

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

اَللّٰهُمَّ صَلِّ عَلٰى مُحَمَّدٍ وَّآلِ مُحَمَّدٍ وَّعَجِّلْ فَرَجَهُمْ



ساخت و اجرای دکور، لباس، ماسک و گریم

رشته تولید برنامه تلویزیونی
گروه هنر
شاخه فنی و حرفه‌ای
پایه یازدهم دوره دوم متوسطه





وزارت آموزش و پرورش
سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی



نام کتاب: ساخت و اجرای دکور، لباس، ماسک و گریم - ۲۱۱۵۵۶

پدیدآورنده:

سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی

مدیریت برنامه‌ریزی درسی و تألیف:

دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کاردانش

شناسه افزوده برنامه‌ریزی و تألیف:

خدیدجه بختیاری، روح‌الله مال میر، 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:

اداره کل نظارت بر نشر و توزیع مواد آموزشی

شناسه افزوده آماده‌سازی:

جواد صفری (مدیر هنری) - سوروش سعادت‌مندی (صفحه‌آرا) - زهرا ایمانی‌نصر، الهام جعفرآبادی،

منیژه متولی، زینت بهشتی شیرازی و زهرا لونی (امور آماده‌سازی)

نشانی سازمان:

تهران: خیابان ایرانشهر شمالی - ساختمان شماره ۴ آموزش و پرورش (شهید موسوی) تلفن:

۸۸۸۳۱۱۶۱-۹، دورنگار: ۸۸۳۰۹۲۶۶، کدپستی: ۱۵۸۴۷۴۷۳۵۹

وب‌گاه: www.irtextbook.ir و www.chap.sch.ir

ناشر:

شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران: تهران - کیلومتر ۱۷ جاده مخصوص کرج - خیابان ۶۱ (دارو پخش)

تلفن: ۴۴۹۸۵۱۶۱-۵، دورنگار: ۴۴۹۸۵۱۶۰، صندوق پستی: ۱۳۹-۳۷۵۱۵

چاپخانه:

شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران «سهامی خاص»

سال انتشار و نوبت چاپ:

چاپ اول ۱۴۰۵

کلیه 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 به صورت چاپی و الکترونیکی و ارائه در پایگاه‌های مجازی، نمایش، اقتباس، تلخیص، تبدیل، ترجمه، عکس برداری، 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.



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 «قَدِسَ 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 فنی و حرفه‌ای، هنرجویان پایه دوازدهم رشته تولید برنامه تلویزیونی و فارغ‌التحصیلان شاغل در این رشته) مورد ارزشیابی کشوری قرار گرفت و نتایج آن، در این نسخه نونگاشت اعمال گردید.

۱	پودمان اول: اجرای صحنه و دکور
۲	واحد یادگیری ۱: اجرای الگوی صحنه
۳۷	واحد یادگیری ۲: ساخت دکور
۵۳	پودمان دوم: صحنه پردازی
۵۴	واحد یادگیری ۱: ساخت و ترمیم لوازم صحنه
۷۱	واحد یادگیری ۲: چیدمان صحنه
۸۳	پودمان سوم: اجرای لباس صحنه
۸۴	واحد یادگیری ۱: انتخاب لباس و ملزومات
۱۰۷	واحد یادگیری ۲: آماده سازی لباس
۱۲۹	پودمان چهارم: چهره پردازی (گریم)
۱۳۰	واحد یادگیری ۱: گریم متعادل سازی
۱۴۹	واحد یادگیری ۲: اجرای گریم برای نقش
۱۷۷	پودمان پنجم: اجرای ماسک
۱۷۸	واحد یادگیری ۱: ساخت ماسک ساده
۱۹۲	واحد یادگیری ۲: ساخت ماسک برای نقش
۲۰۴	منابع

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 - 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 ویژه رشته تولید برنامه تلویزیونی تألیف شده است و شما در طول دوره 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 مرحله 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 نمره 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 به کار 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 فنی و حرفه‌ای و کاردانش

سخنی با هنرآموزان گرامی

در راستای تحقق اهداف سند تحول بنیادین آموزش و پرورش و برنامه درسی ملی جمهوری اسلامی ایران و نیازهای متغیر دنیای کار و مشاغل، برنامه درسی رشته تولید برنامه 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 شیوه ارزشیابی آورده شده است.

هنرآموزان گرامی می‌بایست برای هر پودمان یک نمره در سامانه ثبت نمرات برای هر هنرجو ثبت کنند. نمره هر پودمان از دو بخش تشکیل می‌شود: ارزشیابی پایانی در هر پودمان و ارزشیابی مستمر برای هر یک 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 بسته آموزشی تدارک دیده شده برای هنرجویان است که لازم است از سایر اجزای بسته آموزشی مانند کتاب همراه هنرجو، نرم‌افزار و فیلم آموزشی (رمزبندی‌های 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 بسته یادگیری، روش‌های تدریس کتاب، شیوه 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 فنی و حرفه‌ای و کاردانش



نظر سنجی کتاب درسی





پودمان اول

اجرای صحنه و دکور



طراح صحنه و دکور فردی است که مسئولیت طراحی، مدیریت و نظارت بر اجرای کلیه عناصر بصری صحنه در برنامه‌های تلویزیونی، سریال، سینما، تئاتر و... را بر عهده دارد تا فضا، اتمسفر و دوره 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 درباره 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 می کنند؟

هنرجویان در این واحد یادگیری مهارت های لازم از ایده پردازی و اسکیس دستی تا ارائه نقشه های اولیه را با نرم افزارهای مربوطه به صورت دوبعدی، براساس متن و موضوع برنامه تلویزیونی کسب می کنند.

استاندارد عملکرد

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

طراحی صحنه و دکور

طراحی صحنه، هنری است که به فضا و داستان، هویت و جغرافیا می‌بخشد. هرآنچه در قاب تصویر دیده می‌شود (به جز مجری، بازیگر و لباس او)، در قلمرو مسئولیت طراح دکور است. این فضا نه تنها یک پس‌زمینه خنثی، بلکه خود، یک «شخصیت» فعال در داستان است که می‌تواند احساسات، اطلاعات و مفاهیم را به صورت 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 به حال و هوای موضوع و محتوای یک برنامه 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 درباره هر کدام بنویسید. درباره طراحی و اجرای دکور به کار رفته در برنامه‌ها در کلاس گفت‌وگو کنید.

بیندیشیم



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



تصویر ۲



تصویر ۱



تصویر ۴



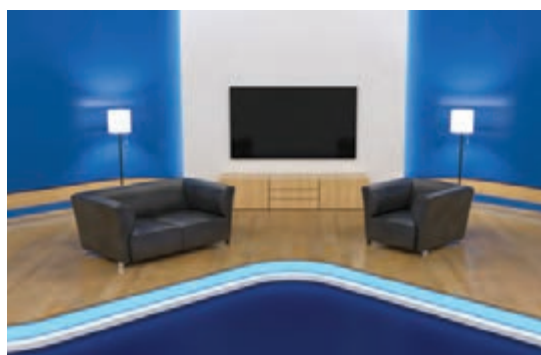
تصویر ۳

متن برنامه تلویزیونی مشخص‌کننده 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 برنامه تلویزیونی یا در فیلم‌نامه 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 برنامه تلویزیونی دارد. از متن یک برنامه می‌توان به موضوع آن پی برد. 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



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



تصویر ۶



تصویر ۵



تصویر ۸



تصویر ۷



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 نویسنده برنامه یا فیلم پرداخته شده است. درواقع رنگ، فرم، نور، صدا، فضا، معماری و... در متن نهفته است.



۱. صندلی‌ها را به صورت دایره‌ای در کلاس بچینید و یک نمایشنامه کوتاه را با هم بخوانید. هر هنرجو دو صفحه را بخواند و نظر خود را درباره 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 به صورت دستی (اسکیس) طراحی کنید. برای طرح خود رنگ یا رنگ‌های صحنه را با مدادرنگی یا آبرنگ رنگ‌آمیزی کنید.



- انواع مخاطب را نام ببرید.
- چند برنامه از شبکه‌های مختلف تلویزیون نام ببرید و بگویید برای چه مخاطبانی ساخته شده است؟
- به نظر شما چگونه می‌شود احساسات و ویژگی‌های درونی مخاطبان یک برنامه عصرگاهی خانواده و یک برنامه 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 سلايق گوناگون بینندگان پاسخ می‌دهد. در برنامه‌های مخاطب‌گرا، رنگ‌ها و فرم‌ها و وسایل صحنه باید متناسب با علايق آنها به کار 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 ایده نهایی‌اش برای طراحی دکور، متناسب با هدف برنامه باشد.



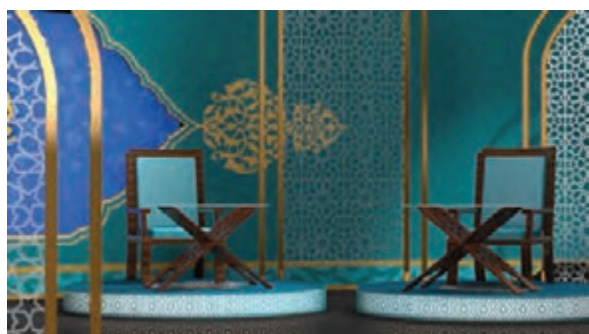
- در تصاویر ۹ تا ۱۲ چه تفاوت‌هایی مشاهده می‌کنید؟
- در هر کدام از تصاویر، کدام عنصر بصری مهم‌تر و چشمگیرتر است؟ دلیل آن را بنویسید.
- خط، فرم و رنگ چه تأثیراتی در آنها به وجود آورده است؟



تصویر ۱۰



تصویر ۹



تصویر ۱۲



تصویر ۱۱

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 به نام 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 به فضا معنا می‌بخشد را رقم می‌زند. در طراحی صحنه و دکور، جعبه‌ابزار اصلی شما، عناصر بصری است. از زاویه 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 مورب حس تنش را القا کند. چگونه یک پالت رنگی می‌تواند طبقه اجتماعی یک شخصیت را معرفی کند و چگونه تعادل یا عدم تعادل در یک قاب، وضعیت روانی داستان را منعکس می‌کند. استفاده درست از عناصر بصری به شما قدرتی می‌بخشد که بتوانید احساسات و اطلاعات را بدون نیاز به دیالوگ، در تار و پود صحنه خود ببافید.



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



تصویر ۱۴



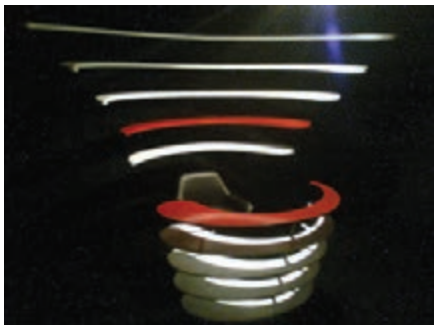
تصویر ۱۳



تصویر ۱۶



تصویر ۱۵



تصویر ۱۸



تصویر ۱۷

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 سراسیمگی)

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 برنامه تلویزیونی با موضوع خانواده، کودک و نوجوان، پزشکی و ورزشی چند عکس تهیه کنید. فرم‌ها و خطوط به کار 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 هر کدام تصویری براساس احساس درونی خود انتخاب و ارائه دهید.

تحلیل مفهومی

برای تحلیل مفهومی یک متن، این مراحل را باید به ترتیب طی کنید:

اولین قدم، خواندن متن برنامه یا متن فیلمنامه و استخراج «کلیدواژه‌های 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 اولیه (اسکیس) دکور یک برنامه تلویزیونی با موضوع «هیجان و سرعت» (مثلاً مسابقه ماشین سواری) 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. وظیفه 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؛
 - ۱- فام (Hue): نام رنگ (قرمز، آبی، زرد)
 - ۲- درخشندگی یا ارزش (Value): میزان تیرگی یا روشنی یک رنگ (قرمز تیره در مقابل قرمز روشن)
 - ۳- 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 به صحنه عمق و حس واقع‌گرایی می‌بخشد، مانند بافت‌های احساسی مثل یک کاناپه مخملی که حس تجمل و یک میز چوبی کهنه، حس قدمت را منتقل می‌کند.
- ۶ تیرگی - روشنی (Valuecontrast): به استفاده از سایه‌ها و نور برای حجم دادن به اشیاء 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 صحنه فیلم توضیح دهید.
- ۲ تأثیر سه خصوصیت اصلی رنگ (فام، درخشندگی، خلوص) را به صورت عملی بر حس و حال یک اتاق به تصویر بکشید.
- ۳ روی یک مقوای A4، با رنگ گواش یا اکرولیک، چسب چوب و کمی ماسه یا خاک اره، 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 به مخاطب خود موفق بوده است؟ دلایل خود را بیان کنید.



تصویر ۲۰



تصویر ۱۹



تصویر ۲۲



تصویر ۲۱

به محیط اطراف خود (اتاق، خیابان، پارک) بروید و از ۱۰ بافت مختلف مانند پوست درخت، دیوار آجری، فلز زنگ زده 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.

فعالیت
کارگاهی



تصویر ۲۴



تصویر ۲۳



تصویر ۲۶



تصویر ۲۵



تصویر ۲۸



تصویر ۲۷



تصویر ۳۰



تصویر ۲۹

(نمایش فیلم)

در سریال مختارنامه از «بافت» به شکل گسترده‌ای برای ایجاد حس واقع گرایی 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.

مطالعه
موردی





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



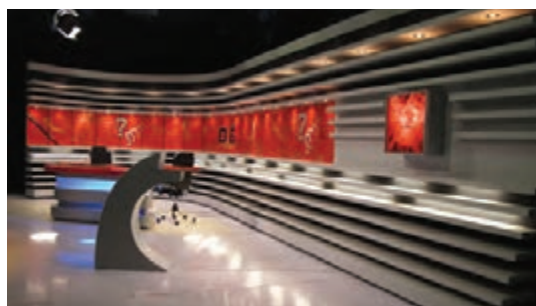
تصویر ۳۲



تصویر ۳۱



تصویر ۳۴



تصویر ۳۳

ترکیب‌بندی (Composition): هنر چیدمان عناصر بصری در یک قاب به‌منظور ایجاد یک کل هماهنگ، معنادار و چشم‌نواز است. دانستن عناصر و کیفیت‌ها کافی نیست؛ باید در نحوه 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 اندازه فضای مثبت، به فضای منفی نیز توجه می‌کند.

تأکید یا نقطه 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.



- موضوع تصاویر ۳۵ تا ۳۹ چیست؟ نقطه 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 برنامه ورزشی چیست؟ مثالی بزنید.



تصویر ۳۶



تصویر ۳۵



تصویر ۳۸



تصویر ۳۷



تصویر ۳۹



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



- ۱ یک اتاق خالی را در نظر بگیرید. تنها با قرار دادن یک صندلی در نقاط مختلف آن (گوشه، وسط، نزدیک به دیوار)، 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 برنامه‌ی 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 ۴۱



تصویر ۴۰



تصویر ۴۳



تصویر ۴۲

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 «جدیت» را به مخاطب القا می‌کند که کاملاً با هویت یک بخش خبری منطبق است.

مطالعه
موردی



پژوهش



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



- وقتی پرچم ایران را می بینید چه حسی دارید؟ آیا مفهوم و معنای هر رنگ پرچم را می دانید؟
- دیدن یک سیب قرمز، درخت سبز، آسمان آبی چه معنا و حسی را به شما القا می کنند؟
- دکور برنامه ای که به رنگ آبی و سفید است، چه احساسی را در شما برمی انگیزد؟

روان شناسی رنگ ها

در فرهنگ های مختلف، رنگ ها معانی متفاوتی دارند. در فرهنگ ایرانی - اسلامی رنگ هایی مانند فیروزه ای، سبز و طلایی دارای بار معنایی خاصی هستند که باید در طراحی ها به آنها توجه شود.

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

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

زرد: شادی، انرژی، توجه (در برنامه های کودک و در مناظره های سیاسی)

سبز: طبیعت، رشد، سلامتی

مشکی: قدرت، تجمل، مرگ، سوگ

سفید: پاکی، سادگی، تهی بودن

با شناخت الفبا و دستور زبان بصری، می فهمیم که عناصر بنیادینی چون خط، رنگ و بافت، ابزارهای قدرتمندی برای قصه گویی بی کلام هستند و نحوه چیدمان آنها در قالب ترکیب بندی، می تواند به طور مستقیم بر احساس و درک مخاطب برنامه تأثیر بگذارد. فرایند آگاهانه و هدفمند طراحی صحنه با تسلط بر این مبانی، طراح دکور را قادر می سازد تا از یک چیدمان گر صرف، به یک معمار بصری تبدیل شود که به فضای صحنه، روح و معنا می بخشد.



- ۱ رنگ های اصلی را دو به دو با آبرنگ یا مدادرنگی ترکیب کنید و ببینید چه رنگ هایی به دست می آید؟
- ۲ یک چرخه 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 رنگ های 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 می کند، بچسبانید. جلوی هر رنگ، احساس مفهومی خود را با ۵ کلمه بنویسید.



کتاب همنشینی رنگ ها یا رنگ شناسی ایتن

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



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



تصویر ۴۵



تصویر ۴۴



صحنه‌ای کوتاه از یک فیلمنامه مثل صحنه گفت‌وگوی یک پدر و مادر دربارهٔ سربازی رفتن پسرشان که در اتاق نشیمن نشسته‌اند، را انتخاب کنید. سه کلید واژه حسی اصلی صحنه را استخراج کرده و براساس آن یک مودبرد و یک پالت رنگی (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:

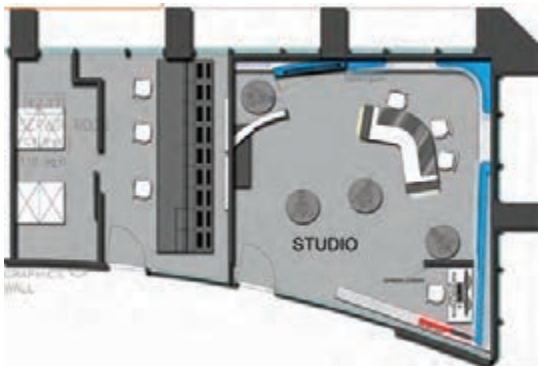
- ۱ نقشهٔ استودیو با سیستم متریک و با نسبت ۱ به ۵۰ را بر روی کاغذ بکشد.
- ۲ نقشهٔ محدودهٔ قرار گرفتن دکور بر روی نقشهٔ خود را ترسیم کند.
- ۳ نوع دکور به لحاظ شکل یعنی خطی، ال شکل، یو شکل یا ۳۶۰ درجه را براساس فضا تعیین نماید.
- ۴ دسترسی‌ها مثل در پارکینگ (ابعاد)، پریزهای برق دیوارهای استودیو، تجهیزات ایمنی دکور، نورهای استودیویی و... را مشخص کند.

نقشه استودیو یا لوکیشن

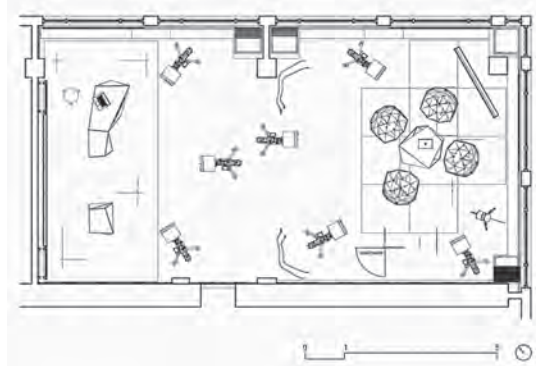
بیندیشیم



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



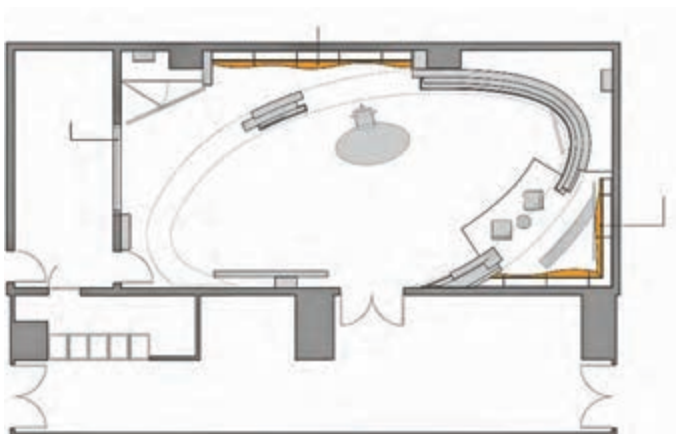
تصویر ۴۷



تصویر ۴۶

طراحی نقشه 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 ذخیره 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 پریشها و رابط‌های خاص وسایل فنی برای دوربین‌ها، وسایل صدا و نور
- موقعیت قرار گرفتن میله‌های آویز و نرده‌های هدایت‌کننده نورهای بالاسری و...
- موقعیت قرار گرفتن نرده‌های محافظ پرده اصلی استودیو
- ارقام و اطلاعات مربوط به ارتفاع استودیو و در ورودی دکور، ظرفیت تحمل وزن، اندازه وسایل و لوازمی که وارد استودیو می‌شود.



تصویر ۴۸

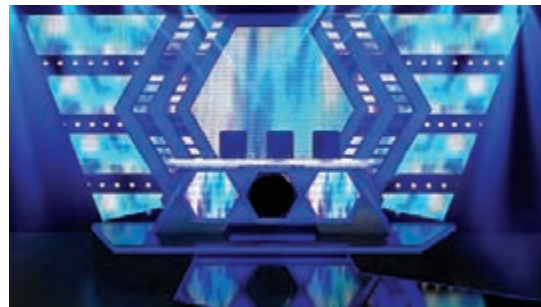
استانداردهای نقشه‌کشی

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.

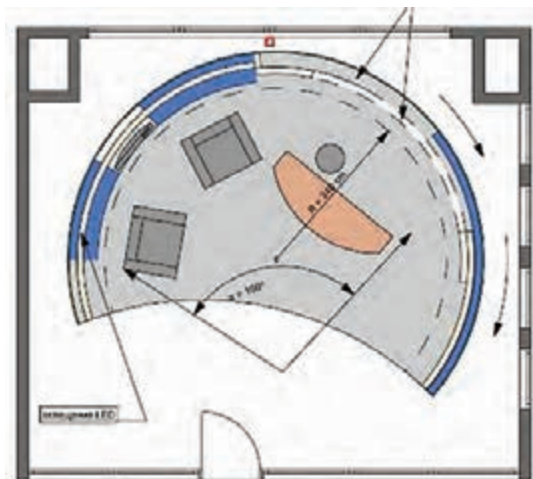
ضخامت خطوط (Line Weights): در نقشه‌های فنی، از ضخامت‌های مختلف خط برای نمایش عناصر مختلف استفاده می‌شود. مثلاً دیوارهای برش‌خورده با خط ضخیم‌تر و مبلمان با خط نازک‌تر نمایش داده می‌شوند.



تصویر ۵۰



تصویر ۴۹



تصویر ۵۲



تصویر ۵۱

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.





- یک برنامه 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) شرکت کنندگان، 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 زاویه موازی با دوربین؛
- ۲ دکور ال‌شکل یا دو دیواره 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 به صورت 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 این گونه صحنه‌پردازی به علت پیچیدگی‌ها و مشکلاتی که دارد، استقبال چندانی نمی‌شود.



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



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



تصویر ۵۴



تصویر ۵۳



تصویر ۵۶



تصویر ۵۵



تصویر ۵۸



تصویر ۵۷

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 به زندگی 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 برنامه ترکیبی از چند بخش تشکیل گردیده و چند فضا در معماری صحنه آن طراحی شده است که می‌تواند شامل پلاتو، گزارش، کارشناس متخصص، مهمان ویژه، بخش‌های آموزشی، نمایشی و... باشد.

یک برنامه زنده هم می‌تواند گفت‌وگو محور، ترکیبی و پلاتو محور (صحبت تک‌نفره 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 صحنه چه برنامه‌هایی می‌توان از پرده کروماکی، بک پروژکشن یا ویدئووال استفاده نمود؟



تصویر ۶۰



تصویر ۵۹

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 زدن به کف و استحکام دکور بیندیشد. امروزه به علت کمبود فضای استودیویی و صرفه‌جویی در هزینه‌ها از ویدئووال بزرگ، ثابت و یا دکورهای پرتابل (قابل حمل به انبار یا پارکینگ دکور) استفاده می‌کنند.



- کدام یک از تصاویر ۶۱ تا ۶۶ به دوره 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 ۶۲



تصویر ۶۱



تصویر ۶۴



تصویر ۶۳



تصویر ۶۶



تصویر ۶۵

موقعیت مکانی (بسته – 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.

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.

پژوهش



بیندیشیم



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



تصویر ۶۸



تصویر ۶۷



تصویر ۷۰



تصویر ۶۹

انتخاب سبک: انتخاب سبک مناسب براساس متن و موضوع یک برنامه 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 صحنه 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.

- ۱ یکی از سبک‌های ذکر شده را برای یک برنامه گفت‌وگو محور اجتماعی با موضوع مشکلات ترافیک در شهرها و هوای آلوده، طراحی کنید.
- ۲ یک طراحی مناسب برنامه تاک‌شو ترکیبی برای مخاطب نوجوان (سرگرمی)، با الهام از یکی از سبک‌ها، به‌صورت خطی و انتخاب پالت‌رنگی، انجام دهید.

فعالیت
کارگاهی



- 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.

پژوهش



- 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؟

بیندیشیم



تصویر ۷۲



تصویر ۷۱



تصویر ۷۴



تصویر ۷۳

نورپردازی استودیویی و نورپردازی دکوراتیو

نور، عامل دیده شدن دکور و صحنه تلویزیونی است. نور بر صحنه، عملی فیزیکی و روانی به وجود می آورد؛ با روشن کردن صحنه به منظور دیدن، عملی فیزیکی رخ می دهد. گاه نورهای دکوراتیو به جلوه های زیبایی یک دکور تلویزیونی می افزایند. دکوری ایده آل 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 (اسام دی و ال ای دی شلنگی تک رنگ و چندرنگ)، نورهای شلنگی نئون فلکس (ب) نورهای موضوعی و شعاعی: هالوژنه ال ای دی و اسام دی، آباژورها، چراغ های دیواری، لوسترها و...

پژوهش



به گروه های چند نفره تقسیم شوید. هر گروه درباره خصوصیات (کاربرد، کارایی و تنوع) یکی از نورهای استودیویی (پروژکتورها) یا نورهای دکوراتیو (شلنگی، ال ای دی، هالوژنه، آباژور، لوسترها، نئون فلکس ها و...) تحقیق کند و نتیجه را در قالب پاورپوینت در مدت زمان ۱۰ دقیقه ارائه دهد.

بیندیشیم



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



تصویر ۷۶



تصویر ۷۵



تصویر ۷۸



تصویر ۷۷



تصویر ۸۰



تصویر ۷۹

طراحی مفهومی

۱- ایده و بارش ذهنی

یک لکه کوچک روی دیوار، یک خراش روی میز، یک کتاب باز شده روی صندلی؛ این جزئیات به ظاهر 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 دقت کنید. به موزه بروید، از نمایشگاه‌ها بازدید کنید، فیلم ببینید و هرچه می‌توانید تجربه کنید. کتابخانه 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.

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 تنه 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.

