



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

# راهنمای هنر آموز

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



- راهنمای هنرآموز ساخت و اجرای دکور، لباس، ماسک و گریم - ۲۱۱۹۲۹  
سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی  
دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کاردانش  
خدیدجه بختیاری، گیتا آمیلی، آنسه حسنی، منصور پاک‌بین (اعضای شورای برنامه‌ریزی)  
خدیدجه بختیاری، گیتا آمیلی، حسن سرونندی، پروانه قاسمیان، بهرام قاسمی، ولی‌الله  
حیدری (اعضای گروه تألیف)  
اداره کل نظارت بر نشر و توزیع مواد آموزشی  
جواد صفری (مدیر هنری) - مریم وثوقی انباردان (صفحه‌آرا) - سمیه نصری (طراح جلد)  
تهران: خیابان ایرانشهر شمالی - ساختمان شماره ۴ آموزش و پرورش (شهیدموسوی)  
تلفن: ۹-۸۸۸۳۱۱۶۱، دورنگار: ۰۹۲۶۶۸۸۳، کد پستی: ۱۵۸۴۷۴۷۳۵۹  
وب‌گاه: [www.irtextbook.ir](http://www.irtextbook.ir) و [www.chap.sch.ir](http://www.chap.sch.ir)  
شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران: تهران - کیلومتر ۱۷ جاده مخصوص کرج -  
خیابان ۶۱ (داروپخش) تلفن: ۵-۴۴۹۸۵۱۶۱، دورنگار: ۰۴۴۹۸۵۱۶۰/صندوق پستی:  
۳۷۵۱۵-۱۳۹  
شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران «سهامی خاص»  
چاپ اول ۱۳۹۶
- نام کتاب:  
پدیدآورنده:  
مدیریت برنامه‌ریزی درسی و تألیف:  
شناسه افزوده برنامه‌ریزی و تألیف:  
مدیریت آماده‌سازی هنری:  
شناسه افزوده آماده‌سازی:  
نشانی سازمان:  
ناشر:  
چاپخانه:  
سال انتشار و نوبت چاپ:

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، عکس‌برداری، نقاشی، تهیه فیلم و تکثیر به هر شکل و نوع، بدون کسب مجوز، ممنوع است و متخلفان تحت پیگرد قانونی قرار می‌گیرند.



دست توانای معلم است که چشم انداز آینده ما را ترسیم می کند.

امام خمینی (قدّس سرّه الشّریف)

مقدمه

بخش اول: کلیات

- ۱.....
- ۲..... تعاریف و اصطلاحات
- ۹..... مسیرهای هدایت تحصیلی در گروه هنر
- ۱۰..... مسیرهای هدایت تحصیلی در گرایش و تولید برنامه تلویزیونی در دوره کاردانی
- ۱۱..... اهداف درس
- ۱۳..... طراحی و سازماندهی درس
- ۱۴..... سازماندهی محتوا
- ۱۵..... رسانه‌ها، مراکز، مواد و منابع یادگیری

بخش دوم: دروس و جلسات

- ۱۹..... ساخت ماکت و الگوی دیجیتال
- ۲۵..... ساخت دکور صحنه
- ۳۴..... انتخاب و ترمیم و آماده‌سازی لوازم صحنه
- ۳۹..... ساخت لوازم صحنه
- ۴۴..... انتخاب و آماده‌سازی لباس شخصیت

- ۵۹.....دوخت و آماده‌سازی لباس شخصیت
- ۸۵.....ساخت ماسک ساده
- ۹۱.....ساخت ماسک شخصیت
- ۹۷.....گریم شخصیت
  
- ۱۱۷..... **بخش سوم: پیوست‌ها**
- ۱۱۸.....نمونه فعالیت‌های کارگاهی
- ۱۱۹.....فضای آموزشی
- ۱۲۲.....منابع

کتاب درسی و کتاب همراه هنرجو به همراه کتاب راهنمای هنرآموز از جمله اجزای بسته آموزشی تلقی می‌شوند که این بسته را سایر اجزا مانند فیلم و نرم‌افزار و... کامل می‌کند. کتاب راهنمای هنرآموز جهت ایفای نقش تسهیل‌گری، انتقال‌دهنده و مرجعیت هنرآموز در نظام آموزشی طراحی و تدوین شده‌است. این کتاب براساس کتاب درسی ساخت و اجرای دکور، لباس، ماسک و گریم پایه یازدهم رشته تحصیلی - حرفه‌ای تولید برنامه تلویزیونی تنظیم شده و دارای پودمان‌های: ۱- صحنه‌پردازی تلویزیونی - ۲- ساخت لوازم صحنه - ۳- اجرای لباس شخصیت - ۴- ساخت ماسک - ۵- چهره‌پردازی

هنرآموزان گرامی در هنگام مطالعه این کتاب به موارد ذیل توجه فرمایند:

۱- در کتاب راهنمای هنرآموز مواردی از قبیل نمونه طرح درس، راهنما و پاسخ فعالیت‌های یادگیری و تمرین‌ها، ایمنی و بهداشت فردی و محیطی، نکات آموزشی شایستگی‌های غیرفنی، اشتباهات و مشکلات رایج در یادگیری هنرجویان، منابع یادگیری، نکات مهم هنرآموزان در اجرا، فرایند اجرا و آموزش در محیط یادگیری، بودجه‌بندی زمانی و صلاحیت‌های حرفه‌ای و تخصصی هنرآموزان و دیگر موارد آورده شده‌است.

۲- ارزشیابی در درس ساخت و اجرای دکور، لباس، ماسک و گریم براساس ارزشیابی مبتنی بر شایستگی است، این درس شامل ۵ پودمان است و برای هر پودمان، ارزشیابی مستقل از هنرجو صورت می‌گیرد. همچنین یک نمره مستقل برای هر پودمان، ثبت خواهد شد. این نمره شامل یک نمره مستمر و یک نمره شایستگی است.

۳- ارزشیابی از پودمان‌های این درس مطابق با جداول استانداردهای ارزشیابی پیشرفت تحصیلی تهیه شده توسط دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کاردانش سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی صورت می‌گیرد.

۴- زمانی هنرجو در این درس، قبول اعلام می‌شود که در هر پنج پودمان درس، حداقل نمره ۱۲ را کسب نماید. در این صورت میانگین نمره‌های پنج پودمان به عنوان نمره پایانی درس در کارنامه تحصیلی هنرجو منظور خواهد شد.

۵- ارزشیابی مجدد در پودمان یا پودمان‌هایی که حداقل نمره مورد نظر در آن کسب نشده‌است با برنامه‌ریزی هر هنرستان، انجام می‌شود و چنانچه هنرجو به هر دلیلی تا پایان خرداد ماه شایستگی لازم را در یک یا چند پودمان کسب ننماید، می‌تواند تا پایان سال تحصیلی برای ارزشیابی مجدد در ارزشیابی مبتنی بر شایستگی شرکت نماید.

**دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کاردانش**

## سخنی با هنر آموز

کتاب درسی ساخت و اجرای دکور، لباس، ماسک و گریم برای هنرجویان پایه یازدهم رشته تولید برنامه تلویزیونی با رویکرد شایستگی محوری، طراحی و تدوین شده است. در هر واحد یادگیری، شایستگی فنی ارائه شده به صورت فرایندی و در ۳ تا ۶ مرحله کاری، شامل حداکثر بیست هدف دانشی و مهارتی به صورت متوالی سازمان دهی شده است. برای مشارکت بیشتر فراگیران در امر آموزش و یادگیری، اهداف دانشی و مهارتی با رویکرد سؤال محوری برای ایجاد انگیزش در هنرجویان و همراه با فعالیت‌های عملی ساخت یافته طراحی شده‌اند.

گرچه در وضعیت مطلوب، تحقق یادگیری مؤثر با آموزش توأمان اهداف دانشی و مهارتی در محل کارگاه یا آزمایشگاه صورت می‌پذیرد ولی با توجه پیوستگی مراحل تولید پیشنهاد می‌شود آموزش اهداف مهارتی به صورت متوالی بعد از ارائه اهداف دانشی مربوطه، با توجه به جدول بودجه‌بندی و زمان آموزش در یک یا دو جلسه (بسته به زمان اختصاص داده شده) انجام پذیرند. بنابراین توالی یا تلفیق اهداف دانشی و مهارتی در زمان آموزش به صلاحدید هنرآموزان محترم و با توجه به شرایط و امکانات می‌تواند متغیر باشد.

برای انجام کلیه فعالیت‌های کارگاهی و آزمایشگاهی، هنرجویان را به چند گروه تقسیم نموده و تحت نظارت و راهنمایی خود و با رعایت اصول ایمنی و بهداشتی، ابتدا به معرفی ابزار و تجهیزات مربوطه پرداخته و سپس فعالیت مورد نظر را انجام داده و از هنرجویان بخواهید تا عملیات را اجرا نمایند. همچنین از سایر اجزای بسته آموزشی مانند: کتاب همراه هنرجو، فیلم، نرم‌افزار، پوستر و... استفاده کنید و در صورت امکان با بازدید از مراکز صدا و سیمای استان، هنرجویان را با محیط‌های واقعی کار آشنا کنید.

### در فعالیت‌های کارگاهی به موارد زیر توجه کنید:

۱ هنرجویان علاوه بر رعایت بهداشت فردی، نظافت کارگاه، ابزار و تجهیزات را نیز انجام داده و پس از اتمام کار وسایل را مرتب و در جای خود قرار دهند.

#### نکته:

بدیهی است رعایت این نکات از جانب هنرآموزان به‌عنوان الگوهای آموزشی در محیط کارگاه الزامی است.

۲ فعالیت‌های کارگاهی باید به ترتیب و به صورت مجزا انجام شوند یعنی در هر جلسه آموزش، تنها به یک فعالیت پرداخته شود حتی اگر مدت زمان آن کوتاه باشد.

۳ رسم فلورچارت از مراحل آزمون را به هنرجویان آموزش دهید.

۴ در راستای اصول مستندسازی به هنرجویان آموزش دهید که در تمام مراحل، اطلاعات به‌دست آمده را در همان زمان ثبت کنند و از به خاطر سپردن اعداد خودداری کنند.

۵ در ابتدای هر آزمون وسایل و تجهیزات مورد نیاز را معرفی کنید (هنرجویان برای کسب اطلاعات تکمیلی به کتاب همراه هنرجو مراجعه کنند).

۶ رعایت نکات ایمنی در کارگاه، اصلی حیاتی است. در ابتدای هر آزمون نکات ایمنی مربوطه را بیان کرده و بر اجرای آن تأکید کنید (هنرجویان برای کسب اطلاعات تکمیلی به کتاب همراه هنرجو مراجعه کنند).

۷ یکی از اهداف فعالیت‌های کارگاهی علاوه بر مهارت‌آموزی تقویت روحیه همکاری و انجام کار به صورت گروهی بین هنرجویان است. به همین علت هنرآموز باید بر گروه‌بندی و سرانجام کار توسط تمام افراد گروه نظارت کند.

۸ در بازدیدهای علمی به منظور یادگیری بیشتر لازم است هنرجویان گزارشی از بازدید به عمل آمده به‌ویژه از فرایند تولید تهیه و در جلسه بعد به کلاس ارائه نمایند. بنابراین لازم است روش صحیح گزارش‌نویسی به هنرجویان آموزش داده شود.

۹ در پایان هر مرحله کاری و هر واحد یادگیری ارزشیابی از شایستگی‌های فنی و غیرفنی مطابق نمونه چک‌لیست ارائه شده (پیوست) انجام داده و هنرجویان را از نتیجه آن مطلع نمایید.

۱۰ قبل از انجام آزمون با توجه به محدودیت زمان مقدمات کار را آماده کنید.

### شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی:

- مشاهده عملکرد با تمرکز بر فرایند انجام کار و با استفاده از چک‌لیست

**برخی نکاتی که در ارزشیابی مبتنی بر شایستگی بایستی مورد توجه قرار گیرد عبارت‌اند از:**

■ زمانی یک هنرجو شایسته دریافت مدرک صلاحیت حرفه‌ای می‌شود که در تمامی پودمان‌ها گواهینامه شایستگی دریافت کرده باشد. و در پودمان زمانی گواهینامه شایستگی دریافت می‌کند که در تمامی کارها، شایستگی انجام کار را با توجه به استاندارد عملکرد داشته باشد.

■ هر درس شامل پنج پودمان (فصل) است که باید برای هر یک از آنها توسط هنرآموز مربوط ارزشیابی مستقل از هنرجو صورت گیرد و در نتیجه یک نمره مستقل برای هر پودمان ثبت شود. شرط قبولی در هر پودمان کسب نمره حداقل ۱۲ است.

■ نمره هر پودمان از دو بخش تشکیل می‌شود و فقط یک نمره براساس ۰ تا ۲۰ ثبت می‌شود.

■ بخش اول شامل ارزشیابی پایانی هر پودمان: نمره ارزشیابی از کسب شایستگی از پودمان مورد نظر که با سه نمره ۱، ۲ و ۳ مشخص می‌شود و نتیجه آن با ضریب ۵ منظور می‌شود.

■ بخش دوم ارزشیابی مستمر: نمره مستمر که براساس انجام فعالیت‌های کلاسی و کارگاهی، نظم، مشارکت در فعالیت‌های آموزشی و تربیتی، ابتکار در تکالیف عملکرد درسی و... از ۰ تا ۵ نمره اختصاص پیدا خواهد کرد.

■ هر پودمان شامل یک تا سه واحد یادگیری است و ارزشیابی پیشرفت تحصیلی مطابق با شیوه مندرج در کتاب‌های درسی صورت خواهد گرفت و نتیجه آن در دفاتر ثبت نمره کلاسی در مدرسه ثبت خواهد شد و براساس نتیجه حاصل از ارزشیابی واحدهای یادگیری نمره پودمان به‌دست خواهد آمد.

■ زمانی هنرجو در دروس شایستگی قبول اعلام می‌شود که در هر ۵ پودمان، نمره بالای ۱۲ کسب کند.

■ در این صورت میانگین ۵ نمره پودمان به‌عنوان نمره کلی درس در کارنامه تحصیلی منظور خواهد شد. در صورتی که فرد در یک یا چند پودمان حداقل نمره ۱۲ را کسب نکند در آن درس قبولی را به‌دست نمی‌آورد. ارزشیابی مجدد صرفاً در پودمان یا پودمان‌هایی که حداقل نمره مورد نظر در آن کسب نشده است صورت خواهد پذیرفت و در تمام طول سال تحصیلی حداقل برای یک‌بار امکان‌پذیر خواهد بود.

■ خلاصه نمرات کسب شده در پودمان‌ها در یک کاربرگ به‌عنوان گواهی شایستگی‌های حرفه‌ای تنظیم و همراه با مدارک تحصیلی دیگر به هنرجو تحویل داده خواهد شد.

■ هنرجویان می‌توانند در ارزشیابی فرایند مدار و نتیجه مدار، کتاب همراه هنرجو را در زمان اجرای ارزشیابی با خود همراه داشته باشند.

دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کاردانش



## بخش اول

# کلیات

### کلیات

مقدمه

#### ۱- تعاریف

شایستگی

واحد یادگیری

اهداف توانمندسازی

فعالیت‌های یادگیری ساخت یافته

عرصه و عنصر

تعامل

#### ۲- هدف از این درس

۳- سوابق پژوهشی برای برنامه‌ریزی این درس

۴- تعداد واحدهای یادگیری

۵- مسیر آموزش درس

۶- سازماندهی درس

۷- نکاتی درباره ارزشیابی پایانی

۸- صلاحیت حرفه‌ای هنرآموزان

۹- استانداردهای تجهیزات و فضا

۱۰- اجزای بسته آموزشی و ارتباط آنها

۱۱- بودجه بندی

## تعاریف و اصطلاحات

### ■ رویکرد برنامه درسی ملی

منظور از این اصطلاح، جهت‌گیری آموزش‌های مدرسه‌ای بر اساس فلسفه تربیتی نظام حاکم بر جامعه و انتظارات رهبران، مردم و نهادها از برنامه درسی ملی است. این رویکرد، رویکرد فطرت‌گرای توحیدی نام دارد که مقصد عالی آن، شکوفایی گرایش‌های الهی در انسان و تربیت انسان خلیفه‌الله است.

### ■ دنیای کار

شامل کارمزدی، پیگیری حرفه و شغل در زندگی در همه جنبه‌های زندگی اجتماعی است. دنیای کار از دنیای آموزش و زندگی شخصی متمایز است. دنیای کار اعم از زندگی شغلی، بازار کار، محیط واقعی کار و بنگاه‌های اقتصادی است.

### ■ محیط کار

موقعیتی است که افراد در آن کار می‌کنند و گستره‌ای وسیع از فضاها از خانه تا کارخانه بزرگ را شامل می‌شود.

### ■ بنگاه اقتصادی

محلی که در آن فعالیت‌های اقتصادی مبتنی بر استاندارد ملی طبقه‌بندی فعالیت‌های اقتصادی صورت می‌گیرد.

### ■ صلاحیت حرفه‌ای

مجموعه‌ای از شایستگی‌های حرفه‌ای است که با توجه به سطح، نوع و وسعت آنها به سطوح دیگر تقسیم خواهند شد.

### ■ آموزش و تربیت فنی و حرفه‌ای (TVET)

آموزش و تربیت در قلمرو دنیای کار جهت زمینه‌سازی، آمادگی، نگهداشت و ارتقای شغلی و حرفه‌ای را گویند. آموزش و تربیت فنی و حرفه‌ای واژه‌ای جامع است که به جنبه‌های فرایند آموزشی و تربیتی، دربرگیرنده مطالعه فناوری‌ها و علوم وابسته، کسب نگرش‌ها و مهارت‌های عملی، فهم و دانش مرتبط با حرفه‌ها را در بخش‌های گوناگون اقتصادی و زندگی اجتماعی، علاوه بر آموزش عمومی، ارجاع و اطلاق می‌شود. این واژه اعم از آموزش فنی و حرفه‌ای رسمی، غیررسمی و سازمان نیافته است. همچنین این آموزش‌ها شامل طیف وسیعی از فرصت‌های

توسعه مهارت‌ها است که با بافت‌های ملی و محلی هماهنگ می‌گردد. یادگیری برای یاد گرفتن و رشد سواد و مهارت‌های محاسبه، مهارت‌های عرضی (غیرفنی) و مهارت‌های شهروندی نیز از مؤلفه‌های جدایی‌ناپذیر آموزش و تربیت فنی و حرفه‌ای می‌باشند.

### ■ شغل (Job)

واژه شغل «استخدام شدن برای ارائه خدمت و یا برای مدتی خاص» می‌باشد. شغل محدود به زمان و فرد کارفرما است. شغل مجموعه‌ای از کارها و وظایف مشخص است که در یک جایگاه خاص تعریف می‌شود. یک شخص ممکن است در یک حرفه در زمان‌های گوناگون مشاغل متفاوت داشته باشد.

### ■ حرفه (Occupation)

مجموعه‌ای از مشاغل دنیای کار است که شباهت معقولانه‌ای از نظر کارها، دانش و توانایی‌های مورد نیاز دارد. حرفه مشغولیت اصلی فرد در طول زندگی است. استاندارد حرفه‌ای، حداقل‌های مورد انتظار دنیای کار در یک حرفه را نشان می‌دهد. حرفه مرتبط با فرد و نقش وی در بازار و دنیای کار است (مانند حسابدار، خانه‌دار، جوشکار، پرستار، مهندس ساختمان). اکثر حرفه‌ها در بخش‌های مختلف وجود دارد، در حالی که برخی از حرفه‌ها (مهندس معدن) مربوط به بخش خاصی است. یک حرفه مجموعه‌ای از مشاغل است که شباهت معقولانه‌ای از نظر کارها، دانش و توانایی‌های مورد نیاز دارد.

### ■ وظیفه (Duty)

وظیفه عبارت است از مسئولیت و نقش اصلی مشخصی که در یک جایگاه شغلی یا حرفه برای شخص در نظر می‌گیرند. برای مثال از وظایف اصلی یک تعمیرکار خودرو می‌توان به تعمیر سیستم مولد قدرت، تعمیر سیستم انتقال قدرت و... اشاره کرد. از تکنسین مkatرونیک انتظار می‌رود نگهداری و تعمیرات سیستم‌های کنترل عددی را به عنوان وظیفه انجام دهد.

### ■ تکلیف کاری (Task)

یک تکلیف کاری فعالیت مشخصی است که دارای ابتدا و انتها می‌باشد و شامل مراحل منطقی است. معمولاً هر وظیفه به چندین تکلیف کاری تقسیم می‌شود. به طور مثال یکی از تکالیف کاری وظیفه «تعمیر سیستم مولد قدرت»، تنظیم سیستم جرقه می‌باشد.

## ■ شایستگی<sup>۱</sup>

مجموعه‌ای از اثبات شده از دانش، مهارت و نگرش مورد نیاز جهت انجام یک تکلیف کاری، براساس استاندارد را، شایستگی گویند. شایستگی‌ها در حوزه آموزش‌های فنی و حرفه‌ای به سه دسته شایستگی‌های فنی، غیر فنی و عمومی تقسیم‌بندی می‌شوند.

## ■ سطح شایستگی انجام کار

صرف نظر از اینکه یک تکلیف کاری در چه سطحی از صلاحیت حرفه‌ای انجام می‌شود، انجام هر کار ممکن است با کیفیت مشخصی در محیط کار مورد انتظار باشد. سطح کیفی شناخته شده از یک شخص در محیط کار را سطح شایستگی موردانتظار و نیاز گویند. سطح شایستگی انجام کار معیار اساسی ارزشیابی می‌باشد. در بین کشورهای مختلف نظام سطح‌بندی شایستگی گوناگونی وجود دارد، اما نظام چهار سطحی معمول‌ترین آنها به نظر می‌رسد.

## ■ چارچوب صلاحیت ملی (NQF)

چارچوبی است که صلاحیت‌ها، مدارک و گواهینامه‌ها در سطوح و انواع مختلف را به صورتی منسجم و همگون براساس مجموعه‌ای از معیارها و شاخص‌های توافق شده به هم ارتباط می‌دهد. در این چارچوب به مهارت و تجربه در کنار دانش ارزش ویژه‌ای داده می‌شود. زمان و مکان یادگیری ارزش کمتری دارد.

## ■ سطح صلاحیت (Level of Qualification)

سطح صلاحیت عبارت است از سطح حرفه یا شغلی در چارچوب صلاحیت‌های حرفه‌ای ملی که تکالیف کاری باید در آن طراحی و تدوین گردد. نظام‌های سطح‌بندی گوناگونی در بین کشورها وجود دارد، سطح صلاحیت مهندسی (حرفه‌ای) پنج در نظر گرفته شده است که به طبع آن تکنسین فنی یا حرفه‌ای دارای سطح چهار می‌باشد. صلاحیت حرفه‌ای در اروپا EQF به ۸ سطح تقسیم‌بندی شده است.

## ■ برنامه درسی آموزش و تربیت فنی و حرفه‌ای

برنامه درسی آموزش و تربیت فنی و حرفه‌ای مجموعه‌ای از استانداردهای دنیای کار، اهداف، محتوا، روش‌ها، راهبردهای یاددهی - یادگیری، تجهیزات، زمان، فضا، استاندارد شایستگی‌ها، مواد آموزشی و استاندارد ارزشیابی است که دانش‌آموز (هنرجو)، کارآموز یا مربی را برای رسیدن به آن اهداف در حوزه آموزش‌های

۱- Competency

فنی و حرفه‌ای هدایت می‌نماید. دامنه شمول برنامه درسی در حوزه آموزش‌های فنی و حرفه‌ای، دنیای کار و دنیای آموزش را دربرمی‌گیرد. معمولاً در نظام‌های آموزش‌های فنی و حرفه‌ای کشورها سه نوع استاندارد، متصور می‌شوند:

- ۱ استاندارد شایستگی حرفه‌ای؛ شایستگی یا مهارت، که توسط متولیان صنعت، بازار کار و اتحادیه‌ها، صنوف و... تهیه می‌شود. در این استاندارد، وظایف، کارها و صلاحیت‌های هر شغل یا حرفه مورد توجه قرار می‌گیرند.
- ۲ استاندارد ارزشیابی؛ براساس استاندارد شایستگی حرفه‌ای و دیگر عوامل مؤثر توسط گروه‌های مشترکی از حوزه‌های گوناگون تهیه می‌شود و منجر به اعطای گواهینامه یا مدرک صلاحیت حرفه‌ای می‌گردد.
- ۳ استاندارد آموزشی (برنامه درسی)؛ بر اساس استانداردهای شایستگی حرفه و ارزشیابی توسط ارائه‌دهندگان آموزش‌های فنی و حرفه‌ای تهیه می‌گردد. در این استاندارد و اهداف دروس، محتوا، راهبردهای یاددهی - یادگیری، تجهیزات آموزشی و... در اولویت قرار دارد.

### ■ آموزش مبتنی بر شایستگی

رویکردی در آموزش فنی و حرفه‌ای است که تمرکز بر شایستگی‌های حرفه‌ای دارد. شایستگی‌ها را به عنوان پیامدهای آموزشی در نظر می‌گیرد و فرایند نیازسنجی، طراحی و تدوین برنامه درسی و ارزشیابی بر اساس آنها انجام می‌شود. شایستگی‌ها می‌توانند به شایستگی‌های فنی (در یک حرفه یا مجموعه‌ای از حرفه‌ها)، غیرفنی و عمومی دسته‌بندی شوند. رسیدن فراگیران به حداقلی از همه شایستگی‌ها به عنوان هدف آموزش‌های فنی و حرفه‌ای در این رویکرد مورد توجه قرار می‌گیرد.

### ■ استاندارد شایستگی حرفه

استاندارد شایستگی حرفه تعیین‌کننده فعالیت‌ها، کارها، ابزارها و شاخص‌هایی برای عملکرد در یک حرفه می‌باشد.

### ■ هویت حرفه‌ای

برایند مجموعه‌ای از باورها، گرایش‌ها، اعمال و صفات فرد در مورد حرفه است. بنابراین به دلیل تغییرات این مجموعه در طول زندگی حرفه‌ای، هویت حرفه‌ای قابلیت تکوین در مسیر تعالی را دارد.

## ■ گروه تحصیلی - حرفه‌ای (چند رشته‌ای تحصیلی - حرفه‌ای)

چند رشته تحصیلی - حرفه‌ای که در کنار هم قرار می‌گیرند تا فراگیر را برای انتخاب مبتنی بر علائق، تصحیح در موقعیت بر اساس استعداد و حرکت در مسیر زندگی با توجه به استانداردهای راهنمایی و هدایت تحصیلی - حرفه‌ای به صورت منطقی یاری رساند. چند رشته‌ای‌ها ممکن است با توجه به شرایط و امکانات منطقه‌ای هم‌خانواده، غیرهم‌خانواده، شایستگی‌های بزرگ مبتنی بر گروه‌های فرعی حرفه و شایستگی‌های طولی برای کسب و کار باشد. گروه‌بندی تحصیلی - حرفه‌ای باعث شکل‌دهی هویت حرفه‌ای و تکوین آن در طول زندگی خواهد شد.

## ■ رشته تحصیلی - حرفه‌ای

مجموعه‌ای از صلاحیت‌های حرفه‌ای و عمومی است که آموزش و تربیت بر اساس آن اجرا و ارزشیابی می‌گردد.

## ■ اهداف توانمندسازی

اهداف توانمندسازی اهدافی است که بر اساس شایستگی‌ها، استاندارد عملکرد و اقتضانات یاددهی - یادگیری جهت کسب شایستگی‌ها توسط هنرجویان تدوین می‌گردد. اهداف توانمندسازی با توجه به رویکرد شکوفایی فطرت شامل پنج عنصر: تعقل، ایمان، علم، عمل و اخلاق و چهار عرصه ارتباط متربی با خود، خدا، خلق و خلقت است که با محوریت ارتباط با خدا تعریف، تبیین و تدوین می‌شوند. - باتوجه به اینکه آموزش و تربیت فنی و حرفه‌ای و مهارتی فرایند تکوین و تعالی هویت حرفه‌ای متربیان است و هویت متربیان برآیند نوع ارتباط آنان با خدا، خود، خلق و خلقت می‌باشد، بنابراین اهداف تربیت با توجه به این عرصه‌ها قابل تبیین خواهد بود، این عرصه‌ها به گونه‌ای جامع، یکپارچه و منطقی کلیه ساحت‌های تربیتی<sup>۱</sup> را دربرمی‌گیرد.

## ■ یادگیری یک پارچه و کل نگر

یادگیری همه‌جانبه، یادگیری یک موضوع از ابعاد مختلف. در برنامه درسی ملی به ارتباط عناصر اهداف درسی و تربیتی و عرصه‌های چهارگانه گفته می‌شود.

## ■ یادگیری

فرایند ایجاد تغییرات نسبتاً پایدار در رفتار یادگیرنده، یادگیری ممکن است از

---

۱- ساحت‌های تعلیم و تربیت بر اساس سند تحول بنیادین آموزش و پرورش، عبارت‌اند از: اعتقادی، عبادی و اخلاقی، اجتماعی و سیاسی، زیستی و بدنی، زیباشناختی و هنری، اقتصادی و حرفه‌ای و علمی و فناورانه.

طریق تجربه عینی (از طریق کار، تمرین و...)، به صورت نمادین (از طریق اشکال، اعداد و نمادها)، به شیوه نظری (توضیحات کلی) یا به شیوه شهودی (ذهنی یا روحانی) صورت گیرد.

### ■ فعالیت‌های یادگیری ساخت یافته

فعالیت‌های یادگیری ساخت یافته بر اساس اصول حاکم بر انتخاب راهبردهای یاددهی - یادگیری در شاخه فنی و حرفه‌ای طراحی می‌گردد. در تدوین فعالیت‌های یادگیری در دروس مختلف شاخه فنی و حرفه‌ای بر اساس برنامه درسی ملی ایران و حوزه یادگیری کار و فناوری، دیدگاه فناورانه حاکم خواهد بود. انتخاب فعالیت‌های یاددهی - یادگیری در فرایند آموزش به کمک مواد و رسانه‌های یادگیری به منظور تحقق شایستگی‌ها بر اساس اصولی از قبیل تقویت انگیزه هنرجویان، درک و تفسیر پدیده‌ها در موقعیت‌های واقعی دنیای کار و فعال نمودن هنرجویان استوار است.

### ■ محتوا

محتوای آموزشی مبتنی بر اهداف توانمندساز و فعالیت‌های یادگیری ساخت یافته می‌باشد. محتوا مبتنی بر ارزش‌های فرهنگی و تربیتی و سازوار با آموزه‌های دینی و قرآنی، مجموعه‌ای منسجم و هماهنگ از فرصت‌ها و تجربیات یادگیری است که زمینه شکوفایی فطرت الهی، رشد عقلی و فعلیت یافتن عناصر و عرصه‌ها را به صورت پیوسته فراهم می‌آورد. همچنین محتوا دربرگیرنده مفاهیم و مهارت‌های اساسی و ایده‌های کلیدی مبتنی بر شایستگی‌های مورد انتظار از هنرجویان است و بر گرفته از یافته‌های علمی و معتبر بشری می‌باشد. تناسب محتوا با نیازهای حال و آینده، علایق، ویژگی‌های روان‌شناختی هنرجویان، انتظارات جامعه اسلامی و زمان آموزش از الزامات محتوا است.

