نگاه مخاطب پنهان بماند.

۶ـ کنترل مراحل ساخت و مونتاژ

مراحلی که باید از تحویل نقشه تا نصب دکور در استودیو انجام شود:

۱ **جلسه توجیهی با تیم ساخت:** طراح به همراه نقشه‌های فنی و رندرها به کارگاه رفته و طرح را برای مجری ساخت دکور و استادکاران اصلی توضیح می‌دهد. این جلسه برای پاسخ به ابهامات و ارائهٔ راه‌حل‌های عملی برای چالش‌های ساخت، حیاتی است.

۲ **تهیهٔ لیست برش و خرید مواد و متریال:** طراح یا مجری ساخت دکور بر اساس نقشه‌ها، لیست دقیقی از تمام مواد مورد نیاز (مقدار چوب، فلز، رنگ و...) تهیه کرده و اقدام به‌خرید می‌کند.

۳ **ساخت اسکلت (Framing):** نجاران و جوشکاران براساس نقشه‌ها، اسکلت اصلی دکور شامل لته‌ها و دیگر سازه‌ها را می‌سازند.

۴ **روکوب و حجم‌سازی:** سطوح روی اسکلت‌ها پوشانده شده و احجام تزیینی (مانند کاغذ دیواری‌ها، چاپ‌ها، پارچه‌ها و ورق‌های فایبرگلاس شکل سنگ یا آجر یا غیره) ساخته و نصب می‌شوند.

۵ **نقاشی و پرداخت نهایی:** تیم نقاشی وارد عمل شده و با استفاده از تکنیک‌های مختلف، بافت و رنگ نهایی را به دکور می‌بخشند. پتینه‌کاری و کهنه‌کاری در این مرحله انجام می‌شود.

۶ **پیش‌مونتاژ در کارگاه:** تا حد امکان، قطعات اصلی دکور یک بار در کارگاه به‌هم متصل می‌شوند تا از محکم بودن آنها اطمینان حاصل شود.

۷ **حمل‌ونقل:** قطعات دکور شماره‌گذاری شده به استودیو یا لوکیشن منتقل می‌شوند.

۸ **نصب یا مونتاژ نهایی:** تیم ساخت، دکور را در محل نهایی خود طبق نقشهٔ جانمایی (Plan) نصب، به هم متصل و ثابت می‌کنند.

۹ **بازبینی نهایی طراح:** طراح دکور به‌همراه تهیه کننده یا کارگردان، دکور نصب‌شده را زیر نور اصلی صحنه بازبینی کرده و درخواست اصلاحات نهایی انجام می‌شود.



(الف)



(ب)

تصویر ۱۰۸ـ حمل‌ونقل دکور

۷ـ تعیین راهکار بهینه اجرایی

یک طراح دکور باید مهارت‌های بالقوه‌ای داشته و بتواند مشکلات ساخت و مونتاژ یک دکور را تجزیه‌وتحلیل نموده و راه‌حل‌های قابل اجرایی، ارائه دهد. او به‌نوعی باید قابلیت مدیریت عملیاتی و توانایی مهارت فنی را داشته باشد. گاهی دکور بعد از ساخت، توسط گروه تولید برنامه، محل استقرار آن تغییر می‌کند؛ بنابراین طراح دکور اگر با مشکل ورود لته‌های بزرگ برخورد کرد باید بتواند با خلاقیت مشکل را بدون آسیب زدن به لته، برطرف کند و راه‌حلی مناسب برای حمل لته‌های بزرگ ارائه دهد.

نکته ایمنی

یک دکور ناپایدار می‌تواند فاجعه به بار آورد. همیشه در هنگام کار ایمنی را رعایت کنید. هرگز ایمنی را فدای زیبایی یا سرعت نکنید. به تخصص مهندسان و تجربهٔ مجری دکور در مورد پایداری سازه‌ها اعتماد کنید. اگر در مورد ایمنی یک بخش شک دارید، آن را تقویت کنید.



تصویر ۱۰۹



تصویر ۱۱۰



تصویر ۱۱۱



تصویر ۱۱۲



تصویر ۱۱۳



تصویر ۱۱۴



تصویر ۱۱۵



تصویر ۱۱۶

۸ــ بررسی چالش‌ها

گاهی طراح در استودیو با مشکلات و چالش‌هایی روبه‌رو می‌شود. در این زمان باید بتواند راه‌حل‌های مناسب و درست را انتخاب و بهترین آنها را برگزیند. یک طراح دکور باید با تکنولوژی نوین آشنایی داشته و راهکارهای جدید را به‌جای روش‌های سنتی، هنگام مونتاژ ارائه دهد.

مثال

۱ در پروژهٔ ساخت دکور، فرض کنید نقاش شما بیمار شده و کار نقاشی دو روز دیرتر شروع می‌شود. تأثیر این تأخیر بر روز نصب نهایی چیست؟ اگر بخواهید در همان روز مقرر دکور را تحویل دهید، چه راهکاری پیشنهاد می‌کنید؟

۲ شما برای صحنهٔ خود به یک مبل خاص نیاز دارید. قیمت خرید آن ۵۰ میلیون تومان و قیمت اجارهٔ آن برای یک هفته ۱۵ میلیون تومان است. فیلمبرداری این صحنه فقط دو روز طول می‌کشد. با در نظر گرفتن عواملی مانند استفادهٔ مجدد در آینده از دکور و بودجه، کدام گزینه را انتخاب می‌کنید؟ استدلال خود را برای مدیر تولید بنویسید.

برچیدن دکور: فرایند مونتاژ کردن، جمع‌آوری و خارج کردن دکور از استودیو یا لوکیشن پس از پایان فیلمبرداری است.

۹ــ پارکینگ دکور و روش استفادهٔ مجدد

پس از پایان پروژه، دکورها و وسایل یا باید به انبار یا پارکینگ دکور منتقل شده و به درستی لیست و برچسب‌گذاری شوند. یا فروخته و یا امحا گردند. این فرایند باید مستندسازی شود.

مطالعهٔ موردی

مدیریت پروژه در سریال‌های سیتکام (Sitcom)

سریال‌هایی مانند «Friends» یا «The Big Bang Theory» که عمدتاً در چند دکور ثابت فیلمبرداری می‌شوند، نمونه‌هایی عالی از مدیریت پروژهٔ بهینه هستند. دکورها یک‌بار با کیفیت بالا ساخته شده و برای سال‌ها استفاده می‌شوند. بودجهٔ هر قسمت عمدتاً صرف هزینه‌های متغیر مانند وسایل صحنهٔ خاص آن قسمت یا تغییرات جزئی می‌شود. این مدل، ریسک‌های مدیریت پروژه را به‌حداقل می‌رساند.

در این پودمان، ما از دنیای تئوری به‌دنیای عمل سفر کردیم. آموختیم که یک طراح دکور موفق، باید به‌زبان کارگاه نیز مسلط باشد. شناخت مواد، از چوب و فلز گرفته تا فوم و پلاستیک، تسلط بر تکنیک‌های ساخت و پرداخت نهایی مانند نقاشی صحنه و پتینه‌کاری، ابزارهای قدرتمندی هستند که به ما اجازه می‌دهند طرح‌های خود را به‌واقعیت تبدیل کنیم. فهمیدیم که فرایند ساخت، یک همکاری تنگاتنگ میان طراح و تیم ساخت لازم دارد و موفقیت آن در گرو ارتباط شفاف، نظارت دقیق و رعایت بی‌چون و چرای اصول ایمنی است. در نهایت، دکور فقط یک پس‌زمینه نیست؛ بلکه یک سازهٔ مهندسی‌شده و یک اثر هنری کاربردی است که باید در دنیای واقعی بایستد، بدرخشد و داستان بگوید. همچنین توانستیم چهرهٔ مدیر پروژه را بهتر ببینیم. آموختیم که موفقیت یک طراحی صحنه تنها به‌زیبایی آن بستگی ندارد، بلکه در تحویل به‌موقع، مطابق با بودجهٔ مصوّب آن نیز بستگی دارد.

ارزشیابی شایستگی ساخت دکور

نام و نام خانوادگی:				شماره ملی:	تاریخ ارزشیابی:	نوبت:
کد حرفه:	۳۴۳۵۲۳	حرفه:	کمک متخصصان برنامه‌های تلویزیونی	کدپیمانه/پودمان:	۳۴۳۵۲۳۰۴۱	استاندارد عملکرد کار:
کد وظیفه شغل:	۳۴۳۵۲۳۰۴	وظیفه شغل:	ساخت و اجرای دکور، لباس، ماسک و گریم	سطح صلاحیت:	L 3	ارائهٔ پلان اجرایی (ابعاد و نوع متریال) در قطع A3، برآورد هزینه و ساخت دکور طراحی شده در ابعاد مقیاسی (یا به‌صورت ماکت) براساس طرح و موضوع مصوّب
کد کار:	۳۴۳۵۲۳۰۴۱۲	کار:	ساخت دکور	سطح شایستگی:	مهارت	

ردیف	مراحل کار	شرایط انجام کار (ابزار، مواد، تجهیزات، زمان، مکان و...)	ابزارهای ارزشیابی	استاندارد (شاخص‌ها/داوری/نمره‌دهی)	نتایج ممکن	نمره
۱	تعیین پلان اجرایی	مکان: کارگاه ابزار و تجهیزات: اینترنت، رایانه، ابزار طراحی (مداد، مدادرنگی، آبرنگ) زمان: ۳۰ دقیقه	مشاهده‌عملکرد (چک‌لیست)	طراحی دکور گفت‌وگو محور ورزشی (خطی یا دوبعدی)، تعیین پلان اجرایی، تعیین محل و نوع اتصال، طراحی نقشهٔ انفجاری میز گفت‌وگو	۳	
				طراحی دکور گفت‌وگو محور ورزشی (خطی یا دوبعدی)، تعیین پلان اجرایی، تعیین محل و نوع اتصال	۲	
				عدم توانایی در تعیین پلان اجرایی	۱	
۲	تعیین انواع متریال	مکان: کارگاه ابزار و تجهیزات: رایانه، اینترنت، پرینتر زمان: ۳۰ دقیقه	مشاهده‌عملکرد (چک‌لیست)	تهیهٔ پاورپوینت متریال شامل: متریال برقی، ارائهٔ متریال ترنسپارنت (شفاف)، متریال چوبی، متریال جدید در بازارکار	۳	
				تهیهٔ پاورپوینت متریال شامل: متریال برقی، ارائهٔ متریال ترنسپارنت (شفاف)، متریال چوبی	۲	
				عدم توانایی در تعیین انواع متریال	۱	
۳	تعیین عوامل اجرایی	مکان: کارگاه ابزار و تجهیزات: اینترنت، رایانه، ابزار طراحی (کاغذ، مداد، مدادرنگی، آبرنگ) زمان: ۳۰ دقیقه	مشاهده‌عملکرد (چک‌لیست)	طراحی پلان دکور اجتماعی، تعیین عوامل اجرایی ساخت دکور، تعیین متریال، بودجه و جدول زمانی ده روزه	۳	
				طراحی پلان دکور اجتماعی، تعیین عوامل اجرایی ساخت دکور، تعیین متریال	۲	
				عدم توانایی در تعیین عوامل اجرایی	۱	
۴	کنترل مراحل ساخت	مکان: کارگاه ابزار و تجهیزات: اینترنت، رایانه، ابزار طراحی (کاغذ، مداد، مداد رنگی، آبرنگ)، ابزار نجاری و اتصالات (ازهٔ چکشی، میخ اسکا، چسب چوب، رنگ) زمان: ۵۰ دقیقه	مشاهده‌عملکرد (چک‌لیست)	طراحی خطی میز یا چهارپایه، تعیین شیوه و نوع ساخت، ارائهٔ نقشهٔ انفجاری، ساخت میز یا چهارپایه، رنگ‌آمیزی	۳	
				طراحی خطی میز یا چهارپایه، تعیین شیوه و نوع ساخت، ارائهٔ نقشهٔ انفجاری	۲	
				عدم توانایی در کنترل مراحل ساخت	۱	
شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست‌محیطی و نگرش:		غیرفنی: مدیریت کار و کیفیت، تفکر منطقی، خلاقیت، سواد بصری، کاربرد فناوری،کار تیمی، رعایت اصول اخلاقی و حرفه‌ای از جمله پرهیز از کپی‌برداری/ ایمنی و بهداشت: رعایت استانداردهای شغلی مثل ارگونومی صندلی و میز طراحی/ نگرش: احترام به کار گروهی، نقدپذیری/ زیست‌محیطی: مدیریت منابع، ابزار و تجهیزات، نظافت محیط کار و صرفه‌جویی در انرژی	مشاهده‌عملکرد (چک‌لیست)	به‌خلاقیت، کار تیمی، اخلاق، مدیریت منابع مالی، مواد، تجهیزات، کار و کیفیت توجه دارد. اصول اخلاق حرفه‌ای از جمله مسئولیت‌پذیری را رعایت می‌کند. نظافت محیط کار و صرفه‌جویی در مصرف انرژی برایش مهم است.	۲	
				عدم توانایی در: رعایت اصول حرفه‌ای، خلاقیت، مدیریت منابع مالی، مواد، تجهیزات، کار و کیفیت، مسئولیت‌پذیری، کاربرد فناوری و مدیریت منابع	۱	
ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)					بلی ☐	
					خیر ☐	

توضیحات:

۱ **معیار شایستگی انجام کار:**

- کسب حداقل نمره ۲ از مراحل ۱ و ۴ (مراحل بحرانی).
- کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست‌محیطی و نگرش.
- کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار.

۲ **تعریف سطوح شایستگی:** صرف نظر از اینکه یک تکلیف کاری در چه سطحی از صلاحیت حرفه‌ای انجام می‌شود، در هر محیط کاری ممکن است انجام هر کار با کیفیت مشخصی مورد انتظار باشد. سطح شایستگی انجام کار، معیار اساسی ارزشیابی است.

- **مهارت (سطح سه):** ماهر و قادر به آموزش و هدایت دیگران، توانایی برنامه‌ریزی و تحلیل، پاسخ‌گویی در برابر کارهای خود، سر و کار داشتن با سطح وسیعی از کارها و فعالیت‌ها.
- **تسلط (سطح چهار):** خبرگی در انجام کار و آموزش دیگران، ایجاد، نوآوری، سازگاری، عیب‌یابی، هدایت و راهنمایی دیگران.

پودمان دوم

صحنه‌پردازی



طراحی صحنه یکی از مهم‌ترین و ارزنده‌ترین هنرها در فیلم، سینما، تئاتر و برنامه‌های تلویزیونی است. کاربرد هر یک از اشیا و وسایل تزیینی در صحنه باید براساس اصول زیبایی‌شناسی، قاب تصویر، سبک، موقعیت تاریخی و جغرافیایی، فرهنگی، مکانی، زمانی و مهم‌تر از همه موضوع برنامه، فیلم یا نمایش باشد. هنرمندی که دانش‌های لازم را در این زمینه کسب کرده و مکان و فضای صحنه را متناسب با کاربرد آن چیدمان می‌کند، به‌عنوان طراح صحنه شناخته می‌شود. طراح، فضای صحنه را می‌سازد و با این کار، در انتقال پیام برنامه به مخاطب، همکاری می‌کند. چیدمان صحنه، داستان‌گویی از طریق اشیا است که با هماهنگی کامل با کارگردان و نورپرداز انجام می‌شود. ترمیم و ساخت آکسسواری، یک هنر تخصصی است. چیدمان صحنه با خلاقیت، نوآوری و روش‌های ابتکاری، باید براساس ویژگی‌هایی که در متن برنامهٔ تلویزیونی پیش‌بینی شده، همراه باشد.

واحد یادگیری ۱

ساخت و ترمیم لوازم صحنه

برای ساخت و ترمیم لوازم صحنه، چه مهارت‌هایی لازم است؟

در این واحد یادگیری هنرجویان با شناخت لوازم صحنه در دوره‌های تاریخی، موقعیت‌های جغرافیایی و فرهنگی، سبک‌ها و شیوه‌های مختلف طراحی صحنه در تولید برنامه‌های تلویزیونی آشنا می‌شوند و مهارت‌های لازم برای انتخاب، تعیین برآورد هزینهٔ ساخت، ترمیم و ساخت لوازم صحنه، نگهداری و استفادهٔ مجدد آنها را کسب می‌کنند.

استاندارد عملکرد

طراحی دستی یا دیجیتال لوازم صحنه در قطع A4 و ساخت یا ترمیم وسایل مورد نیاز صحنه به‌همراه برآورد هزینه براساس متن مصوّب

بیندیشیم

- دربارهٔ تصاویر ۱ تا ۸ با یکدیگر گفت‌وگو کنید.
- هرکدام از لوازم مربوط به چه دورهٔ تاریخی هستند؟
- آیا در یک سریال تلویزیونی معاصر می‌شود از لوازم صحنهٔ دورهٔ قاجار استفاده کرد؟
- برای اینکه بتوانیم به تاریخ، جغرافیا و سبک یک صحنه پی ببریم، چه مراحلی را باید طی کنیم؟



تصویر ۱



تصویر ۲



تصویر ۳



تصویر ۴



تصویر ۵



تصویر ۶



تصویر ۷



تصویر ۸

پژوهش و انتخاب وسایل صحنه

طراح صحنه در ابتدا باید متن یک برنامهٔ تلویزیونی یا فیلمنامهٔ نمایشی را به‌طور دقیق مطالعه و تحلیل کند. این تحلیل شامل شناسایی دورهٔ زمانی، مکان‌ها، نیازهای خاص، موضوع، محتوا و پیام برنامه می‌باشد. پس از تحلیل متن، لازم است که در مورد دورهٔ تاریخی، فرهنگ و جزئیات مرتبط تحقیق و پژوهش کند. این مرحله کمک می‌کند تا لوازم صحنه (آکسسوارها) به‌صورت دقیق و واقع‌گرایانه براساس پژوهش، طراحی شوند.



تصویر ۹



تصویر ۱۰



تصویر ۱۱



تصویر ۱۲

طراح صحنه براساس موقعیت مکانی، زمانی، متن و موضوع برنامه به انتخاب وسایل مورد نیاز صحنه می‌پردازد.

۱ اگر وسایل صحنه مربوط به دوران معاصر است، به‌آسانی می‌تواند آنها را تهیه یا اجاره کند.

۲ اگر متن به یک دورهٔ تاریخی اشاره دارد، باید با مراجعه به انبارهای صحنه در شهرک‌های تلویزیونی و سینمایی، عتیقه فروشی‌ها یا بازارهای فروش لوازم دست دوم (مثل جمعه بازار هنر) بخشی از لوازم صحنه را تهیه یا اجاره کند.

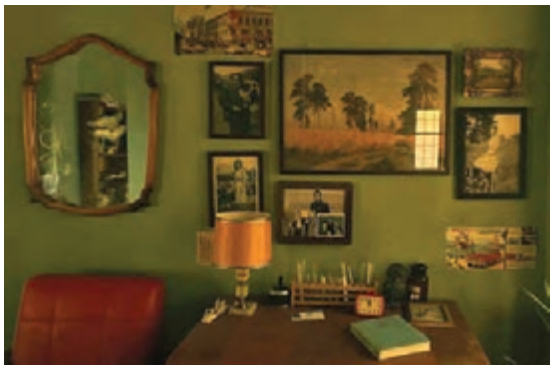
۳ اگر وسایل قابل تهیه نیستند و یا امکان خرید آنها برای گروه تولید مقدور نیست، طراح باید براساس مستندات زمان و مکان آن شیء با توجه به جزئیات موردنظر، پس از برآورد هزینه، با متریال ارزان طراحی و تولید وسایل را شروع کند. در چنین موقعیتی است که هنر و خلاقیت طراح صحنه پدیدار می‌شود.

فعالیت پژوهشی

الف) با جست‌وجو در فضای مجازی، از وسایل و لوازم سال‌های ۱۳۲۰ تا ۱۳۵۰ هجری شمسی تصاویری تهیه و آن را در قالب یک پاورپوینت ارائه دهید.
ب) اگر جایی را سراغ دارید (مثل خانهٔ پدربزرگ‌ها و مادربزرگ‌ها، خانه‌های قدیمی اقوام) که وسایل قدیمی در آنجا یافت می‌شود، از آنها عکاسی و پس از ارائه در کلاس، همه را آرشیو کنید.
ج) تصاویری از کوچه‌ها، درها و پنجره‌های قدیمی موجود در شهر خود یا شهرهای دیگر تهیه و در مورد هرکدام چند سطر بنویسید.

بیندیشیم

- دربارهٔ تصاویر ۱۳ تا ۱۶ با یکدیگر گفت‌وگو کنید.
- نظر خود را دربارهٔ لوازم صحنهٔ موجود در آنها بیان کنید.



تصویر ۱۳



تصویر ۱۴



تصویر ۱۵



تصویر ۱۶

گاهی ساخت وسایل صحنه، ارزان‌تر از خرید یا اجاره کردن آنها است. اجاره کردن یک وسیله در بلندمدت می‌تواند از هزینهٔ ساخت آن بیشتر باشد. از سوی دیگر، ممکن است تولید یک کالا در سطحی بالاتر یا بیشتر از آنچه مورد نیاز است، انجام شود. ساختن وسایل صحنه اغلب گزینه‌ای اقتصادی به‌شمار می‌رود، به‌خصوص اگر هزینه‌های این کار پیشاپیش در نظر گرفته شود.

انواع وسایل و آکسسوار صحنه

آکسسوار صحنه به مجموعه‌ای از وسایل و ابزارهایی اطلاق می‌شود که در تولیدات تلویزیونی، نمایشی و سینمایی به‌کار می‌روند تا فضا و محیط را واقعی‌تر و باورپذیرتر کنند. این وسایل می‌توانند به دسته‌های مختلفی تقسیم شوند، که هر کدام نقش و کاربرد خاصی در خلق تجربه‌ای جذاب و دقیق برای بینندگان دارند.

- **آکسسوار دستی:** ابزار و وسایلی که بازیگران و مجریان در دستان خود می‌گیرند و از آنها استفاده می‌کنند.
  کاربرد: تعامل مستقیم بازیگران با محیط و تقویت واقع‌گرایی
- **آکسسوار صحنه‌ای:** اشیایی که در صحنه قرار می‌گیرند و به فضای کلی صحنه کمک می‌کنند.
  کاربرد: ایجاد و تعریف مکان و زمان
- **آکسسوار پوشیدنی:** وسایلی مانند جواهرات، ساعت‌ها و کیف‌ها که توسط بازیگران استفاده می‌شوند.
  کاربرد: نشان دادن شخصیت و جزئیات شخصیت‌ها
- **آکسسوار محیطی:** اشیایی که به ایجاد حالت روحی و فضایی خاص کمک می‌کنند.
  کاربرد: تقویت احساسات و حال و هوای صحنه و انتقال پیام برنامه تلویزیونی به مخاطب
- **آکسسوار نمادین:** اشیایی که نماد یا مفهومی خاص را منتقل می‌کنند.
  کاربرد: انتقال پیام‌های زیرمتنی و نمادین به بیننده
- **آکسسوار تخصصی:** وسایلی که برای نقش‌های خاص و حرفه‌های ویژه استفاده می‌شوند.
  کاربرد: واقعی‌تر کردن نقش‌های تخصصی مانند پزشکان، سربازان و...

فعالیت گروهی

یک صحنه از مختارنامه را انتخاب کنید و درباره وسایل و آکسسوار آن صحنه با هم گفت‌وگو کنید.

بیندیشیم

- نظر خود را دربارهٔ موضوع و وسایل موجود در تصاویر ۱۷ تا ۲۰ بیان کنید.
- به نظر شما چه تفاوت‌هایی در وسایل صحنه‌ها وجود دارد؟
- آیا برای انتخاب آکسسوار و مبلمان در طراحی صحنه و دکورها هدف، موضوع و پیام خاصی مد نظر بوده است؟
- به نظر شما آیا باید بین فرم و رنگ و سبک طراحی دکور و صحنه با لوازم صحنه و مبلمان هماهنگی باشد؟



تصویر ۱۷



تصویر ۱۸



تصویر ۱۹



تصویر ۲۰

انتخاب لوازم و مبلمان یک صحنهٔ تلویزیونی باید با فرم، رنگ و سبک طراحی آن هماهنگ باشد. در یک دکور مدرن که از فرم‌ها و رنگ‌های مخصوص این سبک استفاده شده است، نمی‌توان از مبلمان سنتی یا وسایل کهنه استفاده نمود. لوازم دکوری و انتخاب درست مبلمان، همان جزئیاتی هستند که توجه به آنها سبب تمایز یک طراحی صحنهٔ حرفه‌ای نسبت به سایر طراحی‌ها می‌شود. گاهی در یک صحنه که از رنگ‌های خنثی استفاده شده‌است، یک گلدان آبی می‌تواند میزان آرامش موردنظر را به مخاطب منتقل نماید. در بسیاری از صحنه‌آرایی‌ها با سبک سنتی ایرانی یا پست مدرن، استفاده صحیح از هنرهای سنتی ایرانی به منظور جلب توجه مخاطبان و نمایان کردن اصالت و فرهنگ ایرانی بسیار مهم است. به‌ویژه استفاده از هنرهای سنتی ارزشمندی که می‌توانند دکوراسیون شیک و منحصر به‌فردی را به وجود بیاورند، بسیار جذاب است.

مطالعهٔ موردی

بررسی و تحلیل نمونه‌های وسایل و لوازم صحنه در سریال هزار دستان اثر زنده‌یاد علی حاتمی

تفکیک صحنه‌ها

یکی از روش‌های مناسب برای فرایند طراحی صحنهٔ یک اثر، تفکیک صحنه‌های آن و رسیدن به یک وحدت و پیوستگی است. وحدت در اجزا، جزء لاینفک ترکیب‌بندی یک اثر هنری خواه نقاشی، خواه معماری و خواه طراحی صحنه محسوب می‌شود. به این ترتیب پلان می‌تواند دستمایهٔ ابتدایی یک طراح صحنه برای رسیدن تکنیکی به طرح صحنه‌اش باشد.

در یک دکور برنامهٔ خانواده که دارای چند فضا از قبیل بخش پلاتو (مجری در ابتدا و انتها)، آیتم مهمان کارشناس، مهمان ویژه، آشپزی و آشپزخانه، کاردستی و آموزش هنر، آیتم ورزشی یا فیزیوتراپی و... است باید انتخاب لوازم و مبلمان براساس سبک صحنه، نوع فضا و کارایی آن آکسسواری باشد. درعین حال باید از نظر فرم و رنگ، بین فضاها پیوستگی و وحدت وجود داشته باشد. برای اینکه به این وحدت برسید لازمه‌اش این است که چک‌لیستی از وسایل هر فضا انتخاب کنید و براساس بودجه‌ای که دارید وسایل را خریداری، اجاره و یا تولید کنید.

انتخاب لوازم صحنه از آرشیو

طراح صحنه باید یک بانک اطلاعاتی از وسایل موجود در آرشیو داشته باشد. او می‌تواند علاوه بر آرشیوهای شناخته شده، از سمساری‌ها، عتیقه‌فروشی‌ها، بازارهای هفتگی و... استفاده کند.

انتخاب لوازم صحنه براساس مواد موجود

خلاقیت، یکی از عوامل مهم در انتخاب لوازم صحنه است. طراح صحنه در بسیاری از مواقع با کمبود وسایل روبه‌رو است. لذا می‌تواند از دانش خود در این زمینه، با استفاده از تلفیق اجسام مختلف، لوازم صحنه جدیدی را به‌وجود آورد. برای مثال با ترکیب چند صندلی و یک پارچه، شکل جدیدی مانند کوه ایجاد کند. هیچ طراح صحنه‌ای نمی‌تواند، تمامی آنچه را که می‌خواهد به‌طور کامل از آرشیوها و منابع دیگر انتخاب کند. اگر اشیای مورد نظر طراح، قابل دسترس نباشد؛ می‌تواند با استفاده از خلاقیت و نوآوری، اشیای مختلف را با هم مونتاژ و وسایل موردنظر را خلق کند.

فعالیت گروهی

الف) با مراجعه به فضای مجازی یا منابع کتابخانه‌ای، درها و پنجره‌های دورهٔ معاصر را کنار هم به‌صورت یک پوستر بچینید و زیر هرکدام چند سطر دربارهٔ زمان و جنس ساخت آنها بنویسید. هر گروه پوستر خود را روی دیوار کلاس نصب کند.

ب) عکس‌هایی از مبلمان و صندلی‌های معاصر در سبک‌های مختلف انتخاب کنید. آنها را در قالب یک پوستر در کلاس ارائه دهید و دربارهٔ متریال هرکدام توضیح دهید.

ج) با مداد یا اتود طراحی، یک صندلی لهستانی طراحی کنید و کنار پوسترهای خود نصب نمایید.

بیندیشیم

- با توجه به تصاویر ۲۱ تا ۲۶ در کدام تصویر طراحی انجام شده است؟
- کدام تصویر براساس استنادات تاریخی ساخته شده است؟
- آیا می‌توان از یک میز مربوط به دورهٔ صفوی که فقط تصویری از آن در اسناد تاریخی به جا مانده است، یک نمونهٔ جدید طراحی کرد و ساخت؟
- برای طراحی یک وسیله یا آکسسوار قدیمی در یک سریال تاریخی یا تله تئاتر به چه نکاتی باید توجه کرد؟



تصویر ۲۱



تصویر ۲۲



تصویر ۲۳



تصویر ۲۴



تصویر ۲۵



تصویر ۲۶

طراحی لوازم صحنه

قبل از طراحی یک در، پنجره، لوازم و مبلمان یک صحنه، باید ابتدا با استناد به شواهد موجود و مشخص شدن دورهٔ تاریخی، اولین گام یعنی تصاویر و اطلاعات موجود و توجه به‌جزئیات آن، طراحی اولیه تهیه نموده و پس از مشورت با کارشناسان تاریخی و کارگردان و اخذ تأییدیهٔ آنها، طراحی اجرایی آن را در جهت ساخت با پلان اجرایی یا نقشهٔ انفجاری آماده کنیم. مراحل مورد توجه در این کار عبارت‌اند از:

۱ توجه به جزئیات برای ساخت

۲ تعیین کارایی صحنه‌ای آکسسواری یا لوازم صحنه‌ای مورد نظر

۳ تعیین ابعاد، اندازه‌ها و استانداردها (ارگونومی)

۴ طراحی خلاقانه

فعالیت کارگاهی

۱ یک کوزهٔ قدیمی مربوط به سیلک کاشان را براساس استنادات تصویری به‌صورت ساده طراحی کنید.

۲ درب یک خانهٔ ایرانی مربوط به دههٔ ۳۰ تا ۴۰ را براساس شواهد تصویری با جزئیات، به‌صورت ساده طراحی کنید.

برآورد هزینه

برای اطمینان باید یک برآورد مالی دقیق صورت گیرد. این کار به شما امکان می‌دهد تا راه‌های ممکن برای ساخت چیزی را مقایسه کنید. اگر هزینهٔ تولید بیش از بودجهٔ کار برآورد شود، یک مدیر تولید یا یک تیم خلاق می‌تواند تصمیمات آگاهانه‌ای دربارهٔ صرفه‌جویی‌های بالقوه بگیرد. این برآورد مالی چیست؟ بدون شک روش دقیقی برای انجام این کار وجود دارد. اگر نمی‌دانید وسیله‌ای را چگونه باید ساخت، نمی‌توانید هزینهٔ دقیقی از تولید آن داشته باشید. در جایی که تنها یک ایده دارید که چطور به آن نزدیک شوید، حداقل می‌توانید هزینهٔ این مخارج را تخمین بزنید. از این طریق برای ایجاد موارد و فهرست تمام مواد دخیل در آن، فکر کنید. مشخص کنید چقدر از هر ماده برای خرید لازم است. این موارد را می‌توان از محاسبه‌ای که بر روی نقشه‌های اجرایی کار انجام می‌دهید، به‌دست آورید.

بیندیشیم

- چگونه لوازم صحنهٔ خوب بسازیم؟
- چرا کارگردان و طراح صحنه تصمیم می‌گیرند که لوازم و آکسسوار صحنه ساخته شود؟
- آیا با زمان‌بندی و بودجهٔ مدیر تولید متناسب است؟
- آیا در هنگام اجرای مجری یا بازی بازیگر در صحنه، لوازم و آکسسواری‌ها می‌توانند حادثه‌آفرین باشند؟

برنامه‌ریزی

یکی از کارهای مهمی که باید همواره در دستور کار طراح صحنه و دکور باشد، برنامه‌ریزی‌های کلی و جزئی است. اگرچه بعد از هر برنامه‌ریزی از اینکه بفهمید چقدر کار زیاد باید در محدودهٔ زمانی کمی انجام دهید؛ شوکه شوید اما این برنامه‌ریزی‌ها راه را به روشنی به شما نشان خواهند داد و شما را قادر خواهند ساخت تا در مدیریت طراحی و اجرای پروژه‌ها اعتماد به‌نفس بیشتری کسب کنید.

براساس برنامه‌ریزی‌های خود، راه خود را طی هر مرحله از ساخت ادامه دهید. در نظر داشته باشید که بازهٔ زمانی و هزینهٔ کار، غالباً با یکدیگر ارتباط تنگاتنگی دارند. به‌عنوان قاعده‌ای کلی، یک فرایند ارزان‌تر، طولانی‌تر به نظر می‌رسد. اگر نگران تکمیل به‌موقع کار هستید؛ یا در بسیاری از موارد مهلت متفاوتی دارید، باید در برنامه‌ریزی‌های خود دقت بیشتری کنید. از نظر تعداد ساعات یا روزهایی که در هر مرحله به آن نیاز دارید، برنامهٔ کوچکی برای هر مورد (از نظر تعداد ساعاتی که هر مرحله به آن نیاز دارید) ترتیب دهید. فقدان اطلاعات مهم و حیاتی همچون برآورد مالی و تعداد نیروی انسانی لازم، می‌تواند زمان‌بندی شما را پیچیده‌تر و سخت‌تر کند.

بیندیشیم

- به نظر شما در تصویرهای ۲۷ و ۲۸ برنامه‌ریزی و برآورد هزینه چقدر در موفقیت صحنه‌پردازی تأثیر داشته است؟
- برای پایین آوردن هزینه‌ها کدام وسیله قابل اجاره و کدام یک قابل ساخت است؟
- داشتن ابزار ساخت و ترمیم چقدر در فرایند زمان ساخت لوازم صحنه مؤثر است؟



تصویر ۲۷



تصویر ۲۸



تصویر ۲۹



تصویر ۳۰

ابزار و تجهیزات

ممکن است بتوان برخی لوازم صحنه را با تعداد محدودی از ابزارهای دستی ساخت. اگرچه واقعیت این است که ساخت لوازم صحنه می‌تواند طیف وسیعی از هنر، صنعت، مواد و مصالح را دربرگیرد. این به معنای آن است که فهرست کالاها و ابزار این حوزه گوناگون و گسترده هستند. وقتی بودجه محدود است، ابزارهای چندکاره از اهمیت بیشتری برخوردار می‌شوند. ارّهٔ نواری برای چوب و پلی‌استیرن یک نمونهٔ برجسته در همین زمینه است. ابزارهای مورد استفاده در این خصوص کاتر، ارّهٔ مویی، ارّهٔ آهن‌بر و همچنین ارّهٔ چوب‌بر است و برای کنده‌کاری‌ها، مغار و درفش کاربرد دارند.

ایمنی و بهداشت

گاهی از ابزار ساخت دکور برای ساخت لوازم صحنه نیز می‌توانید بهره ببرید ولی حتماً رعایت نکات ایمنی مثل دستکش صنعتی، عینک و ماسک را مدنظر داشته باشید. به علت تنوع مواد، فرایندها، مقیاس و مشکلات غیر قابل پیش‌بینی کار، باید نسبت به بهداشت و ایمنی کارگاه هوشیار باشید. وقتی بودجه برای سرمایه‌گذاری محدود است، ابزارهای چندکاره از اهمیت بیشتری برخوردار می‌شوند.

مواد و مصالح

در طول چند دههٔ گذشته، طیف وسیعی از مواد و مصالح گوناگون در دسترس سازندگان لوازم صحنه قرار گرفته است. تنها یک قرن پیش، تقریباً همه چیز از همان اصول و مواد اولیه همچون چوب، بوم، نمد، کاغذ، مقوا، پارچه و... ساخته می‌شد. اکنون گزینه‌های متفاوتی وجود دارد. با این‌حال، تمام مواد رایج فهرست شده هنوز هم در حال استفاده هستند؛ زیرا مشکلاتی که سازندگان به‌دنبال حل آن بوده‌اند همچنان پابرجا بوده و واقعاً تغییر نکرده‌اند. چوب، بامبو، آهن و میلگردها می‌توانند این وظیفه را برعهده بگیرند. سطوح منحنی ترکیبی ممکن است از ترموپلاستیک‌ها یا از نمد سفت شده با ابعاد و اندازهٔ مناسب ساخته شوند. سازه‌های بزرگ، مانند پوسته‌ها می‌توانند از توری مرغی و کاغذ پاپیه‌ماشه تهیه شوند. انتخاب یک مادهٔ رایج ممکن است با اهداف اقتصادی، در دسترس بودن یا آشنایی با آن صورت گیرد. مهم آن است که تلاش کنید تا مواد و مصالح را به خوبی بشناسید: امکانات و محدودیت‌ها، ایمنی آنها، عمر مفیدشان و بهترین جایی که می‌توان آنها را تهیه و خریداری کرد.

بیشتر لوازم صحنه از موادی نظیر یونولیت، چوب و پارچه ساخته می‌شود. پس از ساخت، با روزنامه، مِل و چسب چوب آنها را روکش کرده سپس رنگ می‌زنند. بیشترین چسب‌هایی که در این خصوص مورد استفاده قرار می‌گیرد، چسب چوب، چسب لاتکس و سریش است. چسب چوب برای چسباندن یونولیت و چوب، چسب لاتکس برای روکش و همچنین چسباندن یونولیت و سریش برای روکش روزنامه و کاغذ روی اشیا کاربرد دارد. مواد و مصالح معماری مانند خاک‌رس، گچ ساختمانی، سیمان، انواع میلگرد، چوب، ورق‌های فلزی، انواع پروفیل و... در ساخت لوازم صحنه قابل استفاده هستند.

فعالیت پژوهشی

یک سریال تاریخی مثل امام‌علی علیه‌السلام یا امام‌رضا علیه‌السلام را انتخاب کنید، از سکانس‌های مختلف آن تصاویری که در آن لوازم صحنه ساخته شده‌اند را تهیه و با توضیحات مختصر به هر روش دلخواه (پاورپوینت، پوستر، مودبرد و...) در کلاس ارائه کنید.

فعالیت کارگاهی

- با استفاده از مقوا و چسب، یک سطل دلو و یک چرخ‌چاه روستایی بسازید.
- به‌صورت گروه‌های دو نفره، یکی از تصاویر ۳۱ تا ۳۶ را انتخاب و مطابق شکل آن، با ساده‌ترین و ارزان‌ترین مواد در عین‌حال محکم بسازید و رنگ‌آمیزی کنید. توجه به جزئیات نمایانگر عملکرد و مهارت شما خواهد بود.

بیندیشیم

- تصاویر ۳۱ تا ۳۶ کدام واقعی و کدام براساس استنادات ساخته شده‌اند؟
- کدام تصویر تاریخی، کدام معاصر و کدام فانتزی و تخیلی است؟
- آیا از وسایل دورریختنی و مازاد می‌توان وسیلهٔ صحنه‌ای ساخت؟
- استفادهٔ صحیح از رنگ و نور در این صحنه‌ها، چگونه به انتقال پیام برنامه کمک کرده است؟



تصویر ۳۱



تصویر ۳۲



تصویر ۳۳





تصویر ۳۴



تصویر ۳۵

فعالیت کارگاهی

با تصاویری از درها، پنجره‌ها و دیوارهای قدیمی با بافت‌های متنوع، چند تصویر جدید به روش کلاژ بسازید.



تصویر ۳۶

مطالعهٔ موردی

نمایش فیلم سریال مختارنامه

در این سریال، لوازم صحنه به‌شکل گسترده‌ای برای ایجاد حس واقع‌گرایی تاریخی استفاده شده است. درهای قدیمی، زره‌های فلزی، پارچه‌های خشن و چوب‌های کهنه، تخت‌ها و ظروف، صندوقچه‌ها، میزها و... همگی به فضاسازی تاریخی فیلم کمک می‌کنند.

آماده‌سازی ابزار و تجهیزات ساخت لوازم صحنه

آماده‌سازی ابزار و تجهیزات صحنه نیازمند یک برنامه‌ریزی دقیق است که باید از سوی طراح صحنه انجام شود. باید در نظر داشت بخشی از این برنامه‌ریزی مربوط به تجربهٔ شخصی طراح صحنه و بخشی دیگر برگرفته از تجربهٔ دیگران و همچنین مطالعه از منابع دیگر است. طراح و سازندهٔ لوازم صحنه برای ساخت هرکدام از این وسایل، باید اطلاعاتی از جنسیت، اتصالات، نوع برش‌ها، انواع چسب‌های مورد استفاده و سایر تجهیزات و امکانات داشته باشد و سپس اقدام به ساخت آن نماید. همچنین طراح در ساخت هریک از آنها نخست به زیبایی، استحکام، دوام و کاربرد آن توجه و بعد وسایل موردنظر را انتخاب می‌کند. به‌طور مثال از آنجایی‌که فشردگی چوب راش نسبت به چوب روسی بیشتر است، بنابراین ابزار قوی‌تری نیز برای برش آن باید مورد استفاده قرار گیرد.



تصویر ۳۷



تصویر ۳۸



تصویر ۳۹



تصویر ۴۰

ترمیم

در صورتی که لوازم صحنه انتخابی، کیفیت لازم برای تصویربرداری نداشته باشد و یا آنقدر آسیب دیده باشند که قابل رؤیت نباشند، طراح باید به کمک افراد ماهر، آن را براساس اسناد و مدارک جمع‌آوری شده، ترمیم کند. از وسایل فرسوده، شکسته و معیوب، برای نشان دادن موقعیت زمان، مکان، تاریخ و... استفاده می‌شود. گاهی این وسایل در برخی از صحنه‌های فیلم تاریخی کاربرد دارند، مانند گورستان‌های اتومبیل، انبارهای متروکهٔ قدیمی، هواکش‌ها و پنجره‌های قدیمی شکسته و... .

فعالیت کارگاهی



۱ در هنرستان محل تحصیل خود جست‌وجو کنید و با راهنمایی هنرآموز خود، یک میز قدیمی را انتخاب و بخش‌های شکسته و آسیب دیدهٔ آن را به‌صورت گروهی ترمیم کنید.
۲ یکی از وسایل غیر قابل استفاده در منزل را با هماهنگی والدین خود به کارگاه آورده و ترمیم و بازسازی کنید.
۳ یک فانوس قدیمی یا چراغ الکلی قدیمی را با رنگ، کهنه‌کاری کنید.

ساخت لوازم صحنه، کهنه‌کاری و درخشش لوازم صحنه

ساخت لوازم صحنه، مواد، مصالح و چگونگی استفاده از آن به دو روش انتخاب می‌شود.

روش اول: نوع و جنس مواد

روش دوم: محتوای دیداری

در بسیاری از مواقع، لوازم صحنه توسط بازیگر جابه‌جا می‌شود. بنابراین لوازم صحنه باید سبک باشد. از آنجا که اغلب جنسیت لوازم صحنه، چوب است با استفاده از مواد رنگی، رنگ و بافت آن را تغییر می‌دهیم و از لحاظ بصری آن را به بافت موردنظر نزدیک می‌کنیم. در تصمیم‌گیری برای این که چگونه وسیله‌ای را باید ساخت، باید بدانیم وسایل گوناگون صحنه از چندین مادهٔ مختلف و فرایندهای گوناگون تشکیل شده‌اند. یک تاج ممکن است از یک قالب خمیری کاغذی ساخته شود. سپس ممکن است آن را با رنگ، پولک و پر، خز مصنوعی یا هرچیز دیگر تزیین کرد. بخشی از اسباب و اثاثیه می‌تواند شامل کارهای چوبی، کنده‌کاری یا روکش‌های نقاشی شده باشد. یک لوستر ممکن است با مصالحی همچون چوب، ریخته‌گری رزین و ورق فلزی ترکیب شود. در هر حالت، روش‌های مورد استفاده در ساخت وسایل صحنه از گزینه‌های متنوعی بهره می‌برند. در این میان، آیا می‌توان مقداری از فولاد مسطح را در قالب یک حلقه برای ساخت یک لوستر خم کرد یا از چرخ دوچرخه که به اندازهٔ کافی مناسب باشد برای این منظور استفاده کرد؟

برای کهنه‌کاری از خاک‌رس، گونی، گرد و خاک یا پاشیدن رنگ‌های قهوه‌ای، کرم و خاکستری با کمک اسپری یا پمپ‌های رنگ‌پاش، می‌توان فضا و وسایل را کهنه و متروکه نشان داد. برای ایجاد زرق و برق، جلال، شکوه، انعکاس و تلألؤ اشیا می‌توان از مواد براق کننده مانند کیلر و پلی‌استر استفاده نمود. شما با خلاقیت خود می‌توانید به‌فضا هویت ببخشید و ویژگی‌های آن سبک یا دورهٔ تاریخی را در یک سریال تلویزیونی یا تله‌تئاتر نشان دهید.

مواد بازیافتی و دورریختنی

وقتی در طراحی صحنه از مواد بازیافتی استفاده می‌شود، طراحی صحنه توجه بسیاری از تماشاگران را به خود جلب خواهد نمود. استفاده از موادی مانند چوب‌های بازیافتی، کارتن، پلاستیک‌های جمع‌آوری‌شده و سایر مواد پسماند در طراحی صحنه، بخشی از رویکرد خلاقانهٔ هر تیم اجرایی است. این اقدام برای جلب توجه به موضوعات زیست‌محیطی و ترویج فرهنگ بازیافت مفید خواهد بود.

در برنامهٔ خندوانه از شبکهٔ نسیم، طراح صحنه از مواد بازیافتی برای المان‌ها و لوازم صحنه بهره برده است. در این برنامه علاوه بر بررسی روابط انسانی، به تأثیر رفتارهای افراد بر محیط‌زیست نیز می‌پردازد. در طراحی صحنه، تلاش شده است که مفاهیمی نظیر پایداری و احترام به طبیعت به‌صورت غیرمستقیم به مخاطب منتقل شود. طراح صحنه با جمع‌آوری و آماده‌سازی مواد برای طراحی صحنه، توانسته است به کاهش هزینه‌های طراحی و ساخت دکور و در عین‌حال به استفادهٔ بهینه از منابع کمک کند.

پژوهش



نقش فضا، تزیینات، جزئیات و لوازم صحنه سریال یوسف پیامبر را در معبد آمون و کاخ زلیخا به‌صورت یک لیست و کارایی آنها را در هر دو فضا بررسی کنید.

فعالیت کارگاهی



- با راهنمایی هنرآموز خود، برخی از لوازم صحنهٔ قاجاری در سریال گیل‌دخت را انتخاب و براساس شواهد موجود در سریال، طراحی و با متریال ساده بسازید و رنگ‌آمیزی کنید.
- به چند گروه تقسیم شوید. نمونه‌هایی از لوازم صحنه را به‌دلخواه خود انتخاب کنید و به‌کمک هم با مواد بازیافتی یا دوریختنی آنها را بسازید. یادتان باشد خلاقیت در ساخت، بسیار مهم و نتیجهٔ مهارت شما است.