فعالیت
کارگاهی



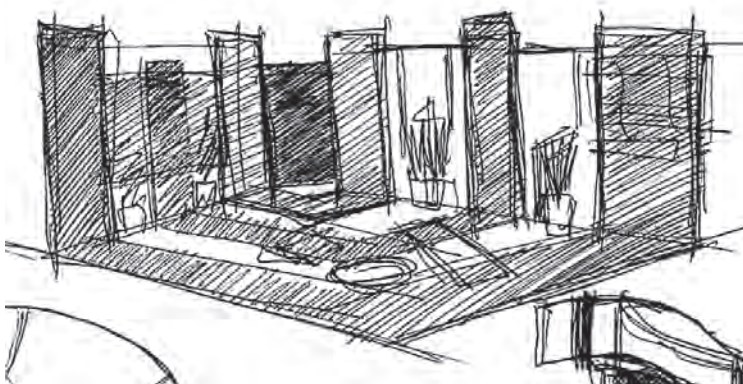
۲- طراحی خطی دستی یا اسکیس

ایده‌ها در ذهن طراح، شفاف، بی‌وزن و نامحدود هستند. اما صحنه، یک پدیده فیزیکی، ملموس و محدود به قوانین 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 خواهیم آموخت که چگونه یک اسکیس سریع می‌تواند یک ایده را نجات دهد، یک مودبرد چگونه تیم را هم‌زبان می‌کند و یک نقشه فنی دقیق، چگونه از هدر رفتن بودجه و زمان جلوگیری می‌کند.

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



تصویر ۸۱



تصویر ۸۲

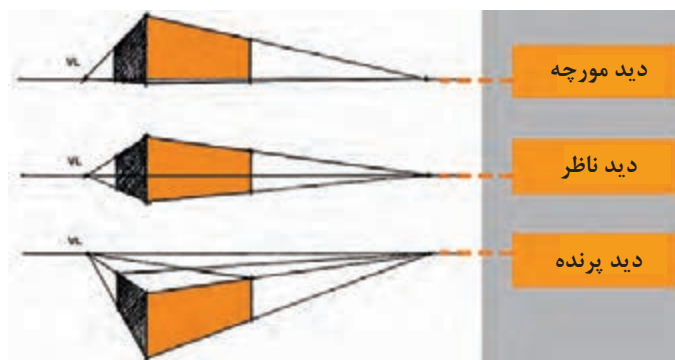
شما مسئول طراحی صحنه یک برنامه آشپزی با تم «غذاهای سنتی و خانگی ایران» هستید. یک مودبرد در ابعاد A3 (دیجیتال یا فیزیکی) بسازید که حس و حال این برنامه را منتقل کند. این مودبرد باید شامل پالت رنگی، نمونه بافت‌های چوب، کاشی سنتی، پارچه‌های قلمکار، نمونه ظروف، اکسسوری‌ها و حس کلی نورپردازی باشد.

فعالیت
کارگاهی

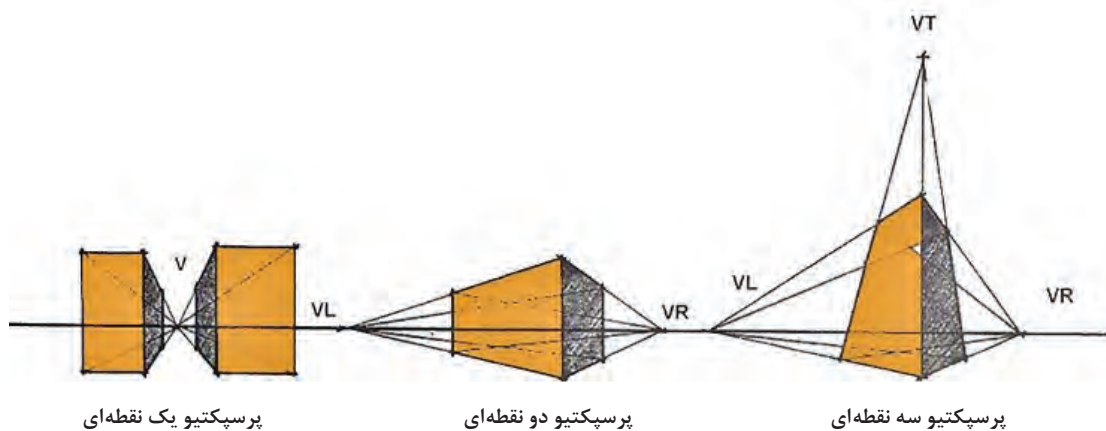




- با طراحی خطی و دستی چگونه می‌توان در فضای طراحی بعد و عمق ایجاد کرد؟
- منظور از واژه‌های «خط افق» و «نقطه گریز» در طراحی فضا چیست؟
- با توجه به ویژگی‌هایی که خداوند در چشم انسان نهاده است، همه خطوطی که در واقعیت با هم موازی هستند، هنگام دیدن در یک نقطه به هم می‌رسند. این نقطه چه نام دارد؟
- منظور از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



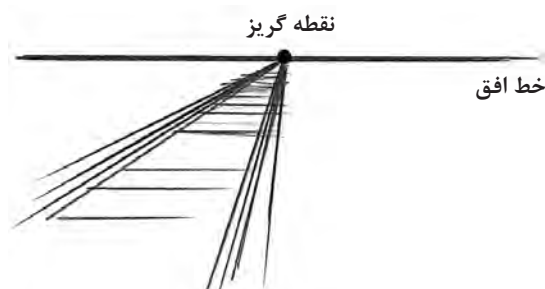
تصویر ۸۳



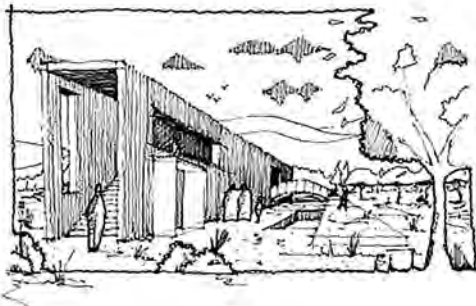
تصویر ۸۴

۳- انواع پرسپکتیو

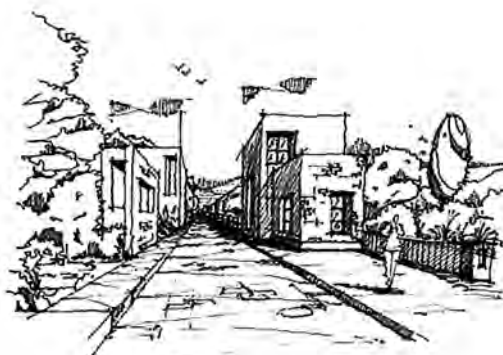
پرسپکتیو در طراحی، ابزاری برای ایجاد یک توهم واقعی از فضای سه بعدی و ایجاد بعد و عمق است که در طراحی دکور، نقش مهمی در ارتقای کیفیت آن دارد. به نقطه ایست ناظر، نقطه دید و به نقطه یا نقاطی فرضی در تصویر که در آن کلیه خطوطی که به موازات محوری مشخص به عمق تصویر می روند و به هم می رسند، نقطه گریز می گویند. خط افق در پرسپکتیو، خطی است فرضی که در راستای چشم ما در دورترین نقطه تصویر (افق) کشیده شده است. وقتی به تلاقی دریا و آسمان دقت می کنید، خط افق همان مرز میان دریا و آسمان است. یک طراح دکور باید توانایی استفاده از پرسپکتیو را در طرح های خود داشته باشد. در پرسپکتیو یک نقطه ای، از یک نقطه روی خط افق و در پرسپکتیو دو نقطه ای، از دو نقطه روی خط افق استفاده می شود.



تصویر ۸۵



تصویر ۸۷



تصویر ۸۶



تصویر ۸۹

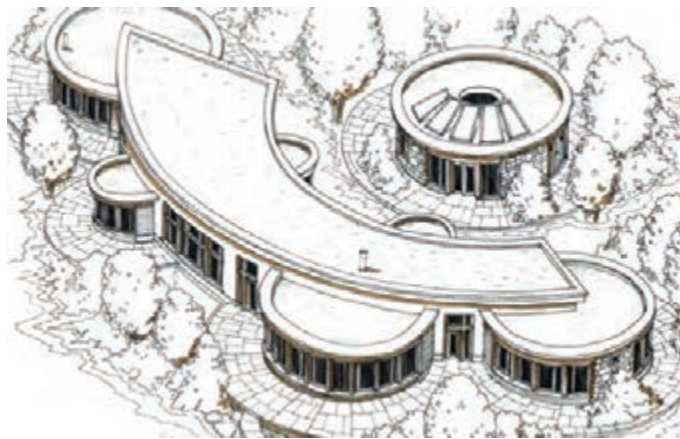


تصویر ۸۸

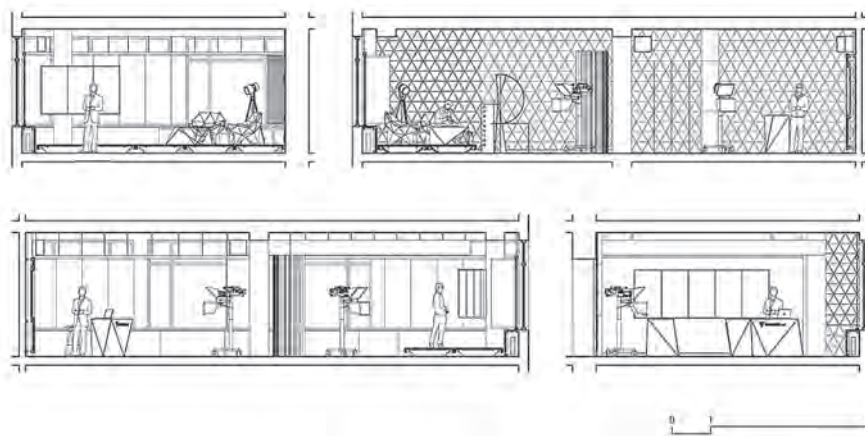
پرسپکتیو دید هوایی (چشم پرنده) یا پلان بالا (Top): روش طراحی دید هوایی برای ارائه سریع پلان و مقاطع صحنه به کارگردان، کاربرد فراوانی دارد. مزیت چنین روشی در این است که با یک نگاه می‌توان به ایده کلی صحنه پی برد. در این روش، مکان اشیا و اجسام و حتی فضاهای منفی و مثبت دیده می‌شود و برای کارگردان این امکان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

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

فعالیت
کارگاهی



تصویر ۹۰



تصویر ۹۱

۴- 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 اندازه دقیق، می‌توانیم به راحتی 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 اندازه خط هست را تایپ کنید. اینتر را بزنید تا خط ترسیم شود.

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

نکته



Circle برای کشیدن دایره است. کلیک اول برای ما به منزله مشخص نمودن مرکز دایره می‌باشد و در مرحله بعد از ما شعاع دایره را می‌خواهد که ما می‌توانیم هم آن را به صورت دستی مشخص کنیم و یا می‌توانیم عدد مورد نظر را برای شعاع تایپ کنیم. بعد از تایپ شعاع دایره، کلید اینتر را می‌زنیم تا دایره ما ترسیم گردد. در پلان مورد نظر 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 مرحله 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. استفاده 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، به راحتی دو دستور **Trim** و **Extend** با هم تلفیق می‌گردد. میانبر **TR** را زده و دوبار کلید **space** را فشار دهید. حال به راحتی می‌توانیم خطوطی که از مرز مورد نظر ما بیرون است را تنها با کلیک روی آنها، پاک کنیم. **Erase** همان‌طور که از اسم آن مشخص است برای پاک کردن به کار می‌رود. کافی است پس از اجرای آن، روی شیء مورد نظر کلیک کرده و اینتر را فشار دهیم.

Hatch برای هاشور زدن به کار 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 به راحتی 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 به طور مکرر در تمام مراحل ذخیره کنید.

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

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

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

فعالیت
کارگاهی



تمرین



بیندیشیم



تصویر ۹۲



تصویر ۹۴



تصویر ۹۳

۵- ماکت (Maquette / Scale Model)

یک مدل فیزیکی کوچک و مقیاس بندی شده از دکور که به درک سه بعدی فضا، روابط بین عناصر و برنامه ریزی حرکت دوربین کمک می کند. امروزه با آمدن نرم افزارهای سه بعدی و اقتصادی بودن و مدیریت زمان، ساخت ماکت کم رنگ تر شده است. ماکت دکور یک برنامه در فضای سه بعدی ساخته و به نمایش گذاشته می شود. برای ساخت ماکت از متریال سبک مانند انواع کاغذ، مقوای ماکت، فوم، گچ، مبل، میز، صندلی استفاده می شود.

۶- رندرگیری (Render) و ارائه پلان های مختلف از طرح دکور

خروجی نهایی از یک برنامه طراحی دوبعدی، تصویر با کیفیتی از فضای تجسم و ترسیم شده ذهن طراح را در اختیار کاربر قرار می دهد. برای دستیابی به تصاویر بهتر در قاب تلویزیون، یک طراح می تواند با ارائه پلان های مختلف به این هدف مطلوب کمک نماید. پلان، اولین و اساسی ترین نقشه از ترسیم طراحی یک دکور است. پلان یا نماهایی که یک طراح باید بعد از طراحی دوبعدی خود، به کارفرما ارائه دهد عبارت اند از:

- ۱ پلان لانگ یا نمای گسترده
- ۲ پلان راست
- ۳ پلان نمای چپ
- ۴ نمای هر بخش یا فضای دکور به صورت مجزا در صورتی که یک دکور از چند فضا تشکیل شده است.
- ۵ پلان از بالا (زاویه دید پرنده)
- ۶ پلان و نماهای دوشات و سه شات
- ۷ نماهای تک شات
- ۸ پلان لانگ هر فضا و بخش دکور
- ۹ سایت پلان یا محل استقرار مبلمان و میزها و سایر وسایل صحنه (اکسسوار) تزئینی و کاربردی



تصویر ۹۵



تصویر ۹۷



تصویر ۹۶

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

فعالیت
کارگاهی



در پایان واحد یادگیری ۱، ایده‌ها روی کاغذ و در دنیای دیجیتال شکل گرفته‌اند. نقشه‌ها دقیق هستند، مودبردها الهام‌بخش و رندها زیبايند. اما تمام اينها تنها يك «وعده» هستند. آیا طرحی که روی کاغذ بی‌نقص به‌نظر می‌رسد، در دنیای واقعی نیز قابل ساخت، پایدار و کاربردی است؟ در کارگاه‌های واحد یادگیری ۲، 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، مرحله 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	کد پیمانانه / بودمان:	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 A3 و A4 با رزولیشن ۱۵۰ یا ۳۰۰ dpi برای ساخت و اجرای دکور بر اساس متن مصوب	
کد کار:	۳۴۳۵۲۳۰۴۱۱	کار:	اجرای الگوی صحنه	سطح شایستگی:	مهارت		

ردیف	مراحل کار	شرایط انجام کار (ابزار، مواد، تجهیزات، زمان، مکان ...)	ابزارهای ارزشیابی	استاندارد (شاخص‌ها / داوری / نمره‌دهی)	نتایج ممکن	نمره
۱	نیازسنجی	مکان: کارگاه ابزار و تجهیزات: رایانه، اینترنت، تلفن هوشمند، پرینتر زمان: ۳۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	انتخاب برنامه تلویزیونی، تعیین مخاطب و موضوع، مشخص کردن عناصر بصری، روان‌شناسی رنگ‌های به کار رفته	۳	
				انتخاب برنامه 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	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	تهیه مودبرد، چیدمان تصاویر دکور، چسباندن پالت رنگ‌ها، طراحی خطی، ارائه بافت‌های به کار رفته، تعیین پلان	۳	
				تهیه 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	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	ایده‌پردازی دکور، طراحی خطی، طراحی دوبعدی، تعیین رنگ و بافت‌ها، تعیین مبلمان و اکسسوار	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	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	طراحی خطی دکور، طراحی پرسپکتیو یک نقطه‌ای و دو نقطه‌ای، طراحی سایت پلان دوبعدی، اجرای سایت پلان (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	
		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 و صدای و میز طراحی / نگرش: احترام به کار گروهی، نقدپذیری / زیست‌محیطی: مدیریت منابع، ابزار و تجهیزات، نظافت محیط کار و صرفه‌جویی در انرژی	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	به‌خلاقیت، کار تیمی، اخلاقی، مدیریت منابع مالی، مواد، تجهیزات، کار و کیفیت توجه دارد. اصول اخلاقی 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	
						☐ بلی
						☐ خیر
رزشیابی کار (شایستگی انجام کار)						

ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)

توضیحات:

۱ معیار شایستگی انجام کار:

- کسب حداقل نمره ۲ از مرحله 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 نقشه فنی اجرایی، تعیین و نوع متریال، برآورد هزینه‌ها، انتخاب عوامل ساخت دکور، کنترل مراحل اجرا و مونتاژ، ساخت یک دکور را براساس سفارش تهیه‌کننده برنامه انجام می‌دهند. همچنین روش نگهداری و استفاده مجدد از دکور را فرا می‌گیرند.

استاندارد عملکرد

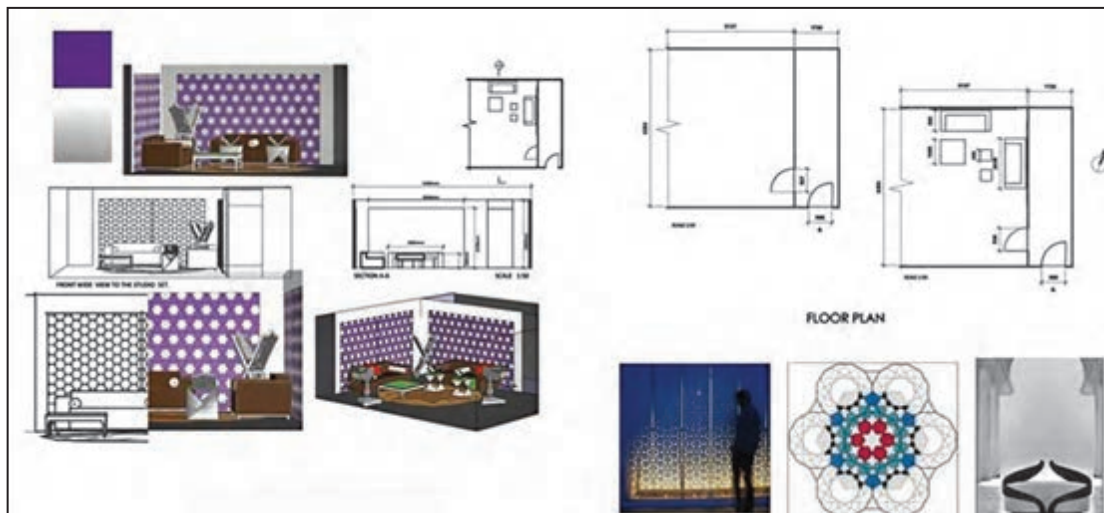
ارائه پلان اجرایی (ابعاد و نوع متریال) در قطع A3، برآورد هزینه و ساخت دکور طراحی شده در ابعاد مقیاسی (یا به صورت ماکت) براساس طرح و موضوع مصوب

از کارگاه‌های کوچک تا کارخانه‌های دکورسازی

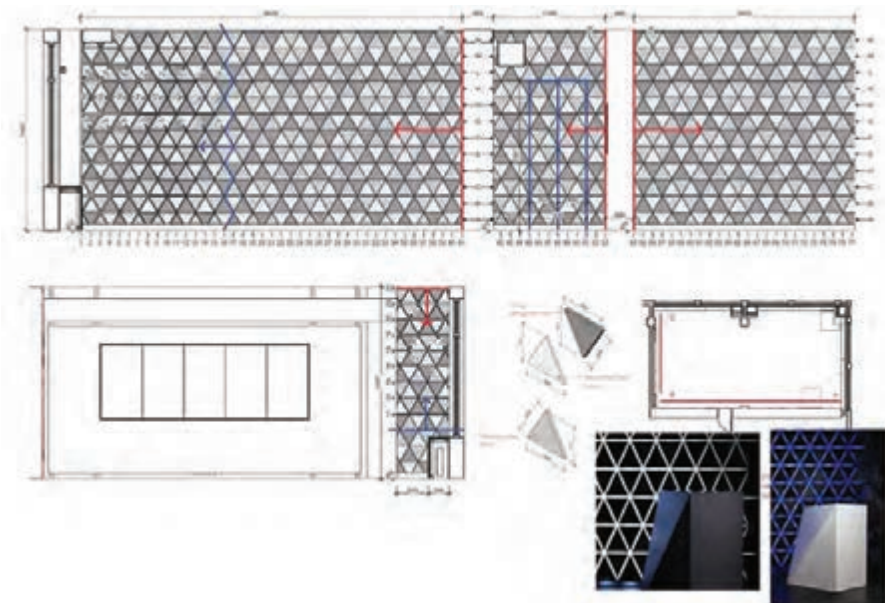
تاریخچه ساخت دکور، داستان تکامل صنعتگری در خدمت نمایش است. در تئاترهای یونان و روم، ساخت‌وساز محدود به سازه‌های ساده چوبی و پرده‌های نقاشی شده بود. در قرون وسطی اصناف، نجاران و نقاشان مسئولیت ساخت جایگاه‌های نمایش‌های مذهبی را بر عهده داشتند. این کارگاه‌ها، همان کارگاه‌هایی بودند که در و پنجره‌های شهر را می‌ساختند. رنسانس ایتالیا با معرفی پرسپکتیو، نقطه 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 صحنه 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 سفینه فضایی را بازسازی کنند. امروزه، کارگاه‌های مدرن دکورسازی، ترکیبی از صنعتگری سنتی (نجاری، نقاشی) و تکنولوژی‌های جدید مانند برش CNC و پرینت سه‌بعدی هستند که به طراحان امکان می‌دهند تقریباً هر آنچه را که تصور می‌کنند، به واقعیت تبدیل کنند.

مبانی ساخت دکور

- ۱ نقشه فنی اجرایی
- ۲ مواد و متریال
- ۳ تعیین عوامل اجرایی
- ۴ تهیه برنامه زمانی
- ۵ بودجه و برآورد
- ۶ کنترل مراحل ساخت و مونتاژ
- ۷ تعیین راهکار بهینه اجرایی
- ۸ بررسی تنگناها
- ۹ پارکینگ دکور و روش استفاده مجدد



تصویر ۹۸



تصویر ۹۹- مودبرد و پلان اجرایی

- در تصاویر ۹۸ و ۹۹ کدام نقشه اجرایی نقشه کشی به زبان سازنده و ساده صورت گرفته است؟
- در کدام پلان، اجزا از تنوع بیشتری برخوردار می باشند؟
- مقیاس یا اِشِل چیست؟
- در پلان های اجرایی برای ساخت یک میز دکور، چه نوع نقش پلانی برای عوامل ساخت قابل درک و اجرا است؟
- پلان انفجاری هر دیواره یا لته دکور چگونه است؟

بیندیشیم



۱- نقشه فنی یا پلان اجرایی

یک نقشه دقیق و مهندسی شده با اندازه های مشخص که تمام جزئیات ساخت یک دکور را نشان می دهد، نقشه هایی شامل پلان (نمای از بالا)، نما (نمای از روبه رو) و مقطع (برش) هستند.

برای یک برنامه گفت و گو محور ورزشی با یک مجری و یک مهمان طراحی صحنه کنید و نقشه آن را در اتوکد یا به روش دستی با مقیاس ۱ به ۵۰ ترسیم کنید.

فعالیت
کارگاهی



پلان (plan) مجموعه ای از طراحی یا نمودارها یا برش های دوبعدی مورد استفاده برای توصیف یک محل یا شیء یا برای برقراری ارتباط با مجری ساخت یا دستورالعمل های نقشه است. معمولاً پلان ها بر روی کاغذ به صورت دستی کشیده می شوند یا بر روی کاغذ چاپ می شوند، اما ممکن است به صورت یک فایل دیجیتالی نیز تهیه شوند. در یک پلان، خط چین نماینگر سطوحی است که از دید ما پنهان شده است. این خطوط به مجریان ساخت کمک می کند تا المان های پنهان را به خوبی 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 به دقت 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 نقشه فنی اجرایی لحاظ می‌شود. این جزئیات شامل برش‌ها، زوایا، اندازه‌ها، استانداردها، مواد، مصالح، رنگ و... است که برای سازندگان دکور مشخص می‌شود. در نقشه پلان انفجاری (پلان گسترده) علاوه بر نوع متریکال و اندازه‌ها، اجزا از هم تفکیک و محل اتصال و نوع اتصال مشخص می‌شود.

فعالیت
کارگاهی

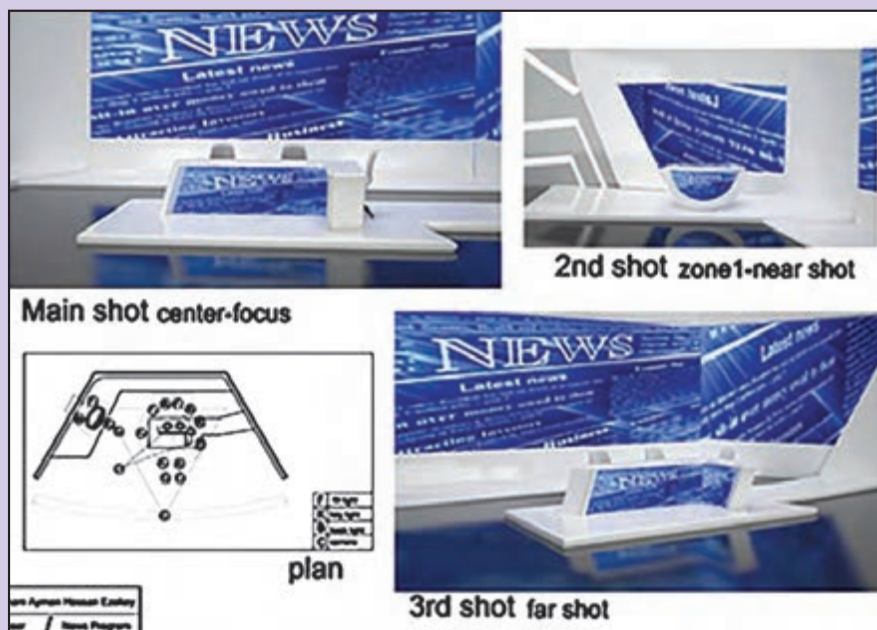


- ۱ با راهنمایی هنرآموز خود و با استفاده از پلان‌های چاپ شده، برای یک برنامه زنده صبحگاهی چند فضا شامل پلاتو، محل مجری، مهمان و بخش آموزش طراحی کنید و تمامی نقشه‌های اجرایی آن را به صورت دستی یا به صورت دیجیتالی ارائه دهید.
- ۲ یک نقشه فنی استاندارد باید شامل چه اطلاعاتی باشد تا برای تیم ساخت کاملاً قابل فهم و بدون ابهام باشد. (حداقل ۴ مورد را ذکر کنید).