### ■ بسته تربیت و یادگیری

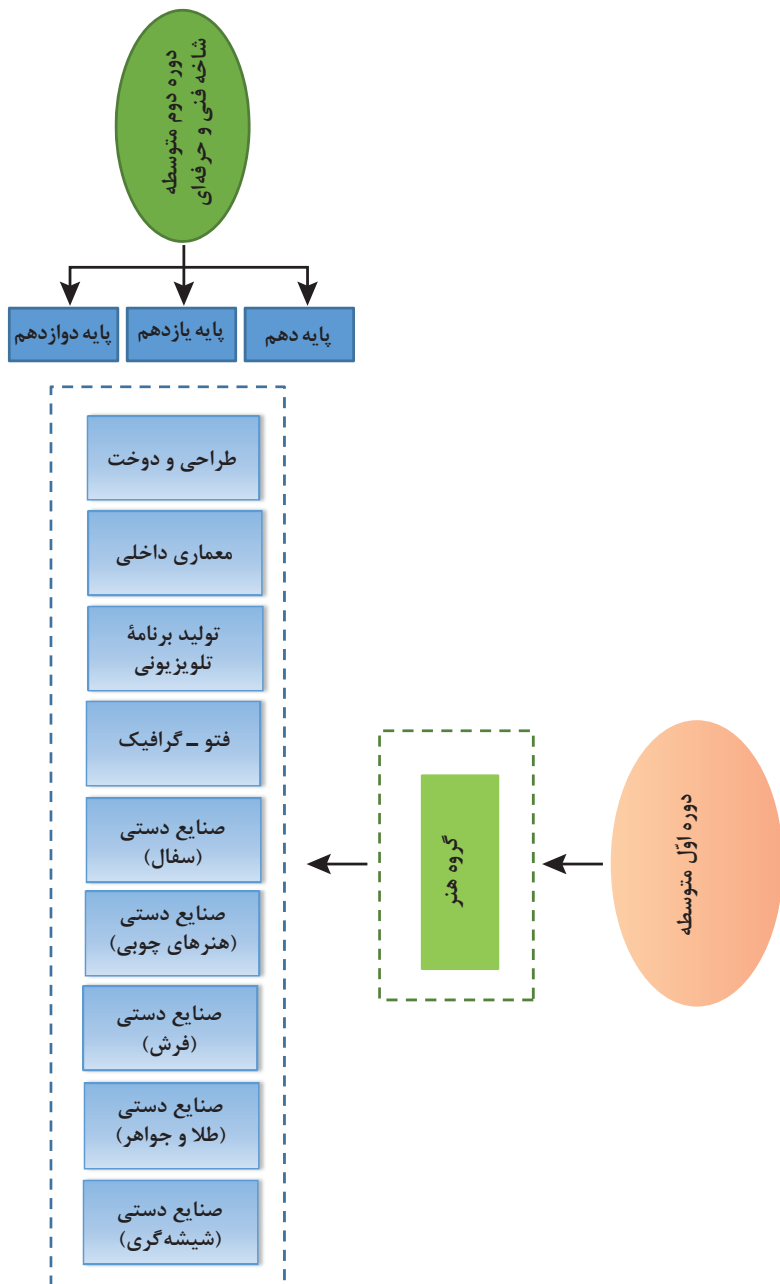
بسته تربیت و یادگیری، به مجموعه‌ای هماهنگ از منابع، مواد و رسانه‌های آموزشی اطلاق می‌شود که در یک بسته واقعی یا به صورت اجزایی هماهنگ با نشان و برند مؤسسه تولیدکننده تهیه و برای یک یا چند پایه تحصیلی مورد استفاده قرار می‌گیرد. در حال حاضر با گسترش فناوری‌های نوین و ICT، بسته آموزشی با نرم‌افزارهای آموزشی، لوح فشرده و سایت‌های اینترنتی تکمیل می‌شود. طراحی و تهیه بسته یادگیری براساس ماکت بسته تربیت و یادگیری انجام می‌پذیرد. بسته تربیت و یادگیری می‌تواند شامل گستره‌ای از منابع و رسانه‌های آموزشی یا حاوی تعدادی کتاب و کتابچه، برگه‌های کار، لوح فشرده، فیلم آموزشی و حتی

برخی وسایل کمک آموزشی و ابزارها باشد. در کنار بسته سخت افزاری، استفاده از امکانات نرم افزاری و اینترنت نیز می تواند به تکمیل یک بسته آموزشی کمک کند. می توان بسته تربیت و یادگیری را به دو گروه کلی شامل منابع اصلی و منابع تکمیلی تقسیم نمود. منابع اصلی شامل کتاب راهنمای هنرآموز، کتاب درسی، کتاب کار هنرجو و کتاب ارزشیابی می شوند.

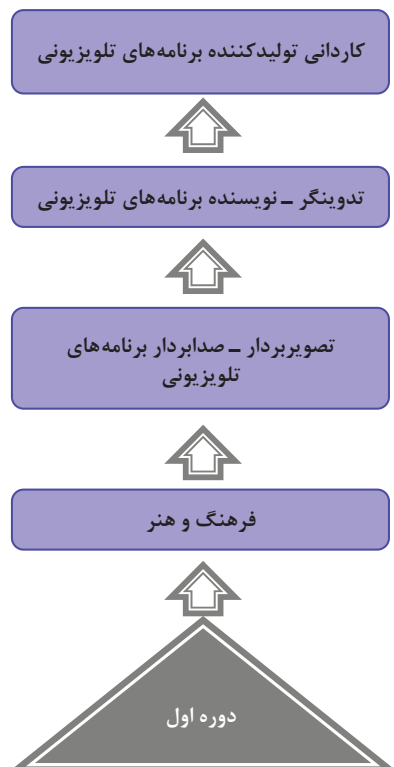
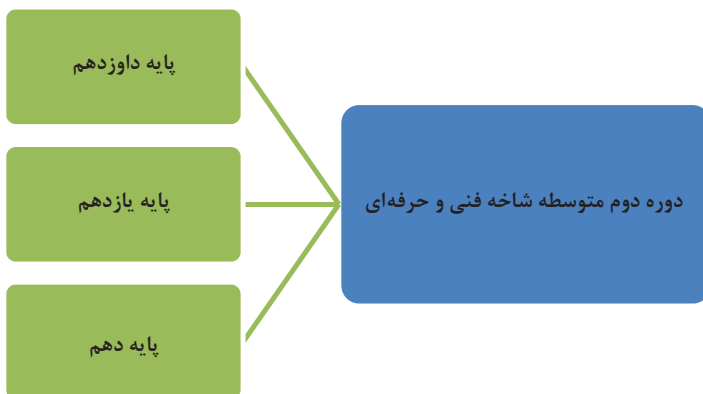
لذا بسته تربیت و یادگیری شامل: **۱** کتاب درسی؛ **۲** راهنمای هنرآموز؛ **۳** کتاب همراه هنرجو؛ **۴** کتاب کار؛ **۵** نرم افزار هنرجو؛ **۶** فیلم هنرجو؛ **۷** شبیه سازها؛ **۸** فیلم هنرآموز؛ **۹** پوستر و غیره می باشد.



## مسیرهای هدایت تحصیلی در گروه هنر



## مسیرهای هدایت تحصیلی در رشته و گرایش تولید برنامه تلویزیونی در دوره کاردانی



درس ساخت و اجرای دکور، لباس، ماسک و گریم

عرصه عناصر	رابطه با خویشتن (روح، روان و جسم)	رابطه با خدا	رابطه با خلق خدا (سایر انسان ها)	رابطه با خلقت
تعقل، تفکر و اندیشه و روزی	<ul style="list-style-type: none"> <li>ارتقای مهارت عملی در به کارگیری فناوری های مناسب در فرایند (تولید برنامه های تلویزیونی)، صحنه پردازی تلویزیونی، ساخت لوازم صحنه، اجرای لباس شخصیت و ساخت ماسک و چهره پردازی.</li> <li>افزایش توانایی اجرایی، برای بهره‌وری در حیطه وظایف شغلی و درک اهمیت ایجاد محیطی امن در کارگاه.</li> <li>درک اهمیت و به روزرسانی از نوآوری‌ها و فناوری‌های جدید در حیطه قوانین و مقررات.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>توجه و تفکر به اخلاق حرفه‌ای در راستای احکام الهی برای تولید یک برنامه تلویزیونی.</li> <li>درک و اهمیت در فضای معنوی صحنه پردازی تلویزیونی.</li> <li>اندیشه در آموزه‌های دینی و اجرا و ارائه در خلق طراحی یک لباس.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>توجه به حقوق افراد و قانون‌گرایی در ساخت و تولید یک برنامه تلویزیونی و عوامل ذی‌ربط آن، صحنه پردازی، لوازم صحنه و لباس.</li> <li>توجه به تأثیر شادایی و نشاط در ساخت یک برنامه تلویزیونی.</li> <li>درک تأثیر مشارکت و همفکری و انتقال تجربیات در آماده‌سازی لوازم صحنه یک برنامه.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>تفکر و ایده‌یابی از طبیعت برای استفاده در محتوای تولید یک برنامه تلویزیونی.</li> <li>درک و توجه به ایمنی به محیط کارگاه لباس.</li> <li>توجه به اهمیت استفاده بهینه از مواد و منابع موجود در فرایند ساخت دکور صحنه.</li> </ul>
ایمان و باور	<ul style="list-style-type: none"> <li>اعتقاد و باور داشتن به فرهنگ اسلامی در طراحی و پوشش اسلامی.</li> <li>باور قلبی به اهمیت نوآوری‌ها و فناوری‌های جدید در طراحی‌های دیجیتال.</li> <li>ایمان و باور به اصول زیباشناسی در فرایند طراحی لباس.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>اعتقاد و باور داشتن به رعایت ارزش‌های دینی و معنوی در خلق یک برنامه تلویزیونی.</li> <li>اعتقاد قلبی به حضور پروردگار در تمام مراحل طراحی و ساخت.</li> <li>رعایت اخلاق حرفه‌ای و در نظر گرفتن احکام دینی در طراحی و دوخت لباس.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ایمان به حفظ حقوق مادی و معنوی دیگران.</li> <li>ایمان به تهیه و تولید یک برنامه تلویزیونی.</li> <li>باور و پذیرش افراد در یک تیم برای تهیه یک برنامه.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>باور به نظام‌مندی و هدف‌دار بودن خلقت و ارتباط آن با محتوای یک برنامه تلویزیونی.</li> <li>باور به حفاظت محیط زیست در دفع ضایعات مرتبط با ساخت وسایل دکور و صحنه.</li> <li>باور به ضرورت استفاده از روش‌های خلاقانه در به کارگیری مواد و ابزار دوستدار طبیعت.</li> </ul>

<p>علم کسب معرفت شناخت، بصیرت و آگاهی</p>	<p>افزایش میزان شناخت در استفاده از برنامه‌های دیجیتالی. تحقیق و جست‌وجو در زمینه‌های فناوری در حوزه برنامه‌های تلویزیونی. آگاهی از جلوه‌های ویژه در طراحی صحنه.</p>	<p>بیان نمونه‌هایی از رعایت اخلاق حرفه‌ای با توجه به احکام دینی در ارائه و اجرای کار گریم. تشریح تأثیرات رعایت آموزه‌های دینی در اجرای برنامه تلویزیونی. بیان ضرورت توجه به احکام دینی.</p>	<p>آگاهی از پیامدهای عمومی نگهداری نامناسب وسایل صحنه و دکور. شناخت و آگاهی از ویژگی‌ها و توانمندی‌های گروهی. شناخت و توجه به فرهنگ و آداب و رسوم در طراحی لباس و دوخت.</p>	<p>پژوهش و کشف عناصر خلاقانه در کاربرد مواد در طراحی صحنه و وسایل لوازم صحنه. تشریح حفظ اهمیت منابع طبیعی و زیست‌محیطی در فرایند ساخت و تهیه لوازم صحنه. آگاهی از پیامدهای اسراف در استفاده از مواد و وسایل.</p>
<p>عمل کار، تلاش، اطلاع، مجاهدت، مهارت و ... کار آفرینی، مهارت و ...</p>	<p>کسب مهارت عملی برای یادگیری قوانین و مقررات لازمه وظایف شغلی. استفاده از فناوری‌های جدید در طراحی و ساخت لوازم صحنه. به دست آوردن دانش‌های روز و جدید در طراحی و صحنه‌پردازی.</p>	<p>استفاده از مفاهیم قرآنی در جهت تولید برنامه تلویزیونی. استفاده از نماد و علامت دینی و معنوی در صحنه‌پردازی.</p>	<p>طراحی و دوخت لباس در یک برنامه تلویزیونی متناسب با فرهنگ ایرانی، با استفاده از آموزه‌های دینی. استفاده بهینه از منابع انسانی (توانمندی‌های افراد). تلاش در گسترش روحیه تحقیق، پژوهش و ابتکار بین همکاران.</p>	<p>اجرای نظم و انضباط کاری با الهام از نظام آفرینش و خلقت در مسیر توحید. مراقبت کردن از طبیعت و یا منابع طبیعی در فرایند ساخت لوازم صحنه. استفاده و اولویت دادن به مواد و منابعی که قابل بازیافت باشند.</p>
<p>اخلاق تیز، عاقله و ملامت نفسانی</p>	<p>توجه به التزام فردی به قوانین و مقررات شغلی و اخلاقی در چهره‌پردازی و گریم. التزام عملی و کاربرد اصول زیبایی‌شناسی در صحنه‌پردازی. تعهد در به کارگیری فناوری‌های جدید در حوزه طراحی و ساخت لوازم صحنه.</p>	<p>پایبندی به رعایت اصول و ارزش‌های اخلاقی اسلامی در برنامه‌های تلویزیونی. ترویج و آموزش اخلاق حرفه‌ای در ساخت و تولید برنامه‌های تلویزیونی. علاقه و انس به استفاده از عناصر و نمادهای دینی در صحنه‌پردازی یک برنامه تلویزیونی.</p>	<p>قبول مسئولیت در قبال خسارات احتمالی در ساخت وسایل و لوازم صحنه. تعهد به انجام به موقع و تحویل دکور و صحنه به کارگردان. تعهد به رفتار خیرخواهانه در استفاده از وسایل آرشيو صحنه.</p>	<p>پایبندی به مراقبت و محافظت از طبیعت و محیط زیست در فرایند ساخت لوازم صحنه. تعهد به استفاده از مواد حامی و کم‌ضرر محیط‌زیست. التزام عملی به اهمیت دفع صحیح ضایعات تولید شده در فرایند ساخت لوازم صحنه.</p>

## طراحی و سازماندهی درس

درس ساخت و اجرای دکور، لباس، ماسک و گریم از ترکیب سازوار ۶ تکلیف کاری در قالب پنج پودمان شایستگی تشکیل شده است که هر پودمان نماینده یک شغل در حوزه تولید برنامه تلویزیونی است. سازماندهی درس به نحوی است که تکالیف کاری در یک مسیر افقی از ساده به پیچیده در طول سال تحصیلی به صورت مرحله‌ای ارائه می‌شود و شایستگی‌ها به صورت تدریجی کسب و ارزیابی می‌شود و در نهایت در پایان درس شایستگی کلان ساخت و اجرای دکور، لباس، ماسک و گریم که قابلیت انتقال دارد محقق می‌شود.

## شایستگی‌های مورد انتظار

### شایستگی‌های فنی

- ساخت ماکت و الگوی دیجیتال
- ساخت دکور صحنه
- انتخاب و ترمیم و آماده‌سازی لوازم صحنه
- ساخت لوازم صحنه
- انتخاب و آماده‌سازی لباس شخصیت
- طراحی و دوخت لباس شخصیت
- ساخت ماسک ساده
- ساخت ماسک شخصیت
- گریم شخصیت (متعادل ساز)

### شایستگی‌های غیر فنی:

- مسئولیت‌پذیری و تعهد کاری
- جمع‌آوری و گردآوری اطلاعات
- امانت‌داری و رازداری
- یادگیری مادام‌العمر
- ارتباط مؤثر و کار تیمی
- مدیریت کارها و پروژه
- اجتماعی بودن
- مذاکره
- کارآفرینی
- درستکاری

- به کارگیری فناوری‌های مناسب
- کاربرد فناوری اطلاعات
- احترام گذاشتن به ارزش‌های دیگران
- انتخاب و به کارگیری فناوری‌های مناسب
- تفکر و اخلاق
- نگرش سیستمی
- اخلاق حرفه‌ای

## سازماندهی محتوا

درس شامل پنج پودمان است که هر پودمان شامل ۱ یا ۲ تکلیف کاری است. هر تکلیف کاری به صورت مستقل دارای یک پروژه مستقل است که در برخی موارد دو تکلیف کاری در یک پیمانانه به صورت پروژه مشترک تعریف می‌شوند.

## لیست استاندارد تجهیزات

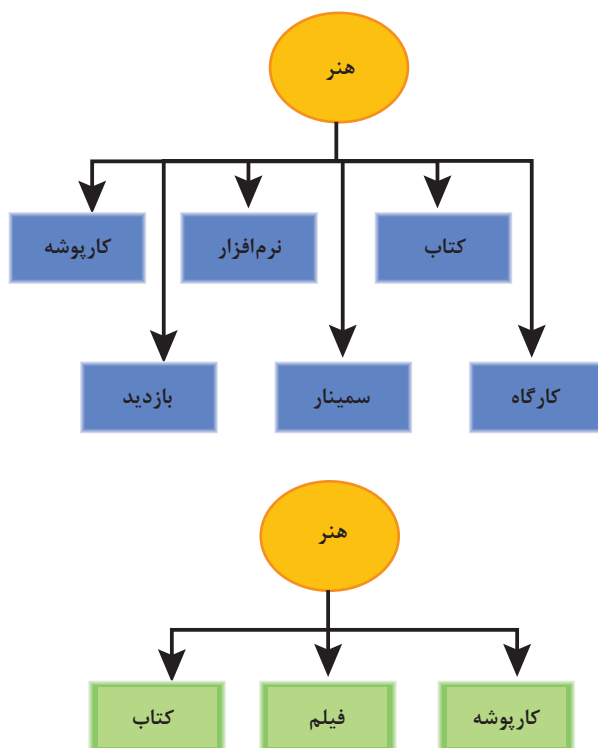
مطابق با جدول تجهیزات آموزشی در سایت دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کاردانش.

## رسانه‌ها، مراکز، مواد و منابع یادگیری

### ۱ مراکز یادگیری

هنرستان - محیط کار واقعی - کارگاه‌های آموزشی

### ۲ رسانه‌های یادگیری



### ۳ منابع یادگیری

کتاب‌های مرجع

جداول استاندارد

استانداردهای تحلیل و ارزشیابی حرفه

رسانه‌های یادگیری





**بخش دوم**

**دروس و جلسات**

## نمونه جدول بودجه بندی

### ساخت ماکت و الگوی دیجیتال

زمان		رئوس محتوا	فصل	واحد یادگیری	جلسه
عملی	نظری				
۲	۲	مقدمه و تعریف طراحی صحنه و اهداف صحنه، نمایش فیلم	۱	ساخت ماکت و الگوی دیجیتال	جلسه ۱
۳	۱	طراحی و ساخت ماکت فرهنگی، ورزشی یا اقتصادی	۱	ساخت ماکت و الگوی دیجیتال	جلسه ۱
۳	۱	طراحی و ساخت ماکت برنامه مذهبی بر اساس عملکرد	۱	ساخت ماکت و الگوی دیجیتال	جلسه ۲
۳	۱	طراحی و ساخت ماکت برنامه کودک با انواع طراحی صحنه	۱	ساخت ماکت و الگوی دیجیتال	جلسه ۲
۲	۲	طراحی برنامه نوروزی در اتوکد	۱	ساخت ماکت و الگوی دیجیتال	جلسه ۳
۲	۲	اجرای برنامه نوروزی در 3D	۱	ساخت ماکت و الگوی دیجیتال	جلسه ۳
۳	۱	طراحی یک مسابقه و ساخت ماکت بر اساس ارکان صحنه	۱	ساخت ماکت و الگوی دیجیتال	جلسه ۴
۲	-	نمایش و ارزیابی	۱	ساخت ماکت و الگوی دیجیتال	جلسه ۴

## فصل اول: صحنه پرداز تلویزیونی

واحد یادگیری  
(۱)

### ساخت ماکت و الگوی دیجیتالی

#### ۱- مقدمه

قبل از ساخت هر طرح و نقشه‌ای در اندازه واقعی، نمونه‌ای از آن در مقیاس کوچک‌تر به عنوان ماکت ساخته و تمامی جزئیات در نظر گرفته می‌شود تا اگر ایراد و اشکالی مشاهده شد، اصلاح گردد. در طراحی صحنه نیز ماکت ساخته می‌شود تا کارگردان و دیگر عوامل بتوانند مراحل تولید و ساخت برنامه را به خوبی پیش‌بینی کنند. دامنه ساخت ماکت به قدری گسترش یافته است که برای بیشتر فیلم‌ها، سریال‌ها و آثار نمایشی و کم کردن هزینه آنها، ماکت ساخته می‌شود، و مراحل تولید را پیش می‌برند هر چند که پیشرفت‌های تکنولوژی نیز این امر را سهولت بخشیده است. سازندگان ماکت به قدری در کارشان حرفه‌ای هستند که تفاوت ماکت از واقعیت به راحتی امکان‌پذیر نیست. از شهرک‌های سینمایی و لوکیشن‌های فیلم‌ها و سریال‌ها می‌توان به عنوان ماکت‌هایی نام برد که در اندازه‌های واقعی ساخته شده‌اند.

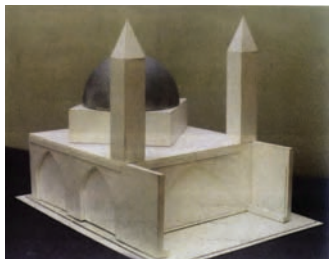
#### ۲- مواد و تجهیزات

میز کار، صندلی، انواع گیره، مغار، چوب ساب، انواع اره مخصوص چوب و فلز، کاترهای بزرگ و کوچک، انواع قلم، چسب، رنگ، دریل، گراف، پمپ باد، ابزار رنگ‌پاش، انواع فوم، گچ، مقوا، اسفنج.

#### ۳- دانش افزایی و شیوه تدریس

ماکت می‌تواند در زمان تصویربرداری، هزینه و فضای مورد نیاز برای نصب دکور را کاسته و روند تولید را سرعت بخشد (مانند جنگ ستارگان و کشتی تایتانیک) هماهنگی با عنوان تولید.

طراح صحنه با شرکت در جلسات هماهنگی که با حضور تهیه‌کننده، کارگردان، تصویربردار، نورپرداز، صدابردار و... تشکیل می‌شود نسبت به موضوع برنامه و محل نصب دکور هماهنگی‌های لازم را انجام می‌دهد که در درجه اول خواست کارگردان

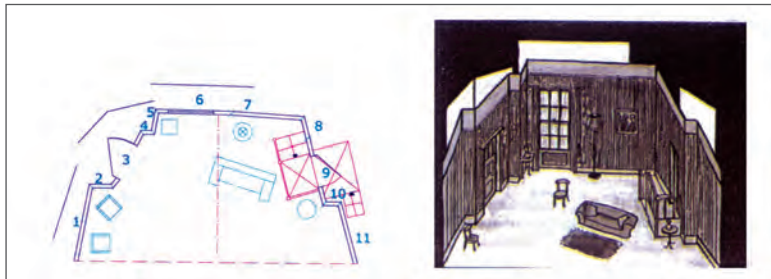


و موضوع برنامه و نمایش تلویزیونی قرار دارد و سپس شرایط برای فعالیت دیگر عوامل تولید صورت می‌پذیرد.

طراح صحنه پیش از طراحی استودیو یا مکانی را که دکور در آن مونتاژ می‌شود را بازدید می‌کند و موارد مونتاژ و روش جمع‌آوری دکور را در نظر می‌گیرد، هنرآموز با تأکید بر محل برپایی دکور، درهای ورودی برای حمل و نقل دکور و... هنرجویان را راهنمایی می‌کند که بازدید از محل برپایی دکور از اهمیت بسیار زیادی برخوردار است. اگر دکور در فضای باز مونتاژ شود به چه نکاتی باید توجه نمود و مواد و مصالح را چگونه باید انتخاب نمود تا در برابر شرایط طبیعی دکور از ایستایی لازم برخوردار باشد و آسیب نبیند.

### نقشه‌کشی

ترسیم نقشه‌های طراحی شده به سازنده دکور کمک می‌کند تا در زمان کوتاه‌تر و با کیفیت بهتر، دکور برنامه و نمایش‌های تلویزیونی را بسازد. هنرآموز مراحل طراحی را با تصویر نمایش می‌دهد. پس از تأیید کارگردان، چگونگی پلان، نماها، برش‌ها و جزئیات طرح ترسیم می‌شود. برنامه و نمایش‌های تلویزیونی دارای رده‌های سنی (الف، ب، ج و د) هستند که برای برخی از آنها یک نقشه ساده کافی است، ولی برای برنامه‌ها و نمایش‌هایی از نوع الف و ب به نقشه‌های بیشتر و پیچیده‌تری نیاز دارند.



### مراحل نقشه‌کشی

با چند نمونه تمرین ساده به هنرجویان، طرز استفاده از اشل برای مقیاس و اندازه اجسام آموزش داده شود. هنرآموز انواع خطوط ترسیم و روش شیت‌بندی نقشه‌ها (پلان، نما، برش، جزئیات و جدول مشخصات یا تایتل) را آموزش داده و هنرجویان فعالیت کارگاهی را با این روش انجام دهند و طرح‌های پیشنهادی خود را بر روی نقشه‌ها ترسیم و اجرا نمایند.



برای صحنه‌های متنوع و پیچیده نمایش، جزئیات ضروری است تا سازندگان به آسانی بتوانند طرح‌ها را بسازند.

### مواد و مصالح

هنرآموز دربارهٔ مواد و مصالح و نمونه‌هایی که هنرجویان به کلاس آورده‌اند گفت‌وگو می‌کند و ویژگی آنها را توضیح می‌دهد و با یک تمرین ساده تفاوت فوم با چوب و فنر و یا با گچ و سیمان را نشان می‌دهد.

هنرآموز با نمایش تصویری به هنرجویان آموزش می‌دهد؛ با ایجاد بافت‌های بصری متنوع (استفاده از گل رس به جای سیمان یا بالعکس) می‌توان فضای برنامه را تاریخی یا مدرن نشان داد.

### برآورد هزینه

هزینه ساخت دکور از بخش‌های مهم تولید یک برنامه و نمایش تلویزیونی است که مبلغ زیادی از بودجه برنامه را در بر می‌گیرد. طراح، زمان طراحی و ساخت دکور به این مورد توجه کرده و تا حد امکان باید هزینه‌ها را کنترل کند.

شناخت مواد و مصالح و هزینه به طراح کمک می‌کند تا در هزینه‌ها صرفه‌جویی شود. بازدید از نمایشگاه مواد و مصالح ساختمانی و... به هنرجویان کمک می‌کند تا با مواد و مصالح جدید و انواع قیمت‌ها آشنا شوند و در زمان برآورد هزینه ساخت دکور به آنها مراجعه کنند.

### نصب و مونتاژ



محل مونتاژ دکور از قبل بازدید شده، طراح، در زمان مونتاژ نظارت دارد تا دکور طبق مونتاژ در مکان مناسب قرار گیرد. هنرآموز از هنرجویان می‌خواهد برای صحنه‌ای که طراحی کرده‌اند، چند پلان مونتاژ برای مکان‌های مختلف تهیه کنند.

### نگهداری و استفاده مجدد

دکورها پس از تولید برنامه ممکن است دیگر قابل استفاده نباشند، بنابراین در پارکینگ دکور، نگهداری و به عنوان دکور موجودی نام برده می‌شوند. برخی از قسمت‌های آنها مثل لته‌های ساده، پلکان و... در صحنه‌های برنامه‌های دیگر قابل استفاده است که طراحان دیگر می‌توانند انتخاب کنند. به کارگیری دکورهای قبلی در هزینه دکورهای آینده تأثیرگذار است.

نگهداری از ماکت و دکورهای ساخته شده می‌تواند در آینده به هنرجویان کمک کند تا هزینه‌ها کاسته شود.

نکته



### ۴- نکات ایمنی و بهداشت

استفاده از لباس، ماسک، دستکش، رعایت نکات ایمنی در کاربرد وسایل برش مثل اره و کاتر و مانند آن.

### ۵- شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی

مشاهده عملکرد، پرسش و پاسخ‌های کارگاهی، آزمون عملکردی.

## ارزشیابی شایستگی ساخت ماکت و الگوی دیجیتال

<p><b>شرح کار:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>مطالعه موضوع برنامه، انجام طرح‌های دستی و نقشه‌های اولیه و اصلاح آن در نرم‌افزار مرتبط</li> <li>ساخت ماکت مطابق نقشه و ارائه آن به برنامه</li> </ul>			
<p><b>استاندارد عملکرد:</b></p> <p>ساخت ماکت و الگوی دیجیتال با استفاده از رایانه براساس نقشه</p> <p><b>شاخص‌ها:</b></p> <p>طراحی و ساخت ماکت برای یک برنامه تلویزیونی بر اساس موضوع و سفارش عوامل تولید با توجه به مواد و مصالح مناسب و امکانات صحنه</p>			
<p><b>شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات:</b></p> <p>زمان: ۳ ساعت</p> <p>مکان: استودیو یا کارگاه یا صحنه شبیه‌سازی شده در نرم‌افزار</p> <p>ابزار و تجهیزات: میز کار، صندلی، انواع گیره، مغار، چوب ساب، انواع اره مخصوص چوب و فلز، کاترهای بزرگ و کوچک، انواع قلم، چسب، رنگ، دریل، گراف، پمپ باد، ابزار رنگ‌پاش، انواع فوم، گچ، مقوا، اسفنج.</p>			
<p><b>معیار شایستگی:</b></p>			
ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳	نمره هنرجو
۱	طراحی اولیه ماکت	۱	
۲	اجرای طرح در نرم‌افزار	۱	
۳	ساخت ماکت	۲	
۴	هماهنگی با عوامل تولید برای استقرار ماکت	۲	
	شایستگی‌های غیر فنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست‌محیطی و نگرش: مدیریت منابع، صرفه‌جویی، تفکیک ضایعات، استفاده از ابزار و وسایل ایمن		۲
میانگین نمرات			*
* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ می‌باشد.			

## نمونه جدول بودجه بندی

### ساخت دکور صحنه

زمان		رئوس محتوا	فصل	واحد یادگیری	جلسه
عملی	نظری				
۳	۱	طراحی صحنه یک نمایش تلویزیونی بر اساس سبک سورئال	۱	ساخت دکور صحنه	جلسه ۱
۳	۱	ساخت ماکت برنامه خانواده بر اساس سبک رئال	۱	ساخت دکور صحنه	جلسه ۱
۳	۱	ساخت ماکت کودک به سبک فانتزی	۱	ساخت دکور صحنه	جلسه ۲
۳	۱	تعیین فعالیت عوامل تولید بر اساس تیتراژ	۱	ساخت دکور صحنه	جلسه ۲
۳	۱	طراحی و ساخت ماکت برنامه خبری پلان، نما و جزئیات	۱	ساخت دکور صحنه	جلسه ۳
۳	۱	تهیه نقشه پلان مونتاژ	۱	ساخت دکور صحنه	جلسه ۳
۳	۱	طراحی فضای نگهداری دکور و پارکینگ استودیوها	۱	ساخت دکور صحنه	جلسه ۴
۲	-	نمایش و ارزیابی	۱	ساخت دکور صحنه	جلسه ۴



## فصل اول: صحنه پرداز تلویزیونی

واحد یادگیری  
(۲)

### ساخت دکور صحنه

#### ۱- مقدمه

طراح دکور باتوجه به تجزیه و تحلیل و سبک انتخابی کارگردان، دکور صحنه را در ذهن خود به تصویر کشیده و سپس آن را بر روی کاغذ به مرحله اجرا می‌رساند. طرح‌ها و ایده‌ها به صورت نقشه‌های اجرایی ترسیم شده که شامل نقشه‌های پلان، مقطع و نقشه‌های ساخت صحنه با تعیین مواد و مصالح مشخص است. در بعضی موارد دکور از آرشيو تهیه شده ولی در بیشتر مواقع ساخته می‌شود.

#### ۲- مواد و تجهیزات

میز کار، صندلی، انواع گیره، مغار، چوب ساب، انواع اره مخصوص چوب و فلز، کاترهای بزرگ و کوچک، انواع قلم، چسب، رنگ، دریل، گراف، پمپ باد، ابزار رنگ‌پاش، انواع فوم، گچ، مقوا، اسفنج.

#### ۳- دانش افزایی و شیوه تدریس

هنرآموز با نمایش تصاویری از صحنه‌های مختلف، با موضوعات متنوع و طرح پرسش از هنرجویان می‌خواهد تا طراحی صحنه را تعریف کنند و پاسخ‌ها را روی تخته کلاس می‌نویسد و آنها را جمع‌بندی می‌کند. پس از آن با ارائه تعریفی از طراحی صحنه موضوع را بیان کرده و نظرات هنرجویان را اصلاح نماید.

**تعریف طراحی صحنه:** فضا سازی برای یک نمایش با در نظر گرفتن نوع دراماتیک و خصوصیات آن و تبدیل فضای غیرمرئی نمایش آن به شکل مرئی. پس از نمایش تصاویر به دسته‌بندی دکورهایی که در آنها طراحی صحنه، دکوراسیون یا صحنه‌آرایی انجام گرفته می‌پردازد و فعالیت کارگاهی هنرجویان را تعیین می‌کند.

در جلسه آینده به ارزیابی فعالیت کارگاهی هنرجویان می‌پردازد و پس از آن با نمایش تصاویر از آنها می‌خواهد به پرسش‌ها پاسخ دهند.

با جمع‌بندی پاسخ‌های هنرجویان اهداف طراحی صحنه را بیان می‌کند و صحنه‌هایی که در آن به اهداف طراحی توجه شده را مشخص می‌کند و اهمیت شناخت طراح صحنه، نسبت به موضوعات پیرامون را یادآوری و کار گروهی را تعیین می‌نماید.

برای انجام فعالیت کارگاهی پس از اینکه هر هنرجو موضوعی را انتخاب نمود، هنرآموز درباره ویژگی‌های هر برنامه (فرهنگی، اقتصادی یا ورزشی) توضیح داده و موضوع را برای هنرجویان به شکلی ساده بیان می‌کند.

با نمایش تصاویر دکورهای قدیمی و جدید هنرجویان به پرسش‌های کتاب پاسخ می‌دهند.