ارزشیابی شایستگی ساخت و ترمیم لوازم صحنه

نام و نام خانوادگی:			شماره ملی:	تاریخ ارزشیابی:	نوبت:
کد حرفه:	۳۴۳۵۲۳	حرفه:	کمک متخصصان برنامه‌های تلویزیونی	کدپیمانه/پودمان:	۳۴۳۵۲۳۰۴۲
کد وظیفه شغل:	۳۴۳۵۲۳۰۴	وظیفه شغل:	ساخت و اجرای دکور، لباس، ماسک و گریم	سطح صلاحیت:	L 3
کد کار:	۳۴۳۵۲۳۰۴۲۱	کار:	ساخت و ترمیم لوازم صحنه	سطح شایستگی:	مهارت

استاندارد عملکرد کار:
طراحی دستی یا دیجیتال لوازم صحنه در قطع A4 و ساخت یا ترمیم وسایل موجود به‌همراه برآورد هزینه بر اساس متن مصوّب

ردیف	مراحل کار	شرایط انجام کار (ابزار، مواد، تجهیزات، زمان، مکان و...)	ابزارهای ارزشیابی	استاندارد (شاخص‌ها/داوری/نمره‌دهی)	نتایج ممکن	نمره
۱	نیازسنجی پژوهشی	مکان: کلاس درس یا کارگاه ابزار و تجهیزات: رایانه، پرینتر، ابزار طراحی، ابزار رنگ (آبرنگ یا مدادرنگی)، اینترنت زمان: ۴۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	تعیین رنگ، اقلیم و فرهنگ متناسب با موضوع، تعیین فرم براساس مخاطب برنامه، انتخاب سبک طراحی دکور برنامه	۳	
				تعیین رنگ، اقلیم و فرهنگ متناسب با موضوع، تعیین فرم براساس مخاطب برنامه	۲	
				عدم توانایی در نیازسنجی پژوهشی	۱	
۲	تفکیک صحنه‌ها	مکان: کارگاه یا استودیو ابزار و تجهیزات: رایانه، پرینتر، ابزار طراحی، اینترنت زمان: ۳۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	دسته‌بندی فضاها، انتخاب مبلمان هر فضا، تعیین لوازم صحنهٔ فضاها، هماهنگی وسایل صحنه‌ای در فضاها با هم از نظر رنگ و فرم	۳	
				دسته‌بندی فضاها، انتخاب مبلمان هر فضا، تعیین لوازم صحنهٔ فضاها	۲	
				عدم توانایی در تفکیک صحنه‌ها	۱	
۳	طراحی لوازم صحنه	مکان: کارگاه یا استودیو ابزار و تجهیزات: رایانه، پرینتر، ابزار طراحی دستی (مداد و اتودهای معماری)، اینترنت زمان: ۵۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	طراحی لوازم صحنه، تعیین کارایی صحنه‌ای لوازم، تعیین جزئیات برای ساخت یا ترمیم، تعیین ابعاد، اندازه‌ها و استانداردها	۳	
				طراحی لوازم صحنه، تعیین کارایی صحنه‌ای لوازم، تعیین ابعاد، اندازه‌ها و استانداردها	۲	
				عدم توانایی در طراحی لوازم صحنه	۱	
۴	ساخت و ترمیم لوازم صحنه	مکان: کارگاه تجهیزات: انواع دستگاه‌های برش چوب و پیچ‌بند، منگنه کوب و پمپ باد. انواع وسایل و ابزاررنگ، انواع میخ اسکا و انواع پیچ، انواع چسب و انواع متریال مورد نیاز برای ساخت دکور و ترمیم اشیا زمان: ۸۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	تعیین مصالح، متریال ساخت، مواد بازیافتی و دورریختنی، متریال اتصال و ترمیم، ساخت یا ترمیم لوازم	۳	
				تعیین مصالح، متریال ساخت، متریال اتصال و ترمیم، ساخت یا ترمیم لوازم	۲	
				عدم توانایی در ساخت و ترمیم لوازم صحنه	۱	
شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست‌محیطی و نگرش:		غیرفنی: تفکر منطقی، خلاقیت، سواد اطلاعاتی، کاربرد فناوری، کارتیمی، مدیریت کار و کیفیت/ ایمنی و بهداشت: رعایت استانداردهای شغلی مثل استفاده از لباس کار/ نگرش: تعهد به منابع طبیعی، احترام به کار گروهی، نقدپذیری/ زیست‌محیطی: نظافت محیط کار، صرفه‌جویی در انرژی، استفاده از مواد سازگار با محیط‌زیست و قابل بازیافت	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	به‌خلاقیت، کار تیمی، اخلاق، مدیریت منابع مالی، مواد، تجهیزات، کار و کیفیت توجه دارد. اصول اخلاق حرفه‌ای از جمله مسئولیت‌پذیری را رعایت می‌کند. نظافت محیط کار و صرفه‌جویی در مصرف انرژی برایش مهم است.	۲	
				عدم توانایی در: رعایت اصول حرفه‌ای، خلاقیت، مدیریت منابع مالی، مواد، تجهیزات، کار و کیفیت، مسئولیت‌پذیری، کاربرد فناوری و مدیریت منابع	۱	
ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)					بلی ☐ خیر ☐	

توضیحات:

۱ **معیار شایستگی انجام کار:**
- کسب حداقل نمره ۲ از مرحلهٔ ۴ (مراحل بحرانی)
- کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست‌محیطی و نگرش
- کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار

۲ **تعریف سطوح شایستگی:** صرف نظر از اینکه یک تکلیف کاری در چه سطحی از صلاحیت حرفه‌ای انجام می‌شود، در هر محیط کاری ممکن است انجام هر کار با کیفیت مشخصی مورد انتظار باشد. سطح شایستگی انجام کار، معیار اساسی ارزشیابی است.
- **مهارت (سطح سه):** ماهر و قادر به آموزش و هدایت دیگران، توانایی برنامه‌ریزی و تحلیل، پاسخ‌گویی در برابر کارهای خود، سر و کار داشتن با سطح وسیعی از کارها و فعالیت‌ها
- **تسلط (سطح چهار):** خبرگی در انجام کار و آموزش دیگران، ایجاد، نوآوری، سازگاری، عیب‌یابی، هدایت و راهنمایی دیگران.

واحد یادگیری ۲

چیدمان صحنه

هنرجویان برای مهارت در چیدمان صحنه، چه شایستگی‌هایی را باید کسب کنند؟

در این واحد یادگیری هنرجویان پس از نصب سازهٔ دکور که شامل قرار دادن تمام عناصر قابل جابه‌جایی مانند مبلمان، پرده‌ها، کتاب‌ها، گلدان‌ها و سایر وسایل برای جان بخشیدن به‌صحنه و ایجاد هویت بصری است، با چیدمان صحنه آشنا می‌شوند و شایستگی‌های لازم را کسب می‌کنند.

استاندارد عملکرد

پیاده‌سازی الزامات آرایش وسایل صحنه در دکور فیلم یا برنامه‌های تلویزیونی، با حفظ پیوستگی فضاهای مختلف و کنترل ایمنی براساس متن مصوّب

طراحی صحنه

یکی از کارهای مهم طراح صحنه، چیدمان دکور در صحنه است. مبلمان، فرش، پرده، کتاب‌ها و گلدان‌ها براساس اصول ترکیب‌بندی بصری، نیازهای حرکتی مجری یا بازیگر و زوایای دوربین چیده می‌شوند. یک کاناپهٔ کج، یک کتاب باز روی میز یا یک گلدان در پس‌زمینه، هرکدام داستانی را روایت می‌کنند یا حامل پیامی به‌مخاطب برنامه می‌باشند. چیدمان صحنه فقط پر کردن فضا نیست، بلکه داستان‌گویی است. از خودتان بپرسید «چه کسی در این فضا زندگی می‌کند؟» یک کتاب را باز روی میز بگذارید، یک شال را روی دستهٔ مبل بیندازید، چند عکس خانوادگی را به‌صورت پراکنده روی دیوار نصب کنید. این جزئیات شخصی‌سازی شده هستند که به یک صحنه، روح و هویت می‌بخشند. در چیدمان صحنهٔ یک برنامهٔ تلویزیونی، وسایل را با سبک انتخابی دکور هماهنگ کنید، چراغ‌های دیواری، پرده‌ها، مبلمان و حتی قاب‌عکس‌ها در یک دکور برنامهٔ تلویزیونی باید حاوی پیام و در راستای موضوع برنامه باشند. پس کار طراحی دکور، آراستن فضای معماری صحنه است. اکنون این پرسش پیش می‌آید که چگونه و از کجا صحنه‌آرایی دکور یک برنامهٔ تلویزیونی یا فضاهای یک تله‌تئاتر یا یک فیلم را شروع کنیم؟

پژوهش

امروزه در بسیاری از برنامه‌ها، ویدئووال‌ها قسمتی از دکور و فضای صحنه را به‌خود اختصاص داده‌اند. در مورد مزایا و معایب آن تحقیق کنید و نتیجه را با تصویر چند نمونه، در قالب پاورپوینت ارائه دهید.

بیندیشیم

- در تصاویر ۴۱ تا ۴۶ کدام دکور به لحاظ چیدمان هدفمند و دارای ترکیب‌بندی است؟
- آیا قرار دادن وسایل و آکسسوار در یک صحنهٔ تلویزیونی با محل استقرار دوربین‌ها باید هماهنگ باشد؟
- برای ایجاد عمق در صحنه، کدام روش در چیدمان صحنه مؤثر است؟
- مبلمان و میزهای یک دکور تلویزیونی برچه اساس باید انتخاب شوند؟
- آیا مبلمان انتخابی با گرافیک در ویدئووال‌ها باید هماهنگ یا متضاد باشند؟



تصویر ۴۱



تصویر ۴۲



تصویر ۴۳



تصویر ۴۴



تصویر ۴۵



تصویر ۴۶

سازگاری با شرایط محیطی

سازگاری با شرایط فنی: قرار دادن وسایل و آکسسواری با فضای ایمنی استودیو و دسترسی به اتصالات برق، اینترنت و...

داستان‌گویی بصری: هر وسیله‌ای که در صحنه قرار می‌گیرد، باید در خدمت شخصیت‌پردازی یا فضای موضوعی برنامه باشد. طراح از خود می‌پرسد: آیا این مبل، شأن یک برنامهٔ سیاسی را دارد؟ آیا این کتاب‌ها، علایق شخصیت یک سریال را نشان می‌دهند؟

نور، دوربین، حرکت: چیدمان با هماهنگی نورپرداز و کارگردان انجام می‌شود. ممکن است جای یک مبل برای ایجاد یک سایهٔ دراماتیک تغییر کند یا مسیری برای حرکت دوربین (تراولینگ) باز شود. طراح دکور باید به بازتاب نور از سطوح مختلف (میز شیشه‌ای در مقابل میز چوبی مات) فکر کند.

همکاری با کارگردان و تصویربردار: طراح باید چیدمان را با درنظر گرفتن حرکت دوربین و بازیگران انجام دهد. او باید مسیرهای حرکتی ایجاد کند، از ایجاد نقاط کور برای دوربین پرهیز کند و با قراردادن عناصر در عمق صحنه، به ترکیب‌بندی بصری قاب کمک کند. ایجاد فضای مناسب برای حرکت دوربین و بازیگران و هدایت نگاه مخاطب باید در چیدمان صحنه مورد توجه قرار گیرد.

مدیریت رنگ و بافت: طراح باید مطمئن شود که رنگ مبلمان با رنگ دیوارها و نقوش تزیینی یا نقوش موشن‌گرافیک در ویدئووال و... هماهنگی دارد و در عین‌حال، مجری و بازیگر یا مهمان را در خود حل نمی‌کند.

وسایل صحنهٔ ضدپژواک صدا: در طراحی دکور باید استانداردهای صدابرداری از قبیل نوع وسایل صحنه سازگار با آن و بدون نویز (آلودگی صوتی)، نوع پوشش کف، به‌کارگیری نورهای بدون نویز در چراغ‌های دیواری، لوسترها و... در نظر گرفته شود. وسایل و مبلمان صحنه باید براساس استانداردهای نور استودیویی چینش شود.



تصویر ۴۷



تصویر ۴۸



تصویر ۴۹



تصویر ۵۰



(الف)



(ب)

تصویر ۵۱

فعالیت گروهی

در گروه‌های سه نفره لیستی از وسایل صحنه برای یک دکور مناسبتی (شب یلدا، هفتهٔ دفاع مقدس و محرم) تهیه کنید. از سه مناسبت ذکر شده یکی را انتخاب و با تصاویر یا طراحی، کلاژ کنید. دو دکور با همان موضوع و محتوا در برنامه‌های تلویزیونی پخش شده را انتخاب و در چند سطر توضیح دهید که طراح آنها چقدر موفق بوده‌اند؟

تهیهٔ چک‌لیست

هر شیء و وسیله‌ای چه کاربردی، چه تزیینی باید به‌دقت و براساس سبک، نوع معماری صحنه، موضوع، محتوا و نوع مخاطب انتخاب شود. این کار باید با کمال دقت انجام و دربارهٔ انتخاب هریک فکر شود. در این زمان باید طراح قبل از آوردن دکور به استودیو براساس طراحی تأیید شده فهرستی از مبلمان، میزها، وسایل یا اکسسوار (کاربردی و تزیینی) و نورهای چیدمانی (آباژورها، چراغ‌های دیواری، پوسترها و...) تهیه کرده و براساس بودجه اقدام به اجاره یا خرید کند. اکنون با جست‌وجو و همفکری بگویید چک لیست شامل چه مواردی می‌شود؟

تعیین تزیینات دیواری: طراح دکور در چک‌لیست خود باید نوع و متراژ تزیینات دیواری دکور نظیر کاغذ دیواری، رنگ‌های پوششی، پارچه‌های تزیینی و در صورت لزوم پردهٔ سیکلو، نوع چاپ‌ها و... را یادداشت کند.

کارایی و نوع آکسسواری و مبلمان: نوع مبلمان و صندلی‌ها و میزهای دکور براساس نوع برنامه، سبک انتخابی و اهداف برنامه متناسب با فرم دکور تعیین و در چک لیست نوشته شوند.

تعیین وسایل نوری و نورپردازی: انواع نورهای دکوراتیو (انواع شلنگ‌های نوری: SMD و LED، نئونی و لامپ‌های هالوژنه) و وسایل نوری (آباژور، انواع لوستر و چراغ دیواری) که باید تعداد یا متراژ و نوع هر یک در چک‌لیست نوشته شود.

صحنه‌آرایی مناسبتی: در مناسبت‌های مختلف (اعیاد، سوگواری‌ها و روزهای خاص) نیاز به صحنه‌آرایی متناسب است، بنابراین طراح دکور باید چک‌لیستی از این مناسبت‌ها تهیه کند.

فعالیت گروهی

الف) در قالب گروه‌های چند نفره، هر گروه یکی از سریال‌های خانوادگی (مثل گیل‌دخت) را انتخاب و آکسسواری آن را در فضاهای متفاوت تعیین و دسته‌بندی کنید.

ب) وسایل و لوازم شخصیت‌ها به‌ترتیب نقش (نقش اول، دوم و...) را در محل کار و محل زندگی‌شان تفکیک کنید.

ج) نتیجهٔ کار گروهی خود را به‌صورت پوستر یا پاورپوینت ارائه و چک‌لیست وسایل و آکسسواری را به هنرآموز ارائه دهید.



تصویر ۵۲



تصویر ۵۳



تصویر ۵۴



تصویر ۵۵



تصویر ۵۶



تصویر ۵۷

بیندیشیم

- در هنگام انتخاب مبلمان، صندلی‌ها و میزهای یک صحنه چه استانداردهایی را باید مد نظر گرفت؟
- پرده‌ها و پارچه‌های تزیینی چگونه باید انتخاب شوند؟
- جنسیت انتخاب آنها براساس چه اصولی باید باشد؟



تصویر ۵۸



تصویر ۵۹



تصویر ۶۰



تصویر ۶۱

کنترل ایمنی صحنه (آکسسواری، مبلمان)

طراح دکور باید ایمنی وسایل، لوازم صحنه و ارگونومی مبلمان صحنه براساس استانداردهای جهانی را تعیین و کنترل کند. استفاده از مبلمان مناسب (انتخاب مبلمان با توجه به سبک برنامه، تعداد مهمانان، راحتی و زیبایی) مهم است ولی باید براساس اصول ایمنی انتخاب شوند؛ یعنی باید به‌لحاظ کیفیت و استانداردهای ارگونومی توسط طراح دکور کنترل شوند. مثلاً در ارگونومی مبلمان و صندلی‌ها باید ایمنی و استاندارد بدن انسان و فیزیک اندام‌ها را درنظر داشته باشید. در انتخاب پارچه‌های تزیینی مثل پرده‌ها باید ایمنی به لحاظ جنس آن را مدنظر بگیرید. چیدمان صحنه که با رعایت اصول ایمنی، از ایجاد هرگونه خطر جلوگیری کند و دسترسی آسان به‌تجهیزات فنی و مسیرهای رفت و آمد را فراهم کند، حائز اهمیت است.

ایمنی و بهداشت

ایمنی و ارگونومی، اولویت همیشگی در چیدمان صحنه هستند و در تمام این مراحل، باید مورد توجه قرار گیرند.

اجرای چیدمان صحنه

چیدمان صحنه یکی از مهم‌ترین تکالیف کاری یک طراح دکور است. اجرای چیدمان صحنه توسط طراح دکور و صحنه یعنی شناخت اشیا، ساختار، نوع کاربرد و چیدمان براساس رعایت اصول زیبایی‌شناسی، قاب تصویر، سبک معماری صحنه، نوع و شکل دکور است. طراح دکور برنامهٔ تلویزیونی، وسایل صحنه را براساس ویژگی‌های اجتماعی، فرهنگی، سیاسی، اقلیمی، خانوادگی و شخصیتی انتخاب می‌کند تا معماری صحنه، ارتباط بیشتری با بیننده برقرار کند. همچنین طراح دکور و صحنه باید با خلاقیت، نوآوری و روش‌های ابتکاری، وسایل را به‌گونه‌ای برای صحنه آماده کند که ویژگی‌های موضوعی و دورهٔ تاریخی و یا هر مورد مهمی که در متن تلویزیونی پیش‌بینی شده را به بیننده القا کند.

اصول چیدمان عناصر دکور: (مبلمان، آکسسواری و...) رعایت تعادل بصری و ایجاد حس هماهنگی در فضا از اصول چیدمان طراحی صحنه است.

اصول ایجاد هویت بصری در چیدمان: یعنی استفاده از عناصر خاص برای ایجاد تم و هویت بصری منحصربه‌فرد برای برنامه.

تأثیر چیدمان بر حرکت دوربین و بازیگران: ایجاد فضای مناسب برای حرکت دوربین، مجریان، بازیگران و هدایت نگاه مخاطب به تزیینات و چیدمان صحنه.

بیندیشیم

- آیا در تصاویر ۶۲ تا ۶۵ سبک چیدمان وسایل صحنه با سبک و موضوع برنامه هماهنگ است؟
- کدام صحنه طبیعی و واقعی (رئال) و کدام صحنه غیرواقعی (سورئال) است؟
- به‌نظر شما چه میزان بین طراحی یک دکور تلویزیونی و مبلمان و ملحقات آن هماهنگی باید وجود داشته باشد؟
- کدام سبک چیدمان طراحی صحنه، برای نمایش‌های تاریخی بیشتر مناسب است؟



تصویر ۶۲



تصویر ۶۳



تصویر ۶۴



تصویر ۶۵

صحنه‌آرایی و انواع آن

در این مرحلهٔ کاری، طراح باید صحنه‌آرایی را براساس سبک معماری دکور و هماهنگی وسایل با هم براساس اصول صحنه‌آرایی انجام دهد. در یک دکور تلویزیونی، بین وسایل و مبلمان با معماری و سبک دکور هماهنگی به‌لحاظ رنگ و فرم وجود داشته باشد و قانون چرخش رنگ و به‌نوعی فرم رعایت شود.

برخی از انواع سبک‌های طراحی صحنه عبارت‌اند از:
طراحی واقع‌گرایانه (رئال): صحنه به شکل واقعی و طبیعی در محیطی که به موضوع و محتوا و حتی عنوان برنامه یا داستان یک فیلم یا تله‌تئاتر نزدیک است، شبیه‌سازی می‌شود.
طراحی نمادین: از نمادها و عناصر انتزاعی برای بیان مفاهیم عمیق‌تر استفاده می‌شود.
طراحی اکسپرسیونیستی: از رنگ‌ها و شکل‌های اغراق‌آمیز برای بیان احساسات و حالات درونی شخصیت‌ها در آکسسوار، تزیینات، نورهای دکوراتیو و طراحی یا انتخاب مبلمان، صندلی‌ها و... استفاده می‌شود.
طراحی سورئال: از عناصر غیرواقعی و رؤیاگونه برای ایجاد فضایی مبهم و خیالی استفاده می‌شود.

فعالیت کارگاهی

تصویر یا عکسی از طراحی دکور یک برنامهٔ کودک و نوجوان پخش شده را انتخاب و با کاغذ پوستی معماری آن را به‌صورت اتود خطی کپی و یا طراحی نموده و مبلمان و آکسسوار موردنظر خود را با کلاژ (مثلاً چراغ‌های دیواری و لوستر، پرده‌ها، طراحی گرافیک داخل ویدئو وال‌ها، مبلمان و...) روی آن با چاشنی خلاقیت خود بچسبانید.

وحدت و پیوستگی چیدمان

در چیدمان وسایل و طراحی صحنهٔ یک دکور تلویزیونی باید بین چیدمان وسایل و مبلمان فضاهای یک دکور، پیوستگی و انسجام صحنه‌ای حفظ شود.

اصول چرخش رنگ و فرم

در یک دکور تلویزیونی، بین وسایل و مبلمان با معماری و سبک دکور هماهنگی به لحاظ رنگ و فرم وجود داشته باشد و قانون چرخش رنگ و هماهنگی آن با فرم رعایت شود.

فعالیت کارگاهی

یک فضای خالی دکور (شامل دو دیوار و یک کف) به همراه چند وسیلهٔ ساده مثل یک مبل، یک میز، یک آباژور و یا چند کتاب در اختیار شما قرار می‌گیرد. با در نظر گرفتن ۳ زاویهٔ دوربین فرضی (نمای کلی، نمای نزدیک مجری، نمای دونفره)، این وسایل را چیدمان کنید. از هنرآموز خود بخواهید آن را بررسی و شما را راهنمایی کند.

بیندیشیم

- انواع نورهای دکوراتیو را در طراحی یک برنامهٔ خانوادگی نام ببرید.
- نورهای دکوراتیو در یک برنامهٔ مناسبتی مثل شب یلدا چه ویژگی‌هایی باید داشته باشد؟
- آیا در چک‌لیست نورهای انتخابی دکوراتیو یک مسابقهٔ تلویزیونی و یک برنامهٔ ورزشی (کارشناسی فوتبال) و یک برنامهٔ خانوادگی تفاوتی قائل می‌شوید؟ چرا؟



تصویر ۶۶



تصویر ۶۷



تصویر ۶۸



تصویر ۶۹



تصویر ۷۰



تصویر ۷۱

سازگاری چیدمان با نورهای صحنه

وسایل و مبلمان صحنه باید براساس استانداردهای نور استودیویی چینش شود. البته گاهی در صورت محدودیت‌ها در تعامل با نورپرداز می‌توان کمی این فواصل را کم یا زیاد کرد. طراح دکور در تعامل با نورپرداز استودیو دربارهٔ شدت و رنگ نور تابیده شده، میزان آن را تعیین و تلطیف کند. برای مثال اگر طراحی قصد تأکید بر لوازم صحنه‌ای یا تابلویی بر روی دیوار یا نور نقطه‌ای بر مبلمان دارد باید با نورپرداز مشورت و خواستهٔ خود را مطرح کند. استفاده از نور برای تأکید بر عناصر مهم دکور و ایجاد جلوه‌های بصری در یک دکور تلویزیونی بسیار مهم می‌باشد.

بیندیشیم



- انتخاب نورهای دکوراتیو در یک برنامهٔ تلویزیونی براساس چه اصولی باید باشد؟
- برای اینکه بخواهیم یک شیء مثلاً یک تابلو را با تأکید نشان دهیم، از چه عنصری باید در صحنه‌پردازی بهره ببریم؟
- در چیدمان صحنهٔ یک اتاق نشیمن، قرار دادن یک گلدان بزرگ با برگ‌های پهن در پیش‌زمینه (ForGround) که بخشی از کادر را می‌پوشاند، با کدام هدف اصلی انجام می‌شود؟

تعیین پیش‌زمینه (شیء یا فرم دکوری) براساس دوربین‌های موجود

ابعاد و چینش شیء یا جسمی که به‌عنوان پیش‌زمینه در یک دکور استودیویی قرار می‌گیرد باید براساس دوربین‌ها و نورهای استودیویی باشد. پیش‌زمینه باعث ایجاد حس عمق در تصویر و شکستن قاب دوبعدی می‌شود.

ارزشیابی شایستگی چیدمان صحنه

نام و نام خانوادگی:			شماره ملی:	تاریخ ارزشیابی:	نوبت:
کد حرفه:	۳۴۳۵۲۳	حرفه:	کمک متخصصان برنامه‌های تلویزیونی	کدپیمانه/پودمان:	۳۴۳۵۲۳۰۴۲
کد وظیفه شغل:	۳۴۳۵۲۳۰۴	وظیفه شغل:	ساخت و اجرای دکور، لباس، ماسک و گریم	سطح صلاحیت:	L 3
کد کار:	۳۴۳۵۲۳۰۴۲۲	کار:	چیدمان صحنه	سطح شایستگی:	مهارت

استاندارد عملکرد کار:
پیاده‌سازی الزامات آرایش وسایل صحنه در یک دکور یا فیلم تلویزیون با حفظ پیوستگی فضاهای مختلف و کنترل ایمنی بر اساس متن مصوّب

ردیف	مراحل کار	شرایط انجام کار (ابزار، مواد، تجهیزات، زمان، مکان و...)	ابزارهای ارزشیابی	استاندارد (شاخص‌ها/داوری/نمره‌دهی)	نتایج ممکن	نمره
۱	سازگاری شرایط محیطی	مکان: کارگاه یا کارگاه تجهیزات: رایانه، پرینتر، ابزار طراحی دستی (مداد و اتودهای معماری) زمان: ۵۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	تعیین نقشه و پلان استودیو، انتخاب نوع و شدت نورها، سازگاری چیدمان با گرافیک حرکتی و تزیینی (فرم، رنگ، نقش)، تعیین متریال ضدپژواک	۳	
				تعیین نقشه و پلان استودیو، انتخاب نوع و شدت نورها، سازگاری چیدمان حرکتی و تزیینی (فرم، رنگ، نقش)	۲	
				عدم توانایی در سازگاری شرایط محیطی	۱	
۲	تهیه چک‌لیست صحنه	مکان: کارگاه یا استودیو تجهیزات: دفترچه یادداشت، وسایل مورد نیاز صحنه‌آرایی، ابزار مورد نیاز و متریال اتصال زمان: ۴۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	تعیین وسایل تزییناتی و نوری با کارایی، مبلمان و صندلی‌ها، تهیهٔ لیست متریال پوششی کف و دیوارها، وسایل مناسبتی	۳	
				تعیین وسایل تزییناتی و نوری با کارایی، مبلمان و صندلی‌ها، تهیهٔ لیست متریال پوششی دیوارها	۲	
				عدم توانایی در تهیه چک‌لیست صحنه	۱	
۳	کنترل ایمنی صحنه	مکان: کارگاه یا استودیو تجهیزات: دفترچه یادداشت، وسایل موردنیاز صحنه‌آرایی، ابزار موردنیاز و متریال اتصال زمان: ۴۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	انتخاب متریال و وسایل ایمن، تعیین استحکام، ایمنی، ارگونومی، آکسسوار و مبلمان، تعیین محل استقرار ایمن دکور	۳	
				انتخاب متریال و وسایل ایمن، تعیین استحکام، ایمنی، ارگونومی، آکسسوار و مبلمان	۲	
				عدم توانایی در کنترل ایمنی صحنه	۱	
۴	اجرای چیدمان صحنه	مکان: کارگاه تجهیزات: وسایل مورد نیاز صحنه‌آرایی، ابزار مورد نیاز و متریال اتصال زمان: ۳۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	تعیین رنگ و فرم وسایل با صحنه، تعیین چیدمان صحنه براساس نورهای استودیویی، تعیین و جانمایی فورگراند، تداوم لازم بین صحنه‌ای	۳	
				تعیین رنگ و فرم وسایل با صحنه، تعیین چیدمان صحنه براساس نورهای استودیویی، تعیین و جانمایی فورگراند	۲	
				عدم توانایی در اجرای چیدمان صحنه	۱	
شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست‌محیطی و نگرش:		غیرفنی: تفکر منطقی، خلاقیت، سواد اطلاعاتی، کاربرد فناوری، کارتیمی، مدیریت کار و کیفیت/ ایمنی و بهداشت: رعایت استانداردهای شغلی مثل استفاده از لباس کار/ نگرش: تعهد به منابع طبیعی، احترام به کار گروهی، نقدپذیری/ زیست‌محیطی: نظافت محیط کار، صرفه‌جویی در انرژی، استفاده از مواد سازگار با محیط‌زیست و قابل بازیافت	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	به‌خلاقیت، کار تیمی، اخلاق، مدیریت منابع مالی، مواد، تجهیزات، کار و کیفیت توجه دارد. اصول اخلاق حرفه‌ای از جمله مسئولیت‌پذیری را رعایت می‌کند. نظافت محیط کار و صرفه‌جویی در مصرف انرژی برایش مهم است.	۲	
				عدم توانایی در: رعایت اصول حرفه‌ای، خلاقیت، مدیریت منابع مالی، مواد، تجهیزات، کار و کیفیت، مسئولیت‌پذیری، کاربرد فناوری و مدیریت منابع	۱	
ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)					بلی ☐ خیر ☐	

توضیحات:

۱ **معیار شایستگی انجام کار:**
- کسب حداقل نمره ۲ از مرحلهٔ ۴ (مراحل بحرانی)
- کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست‌محیطی و نگرش
- کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار

۲ **تعریف سطوح شایستگی:** صرف نظر از اینکه یک تکلیف کاری در چه سطحی از صلاحیت حرفه‌ای انجام می‌شود، در هر محیط کاری ممکن است انجام هر کار با کیفیت مشخصی مورد انتظار باشد. سطح شایستگی انجام کار، معیار اساسی ارزشیابی است.
- **مهارت (سطح سه):** ماهر و قادر به آموزش و هدایت دیگران، توانایی برنامه‌ریزی و تحلیل، پاسخ‌گویی در برابر کارهای خود، سر و کار داشتن با سطح وسیعی از کارها و فعالیت‌ها
- **تسلط (سطح چهار):** خبرگی در انجام کار و آموزش دیگران، ایجاد، نوآوری، سازگاری، عیب‌یابی، هدایت و راهنمایی دیگران.

پودمان سوم

اجرای لباس صحنه



آشنایی با نقش و نحوهٔ عملکرد طراح لباس در صحنهٔ تئاتر، سینما و تلویزیون از مهارت‌های لازم در تولید برنامه‌های تلویزیونی است که مجموعه‌ای از فعالیت‌های تخصصی در حوزهٔ طراحی لباس به‌شمار می‌رود. مراحل اجرای لباس‌های صحنه و نوع رابطهٔ طراح لباس با اعضای گروه تولید برنامه‌های تلویزیونی ظرافت و حساسیت‌هایی دارد که لازمهٔ کار طراحان لباس صحنه است. انتخاب، آماده‌سازی و تهیهٔ ملزومات لباس‌های صحنه علاوه بر دانش و مهارت، به‌خلاقیت‌های خاصی نیز احتیاج دارد تا صحنه‌های ماندگاری را در ذهن مخاطبان ثبت کند.

واحد یادگیری ۱

انتخاب لباس و ملزومات

برای انتخاب لباس وملزومات صحنه، هنرجویان چه راهکاری را تجربه می‌کنند؟

هنرجویان در این واحد یادگیری با انواع ژانرهای نمایشی، انواع سبک و تیپ‌سازی لباس، شخصیت‌پردازی لباس و ملزومات آشنا می‌شوند و مهارت انتخاب لباس و ملزومات متناسب با نقش (کیف، کلاه، کفش و...) را کسب می‌کنند.

استاندارد عملکرد

انتخاب لباس و ملزومات متناسب با نقش و ژانر بر اساس متن مصوّب

انتخاب لباس و ملزومات صحنه

طراحی لباس به‌عنوان یکی از بخش‌های مهم در تهیه و تولید تئاتر و فیلم در همه جای دنیا، دارای اعتبار ویژه‌ای است. این هنر در آغاز پیدایش هنر نمایش، دارای کاربردهای آیینی، مناسکی، تشریفاتی، نمادین، تمثیلی و تزیینی بوده است. طراحی لباس در مراسم مذکور، بازیگران را از تماشاگران تفکیک می‌کرد؛ آنان را می‌آراست و به‌آنان امتیاز و تشخّص می‌داد. در طول تاریخ تحول هنر نمایش در تئاتر، تلویزیون و سینما، بر کاربردها و ویژگی‌های هنر طراحی لباس برای صحنه افزوده شد و امروزه به‌صورت یکی از عناصر بیان شخصیت و کاراکتر در عرصهٔ هنرهای نمایشی درآمده است. در یک نمایش، لباس به‌کار رفته برای بازیگران، از جایگاه مهمی برخوردار است و اطلاعات فراوانی را در اختیار تماشاگر از جمله معرفی مضمون و حال‌وهوای کلی نمایش، تعیین دورهٔ تاریخی، زمان و مکان مورد نظر، توصیف شغل و موقعیت طبقاتی، جنسیت و حتی حالات درونی و ویژگی‌های روانی شخصیت‌های نمایش می‌گذارد. اهمیت طراحی لباس زمانی بیشتر مشخص می‌شود که بدانیم حتی سبک و شیوهٔ طرح لباس، مکمل سبک و شیوهٔ نمایش است و در نمایان ساختن سایر عناصر نمایشی نیز کمک شایانی می‌کند.

متن و ژانر نمایش

پایه و اساس هر برنامه‌ای را متن تشکیل می‌دهد. متن دارای طبقه‌بندی‌های مختلفی است که وابسته به‌موضوع و نوع نمایش است. در ادبیات انواع ادبی به‌عنوان قالبی مشخص، نوع نمایش را در چارچوب خاصی قرار می‌دهند. مهم‌ترین انواع یا گونهٔ ادبی که در زبان فرانسه به آن ژانر می‌گویند، عبارت‌اند از: تراژدی، کمدی و درام. وفاداری به ژانر نمایش به‌ویژه در تئاتر از جایگاه خاصی برخوردار است، به‌طوری‌که متن نمایش بدون دارا بودن ژانر مشخص، امکان‌پذیر نیست. ابتدا، نویسنده متن یک اثر را می‌نویسد یا از داستان از پیش‌نوشته‌شده‌ای برداشت شخصی می‌کند. سپس آن را به‌صورت نمایشنامه یا فیلم‌نامه با توجه به انتخاب و تعیین ژانر بازآفرینی می‌کند. با خوانش متن، اطلاعات کاملی در خصوص فضا، زمان، صحنه، لباس، گریم، نور و حالات روحی شخصیت‌ها دریافت می‌شود که نوع ژانر نمایش در هرکدام از آنها تأثیر بصری و یا روحی متفاوت می‌گذارد. متن‌ها به دو گروه توصیفی و نمایشی تقسیم می‌شوند.

فعالیت کارگاهی

به دو گروه تقسیم شوید. متن‌های ۱ تا ۴ را بخوانید. به سؤالات مطرح شده پاسخ دهید.

متن شماره ۱

مریم در حال آماده کردن لباس نمایش است، برای انتخاب کیف و کفش در شک است، نمی‌داند از نظر رنگی، کدام را برای لباس شخصیت مورد نظر انتخاب کند. ترجیح می‌دهد از سارا کمک بگیرد.

متن شماره ۲

مریم: سارا به نظر تو کدوم کیف و کفش به این لباس من میاد؟
سارا: دوست داری تضاد رنگی با لباست داشته باشه یا نه؟
مریم: به‌نظرم با توجه به‌شخصیت نمایش، بهتره دارای تضاد رنگی باشه.

□ چه تفاوتی بین متن‌های ۱ و ۲ می‌بینید؟
□ چه شباهتی بین آنها وجود دارد؟
□ کدام متن، قابلیت اجرا در کلاس را دارد؟
□ متنی که به شکل نمایش قابل اجرا باشد، چه نام دارد؟
□ متنی که موضوعی را برای شما بیان توصیفی می‌کند چه نامیده می‌شود؟
□ در کدام متن، گفت‌وگو به‌طور مستقیم صورت می‌گیرد؟

متن شماره ۳

چنین تا برآمد بر این روزگار — تهمتن بیامد بر شهریار
چنین گفت کاین کودک شیرفش — مرا پرورانید باید به کش
چو دارندگان ترا مایه نیست — مر او را به گیتی چو من دایه نیست
بسی مهتر اندیشه کرد اندر آن — نیامد همی بر دلش برگران

□ ابیات متن ۳ را به متن نمایشی تبدیل کنید.
□ کدام قسمت از ابیات را می‌توان کم و زیاد کرد؟
□ نمایش در چه ژانری قرار می‌گیرد؟

متن شماره ۴

زمانی که سیاوش به‌دنیا آمد، رستم به‌پیش کاووس‌شاه رفت و از او درخواست کرد تا مسئولیت تربیت و آموزش سیاوش را به او بدهد، چرا که رستم خود را شایسته‌ترین فرد برای تربیت فرزند شاه می‌دانست.

□ تفاوت اصلی بین متن‌های ۳ و ۴ در چیست؟
□ کدام متن از نظر تجسم فضا و شخصیت‌ها قابل درک‌تر است؟
□ با توجه به متن ۴، چطور می‌توان ژانر آن را تشخیص داد؟

فعالیت کارگاهی

به تصاویر ۱ تا ۴ توجه کنید و به پرسش‌ها پاسخ دهید.



تصویر ۱



تصویر ۲



تصویر ۳



تصویر ۴

- با توجه به تصاویر ۱ تا ۴ ژانر فیلم‌ها را حدس بزنید.
- چه عناصری در تصویر، نمایانگر ژانر داستان است؟
- برای ایجاد تفاوت در ژانر داستان، چه عناصر دیگری را می‌توانید ذکر کنید؟

فعالیت کارگاهی

تصاویری از فیلم‌های تاریخی ارائه شده است، با توجه به تصاویر به پرسش‌ها پاسخ دهید.



تصویر ۵



تصویر ۶



تصویر ۷



تصویر ۸

- تاریخ و مکان فیلم‌های یاد شده را حدس بزنید.
- چه عناصری در تصویر، نمایانگر زمان است؟
- برای ایجاد تفاوت در تصاویر به جای تاریخ و مکان، چه عنصر دیگری را می‌توانید ذکر کنید؟



تصویر ۹

نکته

لباس از عناصر مهم برای معرفی «ژانر» و دورهٔ زمانی در یک نمایش است و اقلیم یا مکان جغرافیایی نیز عامل مهمی در تشخیص تفاوت در متون نمایشی است.

فعالیت گروهی

۱ گزیده‌هایی از چند متن داستانی از دوره‌های زمانی متفاوت را به کلاس بیاورید. این متون باید از کشورها و سبک‌های متفاوت باشند.
۲ داستان‌ها را مطالعه کنید و زمان وقوع داستان را حدس بزنید. دربارهٔ اینکه چگونه از طریق متن متوجه زمان آن شده‌اید، گفت‌وگو کنید.
۳ شاخص‌های تعیین‌کننده را روی تخته کلاس فهرست‌وار بنویسید. مثلاً متن ۱: وسیلهٔ نقلیه، اسب، لقب افراد، حکیم، داروغه، حرامی.
۴ هر گروه همراه با نمایش قسمت‌هایی از فیلم، دربارهٔ لباس‌ها و طراحی لباس فیلم صحبت کنند.

فعالیت کارگاهی

۱ با جست‌وجو در فضای مجازی و کتابخانه‌ای کلمه «ژانر» را تعریف کنید.
۲ به تیتراژ یک برنامهٔ تلویزیونی توجه کنید. نام چند نفر را می‌بینید؟ شغل چند نفر مشخص است؟ لیست شغل‌ها و تعداد افراد زیرمجموعه آن را بنویسید. (مثلاً گروه موسیقی: ۷ نفر).
۳ با توجه به اطلاعات جمع‌آوری شده، به این پرسش پاسخ دهید:
هر یک از مسئولیت‌های زیر به عهدهٔ چه کسی است؟

الف) تقسیم‌بندی بودجهٔ مربوط به برنامه ○ طراحی لباس
ب) هماهنگی و هدایت بازیگران ○ تهیه‌کننده
ج) طراحی و نظارت بر اجرای دوخت لباس ○ کارگردان

فعالیت گروهی

۱ جایگاه طراح لباس را در تیتراژ بیابید و ارتباط آن را با دیگر گروه‌ها ذکر کنید. گروه طراحی لباس چند نفرند؟ دربارهٔ کار آنها با یکدیگر گفت‌وگو کنید. یافته‌ها را روی تختهٔ کلاس بنویسید و اضافه‌ها را حذف کنید.
۲ مراحل کار طراحی لباس را اولویت‌بندی کنید:

الف) طراحی ○ مرحلهٔ ۱
ب) هماهنگی با کارگردان ○ مرحلهٔ ۲
ج) هماهنگی با تیم تهیه‌کننده ○ مرحلهٔ ۳
د) انتخاب تیم دوخت و اجرا ○ مرحلهٔ ۴

۳ آیا اکنون می‌توانید به طور جامع و کوتاه تیم تولید را تعریف کنید؟
جدول نمودار یک تیم تولید را در کلاس نمایش دهید. بهتر است این نمودار از یک برنامهٔ مهم یا یک فیلم باشد. برای گروه‌های یاد شده که در تیتراژ آمده‌اند، جدولی درست کنید و در آن، شغل عوامل تولید و افراد شاغل را نشان دهید.

ساختار تولید یک فیلم

فرض کنید می‌خواهید برای دوستانتان یک میهمانی برگزار کنید. چه کسانی می‌توانند در این زمینه به شما کمک کنند؟ چه مراحلی باید طی شود تا میهمانی درست برگزار شود؟

۱ برنامه‌ریزی
۲ تهیهٔ بودجه
۳ خرید
۴ آماده‌سازی
۵ ارائهٔ پذیرایی

آیا مرحلهٔ دیگری به ذهن شما می‌رسد؟

تولید در تلویزیون بر عهدهٔ گروه تولید است که هر کدام از اعضای آن وظیفه‌ای بر عهده دارند. شناختن هر فرد در این گروه و دانستن وظایف دیگران و ارتباط آنها با یکدیگر، باعث می‌شود کارِ گروهی درست انجام پذیرد.

مراحل تولید یک فیلم (پیش‌تولید، تولید و پس از تولید)

۱ـ پیش تولید

مهم‌ترین قسمت کار طراح لباس، در مرحلهٔ پیش تولید است. مراحل زیر نمایانگر پیش تولید می‌باشند.

۱ بررسی متن
۲ هماهنگی با تهیه‌کننده
۳ هماهنگی با کارگردان
۴ طراحی لباس
۵ خرید و تهیهٔ ملزومات
۶ دوخت و آماده‌سازی لباس

فعالیت گروهی

۱ یک گروه تولید برنامه در کلاس تشکیل دهید و به هر یک از اعضا وظیفه‌ای را واگذار کنید.

۲ تیم می‌تواند شامل ۸ تا ۱۰ نفر باشد.

- نویسنده: مسئول انتخاب یک داستان و تبدیل آن به نمایشنامه؛
- کارگردان: مسئول هماهنگی و نظارت بر تیم اجرایی و بازیگران؛
- مدیر تولید: مسئول برآورد کردن بودجه برای خرید وسایل اجرایی؛
- طراح لباس: مسئول انتخاب و تهیهٔ لباس مناسب برای بازیگران؛
- بازیگران: مسئول اجرای نقش مورد نظر هستند.

از وظایف خود و شرح وظایف، یک جدول تهیه کنید. مراحل کار را در جدول بنویسید و زمان انجام هر مرحله را در آن قید کنید. به این جدول، «جدول برنامه‌ریزی» گفته می‌شود.

فعالیت گروهی



□ به دو گروه تقسیم شوید.
□ هر گروه با بررسی تیتراژ چند فیلم، عوامل و مشاغل فعال در تولید آنها را استخراج کرده و جدول آن را ترسیم کند.

نکته



□ برای قرار گرفتن افراد در جایگاه واقعی‌شان در جدول، چه مواردی را مورد توجه قرار می‌دهید؟
□ اولویت عوامل تولید درجدول بر مبنای شروع فعالیت آنها صورت می‌گیرد.
□ هر گروه یک جدول تهیه کند و جایگاه طراح لباس را در آن مشخص نماید.

نمونهٔ تیتراژ آغازی
کارگردان هنری:
کارگردان تلویزیونی:
بازیگران :
طراح صحنه و لباس:
مدیر تولید:
تهیه کننده:

نمونهٔ تیتراژ پایانی
طراح صحنه:
طراح لباس:
طراح گریم:
طراح نور:
فیلمبردار:
صدابردار:
مدیر تدارکات:
گروه خیاطی:
دستیاران طراحی:

۲ـ تولید

الف) مرحلهٔ تولید از زمان شروع فیلمبرداری در تلویزیون و سینما و یا اجرای نمایشنامه در تئاتر آغاز می‌شود.
ب) در این مرحله تمام تیم اجرایی در صحنه حضور دارند.
ج) در تیم (طراحی لباس)، لباس‌ها آماده شده و براساس اولویت اجرای بازیگران، دسته‌بندی شده‌اند.
د) طراح لباس با توجه به جدول زمان‌بندی، سکانس‌ها، لباس‌ها و ملزومات را برای هر بازیگر مشخص کرده و دستیاران و مسئولان لباس به بازیگران تحویل داده و پس از خاتمهٔ اجرا، پس می‌گیرند.

فعالیت کارگاهی



بخش اولویت‌بندی توسط برنامه‌ریز و یا دستیارکارگردان به‌صورت جدولی برای تیم تولید آماده شود.

نمونهٔ جدول برنامه‌ریزی

سکانس ۱: صحنهٔ ۱	لباس و ملزومات لباس بازیگران نقش اول، نقش دوم و... .
سکانس ۱: صحنهٔ ۲	لباس و ملزومات لباس بازیگران نقش اول، نقش دوم و... .
سکانس ۲: صحنهٔ ۱	لباس و ملزومات لباس بازیگران نقش اول، نقش دوم و... .
سکانس ۲: صحنهٔ ۲	لباس و ملزومات لباس بازیگران نقش اول، نقش دوم و... .
سکانس ۳: صحنهٔ ۱	لباس و ملزومات لباس بازیگران نقش اول، نقش دوم و... .
سکانس ۳: صحنهٔ ۲	لباس و ملزومات لباس بازیگران نقش اول، نقش دوم و... .
سکانس ۴: صحنهٔ ۱	لباس و ملزومات لباس بازیگران نقش اول، نقش دوم و... .

فعالیت گروهی

۱ هر گروه جدول برنامه‌ریزی را آماده کند و در آن، مراحل اجرا را نشان دهد.

۲ هر گروه جدول مشخصات لباس بازیگران را بر اساس صحنهٔ نمایش تنظیم کند. (در این جدول به طور دقیق مشخص می‌شود که هر بازیگر در هر صحنهٔ نمایش چه لباس و ملزوماتی دارد، بدین ترتیب دستیار یا جامه‌دار برای تحویل لباس به بازیگران دچار مشکل نمی‌شود و لباس‌ها جابه‌جا نمی‌شوند.

۳ـ پس از تولید

در این مرحله ضبط یا اجرای نمایش به پایان رسیده است و تیم طراحی لباس باید لباس‌ها و ملزومات را فهرست کند. لباس‌هایی را که از آرشیو گرفته یا خریداری شده‌اند به صورت مجزا در ۲ فهرست مشخص کند و به مدیر تولید تحویل دهد.

نمونه فهرست

لباس‌های خریداری شده	ملزومات خریداری شده	لباس‌ها و ملزومات آرشیوی	لباس‌های دوخته شده
پیراهن ۸ عدد شلوار ۱۲ عدد	شال ۱۵ عدد کلاه ۵ عدد	کت: کدهای ۱۵، ۵۴، ۶۷، ۳۲ جلیقه: کدهای ۳۷، ۶۲، ۲۸	دامن ۴ عدد شلوار ۶ عدد کلاه ۲ عدد

فعالیت گروهی

- در این مرحله، گروه‌ها می‌توانند گزارشی از مراحل کار تیم خود را ارائه کنند. تمام مراحل، عکاسی یا فیلمبرداری شده و به صورت تصویری (پاورپوینت) نمایش داده شوند. مراحل کار شامل پیش تولید، تولید و پس از تولید باشد و اسامی تیم به صورت تیتراژ در ابتدا یا انتهای آن قرار گیرد.
- بهتر است هنرآموز برای کار گروهی نمایشی را در کلاس مطرح کند و یا شخصیت‌هایی را مشخص کند و از هنرجویان بخواهد با جست‌وجو در منزل خود یا اقوام، لباس‌هایی را که مناسب شخصیت‌های نمایش است به کلاس بیاورند، سپس با هم بررسی کنند و به جامه‌دار تحویل دهند.

تحلیل و بررسی شخصیت نمایشی

چند اثر داستانی یا نمایشی را که در گذشته دیده‌اید به یاد آورید.