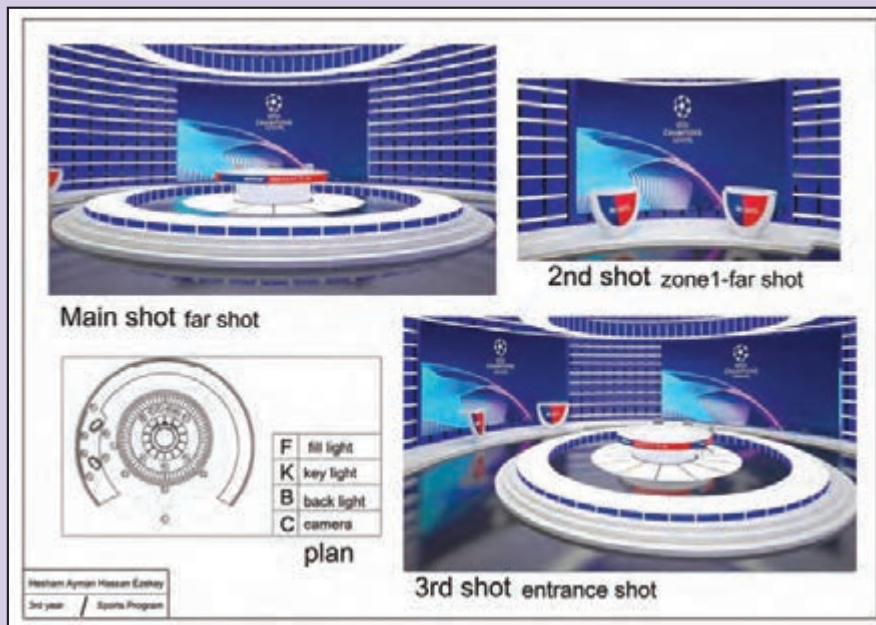
۲- مواد و متریکال (Materials)

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

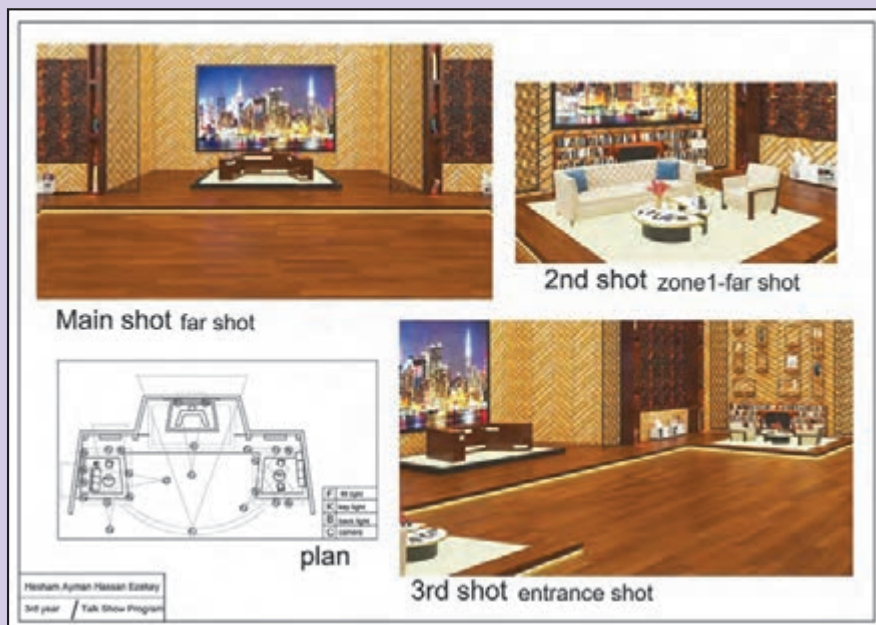
بیندیشیم



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 به دلیل 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 تزئینی است.

پلکسی‌گلاس: ورق پلکسی‌گلاس به دلیل شفافیت بالا، مقاومت عالی و وزن سبک، به عنوان 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.

پلی کربنات: 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 صحنه 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.



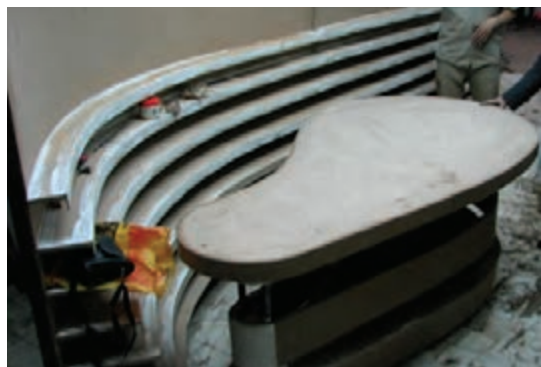
تصویر ۱۰۳

به یک فروشگاه بزرگ مصالح ساختمانی یا ابزارآلات بروید. سه نوع ماده 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.

پژوهش



پودمان اول: اجرای صحنه و دکور



(ب)



(الف)



(د)



(ج)

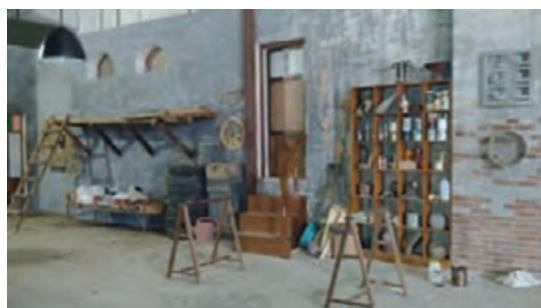
تصویر ۱۰۴- مراحل ساخت یک دکور



(ب)



(الف)



(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 به روی 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.

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 تیریت از تکنیک «مینیاتورهای بزرگ» استفاده کردند. اینها ماکت‌های بسیار بزرگ و پرجزئیاتی بودند که با تکنیک «فورس پرسپکتیو» فیلمبرداری می‌شدند تا به نظر یک شهر واقعی و عظیم برسند. این مورد، اهمیت تکنیک‌های کلاسیک را در کنار جلوه‌های دیجیتال نشان می‌دهد.

مطالعهٔ موردی



ابزارهای مختلف در کارگاه دکورسازی

ابزارهای نجاری: ارّه رومیزی، ارّه فارسی بُر، ارّه عمودبُر، دریل، انواع پیچ گوشتی، دستگاه پرداخت (سنباده زن) ابزارهای فلزکاری: دستگاه جوش، فرز، ارّه آهن بُر 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

شما نقشه 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.

فعالیت
کارگاهی



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 متریکال مصرفی و آکسسواری برعهده چه کسی است؟

۳- 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 متریکال به‌کار رفته در دکور انتخاب می‌شوند و البته درکنار استادکاران حرفه‌ای (نجار، آهنگر، نصاب، مونتاژکار، نقاش، برق‌کار، گرافیکست و...)، دستیاران حرفه‌ای، نیمه حرفه‌ای و کارگر ساده، تیم اجرای یک دکور تلویزیونی را تشکیل می‌دهند.



(ب)



(الف)

۴- تهیه برنامه 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 ارائه 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 برنامه زمان‌بندی دقیق مدیریت می‌شود.

فعالیت
کارگاهی



دکور یک برنامه 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.



(ج)



(ب)



(الف)

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

۵- 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 بازار آهن، بازار چوب و...) می‌تواند در مدیریت بودجه و هزینه یک دکور نقش مهمی داشته باشد. مقدار پولی که برای تکمیل محدوده پروژه در دسترس است، شامل هزینه مواد، دستمزد نیروی انسانی، حمل‌ونقل و هزینه‌های پیش‌بینی نشده می‌شود. مدیریت بودجه یعنی اطمینان از اینکه هزینه‌ها از مقدار مصوب 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 بودجه ساده برای ساخت این دکور تهیه کنید. آیتم‌های اصلی باید شامل: مواد اولیه (تخته چوب، پیچ، رنگ و...)، دستمزد (نجار، نقاش)، خرید یا اجاره وسایل (مبل، میز، فرش، پرده)، حمل‌ونقل و ۱۰ درصد هزینه پیش‌بینی نشده 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 پس‌زمینه قابل قبول است، به شرطی که نورپردازی به درستی انجام شود تا صاف بودن سطح از نگاه مخاطب پنهان بماند.

۶- 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 رندرهای به کارگاه رفته و طرح را برای مجری ساخت دکور و استادکاران اصلی توضیح می‌دهد. این جلسه برای پاسخ به ابهامات و ارائه راه‌حل‌های عملی برای چالش‌های ساخت، حیاتی است.
- ۲ تهیه 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 به خرید 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 تزئینی (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 حمل و نقل: قطعات دکور شماره‌گذاری شده به استودیو یا لوکیشن منتقل می‌شوند.
- ۸ نصب یا مونتاژ نهایی: تیم ساخت، دکور را در محل نهایی خود طبق نقشه جانمایی (Plan) نصب، به‌هم متصل و ثابت می‌کنند.
- ۹ بازبینی نهایی طراح: طراح دکور به‌همراه تهیه‌کننده یا کارگردان، دکور نصب‌شده را زیر نور اصلی صحنه بازبینی کرده و درخواست اصلاحات نهایی انجام می‌شود.



(ب)



(الف)

تصویر ۱۰۸- حمل و نقل دکور

۷- تعیین راهکار بهینه اجرایی

یک طراح دکور باید مهارت‌های بالقوه‌ای داشته و بتواند مشکلات ساخت و مونتاژ یک دکور را تجزیه و تحلیل 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 تجربه مجری دکور در مورد پایداری سازه‌ها اعتماد کنید. اگر در مورد ایمنی یک بخش شک دارید، آن را تقویت کنید.



تصویر ۱۱۰



تصویر ۱۰۹



تصویر ۱۱۲



تصویر ۱۱۱



تصویر ۱۱۴



تصویر ۱۱۳



تصویر ۱۱۶



تصویر ۱۱۵

۸- 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 به جای روش‌های سنتی، هنگام مونتاژ ارائه دهد.

مثال



۱ در پروژه 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 صحنه خود به یک مبل خاص نیاز دارید. قیمت خرید آن ۵۰ میلیون تومان و قیمت اجاره آن برای یک هفته ۱۵ میلیون تومان است. فیلمبرداری این صحنه فقط دو روز طول می‌کشد. با در نظر گرفتن عواملی مانند استفاده 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.

۹- پارکینگ دکور و روش استفاده 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.



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 پروژه بهینه هستند. دکورها یک‌بار با کیفیت بالا ساخته شده و برای سال‌ها استفاده می‌شوند. بودجه هر قسمت عمدتاً صرف هزینه‌های متغیر مانند وسایل صحنه خاص آن قسمت یا تغییرات جزئی می‌شود. این مدل، ریسک‌های مدیریت پروژه را به حداقل می‌رساند.

در این پودمان، ما از دنیای تئوری به دنیای عمل سفر کردیم. آموختیم که یک طراح دکور موفق، باید به زبان 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 به واقعیت 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 سازه مهندسی شده و یک اثر هنری کاربردی است که باید در دنیای واقعی بایستد، بدرخشد و داستان بگوید. همچنین توانستیم چهره مدیر پروژه را بهتر ببینیم. آموختیم که موفقیت یک طراحی صحنه تنها به زیبایی آن بستگی ندارد، بلکه در تحویل به موقع، مطابق با بودجه مصوب آن نیز بستگی دارد.

ارزشیابی شایستگی ساخت دکور

نام و نام خانوادگی:		شماره ملی:	تاریخ ارزشیابی:	نوبت:
کد حرفه:	۳۴۳۵۲۳	حرفه:	کد پیمان/پودمان:	۳۴۳۵۲۳۰۴۱
کد وظیفه شغل:	۳۴۳۵۲۳۰۴	وظیفه شغل:	سطح صلاحیت:	L3
کد کار:	۳۴۳۵۲۳۰۴۱۲	کار:	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، ابرنگ) زمان: ۳۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	طراحی دکور گفت‌وگو محور ورزشی (خطی یا دوبعدی)، تعیین پلان اجرایی، تعیین محل و نوع اتصال، طراحی نقشه 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	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	تهیه پاورپوینت متریال شامل: متریال برقی، ارائه متریال ترنسپارنت (شفاف)، متریال چوبی، متریال جدید در بازار کار	۳	
				تهیه پاورپوینت متریال شامل: متریال برقی، ارائه 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، ابرنگ) زمان: ۳۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (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، مدادرنگی، ابرنگ، میخ اسکا، چسب چوب، رنگ) زمان: ۵۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	طراحی خطی میز یا چهارپایه، تعیین شیوه و نوع ساخت، ارائه نقشه انفجاری، ساخت میز یا چهارپایه، رنگ‌آمیزی	۳	
				طراحی خطی میز یا چهارپایه، تعیین شیوه و نوع ساخت، ارائه نقشه انفجاری	۲	
				عدم توانایی در کنترل مراحل ساخت	۱	
			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)

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.

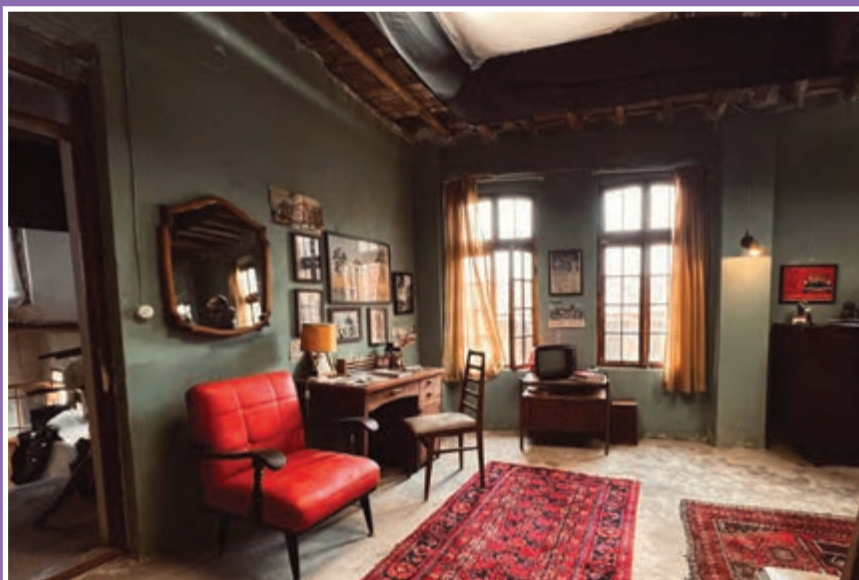
- مهارت (سطح سه): ماهر و قادر به آموزش و هدایت دیگران، توانایی برنامه‌ریزی و تحلیل، پاسخ‌گویی در برابر کارهای خود، سر و کار داشتن با سطح وسیعی از کارها و فعالیت‌ها.
- تسلط (سطح چهار): خبرگی در انجام کار و آموزش دیگران، ایجاد، نوآوری، سازگاری، عیب‌یابی، هدایت و راهنمایی دیگران.





پودمان دوم

صحنه پردازی



طراحی صحنه یکی از مهم ترین و ارزنده ترین هنرها در فیلم، سینما، تئاتر و برنامه های تلویزیونی است. کاربرد هر یک از اشیا و وسایل تزئینی در صحنه باید براساس اصول زیبایی شناسی، قاب تصویر، سبک، موقعیت تاریخی و جغرافیایی، فرهنگی، مکانی، زمانی و مهم تر از همه موضوع برنامه، فیلم یا نمایش باشد. هنرمندی که دانش های لازم را در این زمینه کسب کرده و مکان و فضای صحنه را متناسب با کاربرد آن چیدمان می کند، به عنوان طراح صحنه شناخته می شود. طراح، فضای صحنه را می سازد و با این کار، در انتقال پیام برنامه به مخاطب، همکاری می کند. چیدمان صحنه، داستان گویی از طریق اشیا است که با هماهنگی کامل با کارگردان و نورپرداز انجام می شود. ترمیم و ساخت آکسسواری، یک هنر تخصصی است. چیدمان صحنه با خلاقیت، نوآوری و روش های ابتکاری، باید براساس ویژگی هایی که در متن برنامه تلویزیونی پیش بینی 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 هزینه ساخت، ترمیم و ساخت لوازم صحنه، نگهداری و استفاده مجدد آنها را کسب می‌کنند.

استاندارد عملکرد

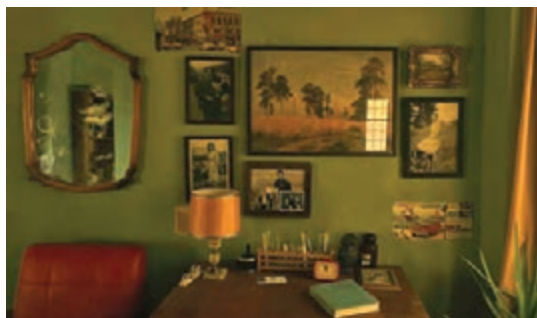
طراحی دستی یا دیجیتال لوازم صحنه در قطع A4 و ساخت یا ترمیم وسایل مورد نیاز صحنه به همراه برآورد هزینه براساس متن مصوب



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



تصویر ۲



تصویر ۱



تصویر ۴



تصویر ۳



تصویر ۶



تصویر ۵



تصویر ۸



تصویر ۷

پژوهش و انتخاب وسایل صحنه

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



تصویر ۱۰



تصویر ۹



تصویر ۱۲



تصویر ۱۱

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، به آسانی می‌تواند آنها را تهیه یا اجاره کند.

۲ اگر متن به یک دوره 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.



الف) با جست‌وجو در فضای مجازی، از وسایل و لوازم سال‌های ۱۳۲۰ تا ۱۳۵۰ هجری شمسی تصویری تهیه و آن را در قالب یک پاورپوینت ارائه دهید.

ب) اگر جایی را سراغ دارید (مثل خانه 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.

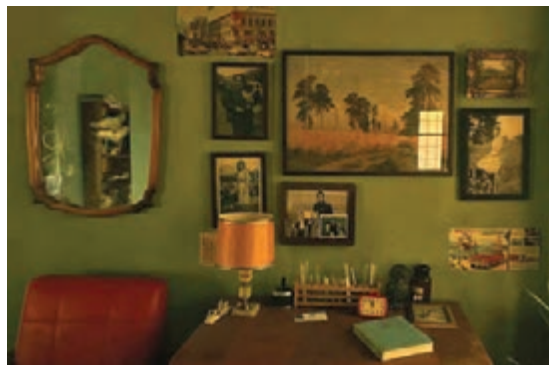
ج) تصویری از کوچه‌ها، درها و پنجره‌های قدیمی موجود در شهر خود یا شهرهای دیگر تهیه و در مورد هر کدام چند سطر بنویسید.



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



تصویر ۱۴



تصویر ۱۳



تصویر ۱۶



تصویر ۱۵

گاهی ساخت وسایل صحنه، ارزان‌تر از خرید یا اجاره کردن آنها است. اجاره کردن یک وسیله در بلندمدت می‌تواند از هزینه 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 به کار 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...

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

فعالیت
گروهی



بیندیشیم



□ نظر خود را درباره 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 ۱۸



تصویر ۱۷



تصویر ۲۰



تصویر ۱۹

انتخاب لوازم و مبلمان یک صحنه 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 صحنه حرفه‌ای نسبت به سایر طراحی‌ها می‌شود. گاهی در یک صحنه که از رنگ‌های خنثی استفاده شده است، 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 به فردی را به وجود بیاورند، بسیار جذاب است.

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

مطالعه
موردی



تفکیک صحنه‌ها

یکی از روش‌های مناسب برای فرایند طراحی صحنه 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 دستمایه ابتدایی یک طراح صحنه برای رسیدن تکنیکی به طرح صحنه‌اش باشد.

در یک دکور برنامه 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.

الف) با مراجعه به فضای مجازی یا منابع کتابخانه‌ای، درها و پنجره‌های دوره معاصر را کنار هم به‌صورت یک پوستر بچینید و زیر هرکدام چند سطر درباره 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 درباره متریکال هرکدام توضیح دهید.

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

فعالیت
گروهی





- 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 دوره صفوی که فقط تصویری از آن در اسناد تاریخی به جا مانده است، یک نمونه 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 ۲۵



تصویر ۲۴



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 دوره تاریخی، اولین گام یعنی تصاویر و اطلاعات موجود و توجه به جزئیات آن، طراحی اولیه تهیه نموده و پس از مشورت با کارشناسان تاریخی و کارگردان و اخذ تأییدیه آنها، طراحی اجرایی آن را در جهت ساخت با پلان اجرایی یا نقشه 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

۱ یک کوزه قدیمی مربوط به سیلک کاشان را براساس استنادات تصویری به صورت ساده طراحی کنید.

۲ درب یک خانه ایرانی مربوط به دهه ۳۰ تا ۴۰ را براساس شواهد تصویری با جزئیات، به صورت ساده طراحی کنید.

فعالیت
کارگاهی



برآورد هزینه

برای اطمینان باید یک برآورد مالی دقیق صورت گیرد. این کار به شما امکان می دهد تا راه های ممکن برای ساخت چیزی را مقایسه کنید. اگر هزینه تولید بیش از بودجه کار برآورد شود، یک مدیر تولید یا یک تیم خلاق می تواند تصمیمات آگاهانه ای درباره صرفه جویی های بالقوه بگیرد. این برآورد مالی چیست؟ بدون شک روش دقیقی برای انجام این کار وجود دارد. اگر نمی دانید وسیله ای را چگونه باید ساخت، نمی توانید هزینه دقیقی از تولید آن داشته باشید. در جایی که تنها یک ایده دارید که چطور به آن نزدیک شوید، حداقل می توانید هزینه 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 می توان از محاسبه ای که بر روی نقشه های اجرایی کار انجام می دهید، به دست آورید.

بیندیشیم



- چگونه لوازم صحنه خوب بسازیم؟
- چرا کارگردان و طراح صحنه تصمیم می گیرند که لوازم و آکسسوار صحنه ساخته شود؟
- آیا با زمان بندی و بودجه مدیر تولید متناسب است؟
- آیا در هنگام اجرای مجری یا بازی بازیرگر در صحنه، لوازم و آکسسواری ها می توانند حادثه آفرین باشند؟

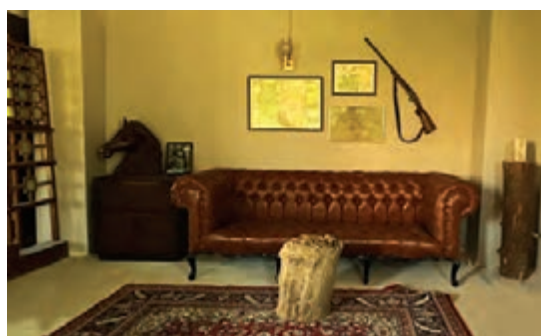
برنامه ریزی

یکی از کارهای مهمی که باید همواره در دستور کار طراح صحنه و دکور باشد، برنامه ریزی های کلی و جزئی است. اگرچه بعد از هر برنامه ریزی از اینکه بفهمید چقدر کار زیاد باید در محدوده زمانی کمی انجام دهید؛ شوکه شوید اما این برنامه ریزی ها راه را به روشنی به شما نشان خواهند داد و شما را قادر خواهند ساخت تا در مدیریت طراحی و اجرای پروژه ها اعتماد به نفس بیشتری کسب کنید. براساس برنامه ریزی های خود، راه خود را طی هر مرحله از ساخت ادامه دهید. در نظر داشته باشید که بازه زمانی و هزینه کار، غالباً با یکدیگر ارتباط تنگاتنگی دارند. به عنوان قاعده ای کلی، یک فرایند ارزان تر، طولانی تر به نظر می رسد. اگر نگران تکمیل به موقع کار هستید؛ یا در بسیاری از موارد مهلت متفاوتی دارید، باید در برنامه ریزی های خود دقت بیشتری کنید. از نظر تعداد ساعات یا روزهایی که در هر مرحله به آن نیاز دارید، برنامه 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، می تواند زمان بندی شما را پیچیده تر و سخت تر کند.



□ به نظر شما در تصویرهای ۲۷ و ۲۸ برنامه‌ریزی و برآورد هزینه چقدر در موفقیت صحنه‌پردازی تأثیر داشته است؟

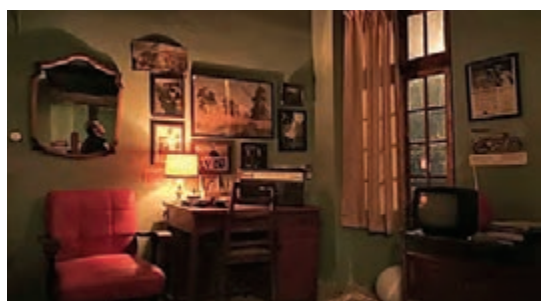
- برای پایین آوردن هزینه‌ها کدام وسیله قابل اجاره و کدام یک قابل ساخت است؟
- داشتن ابزار ساخت و ترمیم چقدر در فرایند زمان ساخت لوازم صحنه مؤثر است؟



تصویر ۲۸



تصویر ۲۷



تصویر ۳۰



تصویر ۲۹

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. ارّه نواری برای چوب و پلی‌استیرن یک نمونه برجسته در همین زمینه است. ابزارهای مورد استفاده در این خصوص کاتر، ارّه مویی، ارّه آهن‌بر و همچنین ارّه چوب‌بر است و برای کنده‌کاری‌ها، مغار و درفش کاربرد دارند.

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 این حال، تمام مواد رایج فهرست شده هنوز هم در حال استفاده هستند؛ زیرا مشکلاتی که سازندگان به دنبال 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 اندازه مناسب ساخته شوند. سازه‌های بزرگ، مانند پوسته‌ها می‌توانند از توری مرغی و کاغذ پایه‌ماشه تهیه شوند. انتخاب یک ماده 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، مل 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 اشیاء 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.

یک سریال تاریخی مثل امام علی علیه السلام یا امام رضا علیه السلام 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 پژوهشی



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

فعالیت کارگاهی



□ 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 وسیله صحنه‌ای ساخت؟
□ استفاده صحیح از رنگ و نور در این صحنه‌ها، چگونه به انتقال پیام برنامه کمک کرده است؟

بیندیشیم





تصویر ۳۳



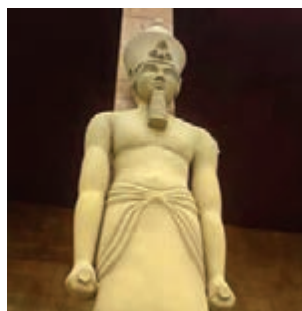
تصویر ۳۲



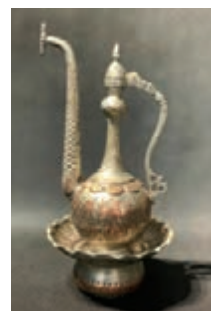
تصویر ۳۱



تصویر ۳۵



تصویر ۳۴



تصویر ۳۶

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

فعالیت
کارگاهی



نمایش فیلم سریال مختارنامه

در این سریال، لوازم صحنه به شکل 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 فضا سازی تاریخی فیلم کمک می‌کنند.

مطالعه
موردی



آماده سازی ابزار و تجهیزات ساخت لوازم صحنه

آماده سازی ابزار و تجهیزات صحنه نیازمند یک برنامه ریزی دقیق است که باید از سوی طراح صحنه انجام شود. باید در نظر داشت بخشی از این برنامه ریزی مربوط به تجربه شخصی طراح صحنه و بخشی دیگر برگرفته از تجربه دیگران و همچنین مطالعه از منابع دیگر است. طراح و سازنده لوازم صحنه برای ساخت هر کدام از این وسایل، باید اطلاعاتی از جنسیت، اتصالات، نوع برش ها، انواع چسب های 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 مورد نظر را انتخاب می کند. به طور مثال از آنجایی که فشردگی چوب راش نسبت به چوب روسی بیشتر است، بنابراین ابزار قوی تری نیز برای برش آن باید مورد استفاده قرار گیرد.



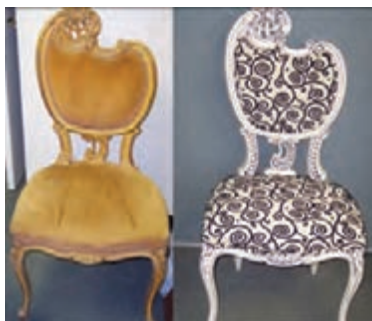
تصویر ۳۸



تصویر ۳۷



تصویر ۴۰



تصویر ۳۹

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 جمع آوری شده، ترمیم کند. از وسایل فرسوده، شکسته و معیوب، برای نشان دادن موقعیت زمان، مکان، تاریخ و... استفاده می شود. گاهی این وسایل در برخی از صحنه های فیلم تاریخی کاربرد دارند، مانند گورستان های اتومبیل، انبارهای متروکه قدیمی، هواکش ها و پنجره های قدیمی شکسته و...



- ۱ در هنرستان محل تحصیل خود جست‌وجو کنید و با راهنمایی هنرآموز خود، یک میز قدیمی را انتخاب و بخش‌های شکسته و آسیب دیده آن را به صورت 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، کهنه کاری کنید.