هنرآموز تصاویر قدیم و جدید را از بین برنامه‌ها، سریال‌ها و... که در دو و یا چند دوره مختلف ساخته شده‌اند را انتخاب کرده با یکدیگر مقایسه می‌نماید (مانند سریال سلطان صاحبقران قبل از انقلاب و امیرکبیر بعد از انقلاب یا اخبار در شبکه‌های مختلف) و با طرح پرسش، میزان خلاقیت طراحان صحنه را در هر دوره بیان نموده و درباره خلاقیت و نوآوری در طراحی صحنه با هنرجویان گفت‌وگو می‌کند.

### تعریف خلاقیت

برای آنکه هنرجویان با خلاقیت بیشتری به طراحی بپردازند؛ نسبت به موضوع برنامه پژوهش کرده و محورهای اصلی هر برنامه را مشخص می‌نمایند. شیوه‌های

تحقیق و... دیدگاه‌ها مطرح شود مانند دیدگاه گشتالت که در امر پژوهش از جزء به کل می‌رسد و یا پژوهش‌های میدانی و کتابخانه‌ای توضیح داده شود و هنرجویان پس از پژوهش و محوریابی برنامه به طراحی می‌پردازند.

### عملکردهای طراحی صحنه

هنرآموز پس از پاسخ به پرسش‌های کتاب توسط هنرجویان، آنها را جمع‌بندی می‌نماید و به تعریف عملکردهای طراحی صحنه می‌پردازد. اکشن یا عمل نیرویی است که نمایش را به جلو می‌برد و آن را زنده و متحرک نگاه می‌دارد. حرکت دراماتیک مجموعه‌ای از حرکات بدنی، تصویری، دیالوگ و شخصیت‌سازی است که طراح صحنه محیط را برای آن مناسب می‌نماید.

### شخصیت‌پردازی

هنرجو بر اساس نوع برنامه، ویژگی و مخاطبان آن و بینندگان شخصیت برنامه را مشخص نموده و به طراحی می‌پردازد. هنرآموز با توجه به اهمیت شخصیت‌سازی هنرجویان را راهنمایی می‌کند تا هنرجویان بتوانند با خلاقیت بیشتری برای برنامه شخصیت‌سازی نمایند مانند برنامه کودک در شبکه‌های تلویزیونی یا برنامه‌هایی که در شبکه ۳ یا ۴ تولید می‌شوند.

### زمان و مکان

هنرآموز اهمیت برنامه‌ای را که در طول روز از تلویزیون پخش می‌شود، برای هنرجویان توضیح می‌دهد مثل برنامه‌های صبح، ظهر و شامگاهی که بینندگان متفاوتی دارند و بر روند طراحی اثرگذار هستند. فضای طراحی شده اگر داخلی یا خارجی باشد امکانات تازه‌ای را برای طراح به وجود می‌آورد به ویژه در مکان‌های خارجی طراح از قدرت عمل بیشتری برخوردار است. در صورتی که فضای داخلی محدودیت‌هایی برای طراح به وجود می‌آورد. فضای تاریخی و موقعیت جغرافیایی در برنامه نقش بسیار زیادی دارند و هنرآموز باید فعالیت کارگاهی را در آن مسیر هدایت کند. آشنایی و شناخت هنرآموز از دوره‌های تاریخی و موقعیت‌های جغرافیایی ضروری است. هنرآموز با توجه به موضوع و فعالیت هنرجو، او را راهنمایی می‌کند.

### فضاسازی برای کمک به موضوع و تم

از آنجایی که موضوع هر برنامه یا نمایش تلویزیونی از ویژگی خاصی برخوردار است.

هنرآموز آنها را برای هنرجویان توضیح داده و روش استفاده از علائم، نشانه‌ها، نمادها، رنگ‌ها و... را بیان می‌کند تا هنرجویان به فضای کلی برنامه توجه داشته و عملکردهای طراحی صحنه را به خوبی در نظر بگیرند.

### انواع طراحی صحنه

با تنوع برنامه‌ها، پیشرفت‌های علمی و تکنولوژی در طراحی صحنه تأثیرگذار بوده است. زمانی که از دکور ثابت بیشتر استفاده می‌شد به مرور احساس یکنواختی در بیننده به وجود می‌آورد و جذابیت برنامه کم می‌شد. طراحان با ذوق، تلاش می‌کردند تا بخش‌هایی از دکور متحرک را بسازند؛ تا در زمانی کوتاه، عناصر را جابه‌جا و تنوع در آن به وجود آورند. گاهی از پرده‌های نقاشی در بدنه اصلی دکور و زمانی از عکس‌های بزرگ استفاده گردید. منابع نوری که در گذشته برای روشن نمودن صحنه به کار می‌رفت امروزه از بخش‌های اصلی دکور محسوب می‌شود. تکنیک‌های استودیویی و امکانات فنی باعث شد از پرده کروماکی استفاده‌های زیادی شود به خصوص در برنامه‌های خبری و گزارشی. هنرآموز با نمایش تصاویر، نحوه استفاده از پرده کروماکی را توضیح می‌دهد. در بیشتر برنامه و شاخه‌های دیگر هنرهای تصویری کاربرد بسیار زیادی دارد. ویدئو وال و پک پروژکشن از دیگر امکانات فنی و تصویری است که به دلیل امکانات تصویری گسترده‌ای که دارند امروزه در اکثر استودیوها به کار گرفته می‌شوند. همین امر باعث شده، برای آنها آثار گرافیکی طراحی شود و شناخت طراح صحنه از هنر گرافیک کمک می‌کند تا از این هنر به شکل بهتری در صحنه طراحی شده استفاده شود.

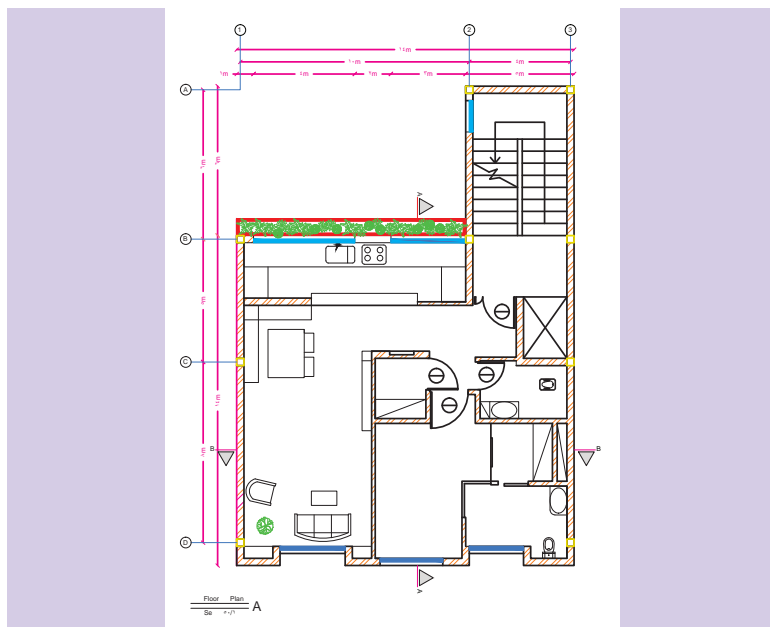
### مراحل طراحی صحنه

**آمادگی:** آمادگی طراح که مهم‌ترین بخش کارش است؛ هنرآموز آن را توضیح می‌دهد که برای طراح هر برنامه تلویزیونی چه اطلاعاتی مورد نیاز است؟ چگونه محورهای برنامه را در طراحی در نظر بگیرد؟ ایده‌پردازی، خلاقیت و پرورش آنها از مهم‌ترین وظایف هنرآموز در این مرحله است. هنرجویان به طراحی اولیه پرداخته و اسکیس‌های را تهیه، و از بین طرح‌ها، مناسب‌ترین آن انتخاب می‌شود، تا وارد مرحله اجرا شوند.

**اجرا:** با معرفی انواع خطوط نقشه‌کشی و روش تهیه پلان، نما و... از طرح‌های اولیه هنرجویان را یاری کنید تا نقشه‌های اجرایی ترسیم شوند.

روش استفاده از مواد و مصالح را بیان می‌کند و درباره ویژگی آنها و نحوه استفاده در صحنه را توضیح می‌دهد تا هنرجویان مناسب‌ترین آنها را به کار برند. شناخت مواد و مصالح جدید به هنرآموز کمک می‌کند تا طرح‌های هنرجویان از کیفیت خوبی برخوردار باشد. در فعالیت گروهی از هنرجویان می‌خواهد که نمونه مواد و

مصالح را به کلاس بیاورند و روی دیوار نصب کنند. آموزش نرم افزارهای اتوکد و 3D کمک می کند تا هنرجویان در صورت تمایل نقشه ها را در این برنامه ها اجرا کنند و در زمانی کوتاه طرح اولیه را کامل نموده و نتیجه نهایی را در سیستم مشاهده کنند.



**ارکان صحنه:** هنرآموز برای پرورش خلاقیت هنرجویان اهمیت ارکان طراحی صحنه را بیان می کند، تا با مفاهیم آنها آشنا شوند. نمونه های تصویری، از دکورهای تلویزیونی در کلاس نمایش دهد و درباره ارکان صحنه با هنرجویان گفت و گو کند. **خط:** خط را به عنوان مهم ترین رکن در طراحی صحنه و به طور کلی در تمامی هنرها مطرح کند و نمایش نمونه تصویری اهمیت آن را بیان نماید.

**شکل:** تمام پدیده‌های هستی از شکل خاصی برخوردارند و به آن شکل شناخته می‌شوند مانند شکل انسان، پا، چشم، برگ، ستون، در، پنجره و... هنرآموز با مثال توضیح می‌دهد اگر دست انسان با دست موجودات دیگر تفاوت دارد این تفاوت بیانگر حالت دست‌ها است که فرم را به وجود می‌آورد.

**اندازه:** استفاده از اندازه مناسب در صحنه از موارد بسیار مهم است که هنرآموز با نمایش تصویر آن را توضیح می‌دهد.

**مثال ۱:** میز کار مدیر کارخانه و میزی که برای بخش اطلاعات و نگهبانی استفاده می‌شود.

**مثال ۲:** در ورودی منزل مسکونی یک فرد اشرافی در یک منطقه اعیان‌نشین شهر و در منزل یک خانواده معمولی در نقاط پایین شهر.

**رنگ:** با توجه به اینکه هنرجویان، فیزیک نور و رنگ را در کلاس‌های دیگر آموزش می‌بینند، هنرآموز روانشناسی رنگ‌ها و به کارگیری آنها را در صحنه‌های برنامه تلویزیونی با نمایش و مقایسه تصاویر گوناگون برای هنرجویان بازگو می‌کند.

**بافت:** با توجه به اینکه اجزای تشکیل دهنده هر چیزی را بافت تشکیل می‌دهد و در طبیعت پدیده‌ای بدون بافت وجود ندارد؛ هنرآموز اهمیت آن را با نمایش تصاویر برای هنرجویان بیان کرده و چگونگی تأثیر بافت‌های بصری را برای هنرجویان بیان می‌کند. ایجاد بافت در هنرهای تجسمی و نمایشی کاربرد بسیار زیادی دارد.



### عناصر بصری

اهمیت عناصر بصری در طراحی صحنه مانند دیگر هنرها از جایگاه خاصی برخوردار است و هنرآموز با نمایش تصاویری از دکورهای مختلف، روش به کارگیری عناصر بصری (نقطه، خط، سطح، حجم، شکل، فرم و...) به صورت جداگانه یا ترکیبی در طراحی‌های صحنه را بیان می‌کند.

### ترکیب بندی

هنرآموز واژه ترکیب بندی و کمپوزیسیون را برای هنرجویان معنی و اهمیت آن بیان را می کند. در تصاویر نمایش داده شده تفاوت ترکیب بندی را با توجه به محتوای برنامه توضیح می دهد؛ و اشاره به آن دارد که چه عواملی در ایجاد یک کمپوزیسیون خوب مؤثر هستند به طوری که گاهی با یک تغییر و جابه جایی می توان به ترکیب بندی دیگری دست یافت.

### سبک ها

سبک های طراحی صحنه کمک می کند تا بیننده در زمان کوتاه تری با برنامه یا نمایش تلویزیونی ارتباط برقرار کند. از این رو طراحان با توجه به متن برنامه ها از سبک خاصی استفاده می کنند که برخی از آنها مانند رئالیسم، اکسپرسیونیسم و سورئالیسم کاربرد بیشتری دارند. هنرآموز سبک ها را با نمایش تصویر توضیح می دهد و تأثیر سبک ها در برنامه ها و نمایش های تلویزیونی را بیان می کند.

## ۴- نکات ایمنی و بهداشت

مدیریت منابع، صرفه جویی، تفکیک ضایعات، رعایت نکات ایمنی در استفاده از ابزار و وسایل

## ۵- شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی

مشاهده عملکرد، پرسش و پاسخ های کتبی

## ارزشیابی شایستگی ساخت دکور صحنه

<p><b>شرح کار:</b>          مهارت برآورد هزینه‌های ساخت دکور صحنه و توانایی کشیدن نقشه اولیه و ساخت دکور بر اساس سفارش برنامه، همچنین در این واحد یادگیری مهارت‌های نگهداری و کاربرد دوباره قطعات دکور اهمیت دارد.</p>			
<p><b>استاندارد عملکرد:</b>          نقشه‌کشی - برآورد و ساخت نگهداری و استفاده مجدد از یک برنامه تلویزیونی  <b>شاخص‌ها:</b>          ■ نقشه‌کشی کامل یک طرح برای ساخت دکور با برآورد هزینه‌های ساخت و مواد و مصالح موجود در بازار          ■ ساخت دکور و نظارت بر ساخت بخش‌های گوناگون آن (آهنگری، نجاری، رنگ‌آمیزی، چاپخانه و مانند آن)          ■ استفاده مجدد از قطعات دکور برای برنامه جدید</p>			
<p><b>شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات:</b>          زمان: ۳ ساعت          مکان: استودیو - کارگاه دکور و محیط نرم‌افزار  <b>ابزار و تجهیزات:</b> میز کار، صندلی، انواع گیره، مغار، چوب ساب، انواع اره مخصوص چوب و فلز، کاترهای بزرگ و کوچک، انواع قلم، چسب، رنگ، دریل، گراف، پمپ باد، ابزار رنگ‌پاش، انواع فوم، گچ، مقوا، اسفنج</p>			
<p>معیار شایستگی:</p>			
ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳	نمره هنرجو
۱	نقشه‌کشی دکور برنامه	۱	
۲	برآورد هزینه ساخت	۱	
۳	ساخت دکور و مونتاژ	۲	
۴	نگهداری و استفاده مجدد	۲	
	شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست‌محیطی و نگرش: مدیریت منابع، صرفه‌جویی، تفکیک ضایعات، استفاده از ابزار و وسایل ایمن		۲
	میانگین نمرات		
	* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ می‌باشد.		



نمونه جدول بودجه بندی

انتخاب و ترمیم و آماده سازی لوازم صحنه

جلسه	واحد یادگیری	فصل	رئوس محتوا	زمان	
				نظری	عملی
جلسه ۱	انتخاب و ترمیم و آماده سازی لوازم صحنه	۲	شناخت سبک ها و شیوه های طراحی صحنه و انتخاب وسایل صحنه	۱	۳
جلسه ۱	انتخاب و ترمیم و آماده سازی لوازم صحنه	۲	ترمیم یک کوزه قدیمی	۱	۳
جلسه ۲	انتخاب و ترمیم و آماده سازی لوازم صحنه	۲	آماده سازی وسایل نمایش تلویزیونی	۱	۳
جلسه ۲	انتخاب و ترمیم و آماده سازی لوازم صحنه	۲	ترمیم وسیله با مصالح ماکت سازی	۱	۳
جلسه ۳	انتخاب و ترمیم و آماده سازی لوازم صحنه	۲	تفکیک و دسته بندی وسایل یک سریال	۱	۳
جلسه ۳	انتخاب و ترمیم و آماده سازی لوازم صحنه	۲	قرار دادن وسایل در صحنه یک سریال	۱	۳
جلسه ۴	انتخاب و ترمیم و آماده سازی لوازم صحنه	۲	ساخت یک وسیله از مواد دورریختنی	۱	۳
جلسه ۴	انتخاب و ترمیم و آماده سازی لوازم صحنه	۲	نمایش و ارزیابی	-	۲

## فصل دوم: ساخت لوازم صحنه

واحد یادگیری  
(۱)

### انتخاب و ترمیم و آماده‌سازی لوازم صحنه

#### ۱- مقدمه

انتخاب وسایل صحنه نقش مهمی در کل نمایش و یا فیلم دارد. همچنین، نقش ویژه‌ای در نشان دادن زمان، مکان و فضای متن نمایش است. وسایل صحنه به سه دسته تقسیم می‌شوند: وسایل صحنه، لوازم زینتی، لوازم و اسباب‌دستی مسئول وسایل صحنه و یا طراح، وسایل صحنه را براساس زمان و دوره تاریخی آن نمایش، از آرشیو و یا ائاثیه مستعمل انتخاب و یا بازآفرینی می‌کند. برای این کار او باید یک کار تحقیقی انجام دهد. وسایل صحنه یکی از دشوارترین کارهای فنی محسوب می‌شود.

#### ۲- مواد و تجهیزات

میز کار، صندلی، انواع گیره، مغار، چوب ساب، انواع اره مخصوص چوب و فلز، کاترهای بزرگ و کوچک، انواع قلم، چسب، رنگ، دریل، گراف، پمپ باد، ابزار رنگ‌پاش، انواع فوم، گچ، مقوا، اسفنج

#### ۳- دانش افزایی و شیوه تدریس

هنرآموز با نمایش تصاویر، اهمیت و نقش لوازم صحنه را در برنامه‌ها و نمایش‌های تلویزیونی و انتقال حس و حال و هوای متن برای هنرجویان بیان می‌کند. سپس به تقسیم‌بندی وسایل روی دیوارها، داخل صحنه و همراه بازیگران می‌پردازد. وسایل مورد استفاده روی دیوارها، به‌خصوص زمانی که مجریان و میهمان‌ها در حالت نشسته قرار دارند باید در ارتفاعی نصب شود که داخل کادر تصویر دیده شوند. وسایل داخل صحنه باید به گونه‌ای چیدمان شود که برای مجری، بازیگر و عوامل تولید مانند تصویربردار و صدابردار محدودیتی به وجود نیارد و در عین حال ترکیب‌بندی صحنه هم از بین نرود.

وسایل همراه مجریان و بازیگران و... باید به گونه‌ای انتخاب یا ساخته شوند که به راحتی مورد استفاده قرار گیرند و روی اجرا و بازی آنها تأثیر نداشته باشد.

### انتخاب وسایل صحنه

هنرآموز برای انتخاب درست وسایل و لوازم صحنه با توجه به دوره تاریخی و سبک اجرای برنامه و نمایش تلویزیونی اهمیت پژوهش را بیان می‌کند و روش‌های پژوهشی را مانند (کتابخانه‌ای، میدانی و...) توضیح می‌دهد.

### ترمیم

از آنجا که برخی از وسایل مورد نیاز در صحنه فرسوده و یا خراب شده‌اند، طراحان صحنه به کمک افراد ماهر، آنها را ترمیم می‌کنند و یا با قالب‌گیری، نمونه دیگری از روی آنها ساخته و قسمت‌های ناقص را ترمیم می‌کنند. هنرآموز تأکید می‌کند که امروز در دنیای هنر، بازسازی و مرمت آثار از حرفه‌های مهم است و در تولید برنامه و نمایش‌های تلویزیونی مورد استفاده قرار می‌گیرد.

### آماده سازی

پس از اینکه وسایل و لوازم، انتخاب و ترمیم شد، برای استفاده در صحنه باید آنها را آماده‌سازی کرد. هنرآموز در این مرحله روش‌های مختلف مثل کهنه کاری و نو کردن وسایل را آموزش می‌دهد و از هنرجویان می‌خواهد تا آنها روش‌های تازه و جدیدی را پیشنهاد دهند.

### مواد و مصالح

هنرآموز همراه با نمایش تصویر و نمونه‌هایی که هنرجویان جمع‌آوری، و در کلاس نصب نموده‌اند، ویژگی‌های مواد و مصالح مختلف را بیان کرده و آنها را به دو دسته مواد و مصالح ماکت سازی و معماری تقسیم‌بندی می‌کند و روش‌های کاربرد آنها را توضیح می‌دهد. پس از آن با نمایش تصویری، ابزار مورد نیاز را معرفی می‌کند و روش استفاده از آنها را بیان می‌کند و از هنرجویان می‌خواهد با تمرین ویژگی مواد و مصالح و ابزار را از نزدیک لمس کنند. در این مرحله لازم است نکات ایمنی کار با مواد و مصالح و ابزار یادآوری شود.

### تفکیک و دسته‌بندی وسایل

در برنامه‌ها و نمایش‌های تلویزیونی وسایل زیادی مورد استفاده قرار می‌گیرد و با توجه به طولانی بودن زمان تصویربرداری، طراحان صحنه، آنها را دسته‌بندی نموده و در مکان مناسب نگهداری می‌کنند.

هنرآموز اهمیت دسته‌بندی را بر اساس کنداکتور برنامه بیان می‌کند و ترسیم جدول و چگونگی دسته‌بندی وسایل و تنظیم آن را توضیح می‌دهد.

### قرار دادن وسایل صحنه

برخی از وسایل صحنه انتخاب، ترسیم و آماده‌سازی شده، و در زمان مونتاژ دکور در داخل دیوارها قرار می‌گیرند مانند در و پنجره که هم‌زمان این کار انجام می‌شود. وسایلی که در صحنه چیده می‌شود طبق نقشه و هماهنگ با نورپرداز پس از پایان نورپردازی و قبل از شروع تصویربرداری در صحنه قرار می‌گیرند، چون برخی از وسایل را به سختی تهیه شده‌اند و به نگهداری و مراقبت نیاز دارند تا در صحنه‌های دیگر نیز مورد استفاده قرار گیرند.

در زمان شروع تصویربرداری، وسایل همراه مجری یا بازیگران به صحنه آورده می‌شود، و در پایان برنامه توسط یکی از دستیاران طراح صحنه تحویل گرفته می‌شود و مجدداً در آرشیو یا انبار نگهداری می‌شود تا بار دیگر مورد استفاده قرار گیرد.

## ۴- نکات ایمنی و بهداشت

استفاده از لباس، ماسک، دستکش، رعایت نکات ایمنی در استفاده از وسایل برش مثل اره و کاتر و مانند آن

## ۵- شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی

مشاهده عملکرد، ژورنال کارگاهی

## ارزشیابی شایستگی انتخاب و ترمیم و آماده‌سازی لوازم صحنه

<p><b>شرح کار:</b> هنرجویان در این واحد یادگیری با شناخت سبک‌ها و شیوه‌های طراحی صحنه در تولید یک برنامه تلویزیونی به انتخاب وسایل صحنه پرداخته و در صورت نیاز وسایل را ترمیم و اصلاح می‌کند و سپس چیدمان صحنه را انجام می‌دهد.</p>																											
<p><b>استاندارد عملکرد:</b> انتخاب وسایل صحنه از آرشیو و کهنه و نو کردن ابزار در صحنه طبق نظر طراح</p> <p><b>شاخص‌ها:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ شناخت سبک‌ها و شیوه‌های طراحی صحنه در هر دوره تاریخی جهت انتخاب وسایل</li> <li>■ تفکیک و دسته‌بندی وسایل صحنه بر اساس تاریخ و سبک‌های آن</li> <li>■ ترمیم وسایل و اتصال قطعات</li> <li>■ چیدمان وسایل در صحنه</li> </ul>																											
<p><b>شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات:</b> زمان: ۳ ساعت مکان: استودیو یا کارگاه صحنه ابزار و تجهیزات: میز کار، صندلی، انواع گیره، مغار، چوب ساب، انواع اره مخصوص چوب و فلز، کاترهای بزرگ و کوچک، انواع قلم، چسب، رنگ، دریل، گراف، پمپ باد، ابزار رنگ‌پاش، انواع فوم، گچ، مقوا، اسفنج.</p>																											
<p><b>معیار شایستگی:</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>ردیف</th> <th>مرحله کار</th> <th>حداقل نمره قبولی از ۳</th> <th>نمره هنرجو</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>۱</td> <td>تحلیل صحنه، انتخاب وسایل و طبقه‌بندی آن</td> <td>۱</td> <td></td> </tr> <tr> <td>۲</td> <td>ترمیم و مناسب‌سازی وسایل صحنه و بستن قطعات</td> <td>۲</td> <td></td> </tr> <tr> <td>۳</td> <td>چیدمان وسایل در صحنه و نصب دیواره</td> <td>۲</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش: مدیریت منابع، صرفه‌جویی، تفکیک ضایعات، استفاده از ابزار و وسایل ایمن</td> <td>۲</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3">میانگین نمرات</td> <td>*</td> </tr> </tbody> </table> <p>* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ می‌باشد.</p>				ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳	نمره هنرجو	۱	تحلیل صحنه، انتخاب وسایل و طبقه‌بندی آن	۱		۲	ترمیم و مناسب‌سازی وسایل صحنه و بستن قطعات	۲		۳	چیدمان وسایل در صحنه و نصب دیواره	۲		شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش: مدیریت منابع، صرفه‌جویی، تفکیک ضایعات، استفاده از ابزار و وسایل ایمن		۲		میانگین نمرات			*
ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳	نمره هنرجو																								
۱	تحلیل صحنه، انتخاب وسایل و طبقه‌بندی آن	۱																									
۲	ترمیم و مناسب‌سازی وسایل صحنه و بستن قطعات	۲																									
۳	چیدمان وسایل در صحنه و نصب دیواره	۲																									
شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش: مدیریت منابع، صرفه‌جویی، تفکیک ضایعات، استفاده از ابزار و وسایل ایمن		۲																									
میانگین نمرات			*																								

نمونه جدول بودجه بندی:

ساخت لوازم صحنه

زمان		رئوس محتوا	فصل	واحد یادگیری	جلسه
عملی	نظری				
۱	۳	آشنایی با ساخت لوازم و وسایل صحنه، نمایش تصویری	۲	ساخت لوازم صحنه	جلسه ۱
۲	۲	پژوهش و مشخص نمودن سبک طراحی	۲	ساخت لوازم صحنه	جلسه ۱
۳	۱	طراحی در ورودی یک خانه روستایی و ساخت ماکت	۲	ساخت لوازم صحنه	جلسه ۲
۳	۱	ساخت ماکت با مواد دورریختنی	۲	ساخت لوازم صحنه	جلسه ۲
۳	۱	نصب و ارائه وسایل صحنه	۲	ساخت لوازم صحنه	جلسه ۳
۴	-	ساخت یکی از وسایل کتاب با مصالح ماکت سازی	۲	ساخت لوازم صحنه	جلسه ۳
۴	-	ساخت یکی از وسایل کتاب با مصالح معماری	۲	ساخت لوازم صحنه	جلسه ۴
۲	-	نمایش و ارزیابی	۲	ساخت لوازم صحنه	جلسه ۴

## فصل دوم: ساخت لوازم صحنه

واحد یادگیری  
(۲)

### ساخت لوازم صحنه

#### ۱- مقدمه

طراح صحنه با به وجود آوردن فضای مناسب و مطلوب جهت به نمایش در آوردن یک متن نمایش با در نظر گرفتن موضوع، زمان، مکان، سبک نمایش و هماهنگ با کارگردان و گروه فضای نمایش را می‌سازد. طراح صحنه باید برای دستیابی به موارد فوق علاوه بر داشتن اطلاعات تخصصی (و جامعی از معماری، نقاشی، پرسپکتیو، نقشه‌کشی، نور، رنگ، موسیقی، هنر فیلم و سینما، و غیره) به وسیله فراگیری و مطالعه تاریخ (تاریخ تحولات اجتماعی، تاریخ هنر، تاریخ تحولات صحنه‌آرایی، تاریخ تئاتر، تاریخ لباس) سبک‌شناسی، جامعه‌شناسی، روان‌شناسی و غیره اطلاعات خود را تکمیل نموده و با آگاهی کامل نسبت به ارائه طرح‌ها و ایده‌های خود عمل نماید.

#### ۲- مواد و تجهیزات

میز کار، صندلی، انواع گیره، مغار، چوب ساب، انواع اره مخصوص چوب و فلز، کاترهای بزرگ و کوچک، انواع قلم، چسب، رنگ، دریل، گراف، پمپ باد، ابزار رنگ‌پاش، انواع فوم، گچ، مقوا، اسفنج.

#### ۳- دانش افزایی و شیوه تدریس

هنرآموز روش خواندن متن و شیوه تفکیک صحنه‌ها را با توجه به نوع برنامه یا نمایش تلویزیونی توضیح می‌دهد. کدام صحنه‌ها، به وسایلی نیاز دارند که باید طراحی و ساخته شوند.

پس از پژوهش برای انتخاب، ترمیم و آماده‌سازی وسایل صحنه در مرحله ساخت نیز تحقیق و بررسی انجام شده، سپس طراح به طراحی وسایل می‌پردازد. هنرآموز زمان طراحی وسایل روش‌های طراحی را برای هنرجویان بیان می‌کند و

توجه آنها را به دوره و زمان متن برنامه جلب می‌کند تا آنها در طراحی مجدد آن نکات را در نظر داشته باشند. طرح‌های هنرجویان هنگام طراحی چندین بار اصلاح می‌شود تا بهترین طرح برای ساخت انتخاب شود.

## مواد و مصالح

پس از انتخاب طرح، هنرجویان مواد و مصالح مورد نیاز را پیشنهاد داده و با راهنمایی هنرآموز مناسب‌ترین آنها انتخاب شده و مرحله ساخت آغاز شود. همان‌طور که در فصل قبل اشاره شد از همان مواد و مصالح استفاده می‌شود با این تفاوت که تنوع بیشتری وجود دارد و سازنده لوازم امکان بیشتری برای انتخاب مواد و مصالح دارد.

مواد و مصالحی که قبلاً جمع‌آوری شده و در کلاس نصب گردیده قابل استفاده هستند و می‌توان مواد و مصالح دیگری را به آنها اضافه کرد. هنرآموز در تمرینات هنرجویان را راهنمایی می‌کند تا برخی از وسایل را با مواد و مصالح ماکت سازی و برخی دیگر را با مواد و مصالح معماری و واقعی بسازند.

هنرآموز با گروه هنرجویان، آنها را راهنمایی می‌کند، تا هر یک از وسایل را، از مواد و مصالح متفاوت و در اندازه و مقیاس‌های مختلف بسازند.

**مواد و مصالح دور ریختنی:** هنرآموز راهنمایی می‌کند که چگونه از دورریختنی‌ها برای ساخت لوازم جدید استفاده کرد. چرا که استفاده از مواد دورریختنی بسیار گسترده است. برای ساخت لوازم جدید می‌توان از مواد دورریختنی استفاده کرد. هنرآموز مواد دورریختنی مشابهی را بین هنرجویان تقسیم کند و هنرجویان براساس موضوع مشخص شده آن را بسازند.

## نصب و ارائه وسایل صحنه

پس از ساخت وسایل، نصب و ارائه آنها در صحنه باید به گونه‌ای انجام گیرد تا از کاربرد بیشتری برخوردار باشند. نصب هر وسیله به گونه‌ای پیش‌بینی شود که آسیب نبینند؛ و در تصویربرداری مورد استفاده قرار گیرد.

وسایل ساخته شده‌ای که در صحنه چیده می‌شوند نیاز به نصب ندارند، به خصوص اگر صحنه داخلی باشد ولی وسایلی که در محیط باز قرار می‌گیرند باید طوری ساخته و نصب شوند تا مدت زیادی برای تصویربرداری قابل استفاده باشند.



## ۴- نکات ایمنی و بهداشت

مدیریت منابع دفع ضایعات صحنه - اخلاق حرفه‌ای - مدیریت زمان - رعایت نکات ایمنی در استفاده از ابزارها و وسایل.

## ۵- شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی

مشاهده عملکرد، آزمون عملکردی.