مثال

داستان شازده کوچولو



- این داستان دربارهٔ کیست؟
- شخصیت اصلی آن چه نام دارد؟
- چند شخصیت فرعی برای داستان می‌توانید نام ببرید؟

مثال

فیلم قصه‌های مجید

- فیلم دربارهٔ کیست؟
- شخصیت اصلی چه نام دارد؟
- به همین ترتیب گروه‌های دو نفره تشکیل دهید و با انتخاب سه متن نمایشی و غیر نمایشی و فیلم، شخصیت‌های اصلی آن را پیدا کنید.
- آیا اکنون می‌توانید شخصیت نمایشی را تعریف کنید؟

شناسایی شخصیت یا کاراکتر

در هر نمایش، بازیگران دارای خلق‌وخو و رفتاری هستند که باعث تفکیک آنها از دیگر بازیگران است. مهربانی، بدجنسی، شادی، غم، ترس، شجاعت و... از جمله خصوصیاتی هستند که شخصیت‌های داستان را می‌توان براساس آنها شناسایی کرد.

به‌طور مثال در داستان رستم و افراسیاب، رستم شخصیت اصلی داستان، فردی شجاع و خیرخواه و افراسیاب شخصی بدجنس و خبیث است.



تصویر ۱۰

فعالیت گروهی

۱ به چند گروه تقسیم شوید. هر گروه متنی را به کلاس بیاورد و شخصیت‌های آن را دسته‌بندی کند.

۲ با توجه به متن، شخصیت‌ها را از نظر رفتار و خلق‌وخو تفکیک کنید. همچنین افراد و شخصیت‌ها از نظر اولویت بازی (نفر اول، دوم و...) نیز مشخص شوند.

خصوصیات متناسب با افراد حسود، مغرور، ضعیف و مهربان را در گزینه‌های زیر مشخص کنید:

الف) احساس می‌کند از دیگران برتر است و بهترین عقاید را دارد و... . ☐

ب) احساس می‌کند دیگران حق او را خورده‌اند و نسبت به موقعیت آنها حس خوبی ندارد و... . ☐

ج) نسبت به همه حس خوبی دارد و مایل به کمک و همکاری است و... . ☐

د) احساس می‌کند دیگران از او برتر هستند و نگران بیان عقاید شخصی است و... . ☐

۳ در کارِگروهی بالا، هنرجو می‌تواند همراه با متن، لباسی را که فکر می‌کند نزدیک به آن شخصیت است، از منزل بیاورد و با پوشیدن آن لباس، شخصیت را تحلیل کند.

۴ با توجه به اهمیت شخصیت افراد در نمایش مکبث، اولویت‌بندی را انجام دهید.

مکبث فرمانده و رئیس	
همسر مکبث	
فرمانده	



تصویر ۱۱ـ مکبث

☐ شخصیت اول نمایش کیست؟ چرا؟

☐ شخصیت دوم نمایش چه کسی است؟ چرا؟

☐ شخصیت سوم نمایش چه کسی است؟ چرا؟

☐ یک متن نمایشی انتخاب کرده و شخصیت‌های آن را همراه با خصوصیات و خُلق‌وخویشان مشخص کنید.

☐ جدولی را تنظیم کنید که در آن به ترتیب نقش اول و مهم تا آخرین نقش‌ها براساس رفتار و خلق‌وخو تعیین شده باشند.

«شخصیت اول، نقش اول یا قهرمان»: کسی است که داستان براساس او روایت می‌شود.

افراد گروه می‌توانند همگی با مطالعهٔ نمایشنامه، شخصیت‌های نمایشنامه را از نظر خلق‌وخو و ویژگی‌هایشان تقسیم‌بندی نمایند. این امرکمک می‌کند که در هنگام کار به وحدت نظر برسند.

☐ شخصیت‌ها را با توجه به اهمیت نقش (نقش اول، دوم و...) تقسیم‌بندی کرده و در جدولی مشخص نمایید.

☐ برای هر شخصیت با توجه به خلق‌وخو، لباسی مناسب از نظر رنگ، فرم، جایگاه، زمان و مکان طراحی نمایید.

تعریف شخصیت یا کاراکتر

مجموع صفاتی که با ثبات نسبی در یک فرد وجود دارد و به دیگران اجازه می‌دهد تا بتوانند رفتار او را تا اندازه‌ای پیش‌بینی کنند و او را از دیگران متمایز سازند، شخصیت نامیده می‌شود. در حوزهٔ نمایش، شخصیت به معنای الگویی پویا از ویژگی‌هایی است که به تدریج بر روند نمایشنامه گسترانده می‌شود. شخصیت تعابیر متنوع و گوناگونی دارد اما به‌طور کلی می‌توان گفت که شخصیت مجموعه‌ای از جنبه‌های بدنی، عادات، تمایلات، حالات و افکار و رفتارهایی است که در فرد به‌صورت خصوصیات و صفاتی نسبتاً پایدار درآمده است و به‌صورت یک کل واحد عمل می‌کند.

به دو شخصیت کارآگاه در دو فیلم «ماجراهای هرکول پوآرو» و «بی‌خوابی» توجه کنید:

- هرکول پوآرو کارآگاه بلژیکی است که توسط خانم آگاتا کریستی نویسندهٔ مشهور انگلیسی خلق شده است. از خصوصیات اخلاقی او می‌توان به مرتب و منظم بودن بیش از حد او و همچنین علاقه‌مندی زیاد او به غذا اشاره کرد.



تصویر ۱۲

- دورمر کارآگاهی مشهور و متعهد است که بر اثر اشتباه، در سانحه‌ای به همکار خود شلیک می‌کند و خود را در جایگاه یک جنایتکار می‌بیند. شخصیت وی بعد از این اتفاق دچار تغییراتی می‌شود.



تصویر ۱۳

فعالیت گروهی

- در مورد لباس و ملزومات هر دو کارآگاه گفت‌وگو کنید.
- در هر دو فیلم آیا لباس و ملزومات لباس با شخصیت کارآگاه هماهنگ است؟
- نوع لباس و ملزومات دو کارآگاه دارای چه شباهت‌ها و تفاوت‌هایی است؟
- با توجه به لباس و ملزومات لباس هر دو، می‌توانید زمان و مکان داستان را حدس بزنید؟

هرچه نقش دارای پیچیدگی شخصیتی بیشتری باشد، ملزومات به لباس اضافه‌تر می‌شود، همچنین نوع و رنگ لباس هم در نشان دادن شخصیت نقش بسیار مهم و مؤثری دارد. ملزوماتی مانند کلاه، عصا، دستمال گردن، جلیقه و ساعت نشانگر اعتبار و بالا بودن طبقهٔ اجتماعی و مهم بودن موقعیت کاری هستند. هر چه ملزومات لباس کمتر و فرم لباس از حالت رسمی خارج و یا نامرتب و ناآراسته شود، نشانگر شخصیتی درگیر، پیچیده و یا از طبقهٔ اجتماعی متوسط جامعه است.

فعالیت کارگاهی

دو نقش در فیلمی که دارای خصوصیات شخصیت متضاد هستند را انتخاب کرده و در مورد لباس و ملزومات آنها گفت‌وگو کنید.

پژوهش

- تیپ شخصیتی افراد مختلف مانند خدماتی، کارمند، مدیر در یک موقعیت شغلی مانند یک شرکت یا بانک را جست‌وجو کنید.
- چه نوع لباس و ملزومات را مناسب هر کدام از افراد در موقعیت‌های شغلی مورد نظر می‌دانید؟
- موقعیت شغلی افراد را در دو کشور متفاوت در نظر بگیرید، چه تفاوت‌ها و شباهت‌هایی در نوع لباس و ملزومات با توجه به جغرافیای کشورهای مورد نظر پیدا می‌کنید؟
- کارمندهای شرکتی در هندوستان را با کارمندهای شرکتی در آلمان مقایسه کنید. چه عناصر بومی در لباس آنها مشاهده می‌شود؟

- در طراحی لباس برای شخصیت‌های نمایش، آگاهی از طبقه اجتماعی از عوامل مهم برای شخصیت‌پردازی است. طبقاتی نظیر اشراف و ثروتمندان، کارمند، کارگر، فقرا و... هر کدام دارای ویژگی‌های متفاوتی در لباس و ملزوماتی هستند که استفاده می‌کنند.
- نوع رفتار و خلق‌وخو نیز در شخصیت‌پردازی بسیار مهم است. خلق‌وخوی آرام از نظر شخصیت‌پردازی با خلق وخوی آشفته متفاوت است که می‌توان در طراحی لباس به خوبی به آن پرداخت.



تصویر ۱۴

به تصاویری از شخصیت‌های فیلم سینمایی الیورتویست[1] به کارگردانی دیوید لین (۱۹۴۸) نگاه کنید:


تصویر ۱۵


تصویر ۱۶


تصویر ۱۷


تصویر ۱۸


تصویر ۱۹


تصویر ۲۰

- لباس شخصیت‌ها نمایانگر چه طبقه اجتماعی است؟
- آیا لباس‌ها به خوبی شخصیت و طبقهٔ اجتماعی افراد را نشان داده‌اند؟
- ملزومات لباس مانند کلاه، چه نقشی به بهتر نمایان کردن شخصیت‌ها دارند؟
- برای درک بهتر از شخصیت‌ها، داستان «الیور تویست» را مطالعه و نسخه‌ای از فیلم آن را تماشا کنید.

فعالیت کارگاهی

الف) هر هنرجو لباس و ملزوماتی مانند کیف، کفش، کلاه و یا شال با خود به کارگاه بیاورد.
ب) با توجه به لباس، ملزومات خود و اشتراک با دیگر هنرجوها شخصیت‌های متفاوتی را نشان دهید.

مثال:
- کلاه، کت و شلوار و شال: (شخصیت معلم)
- پیراهن نقش‌دار، روسری، جلیقه (شخصیت زنی روستایی)

با تغییر لباس‌ها و ملزومات، به شخصیت‌های متفاوتی دست یابید.

۱ـ Oliver Twist

فیلم سینمایی آمادئوس



تصویر ۲۱

به تصویر روبه‌رو که برگرفته از فیلم سینمایی آمادئوس (۱۹۸۴ میلادی) است توجه کنید؛ آمادئوس موتزارت در سمت چپ تصویر، فردی موسیقی‌دان و هنرمند از طبقهٔ اَشراف است و سالیری در سمت راست تصویر؛ رقیب اوست که از طبقهٔ اشراف نیست و در دربار، نقش موسیقی‌دان دربار را دارد و نسبت به موتزارت حسادت می‌ورزد.

فعالیت گروهی

۱ جنس لباس آنها را بررسی کرده و دربارهٔ آن گفت‌وگو کنید.
۲ تصویری از یک فیلم را به صورت گروهی انتخاب کرده و در آن جنسیت لباس‌ها را براساس طبقهٔ اجتماعی آنها مشخص کنید.

پژوهش

۱ به نظر شما ترکیب پارچهٔ حریر و زربافت نشانگر کدام طبقهٔ اجتماعی است؟
۲ ترکیب چه پارچه‌هایی را مناسب افراد کارگر و زحمتکش اجتماع می‌دانید؟
۳ ترکیب پارچهٔ ابریشم و مخمل را در چه شخصیتی از فیلم دیده‌اید؟ نام فیلم و شخصیت را ذکر کنید.
۴ پارچه‌های زیر، شما را به یاد چه جایگاهی می‌اندازند؟

مثال:

- مخمل و تور (شخصیتی پولدار و اشرافی)؛
- فاستونی و پنبه‌ای (.....)؛
- زربفت و حریر (.....)؛
- گونی بافت (.....)؛
- پشمی و پوست (.....).

بعد از انتخاب و خرید پارچه و ملزومات نظیر دکمه، نوار، یراق و قرقره برای لباس، نوبت اندازه‌گیری و تعیین اندازهٔ لباس بازیگران است.

جدول‌های اندازه‌گیری و سایزبندی استانداردی وجود دارد که براساس آنها اندازه (سایز) افراد مشخص می‌شود، به طوری که بخش‌های مختلف بدن با متر اندازه‌گیری می‌شود و با تطبیق آن در جدول مذکور، اندازهٔ افراد مشخص می‌شود.

معمولاً در کار فیلم، مسئولیت سایزبندی و اندازه‌گیری به عهدهٔ تیم خیاطی است که خیاط با تعیین دقیق اندازهٔ بازیگران شروع به کار برش و دوخت لباس براساس طرح‌های انتخابی می‌کند.

در برخی موارد، لباس بازیگران خریداری می‌شود و در مواردی نیز از آرشیو تهیه می‌گردد. لباس بازیگران پس از تعیین اندازهٔ آنها تهیه می‌شود.

باید در نظر داشت اندازه‌گیری دور سر برای کلاه و پا برای کفش نیز از موارد ضروری در زمان اندازه‌گیری است.

فعالیت گروهی

۱ مطابق جدول اندازه‌گیری، اندازه‌های لباس گروه خود را در کلاس تعیین کنید.
۲ به کمک هنرآموز خود، اندازه‌های هنرجویان را در جدول ثبت کنید و به کمک آن، حدود اندازهٔ هنرجویان دیگر را پیدا کنید.

نام	قد	قد شلوار	قد بالاتنه	...

۳ با توجه به اعدادی که به دست آورده‌اید معنی این حروف را بنویسید.

M ..... XXL .....
XL ..... S .....
XS .....

۴ لباس بازیگران چقدر در نشان دادن هر چه بهتر خلق‌وخو و شخصیت نمایش مؤثر است؟
۵ چه ویژگی‌هایی در لباس بازیگر نشانگر خلق‌وخو و شخصیت نمایش است؟
۶ رنگ و فرم از عوامل بسیار مهم در نشان دادن شخصیت‌های نمایش هستند.

با رنگ می‌توان احساس بازیگر را انتقال داد به‌طور مثال:	با فرم می‌توان شخصیت بازیگر را نشان داد به‌عنوان مثال:
□ سفید نشانهٔ پاکی □ سیاه نشانهٔ غم □ قرمز نشانهٔ شادی یا خشم زیاد □ آبی نشانهٔ آرامش □ سبز نشانهٔ سرزندگی و قدرت	□ خطوط عمودی نشانهٔ قدرت □ خطوط افقی نشانهٔ بی‌تفاوتی و سکون □ خطوط منحنی نشانهٔ آرامش و انعطاف □ خطوط شکسته نشانهٔ اضطراب، دغدغه و بدجنسی

انتخاب لباس برای بازیگران

آیا می‌دانید که هر یک از رنگ‌ها بیانگر احساس و رفتار متفاوتی در بین شخصیت‌های نمایش است؟

به تصویر ۲۲ نگاه کنید.
به نظر شما شخصیت‌های نشان داده شده، دارای چه خصوصیاتی هستند؟
رنگ و فرم لباس‌هایشان تا چه حدی به نمایش شخصیت آنان کمک کرده است؟
با توجه به تعاریف زیر، رنگ مناسب را انتخاب کنید:

۱ قدرت و خشم	الف) آبی و سفید
۲ آرامش و عرفان	ب) قرمز و مشکی
۳ شور و هیجان جوانانه	ج) خاکستری و بنفش
۴ افسردگی و ناراحتی	د) زرد و نارنجی



تصویر ۲۲

به تصویر ۲۳ نگاه کنید.

- رنگ لباس چه تأثیری در نمایش غم و شادی شخصیت دارد؟
- رنگ‌های سرد (آبی، بنفش و ترکیبات خاکستری) چه حسی را ایجاد می‌کنند؟
- رنگ‌های گرم (زرد، قرمز و نارنجی) نشانگر چه خلق‌وخو و حسی هستند؟



تصویر ۲۳

با رنگ می‌توان احساس بازیگر را انتقال داد:
□ سفید نشانهٔ پاکی
□ قرمز نشانهٔ شادی، قدرت و خشم زیاد
□ سیاه نشانهٔ غم، تاریکی و نهایت
□ آبی نشانهٔ آرامش و معنویت
□ سبز نشانهٔ سرزندگی و قدرت

با فرم لباس می‌توان شخصیت بازیگر را نشان داد:
□ خطوط عمودی نشانهٔ قدرت و نظم
□ خطوط افقی نشانهٔ بی‌تفاوتی و سکون
□ خطوط منحنی نشانهٔ آرامش و انعطاف
□ خطوط شکسته نشانهٔ اضطراب و دغدغه
□ خطوط درهم و چارخانه نشانهٔ شلوغی و هیجان

آیا می‌دانید که انواع پارچه‌های مورد استفاده در دوخت لباس، بیانگر طبقات مختلف اجتماعی در بین شخصیت‌های نمایش هستند.
با توجه به تعاریف زیر، پارچهٔ مناسب را انتخاب کنید:

۱ پارچه‌ای سلطنتی و اَشرافی	الف) مخمل
۲ پارچه‌ای مناسب طبقات بالای جامعه	ب) پارچه زربفت
۳ پارچه‌ای مناسب طبقات پایین جامعه	ج) فاستونی
۴ پارچه‌ای مناسب کت و شلوار رسمی	د) گونی و کرباس

برای تهیه و دوخت لباس بازیگر، نیاز به دانستن اندازهٔ بازیگران است. با توجه به اندازه‌های زیر، اندازهٔ مناسب هر شخصیت را بنویسید.

۱ خیلی خیلی بزرگ	الف) L
۲ متوسط	ب) S
۳ کوچک	ج) XXL
۴ بزرگ	د) M

جدول اندازه را در کلاس نصب کنید. به وسیلهٔ متر خیاطی اندازه‌های همدیگر را دو به دو بسنجید و در جدولی یادداشت کنید. اندازهٔ خود را پیدا کنید. کدام اندازه، در کلاس فراوانی بیشتری دارد؟

در زمانی که لباس تهیه، خریداری و یا دوخته می‌شود، نیازمند مراحل تکمیل است.

در خیلی از موارد در نمایشنامه، لباس بازیگران کهنه، کثیف و خارج از فرم طبیعی است که در این‌گونه موارد، طراح لباس باید اقداماتی را انجام دهد.

کهنه کردن

برای کهنه نشان دادن لباس معمولاً آن را با دوده و واکس آلوده کرده و بخش‌هایی مانند آرنج و سر زانوها را پاره یا سنباده می‌زنند. برای این کار، بهتر است لباس ابتدا شسته شود تا حالت نو بودن و خط اتوها از بین برود.

تغییر شکل دادن براساس بدن بازیگر

در نمایشنامه‌هایی که بازیگر مثلاً دارای شکم بزرگ و یا قوز است، زیر لباس بالشتکی گذاشته و با بند به بدن متصل می‌کنند.

برای نشان دادن نقوش بر روی لباس و یا تغییر فرم کفش می‌توان بر روی آن نقاشی کرد.

ملزومات لباس

ملزومات لباس شامل تمام وسایلی است که لباس را کامل می‌کند مانند، کلاه، دستمال گردن، شال، روسری، ساعت، دستبند، کیف، کفش و عینک.

ملزومات لباس کمک زیادی به نمایش کاراکتر بازیگران می‌کند.

هرچه ملزومات بیشتر باشد، شخصیت نمایش، کامل‌تر، پیچیده‌تر و در مواردی دقیق‌تر است. به‌طور مثال در فصل بارانی فردی که دارای لباس بارانی،کلاه، چتر و چکمه است، به مراتب نسبت به فردی که بدون این وسایل است، دقیق‌تر و دوراندیش‌تر دیده می‌شود. مثلاً شخصیت چارلی چاپلین گرچه با توجه به کهنه بودن لباس‌هایش به نظر فردی فقیر است، ولی با داشتن کلاه، جلیقه، کت رسمی، عصا و کراوات فردی با شخصیت به نظر می‌رسد.



تصویر ۲۴

طراحی و ساخت ملزومات لباس

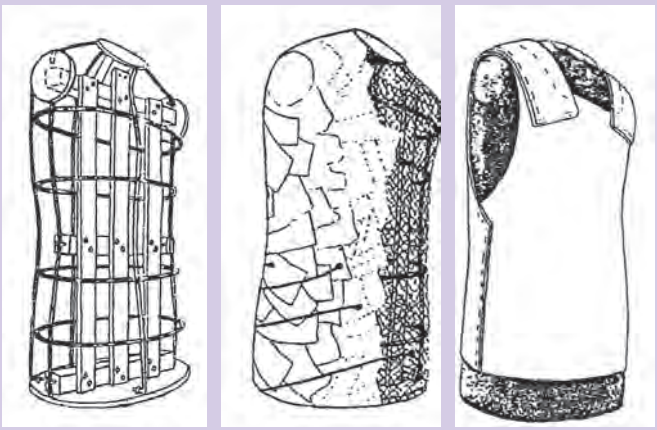
اصولاً طراحی وسایل و ملزومات همراه لباس مثل کلاه، عصا، شمشیر، سپر، نیزه، بادبزن، روسری، کمربند، کفش و مواردی از این قبیل، به عهدهٔ طراح لباس است.

ساخت زره

برای نمایش، معمولاً زره‌ها از اسفنج‌های سفت و ضخیم ساخته می‌شوند. غیر از اسفنج، پتوهای کهنه و موکت و نمد نیز برای ساخت زره به کار می‌رود. حتی از مواد پلاستیکی ضخیم نیز می‌توان استفاده کرد.

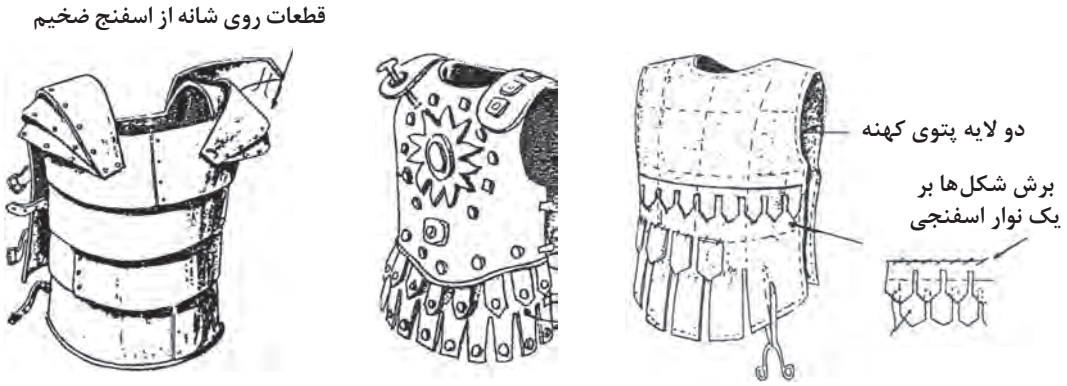
فعالیت گروهی

در تصاویر روبه‌رو مراحل تهیهٔ یک زره با تکنیک خمیر کاغذ و چسب‌چوب نشان داده شده است. با توجه به تصویر یک زره مانند نمونه به صورت گروهی در کلاس بسازید.



تصویر ۲۵

نمونه‌های دیگری از انواع زره‌های تاریخی در تصویر ۲۶ دیده می‌شود.



تصویر ۲۶

فعالیت گروهی

با جست‌وجو در فضای مجازی، چند نمونه زره تاریخی پیدا کرده، مواد لازم و مراحل ساخت آنها را توضیح دهید.

تاج

تاج‌ها انواع مختلفی دارند از جمله تاج‌های تاریخی، معاصر، پادشاهان و ملکه‌ها که هر کدام دارای ویژگی‌هایی است. برای نمایش می‌توانید تاج را با مواد خیلی ساده و سبک بسازید. به‌طور مثال برای ساخت تاج می‌توانید ابتدا بدنه آن را با مقوا ساخته و به هم منگنه کنید و بچسبانید. سپس به لبه‌های تاج ریسمان بچسبانید و بقیهٔ سطوح را با خمیر کاغذ بپوشانید. برای استحکام بیشتر می‌توانید یک تکه سیم را به طور عمودی در هر بخش تاج بچسبانید. سنگ‌های براق رنگی به جای جواهرات و رنگ اسپری برای دیگر قسمت‌ها، بهترین تزیین ممکن برای تاج است.
تصاویر زیر مراحل ساخت تاج با مقوا را نشان می‌دهد.



تصویر ۲۷ـ مراحل ساخت تاج و تزیینات آن

فعالیت گروهی

با توجه به تصاویر تاریخی، یک تاج کوچک اسفنجی بسازید که با پر، شانه، ریسمان، سنجاق و خرده‌های فلز تزیین شده باشد و یا اینکه با کاغذهای ضخیم، مخروطی بسازید و یک صفحهٔ مقوایی بالای آن نصب کنید و در آخر آن را با ریسمان و نوار تزیین کنید.

پوشش‌های پا

پوشش‌های پا و کفش‌ها در طول تاریخ در مدل‌ها و با جنس‌های مختلفی تهیه شده‌اند. در یک نمایش با توجه به تاریخ آن، می‌توان کفش‌های ساده و چرمی یا پارچه‌ای را از کفش‌های آماده و یا کهنه تهیه کرد.
با افزودن یکسری تزیینات گوناگون با ریسمان، نوارهای مختلف، اسفنج و غیره به کفش‌ها و چکمه های کهنه و نیز با یک رنگ‌آمیزی جدید می‌توانیم به هر نوع کفش یا چکمه‌ای که بخواهیم دست یابیم.



تصویر ۲۸

فعالیت گروهی

تصاویری از کفش‌های تاریخی توسط منابع اینترنتی پیدا کنید، سپس یکی از آنها را بازسازی نمایید.

جواهرات و زیورآلات



تصویر ۲۹

جواهرات مختلف از جمله: گردن‌بند، دست‌بند، گل‌سر و گل‌سینه را می‌توان برای نمایش ساخت. انواع جواهرات، زیورآلات، مدال‌ها و دیگر عناصر تزیینی را می‌توان با استفاده از گچ، خمیر کاغذ و خرده‌ریزهای فلزی به دست آورد. جواهراتی نظیر گردن‌بند یا مدالیون را می‌توان از تختهٔ سه‌لا، مقوا یا اسفنج درست کرد. اگر بخواهید این جواهرات را با اسفنج بسازید، ابتدا باید اسفنج را با لاک الکل سفت کنید. بعضی از گردن‌بندها را می‌توان از موادی مانند فلزات و قراضه‌های مختلف، سیم، اسفنج، ریسمان، تکه‌های پلاستیک و... درست کرد. برای چسباندن این مواد می‌توان از چسب چوب استفاده کرد. زیورآلات را می‌توان روی یک زنجیر نقره‌ای یا طلایی متصل نمود. زنجیر را از انواع مختلف بنا به نوع نیاز می‌توان انتخاب کرد. فواصل قطعات آویخته در گردن‌بند نیز به دلخواه است.

فعالیت گروهی

۱ قسمتی از یک متن کلاسیک به طور مثال قسمتی از آرزوهای بزرگ اثر چارلز دیکنز را در کلاس بخوانید.

۲ هنرجویان لباس و ملزومات لباس شخصیت را تصور کنند و روی تختهٔ کلاس برای هر شخصیت، ملزومات مورد نیاز را بنویسند.

۳ یک متن کهن ایرانی را بخوانید و ملزومات آن را فهرست کرده و دربارهٔ تفاوت‌های آنها در کلاس گفت‌وگو کنید.

۴ در کلاس به‌صورت گروهی متنی را انتخاب کرده و با توجه به شخصیت، ملزومات لباس را انتخاب کنید.

۵ مجموعه‌ای از ملزومات را همراه بیاورید و در کلاس با استفاده از آنها شخصیتی را به نمایش گذاشته و از هم‌کلاسی‌هایتان بخواهید شخصیت مورد نظر را حدس بزنند.

به طور مثال عینک ذره‌بینی، پاپیون و کلاه سیلندر، نشانگر یک پروفسور است و بارانی بلند، کلاه شاپو، شلوار رسمی و دستکش، نشانگر یک کارآگاه است.

آماده‌سازی لباس برای بازیگر و هماهنگ کردن ملزومات لباس

فعالیت کارگاهی

۱ هر هنرجو یک لباس را در کلاس تغییر شکل داده و کهنه کند.

مواد لازم:

- واکس مشکی و قهوه‌ای؛
- سنباده؛
- قیچی.

۲ نام هر کلاه را در زیر تصویر مربوطه بنویسید: کپی، کابوی، سیلندر، شاپو.
آیا می‌توانید به این کلاه‌ها، ملزومات دیگری اضافه کنید؟



.....	.....	.....	.....

تصویر ۳۰

۳ با استفاده از اینترنت یا منابع دیگر مانند کتاب برای هرکدام از کلاه‌ها، لباس مناسبی پیدا کنید. چه ملزومات دیگری می‌توانید به لباس‌ها اضافه کنید؟

۴ به‌طور مثال آیا با کلاه سیلندر ملزوماتی مانند عصا، شال، دستکش و... مناسب است؟

۵ با کلاه کابوی چه لباس و ملزوماتی را پیشنهاد می‌کنید؟

فعالیت گروهی

نمایشنامه یا فیلمی را به‌صورت گروهی انتخاب کنید. برای هر شخصیت لباس و ملزوماتی با توجه به فرم و رنگ لباس انتخاب کنید. به این نکات توجه کنید:

- لباس بازیگران چقدر در نشان دادن هرچه بهتر خلق‌وخو و شخصیت نمایش مؤثر است؟
- چه ویژگی‌هایی در لباس بازیگران نشانگر خلق‌وخو و شخصیت نمایش آنان است؟
- رنگ، فرم لباس و ملزومات آن در نشان دادن شخصیت بازیگر چگونه است؟

ارزشیابی شایستگی انتخاب لباس و ملزومات

نام و نام خانوادگی:				شماره ملی:	تاریخ ارزشیابی:	نوبت:
کد حرفه:	۳۴۳۵۲۳	حرفه:	کمک متخصصان برنامه‌های تلویزیونی	کدپیمانه/بودمان:	۳۴۳۵۲۳۰۴۳	استاندارد عملکرد کار: انتخاب لباس و ملزومات متناسب با نقش و ژانر و ارائه بر اساس متن مصوّب
کد وظیفه شغل:	۳۴۳۵۲۳۰۴	وظیفه شغل:	ساخت و اجرای دکور، لباس، ماسک و گریم	سطح صلاحیت:	L 3	
کد کار:	۳۴۳۵۲۳۰۴۳۱	کار:	انتخاب لباس و ملزومات	سطح شایستگی:	مهارت	

ردیف	مراحل کار	شرایط انجام کار (ابزار، مواد، تجهیزات، زمان، مکان و...)	ابزارهای ارزشیابی	استاندارد (شاخص‌ها/داوری/نمره‌دهی)	نتایج ممکن	نمره
۱	خوانش و تحلیل متن	مکان: کلاس/کارگاه ابزار و تجهیزات: لوازم‌التحریر، متن نمایشنامه/فیلم نامه/برنامهٔ تلویزیونی زمان: ۳۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	تعیین نوع متن نمایشی یا غیرنمایشی تلویزیونی، تعیین شخصیت‌های اصلی و فرعی، تعیین شخصیت‌های مثبت و منفی، تعیین زمان و مکان وقوع حوادث در متن، تعیین ژانر و سبک	۳	
				تعیین نوع متن نمایشی یا غیرنمایشی تلویزیونی، تعیین شخصیت‌های مثبت و منفی، تعیین زمان و مکان وقوع حوادث در متن	۲	
				عدم توانایی در مطالعه و تحلیل متن	۱	
۲	تیپ‌سازی	مکان: کلاس/کارگاه ابزار و تجهیزات: مانکن، اتو، ویدئو پروژکشن، لوازم برش، مواد مصرفی (پارچه، کاغذ، پلاستیک و...)، الگو و ژورنال‌های لباس زمان: ۶۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	تعیین خصوصیات روحی، جسمی، اخلاقی، رفتاری و طبقاتی شخصیت‌ها، تعیین واکنش شخصیت‌ها به رنگ‌ها، تعیین جهان‌بینی و منش شخصیت با توجه به نوع و جنس لباس، تعیین احساسات و رفتار شخصیت با رنگ	۳	
				تعیین خصوصیات روحی، جسمی، اخلاقی، رفتاری و طبقاتی شخصیت‌ها، تعیین واکنش شخصیت‌ها به رنگ‌ها، تعیین جهان‌بینی و منش شخصیت با توجه به نوع و جنس لباس	۲	
				عدم توانایی در تیپ‌سازی	۱	
۳	انتخاب لباس	مکان: کلاس/کارگاه ابزار و تجهیزات: مانکن، اتو، ویدئو پروژکشن، لوازم برش، مواد مصرفی (پارچه، کاغذ، پلاستیک و...)، الگو و ژورنال‌های لباس زمان: ۳۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	انتخاب نوع، جنس و رنگ لباس برای شخصیت‌های اصلی، فرعی، مثبت و منفی با توجه به طبقهٔ اجتماعی، شغل، خلق‌وخو و جهان‌بینی او، تعیین فرم‌ها و اشکال به‌کار رفته در لباس شخصیت‌ها	۳	
				انتخاب نوع، جنس و رنگ لباس برای شخصیت‌های اصلی، فرعی، مثبت و منفی با توجه به طبقهٔ اجتماعی، شغل، خلق‌وخو و جهان‌بینی او	۲	
				عدم توانایی در انتخاب لباس	۱	
۴	انتخاب ملزومات	مکان: کلاس/کارگاه ابزار و تجهیزات: مانکن، اتو، ویدئو پروژکشن، لوازم برش، مواد مصرفی (پارچه، کاغذ، پلاستیک و...)، الگو و ژورنال‌های لباس زمان: ۳۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	انتخاب ملزومات متناسب با انواع شخصیت‌های متن نمایشی، انتخاب جنس، رنگ و وزن متناسب ملزومات برای شخصیت، انتخاب طرح‌ها، نقش‌ها و فرم در ملزومات متناسب با شخصیت‌ها	۳	
				انتخاب ملزومات متناسب با انواع شخصیت‌های متن نمایشی، انتخاب جنس، رنگ و وزن متناسب ملزومات برای شخصیت	۲	
				عدم توانایی در انتخاب ملزومات	۱	
شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست‌محیطی و نگرش:		غیرفنی: تفکر منطقی، خلاقیت، کاربرد فناوری، کار تیمی، مدیریت کار و کیفیت/ ایمنی و بهداشت: رعایت ایمنی در نگهداری و استفاده از ابزارهای برنده و تیز مانند قیچی، اتو و.../ نگرش: تعهد به منابع طبیعی، احترام به کار گروهی، نقدپذیری/ زیست‌محیطی: نظافت محیط کار و صرفه‌جویی در انرژی، استفاده از مواد سازگار با محیط‌زیست و قابل بازیافت، استفاده از دورریزها و مواد دست دوم در راستای پایداری محیط‌زیست	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	به‌خلاقیت، کار تیمی، اخلاق، مدیریت منابع مالی، مواد، تجهیزات، کار و کیفیت توجه دارد. اصول اخلاق حرفه‌ای از جمله تعهد کاری را رعایت می‌کند. استفاده از مواد سازگار با محیط‌زیست و قابل بازیافت برایش مهم است.	۲	
				عدم توانایی در: رعایت اصول حرفه‌ای، خلاقیت، مدیریت منابع مالی، مواد، تجهیزات، کار و کیفیت، مسئولیت‌پذیری، کاربرد فناوری و مدیریت منابع	۱	
ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)					بلی ☐ خیر ☐	

توضیحات:

۱ **معیار شایستگی انجام کار:**
- کسب حداقل نمره ۲ از مرحلهٔ ۳ (مراحل بحرانی)
- کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست‌محیطی و نگرش
- کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار

۲ **تعریف سطوح شایستگی:** صرف نظر از اینکه یک تکلیف کاری در چه سطحی از صلاحیت حرفه‌ای انجام می‌شود، در هر محیط کاری ممکن است انجام هر کار با کیفیت مشخصی مورد انتظار باشد. سطح شایستگی انجام کار، معیار اساسی ارزشیابی است.
- **مهارت (سطح سه):** ماهر و قادر به آموزش و هدایت دیگران، توانایی برنامه‌ریزی و تحلیل، پاسخ‌گویی در برابر کارهای خود، سر و کار داشتن با سطح وسیعی از کارها و فعالیت‌ها
- **تسلط (سطح چهار):** خبرگی در انجام کار و آموزش دیگران، ایجاد، نوآوری، سازگاری، عیب‌یابی، هدایت و راهنمایی دیگران.

واحد یادگیری ۲

آماده‌سازی لباس

هنرجویان برای آماده‌سازی لباس صحنه، چه شایستگی‌هایی را باید کسب کنند؟

در این واحد یادگیری هنرجویان دانش آناتومی بدن، ویژگی‌های چهره و نقش شخصیت‌های یک برنامهٔ تلویزیونی را فرامی‌گیرند و پس از انتخاب طرح لباس، با همکاری تیم خیاطان اقدام به دوخت لباس برای شخصیت‌های مورد نظر می‌کنند.

استاندارد عملکرد

آماده‌سازی، دوخت لباس و ملزومات برای یک نقش بر اساس متن مصوّب

آماده‌سازی لباس

برای دوخت لباس، پارچه‌ها هرچه لطیف‌تر، نازک‌تر و نرم‌تر باشند، نشانگر روحیهٔ ملایم، مهربان، حساس و همچنین بالا بودن طبقهٔ اجتماعی و اشرافی هستند. در مقابل، پارچه‌های ضخیم و محکم مانند فاستونی، کتان، چرم و یا گونی‌بافت، نشانگر قدرت مردانه، مقاومت و البته از طبقهٔ اجتماعی متوسط یا مستضعف هستند. پارچه‌هایی نظیر مخمل، تافته، ساتن و زربفت که دارای برق و درخشندگی و نرمی با مقاومت بالا هستند برای شخصیت‌هایی از طبقات اجتماعی بالا، اشراف و پادشاهان مناسب هستند.

به متن زیر در داستان «شمشیر در سنگ» دقت کنید:

مرلین: بنگر آرتور، سرنوشت یک پادشاه نه در خون او، بلکه در وظیفه‌ای است که می‌پذیرد.

آرتور: سرنوشت!!؟ اما من نه نژادی دارم، نه تعلیم دیده‌ام و نه می‌دانم این تاج و تخت به جز سنگینی وظیفه، چه برایم خواهد داشت.

حالا به سؤالات پاسخ دهید:

- لباس مرلین و آرتور دارای چه تفاوت‌ها و شباهت‌هایی از نظر شخصیت و موقعیت است؟
- طرح، رنگ و جنس پارچهٔ آنها چه ویژگی‌هایی می‌تواند داشته باشد؟

فعالیت کارگاهی

پارچه‌های مختلف با جنسیت‌های متفاوتی را به‌کلاس بیاورید.
هر پارچه برای چه شخصیتی می‌تواند مناسب باشد؟

مثال

- پارچهٔ مخمل (شخصیتی والامقام)
- پارچهٔ گل‌درشت و پنبه‌ای (شخصیتی شاد و راحت)
- کتان و چرم (شخصیت مبارز و جنگجو)

پرسش

- چه نوع شخصیتی را برای پارچهٔ متفاوت دیگری می‌توانید تعیین کنید؟
- پارچهٔ پشمی، حریر، ساتن و ابریشم مناسب چه شخصیت‌هایی می‌توانند باشند؟

نکته

جنس پارچه از عوامل مهمی برای بهتر جلوه دادن شخصیت‌های نمایش است.

بعد از انتخاب و خرید پارچه و ملزوماتی نظیر دکمه، نوار، یراق و قرقره برای لباس، نوبت اندازه‌گیری و تعیین اندازهٔ لباس بازیگران است. جدول‌های اندازه‌گیری و سایزبندی استانداردی وجود دارد که براساس آنها اندازهٔ افراد مشخص می‌شود. به طوری که بخش‌های مختلف بدن با متر اندازه‌گیری می‌شود و با تطبیق آن در جدول مذکور، اندازهٔ افراد مشخص می‌شود. معمولاً در کار فیلم، مسئولیت سایزبندی و اندازه‌گیری به عهدهٔ تیم خیاطی است و خیاط با تعیین دقیق اندازهٔ بازیگران شروع به کار برش و دوخت لباس براساس طرح‌های انتخابی می‌کند. در برخی موارد، لباس بازیگران خریداری می‌شود و در مواردی نیز از آرشیو تهیه می‌گردد. لباس بازیگران پس از تعیین اندازهٔ آنها تهیه می‌شود. باید در نظر داشت اندازه‌گیری دور سر برای کلاه و پا برای کفش نیز از موارد ضروری در زمان اندازه‌گیری است.

فعالیت کارگاهی

الف) به تصویر ۳۱ که برگرفته از فیلم سینمایی ارباب حلقه‌ها است، توجه کنید. جنس لباس و ملزومات داخل عکس را مورد بررسی قرار داده و دربارهٔ آنها گفت‌وگو کنید.



تصویر ۳۱

ب) با توجه به تصویر ۳۲، نوع شخصیت‌ها را با در نظر گرفتن جنس لباس‌ها و ملزومات آنها مشخص کنید.



تصویر ۳۲

فعالیت گروهی

تصویری از یک فیلم یا انیمیشن را به‌صورت گروهی انتخاب کرده و جنسیت لباس‌ها را براساس طبقهٔ اجتماعی و موقعیت شخصیت‌ها مشخص کنید.

پژوهش

۱ به نظر شما ترکیب پارچهٔ حریر و زربافت نشانگر کدام طبقهٔ اجتماعی است؟

۲ ترکیب چه پارچه‌هایی را مناسب افراد کارگر و زحمتکش اجتماع می‌دانید؟

۳ ترکیب پارچهٔ ابریشم و مخمل را در چه شخصیتی از فیلم دیده‌اید؟ نام فیلم و شخصیت را ذکر کنید.

۴ پارچه‌های زیر، همانند مثال ارائه شده، شما را به یاد چه شغل‌هایی می‌اندازند؟

- مخمل و تور: (شخص پولدار و اشرافی)
- فاستونی و پنبه‌ای: .....
- زربفت و حریر: .....
- گونی بافت: .....
- پشمی و پوست: .....

آناتومی بدن



تصویر ۳۳

کل ساختار بدن انسان از اجزایی تشکیل می‌شود که عبارت‌اند از: سر،گردن، تنه (سینه و شکم)، دو بازو، دست‌ها، دو ساق‌پا و پاها. لئوناردو داوینچی در سال ۱۴۸۷ میلادی طرحی از بدن انسان را ارائه کرد که در آن نشان می‌دهد تناسبات اندامی از اصولی برخوردار است که می‌تواند الگویی برای طراحی (آناتومی) باشد.

شکل زیر، تناسبات اندام انسان را نشان می‌دهد که برخی از آنها عبارت‌اند از:

۱ قد انسان به اندازهٔ دست‌های باز شدهٔ اوست.

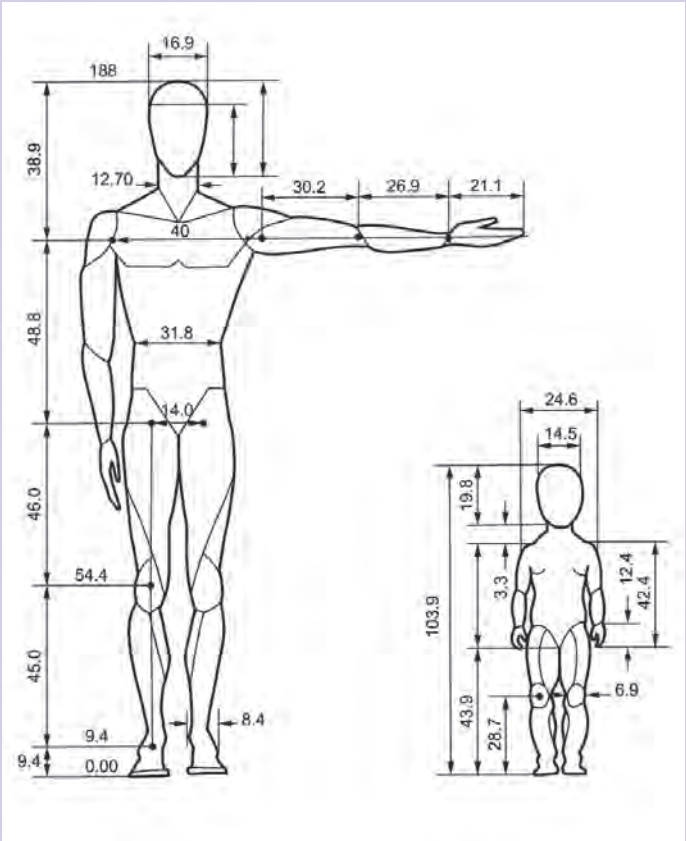
۲ سر انسان ۱/۸ کل بدن اوست.

فعالیت کلاسی

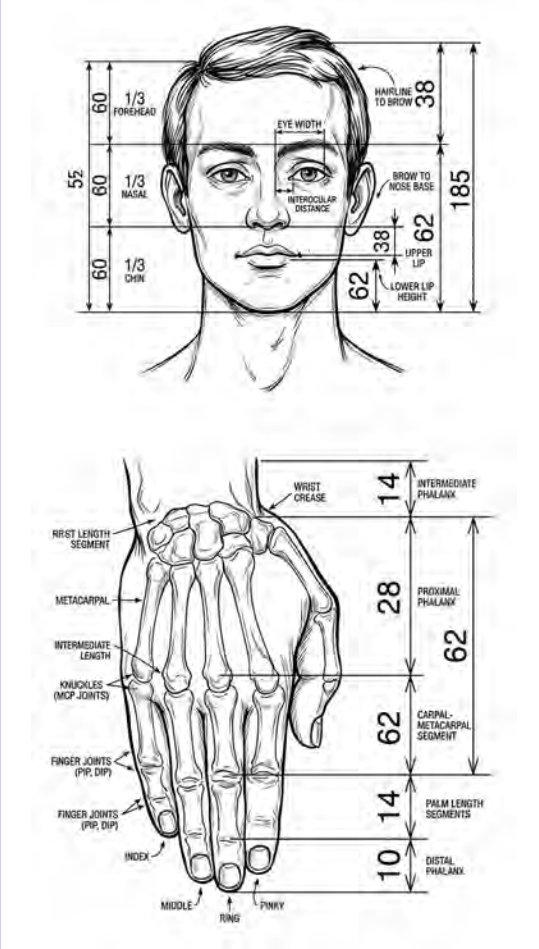
۱ با توجه به تصویر بخش‌های دیگر را اندازه‌گیری کنید و در یک جدول قرار دهید.

۲ در کلاس با مقیاس سر، تناسبات اندامی را اندازه‌گیری کنید، آیا تناسبات‌اندامی همکلاسی‌هایتان مطابق با فرم استاندارد لئوناردو داوینچی است؟

۳ آناتومی بدن چند درصد از هنرجویان کلاس با اندازه‌های استاندارد مطابقت دارد؟



تصویر ۳۴



تصویر ۳۵

طراحی اندام

- طرحی براساس تناسبات اندام خودتان بکشید.
- مقیاس سر نسبت به بدن را مشخص کنید.

تذکر

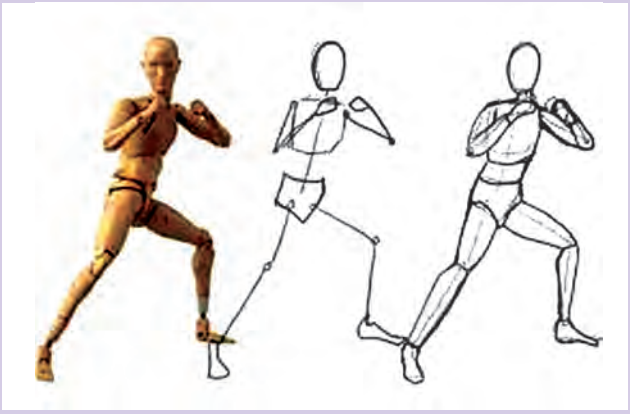
در فضای یک اثر تجسمی، اندازهٔ شکل‌ها را نسبت به یکدیگر «مقیاس» می‌نامند.

فعالیت کارگاهی

۱ با توجه به نمونهٔ چوبی، حالت‌های مختلفی از اجزای بدن را در حالت ایستاده طراحی کنید.



تصویر ۳۶



تصویر ۳۷

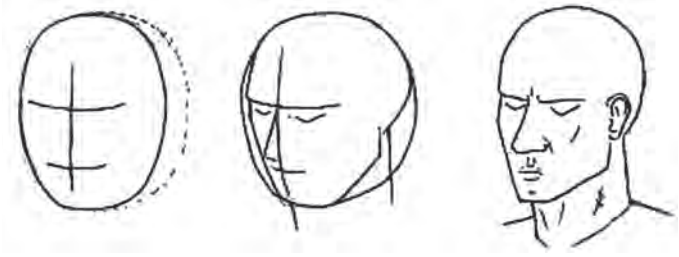
۲ گزینهٔ صحیح در تناسبات اندام را با توجه به «مقیاس سر» مشخص کنید.