ساخت لوازم صحنه، کهنه کاری 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 ماده 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 تزئین کرد. بخشی از اسباب و اثاثیه می‌تواند شامل کارهای چوبی، کنده کاری 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 اندازه کافی مناسب باشد برای این منظور استفاده کرد؟

برای کهنه کاری 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 تالو اشیا می‌توان از مواد براق کننده مانند کیلر و پلی‌استر استفاده نمود. شما با خلاقیت خود می‌توانید به فضا هویت ببخشید و ویژگی‌های آن سبک یا دوره 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 جمع‌آوری شده و سایر مواد پسماند در طراحی صحنه، بخشی از رویکرد خلاقانه هر تیم اجرایی است. این اقدام برای جلب توجه به موضوعات زیست‌محیطی و ترویج فرهنگ بازیافت مفید خواهد بود.

در برنامه خندوانه از شبکه 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 به صورت 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 عین حال به استفاده بهینه از منابع کمک کند.

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

پژوهش



□ با راهنمایی هنرآموز خود، برخی از لوازم صحنه قاجاری در سریال گیل دخت 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 به دلخواه خود انتخاب کنید و به کمک هم با مواد بازیافتی یا دوریختنی آنها را بسازید. یادتان باشد خلاقیت در ساخت، بسیار مهم و نتیجه مهارت شما است.

فعالیت
کارگاهی



ارزشیابی شایستگی ساخت و ترمیم لوازم صحنه

نام و نام خانوادگی:			شماره ملی:		تاریخ ارزشیابی:		نوبت:
کد حرفه:	۳۴۳۵۲۳	حرفه:	کد پیمان/پودمان:	۳۴۳۵۲۳۰۴۲	استاندارد عملکرد کار:		
کد وظیفه شغل:	۳۴۳۵۲۳۰۴	وظیفه شغل:	سطح صلاحیت:	L3	طراحی دستی یا دیجیتال لوازم صحنه در قطع A4 و ساخت یا ترمیم وسایل موجود به همراه برآورد هزینه بر اساس متن مصوب		
کد کار:	۳۴۳۵۲۳۰۴۲۱	کار:	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 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 صحنه فضاها، هماهنگی وسایل صحنه‌ای در فضاها با هم از نظر رنگ و فرم	۳	
				دسته‌بندی فضاها، انتخاب مبلمان هر فضا، تعیین لوازم صحنه 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، مگنه کوب و پمپ باد، انواع وسایل و ابزاررنگ، انواع میخ اسکا و انواع پیچ، انواع چسب و انواع متریا ل مورد نیاز برای ساخت دکور و ترمیم اشیا زمان: ۸۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک‌لیست)	تعیین مصالح، متریا ل ساخت، مواد بازیافتی و دورریختنی، متریا ل اتصال و ترمیم، ساخت یا ترمیم لوازم	۳	
				تعیین مصالح، متریا ل ساخت، متریا ل اتصال و ترمیم، ساخت یا ترمیم لوازم	۲	
				عدم توانایی در ساخت و ترمیم لوازم صحنه	۱	
	شایستگی‌های غیرفنی، یعنی، بهداشت، توجه‌هاست، یست محیطی و نگرش:	غیرفنی: تفکر منطقی، خلاقیت، سواد اطلاعاتی، کاربرد فناوری، کار تیمی، 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 اخلاقی 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	
						☐ بلی
						☐ خیر
رزشیابی کار (شایستگی انجام کار)						

ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)

توضیحات:

۱ معیار شایستگی انجام کار:

■ کسب حداقل نمره ۲ از مرحله 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 سازه دکور که شامل قرار دادن تمام عناصر قابل جابه‌جایی مانند مبلمان، پرده‌ها، کتاب‌ها، گلدان‌ها و سایر وسایل برای جان بخشیدن به صحنه 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 مصوب

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 به مخاطب 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؟

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.

پژوهش



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 ۴۲



تصویر ۴۱



تصویر ۴۴



تصویر ۴۳



تصویر ۴۶



تصویر ۴۵

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 شخصیت پردازی یا فضای موضوعی برنامه باشد. طراح از خود می‌پرسد: آیا این مبل، شأن یک برنامه سیاسی را دارد؟ آیا این کتاب‌ها، علائق 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 سایه 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 در نظر 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 تزئینی یا نقوش موشن گرافیک در ویدئووال و... هماهنگی دارد و در عین حال، مجری و بازیگر یا مهمان را در خود حل نمی‌کند. وسایل صحنه ضد پژواک صدا: در طراحی دکور باید استانداردهای صداپردازی از قبیل نوع وسایل صحنه سازگار با آن و بدون نویز (آلودگی صوتی)، نوع پوشش کف، به کارگیری نورهای بدون نویز در چراغ‌های دیواری، لوسترها و... در نظر گرفته شود. وسایل و مبلمان صحنه باید براساس استانداردهای نور استودیویی چینش شود.



تصویر ۴۸



تصویر ۴۷



تصویر ۵۰



تصویر ۴۹



(ب)



(الف)

تصویر ۵۱

در گروه‌های سه نفره لیستی از وسایل صحنه برای یک دکور مناسبی (شب یلدا، هفته دفاع مقدس و محرم) تهیه کنید. از سه مناسبیت 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؟

فعالیت
گروهی



تهیه چک لیست

هر شیء و وسیله‌ای چه کاربردی، چه تزئینی باید به دقت و براساس سبک، نوع معماری صحنه، موضوع، محتوا و نوع مخاطب انتخاب شود. این کار باید با کمال دقت انجام و درباره 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 تزئینی) 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 تزئینات دیواری: طراح دکور در چک لیست خود باید نوع و مترای تزئینات دیواری دکور نظیر کاغذ دیواری، رنگ‌های پوششی، پارچه‌های تزئینی و در صورت لزوم پرده سیکلو، نوع چاپ‌ها و... را یادداشت کند. **کارایی و نوع اکسسوار 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 مترای و نوع هر یک در چک لیست نوشته شود.

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

فعالیت
گروهی



- الف) در قالب گروه‌های چند نفره، هر گروه یکی از سریال‌های خانوادگی (مثل گیل دخت) را انتخاب و آکسسواری آن را در فضاهای متفاوت تعیین و دسته‌بندی کنید.
- ب) وسایل و لوازم شخصیت‌ها به ترتیب نقش (نقش اول، دوم و...) را در محل کار و محل زندگی‌شان تفکیک کنید.
- ج) نتیجه کار گروهی خود را به صورت پوستر یا پاورپوینت ارائه و چک لیست وسایل و آکسسواری را به هنرآموز ارائه دهید.



تصویر ۵۳



تصویر ۵۲



تصویر ۵۵



تصویر ۵۴



تصویر ۵۷



تصویر ۵۶

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

بیندیشیم



تصویر ۵۹



تصویر ۵۸



تصویر ۶۱



تصویر ۶۰

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 به لحاظ 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 در نظر داشته باشید. در انتخاب پارچه‌های تزئینی 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 به تجهیزات فنی و مسیرهای رفت و آمد را فراهم کند، حائز اهمیت است.

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

ایمنی و
بهداشت



اجرای چیدمان صحنه

چیدمان صحنه یکی از مهم‌ترین تکالیف کاری یک طراح دکور است. اجرای چیدمان صحنه توسط طراح دکور و صحنه یعنی شناخت اشیاء، ساختار، نوع کاربرد و چیدمان براساس رعایت اصول زیبایی‌شناسی، قاب تصویر، سبک معماری صحنه، نوع و شکل دکور است. طراح دکور برنامه 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 به گونه‌ای برای صحنه آماده کند که ویژگی‌های موضوعی و دوره 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 منحصر به فرد برای برنامه.

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



- 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؟
- به نظر 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 ۶۳



تصویر ۶۲



تصویر ۶۵



تصویر ۶۴

صحنه‌آرایی و انواع آن

در این مرحله 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 به لحاظ رنگ و فرم وجود داشته باشد و قانون چرخش رنگ و به نوعی 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.

تصویر یا عکسی از طراحی دکور یک برنامه کودک و نوجوان پخش شده را انتخاب و با کاغذ پوستی معماری آن را به صورت 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.

فعالیت
کارگاهی



وحدت و پیوستگی چیدمان

در چیدمان وسایل و طراحی صحنه 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.

یک فضای خالی دکور (شامل دو دیوار و یک کف) به همراه چند وسیله ساده مثل یک مبل، یک میز، یک آباژور و یا چند کتاب در اختیار شما قرار می‌گیرد. با در نظر گرفتن ۳ زاویه 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.

فعالیت
کارگاهی





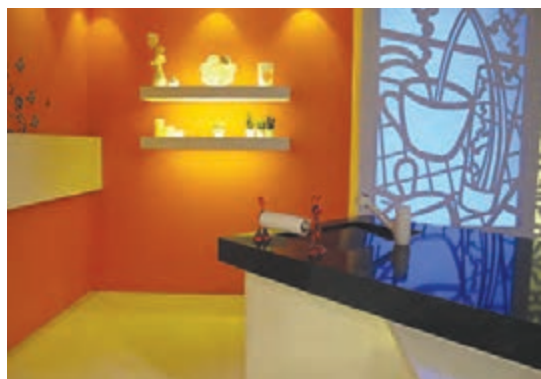
- انواع نورهای دکوراتیو را در طراحی یک برنامه خانوادگی نام ببرید.
- نورهای دکوراتیو در یک برنامه مناسبی مثل شب یلدا چه ویژگی‌هایی باید داشته باشد؟
- آیا در چک‌لیست نورهای انتخابی دکوراتیو یک مسابقه تلویزیونی و یک برنامه ورزشی (کارشناسی فوتبال) و یک برنامه خانوادگی تفاوتی قائل می‌شوید؟ چرا؟



تصویر ۶۷



تصویر ۶۶



تصویر ۶۹



تصویر ۶۸



تصویر ۷۱



تصویر ۷۰

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 درباره 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 خواسته 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 برنامه تلویزیونی براساس چه اصولی باید باشد؟
- برای اینکه بخواهیم یک شیء مثلاً یک تابلو را با تأکید نشان دهیم، از چه عنصری باید در صحنه پردازی بهره ببریم؟
- در چیدمان صحنه 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:	کد پیمان/پودمان:		استاندارد عملکرد کار:	
کد وظیفه شغل:	۳۴۳۵۲۳۰۴	وظیفه شغل:	ساخت و اجرای دکور، لباس، ماسک و گریم	سطح صلاحیت:	L 3	پایه سازی الزامات آرایش وسایل صحنه در یک دکور یا فیلم تلویزیون با حفظ بیوستگی فضاهای مختلف و کنترل ایمنی بر اساس متن مصوب
کد کار:	۳۴۳۵۲۳۰۴۲۲	کار:	چیدمان صحنه	سطح شایستگی:	مهارت	

ردیف	مراحل کار	شرایط انجام کار (ابزار، مواد، تجهیزات، زمان، مکان و...)	ابزارهای ارزشیابی	استاندارد (شاخص ها/داوری /نمره دهی)	نتایج ممکن	نمره
۱	سازگاری شرایط محیطی	مکان: کارگاه یا کارگاه تجهیزات: رایانه، پرینتر، ابزار طراحی دستی (مداد و اتوهای معماری) زمان: ۵۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک لیست)	تعیین نقشه و پلان استودیو، انتخاب نوع و شدت نورها، سازگاری چیدمان با گرافیک حرکتی و تزئینی (فرم، رنگ، نقش)، تعیین مترتال ضدپژواک	۳	
				تعیین نقشه و پلان استودیو، انتخاب نوع و شدت نورها، سازگاری چیدمان حرکتی و تزئینی (فرم، رنگ، نقش)	۲	
				عدم توانایی در سازگاری شرایط محیطی	۱	
۲	تهیه چک لیست صحنه	مکان: کارگاه یا استودیو تجهیزات: دفترچه یادداشت، وسایل مورد نیاز صحنه آرای، ابزار مورد نیاز و مترتال اتصال زمان: ۴۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک لیست)	تعیین وسایل تزئیناتی و نوری با کارایی، مبلمان و صندلی ها، تهیه لیست مترتال پوششی کف و دیوارها، وسایل مناسبی	۳	
				تعیین وسایل تزئیناتی و نوری با کارایی، مبلمان و صندلی ها، تهیه لیست مترتال پوششی دیوارها	۲	
				عدم توانایی در تهیه چک لیست صحنه	۱	
۳	کنترل ایمنی صحنه	مکان: کارگاه یا استودیو تجهیزات: دفترچه یادداشت، وسایل مورد نیاز صحنه آرای، ابزار مورد نیاز و مترتال اتصال زمان: ۴۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک لیست)	انتخاب مترتال و وسایل ایمن، تعیین استحکام، ایمنی، ارگونومی، آکسسوار و مبلمان، تعیین محل استقرار ایمن دکور	۳	
				انتخاب مترتال 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 صحنه آرای، ابزار مورد نیاز و مترتال اتصال زمان: ۳۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک لیست)	تعیین رنگ و فرم وسایل با صحنه، تعیین چیدمان صحنه براساس نورهای استودیویی، تعیین و جانمایی فورگراند، تداوم بین صحنه ای	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	
۵	شایستگی های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش:	غیرفنی: تفکر منطقی، خلاقیت، سواد اطلاعاتی، کاربرد فناوری، کار تیمی، 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/ زیست محیطی: نظافت محیط کار، صرفه جویی در انرژی، استفاده از مواد سازگار با محیط زیست و قابل بازیافت	مشاهده عملکرد (چک لیست)	به خلاقیت، کار تیمی، اخلاق، مدیریت منابع مالی، مواد، تجهیزات، کار و کیفیت توجه دارد. اصول اخلاقی حرفه ای از جمله مسئولیت پذیری را رعایت می کند. نظافت محیط کار و صرفه جویی در مصرف انرژی برای مهم است.	۲	
				عدم توانایی در: رعایت اصول حرفه ای، خلاقیت، مدیریت منابع مالی، مواد، تجهیزات، کار و کیفیت، مسئولیت پذیری، کاربرد فناوری و مدیریت منابع	۱	

☐ بلی	ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)
☐ خیر	

توضیحات:

۱. معیار شایستگی انجام کار:

- کسب حداقل نمره ۲ از مرحله ۴ (مراحل بحرانی)
- کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی 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 حرفه ای انجام می شود، 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 برنامه ریزی و تحلیل، پاسخ گویی در برابر کارهای خود، سر و کار داشتن با سطح وسیعی از کارها و فعالیت ها
- تسلط (سطح چهار): خبرگی در انجام کار و آموزش دیگران، ایجاد، نوآوری، سازگاری، عیب یابی، هدایت و راهنمایی دیگران.



پودمان سوم

اجرای لباس صحنه



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

واحد یادگیری ۱

انتخاب لباس و ملزومات

برای انتخاب لباس و ملزومات صحنه، هنرجویان چه راهکاری را تجربه می کنند؟

هنرجویان در این واحد یادگیری با انواع ژانرهای نمایشی، انواع سبک و تیپ سازی لباس، شخصیت پردازی لباس و ملزومات آشنا می شوند و مهارت انتخاب لباس و ملزومات متناسب با نقش (کیف، کلاه، کفش و...) را کسب می کنند.

استاندارد عملکرد

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

انتخاب لباس و ملزومات صحنه

طراحی لباس به عنوان 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 تزئینی بوده است. طراحی لباس در مراسم مذکور، بازیگران را از تماشاگران تفکیک می‌کرد؛ آنان را می‌آراست و به آنان امتیاز و تشخص 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 به صورت یکی از عناصر بیان شخصیت و کاراکتر در عرصه هنرهای نمایشی درآمده است. در یک نمایش، لباس به کار رفته برای بازیگران، از جایگاه مهمی برخوردار است و اطلاعات فراوانی را در اختیار تماشاگر از جمله معرفی مضمون و حال و هوای کلی نمایش، تعیین دوره 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 شیوه طرح لباس، مکمل سبک و شیوه 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 به موضوع و نوع نمایش است. در ادبیات انواع ادبی به عنوان قالبی مشخص، نوع نمایش را در چارچوب خاصی قرار می‌دهند. مهم‌ترین انواع یا گونه ادبی که در زبان فرانسه به آن ژانر می‌گویند، عبارت‌اند از: تراژدی، کمدی و درام. وفاداری به ژانر نمایش به ویژه در تئاتر از جایگاه خاصی برخوردار است، به طوری که متن نمایش بدون دارا بودن ژانر مشخص، امکان پذیر نیست. ابتدا، نویسنده متن یک اثر را می‌نویسد یا از داستان از پیش نوشته شده‌ای برداشت شخصی می‌کند. سپس آن را به صورت 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 هر کدام 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 کدام کیف و کفش به این لباس من می‌آید؟
سارا: دوست داری تضاد رنگی با لباس داشته باشه یا نه؟
مریم: به نظرم با توجه به شخصیت 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	تهدمتن بیامد بر شهریار
چنین گفت کاین کودک شیرفش	مرا پرورانید باید به کش
چو دارندگان ترا مایه نیست	مرا و را به گیتی چومن 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 به دنیا آمد، رستم به پیش کاووس شاه 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 چیست؟
- کدام متن از نظر تجسم فضا و شخصیت‌ها قابل درک‌تر است؟
- با توجه به متن ۴، چگونه می‌توان ژانر آن را تشخیص داد؟



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



تصویر ۲



تصویر ۱



تصویر ۴



تصویر ۳

- ☐ 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؟



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



تصویر ۶



تصویر ۵



تصویر ۸



تصویر ۷



تصویر ۹

- 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؟

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





- 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. درباره اینکه چگونه از طریق متن متوجه زمان آن شده‌اید، گفت‌وگو کنید.
- ۳ شاخص‌های تعیین‌کننده را روی تخته کلاس فهرست‌وار بنویسید. مثلاً متن ۱: وسیله نقلیه، اسب، لقب افراد، حکیم، داروغه، حرامی.
- ۴ هر گروه همراه با نمایش قسمت‌هایی از فیلم، درباره لباس‌ها و طراحی لباس فیلم صحبت کنند.



- ۱ با جست‌وجو در فضای مجازی و کتابخانه‌ای کلمه «ژانر» را تعریف کنید.
 - ۲ به تیتراژ یک برنامه 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 عهده چه کسی است؟
- الف) تقسیم‌بندی بودجه مربوط به برنامه
 - ب) هماهنگی و هدایت بازیگران
 - ج) طراحی و نظارت بر اجرای دوخت لباس
 - د) طراحی لباس
 - ه) تهیه‌کننده
 - و) کارگردان



- ۱ جایگاه طراح لباس را در تیتراژ بیابید و ارتباط آن را با دیگر گروه‌ها ذکر کنید. گروه طراحی لباس چند نفرند؟ درباره کار آنها با یکدیگر گفت‌وگو کنید. یافته‌ها را روی تخته کلاس بنویسید و اضافه‌ها را حذف کنید.
 - ۲ مراحل کار طراحی لباس را اولویت‌بندی کنید:
- الف) طراحی
 - ب) هماهنگی با کارگردان
 - ج) هماهنگی با تیم تهیه‌کننده
 - د) انتخاب تیم دوخت و اجرا
 - ه) مرحله ۱
 - و) مرحله ۲
 - ز) مرحله ۳
 - ح) مرحله 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 برنامه 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 مراحل باید طی شود تا میهمانی درست برگزار شود؟

۱ برنامه‌ریزی

۲ تهیه بودجه

۳ خرید

۴ آماده‌سازی

۵ ارائه پذیرایی

آیا مرحله دیگری به ذهن شما می‌رسد؟

تولید در تلویزیون بر عهده 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 کار گروهی درست انجام پذیرد.

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

۱- پیش تولید

مهم‌ترین قسمت کار طراح لباس، در مرحله 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 تهیه ملزومات

۶ دوخت و آماده‌سازی لباس

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 تهیه 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.



- برای قرار گرفتن افراد در جایگاه واقعی شان در جدول، چه مواردی را مورد توجه قرار می دهید؟
- اولویت عوامل تولید در جدول بر مبنای شروع فعالیت آنها صورت می گیرد.
- هر گروه یک جدول تهیه کند و جایگاه طراح لباس را در آن مشخص نماید.

نمونه تیتراژ پایانی	نمونه تیتراژ آغازی
طراح صحنه:	کارگردان هنری:
طراح لباس:	کارگردان تلویزیونی:
طراح گریم:	بازیگران:
طراح نور:	طراح صحنه و لباس:
فیلمبردار:	مدیر تولید:
صدابردار:	تهیه کننده:
مدیر تدارکات:	
گروه خیاطی:	
دستیاران طراحی:	

۲- تولید

- الف) مرحله تولید از زمان شروع فیلمبرداری در تلویزیون و سینما و یا اجرای نمایشنامه در تئاتر آغاز می شود.
- ب) در این مرحله تمام تیم اجرایی در صحنه حضور دارند.
- ج) در تیم (طراحی لباس)، لباس ها آماده شده و براساس اولویت اجرای بازیگران، دسته بندی شده اند.
- د) طراح لباس با توجه به جدول زمان بندی، سکانس ها، لباس ها و ملزومات را برای هر بازیگر مشخص کرده و دستیاران و مسئولان لباس به بازیگران تحویل داده و پس از خاتمه اجرا، پس می گیرند.



بخش اولویت بندی توسط برنامه ریز و یا دستیار کارگردان به صورت جدولی برای تیم تولید آماده شود.

نمونه جدول برنامه ریزی

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

فعالیت
گروهی



۱ هر گروه جدول برنامه ریزی را آماده کند و در آن، مراحل اجرا را نشان دهد.
۲ هر گروه جدول مشخصات لباس بازیگران را بر اساس صحنه نمایش تنظیم کند. (در این جدول به طور دقیق مشخص می شود که هر بازیگر در هر صحنه نمایش چه لباس و ملزوماتی دارد، بدین ترتیب دستیار یا جامه دار برای تحویل لباس به بازیگران دچار مشکل نمی شود و لباس ها جابه جا نمی شوند.

۳- پس از تولید

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

نمونه فهرست

لباس های خریداری شده	ملزومات خریداری شده	لباس ها و ملزومات آرشیوی	لباس های 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



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

مثال



فیلم قصه‌های مجید

- فیلم درباره 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



تصویر ۱۰

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 خصوصیات 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.



- 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 کارگروهی 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.

	مکبث فرمانده و رئیس
	همسر مکبث
	فرمانده

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



تصویر ۱۱- 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 خلق‌وخوی‌شان 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 مطالعه نمایشنامه، شخصیت‌های نمایشنامه را از نظر خلق‌وخو و ویژگی‌هایشان تقسیم‌بندی نمایند. این امر کمک 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 حوزه نمایش، شخصیت به معنای الگویی پویا از ویژگی‌هایی است که به تدریج بر روند نمایشنامه گسترانده می‌شود. شخصیت تعبیر 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 «ماجرای هرکول پوآرو» و «بی‌خوابی» توجه کنید:



تصویر ۱۲

■ هرکول پوآرو کارآگاه بلژیکی است که توسط خانم آگاتا کریستی نویسنده 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 ۱۳

■ 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.

- 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؟

فعالیت
گروهی



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 طبقه 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 طبقه اجتماعی متوسط جامعه است.

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

فعالیت
کارگاهی



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؟



تصویر ۱۴

- 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 خلق‌وخوی آشفته متفاوت است که می‌توان در طراحی لباس به خوبی به آن پرداخت.

به تصاویری از شخصیت‌های فیلم سینمایی الیور توئیست^۱ به کارگردانی دیوید لین (۱۹۴۸) نگاه کنید:



تصویر ۱۷



تصویر ۱۶



تصویر ۱۵



تصویر ۲۰



تصویر ۱۹



تصویر ۱۸

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

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.

فعالیت
کارگاهی





تصویر ۲۱

فیلم سینمایی آمادئوس

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 طبقه اشراف است و سالیری در سمت راست تصویر؛ رقیب اوست که از طبقه 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 درباره آن گفت‌وگو کنید.
- ۲ تصویری از یک فیلم را به صورت گروهی انتخاب کرده و در آن جنسیت لباس‌ها را براساس طبقه اجتماعی آنها مشخص کنید.

پژوهش



- ۱ به نظر شما ترکیب پارچه حریر و زربافت نشانگر کدام طبقه اجتماعی است؟
- ۲ ترکیب چه پارچه‌هایی را مناسب افراد کارگر و زحمتکش اجتماع می‌دانید؟
- ۳ ترکیب پارچه 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 (.....)؛
- ☐ زربافت 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 اندازه لباس بازیگران است.

جدول‌های اندازه‌گیری و سایزبندی استاندارد 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، اندازه افراد مشخص می‌شود.

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

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

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



- 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 اندازه‌های 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.

..... XXL M
..... S XL
..... 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 فرم می‌توان شخصیت بازیگر را نشان داد به‌عنوان مثال:

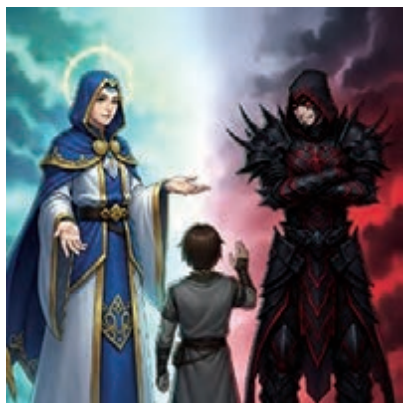
- ☐ خطوط عمودی نشانه قدرت
- ☐ خطوط افقی نشانه بی‌تفاوتی و سکون
- ☐ خطوط منحنی نشانه آرامش و انعطاف
- ☐ خطوط شکسته نشانه اضطراب، دغدغه و بدجنسی

با رنگ می‌توان احساس بازیگر را انتقال داد به‌طور مثال:

- ☐ سفید نشانه پاکی
- ☐ سیاه نشانه غم
- ☐ قرمز نشانه شادی یا خشم زیاد
- ☐ آبی نشانه آرامش
- ☐ سبز نشانه سرزندگی و قدرت

انتخاب لباس برای بازیگران

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



تصویر ۲۲

به تصویر ۲۲ نگاه کنید.

به نظر شما شخصیت‌های نشان داده شده، دارای چه خصوصیتی 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 ۲۳

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؟

با فرم لباس می‌توان شخصیت بازیگر را نشان داد:

- خطوط عمودی نشانه قدرت و نظم
- خطوط افقی نشانه بی تفاوتی و سکون
- خطوط منحنی نشانه آرامش و انعطاف
- خطوط شکسته نشانه اضطراب و دغدغه
- خطوط درهم و چارخانه نشانه شلوغی و هیجان

با رنگ می‌توان احساس بازیگر را انتقال داد:

- سفید نشانه پاکی
- قرمز نشانه شادی، قدرت و خشم زیاد
- سیاه نشانه غم، تاریکی و نهایت
- آبی نشانه آرامش و معنویت
- سبز نشانه سرزندگی و قدرت

آیا می‌دانید که انواع پارچه‌های مورد استفاده در دوخت لباس، بیانگر طبقات مختلف اجتماعی در بین شخصیت‌های نمایش هستند.

با توجه به تعاریف زیر، پارچه مناسب را انتخاب کنید:

- | | |
|------------------------------------|-----------------|
| ۱ پارچه‌ای سلطنتی و اشرافی | 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 اندازه بازیگران است. با توجه به اندازه‌های زیر، اندازه 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 وسیله متر خیاطی اندازه‌های همدیگر را دو به دو بسنجید و در جدولی یادداشت کنید. اندازه 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 این گونه 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 سنبله 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



تصویر ۲۴

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.

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 عهده طراح لباس است.