## ارزشیابی شایستگی ساخت لوازم صحنه

<p><b>شرح کار:</b> هنرجویان در این واحد یادگیری با ساخت انواع وسایل صحنه از قطعات متنوع آشنا می‌شوند تا مهارت ساخت، مونتاژ، رنگ کردن، اتصال و جوشکاری وسایل و مانند آن را کسب کنند.</p>			
<p><b>استاندارد عملکرد:</b> ساخت وسایل صحنه از قطعات موجود یا جدید بر طبق متن پیشنهادی و نصب آن در صحنه طبق برنامه</p> <p><b>شاخص‌ها:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ اندازه‌گیری و محاسبه دقیق ابعاد صحنه و وسایل آن و ترسیم طرح اولیه</li> <li>■ انتخاب و ترکیب مواد بر اساس طرح اولیه</li> <li>■ ساخت وسایل صحنه به صورت سرهم‌بندی قطعات (مونتاژ)، رنگ کاری و...</li> <li>■ ارائه وسایل صحنه به صورت کامل</li> </ul>			
<p><b>شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات:</b> زمان: ۳ ساعت مکان: استودیو و یا کارگاه صحنه</p> <p><b>ابزار و تجهیزات:</b> میز کار، صندلی، انواع گیره، مغار، چوب ساب، انواع اره مخصوص چوب و فلز، کاترهای بزرگ و کوچک، انواع قلم، چسب، رنگ، دریل، گراف، پمپ باد، ابزار رنگ پاش، انواع فوم، گچ، مقوا، اسفنج</p>			
<p><b>معیار شایستگی:</b></p>			
ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳	نمره هنرجو
۱	طراحی وسایل صحنه	۱	
۲	تهیه مواد و مصالح	۱	
۳	ساخت وسایل صحنه	۲	
	شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش: مدیریت منابع، دفع ضایعات صحنه، اخلاق حرفه‌ای، مدیریت زمان، استفاده از ابزارها و وسایل ایمن		۲
	میانگین نمرات		
			*

\* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ می‌باشد.

نمونه جدول بودجه‌بندی:

انتخاب و آماده‌سازی لباس شخصیت

جلسه	واحد یادگیری	فصل	رئوس محتوا	زمان	
				نظری	عملی
جلسه ۱	انتخاب و آماده‌سازی لباس شخصیت	۳	آشنایی با انواع متن‌های نمایشی و طراحی و انتخاب پارچه و لباس	۱	۳
جلسه ۱	انتخاب و آماده‌سازی لباس شخصیت	۳	ساختار تولید یک فیلم و مراحل تولید آن	۱	۳
جلسه ۲	انتخاب و آماده‌سازی لباس شخصیت	۳	تحلیل و بررسی شخصیت‌های نمایشی	۱	۳
جلسه ۲	انتخاب و آماده‌سازی لباس شخصیت	۳	سایزبندی استاندارد، سایزبندی و اندازه‌گیری افراد	۱	۳
جلسه ۳	انتخاب و آماده‌سازی لباس شخصیت	۳	انتخاب لباس و تغییر شکل دادن لباس	۱	۳
جلسه ۳	انتخاب و آماده‌سازی لباس شخصیت	۳	طراحی و ساخت ملزومات	۱	۳
جلسه ۴	انتخاب و آماده‌سازی لباس شخصیت	۳	جوهرات و زیورآلات	۱	۳
جلسه ۴	انتخاب و آماده‌سازی لباس شخصیت	۳	نمایش و ارزیابی	-	۲

## فصل سوم: اجرای لباس شخصیت

### انتخاب و آماده‌سازی لباس شخصیت

واحد یادگیری  
(۱)

#### ۱- مقدمه

برای ساخت یک فیلم، عوامل معینی حضور دارند که هر کدام تخصص و حرفه خاص خود را دارند. در ابتدا نحوه کار هر کدام از عوامل سازنده فیلم به‌طور خلاصه توضیح داده می‌شود، تا در طول مسیر آگاهی لازم در مورد وظایف هر یک از اعضا و ارتباطی که با سایر عوامل دارند، به‌دست آید.

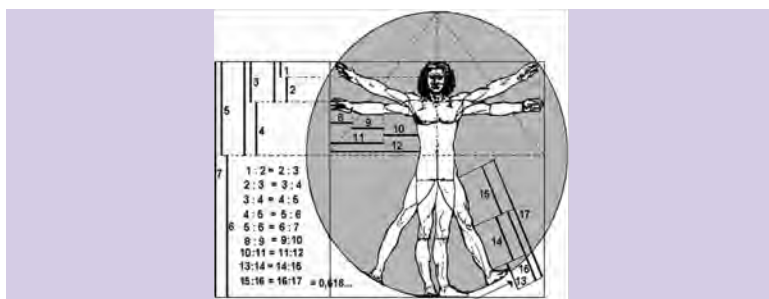
در این فصل با شناخت آناتومی بدن، ابزار و وسایل لازم برای طراحی، شخصیت‌پردازی و شخصیت‌های داستان به منظور طراحی لباس و استفاده از ملزومات (کلاه، کیف و...) همچنین شناخت دوخت‌های پایه و تهیه الگوهای ساده لباس آشنا خواهیم شد.

#### ۲- مواد و تجهیزات

ابزار اندازه‌گیری (متر)، کاغذ و مداد و خط کش برای کشیدن جدول اندازه‌گیری، تخته‌شاسی، کاغذهای مخصوص طراحی، مداد طراحی B، B۲، پاک‌کن و تراش، مانکن چوبی، تصاویر مختلف از فیلم و نمایش، فیلم و نمایش نامه، ویدئو پروژکشن، لپ‌تاپ، لباس‌های مختلف، ابزار نوشتاری مانند، دفتر یادداشت، پارچه مناسب و ارزان مانند چلوار و چیت، ابزار دوخت (سوزن، نخ، قیچی، متر و صابون طراحی)

## ۳- دانش افزایی

### مقیاس آناتومی بدن (داوینچی)



آناتومی بدن، مطالعه و شناخت بدن انسان و ارتباط آن با اجزای دیگر اندامهاست. آناتومی به عنوان پایه علم پزشکی از اصول مهم در رشته تربیت بدنی بوده که دارای سه رسالت نام گذاری اجزای بدن، جغرافیای بدن و همگامی با پیشرفت‌های کاربردی است. به‌طور کلی حرکات حول سه محور اصلی ساجیتال، فرونتال و ورتیکال انجام می‌شود. این حرکات شامل فلکشن، اکستنشن، آداکشن و آداکشن می‌باشند.

#### اصطلاحات جهت یابی:

**فوقانی:** به بخشی اطلاق می‌گردد که بالاتر از دیگر قسمت‌ها قرار گیرد. مثل سر نسبت به شانه درحالت فوقانی قرار گرفته است.

**تحتانی:** به بخشی می‌گویند که پایین‌تر از دیگر قسمت‌ها قرار گرفته باشد. مثل شانه نسبت به سر در وضعیت تحتانی قرار گرفته است.

**قدامی:** به بخشی اطلاق می‌شود که در جلوی دیگر قسمت‌ها قرار گرفته باشد. مثل استخوان جناغ نسبت به ستون مهره‌های پشتی.

**خلفی:** به بخشی اطلاق می‌شود که در پشت دیگر قسمت‌ها قرار گرفته باشد. مثل ستون مهره‌های پشتی نسبت به جناغ سینه.

**داخلی:** به بخشی اطلاق می‌شود که نسبت به قسمت‌های دیگر به خط میانی بدن نزدیک‌تر می‌باشد. مثل استخوان ترقوه نسبت به مفصل شانه.

**خارجی:** بخشی که نسبت به قسمت‌های دیگر از خط میانی بدن دورتر است. مثل شانه نسبت به استخوان ترقوه.

**پروگزیمال:** به سر بالایی هر عضو که به تنه نزدیک‌تر باشد می‌گویند. مثل مچ دست نسبت به انگشتان در وضعیت پروگزیمال قرار دارد.

**دیستال:** به سر پایینی هر عضو که از تنه دورتر می‌باشد می‌گویند. مثل انگشتان دست نسبت به مچ دست در وضعیت دیستال قرار دارند.

**سطوح حرکتی:** برای شناخت حرکت باید بدانیم این حرکت بر چه سطحی و حول چه محوری انجام گرفته است.

**سطح ساجیتال (سهمی):** سطحی عمودی است که از قسمت جلو به عقب بدن امتداد داشته و بدن را به دو قسمت راست و چپ تقسیم می‌کند.

**سطح فرونتال (عرضی):** سطحی عمودی است که از پهلو وارد بدن شده و بدن را به دو قسمت جلو و عقب تقسیم می‌کند.

**سطح هوریزونتال (افقی):** سطحی افقی و موازی با زمین که از جلو به عقب وارد بدن شده و بدن را به دو قسمت فوقانی و تحتانی تقسیم می‌کند.

**محورهای حرکتی:** بدن انسان دارای سه محور حرکتی است که حرکات مختلف بدن حول این سه محور انجام می‌گیرد. این محورها از تلاقی سطح حرکتی به وجود می‌آیند. شامل:

**محور ساجیتال (سهمی):** محوری افقی است که از میان بدن و به طور افقی از جلو به عقب می‌گذرد، به آن محور قدامی خلفی گویند. این محور از تلاقی دو سطح افقی و سهمی به وجود می‌آید و بر سطح حرکتی فرونتال عمود است.

**محور فرونتال (عرضی):** محوری افقی است که از پهلو از یک طرف به دیگر طرف بدن امتداد می‌یابد که به آن محور تاجی نیز گویند. این محور از تلاقی دو سطح افقی و عرضی به وجود آمده و بر سطح حرکتی ساجیتال عمود است.

**محور ورتیکال (طولی):** محوری عمودی است که از نقطه مرکزی بالای سر به طرف پایین عبور کرده و بر زمین عمود است. این محور از برخورد دو سطح ساجیتال و فرونتال به وجود آمده و بر سطح حرکتی هوریزونتال عمود می‌باشد.

### **حرکات موجود در سطوح و محورهای حرکتی**

**خم شدن (فلکشن):** این حرکت حول محور فرونتال و در سطح ساجیتال انجام شده و در آن زاویه مفصل کم می‌شود.

**باز شدن (اکستنشن):** این حرکت حول محور فرونتال و بر سطح ساجیتال انجام شده و در آن زاویه مفصل افزایش می‌یابد.

**دور شدن (آبداکشن):** این حرکت حول محور ساجیتال و بر سطح فرونتال انجام شده و در آن عضو از خط میانی بدن دور می‌شود.

**نزدیک شدن (آداکشن):** این حرکت حول محور ساجیتال و بر سطح فرونتال انجام شده و در آن عضو به خط میانی بدن نزدیک می‌شود.

**چرخش (روتیشن):** این حرکت حول محور ورتیکال و بر سطح هوریزونتال انجام

شده و در آن نمای قدامی بدن یا عضو مربوطه به جهت‌های راست و چپ می‌چرخد. **حرکت دورانی:** این حرکت که در آن تمام یا بخشی از بدن به صورت یک دایره حرکت می‌کند و ترکیبی از چندین حرکت است.

### طراحی اندام

برای درک اهمیت ابزار طراحی، هنرجو باید شناخت مختصری از ابزار داشته باشد. کاغذهای طراحی از نوع کاهی و زبر برای طراحی مناسب‌تر هستند و مدادهای B نسبت به مدادهای HB نرم‌تر و برای طراحی مناسب‌تر هستند. مدادهای H که خیلی سخت و کم رنگ هستند، مناسب طراحی نیستند. تخته شاسی و ابعاد کاغذها بهتر است در ابعاد A3 باشد.

ابعاد بدن در سنین و جنسیت‌های مختلف، متفاوت است، همچنین با توجه به مناطق مختلف و کشورهای دیگر، اندازه‌ها تغییر می‌کنند. ولی اندازه‌های استاندارد که بر اساس جدول استاندارد جهانی تنظیم شده است بنابراین طراحی آناتومی نیز بر اساس استاندارد جهانی صورت می‌گیرد. از نمونه‌های اندام استاندارد، مانکن‌های چوبی هستند که بر اساس این استاندارد ساخته شده‌اند.

### شخصیت‌پردازی در نمایش

یکی از عناصر مهم بعد از پی‌رنگ، شخصیت و شخصیت‌پردازی در داستان است. پرداختن به این امر دشوارتر از پی‌رنگ داستان است چرا که کارهای یک شخصیت می‌تواند مورد تقلید و تکرار قرار گیرد و تأثیر بسزایی بر روی خواننده بگذارد. و به طبع تأثیر بسیاری بر جامعه دارد. این امر زمانی رخ می‌دهد که نویسنده با استادی و مهارت بتواند شخصیت نیرومند و جالب توجهی ارائه دهد. گاه پی‌رنگ، تحت تأثیر شخصیت قرار می‌گیرد. به همین دلیل این عنصر یکی از عناصر مهم و حائز اهمیت در داستان است. اعمال شخصیت‌های داستان باید از طریق عواطف، امیال و دغدغه‌های شخصی آنها به حوادث پی‌درپی منجر شود. تنها از این طریق است که داستان در تفسیر زندگی که از عمده‌ترین عوامل کشش ما به سوی خواندن است، موفق می‌شود و مورد استقبال قرار می‌گیرد.

### تعریف شخصیت و شخصیت‌پردازی

امروزه شخصیت‌ها، دنیای آنها، رفتار و کردارشان، هر چه عجیب باشد باید در نظر خواننده و در قلمرو داستان زنده، معقول و باورکردنی باشد. یکی از معیارهای سنجش رمان خوب و موفق، شخصیت‌های معقول و پذیرفتنی آنهاست. با این سخن می‌توان شخصیت را در داستان این گونه تعریف کرد:

اشخاص ساخته شده‌ای (مخلوقی) را که در داستان و نمایشنامه حضور می‌یابند شخصیت می‌نامند. این شخصیت در اثر روایتی یا نمایشی، فردی است که کیفیت روانی و اخلاقی او در عمل و آنچه می‌گوید و انجام می‌دهد وجود داشته باشد. خلق چنین شخصیت‌هایی به وسیله نویسنده برای معرفی و شناخت به خواننده در حیطه داستان را شخصیت‌پردازی می‌گویند. این شخصیت‌ها گاه صاف، ساده و گاه شگفت‌انگیز و پیچیده هستند در هر صورت الگویی از شخصیت‌های حقیقی و واقعی افراد هستند.

نویسنده برای آنکه بتواند شخصیت قابل قبولی را عرضه کند باید سه نکته را در نظر داشته باشد:

**۱** شخصیت‌ها باید در رفتارها و اخلاقشان استوار و ثابت قدم باشند و در وضعیت و موقعیت‌های مختلف رفتار و اعمالی متناسب داشته و برای تغییر رفتار خود دلیل قانع‌کننده داشته باشند و در برخورد با حوادث واکنشی طبیعی و منطقی از خود نشان دهند.

**۲** شخصیت‌ها برای آنچه که انجام می‌دهند باید انگیزه و دلیل معقولی داشته باشند. «به خصوص وقتی که تغییری در رفتار و کردار آنها پیدا شود.» (میرصادقی، ۱۳۸۵: ۸۵) ممکن است در خلال داستان دلیل تغییر رفتار را نفهمیم اما به هر حال در پایان داستان باید دلیل آن را دریابیم.

**۳** شخصیت‌های داستان باید پذیرفتنی و واقعی جلوه کنند. آنها نباید مطلقاً خوب یا مطلقاً بد باشند. بلکه لازم است آمیزه و ترکیبی از هر دو و «مجموعه‌ای از فردیت و اجتماع» باشند. (همان: ۸۶)

شخصیت‌های داستان، ساخته و پرداخته دست نویسنده است که گاه ما با تشابه آنها در عالم واقع روبرو بوده‌ایم و گاه هیچ شناختی نداریم. در هر دو حال می‌دانیم که شخصیت‌ها نتیجه مشاهده و تجربه نویسنده است و باید در محیط و حیطه داستان قابل قبول جلوه کند. ذکر یک نکته مهم در اینجا لازم است که شخصیت‌های داستان باید در دنیای ساختگی داستان و در متن حوادث، مورد توجه قرار گیرند نه در بیرون آن.

### شیوه‌های شخصیت‌پردازی

نویسنده ممکن است برای شخصیت‌پردازی در داستان سه شیوه را در پیش بگیرد:

**۱** بیان و اراده صریح شخصیت‌ها با یاری گرفتن از شرح و توضیح مستقیم و شفاف. به تعبیر دیگر نویسنده با شرح و تحلیل رفتار، اعمال، خصلت و افکار شخصیت‌ها آدم‌های داستانش را به خواننده معرفی می‌کند یا از زاویه دید شخصی در داستان، خصوصیات و رفتارهای شخصیت‌های دیگر داستان توضیح



داده می‌شود و اعمال آنها مورد تفسیر و تعبیر قرار می‌گیرد. موفقیت در نحوه ارائه صریح شخصیت‌ها بسته به خصوصیات شخص راوی یا «ویژگی‌های نویسنده دانای کل است.» (همان: ۸۷) رمان «کلاغ‌ها و آدم‌ها» اثر جمال میرصادقی به شیوه دانای کل محدود به ذهن شخصیت اصلی روایت می‌کند و «شوهر آهو خانم» اثر علی محمد افغانی با چنین شیوه‌ای نوشته شده است و شخصیت‌های داستان را نویسنده دانای کل با شرح و تفسیر ارائه داده است. این روش از امتیاز وضوح و ایجاز در شخصیت‌پردازی برخوردار است اما این روش به تنهایی نمی‌تواند به کار رود چرا که در داستان با وجود شخصیت باید عملی باشد و خصوصیات خلقی و روحی در برخورد با حوادث مشخص و برجسته شود.

۲ ارائه شخصیت‌ها از طریق «عمل آنها با کمی شرح و تفسیر یا بدون آن.» (همان: ۸۹) این گونه نشان دادن شخصیت‌ها از مختصات روش نمایشی است، زیرا از طریق اعمال و رفتار اشخاص است که آنها را می‌شناسیم در صحنه تئاتر یا نمایش هنرپیشه با رفتار و گفتار خود را به ما معرفی می‌کند و در داستان و رمان نیز از طریق اعمال و گفتار شخصیت‌هاست که خواننده به ماهیت آنها پی می‌برد. «اغلب نویسندگان ترجیح می‌دهند از روش نمایشی در پرداخت شخصیت‌هایشان استفاده کنند.» (همان: ۹۱) و به جای گفتن، آن را تصویر کنند.

۳ ارائه درون شخصیت، بی‌تعبیر و تفسیر. نویسنده بازتاب خصوصیات درونی و پیچیده یک انسان را در اثر خود نشان می‌دهد. به این ترتیب با نمایش عمل‌ها و واکنش‌ها و عواطف درونی شخصیت خواننده به‌طور غیرمستقیم شخصیت داستان را می‌شناسد. رمان «جریان سیال ذهن» از این روش پیروی می‌کند و عمل داستانی در درون این شخصیت‌ها به وقوع می‌پیوندد و «خواننده به‌طور غیرمستقیم در جریان شعور آگاه و ناآگاه شخصیت‌های داستان قرار می‌گیرد.» (همان: ۹۲) رمان «شازده احتجاب» هوشنگ گلشیری از این نوع است.



## طراحی شخصیت بر مبنای بدن

اولین انگیزه شکل‌گیری و ساخت تصویر، مجذوب ساختن و جلب نظر بیننده و ارائه مفاهیم و احساس دراماتیک با توجه به ویژگی فرم و رنگ‌هاست و برای رسیدن به این هدف، طراح از تکنیک‌های خاصی بهره می‌جوید. اما تکنیک اصلی و بنیادین تصویرگری چیست؟

تضاد، ترکیب و همگونی فرم و رنگ‌ها، کنتراست یا تضاد رنگ‌ها در فیلم‌های رنگی و تضاد بین سیاه و سفید در فیلم‌های سیاه و سفید؛ همچنین کاربرد توانالیه‌های گوناگون می‌تواند ویژگی‌های خاصی به تصاویر مورد استفاده بدهد. البته باید شناخت تأثیر روانی فرم و رنگ‌ها را کاملاً در نظر گرفت.

انتخاب فرم و رنگ صحیح برای هویت بخشی و خصوصیات موضوع بر تأثیرگذاری کامل تأکید می‌کند. همچنین انتخاب غلط و نابجا موجب تأثیر ناخوشایند یا بی‌خاصیت ساختن آنها می‌گردد.

هر شکلی را در طبیعت می‌توان، به یکی از عناصر بصری (نقطه، خط، سطح و حجم) و یا ترکیبی از آنها، خلاصه و ساده کرد. این چهار عنصر اصلی را که ما همواره در طبیعت می‌بینیم و درباره آنها فکر می‌کنیم، در رابطه با نور، رنگ، حرکت و زمان قابل تغییرند و در صورتی که در اندازه، شکل، موقعیت، جهت و تراکم آنها تغییراتی داده شود، تنوع بی‌شماری می‌یابند و به مفاهیم تازه‌تری بدل می‌شوند، که از این راه، امکانات بیانی بی‌شماری در آفرینش آثار هنری در اختیار هنرمند قرار می‌گیرد.

## گروه تولید برنامه عوامل سازنده فیلم

برای ساخت یک فیلم عوامل معینی حضور دارند که هر کدام تخصص و حرفه خاص خود را داشته و در بخشی از ساخت و تهیه فیلم دخیل می‌باشد. میزان حضور و فعالیت این عوامل در تئاتر، سینما و تلویزیون کمی متفاوت است، به طوری که مثلاً فیلمبردار در تئاتر حضور ندارد ولی در دو شاخه دیگر یعنی سینما و تلویزیون نقش حساس و مهمی را در ساخت اثر ایفا می‌کند. بقیه عوامل اصلی کم و بیش در سه شاخه مورد، نظر و طیفه همسانی دارند. در اینجا ابتدا نحوه کار هر کدام از عوامل سازنده فیلم به طور خلاصه توضیح داده می‌شود تا در طول متن آگاهی لازم در مورد کار هر یک و ارتباطی که با سایر عوامل برقرار می‌گردد، ارائه شده باشد. نویسنده: ابتدا نویسنده قصه و فیلم نامه یک اثر را نوشته یا از داستان و متنی برداشت شخصی نموده و آن را به صورت نمایشنامه یا فیلمنامه باز آفرینی می‌نماید. ویژگی نمایشنامه، مشخص بودن فضای نمایش، زمان و شخصیت‌های اثر و همچنین گویا بودن متن گفتاری، شخصیت‌های اثر است. به طوری که خواننده

با خواندن هر صحنه اطلاعات کاملی در خصوص فضا و زمان، دکور، لباس، نور و حتی حالات روحی، شخصیت‌ها پیدا کند. گفتار هر شخصیت گویا و مشخص بوده و چگونگی لحن بیان آن نیز معین شده است. آثار شکسپیر از نمونه‌های عالی و ارزنده‌ای است که در طول قرن‌ها بارها و بارها به صورت تئاتر و فیلم سینمایی و مجموعه‌های تلویزیونی در آمده و نشانگر قدرت و توانایی نویسنده آن آثار است، آثاری که با گذشت قرن‌ها همچنان قدرت تأثیرگذاری خود را بر مخاطب حفظ کرده است.

**تهیه‌کننده:** تهیه‌کننده، سرمایه‌گذاری تهیه و تولید یک اثر را عهده‌دار است. او می‌تواند از بودجه شخصی اقدام به تهیه فیلم نماید و یا با یک شرکت و کمپانی سازنده فیلم قرارداد بسته و کار تهیه و ساخت فیلم را آغاز کند. ابتدا با نویسنده و متن نمایش ارتباط برقرار کرده و پس از تأیید برای ساخت فیلم، شروع به برآورد کردن هزینه‌ها می‌نماید. او می‌بایست تمامی هزینه‌ها، از ساخت دکور، دوخت و تهیه لباس‌ها و لوازم جانبی آنها، وسایل گریم، نور، فیلمبرداری و کلیه عوامل گرفته تا دستمزد هر کدام از افراد از جمله عوامل فنی و بازیگران را در نظر بگیرد. در اینجاست که تهیه‌کننده شروع به اولویت دادن‌ها نموده و برای اینکه دچار کسر بودجه نگردد، آنچه را که به نظر غیر ضروری می‌آید از لیست تهیه و خرید حذف می‌نماید.

**کارگردان:** کارگردان نقش هماهنگ‌کننده و ایجاد ارتباط بین تمامی عوامل فیلم با یکدیگر را به عهده دارد. او به تمامی افراد وظایفشان را گوشزد کرده و مسیر تهیه و خلق یک اثر را هدایت و راهنمایی می‌کند. کارگردان باید فردی خلاق و باهوش باشد و در عین حال توانایی بالایی در به انجام رساندن پروژه داشته باشد. یک کارگردان موفق هدف نویسنده را به خوبی به اجرا می‌رساند، در حالی که به متن وفادار است به خلاقیت‌های خاصی هم دست پیدا می‌کند و تمامی عوامل را نیز ترغیب به این کار می‌نماید. تمامی افراد در اجرای برنامه و کارهای خود با او مشورت می‌نمایند و در نهایت باید خواسته‌های کارگردان را اجرا کنند. همه نقشه‌های مناسب برای لوازم که در اصطلاح «طرح» نامیده می‌شود، با مشورت کارگردان آغاز و تکامل آنها از طریق مشاوره مداوم با او امکان‌پذیر می‌شود. هر کارگردان خبره می‌داند که هر وسیله و اثاثی دارای معنایی است. همچنین هر قدر که وجود آن در صحنه لازم باشد، نباید باعث پرت شدن حواس تماشاگر و از بین رفتن تأثیر بازی بازیگر شود. کارگردان با تجربه می‌داند که بهترین تأثیر و بازخورد هر وسیله، هر زمان و هر مکان چگونه و به چه ترتیبی صورت می‌پذیرد و کارکردن با چنین کارگردانی برای یک طراح امتیاز بزرگی محسوب می‌گردد و در نهایت این ارتباط با کارگردان بر روی بودجه و محصول نهایی تأثیر می‌گذارد. بهترین روش برای پیش نیامدن خطاهای اجتناب‌ناپذیر این است که طراح تا آنجا

که ممکن است در جلسات تمرین نمایشنامه شرکت و از نحوه به کارگیری لوازم، اطلاع دقیق کسب نماید.

**مدیر تولید:** وظیفه هماهنگی عوامل تولید را به عهده دارد و نظارت کافی بر روی مراحل اجرای کار، قراردادهای مالی و کسب مجوزهای لازم را دارد. او هماهنگی خریدهای مربوط به صحنه و لباس را انجام داده و بودجه مورد نیاز را از تهیه کننده گرفته و برای مصارف مختلف فراهم می نماید.

**فیلمبردار:** مسئولیت فیلمبرداری یک اثر را عهده دار است. او از کارگردان دستور گرفته و نماهای مورد نظر را فیلمبرداری می کند. در تئاتر فیلمبردار حضور ندارد. در تلویزیون غالباً چند فیلمبردار در استودیو حضور دارند و در سینما معمولاً از یک فیلمبردار استفاده می شود که البته نقش اساسی تری را به عهده دارد.

**منشی صحنه:** وظیفه یادداشت کردن پلان های مورد نظر کارگردان را به عهده دارد و علاوه بر آن وظایف بسیار زیاد دیگری را نیز عهده دار است، از جمله یادآوری متن گفتگو و دیالوگ ها به بازیگران، یادداشت حرکات، میزانشن ها، یادداشت محل قرارگیری اشیاء، لباس بازیگران و تکرار آن در صحنه های مختلف و در نهایت به ثبت رساندن کلیه مراحل کار.

**طراح صحنه:** وظیفه طراحی و نظارت بر ساخت دکور را دارد. طراح صحنه ابتدا با متن آشنا شده و سپس کار طراحی و ترسیم صحنه و دکور را آغاز می نماید. پس از تأیید کارگردان مراحل ساخت دکور آغاز می شود. در کلیه مراحل ساخت، نظارت داشته و در نهایت جایگاه تمامی اشیای صحنه را مشخص می نماید.

**طراح لباس:** مسئولیت طراحی و نظارت بر دوخت و اجرای لباس های صحنه را دارد. همچنین تهیه وسایل جانبی لباس ها نیز بر عهده او است. او نیز همانند دیگر عوامل هنری و فنی پس از تأیید طرح هایش توسط کارگردان، مرحله اجرای کار را آغاز نموده و با در نظر گرفتن شخصیت ها و سایز بازیگران دستورات لازم را به خیاط می دهد. **گریمر:** وظیفه گریم یا چهره پردازی بازیگران را بر طبق شخصیت آنها به عهده دارد. ارتباط گریمر با طراح لباس و آشنایی با چگونگی رنگ و فرم لباس شخصیت های بازی، نقش بسیار مهمی در ارائه بهتر گریم است.

**صدا بردار:** وظیفه ضبط صدای فیلم (صدای بازیگران، محیط و افکت های ویژه) را به عهده دارد. در بسیار موارد که میکروفون باید در لباس بازیگران نصب شود. **تدوین گر:** وظیفه تدوین فیلم، کنار هم قرار دادن نماها با رعایت خط داستانی را به عهده دارد.

**نورپرداز:** وظیفه طراحی و تنظیم نور صحنه را داشته و به زیبایی و جلوه صحنه با توجه به مفاهیم نورپردازی می پردازد. همچنین به جلوه گر شدن بازیگر و لباس آن در صحنه توجه داشته و در بسیاری موارد در به وجود آوردن حس و حال فضای نمایش، کمک شایانی به بازیگر و صحنه و لباس می کند.

**آهنگ‌ساز:** مسئولیت ساخت موسیقی فیلم را براساس ساختار فیلم به عهده دارد.  
**بازیگر:** وظیفه ارائه تیپ مشخص شده‌ای را که در فیلمنامه ذکر شده است با نظرکارگردان به عهده دارد.

### انتخاب شیوه دوخت متناسب با کار

در تکنیک‌های خاص طراحی و ساخت لباس، قانون مطلقی وجود ندارد. بلکه هر طراحی با توجه به میزان استعداد و تجربه خود، میزان توانایی مالی پروژه، شیوه‌های ساخت لباس خود را انتخاب می‌کند. با این وجود چند روش شناخته شده وجود دارد که در اغلب اوقات کار طراحان را در سهل‌ترین شکل ممکن پیش برده است. الگوهای ساده در کتاب‌های الگوسازی موجود است. با استفاده از این الگوها می‌توان به دوخت لباس اقدام کرد. همچنین جداول سایزبندی کمک می‌کنند که دوخت لباس با توجه به اندازه صحیح اندامی صورت گیرد.

#### نمونه‌ای از جدول سایز بندی

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

### آناتومی بدن

به منظور شناخت کامل آناتومی بدن، استفاده از تصاویر طراحی آناتومی که نشانگر مقایسه بخش‌های مختلف بدن و ابعاد آن است در کلاس ضروری است. هنرجویان با مشاهده تصاویر بهتر می‌توانند به درک ابعاد و آناتومی بدن پی ببرند. به عنوان نمونه جدول آناتومی بدن که توسط لئوناردو داوینچی طراحی شده، از نمونه‌های کاملی است که همچنان مورد استفاده قرار می‌گیرد.

از هنرجویان بخواهید جدول آناتومی استاندارد مانند نمونه لئوناردو داوینچی را در کلاس ارزیابی کنند و در کلاس با توجه به جدول آناتومی بدن، ابعاد دیگران را مورد بررسی قرار داده و در جدولی یادداشت کنند.

در اندازه‌های استاندارد مقیاس سر به بدن  $1/8$  است ولی در اندازه‌های واقعی و بومی ممکن است مقیاس حتی به  $1/6$  هم برسد. در این صورت بهتر است هنرجویان با اندازه‌های استاندارد و تفاوت‌های آن با اندام خودشان و دیگران آشنا شوند. سپس تفاوت‌های آناتومی هنرجویان با اندازه‌های استاندارد مورد بررسی قرار گیرد.

می‌توان جدولی به صورت نمونه زیر تهیه و به هنرجویان ارائه داد که براساس آن، ابعاد را یادداشت کنند.

نمونه جدول اندازه‌گیری

هنرجو	نسبت سر به بدن	مقیاس بدن	مقیاس دست	مقیاس پا
هنرجوی اول	مثال: $1/7$	$3/7$	$3/7$	$4/7$
هنرجوی دوم	////	////	////	////

### طراحی اندام

برای درک بهتر و انتقال دقیق‌تر مفاهیم به هنرجویان از تمرینات متنوع و مستمر استفاده شود. بهتر است علاوه بر استفاده از مانکن چوبی برای طراحی، از فیگورهای زنده نیز طراحی شود. از هنرجویان خواسته شود به نوبت در کلاس، به عنوان مانکن بایستند و دیگر هنرجویان از حالت‌های مختلف بدن طراحی کنند. می‌توان تفاوت اندام طراحی شده از هنرجویان و اندام استاندارد را در کلاس تشریح کرد.

## شخصیت‌پردازی در نمایش

برای شناخت هر چه بهتر هنرجویان از شخصیت و شخصیت‌پردازی در نمایش، بهتر است ابتدا فیلم و یا نمایشنامه‌ای در کلاس نمایش داده شود و سپس از آن از هنرجویان بخواهید راجع به شخصیت‌ها، فضا و مکان و زمان نمایش بحث کنند. سپس به نحوه ارتباط شخصیت‌ها با یکدیگر توجه کرده و در مورد لباس بازیگران با شرایط زمانی و مکانی گفتگو کنند.

به‌طور مثال تغییر زمان و مکان، چه تأثیری بر لباس شخصیت‌های داستان دارد؟ به چه صورت از طریق لباس و پوشاک، نوع خلق و خوی شخصیت‌ها در نمایشنامه نشان داده می‌شود؟

با نشان دادن فیلم‌های واقع‌گرا و تخیلی، تفاوت در شیوه شخصیت‌پردازی از طریق لباس را تشریح کنید. هنرجویان پس از آشنایی کامل از شخصیت‌پردازی، می‌توانند به‌صورت گروهی فیلمی را نمایش داده و آن را تشریح کنند.