۱ـ بازو
۲ـ ران
۳ـ تنه
۴ـ شانه‌ها

الف) ۲ برابر
ب) ۱/۵ برابر سر
ج) ۲ برابر
د) ۱/۵ برابر سر

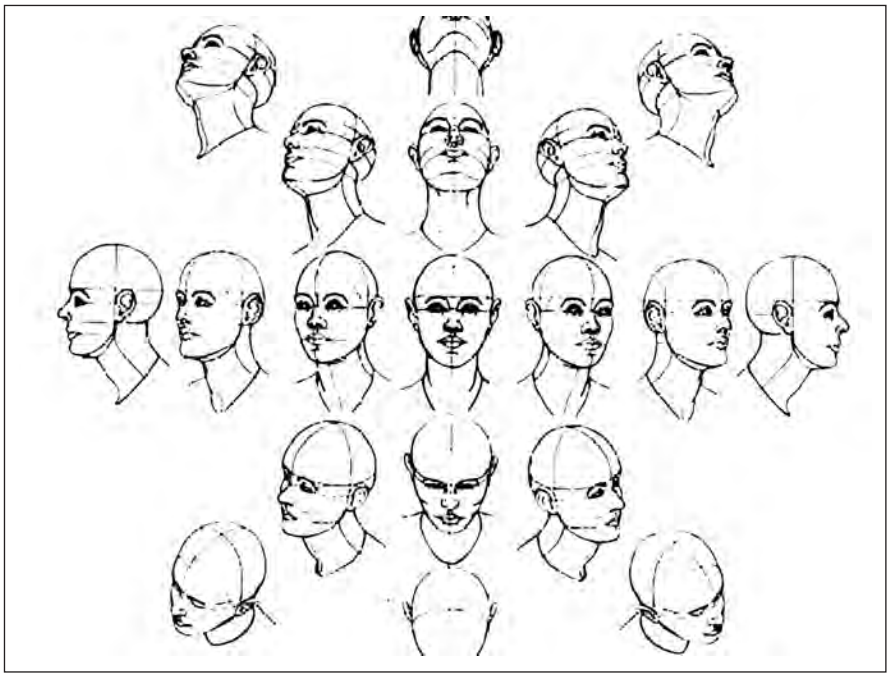
طراحی صورت

به تصویر زیر توجه کنید، تناسبات اجزای صورت چگونه است؟



تصویر ۳۸

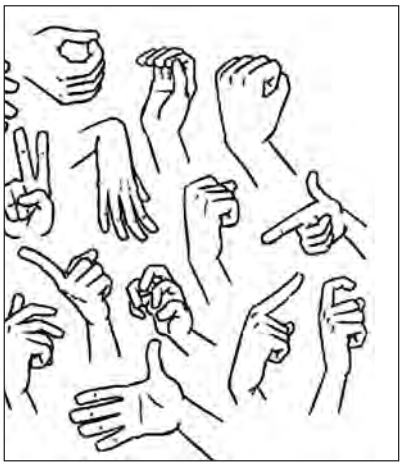
- چشم را مقیاس قرار داده و اجزای دیگر صورت، فاصلهٔ پیشانی، ابرو، بینی، لب و چانه را با آن بسنجید.
- صورت را در سه حالت تمام رخ، سه رخ و نیم رخ طراحی کنید.



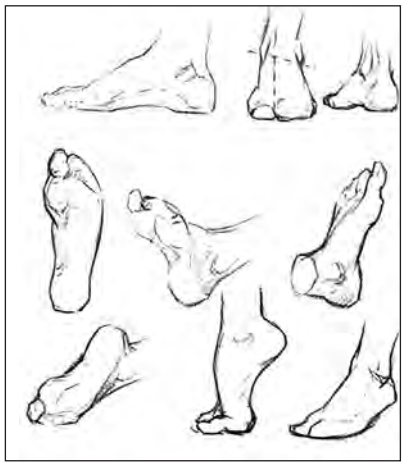
تصویر ۳۹

طراحی دست و پا

به حالات مختلف دست‌ها و پاها در تصاویر زیر توجه کنید.

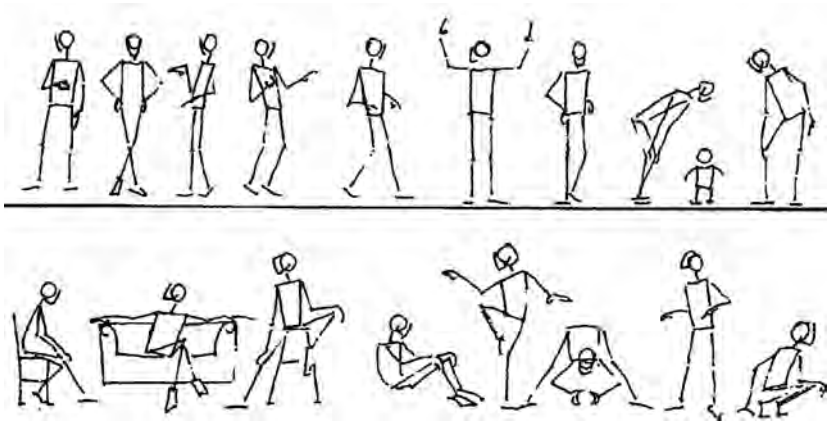


تصویر ۴۰



تصویر ۴۱

■ با توجه به نمونهٔ موجود یا یکی از هنرجویان در کلاس، حالت‌های مختلف دست و پا را طراحی کنید.
■ فیگور و حالت‌های مختلف بدن را مشاهده کنید.



تصویر ۴۲

■ با توجه به تصاویر بالا، چند فیگور متفاوت طراحی کنید.

شخصیت‌پردازی در نمایش

در طراحی لباس شخصیت‌های نمایش، زمان و مکان داستان کمک می‌کند تا طراح با توجه به موقعیت جغرافیایی، تاریخی، اجتماعی و... طراحی را انجام دهد، مانند داستان الیور تویست اثر چارلز دیکنز[۱] (قرن ۱۹ میلادی، شهر لندن) که طراح لباس، براساس لباس‌های مربوط به آن دوره، داستان را طراحی کرده است.



تصویر ۴۳

دانستن طبقهٔ اجتماعی از عوامل مهم در طراحی لباس برای شخصیت‌های نمایش است. طبقاتی نظیر اَشراف، کارمند، فقیر، ثروتمند، کارگر و... هر کدام ویژگی و لباس خاصی دارند که در طراحی باید رعایت شوند.

۱ـ Charles Dickens

چند متن نمایشی را که مربوط به زمان‌ها و فضاهای مختلف باشند را انتخاب کنید.

- هر کدام از هنرجویان متنی را انتخاب کرده و سپس شخصیت‌های آن را مشخص نمایند و زمان و مکان وقوع را حدس بزنند.
- طبقه‌بندی شخصیت‌های نمایش با توجه به مکان و زمان داستان، موقعیت اجتماعی و نوع رفتار آنها صورت می‌گیرد.



تصویر ۴۴

- تصویر ۴۴ برگرفته از داستان تارتوف[۱] اثر مولیر[۲] است.
- آیا شخصیت‌های نمایش داده شده، دارای یک طبقه اجتماعی هستند؟
- شغل و موقعیت آنها را حدس بزنید.
- برای درک بهتر شخصیت‌ها داستان تارتوف را مطالعه کنید.

نوع رفتار و خلق‌وخو نیز در شخصیت‌پردازی بسیار مهم است مانند: توجه به تفاوت شخصیت‌های دانا و آرام با نادان و شلوغ، بدجنس و غمگین با شاد و ترسو و... . طراحی از وظایف مهم طراح لباس است.

- به تصاویر زیر نگاه کنید.
- هر تصویر نشانگر چه نوع شخصیتی است؟
- آیا دلقک‌ها در تصاویر، دارای یک خصوصیت شخصیتی هستند؟ شخصیت آنها را حدس بزنید.
- با توجه به عوامل فوق، طراح لباس می‌تواند برای شخصیت‌های نمایش، تیپ‌سازی و شخصیت‌پردازی کند.
- علاوه بر طبقه‌بندی اجتماعی یکسان، خلق‌وخوی افراد نیز می‌تواند باعث تمایز آنان از یکدیگر شود.



تصویر ۴۵

۱_ Tartufe ۲_ Molière

فعالیت گروهی



۱ نمایشنامه‌ای را به صورت گروهی در کلاس تماشا کنید و شخصیت‌های نمایشی آن را با توجه به زمان و مکان، موقعیت اجتماعی و نوع رفتار، مورد بررسی قرار دهید.
۲ در نمایش، چند نوع شخصیت را می‌توانید تشخیص دهید؟
۳ طبقه‌بندی شخصیت‌ها را در جدولی نمایش دهید.

طراحی برای شخصیت‌های خیالی

در خیلی از نمایشنامه‌ها، شخصیت‌های انسانی در کنار شخصیت‌های غیرانسانی نظیر حیوانات و موجودات خیالی مانند پری، جن و دیو قرار دارند.

- طراحی و تهیهٔ لباس برای شخصیت‌ها، بستگی به خلاقیت و ذوق طراح لباس دارد؛ زیرا عوامل اجتماعی و موقعیت جغرافیایی در این‌گونه شخصیت‌پردازی‌ها معمولاً در نظر گرفته نمی‌شود و تنها براساس خلق‌وخو و نوع رفتار آنها طراحی صورت می‌گیرد. در این مورد به مثال‌های زیر توجه کنید:
- در داستان شنل‌قرمزی، «گرگ داستان» شخصیت بدجنسی داشته و در حال شیطنت و گول زدن شنل‌قرمزی به منظور خوردن اوست، لذا با توجه به لباسی شبیه به گرگ باید شخصیت بدجنس او را نیز در نظر گرفت.
- برای شخصیت پینوکیو (پسرکی چوبی)، با توجه به جنس چوبی آن، باید لباسی مناسب برای دست و پاهای او طراحی و رنگ‌آمیزی کرد.
- در داستان پینوکیو، پری مهربان نشانگر شخصیتی مهربان و کمک‌رسان به پینوکیو است. لباس او می‌تواند از جنسی مانند حریر و جنس‌های لطیف با بال‌های زیبا در نظر گرفته شود.

فعالیت کارگاهی



۱ با توجه به داستان شنل قرمزی، شخصیت‌ها را طراحی کنید.
- شنل‌قرمزی
- گرگ
- مادربزرگ
- شکارچی
- در داستان شنل‌قرمزی، لباس هر شخصیت چه ویژگی‌هایی دارد؟
- چه جنس پارچه‌ای را برای لباس شخصیت‌ها در نظر می‌گیرید؟

۲ با توجه به شخصیت‌های ارائه شده، طراحی لباس را انجام دهید.
الف) پسر دانشجو، طبقهٔ متوسط، ایران؛
ب) مادربزرگ، معاصر، ایران؛
ج) دست‌فروش، پیر، معاصر، ایران.

■ با توجه به تصاویر زیر، شخصیت هر کدام را حدس بزنید.



۱ ۲ ۳ ۴

تصویر ۴۶

۱ .....

۲ .....

۳ .....

۴ .....

فعالیت گروهی

۱ داستان حسن کچل را مطالعه کنید، جایگاه و مقام شخصیت‌ها را بنویسید. هر شخصیت چه خصوصیاتی دارد؟ با توجه به شخصیت‌های ارائه شده در فهرست زیر، لباس مناسب را طراحی کنید.

- □ حسن کچل
- □ مادر
- □ دیو
- □ چهل گیس

۲ با کمترین امکانات و ملزومات لباس، شخصیت‌ها را آماده کنید و قسمتی از داستان را در کلاس نمایش دهید.

۳ یک تیپ شخصیتی مانند موارد زیر را انتخاب کنید.

- □ ناخدا
- □ دزد دریایی
- □ پزشک
- □ قاضی
- □ کشاورز
- □ خلبان
- □ نقاش

۴ برای شخصیت خود لباسی طراحی کنید.
۵ موقعیت زمانی همان شخصیت را تعیین کنید. مثلاً ناخدایی را در قرن هفتم میلادی در نظر بگیرید و برایش لباس طراحی کنید.
۶ یک‌بار دیگر برای همان شخصیت، موقعیت مکانی تعیین کنید (مثلاً انگلستان). این‌بار چه تغییری در لباس دیده می‌شود؟
تعیین زمان و مکان باعث می‌شود طراحی دقیق‌تری انجام شود.
۷ جدول گروه تولید را روی تخته رسم کنید. با توجه به تیتراژ فیلم‌ها و سریال‌ها وظایف را یادداشت کرده و گروه‌ها را مشخص کنید.



گروه طراحی لباس

۱ طراح لباس؛
۲ دستیار طراح لباس؛
۳ گروه دوزندگان (خیاط‌ها)؛
۴ جامه‌دار.

هماهنگی گروه طراحی با گروه دوزندگان (خیاط‌ها)

- گروه طراحی، شامل طراح لباس و دستیاران طراح لباس است. طراح، بخش ایده‌پردازی و شخصیت‌سازی در لباس و همچنین نظارت بر کل تیم را به عهده دارد.
- دستیاران، تابع طراح لباس هستند و در کنار او وظیفهٔ اجرا و نظارت را بر عهده دارند.

از جمله وظایف آنها می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:
الف) طبقه‌بندی لباس‌ها براساس شخصیت‌های نمایش؛
ب) کدگذاری بر روی لباس‌ها به منظور مشخص کردن لباس هر بازیگر در هر صحنه، سکانس و پلان؛
ج) تفکیک لباس‌ها و ملزومات (کیف، کفش، کمربند، کلاه و...).

- گروه دوزندگان شامل: خیاط، برشکار و دوزنده است.
- خیاط مسئولیت نظارت بر کل گروه خیاطی را به عهده دارد و اندازه‌گیری از بازیگران و تهیه الگوی لباس را انجام می‌دهد.
- برشکار مسئولیت برش لباس‌ها را بر عهده دارد.

- دوزنده و گروه او وظیفهٔ دوخت و اجرای تزیینات بر روی لباس را بر عهده دارند.
- جامه‌دار مسئولیت‌های زیر را به عهده دارد:

الف) مرتب کردن لباس‌ها بعد از هر مرحله از اجرای نمایش و یا ضبط برنامه؛
ب) مجزا نمودن لباس‌ها به منظور فرستادن به خشکشویی و تحویل آنها؛
ج) تحویل دادن تمام لباس‌ها و ملزومات در پایان کار و پس از مرحلهٔ تولید.

- وظایف دستیاران طراح لباس:
- هماهنگی با طراح لباس در مراحل کار؛
- کدبندی لباس‌های بازیگران؛
- ارتباط با کارگردان در اجرای مراحل؛
- اجرای اوامر و نظرات طراح لباس در حین کار مانند تحویل لباس‌ها و ملزومات به بازیگران؛
- ارتباط با خیاط.

فعالیت کلاسی

جدول زیر را کامل کنید.

	مسئولیت	ارتباط	مراحل کار
طراح لباس	طراحی و نظارت بر کل مراحل	کارگردان، تهیه‌کننده، بازیگران	پیش‌تولید، تولید، پس از تولید
دستیار	.....	.....	.....
جامه‌دار	.....	.....	.....
خیاط	.....	.....	.....
برشکار	.....	.....	.....
دوزنده	.....	.....	.....

فعالیت گروهی

به دو گروه تقسیم شوید و شرح وظایف خود را فهرست کنید (گروه طراحی ـ گروه دوزندگان).

فعالیت کارگاهی

هر فرد یک شغل را به طور فرضی به عهده بگیرد و سپس تداخل کاری خود را با دیگر افراد بررسی کند. پس از راهنمایی هنرآموز خود، جدول زیر را کامل کنید.

شغل	وظیفه
طراح لباس	
دستیار طراح	
دوزنده	
برشکار	
خیاط	

فعالیت کلاسی

یک نمونه لباس ساده را به عنوان الگو به‌کلاس بیاورید تا هنرجویان نمونه‌ای مشابه آن (به روش کپی) تهیه‌کنند؛ سپس کلیهٔ هنرجویان، پارچه را با استفاده از همان الگو برش داده و لباس ساده‌ای بدوزند.
چه روشی را برای دوخت لباس انتخاب می‌کنید و به چند روش می‌توانید آن را بدوزید؟

به روش‌های مختلف دوخت توجه کنید.



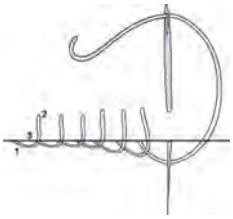
تصویر ۴۷ـ دوخت ضربدری



تصویر ۴۸ـ دوخت نیمه‌ضربدری



تصویر ۴۹ـ دوخت زنجیره



تصویر ۵۰ـ دوخت دندان‌موشی

■ لباس‌ها در نمایش، کارکردهای متفاوتی دارند. بعضی بیشتر به دوخت‌های تزیینی نیاز دارند و باید در روش دوخت آن دقت کرد تا محکم‌تر و زیباتر باشند.

چندین لباس را انتخاب کرده، سپس یادداشت کنید چه قسمت‌هایی سر دوزی شده و چه قسمت‌هایی به‌صورت دوبل دوخته شده است.

به جدول ۱ اندازه‌ها (سایز) دقت کنید.

جدول ۱

سایز	۳۴	۳۶	۳۸	۴۰	۴۲	۴۴	۴۶	۴۸	۵۰
دورسینه	۸۰	۸۴	۸۸	۹۲	۹۶	۱۰۰	۱۰۴	۱۰۸	۱۱۲
دورکمر	۶۰	۶۴	۶۸	۷۲	۷۶	۸۰	۸۴	۸۸	۹۲
دورباسن	۹۰	۹۲	۹۶	۱۰۰	۱۰۴	۱۰۸	۱۱۲	۱۱۶	۱۲۰
سرشانه	۱۲	۱۲	۱۲/۵	۱۲/۵	۱۲/۸	۱۳/۱	۱۳/۴	۱۳/۷	۱۴
قدآستین	۵۸	۵۸/۵	۵۹	۵۹	۵۹	۶۰	۶۰	۶۱	۶۲
دوربازو	۲۶	۲۷/۲	۲۸/۴	۲۹/۶	۳۱	۳۲/۸	۳۴/۴	۳۶	۳۷/۶
بالاتنه پشت	۳۹	۳۹/۵	۴۰	۴۰/۵	۴۱	۴۲/۵	۴۲	۴۲/۵	۴۳
بالاتنه جلو	۳۹	۳۹/۵	۴۰	۴۰/۵	۴۱/۳	۴۲/۱	۴۲/۹	۴۳/۷	۴۴/۵
کاور جلو	۳۰	۳۱/۲	۳۲/۴	۳۳/۶	۳۵	۳۶/۵	۳۶/۵	۳۸	۳۹/۵
کاور پشت	۳۲/۲	۳۳/۴	۳۴/۴	۳۵/۵	۳۶/۶	۳۷/۸	۳۹	۴۰/۲	۴۱/۳

- در این جدول اندازه‌ها به صورت استاندارد است.
- در جدول ۲ سایزبندی هر کشور نشان داده شده است.

جدول ۲

ایران و اروپا	۳۴	۳۶	۳۸	۴۰	۴۲	۴۴	۴۶
آمریکا	۰	۲	۴	۶	۸	۱۰	۱۲
استرالیا	۶	۸	۱۰	۱۲	۱۴	۱۶	۱۸
آسیای‌شرقی	۵	۷	۹	۱۱	۱۳	۱۵	۱۷
انگلستان	۴	۶	۸	۱۰	۱۲	۱۴	۱۶
اندازه معمولی	XXS	XS	S	M	L	XL	XXL

فعالیت کلاسی

۱ دربارهٔ لزوم «عدد اندازه یا سایز» در کلاس گفت‌وگو کنید.
۲ دو به دو و با نظارت هنرآموز، اندازه‌های یکدیگر را گرفته و در جدول قرار دهید. سپس اندازهٔ استاندارد یکدیگر را مشخص نمایید.
۳ همهٔ هنرجویان اندازهٔ خود را در جدولی بنویسند. کدام اندازه در کلاس بیشتر تکرار شده است؟
۴ اندازهٔ شخصیت‌ها چه تأثیری می‌تواند بر طراحی لباس داشته باشد؟

۵ با توجه به جدول گروه تولید، به سؤالات زیر پاسخ دهید.

□ ارتباط با بازیگران از چه زمانی آغاز می‌شود؟

الف) جلسهٔ هماهنگی با کارگردان
ج) زمان انتخاب و خرید لباس
ب) جلسات تمرین نمایش
د) زمان دوخت لباس

□ حضور چه کسانی در زمان انتخاب (پرو) لباس ضروری است؟

الف) تهیه‌کننده
ج) کارگردان
ب) طراح لباس
د) بازیگر

□ نظارت بر انتخاب (پرو) لباس بر عهدهٔ چه کسانی است؟

□ مراحل کار خیاط را با توجه به عناوین زیر، اولویت‌بندی و شماره‌گذاری کنید.

برش لباس ○	تعیین متراژ پارچه ○	دوخت لباس ○
تکمیل نهایی ○	پرو لباس ○	اندازه‌گیری شخصیت ○

□ ساخت و تهیهٔ ملزومات لباس به عهدهٔ چه کسی است؟

الف) جامه‌دار
ج) طراح لباس
ب) دستیاران
د) خیاط

□ حضور چه کسانی در تیم طراحی لباس به طور دائم و در زمان ضبط، الزامی است؟

الف) طراح لباس
ج) خیاط
ب) جامه‌دار
د) دستیار

تصاویر، نشانگر تغییرات لباس و کفش و تبدیل آن به فرم جدید است.

در تصاویر روبه‌رو جلیقه‌ای با رنگ پارچه، رنگ‌آمیزی شده و تبدیل به جلیقهٔ جدیدی شده است.



تصویر ۵۱



تصویر ۵۲

در تصویر زیر یک کفش با اضافه کردن فوم و رنگ‌آمیزی آن تبدیل به کفش در قرن ۱۸ میلادی شده است.


تصویر ۵۳


تصویر ۵۴


تصویر ۵۵


تصویر ۵۶

□ لباس کهنه و غیرقابل استفاده‌ای را انتخاب کرده و آن را تغییر دهید. لباس آماده شده را برای یک شخصیت داستانی منظور نمایید.

فعالیت کارگاهی

یک لباس را انتخاب کرده و با رنگ‌آمیزی و یا کهنه کردن، آن را برای شخصیت نمایش آماده کنید.

دوخت لباس و ارائه نهایی

در ابتدای این بخش به مکان کارگاه و ابزار و تجهیزات دوخت پرداخته می‌شود.

- میز طراحی (در حدود ابعاد ۱۰۰×۲۰۰cm برای برش پارچه و دوخت تزیینات)
- قیچی برای برش پارچه و تزیینات لباس
- متر و خط‌کش
- مانکن (در اندازهٔ واقعی برای قرار گرفتن لباس‌ها در زمان پرو لباس)
- مواد مصرفی نخ، کش، یراق برای دوخت و تزیین لباس

■ خیاط پس از بررسی طرح لباس و مشورت با طراح، جنس، تزیینات و متراژ پارچه‌ها را متناسب با اندازهٔ بازیگران جهت خریداری اعلام می‌کند.

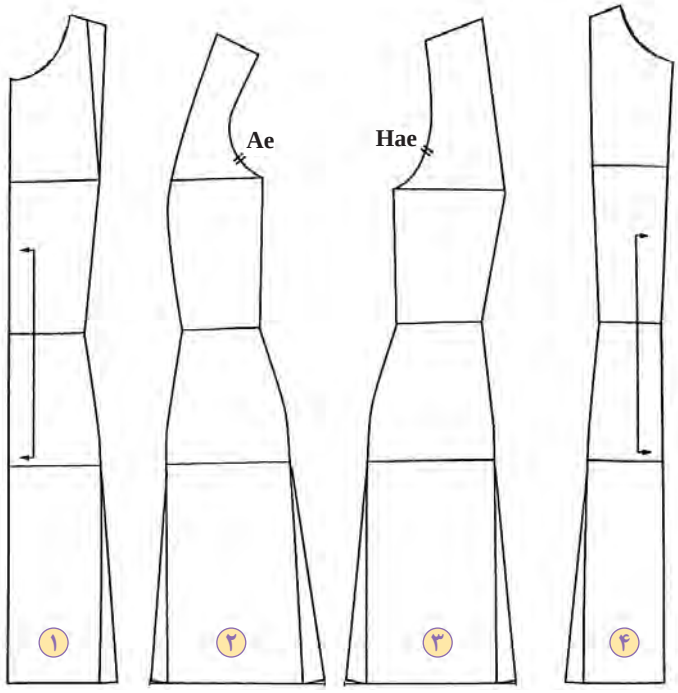


تصویر ۵۷



تصویر ۵۸

■ پس از خریداری پارچه‌ها و اندازه‌گیری اجزای بدن بازیگران، کارِ گروهِ دوزنده آغاز می‌شود.
■ ابتدا با توجه به اندازهٔ بازیگران، الگوی لباس آنها آماده می‌شود.



تصویر ۵۹

- سپس پارچه‌ها براساس الگوها برش خورده و دوخت لباس‌ها آغاز می‌شود.
- در مرحله‌ای که اجزای لباس مانند آستین‌ها، یقه و جیب‌ها به تنه وصل می‌شوند، پرو انجام می‌گیرد.



تصویر ۶۰

در این مرحله، بازیگران با حضور طراح لباس و کارگردان و خیاط، لباس را به صورت آزمایشی می‌پوشند و پس از تأیید، مراحل کامل کردن دوخت و اضافه نمودن تزیینات روی لباس انجام می‌گیرد. تزیینات شامل یراق‌ها، دکمه‌ها، دوخت‌های تزیینی و... است.

- ملزومات لباس نظیر کلاه، کیف و کفش نیز با توجه به طرح لباس، آماده و تکمیل و یا دوخته می‌شوند.



تصویر ۶۱



تصویر ۶۲

کلاه از ملزومات مهم لباس است. کلاه‌ها انواع مختلفی دارند و آنها را می‌توان با جنس‌ها، مواد و ابزار مختلفی ساخت. انواع کلاه‌ها به صورت مقوایی، نمدی، حصیری، توری و... با در نظر گرفتن دوره و زمان آنها (تاریخی و معاصر) وجود دارند.



تصویر ۶۳



تصویر ۶۴



تصویر ۶۵



تصویر ۶۶



تصویر ۶۷

فعالیت کارگاهی

ابزار کار:

مقوا، چسب‌نواری و مایع، قیچی، پارچه.

۱ کیف ساده‌ای را بدوزید.

۲ با توجه به تصاویر ۶۱ و ۶۲، کفشی را انتخاب کرده و تغییر شکل دهید.

۳ با توجه به الگوی کلاه‌های موجود در تصاویر ۶۴ تا ۶۷، یکی را انتخاب کرده و بسازید.

۴ می‌توانید از جنس‌های نرم مانند مخمل، جیر و یا چرم نازک برای دوخت کیف و کفش استفاده کنید.

۵ با توجه به لباس و ملزوماتی که آماده کرده‌اید، شخصیتی را در کلاس به نمایش بگذارید.

ارزشیابی شایستگی آماده‌سازی لباس

نام و نام خانوادگی:			شماره ملی:	تاریخ ارزشیابی:	نوبت:
کد حرفه:	۳۴۳۵۲۳	حرفه:	کمک متخصصان برنامه‌های تلویزیونی	کدپیمانه/پودمان:	۳۴۳۵۲۳۰۴۳
کد وظیفه شغل:	۳۴۳۵۲۳۰۴	وظیفه شغل:	ساخت و اجرای دکور، لباس، ماسک و گریم	سطح صلاحیت:	L 3
کد کار:	۳۴۳۵۲۳۰۴۳۲	کار:	آماده‌سازی لباس	سطح شایستگی:	مهارت

استاندارد عملکرد کار:
آماده‌سازی، دوخت لباس و ملزومات برای یک نقش بر اساس متن مصوّب

ردیف	مراحل کار	شرایط انجام کار (ابزار، مواد، تجهیزات، زمان، مکان و...)	ابزارهای ارزشیابی	استاندارد (شاخص‌ها/داوری/نمره‌دهی)	نتایج ممکن	نمره
۱	اجرای اولیه دوخت لباس	مکان: کارگاه ابزار و تجهیزات: میز طراحی، ابزارهای دوخت، قیچی، متر، خط‌کش، مانکن، مواد مصرفی زمان: ۶۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	انتخاب رنگ، جنس، متراژ پارچه و نوع دوخت با توجه به تیپ و شخصیت داخل متن، خلاقیت در دوخت	۳	
				انتخاب رنگ، جنس، متراژ پارچه و نوع دوخت با توجه به تیپ و شخصیت داخل متن	۲	
				عدم توانایی در اجرای اولیه دوخت لباس	۱	
۲	ساخت ملزومات	مکان: کارگاه ابزار و تجهیزات: چرخ خیاطی، میز طراحی، ابزارهای دوخت، قیچی، متر، خط‌کش، مانکن، اتو، مواد مصرفی زمان: ۸۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	ساخت ملزومات کاربردی و غیرکاربردی (تزیینات جانبی) خلاقانه و زودتر از زمان مقرر با توجه به شخصیت و نوع نمایش	۳	
				ساخت ملزومات کاربردی و غیرکاربردی (تزیینات جانبی) بیشتر از زمان مقرر با توجه به شخصیت و نوع نمایش	۲	
				عدم توانایی در ساخت ملزومات	۱	
۳	اجرای نهایی لباس و ملزومات	مکان: کارگاه ابزار و تجهیزات: چرخ خیاطی، میز طراحی، ابزارهای دوخت، قیچی، متر، خط‌کش، مانکن، اتو، مواد مصرفی زمان: ۱۸۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	اجرا و تحویل لباس و ملزومات به‌صورت خلاقانه بدون اشکال در دوخت، زودتر از زمان مقرر	۳	
				اجرا و تحویل لباس و ملزومات، در زمان مقرر	۲	
				عدم توانایی در اجرای نهایی لباس و ملزومات	۱	
شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست‌محیطی و نگرش:		غیرفنی: تفکر منطقی، خلاقیت، کاربرد فناوری، کار تیمی، مدیریت کار و کیفیت/ ایمنی و بهداشت: رعایت ایمنی در نگهداری و استفاده از ابزارهای برنده و تیز مانند قیچی، اتو و.../ نگرش: تعهد به منابع طبیعی، احترام به کار گروهی، نقدپذیری/ زیست‌محیطی: نظافت محیط کار و صرفه‌جویی در انرژی، استفاده از مواد سازگار با محیط‌زیست و قابل بازیافت، استفاده از دورریزها و مواد دست دوم در راستای پایداری محیط‌زیست	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	به‌خلاقیت، کار تیمی، اخلاق، مدیریت منابع مالی، مواد، کار و کیفیت توجه دارد. اصول اخلاق حرفه‌ای از جمله تعهدکاری را رعایت می‌کند. استفاده از مواد سازگار با محیط‌زیست و قابل بازیافت برایش مهم است.	۲	
				عدم توانایی در: رعایت اصول حرفه‌ای، خلاقیت، مدیریت منابع مالی، مواد، تجهیزات، کار و کیفیت، مسئولیت‌پذیری، کاربرد فناوری و مدیریت منابع	۱	
ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)					بلی ☐	
					خیر ☐	

توضیحات:

۱ **معیار شایستگی انجام کار:**
- کسب حداقل نمره ۲ از مرحلهٔ ۲ (مراحل بحرانی)
- کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست‌محیطی و نگرش
- کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار

۲ **تعریف سطوح شایستگی:** صرف نظر از اینکه یک تکلیف کاری در چه سطحی از صلاحیت حرفه‌ای انجام می‌شود، در هر محیط کاری ممکن است انجام هر کار با کیفیت مشخصی مورد انتظار باشد. سطح شایستگی انجام کار، معیار اساسی ارزشیابی است.
- **مهارت (سطح سه):** ماهر و قادر به آموزش و هدایت دیگران، توانایی برنامه‌ریزی و تحلیل، پاسخ‌گویی در برابر کارهای خود، سر و کار داشتن با سطح وسیعی از کارها و فعالیت‌ها
- **تسلط (سطح چهار):** خبرگی در انجام کار و آموزش دیگران، ایجاد، نوآوری، سازگاری، عیب‌یابی، هدایت و راهنمایی دیگران.

پودمان چهارم

چهره‌پردازی (گریم)



گریم یا چهره‌پردازی شاخه‌ای از هنرهای نمایشی است که در تولید برنامه‌های تلویزیونی جایگاه ویژه‌ای دارد. هنرمند چهره‌پرداز با توجه به نیاز یک برنامهٔ تلویزیونی، ماهیت و هدف آن به طراحی و اجرای گریم می‌پردازد. طراحی و اجرای گریم در برنامه‌های نمایشی تلویزیون اعم از سریال‌های تاریخی، فیلم‌ها، سریال‌ها و نمایش‌های تلویزیونی براساس تحلیل شخصیت‌ها در فیلمنامه یا متن نمایش بنابر تجارب طراح گریم و نظر نهایی کارگردان صورت می‌گیرد.

این رشتهٔ تخصصی نیز مانند سایر مهارت‌های لازم در ساخت برنامه‌های تلویزیونی از دانش و مهارت‌هایی تشکیل شده است که هنرجویان برای انجام کار باید فرا بگیرند.

واحد یادگیری ۱

گریم متعادل‌سازی

برای گریم متعادل‌سازی، هنرجویان به کسب چه مهارت‌هایی نیاز دارند؟

در این واحد یادگیری، هنرجویان ضمن آشنایی با آناتومی چهره، روش‌های متناسب‌سازی سر و چهره، روش سایه‌روشن‌سازی، مهارت انتخاب لوازم و مواد گریم، مهارت‌های اجرای گریم متعادل‌سازی را کسب می‌کنند و با توجه به سفارش عوامل تولید می‌توانند اجرای گریم مجریان، کارشناسان و شرکت‌کنندگان در برنامه‌های تلویزیونی را انجام دهند.

استاندارد عملکرد

اجرای گریم متعادل‌سازی و فرم‌دهی موی سوژه‌های انسانی از جمله اجراکنندگان، کارشناسان برنامه‌های تلویزیونی با ابزار و مواد استاندارد گریم براساس ساختار برنامه و مشخصات فنّی نور و تصویر، در مدت زمان ۱۰ تا ۲۰ دقیقه

گریم

واژهٔ گریم از ریشهٔ «گریمو» گرفته شده که به معنی چین و چروک و خطوط چهره است. در ابتدا گریم در مراسم آیینی و مذهبی با ایجاد تغییراتی در چهره انجام می‌گرفت. مثلاً صورت خود را با رنگ‌های طبیعی نقاشی می‌کردند یا صورتک‌هایی از پوست درختان می‌ساختند و در مقابل صورت خود می‌گرفتند.
آفریقاییان علاوه بر استفاده از رنگ‌های شاد و زنده بر روی چهرهٔ خود، سر و موی خود را با پرهای رنگی تزیین می‌کردند و یا صورتک‌هایی با پر و رنگ‌های شاد بر چهرهٔ خود می‌گذاشتند. در طول زمان همراه با دگرگونی‌های تاریخی و جغرافیایی، هنر چهره‌پردازی (گریم) نیز دچار تغییراتی گردید.
مثلاً در نمایش‌ها و مراسم آیینی یونان باستان از ماسک‌های رنگ شده بر روی صورت استفاده می‌شد و یا در قرون بعد در نمایش‌ها با رنگ‌آمیزی صورت برای مشخص نمودن خطوط چهره و هماهنگی با نقش بهره می‌بردند.
گریم به شکل امروزی در بین سال‌های ۳۰ تا ۴۰ میلادی به وجود آمد و به سینما و سپس تلویزیون راه یافت.



تصویر ۱



تصویر ۲

کاربرد گریم

حرفهٔ گریم، هنر یا فنّی است بر پایهٔ نقاشی، مجسمه‌سازی و آرایش که در صنعت سینما، تلویزیون، تئاتر، عکاسی، تبلیغات و تولید محتوای تصویری به منظور ایجاد شخصیت جدید و یا تغییر حالتی در صورت و بدن بازیگران و اجراکنندگان برای صحنهٔ نمایش یا جلوی دوربین به کار می‌رود.



تصویر ۳



تصویر ۴

اجرای گریم در تلویزیون بنابر سفارش برنامه‌ساز و نوع برنامه از گریم ساده با کمترین تغییرات ظاهر چهره تا تغییر کامل چهره و بدن را شامل می‌شود. بیشترین کاربرد گریم در تلویزیون ارائهٔ چهرهٔ متعادل و متناسب با محتوای برنامه‌ها از مجریان، گویندگان و مهمانان برنامه‌های غیرنمایشی شامل برنامه‌های خبری، گفت‌وگو محور، مسابقات و شوهای تلویزیونی است.

پرسش

شما از گریم چه می‌دانید؟ با توجه به تصاویر مقابل، آیا می‌توانید گریم را تعریف کنید؟



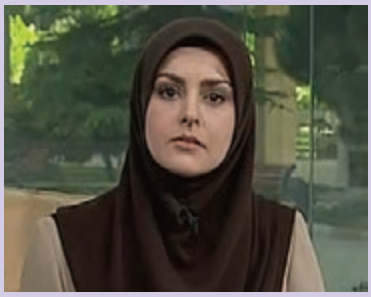
تصویر ۵



تصویر ۶



تصویر ۷



تصویر ۸

گریم در تلویزیون

تلویزیون در قیاس با پردهٔ سینما، صفحهٔ نمایش‌دهندهٔ بسیار کوچکی دارد ولی درعوض بیننده می‌تواند تا فاصلهٔ یک متری به‌آن نزدیک شود و این بدان معنی است که او در این لحظه اندازهٔ طبیعی یک چهره را در قاب تلویزیون می‌بیند، بنابراین توجه و تمرکز او نسبت به این قسمت یعنی چهره بیشتر است. در تصویر تلویزیونی شکل‌های مختلف انعکاس نور، رنگ، شدت و ضعف آن تأثیر زیادی بر تصویر بازیگر یا مجری دارد. گریم در تلویزیون با دو هدف انجام می‌شود:

۱ گریم متعادل‌سازی با هدف متناسب‌سازی چهرهٔ مجریان، گویندگان و شرکت‌کنندگان در برنامه‌های مختلف غیرنمایشی به شکلی که چهرهٔ آنها برای بیننده چهره‌ای مطلوب و چشم‌پذیر باشد و در ضمن تأثیرات نامطلوب ناشی از نور صحنه و فرایند ضبط تصویر روی صورت او را برطرف سازند و تصویری طبیعی از آنان ارائه شود.

۲ گریم بازیگران در برنامه‌های نمایشی تلویزیونی اعم از سریال‌ها، فیلم‌های تلویزیونی، برنامه‌های ترکیبی ـ نمایشی، تله‌تئاترها (نمایش‌های تلویزیونی) که با هدف ایجاد تیپ یا شخصیتی برای چهرهٔ بازیگر او را در اجرای نقش خود یاری می‌دهد. از این‌رو ما آن را گریم برای نقش می‌نامیم.

گفت‌وگو کنید

به‌نظر شما گریم چه ارتباطی با هنرهای پایه شامل طراحی، نقاشی و مجسمه‌سازی دارد؟

گریمور کیست؟

گریمور فردی است که با استفاده از اصول و قواعد و دانش حرفه‌ای گریم و شناخت رسانه، مسئولیت ارائهٔ چهره‌ای متعادل و متناسب با برنامه از مجریان، گویندگان، بازیگران و دیگر سوژه‌های انسانی را برای تصویر تلویزیونی بر عهده دارد.

اهمیت گریم متعادل‌سازی در تولید برنامه‌های تلویزیونی

هدف از انجام گریم متعادل‌سازی در برنامه‌های تلویزیونی چیست؟

۱ـ از نظر فنّی

- تنظیم و یا در صورت لزوم تغییر رنگ مایهٔ اصلی پوست در جهت طبیعی نمایاندن آن در تصویر
- گرفتن برق و انعکاسات نوری مزاحم ناشی از چربی‌ها و عرق پوست که مانع تنظیم درست تصویر در دوربین یا اتاق کنترل خواهد شد
- تیره و روشن‌سازی ابعاد و اجزای صورت در جهت برجسته‌سازی و جلوگیری از تخت شدن صورت.
- جلوگیری از تغییر رنگ مایهٔ اصلی پوست در طول ضبط و پخش برنامه



تصویر ۹



تصویر ۱۰

۲ـ از نظر هنری و زیبایی‌شناسی

همان‌طورکه ما در صحبت با یکدیگر به چهرهٔ هم نگاه می‌کنیم تمرکز بینندهٔ تلویزیونی نیز بیشتر بر چهرهٔ مجریان، گویندگان و بازیگران است. هیچ حرکتی از خطوط صورت، لب و چشم از نگاه بیننده پوشیده نیست و بیشترین پیام از طریق چهره دریافت می‌شود. هدف در اینجا این است که گوینده یا مجری برنامه دارای چهره‌ای زنده‌تر، شاداب‌تر و مطلوب‌تر از نظر تصویر باشد. مواردی که از این نقطه نظر در گریم انجام می‌شوند عبارت‌اند از:



تصویر ۱۱



تصویر ۱۲

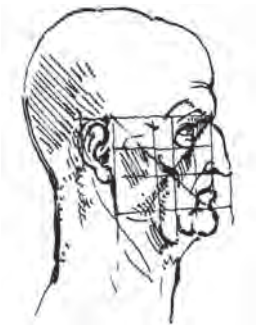
- ایجاد رنگ پوستی مناسب و طبیعی برای القای سرزندگی و سلامت فرد در بیننده
- ایجاد تغییر در تناسبات اجزا و ابعاد صورت و نزدیک کردن آن به یک چهرهٔ مطلوب از نظر زیبایی‌شناسی
- پوشاندن عیب‌های صورت، لکه‌ها، جای زخم‌ها و بریدگی‌ها، گود افتادگی چشم ناشی از بی‌خوابی، خستگی و یا بیماری
- اصلاحات لازم و ضروری روی موهای صورت و سر، تنظیم ابروها، ریش و سبیل در جهت متعادل‌سازی و متناسب‌سازی

تعادل و تناسب در سر و صورت

یک گریمور قبل از پرداخت چهره باید حجم کلی سر و فرم هندسی صورت را ببیند، سپس اجزا و ابعاد صورت را بررسی کند. گاه اجزای دو طرف صورت، قرینه نیستند یا در یک خط قرار ندارند. یکی از اهداف گریم تلویزیونی، متعادل و متناسب کردن اجزای صورت است. از گذشتهٔ دور، طراحان، نقاشان و دانشمندان در پی آن بودن تا قواعد و الگوهایی برای یک صورت زیبا و متعادل و متناسب در حد ایده‌آل ارائه کنند که این نظریه‌ها هنوز در هنرهای تجسمی و گریم کاربرد دارند.



تصویر ۱۳



تصویر ۱۴

شکل هندسی صورت

شکل کلی صورت هر فردی دارای شکل هندسی خاصّی است. از این نظر افراد را به چند دستهٔ کلی تقسیم می‌کنند. یا به‌عبارتی دیگر، صورت افراد را می‌توان بر این اشکال منطبق کرد.

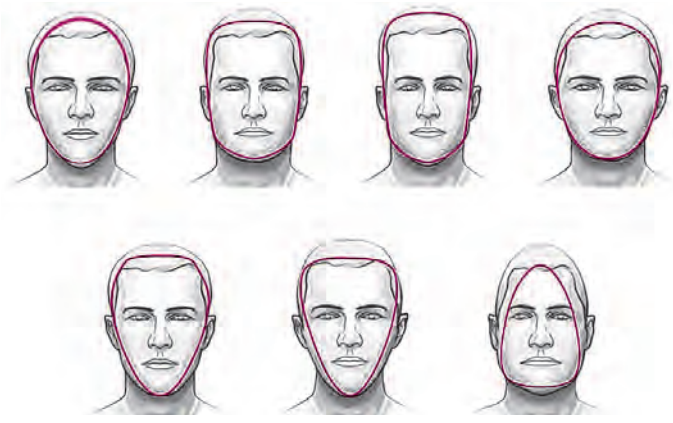


تصویر ۱۵

مطلوب‌ترین شکل هندسی برای صورت، بیضی است که کشیدگی بیش از حد نداشته باشد. بر این اساس در گریم متعادل‌سازی و زیباسازی شکل هندسی صورت افراد را به بیضی ایده‌آل نزدیک‌تر می‌کنند. برای انجام این کار در گریم از روش سایه‌پردازی و روشن‌سازی اجزای صورت استفاده می‌کنند. برای مثال دو طرف فک و نیز چانه را سایه می‌زنند تا صورت کوچک‌تر و جمع‌تر به‌نظر برسد. همچنین از تغییر فرم و شکل موهای سر و صورت (ریش) برای تغییر فرم کلی صورت می‌توان بهره گرفت.



تصویر ۱۶



تصویر ۱۷

فعالیت گروهی

۱ چند عکس از اشخاص مختلف از جمله مجریان و بازیگران را در کلاس نصب کنید و قالب هندسی چهرهٔ آنها را مشخص کنید.
۲ قالب هندسی چهره‌های یکدیگر را تعیین کنید.
۳ هر یک از اشکال هندسی را در میان چهرهٔ اطرافیان خود پیدا کنید.
۴ یک عکس را انتخاب کنید و خطوط یک بیضی مطلوب را روی آن رسم نمایید. با مداد یا گچ پاستل قسمت‌های بیرون از خط را سایه بزنید.

تقارن و تناسبات اجزای صورت

پس از پرداختن به شکل هندسی صورت، به اجزای صورت می‌رسیم که تنوع آنها صورت‌های مختلف را در افراد به‌وجود می‌آورد. پس اولین گام برای بررسی این جزئیات، محل قرارگیری و فاصله آنها از یکدیگر است. برای مثال گاه اندازهٔ ابروها و چشم‌ها در دو طرف هم‌گون نیستند و یا بر روی یک خط قرار ندارند. از دیدگاه زیبایی‌شناسی، یک چهرهٔ متعادل را می‌توان به سه قسمت مساوی تقسیم کرد:

۱ از رستن‌گاه مو تا زیر ابروها
۲ از زیر ابروها تا زیر بینی
۳ از زیر بینی تا خط انتهای چانه

این اندازه‌ها در اغلب چهره‌ها با هم مساوی نیستند. در نتیجه باعث می‌شوند که آن قسمت، بزرگ‌تر از حدمعمول جلوه کند. مانند چهره‌ای که دارای چانهٔ بلند و یا بینی بزرگی است. تناسبات و قواعد زیبایی‌شناسی زیر را می‌توان برای متعادل و متناسب‌سازی صورت به‌کار برد.

الف) فواصل سه‌گانهٔ صورت تا حدامکان به‌یک اندازه شوند.

ب) فاصلهٔ چشم‌ها از یکدیگر و نیز فاصلهٔ گوشهٔ خارجی چشم‌ها تا خطوط مو، به اندازهٔ یک چشم باشد.

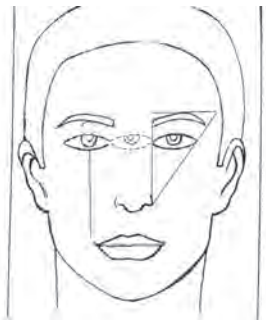
ج) سر ابروها باید با خطوط فرضی مستقیم، از کنار گوشه‌های داخلی چشم گذشته بر کنار پره‌های بینی عمود گردد.

د) انتهای خطوط ابروها بر مبنای خطوطی است که از انتهای ابروها شروع شده و از گوشهٔ خارجی چشم‌ها گذشته بر کنار پره‌های بینی مایل گردد.

هـ) طول گوش به‌اندازهٔ طول بینی باشد.

و) دهان دارای پهنایی است که اگر یک خط فرضی از هرگوشهٔ آن به‌طور مستقیم به‌سمت بالا کشیده شود، ادامهٔ آن درست از وسط مردمک چشم می‌گذرد.

ز) بینی در وسط صورت قرار دارد و پهنای آن با پل دماغ به یک اندازه است.



تصویر ۱۸



تصویر ۱۹

فعالیت گروهی

۱ در کلاس، دو نفری روبه‌روی یکدیگر بایستید و تناسبات اجزای صورت یکدیگر را اندازه‌گیری و مشخص کنید. آیا اجزای دوگانه مانند چشم و گوش هم‌اندازه و روی یک خط هستند؟ آیا اندازه‌های سه‌گانهٔ صورت برابرند؟

۲ یک عکس از اطرافیان خود یا بازیگران تهیه کنید و تناسبات اجزای صورت او را با رسم خطوط اندازه‌گیری و مشخص سازید. این عکس را از نشریات و مجلات نیز می‌توانید تهیه کنید.

۳ روبه‌روی آیینه بایستید و چهرهٔ خود را طراحی کنید. شکل کلی فرم صورت، ویژگی‌های فردی اجزای صورت، تقسیم‌بندی‌ها و فواصل آن را مشخص کنید.