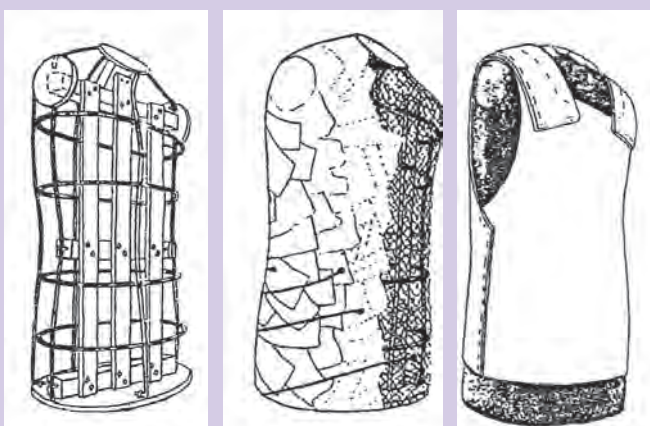
ساخت زره

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



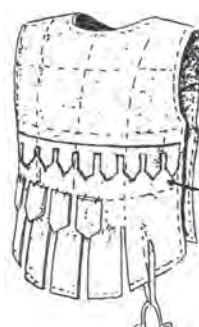
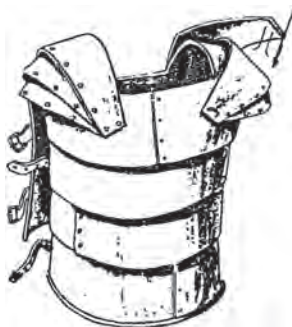
در تصاویر روبه‌رو مراحل تهیه یک زره با تکنیک خمیر کاغذ و چسب چوب نشان داده شده است. با توجه به تصویر یک زره مانند نمونه به صورت گروهی در کلاس بسازید.



تصویر ۲۵

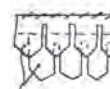
نمونه‌های دیگری از انواع زره‌های تاریخی در تصویر ۲۶ دیده می‌شود.

قطعات روی شانه از اسفنج ضخیم



دو لایه پتوی کهنه

برش شکل‌ها بر
یک نوار اسفنجی



تصویر ۲۶

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

فعالیت
گروهی



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 بقیه سطوح را با خمیر کاغذ بپوشانید. برای استحکام بیشتر می‌توانید یک تکه سیم را به‌طور عمودی در هر بخش تاج بچسبانید. سنگ‌های براق رنگی به جای جواهرات و رنگ اسپری برای دیگر قسمت‌ها، بهترین تزئین ممکن برای تاج است. تصاویر زیر مراحل ساخت تاج با مقوا را نشان می‌دهد.



تصویر ۲۷- مراحل ساخت تاج و تزئینات آن

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

فعالیت
گروهی



پوشش‌های پا



تصویر ۲۸

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 تزئینات گوناگون با ریسمان، نوارهای مختلف، اسفنج و غیره به کفش‌ها و چکمه‌های کهنه و نیز با یک رنگ آمیزی جدید می‌توانیم به هر نوع کفش یا چکمه‌ای که بخواهیم دست یابیم.



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 تزئینی 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.



- 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 به صورت 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 پروفیسور 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؛

☐ سنبله؛

☐ 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 هر کدام 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	کد پیمانانه/پودمان:	۳۴۳۵۲۳۰۴۳	استاندارد عملکرد کار: انتخاب لباس و ملزومات متناسب با نقش و ژانر و ارائه بر اساس متن مصوب
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، ...)	ابزارهای ارزشیابی	استاندارد (شاخص‌ها/داوری/نمره‌دهی)	نتایج ممکن	نمره
۱	خوانش و تحلیل متن	مکان: کلاس/کارگاه ابزار و تجهیزات: لوازم التحریر، متن نمایشنامه/فیلم نامه/برنامه 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 طبقه اجتماعی، شغل، خلق‌وخو و جهان‌بینی او، تعیین فرم‌ها و اشکال به کار رفته در لباس شخصیت‌ها	۳	
				انتخاب نوع، جنس و رنگ لباس برای شخصیت‌های اصلی، فرعی، مثبت و منفی با توجه به طبقه 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 محیط زیست و قابل بازیافت، استفاده از دورریزها و مواد دست دوم در راستای پایداری محیط زیست	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 محیط زیست 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 مرحله 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

آماده سازی لباس

هنرجویان برای آماده سازی لباس صحنه، چه شایستگی هایی را باید کسب کنند؟

در این واحد یادگیری هنرجویان دانش آناتومی بدن، ویژگی های چهره و نقش شخصیت های یک برنامه تلویزیونی را فرامی گیرند و پس از انتخاب طرح لباس، با همکاری تیم خیاطان اقدام به دوخت لباس برای شخصیت های مورد نظر می کنند.

استاندارد عملکرد

آماده سازی، 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 سوالات 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؟

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

فعالیت
کارگاهی



مثال



□ پارچهٔ مخمل (شخصیتی والامقام)

□ پارچهٔ گل‌درشت و پنبه‌ای (شخصیتی شاد و راحت)

□ کتان و چرم (شخصیت مبارز و جنگجو)

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

پرسش



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 استاندارد 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 آرشيو 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.



تصویر ۳۱

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 درباره آنها گفت‌وگو کنید.



تصویر ۳۲

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

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



- ۱ به نظر شما ترکیب پارچه حریر و زربافت نشانگر کدام طبقه اجتماعی است؟
- ۲ ترکیب چه پارچه‌هایی را مناسب افراد کارگر و زحمتکش اجتماع می‌دانید؟
- ۳ ترکیب پارچه 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:

□ زربافت و حریر:

□ گونی بافت:

□ پشمی و پوست:

آناتومی بدن



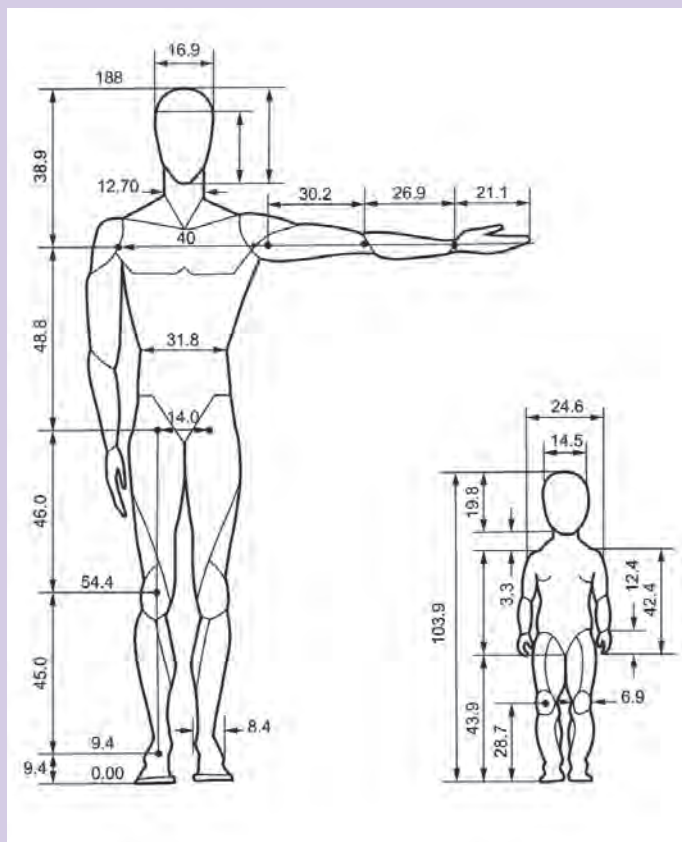
تصویر ۳۳

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

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

۱. قد انسان به اندازه دست‌های باز شده اوست.

۲. سر انسان ۱/۸ کل بدن اوست.



تصویر ۳۴

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

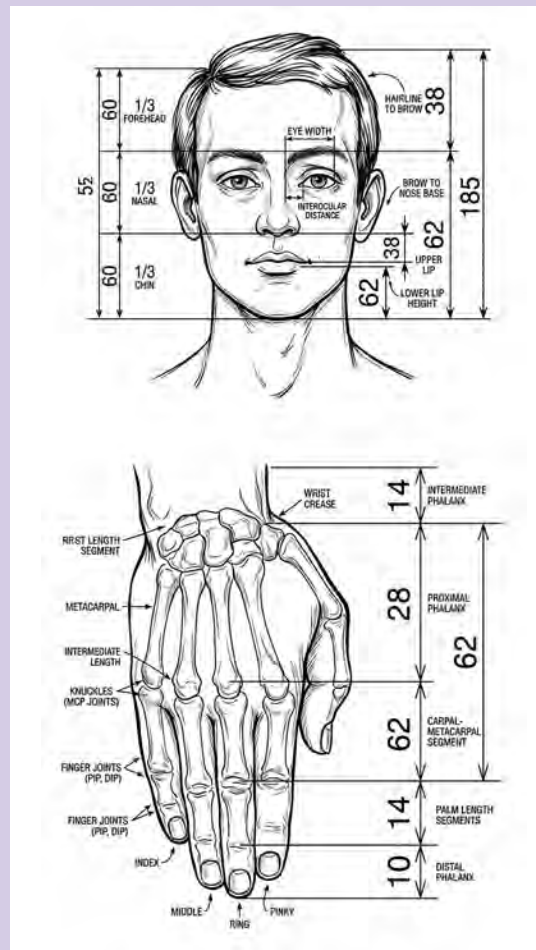
۲. در کلاس با مقیاس سر، تناسب اندامی را اندازه‌گیری کنید، آیا تناسب اندامی هم‌کلاسی‌هایتان مطابق با فرم استاندارد لئوناردو داوینچی است؟

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

فعالیت
کلاسی



پودمان سوم: اجرای لباس صحنه



تصویر ۳۵

طراحی اندام

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

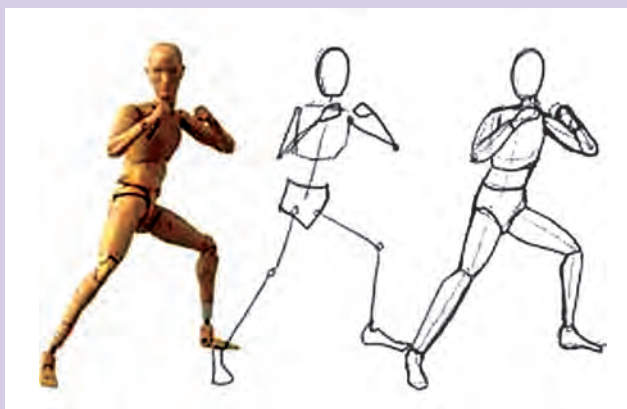
در فضای یک اثر تجسمی، اندازه شکل‌ها را نسبت به یکدیگر «مقیاس» می‌نامند.

تذکر





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



تصویر ۳۷



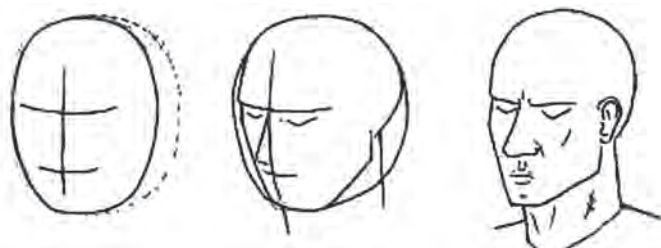
تصویر ۳۶

۲ گزینه صحیح در تناسب اندام را با توجه به «مقیاس سر» مشخص کنید.

- | | |
|-----------------|------------|
| الف) ۲ برابر | ۱- بازو |
| ب) ۱/۵ برابر سر | ۲- ران |
| ج) ۲ برابر | ۳- تنه |
| د) ۱/۵ برابر سر | ۴- شانه‌ها |

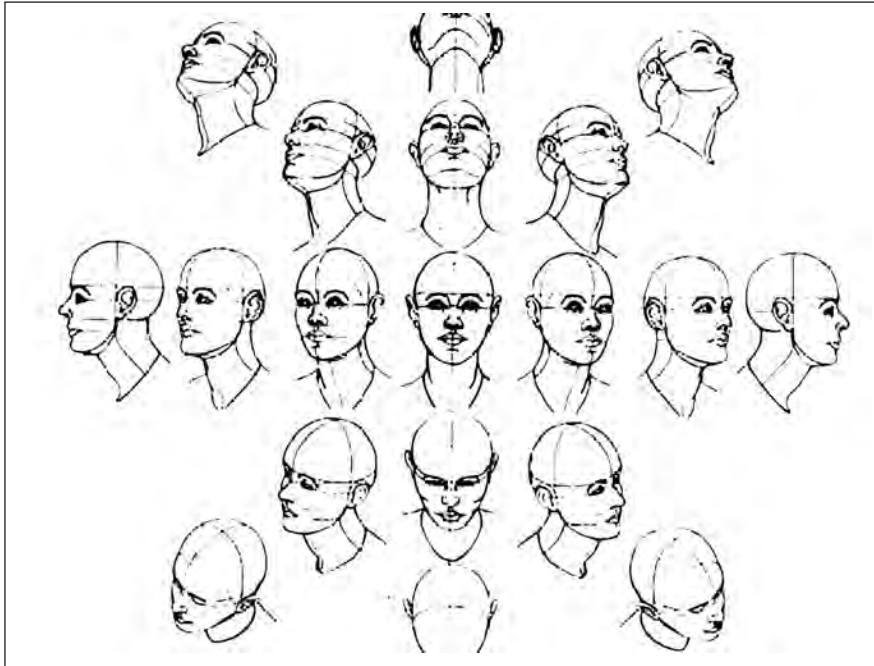
طراحی صورت

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



تصویر ۳۸

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



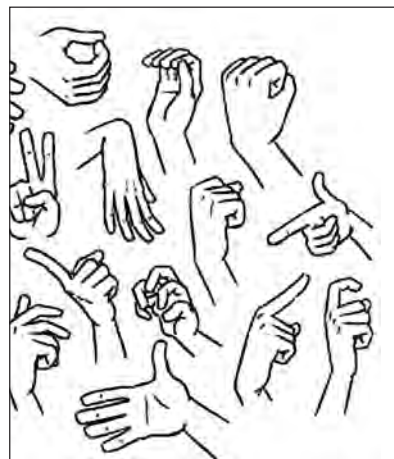
تصویر ۳۹

طراحی دست و پا

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

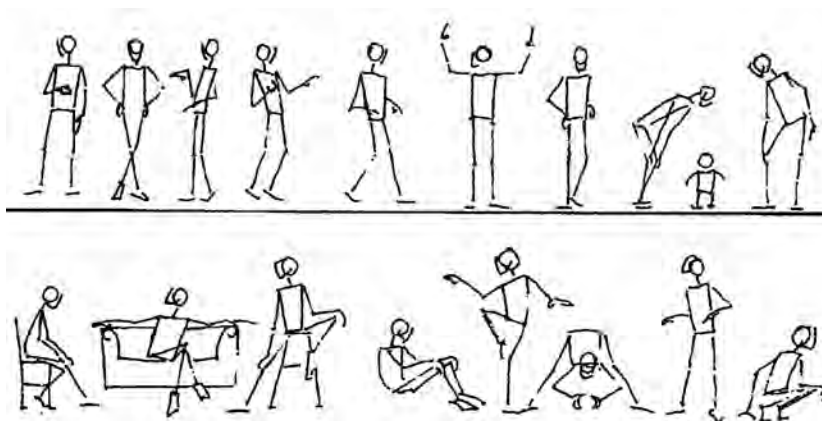


تصویر ۴۱



تصویر ۴۰

- با توجه به نمونه 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



تصویر ۴۳

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 توئیست اثر چارلز دیکنز^۱ (قرن ۱۹ میلادی، شهر لندن) که طراح لباس، براساس لباس‌های مربوط به آن دوره، داستان را طراحی کرده است.

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

- 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 دلک‌ها 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



تصویر ۴۵

یکسان، خلق‌وخوی افراد نیز می‌تواند باعث تمایز آنان از یکدیگر شود.



- 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 تهیه لباس برای شخصیت‌ها، بستگی به خلاقیت و ذوق طراح لباس دارد؛ زیرا عوامل اجتماعی و موقعیت جغرافیایی در این گونه 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 شئل قرمزی، «گرگ داستان» شخصیت بدجنسی داشته و در حال شیطننت و گول زدن شئل قرمزی 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.



- ۱ با توجه به داستان شئل قرمزی، شخصیت‌ها را طراحی کنید.
 - شئل قرمزی
 - گرگ
 - مادر بزرگ
 - شکارچی
- ۲ با توجه به شخصیت‌های ارائه شده، طراحی لباس را انجام دهید.
 - الف) پسر دانشجو، طبقه متوسط، ایران؛
 - ب) مادر بزرگ، معاصر، ایران؛
 - ج) دست‌فروش، پیر، معاصر، ایران.

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



تصویر ۴۶

۱

۲

۳

۴

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

فعالیت
گروهی



- 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 یک بار دیگر برای همان شخصیت، موقعیت مکانی تعیین کنید (مثلاً انگلستان). این بار 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 وظیفه 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 وظیفه دخت 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 مرحله 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.

جدول زیر را کامل کنید.

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

فعالیت
کلاسی



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

فعالیت
گروهی





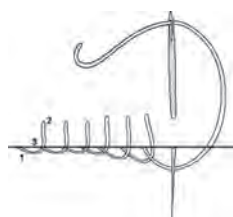
هر فرد یک شغل را به طور فرضی به عهده بگیرد و سپس تداخل کاری خود را با دیگر افراد بررسی کند. پس از راهنمایی هنرآموز خود، جدول زیر را کامل کنید.

شغل	وظیفه
طراح لباس	
دستیار طراح	
دوزنده	
برشکار	
خیاط	



یک نمونه لباس ساده را به عنوان الگو به کلاس بیاورید تا هنرجویان نمونه‌ای مشابه آن (به روش کپی) تهیه کنند؛ سپس کلیه 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.



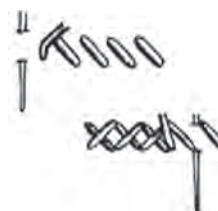
تصویر ۵۰- دوخت
دندان‌موشی



تصویر ۴۹- دوخت زنجیره



تصویر ۴۸- دوخت
نیمه ضربدری



تصویر ۴۷- دوخت ضربدری

■ لباس‌ها در نمایش، کارکردهای متفاوتی دارند. بعضی بیشتر به دوخت‌های تزئینی 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 به صورت دابل دوخته شده است.

به جدول ۱ اندازه‌ها (سایز) دقت کنید.

جدول ۱

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

■ در این جدول اندازه‌ها به صورت استاندارد است.

■ در جدول ۲ سایزبندی هر کشور نشان داده شده است.

جدول ۲

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

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؟

فعالیت
کلاسی



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

- ارتباط با بازیگران از چه زمانی آغاز می‌شود؟
- الف) جلسه هماهنگی با کارگردان
- ب) جلسات تمرین نمایش
- ج) زمان انتخاب و خرید لباس
- د) زمان دوخت لباس
- حضور چه کسانی در زمان انتخاب (پرو) لباس ضروری است؟
- الف) تهیه کننده
- ب) طراح لباس
- ج) کارگردان
- د) بازیگر
- نظارت بر انتخاب (پرو) لباس بر عهده چه کسانی است؟
- مراحل کار خیاط را با توجه به عناوین زیر، اولویت بندی و شماره گذاری کنید.

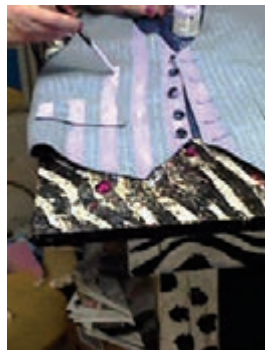
دوخت لباس	تعیین متراژ پارچه	برش لباس
اندازه گیری شخصیت	پرو لباس	تکمیل نهایی

- ساخت و تهیه ملزومات لباس به عهده چه کسی است؟
- الف) جامه دار
- ب) دستیاران
- ج) طراح لباس
- د) خیاط
- حضور چه کسانی در تیم طراحی لباس به طور دائم و در زمان ضبط، الزامی است؟
- الف) طراح لباس
- ب) جامه دار
- ج) خیاط
- د) دستیار

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



تصویر ۵۲



تصویر ۵۱

در تصاویر روبه‌رو جلیقه‌ای با رنگ پارچه، رنگ آمیزی شده و تبدیل به جلیقه جدیدی شده است.

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



تصویر ۵۶



تصویر ۵۵



تصویر ۵۴



تصویر ۵۳

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

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

فعالیت
کارگاهی



دوخت لباس و ارائه نهایی

- در ابتدای این بخش به مکان کارگاه و ابزار و تجهیزات دوخت پرداخته می شود.
- میز طراحی (در حدود ابعاد $100 \times 200 \text{ cm}$ برای برش پارچه و دوخت تزیینات)
- قیچی برای برش پارچه و تزیینات لباس
- متر و خط کش
- مانکن (در اندازه واقعی برای قرار گرفتن لباس ها 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 اندازه بازیگران جهت خریداری اعلام می‌کند.

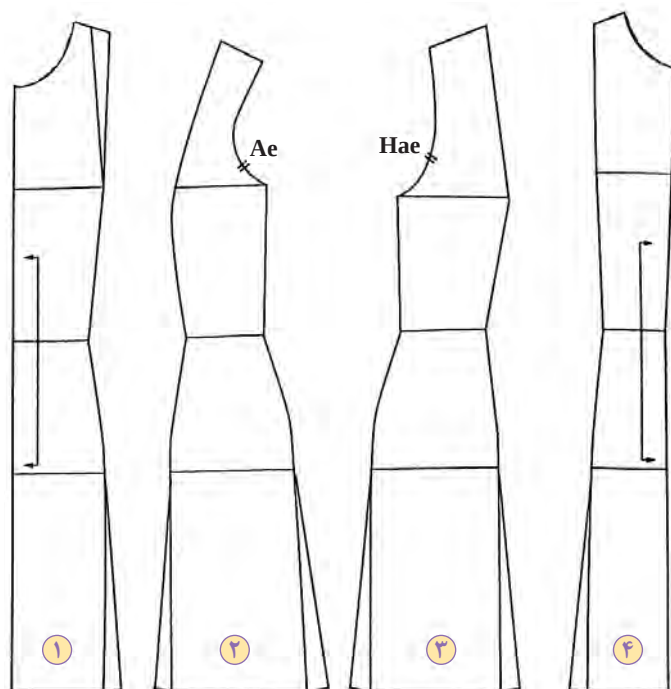


تصویر ۵۸



تصویر ۵۷

■ پس از خریداری پارچه‌ها و اندازه‌گیری اجزای بدن بازیگران، کار گروه دوزنده آغاز می‌شود.
 ■ ابتدا با توجه به اندازه 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 ۶۲



تصویر ۶۱

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 ۶۵



تصویر ۶۴



تصویر ۶۷



تصویر ۶۶

ابزار کار:

مقوا، چسب نواری 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.

فعالیت
کارگاهی



ارزشیابی شایستگی آماده‌سازی لباس

نام و نام خانوادگی:		شماره ملی:		تاریخ ارزشیابی:		نوبت:
کد حرفه:	۳۴۳۵۲۳	حرفه:	کمک متخصص برنامه‌های تلویزیونی	کد پیمان/بودمان:	۳۴۳۵۲۳۰۴۳	استاندارد عملکرد کار: آماده‌سازی، دوخت لباس و ملزومات برای یک نقش بر اساس متن مصوب
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	

ردیف	مراحل کار	شرایط انجام کار (ابزار، مواد، تجهیزات، زمان، مکان ...)	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، مترای پارچه و نوع دوخت با توجه به تیپ و شخصیت داخل متن، خلاقیت در دوخت	۳	
				انتخاب رنگ، جنس، مترای 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 (تزئینات جانبی) خلاقانه و زودتر از زمان مقرر با توجه به شخصیت و نوع نمایش	۳	
				ساخت ملزومات کاربردی و غیرکاربردی (تزئینات 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 اخلاقی 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	
						☐ بلی
						☐ خیر
روزشیابی کار (شایستگی انجام کار)						

☐ بلی
☐ خیر





پودمان چهارم

چهره پردازی (گریم)



گریم یا چهره پردازی شاخه‌ای از هنرهای نمایشی است که در تولید برنامه‌های تلویزیونی جایگاه ویژه‌ای دارد. هنرمند چهره پرداز با توجه به نیاز یک برنامه 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 رشته 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 متعادل سازی

برای گریم متعادل سازی، هنرجویان به کسب چه مهارت‌هایی نیاز دارند؟

در این واحد یادگیری، هنرجویان ضمن آشنایی با آناتومی چهره، روش‌های متناسب سازی سر و چهره، روش سایه روشن سازی، مهارت انتخاب لوازم و مواد گریم، مهارت‌های اجرای گریم متعادل سازی را کسب می‌کنند و با توجه به سفارش عوامل تولید می‌توانند اجرای گریم مجریان، کارشناسان و شرکت کنندگان در برنامه‌های تلویزیونی را انجام دهند.

استاندارد عملکرد

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

گریم

واژه گریم از ریشه «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 چهره خود، سر و موی خود را با پره‌های رنگی تزیین می‌کردند و یا صورتک‌هایی با پر و رنگ‌های شاد بر چهره 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 ۲



تصویر ۱

کاربرد گریم

حرفه گریم، هنر یا فنی است بر پایه 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 صحنه نمایش یا جلوی دوربین به کار می‌رود.



تصویر ۴

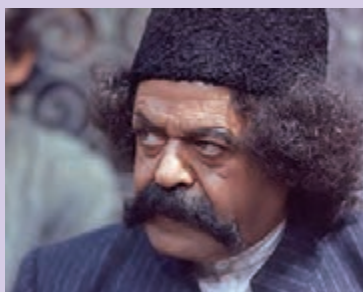


تصویر ۳

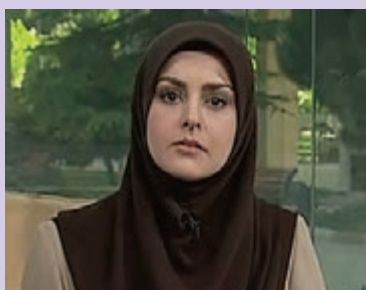
اجرای گریم در تلویزیون بنابر سفارش برنامه‌ساز و نوع برنامه از گریم ساده با کمترین تغییرات ظاهر چهره تا تغییر کامل چهره و بدن را شامل می‌شود. بیشترین کاربرد گریم در تلویزیون ارائه چهره متعادل و متناسب با محتوای برنامه‌ها از مجریان، گویندگان و مهمانان برنامه‌های غیرنمایشی شامل برنامه‌های خبری، گفت‌وگو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



تصویر ۶



تصویر ۵



تصویر ۸



تصویر ۷

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

گریم در تلویزیون

تلویزیون در قیاس با پرده سینما، صفحه نمایش دهنده بسیار کوچکی دارد ولی در عوض بیننده می‌تواند تا فاصله یک متری به آن نزدیک شود و این بدان معنی است که او در این لحظه اندازه 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 چهره مجریان، گویندگان و شرکت‌کنندگان در برنامه‌های مختلف غیرنمایشی به شکلی که چهره 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 - نمایشی، تله‌تئاترها (نمایش‌های تلویزیونی) که با هدف ایجاد تیپ یا شخصیتی برای چهره بازیگر او را در اجرای نقش خود یاری می‌دهد. از این‌رو ما آن را گریم برای نقش می‌نامیم.