## طراحی شخصیت بر مبنای بدن

با نمایش فیلم‌های مختلف، شخصیت‌های داستان را توضیح دهید تا هنرجویان با شخصیت‌های اصلی و فرعی فیلم آشنا شوند. لباس هر شخصیت مورد ارزیابی قرار گرفته و همچنین با دیگر شخصیت‌های فیلم مقایسه شود. بنابراین هنرجویان به نقش و اهمیت لباس شخصیت‌ها و ارتباط لباس‌های مختلف پی خواهند برد. به‌طور مثال لباس شخصیت مثبت و منفی دارای چه ویژگی‌ها و تفاوت‌هایی هستند؟ نقش لباس در ارائه خصوصیات شخصیت‌ها در فیلم تا چه میزان اهمیت دارد؟

## گروه تولید برنامه

با نمایش تیتراژهای برنامه‌ها و فیلم‌های داخلی و خارجی، هنرجویان با نحوه ساخت تیتراژ و ترتیب عوامل تولید آشنا می‌شوند. سپس برای یک برنامه نمونه تیتراژ تهیه می‌کنند.

## انتخاب شیوه دوخت متناسب با کار

- در مورد لزوم «سایز لباس» در کلاس گفت‌وگو کنید.
- هنرجویان دو به دو تحت نظر هنرآموز، اندازه‌های یکدیگر را گرفته، در جدول قرار دهند. حال سایز استاندارد یکدیگر را مشخص کنند.
- همهٔ هنرجویان سایز خود را در جدولی بنویسند.

## ۵- نکات ایمنی و بهداشت

در زمان اندازه‌گیری، از مترهای پارچه‌ای استفاده شود. استفاده از خط‌کش و مترهای فلزی توصیه نمی‌شود. تخته شاسی‌های چوبی قابلیت شکستن دارند و در فضای کارگاهی بهتر است نسبت به قرار دادن آنها در فضای مناسب دقت کرد. همچنین مدادها بهتر است به وسیله تراش تیز شوند و استفاده از کاتر برای این منظور توصیه نمی‌شود. استفاده صحیح از دستگاه‌هایی نظیر: ویدئو پروژکشن، لپ‌تاپ و مراقبت از فیلم و سی‌دی. رعایت بهداشت محیط کلاس در حین اجرا و تهیه کارهای کلاسی. رعایت بهداشت فردی در هنگام اندازه‌گیری و همچنین بهداشت محیط در حین برش پارچه‌ها.

## ۶- شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی

مشاهده عملکرد، ژورنال کارگاهی

نکته



- ارزشیابی هر قسمت به صورت مجزا مشخص شده است.
- آناتومی بدن:** ارزیابی مرحله‌ای و به صورت مشاهده عملکرد و فعالیت فرد طی عمل اندازه‌گیری انجام شود. می‌توان نمره را به صورت کار گروهی هر ۲ هنرجو در نظر گرفت و میزان مشارکتشان را در اندازه‌گیری ارزشیابی کرد.
- طراحی اندام:** به منظور افزایش قدرت و توان طراحی برای ارزیابی، بهتر است تکالیف به صورت روزانه باشد و هر هفته تعداد مشخصی تکلیف در خانه منظور گردد. هر هفته در کلاس، طراحی‌ها مورد بررسی قرار گرفته و نمره کلاسی اعمال شود. براساس تکالیف کلاسی و تکالیف منزل در آخر هر ماه، نمره داده شود.
- شخصیت‌پردازی در نمایش:** کار کلاسی به صورت نقد و بررسی شخصیت‌های فیلم و کار گروهی به صورت نمایش فیلم و توضیح شخصیت‌ها و لباس آنها طراحی شخصیت بر مبنای بدن کار کلاسی به صورت گروهی و نمایش فیلم و نقد و بررسی شخصیت‌های فیلم و لباس آنها صورت می‌گیرد.
- گروه تولید برنامه:** ارزشیابی تکوینی به صورت کار کلاسی، به شیوه انتخاب اعضای گروه طراحی و خیاطی، همچنین اجرای تیتراژ صورت می‌گیرد.
- ارزشیابی نهایی به نسبت کار گروه‌های کلاسی و مقایسه آنها صورت می‌گیرد.
- انتخاب شیوه دوخت متناسب با کار:** ارزشیابی تکوینی به صورت کار گروهی در کلاس، به شیوه انتخاب پارچه مناسب، اندازه‌گیری و دوخت لباس انجام می‌گیرد.
- ارزشیابی نهایی به نسبت کار گروه‌های کلاسی و مقایسه آنها با یکدیگر صورت می‌گیرد.



## ارزشیابی شایستگی انتخاب و آماده‌سازی لباس شخصیت

<p><b>شرح کار:</b>  هنرجویان در این واحد یادگیری به این مهارت‌ها دست می‌یابند:  ■ طبقه‌بندی ژانرهای نمایشی و تحلیل هر یک از آنها  ■ تحلیل عملکرد ارتباط افراد با طراح لباس  ■ انتخاب جنس مناسب پارچه بر مبنای شخصیت نمایشی و آماده‌سازی لباس بر مبنای آن  ■ هماهنگی لباس با سایر پوشش‌ها مانند کلاه و کیف و کفش و...</p>		
<p><b>استاندارد عملکرد:</b>  انتخاب و آماده‌سازی لباس بر اساس شخصیت‌های نمایشی، هدایت و همکاری با تیم دوزنده طبق متن نمایشی</p> <p><b>شاخص‌ها:</b>  ■ خوانش متن، طبقه‌بندی ژانرهای نمایشی  ■ مهارت ارتباط با افراد تیم تولید و به‌کارگیری تحلیل عملکرد طراح لباس  ■ انتخاب لباس بر اساس تجزیه و تحلیل شخصیت و انتخاب جنس و سایز مناسب با آن  ■ هماهنگ کردن لباس با سایر ملزومات الحاقی</p>		
<p><b>شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات:</b>  زمان: ۲ ساعت  مکان: استودیو طراحی لباس  ابزار و تجهیزات: ابزار ترمیم لباس چرخ خیاطی آرشیو لباس</p>		
<p><b>معیار شایستگی:</b></p>		
ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳ نمره هنرجو
۱	خوانش متن	۱
۲	هماهنگی با تیم تولید	۱
۳	تجزیه و تحلیل شخصیت	۱
۴	انتخاب لباس برای بازیگر	۱
۵	آماده‌سازی لباس برای بازیگر	۲
۶	هماهنگ کردن ملزومات لباس	۲
<p>شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش:  عدم استعمال دخانیات، وجود تهویه مناسب، داشتن کاور و پوشش برای حفاظت از لباس، وفاداری به متن و تاریخ، دفع صحیح زباله، استفاده از پارچه‌های طبیعی، شستشوی به موقع لباس‌ها و نگهداری صحیح از آنها، منظم بودن، مردم‌داری، اخلاق حرفه‌ای، روحیه جمعی، تفکر انتقادی</p>		۲
<p><b>میانگین نمرات</b></p>		*

\* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ می‌باشد.

نمونه جدول بودجه‌بندی:

طراحی و دوخت لباس شخصیت

زمان		رئوس محتوا	فصل	واحد یادگیری	جلسه
عملی	نظری				
۲	۲	آشنایی با آناتومی و طراحی اندام و شخصیت پردازی در یک برنامه تلویزیونی	۳	طراحی و دوخت لباس شخصیت	جلسه ۱
۳	۱	طراحی لباس و هماهنگی با گروه دوزندگان	۳	طراحی و دوخت لباس شخصیت	جلسه ۱
۳	۱	تهیه الگو و برش و ساده‌دوزی	۳	طراحی و دوخت لباس شخصیت	جلسه ۲
۳	۱	تهیه الگو و برش و ساده‌دوزی	۳	طراحی و دوخت لباس شخصیت	جلسه ۲
۳	۱	دوخت لباس و ارائه	۳	طراحی و دوخت لباس شخصیت	جلسه ۳
۳	۱	دوخت لباس و ارائه	۳	طراحی و دوخت لباس شخصیت	جلسه ۳
۳	۱	دوخت لباس و ارائه	۳	طراحی و دوخت لباس شخصیت	جلسه ۴
۲	-	نمایش و ارزیابی	۳	طراحی و دوخت لباس شخصیت	جلسه ۴

## فصل سوم: اجرای لباس شخصیت

واحد یادگیری  
(۲)

### دوخت و آماده‌سازی لباس شخصیت

#### ۱- مقدمه

برای تولید برنامه‌های تلویزیونی عوامل بسیار زیادی نقش دارند. متن که پایه و اساس یک برنامه را تشکیل می‌دهد، چهارچوب تعیین شده‌ای برای رسیدن به تولید یک برنامه است.

شناخت به ساختار متن نمایشی و توصیفی و آشنایی با عوامل و دست‌اندرکاران یک برنامه، ارتباط افراد با یکدیگر و مسئولیت هر یک از آنها در ساخت یک برنامه بسیار مؤثر است.

در این بخش با تجزیه و تحلیل شخصیت‌های نمایشی و تفکیک بازیگران بر اساس شخصیت‌های داستان و تیپ‌سازی شخصیت‌ها با استفاده از ملزومات (کلاه، کیف، عینک و...) و شناخت پارچه‌های مختلف از لحاظ جنس، رنگ و القای حسی آن آشنا خواهیم شد.

#### ۲- مواد و تجهیزات

کتاب‌های داستان و متن‌های نمایشی، ابزار نمایش مانند ویدئو و پروژکشن، ابزار نوشتاری دستی و کامپیوتری، برنامه‌های نرم افزاری جدول‌بندی و طراحی گرافیکی، تصاویر مختلف از فیلم و نمایش، مراحل کار پشت صحنه در ساخت فیلم، ویدئو پروژکشن، لپ‌تاپ، فیلم و نمایش نامه، لباس‌های مختلف، انواع پارچه، ابزار طراحی، ملزومات لباس، تصاویر و فیلم، ویدئو و پروژکشن.

#### ۳- دانش افزایی

##### جداسازی متن نمایشی و توصیفی

متن در نظریه ادبی به هرچیزی گفته می‌شود که بتوان آن را خواند؛ چه کتاب ادبی، دستورالعمل آشپزی و یا تبلیغات سطح شهر، طرح بر روی لباس، نوع چینش

صندلی‌ها در یک سخنرانی و مانند آن. متن مجموعه منسجمی از نشانه‌هاست که نوعی از پیام آگاهی‌دهنده را انتقال می‌دهد. این نشانه‌های قراردادی به جای اینکه وجه فیزیکی‌شان و یا نقش میانجی‌گرانه‌شان موردنظر باشد، برحسب محتوای پیامی که انتقال می‌دهند، بررسی می‌شود.

**ویژگی‌های متن:** واقعیت یک متن باید قابل درک باشد، خواه به‌وسیله حواس مانند درک خطوط، اشکال، ایماها، اشاره‌ها و یا درک پدیدار شناسانه، مانند درک تصورات ذهنی.

این واقعیات قابل ادراک، باید به عنوان نشانه‌ها به کار روند، یعنی آنها باید معنادار باشند. این نشانه‌ها باید به گونه‌ای انتخاب و تنظیم شوند که متن نگار (نویسنده و...) بتواند معنای مشخصی را به شنونده در یک بافت معین منتقل سازد.

متن محدود به نوشتار نمی‌شود. بلکه متن می‌تواند اظهار شود، نوشته شود، عمل شود و یا اندیشه شود. متن هر سخن و اثر هنری را هم مانند نقاشی، سینما و موسیقی در بر می‌گیرد. به عبارت دیگر هر اثری که برای مخاطب پیامی داشته باشد در قلمرو متن قرار می‌گیرد و باید به تفسیر آن پرداخت.

برخی مفهوم متن را گسترش داده و اموری چون نمادها، اسطوره‌های دینی و حتی رویاها را متن می‌خوانند. «پل ریکور» حتی تاریخ را متن تلقی می‌کند، زیرا می‌توان رویدادهای گذشته را طراحی و معانی را برای آنها آفرید.

متن فقط به کلام محدود نمی‌شود، بلکه می‌تواند به هر بستری اطلاق کرد که تفسیر و فهم بر اساس آن انجام می‌گیرد؛ بنابراین، متن می‌تواند انواع مختلفی داشته باشد؛ متن کلامی شامل محاوره گفتاری، سخنرانی، کتاب، نامه، شعر، موسیقایی، تصویری مانند نقاشی و عکس؛ و یا حتی اندیشه‌های ذهنی. همانند برنامه‌های رادیویی، به‌عنوان متون رادیویی، دربرگیرنده کلام، موسیقی، آواز و یا متن سینمایی.

متن سینمایی یک متن چندلایه است که از لایه‌های کلامی، تصویری (متحرک)، موسیقایی، و اصوات تشکیل شده است.

باید از متن‌های رایانه‌ای و دیجیتال جدید نیز نام برد که در آن علاوه بر مشاهده متن نوشتاری، با گرافیک و رنگ‌های متنوع، نمایش‌های متحرک گونه (انیمیشن) یا فیلم‌مانند و نیز صوت و موسیقی مواجه می‌شویم.

### تعریف تیم تولید و جایگاه طراحی لباس

تیتراژ واژه فرانسوی و فرم نمایشی تجسمی است که در آغاز و پایان فیلم‌ها قرار می‌گیرد. حضور سه عنصر گرافیک، حرکت و صدا. با محوریت موضوع خاص برای تیتراژ لازم و ضروری است. حرکت و صدا به جنبه‌های نمایشی تیتراژ مربوط می‌شود و طراحی گرافیک، شرط لازم تجسمی بودن آن است.

دیدگاه‌های متفاوتی دربارهٔ تیتراژ وجود دارد؛ دیدگاه اول آن را فقط شناسنامه فیلم یا برنامه می‌داند. دیدگاه دوم، تیتراژ را زنگ اعلام شروع فیلم در نظر می‌گیرد و دیدگاه سوم، تیتراژ را فرصتی برای فضاسازی ذهنی تماشاگر تلقی می‌کند. این سه دیدگاه به مرور زمان و با معرفی قابلیت‌های جدید تیتراژ، مطرح شد.

اولی‌ها معتقدند فیلم نیز مانند هر اثر دیگر، شناسنامه‌ای دارد که دست اندرکاران و عوامل تولید را معرفی می‌کند و این اطلاع‌رسانی بر عهده تیتراژ است. تماشاگر فیلم حق دارد بداند سناریست، کارگردان، فیلمبردار و... فیلمی که مشاهده می‌کند، چه کسانی هستند. همچنین، نوع برداشتی که از سکانس‌های مختلف فیلم دارد، متأثر از چه پیش‌زمینه‌ای است؟ در تیتراژ، باید تمام افرادی که در تولید فنی و هنری فیلم یا برنامه نقشی داشته‌اند، معرفی شوند.

دیدگاه دوم با تأکید بر اینکه تیتراژ، زنگ اعلام شروع فیلم است، می‌خواهد فرصتی را در اختیار تماشاگر و بیننده قرار دهد تا آماده دیدن فیلم شود. مطابق این دیدگاه، دیگر نیاز نیست تیتراژ تلاش کند تا تماشاگر را جلب و جذب کند، زیرا این طور فرض شده که مخاطب، فیلم را انتخاب کرده و فقط نیازمند فرصتی است تا خود را در موقعیت تماشاگر قرار دهد.

دیدگاه سوم نیز با در نظر داشتن اینکه یک فرم نمایشی است، بنابراین فضاسازی نمایشی داستان و پرداخت سینمایی یا تلویزیونی آن را هدف قرار می‌دهد. بدین معنا، تماشاگر فیلم می‌خواهد بداند با چه ژانری از سینما روبه‌روست؟ آیا یک فیلم ملودرام خانوادگی را خواهد دید، یا فیلم پلیسی یا یک فیلم کاملاً هنری؟

این فضاسازی هم به لحاظ فرم و هم از نظر محتوا، برای مخاطب و تماشاگر دارای اهمیت خاصی است. البته باید در نظر داشت که این سه دیدگاه، سه کاربرد تیتراژ را شامل می‌شود.

کارکرد تیتراژ تا حدودی شبیه جلد کتاب است. آن‌گونه که در جلد کتاب با انتخاب عناصر، فرم‌ها و چینش آنها تلاش می‌شود، مخاطب کتاب در جریان موضوع آن قرار گیرد و مخاطب در کوتاه‌ترین زمان ممکن بتواند کتاب مورد نظرش را بیابد. معمولاً با تمرکز در مقابل ویتترین کتابفروشی و در یک نگاه کلی و گذرا، از شکل و فضای طراحی جلد، موضوع کتاب به راحتی می‌توان حدس زد.

تیتراژ مانند جلد کتاب، هم فضاسازی می‌کند و هم اطلاع‌رسانی. همان‌طور که در جلد کتاب، عناوینی چون نام کتاب، نام نویسنده، مترجم و... اطلاعات اصلی کتاب را منتقل می‌کند، در تیتراژ هم عناوینی چون نام فیلم، کارگردان، تدوینگر و... به عنوان اطلاعات اولیه در اختیار تماشاگر قرار می‌گیرد. علاوه بر این، در جلد کتاب و هم در تیتراژ، قصد فضاسازی داریم تا مخاطب بتواند به راحتی گونه و مضمون کلی فیلم یا کتاب را بداند. این فضاسازی مشروط بر این است که انتهای داستان فیلم یا کتاب، مشخص نباشد. اصل هم همین است که فضاسازی‌ها، نتیجه‌نهایی را مشخص نکنند و نبایستی

تمایل تماشاگر به دیدن فیلم یا خواندن کتاب، در اثر تماشای جلد یا تیتراژ، کاهش یابد چرا که خواندن کتاب با تماشای فیلمی که آخر داستانش را می‌دانیم، لطفی نخواهد داشت!

## ارتباط افراد در تیم تولید

### مراحل مختلف فیلم سازی

**۱ پیش تولید:** ابتدا داستانی که به صورت سناریو یا فیلمنامه در آمده و در آن فضا، مکان و شخصیت‌ها مشخص شده است توسط نویسنده مطرح می‌شود و پس از تأیید، تهیه کننده شروع به انتخاب اعضاء گروه می‌نماید. در مرحله بعدی، کارگردان هنری، هنرپیشگان مناسب را انتخاب و سپس شروع به تقسیم نقش و تمرین فیلمنامه با آنها می‌نماید. در سینما و تئاتر کارگردانی هنری و فنی بر عهده یک نفر است، به این معنی که هدایت هنرپیشگان و عوامل پشت صحنه توسط یک کارگردان صورت می‌گیرد؛ ولی در تلویزیون به علت تخصصی بودن دستگاه‌های میز ملانژور<sup>۱</sup>، به طور کلی در امور فنی و دوربین‌ها و فیلمبرداری هدایت به عهده کارگردان فنی است و کار تمرین با هنرپیشگان زیر نظر کارگردان هنری صورت می‌گیرد. طراح صحنه و لباس از جمله کسانی است که در ابتدا در جلسات هماهنگی حضور داشته و با سناریو آشنا می‌شود، زیرا نیازمند زمان مناسب برای طراحی و دوخت و ساخت وسایل صحنه و لباس می‌باشد. پس از آن عوامل فنی دیگر نظیر نورپرداز، گریمور و در انتها صدابردار و فیلمبردار می‌باشند که در روز تمرین با دوربین حضور دارند و کار را از آن لحظه آغاز می‌کنند. به طور معمول اگر تیتراژ صحیح رعایت شود، مراحل شروع همکاری هر یک از افراد و عوامل کار به درستی مشخص می‌شود. به جز کارگردان و تهیه کننده که در تیتراژ در انتها به عنوان امضای کار نشان داده می‌شوند.

**۲ مرحله تولید:** در این زمان مراحل ضبط (فیلمبرداری) انجام می‌شود. کارگردان بر طبق دکوپاژ<sup>۲</sup> تعیین شده در مرحله پیش از تولید، نماهای مورد نظرش را فیلم‌برداری می‌کند.

طراح لباس می‌تواند شخصاً در هنگام ضبط حضور داشته باشد و یا با داشتن دستیار و جامه‌دار در مواقع ضروری حضور پیدا کند. زیرا با مشخص کردن وظایف دستیار که رعایت حدود طراحی‌های طراح لباس و شخصیت‌سازی اوست و جامه‌دار که وظیفه نگهداری لباس‌ها و اکسسوار<sup>۳</sup> آنها (اعم از مرتب کردن، اتوکشیدن، مشخص کردن لباس‌های کثیف برای فرستادن به خشکشویی، تحویل آنها به بازیگران و

۱- Mélangeur

۲- Decoupage

۳- Accessory

دریافتشان از آنها) را دارد؛ لزومی به حضور همیشگی طراح لباس در صحنه نیست. عواملی نظیر گریمر و طراح صحنه نیز با در اختیار داشتن دستیار و مجری طرح می‌توانند همچون طراح لباس عمل کنند، اما عواملی نظیر کارگردان، فیلمبردار، منشی صحنه، نورپرداز و... موظفند در طول مرحله تولید شخصاً حضور داشته باشند.

**۲ مرحله پس از تولید:** این مرحله پس از اتمام فیلمبرداری آغاز می‌گردد، کارهایی نظیر: تدوین<sup>۱</sup>، دوبلاژ<sup>۲</sup>، لابراتوار<sup>۳</sup>، جلوه‌های ویژه و تروکاژ<sup>۴</sup> همگی در این مرحله از تولید و تهیه فیلم صورت می‌گیرد. در این مرحله لباس‌ها پس از بررسی و رفع نواقص و خشک‌شویی به آرشیو لباس تحویل داده می‌شود. در برخی از برنامه‌ها که تهیه‌کننده در بخش خصوصی به ساخت فیلم مشغول می‌باشد و تمام هزینه‌ها را شخصاً پرداخت می‌نماید، لباس‌ها و کلیه لوازم خریداری شده در آرشیو خصوصی او قرار گرفته و نگهداری می‌شود.

### تجزیه و تحلیل شخصیت نمایشی

اولین انگیزه شکل‌گیری و ساخت تصویر، مجذوب ساختن و جلب نظر بیننده و ارائه مفاهیم و احساس دراماتیک با توجه به ویژگی فرم و رنگ‌هاست. برای رسیدن به این مقصود، طراح از تکنیک‌های خاصی بهره می‌جوید. اما تکنیک اصلی و بنیادین تصویرگری چیست؟

تضاد، ترکیب و همگونی فرم و رنگ‌ها، کنتراست یا تضاد رنگ‌ها در فیلم‌های رنگی و تضاد بین سیاه و سفید در فیلم‌های سیاه و سفید؛ همچنین کاربرد تونالیته‌های گوناگون می‌تواند ویژگی‌های خاصی به تصاویر مورد استفاده بدهد. البته باید شناخت تأثیر روانی فرم و رنگ‌ها را کاملاً در نظر گرفت.

انتخاب فرم و رنگ صحیح برای هویت بخشی و خصوصیات موضوع بر تأثیرگذاری کامل تأکید می‌کند. همچنین انتخاب غلط و نابجا موجب تأثیر ناخوشایند یا بی‌خاصیت ساختن آنها می‌گردد.

هر شکلی را در طبیعت می‌توان، به یکی از عناصر بصری (نقطه، خط، سطح و حجم) و یا ترکیبی از آنها، خلاصه و ساده کرد. این چهار عنصر اصلی را که ما همواره در طبیعت می‌بینیم و درباره آنها فکر می‌کنیم، در رابطه با نور، رنگ، حرکت و زمان قابل تغییرند و در صورتی که در اندازه، شکل، موقعیت، جهت و تراکم آنها تغییراتی داده شود، تنوع بی‌شماری می‌یابند و به مفاهیم تازه‌تری بدل می‌شوند، که از این راه، امکانات بیانی بی‌شماری در آفرینش آثار هنری در اختیار هنرمند قرار می‌گیرد.

۱\_ Montage  
 ۲\_ Dubbing  
 ۳\_ Laboratory  
 ۴\_ Special Effects

## جداسازی انواع پارچه به نسبت نقش

انتخاب درست جنس و بافت پارچه روش دیگری است برای دقیق تر نشان دادن شخصیت بازیگر. درخشندگی شدید ساتن، شکوه مخمل یا ابریشم یقیناً نمایانگر جلال و توانگری است. برعکس، لباس‌هایی که با پارچه‌های ارزان قیمت (کنفی، کتان، چلوار، نخ و پشمی ضخیم) دوخته شده است، مناسب لباس‌های ساده و برای نقش افراد روستایی و کم‌بضاعت است. طراح لباس خرید پارچه را معمولاً پس از مرحله سایزبندی بازیگران انجام می‌دهد.

## تشخیص ملزومات طبق متن

به وسایل جانبی اعم از کلاه و جواهرات و کفش، ملزومات اصلی لباس می‌گویند، که باید با لباس نمایش هماهنگی کامل داشته باشند. برای نمایش هرچه بهتر زر و زبورآلات، باید این وسایل به‌گونه‌ای ساخته شوند که بتوان از آنها بر روی صحنه به طرز بهتری استفاده کرد. جواهرات بدلی که از قیطان، مروارید، مهره و شیشه‌های رنگی ساخته شده‌اند، جلوه بیشتری از جواهرات اصل دارند که جزئیاتشان به چشم تماشاگر نمی‌آید. انواع سربندها، تاج‌ها، کلاه، کلاه‌گیس و مدل مو، همگی برای ترسیم دقیق یک دوره یا شخصیت مهم است و به طراح فرصت می‌دهد تا شخصیتی را که مورد نظر نمایشنامه است، به نمایش بگذارد. هیچ لباس نمایشی هر قدر هم زیبا و کامل باشد، جلوه اصلی خود را نخواهد داشت و هیچ بازیگری نمی‌تواند آن گونه که در نمایشنامه نوشته شده است، روی صحنه ظاهر شود، مگر آنکه توجه دقیق به پوشش و آرایش سر و ملزومات، شده باشد. باید توجه داشت که هر طراح لباسی بر اساس ذوق و سلیقه شخصی، اعتبار مالی پروژه و موادی که در اختیار دارد، می‌تواند به ابتکارات تازه‌ای در این زمینه دست بزند.

## انواع الیاف:

**الیاف طبیعی:** پشم، پنبه، ابریشم  
**الیاف مصنوعی:** ریون، نایلون و پلی استر

## الیاف طبیعی



**پنبه (Cotton):** پنبه یکی از مهم‌ترین و پرمصرف‌ترین الیاف طبیعی که همواره در خدمت صنعت نساجی قرار می‌گیرد. چون الیاف پنبه‌ای هادی حرارت هستند و گرما را به بیرون منتقل می‌کنند. از این رو البسه تابستانی را از پارچه‌های



پنبه‌ای انتخاب می‌کنند. این نوع پارچه به راحتی لکه‌گیری و شسته می‌شود. به همین دلیل برای لباس‌های مراکز بهداشتی، بیمارستان‌ها و آزمایشگاه‌ها استفاده می‌شود. چون پارچه‌های پنبه‌ای در برابر ساییدگی از خود مقاومت نشان می‌دهند، از این رو لباس‌های سربازی را نیز از آن تهیه می‌کنند.

**مراقبت و نگهداری:** پس از بیرون آوردن لباس از تن، آنها را به چوب رختی آویزان کنید و تا وقتی که رطوبت دارند در کمد لباس‌ها نگذارید. زیرا بوی بدن شخص در پارچه باقی خواهد ماند. لباس را در صورت امکان دو روز متوالی نپوشید و آن را در جای خشک نگهداری کنید. عرق بدن باعث آسیب به پارچه می‌شود. لباس‌های پنبه‌ای را قبلاً در آب گرم و صابون خیس کنید. بعد از ۲۰ تا ۳۰ دقیقه که در آب ماند، آنها را خوب چنگ بزنید. لباس‌ها را در سایه خشک کنید، زیرا آفتاب رنگ آنها را خراب می‌نماید.



**کتان (Leinen):** کتان از نظر خصوصیات مانند پنبه است و در ایران کشت نمی‌شود. پارچه‌های کتانی دارای سطح صاف و درخشنده‌اند و زودتر از پنبه تمیز می‌شوند. به اندازه پارچه‌های پنبه‌ای آب را جذب می‌کنند اما زودتر خشک می‌شوند به همین دلیل حوله‌های کتانی بهتر از پنبه‌ای است.

**مراقبت و نگهداری:** هنگام شست و شو، لکه‌های باقی مانده روی پارچه‌های کتانی، آسان‌تر از پارچه‌های پنبه‌ای است. خاصیت آب رفتگی کتان مانند پنبه نیست.

**پشم (Wool):** با توجه به اینکه این الیاف از چه حیوانی تهیه شده، مانند گوسفند مریнос، پشم لاما و موی بز، نام‌های مختلفی دارند. پارچه‌های پشمی به دلیل ذخیره شدن هوا در بین الیاف، عایق هستند. به علت خاصیت رطوبت‌پذیری و داشتن خلل و فرج عرق بدن را جذب می‌کنند و آن را به آرامی تبخیر می‌کند، به همین دلیل در زمستان شخص کمتر احساس سرما می‌کند. بعد از شستن نباید آن را آویزان کرد بلکه بهتر است روی پارچه نخی پهن شود.



**مراقبت و نگهداری:** آب گرم و صابون، مواد قلیایی قوی و چنگ زدن به پشم آسیب می‌رساند و باعث نمدی شدن و کوتاه گشتن عمر منسوجات پشمی می‌گردد. برای این کار، از صابون‌های خنثی و کمی اسیدی استفاده کنید. معمولاً صابون یا پودر لباسشویی در پارچه‌های پشمی متراکم می‌شود و بعد از خشک شدن ذرات، سفیدک بسیار ریزی (اصطلاحاً صابون زدگی) در سطوح آن دیده می‌شود. برای رفع صابون زدگی دو قاشق چایخوری سرکه در هر لیتر آب ریخته و لباس را به مدت ده دقیقه در آن قرار دهید. سپس با آبی که چند قطره آمونیاک به آن افزوده شده، شست‌و‌شو دهید و با آب خالص آبکشی کنید. از قرار دادن لباس‌های پشمی در مقابل نور شدید خورشید، جهت خشک کردن پارچه خودداری کنید. طریقه خشک کردن پارچه‌های پشمی به این صورت است که آنها را بر روی پارچه‌ای نخی پهن می‌کنند (به علت تغییر شکل، از آویزان کردن خودداری کنید) یا آن را در داخل یک توری بگذارید و توری را به بند لباس آویزان نمایید. بهتر است برای این کار، یک جوراب نایلون زنانه را به داخل یکی از آستین‌های لباس پشمی فرو برید و سر دیگرش را از آستین دیگر بیرون بکشید و سپس گیره‌های لباس را به دو سر جوراب وصل نمایید. در این صورت لباس به اصطلاح از ریخت نمی‌افتد.



ابریشم

**ابریشم (Silk):** این پارچه‌ها خیلی سبک و براق هستند دارای کشش بالا و در برابر پارگی و چروک پذیری مقاومت بالایی دارند. به علت داشتن پروتئین، هادی حرارت نبوده و گرما را در خود نگه می‌دارند. به دلیل لطافت و عایق بودن، هم در زمستان و هم در تابستان قابل استفاده‌اند.

**مراقبت و نگهداری:** باید با آب ملایم و صابون یا پودرهای قلیایی ضعیف و آبکشی مکرر شست‌و‌شو شود. اگر پارچه ابریشمی سفید بعد از چند بار شست‌و‌شو، زرد رنگ شد و جلای سابق خود را از دست داد، باید مدتی آن را در محلول آب و شیر خوراکی خیس نمود و سپس نسبت به شست‌وشوی آن اقدام کرد. پس از آبکشی، آن را در پارچه‌ای حوله‌ای می‌پیچند تا کمی خشک شود. نور شدید خورشید به ایف ابریشم صدمه می‌زند. به خصوص رنگ آن را از بین می‌برد.

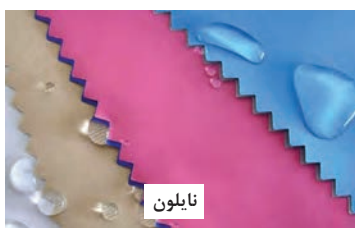
### الیاف نیمه مصنوعی و مصنوعی



**ویسکوز (Viscose):** مانند پنبه و لینن دارای ماهیت گیاهی (سلولزی) هستند. تنها تفاوتی که می‌توان به الیاف ویسکوز (ریون) نسبت به پنبه و لینن نسبت داد نحوه ساخت این الیاف است. الیاف ویسکوز (مانند تولید کاغذ) از خمیر کردن سلولوز تشکیل می‌شوند.

ویسکوز جز الیاف بازیافته بوده و ماده تشکیل دهنده آن لیف طبیعی است که الیاف نیمه مصنوعی نیز نامیده می‌شود.