شناخت آناتومی صورت

برای انجام گریم‌های چهره باید آشنایی مختصری با آناتومی سر و صورت داشته باشید تا محل کلی استخوان‌ها و ماهیچه‌ها روی جمجمهٔ سر را بشناسید. شکل کلی جمجمه، شکل و اندازهٔ کرهٔ چشم، ابروها، دهان و بینی اشخاص باید مورد مطالعه قرار گیرد.

جمجمه و استخوان‌های صورت



تصویر ۲۰



تصویر ۲۱

اگر یک جمجمه را بدون غضروف و ماهیچه‌ها و پوست در نظر بگیرید، شکل کلی استخوان صورت افراد با تفاوت‌هایی شبیه یکدیگر است. به برجستگی‌ها و فرو رفتگی‌ها دقت کنید زیرا در سایه‌روشن‌سازی گریم صورت، بسیار به‌کار می‌آیند. دو برجستگی در پیشانی و بالای ابروها که متمایز از یکدیگر هستند و در صورت افراد لاغر به خوبی به چشم می‌آیند. پایین‌تر از آن فرورفتگی حفرهٔ چشم است. استخوان گونه ازنظر گریم مهم‌ترین استخوان صورت محسوب می‌شود و می‌توان جای آن را با لمس صورت خود پیدا کرد. در وسط صورت، استخوان بینی قرار دارد که نقش زیادی در ظاهر چهره ندارد بلکه بخش غضروفی بینی است که روی این حفره را می‌پوشاند و در فرم‌های مختلف به صورت‌ها هویت می‌دهد. در پایین آرواره‌ها فک قرار دارد. فرورفتگی‌های زیر استخوان گونه و طرفین فک در نتیجه افزایش سن و یا لاغری مفرط، مشخص می‌شود.

ماهیچه‌ها (عضلات)

استخوان‌های صورت به‌همراه عضلات روی آن فرم سه بعدی صورت و سر را می‌سازند و پوست مانند روکشی روی آنها را می‌پوشاند. بخشی از عضلات در اطراف دهان هستند که وظیفهٔ آنها باز و بسته کردن دهان و جویدن غذا است که اهمیت کمتری دارند. بخش دیگری که باید به آن توجه بیشتری داشت، عضلاتی هستند که به دور اندام حسی جمع شده‌اند. حرکات نرم این عضلات بازتاب تغییر حالتند و بیانگر تأثیر حالت درونی بر چهره هستند. این عضلات باعث چین و چروک‌هایی روی پوست می‌شوند که به مرور عمیق خواهند شد. مهم‌ترین این عضلات عبارت‌اند از:

۱ **عضلهٔ پیشانی:** این عضله پهن و مسطح است و در جلوی کاسه سر قرار دارد و برجستگی‌های پیشانی را می‌پوشاند. عضلهٔ ابروان را به‌بالا می‌کشد و به پوست پیشانی چروک‌های افقی می‌دهد.

۲ **عضلهٔ مدور پلک‌ها (دورچشم):** این عضلات از استخوان و رباط‌های زاویهٔ داخل چشم شروع می‌شود و الیاف آن ضخامت دو پلک را طی می‌کنند و بدین‌ترتیب کاسهٔ چشم را احاطه می‌کنند و نقش آن بستن پلک و محافظت از کرهٔ چشم است. هنگام خندیدن و گریستن هم فعال است و باعث ریزش اشک از گوشهٔ چشم می‌شود. چروک‌های دور چشم و گوشهٔ خارجی چشم در اثر این عضله به‌وجود می‌آید.

۳ **عضلهٔ بالابرندهٔ پلک:** این عضله پلک بالایی را می‌پوشاند و نقش آن بالا بردن پلک است. این عضله در اثر پیری، بیماری و یا حالت خواب‌آلودگی قادر به‌انجام کار نیست.

۴ **عضلهٔ ابرویی:** از قسمت داخلی قوس ابرویی استخوان پیشانی شروع می‌شود و پس از آنکه متوجه بالا و خارج گردیده روی پوست داخلی ابرو متصل می‌شود و عمل آن این است که دو ابرو را به طرف یکدیگر می‌کشد و یک یا چند چروک اُریب ایجاد می‌کند.

۵ **عضلات بینی:** شامل عضلات مسطح و هرمی شکل عرضی بینی که کار آن تنگ کردن سوراخ‌های بینی و پایین کشیدن بینی است و عضلات گشاینده بینی که با انقباض آن پره‌های بینی باز می‌شود.

۶ **عضلات لب:** شامل مدور لب که بسته کردن دهان و غنچه کردن لب‌ها را انجام می‌دهد، عضله بالابرنده لب بالایی، عضله اینابی که گوشهٔ لب را بالا می‌برد. عضلهٔ وجنه‌ای کوچک و وجنه‌ای بزرگ که گوشه‌های لب را به بالا و خارج می‌کشانند و حالت شادی و خنده را بر چهره ایجاد می‌کنند. عضلهٔ سه‌گوش لب که لب را به پایین و عقب می‌کشاند و بیانگر حالت غم و اندوه هستند.

۷ **عضلات چهارگوش چانه:** لب پایین را به طرف پایین و به سمت خارج می‌کشاند که عمل آن بیانگر حالت بی‌تفاوتی و گاه خشم است.



تصویر ۲۲



تصویر ۲۳

فعالیت گروهی

۱ جلوی آیینه بایستید و روی صورت خود دست بکشید و با لمس صورت خود از بالا به پایین، ابتدا استخوان‌های صورت خود را لمس کرده و سپس جای عضلات مختلف و کار آنها را (با حرکت دادنشان) حس کنید.

۲ عکسی از خود یا دیگری تهیه کنید و برآمدگی و فرورفتگی‌های روی جمجمه و سر را با تیره و روشن‌سازی آن مشخص کنید.

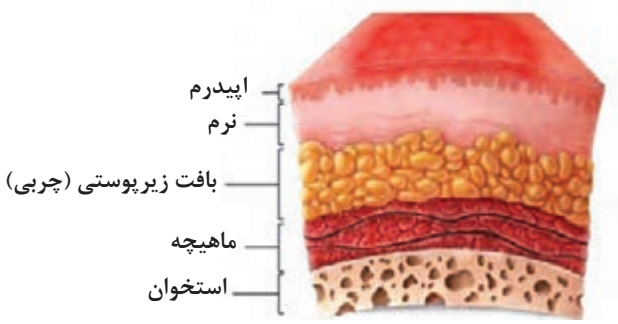
پژوهش

۱ با جست‌وجو در فضای مجازی و یا کتاب‌های مربوط به آناتومی، عضلات چهره را مشاهده و شکل جمجمه و عضلات را روی کاغذ ترسیم کنید.

۲ با استفاده از فضای مجازی یا یک آلبوم خانوادگی دو عکس از یک نفر در فاصلهٔ سنی متفاوت تهیه کنید و تغییرات چهره از جمله خطوط، چین و چروک، فرم عضلات و شکل موها را مشخص سازید.

شناخت پوست

پوست وسیع‌ترین عضو بدن است که سطح زیادی از بدن را می‌پوشاند و از آن در مقابل عوامل خارجی محافظت می‌کند. پوست از سه لایهٔ بیرونی، میانی و داخلی تشکیل می‌شود. لایهٔ بیرونی از یک لایهٔ خارجی مرده با سلول‌های صاف و شاخی تشکیل شده و به‌طور مستمر در طی زمان ریخته می‌شود. این لایه به‌طور مستقیم با محیط بیرون، لوازم گریم و آرایش، چسب، الکل و... در ارتباط است.



تصویر ۲۴

رنگ پوست با نژاد، هوا و نحوهٔ زندگی تغییر می‌کند. ملانین، رنگدانهٔ اصلی پوست است که در لایهٔ پوست میانی قرار دارد. مواد دیگری مانند کاروتن که تقریباً زرد رنگ است و هموگلوبین و چربی‌های زیرجلدی نیز بر رنگ کلی پوست تأثیر می‌گذارند. مقدار ملانین سبب تغییر رنگ در پوست اشخاص می‌شود. مثلاً یک شخص سیاه یا قهوه‌ای تیره دارای مقدار بیشتری ملانین در لایهٔ زیرین پوست خود هست و فقدان ملانین در سفیدپوستان به‌نحوی است که رگ‌های خونی آنها پدیدار است. به‌دلیل تغییراتی که در طی سالیان متمادی در بخش زیرین پوست به‌وجود می‌آید، پوست رو به پیری می‌رود و در این حالت، از رطوبت آن کاسته می‌شود. انعطاف‌پذیری رشته‌های کلاژنی از بین می‌رود و پوست چروک تشکیل می‌شود. با گذشت زمان مواد رنگدانه‌ای بیشتری در پوست ظاهر شده لکه‌های قهوه‌ای بر پوست نمایان می‌شوند. پوست‌ها به چهار دسته تقسیم می‌شوند: پوست طبیعی، پوست چرب، پوست خشک و پوست مختلط.



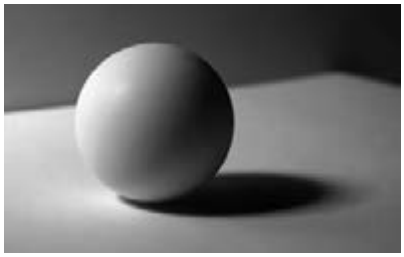
تصویر ۲۵



تصویر ۲۶

تکنیک سایه‌روشن

اجسام تا زمانی که در معرض نور قرار نگیرند قابل دیدن نخواهند بود ولی همین که نور هر قدر هم ضعیف به آنها تابیده شود، حجم‌شان دیده می‌شود اگر یک توپ تنیس یا تخم‌مرغ را در برابر نور چراغ قرار بدهید و خود در کنار آن چراغ بایستید، نزدیک‌ترین نقطه نسبت به چراغ از زاویهٔ چشم شما بیشترین نور را خواهد داشت و اطراف آن تیره‌تر خواهد بود. این امر موجب می‌شود که حجم توپ، برجسته و سه‌بعدی به‌نظر آید. با این تجربه پی می‌بریم که جهت تابش نور در پیدایش فضاهای تیره و روشن و در نتیجه برجسته‌تر شدن آن اهمیت دارد. طراحان و نقاشان با علم به این موضوع از تکنیک سایه‌روشن برای حجم‌نمایی استفاده می‌کنند.



تصویر ۲۷



تصویر ۲۸

این تجربه را می‌توان با طراحی یک دایره روی کاغذ انجام داد و سایه روشنی را که روی توپ دیده بودید به روی کاغذ طراحی، منتقل کنید. برای برجسته نشان دادن این شکل باید سایه‌های تیره‌روشن (انواع خاکستری‌ها) را در جای خود رسم کنید.

چهرهٔ انسان نیز نسبت به ساختاری که دارد نور را به شکل خاصی منعکس می‌کند. می‌توان با ایجاد سایه‌روشن‌سازی روی بخش‌هایی از آن انعکاس نور چنان باشد که بینندگان چهرهٔ متفاوتی را ببینند. همان‌طور که طراح یا نقاش روی مقوا یا بوم سفید تصور و توهم حجم سه‌بعدی را ایجاد می‌کند، گریمور (چهره‌پرداز) روی چهرهٔ سه‌بعدی مدل با استفاده از رنگ‌های تیره و روشن برجستگی‌ها و تغییرات



تصویر ۲۹



تصویر ۳۰

دلخواه را به‌وجود می‌آورد. زمانی که هدف گریم بر چهرهٔ بازیگر عمل گودکردن، کوچک کردن، لاغر کردن باشد از رنگ تیره‌تر از رنگ زمینهٔ چهره استفاده می‌شود که این عمل را سایه زدن می‌نامند. بالعکس برای حجم دادن، برجسته کردن، بزرگ کردن از رنگ روشن‌تر از رنگ زمینهٔ چهره استفاده می‌شود که روشن زدن نامیده می‌شود.

نکته

نقّاشان علاوه بر استفاده از روش سایه‌روشن‌سازی، برای ایجاد توهّم حجم یا فرورفتگی، قانون پرسپکتیو رنگ را نیز در نظر می‌گیرند. بدین صورت که رنگ‌های خالص‌تر، روشن‌تر و گرم‌تر برجسته‌تر از رنگ‌های ناخالص‌تر، تیره‌تر و سردتر جلوه می‌کنند. با توجه به اینکه قوانین ترکیب و خواص رنگ‌ها در نقاشی و گریم یکی هستند، از این‌رو در گریم از خاصیت پرسپکتیو و اثر فضایی رنگ‌ها برای برجسته‌سازی و ایجاد عمق در ابعاد صورت استفاده می‌کنند.



تصویر ۳۱

فعالیت گروهی

۱ یک دایره بکشید، سپس با استفاده از مداد، زغال یا گچ پاستل آن را به شکل یک کره حجم‌سازی کنید.
۲ یک استوانه بکشید و با مشخص کردن جهت نور، آن را سایه‌روشن‌سازی کنید تا حجم‌نمایی شود.
۳ یک مدل مانند یک مکعب یا یک گلدان را انتخاب و آن را با مداد طراحی کنید. سپس با استفاده از رنگ، آن را حجم‌نمایی کنید.

ابزار گریم

۱ انواع قلم‌مو

قلم‌موی پودرزن، قلم‌موهای سایه‌روشن‌کاری و محو کردن خطوط چهره، قلم‌موهای ریز برای رسم خطوط باریک، قلم‌موهای مخصوص زدن فون، رنگ‌های پوششی و رنگ لب



تصویر ۳۲

۲ انواع پد برای زدن فون یا رنگ شامل فوم، اسفنجی یا هیدرو، دانه‌زن طبیعی



تصویر ۳۳

۳ سشوار
۴ انواع شانه و برس گرد و تخت برای فرم‌دهی و کوتاه کردن مو
۵ انواع قیچی آرایش کوچک، بزرگ و دندانه‌دار (خالی‌کنندهٔ مو)
۶ ماشین موزن و خط‌زن برقی یا شارژی



تصویر ۳۴ـ مجموعه‌ای از ابزار مخصوص پیرایش مو

۷ پیش‌بند آرایشی
۸ برس موپاش
۹ مدادتراش مخصوص مدادهای آرایشی
۱۰ پالت و کاردک برای ترکیب رنگ
۱۱ کیف یا جعبهٔ گریم
۱۲ شانه و برس مخصوص ابرو
۱۳ آب‌فشان



تصویر ۳۵

فعالیت گروهی

انواع قلم‌مو را برحسب کاربرد آن دسته‌بندی کنید. تفاوت آنها را از لحاظ اندازه، شکل و جنس موها ارزیابی و مقایسه کنید.

مواد گریم

۱ انواع فون یا رنگ پایه برای پوشش‌دهی اولیه پوست شامل:
- فون‌های خشک Pan Cake
- فون‌های چرب Pan Stick
- فون‌های مایع و روان Fluid Liqid



تصویر ۳۶ـ مجموعه‌ای از رنگ‌های فون که توسط یکی از شرکت‌های تولیدکنندهٔ لوازم گریم ارائه شده است.

۲ جعبهٔ رنگ‌های چرب، خشک و پودری
- جعبهٔ رنگ‌های اصلی
- جعبهٔ رنگ‌های پوست صورت از تیره تا روشن
- جعبهٔ رنگ
- سایه‌های پودری
- جعبهٔ رنگ‌های پوشش‌دهنده

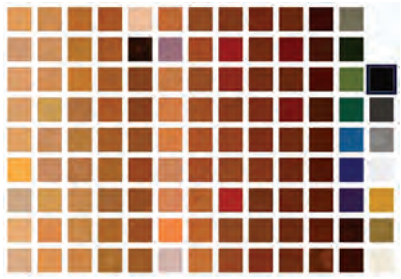
۳ مدادهای رنگی مخصوص گریم

۴ پودر بی‌رنگ و ثابت‌کننده

۵ انواع رنگ اصلی، پوششی مخصوص لب در ظروف تکی یا چندتایی

۶ خط چشم خشک در رنگ‌های قهوه‌ای، دودی و سیاه

۷ اسپری ثابت‌کننده گریم صورت



تصویر ۳۷



تصویر ۳۸

انواع مواد مصرفی بهداشتی و پاک‌کننده ثابت‌کنندهٔ مو

- پنبه
- دستمال کاغذی
- شیرپاک‌کن
- شامپو
- کرم مرطوب‌کننده
- کرم معمولی دست و صورت
- گوش پاک‌کن
- اسپری ثابت‌کننده و ژل مو

فعالیت کارگاهی

با ابزار و مواد موجود در کارگاه از نزدیک آشنا شوید و زیر نظر هنرآموز خود روش کار با آنها را تجربه کنید.

مراحل اجرای گریم متعادل‌سازی صورت

شما با داشتن اطلاعاتی دربارهٔ صورت و آناتومی آن، رنگ‌شناسی، اصول سایه‌روشن‌سازی برای ایجاد حجم و تناسبات زیبایی‌شناسی برای اجرای صورت می‌توانید گریم متعادل‌سازی را آغاز کنید. عملکرد واقعی گریم تنها اصلاح صورت اشخاص نیست بلکه تغییر آن نیز هست. این گریم برای گوینده‌های خبر، مجری‌ها، کارشناسان و مهمانان برنامه‌های مختلف تلویزیونی، سیاستمداران، مدل‌های عکاسی و تبلیغاتی به‌کار برده می‌شود.

مراحل کار:

پیش از شروع کار، بهداشت شخصی و محیط کار شامل پاک‌سازی میز کار و آینه، شستن دست‌ها، پوشاندن لباس به‌خصوص در ناحیهٔ گردن مدل، الزامی است. سپس مواد و ابزار گریم روی میز چیده می‌شود. مراحل بعدی عبارت‌اند از:

۱ پاک‌سازی پوست صورت از آلودگی‌های محیطی با پنبه و آب مقطر و الکل یا شیر پاک‌کن.

۲ بررسی و ارزیابی فرم کلی سر و اجزای صورت و موها برای تعیین روش و تکنیک کار (تصویر ۳۹).



تصویر ۳۹

۳ انتخاب فون یا رنگ پایه متناسب با نوع و رنگ پوست و به‌کار بردن آن جهت ایجاد رنگ پوستی مناسب و یک‌دست (تصویر ۴۰).



تصویر ۴۰

برای شروع کمی از فون انتخابی را با اسفنج مرطوب شده روی قسمت کوچکی از پیشانی بگذارید و آن را پهن کنید. در صورت تأیید و هماهنگی رنگ آن، فون زدن را ادامه دهید تا جایی که کل صورت را با لایهٔ نازکی از آن پوشش دهید. برای اطراف سطوح حساس مانند اطراف چشم و زیر بینی از قلم‌مو استفاده کنید. مراقب باشید روی موها مالیده نشوند (تصویر ۴۱).



تصویر ۴۱

۴ استفاده از کرم‌های رنگی پوشاننده و پنهان‌کننده برای پوشاندن تیرگی‌های زیر چشم و هر نوع نقصی که با فون پوشیده نشده است مانند جوش‌ها یا لکه‌های تیرهٔ پوستی.

۵ تیره‌روشن‌سازی صورت جهت متعادل و متناسب‌سازی اجزای صورت و ایجاد حجم با استفاده از رنگ‌های روشن‌تر یا تیره‌تر از رنگ فون و قلم‌مو. برای این کار می‌توان از پالت رنگ‌های چرب به تنهایی یا در ترکیب با فون یا پالت رنگ‌های پوست استفاده کنید.

۶ زدن پودر شفاف یا ثابت‌کننده با قلم‌موی پودر زن یا پد مخصوص برای ثابت کردن گریم و گرفتن چربی‌های اضافی (تصویر ۴۲).



تصویر ۴۲

۷ استفاده از رنگ‌های پودری (رژگونه) روی نقاط برجستهٔ صورت

۸ تنظیم و مرتب‌سازی سر و صورت شامل سبیل، ریش، ابروها و مژه‌ها

- پر کردن موها
- جابه‌جا کردن حدود موها
- پر کردن جاهای خالی مانند ریختگی‌های مو در ناحیهٔ ابرو، مژه یا طاسی سر
- کم یا زیاد کردن حجم موها
- فرم‌دهی

۹ ارزیابی نهایی و اصلاح گریم در صورت لزوم

فعالیت گروهی

به گروه‌های ۳ تا ۵ نفره تقسیم شوید و فعالیت‌های زیر را انجام دهید:

- از مجریان تلویزیونی تصاویری تهیه و در کلاس نصب کنید.
- مراحل اجرای گریم آنها را حدس بزنید. از چه موادی استفاده شده است؟
- به نظر شما چه تفاوتی بین گریم آنها و بازیگران وجود دارد؟

فعالیت کارگاهی

۱ در جلوی آینه قرار بگیرید و با یک مداد تیره و یک مداد روشن‌تر یا رنگ‌های پالت، همهٔ قسمت‌های برجستهٔ صورت مانند بالای پیشانی، بالای ابرو، گونه‌ها، فک‌ها، جلوی چانه و روی تیغهٔ بینی را با مداد روشن بپوشانید. قسمت‌های گود صورت مانند دو طرف پیشانی، زیرگونه، فاصلهٔ چانه و لب پایین، گودی چشم‌ها و دو طرف بینی را با رنگ تیره بپوشانید. هدف از این کار هویدا شدن حجم واقعی اجزای صورت است.

۲ زیر نظر هنرآموز، مراحل متعادل‌سازی گریم را به‌ترتیب با مواد و ابزار گریم در جلوی آینه روی صورت خود یا یکی از همکلاسی‌ها انجام دهید. توجه داشته باشید که اصول ایمنی و بهداشتی را رعایت کنید.

۳ روی صورت یکدیگر، روشن کردن و سایه زدن را تمرین کنید. کاری کنید که صورت به‌نظر گردتر، بلندتر، لاغرتر یا چاق‌تر به‌نظر آید. از مواد گریم کمتری استفاده کنید بلکه سایه‌روشنی‌ها به‌نظر طبیعی برسد. فاصلهٔ بین تیره‌روشنی‌ها را محو کنید. برای این کار از قلم‌مو، اسفنج یا نوک انگشتان خود استفاده کنید. وقتی رنگی را برای سایه‌تیره انتخاب می‌کنید، از رنگ دو درجه تیره‌تر و برای روشنی‌ها، از رنگ دو درجه روشن‌تر استفاده کنید.

نکته

گریم آقایان علاوه بر اصلاح و صاف کردن صورت، باید طبیعی به نظر برسد. لازم نیست که در کل صورت فرد از فون یا رنگ پایه استفاده کنید مگر اینکه قصد تغییر رنگ پوست در حد کم یا زیاد را داشته باشید. از محو کردن کامل سایهٔ ریش خودداری کنید؛ زیرا وجود کمی سایه به ارائه تصویری مردانه کمک می‌کند. مهم‌ترین جزئیاتی که باید رعایت کرد، پوشش تیرگی‌های زیر چشم است. اگر قرار است به مردی رنگ گونه زده شود، یک رنگ برنزه جهت ایجاد سرخی طبیعی مناسب است. ساختار استخوانی قوی و محکم‌تر و کمی سایهٔ ریش مردان تأثیر رنگ پایه را به کمترین میزان می‌رساند. ولی درگریم برای خانم‌ها، این تغییرات و اصلاحات بیشتر انجام می‌شود. از جمله می‌توان سایهٔ چشم برای برجسته کردن یا محدود نمودن چشم‌ها، خط چشم برای تیره یا برجسته کردن خط زمینه مژه‌ها و قاب گرفتن چشم‌ها، تغییر شکل و رنگ کردن ابروها، ریمل زدن مژه‌ها برای رنگ کردن و تأکید بر چشم‌ها و رنگ لب‌ها را اضافه کرد.

در مراحل اجرای گریم، نور صحنه و مشخصات فنّی دوربین و نوع نورپردازی باید در نظر گرفته شوند و بنابر شرایطی گریمور مجبور خواهد شد که اصلاحاتی در روش اجرای گریم خود بدهد. پس از اجرای گریم و قرار گرفتن مجری برنامه یا بازیگر در جلوی دوربین و زیر نور صحنه، تصاویر درشت صورت آنها از طریق مانیتور در اتاق فرمان مورد بررسی و ارزیابی قرار می‌گیرد و در صورت لزوم اصلاحات لازم در صحنه، نسبت به وقت باقیمانده تا شروع کار تصویربرداری و اجازهٔ گروه کارگردانی، انجام می‌شود.



تصویر ۴۳ـ اتاق فرمان



تصویر ۴۴ـ اصلاحات سر در صحنه

آشنایی با محیط کاری گریم

اتاق گریم یا محلی که در آن گریم انجام می‌شود باید محلی در نزدیکی استودیو یا محل ضبط باشد. شیر آب و دستشویی از ضروریات این اتاق است. همچنین یک میز کار با بلندی حدود ۷۵ تا ۸۰ سانتی‌متر و عرض حدود ۶۰ و طول حدود ۱۰۰سانتی‌متر باید باشد تا بتوان وسایل گریم را روی آن قرار داد. آینه‌ای با اندازه‌های حداقل طول ۱۰۰ در ۸۰ سانتی‌متر عرض روی آن یا متصل به دیوار که دور تا دور آن لامپ‌های غیرحرارتی وصل شده باشد.



تصویر ۴۵

نور لامپ‌های دور آینه در مجموع باید به حدی باشد که نور کلی به نور صحنه نزدیک باشد. نور اتاق نیز به اندازهٔ کافی روشن باشد تا گریمور بتواند با جلو و عقب رفتن، گریم خود را بررسی نماید. در جلوی آینه باید صندلی قابل تنظیم برای نشستن مجری یا اشخاص مورد نظر برای گریم وجود داشته باشد تا بتوانند زمان احتمالاً طولانی گریم را تحمل کنند. بدیهی است موارد مطرح شده حداقل ضروریات یک اتاق گریم است و نباید به آنها اکتفا کرد. معمولاً در کنار هر استودیوی مجهزی یک اتاق مخصوص گریم با لوازم کامل رفاهی پیش‌بینی می‌شود.

قفسه‌های دیواری برای لوازم مصرفی گریم، کمد با میزهای کشودار و قفل‌دار، برای نگهداری لوازم با ارزش گریم، سیستم تهویهٔ مطبوع، وجود چند شیر آب و وسایل نظافت و سرشویی، چند میز کار مجزا، آینه‌های گریم بزرگ با نورهای قابل تنظیم در اطراف آن، صندلی‌های متحرک الکتریکی و تعداد زیادی پریز برق و سطل‌های زباله، یخچال و دیگر امکانات رفاهی از مشخصات اتاق‌های مجهز گریم هستند.

در صورتی که محل تصویربرداری (لوکیشن) در جای ثابتی خارج از فضاهای استودیویی باشد، متناسب با نوع گریم می‌توان مکان یا اتاقی موقت با امکانات لازم برای گریم فراهم کرد. آینه‌های سیّار چراغ‌دار، صندلی‌های چهارپایهٔ قابل تنظیم و میزهای تاشو یا سبک، برای این نوع فضاها طراحی و ساخته شده‌اند.

گریم را در هر جایی طبق تجربهٔ قبلی گریمور و در صورت وجود روشنایی کافی، می‌توان انجام داد اما در اتاقی که ویژهٔ این کار است معمولاً خواسته‌ها بهتر برآورده می‌شود.

جایگاه گریم در روند ساخت برنامه‌های تلویزیونی

حرفهٔ گریم از مشاغل پشتیبانی تولید محسوب می‌شود. بنابراین در مرحلهٔ پیش‌تولید جلسهٔ هماهنگی تولید با حضور تهیه‌کننده و کارگردان و مسئول گریم (گریمور برنامه) و دیگر عوامل تشکیل می‌شود. در این جلسهٔ مشاوره و هماهنگی زمان دقیق اجرا، و شروع فعالیت‌های مربوط به گریم مشخص می‌شود. از جمله زمان شروع و اتمام برنامه، نوع برنامه، زمان حضور مجری و کارشناسان برنامه برای گریم و تعداد آنها، نوع جنسیت آنها، کیفیت گریم و... در صورتی که نوع برنامه ترکیبی نمایشی و یا داستانی باشد، مشخصات داستان یا متن نمایش باید به گریمور داده شود تا بتواند از قبل برای گریم آن آماده باشد و در صورتی‌که مواد خاصی برای گریم نیاز داشته باشد برای روز شروع برنامه تهیه کند. در این جلسه کارگردان نیز می‌تواند نظر خود را در مورد نوع گریم بازیگران یا مجری ـ بازیگر اعلام کند.

به‌طور کلی در بیشتر برنامه‌های تلویزیونی که گفت‌وگو محور، ترکیبی ساده و خبری هستند، گریم اشخاص با توجه به تجربهٔ قبلی گریمور انجام می‌شود و احتیاجی به اجرای آزمایشی ندارند. در روز شروع تصویربرداری، گریمور قبل از ضبط برنامه و پس از انجام گریم و رؤیت تصویر و نور نهایی می‌تواند جزئیات بیشتر و رنگ‌مایه‌های دقیق‌تری را به اجرا بگذارد. مهم‌ترین عامل تأثیرگذار برگریم نوع نور و شیوهٔ نورپردازی است. از این‌رو گریمور و نورپرداز باید همواره هماهنگ باشند. دومین عامل تأثیرگذار، مسئول تنظیم فنّی تصویر در استودیو است که با تنظیم سطح نوردهی، توازن رنگ‌ها و... می‌تواند رنگ‌های صورت را به کلی دگرگون کند. در برنامه‌هایی که خارج از استودیو ضبط می‌شوند، تصویربردار مسئول تنظیم دوربین است و طبیعتاً اوست که با تنظیم دقیق دوربین رنگ و نور، برکیفیت تصویر خروجی تأثیر می‌گذارد. نوع تضاد رنگ‌مایهٔ چهره نسبت به صحنه (پس‌زمینه) و همچنین رنگ لباس‌ها و پوشش سر (کلاه، روسری و...) نیز از عواملی هستند که باید به آنها توجه کرد و در صورت لزوم با کارگردان، طراح صحنه و لباس مشورت نمود.

فعالیت کارگاهی

به گروه‌های ۲ نفره تقسیم شوید. یک نفر در نقش گریمور و یک نفر در نقش فردی که قرار است به‌عنوان مجری تلویزیون، مقابل دوربین حاضر شود، مراحل زیر را به ترتیب انجام دهید:

۱ قبل از شروع گریم، از مدل عکس بگیرید.

۲ مشخصات چهرهٔ او را بررسی کنید و تصمیم بگیرید چه تغییرات و اصلاحاتی را با هدف متناسب‌سازی و متعادل‌سازی چهرهٔ مدل انجام دهید.

۳ مراحل گریم متعادل‌سازی را در جلوی آینهٔ گریم به ترتیب انجام دهید. (توجه داشته باشید که رعایت نکات ایمنی و بهداشتی را فراموش نکنید.)

۴ در حین انجام گریم در آینه نگاه کنید و ببینید آیا نتیجه گرفته‌اید؟ حد فاصل رنگ‌ها و خطوط را به‌خوبی محو کنید. فراموش نکنید این نوع گریم هرچه طبیعی‌تر و نامحسوس‌تر باشد، بهتر است.

۵ در انتهای کار از مدل خود مجدداً عکس بگیرید و تصویرهای قبل و بعد از گریم را با هم مقایسه کنید.

۶ در صورت امکان از مدل تصویربرداری کنید و نتیجهٔ آن را در یک نمایشگر و یا مانیتور به همراه دیگر هنرجویان و هنرآموز ارزیابی کنید.

ارزشیابی شایستگی گریم متعادل‌سازی

نام و نام خانوادگی:				شماره ملی:	تاریخ ارزشیابی:	نوبت:
کد حرفه:	۳۴۳۵۲۳	حرفه:	کمک متخصصان برنامه‌های تلویزیونی	کدپیمانه/پودمان:	۳۴۳۵۲۳۰۴۴	استاندارد عملکرد کار: اجرای گریم متعادل‌سازی و فرم‌دهی موی سوژه‌های انسانی از جمله اجراکنندگان، کارشناسان برنامه‌های تلویزیونی با ابزار و مواد استاندارد گریم براساس ساختار برنامه و مشخصات فنّی نور و تصویر، در مدت زمان ۱۰ تا ۲۰ دقیقه
کد وظیفه شغل:	۳۴۳۵۲۳۰۴	وظیفه شغل:	ساخت و اجرای دکور، لباس، ماسک و گریم	سطح صلاحیت:	L 3	
کد کار:	۳۴۳۵۲۳۰۴۴۱	کار:	گریم متعادل‌سازی	سطح شایستگی:	مهارت	

ردیف	مراحل کار	شرایط انجام کار (ابزار، مواد، تجهیزات، زمان، مکان و...)	ابزارهای ارزشیابی	استاندارد (شاخص‌ها/ داوری/ نمره‌دهی)	نتایج ممکن	نمره
۱	آماده‌سازی لوازم	مکان: کارگاه گریم ابزار و تجهیزات: آینهٔ چراغ‌دار، صندلی متحرک، انواع فون، انواع رنگ‌های گریم، انواع قلم‌مو زمان: ۱۰ دقیقه	مشاهده‌عملکرد (چک‌لیست)	سرعت عمل در آماده‌سازی لوازم گریم به‌روش ایمن و بهداشتی، آماده‌سازی مواد گریم و مصرفی بهداشتی و پاک‌کننده، تهیهٔ لیست مواد و لوازم مورد نیاز	۳	
				آماده‌سازی لوازم گریم به‌روش ایمن و بهداشتی، آماده‌سازی مواد گریم و مصرفی بهداشتی و پاک‌کننده	۲	
				عدم توانایی در آماده‌سازی لوازم	۱	
۲	بررسی مو و چهره	مکان: کارگاه گریم ابزار و تجهیزات: آینهٔ چراغ‌دار، صندلی متحرک، انواع شانه و برس گرد و تخت، آب‌فشان زمان: ۱۰ دقیقه	مشاهده‌عملکرد (چک‌لیست)	بررسی آناتومی، ابعاد و تناسبات چهره، پاک‌سازی چهره، انتخاب روش اجرای گریم متناسب با پوست، انتخاب مدل موی متناسب با فرم چهره، آماده‌سازی مدل در وضعیت ایمن، بررسی سازگاری پوست با مواد	۳	
				بررسی آناتومی، ابعاد و تناسبات چهره، پاک‌سازی چهره، انتخاب روش اجرای گریم متناسب با پوست، انتخاب مدل موی متناسب با فرم چهره	۲	
				عدم توانایی در بررسی مو و چهره	۱	
۳	اجرای گریم	مکان: کارگاه گریم ابزار و تجهیزات: آینهٔ چراغ‌دار، صندلی متحرک، انواع فون، انواع رنگ‌های گریم، انواع قلم‌مو، پودر بی‌رنگ تثبیت کننده انواع پد، انواع قیچی، انواع شانه و برس، آب‌فشان و روپوش، ماشین مو زن، انواع لوازم مصرفی پاک‌کننده زمان: ۳۰ دقیقه	مشاهده‌عملکرد (چک‌لیست)	اجرای گریم متناسب با نور و تصویر استودیو، انتخاب و اجرای فون متناسب با نوع و رنگ پوست، اجرای تیره و روشن‌سازی متناسب با چهره، تنظیم و مرتب‌سازی موهای چهره و سر متناسب با نوع برنامه، سرعت عمل و دقت لازم، رعایت اصول بهداشتی	۳	
				اجرای گریم متناسب با نور و تصویر استودیو، انتخاب و اجرای فون متناسب با نوع و رنگ پوست، اجرای تیره و روشن‌سازی متناسب با چهره، تنظیم و مرتب‌سازی موهای چهره و سر متناسب با نوع برنامه	۲	
				عدم توانایی در اجرای گریم	۱	
۴	اصلاح و بازبینی	مکان: کارگاه گریم ابزار و تجهیزات: قلم‌موی پودرزن، پودر بی‌رنگ، اسپری ثابت‌کنندهٔ مو و چهره زمان: ۱۰ دقیقه	مشاهده‌عملکرد (چک‌لیست)	تثبیت گریم چهره و مو با مواد استاندارد، بررسی گریم چهره در اتاق فرمان، بررسی گریم چهره زیر نور صحنه در استودیو، اصلاح گریم در صورت نیاز در حداقل زمان	۳	
				تثبیت گریم چهره و مو با مواد استاندارد، بررسی گریم چهره در اتاق فرمان، بررسی گریم چهره زیر نور صحنه در استودیو	۲	
				عدم توانایی در اصلاح و بازبینی	۱	
	شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست‌محیطی و نگرش:	غیرفنی: تفکر منطقی، خلاقیت، کاربرد فناوری، کار تیمی، مدیریت کار و کیفیت/ ایمنی و بهداشت: استفاده از دستکش، پیش‌بند، حفظ و مراقبت پوست مدل / نگرش: توجه به آداب و سنن در فرهنگ‌های مختلف، احترام به کار گروهی/ زیست‌محیطی: نظافت محیط کار و صرفه‌جویی در انرژی، استفاده از مواد سازگار با محیط‌زیست و قابل‌بازیافت	مشاهده‌عملکرد (چک‌لیست)	به‌خلاقیت، کار تیمی، اخلاق، مدیریت منابع مالی، مواد، کار و کیفیت توجه دارد. اصول اخلاق حرفه‌ای از جمله تعهدکاری را رعایت می‌کند. استفاده از مواد سازگار با محیط‌زیست و قابل بازیافت برایش مهم است.	۲	
				عدم توانایی در: رعایت اصول حرفه‌ای، خلاقیت، مدیریت منابع مالی، مواد، تجهیزات، کار و کیفیت، مسئولیت‌پذیری، کاربرد فناوری و مدیریت منابع	۱	
	ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)				بلی ☐ خیر ☐	

توضیحات:

۱ **معیار شایستگی انجام کار:**
- کسب حداقل نمره ۲ از مرحلهٔ ۳ (مراحل بحرانی)
- کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست‌محیطی و نگرش
- کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار

۲ **تعریف سطوح شایستگی:** صرف‌نظر از اینکه یک تکلیف کاری در چه سطحی از صلاحیت حرفه‌ای انجام می‌شود، در هر محیط کاری ممکن است انجام هر کار با کیفیت مشخصی مورد انتظار باشد. سطح شایستگی انجام کار، معیار اساسی ارزشیابی است.
- **مهارت (سطح سه):** ماهر و قادر به آموزش و هدایت دیگران، توانایی برنامه‌ریزی و تحلیل، پاسخ‌گویی در برابر کارهای خود، سروکار داشتن با سطح وسیعی از کارها و فعالیت‌ها
- **تسلط (سطح چهار):** خبرگی در انجام کار و آموزش دیگران، ایجاد، نوآوری، سازگاری، عیب‌یابی، هدایت و راهنمایی دیگران.

واحد یادگیری ۲

اجرای گریم برای نقش

برای گریم شخصیت، هنرجویان چه مهارت‌هایی را تجربه می‌کنند؟

هنرجویان در این واحد یادگیری، روش‌های تجزیه و تحلیل فیلمنامه، شخصیت‌شناسی و چهره‌شناسی، روش‌های طراحی چهره و اجرای گریم شخصیت را فرا می‌گیرند و با طراحی و اجرای گریم بازیگران یک برنامهٔ نمایشی تلویزیونی براساس شخصیت و نقش آنها، مهارت‌های لازم را کسب می‌کنند.

استاندارد عملکرد

طراحی و اجرای گریم چهره، فرم‌دهی موی بازیگر، افکت‌های ویژه (پیرسازی، زخم و سوختگی) با ابزار حرفه‌ای، متناسب با شخصیت‌پردازی نقش در متن نمایشی و نظر کارگردان

کاربرد گریم برای نقش



تصویر ۴۶

از آغاز پیدایش هنر نمایش در جهان، هنر گریم یا چهره‌پردازی در خدمت نمایشگران دورهٔ خود بوده است. گاه با رنگ‌آمیزی مو و زمانی با نقاشی چهره و یا گاهی به‌صورت صورتک‌های کامل و یا نیمه، بازیگر را در ارائهٔ نقش خود یاری رسانده است. در اواخر قرن نوزدهم و اوایل قرن بیستم، پدیدهٔ سینما ظهور پیدا می‌کند. در فیلم‌های صامت و سیاه و سفید آن دوره که اغلب کمدی هستند، شاهد بازیگرانی با چهره‌پردازی کاملاً اغراق‌آمیز و مشخص هستیم. ابروهای پرپشت و تیره شده، ریش و سبیل‌های مصنوعی و غیرطبیعی، خطِ چشم‌های کلفت و پوست‌های بسیار روشن که همراه با حرکات اغراق‌آمیز و سریع بازیگران، باعث خنده‌دار شدن حرکات صورت و بدن آنها شده است.



تصویر ۴۷

طی مرور زمان، هنر گریم پابه‌پای دیگر گروه‌های صنعت سینما تغییرات بسیاری داشت. توجه به ارزش‌های گریم بیشتر شد و کارخانه‌هایی برای تولید لوازم، وسایل و مواد گریم به وجود آمدند و هنرمندان بسیاری در این حرفه مشغول شدند. با ظهور پدیدهٔ تلویزیون، عطش تلویزیون داشتن همه‌گیر شد. اساس کار دوربین‌های ویدیویی بر تبدیل تصویر به علامت‌های الکتریکی سپس انتقال آنها از طریق امواج به خانه‌های مردم و در گیرنده‌های خانگی تبدیل این امواج به تصاویر قابل رؤیت بود. ابتدا تصاویر به‌صورت سیاه و سفید بود ولی با پیشرفت علم و دانش، ضبط و انتقال تصاویر رنگی نیز میسّر شد. گیرنده‌های تلویزیونی تقریباً به‌سرعت تغییر کردند. اندازهٔ گیرنده‌های تلویزیون بزرگ‌تر شد و وضوح تصویر، رنگ و کیفیت صدای آنها نیز روزبه‌روز بهبود یافت. امروزه تولید فیلم‌ها و سریال‌های تلویزیونی و نمایش‌های سرگرم‌کننده، تماشاگران سینما را به خود جذب کرده و بخش زیادی از وقت مردم به تماشای این صنعت سرگرم‌کننده اختصاص یافته است.

گریم برای نقش

در این نوع گریم تأکید بر شخصیت ویژه یا نقشی است که بازیگر در حال ایفای آن است. ممکن است با تغییر اجزای چهره و موها شکل موضوع چنان عوض شود که قابل شناسایی نباشد و یا در حد پرداختی ساده روی چهرهٔ بازیگر باشد، البته در صورتی که ظاهر بازیگر بیشترین نزدیکی را با نقش داشته باشد.
طراحی و اجرای گریم در برنامه‌های نمایشی تلویزیون اعم از سریال‌های تاریخی، فیلم‌ها، سریال‌ها و نمایش‌های تلویزیونی براساس تحلیل شخصیت‌ها در فیلمنامه یا متن نمایش بنابر تجارب طراح گریم و نظر نهایی کارگردان صورت می‌گیرد. از این نظر گریم بازیگران باید متناسب با زمان، مکان وقوع داستان و نیز بیانگر نوع شخصیت و تیپ نقش آنان باشد.


تصویر ۴۸


تصویر ۴۹

گفت‌وگو کنید

- به نظر شما چه تفاوتی بین گریم مجریان و مهمانان برنامه‌های خبری و گفت‌وگومحور تلویزیون و گریم بازیگران در یک سریال تلویزیونی خانوادگی مربوط به زمان حال وجود دارد؟
- آیا می‌توانید چند مثال از گریم بازیگران یکی از سریال‌های در حال پخش از تلویزیون بزنید که گریم در تغییر بازی و اجرای بهتر شخصیت او در داستان مؤثر بوده است؟

تجزیه و تحلیل فیلمنامه

تعیین الزامات گریم بر پایهٔ فیلمنامه یا متن نمایش است. با تجزیه و تحلیل فیلمنامه و تعیین شخصیت‌پردازی و تیپ‌سازی اشخاص در داستان، طراحی گریم انجام می‌شود. طراح گریم با مطالعهٔ دقیق فیلمنامه یا داستان، به شخصیت روانی و خصوصیات فیزیکی و ظاهری اشخاص از جمله نژاد، سن، شغل، ملیّت، رنگ موها و چهرهٔ آنان پی می‌برد. همچنین نقش‌های اصلی و فرعی، حوادث زمان و جغرافیای داستان مشخص می‌شود. چهار منبع برای استخراج شخصیت افراد در متن نمایشی یا فیلمنامه وجود دارد.

۱ـ توصیفات صحنه و شخصیت

در بخش‌هایی از فیلمنامه که نویسنده ویژگی‌های ظاهری و رفتار اشخاص را توصیف می‌کند. مثلاً ممکن است نویسندهٔ متن چنین نوشته باشد: او چهره‌ای عصبی و درهم کشیده داشت. اتاقش نامرتب و شلوغ بود. و یا اینکه: او همیشه موهایی مرتب، شانه شده و کت و شلوار تمیز و اتوکشیده‌ای به‌تن داشت.

۲ـ گفتار شخصیت‌ها

گفت‌وگوها بسیاری از خصوصیات آدم‌ها را مشخص می‌کند. باید دید شخصیت مورد نظر در متن با کنایه صحبت می‌کند؟ کلمات زشت در گفتار خود به‌کار می‌برد؟ یا لحن کلامش ادیبانه است؟

۳ـ رفتار اشخاص

طرز خندیدن او چگونه است؟ آیا دچار عادت عصبی خاصّی مانند جویدن ناخن است؟ در شرایط فشار و بحرانی چه می‌کند؟ پا به فرار می‌گذارد یا ایستادگی می‌کند؟

۴ـ روابط با دیگران

دیگران در مورد او چه می‌گویند؟ او با دیگران چگونه رفتار می‌کند؟ آیا آدم خوش‌رو و خوش‌برخوردی است یا در مواجهه با دیگران خجالتی است؟ رفتارش با زیردستانش چگونه است؟

مراحل خواندن فیلمنامه

۱ خواندن اولیه برای فهم کلی داستان

۲ تجزیه و تحلیل داستان: نکات اصلی و جالب را یادداشت و یا برجسته کنید. سرنخ‌های مربوط به شخصیت‌های اصلی از جمله توصیفات ظاهری و رفتاری را مشخص و یادداشت‌برداری کنید. حوادث یا اتفاقاتی که منجر به تغییرات روحی یا ظاهری اشخاص داستان می‌شود را تعیین کنید. مثل مرگ همسر در اثر تصادف که باعث غمگین شدن شخصیت اصلی داستان می‌شود.

۳ تحلیل: در برگه‌هایی خصوصیات ظاهری و روانی شخصیت‌های اصلی داستان را به‌طور مجزا بنویسید و در نهایت یک تحلیل شخصیتی از آنان ارائه دهید. در صورتی که در اثر حادثه یا حوادثی شخصیت آنان دچار دگرگونی می‌شود نیز، مرحله به مرحله روند تغییر شخصیتی آنها را ذکر کنید.

فعالیت گروهی

در قالب گروه‌های چند نفره، فعالیت‌های زیر را انجام دهید:

۱ یک سریال یا فیلم تلویزیونی را انتخاب کنید. شخصیت‌های اصلی و فرعی آن را در یک لیست بنویسید و در جلوی هر شخصیت ویژگی‌های نقش او را شرح دهید.

۲ با مشورت و همفکری گروهی، فیلمنامهٔ کوتاهی را انتخاب کنید. هر گروه یک یا چند مورد از سرنخ‌های تشخیص شخصیت نقش اصلی داستان را از میان توصیفات، گفت‌وگوها، کنش و رفتار با دیگران را انتخاب کند و تحلیل شخصیتی خود را با دیگر گروه‌ها به اشتراک بگذارد. سپس در بحث گروهی تفاوت‌ها و شباهت‌های تحلیل خود را مورد قیاس قرار دهید.

۳ با راهنمایی هنرآموز کلاس، فیلم کوتاهی را انتخاب و در کلاس تماشا کنید. در پایان فیلم، نمایندهٔ هر گروه در مورد ویژگی‌های شخصیتی موجود در فیلم چند دقیقه‌ای صحبت کند.

شخصیت‌پردازی در داستان

یکی از اهداف اصلی حرفهٔ گریم، کمک به بازیگر در آفرینش و پرورش یک شخصیت از طریق ایجاد تغییرات مناسب در سر و وضع ظاهری اوست. دانش روانشناسی برای یک طراح گریم مانند دانستن آناتومی برای یک نقاش یا مجسمه‌ساز است. این دانش به‌کار شما عمق و معنا می‌بخشد. یک چهره‌پرداز خوب پس از تحلیل شخصیت نقش، با انتخاب دقیق رنگ‌ها، تکنیک سایه‌روشن، تغییر جزئیات چهره و شکل موها، شخصیت موردنظر را روی چهرهٔ بازیگر انعکاس می‌دهد.