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



گریمر کیست؟

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

اهمیت گریم متعادل سازی در تولید برنامه‌های تلویزیونی

هدف از انجام گریم متعادل سازی در برنامه‌های تلویزیونی چیست؟

۱- از نظر فنی



تصویر ۱۰



تصویر ۹

- تنظیم و یا در صورت لزوم تغییر رنگ مایه 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 روشن سازی ابعاد و اجزای صورت در جهت برجسته سازی و جلوگیری از تخت شدن صورت.
- جلوگیری از تغییر رنگ مایه اصلی پوست در طول ضبط و پخش برنامه

۲- از نظر هنری و زیبایی شناسی



تصویر ۱۲

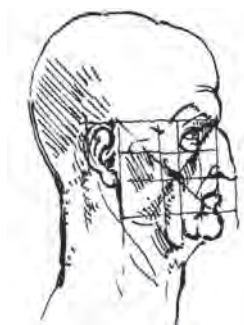


تصویر ۱۱

همان طور که ما در صحبت با یکدیگر به چهره هم نگاه می‌کنیم تمرکز بیننده تلویزیونی نیز بیشتر بر چهره 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:

- 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 چهره مطلوب از نظر زیبایی شناسی
- پوشاندن عیب‌های صورت، لکه‌ها، جای زخم‌ها و بریدگی‌ها، گود افتادگی چشم ناشی از بی خوابی، خستگی و یا بیماری
- اصلاحات لازم و ضروری روی موهای صورت و سر، تنظیم ابروها، ریش و سبیل در جهت متعادل سازی و متناسب سازی

تعادل و تناسب در سر و صورت



تصویر ۱۴



تصویر ۱۳

یک گریمر 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، قریبه نیستند یا در یک خط قرار ندارند. یکی از اهداف گریمر تلویزیونی، متعادل و متناسب کردن اجزای صورت است. از گذشته 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 گریمر کاربرد دارند.

شکل هندسی صورت



تصویر ۱۵

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

مطلوب‌ترین شکل هندسی برای صورت، بیضی است که کشیدگی بیش از حد نداشته باشد. بر این اساس در گریمر متعادل‌سازی و زیباسازی شکل هندسی صورت افراد را به بیضی ایده‌آل نزدیک‌تر می‌کنند. برای انجام این کار در گریمر 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 به نظر برسد. همچنین از تغییر فرم و شکل موهای سر و صورت (ریش) برای تغییر فرم کلی صورت می‌توان بهره گرفت.



تصویر ۱۷



تصویر ۱۶





- ۱ چند عکس از اشخاص مختلف از جمله مجریان و بازیگران را در کلاس نصب کنید و قالب هندسی چهره آنها را مشخص کنید.
- ۲ قالب هندسی چهره‌های یکدیگر را تعیین کنید.
- ۳ هر یک از اشکال هندسی را در میان چهره 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 به وجود می‌آورد. پس اولین گام برای بررسی این جزئیات، محل قرارگیری و فاصله آنها از یکدیگر است. برای مثال گاه اندازه ابروها و چشم‌ها در دو طرف هم‌گون نیستند و یا بر روی یک خط قرار ندارند. از دیدگاه زیبایی‌شناسی، یک چهره 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 چانه بلند و یا بینی بزرگی است. تناسبات و قواعد زیبایی‌شناسی زیر را می‌توان برای متعادل و متناسب‌سازی صورت به کار برد.

الف) فواصل سه‌گانه صورت تا حدامکان به یک اندازه شوند.

ب) فاصله چشم‌ها از یکدیگر و نیز فاصله گوشه خارجی چشم‌ها تا خطوط مو، به اندازه یک چشم باشد.

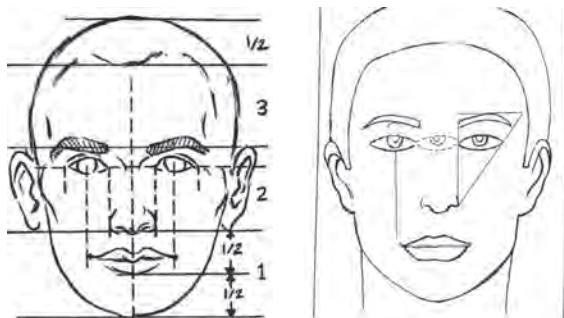
ج) سر ابروها باید با خطوط فرضی مستقیم، از کنار گوشه‌های داخلی چشم گذشته بر کنار پره‌های بینی عمود گردد.

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

ه) طول گوش به اندازه طول بینی باشد.

و) دهان دارای پهنایی است که اگر یک خط فرضی از هر گوشه آن به‌طور مستقیم به سمت بالا کشیده شود، ادامه 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 ۱۹

تصویر ۱۸



- 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 سه‌گانه 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 آینه بایستید و چهره خود را طراحی کنید. شکل کلی فرم صورت، ویژگی‌های فردی اجزای صورت، تقسیم‌بندی‌ها و فواصل آن را مشخص کنید.

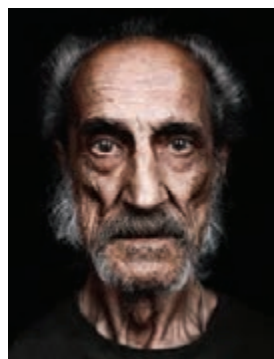
شناخت آناتومی صورت

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

حجمه و استخوان‌های صورت



تصویر ۲۱



تصویر ۲۰

اگر یک حجمه 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 به کار 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 حفره چشم است. استخوان گونه از نظر 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.

ماهیه‌ها (عضلات)

استخوان‌های صورت به همراه 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 وظیفه 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 **عضله پیشانی:** این عضله پهن و مسطح است و در جلوی کاسه سر قرار دارد و برجستگی‌های پیشانی را می‌پوشاند. عضله ابروان را به بالا می‌کشد و به پوست پیشانی چروک‌های افقی می‌دهد.
- ۲ **عضله مدور پلک‌ها (دور چشم):** این عضلات از استخوان و رباط‌های زاویه داخلی چشم شروع می‌شود و الیاف آن ضخامت دو پلک را طی می‌کنند و بدین ترتیب کاسه چشم را احاطه می‌کنند و نقش آن بستن پلک و محافظت از کره چشم است. هنگام خندیدن و گریستن هم فعال است و باعث ریزش اشک از گوشه چشم می‌شود. چروک‌های دور چشم و گوشه خارجی چشم در اثر این عضله به وجود می‌آید.
- ۳ **عضله بالابرنده 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 به انجام کار نیست.
- ۴ **عضله 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 آریب 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 گوشه لب را بالا می‌برد. عضله وجنه‌ای کوچک و وجنه‌ای بزرگ که گوشه‌های لب را به بالا و خارج می‌کشاند و حالت شادی و خنده را بر چهره ایجاد می‌کنند. عضله 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 بی تفاوتی و گاه خشم است.



تصویر ۲۳



تصویر ۲۲



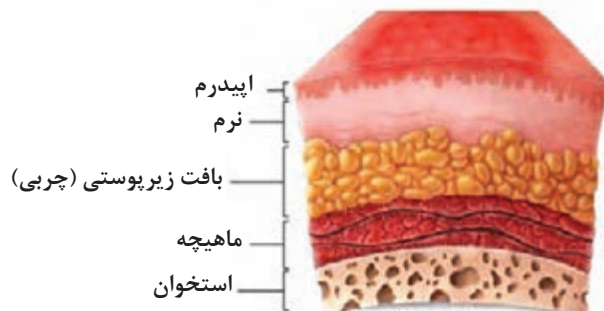
- ۱ جلوی آینه بایستید و روی صورت خود دست بکشید و با لمس صورت خود از بالا به پایین، ابتدا استخوان‌های صورت خود را لمس کرده و سپس جای عضلات مختلف و کار آنها را (با حرکت دادنشان) حس کنید.
- ۲ عکسی از خود یا دیگری تهیه کنید و برآمدگی و فرورفتگی‌های روی جمجمه و سر را با تیره و روشن‌سازی آن مشخص کنید.



- 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 فاصله 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 لایه بیرونی، میانی و داخلی تشکیل می‌شود. لایه بیرونی از یک لایه 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 نحوه زندگی تغییر می‌کند. ملانین، رنگدانه اصلی پوست است که در لایه 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 لایه 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 ۲۶



تصویر ۲۵

تکنیک سایه روشن

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 تخم مرغ را در برابر نور چراغ قرار بدهید و خود در کنار آن چراغ بایستید، نزدیک‌ترین نقطه نسبت به چراغ از زاویه چشم شما بیشترین نور را خواهد داشت و اطراف آن تیره‌تر خواهد بود. این امر موجب می‌شود که حجم توپ، برجسته و سه‌بعدی به نظر 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 سایه روشن برای حجم‌نمایی استفاده می‌کنند.



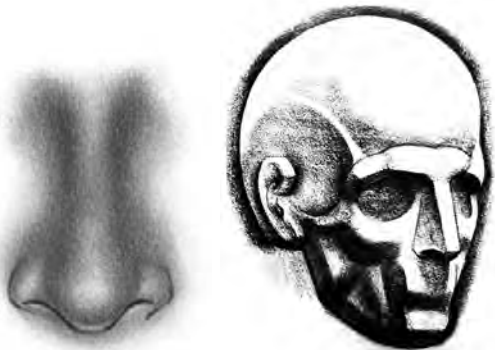
تصویر ۲۸



تصویر ۲۷

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 تیره روشن (انواع خاکستری‌ها) را در جای خود رسم کنید.

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



تصویر ۳۰

تصویر ۲۹

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

نکته



تصویر ۳۱

نقاشان علاوه بر استفاده از روش سایه‌روشن‌سازی، برای ایجاد توهم 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.

- 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.

فعالیت گروهی



ابزار گریم



تصویر ۳۲

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

پودمان چهارم: چهره پردازی (گریم)



تصویر ۳۳



تصویر ۳۴- مجموعه‌ای از ابزار مخصوص پیرایش مو



تصویر ۳۵

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

۳ سشوار

۴ انواع شانه و برس گرد و تخت برای فرم‌دهی و کوتاه کردن مو

۵ انواع قیچی آرایش کوچک، بزرگ و دنداندار (خالی‌کننده مو)

۶ ماشین موزن و خط‌زن برقی یا شارژی

۷ پیش‌بند آرایشی

۸ برس موپاش

۹ مدادتراش مخصوص مدادهای آرایشی

۱۰ پالت و کاردک برای ترکیب رنگ

۱۱ کیف یا جعبه گریم

۱۲ شانه و برس مخصوص ابرو

۱۳ آب‌فشان

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

فعالیت گروهی



مواد گریم

۱ انواع فون یا رنگ پایه برای پوشش‌دهی اولیه پوست شامل:

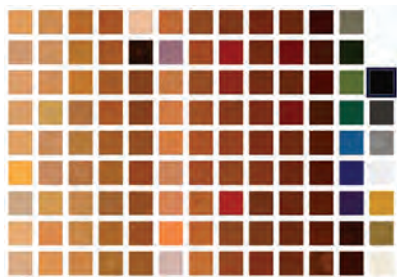
■ فون‌های خشک Pan Cake

■ فون‌های چرب Pan Stick

■ فون‌های مایع و روان Fluid Liquid



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



تصویر ۳۷



تصویر ۳۸

۲ جعبه رنگ‌های چرب، خشک و پودری

■ جعبه رنگ‌های اصلی

■ جعبه رنگ‌های پوست صورت از تیره تا روشن

■ جعبه رنگ

■ سایه‌های پودری

■ جعبه 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

انواع مواد مصرفی بهداشتی و پاک‌کننده ثابت‌کننده مو

■ پنبه

■ دستمال کاغذی

■ شیر پاک‌کن

■ شامپو

■ کرم مرطوب‌کننده

■ کرم معمولی دست و صورت

■ گوش پاک‌کن

■ اسپری ثابت‌کننده و ژل مو

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

فعالیت
کارگاهی



مراحل اجرای گریم متعادل سازی صورت

شما با داشتن اطلاعاتی درباره 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 به کار برده می‌شود.



تصویر ۳۹

مراحل کار:

پیش از شروع کار، بهداشت شخصی و محیط کار شامل پاک سازی میز کار و آینه، شستن دست ها، پوشاندن لباس به خصوص در ناحیه گردن مدل، الزامی است. سپس مواد و ابزار گریم روی میز چیده می شود. مراحل بعدی عبارت اند از:

۱ پاک سازی پوست صورت از آلودگی های محیطی با پنبه و آب مقطر و الکل یا شیر پاک کن.

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



تصویر ۴۰

۳ انتخاب فون یا رنگ پایه متناسب با نوع و رنگ پوست و به کار بردن آن جهت ایجاد رنگ پوستی مناسب و یک دست (تصویر ۴۰).



تصویر ۴۱

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 لایه نازکی از آن پوشش دهید. برای اطراف سطوح حساس مانند اطراف چشم و زیر بینی از قلم مو استفاده کنید. مراقب باشید روی موها مالیده نشوند (تصویر ۴۱).

۴ استفاده از کرم های رنگی پوشاننده و پنهان کننده برای پوشاندن تیرگی های زیر چشم و هر نوع نقصی که با فون پوشیده نشده است مانند جوش ها یا لکه های تیره پوستی.

۵ تیره روشن سازی صورت جهت متعادل و متناسب سازی اجزای صورت و ایجاد حجم با استفاده از رنگ های روشن تر یا تیره تر از رنگ فون و قلم مو. برای این کار می توان از پالت رنگ های چرب به تنهایی یا در ترکیب با فون یا پالت رنگ های پوست استفاده کنید.



تصویر ۴۲

۶ زدن پودر شفاف یا ثابت کننده با قلم موی پودر زن
یا پد مخصوص برای ثابت کردن گریم و گرفتن
چربی های اضافی (تصویر ۴۲).

۷ استفاده از رنگ های پودری (رژگونه) روی نقاط برجسته صورت

۸ تنظیم و مرتب سازی سر و صورت شامل سبیل، ریش، ابروها و مژه ها

■ پر کردن موها

■ جابه جا کردن حدود موها

■ پر کردن جاهای خالی مانند ریختگی های مو در ناحیه ابرو، مژه یا طاسی سر

■ کم یا زیاد کردن حجم موها

■ فرم دهی

۹ ارزیابی نهایی و اصلاح گریم در صورت لزوم

به گروه های ۳ تا ۵ نفره تقسیم شوید و فعالیت های 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
گروهی



۱ در جلوی آینه قرار بگیرید و با یک مداد تیره و یک مداد روشن تر یا رنگ های پالت، همه قسمت های
برجسته صورت مانند بالای پیشانی، بالای ابرو، گونه ها، فک ها، جلوی چانه و روی تیغه بینی را با مداد
روشن بپوشانید. قسمت های گود صورت مانند دو طرف پیشانی، زیرگونه، فاصله چانه و لب پایین،
گودی چشم ها 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 متعادل سازی گریم را به ترتیب با مواد و ابزار گریم در جلوی آینه روی صورت
خود یا یکی از همکلاسی ها 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 به نظر گردتر،
بلندتر، لاغرتر یا چاق تر به نظر آید. از مواد گریم کمتری استفاده کنید بلکه سایه روشنی ها به نظر طبیعی
برسد. فاصله بین تیره روشنی ها را محو کنید. برای این کار از قلم مو، اسفنج یا نوک انگشتان خود استفاده
کنید. وقتی رنگی را برای سایه تیره انتخاب می کنید، از رنگ دو درجه تیره تر و برای روشنی ها، از رنگ
دو درجه روشن تر استفاده کنید.

فعالیت
کارگاهی





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 سایه 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 سایه ریش مردان تأثیر رنگ پایه را به کمترین میزان می‌رساند. ولی در گریم برای خانم‌ها، این تغییرات و اصلاحات بیشتر انجام می‌شود. از جمله می‌توان سایه 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 فنی دوربین و نوع نورپردازی باید در نظر گرفته شوند و بنابر شرایطی گریمر 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 اجازه گروه کارگردانی، انجام می‌شود.



تصویر ۴۴- اصلاحات سر در صحنه



تصویر ۴۳- اتاق فرمان

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 ۱۰۰ سانتی‌متر 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 اندازه کافی روشن باشد تا گرم‌رنگ بتواند با جلو و عقب رفتن، گرمی خود را بررسی نماید. در جلوی آینه باید صندلی قابل تنظیم برای نشستن مجری یا اشخاص مورد نظر برای گرمی وجود داشته باشد تا بتوانند زمان احتمالاً طولانی گرمی را تحمل کنند. بدیهی است موارد مطرح شده حداقل ضروریات یک

اتاق گرمی است و نباید به آنها اکتفا کرد. معمولاً در کنار هر استودیوی مجهزی یک اتاق مخصوص گرمی با لوازم کامل رفاهی پیش‌بینی می‌شود.

قفسه‌های دیواری برای لوازم مصرفی گرمی، کمد با میزهای کشودار و قفل‌دار، برای نگهداری لوازم با ارزش گرمی، سیستم تهویه مطبوع، وجود چند شیر آب و وسایل نظافت و سرشویی، چند میز کار مجزا، آینه‌های گرمی 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 گرمی هستند.

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

گرمی را در هر جایی طبق تجربه قبلی گرم‌رنگ و در صورت وجود روشنایی کافی، می‌توان انجام داد اما در اتاقی که ویژه این کار است معمولاً خواسته‌ها بهتر برآورده می‌شود.

جایگاه گرمی در روند ساخت برنامه‌های تلویزیونی

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

به‌طور کلی در بیشتر برنامه‌های تلویزیونی که گفت‌وگو محور، ترکیبی ساده و خبری هستند، گریم اشخاص با توجه به تجربه قبلی گریمر انجام می‌شود و احتیاجی به اجرای آزمایشی ندارند. در روز شروع تصویربرداری، گریمر 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 بر گریم نوع نور و شیوه نورپردازی است. از این‌رو گریمر و نورپرداز باید همواره هماهنگ باشند. دومین عامل تأثیرگذار، مسئول تنظیم فنی 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، بر کیفیت تصویر خروجی تأثیر می‌گذارد. نوع تضاد رنگ‌مایه 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.



به گروه‌های ۲ نفره تقسیم شوید. یک نفر در نقش گریمر 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 چهره او را بررسی کنید و تصمیم بگیرید چه تغییرات و اصلاحاتی را با هدف متناسب‌سازی و متعادل‌سازی چهره مدل انجام دهید.
- ۳ مراحل گریم متعادل‌سازی را در جلوی آینه 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 نتیجه آن را در یک نمایشگر و یا مانیتور به همراه دیگر هنرجویان و هنرآموز ارزیابی کنید.

ارزشیابی شایستگی گریم متعادل سازی

نام و نام خانوادگی:		شماره ملی:		تاریخ ارزشیابی:		نوبت:
کد حرفه:	۳۴۳۵۲۳	حرفه:	کمک متخصص برنامه‌های تلویزیونی	کد پیمانانه / پودمان:	۳۴۳۵۲۳۰۴۴	استاندارد عملکرد کار:
کد وظیفه شغل:	۳۴۳۵۲۳۰۴	وظیفه شغل:	ساخت و اجرای دکور، لباس، ماسک و گریم	سطح صلاحیت:	L 3	اجرای گریم متعادل سازی و فرم دهی موی سوزدهای انسانی از جمله اجرا کنندگان، کارشناسان برنامه‌های تلویزیونی با ابزار و مواد استاندارد گریم بر اساس ساختار برنامه و مشخصات فنی نور و تصویر، در مدت زمان ۱۰ تا ۲۰ دقیقه
کد کار:	۳۴۳۵۲۳۰۴۴۱	کار:	گریم متعادل سازی	سطح شایستگی:	مهارت	

ردیف	مراحل کار	شرایط انجام کار (ابزار، مواد، تجهیزات، زمان، مکان و...)	ابزارهای ارزشیابی	استاندارد (شاخص‌ها / داوری / نمره دهی)	نتایج ممکن	نمره
۱	آماده سازی لوازم	مکان: کارگاه گریم ابزار و تجهیزات: آینه چراغ دار، صندلی متحرک، انواع فون، انواع رنگ‌های گریم، انواع قلم‌مو زمان: ۱۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چکلیست)	سرعت عمل در آماده سازی لوازم گریم به روش ایمن و بهداشتی، آماده سازی مواد گریم و مصرفی بهداشتی و پاک کننده، تهیه لیست مواد و لوازم مورد نیاز	۳	
				آماده سازی لوازم گریم به روش ایمن و بهداشتی، آماده سازی مواد گریم و مصرفی بهداشتی و پاک کننده	۲	
				عدم توانایی در آماده سازی لوازم	۱	
۲	بررسی مو و چهره	مکان: کارگاه گریم ابزار و تجهیزات: آینه چراغ دار، صندلی متحرک، انواع شانه و برس گرد و تخت، آب‌فشان زمان: ۱۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چکلیست)	بررسی آناتومی، ابعاد و تناسب چهره، پاک سازی چهره، انتخاب روش اجرای گریم متناسب با پوست، انتخاب مدل موی متناسب با فرم چهره، آماده سازی مدل در وضعیت ایمن، بررسی سازگاری پوست با مواد	۳	
				بررسی آناتومی، ابعاد و تناسب چهره، پاک سازی 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: آینه چراغ دار، صندلی متحرک، انواع فون، انواع رنگ‌های گریم، انواع قلم‌مو، پودر بی رنگ تثبیت کننده انواع پد، انواع قیچی، انواع شانه و برس، آب‌فشان و روبوش، ماشین مو زن، انواع لوازم مصرفی پاک کننده زمان: ۳۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چکلیست)	اجرای گریم متناسب با نور و تصویر استودیو، انتخاب و اجرای فون متناسب با نوع و رنگ پوست، اجرای تیره و روشن سازی متناسب با چهره، تنظیم و 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 روشن سازی متناسب با چهره، تنظیم و رعایت اصول بهداشتی	۲	
				عدم توانایی در اجرای گریم	۱	
۴	اصلاح و بازبینی	مکان: کارگاه گریم ابزار و تجهیزات: قلم‌موی پودرز، پودر بی رنگ، اسپری ثابت کننده مو و چهره زمان: ۱۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (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	
			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 محیط زیست و قابل بازیافت برایش مهم است.	۲	
				عدم توانایی در: رعایت اصول حرفه‌ای، خلاقیت، مدیریت منابع مالی، مواد، تجهیزات، کار و کیفیت، مسئولیت پذیری، کاربرد فناوری و مدیریت منابع	۱	

ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)

☐ بلی

☐ خیر

توضیحات:

۱ معیار شایستگی انجام کار:

■ کسب حداقل نمره ۲ از مرحله ۳ (مراحل بحرانی)

■ کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی 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 برنامه ریزی و تحلیل، پاسخ گویی در برابر کارهای خود، سروکار داشتن با سطح وسیعی از کارها و فعالیت‌ها

■ تسلط (سطح چهار): خبری در انجام کار و آموزش دیگران، ایجاد، نوآوری، سازگاری، عیب یابی، 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 برنامه 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 شخصیت پردازی 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 دوره خود بوده است. گاه با رنگ‌آمیزی مو و زمانی با نقاشی چهره و یا گاهی به صورت صورتک‌های کامل و یا نیمه، بازیگر را در ارائه نقش خود یاری رسانده است. در اواخر قرن نوزدهم و اوایل قرن بیستم، پدیده 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، خط 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 پایه‌پای 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 پدیده 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 به صورت سیاه و سفید بود ولی با پیشرفت علم و دانش، ضبط

و انتقال تصاویر رنگی نیز میسر شد. گیرنده‌های تلویزیونی تقریباً به سرعت تغییر کردند. اندازه گیرنده‌های تلویزیون بزرگ‌تر شد و وضوح تصویر، رنگ و کیفیت صدای آنها نیز روز به روز 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 چهره 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 ۴۹



تصویر ۴۸

- 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؟

گفت‌وگو
کنید



تجزیه و تحلیل فیلمنامه

تعیین الزامات گریم بر پایه فیلمنامه یا متن نمایش است. با تجزیه و تحلیل فیلمنامه و تعیین شخصیت پردازی و تیپ‌سازی اشخاص در داستان، طراحی گریم انجام می‌شود. طراح گریم با مطالعه دقیق فیلمنامه یا داستان، به شخصیت روانی و خصوصیات فیزیکی و ظاهری اشخاص از جمله نژاد، سن، شغل، ملیت، رنگ موها و چهره 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.

۱- توصیفات صحنه و شخصیت

در بخش‌هایی از فیلمنامه که نویسنده ویژگی‌های ظاهری و رفتار اشخاص را توصیف می‌کند. مثلاً ممکن است نویسنده 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 به تن داشت.

۲- 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 به کار می‌برد؟ یا لحن کلامش ادیبانه است؟

۳- رفتار اشخاص

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

۴- 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 یادداشت برداری 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، فیلمنامه 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، نماینده 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 به کار 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 ملیت، 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؟

هر کدام 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؟

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؟

پژوهش



فعالیت
کلاسی



شخصیت افراد قبل از هر جای دیگری روی چهره 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

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

پرسش



چهره، حامل وقایعی از گذشته‌ها، طرز تفکر، خصوصیات اخلاقی و شرایط کاری است. همان‌طور که عوامل فیزیکی یا بیماری‌ها بر بدن یا چهره افراد تأثیر می‌گذارند، عوامل روانی نیز در شکل چهره تأثیر می‌گذارند. به‌طور مثال از طریق خطوط و فرم اجزا، چهره آدم‌های عصبی یا آشفته به راحتی قابل تشخیص است. علم یا شبه علم «چهره‌شناسی» (فیزیوگنومی 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.



تصویر ۵۲



تصویر ۵۱

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.

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 نشان‌دهنده درستی و حسن نیت آنها است. چشم‌های بزرگ و باز که نشان صمیمیت و قابل اعتماد بودن می‌باشند. چهره‌های متقارن به عنوان 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 نشان‌دهنده ناراحتی و عصبی بودن فرد است. چشم‌های تنگ و نزدیک به هم، این نوع چشم‌ها معمولاً به عنوان نشانه‌ای از بدگمانی یا عدم اعتماد می‌باشد. عدم تقارن چهره ممکن است به عنوان نشانه‌ای از عدم تعادل عاطفی باشد. در نتیجه اعتماد به چنین فردی را کاهش می‌دهد. وجود خطوط و چین‌های عمیق و زاویه دار 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، زنده دل، 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، مودی و غیرقابل اعتماد
۶	دوزنقه‌ای	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 ناحیهٔ فکری 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:

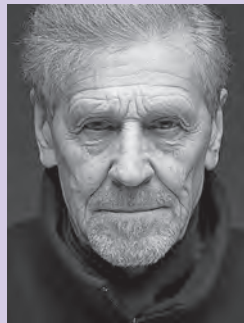
مو	سیاه: خشکی و نیرومندی	دهان	گرد: خشت و امساک
	قهوه‌ای: تعادل و آرامش روانی		نیمه‌باز: ضعف اراده
گونه	طلایی: ضعف	لب	ضخیم و بزرگ: پرخوری و تمایلات زیاد غریزی
	مجعد: بی‌نظمی و صلابت		ظریف: دقت و ظرافت
بینی	چاق: آرامش و نرم‌خویی	چشم	گرد: فعالیت و تحرک
	گرد: خشونت، زبری و تندخویی		روشن و شفاف: رؤیایی بودن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



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



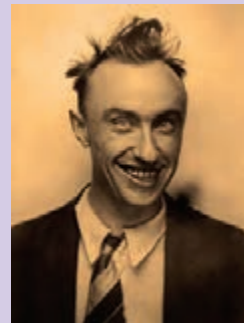
تصویر ۵۶



تصویر ۵۵



تصویر ۵۴



تصویر ۵۳

طراح گریم کیست؟

طراح گریم فردی است که دارای تخصص علمی، عملی و تجربه کافی در زمینه گریم باشد. وی مسئولیت طراحی شخصیت‌ها را بر عهده دارد و کلیه مراحل اجرای گریم توسط مجریان گریم، زیر نظر او انجام می‌شود. در صورت درخواست کارگردان (سفارش‌دهنده) و مقتضیات داستان یا فیلمنامه کلیه ساخت و سازها از جمله قطعات مختلف چهره و بدن، پوسته سر، قطعه موی توربافت (ریش، سبیل و کلاه‌گیس)، جلوه‌های ویژه گریم تحت نظر او ساخته و نصب می‌شود. طراح گریم با استفاده از فنون اجرای گریم و آگاهی در زمینه 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 ۵۸



تصویر ۵۷

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 ایده کلیدی برای طراحی گریم آنها می‌رسد. به طور مثال:

کلمات کلیدی توصیفی: خسته، مضطرب، مغرور، پنهان کار، 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...