**مراقبت و نگهداری:** ویسکوز در اثر رطوبت استحکام خود را به طور قابل ملاحظه‌ای از دست می‌دهد؛ پس از خشک شدن، استحکام اولیه خود را دوباره به دست می‌آورد. از این رو لازم است هنگام شست‌وشو به این موضوع توجه نمایید؛ اگر پارچه‌های ضخیم را پس از شست‌وشو آویزان کنید، کش آمده، شل می‌شود و تغییر شکل می‌دهد.



**نایلون (Nylon):** نایلون جزء الیاف کاملاً مصنوعی است. استحکام خوبی در برابر سایش و کشش دارد. از جمله کاربردهای آن جوراب‌های نایلونی است که به علت قابلیت کششی زیاد در قسمت زانو و مفاصل کیسه‌ای نمی‌شود. فوراً خشک می‌شوند، زیرا رطوبت کمی به خود جذب می‌کنند.

**پلی استر (Polyesters):** پلی استر کاملاً مصنوعی است. مقاومت فوق‌العاده‌ای در برابر چروک شدن دارد؛ حتی در زمانی که خیس می‌شوند. اگر پلی استر با الیاف طبیعی



مخلوط شود، در تهیه منسوجات سبک وزن مانند پارچه‌های پرده ای، ساتن، پیراهن و بلوز مورد استفاده قرار می‌گیرد. به علت خاصیت اتوپذیری زیاد در تهیه پارچه‌های پلیسه زنانه و بشور بپوش مصرف می‌شود.

**مراقبت و نگهداری:** پلی استر به علت جذب کم رطوبت و جمع شدن الکتریسیته ساکن تمایل زیادی به گرد و خاک دارد. این عیب را می توان با استفاده از مواد ضدالکتریسیته ساکن رفع کرد. چون این الیاف آب جذب نمی کنند و در آب متورم نمی شود، لذا منسوجات حاصله، به راحتی شسته می گردد و فوراً خشک می شود.

موارد فوق جزء مهم ترین انواع پارچه است، در زیر به نام تعدادی از انواع دیگر پارچه اشاره می شود.



**بورکات (Brokat):** دارای نخ های برجسته و درخشان است.

**بورکن کرپ (Borken krepp):** نوعی پارچه با سطح بافته شده مانند پوست درخت است.

**بوکله (Boucl eacute):** نوعی پارچه با گره های نامنظم و سطحی گره دار است.

**چینل (Chenille):** نوعی پارچه شبیه مخمل و ضخیم که دارای کرک هایی در هر دو رو است. کرپ که از دو بافت در کنار هم شکل گرفته که دارای نقوش برجسته نامنظم است.



**کلوله (Cloqu eacute):** نوعی پارچه نوعی کرپ که از دو بافت در کنار هم شکل گرفته که دارای نقوش برجسته نامنظم است.

**مخمل کبریتی (Cord):** نوعی پارچه که با نخ های نازک بسیار نرم با نخ های ضخیم بافته شده است.

**دنیم (Denim):** همانند جین، که فقط نخ های تار آن رنگ شده و نخ های پود آن سفید است.



**فاکون (Faconne):** پارچه ای بدون طرح، که طی روند ناهمگون و متفاوت بافته شده و اغلب تلفیقی از مات و براق است.

**دوشس (Duchesse):** پارچه ساتن براق و محکم که از ابریشم و الیاف مصنوعی بافته شده است.

**کرنیکل، کرش (Crinkle, Crash):** نوعی پارچه دارای بافتی برجسته و چین دار به شکل پفکی است.

تیغ ماهی یا فیش گرات (**Fischgrat**): پارچه‌ای طرح دار با بافت جناغی شکل و نخ‌های مختلف در تار و پود آن است.

گاباردین (**Gabardine**): نوعی پارچه با بافت ریز از پنبه، پشم یا الیاف مصنوعی با نقوش برجسته تیغ ماهی، جناغی یا مخلوط راه راه اریب است، که همواره از سمت راست به چپ یا پایین به بالا بافته می‌شود.

گلن چک (**Glencheck**): نوعی پارچه چهارخانه، برجسته یا سایه روشن.

ژاکارد (**Jacquard**): همه پارچه‌هایی که طرح آنها از روند بافت پارچه شکل گرفته است.



هائن تریت (**Hahnentritt**): پارچه‌ای با چهارخانه‌های کوچک که در گوشه هر چهارخانه نیز زائده‌ای اریب مانند وجود دارد.

جین (**Jean - Stoffe**): پارچه‌ای پنبه‌ای که اغلب سنگ شور شده است.

لمه (**Lam eacute**): پارچه‌ای رنگارنگ و براق که از الیاف رنگی با نخ‌های براق بافته شده است.

ماهوت (**Loden**): پارچه‌ای پشمی (ضخیم یا غیر ضخیم) که از طریق روشی مشابه نمدمالی تهیه می‌شود.



**مواره (Moir eacute):** پارچه‌ای با راه‌راه اریب و طرحی موج‌دار، که از طریق پرس کردن پارچه شکل گرفته است.

**موسیلن (Musseline):** پارچه‌ای لطیف و نرم، شبیه کتان که از پنبه یا پشم تهیه شده است.

**پانه زامت (Pannesamt):** مخمل ضخیم و براق با کرک‌های فشرده.

**پیپتا (Pepita):** نوعی پارچه با چهارخانه‌های کوچک تیره و روشن که بر خلاف طرح جناغی کنگره دار نیست.



**پارچه پرزدار یا پوست مصنوعی (Pelzimitaion):** پارچه‌هایی که پوشش مویی ضخیمی دارند و رنگ و اندازه آن شبیه خز واقعی است که به پولیش معروف است و نخ آن مصنوعی است.

**پیکی (Pikee):** پارچه دو بافت با طرح‌های برجسته که به نظر لایی می‌آیند.

**کشاباف یا استرج (Rippen Strich)**

**Stoff):** نوعی پارچه با بافت‌های از راست به چپ که خاصیت ارتجاعی دارد.

**ریپس (Rips):** نوعی پارچه با نخ‌های برجسته که به صورت اریب است.

**ژرسه رومانیت (Romanit Jersey):** نوعی پارچه محکم با کمی خاصیت ارتجاعی که اغلب از پشم گوسفند است.



**راه راه (Seer Sucher):** نوعی پارچه راه راه که سطح (روی) آن شبیه پوست درخت است. در پارچه‌های بافتنی با دست این حالت راه‌راه شکل، در طی روند بافت شکل گرفته است ولی در پارچه‌های مصنوعی از طریق عملیات شیمیایی شکل می‌گیرد.

**پلووری** یا **سویت شرت اشتوف (Sweat shirt stoffe)**: اغلب از نوع تریکوی ضخیم یا ژرسه است که از پنبه بافته می‌شود.  
**ترموفلورز** یا **فلیسه (Thermovelours)**: هر دو روی پارچه کاملاً ضخیم، زبر و پشمی مانند، از الیاف مصنوعی بافته می‌شود.  
**توخ (Tuch)**: پارچه‌های شطرنجی با طرح‌های مختلف.  
**چیت (Vichy)**: نوعی پارچه چهارخانه، دو رنگ که از پنبه بافته شده است.

### برخی از معانی رنگ از نظر روان‌شناسی

هر رنگ صرف نظر از موقعیت خود در فضا و تصویر، از نظر روان‌شناسی دارای ویژگی‌های خاص، یا به عبارتی دارای شخصیت و احساس و اعتبار مشخصی است که یکی از معیارهای سنجش شخصیت به شمار می‌آید. چرا که هر یک از آنها، تأثیر خاص روحی و جسمی در یک فرد باقی گذارده و نشانگر وضعیت روانی و جسمی وی است. در پاره‌ای از منابع موارد زیر درباره روان‌شناسی رنگ‌ها آمده است که به اختصار عبارت‌اند از:<sup>۱</sup>

**سفید:** تأثیر منفی بر روی هیچ رنگی ندارد و به تنهایی به معنای پاکی و صلح است. در ترکیب با هر رنگ خصوصیات آن رنگ را کمتر و هر چه درجه رنگ سفید، بیشتر باشد خصوصیات اصلی رنگ ترکیبی با آن کمتر می‌شود. سفید در ترکیب با آبی نشانه خلوص و آرامش عرفانی است و در ترکیب با سبز نیز ایمان و تقوی را می‌رساند. سفید در ترکیب با زرد و نارنجی، شادی کودکانه و با قرمز شور جوانی و عشق پاک را تداعی می‌کند. در ترکیب با سیاه کاملاً خنثی، ولی نشانه تشخیص و احترام است. سفید در ترکیب با بنفش احساس لطیفی را دارد.

### معنای ساختار: پاکی

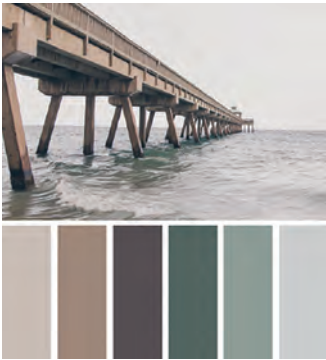
**خاکستری:** رنگی خنثی است. هیچ احساس خاصی را به وجود نمی‌آورد. فاقد فعالیت بوده و نشانه عدم تحرک است.



**خاکستری در ترکیب با آبی:** خاکستری با درصد کمی از رنگ آبی، نشانه آرامش، استراحت و منزوی است. با درصد آبی بیشتر فرد احساس بر آن دارد که سهم خود را از زندگی دریافت نکرده و روابط نزدیک او با دیگران فاقد جهات عاطفی است، لذا آمادگی افسرده شدن را دارد.

### معنای ساختاری: وقفه‌ای در آرامش

۱- البته همه موارد که در بالا ذکر شد به معنای مطلق و کلیت روان‌شناسی رنگ‌ها نبوده و برداشت‌هایی از دنیای رنگ‌ها و تأثیرات آن است. شما می‌توانید برداشت‌های روان‌شناسانه دیگری را نیز در منابع دیگر جست‌وجو کنید. با توجه به نوع کلاس و بافت جمعی هنرجویان آنها را در کارگاه انتقال دهید.



**خاکستری در ترکیب با سبز:** احساس می‌کند شرایط موجود با او سر دشمنی دارد و از تعارض و بگو مگو خسته شده است. مایل به کناره‌گیری و پنهان کردن هدف‌های خویش است. با درصد بیشتر سبز دلش می‌خواهد دستاوردهای خود را به رخ دیگران بکشد ولی این خواسته را پنهان می‌سازد.

**معنای ساختاری:** پافشاری خود برای جدا بودن از دیگران، برتری از لحاظ دفاع از خود

**خاکستری در ترکیب با زرد:** خواستار رهایی از یک وضعیت غیر رضایت‌بخش و مشکلات موجود است که موجب افسردگی وی می‌شود درعین حال غیر قابل تحمل هستند. تلاش می‌کند تا خود را درگیر بگو مگو با دیگران و کشمکش درونی ننماید.

**معنای ساختاری:** بی‌تصمیمی، فقدان تعمیم



**خاکستری در ترکیب با بنفش:** مجذوب این فکر است که ارتباطی درکمال مطلوب از لطافت طبع و محبت دوجانبه با دیگران برقرار سازد، چون از تصور ظاهرکردن این فکر در هراس است، لذا برای پیگیری آن به روش‌های محافظه‌کاری متوسل می‌شود تا مطمئن شود که نه خود را متعهد کرده است و نه هدف واقعی او آشکار شده است. خواستار صمیمیت کامل به‌عنوان سرپناهی در برابر تمایلش مبنی بر اعتماد کردن است.

**معنای ساختاری:** حساسیت محتاطانه همانندسازی موقتی

**خاکستری در ترکیب با قهوه‌ای:** از هر چیزی که امکان دارد وی را خسته سازد دوری کرده و در جستجوی یک زندگی امن و بی‌خطر، آسایش جسمانی و نداشتن هر نوع مشکل یا اختلال است.

**معنای ساختاری:** خستگی، استهلاک

**خاکستری در ترکیب با سیاه:** این احساس در او وجود دارد که با وی به‌طرز



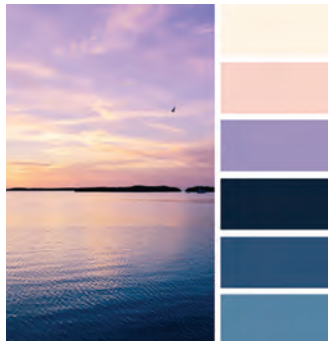
غیرعادلانه و ناشایستی رفتار شده و مانع برآورده شدن آرزوهایش شده است. شرایط موجود را توهین آمیز می‌بیند و با روحیه طغیان و سرکشی با آن برخورد می‌کند.  
**معنای ساختاری:** انزوای جدایی طلبانه، عدم مشارکت کامل

**آبی:** محیط آرام و مسالمت آمیزی را دوست دارد که در آن احساس خشنودی و تعلق نماید. از لحاظ عاطفی بدون دلبستگی باقی می‌ماند. حتی وقتی که پای یک رابطه نزدیک در میان است، تمایل دارد که در روابط با دوستان و نزدیکان خود احساس راحتی و آسایش داشته باشد.  
**معنای ساختاری:** نشان دهنده آرامش کامل



**آبی در ترکیب با سبز:** به محیطی آرام و دور از جنجال نیاز دارد و خواستار آزاد شدن از فشار روحی و تعارض‌ها یا مخالفت‌هاست. با زحمت زیاد، اوضاع را در کنترل خود قرار می‌دهد و با احتیاط با مشکلات برخورد می‌کند. طبعی حساس و چشمی تیزبین دارد. با شیوه‌ای منظم، مرتب و دوراندیشانه عمل می‌کند. نیاز به کسی دارد که او را درک نموده و پی به ارزش‌های او ببرد.  
**معنای ساختاری:** عزم راسخ، پایداری و مقاومت در برابر تغییرات، نظم محتاطانه

**آبی در ترکیب با قرمز:** طالب برقراری روابط عاطفانه، خشنود کننده و هماهنگ با دیگران است. آرزوی یک دوستی صمیمانه را در سر می‌پروراند که در آن محبت، فداکاری و اعتماد متقابل وجود داشته باشد. از لحاظ همکاری با دیگران،



به خوبی عمل می‌کند؛ ولی مایل نیست که نقش رهبری را به عهده گیرد. نیاز به یک زندگی خصوصی دارد که استوار بر درک متقابل بوده و از اختلاف و نفاق به دور باشد.  
**معنای ساختاری:** کامیابی عاطفی

**آبی در ترکیب با زرد:** در جستجوی یک رابطه عاطفی با دیگران است که کامیابی و خوشبختی را به همراه خود داشته باشد. از

استعداد، شور و شوق عاطفی شدید برخوردار است. برای ایجاد ارتباط عاطفی مورد نظر خود، روحیه کمک بخشی و سازگاری را در صورت لزوم دارد؛ و از دیگران نیز توقع دارد که همین طرز تفکر را داشته باشند. با اراده و سازگار است. احساس آرامش فقط موقعی در او به وجود می آید که ارتباط نزدیکی با یک شخص، یک گروه یا یک سازمان برقرار کند که بتواند متکی به آن باشد. در مورد خواسته های عاطفی پافشاری می کند و در انتخاب همسر بسیار سخت گیر است. خواسته او برای استقلال عاطفی مانع از آن می شود که عواطف عمیقی نسبت به دیگران داشته باشد.

**معنای ساختاری:** وابستگی عاطفی، سودمندی در مسیر منافع گروهی

**آبی در ترکیب با بنفش:** تمایل به داشتن احساسات لطیف و حساس، به طوری که بتواند وجود خود را در آنها غرق سازد. در برابر هر چیز زیبا یا دارای حسن سلیقه، پاسخ مثبت نشان می دهد. فردی حساس است و نیاز به محیط های زیبا یا همسری دارد که به اندازه او حساس بوده و قدرت درک داشته باشد، تا هر دوی آنها بتوانند از یک صمیمیت نزدیک برخوردار شوند. خود محور است. بنابراین با سرعت حالت تهاجمی می گیرد و عواطف خود را بروز می دهد.

**معنای ساختاری:** داشتن طبع حساس، دوستدار زیبایی، حساسیت عاشقانه



**آبی در ترکیب با قهوه ای:** دوستدار یک زندگی عاری از کشمکش های درونی است که در آن احساس امنیت و آسایش جسمانی نماید. دلش می خواهد که دیگران با او با ملایمت و مهر و محبت رفتار کنند. از توخالی بودن زندگی و انزوا هراس دارد. از تلاش زیاد اجتناب می کند و نیاز به مستقر کردن وضع اجتماعی خود، امنیت و مصاحبت آرام بخش دارد. توانایی کسب لذت جسمانی را دارد، ولی می خواهد که این فعالیت به دور از عواطف

باشد و همین امر مانع از آن می گردد که عواطف عمیقی در وی پدید آید.

**معنای ساختاری:** آسایش برای لذت بردن، عادت راحت طلبی

**آبی در ترکیب با سیاه:** نیاز فوری به استراحت، تسکین خاطر و درک مسالمت آمیز و محبت آمیز دیگران دارد. این احساس در او وجود دارد که با بی احترامی با وی رفتار شده است و در نتیجه افسرده و خشمگین است. تا وقتی که دیگران وضع او

را درک نکرده‌اند، وضعیت خود را غیرقابل تحمل می‌داند. نیاز به مصاحبت گرم و صمیمانه دارد، ولی از نزدیکان خود توقع دارد که همواره توجه خاصی به او کنند.  
**معنای ساختاری: آرامش مطلق**

**سبز:** با اینکه در شرایط موجود با دشواری‌هایی روبرو است، ولی تلاش می‌کند تا با کمک قدرت تصمیم و نرمش‌پذیری اراده، موقعیت خود را محکم کرده و استقلال عمل خود را حفظ نماید. بر مخالفت‌ها غلبه کرده و دیگران به ارزش او پی ببرند. در خواسته‌های خود پافشاری می‌کند و مایل است که عقاید خویش را به کرسی بنشانند.

**معنای ساختاری: قدرت تصمیم و اراده محکم**

**سبز در ترکیب با قرمز:** دنبال موفقیت است و می‌خواهد که بر موانع و مخالفت‌ها غلبه کرده و خودش تصمیم بگیرد. هدف‌های خود را دست تنها و با ابتکار عمل



پیگیری کرده و دوست ندارد که متکی بر حسن نیت دیگران باشد. قدرتمند است و یا در موضع قدرت قرار دارد. روحیه پشتکار خود را در برابر موانع و مخالفت‌ها حفظ می‌کند. با بی‌تفاوتی شکست‌ها را می‌پذیرد و سازگاری لازم را به عمل می‌آورد تا از صلح و صفا و آرامش برخوردار شود.

**معنای ساختاری: فعالیت هدفدار، ابتکار کنترل شده**

**سبز در ترکیب با زرد:** نیاز به آن دارد که دیگران به ارزش او پی ببرند. بلندپرواز است و می‌خواهد که در دیگران تأثیر گذارده و به او به چشم یک فرد مورد علاقه مردم و قابل تحسین بنگرند. تلاش می‌کند تا هر چه بیشتر به دیگران نزدیک شود. می‌کوشد تا موقعیت خود را بالا ببرد. دست از هدف‌های خود دست بر نمی‌دارد و می‌کوشد تا از طریق انعطاف‌پذیر بودن و سازگاری بر این مشکلات غلبه کند.

**معنای ساختاری: طلب تمجید و ستایش از دیگران، بلندپروازی**

**سبز در ترکیب با بنفش:** مایل است که تأثیر مطلوبی در دیگران به جا گذارده و به عنوان یک شخصیت استثنایی به شمار آید. بنابراین پیوسته مراقب است که ببیند آیا در این کار موفق شده است یا خیر و دیگران چگونه نسبت به وی واکنش نشان می‌دهند. برای کسب نفوذ توجه خاص دیگران، روش‌های زیرکانه‌ای را به کار



می‌گیرد. در برابر زیبایی‌ها یا چیزهای اصیل حساسیت نشان می‌دهد.

**معنای ساختاری:** دلپذیری، غیرمستول

**سبز در ترکیب با قهوه‌ای:** با اینکه احساس می‌کند دیگران توقع زیادی از او دارند و از فعالیت زیاد خسته شده است، ولی هنوز مایل است که بر مشکلات غلبه کرده

و موقعیت خود را محکم نماید و در وجود خود توجهی به آثار ناگوار این تلاش نمی‌کند. اگرچه فرد مغروری است ولی در عقاید خود نرمش‌پذیر است. نیاز به آن دارد که دیگران به ارزش او پی‌ببرند و زندگیش امن و امان و مشکلاتش انگشت شمار باشد؛ می‌کوشد تا آینده‌ای امن، راحت، همراه با احترام بسازد.

**معنای ساختاری:** طلب آسایش جسمانی

**سبز در ترکیب با سیاه:** می‌خواهد به خودش و دیگران ثابت کند که هیچ چیز در او تأثیر نمی‌گذارد و معنای ضعف را نمی‌فهمد؛ در نتیجه با خشونت یا شدت عمل، رفتار می‌کند. عقایدش مستبدانه و خودسرانه است. از هر نوع سازش، خودداری می‌کند.

**معنای ساختاری:** تعصب داشتن نسبت به درستی عقیده خود

**قرمز:** فعال، زنده‌دل و با روحیه است و از فعالیت لذت می‌برد. فعالیت او در جهت کامیابی یا پیروزی است و می‌خواهد که زندگیش همیشه پر باشد. قرمز یعنی محرک، اراده برای پیروزی و تمام شکل‌های شور زندگی و قدرت از تمایلات جنسی گرفته تا تحول انقلابی؛ انگیزه‌ای است برای فعالیت شدید، ورزش، پیکار، رقابت، تمایلات جسمانی و عملیات تهورآمیز.

**معنای ساختاری:** تأثیر یا قدرت اراده

**قرمز در ترکیب با زرد:** دمدمی مزاج و اجتماعی است. نیاز به آن دارد که احساس کند حوادث در مسیر دلخواه او حرکت می‌کنند و در غیر این صورت؛ تحریک می‌تواند موجب فعالیت‌های تغییرپذیر یا سطحی وی گردد. تمایل به گسترش زمینه‌های فعالیت خویش دارد و پافشاری می‌کند که امیدها و افکارش واقع‌بینانه باشند. نسبت به آینده خوش‌بین است. در برابر هر چیز تازه، جدید یا شگفت‌انگیز واکنش مثبت نشان می‌دهد.

**معنای ساختاری:** فعالیت وسیع، توسعه فعالیت در زمینه‌های جدید

**قرمز در ترکیب با بنفش:** ذهن او مملو از چیزهایی است که از نوع بسیار مهیج هستند و به طرزی شیفته کننده و یا به نحو دیگری وی را تحریک می کنند. می خواهد شخصیتی هیجان آور و جالب باشد تا نفوذی دلپذیر و مؤثر در دیگران داشته باشد. با آمادگی در فعالیت هایی شرکت می کند که هیجان آمیز و محرک هستند. دوست دارد، احساس نشاط نماید.

**معنای ساختاری:** حساسیت نسبت به تحریک



**قرمز در ترکیب با قهوه ای:** چون زندگی را آسان می گیرد و آرزوهایش را محدود به آسایش و امنیت می کند، لذا بلند پروازی های خود را کنار گذارده و آرزوی کسب اعتبار و حیثیت را مقدم می دارد. آسایش و امنیت معقول را بر نتایج یک جاه طلبی بزرگ ترجیح می دهد.

**معنای ساختاری:** آرزومند آسایش و اعتبار

**قرمز در ترکیب با سیاه:** احساس می کند که در یک وضعیت خلاف میل خود به دام افتاده و قادر به جلوگیری از آن نیست. از آنجایی که تردید دارد به هدف های خویش برسد، لذا دچار خشم و بدخلقی می شود. ترکیب قدرت و تعصب گاهی باعث نیروی منفی و اهریمنی می شود.

**معنای ساختاری:** خشم و بدخلقی، قدرت و تعصب

**زرد:** نیاز به یک تغییر در شرایط یا در روابطش دارد تا به این طریق بتواند از فشار روحی نجات یابد. در جستجوی راه حلی است که امکانات تازه و بهتری را به وی عرضه کرده و او را نسبت به برآورده شدن آرزوهایش امیدوار سازد. مجذوب هر چیز تازه، جدید و مهیج می شود. در معرض خسته شدن از یکنواختی، چیزهای عادی یا مرسوم قرار دارد. نیاز به دلگرمی و قوت قلب دارد. معیارهای بسیار دقیقی برای انتخاب همسر خود به کار می برد و خواستار تضمین هایی در برابر زیان یا ناامیدی احتمالی است. زرد نمایانگر توسعه طلبی بلامانع، آسان گرفتن یا تسکین خاطر است.



## معنای ساختاری: توسعه طلبی بلامانع، آسان گرفتن



**زرد در ترکیب با بنفش:** قوه تخیل بسیار قوی دارد، خیالباف است یا در خواب و خیال به سر می برد. آرزو دارد که چیزهای جالب و هیجان آوری روی دهد و می خواهد که دیگران جاذبه و گیرایی او را بستایند. خیالباف و حساس است و در جستجوی راهی است تا این صفات خود را بروز دهد؛ چیزهای غیرعادی و یا ماجراجویانه موجب برانگیختن علاقه یا شور و شوق او می شود. **معنای ساختاری:** فریب خیالبافی، عطش ماجراجویی

**زرد در ترکیب با قهوه ای:** دچار ناامیدی شده و نیاز به نوعی کمک دارد. خواستار آسایش جسمی، امنیت کامل و فرصتی برای بهبود است. احساس ناامنی می کند، لذا طالب استقرار موقعیت اجتماعی خویش، ثبات، امنیت عاطفی و محیطی است که آسایش بیشتر و مشکلات کمتری را به او عرضه کند. **معنای ساختاری:** امنیت کامل، آسایش عاری از مانع



**زرد در ترکیب با سیاه:** می کوشد تا از طریق تصمیم گیری های سریع، خودسرانه و نسنجیده و یا تغییر مسیر خود از دست مشکلات، دشواری ها و اضطراب های خویش بگریزد. دست به تصمیم گیری های ناگهانی و خطرناک و بی پروا می زند. هر اندرزی را از دیگران رد می کند. از لحاظ انتخاب همسر بسیار سخت گیر است.

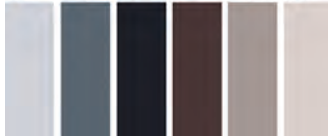
**معنای ساختاری:** بحران ناگهانی، تصمیمات خودسرانه

**بنفش:** نیاز به آن دارد که خود را با کسی یا چیزی همانند سازد و آرزو دارد که با کمک خلق و خوی جذاب و دوست داشتنی خود، نظر دیگران را به سوی خویش جلب نماید. احساساتی است و آرزوی یک محبت عاشقانه را در سر می پروراند. بنفش حالت قرمز (سلطه) و آبی (تسلیم) را حفظ کرده و به حالت همانندسازی

می‌رسد که این همانندسازی نوعی اتحاد عارفانه و درجه بالایی از صمیمیت همراه با حساسیت است که منجر به ادغام کامل ذهن و هدف می‌گردد.  
**معنای ساختاری:** اتحاد عارفانه ادغام کامل ذهن و هدف

**بنفش در ترکیب با قهوه‌ای:** دلش می‌خواهد که در یک فضای خوشگذرانی و پر تحمل به سر برد. عشق و محبت خود را پنهان می‌کند. مشکل پسند و دوستدار زیبایی بوده و سلیقه خاص فرهنگی دارد. خصوصاً در زمینه‌های هنر و خلاقیت هنری بسیار تلاش می‌کند تا با کسانی دوست شود که می‌توانند وی را در این رشد فکری یا هنری یاری نمایند.  
**معنای ساختاری:** لذت و شور زندگانی

**بنفش در ترکیب با سیاه:** قادر نیست بدون احتیاط‌های ذهنی روابط نزدیکی با دیگران برقرار سازد. خواستار استقلال عمل در دوستی است. خواستار کمال مطلوب است که تاکنون تحقق نیافته است. احساس می‌کند که چنانچه خیلی زود به دیگران اعتماد کند در معرض خطر سوءاستفاده شدن قرار خواهد گرفت؛ لذا از دیگران می‌خواهد که خلوص نیت خود را ثابت کنند.  
**معنای ساختاری:** نشانه ماوراءالطبیعه بودن است.



**قهوه‌ای:** در جستجوی رها شدن از مشکلات و شرایط نامنی است تا ضمن آسایش جسمانی، فرصتی برای تسکین و بهبود خود داشته باشد. افراد تنها که مکانی را برای استراحت و آرامش ندارند؛ غالباً رنگ قهوه‌ای را انتخاب می‌کنند. همچنین افرادی که خواستار احترام از جانب دیگران هستند از این رنگ استفاده می‌کنند.

**معنای ساختاری:** نیازمند آرامش و احترام

**قهوه‌ای در ترکیب با سیاه:** سعی می‌کند فردی آرمان‌گرا باشد. ولی هدف‌های موهومی دارد، چون از زندگی بسیار ناامید شده است لذا به آن پشت می‌کند و با دیده نفرت به زندگی می‌نگرد. مایل است که کلاً زندگی را فراموش کرده و بعداً ر یک شرایط راحت و عاری از مشکل، وضع روحی خود را سروسامان دهد.

**معنای ساختاری:** خستگی، استهلاک

**سیاه:** شرایط موجود را برخلاف میل خود و بسیار طاقت فرسا می‌بیند. اجازه نمی‌دهد که هیچ چیز در افکار او تأثیر بگذارد. بیانگر فکر پوچی و نابودی است که خود را نیز نفی می‌کند. سیاه به معنای منفی بوده و نقطه مقابل آن مثبت، رنگ سفید است. سفید به صفحه خالی می‌ماند که داستان را باید روی آن نوشت ولی سیاه نقطه پایانی است که در فراسوی آن هیچ چیز وجود ندارد.

### ترکیبات چند رنگی

ترکیب چند رنگ با هم نشانه شادی است. جشن و سرور و مراسم مختلف، یادآور ترکیب رنگ‌ها با خلوص بالا و شفاف است. همچنین شعف کودکانه و سادگی با رنگ‌های اصلی و ترکیبی نشان داده می‌شوند.

## ۴- شیوه تدریس

### جداسازی متن نمایشی و توصیفی

شیوه تدریس به صورتی است که هنرجویان به صورت تئوری و عملی با متون مختلف در ارتباط باشند و به درک کاملی در این زمینه برسند از این رو هنرجویان را به دو گروه تقسیم کرده و دو متن متفاوت را در اختیار هر گروه قرار دهید. سپس به مقایسه دو متن پرداخته و به نتیجه نهایی آن در خصوص شناسایی متون توصیفی و نمایشی دست یابند.

### تیم تولید و جایگاه طراح لباس

برای درک بهتر و انتقال دقیق تر مفاهیم به هنرجویان، چند نمونه تیتراژ، نمایش داده می‌شود و از هنرجویان خواسته می‌شود که به ردیف‌بندی عوامل و اسامی آنها را توجه کنند و جایگاه هر فرد با موقعیت شغلی را در یابند. به صورت گروهی می‌توانند یک تیتراژ فرضی بسازند.

### ارتباط افراد در تیم تولید

با نمایش پشت صحنه چند فیلم، هنرجویان با نحوه کار افراد و عوامل تولید آشنا شوند. سپس با نظارت هنرآموز، هنرجویان یک گروه تولید برنامه در کلاس تشکیل دهند و به هر یک از اعضا وظیفه‌ای محول شود و یک برنامه کوتاه نمایشی اجرا گردد.

### تجزیه و تحلیل شخصیت نمایشی

با نمایش فیلم‌های مختلف، شخصیت‌های هر داستان توضیح داده شود و هنرجویان



با شخصیت‌های اصلی و فرعی فیلم آشنا شوند. لباس هر شخصیت مورد ارزیابی قرار گرفته و همچنین با دیگر شخصیت‌های فیلم مقایسه شود. به این صورت هنرجویان به نقش و اهمیت لباس شخصیت‌ها و ارتباط لباس‌های مختلف پی خواهند برد. به طور مثال لباس شخصیت مثبت و منفی دارای چه ویژگی‌ها و تفاوت‌هایی هستند. نقش لباس در ارائه خصوصیات شخصیت‌ها در فیلم تا چه میزان اهمیت دارد.

### جداسازی انواع پارچه به نسبت نقش

هنرجویان پارچه‌های متعددی را به کلاس آورده و به کمک هنرآموز، مورد بررسی قرار دهند. سپس با توجه به جنس پارچه‌ها برای شخصیت‌های نمایش؛ پیشنهاد پارچه مناسب دهند.

### تشخیص ملزومات طبق متن

بخش‌های مختلفی از فیلم‌ها در کلاس نمایش داده شود و نقش و اهمیت ملزومات در شکل‌گیری شخصیت افراد، توضیح داده شود. هنرجویان با نظارت هنرآموز، در کلاس به صورت گروهی متنی را انتخاب کرده و با توجه به کاراکتر، ملزومات لباس را انتخاب کنند. هنرجویان مجموعه‌ای از ملزومات را به کلاس همراه بیاورند و در کلاس با استفاده از آنها شخصیتی را به نمایش گذاشته و از هم‌کلاسی‌هایشان بخواهند شخصیت مورد نظر را حدس بزنند.