شخصیت چیست؟

شاید در مکالمات روزمره، کلمهٔ شخصیت را به‌سادگی برای توصیف افراد به کار می‌بریم. مثلاً می‌گوییم او شخصیت جالبی دارد، یا فلانی بی‌شخصیت است. اما در روانشناسی شخصیت یک تعریف دقیق دارد و آن «مجموعه افکار، احساسات و رفتار پایدار یک فرد است که او را از دیگران متمایز می‌کند.»

عوامل مختلفی در شکل‌گیری شخصیت افراد مؤثر هستند اما دو عامل بیش از همه مؤثر است:

۱ **ژنتیک:** ژن‌های حامل خصوصیات جسمی و روانی والدین به فرزندان آنها انتقال می‌یابد و کودک بسیاری از خصوصیات خود را از پدر و مادر خود کسب می‌کند. به‌طور مثال بیشتر خصوصیات ظاهری مانند رنگ مو، شکل چشم و ابرو و حتی بخشی از ویژگی‌های روانی، ارثی است.

۲ **محیط:** شامل آب و هوا، شرایط اقتصادی و اجتماعی، تغذیه و تربیت، خانواده و مدرسه و محل سکونت و ملیّت، شرایط کار و شغلی، شخصیت افراد در موقعیت‌های محیطی مختلف متفاوت‌اند. حتی اگر دو برادر دوقلو که از یک پدر و مادر هستند به ناچار در موقعیت‌های شغلی و جغرافیایی مختلفی قرار بگیرند شخصیت‌های متفاوتی پیدا می‌کنند. آیا شخصیت یک کشاورز ۴۰ ساله که در روستا زیر آفتاب کشاورزی می‌کند با یک فرد شهری ۴۰ ساله که در دفتر خود کار اداری انجام می‌دهد شبیه به هم هستند؟ به‌نظر شما چهرهٔ هر کدام از آنها چه ویژگی‌هایی دارد؟

پژوهش

هرکدام از هنرجویان، قهرمان یا ضدقهرمان یکی از فیلم‌ها یا سریال‌های تلویزیونی در حال پخش را انتخاب کرده و با ذکر دلایلی شخصیت او را شرح دهد. اگر شما طراح گریم این کار بودید، چه ایده یا پیشنهادی داشتید؟

فعالیت کلاسی

۱ یکی از قهرمان‌ها یا شخصیت‌های اصلی یک سریال تلویزیونی را انتخاب کرده و در مورد شخصیت یا شخصیت‌های اصلی آن بحث و گفت‌وگو کنید.

۲ با راهنمایی هنرآموز خود فیلمی را در کلاس تماشا کنید. شخصیت‌های آن را با توجه به زمان، مکان، موقعیت اجتماعی، نوع رفتار و... مورد بررسی قرار دهید. چند نوع شخصیت را می‌توانید در آن تشخیص دهید؟ آیا عوامل ساخت فیلم (کارگردان، طراح گریم و...) در ارائهٔ شخصیت مورد نظر موفق بوده‌اند؟

چهره‌شناسی

شخصیت افراد قبل از هر جای دیگری روی چهرهٔ آنان بروز پیدا می‌کند. واکنش‌های احساسی در صورتی که پایدار و تکراری شوند، روی چهره، نقش و خطوطی از خود به جای می‌گذارند. برای مثال در آدم‌های غمگین گوشه‌های داخلی ابرو کمی رو به بالا است و یا در آدم‌های شاد در گوشه‌های چشم خطوط خنده نقش می‌بندد. علاوه بر آن بسیاری از بیماری‌ها روی صورت تأثیر مستقیم می‌گذارد. مثلاً در بیماران تالاسمی درد و رنج بیماری باعث شکسته شدن زودرس چهره و کوچک بودن اعضای چهره در آنان می‌شود.



تصویر ۵۰

پرسش

هرکدام از چهره‌های تصویر ۵۰ چه حسی را به شما منتقل می‌کنند؟

چهره، حامل وقایعی از گذشته‌ها، طرز تفکر، خصوصیات اخلاقی و شرایط کاری است. همان‌طورکه عوامل فیزیکی یا بیماری‌ها بر بدن یا چهرهٔ افراد تأثیر می‌گذارند، عوامل روانی نیز در شکل چهره تأثیر می‌گذارند. به‌طور مثال از طریق خطوط و فرم اجزا، چهرهٔ آدم‌های عصبی یا آشفته به‌راحتی قابل تشخیص است. علم یا شبه علم «چهره‌شناسی» (فیزیوگونومی physiognomy) دانش‌های اثبات شده و دارای اصول علمی منطقی و دقیق به حساب نمی‌آید اما افراد بسیاری تحقیقات و پژوهش‌هایی در این زمینه انجام داده‌اند و نتایج این تحقیقات و تجربیات را در کتاب‌ها و مقاله‌هایی آورده‌اند. آنان معتقدند که با مطالعه و تفسیر ویژگی‌های چهره و ظاهر فیزیکی انسان، می‌توان به رفتار، شخصیت و احساسات انسان‌ها دست یافت.

البته نمی‌توان با قطعیت در این مورد قضاوت کرد و احتیاج به مطالعات و پژوهش‌های بیشتری دارد. طراحان شخصیت‌های انیمیشن، مجسمه‌سازان و نیز طراحان گریم در طراحی چهره برای باورپذیری و ایجاد واکنش احساسی یا حالتی در شخصیت‌های نمایش از اصول چهره‌شناسی بهره می‌برند.



تصویر ۵۱



تصویر ۵۲

اصول چهره‌شناسی

مجموعه نکات چهره‌شناسی که در زیر آورده شده، بخشی از تجربه‌ها و قواعدی است که برای تیپ‌سازی و شخصیت‌پردازی در طراحی چهره می‌توان از آنها بهره گرفت.

ویژگی چهره‌های مثبت: وجود لبخند در صورتشان نشان‌دهندهٔ درستی و حسن نیّت آنها است. چشم‌های بزرگ و باز که نشان صمیمیت و قابل اعتماد بودن می‌باشند. چهره‌های متقارن به‌عنوان یک نشان از جذابیت و اعتماد دیده می‌شود. پوست صاف و بی‌عیب، خود یک ویژگی مثبت و جذاب تلقی می‌شود.

ویژگی چهره‌های منفی: اخم از حالات چهره‌های منفی است که نشان‌دهندهٔ ناراحتی و عصبی بودن فرد است. چشم‌های تنگ و نزدیک به هم، این نوع چشم‌ها معمولاً به‌عنوان نشانه‌ای از بدگمانی یا عدم اعتماد می‌باشد عدم تقارن چهره ممکن است به‌عنوان نشانه‌ای از عدم تعادل عاطفی باشد. در نتیجه اعتماد به چنین فردی را کاهش می‌دهد. وجود خطوط و چین‌های عمیق و زاویه‌دار در چهره که ممکن است نشان‌دهنده استرس یا نگرانی باشد.

فرم چهره

شکل کلی چهره، اولین نکته‌ای است که مورد توجه قرار می‌گیرد. در جدول زیر ویژگی چهره‌های مختلف آورده شده است.

ردیف	فرم چهره	ویژگی‌ها
۱	مستطیل	عموماً دارای صبر و تحمل، قدرتمند در زمینه‌های سیاسی، اقتصادی و اجتماعی
۲	مربع	مبارز با انرژی خشن یا لجوج
۳	گرد	شوخ، زنده‌دل، ساده و راحت طلب
۴	مثلثی پهن (قلبی شکل)	معرف شخصیت‌های مختلف و گاه خاص شخصیت‌های باهوش، فهمیده یا حساس
۵	مثلثی باریک و دراز	حسود، موذی و غیرقابل اعتماد
۶	ذوزنقه‌ای	باهوش، فهمیده، حساس و هنرمند
۷	بیضی	باهوش، کنجکاو و متعادل

برخی انسان‌شناسان روی تقسیم‌بندی سه‌گانهٔ چهرهٔ انسان تحقیق کرده‌اند. آنان معتقدند:

الف) بخش اول سر: از رستن‌گاه موی سر تا ابتدای بینی یعنی قسمت پیشانی یا ناحیهٔفکری محسوب می‌شود. هرچه این قسمت در شخص گسترش بیشتری پیدا کند زندگی فکری توسعه یافته‌تر است و علاقه و تمایلات فرد به امور فکری مثل علوم و فلسفه بیشتر است.

ب) بخش دوم: از رأس بینی تا قاعدهٔ بینی، گونه‌ها و چشم‌ها را شامل می‌شود. این قسمت نمایانگر زندگی عاطفی، مهر، غضب، دلسوزی و قضاوت بوده و گسترش این قسمت در شخص بیانگر احساساتی بودن و عاطفهٔ اوست. چنین مردمی خوش‌برخورد و مهربان هستند.

ج) بخش سوم: از قاعدهٔ بینی تا نوک چانه امتداد داشته شامل دهان، آرواره و چانه است. گسترش این قسمت نمایانگر شدت غرایز شخصی (شهوانی) و تغذیه‌ای و گرایش به لذت‌های مادی است.

برخی دیگر از مشخصات اجزای چهره که می‌توانند مشخص‌کنندهٔ ویژگی‌های شخصیتی باشند، عبارت‌اند از:

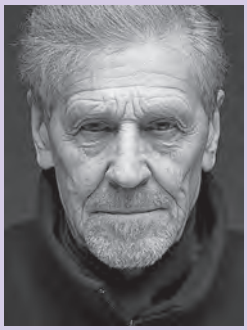
مو	سیاه: خشکی و نیرومندی	**دهان**	گرد: خسّت و امساک
	قهوه‌ای: تعادل و آرامش روانی		نیمه‌باز: ضعف اراده
	طلایی: ضعف	**لب**	ضخیم و بزرگ: پرخوری و تمایلات زیاد غریزی
	مجعد: بی‌نظمی و صلابت		ظریف: دقّت و ظرافت
گونه	چاق: آرامش و نرم‌خویی	**چشم**	گرد: فعالیت و تحرک
	گرد: خشونت، زبری و تندخویی		روشن و شفاف: رؤیایی بودن
بینی	راست: خلق‌وخوی ثابت		درشت با پلک‌های کمی افتاده: خوش‌طینت، فرمانروا و با قدرت
	مقعر: دم‌دمی مزاج بودن و تأثیرپذیری		برجسته: باهوش و هنرمند
	محدّب (قوس‌دار): خودخواهی و برتری‌جویی		گود خیلی ریز: حساس، فهیم و ناآرام
آرواره	پهن: نشانگر قدرت جسمی		ریز و نزدیک به هم: موذی و مکار
	زاویه‌دار: مبارز و سختگیر بودن	**گوش**	کوچک: قدرت ذهنی و هوش
	باریک: ضعف جسمی		بزرگ: نیروی زندگی و فعالیت

پرسش

چه برداشتی از شخصیت‌های تصاویر ۵۳ تا ۵۶ دارید؟ چه ویژگی‌های مثبت یا منفی در چهرهٔ آنان می‌بینید.


تصویر ۵۳


تصویر ۵۴


تصویر ۵۵


تصویر ۵۶

طراح گریم کیست؟

طراح گریم فردی است که دارای تخصص علمی، عملی و تجربهٔ کافی در زمینهٔ گریم باشد. وی مسئولیت طراحی شخصیت‌ها را بر عهده دارد و کلیهٔ مراحل اجرای گریم توسط مجریان گریم، زیر نظر او انجام می‌شود. در صورت درخواست کارگردان (سفارش‌دهنده) و مقتضیات داستان یا فیلمنامه کلیهٔ ساخت و سازها از جمله قطعات مختلف چهره و بدن، پوستهٔ سر، قطعه موی توربافت (ریش، سبیل و کلاه‌گیس)، جلوه‌های ویژهٔ گریم تحت‌نظر او ساخته و نصب می‌شود. طراح گریم با استفاده از فنون اجرای گریم و آگاهی در زمینهٔ مردم‌شناسی، روانشناسی، نور و تصویر صحنه و لباس، شناخت رنگ و زیبایی‌شناسی با درک و تحلیل موقعیت مکانی، زمانی، تاریخی و جغرافیای داستان به برقراری ارتباط حس بازیگر با نقش و در نتیجه انتقال این حس به تماشاگر و بیننده یاری می‌رساند.


تصویر ۵۷


تصویر ۵۸

طراحی گریم

طراح گریم با خواندن متن داستان یا فیلمنامه تمام نکات مربوط به شخصیت‌های اصلی از جمله توصیفات ظاهری و خصوصیات روحی، روانی آنها را مشخص و یادداشت می‌کند و پس از تحلیل شخصیت آنها به چند ایدهٔ کلیدی برای طراحی گریم آنها می‌رسد. به‌طور مثال:

کلمات کلیدی توصیفی: خسته، مضطرب، مغرور، پنهان‌کار، شلخته، کارآگاه پلیس، بیمار و...

ایده‌های اولیه برای طراحی مو و چهره: رنگ پوست سبزه، موهای چرب و نامرتب، خط اخم دائم، کبودی روی گونه و...

فعالیت کلاسی

هرکدام از هنرجویان حداقل ۱۰ کلمهٔ کلیدی توصیفی را بنویسند و ایده‌های اولیهٔ خود را برای طراحی گریم آنها روی بازیگر شرح دهند.

طراح گریم، ایده‌های اولیه و تصویر ذهنی که از اشخاص داستان دارد را می‌تواند درجلسهٔ پیش‌تولید به کارگردان ارائه دهد. درصورت مشخص شدن بازیگران نامزد نقش‌های اصلی، این ایده‌ها به‌شکل طراحی به اجرا درمی‌آید. در این مرحله بهتر است طرح‌ها و ایده‌های خود را با طراح لباس، کارگردان و خود بازیگران به مشاوره بگذارد. در نهایت در مرحلهٔ اجرای گریم آزمایشی، طرح‌ها و ایده‌های نهایی روی بازیگران اجرا می‌شود و در صورت تأیید کارگردان از آنها عکس و تصویر تهیه می‌شود تا در طول کار بتوان تداوم آنها را حفظ کرد.

فعالیت کارگاهی

چند تصویر از شخصیت‌های یکی از برنامه‌های تلویزیونی (سریال، فیلم یا نمایش تلویزیونی) را پس از نمایش بخشی از آن در کلاس، انتخاب کنید و میزان خلاقیت طراح را در آنها مشخص کنید. کدام جنبه‌های گریم به خوبی شخصیت را بازتاب داده است؟ با ذکر مثال از صحنهٔ مشخص، توضیح دهید اگر شما طراح گریم این شخصیت‌ها بودید، چه تغییری در طرح اصلی ایجاد می‌کردید تا گریم بهتری خلق شود؟

نکته

الف) برای طراحی گریم برخی از شخصیت‌ها به‌ویژه در فیلم‌های تاریخی، متن داستان کفایت نمی‌کند و باید به منابع مستند تصویری و نوشتاری و جست‌وجو در پایگاه داده‌های برخط (اینترنتی) مراجعه کرد تا بهتر بتوان خصوصیات فیزیکی روانی شخصیت‌های موردنظر را ارائه داد.

برای مثال تصویر ۶۰ براساس تصویر ۵۹ طراحی و اجرا شده است.



تصویر ۵۹



تصویر ۶۰

ب) در فیلم‌ها و سریال‌های افسانه‌ای ـ تخیلی شخصیت‌ها فانتزی هستند و این شخصیت‌های ذهنی و تخیلی صرفاً براساس توصیفات فیلمنامه، ایده‌های خلاقانهٔ طراح گریم و نقطه نظرات کارگردان، طراحی و اجرا می‌شوند.



تصویر ۶۱

ج) در بعضی از فیلم‌ها یا مجموعه‌های نمایشی تلویزیونی خانوادگی که پخش روزانه دارند چهرهٔ بازیگران به نقشی که دارند نزدیک‌تر است و طراحی گریم آنان براساس چهرهٔ خود بازیگران، در حد متعادل‌سازی و اصلاحات معمول است.



تصویر ۶۲

د) بعضی از مجموعه‌های ترکیبی ـ نمایشی فیلمنامه یا متن نمایشی مفصلی ندارند. در این نوع آثار طراح یا مجریان گریم به‌دلیل محدودیت زمانی که دارند، گریم بازیگران را براساس تیپ‌سازی یا نقشی که برایشان درنظر گرفته شده است، بدون برنامه‌ریزی و طرح قبلی اجرا می‌کنند و کیفیت اجرای گریم به تجربهٔ آنان بستگی دارد.

چند خطای رایج در گریم آثار نمایشی

۱ **خطای زیبایی به‌قیمت شخصیت:** در بعضی از آثار به‌جای شخصیت‌پردازی بازیگر، به سفارش تهیه‌کننده یا کارگردان و یا بازیگر، فقط به زیباتر نشان دادن او اکتفا می‌شود.

۲ **خطای گریم یکنواخت:** در بعضی از آثار، فرم گریم یک شخصیت در طول فیلم یا سریال، علی‌رغم حوادث و اتفاقات روحی و روانی در داستان ثابت می‌ماند.

۳ **عدم تطابق با جهان داستان:** گریم با قوانین و واقعیت‌های جهان داستانی که شخصیت در آن زندگی می‌کند هم‌خوانی ندارد یا این شخصیت برای مخاطب باورپذیر نیست.

۴ **اجرای گریم کلیشه‌ای به‌جای گریم شخصیت‌پردازی:** در بعضی از آثار گریم بازیگر براساس یک تیپ نمونهٔ کلیشه‌ای انجام شده است و اصلاً شخصیت او مورد تحلیل قرار نگرفته است. به‌طور مثال اجرای گریم یک تیپ کلیشه‌ای یک قصاب برای بازیگر که در داستان فردی دانشگاه رفته و فرهیخته است که به‌ناچار به کار قصابی مشغول است.

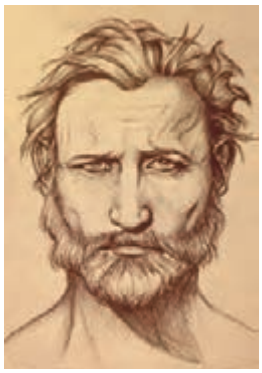
فعالیت کارگاهی

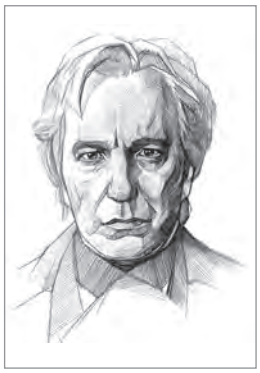
۱ مجموعهٔ متفاوتی از عکس‌های بازیگران در سریال‌های تلویزیونی و فیلم‌های سینمایی که دیده‌اید را تهیه و در کلاس نصب کنید.
الف) طراحی گریم آنها را مورد نقد و ارزیابی قرار دهید.
ب) به هرکدام از آن آثار برحسب کیفیت اجرای شخصیت‌پردازی، از ۱ تا ۱۰ نمره بدهید.
ج) آیا در اجرای گریم تصاویر تهیه شده، از خطاهای چهارگانه که بیان شد مواردی دیده می‌شود؟

۲ از چهرهٔ خودتان یا دیگر هنرجویان در سه حالت زیر عکاسی کنید. (توجه داشته باشید که قبل از عکاسی هیچ گریمی انجام ندهید چرا که هدف از این فعالیت درک شما از زیربنای فیزیکی صورت برای بیان احساسات است و این که از چه خطوط و جزئیاتی در صورت برای طراحی گریم می‌توان استفاده کرد؟)
الف) سرخوشی و هیجان
ب) غم و بی‌حوصلگی
ج) تمرکز و تفکر عمیق

روش‌های طراحی چهره

اگر طراح گریم پس از خواندن فیلمنامه و پیش از اجرای گریم آزمایشی روی چهرهٔ بازیگر ایده‌هایی از شخصیت‌های اصلی فیلمنامه داشته و به نتایج نهایی نرسیده باشد، بهتر است ایده‌های خود را طراحی کند و آنها را با دیگر عوامل از جمله کارگردان، طراح لباس و بازیگر مورد تبادل نظر قرار دهد. این طرح اولیه می‌تواند با هر وسیله‌ای مانند مداد معمولی، مداد طراحی یا گچ پاستل انجام شود.


تصویر ۶۳


تصویر ۶۴

در صورت مشخص شدن بازیگران اصلی، کار ساده‌تر است. برای درک بهتر از سازگاری شخصیت با چهرهٔ بازیگری که آن را بازی خواهد کرد، عکسی از او تهیه کنید. کاغذ کالک را روی عکس قرار دهید، از یک تخته‌شاسی برای اتصال بین این دو استفاده کنید. حال طرح اصلی چهره، ابروها، چشم‌ها و لب‌ها را روی کاغذ کالک منتقل کنید. حدود موها را نیز طراحی کنید سپس عکس را بردارید و تغییرات لازم که مورد نظرتان است را روی طرح اعمال کنید تا به نتیجهٔ دلخواه برسید. در نهایت نتیجهٔ کار را با عکس خود بازیگر مقایسه و ارزیابی کنید. این طراحی‌ها را می‌توان به‌صورت رنگی نیز انجام داد. بهترین وسیلهٔ رنگ‌آمیزی مدادهای رنگی یا گچ پاستل است که برای تغییر دادن طرح و تجدید نظر در آن مناسب هستند (تصویر ۶۵).



تصویر ۶۵

روش دیگر این است که روی عکس بازیگر سلفون بکشید و سپس روی سلفون از رنگ‌های گریم برای طراحی و رنگ‌آمیزی چهرهٔ دلخواه استفاده کنید. در حال حاضر از روش طراحی دیجیتال نیز می‌توان استفاده کرد. ابتدا عکس بازیگر را بارگذاری و با استفاده از قلم نوری و نرم‌افزارهای طراحی روی عکس، ایده‌های خود را پیاده و ذخیره کنید.



تصویر ۶۶ــ روش به‌کارگیری رنگ‌های گریم روی عکس

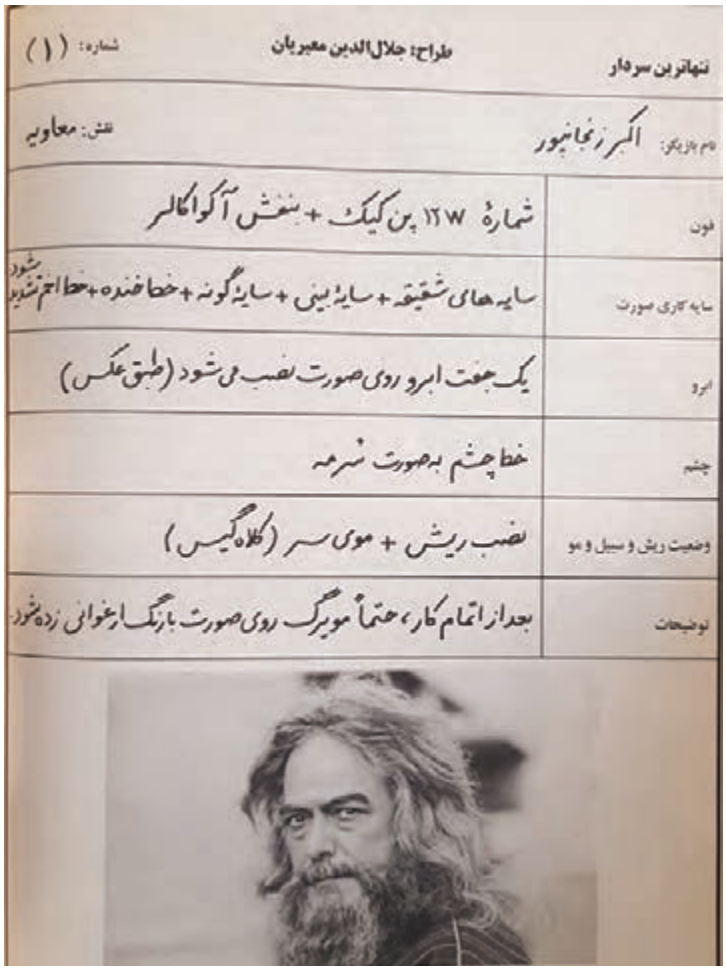


تصویر ۶۷ــ روش دیجیتال

نکته

فراموش نکنید در طراحی‌های خود، چهرهٔ بازیگر را به گونه‌ای تغییر ندهید که با گریم قابل اجرا نباشد.

وقتی که طرح نهایی اصلی تأیید شد، طرح در مرحلهٔ اجرای آزمایشی روی چهرهٔ بازیگر اجرا می‌شود و پس از نهایی شدن اجرا و تأیید کارگردان، عکس‌هایی از آن به‌صورت تمام‌رخ و نیم‌رخ تهیه می‌شود و در برگه‌های کار مشخصات گریم درج می‌گردد و عکس‌ها ضمیمه آن می‌شود.


نهاترین سردار

طراح: جلال‌الدین معیریان

شماره: (۱)

نام بازیگر: اکبر زنجانپور

نقش: معاویه

فون	شمارهٔ ۱۲۷ پن کیک + بنفش آکوامارین
سایه کاری صورت	سایه‌های شقیقه + سایهٔ بینی + سایهٔ گونه + خط خنده + خط اخم تشدید شود
ابرو	یک جفت ابرو روی صورت نصب می‌شود (طبق عکس)
چشم	خط چشم به صورت شرمه
وضعیت ریش و سبیل و مو	نصب ریش + موی سر (کلاه گیس)
توضیحات	بعد از اتمام کار، حتماً مو برگ روی صورت با رنگ اغوانی زده شود.

تصویر ۶۸

نکته

اگر قرار باشد برای بازیگر از قطعات موی نصبی توربافت مانند ریش و سبیل یا قطعهٔ کامل موی سر استفاده کنیم، باید از سر یا صورت بازیگر اندازه‌گیری‌های لازم انجام شود تا بافندگان و سازندگان قطعات تور بافت، مطابق سفارش آنها را آماده کنند و همین‌طور اگر قرار باشد از قطعات گریم سه بعدی برای تغییر اجزای صورت استفاده کنیم، اندازه‌گیری و ساخت این گونه قطعات نیز احتیاج به زمان دارد و تعیین قرار برای اجرای آزمایشی گریم به آماده شدن این سفارشات بستگی دارد.

مراحل گریم چهره

ابزار مورد نیاز: رایانه، نرم‌افزارهای طراحی، مداد طراحی یا مداد کنته، مقوا یا کاغذ ضخیم، کاغذ کالک، ابزار رنگ‌آمیزی روی مقوا (مدادرنگی یا پاستل گچی)، چند قلم‌مو، پالت‌های رنگ‌های چهره یا انواع فونداشین‌های چرب، پالت‌های رنگ‌های چرب



تصویر ۶۹

روش کار:

یک عکس رنگی از خود یا دیگران (ترجیحاً در اندازهٔ ۲۵×۲۰ سانتی‌متر) انتخاب کرده و از طریق روش‌های طراحی که توضیح داده شد با استفاده از ابزار و مواد موجود، حداقل با دو روش متفاوت دو طرح شخصیتی را روی عکس پیاده کنید. (مثلاً شخصیت یک ولگرد، یک روانی، یک کشاورز و...) برای انجام این فعالیت می‌توانید از رایانه و نرم‌افزارهای طراحی نیز استفاده کنید.

مراحل اجرای کار گریم:

۱ **آماده‌سازی ایستگاه کاری:** فضای کار خود شامل صندلی، آینه و میز لوازم را طبق اصول بهداشتی و حرفه‌ای آماده کنید.

۲ **آماده‌سازی لوازم و مواد:** لوازم و مواد موردنظر را متناسب با طرح اولیه به روش ایمن و بهداشتی روی میز بچینید. لوازم و مواد در گریم شخصیت‌پردازی و جلوه‌های ویژهٔ گریم نسبت به گریم متعادل‌سازی بسیار بیشتر و متنوع‌ترند.

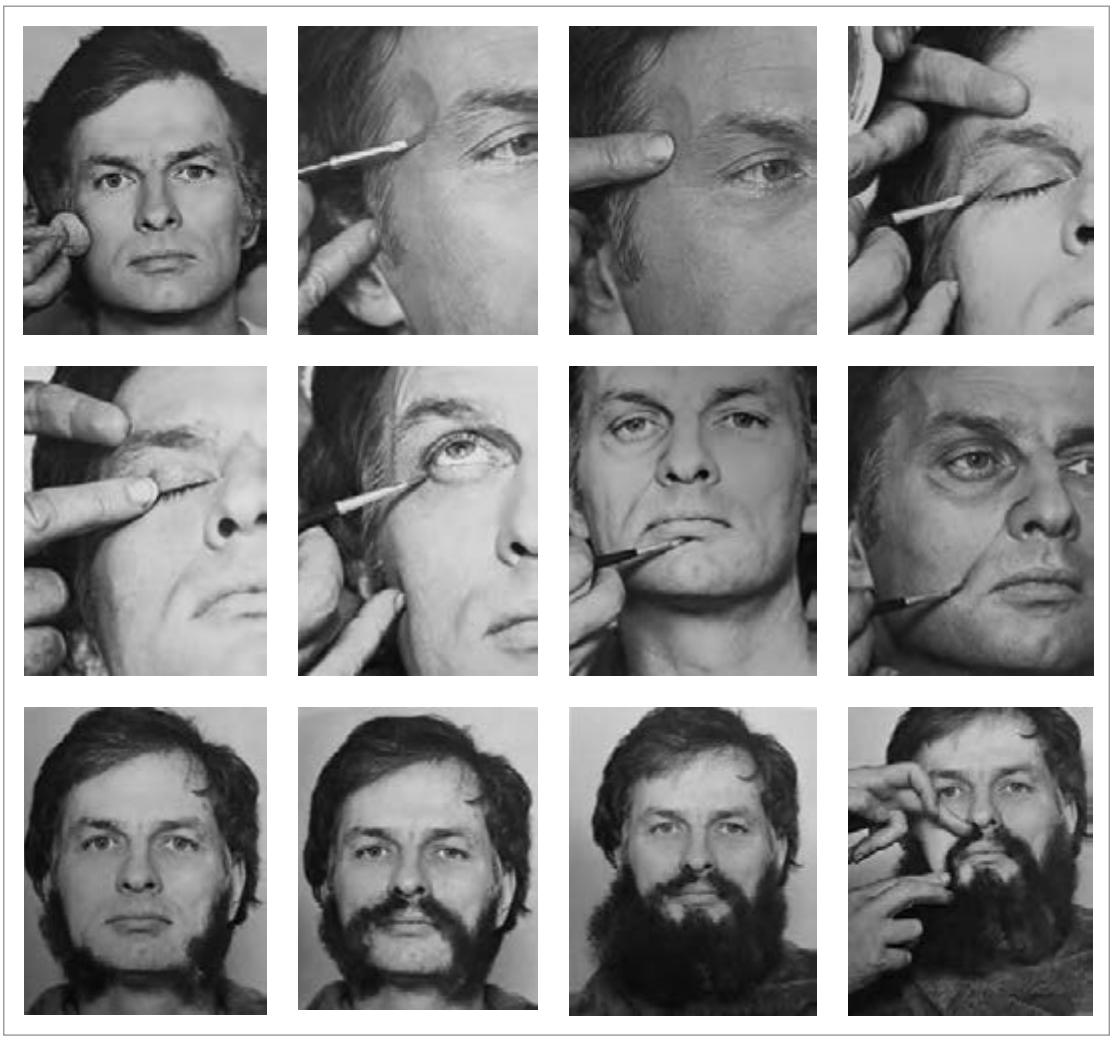
۳ **آماده‌سازی مدل(بازیگر):** لباس مدل را با روپوش یا پیش‌بند بپوشانید، سپس پوست چهرهٔ او را تمیز کنید.

۴ **زیرسازی:** با فون یا رنگ پایهٔ مناسب، پوست را مطابق با طرح خود بپوشانید. برای مثال ممکن است قصد تغییر کامل رنگ پوست را داشته باشید و یا قصد داشته باشید برای ایجاد یک شخصیت مریض و رنجور از رنگ‌های روشن و متمایل به‌زرد در بعضی نواحی چهره استفاده کنید.

۵ **تغییر فرم:** با تکنیک سایه‌روشن ساختار استخوانی چهره را براساس طراحی خود شکل دهید.

۶ **اجرای جزئیات بیشتر:** برای شکل‌گیری شخصیت موردنظرتان روی چشم‌ها و ابروها کار کنید. فرم چشم‌ها را تغییر دهید، فاصلهٔ بین دو چشم و بین چشم‌ها و ابروها را کم یا زیاد کنید. اگر لازم است روی پوست با استفاده از اسفنج متخلخل یا قلم‌مو بافت‌سازی انجام شود. مثلاً ایجاد بافت خشن برای یک شخصیت سرباز جنگجو یا یک کشاورز. از نقاط دیگری که باید مورد توجه قرار گیرد فرم و رنگ لب‌ها است. شاید بخواهید رنگ لب‌ها را برای یک فرد بیمار کم‌رنگ‌تر کنید. یا در جهت ارائهٔ یک شخصیت خاص، لب‌ها را نازک‌تر کنید.

۷ **چین و چروک‌های چهره:** بخش زیادی از شخصیت هر فردی را از روی چین و چروک روی چهره می‌توان تشخیص داد. در افراد شاداب و خوشحال چروک دو طرفه بینی حالت قوسی‌شکل و خمیدگی خاصی دارند که ناشی از خندهٔ بسیار آنها است. ولی در افراد جدی یا غمگین این چروک حالت سراشیبی رو به پایین دارد. از سوی دیگر متناسب با سن انسان چروک‌ها بیشتر و عمیق‌تر می‌شوند. لذا در این مرحله شما با ایجاد یا حذف یا شکل‌دهی چین و چروک‌های روی چهره، می‌توانید سن و شخصیت روانی چهرهٔ بازیگر را عوض کنید.



تصویر ۷۰

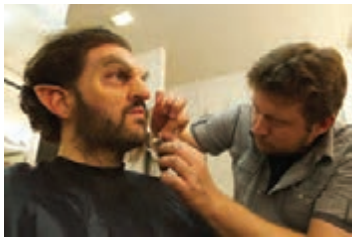
۸ **فرم‌دهی موهای سر، ریش، سبیل و ابروها:** فرم‌دهی موها برای یک بازیگر بنابر نقش و تعریف شخصیتی او انجام می‌شود که در این حالت می‌تواند متناسب با صورت او و در جهت متعادل‌سازی و زیباسازی و یا متناسب با شخصیت و توصیف ظاهری او در داستان باشد. در یک صحنه بنابر حادثه‌ای موهای بازیگر باید پریشان و ژولیده شود یا در صحنهٔ دیگری کل موهای سر و چهره تراشیده می‌شود. (مانند شخصیت یک بیمار که درگیر مراحل شیمی‌درمانی است.)




تصویر ۷۱

در ارائهٔ یک شخصیت جدید شاید بخواهید ابروها را ضخیم کنید یا فرم سبیل و ریش‌ها را عوض کنید. چه فرم موی سری به ارائهٔ شخصیت مورد نظرتان کمک می‌کند؟ آیا به شکل مجعد باشد بهتر است یا اینکه صاف باشد؟ آیا جلوی موها روی پیشانی بریزد و پیشانی را کوتاه‌تر نشان بدهد بهتر نیست؟ آیا برای این شخصیت تاریخی از قطعهٔ کامل موی سر بلند استفاده کنیم؟ رنگ موها چگونه باشد؟ آیا با نژاد و ملیّت این شخصیت متناسب است؟ آیا رنگ موها با سن فرد مطابقت دارد؟ آیا باید رنگ موها سفید یا جوگندمی شوند یا با رنگ‌مو سفیدی آنها گرفته شود؟ طراح گریم پاسخ سؤالات بالا را قبل از انجام گریم آزمایشی باید آماده کند و در روز اجرای آزمایشی، گریم روی بازیگر را اجرا کند.

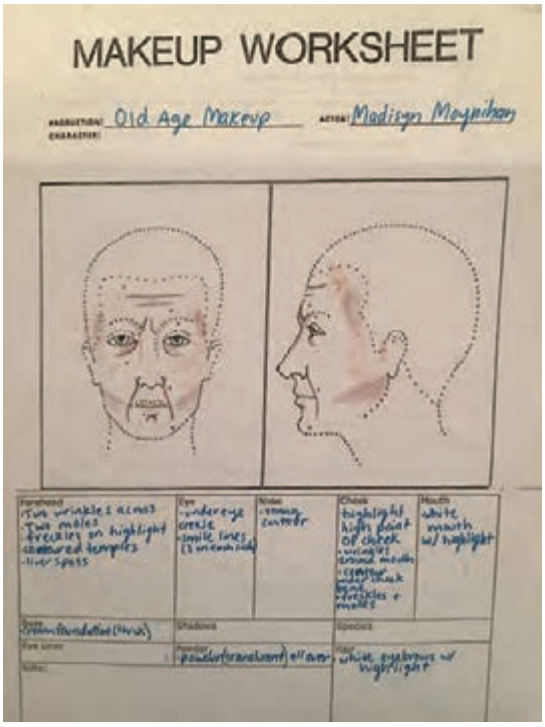
۹ **جلوه‌های ویژهٔ گریم و گریم ویژه:** گاهی برای ایجاد یک شخصیت خاص احتیاج به جلوه‌های ویژهٔ گریم است. به‌طور مثال جای یک زخم کهنه روی پیشانی یا گاهی تکنیک سایه‌روشن برای بالا بردن سن یک بازیگر کفایت نمی‌کند و باید از مواد خاصی مانند مایع لاتکس یا osp استفاده کرد تا چین و چروک طبیعی‌تری ایجاد شود. در بعضی مواقع برای تغییر جزئی یا کامل چهره نیاز به نصب قطعات پلاستیکی روی چهره است.
استفاده از ابزارها و مواد مخصوص برای اجرای جلوه‌های ویژهٔ گریم و گریم ویژه یا سه‌بعدی احتیاج به دانش و مهارت‌هایی دارد از جمله علم شیمی مواد، مجسمه‌سازی و روش‌های قالب‌گیری، شناخت کامل آناتومی، شناخت آثار و جراحات ناشی از حوادث و گذر زمان روی بدن و... که در صورت لزوم در بعضی از سریال‌های بزرگ مانند مختارنامه یا فیلم‌های حادثه‌ای از تعداد زیادی از افراد حرفه‌ای تحت عنوان مجسمه‌ساز، قطعه‌ساز، طراحان و مجریان جلوه‌های ویژهٔ گریم و... در گروه گریم فعالیت دارند.

تصویر ۷۲

در مرحلهٔ اجرای گریم آزمایشی، ایده‌ها به صورت عملی روی چهرهٔ بازیگر اجرا می‌شود و پس از کسب نتیجهٔ دلخواه و تأیید کارگردان و دیگر عوامل مربوطه از جمله خود بازیگر، به‌صورت عکس مستند می‌شود. در بعضی مواقع به‌خصوص در سریال‌های تاریخی و نمایش‌های تلویزیونی با هماهنگی طراح لباس، لباس و گریم هم‌زمان آزمایش می‌شوند. بخش زیادی از شخصیت هر فردی از طریق لباس او هویدا است. نوع پوشش و رنگ آنها می‌تواند روی گریم چهره تأثیر بگذارد. استفاده یا عدم استفاده از کلاه و نوع پوشش سر در خانم‌ها روی شکل مو و فرم چهرهٔ آنان تأثیر مستقیم دارد.

مشخصات کامل گریم بازیگران اصلی روی برگهٔ کار گریم درج می‌شود و همراه با عکس‌هایی که از بازیگران بعد از گریم گرفته شده است در اختیار مجریان گریم قرار می‌گیرد تا در مراحل ضبط و تصویربرداری، طبق آنها تداوم گریم حفظ شود.



تصویر ۷۳



تصویر ۷۴

حفظ و تداوم گریم

مجریان گریم در طول مراحل تصویربرداری ملزم هستند هر روز تداوم گریم خود را مطابق با عکس‌هایی که از بازیگران بعد از گریم در دست دارند، حفظ کنند. آنها در پایان اجرای گریم بنابر شرایط صحنه از مواد تثبیت‌کننده برای گریم چهره و موها استفاده می‌کنند تا در طول کار مشخصات گریم حفظ شود و پس از اجرای گریم تصویر افراد را تحت شرایط نوری و تصویری صحنه، از طریق گیرنده‌ها به‌طور مداوم نظارت و ارزیابی می‌کنند. گاهی ممکن است بنابر توصیهٔ کارگردان یا نورپرداز احتیاج به‌تغییرات مختصری در گریم باشد که با توافق طراح گریم این تغییرات انجام می‌شود.



تصویر ۷۵

در طول تصویربرداری یک صحنه ممکن است گریم بازیگر دچار مشکلاتی شود که احتیاج به یک بازسازی جزئی داشته باشد مانند یک انعکاس شدید نوری روی پیشانی بازیگر که با پودر زدن حل می‌شود و یا اینکه یک بازسازی اساسی‌تر نیاز داشته باشد، مانند کنده شدن قسمتی از ریش چسبانده شده روی چهرهٔ بازیگر و یا به‌هم ریختن رنگ‌آمیزی چهره و فرم موهای دو بازیگر در یک صحنهٔ درگیری که شاید مجری گریم مجبور به بازسازی آن در اتاق گریم شود.

فعالیت کارگاهی

هدف از اجرای این تمرین، مهارت‌آموزی در به‌کارگیری ابزار و مواد گریم ضمن رعایت نکات ایمنی و بهداشتی و اجرای کامل یک گریم آزمایشی برای یک شخصیت نمایشی فرضی است.

۱ هر هنرجویی فرد دیگری را به‌عنوان مدل در نظر بگیرد و یک شخصیت فرضی متناسب با چهرهٔ مدل، ابزار و مواد گریم موجود در کارگاه انتخاب کند.

۲ ابتدا عکسی از مدل خود تهیه کند، سپس با یکی از روش‌های طراحی گریم، ایده و شخصیت انتخابی خود را براساس عکس طراحی کند.

۳ تمام مراحل اجرای گریم آزمایشی را براساس طرح خود به‌ترتیب روی چهرهٔ مدل با نظارت هنرآموز و رعایت نکات ایمنی و بهداشتی اجرا کند. پس از پایان کار و تأیید هنرآموز ـ در اینجا به‌عنوان کارگردان ـ مجدداً از مدل عکس گرفته و مشخصات اجرای گریم روی برگهٔ کار ضمیمهٔ عکس، نوشته شود.

۴ در پایان کار گروهی، مجموع عکس‌های افراد مدل در حالت بدون گریم و با گریم همراه با برگهٔ مشخصات گریم روی دیوار نصب گردد و مورد نقد و ارزیابی گروهی قرار گیرد.

معرفی مواد گریم ویژه



تصویر ۷۶

در بعضی از آثار نمایشی، به‌خصوص فیلم‌ها و سریال‌های پلیسی و حادثه‌ای متناسب با نوع حادثه، مجبور به ایجاد آثار و جراحات ناشی از آن روی پوست چهره یا بدن بازیگر هستیم. این آثار می‌توانند فقط در یک صحنه دیده شوند مانند اثر خونریزی از بینی و یا اجرای آن روی بازیگر در طول چندین صحنه و یا کل پروژه حفظ و تداوم داشته باشد. مانند جای بریدگی ناشی از شمشیر روی بازو و یا اثر سوختگی روی چهره (تصویر ۷۶)، برای ایجاد هر یک از این آثار ویژه (افکت‌های گریم) علاوه بر ابزار و مواد معمول، مواد خاصی نیازمندیم که بعضی از آنها را ذکر می‌کنیم.

۱ **لاتکس:** مایعی طبیعی است که از شیرهٔ درخت کائوچو به‌دست می‌آید. شیری رنگ است و وقتی که خشک می‌شود بی‌رنگ می‌گردد. لاتکس در گریم استفادهٔ فراوان دارد. از جمله برای ایجاد چین و چروک روی پوست، ایجاد آثار سوختگی، زخم و همچنین برای درست کردن پوستهٔ طاسی سر و قطعه‌سازی از آن استفاده می‌شود. قابلیت ترکیب با پودر رنگی را دارد. برای رقیق کردن آن از مقداری آب استفاده کنید. پاک‌کنندهٔ ویژه‌ای ندارد و به راحتی از روی پوست برداشته می‌شود. در بازار ایران علاوه بر لاتکس بهداشتی، لاتکس صنعتی نیز موجود است که برای پوست چهره ضرر دارد. بعضی از شرکت‌های تولیدکنندهٔ مواد گریم از ترکیب مایع لاتکس و مواد شیمیایی دیگر نوعی لاتکس تحت عنوان لاتکس کفی یا فوم لاتکس تولید کرده‌اند که برای قطعه‌سازی بسیار مناسب است.

۲ **osp مخفف کلمهٔ (old skin plast)**: مایعی است که برای ایجاد چروک روی پوست به‌کار می‌رود. همراه هر شیشه از این مایع،مایع رقیق کننده و پاک‌کننده نیز وجود دارد.

۳ **مایع گلاتزن (Glatzan)**: مایعی است که برای ساخت کلاه طاسی یا پوست مصنوعی استفاده می‌شود.

۴ **خمیر بتونه (موم پوست)**: ترکیبی خمیری و مومی شکل با رنگ‌های صورتی (رنگ پوست) هست که با حرارت دست به‌خوبی نرم و حالت‌پذیر می‌شود. آن را به‌طور مستقیم و یا با کمک چسب روی پوست می‌چسبانند و قابلیت شکل‌پذیری خوبی دارد. برای ایجاد حجم (مانند قوز بینی) یا پوشاندن مو (مانند پوشاندن ابرو) یا ایجاد زخم از آن می‌توان استفاده کرد. این نوع خمیر با درجات سختی مختلف و ظروف متنوع توسط کارخانجات تولید مواد گریم تحت عنوان‌های گوناگون مانند خمیر بینی (Nose potty)، درما واکس، خمیر گومز، فلش پوتی (Flach putty) عرضه می‌شود.

۵ **آرتکس (Artex)**: مادهٔ جدیدی است که به شکل کرم و در ظروف دو قسمتی به بازار عرضه شده است. با ترکیب این دو ماده به‌شکل خمیری و غلیظ‌تر می‌شود به‌راحتی روی پوست می‌چسبد و به‌شکل دلخواه درمی‌آید. قابلیت رنگ‌پذیری دارد، برای ایجاد جلوه‌های سه‌بعدی، زخم تازه و کهنه، آثار سوختگی شدید و ناهنجاری‌های پوستی از آن می‌توان استفاده کرد.

۶ **کلودیون (Collodioun)**: محلول بی‌رنگ و چسبنده‌ای است که با مالیدن مستقیم آن روی قسمتی از پوست موجب جمع و چروک شدن آن ناحیه می‌شود و برای ایجاد زخم‌های مصنوعی و فرورفتگی (سالک) مورد استفاده قرار می‌گیرد.

۷ **لاک دندان:** مایعی است که در ظروفی مانند لاک ناخن عرضه می‌شود. در رنگ‌های سفید، سیاه، طلایی و خردلی تیره (نیکوتینی) موجود است. از این لاک برای رنگ کردن دندان‌ها استفاده می‌شود. حلال آن الکل سفید است و با آب پاک نمی‌شود. از آن برای رنگ کردن مو نیز می‌توان استفاده کرد.

۸ **ژل اسکین (Gelskin)**: به‌صورت جامد است و با حرارت غیرمستقیم به شکل مایع درمی‌آید که در این حالت روی پوست مالیده می‌شود و اثر سوختگی را ایجاد می‌کند. به دو شکل بی‌رنگ و رنگ پوست در بازار موجود است.

۹ **تیوپلاست (Tuplast)**: ماده‌ای است که به‌صورت تیوپ عرضه می‌شود و بیشترین کاربرد آن به‌دلیل غلظت مناسب و داشتن چسبندگی لازم برای ایجاد سطوح برجسته کوچک مانند تاول یا اثر یک زخم کهنه مناسب است.

۱۰ **انواع چسب مصرفی در گریم شامل:** چسب‌های صمغی محلول در الکل، مناسب برای چسباندن قطعات ریش، سبیل و مو. چسب سیلیکونی و چسب پروزاید (Aide_Pros) برای چسباندن قطعات مصنوعی و پلاستیک

۱۱ **انواع خون مصنوعی:** در ظروف و رنگ‌های مختلف از قرمز روشن تا تیرهٔ آلبالویی، به شکل پودری قابل مصرف برای داخل دهان، مایع رقیق و غلیظ، خمیری و خشک شونده (فیکس بلود)

۱۲ **پالت رنگ الکلی:** پالت رنگی است که فقط با الکل رقیق و پاک می‌شود. بسیار بادوام بوده و با آب پاک نمی‌شود. برای رنگ‌آمیزی آثار افکت‌های گریم مناسب است.