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

فعالیت
کلاسی



طراح گریم، ایده‌های اولیه و تصویر ذهنی که از اشخاص داستان دارد را می‌تواند در جلسه پیش تولید به کارگردان ارائه دهد. در صورت مشخص شدن بازیگران نامزد نقش‌های اصلی، این ایده‌ها به شکل 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 مرحله 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 صحنه مشخص، توضیح دهید اگر شما طراح گریم این شخصیت‌ها بودید، چه تغییری در طرح اصلی ایجاد می‌کردید تا گریم بهتری خلق شود؟

نکته



تصویر ۶۰



تصویر ۵۹

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 ۶۱

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



تصویر ۶۲

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

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

چند خطای رایج در گریم آثار نمایشی

۱) **خطای زیبایی به قیمت شخصیت:** در بعضی از آثار به جای شخصیت پردازی بازیگر، به سفارش تهیه کننده 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.

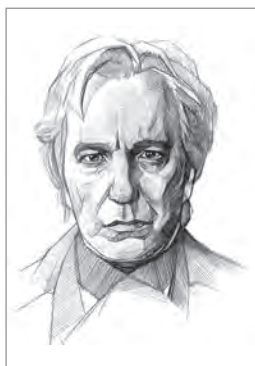
۳) **عدم تطابق با جهان داستان:** گریم با قوانین و واقعیت‌های جهان داستانی که شخصیت در آن زندگی می‌کند همخوانی ندارد یا این شخصیت برای مخاطب باورپذیر نیست.

۴) **اجرای گریم کلیشه‌ای به جای گریم شخصیت پردازی:** در بعضی از آثار گریم بازیگر براساس یک تیپ نمونه کلیشه‌ای انجام شده است و اصلاً شخصیت او مورد تحلیل قرار نگرفته است. به طور مثال اجرای گریم یک تیپ کلیشه‌ای یک قصاب برای بازیگر که در داستان فردی دانشگاه رفته و فرهیخته است که به ناچار به کار قصابی مشغول است.

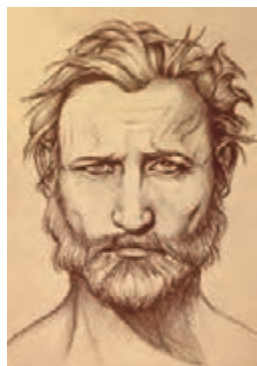


- ۱ مجموعه متفاوتی از عکس‌های بازیگران در سریال‌های تلویزیونی و فیلم‌های سینمایی که دیده‌اید را تهیه و در کلاس نصب کنید.
الف) طراحی گریم آنها را مورد نقد و ارزیابی قرار دهید.
ب) به هر کدام از آن آثار برحسب کیفیت اجرای شخصیت‌پردازی، از ۱ تا ۱۰ نمره بدهید.
ج) آیا در اجرای گریم تصاویر تهیه شده، از خطاهای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



تصویر ۶۴



تصویر ۶۳

اگر طراح گریم پس از خواندن فیلمنامه و پیش از اجرای گریم آزمایشی روی چهره 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.

در صورت مشخص شدن بازیگران اصلی، کار ساده‌تر است. برای درک بهتر از سازگاری شخصیت با چهره 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 نتیجه دلخواه برسید. در نهایت نتیجه کار را با عکس خود بازیگر مقایسه و ارزیابی کنید. این طراحی‌ها را می‌توان به صورت رنگی نیز انجام داد. بهترین وسیله رنگ‌آمیزی مدادهای رنگی یا گچ پاستل است که برای تغییر دادن طرح و تجدید نظر در آن مناسب هستند (تصویر ۶۵).

پودمان چهارم: چهره پردازی (گریم)



تصویر ۶۵

روش دیگر این است که روی عکس بازیگر سلفون بکشید و سپس روی سلفون از رنگ‌های گریم برای طراحی و رنگ‌آمیزی چهره 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 ۶۷- روش دیجیتال



تصویر ۶۶- روش به‌کارگیری رنگ‌های گریم روی عکس



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 به صورت تمام‌رخ و نیم‌رخ تهیه می‌شود و در برگه‌های کار مشخصات گریم درج می‌گردد و عکس‌ها ضمیمه آن می‌شود.

شماره: ()		طراح: جلال‌الدین معیریان		نهایتین سردار	
نام بازیگر: اکبر زنجانی‌پور		نقش: معاویه			
فون		شمارهٔ ۱۲۷ پن کیک + نقش آکواکالر			
سایه کاری صورت		سایه‌های شقیقه + سایه بین + سایه گونه + خط فندره + خط اتم نشود			
ابرو		یک جفت ابرو روی صورت نصب می‌شود (طبق عکس)			
چشم		خط چشم به صورت سرمه			
وضعیت ریش و سبیل و مو		نصب ریش + موی سر (کلاه گیس)			
توضیحات		بعد از اتمام کار، حتماً مویرگ روی صورت بازیگر را بخوابان زده شود			
					

تصویر ۶۸



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 توربافت، 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



تصویر ۶۹

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

روش کار:

یک عکس رنگی از خود یا دیگران (ترجیحاً در اندازه 25×20 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 ویژه گریم نسبت به گریم متعادل‌سازی بسیار بیشتر و متنوع‌ترند.

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

۴ زیرسازی: با فون یا رنگ پایه 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 به زرد 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، فاصله 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 ارائه 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 قوسی شکل و خمیدگی خاصی دارند که ناشی از خنده 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 چهره‌بازیگر 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 صحنه دیگری کل موهای سر و چهره تراشیده می‌شود. (مانند شخصیت یک بیمار که درگیر مراحل شیمی‌درمانی است).



تصویر ۷۱

در ارائه یک شخصیت جدید شاید بخواهید ابروها را ضخیم کنید یا فرم سبیل و ریش‌ها را عوض کنید. چه فرم موی سری به ارائه 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 قطعه کامل موی سر بلند استفاده کنیم؟ رنگ موها چگونه باشد؟ آیا با نژاد و ملیت این شخصیت متناسب است؟ آیا رنگ موها با سن فرد مطابقت دارد؟ آیا باید رنگ موها سفید یا جوگندمی شوند یا با رنگ مو 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 ویژه گریم و گریم ویژه: گاهی برای ایجاد یک شخصیت خاص احتیاج به جلوه‌های ویژه گریم است. به طور 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 طبیعی تری 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 ویژه 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



تصویر ۷۲

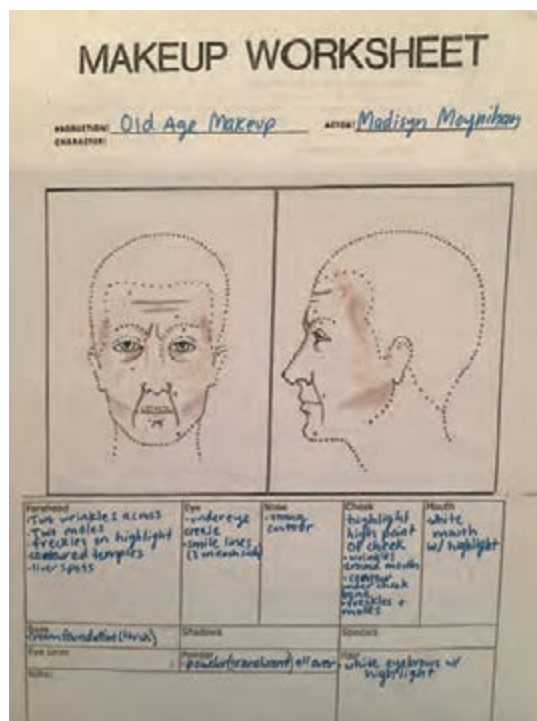
زمان روی بدن و... که در صورت لزوم در بعضی از سریال‌های بزرگ مانند مختارنامه یا فیلم‌های حادثه‌ای از تعداد زیادی از افراد حرفه‌ای تحت عنوان مجسمه‌ساز، قطعه‌ساز، طراحان و مجریان جلوه‌های ویژه گریم و... در گروه گریم فعالیت دارند.

در مرحله اجرای گریم آزمایشی، ایده‌ها به صورت عملی روی چهره بازیگر اجرا می‌شود و پس از کسب نتیجه دلخواه و تأیید کارگردان و دیگر عوامل مربوطه از جمله خود بازیگر، به صورت عکس مستند می‌شود. در بعضی مواقع به خصوص 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 چهره آنان تأثیر مستقیم دارد.

مشخصات کامل گریم بازیگران اصلی روی برگه 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 ۷۴



تصویر ۷۳

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 توصیه کارگردان یا نورپرداز احتیاج به تغییرات 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 می شود و یا اینکه یک بازسازی اساسی تر نیاز داشته باشد، مانند کندن شدن قسمتی از ریش چسبانده شده روی چهره بازیگر و یا به هم ریختن رنگ آمیزی چهره و فرم موهای دو بازیگر در یک صحنه درگیری که شاید مجری گریم مجبور به بازسازی آن در اتاق گریم شود.

فعالیت
کارگاهی



هدف از اجرای این تمرین، مهارت آموزی در به کارگیری 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 به عنوان مدل در نظر بگیرد و یک شخصیت فرضی متناسب با چهره مدل، ابزار و مواد گریم موجود در کارگاه انتخاب کند.

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

۳ تمام مراحل اجرای گریم آزمایشی را براساس طرح خود به ترتیب روی چهره مدل با نظارت هنرآموز و رعایت نکات ایمنی و بهداشتی اجرا کند. پس از پایان کار و تأیید هنرآموز - در اینجا به عنوان کارگردان - مجدداً از مدل عکس گرفته و مشخصات اجرای گریم روی برگه کار ضمیمه عکس، نوشته شود.

۴ در پایان کار گروهی، مجموع عکس های افراد مدل در حالت بدون گریم و با گریم همراه با برگه 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، به خصوص فیلم ها و سریال های پلیسی و حادثه ای متناسب با نوع حادثه، مجبور به ایجاد آثار و جراحات ناشی از آن روی پوست چهره یا بدن بازیگر هستیم. این آثار می توانند 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 (افکت های گریم) علاوه بر ابزار و مواد معمول، مواد خاصی نیازمندیم که بعضی از آنها را ذکر می کنیم.

۱ **لاتکس:** مایعی طبیعی است که از شیرۀ درخت کائوچو به دست می آید. شیری رنگ است و وقتی که خشک می شود بی رنگ می گردد. لاتکس در گریم استفاده فراوان دارد. از جمله برای ایجاد چین و چروک روی پوست، ایجاد آثار سوختگی، زخم و همچنین برای درست کردن پوستۀ طاسی سر و قطعه سازی از آن استفاده می شود. قابلیت ترکیب با پودر رنگی را دارد. برای رقیق کردن آن از مقداری آب استفاده کنید. پاک کننده ویژه ای ندارد و به راحتی از روی پوست برداشته می شود. در بازار ایران علاوه بر لاتکس بهداشتی، لاتکس صنعتی نیز موجود است که برای پوست چهره ضرر دارد. بعضی از شرکت های تولیدکننده مواد گریم از ترکیب مایع لاتکس و مواد شیمیایی دیگر نوعی لاتکس تحت عنوان لاتکس کفی یا فوم لاتکس تولید کرده اند که برای قطعه سازی بسیار مناسب است.

۲ **osp مخفف کلمه (old skin plast):** مایعی است که برای ایجاد چروک روی پوست به کار می رود. همراه هر شیشه از این مایع، مایع رقیق کننده و پاک کننده نیز وجود دارد.

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

۴ **خمیر بتونه (موم پوست):** ترکیبی خمیری و مومی شکل با رنگ های صورتی (رنگ پوست) هست که با حرارت دست به خوبی نرم و حالت پذیر می شود. آن را به طور مستقیم و یا با کمک چسب روی پوست می چسبانند و قابلیت شکل پذیری خوبی دارد. برای ایجاد حجم (مانند قوز بینی) یا پوشاندن مو (مانند پوشاندن ابرو) یا ایجاد زخم از آن می توان استفاده کرد. این نوع خمیر با درجات سختی مختلف و ظروف متنوع توسط کارخانجات تولید مواد گریم تحت عنوان های گوناگون مانند خمیر بینی (Nose potty)، درما واکس، خمیر گومز، فلش پوتی (Flach putty) عرضه می شود.

۵ **آرتکس (Artex):** ماده جدیدی است که به شکل کرم و در ظروف دو قسمتی به بازار عرضه شده است. با ترکیب این دو ماده به شکل خمیری و غلیظ تر می شود به راحتی روی پوست می چسبد و به شکل دلخواه درمی آید. قابلیت رنگ پذیری دارد، برای ایجاد جلوه های سه بعدی، زخم تازه و کهنه، آثار سوختگی شدید و ناهنجاری های پوستی از آن می توان استفاده کرد.

۶ **کلودیون (Collodioun):** محلول بی رنگ و چسبنده ای است که با مالیدن مستقیم آن روی قسمتی از پوست موجب جمع و چروک شدن آن ناحیه می شود و برای ایجاد زخم های مصنوعی و فرورفتگی (سالک) مورد استفاده قرار می گیرد.

۷ **لاک دندان:** مایعی است که در ظروفی مانند لاک ناخن عرضه می شود. در رنگ های سفید، سیاه، طلایی و خردلی تیره (نیکوتینی) موجود است. از این لاک برای رنگ کردن دندان ها استفاده می شود. حلال آن الکل سفید است و با آب پاک نمی شود. از آن برای رنگ کردن مو نیز می توان استفاده کرد.

۸ **ژل اسکین (Gelskin):** به صورت جامد است و با حرارت غیرمستقیم به شکل مایع درمی آید که در این حالت روی پوست مالیده می شود و اثر سوختگی را ایجاد می کند. به دو شکل بی رنگ و رنگ پوست در بازار موجود است.

۹ **تیوپلاست (Tuplast):** ماده ای است که به صورت تیوپ عرضه می شود و بیشترین کاربرد آن به دلیل 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 تیره 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 رنگ آمیزی آثار افکت‌های گریم مناسب است.



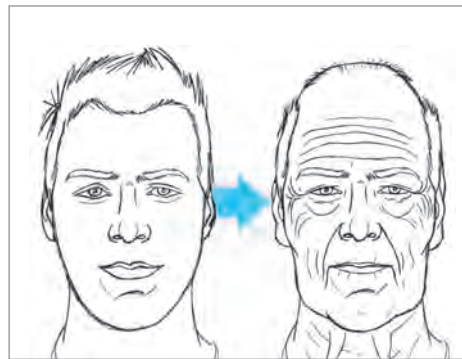
تصویر ۷۷

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 ناحیه 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 ۷۹



تصویر ۷۸

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

فعالیت
کلاسی



- 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.

پژوهش



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

بیرون زده یا برآمده را روشن تر می سازد. این اولین حرکت برای پیر کردن صورت است. مرحله بعدی ایجاد خطوط و چین و چروک به خصوص دور چشم، لب و پیشانی است. این کار باید به وسیله رنگ های تیره تر از پوست و قلم موهای ظریف با دقت انجام شود. شاید لازم باشد قسمت هایی از موهای سر یا چهره او را سفید کند. برای این کار از سفید کننده های مخصوص مو محلول در آب و یا سفید کننده های محلول در الکل می تواند استفاده کند. برای ایجاد چروک کامل طبیعی روی پوست از مواد پلاستیک مانند لاتکس، osp و old age نیز می توان استفاده کرد. شیوه کار کردن با همه این مواد یکسان است. ابتدا پوست قسمت مورد نظر مانند پیشانی (با کمک فرد دیگری) کاملاً کشیده می شود و ماده مورد نظر با کمک قلم مخصوص، روی آن قسمت زده می شود (تصویر ۸۰). سپس با کمک باد سشوار و کمی حوصله قسمت مورد نظر را خشک کرده و رها می سازیم. 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 می کنیم تا طبیعی تر به نظر برسند. در چروک سازی، پوست گردن و دست ها نیز باید در نظر گرفته شوند. برای خالی کردن موهای بخش بالای پیشانی و شقیقه ها می توان این قسمت ها را کاملاً تراشید یا اینکه موهای سر خود بازیگر را روی کف سر می چسبانند و از پوست مصنوعی (کچلی) که آماده شده آن در مراکز فروش لوازم گریم موجود است، استفاده می کنند. در پاره ای مواقع قطعه های بافته شده مو روی تور آماده در رنگ های سفید یا جوگندمی روی موهای بازیگر نصب می کنند که در ترکیب با موهای او حالت طبیعی تری پیدا می کند.



تصویر ۸۱



تصویر ۸۰



تصویر ۸۲

با بهره گیری از رنگ و مواد پلاستیک برای ایجاد چروک و پیرنمایی چهره، ۳۰ تا ۴۰ سال می توان سن بازیگر را بالا برد ولی برای تغییر سن بالاتر نیاز به گریم سه بعدی یعنی عمل قالب گیری کامل سر و قطعه سازی با ماده سیلیکون یا «فوم رابر» برای تغییر چهره بازیگر است تا باورپذیر باشد. این کار دانش و مهارت هایی بسیاری نیاز دارد.

نکته



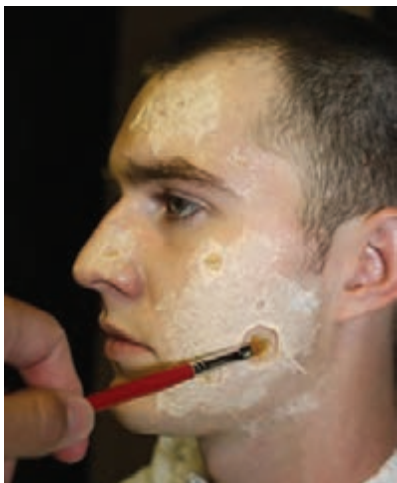
ایجاد اثر سوختگی

ابتدا با توجه به نوع حادثه در فیلمنامه و مشاوره با کارگردان، نوع سوختگی و محدوده 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 به نظر می‌رسد. برای ایجاد این نوع سوختگی از رنگ‌های خانواده قرمز پالت و مالیدن آن با اسفنج (پد) روی پوست کافی است.



تصویر ۸۳

در سوختگی‌های شدیدتر، لایه 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 موردنظر تان بزنید و پس از خشک شدن با کاردک چوبی یا نوک قیچی قسمت‌هایی از لایه 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 بگیرید. در این صورت داخل آن را کمی رنگ قرمز بزنید. در انتها روی کل اثر پودر بزنید و با استفاده از رنگ‌های پالت، رنگ آمیزی 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 (گریپ) 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 رنگ آمیزی کنید.



تصویر ۸۵

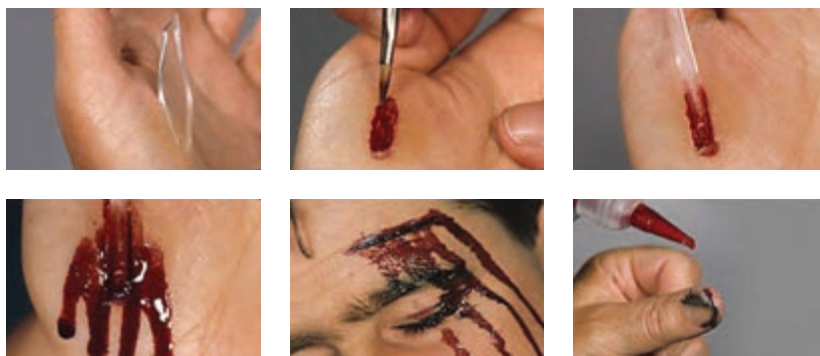


روش دیگر استفاده از مایع لاتکس به جای چسب صمغی و پنبه به جای دستمال کاغذی است. ابتدا لایه‌ای از مایع لاتکس را روی ناحیه سوختگی مورد نظرتان بزنید. الیاف پنبه را باز کرده و شکل نامنظمی به آن بدهید. روی لایه اول لاتکس بچسبانید، روی آن را نیز با لایه‌ای از لاتکس بپوشانید و بگذارید خشک شود. در صورت لزوم می‌توان مجدداً لایه زده شده را ضخیم‌تر کرد. با استفاده از کاردک (اسپاچولا) یا دسته 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 تولیدکننده 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.

تصویر ۸۶- ایجاد سوختگی با 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 الیاف پنبه را با مایع لاتکس یا چسب گریم روی پوست بچسبانید و آن را با خانواده 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 پنبه 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

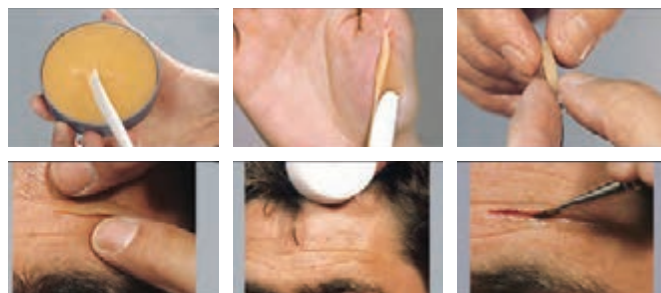


تصویر ۸۸

روش دیگر، استفاده از خمیرهای مومی یا بتونه‌ای مخصوص گریم مانند موم پوست، خمیر گوموز، بتونه 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 رنگ آمیزی کنید. جای زخم یا بریدگی کهنه را نیز می‌توانید با روش‌های بالا ایجاد کنید. فقط برای رنگ آمیزی آن از رنگ‌های زمینه پوست استفاده کنید و اطراف برجستگی‌ها را سایه کاری کنید تا برجسته تر به نظر بیایند.



تصویر ۸۹



تصویر ۹۰



یک گریمر 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. نتیجه تحقیق خود را در قالب پاورپوینت در کلاس ارائه نمایید.



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 سفیدکننده مو
- ۶ انواع پد (اسفنجی، فومی و متخلخل)
- ۷ پودر فیکس چهره
- ۸ انواع قلم‌مو
- ۹ سشوار

۱۰ قطعات موی تورباخت با موهای سفید یا جوگندمی (کلاه‌گیس)

به گروه‌های دو نفره تقسیم شوید و هر کدام 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.
- حفاصل رنگ‌های روی چهره را با انگشت یا قلم‌مو محو کنید تا اجرای گریم پیرسازی طبیعی به‌نظر آید.
- در مرحله 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 چهره خود یا یکی از هنرجویان اثر کبودی تازه یا چند روزه ناشی از مشت یا ضربه را ایجاد کنید.

ارزشیابی شایستگی اجرای گریم برای نقش

ام و نام خانوادگی:			شماره ملی:		تاریخ ارزشیابی:	نوبت:
کد حرفه:	۳۴۳۵۲۳	حرفه:	کمک متخصص برنامه‌های تلویزیونی	کد پیمان/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، فرم دهی 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 (شاخص ها/داوری/نمره دهی)	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	مشاهده عملکرد (چک لیست)	تقطیع صحنه ها، مشخص کردن نقش ها، مشخصات شخصیتی هر نقش، تعیین الزامات گریم برای هر نقش، تعیین لوازم و مواد مورد نیاز، پیش بینی لوازم و مواد غیرمنتظره	۳	
				تقطیع صحنه ها، مشخص کردن نقش ها، 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، نرم افزارهای طراحی چهره، آینه چراغدار، صندلی متحرک، ابزار طراحی (مقوا، مداد طراحی)، ابزار رنگ آمیزی، انواع فون چرب، پالت رنگ های چرب، کاغذ کالک زمان: ۲۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک لیست)	تهیه ایده های طراحی اولیه مطابق با متن، متناسب بودن با تیپ ها و شخصیت های متن، طراحی های خلاقانه گریم متناسب با بازیگر	۳	
				تهیه ایده های طراحی اولیه مطابق با متن، متناسب بودن با تیپ ها و شخصیت های متن	۲	
				عدم توانایی در طراحی گریم	۱	
۳	آماده سازی مواد و لوازم	مکان: کارگاه گریم ابزار و تجهیزات: آینه چراغدار، صندلی متحرک، انواع فون، انواع رنگ های گریم، انواع قلم مو، پودر بی رنگ تثبیت کننده، انواع پد، انواع قیچی، انواع شانه و برس، آب فشان و روبوش، ماشین موزن، انواع لوازم پاک کننده، انواع مواد ساخت افکت های گریم (لانتکس و...) زمان: ۱۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک لیست)	تهیه لیست مواد و تجهیزات مورد نیاز، آماده سازی مواد و ابزار به روش ایمن، رعایت استانداردهای بهداشتی، پیش بینی مواد و لوازم برای موارد غیرمنتظره	۳	
				تهیه لیست مواد و تجهیزات مورد نیاز، آماده سازی مواد و ابزار به روش ایمن، رعایت استانداردهای بهداشتی	۲	
				عدم توانایی در آماده سازی مواد و لوازم	۱	
۴	اجرای گریم	مکان: کارگاه گریم ابزار و تجهیزات: صندلی متحرک، انواع فون، انواع رنگ های گریم، انواع قلم مو، پودر بی رنگ تثبیت کننده، انواع پد، انواع قیچی، انواع شانه و برس، آب فشان و روبوش، ماشین موزن، لوازم مصرفی پاک کننده، انواع مواد ساخت افکت های گریم (لانتکس، چسب گریم، خون مصنوعی و...) زمان: ۴۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک لیست)	نظافت و بهداشت محیط اجرا، تعیین محل مناسب برای قرارگیری بازیگر، آماده سازی 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، آماده سازی 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، قلم مو، پودرزن، پودر بی رنگ، اسپری ثابت کننده مو و چهره، الکل سفید، چسب صمغی، لانتکس، دستمال پارچه ای و کاغذی و... زمان: ۱۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک لیست)	تهیه لوازم و مواد جهت اصلاحات ضروری در صحنه، کنترل گریم در تصویر و زیر نور صحنه، استفاده از مواد تثبیت کننده استاندارد، تطبیق گریم با اسناد، ارزیابی نظر عوامل تولید، اصلاح گریم در صحنه در کمترین زمان ممکن	۳	
				تهیه لوازم و مواد جهت اصلاحات ضروری در صحنه، کنترل گریم در تصویر و زیر نور صحنه، استفاده از مواد تثبیت کننده استاندارد، تطبیق گریم با اسناد، اصلاح گریم در صحنه	۲	
				عدم توانایی در حفظ تداوم گریم	۱	
۶	پاک سازی گریم	مکان: کارگاه گریم ابزار و تجهیزات: مواد پاک کننده گریم چهره و مو (شامپوها، شیر پاک کن، الکل سفید، کرم مرطوب کننده و...) زمان: ۱۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک لیست)	حفظ ایمنی و بهداشت چهره در حین اجرای کار، تعیین محل قرارگیری بازیگر در موقعیت مناسب، پاک سازی کامل پوست و مو، پاک سازی ابزار، بررسی سازگاری مواد پاک کننده 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، پاک سازی کامل پوست و مو، پاک سازی ابزار	۲	
				عدم توانایی در پاک سازی گریم	۱	

☐ بلی ☐ خیر	ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)
--	----------------------------------

توضیحات:

۱. معیار شایستگی انجام کار:

■ کسب حداقل نمره ۲ از مرحله ۴ (مراحل بحرانی)

■ کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی 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 حرفه ای انجام می شود، 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 برنامه ریزی و تحلیل، پاسخ گویی در برابر کارهای خود، سر و کار داشتن با سطح وسیعی از کارها و فعالیت ها

■ تسلط (سطح چهار): خبرگی در انجام کار و آموزش دیگران، ایجاد، نوآوری، سازگاری، عیب یابی، 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 ماده مشخص کافی بود، اما امروزه با توجه به انواع نمایش‌ها، برنامه‌های تلویزیونی، سینمایی و تبلیغات، دید وسیع‌تری برای تنوع در ساخت آن به وجود 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 تهیه 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، خمیر کاغذی (پاپیه‌ماشه)، پارچه و لاتکس بر مبنای چهره، بدون شخصیت خاص بنا به درخواست سفارش‌دهنده

ماسک چیست؟

ماسک (Mask)، یکی از قدیمی ترین ابزارهای بیان در هنرهای نمایشی است. ماسک به معنای چهره مصنوعی از چوب، چرم، پارچه، مقوا و... ساخته می شود که چهره و قسمتی از سر را می پوشاند، از این رو به آن صورتک نیز گفته می شود.