## ۵- نکات ایمنی و بهداشت

رعایت اصول بهداشت در کارگاه و حفظ ابزار کار، هنرجویان در موقع استفاده با ابزار و نرم‌افزارهای کامپیوتری، دقت لازم در حفظ وسایل را داشته باشند. استفاده صحیح از دستگاه‌هایی نظیر: ویدئو پروژکشن، لپ‌تاپ و مراقبت از فیلم و سی‌دی رعایت بهداشت محیط کلاس در حین اجرا و تهیه کارهای کلاسی. رعایت بهداشت فردی و محیطی در هنگام اجرای کلاسی.

## ۶- شیوه ارزیابی اهداف توانمندسازی

مشاهده عملکرد، پرسش و پاسخ کلاسی



- **جداسازی متن نمایشی و توصیفی:** ارزیابی مرحله‌ای و به صورت مشاهده عملکرد هر گروه و مقایسه آن با گروه‌های دیگر انجام شود. می‌توان نمره را به صورت کار گروهی در نظر گرفت و میزان مشارکتشان را در تقسیم کار ارزشیابی کرد.
- **تیم تولید و جایگاه طراح لباس:** ارزشیابی به صورت کار در منزل و انتخاب تیتراژ و باز آفرینی تیتراژ و همچنین کار گروهی برای تهیه یک تیتراژ فرضی صورت می‌گیرد.
- **ارتباط با افراد تیم تولید:** نقد و بررسی، افراد و عوامل در فیلم (کار کلاسی)، تقسیم‌بندی کار تولید فیلم (کار گروهی)، توضیح عملکرد هر یک از اعضای گروه در ساخت فیلم.
- **تجزیه و تحلیل شخصیت نمایشی:** کار کلاسی به صورت گروهی انجام می‌شود و نمایش فیلم با بررسی شخصیت‌های فیلم صورت می‌گیرد.
- **جداسازی انواع پارچه به نسبت نقش:** ارزشیابی تکوینی به صورت کار کلاسی، به شیوه انتخاب اعضای گروه طراحی و خیاطی، همچنین اجرای تیتراژ صورت می‌گیرد و ارزشیابی نهایی به نسبت کار گروه‌های کلاسی و مقایسه آنها صورت می‌گیرد.
- **تشخیص ملزومات طبق متن:** ارزشیابی تکوینی به صورت کار گروهی کلاسی انتخاب ملزومات مناسب و به کارگیری آنها در لباس و ارزشیابی نهایی به نسبت کار گروه‌های کلاسی و مقایسه آنها با یکدیگر صورت می‌گیرد.

## ارزشیابی شایستگی طراحی و دوخت لباس شخصیت

<p><b>شرح کار:</b> هنرجو در این واحد یادگیری مهارت دوخت و آماده‌سازی لباس شخصیت برنامه‌های تلویزیونی را براساس متن و ویژگی‌های برنامه کسب می‌کند.</p>			
<p><b>استاندارد عملکرد:</b> طراحی لباس و آماده‌سازی لباس بر اساس ویژگی‌های شخصیت نمایشی و هدایت و همکاری با تیم دوزنده طبق متن نمایشی <b>شاخص‌ها:</b> ■ طراحی لباس بر مبنای جایگاه افراد در برنامه تلویزیونی با رعایت اصول فنی و هماهنگی با تیم طراحان، دوزندگان و دستیاران ■ دوخت لباس شخصیت‌های برنامه‌های تلویزیونی بر اساس جایگاه آنان و نوع برنامه تولید شده</p>			
<p><b>شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات:</b> زمان: ۴ ساعت مکان: استودیو لباس یا کارگاه طراحی و دوخت <b>ابزار و تجهیزات:</b> ابزار ترمیم لباس - وسایل دوخت و دوز - ابزار طراحی - نرم‌افزارهای طراحی لباس</p>			
<p><b>معیار شایستگی:</b></p>			
ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳	نمره هنرجو
۱	طراحی لباس بر مبنای شخصیت نمایشی و آناتومی	۱	
۲	هماهنگی تیم طراحی با تیم دوزنده	۱	
۳	هماهنگی با گروه دوخت لباس و ارائه نهایی	۲	
	<p>شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش: عدم استعمال دخانیات، وجود تهویه مناسب، رعایت ایمنی به منظور جلوگیری از خطر آتش سوزی به دلیل قابل اشتعال بودن پارچه‌ها و مواد دیگر در این کارگاه، وفاداری به متن و تاریخ، دفع صحیح زباله، استفاده از پارچه‌های طبیعی، منظم بودن، مردم‌داری، اخلاق حرفه‌ای، روحیه کار جمعی، تفکر انتقادی</p>		
	<p>میانگین نمرات</p>		
			*
<p>* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ می‌باشد.</p>			

نمونه جدول بودجه‌بندی:

ساخت ماسک ساده

زمان		رئوس محتوا	فصل	واحد یادگیری	جلسه
عملی	نظری				
۶	۲	تاریخچه پیدایش ماسک، انواع آن و تهیه مواد جهت ساخت ماسک گچی	۴	ساخت ماسک ساده	جلسه ۱
۶	۲	ساخت و تهیه ماسک و مواد مصرفی مورد نظر	۴	ساخت ماسک ساده	جلسه ۲
۶	۲	شناخت انواع چسب و طرز ساخت آن، ساخت ماسک پاپیه ماشه	۴	ساخت ماسک ساده	جلسه ۳
۶	۲	ساخت و پرداخت ماسک تنظیف	۴	ساخت ماسک ساده	جلسه ۴
۶	۲	ساخت و پرداخت ماسک لاتکس، نمایش و ارزیابی	۴	ساخت ماسک ساده	جلسه ۵

## فصل چهارم: ساخت ماسک

### واحد یادگیری (۱)

### ساخت ماسک ساده

#### ۱- مقدمه

ماسک وسیله‌ای برای پوشاندن است و کاربردهای فراوانی دارد. ماسک‌های پزشکی، ماسک‌های جلوگیری از انتشار مواد شیمیایی یا حتی پوشش‌های رنگی که به اصطلاح ماسک کردن یا در تئاتر کسی جلوی دیگری قرار گیرد ماسکه می‌گویند. ماسک نمایشی نوعی پوشاننده است که در صحنه‌های نمایش مورد استفاده قرار می‌گیرد. در ابتدا ماسک‌های نمایشی از شاخ و سر حیوانات یا شاخ و برگ در قبایل اولیه به وسیله دشمن‌ها مورد استفاده قرار می‌گرفته است و سپس در نمایش تراژدی توسط یونانیان و بعدها در نمایش کمدی مورد استفاده قرار گرفت. در بسیاری از کشورهای آسیایی نمایش‌های سنتی با ماسک انجام می‌شود. مانند نمایش‌های رقص تایلندی، اپرای پکن چین و در اروپا نمایش‌های کمدی دل آرته. امروزه نیز یکی از ارکان اصلی فیلم‌های سینمایی ژانرهای تخیلی است بنابراین ماسک نقش و کاربرد بسیار زیادی در سینما دارد. ماسک‌های نمایشی انواع زیادی دارند مانند ماسک‌های چوبی، کاغذی، نیم ماسک، ماسک‌های چرمی، گچی، لاتکس و ...

#### ۲- مواد و تجهیزات

ابزار ساخت ماسک - نرم‌افزار طراحی

#### ۳- دانش افزایی

در صورتی که خواسته باشید حجمی را روی صورت استفاده کنید، می‌توانید به دو صورت اقدام کنید یا به صورت مستقیم بر روی ماسک گچی با گل یا خمیر حجم را اضافه کنید و سپس از روی آن پایه ماشه یا با باند گچی قالب بگیرید. در فرم دوم می‌توانید حجمی را با گل ساخته و از روی آن قالب باند گچی پایه ماشه تهیه کرده و سپس قالب گچ جیپس بگیرید.



## ۴- شیوه تدریس

- ۱ ماسک‌های گوناگون را به هنرجویان با نمایش فیلم‌های متعدد و جستجو در سایت‌های اینترنتی و... معرفی کنید.
- ۲ وسایل و مواد ساخت را توضیح دهید. از چه موادی می‌توان ماسک ساخت؟ و چه ابزاری برای ساخت ماسک لازم است؟
- ۳ برای هنرجویان با مقوا و وسایل دور ریختنی ماسک‌های ساده بسازید.
- ۴ برای هنرجویان ماسک گچی بسازید و مراحل ساخت آن را توضیح دهید و از هنرجویان بخواهید به صورت گروه‌های دو نفری از صورت یکدیگر ماسک گچی تهیه کنند.
- ۵ پس از خشک شدن ماسک، طرز استفاده از چسب چوب و مل و چگونگی سنباده زدن را آموزش دهید.
- ۶ هنرجویان ماسک را رنگ آمیزی کنند. قبل از رنگ آمیزی بر روی ماسک، رنگ آمیزی آن بر روی کاغذ مشخص باشد.
- ۷ روزنامه را به صورت نوارهای ۵ سانتی متری بریده، ماسک گچی که قبلاً تهیه نموده و سطح آن را صاف کرده به عنوان قالب کار شروع کنید. ابتدا قالب را چرب کنید سپس نوارهای پنج سانتی متری را چسب چوب یا سریش که با آب سرد مخلوط شود و به صورت مایع غلیظی است، آغشته کنید. چسب اضافه آن را گرفته و بر روی قالب بزنید. تا یک لایه کامل نوار روی روزنامه قالب گرفته شود این عمل را تا هفت لایه انجام دهید سپس به آن زمان می‌دهیم تا خشک شود. هنرجویان می‌توانند از سشوار برای خشک کردن پایه ماشه اضافه کنند. بعد از خشک شدن سنباده پوست ساب زده و ماسک را رنگ آمیزی می‌کنیم.
- ۸ ماسک تمیز بسازید. توجه داشته باشید که اگر پارچه تمیز آهار داشت، آن را با آب بشویید، خشک کنید و سپس استفاده کنید. توجه داشته باشید تمیز کردن کاملاً به چسب چوب آغشته تا جایی که پارچه کاملاً نرم و انعطاف پذیر باشد. هنرجویان باید قالب را به اندازه مناسب با وازلین چرب کرده تا پارچه روی قالب حالت بگیرد.
- ۹ ساخت ماسک از نوار زخم: هنرجویان باید داخل ماسک گچی را کاملاً سنباده زده و تمیز کنند. برای آنکه داخل ماسک گچی کاملاً صاف شود می‌توانید پس از سنباده زدن یک لایه اسپری سیلر و کیلر درون ماسک بزنید تا حالت شیشه‌ای پیدا کند سپس از آن یک لایه نازک وازلین می‌زنیم، بعد لایه لایه نوارهای باند زخم را گذاشته و با قلم موی که با مایع ظرفشویی آغشته نموده‌ایم چسب چوب را با همین قلم مو بر سطح نوار می‌زنیم. در آخر لایه لاتکس را زده و پودر تالک را بر تمام سطح لاتکس می‌پاشیم.

۱۰ فرق بین لاتکس مناسب و فاسد را به هنرجویان نشان دهد. هنرجویان باید توجه داشته باشند که لاتکس را در ظرفی نگه دارند که هوای زیادی به آن نخورد در غیر این صورت سفت می‌شود. بهترین ظرف بطری‌های پلاستیکی آب و نوشابه است. مقداری از لاتکس را در ظرف ریخته و بقیه آن را در بطری در بسته‌ای قرار داده تا در مجاورت هوا حفظ شود. قبل از استفاده قلم‌مو را به مایع ظرفشویی آغشته می‌کنیم همانند ماسک باند زخم، داخل ماسک را کاملاً صیقلی و کیلر و سیلر می‌زنیم. پودر بچه را در ماسک ریخته و با دست کاملاً به سطح داخلی ماسک می‌مالیم. هنگام در آوردن لاتکس باید اطمینان پیدا کنید لاتکس کاملاً خشک شده باشد. در هنگام برداشت ماسک، لز پودر تالک برای جداسازی ماسک از قالب استفاده می‌شود تا ماسک به قالب نچسبد. رنگ ماسک می‌تواند آکرلیک یا گواش یا جوهررنگ باشد.

## ۵- نکات ایمنی و بهداشت

رعایت ایمنی در کار با چسب و توانایی کار با ابزار دفع آتش.

## ۶- شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی

مشاهده عملکرد، ژوژمان کارگاهی

نکته



- ۱ «هنرجو» طرز استفاده و کاربرد وسایل ساخت ماسک را بدانند.
- ۲ مواد سازنده هر نوع ماسک را از ماسک دیگر تشخیص دهد.
- ۳ لاتکس فاسد را از لاتکس غیر فاسد تشخیص دهد.
- ۴ ماسک‌های کشورهای دیگر را بشناسد.
- ۵ یک ماسک را رنگ آمیزی کند.
- ۶ یک ماسک پایه ماشه بسازد.
- ۷ ماسک گچی را بسازد و رنگ آمیزی کند.
- ۸ ساخت ماسک با باند زخم را بدانند.
- ۹ ماسک با تنظیف را بسازد.
- ۱۰ انواع چسب و نوع کاربرد آن را بدانند.



## ارزشیابی شایستگی ساخت ماسک ساده

<p><b>شرح کار:</b> هنرجویان در این واحد یادگیری ساخت انواع ماسک‌های گچی، پاپیه ماشه و لاتکس را فرا می‌گیرند.</p>			
<p><b>استاندارد عملکرد:</b> ساخت ماسک ساده با مواد مصرفی باند گچی - خمیر روزنامه - پاپیه ماشه و لاتکس بر مبنای چهره بدون شخصیت خاص. <b>شاخص‌ها:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ مهارت انتخاب مواد با توجه به ویژگی‌های گوناگون آن و تناسب با ماسک مورد نظر.</li> <li>■ تهیه قالب باند گچی و ساخت ماسک.</li> <li>■ ساخت ماسک به شیوه پاپیه ماشه (خمیر روزنامه).</li> <li>■ ساخت ماسک لاتکس از روی ماسک گچی.</li> </ul>			
<p><b>شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات:</b> زمان: ۱۲۰ دقیقه مکان: استودیو یا کارگاه طراحی و ساخت ابزار و تجهیزات: ابزار ساخت ماسک، نرم‌افزار طراحی</p>			
<p><b>معیار شایستگی:</b></p>			
ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳	نمره هنرجو
۱	انتخاب مواد و ابزار	۱	
۲	تهیه قالب با باند گچی	۲	
۳	ساخت ماسک با خمیر روزنامه	۱	
۴	کار با لاتکس	۱	
	<p>شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش: رعایت ایمنی در کار با چسب و توانایی کار با ابزار دفع آتش، صداقت، خودباوری، دفع مواد زائد به روش صحیح، جلوگیری از اسراف و مصرف بی‌رویه چسب یا مواد دیگر، انتخاب فناوری مناسب (۱۴ N).</p>		۲
	<p>میانگین نمرات</p>		*
<p>* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ می‌باشد.</p>			

نمونه جدول بودجه‌بندی: ساخت ماسک شخصیت

زمان		رئوس محتوا	فصل	واحد یادگیری	جلسه
عملی	نظری				
۶	۲	نوشتن یک داستان کوتاه یا انتخاب یک نمایشنامه و توانایی طراحی یک ماسک	۴	ساخت ماسک شخصیت	جلسه ۱
۴	۴	عوامل تأثیرگذار در ماسک و بررسی ماسک‌های ملل مختلف بر اساس شیوه ساخت و شخصیت آن	۴	ساخت ماسک شخصیت	جلسه ۲
۴	-	نمایشگاه و ارزیابی هنرآموز از کار هنرجویان	۴	ساخت ماسک شخصیت	جلسه ۳

## فصل چهارم: ساخت ماسک

واحد یادگیری  
(۲)

### ساخت ماسک شخصیت

#### ۱- مقدمه

زمان و مکان در متون نمایشی تعیین‌کننده بسیاری از مسائل برای دکور، گریم، ماسک، لباس و کلاً فضای نمایش است. برای آن که بهتر زمان و مکان یک نمایشنامه یا فیلمنامه را تشخیص دهیم بهترین روش، بررسی تاریخ و مطابقت آن با نمایشنامه یا فیلمنامه است. بررسی معماری آن زمان تاریخی به ما کمک می‌کند که مکان نمایشنامه یا فیلمنامه را بهتر بشناسیم. حال این سؤال پیش خواهد آمد اگر نمایشنامه یا فیلمنامه در زمان یا مکان آینده اتفاق بیفتد چه می‌شود؟ در این قسمت می‌توان از موضوع و شخصیت‌ها و وضعیت روانی فیزیکی روند نمایشنامه و نوع ژانر با کمی چاشنی فانتزی و تخیلی و جذابیت برای مخاطب به نوعی از زمان و مکان در نمایش یا فیلم رسید.

برای ساخت ماسک مناسب، ابتدا باید شخصیت‌های داستان را بشناسیم. قهرمان کیست؟ چه تصمیمی می‌گیرد؟ چه کسانی طرفدار قهرمان و چه کسانی ضد قهرمان هستند؟

دانستن این مطالب کمک می‌کند تا شما ماسک‌های مناسب‌تری بسازید. استفاده از رنگ‌های دوست‌داشتنی و آرامش‌بخش که دیدی مثبت در بیننده به وجود می‌آورد مانند استفاده از خطوط مناسب و دقت بالا و مباحث، مبانی هنرهای تجسمی باشد. البته در بعضی از اوقات به صورت حسی تا حدودی می‌توان به این مسائل رسید. رفتار اشخاص می‌تواند تا حد زیادی در شناسایی این نوع ماسک به ما کمک کند.

#### ۲- مواد و تجهیزات

نرم‌افزار طراحی - چهره

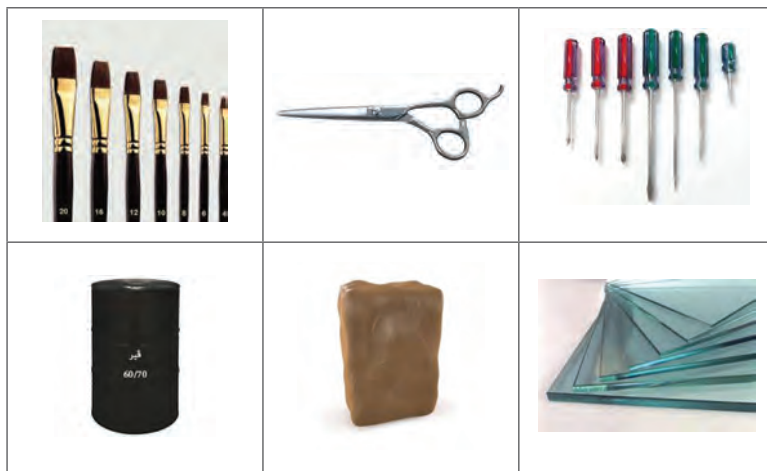
## ۳- دانش افزایی

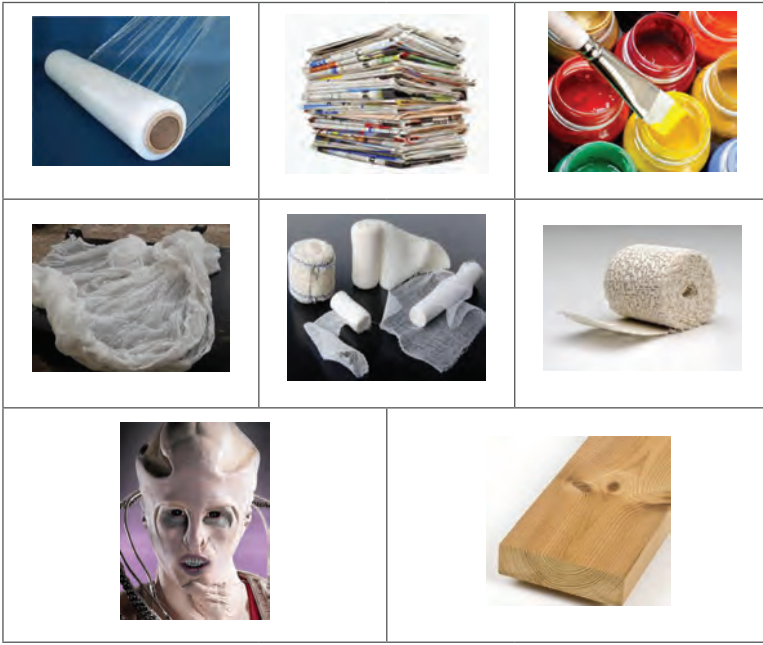
در یونان باستان ماسک با توجه به تیپ و رفتار شخصیت‌ها ظاهر شد. اشیل اولین درام نویسی است که برای بازیگرانش ماسک طراحی و آن را شخصیت پردازی نمود. یک فرد سه یا چهار نقش آفرینی می‌کرد. رنگ موها دارای اهمیت خاصی بود، افراد بدبخت دارای موهای تیره، افراد مکار موهای سرخ، افراد بخیل موهای کوتاه، افراد قوی موهای فرفری و نوع بینی‌ها اهمیت خاصی داشتند. در نمایش‌های کمدی هر کدام از شخصیت‌ها نیز خصوصیات منحصر به فردی داشتند. انواع خدایان و قهرمانان و مردان حکومتی، ماسک‌های مضحک به وجود آوردند و در کمدی عنصر اغراق برای نشان دادن ماهیت درونی افراد به کار برده می‌شد. همسرایان از دهان موجوداتی همچون پرندگان، حشرات، حیوانات، دیگ ماسک‌های خود را می‌ساختند البته این پردازش شخصیت از طریق ماسک تنها در غرب نبود بلکه اکثر نمایش‌های هندی و چینی مانند اپرای پکن یا کاتاکالی هند و رقص‌های تایلندی همگی از ماسک استفاده می‌کردند و بعد در تئاتر نو ژاپن، استفاده از ماسک صورت می‌گرفت و هنوز هم ادامه دارد.

## ۴- شیوه تدریس

- ۱ هنرجویان را در مقابل یکدیگر قرار دهید و از آنها بخواهید که دوست خود را از لحاظ فیزیکی شرح دهند.
- ۲ هر هنرجو احساس خود را در مورد هر یک از حیوانات بیان کند.
- ۳ هنرجویان داستانی را بخوانند و قهرمان یا ضدقهرمان و افراد فرعی داستان را مشخص کنند و در مورد هر یک از شخصیت‌های داستان بحث و گفت‌وگو کنند.
- ۴ چهره و یا شخصیتی را انتخاب کنند (قطع A۴). بر روی تصویر ورق پوستی قرار داده و با خطوطی در چهره تغییراتی ایجاد کنند. (پدیده خندان، گریان و... بر روی همان چهره اعمال کنند)
- ۵ با استفاده از چهارچوب چهره کپی شده، هنرجو خطوط چشم و ابرو و دهان را مشخص نماید. می‌توان چشم‌ها را بسیار درشت یا در قسمت‌های دیگر چهره به شیوه اغراق آمیزی (بزرگ) طراحی و اجرا نمود.
- ۶ چند گونه جزء چهره، گوش‌ها، ابروها، چشم‌ها، بینی، مو و... ساخته و با استفاده از ورق پوستی آنها را در صورت‌های مختلف امتحان کنند تا به آن چهره دلخواه دست یابند.
- ۷ تصاویر گوناگون ماسک را از لحاظ نوع خطوط، رنگ، فرم و بافت مورد بررسی قرار دهند و شخصیت ماسک را توصیف کنند.

- ۸ هنرآموز تفاوت ماسک‌های تلویزیونی، سینمایی و تئاتر را بیان کند.
- ۹ هنرجویان فیلم‌های تخیلی را در سر کلاس ببینند یا با آوردن عکس فیلم‌ها راجع به شخصیت فیلم صحبت کنند و در صورت اشتباه بررسی درست به آنها آموزش داده شود. فیلم‌های تخیلی و یا تصاویر آن در کلاس به نمایش گذاشته شود و شخصیت‌های فیلم، مورد بحث و گفت‌وگو قرار گیرند.
- ۱۰ به‌همراه هنرآموز، هر هنرجو برای شخصیت‌های داستانی (قهرمان، ضدقهرمان و...) یک ماسک طراحی کند و در کلاس به بحث و گفت‌وگو بپردازند.
- ۱۱ از هنرجویان بخواهید که در مورد نقش یکی از هنرپیشه‌های مطرح در یکی از سریال‌های تلویزیونی یا سینمایی چه از لحاظ فیزیکی و چه از لحاظ روانی توضیح دهند.
- ۱۲ یکی از حیوانات را در نظر بگیرند و شخصیت او را به یکی از صفات شخصی انسانی ربط دهند.
- ۱۳ احساس خود را درباره رنگ‌ها توضیح دهند.
- ۱۴ از آنها بخواهید که یک ماسک کاغذی با طراحی خود انجام دهند.
- ۱۵ کارایی بافت و خط و رنگ در ماسک را توضیح دهند.
- ۱۶ صورت یک حیوان را جهت ساخت ماسک طراحی کنند.
- ۱۷ چه مواردی را برای شناسایی شخصیت درونی و ظاهری افراد باید در نظر گرفت.
- ۱۸ نمایشی کوتاه را انتخاب کرده و قهرمان و ضد قهرمان و افراد فرعی را شناسایی و در مورد یکی از این اشخاص توضیح دهد.
- ۱۹ یک ماسک ترکیبی (انسان و حیوان) طراحی کنند.
- ۲۰ از موجود تخیلی و فانتزی یک ماسک طراحی کنید.





## ۵- نکات ایمنی و بهداشت

استفاده از عینک، ماسک و لباس ایمن در کارگاه

## ۶- شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی

مشاهده عملکرد، ژورنال کارگاهی

## ارزشیابی شایستگی ساخت ماسک شخصیت

<p><b>شرح کار:</b> هنرجو در این واحد یادگیری پس از آگاهی از ویژگی‌های متن و شخصیت‌های آن و با انتخاب مواد و تجهیزات لازم برای نمایش‌های تلویزیونی ماسک می‌سازد.</p>			
<p><b>استاندارد عملکرد:</b> ساخت ماسک شخصیت بر مبنای متن تعیین شده و هماهنگی با تهیه‌کننده</p> <p><b>شاخص‌ها:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ خوانش متن و تعیین جایگاه شخصیت از نظر فضا، تاریخ، ژانر و مانند آن</li> <li>■ طراحی شخصیت نمایشی برای اجرای ماسک</li> <li>■ انتخاب مواد و ساختن ماسک به شیوه مورد نظر تهیه‌کننده برنامه تلویزیونی و ترمیم و روتوش نهایی آن</li> </ul>			
<p><b>شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات:</b> زمان: ۱۲۰ دقیقه مکان: استودیو یا کارگاه طراحی و ساخت ابزار و تجهیزات: نرم‌افزار طراحی - چهره</p>			
<p><b>معیار شایستگی:</b></p>			
ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳	نمره هنرجو
۱	خوانش متن	۱	
۲	طراحی ماسک	۲	
۳	انتخاب مواد و تجهیزات	۱	
۴	ساخت ماسک نمایشی بر مبنای شخصیت متن	۲	
	<p>شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش: استفاده از عینک، ماسک و لباس ایمن در کارگاه، دفع مواد زائد به روش صحیح - جلوگیری از مصرف بی‌رویه مواد به خصوص چسب، اجتماعی بودن (N51)</p>		۲
میانگین نمرات			*
<p>* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ می‌باشد.</p>			

نمونه جدول بودجه بندی:

گریم شخصیت

زمان		رئوس محتوا	فصل	واحد یادگیری	جلسه
عملی	نظری				
۶	۲	پیدایش و تاریخچه گریم، کاربرد گریم در سینما و تلویزیون ( نمایش فیلم)	۵	گریم شخصیت	جلسه ۱
۷	۱	متعادل سازی	۵	گریم شخصیت	جلسه ۲
۷	۱	متعادل سازی و آشنایی با آناتومی چهره	۵	گریم شخصیت	جلسه ۳
۷	۱	طراحی و سایه زنی	۵	گریم شخصیت	جلسه ۴
۷	۱	گریم شخصیت	۵	گریم شخصیت	جلسه ۵
۷	۱	روش استفاده از ریش و سبیل	۵	گریم شخصیت	جلسه ۶
۷	۱	روش ایجاد زخم و سوختگی	۵	گریم شخصیت	جلسه ۷
۴	-	نمایش و ارزیابی	۵	گریم شخصیت	جلسه ۸



## فصل پنجم: چهره‌پردازی

واحد یادگیری  
(۱)

### گریم شخصیت

#### ۱- مقدمه

##### پیدایش گریم

ریشه و پیدایش گریم را باید در دوران‌های ابتدایی و در مراسم آئینی جستجو کرد. در این مراسم از گریم به شکل خیلی ساده و ابتدایی استفاده می‌شد. معمولاً در مراسم‌ها و آئین‌ها چهره خود را با رسوبات مختلف، رنگ‌های معدنی و یا شیرۀ گیاهان رنگ‌آمیزی می‌کردند و گاهی از پوست درختان ماسک (صورتک‌هایی) می‌ساختند و بر چهره خود می‌نهادند، در طول تاریخ همچنان گریم را می‌توان نزد مصریان باستان مشاهده کرد، که در مراسم‌های خود عمدتاً از صورتک‌هایی با رنگ‌های شاد استفاده می‌کردند. ریشه گریم در هنر نمایش است و قدمت آن به ما قبل تاریخ هم می‌رسد و همان‌طور که هنر نمایش به مرور زمان به رشد و بالندگی رسیده است، بنابراین در هنر چهره‌پردازی هم دگرگونی و تحول شگرفی دیده می‌شود.

هنر چهره‌پردازی همانند نورپردازی و صحنه‌پردازی و دیگر موارد در خدمت هنر نمایش و سینما و تلویزیون قرار گرفته است و باید همواره به یاد داشته باشیم که نگاه تماشاگر به صورت بازیگر است و به همین دلیل نقش و اهمیت چهره‌پردازی در کمک به بازیگر برای موفقیت در ایجاد ارتباط بیشتر با تماشاگر نقش بسیار مهمی دارد. انسان‌های اولیه به دلیل نداشتن قدرت تکلم به ناچار در تمام لحظات زندگی برای ایجاد ارتباط با یکدیگر از حرکات نمایشی استفاده می‌کردند، از آغاز هنر تئاتر، هنر گریم در یونان، هند، چین و ژاپن کنار بازیگر بوده و او در اجرای نقش یاری کرده است، گریم مکمل کار بازیگر است، گریم گاه با رنگ‌آمیزی مو و گاهی با نقاشی چهره بازیگر و گاه به کمک ماسک‌های نیمه و کامل به کمک بازیگر می‌آید و تماشاگر را با خصوصیات نمایش آشنا تر و آگاه‌تر می‌کند.

#### ۲- مواد و تجهیزات

ابزار گریم - رنگ‌ها - قلم‌موها - برس‌ها

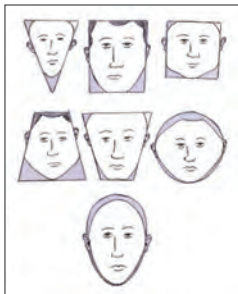
## ۳- دانش افزایی و شیوه تدریس

برای طراحی چهره شخصیت نمایشی، یک اصل کلی در نظر گرفته شود و آن شناخت آناتومی و شناخت استخوان‌ها و عضلات سر و صورت است که گریمور (چهره پرداز) باید از آن آگاهی و شناخت داشته باشد. شناخت عضلات چهره و نحوه عمل آنها در کار میمیک چهره و شخصیت‌سازی بر چهره بازیگر خواهد بود و ایجاد سایه و روشن بر چهره منوط به شناخت استخوان‌ها و عضلات است.

استخوان‌بندی چهره بر اثر بالا رفتن سن تغییر می‌کند و عضلات حالت ارتجاعی خود را از دست می‌دهند و پوست به استخوان‌ها می‌چسبد و آنها را بیشتر نمایان می‌کند، که این وضعیت در افراد مسن شدیدتر خواهد شد، در نتیجه چهره پرداز باید شناخت کافی از استخوان‌ها و عضلات چهره داشته باشد. هر چه عضلات پرحجم‌تر باشند چهره چاق‌تر است و هر چه کم حجم‌تر باشند چهره لاغرتر به نظر می‌رسد.

### شکل و غالب هندسی چهره

به‌طور کلی چهره افراد در هشت شکل هندسی دیده می‌شود که عبارتند از شکل‌های بدون زاویه مانند دایره و بیضی و شکل‌های زاویه‌دار مانند مربع، مستطیل، مثلث و دوزنقه که باید برای پیدا کردن این غالب‌ها در مقابل آینه با دقت زیاد انجام پذیرد. زیرا بعضی از چهره‌ها ممکن است در غالب ترکیبی بین دو شکل هندسی قرار گرفته باشد.