تصویر ۷۷

اجرای گریم پیرسازی

پوست چهره از اولین اجزای صورت است که با گذشت زمان و تغییر سن، شل و چروکیده می‌شود و عضلات صورت نیز حالت ارتجاعی خود را از دست می‌دهند و پوست به استخوان نزدیک‌تر می‌شود. چروک پوست، شل شدن و افتادگی عضلات در چهره‌های مختلف بسته به نوع زندگی و نژاد، سلامت و فعالیت اجتماعی متفاوت است ولی در کل از یک قانون تبعیت می‌کند. در اثر شل شدن عضلات افتادگی اجزای صورت از جمله چشم‌ها، بینی و گوشه‌های لب به سمت پایین متمایل می‌شوند. در محل حرکت عضلات اصلی، خطوط و چین‌هایی در صورت شکل می‌گیرند که متناسب با افزایش سن عمیق‌تر می‌شوند. پوست از حالت شادابی و طراوت خارج شده و حالت کدرتر و چروکیده‌تر پیدا می‌کند و در سنین بالاتر لکه‌هایی تیره‌رنگ روی آن ظاهر می‌شود. این تغییرات متناسب با بالا رفتن سن، روی رنگ و فرم موها نیز تأثیر می‌گذارد. موهای سر به‌خصوص در ناحیهٔ جلوی سر کمتر شده و پیشانی بلندتر به نظر می‌آید و با بالا رفتن سن گاه بخش زیادی از موهای سر ریزش خواهد داشت. رنگ موهای سر و سپس ریش و سبیل و ابروها و حتی مژه‌ها به تدریج متناسب با سن سفیدتر می‌شوند.



تصویر ۷۸



تصویر ۷۹

فعالیت کلاسی

عکس‌هایی از افراد در سنین مختلف تهیه و در کلاس نصب کنید. با توجه به چهرهٔ آنها، سن آنها را حدس بزنید. سپس تغییرات اجزای صورت آنها را مورد توجه قرار دهید.

پژوهش

- با جست‌وجو در فضای مجازی و یا آلبوم عکس خانوادگی خود، تصاویری از جوانی و پیری افراد را پیدا کنید و مورد بررسی قرار دهید. چه تغییراتی متناسب با بالا رفتن سن خود داشته‌اند؟
- چهره‌های اطرافیان و مردم را مورد مشاهده قرار دهید. به جزئیات چهره، رنگ و فرم موهای آنها با توجه به سنی که دارند، دقت کنید. نتیجه را به صورت مکتوب در کلاس ارائه دهید.

گریمور برای بالا بردن سن یک بازیگر متناسب با نقش او در داستان، باید از خطوط و عضلات چهرهٔ خود او بهره بگیرد. پس ابتدا با بهره‌گیری از فیلمنامه و مشاوره با کارگردان مشخص می‌کند با توجه به سن فیزیکی، چهرهٔ بازیگر چند سال باید تغییر سن دهد. سپس تصمیم می‌گیرد چه شیارهایی برای انجام تغییر سن روی چهره و موهای او اجرا کند. فرورفتگی و عمق‌ها را با سایه‌های نیمه‌تیره مشخص‌تر می‌کنند و قسمت‌های

بیرون‌زده یا برآمده را روشن‌تر می‌سازد. این اولین حرکت برای پیر کردن صورت است. مرحلهٔ بعدی ایجاد خطوط و چین و چروک به‌خصوص دور چشم، لب و پیشانی است. این کار باید به وسیلهٔ رنگ‌های تیره‌تر از پوست و قلم‌موهای ظریف با دقت انجام شود. شاید لازم باشد قسمت‌هایی از موهای سر یا چهرهٔ او را سفید کند. برای این کار از سفید کننده‌های مخصوص مو محلول در آب و یا سفیدکننده‌های محلول در الکل می‌تواند استفاده کند. برای ایجاد چروک کامل طبیعی روی پوست از مواد پلاستیک مانند لاتکس، osp و old age نیز می‌توان استفاده کرد. شیوهٔ کار کردن با همهٔ این مواد یکسان است. ابتدا پوست قسمت مورد نظر مانند پیشانی (با کمک فرد دیگری) کاملاً کشیده می‌شود و مادهٔ موردنظر با کمک قلم مخصوص، روی آن قسمت زده می‌شود (تصویر ۸۰). سپس با کمک باد سشوار و کمی حوصله قسمت موردنظر را خشک کرده و رها می‌سازیم. حاصل این عمل چروک طبیعی آن قسمت از پوست است. پس از اتمام کار و ایجاد چروک در نواحی مورد نظر، با استفاده از سایه، خط و رنگ روی آنها مجدداً کار می‌کنیم تا طبیعی‌تر به نظر برسند. در چروک‌سازی، پوست گردن و دست‌ها نیز باید درنظر گرفته شوند. برای خالی کردن موهای بخش بالای پیشانی و شقیقه‌ها می‌توان این قسمت‌ها را کاملاً تراشید یا اینکه موهای سر خود بازیگر را روی کف سر می‌چسبانند و از پوست مصنوعی (کچلی) که آماده شدهٔ آن در مراکز فروش لوازم گریم موجود است، استفاده می‌کنند. در پاره‌ای مواقع قطعه‌های بافته شدهٔ مو روی تور آماده در رنگ‌های سفید یا جوگندمی روی موهای بازیگر نصب می‌کنند که در ترکیب با موهای او حالت طبیعی‌تری پیدا می‌کند.



تصویر ۸۰



تصویر ۸۱

نکته

با بهره‌گیری از رنگ و مواد پلاستیک برای ایجاد چروک و پیرنمایی چهره، ۳۰ تا ۴۰ سال می‌توان سن بازیگر را بالا برد ولی برای تغییر سن بالاتر نیاز به گریم سه‌بعدی یعنی عمل قالب‌گیری کامل سر و قطعه‌سازی با ماده سیلیکون یا «فوم رابر» برای تغییر چهرهٔ بازیگر است تا باورپذیر باشد. این کار دانش و مهارت‌هایی بسیاری نیاز دارد.



تصویر ۸۲

ایجاد اثر سوختگی

ابتدا با توجه به نوع حادثه در فیلمنامه و مشاوره با کارگردان، نوع سوختگی و محدودهٔ ایجاد اثر روی بدن بازیگر را مشخص کنید. مواد و ابزار خود را به شکل بهداشتی و ایمن آماده سازید. در سوختگی درجه یک، پوست تحریک شده و قرمز به‌نظر می‌رسد. برای ایجاد این نوع سوختگی از رنگ‌های خانوادهٔ قرمز پالت و مالیدن آن با اسفنج (پد) روی پوست کافی است.



تصویر ۸۳

در سوختگی‌های شدیدتر، لایهٔ بیرونی پوست تاول زده و سطح پوست خشک و ضخیم‌تر به نظر می‌رسد و محل سوختگی کاملاً مشخص است. بهترین روش اجرای این نوع سوختگی این است که لایه‌ای از مایع لاتکس با اسفنج یا قلم‌مو روی محل موردنظرتان بزنید و پس از خشک شدن با کاردک چوبی یا نوک قیچی قسمت‌هایی از لایهٔ لاتکس را از روی پوست جدا کنید تا شل شود. حتی قسمت‌هایی از این لایه را می‌توانید پاره کنید تا اثر یک تاول پاره شده را به خود بگیرد. در این صورت داخل آن را کمی رنگ قرمز بزنید. در انتها روی کل اثر پودر بزنید و با استفاده از رنگ‌های پالت، رنگ‌آمیزی لازم را انجام دهید.

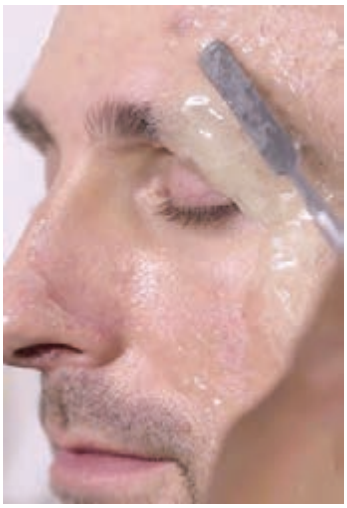


تصویر ۸۴

در سوختگی‌های خیلی شدید موسوم به نوع ۳، سطح سوختگی پوست وسیع‌تر و حالت ضخیم‌تر، برجسته و چرم‌گونه‌ای دارد و سطح سوختگی کاملاً تغییر شکل و رنگ می‌دهد. برای اجرای این نوع سوختگی تکه‌ای بی‌نظم از دستمال کاغذی را روی محل مورد نظرمان با چسب صمغی (گریم) بچسبانید و مجدداً روی آن را با چسب رقیق شده بپوشانید. قبل از خشک شدن با کاردک فرم سوختگی (حالت چروکیدگی پوست) را ایجاد کنید. پس از خشک شدن با استفاده از رنگ‌های پالت چرب یا پالت رنگ‌های الکلی محل اثر سوختگی را رنگ‌آمیزی کنید.



تصویر ۸۵

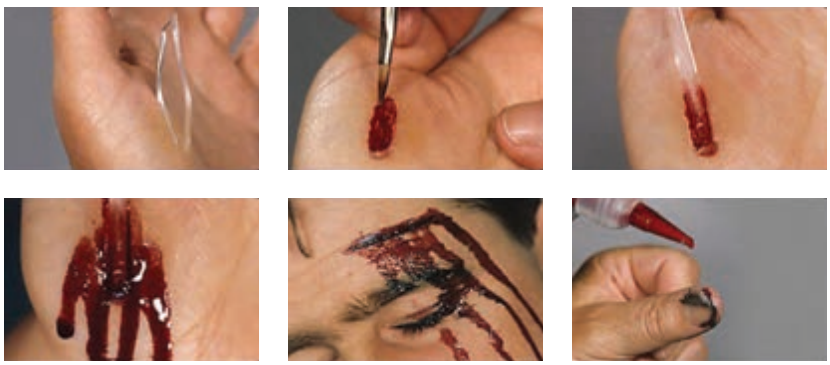


تصویر ۸۶ـ ایجاد سوختگی با ژل اسکین

روش دیگر استفاده از مایع لاتکس به‌جای چسب صمغی و پنبه به جای دستمال کاغذی است. ابتدا لایه‌ای از مایع لاتکس را روی ناحیهٔ سوختگی مورد نظرتان بزنید. الیاف پنبه را باز کرده و شکل نامنظمی به آن بدهید. روی لایهٔ اول لاتکس بچسبانید، روی آن را نیز با لایه‌ای از لاتکس بپوشانید و بگذارید خشک شود. در صورت لزوم می‌توان مجدداً لایهٔ زده شده را ضخیم‌تر کرد. با استفاده از کاردک (اسپاچولا) یا دستهٔ قلم‌مو روی فرم و ضخامت سوختگی کار کنید تا شکل طبیعی‌تری بگیرد. به طور مثال می‌توان قسمت‌هایی را جدا کرد تا حالت پوست آویزان را داشته باشد. برای خشک کردن این لایه‌ها از باد سشوار می‌توانید استفاده کنید. در انتها پودر بزنید و رنگ‌آمیزی نمایید. شرکت‌های تولیدکنندهٔ مواد گریم محصولات آماده‌ای برای ایجاد اثر سوختگی تولید کرده‌اند که به راحتی به پوست می‌چسبند. با دوام هستند و فرم طبیعی سوختگی را ایجاد می‌کنند. مانند تیوپلاست، آرتکس، ژل اسکین.

ایجاد اثر زخم

برای ساخت اثر زخم و انتخاب مواد گریم ابتدا نوع و شدت زخم، محل اجرای آن روی چهره یا بدن و زمانی که از ایجاد آن گذشته را با کسب اطلاعات از فیلمنامه و مشاوره با کارگردان مشخص کنید. یک بریدگی ساده را با استفاده از یک قلم‌مو و رنگ قرمز پالت یا خون مصنوعی به راحتی می‌توانید ایجاد کنید. و یا اگر یک خراشیدگی کمی برجسته است با لایه‌ای از الیافِ پنبه را با مایع لاتکس یا چسب گریم روی پوست بچسبانید و آن را با خانوادهٔ رنگ‌های قرمز پالت رنگ‌آمیزی کنید. برای اینکه زخم عمیق‌تر به نظر بیاید باید از ابزار و مواد بیشتری بهره ببریم. کمی چسب گریم روی پوست بزنید و پنبهٔ باز شده را روی آنها بچسبانید و روی آن را با لایه‌ای از لاتکس بپوشانید و با ابزار فرم دهید. شکل‌دهی این مرحله بستگی به نوع زخم دارد. اثر یک بریدگی کوتاه یا بلند است؟ یا جای گلوله تقریباً دایره‌ای شکل است که داخل آن حالت فرو رفتگی دارد. در قسمت‌های داخلی بریدگی یا پارگی را از رنگ‌های قهوه‌ای و قرمز تیره و در قسمت‌های بیرونی زخم از رنگ‌های قرمز روشن‌تر استفاده کنید. هرچه از زخم دورتر می‌شویم قرمزی کمتر است. در صورت تازه بودن زخم، کمی خون مایع داخل آن بریزید و اگر زخم قدیمی‌تر بود از خون قرمز تیره استفاده کنید.



تصویر ۸۷



تصویر ۸۸

روش دیگر، استفاده از خمیرهای مومی یا بتونه‌ای مخصوص گریم مانند موم پوست، خمیر گوموز، بتونهٔ بینی و چسب صمغی است. ابتدا خمیر را با چسب روی پوست بچسبانید. سپس با کاردک فرم بریدگی را روی آن ایجاد کنید. بعد از شکل دادن روی آن را با لایه‌ای از چسب گریم یا مایع osp بپوشانید. پس از خشک شدن، پودر بزنید و رنگ‌آمیزی کنید. جای زخم یا بریدگی کهنه را نیز می‌توانید با روش‌های بالا ایجاد کنید. فقط برای رنگ‌آمیزی آن از رنگ‌های زمینهٔ پوست استفاده کنید و اطراف برجستگی‌ها را سایه‌کاری کنید تا برجسته‌تر به‌نظر بیایند.



تصویر ۸۹



تصویر ۹۰

فعالیت پژوهشی

یک گریمور باید آثار انواع زخم، بریدگی ناشی از اجسام و سوختگی‌ها را بشناسد تا بتواند آنها را بازآفرینی کند. برای آشنایی با این آثار به فضای مجازی و کتابخانه‌ها مراجعه کنید. نتیجهٔ تحقیق خود را در قالب پاورپوینت در کلاس ارائه نمایید.

فعالیت کارگاهی

تمرین ۱: هنرجویان در این تمرین متناسب با ابزارهایی که در دست دارند، روش پیرسازی با استفاده از رنگ‌ها و تیره‌روشن‌سازی اجزای چهره و روش ایجاد چروک با مایع لاتکس را فرا می‌گیرند.

ابزارها و مواد مورد نیاز:

۱ انواع رنگ پایه (فون‌های چرب، خشک و آکوا)
۲ انواع پالت‌های رنگ چرب، الکلی و پودری
۳ مایع لاتکس
۴ چسب گریم
۵ سفیدکنندهٔ مو
۶ انواع پَد (اسفنجی، فومی و متخلخل)
۷ پودر فیکس چهره
۸ انواع قلم‌مو
۹ سشوار
۱۰ قطعات موی توربافت با موهای سفید یا جوگندمی (کلاه‌گیس)

به گروه‌های دو نفره تقسیم شوید و هرکدام به‌نوبت روی هنرجوی مقابل عمل گریم پیرسازی را انجام دهید.

- در اجرای کار رعایت قوانین ایمنی و بهداشت را فراموش نکنید.
- مدل در طول انجام کار باید راحت و ایمن باشد. تصور کنید که بازیگری مشهور در زیر دست شما نشسته است.
- در صورت استفاده از لاتکس، روش صحیح استفاده از آن را از هنرآموز خود بپرسید. در صورت عدم وجود لاتکس از رنگ‌ها و روش سایه‌روشن‌سازی برای ایجاد چین‌های چهره استفاده کنید.
- حدفاصل رنگ‌های روی چهره را با انگشت یا قلم‌مو محو کنید تا اجرای گریم پیرسازی طبیعی به‌نظر آید.
- در مرحلهٔ سفید کردن موها، به قسمت‌های جلوی موها و کنار گوش‌ها اکتفا کنید و در حدی که از روبه‌رو سفید به‌نظر برسد،کافی است. برای اجرای روش‌های سفید کردن موها از هنرآموز خود کمک بگیرید.

تمرین ۲: اجرای گریم ویژه

با وسایل و مواد گریم موجود در کارگاه، زیر نظر هنرآموز و رعایت نکات ایمنی و بهداشتی، یک نمونه سوختگی و یک نمونه بریدگی روی دست خود یا هنرجویان دیگر ایجاد و رنگ‌آمیزی کنید. در پایان از آثار ایجاد شده عکس بگیرید و در کلاس مورد نقد و ارزیابی گروهی قرار دهید.

تمرین ۳: با جست‌وجو در فضای مجازی، رنگ‌های مربوط به کبودی ناشی از یک ضربه روی چهره را مورد بررسی قرار دهید، سپس با استفاده از رنگ‌های پالت، روی چهرهٔ خود یا یکی از هنرجویان اثر کبودی تازه یا چند روزهٔ ناشی از مشت یا ضربه را ایجاد کنید.

ارزشیابی شایستگی اجرای گریم برای نقش

نام و نام خانوادگی:				شماره ملی:		تاریخ ارزشیابی:	نوبت:
کد حرفه:	۳۴۳۵۲۳	حرفه:	کمک متخصصان برنامه‌های تلویزیونی	کدپیمانه/پودمان:	۳۴۳۵۲۳۰۴۴	استاندارد عملکرد کار:	
کد وظیفه شغل:	۳۴۳۵۲۳۰۴	وظیفه شغل:	ساخت و اجرای دکور، لباس، ماسک و گریم	سطح صلاحیت:	L 3	طراحی و اجرای گریم چهره، فرم‌دهی موی بازیگر، افکت‌های ویژه (پیرسازی، زخم و سوختگی) با ابزار حرفه‌ای، متناسب با شخصیت‌پردازی نقش در متن نمایشی و نظر کارگردان	
کد کار:	۳۴۳۵۲۳۰۴۴۲	کار:	اجرای گریم برای نقش	سطح شایستگی:	مهارت		

ردیف	مراحل کار	شرایط انجام کار (ابزار، مواد، تجهیزات، زمان، مکان و...)	ابزارهای ارزشیابی	استاندارد (شاخص‌ها/داوری/نمره‌دهی)	نتایج ممکن	نمره
۱	خوانش و تحلیل متن	مکان: کارگاه گریم ابزار و تجهیزات: میز و صندلی، رایانه، متن نمایشی، کاغذ و قلم زمان: ۳۰ دقیقه	مشاهده‌عملکرد (چک‌لیست)	تقطیع صحنه‌ها، مشخص‌کردن نقش‌ها، مشخصات شخصیتی هر نقش، تعیین الزامات گریم برای هر نقش، تعیین لوازم و مواد مورد نیاز، پیش‌بینی لوازم و مواد غیرمنتظره	۳	
				تقطیع صحنه‌ها، مشخص‌کردن نقش‌ها، مشخصات شخصیتی هر نقش، تعیین الزامات گریم برای هر نقش	۲	
				عدم توانایی در خوانش و تحلیل متن	۱	
۲	طراحی گریم	مکان: کارگاه گریم ابزار و تجهیزات: رایانه، نرم‌افزارهای طراحی چهره، آینهٔ چراغ‌دار، صندلی متحرک، ابزار طراحی (مقوا، مداد طراحی)، ابزار رنگ‌آمیزی، انواع فون چرب، پالت رنگ‌های چرب، کاغذ کالک زمان: ۲۰ دقیقه	مشاهده‌عملکرد (چک‌لیست)	تهیهٔ ایده‌های طراحی اولیه مطابق با متن، متناسب بودن با تیپ‌ها و شخصیت‌های متن، طراحی‌های خلاقانه گریم متناسب با بازیگر	۳	
				تهیهٔ ایده‌های طراحی اولیه مطابق با متن، متناسب بودن با تیپ‌ها و شخصیت‌های متن	۲	
				عدم توانایی در طراحی گریم	۱	
۳	آماده‌سازی مواد و لوازم	مکان: کارگاه گریم ابزار و تجهیزات: آینهٔ چراغ‌دار، صندلی متحرک، انواع فون، انواع رنگ‌های گریم، انواع قلم‌مو، پودر بی‌رنگ تثبیت‌کننده، انواع پد، انواع قیچی، انواع شانه و برس، آب‌فشان و روپوش، ماشین موزن، انواع لوازم پاک‌کننده، انواع مواد ساخت افکت‌های گریم (لاتکس و...) زمان: ۱۰ دقیقه	مشاهده‌عملکرد (چک‌لیست)	تهیهٔ لیست مواد و تجهیزات مورد نیاز، آماده‌سازی مواد و ابزار به روش ایمن، رعایت استانداردهای بهداشتی، پیش‌بینی مواد و لوازم برای موارد غیرمنتظره	۳	
				تهیهٔ لیست مواد و تجهیزات مورد نیاز، آماده‌سازی مواد و ابزار به روش ایمن، رعایت استانداردهای بهداشتی	۲	
				عدم توانایی در آماده‌سازی مواد و لوازم	۱	
۴	اجرای گریم	مکان: کارگاه گریم ابزار و تجهیزات: آینهٔ چراغ‌دار، صندلی متحرک، انواع فون، انواع رنگ‌های گریم، انواع قلم‌مو، پودر بی‌رنگ تثبیت‌کننده، انواع پد، انواع قیچی، انواع شانه و برس، آب‌فشان و روپوش، ماشین مو زن، لوازم مصرفی پاک‌کننده، انواع مواد ساخت افکت‌های گریم (لاتکس، چسب گریم، خون مصنوعی و...) زمان: ۴۰ دقیقه	مشاهده‌عملکرد (چک‌لیست)	نظافت و بهداشت محیط اجرا، تعیین محل مناسب برای قرارگیری بازیگر، آماده‌سازی پوست چهره و مو، اجرای گریم بر اساس شخصیت، رعایت بهداشت و ایمنی در حین اجرا، ارزیابی پوست از نظر حساسیت به مواد، اجرای گریم ویژه	۳	
				نظافت و بهداشت محیط اجرا، تعیین محل مناسب برای قرارگیری بازیگر، آماده‌سازی پوست چهره و مو، اجرای گریم بر اساس شخصیت، رعایت بهداشت و ایمنی در حین اجرا	۲	
				عدم توانایی در اجرای گریم	۱	
۵	حفظ تداوم گریم	مکان: کارگاه گریم ابزار و تجهیزات: کیف لوازم گریم حاوی پالت رنگ، قلم‌موی پودرزن، پودر بی‌رنگ، اسپری ثابت‌کنندهٔ مو و چهره، الکل سفید، چسب صمغی، لاتکس، دستمال پارچه‌ای و کاغذی و...) زمان: ۱۰ دقیقه	مشاهده‌عملکرد (چک‌لیست)	تهیهٔ لوازم و مواد جهت اصلاحات ضروری در صحنه، کنترل گریم در تصویر و زیر نور صحنه، استفاده از مواد تثبیت‌کنندهٔ استاندارد، تطبیق گریم با اسناد، ارزیابی نظر عوامل تولید، اصلاح گریم در صحنه در کمترین زمان ممکن	۳	
				تهیهٔ لوازم و مواد جهت اصلاحات ضروری در صحنه، کنترل گریم در تصویر و زیر نور صحنه، استفاده از مواد تثبیت‌کنندهٔ استاندارد، تطبیق گریم با اسناد، اصلاح گریم در صحنه	۲	
				عدم توانایی در حفظ تداوم گریم	۱	
۶	پاک‌سازی گریم	مکان: کارگاه گریم ابزار و تجهیزات: مواد پاک‌کنندهٔ گریم چهره و مو(شامپوها، شیرپاک‌کن، الکل سفید، کرم مرطوب کننده و...) زمان: ۱۰ دقیقه	مشاهده‌عملکرد (چک‌لیست)	حفظ ایمنی و بهداشت چهره در حین اجرای کار، تعیین محل قرارگیری بازیگر در موقعیت مناسب، پاک‌سازی کامل پوست و مو، پاک‌سازی ابزار، بررسی سازگاری مواد پاک‌کننده گریم با نوع پوست و آزمایش عوارض احتمالی	۳	
				حفظ ایمنی و بهداشت چهره در حین اجرای کار، تعیین محل قرارگیری بازیگر در موقعیت مناسب، پاک‌سازی کامل پوست و مو، پاک‌سازی ابزار	۲	
				عدم توانایی در پاک‌سازی گریم	۱	
	شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست‌محیطی و نگرش:	غیرفنی: تفکر منطقی، خلاقیت، کاربرد فناوری، کار تیمی، مدیریت کار و کیفیت/ ایمنی و بهداشت: رعایت ایمنی در نگهداری و استفاده از ابزارهای برنده و تیز مانند قیچی، اتو و.../ نگرش: توجه به آداب و سنن در فرهنگ‌های مختلف، احترام به کار گروهی/ زیست‌محیطی: نظافت محیط کار و صرفه‌جویی در انرژی، استفاده از مواد سازگار با محیط‌زیست و قابل بازیافت	مشاهده‌عملکرد (چک‌لیست)	به‌خلاقیت، کار تیمی، اخلاق، مدیریت منابع مالی، مواد، کار و کیفیت توجه دارد. اصول اخلاق حرفه‌ای از جمله تعهدکاری را رعایت می‌کند. استفاده از مواد سازگار با محیط‌زیست و قابل بازیافت برایش مهم است.	۲	
				عدم توانایی در: رعایت اصول حرفه‌ای، خلاقیت، مدیریت منابع مالی، مواد، تجهیزات، کار و کیفیت، مسئولیت‌پذیری، کاربرد فناوری و مدیریت منابع	۱	
	ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)				بلی ☐ خیر ☐	

توضیحات:

۱ **معیار شایستگی انجام کار:**
- کسب حداقل نمره ۲ از مرحلهٔ ۴ (مراحل بحرانی)
- کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست‌محیطی و نگرش
- کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار

۲ **تعریف سطوح شایستگی:** صرف نظر از اینکه یک تکلیف کاری در چه سطحی از صلاحیت حرفه‌ای انجام می‌شود، در هر محیط کاری ممکن است انجام هر کار با کیفیت مشخصی مورد انتظار باشد. سطح شایستگی انجام کار، معیار اساسی ارزشیابی است.
- **مهارت (سطح سه):** ماهر و قادر به آموزش و هدایت دیگران، توانایی برنامه‌ریزی و تحلیل، پاسخ‌گویی در برابر کارهای خود، سر و کار داشتن با سطح وسیعی از کارها و فعالیت‌ها
- **تسلط (سطح چهار):** خبرگی در انجام کار و آموزش دیگران، ایجاد، نوآوری، سازگاری، عیب‌یابی، هدایت و راهنمایی دیگران.

پودمان پنجم

اجرای ماسک



ساخت ماسک ساده و ماسک شخصیت (برای نقش)، از جمله مهارت‌هایی است که در تولید برخی از برنامه‌های تلویزیونی مورد نیاز بوده و هنوز هم هست. در گذشته برای ساخت ماسک، داشتن اطلاعات از یک یا چند مادهٔ مشخص کافی بود، اما امروزه با توجه به انواع نمایش‌ها، برنامه‌های تلویزیونی، سینمایی و تبلیغات، دید وسیع‌تری برای تنوع در ساخت آن به‌وجود آمده است. موفقیت در ساخت ماسک، به دانش و مهارت‌هایی نیاز دارد که در این پودمان به آنها اشاره شده است. عناصر بصری، مواد، مصالح و شخصیت‌سازی از جمله موضوعاتی است که در واحدهای یادگیری ۱ و ۲ مورد توجه قرار گرفته تا هنرجو را در کسب شایستگی‌های لازم، توانمند سازد.

واحد یادگیری ۱

ساخت ماسک ساده

هنرجویان برای مهارت در ساخت ماسک ساده، چه شایستگی‌هایی را باید کسب کنند؟

در این واحد یادگیری، هنرجویان با روش قالب‌گیری و تهیهٔ قالب مثبت از چهره، آشنا می‌شوند و مهارت‌های لازم برای ساخت انواع ماسک گچی، پارچه‌ای، پاپیه‌ماشه و لاتکس را کسب می‌کنند.

استاندارد عملکرد

ساخت انواع ماسک ساده با مواد مصرفی باند گچی، خمیرکاغذی (پاپیه‌ماشه)، پارچه و لاتکس بر مبنای چهره، بدون شخصیت خاص بنا به درخواست سفارش‌دهنده

ماسک چیست؟

ماسک (Mask)، یکی از قدیمی‌ترین ابزارهای بیان در هنرهای نمایشی است. ماسک به معنای چهرهٔ مصنوعی از چوب، چرم، پارچه، مقوا و... ساخته می‌شود که چهره و قسمتی از سر را می‌پوشاند، از این‌رو به آن صورتک نیز گفته می‌شود.

ماسک نمایشی

ماسک نمایشی ماسکی است که به‌وسیلهٔ آن بازیگر نقش خود را ارائه می‌دهد. در این صورت، چهره یا همان ماسک او ثابت است و بازیگر باید تنها حرکات بدن را برحسب نقش ماسک به بازی بگیرد. هر چقدر ارتباط حسی بین بازیگر و ماسک بیشتر شود او در ارائهٔ نقش موفق‌تر است. ماسک‌های نمایشی در تئاتر، تلویزیون و سینما به‌عنوان ابزاری برای نمایش شخصیت‌ها، احساسات یا موقعیت‌های خاص استفاده می‌شوند. ماسک‌ها به لحاظ شکل و کاربرد انواع مختلفی دارند.

- ماسک تن‌پوش
- ماسک کامل روی چهره
- نیم‌ماسک که بخشی از چهره را می‌پوشاند.
- ماسکی که با دست بازیگر در مقابل چهره‌اش گرفته می‌شود.
- ماسک‌های سینمایی

با راهنمایی هنرآموز خود، نوع ماسک‌ها را در تصاویر ۱ تا ۵ مشخص کنید.



تصویر ۱



تصویر ۲



تصویر ۳



تصویر ۴



تصویر ۵

پژوهش

۱ بسیاری از گروه‌های نمایشی کشورهای جهان، در نمایش‌های سنتی خود از ماسک استفاده می‌کنند. نمونه‌هایی از آن ماسک‌ها در تصاویر ۶ تا ۱۰ نشان داده شده است. تحقیق کنید که هریک از آنها مربوط به کدام کشورها هستند؟



تصویر ۶

.....



تصویر ۷

.....



تصویر ۸

.....



تصویر ۹

.....



تصویر ۱۰

.....

۲ جست‌وجو کنید که در سال‌های اخیر، در تولید کدام یک از برنامه‌های تلویزیونی از ماسک استفاده شده است؟ حداقل ۵ نمونه را شناسایی و در جدول زیر معرفی کنید.

ردیف	عنوان برنامه، فیلم یا ...	شبکهٔ نمایش‌دهنده	سال پخش	نوع ماسک استفاده شده
۱				
۲				
۳				
۴				
۵				

انواع مواد مصرفی در ساخت ماسک

در ساخت ماسک‌های نمایشی، مواد مصرفی مختلفی به‌کار می‌رود که با توجه به نوع کاربرد آنها، گوناگون هستند:
انواع پارچه، گونی، کاغذ، مقوا، اسفنج، خمیرکاغذ، روزنامه، چوب، چرم، لاتکس، مواد پلاستیکی، باند گچی، انواع چسب (چوب، آهن، سریش) و... .

نقش چهره در ساخت ماسک ساده

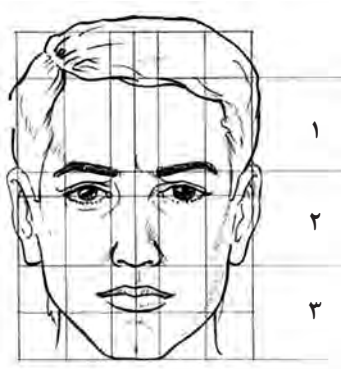
با توجه به اینکه ماسک باید روی چهرهٔ بازیگر قرار گیرد، تناسبات چهره نقش مهمی در ساخت ماسک دارد. به‌طورکلی چهره را می‌توان به سه قسمت مساوی تقسیم کرد:

۱ قسمت پیشانی تا بالای چشم

۲ قسمت بالای چشم تا نوک بینی

۳ قسمت زیر بینی تا چانه که لب تقریباً در وسط این قسمت قرار دارد.

اگر کل اندازهٔ عمودی چهره را نصف کنیم تقریباً محل قرارگیری دو چشم است که در ماسک‌ها جای آنها برای دید بازیگر، با دقت بریده می‌شود.



تصویر ۱۱

ساخت ماسک مقوایی ساده

ساده‌ترین نوع ماسک‌ها که در بازی‌ها و نمایش‌های سرگرمی کودکان کاربرد زیادی دارد، ماسک‌های مقوایی ساده و رنگی هستند. این ماسک‌ها برگرفته از طبیعت هستند و معمولاً شامل چهرهٔ حیوانات و گل‌ها می‌شوند. این نوع ماسک‌ها را با وسایل و مواد بسیار ساده‌ای می‌توان ساخت، مثل: مقوای ساده، کاغذ یا مقواهای رنگی، قیچی، چسب، مداد، وسایل رنگ‌آمیزی (مانند مداد رنگی، گواش یا اکریلیک)، قلم‌مو، ظرف پلاستیکی، آب (تصاویر ۱۲ تا ۱۵).


تصویر ۱۲


تصویر ۱۳


تصویر ۱۴


تصویر ۱۵

فعالیت کارگاهی

با راهنمایی هنرآموز خود یک طرح ساده بکشید، سپس در مورد روش اجرا، رنگ‌آمیزی و تزیینات آن با او مشورت کنید. با درنظر گرفتن اندازهٔ چهرهٔ خود طرح را روی مقوای ساده انتقال دهید. آن را رنگ‌آمیزی و تزیین نمایید. می‌توانید از تکه‌کاغذها یا مقواهای رنگی، پَر حیوانات، خرده پارچه‌های رنگی و یا مواد دلخواه دیگر برای تزیین آن استفاده کنید. محل چشم‌ها را روی ماسک مشخص کرده و جای آنها را خالی کنید. پس از آماده شدن ماسک، آن را روی چهرهٔ خود بگذارید. ماسک‌های آماده شده را مورد نقد و بررسی قرار دهید.

قالب‌گیری از چهرهٔ بازیگر با نوار گچی

برای قالب‌گیری از چهرهٔ بازیگر (مدل) با نوار گچی، به این مواد و لوازم احتیاج است:

- نوار گچی (شکسته‌بندی)
- تشتک پلاستیکی
- آب ولرم
- قیچی
- سلفون یا نایلون
- وازلین
- گچ (ترجیحاً دندانپزشکی)
- کاردک
- چسب نواری
- چسب چوب
- پودر مِل
- جعبهٔ کفش
- مقداری ماسه

روش قالب‌گیری از چهرهٔ بازیگر (مدل) با نوار گچی

- ابتدا باید بازیگر را روی صندلی دارای پشتی مناسب در حالت ۴۵ درجه نشانده و به او روپوش بپوشانید.
- موی سر او را بخوابانید سپس با سلفون یا نایلون و چسب کاملاً بپوشانید.
- توجه داشته باشید که چهرهٔ مدل یا بازیگر بدون ریش و سبیل باشد.
- از او بخواهید چشم‌ها را ببندد، در موقع قالب‌گیری صحبت نکند و از بینی نفس بکشد.
- نوارهای گچی شکسته‌بندی را به شکل نوارهایی با عرض ۵ تا ۷ سانتی‌متر ببرید و روی میز قرار دهید.
- کل چهرهٔ بازیگر را به‌خصوص نواحی ابروها و مژه‌ها را با وازلین بپوشانید.
- تکه‌های نوارهای گچی را در ظرف حاوی آب ولرم خوب بخیسانید.
- کمی آب آن را گرفته و روی پیشانی به حالت افقی بگذارید و با نوک انگشتان روی آنها بکشید.
- به همین ترتیب تمام صورت او را با یک لایه از نوار گچی بپوشانید.
- دقت کنید سوراخ‌های بینی نباید پوشیده شود.
- برای قسمت پل بینی و اطراف سوراخ بینی از تکه‌های مثلثی شکل نوار استفاده کنید تا مسیر تنفس باز باشد.
- لایهٔ دوم را روی لایهٔ اول به شکل عمودی بگذارید که فاصلهٔ بین نوارهای زیر را بپوشاند و گچ‌ها با هم مخلوط شوند.
- لایهٔ سوم برای افزایش استحکام به‌صورت افقی روی لایه‌های قبل را می‌پوشاند.
- با انگشتان خود سطح باندها را صاف کنید تا منافذ پر شود.
- در صورت نیاز لایهٔ چهارم نیز با تغییر جهت نوارها اضافه شود.
- توجه داشته باشید که چیدمان لایه‌ها به شکل تار و پودی (افقی ـ عمودی ـ افقی) باشد.
- بعد از حدود یک ربع ساعت، از بازیگر بخواهید با حرکات آرام چهره، زمینهٔ جدا شدن ماسک را فراهم کند.
- با احتیاط قالب را از چهره جدا کنید. مراقب باشید که موهای بازیگر به قالب نچسبیده باشد. این قالب را «قالب منفی» می‌گویند.

نکته

پس از گذشت یک ربع ساعت از جای‌گذاری آخرین لایهٔ ماسک، باید بگذارید سه دمای سرد، گرم و سرد سپری شود و بعد با کمک گرفتن از حرکت اندام چهرهٔ مدل توسط خود مدل، به آرامی ماسک از چهره جدا شود. به هیچ‌وجه شما نباید ماسک را با دست از چهره جدا کنید تا از فرم و حالت اصلی خود خارج نشود.



تصویر ۱۶ـ اجرای قالب‌گیری منفی



تصویر ۱۷ـ ساخت قالب مثبت از روی قالب منفی

روش ساخت قالب مثبت

- داخل قالب منفی را با قلم‌مو تمیز کنید.
- کمی پودر مِل را با چسب چوب ترکیب کرده، هم بزنید، با کاردک ناصافی‌ها را پر کرده و صبر کنید تا خوب خشک شود.
- سوراخ‌های بینی را با خمیر مجسمه‌سازی ببندید و قالب را درون جعبهٔ کفش که پر از ماسه است قرار دهید تا تکان نخورد.
- داخل قالب را ابتدا تمیز و سپس با وازلین چرب کنید.
- ۴ یا ۵ فنجان گچ را درون ظرف پلاستیکی حاوی تقریباً یک لیوان آب بریزید و با کمک قاشق، هم بزنید. این مقدار گچ و آب تقریبی است و در صورت لزوم می‌توانید مقدار آن را بیشتر کنید. ترکیب آماده باید نه زیاد غلیظ و نه زیاد رقیق باشد.
- ابتدا با کمک قلم‌مو مایع گچ را داخل قالب منفی بمالید و سپس با کاردک کل مایع گچ را داخل آن خالی کنید.
- زمانی که قالب خشک شد با دقت آن را از قالب منفی (قالب اول) که پوسته مانند است، جدا کنید.
- سطح آن را تمیز کرده و اگر سوراخ ریزی مشاهده کردید با پودر مِل و چسب چوب بپوشانید.

نکته

از قالب مثبت می‌توانید به دفعات زیاد برای ساخت ماسک‌ها استفاده کنید.

فعالیت کارگاهی

وسایل لازم برای قالب‌گیری از چهره را تهیه نموده و تحت نظر هنرآموز، روی چهرهٔ یکی از هنرجویان داوطلب، قالب‌گیری با نوار گچی را با کمک یکدیگر انجام دهید. پس از قالب‌گیری از چهره، مطابق با توضیحات داده شده در متن، قالب مثبت را نیز تهیه کنید. توجه داشته باشید که حفظ نکات بهداشتی و ایمنی در حین انجام کار الزامی است.

ساخت ماسک با نوار گچ شکسته‌بندی روی چهره

مراحل اجرای این ماسک مانند روش قالب‌گیری از چهرهٔ بازیگر با نوار گچی است. با این تفاوت که اندازهٔ نوارهای لایهٔ سوم را بزرگ‌تر بگیرید و به‌طور منظم روی دو لایهٔ زیرین را بپوشانید و با انگشتان خود گچ نوارها را در یکدیگر حل کنید، زیرا نمای بیرونی صورتک شما همین لایهٔ سوم است که باید رنگ‌آمیزی شود. پس از خشک شدن کامل ماسک، در صورت بسته بودن جای چشم‌ها، محدودهٔ چشم‌ها را با احتیاط با کاتر باز کنید. ناحیهٔ لب‌ها و اطراف چشم را در صورت نیاز با یک لایهٔ اضافه تقویت کنید. سطح ماسک را با سنبادهٔ نرم، صاف و رنگ‌آمیزی کنید.

نکته

توجه داشته باشید که این روش نه برای تهیهٔ قالب منفی و نه برای تهیهٔ قالب مثبت است، بلکه در این روش ما به‌صورت مستقیم یک ماسک می‌سازیم که حتی حفرهٔ چشم‌ها را می‌توان از قبل بر روی چهرهٔ بازیگر خالی گذاشت و پر نکرد (تصاویر روبه‌رو).



تصویر ۱۸



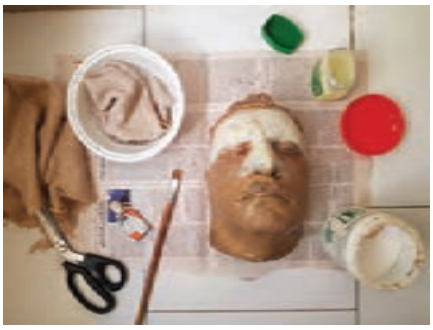
تصویر ۱۹

فعالیت کارگاهی

روی چهرهٔ یکی از هنرجویان داوطلب، با استفاده از نوار گچی، به‌طور مستقیم یک ماسک بسازید.

روش ساخت ماسک پارچه‌ای از تنظیف و چسب چوب

- قالب مثبت را آماده کرده، روی آن با خمیر مجسمه‌سازی یا خمیر بازی کودکان، حجمی را بسازید. (این حجم می‌تواند چهرهٔ انسان، حیوانات یا موجود تخیلی باشد.)
- روی حجم ایجاد شده را وازلین بزنید.
- در یک ظرف روباز، چسب‌چوب را با آب رقیق کرده و یک متر پارچهٔ تنظیف را دولا نموده در ظرف محتوی چسب‌چوب فرو ببرید، به شکلی که پارچه کاملاً خیس شود.
- پارچهٔ آغشته به چسب‌چوب را روی قالب انداخته و با انگشتان دست، فرم دلخواه را شکل دهید.
- بگذارید تا پارچه خشک شود. از باد گرم سشوار می‌توانید برای این کار استفاده کنید.
- پس از خشک شدن، ماسک را از حجم (قالب مثبت) جدا کنید.
- در صورت لزوم جای چشم‌ها را با کاتر سوراخ و ماسک را رنگ‌آمیزی کنید (تصاویر ۲۰ تا ۲۳).



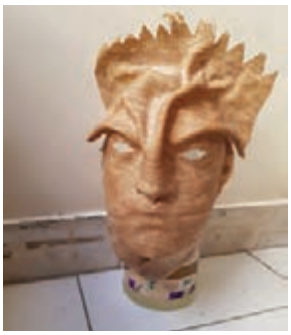
تصویر ۲۰



تصویر ۲۱



تصویر ۲۲



تصویر ۲۳

روش ساخت ماسک با نوار زخم‌بندی، چسب چوب و لاتکس



تصویر ۲۴

این ماسک در داخل یک قالب منفی که تمیز و صاف شده باشد، اجرا می‌شود.

- ابتدا قالب منفی را کاملاً تمیز کرده و داخل آن را با وازلین چرب نمایید.
- تکه‌های نوار زخم را به شکل مربع‌های ۴ در ۴ سانتی‌متر ببرید.
- لایه‌ای از چسب‌چوب را با قلم‌مو داخل قالب بمالید.
- تکه‌های بریده شده را کنار هم داخل قالب منفی بگذارید.
- مجدداً یک لایهٔ دیگر چسب چوب بزنید.
- لایهٔ دیگری از تکه‌های نوار زخم‌بندی بریده شده را روی چسب چوب بچسبانید.
- از باد سشوار برای خشک کردن این ماسک استفاده کنید.
- ماسک را از قالب منفی جدا کرده با قلم‌مو یک لایه لاتکس روی آن مالیده و با باد سرد خشک کنید.
- روی آن را پودر تالک (پودر بچه) زده و دوباره مایع لاتکس بمالید و مجدداً با سشوار خشک کنید.
- برای رنگ‌آمیزی این ماسک از رنگ‌های روغنی گریم در ترکیب با روغن بادام یا کرچک می‌توان استفاده کرد.

نکته

برای زدن لاتکس روی ماسک می‌توان از اسفنج یا قلم‌موی آغشته به مایع ظرفشویی (صابون) استفاده کرد.

ساخت ماسک به روش پاپیه‌ماشه

پاپیه‌ماشه (Papier-mâché) به معنای کاغذ فشرده یا خمیرشده است، سبک، ارزان، قابل فرم‌دهی است و در آموزش‌های مهارتی و کارگاهی کاربرد دارد.

مواد لازم:

- کاغذ روزنامه یا گراف
- شانهٔ تخم‌مرغ
- چسب چوب یا سِریش
- سلفون
- آب
- قالب آمادهٔ چهره (گچی، پلاستیکی یا گلی)
- سنباده
- ظرف مناسب

ساخت خمیر پاپیه‌ماشه با کاغذ روزنامه

در روش پاپیه‌ماشه، مادهٔ اصلی ماسک، کاغذ است که با چسب یا سریش آغشته شده و پس از خشک شدن، فرم نهایی ماسک را ایجاد می‌کند. برای ایجاد فرم طبیعی و زنده، کاغذ روزنامه یا گراف باید با دست پاره و از بریدن آن با قیچی خودداری شود. لبه‌های نامنظم کاغذ پاره‌شده باعث ایجاد بافت طبیعی‌تر و انعطاف بیشتر در حجم‌سازی می‌شوند. همچنین مچاله کردن کاغذ پیش از استفاده، قابلیت فرم‌دهی و انعطاف آن را افزایش می‌دهد.

مراحل آماده‌سازی کاغذ پاپیه‌ماشه

الف) خرد کردن و مچاله کردن: کاغذ روزنامه یا کاغذ گراف را با دست به اندازه‌های مختلف و تقریبی ۲×۱۰ سانتی‌متر پاره کنید، سپس هر تکه را مچاله کرده و دوباره باز کنید تا انعطاف‌پذیری آن افزایش یابد.

ب) خیساندن کاغذ: کاغذها را در آب به مدت چند ساعت بخیسانید تا قابلیت فرم‌دهی بیشتری داشته باشد.

ج) تخلیهٔ آب اضافی: پس از خیساندن، اگر کاغذها دارای آب اضافی هستند، آن را به‌آرامی تخلیه کنید تا خمیر، مناسب شکل‌گیری شود.

د) آغشته کردن با چسب: مقدار مناسبی چسب چوب یا سِریش (یا ترکیبی از هردو) را در ظرفی بریزید و تکه‌های خیس خوردهٔ کاغذ را در آن فرو ببرید تا کاملاً آغشته شوند.



تصویر ۲۵



تصویر ۲۶



تصویر ۲۷



تصویر ۲۸

نکته

- خمیر پاپیه‌ماشه نباید خیلی رقیق باشد، در غیر این صورت ترک می‌خورد.
- اگر غلظت مناسب باشد، لایه‌ها به خوبی به هم می‌چسبند و امکان حجم‌دهی دقیق فراهم می‌شود.

آماده‌سازی قالب پاپیه‌ماشه

- قالب چهرهٔ آماده شده (قالب مثبت) را با سلفون بپوشانید تا جداسازی ماسک آسان شود.
- با دست، سطح سلفون را مالش دهید تا تمام حفره‌ها و زوایای قالب پر شود.
- تکه‌های کاغذ آغشته به چسب را به‌صورت افقی و عمودی روی قالب بچسبانید.
- این لایه‌گذاری را در ۴ تا ۶ سطح و لایه انجام دهید.
- با انگشتان مرطوب و فشار مناسب، هر لایه را صاف کنید تا تمام لایه‌ها به هم بچسبند و سطح ماسک یک‌دست شود.
- می‌توانید قطعاتی مانند بینی، ابرو و گوشه‌ها را با خمیر کاغذ به قالب اضافه کنید تا حجم بهتری از شخصیت شکل گیرد.
- بگذارید خمیر و چسب ۲۴ تا ۴۸ ساعت خشک شوند.