ماسک نمایشی

ماسک نمایشی ماسکی است که به وسیله آن بازیگر نقش خود را ارائه می دهد. 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 ارائه نقش موفق تر است. ماسک های نمایشی در تئاتر، تلویزیون و سینما به عنوان ابزاری برای نمایش شخصیت ها، احساسات یا موقعیت های خاص استفاده می شوند. ماسک ها به لحاظ شکل و کاربرد انواع مختلفی دارند.

■ ماسک تن پوش

■ ماسک کامل روی چهره

■ نیم ماسک که بخشی از چهره را می پوشاند.

■ ماسکی که با دست بازیگر در مقابل چهره اش گرفته می شود.

■ ماسک های سینمایی

با راهنمایی هنرآموز خود، نوع ماسک ها را در تصاویر ۱ تا ۵ مشخص کنید.



تصویر ۲



تصویر ۱



تصویر ۵



تصویر ۴



تصویر ۳



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؟



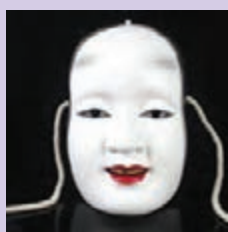
تصویر ۷



تصویر ۶



تصویر ۱۰



تصویر ۹



تصویر ۸

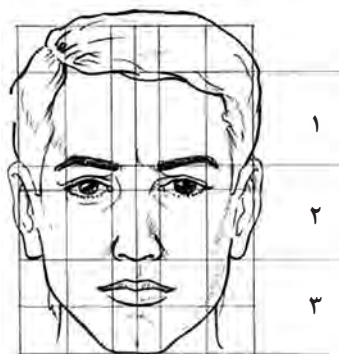
۲ جست‌وجو کنید که در سال‌های اخیر، در تولید کدام یک از برنامه‌های تلویزیونی از ماسک استفاده شده است؟ حداقل ۵ نمونه را شناسایی و در جدول زیر معرفی کنید.

ردیف	عنوان برنامه، فیلم یا ...	شبکه 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 به کار می‌رود که با توجه به نوع کاربرد آنها، گوناگون هستند:
انواع پارچه، گونی، کاغذ، مقوا، اسفنج، خمیر کاغذ، روزنامه، چوب، چرم، لاتکس، مواد پلاستیکی، باند گچی، انواع چسب (چوب، آهن، سریش) و

نقش چهره در ساخت ماسک ساده



تصویر ۱۱

با توجه به اینکه ماسک باید روی چهره بازیگر قرار گیرد، تناسبات چهره نقش مهمی در ساخت ماسک دارد. به‌طور کلی 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 اندازه عمودی چهره را نصف کنیم تقریباً محل قرارگیری دو چشم است که در ماسک‌ها جای آنها برای دید بازیگر، با دقت بریده می‌شود.

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 چهره 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 ۱۵



تصویر ۱۴



تصویر ۱۳



تصویر ۱۲



با راهنمایی هنرآموز خود یک طرح ساده بکشید، سپس در مورد روش اجرا، رنگ آمیزی و تزیینات آن با او مشورت کنید. با در نظر گرفتن اندازهٔ چهرهٔ خود طرح را روی مقوای ساده انتقال دهید. آن را رنگ آمیزی و تزیین نمایید. می‌توانید از تکه کاغذها یا مقوای 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)
- تشک 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 - عمودی - 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.



پس از گذشت یک ربع ساعت از جای گذاری آخرین لایه ماسک، باید بگذارید سه دمای سرد، گرم و سرد سپری شود و بعد با کمک گرفتن از حرکت اندام چهره مدل توسط خود مدل، به آرامی ماسک از چهره جدا شود. به هیچ وجه شما نباید ماسک را با دست از چهره جدا کنید تا از فرم و حالت اصلی خود خارج نشود.



تصویر ۱۷- ساخت قالب مثبت از روی قالب منفی



تصویر ۱۶- اجرای قالب گیری منفی

روش ساخت قالب مثبت

- داخل قالب منفی را با قلم مو تمیز کنید.
- کمی پودر مل را با چسب چوب ترکیب کرده، هم بزنید، با کاردک ناصافی ها را پر کرده و صبر کنید تا خوب خشک شود.
- سوراخ های بینی را با خمیر مجسمه سازی ببندید و قالب را درون جعبه 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 می توانید مقدار آن را بیشتر کنید. ترکیب آماده باید نه زیاد غلیظ و نه زیاد رقیق باشد.
- ابتدا با کمک قلم مو 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 مل و چسب چوب بپوشانید.



از قالب مثبت می توانید به دفعات زیاد برای ساخت ماسک ها استفاده کنید.



وسایل لازم برای قالب‌گیری از چهره را تهیه نموده و تحت نظر هنرآموز، روی چهره 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 چهره بازیگر با نوار گچی است. با این تفاوت که اندازه نوارهای لایه سوم را بزرگ‌تر بگیرید و به‌طور منظم روی دو لایه زیرین را بپوشانید و با انگشتان خود گچ نوارها را در یکدیگر حل کنید، زیرا نمای بیرونی صورتک شما همین لایه سوم است که باید رنگ‌آمیزی شود. پس از خشک شدن کامل ماسک، در صورت بسته بودن جای چشم‌ها، محدوده چشم‌ها را با احتیاط با کاتر باز کنید. ناحیه لب‌ها و اطراف چشم را در صورت نیاز با یک لایه اضافه تقویت کنید. سطح ماسک را با سنباده نرم، صاف و رنگ‌آمیزی کنید.

نکته



توجه داشته باشید که این روش نه برای تهیه قالب منفی و نه برای تهیه قالب مثبت است، بلکه در این روش ما به‌صورت مستقیم یک ماسک می‌سازیم که حتی حفره چشم‌ها را می‌توان از قبل بر روی چهره بازیگر خالی گذاشت و پر نکرد (تصاویر روبه‌رو).



تصویر ۱۹



تصویر ۱۸

روی چهره 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، چسب چوب را با آب رقیق کرده و یک متر پارچهٔ تنظیف را دولا نموده در ظرف محتوی چسب چوب فرو ببرید، به شکلی که پارچه کاملاً خیس شود.
- پارچهٔ آغشته به چسب چوب 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 ۲۱



تصویر ۲۰



تصویر ۲۳



تصویر ۲۲

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 چسب چوب را با قلم‌مو داخل قالب بمالید.

■ تکه‌های بریده شده را کنار هم داخل قالب منفی بگذارید.

■ مجدداً یک لایه دیگر چسب چوب بزنید.

■ لایه 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 پایه‌ماشه

پایه‌ماشه (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

■ شانه تخم‌مرغ

■ چسب چوب یا سریش

■ سلفون

■ آب

■ قالب آماده چهره (گچی، پلاستیکی یا گلی)

■ سنباده

■ ظرف مناسب

ساخت خمیر پایه‌ماشه با کاغذ روزنامه

در روش پایه‌ماشه، ماده 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 مجاله کردن کاغذ پیش از استفاده، قابلیت فرم‌دهی و انعطاف آن را افزایش می‌دهد.

مراحل آماده سازی کاغذ پاییه ماشه

الف) خرد کردن و مچاله کردن: کاغذ روزنامه یا کاغذ گراف را با دست به اندازه های مختلف و تقریبی 10×2 سانتی متر پاره کنید، سپس هر تکه را مچاله کرده و دوباره باز کنید تا انعطاف پذیری آن افزایش یابد.

ب) خیساندن کاغذ: کاغذها را در آب به مدت چند ساعت بخیسانید تا قابلیت فرم دهی بیشتری داشته باشد.

ج) تخلیه آب اضافی: پس از خیساندن، اگر کاغذها دارای آب اضافی هستند، آن را به آرامی تخلیه کنید تا خمیر، مناسب شکل گیری شود.



تصویر ۲۶



تصویر ۲۵

د) آغشته کردن با چسب: مقدار مناسبی چسب چوب یا سریش (یا ترکیبی از هردو) را در ظرفی بریزید و تکه های خیس خورده کاغذ را در آن فرو ببرید تا کاملاً آغشته شوند.



تصویر ۲۸



تصویر ۲۷

- ❑ خمیر پاییه ماشه نباید خیلی رقیق باشد، در غیر این صورت ترک می خورد.
- ❑ اگر غلظت مناسب باشد، لایه ها به خوبی به هم می چسبند و امکان حجم دهی دقیق فراهم می شود.

نکته



آماده سازی قالب پاییه ماشه

- قالب چهره آماده شده (قالب مثبت) را با سلفون بپوشانید تا جداسازی ماسک آسان شود.
- با دست، سطح سلفون را مالش دهید تا تمام حفره ها و زوایای قالب پر شود.
- تکه های کاغذ آغشته به چسب را به صورت افقی و عمودی روی قالب بچسبانید.
- این لایه گذاری را در ۴ تا ۶ سطح و لایه انجام دهید.
- با انگشتان مرطوب و فشار مناسب، هر لایه را صاف کنید تا تمام لایه ها به هم بچسبند و سطح ماسک یک دست شود.
- می توانید قطعاتی مانند بینی، ابرو و گوشه ها 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 پایه ماشه با شانه تخم مرغ

در این روش، ابتدا مقداری مقوا یا شانه تخم مرغ 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 ۳۰



تصویر ۲۹

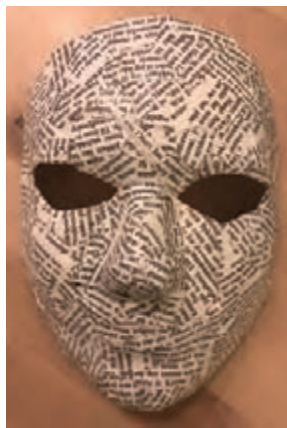
نکته



- 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 سنباده نرم، سطح نهایی را صاف و آماده رنگ آمیزی می‌کند.
- پس از پایان کار، ماسک روی پایه و دور از رطوبت نگهداری شود.



تصویر ۳۲- ماسک پایه ماشه پس از رنگ آمیزی



تصویر ۳۱- ماسک پایه ماشه بدون رنگ آمیزی

نکات مهم برای ساخت ماسک

۱- 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 پارچه توری: این روش همانند روش الف می‌باشد. پس از خالی کردن جای چشم‌ها، پارچه 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 عنبریه چشم‌ها بریده و درآورده می‌شود.

۲- 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 چهره خود نگه دارد.
ج) بعضی از ماسک‌های نمایشی به خصوص 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.
ه) داخل ماسک پارچه‌ای بسیار نرم بچسبانید تا به چهره بازیگر آسیب نرسد.
و) برای ترمیم ماسک پایه‌ماشه از چسب چوب رقیق و برای ماسک گچی از رنگ‌آمیزی مجدد استفاده می‌شود.

رنگ آمیزی 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 پایه‌ماشه‌ای 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 تزئینات 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



تصویر ۳۳- ماسک با پنبه و لاتکس

روی ماسک‌هایی که با نوار گچ شکسته‌بندی ساخته شده است، با پنبه و چسب چوب می‌توان حجم ایجاد کرد. برای این کار تکه‌ای پنبه را برداشته روی ناحیه مورد نظرتان بگذارید، اطراف آن را با چسب چوب بچسبانید. روی خود پنبه را نیز چسب چوب 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 پارچه 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 چهره حیوانات کاربرد زیادی دارد.

به گروه‌های دو نفره، تقسیم شوید. زیر نظر هنرآموز با نوار گچی روی چهره 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 پایه‌ماشه (کاغذ روزنامه یا خمیر کاغذ، چسب چوب یا سریش)

ب) استفاده از پارچه یا گونی و چسب چوب

مراحل ساخت ماسک را با خالی کردن جای چشم‌ها و رنگ‌آمیزی، تکمیل کنید.

فعالیت
کارگاهی



ارزشیابی شایستگی ساخت ماسک ساده

نام و نام خانوادگی:			شماره ملی:		تاریخ ارزشیابی:	نوبت:
کد حرفه:	۳۴۳۵۲۳	حرفه:	کد پیمانانه/پودمان:	۳۴۳۵۲۳۰۴۵	استاندارد عملکرد کار:	
کد وظیفه شغل:	۳۴۳۵۲۳۰۴	وظیفه شغل:	سطح صلاحیت:	L 3	ساخت انواع ماسک ساده با مواد مصرفی باند گچی، خمیر کاغذی (پایه ماشه)، پارچه و لاتکس بر مبنای چهره، بدون شخصیت خاص بر اساس سفارش دهنده	
کد کار:	۳۴۳۵۲۳۰۴۵۱	کار:	سطح شایستگی:	مهارت	ساخت ماسک ساده	

ردیف	مراحل کار	شرایط انجام کار (ابزار، مواد، تجهیزات، زمان، مکان و...)	ابزارهای ارزشیابی	استاندارد (شاخص ها/داوری/نمره دهی)	نتایج ممکن	نمره
۱	آماده سازی 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)	تهیه 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	
				تهیه 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 چهره مدل، ابعاد و تناسبیات چهره، بررسی سازگاری پوست با مواد، سرعت عمل در انتخاب نوع ماسک، انتخاب مدل مو و پوشش سر متناسب با ماسک	۳	
				بررسی چهره مدل، ابعاد و تناسبیات 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 چهره 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 چهره 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، تهیه 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	
۲		غیرفنی: تفکر منطقی، خلاقیت، کاربرد فناوری/ ایمنی و بهداشت: استفاده از دستکش، پیش‌بند، حفظ و مراقبت پوست مدل و سازنده 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	
☐ بلی ☐ خیر						
ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)						

توضیحات:

۱) معیار شایستگی انجام کار:

- کسب حداقل نمره ۲ از مرحله ۳ (مراحل بحرانی)
- کسب حداقل نمره ۲ از بخش شایستگی های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی 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 حرفه ای انجام می شود، 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 برنامه ریزی و تحلیل، پاسخ گویی در برابر کارهای خود، سروکار داشتن با سطح وسیعی از کارها و فعالیت ها
- تسلط (سطح چهار): خبرگی در انجام کار و آموزش دیگران، ایجاد، نوآوری، سازگاری، عیب یابی، 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 دوره 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 وسیله ابزار حرفه‌ای براساس متن مصوّب

تاریخچه 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 پر حجم، 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 به نظر آیند. ماسک‌های نقش زنان سفید رنگ و نقش مردان تیره‌تر بود. شخصیت‌های نمایش‌های کمدی آن دوران با ماسک‌هایی به شکل 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 هر کدام 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، بر صحنه به نقش‌آفرینی می‌پردازد.



تصویر ۳۶- ماسک نمایش یونان



تصویر ۳۵- ماسک جادوگران



تصویر ۳۴- ماسک آفریقایی



تصویر ۳۸- ماسک نمایش امروزی



تصویر ۳۷- ماسک کمدی دل آرته

از ماسک در انواع نمایش‌های تلویزیونی، تله تئاتر و فیلم‌های سینما به شکل‌های گوناگون استفاده می‌شود. عمده موارد استفاده از آن در نمایش‌ها عبارت‌اند از:

۱ **شخصیت پردازی:** در برخی از سریال‌ها و فیلم‌های تلویزیونی ماسک‌ها برای خلق شخصیت‌های مرموز، ترسناک یا غیرانسانی استفاده می‌شود، مانند شخصیت‌های شرور در فیلم‌های جنایی - 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 جنبه نمادین دارند، مانند دروغ یا پنهان‌کاری

۴ **جلوه‌های ویژه و بصری:** در برخی از سریال‌های تلویزیونی به‌خصوص در سبک‌های علمی - 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.

تحقیق کنید که ماسک‌های تصویر روبه‌رو متعلق به کدام کشورها می‌باشند؟



تصویر ۳۹

پژوهش





چند برنامه 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 چهره بازیگرانی که نقش خود را با ماسک ارائه خواهند کرد، قبل از اجرای تمرین‌های اصلی نمایش، ماسک‌ها را طراحی و آماده می‌کند. زیرا چهره بازیگر برای ارائه 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، اندازه 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.



- از برنامه‌های طنز تلویزیونی، یکی از شخصیت‌های مورد علاقه 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 چهره افراد تأثیر می‌گذارد که می‌تواند به ساخت ماسک کمک کند.



به تصاویر روبه‌رو نگاه کنید و خصوصیت درونی هر چهره را بنویسید.



تصویر ۴۰

چهره ۱:

چهره ۲:

چهره ۳:

چهره ۴:

چهره ۵:

چهره ۶:

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 شیوه 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



گفت‌وگو
کنید

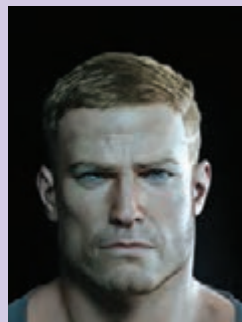


ماسک شخصیت تنها یک صورتک نیست؛ بلکه روایت‌کننده داستان و حامل هویت نقش است.

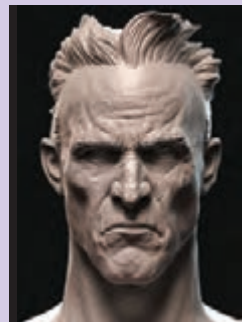
در مورد ویژگی‌های شخصیتی تصاویر زیر با یکدیگر گفت‌وگو کنید.



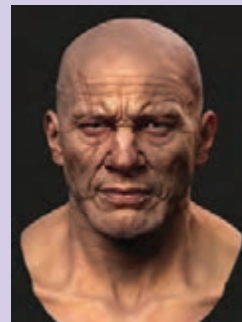
تصویر ۴۴



تصویر ۴۳



تصویر ۴۲



تصویر ۴۱

در گروه‌های چند نفره، بخشی کوتاه از یک متن نمایشی را انتخاب کنید، در گروه خود بخوانید و هم‌زمان خطوط کلی چهره شخصیت اصلی متن را روی کاغذ ترسیم نمایید.

فعالیت
کارگاهی



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 مرحله زیر اجرا می‌شود:

الف) تحلیل گفتار شخصیت

هر واژه‌ای که شخصیت به زبان می‌آورد، سرنخی برای طراحی ماسک است.

- تَن 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 درباره شخصیت

در متن به موارد زیر توجه کنید:

- سن شخصیت
- جنسیت شخصیت
- طبقه 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، تعیین‌کننده 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.



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 ۴۷



تصویر ۴۶



تصویر ۴۵



تصویر ۵۰



تصویر ۴۹



تصویر ۴۸

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	روبا، شخصیت حيله‌گر
کشیده	سرد، مرموز	جادوگر، موجودات سایه‌وار
اغراق شده	طنز، فانتری	دل‌آرته، کمدی‌ها

رنگ‌شناسی شخصیت محور



تصویر ۵۲



تصویر ۵۱

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 به کار می‌رود.

خشم، قدرت و انرژی	قرمز
آرامش، سکوت و غم	آبی تیره
طبیعت، جن و جادو	سبز
ترس، ابهام و ناشناخته	سیاه
پاکی و معصومیت	سفید
عظمت و پادشاهی	طلایی

در دنیای هنر از جمله هنر طراحی و ساخت ماسک‌های نمایشی، هر رنگ، معنا و مفهوم خاصی را به مخاطب منتقل می‌کند. به معنانشناسی رنگ‌ها در جدول روبه‌رو توجه کنید و آنها را در فعالیت‌های کارگاهی خود به کار ببرید.

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 هر گروه، گفت‌وگو کنید.

فعالیت
کارگاهی



پوشش سر و هویت فرهنگی

پوشش سر، بخش جدایی‌ناپذیر شخصیت‌سازی در نمایش ایرانی است. با توجه به اینکه ماسک روی چهره بازیگر قرار می‌گیرد از این رو در ساخت ماسک شخصیت ایرانی، باید نوع پوشش سر آن دوره یا منطقه در نظر گرفته شود. پوشش سر در فرهنگ ایرانی نشانه 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 کلاه خود 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: عمامه سفید بلند برای شخصیت‌های آیینی و بزرگان قبیله
استان چهارمحال و بختیاری: کلاه نمادی برای شخصیت‌هایی مثل افراد ریش سفید، 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 در ساخت ماسک برای نقش، خوانش و تحلیل متن انتخاب شده است. با خوانش متن مصوب، 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 به خوبی 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 دست‌مایه طراح ماسک برای شخصیت باشد.

روش طراحی ماسک از دیرباز تنها با روش‌های دستی بوده است. در حالی که امروزه روش‌های نوین دیجیتال یا مجازی مکمل بسیار مطلوبی برای رسیدن به بهترین طراحی می‌باشد. روش طراحی دستی به عنوان 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 سلیقه کارگردان، وفادار به دوره 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 در نظر گرفتن پوشش سر و تن بازیگر که ماسک بر چهره او قرار خواهد گرفت، طرح نهایی به کمک مجری و دستیار به اجرا در خواهد آمد.



تصویر ۵۴- روش طراحی دیجیتال



تصویر ۵۳- روش طراحی دستی

امروزه طراحان با دسترسی به رایانه و بهره‌گیری از نرم‌افزارهای برنامه‌ریزی شده و یا حتی هوش مصنوعی، می‌توانند به راحتی از هزاران طرح پیشنهادی در فضای مجازی به عنوان زمینه‌ای برای خلق ایده‌های اولیه خود استفاده کنند. بهره‌گیری از روش‌های امروزی و ترکیب آن با خلاقیت‌های فردی می‌تواند طرحی نو برای رسیدن به طراحی مطلوب را به همراه داشته باشد.

ساخت ماسک شخصیت

پس از برنامه‌ریزی و انتخاب فرم ماسک مورد نظر 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 چرب کردن 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 رنگ آمیزی ساده (پایه)
- ۱۲ تیره‌روشن‌سازی ماسک
- ۱۳ تکمیل رنگ آمیزی
- ۱۴ الحاقات (مو، تزیینات و...)



تصویر ۵۶- روش حجم‌سازی با خمیر
مجسمه‌سازی روی قالب گچی



تصویر ۵۵- روش حجم‌سازی با گل رس روی قالب گچی

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 به عنوان مدل، ماسک خود را بسازید.

فعالیت
کارگاهی



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 اولیه ماسک اضافه کنند. این الحاقات می‌تواند از مواد مختلفی مانند رنگ، اسفنج، پارچه، پلاستیک، مو... باشد. به عنوان مثال ممکن است یک ماسک شخصیت، دارای گوش‌ها و بینی بزرگی باشد. طراحان سعی می‌کنند با توجه به هدفی که در به وجود آمدن شخصیت نمایشی در داستان موجود هست، از مواد مختلف در شکل‌گیری استفاده کنند.



تصویر ۵۷

مثلاً ممکن است لازم باشد که بینی و گوش‌های بزرگ ماسک با جابه‌جایی بازبگر، 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.

ارزشیابی شایستگی ساخت ماسک برای نقش

نام و نام خانوادگی:		شماره ملی:		تاریخ ارزشیابی:		نوبت:
کد حرفه:	۳۴۳۵۲۳	حرفه:	کمد متخصص برنامه‌های تلویزیونی	کد پیمان/پودمان:	۳۴۳۵۲۳۰۴۵	استاندارد عملکرد کار:
کد وظیفه شغل:	۳۴۳۵۲۳۰۴	وظیفه شغل:	ساخت و اجرای دکور، لباس، ماسک و گریم	سطح صلاحیت:	L3	ساخت ماسک نمایشی با توجه به نقش بازیگر و نظر کارگردان به وسیله ابزار حرفه‌ای براساس متن مصوب
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 /نمره دهی)	نتایج ممکن	نمره
۱	خوانش و تحلیل متن	مکان: کارگاه ساخت ماسک ابزار، مواد و تجهیزات: صندلی، میزکار، متن نمایشی، رایانه، پرینتر، لوازم التحریر زمان: ۴۵ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک لیست)	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، میزکار، انواع رنگ، انواع قلم‌مو، نوار گچی، گچ، گونی، انواع چسب، لاتکس، انواع مقوا زمان: ۱۵ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک لیست)	تهیه 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	
				تهیه 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، میزکار، انواع رنگ، انواع قلم‌مو، نوار گچی، گچ، گونی، انواع چسب، لاتکس، انواع مقوا، ابزارهای طراحی، رایانه، پرینتر زمان: ۴۵ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک لیست)	بررسی چهره مدل، رعایت ابعاد و تناسب چهره، انتخاب نوع و طراحی ماسک، انتخاب مدل مو و پوشش سر متناسب با ماسک، سرعت عمل و طراحی خلاقانه	۳	
				بررسی چهره مدل، رعایت ابعاد و تناسب 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، میزکار، انواع رنگ، انواع قلم‌مو، نوار گچی، گچ، گونی، انواع چسب، لاتکس، انواع مقوا، پودر مل، مواد مصرفی پاک‌کننده چهره زمان: ۹۰ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک لیست)	رعایت اصول ایمنی و بهداشتی، ساخت ماسک متناسب با چهره 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 چهره 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، میزکار، انواع رنگ، انواع قلم‌مو، نوار گچی، گچ، گونی، انواع چسب، لاتکس، پودر مل، پایه‌های چوبی، جعبه‌های مقوایی، پوشال زمان: ۱۵ دقیقه	مشاهده عملکرد (چک لیست)	استحکام‌بخشی ماسک با مواد استاندارد، سرعت عمل در اصلاح ماسک، آسان‌سازی نصب ماسک، تهیه 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 زیست محیطی و نگرش:		غیرفنی: تفکر منطقی، خلاقیت، کاربرد فناوری /ایمنی و بهداشت: استفاده از دستکش، پیش‌بند، حفظ و مراقبت پوست مدل و سازنده ماسک / نگرش: توجه به آداب و سنن در فرهنگ‌های مختلف، احترام به کار گروهی / زیست محیطی: نظافت محیط کار و صرفه‌جویی در انرژی، استفاده از مواد سازگار با محیط زیست و قابل بازیافت	مشاهده عملکرد (چک لیست)	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 محیط زیست 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	

☐ بلی

☐ خیر

ارزشیابی کار (شایستگی انجام کار)

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 زیست محیطی 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.

- ۱ «سند راهنمای برنامه درسی رشته تولید برنامه‌های تلویزیونی»، سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی، دفتر برنامه‌ریزی و تألیف کتاب‌های درسی و حرفه‌ای و کاردانش، ۱۴۰۴.
- ۲ «برنامه درسی کتاب ساخت و اجرای دکور، لباس، ماسک و گریم»، سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی، دفتر برنامه‌ریزی و تألیف کتاب‌های درسی و حرفه‌ای و کاردانش، ۱۴۰۴.
- ۳ «نظریه‌های شخصیت»، دوان پی شولتز و سیدنی الین شولتز، ترجمه یحیی سید محمدی، انتشارات ویرایش، ۱۳۹۴.
- ۴ «کالبدشناسی هنری»، یه‌نوبارک‌سی، ترجمه جمشید مداحی، انتشارات تهران، ۱۳۵۰.
- ۵ «انسان‌شناسی عملی»، دکتر شهریار بهاری، انتشارات درس، ۱۳۷۲.
- ۶ «شیوه طراحی»، محسن وزیری مقدم، انتشارات سروش، ۱۳۶۲.
- ۷ «صورتک‌سازی»، لیندی رایت، ترجمه عادل ارشقی، انتشارات شکوفه (امیرکبیر)، ۱۳۷۲.
- ۸ «مبانی گریم»، ریچارد کارسن و جیمز گالاوان، ترجمه 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 Complete Make-up Artist; Penny Delamar, North Western University Press, 2002.
- 12 Make-up For Theater, Film & Television: Lee Baygan, Drama Pub, 1989.