ساخت خمیر پاپیه ماشه با شانهٔ تخم‌مرغ

در این روش، ابتدا مقداری مقوا یا شانهٔ تخم‌مرغ را به تکه‌های کوچک، خرد کرده و در یک ظرف با مقداری آب، خیس می‌کنند. سپس با مقداری چسب چوب، کمی گچ و نشاسته مخلوط کرده و با دست یا مخلوط‌کن، کاملاً به هم می‌زنند تا خمیر یکدست، درست شود. سپس بر روی قالب می‌خوابانند تا سطح کار پوشانده شود.

خصوصیات:

- این روش شبیه به کار مجسمه‌سازی است؛
- سطح کار یکنواخت و دارای بافتی نرم است؛
- مناسب ماسک‌های کوچک‌تر است؛
- جزئیات کوچک مثل چین و چروک‌های چهره را، می‌توان بهتر اجرا کرد.



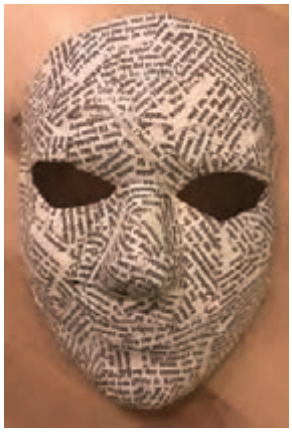
تصویر ۲۹



تصویر ۳۰

نکته

- ماسک را در معرض گرمای شدید قرار ندهید، باعث ترک خوردن می‌شود.
- خشک شدن در سایه، باعث یکنواختی و کیفیت بهتر ماسک می‌شود.
- پس از خشک شدن کامل، ماسک را از قالب جدا کنید.
- استفاده از سنبادهٔ نرم، سطح نهایی را صاف و آمادهٔ رنگ‌آمیزی می‌کند.
- پس از پایان کار، ماسک روی پایه و دور از رطوبت نگهداری شود.



تصویر ۳۱ـ ماسک پاپیه‌ماشه بدون رنگ‌آمیزی



تصویر ۳۲ـ ماسک پاپیه‌ماشه پس از رنگ‌آمیزی

نکات مهم برای ساخت ماسک

۱ـ بریدن جای چشم‌ها

این کار را به سه روش می‌توان انجام داد:
الف) خالی نمودن تمام جای چشم: با این روش بازیگر دید لازم برای دیدن را خواهد داشت.
ب) ایجاد چشم با پارچهٔ توری: این روش همانند روش الف می‌باشد. پس از خالی کردن جای چشم‌ها، پارچهٔ توری از داخل ماسک در محل چشم‌ها چسبانده می‌شود، سپس روی تور، شکل چشم را نقاشی می‌کنند.
ج) ایجاد سوراخی در محل دید: در این روش چشم‌ها روی صورتک نقاشی شده و فقط عنبیهٔ چشم‌ها بریده و درآورده می‌شود.

۲ـ قرار دادن ماسک روی چهره

الف) بعضی از ماسک‌ها با کش بسته می‌شوند. برای راحتی بازیگر، در این روش، چند قطعه اسفنج در نقاط مختلف داخل ماسک چسبانده می‌شود.
ب) برای بعضی از ماسک‌ها در زیر چانه دسته‌ای از جنس مفتول تعبیه می‌شود تا بازیگر ماسک را مقابل چهرهٔ خود نگه دارد.
ج) بعضی از ماسک‌های نمایشی به‌خصوص نیم‌ماسک‌ها، دسته‌ای در کنار خود دارند.
د) بعضی از ماسک‌ها به‌طور کامل روی سر را می‌پوشانند. در داخل ماسک از قطعات اسفنج برای فاصله‌گذاری بین ماسک و چهره استفاده می‌کنند.
هـ) داخل ماسک پارچه‌ای بسیار نرم بچسبانید تا به چهرهٔ بازیگر آسیب نرسد.
و) برای ترمیم ماسک پاپیه‌ماشه از چسب چوب رقیق و برای ماسک گچی از رنگ‌آمیزی مجدد استفاده می‌شود.

رنگ‌آمیزی ماسک‌ها

ماسک‌هایی که روش ساخت آنها را فرا گرفته‌اید، نیاز به رنگ‌آمیزی دارند.
ماسک‌های مقوایی: ماسک‌هایی که از مقواهای رنگی ساخته شده باشند، نیازی به رنگ‌آمیزی ندارند ولی می‌توان برای مشخص نمودن چشم‌ها و نواحی خاصی از چهره، از رنگ گواش استفاده کرد.
ماسک‌های پاپیه‌ماشه‌ای یا خمیر مقوایی: این نوع ماسک‌ها را با گواش یا رنگ‌های افشانه‌ای (اسپری) رنگ‌آمیزی می‌کنند.
ماسک‌های ساخته شده از نوار گچ شکسته‌بندی: این نوع ماسک‌ها را می‌توان با رنگ‌های گواش، رنگ روغنی و رنگ‌های افشانه‌ای رنگ‌آمیزی کرد.

نکته

در صورتی که تزیینات و یا افزودنی‌هایی مانند تور، گل‌های مصنوعی، برگ خشک، دکمه و... روی ماسک چسبانده باشید، می‌توانید از روغن جلا یا افشانه‌های جلادهنده روی آنها استفاده کنید تا ثبات و درخشش بهتری پیدا کنند.

ساخت حجم بر روی ماسک

روی ماسک‌هایی که با نوار گچ شکسته‌بندی ساخته شده است، با پنبه و چسب‌چوب می‌توان حجم ایجاد کرد. برای این کار تکه‌ای پنبه را برداشته روی ناحیهٔ مورد نظرتان بگذارید، اطراف آن را با چسب‌چوب بچسبانید. روی خود پنبه را نیز چسب‌چوب بسیار رقیق شده بمالید به‌طوری که حجم پنبه نخوابد. به همین ترتیب می‌توانید این کار را تکرار کنید تا حجم دلخواه به‌دست آید.

در ماسک‌هایی که با پارچهٔ نوار زخم‌بندی ساخته شده‌اند نیز حجم‌سازی با پنبه و مایع لاتکس به شیوه‌ای که بیان شد، انجام می‌شود. در این روش مایع لاتکس را باید با آب، رقیق و از سشوار برای خشک کردن آن استفاده کنید. این روش برای تبدیل ماسک ساده به چهرهٔ حیوانات کاربرد زیادی دارد.



تصویر ۳۳ـ ماسک با پنبه و لاتکس

فعالیت کارگاهی

به گروه‌های دو نفره، تقسیم شوید. زیرنظر هنرآموز با نوار گچی روی چهرهٔ یکدیگر قالب‌گیری کنید. سپس از روی قالب منفی با استفاده از گچ، قالب مثبت تهیه نمایید، پس از خشک شدن قالب‌های مثبت، سطح آنها را چرب کنید و با یکی از روش‌های زیر، ماسک را روی قالب مثبت بسازید.

الف) استفاده از روش پاپیه‌ماشه (کاغذ روزنامه یا خمیر کاغذ، چسب‌چوب یا سریش)

ب) استفاده از پارچه یا گونی و چسب‌چوب

مراحل ساخت ماسک را با خالی کردن جای چشم‌ها و رنگ‌آمیزی، تکمیل کنید.

ارزشیابی شایستگی ساخت ماسک ساده

نام و نام خانوادگی:				شماره ملی:	تاریخ ارزشیابی:	نوبت:
کد حرفه:	۳۴۳۵۲۳	حرفه:	کمک متخصصان برنامه‌های تلویزیونی	کدپیمانه/پودمان:	۳۴۳۵۲۳۰۴۵	استاندارد عملکرد کار: ساخت انواع ماسک ساده با مواد مصرفی باند گچی، خمیرکاغذی (پاپیه‌ماشه)، پارچه و لاتکس بر مبنای چهره، بدون شخصیت خاص براساس سفارش‌دهنده
کد وظیفه شغل:	۳۴۳۵۲۳۰۴	وظیفه شغل:	ساخت و اجرای دکور، لباس، ماسک و گریم	سطح صلاحیت:	L 3	
کد کار:	۳۴۳۵۲۳۰۴۵۱	کار:	ساخت ماسک ساده	سطح شایستگی:	مهارت	

ردیف	مراحل کار	شرایط انجام کار (ابزار، مواد، تجهیزات، زمان، مکان و...)	ابزارهای ارزشیابی	استاندارد (شاخص‌ها/داوری/نمره‌دهی)	نتایج ممکن	نمره
۱	آماده‌سازی مواد و ابزار	مکان: کارگاه ساخت ماسک ابزار، مواد و تجهیزات: صندلی متحرک، میزکار، انواع رنگ، انواع قلم‌مو، نوار گچی، گچ، گونی، انواع چسب، لاتکس، انواع مقوا زمان: ۱۵ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	تهیهٔ لیست مواد و لوازم مورد نیاز، سرعت عمل در آماده‌سازی لوازم و مواد به‌روش ایمن و بهداشتی، آماده‌سازی محیط کار، مواد مصرفی بهداشتی و پاک‌کننده	۳	
				تهیهٔ لیست مواد و لوازم مورد نیاز، سرعت عمل در آماده‌سازی لوازم و مواد به‌روش ایمن و بهداشتی	۲	
				عدم توانایی در آماده‌سازی مواد و ابزار	۱	
۲	انتخاب نوع ماسک	مکان: کارگاه ساخت ماسک ابزار، مواد و تجهیزات: صندلی متحرک، میزکار، انواع رنگ، انواع قلم‌مو، نوار گچی، گچ، گونی، انواع چسب، لاتکس، انواع مقوا زمان: ۱۵ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	بررسی چهرهٔ مدل، ابعاد و تناسبات چهره، بررسی سازگاری پوست با مواد، سرعت عمل در انتخاب نوع ماسک، انتخاب مدل مو و پوشش سر متناسب با ماسک	۳	
				بررسی چهرهٔ مدل، ابعاد و تناسبات چهره، بررسی سازگاری پوست با مواد، سرعت عمل در انتخاب نوع ماسک	۲	
				عدم توانایی در انتخاب نوع ماسک	۱	
۳	ساخت ماسک	مکان: کارگاه ساخت ماسک ابزار، مواد و تجهیزات: صندلی متحرک، آینه چراغ‌دار، میزکار، انواع رنگ، انواع قلم‌مو، نوار گچی، گچ، گونی، انواع چسب، لاتکس، انواع مقوا، مواد مصرفی پاک‌کننده چهره زمان: ۹۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	سرعت عمل و دقت لازم، رعایت اصول ایمنی و بهداشتی، ساخت ماسک متناسب با چهرهٔ انسان، اجرای رنگ‌آمیزی مناسب، انتخاب و اجرای پوشش سر متناسب با ماسک، استحکام ماسک	۳	
				سرعت عمل و دقت لازم، رعایت اصول ایمنی و بهداشتی، ساخت ماسک متناسب با چهرهٔ انسان، اجرای رنگ‌آمیزی مناسب	۲	
				عدم توانایی در ساخت ماسک	۱	
۴	اصلاح و مراقبت از ماسک	مکان: کارگاه ساخت ماسک ابزار، مواد و تجهیزات: صندلی، آینه چراغ‌دار، میزکار، انواع رنگ، انواع قلم‌مو، نوار گچی، گچ، گونی، انواع چسب، لاتکس، انواع مقوا زمان: ۳۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	استحکام‌بخشی ماسک با مواد استاندارد، سرعت عمل در اصلاح ماسک، آسان‌سازی نصب ماسک، بررسی ماسک زیر نور صحنه، تهیهٔ محل نگهداری ماسک	۳	
				استحکام‌بخشی ماسک با مواد استاندارد، سرعت عمل در اصلاح ماسک، آسان‌سازی نصب ماسک	۲	
				عدم توانایی در اصلاح و مراقبت از ماسک	۱	
	شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست‌محیطی و نگرش:	غیرفنی: تفکر منطقی، خلاقیت، کاربرد فناوری/ ایمنی و بهداشت: استفاده از دستکش، پیش‌بند، حفظ و مراقبت پوست مدل و سازندهٔ ماسک / نگرش: توجه به آداب و سنن در فرهنگ‌های مختلف، احترام به کار گروهی/ زیست‌محیطی: نظافت محیط کار و صرفه‌جویی در انرژی، استفاده از مواد سازگار با محیط‌زیست و قابل بازیافت	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	به‌خلاقیت، کار تیمی، اخلاق، مدیریت منابع مالی، مواد، کار و کیفیت توجه دارد. اصول اخلاق حرفه‌ای از جمله تعهدکاری را رعایت می‌کند. استفاده از مواد سازگار با محیط‌زیست و قابل بازیافت برایش مهم است.	۲	
				عدم توانایی در: رعایت اصول حرفه‌ای، خلاقیت، مدیریت منابع مالی، مواد، تجهیزات، کار و کیفیت، مسئولیت‌پذیری، کاربرد فناوری و مدیریت منابع	۱	
	ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)				بلی ☐ خیر ☐	

توضیحات:

۱ **معیار شایستگی انجام کار:**
- کسب حداقل نمره ۲ از مرحلهٔ ۳ (مراحل بحرانی)
- کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست‌محیطی و نگرش
- کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار

۲ **تعریف سطوح شایستگی:** صرف‌نظر از اینکه یک تکلیف کاری در چه سطحی از صلاحیت حرفه‌ای انجام می‌شود، در هر محیط کاری ممکن است انجام هر کار با کیفیت مشخصی مورد انتظار باشد. سطح شایستگی انجام کار، معیار اساسی ارزشیابی است.
- **مهارت (سطح سه):** ماهر و قادر به آموزش و هدایت دیگران، توانایی برنامه‌ریزی و تحلیل، پاسخ‌گویی در برابر کارهای خود، سروکار داشتن با سطح وسیعی از کارها و فعالیت‌ها
- **تسلط (سطح چهار):** خبرگی در انجام کار و آموزش دیگران، ایجاد، نوآوری، سازگاری، عیب‌یابی، هدایت و راهنمایی دیگران.

واحد یادگیری ۲

ساخت ماسک برای نقش

هنرجویان در ساخت ماسک برای نقش، چه مهارت‌هایی را باید کسب کنند؟

هنرجو در پایان این واحد یادگیری قادر خواهد بود براساس تحلیل متن نمایشی و ویژگی‌های نقش، با رعایت اصول ایمنی و زیبایی‌شناسی، ساخت ماسک برای نقش را متناسب با دورهٔ تاریخی، فرهنگ، جایگاه اجتماعی و سبک اجرایی نمایش، طراحی، حجم‌سازی، رنگ‌آمیزی و اجرا کند.

استاندارد عملکرد

ساخت ماسک نمایشی با توجه به نقش بازیگر و تحت نظر کارگردان به وسیلهٔ ابزار حرفه‌ای براساس متن مصوّب

تاریخچهٔ استفاده از ماسک در نمایش‌ها

ماسک از قدیمی‌ترین وسایل نمایشی است که در ابتدا برای مراسم آیینی مورد استفاده قرار می‌گرفت. از شش قرن قبل از میلاد، استفاده از ماسک در تئاتر یونان جایگاه مهمی داشته است. بازیگران این دوره هر یک در سه یا چهار نقش بازی می‌کردند و برای هر نقش از یک ماسک متناسب با آن نقش بهره می‌بردند. رنگ موی ماسک‌ها اهمیت خاصی داشت. افراد بدبخت با موهای تیره و کم حجم و افراد سعادتمند با موهای بور و پرحجم، شخصیت‌های مکار با موی سرخ و افراد بخیل با موی کوتاه نشان داده می‌شدند. ماسک مردان پیر ریش داشت و پیشانی آنها پر چین و چروک بود و ماسک پسرهای جوان بدون ریش بود. ماسک‌های سفید با رنگ‌های پریده نماد ضعف و بیماری بود. ماسک‌های سرخ را پیام‌آوران به چهره داشتند تا برافروخته و هیجان زده به‌نظر آیند. ماسک‌های نقش زنان سفید رنگ و نقش مردان تیره‌تر بود. شخصیت‌های نمایش‌های کمدی آن دوران با ماسک‌هایی به‌شکل مضحک و مسخره اجرا می‌شد. در نمایش‌های مذهبی قرون وسطی برای نمایش شیطان، ماسکی مخوف با خطوط غیرطبیعی و گوش‌های دراز و ریش سه‌گوش بر چهره می‌نهادند. در نمایش‌های کمدی دل‌آرته (نمایش به شکل بداهه و با استفاده از ماسک) در دوران رنسانس بازیگران ماسک‌های نیمه استفاده می‌کردند که هرکدام از آنها نماد شخصیتی از نمایش بود. برای مثال شخصیت ارباب پیر (پانتالونه) با ابروان و چشم‌های فرو افتاده همراه با بینی قوزدار و ریش سه‌گوش شناخته می‌شد. از قرن هفدهم به بعد استفاده از ماسک‌ها به جشن‌ها و کارناوال‌ها راه یافت. در قرن بیستم مجدداً استفاده از ماسک در نمایش‌های مدرن و نیز موزیکال بخشی از اجرای بازیگران شد. امروزه ماسک مانند گذشته از اهمیت خاصی برخوردار است و بازیگر با بهره از آن، برصحنه به نقش‌آفرینی می‌پردازد.



تصویر ۳۴ـ ماسک آفریقایی



تصویر ۳۵ـ ماسک جادوگران



تصویر ۳۶ـ ماسک نمایش یونان



تصویر ۳۷ـ ماسک کمدی دل‌آرته



تصویر ۳۸ـ ماسک نمایش امروزی

از ماسک در انواع نمایش‌های تلویزیونی، تله تئاتر و فیلم‌های سینما به شکل‌های گوناگون استفاده می‌شود. عمدهٔ موارد استفاده از آن در نمایش‌ها عبارت‌اند از:

۱ **شخصیت‌پردازی:** در برخی از سریال‌ها و فیلم‌های تلویزیونی ماسک‌ها برای خلق شخصیت‌های مرموز، ترسناک یا غیرانسانی استفاده می‌شود، مانند شخصیت‌های شرور در فیلم‌های جنایی ـ ترسناک یا موجوداتی فراطبیعی در سریال‌های فانتزی

۲ **پوشاندن هویت:** در مواردی که شخصیت داستان نیاز به مخفی کردن هویت خود دارد، مانند سارقان یا مأموران مخفی

۳ **نمادگرایی:** گاه ماسک‌ها در نمایش تلویزیونی جنبهٔ نمادین دارند، مانند دروغ یا پنهان‌کاری

۴ **جلوه‌های ویژه و بصری:** در برخی از سریال‌های تلویزیونی به‌خصوص در سبک‌های علمی ـ تخیلی یا ترسناک، ماسک‌ها بخشی از طراحی جلوه‌های ویژه هستند تا ظاهری خاص و غیرمعمول به شخصیت‌ها ببخشند.

۵ **ارتباط با تئاتر:** در نمایش‌های تلویزیونی که اقتباسی از نمایشنامه‌های تئاتری هستند ممکن است از ماسک برای حفظ وفاداری به اثر اصلی استفاده کنند.

پژوهش

تحقیق کنید که ماسک‌های تصویر روبه‌رو متعلق به کدام کشورها می‌باشند؟



تصویر ۳۹

فعالیت کلاسی

چند برنامهٔ تلویزیونی (نمایشی یا غیرنمایشی) که در تولید آنها از ماسک استفاده کرده‌اند را نام ببرید، در مورد ویژگی ماسک‌های استفاده شده در آنها با هم گفت‌وگو کنید.

عملکرد طراح ماسک

طراح ماسک با سفارش کارگردان، برای چهرهٔ بازیگرانی که نقش خود را با ماسک ارائه خواهند کرد، قبل از اجرای تمرین‌های اصلی نمایش، ماسک‌ها را طراحی و آماده می‌کند. زیرا چهرهٔ بازیگر برای ارائهٔ نقش پوشیده است و او باید قدم‌ها و حرکات بدنی خود را برحسب نقش ماسک به بازی بگیرد. طراح علاوه بر شناخت متن و شخصیت‌های آن با درنظر گرفتن خواسته‌های کارگردان، آگاهی از رنگ صحنه، لباس، نور، اندازهٔ سالن، فضای نمایش از نظر داخلی و خارجی بودن (نمایش‌های خیابانی) اقدام به طراحی ماسک می‌کند و سپس خود یا مجری زیر نظر او ساخت ماسک را انجام می‌دهد.

فعالیت کارگاهی

- از برنامه‌های طنز تلویزیونی، یکی از شخصیت‌های مورد علاقهٔ خود را انتخاب کرده و برای آن یک ماسک ساده طراحی کنید.
- با راهنمایی هنرآموز خود، یک شخصیت از نمایش‌های ایرانی (سنتی یا کلاسیک) را انتخاب کرده و با خمیر کاغذ یا خمیر ساده، تنها بینی، ابرو و فرم کلی صورت را روی یک قالب مثبت از پیش آماده شده، حجم‌سازی کنید.

شخصیت چیست؟

شخصیت عبارت است از مجموعه ویژگی‌های جسمی، روانی، عاطفی و رفتاری که هر فرد را از افراد دیگر متمایز می‌کند. براساس این ویژگی‌ها است که افراد را توصیف می‌کنیم، مانند مهربان، خودنما، پرتوقع، دمدمی، کینه‌توز، منزوی، ترسو و... . هر یک از این خصوصیات بر چهرهٔ افراد تأثیر می‌گذارد که می‌تواند به ساخت ماسک کمک کند.

تمرین

به تصاویر روبه‌رو نگاه کنید و خصوصیت درونی هر چهره را بنویسید.

چهره ۱: .....

چهره ۲: .....

چهره ۳: .....

چهره ۴: .....

چهره ۵: .....

چهره ۶: .....



تصویر ۴۰

کارکرد ماسک شخصیت

در نمایش حرفه‌ای، زمانی که قرار است شخصیت یک متن نمایشی روی صحنه جان بگیرد، دیگر یک ماسک ساده کافی نیست. ما نیاز داریم ماسکی بسازیم که:

- هویت مشخص داشته باشد؛
- احساس و رفتار شخصیت را منتقل کند؛
- با فرهنگ، دوره تاریخی، ژانر نمایش و شیوهٔ بازیگری هماهنگ باشد؛
- علاوه بر چهره، دارای پوشش سر و عناصر مکمل نمایشی باشد.

بنابراین، ماسک باید بتواند احساس، منش، جایگاه اجتماعی و هویت نمایشی نقش را به تماشاگر منتقل کند. چنین ماسکی را «ماسک شخصیت» می‌نامیم.

نکته

ماسک شخصیت تنها یک صورتک نیست؛ بلکه روایت‌کنندهٔ داستان و حامل هویت نقش است.

گفت‌وگو کنید

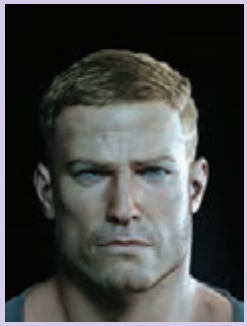
در مورد ویژگی‌های شخصیتی تصاویر زیر با یکدیگر گفت‌وگو کنید.



تصویر ۴۱



تصویر ۴۲



تصویر ۴۳



تصویر ۴۴

فعالیت کارگاهی

در گروه‌های چند نفره، بخشی کوتاه از یک متن نمایشی را انتخاب کنید، در گروه خود بخوانید و هم‌زمان خطوط کلی چهرهٔ شخصیت اصلی متن را روی کاغذ ترسیم نمایید.

خوانش و تحلیل متن برای طراحی ماسک شخصیت

ساخت ماسک شخصیت همواره از «متن» آغاز می‌شود؛ زیرا متن تنها منبعی است که اطلاعات دقیق شخصیت را در اختیار ما قرار می‌دهد.

در نمایش‌ها و داستان‌های تخیلی، شخصیت‌ها در دنیای واقعی وجود ندارند؛ بنابراین خصوصیات رفتاری، گفتاری و کنشی آنها از طریق خوانش دقیق متن و بررسی اتفاقات داستان، به مبنایی برای طراحی ماسک تبدیل می‌شود.

برای تحلیل متن، سه مرحلهٔ زیر اجرا می‌شود:

الف) تحلیل گفتار شخصیت

هر واژه‌ای که شخصیت به زبان می‌آورد، سرنخی برای طراحی ماسک است.

- تُن صدای شخصیت در خوانش متن چگونه است؟
- جملات او کوتاه و محکم‌اند یا بلند و شاعرانه؟
- بیشتر دستور می‌دهد یا التماس می‌کند؟
- شوخ‌طبع است یا جدی و خشن؟

مثال

۱ در گفتار خشن ضحاک، ماسک باید فکی پهن و خطوطی زاویه‌دار داشته باشد.

۲ یا زمانی که شخصیت می‌گوید: «من سایه هستم، نه آدم!» ماسک باید تیره، کشیده، مرموز و بی‌روح طراحی شود.

ب) تحلیل توصیفات متن دربارهٔ شخصیت

در متن به موارد زیر توجه کنید:

- سن شخصیت
- جنسیت شخصیت
- طبقهٔ اجتماعی
- شغل شخصیت
- وضعیت جسمی
- نقش در داستان
- منش، باورها و اخلاق

مثال

او متفکرانه با قدم‌هایی سنگین وارد صحنه شد.

در این حالت، ماسک باید دارای فک پهن، ابروهای سنگین و حجم کلی بزرگ‌تری باشد.

ج) تحلیل کنش‌ها و رفتارها

رفتار شخصیت، تعیین‌کنندهٔ فرم ماسک است. به دو مثال ارائه شده توجه کنید:

رفتار	فرم پیشنهادی ماسک
عصبی و تندخو	خطوط تیز، فرم زاویه‌دار
مهربان	خطوط نرم، فرم گرد
حیله‌گر	بینی کشیده، چشم باریک
مقتدر	فک مربعی، ابروی پهن

مثال

۱ شخصیت حیله‌گر (مانند موش در داستان عبید زاکانی) بهتر است که با بینی کشیده و چشم‌های باریک طراحی شود.

۲ پیر دانا با قدم‌هایی آرام و صدایی نرم ظاهر می‌شود؛ بنابراین فرم کلی ماسک او بیضی و نرم، رنگ‌ها خاکی و سفید، خطوط منحنی و جزئیات شامل چین‌های ریز و ابروهای نرم خواهد بود.

فعالیت کارگاهی

یک متن نمایشی انتخاب کنید. شخصیت اصلی را در شش مورد سن، جنسیت، رفتار، احساس، فرهنگ و جایگاه اجتماعی تحلیل نمایید. طرح اولیه ماسک شخصیت را پس از مشورت گروهی، ترسیم کنید.

فرم‌شناسی برای ماسک شخصیت

فرم ماسک، شخصیت را بدون نیاز به هیچ توضیحی معرفی می‌کند (تصاویر ۴۵ تا ۵۰).



تصویر ۴۵



تصویر ۴۶



تصویر ۴۷



تصویر ۴۸



تصویر ۴۹



تصویر ۵۰

فرم‌های پایه و کاربرد آنها در ماسک را می‌توانید در جدول زیر ببینید.

فرم	مفهوم	کاربرد
گرد	معصوم، کودکانه	شخصیت‌های مثبت، طنز
بیضی	ملایم، آرام	پیر دانا، زن مهربان
زاویه‌دار	قدرت، خشونت	جنگجو، خبیث
مثلثی	زیرکی، سرعت	روباه، شخصیت حیله‌گر
کشیده	سرد، مرموز	جادوگر، موجودات سایه‌وار
اغراق‌شده	طنز، فانتزی	دل‌آرته، کمدی‌ها

رنگ‌شناسی شخصیت‌محور

رنگ در ماسک شخصیت، تنها برای زیبایی استفاده نمی‌شود. برای نمونه در تئاتر «کابوکی» ژاپن، (نمایش سنتی ژاپنی، استفاده از لباس سنتی، رنگ و موسیقی) رنگ قرمز برای قهرمان و رنگ آبی برای شخصیت خبیث به‌کار می‌رود.



تصویر ۵۱



تصویر ۵۲

در دنیای هنر از جمله هنر طراحی و ساخت ماسک‌های نمایشی، هر رنگ، معنا و مفهوم خاصی را به مخاطب منتقل می‌کند. به معناشناسی رنگ‌ها در جدول روبه‌رو توجه کنید و آنها را در فعالیت‌های کارگاهی خود به‌کار ببرید.

قرمز	خشم، قدرت و انرژی
آبی تیره	آرامش، سکوت و غم
سبز	طبیعت، جن و جادو
سیاه	ترس، ابهام و ناشناخته
سفید	پاکی و معصومیت
طلایی	عظمت و پادشاهی

فعالیت کارگاهی

با راهنمایی هنرآموز خود، متن نمایشی یک تئاتر (فانتزی و خیالی) کوتاه را انتخاب کنید. متن را در کلاس بخوانید و شخصیت‌های اصلی آن را مشخص نمایید. به چند گروه تقسیم شوید و هر گروه برای یکی از شخصیت‌های اصلی نمایشنامه یک ماسک طراحی کند و بسازد. ماسک‌ها را با توجه به روحیات و ویژگی‌های شخصیت‌های داخل نمایشنامه، رنگ‌آمیزی و در صورت نیاز، با مواد مختلف حجم‌هایی را روی ماسک‌ها ایجاد کنید. در پایان در مورد ماسک‌های هرگروه، گفت‌وگو کنید.

پوشش سر و هویت فرهنگی

پوشش سر، بخش جدایی‌ناپذیر شخصیت‌سازی در نمایش ایرانی است. با توجه به اینکه ماسک روی چهرهٔ بازیگر قرار می‌گیرد از این‌رو در ساخت ماسک شخصیت ایرانی، باید نوع پوشش سر آن دوره یا منطقه در نظر گرفته شود. پوشش سر در فرهنگ ایرانی نشانهٔ جایگاه اجتماعی، آیین، شغل و هویت فردی است و در نمایش، نقش مهمی در باورپذیری شخصیت دارد. مثلاً برای اجرای نقش رستم معمولاً استفاده از کلاه‌خود و پوشش پهلوانی مرسوم است و یا درویشان، دستاری ساده و بی‌پیرایه بر سر دارند.

این نوع پوشش، در نمایش‌های سنتی نیز همواره مورد توجه بوده و هست. در تعزیه از پوشش سبز برای شخصیت مثبت، از پوشش قرمز برای نقش منفی یا جنگجو و از پوشش سیاه برای عزا و اندوه استفاده می‌شود و یا اینکه در نمایش‌های روحوضی (سیاه بازی) گذشته، کلاه مخملی، پوشش ساده و طنزگونه را می‌توان مشاهده نمود. پوشش سر در برخی از مناطق ایران مختلف است که در زیر به چند نمونه از آنها اشاره شده است.

استان کردستان: دستارهای ضخیم با رنگ‌های سنگین (مشکی، قهوه‌ای) برای شخصیت‌های حماسی و جنگاور

استان گیلان: روسری‌های گلدار با پارچه‌های روشن برای شخصیت مادر، دختر روستایی و یا شخصیت‌های بومی

استان سیستان و بلوچستان: عمامهٔ سفید بلند برای شخصیت‌های آیینی و بزرگان قبیله

استان چهار محال و بختیاری: کلاه نمدی برای شخصیت‌هایی مثل افراد ریش‌سفید، چوپان و مردان کوهستان

فعالیت کارگاهی

به چند گروه تقسیم شوید. هر گروه، یک شخصیت نمایشی ایرانی انتخاب و ماسک ساده‌ای متناسب با آن شخصیت و با پوشش سر بومی طراحی کرده و سپس با امکانات در دسترس بسازید. این رویکرد به بازیگران کمک می‌کند تا بیشتر با تاریخ و فرهنگ شخصیت خود ارتباط برقرار کرده و موجب ارتباط عمیق‌تر تماشاگران با آن اثر شوند.

طراحی ماسک برای نقش

برای ساخت ماسک نمایشی بر اساس شخصیت داستان، باید مراحل مختلفی را طی کنید تا به نتیجه‌ای مناسب برسید. این فرایند معمولاً شامل طراحی، ساخت و نهایی‌سازی است.

اولین قدم درساخت ماسک برای نقش، خوانش و تحلیل متن انتخاب شده است. با خوانش متن مصوّب، طراح زیر نظر کارگردان، با نگاه زیباشناسانه به طرح اولیه برای ساخت ماسک دست پیدا می‌کند. بنابراین با خوانش متن و تفکیک موقعیت اجرایی براساس نگاه کارگردان با رعایت اصول زیبایی‌شناسی، طرح اولیه برای ساخت ماسک آماده می‌شود. بنابراین خوانش متن و تفکیک نقش‌ها روش درست برای رسیدن به این مهم است.

قبل از شروع به ساخت ماسک، باید شخصیت داستان را به‌خوبی بشناسید. خصوصیات ظاهری و ویژگی‌های شخصیتی او را بررسی کنید. همچنین باید مشخص کنید شخصیت نمایشی فرد، مربوط به چه دوره و زمان و مکانی است. البته باید توجه داشته باشید در نمایش‌ها و داستان‌های تخیلی، شخصیت داستان در دنیای واقعی وجود ندارد، بلکه خصوصیات رفتاری نقش، با خوانش متن، بررسی و اتفاقاتی که در داستان رقم می‌خورد، می‌تواند دست‌مایهٔ طراحی ماسک برای شخصیت باشد.

روش طراحی ماسک از دیرباز تنها با روش‌های دستی بوده است. درحالی که امروزه روش‌های نوین دیجیتالی یا مجازی مکمل بسیار مطلوبی برای رسیدن به بهترین طراحی می‌باشد. روش طراحی دستی به‌عنوان طرح اولیه حتی امروز با توجه به بهره‌گیری از برنامه‌های رایانه‌ای یکی از بهترین راه‌های رسیدن به طرح نهایی است، چرا که طراحی دستی، کاملاً خلاقانه و خودجوش از مجموعه شهود ذهنی طراح بر کاغذ تنها با یک مداد ساده می‌باشد.

طراح ماسک، پس از خوانش متن، با در نظر گرفتن خاستگاه و سلیقهٔ کارگردان، وفادار به دورهٔ تاریخی و جغرافیایی نقش، به طراحی ماسک اولیه با خلاقیت تمام به کمک مداد بر روی کاغذ، طرح خود را پیاده می‌کند. پس از طراحی‌های اولیه از ماسک‌ها، با درنظر گرفتن پوشش سر و تن بازیگرکه ماسک برچهرهٔ او قرار خواهد گرفت، طرح نهایی به کمک مجری و دستیار به اجرا درخواهد آمد.

امروزه طراحان با دسترسی به رایانه و بهره‌گیری از نرم‌افزارهای برنامه‌ریزی شده و یا حتی هوش مصنوعی، می‌توانند به‌راحتی از هزاران طرح پیشنهادی در فضای مجازی به‌عنوان زمینه‌ای برای خلق ایده‌های اولیهٔ خود استفاده کنند. بهره‌گیری از روش‌های امروزی و ترکیب آن با خلاقیت‌های فردی می‌تواند طرحی نو برای رسیدن به طراحی مطلوب را به‌همراه داشته باشد.



تصویر ۵۳ـ روش طراحی دستی



تصویر ۵۴ـ روش طراحی دیجیتالی

ساخت ماسک شخصیت

پس از برنامه‌ریزی و انتخاب فرم ماسک موردنظر و تکنیک اجرایی، ابتدا یک قالب گچی مثبت از صورت بازیگر گرفته و آماده می‌کنند. بعد از آن، طرح نهایی را برای رسیدن به فرم پایانی با ایجاد حجم‌های مورد نظر تکمیل می‌کنند تا ماسک شکل نهایی خود را پیدا کند.

مراحل ساخت ماسک شخصیت:

۱ ساخت قالب مثبت چهره
۲ حجم‌سازی با خمیر مجسمه‌سازی یا گل رس روی قالب براساس شخصیت
۳ شکل‌دهی جزئیات
۴ چرب‌کردن سطح کار با وازلین
۵ ساخت ماسک روی قالب
۶ خشک شدن کامل ماسک
۷ جداسازی ماسک از قالب مثبت
۸ خالی کردن جای چشم‌ها
۹ سنباده‌کاری
۱۰ استحکام‌سازی ماسک در اطراف و جای چشم‌ها
۱۱ رنگ‌آمیزی ساده (پایه)
۱۲ تیره‌روشن‌سازی ماسک
۱۳ تکمیل رنگ‌آمیزی
۱۴ الحاقات (مو، تزیینات و...)



تصویر ۵۵ـ روش حجم‌سازی با گل رس روی قالب گچی



تصویر ۵۶ـ روش حجم‌سازی با خمیر مجسمه‌سازی روی قالب گچی

فعالیت کارگاهی

شخصیت یکی از نمایشنامه‌ها (حیوان، انسان یا موجودی تخیلی) را انتخاب کرده و طراحی کنید و شرحی درباره این شخصیت در کنار طرح خود بنویسید. سپس با یکی از روش‌هایی که آموخته‌اید و با کمک گرفتن از هنرجوهای دیگر به‌عنوان مدل، ماسک خود را بسازید.

الحاقات و مراقبت از ماسک

ساخت ماسک نمایشی در روند شکل‌گیری و باورپذیری داستان در نزد مخاطب، اهمیت ویژه‌ای دارد. طراحان و سازندگان ماسک شخصیت، با دقت و وسواس لازم، تلاش می‌کنند تا به بهترین شکل، اجرای نهایی و الحاقات را به قالب اولیهٔ ماسک اضافه کنند. این الحاقات می‌تواند از مواد مختلفی مانند رنگ، اسفنج، پارچه، پلاستیک، مو و... باشد. به‌عنوان مثال ممکن است یک ماسک شخصیت، دارای گوش‌ها و بینی بزرگی باشد. طراحان سعی می‌کنند با توجه به هدفی که در به‌وجود آمدن شخصیت نمایشی در داستان موجود هست، از مواد مختلف در شکل‌گیری استفاده کنند. مثلاً ممکن است لازم باشد که بینی و گوش‌های بزرگ ماسک با جابه‌جایی بازیگر، حرکات نرمی داشته باشد، پس در ساخت و اجرای نهایی باید از مواد منعطفی استفاده شود.

نگهداری از ماسک‌های نمایشی نیاز به توجه خاصی دارد تا دوام و کیفیت آنها حفظ شود. برای این منظور لازم است برای حفاظت و عدم آسیب‌دیدگی، پس از هر دوره استفاده، ماسک را در یک جعبه نگهداری کنیم تا از گرد و خاک و ضربه هنگام جابه‌جایی محفوظ بماند. در تصویر ۵۷ نمونه‌ای از ماسک برای نقش دیده می‌شود.



تصویر ۵۷

ارزشیابی شایستگی ساخت ماسک برای نقش

نام و نام خانوادگی:			شماره ملی:		تاریخ ارزشیابی:	نوبت:
کد حرفه:	۳۴۳۵۲۳	حرفه:	کمک متخصصان برنامه‌های تلویزیونی	کدپیمانه/پودمان:	۳۴۳۵۲۳۰۴۵	استاندارد عملکرد کار: ساخت ماسک نمایشی با توجه به نقش بازیگر و نظر کارگردان به وسیلهٔ ابزار حرفه‌ای براساس متن مصوّب
کد وظیفه شغل:	۳۴۳۵۲۳۰۴	وظیفه شغل:	ساخت و اجرای دکور، لباس، ماسک و گریم	سطح صلاحیت:	L 3	
کد کار:	۳۴۳۵۲۳۰۴۵۲	کار:	ساخت ماسک برای نقش	سطح شایستگی:	مهارت	

ردیف	مراحل کار	شرایط انجام کار (ابزار، مواد، تجهیزات، زمان، مکان و...)	ابزارهای ارزشیابی	استاندارد (شاخص‌ها/داوری/نمره‌دهی)	نتایج ممکن	نمره
۱	خوانش و تحلیل متن	مکان: کارگاه ساخت ماسک ابزار، مواد و تجهیزات: صندلی، میز کار، متن نمایشی، رایانه، پرینتر، لوازم‌التحریر زمان: ۴۵ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	سرعت عمل در مشخص کردن نقش‌ها، تعیین ویژگی‌های شخصیتی هر نقش، تعیین فرم ماسک برای نقش، تعیین لوازم و مواد مورد نیاز	۳	
				مشخص کردن نقش‌ها، تعیین ویژگی‌های شخصیتی هر نقش، تعیین فرم ماسک برای نقش	۲	
				عدم توانایی در خوانش و تحلیل متن	۱	
۲	انتخاب ابزار و مواد	مکان: کارگاه ساخت ماسک ابزار، مواد و تجهیزات: صندلی متحرک، میز کار، انواع رنگ، انواع قلم‌مو، نوار گچی، گچ، گونی، انواع چسب، لاتکس، انواع مقوا زمان: ۱۵ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	تهیهٔ لیست مواد و لوازم مورد نیاز، سرعت عمل در آماده‌سازی لوازم و مواد به‌روش ایمن و بهداشتی، آماده‌سازی محیط کار، مواد مصرفی بهداشتی و پاک‌کننده	۳	
				تهیهٔ لیست مواد و لوازم مورد نیاز، سرعت عمل در آماده‌سازی لوازم و مواد به‌روش ایمن و بهداشتی	۲	
				عدم توانایی در انتخاب ابزار و مواد	۱	
۳	طراحی ماسک	مکان: کارگاه ساخت ماسک ابزار، مواد و تجهیزات: صندلی متحرک، میز کار، انواع رنگ، انواع قلم‌مو، نوار گچی، گچ، گونی، انواع چسب، لاتکس، انواع مقوا، ابزارهای طراحی، رایانه، پرینتر زمان: ۴۵ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	بررسی چهرهٔ مدل، رعایت ابعاد و تناسبات چهره، انتخاب نوع و طراحی ماسک، انتخاب مدل مو و پوشش سر متناسب با ماسک، سرعت عمل و طراحی خلاقانه	۳	
				بررسی چهرهٔ مدل، رعایت ابعاد و تناسبات چهره، انتخاب نوع و طراحی ماسک، انتخاب مدل مو و پوشش سر متناسب با ماسک	۲	
				عدم توانایی در طراحی ماسک	۱	
۴	ساخت ماسک	مکان: کارگاه ساخت ماسک ابزار، مواد و تجهیزات: صندلی متحرک، آینه چراغ‌دار، میز کار، انواع رنگ، انواع قلم‌مو، نوار گچی، گچ، گونی، انواع چسب، لاتکس، انواع مقوا، پودر مل، مواد مصرفی پاک‌کننده چهره زمان: ۹۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	رعایت اصول ایمنی و بهداشتی، ساخت ماسک متناسب با چهرهٔ انسان، اجرای پوشش سر متناسب با ماسک، اجرای رنگ‌آمیزی مناسب، استحکام ماسک، سرعت عمل و دقت لازم	۳	
				رعایت اصول ایمنی و بهداشتی، ساخت ماسک متناسب با چهرهٔ انسان، اجرای پوشش سر متناسب با ماسک، اجرای رنگ‌آمیزی مناسب	۲	
				عدم توانایی در ساخت ماسک	۱	
۵	اصلاح و مراقبت	مکان: کارگاه ساخت ماسک ابزار، مواد و تجهیزات: صندلی، آینه چراغ‌دار، میز کار، انواع رنگ، انواع قلم‌مو، نوار گچی، گچ، گونی، انواع چسب، لاتکس، پودر مل، پایه‌های چوبی، جعبه‌های مقوایی، پوشال زمان: ۱۵ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	استحکام‌بخشی ماسک با مواد استاندارد، سرعت عمل در اصلاح ماسک، آسان‌سازی نصب ماسک، تهیهٔ محل نگهداری ماسک، بررسی ماسک بعد از هر اجرای بازیگر	۳	
				استحکام‌بخشی ماسک با مواد استاندارد، سرعت عمل در اصلاح ماسک، آسان‌سازی نصب ماسک	۲	
				عدم توانایی در اصلاح و مراقبت	۱	
شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست‌محیطی و نگرش:		غیرفنی: تفکر منطقی، خلاقیت، کاربرد فناوری / ایمنی و بهداشت: استفاده از دستکش، پیش‌بند، حفظ و مراقبت پوست مدل و سازندهٔ ماسک / نگرش: توجه به آداب و سنن در فرهنگ‌های مختلف، احترام به کار گروهی / زیست‌محیطی: نظافت محیط کار و صرفه‌جویی در انرژی، استفاده از مواد سازگار با محیط‌زیست و قابل بازیافت	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	به‌خلاقیت، کار تیمی، اخلاق، مدیریت منابع مالی، مواد، کار و کیفیت توجه دارد. اصول اخلاق حرفه‌ای از جمله تعهدکاری را رعایت می‌کند. استفاده از مواد سازگار با محیط‌زیست و قابل‌بازیافت برایش مهم است.	۲	
				عدم توانایی در: رعایت اصول حرفه‌ای، خلاقیت، مدیریت منابع مالی، مواد، تجهیزات، کار و کیفیت، مسئولیت‌پذیری، کاربرد فناوری و مدیریت منابع	۱	
ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)					بلی ☐ خیر ☐	

توضیحات:

۱ **معیار شایستگی انجام کار:**
- کسب حداقل نمره ۲ از مراحل ۳ و ۴ (مراحل بحرانی)
- کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست‌محیطی و نگرش
- کسب حداقل میانگین ۲ از مراحل کار

۲ **تعریف سطوح شایستگی:** صرف نظر از اینکه یک تکلیف کاری در چه سطحی از صلاحیت حرفه‌ای انجام می‌شود، در هر محیط کاری ممکن است انجام هر کار با کیفیت مشخصی مورد انتظار باشد. سطح شایستگی انجام کار، معیار اساسی ارزشیابی است.
- **مهارت (سطح سه):** ماهر و قادر به آموزش و هدایت دیگران، توانایی برنامه‌ریزی و تحلیل، پاسخ‌گویی در برابر کارهای خود، سر و کار داشتن با سطح وسیعی از کارها و فعالیت‌ها
- **تسلط (سطح چهار):** خبرگی در انجام کار و آموزش دیگران، ایجاد، نوآوری، سازگاری، عیب‌یابی، هدایت و راهنمایی دیگران.

منابع

۱ «سند راهنمای برنامهٔ درسی رشته تولید برنامه‌های تلویزیونی»، سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی، دفتر برنامه‌ریزی و تألیف کتاب‌های درسی فنی‌وحرفه‌ای و کاردانش، ۱۴۰۴.

۲ «برنامهٔ درسی کتاب ساخت و اجرای دکور، لباس، ماسک و گریم»، سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی، دفتر برنامه‌ریزی و تألیف کتاب‌های درسی فنی‌وحرفه‌ای و کاردانش، ۱۴۰۴.

۳ «نظریه‌های شخصیت»، دوان پی‌شولتز و سیدنی اِلِن شولتز، ترجمهٔ یحیی سید محمدی، انتشارات ویرایش، ۱۳۹۴.

۴ «کالبدشناسی هنری»، یه‌نوبارک‌سی، ترجمهٔ جمشید مداحی، انتشارات تهران، ۱۳۵۰.

۵ «انسان‌شناسی عملی»، دکتر شهریار بهاری، انتشارات درسا، ۱۳۷۲.

۶ «شیوهٔ طراحی»، محسن وزیری مقدم، انتشارات سروش، ۱۳۶۲.

۷ «صورتک‌سازی»، لیندی رایت، ترجمهٔ عادل ارشقی، انتشارات شکوفه (امیرکبیر)، ۱۳۷۲.

۸ «مبانی گریم»، ریچارد کارسُن و جیمز گالاوان، ترجمهٔ پروین لطفی‌نژاد، نشر شباهنگ، ۱۳۹۱.

۹ «گریم برای تئاتر»، مهین میهن، انتشارات جهاد دانشگاهی، چاپ هشتم، ۱۳۸۹.

۱۰ «اصول و مبانی ماسک و گریم»، کتاب درسی آموزش و پرورش، مهین میهن و دیگران، چاپ دوم، ۱۳۹۳.

11 The Complate Make-up Artist; Penny Delamar, North Western Univercity Press, 2002.

12 Make-up For Theater, Film & Television: Lee Baygan, Drama Pub, 1989.

Www.IranEstekhdam.Ir

«لینک‌های مفید و مرتبط»

دانلود منابع آزمون استخدامی هنرآموز سینما

خرید و دانلود

دانلود نمونه سوالات عمومی و تخصصی استخدام آموزش و پرورش

خرید و دانلود

سرویس خصوصی خدمات عام المنفعه اخبار شغل و استخدام

Www.IranEstekhdam.Ir

خواننده گرامی؛ در جهت بهبود کیفیت این فایل؛ لطفاً هرگونه انتقاد و پیشنهاد خود در مورد مطالب آن

و یا گزارش مشکل را به آدرس ایمیل و یا با شماره تلفن زیر مطرح نمایید:

شماره تلفن تماس: ۰۲۱-۹۱۳۰۰۱۱۳ آدرس ایمیل: soal@iranestekhdam.ir