تصویر ۱

### متعادل سازی چهره

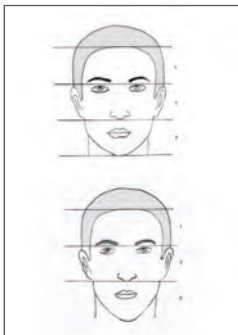
از لحاظ هنری و زیبایی شناسی یک چهره متناسب از سه قسمت نسبتاً مساوی تشکیل می‌شود که عبارتند از:

۱ محل رویش مو تا زیر ابروان

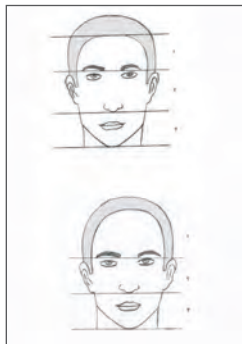
۲ از زیر ابروان تا زیر بینی

۳ از زیر بینی تا خط انتهای چانه

ضمن توجه به مطالب گفته شده به نکات ذیل باید توجه شود. زیرا در بعضی افراد اندازه‌های ذکر شده کاملاً مساوی نیست و ممکن است گاهی دو قسمت با هم مساوی و یک قسمت دیگر صورت بزرگ‌تر از دو قسمت دیگر باشد که باعث می‌شود قسمت نامساوی



تصویر ۲



تصویر ۳

بیش از حد معمول و بزرگ‌تر دیده شود. مثلاً: اگر قسمت ۱ و ۲ مساوی و قسمت ۳ بزرگ‌تر باشد چهره دارای چانه بلند است و اگر قسمت ۲ و ۳ مساوی باشد و قسمت ۱ بزرگ‌تر باشد چهره دارای پیشانی بلند است و اگر قسمت ۱ و ۳ مساوی باشد و قسمت ۲ بزرگ‌تر باشد چهره دارای بینی بلند است.

### شناخت رنگ‌ها از نظر روان‌شناسی

یکی از موارد مهم در نمایش مفاهیم، رنگ است و از دیر زمان یک عامل مهم در صحنه به حساب می‌آید.

رنگ سفید: مظهر پاکی، شادی و خوش بینی.	رنگ آبی: مظهر آرامش و کودکی.
رنگ قرمز: مظهر نیرو، اقتدار، خشونت، قدرت، خون و آتش.	رنگ زرد: مظهر شادی، آفتاب، خوشبختی و ثروت.
رنگ سبز: مظهر تازگی.	رنگ سیاه: مظهر مرگ، ترس، خیانت، غم و بدبینی.
رنگ زرد کمرنگ: نشان دهنده سستی.	صورتی کمرنگ: مظهر رویایی و رومانیتیک.
نارنجی: مظهر نشاط، زندگی و امیدواری.	خاکستری: مظهر افسردگی، بی‌تفاوتی و گنگ.
ارغوانی: نماد جلال و شکوه.	بنفش: اسرار آمیز وهم انگیز.
رنگارنگ: مظهر غیرمنطقی و عدم تعادل.	رنگ‌های نامشخص: نشان دهنده بیماری و تلخی.

### هدف از متعادل سازی (تصحیح گریم)

ایجاد تناسب بین اعضای چهره بازیگر است، که این تعادل‌سازی برای بعضی از شخصیت‌ها به کار می‌رود. به‌ویژه برای چهره‌های مثبت و جوان‌سازی، روش متعادل‌سازی معمولاً بر روی چهره مجریان تلویزیون اجرا می‌شود و سعی بر آن است که چهره آنها، تا حد ممکن به شکل بیضی نزدیک شود.



تصویر ۴

## متعادل و نامتعادل سازی چهره و بدن بازیگر

متعادل سازی به هماهنگ ساختن رابطه شکل چهره و اعضای آن گفته می شود، که این عمل با سایه روشن بر روی چهره انجام می شود. البته زمانی که چهره بیضی، جزء چهره زیبا محسوب می شد، چهره را به شکل بیضی نزدیک می کردند. اما امروزه علاوه بر آن بازیگر باید جذابیت داشته باشد مانند یک لبخند مهربان و یک صدای نافذ می تواند به چهره جذابیت بدهد. اساس زیبایی چهره جذابیت است.

## متعادل و نامتعادل سازی کل بدن بازیگر

گاهی بازیگری را مشاهده می کنید که برای اجرای نقش، از نظر چهره و بدن هماهنگی لازم را ندارد. مثلاً خیلی لاغر است و یا اگر در چهره بینی، ابروان و یا موی سر، عیبی وجود دارد اما در اجرای نقش بسیار توانا است و باید نقش یک شخصیت قدرتمند را اجرا کند بنابراین تعادل سازی در کل بدن بازیگر انجام می شود. گاهی ممکن است با بازیگری، جوان، خوش چهره و خوش قامت مواجه شوید که باید برعکس چهره و قسمت هایی از بدن او نامتعادل شود.

## تعریف فُن ( فُن چیست)

فُن مواد پوشش دهنده چهره است و ترکیبی است از پن کیک و پن استیک که با انتخاب رنگ مناسب برای صورت بازیگر و یا مجری در مقابل نور و دوربین استفاده می شود. فُن را به عنوان رنگ زمینه (فونداسیون) نام می برند. **روش استفاده از فُن:** ابتدا باید یک روپوش مخصوص بر روی لباس بازیگر در نظر گرفته شود و پس از تمیز کردن صورت به وسیله پنبه و شیر پاک کن، فُن مناسب را با اسفنج بر چهره بازیگر می زنیم. اگر فُن خشک باشد باید از اسفنج نمناک استفاده شود و اگر فُن چرب باشد باید از اسفنج به تنهایی استفاده کنیم.

فُن زدن از پیشانی شروع می شود و آرام آرام تا گردن بازیگر می رسد.

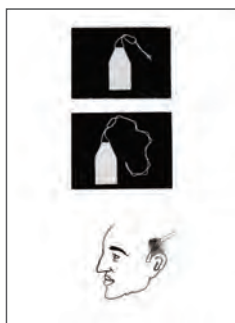
نکته



## مرحله اجرای فُن و جوان سازی

اجرا فُن و رنگ زمینه و آماده سازی صورت برای چهره پردازی: در برنامه های تلویزیونی و سینما برای نمایش یک چهره جوان باید خطوط اصلی چهره مثل پیشانی، بین ابروها، گوشه چشم، شقیقه، گونه ها، کنار لب و چانه باید کاملاً محو و یک دست شود.

### لیفتینگ یا کشیدگی (جوان سازی)



تصویر ۵

برای جوان تر نشان دادن بازیگر باید از عمل لیفتینگ یا کشیدگی استفاده شود، که این عمل ممکن است بر روی پوست و به وسیلهٔ بندینگ انجام شود. بدین صورت که بندینگ را که به شکل تصویر شماره ۵ می باشد و در دو طرف یعنی سمت شقیقه ها و کنار گوش به وسیلهٔ چسب لاتکس چسبانده می شود و سپس از دو طرف کشیده شده و در پشت سر لابه لای موها گره زده می شود. جوان سازی دقیقاً برعکس پیر کردن است.

### کاربرد گریم در انواع چهره



تصویر ۶

**چهره لاغر:** برای ایجاد یک چهره لاغر و استخوانی باید رنگ زمینه را با توجه به نوع و چگونگی لاغری انتخاب کرد، هر چقدر رنگ فُن، از گروه مات انتخاب کنیم بیشتر به شخصیت لاغری نزدیک می شود و بعد از زدن فُن خطوط چهره را کشیده و با قلم مو خطوط و سایه ها را محو می کنیم.

### چهرهٔ پیر

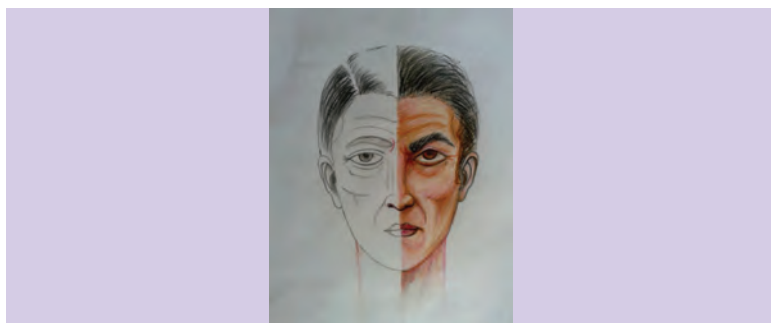


تصویر ۷

**پیری افراد:** ابتدا خطوط چهره پیری را کشیده و با قلم مو خطوط را محو می کنیم. خطوط اصلی چهره برای پیر کردن عبارتند از عضلات گیجگاهی، خطوط مدور چشم، اطراف بینی، لب، شکاف لب و خطوط اطراف چانه. خطوط فرعی که در درجه دوم قرار دارند عبارتند از خطوط پیشانی، گوشه چشم، خطوط زیر چشم، خطوط زیر لب و خطوط زیر شکاف لب.

برای پیری، خطوط چهره پررنگ تر می شود و برای جوان شدن کاملاً برعکس است و باید کلیه خطوط به وسیلهٔ فُن و رنگ چهره از بین بروند.

**چهره خشن:** رنگ زمینه از گروه رنگ نارنجی درخشان انتخاب می‌شود، بعد از رنگ زمینه، با مداد قهوه‌ای خطوط عضلات شقیقه را به طور عمودی سایه بزنید. ابروان به چشم‌ها نزدیک‌تر می‌شوند، بین ابروان دو خط کوتاه عمودی کشیده شود و به طرف بالا محو شود. خطوط مدور چشم را زاویه‌دار کشیده، خطوط پیشانی را موازی با خطوط ابروان رسم کنید. حجم‌های چهره را رنگ روشن بزنید. از ریش یا سبیل هم می‌توانید استفاده کنید.



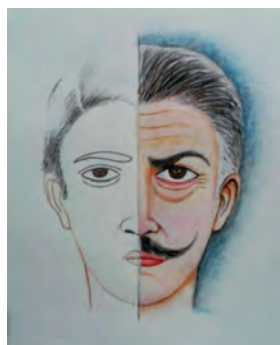
تصویر ۸

### برای نشان دادن شخصیت مثبت و منفی

- ۱ چنانچه شخصیت مورد نظر مثبت باشد، ابروان را با کمی فاصله از چشم‌ها و به صورت هلال رسم کنید. خطوط چشم را به صورت طبیعی بکشید.
- ۲ چنانچه شخصیت منفی باشد، ابروان به چشم نزدیک‌تر می‌شود و رنگ ابروان و چشم را از رنگ سیاه انتخاب نمایید.



تصویر ۹



تصویر ۱۰

### چهره بد طینت و منفی

رنگ زمینه از گروه قرمز و نارنجی بعد از زدن فن زمینه، با مداد دو خط روی عضلات شقیقه کشیده و به طرف موها سایه بزنید. به طوری که سایه بر قوس ابروان عمود باشد. برای این شخصیت خطوط گونه در بالای استخوان برجستگی بیشتری به وجود آید. بینی را بکشید یا نامتعادل کنید.

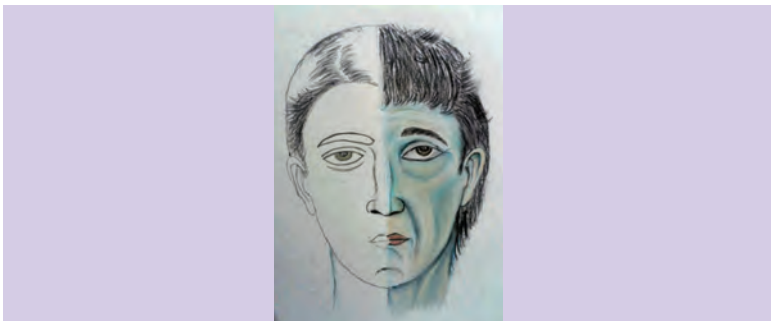


تصویر ۱۱

سعی کنید ابروان را کمی به طرف پیشانی بکشید (دو خط کوتاه ما بین ابروان کشیده، ابروها تقریباً به شکل ۸ کشیده شود) چشم‌ها، شبیه به مدل چشم روباه و درشت تر کار شود. روی لب‌ها از رنگ زمینه استفاده شود و با مداد قهوه‌ای لب‌هایی باریک تر و شکاف لب را به شکل خطی افقی رسم نمایید.

### چهره استخوانی مریض (معتاد)

برای یک چهره استخوانی (مریض) از گروه رنگ زرد یا سبز و برای چهره استخوانی عصبی از گروه نارنجی مات با استفاده از اسفنج تمام چهره را با رنگ زمینه پوشانده و خطوط چهره را مشخص کنید. با مداد قهوه‌ای خط شقیقه‌ها را مشخص می‌کنیم و با استفاده از قلم‌مو، خطوط را به سایه تبدیل نماییم. سپس در دو طرف چهره کمی بالاتر از استخوان خطوط گونه را مشخص کرده و با قلم‌مو به سایه تبدیل کنید، خطوط مدور چشم و خطوط کنار بینی را کشیده و به سایه تبدیل نمایید، روی بینی و روی چانه را با رنگ دو درجه روشن تر از رنگ زمینه، روشن کنید و با قلم‌مو سایه را محو کنید.



تصویر ۱۲

## چهره چاق



تصویر ۱۳

برای رنگ زمینه از رنگ‌های گروه قرمز، نارنجی استفاده کنید. ابتدا با استفاده از اسفتج، رنگ زمینه را به تمام چهره حتی بر روی گردن و گوش‌ها بزنید. خطوط برآمدگی ابروان را کمی بالاتر از جای اصلی به شکل نیم دایره رسم کنید. خطوط مدور چشم را بالاتر از جای اصلی، از گوشه داخلی چشم کشیده، تا روی قوس جانبی گونه ادامه داده و محو کنید، خطوط مدور چشم را به طرف داخل و خطوط لب را به طرف بالا، دایره نوک بینی و دایره ناحیه چانه را به طرف داخل سایه بزنید. برای شخصیت چاق بهتر است تا حدودی پیشانی کوتاه شود.

## چهره دلقک

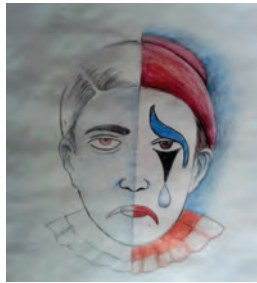
چهره میمیک با رنگ سفید یا سفید متمایل به صورتی رنگ آمیزی می شود. به دلیل اینکه بازیگر با میمیک چهره حالات گوناگونی را به تماشاگر منتقل می سازد، بنابراین بر روی چهره، خطوط و اشکال زیادی استفاده نمی شود. ابروان با فاصله و به شکل منحنی طراحی می شود. با مداد سیاه در زیر چشم‌ها، دو مثلث کوچک که رأس آنها رو به پایین است، طراحی شده و لب‌ها قرمز می شود.

■ دلقک‌ها در اروپا به دو دسته تقسیم می شوند: کلون<sup>۱</sup> با خطوط شاد و پیرو<sup>۲</sup> با خطوط غمگین.

■ **دلقک پیرو:** رنگ سفید و یا متمایل به صورتی، پشت چشم‌ها با رنگ‌های آبی یا سبز کار می شود، لب‌ها کوچک و به جهت پایین رسم می شود و قطره اشکی بر روی گونه دیده می شود.



تصویر ۱۴



تصویر ۱۵

۱- Clown  
۲- Pierrot



## سبک‌های مختلف نمایشی

**۱ نمایش کلاسیک:** در این سبک نمایش، مظاهر خوبی، راستی، بخشش، شجاعت، مهربانی، نیکوکاری، گذشت کردن و نجات بر تمام بدی‌ها پیروز می‌شود. چهره‌ها درشت و عضلانی اجرا می‌شوند.

**۲ نمایش رومانتیک:** در این سبک نمایش، هیچگاه مردم را آن گونه که هستند توصیف نمی‌کنند، بلکه آنچنان که باید باشند نشان می‌دهد. در این سبک نمایش اغلب بیان احساسات شاعرانه بخش مهمی را تشکیل می‌دهد؛ در این سبک صحنه‌ها و چهره‌ها باید مانند تابلویی رویایی جلوه کند.

**۳ سبک رئالیسم (واقعیت‌گرا):** دیدن حقیقت و همان گونه که هست نشان می‌دهند. در این سبک همیشه پیروزی با خوبی‌ها نیست بلکه مانند وقایع زندگی گاه آنچه را که دلخواه تماشاگر نیست واقع می‌شود.

**۴ ناتورالیسم (طبیعت‌گرا):** در این سبک همه حوادث و وقایع زندگی را با تمام جزئیات مانند خوبی‌ها، بدی‌ها، زشتی، پیروزی و ناکامی‌ها نشان می‌دهند.

**۵ سمبولیسم (نمادگرا):** در این سبک بیشتر از نمادها و اسطوره‌ها استفاده می‌شود، رنگ‌ها نقش اساسی در چهره‌پردازی دارند، مفاهیم، رنگی و تأثیر روانی رنگ و اثر آن بر تماشاگر است.

**۶ اکسپرسیونیسم:** در این سبک، شخصیت بازیگر حالات عذاب‌آور و ناخوش و اغلب نزدیک به جنون نشان داده می‌شوند. نشان دادن شخصیت‌های تنها و درون‌گرا و از همه چیز بیگانه از ویژگی این سبک است. چهره‌پرداز سعی می‌کند با رنگ‌ها، سایه‌ها و خطوط، تأثیرهای درونی را بر چهره بازیگر نشان دهد.

**۷ سبک سورئالیسم (فراطبیعت‌گرا):** این سبک نمایش تا حدودی نزدیک به رومانتیک است با این تفاوت که در سبک رومانتیک، تخیل محدود است اما در رئال نامحدود و بی‌نهایت است. در این سبک نمایش صحنه‌های رویایی و عجیب و غریب همراه با نورهای رنگی و صدای موسیقی، تماشاگر را به دنیای خیالی می‌کشاند.

**۸ سبک دراماتیک:** در واقع ترکیبی از رئالیست و ناتورالیست است، در این سبک تمام جزئیات و حوادث زندگی، اعم از خوبی‌ها، بدی‌ها، زشتی‌ها و ناکامی‌ها نشان داده می‌شود. در این سبک چهره‌پردازی با هماهنگی رنگ لباس و دکور انجام می‌شود.

واژگان			
Fon	فُن	Correction	متعادل سازی
PanStik	فُن پن استیک	Pan Cake	فُن پن کیک
Fom Latex	لاتکس کفی	Latex	لاتکس مایع
Maquete	ماکت	Mannequin	مانکن
Crepe	پشم یا موی کرپه	Misskit	مایع میسکیت
		Long Shot	تصویر باز

سبک‌های نمایش			
Romantique	رومانتیک	Classiqe	کلاسیک
Naturalism	ناتورالیسم	Realism	رنالیسم
Expressionism	اکسپرسیونیسم	Symbolism	سمبولیسم
		Surrealism	سورئالیسم

### گریم اکسپرسیون – (گریم سمبلیک) و یا گریم ماسک (گریم فانتزی)

اصولاً گریم دو شکل کلی دارد، گریم واقعی و غیرواقعی.

**گریم واقعی:** پرداخت واقع‌گرایانه به اقتضا و موقعیت شخصی.

گریم اکسپرسیون گریمی است که به کمک رنگ زمینه، رنگ و روغن مخصوص گریم شخصیتی خاص، تخیلی، چهره حیوانات، پرندگان، حشرات نقش گل‌ها و سمبلی بر چهره بازیگر انجام می‌شود. این نوع گریم غلیظ‌تر از گریم تئاتر است. در واقع با رنگ روغن، ماسکی ظریف بر چهره بازیگر نقاشی می‌شود که به این نوع گریم، ماسک نیز می‌گویند. گریم ماسک (اکسپرسیون) از قرن‌ها پیش در تئاترهای شرق مانند کاتاکالی هند، کابوکی ژاپن و تئاتر چین مشاهده شده است. امروزه همچنان از این نوع گریم در تئاترهای شرق و غرب استفاده می‌شود.

**مثال:** گریم دلکچ از نوع گریم اکسپرسیون است. به این نوع گریم فانتزی هم می‌گویند.

### مراحل چسباندن ریش و سبیل

ابتدا محل چسباندن ریش و سبیل را باید به وسیلهٔ پنبه و الکل سفید کاملاً پاک نموده، به طوری که هیچگونه چربی و یا موادی وجود نداشته باشد. سپس چسب گریم را با قلم مخصوص گریم چسب زده و سپس ریش و سبیل را بچسبانید. بهتر است چسباندن ریش را ابتدا از زیر چانه شروع و ادامه دهید و سپس سبیل را بچسبانید و در پایان برای مرتب و ثابت نگه داشتن فرم آن از اسپری مو استفاده کنید.



تصویر ۱۶



تصویر ۱۷



تصویر ۱۸

### روش ساختن ریش کوتاه و زیر

برای ایجاد ریش کوتاه و زیر می توان از موهای گیس بافت ابریشمی (یا موهای طبیعی) استفاده نمود. بعد از انتخاب رنگ مو آن را با قیچی ریزریز کنید تقریباً حدود ۲ میلی‌متر یا کمتر از ۲ میلی‌متر باشد. سپس با دقت از چسب گریم استفاده کنید و به وسیلهٔ اسفنج موهای خرد شده را در محل مورد نظر چسب زده بچسبانید و اگر در فضاهایی که بیش از حد مو چسبیده باشد به وسیلهٔ مسواک حجم آن را کم کنید.



تصویر ۱۹

## لاتکس (LATEX)

لاتکس مایعی است طبیعی که از شیره درخت کائوچوی به دست می آید، این درخت در مناطق استوایی و مرطوب رشد می کند، برای به دست آوردن آن ابتدا با روش تیغ زدن به تنه درخت شیره آن را که سفید رنگ است جمع آوری می کنند و سپس در کارخانه تصفیه می شود و ناخالصی آن گرفته شد، بعد از تصفیه حدود ۵٪ آمونیاک برای پایداری به آن اضافه می کنند در این مرحله لاتکس برای استفاده گریم و موارد دیگر آماده مصرف است.



تصویر ۲۰

لاتکس در بخش گریم استفاده فراوان دارد. از آن برای مراحل پیرکردن، نشان دادن سوختگی، زخم و همچنین پوسته سر (طاسی) و ساختن صورتک (ماسک) استفاده می شود.

لاتکس از لحاظ غلظت به سه نوع تقسیم می شود:

- ۱ لاتکس مایع، رقیق و چسبنده، برای پیر کردن و انواع زخم و سوختگی استفاده می شود.
- ۲ لاتکس کفی، برای تکه سازی مناسب تر است زیرا با مواد شیمیایی مخلوط شده است.
- ۳ لاتکس غلیظ، برای ساخت صورتک و قسمت هایی از بدن استفاده می شود.

زمانی که با قلم مو از لاتکس استفاده می شود، قلم مو باید به مایع صابون آغشته شود.

تذکر



## ساخت گریم نابینایی

به ترتیب مراحل زیر اجرا شود.

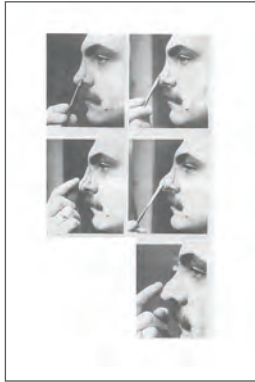


تصویر ۲۱

۱ ابتدا بر روی پلک بالا و پایین چشم چسب جراحی بچسبانید به طوری که بر روی مژه ها چسبانده نشود.

۲ تکه پارچه کوچک ابریشمی را بریده و با استفاده از چسب لاتکس روی چسب جراحی را بپوشانید.

۳ به گوشه داخلی چشم، مقداری چسب لاتکس زده و چشم پلاستیکی را که قبلاً با خمیر گموز آماده نموده اید؛ روی چشم بچسبانید.



تصویر ۲۲

- ۴ سطح خارجی و لبه‌ها را با چسب لاتکس چسبانده و سپس پودر بر روی آن پودر بزنید.
- ۵ در انتها فن رنگ پوست را آماده کرده و با سایه روشن رنگ آن را به پوست نزدیک کنید و رنگ داخل چشم را تیره نمایید. (چهره طبیعی نشان داده می‌شود).

نکته



- ۱ در گریم برای ساخت عرق چهره و اشک از گلیسیرین استفاده می‌شود.
- ۲ برای نمایش دندان افتاده و یا پوسیده از لاک مخصوص دندان (رنگ مشکی) استفاده نمایید.

روش تغییر بینی



تصویر ۲۳

**خمیر بتانه:** طرز استفاده از خمیر (بتانه) برای ساخت بینی، چانه و دیگر اعضای صورت:

بینی در شخصیت‌پردازی چهره بسیار مؤثر است، برای ساختن بینی و تغییر آن، ابتدا باید نوع شخصیت را مشخص نموده و بر مبنای فرم نوع بینی را طراحی کنید، ابتدا با مداد محل برجستگی‌ها و تغییرات آن را مشخص کرده و علامت‌گذاری کنید آن قسمت‌ها را چسب‌گریم زده و به مقدار لازم خمیر یا بتانه را شکل داده و روی چسب قرار دهید و آن را پهن نموده و اطراف آن را محو و در سطح پوست صاف کنید ممکن است در هنگام فرم دادن، خمیر به دست بچسبد در این زمان انگشتان خود را به دفعات در آب سرد فرو

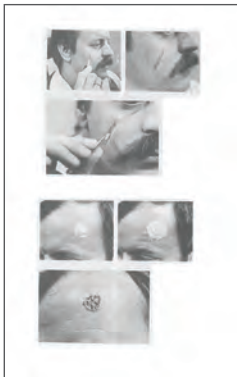
برده و سپس خشک کنید و دوباره ادامه دهید تا به فرم دلخواه برسید و سپس نوک انگشتان را در کرم فرو برده و بینی را با آن نرم کنید و با یک اسفنج روی آن ضربه زده تا خوب صاف شود و حالت پوست به خود بگیرد و در پایان فن مناسب چرب را روی آن بزنید.



برای بزرگ کردن چانه و گونه هم از خمیر گوموز استفاده کنید.

### ساخت زخم

برای ساخت فرم و شکل زخم ابتدا جای زخم را مایع لاتکس زده و سپس نسبت به شکل و فرم زخم از پنبه استفاده نمایید طبق تصویر، برای طراحی زخم پس از مالیدن لاتکس، پنبه را خیلی نازک روی لاتکس پهن کنید و سپس دوباره روی آن لاتکس زده یک شیار ایجاد کنید پس از زدن فن زمینه از خون مصنوعی استفاده کنید. وسط شیاری که ایجاد نموده‌اید توسط قلم مو خون مصنوعی را اضافه کنید. **روش دیگر برای ساخت زخم:** از خمیر (بتانه) استفاده نمایید، یک تکه از خمیر (بتانه) را در محل زخم بچسبانید و به وسیله انگشتان به فرم دلخواه درآورید و لبه‌های آن را محو کنید و سپس یک کاردک و یا با وسیله دیگر، یک بریدگی یا شیار بر روی آن ایجاد کنید و بعد از استفاده از، فن هم رنگ صورت از خون مصنوعی استفاده کنید.



تصویر ۲۴



تصویر ۲۵



تصویر ۲۶

**روش پیر کردن با لاتکس و دستمال کاغذی:** از پیشانی شروع کنید طبق تصویر ابتدا با دو تا دست پیشانی را به طرف بالا و پایین کشیده و در همان حال نگه دارید و به وسیله اسفنج روی پیشانی را لاتکس زده، چند لحظه صبر کنید تا لاتکس خشک شود و سپس رها کنید. برای سرعت عمل از سشوار استفاده کرده، قسمت‌های دیگر صورت را طبق تصویر انجام دهید. دقت کنید زمانی که از لاتکس استفاده نموده‌اید، دستیار پیشانی و قسمت‌های لاتکس خورده را رها نکنند، تا زمانی که لایه‌های لاتکس

تمام و خشک شود، پس از بی‌رنگ شدن حتماً باید از پودر استفاده کرده و سپس دستمان را رها کرده تا چین‌های کوچک و بزرگ ایجاد شود.



تصویر ۲۷



تصویر ۲۸



تصویر ۲۹



تصویر ۳۰



تصویر ۳۱

### سوختگی صورت (آفتاب سوختگی)

ابتدا یک لایه لاتکس روی پیشانی گذاشته و آن را کاملاً صاف نمایید و به وسیلهٔ سشوار خشک کنید و سپس به آن پودر اضافه کرده و سپس فن مخصوص آفتاب سوختگی را روی آن بزنید و دوباره پودر زده در این مرحله به وسیلهٔ موچین قسمتی را از روی پیشانی بکشید. زمانی که از پوست جدا شد نوک آن را به وسیلهٔ قیچی به اندازه مورد نظر به شکل دایره بزرگ و چند دایره کوچک‌تر بریده و سپس محل بریدگی را با رژ قرمز کمی سرخ‌رنگ نمایید.

## ساخت مواد در صورت نیاز و کمبود آن

همانطور که می‌دانیم اولین لوازم ضروری برای گرم فُن (رنگ زمینه) است. در شرایط کمبود و یا نبود مواد اولیه باید لوازم بهداشتی از موادی ساده و ضروری ساخته شود. در این قسمت به برخی از روش‌های ساخت لوازم اشاره شده است. **مواد ساخت فُن:** مواد لازم جهت ساختن فُن عبارت‌اند: پودرهای رنگ غذا و شیرینی، پودر اکسید دوزنگ، پودر سینکا، گلاب، وازلین و آب. باید پس از مخلوط شدن باید حدود ۵ دقیقه ملایم حرارت داده شود.

این پودرها به خاطر خوراکی بودن آنها ضروری برای پوست ندارند و در رنگ‌های مختلف یافت می‌شود. برای ساختن فُن به سه رنگ اصلی (آبی، زرد، قرمز) نیاز است. برای رنگ قهوه‌ای از رنگ زرد و قرمز و برای رنگ آبی بهتر است از رنگ معدنی (لاجورد) استفاده شود. این پودرها را می‌توان از محل‌هایی که لوازم شیرینی و مواد غذایی دارند خریداری کرد.

**طریقه ساختن فُن:** یک قاشق غذاخوری پودر قهوه‌ای، یک قاشق پودر قرمز را در ظرف لعابی ریخته و یک قاشق غذاخوری آب و یک قاشق غذاخوری گلاب اضافه کنید، ۵ دقیقه حرارت ملایم دهید، تا ذرات پودر خوب حل شود. در این مرحله یک قاشق پودر سینکا و یک قاشق غذاخوری پودر اکسیددوزنگ و یک قاشق چایخوری وازلین به آن اضافه و با هم ترکیب کنید، سپس از روی حرارت برداشته و در یک ظرف مناسب پلاستیکی دردار بریزید تا خشک شود. کلیه رنگ‌های ثانویه را می‌توان با همین روش تهیه کرد.

برای تهیه فُن صورت، یک قاشق پودر قرمز، یک قاشق پودر اکسیددوزنگ یا سینکا، یک قاشق چایخوری وازلین، یک قاشق غذاخوری آب و یک قاشق گلاب را ترکیب و حدود ۵ دقیقه حرارت داده شود. اگر بخواهید رنگ فُن صورتی کم رنگ باشد، باید پودر قرمز را کم کنید.

برای فُن سیاه باید بادام را بسوزانید و بعد از پودر شدن بادام مانند روش گفته شده فُن سیاه را نیز تهیه کنید، فُن به دست آمده به رنگ دودی در خواهد آمد. رنگ‌های معدنی عبارت‌اند از: شنجرف (قرمز)، اخرا (قهوه‌ای)، امرا (رنگ قهوه‌ای سوخته)، گل ماشینی (خردلی)، زرد (کروم)، سیاه (دوده)، لاجورد (آبی). برای ساخت خون مصنوعی می‌توان از پودر آلبالویی رنگ غذا و گلیسیرین استفاده کرد.

روش دیگر ساخت خون مصنوعی ترکیب پودر شنجرف و روغن زیتون است.

نکته





### روش ساخت چسب گریم

ترکیب کلیفون انگم درخت کاج و سندروس انگم درخت کافور و صمغ درخت بادام کوهی، باید هرکدام از آنها را جداگانه خوب بکوبید و بعد ۲ قاشق غذاخوری کلی فن، یک قاشق غذاخوری سندروس با صمغ عربی را به آن اضافه کنید و در یک ظرف دَردار بریزید و مقداری الکل سفید به آن اضافه کنید تا حدود یک سانت روی آن را بپوشاند، پس از آن که خوب تکان داده شد. مایع به دست آمده را از صافی رد کنید و استفاده نمایید.

**مواد سفیدکننده مو:** از پودر سینکا و روغن زیتون می توان تهیه کرد.

در صورت در دسترس نبودن لاتکس از چسب چوب استفاده کنید.

**قلم مو:** در صورت نبود قلم مو، می توان از یک تکه چوب حدود ۱۵ سانتی متر را تهیه و نوک آن را مانند قلم نی تراشید و روی آن مقداری پنبه نرم و نازک چسباند، البته از گوش پاک کن هم می توان به جای قلم مو استفاده نمود.

### چسباندن ریش و سبیل بر روی تور

موهای کرپه (Crepe) از جنس پشم حیوانات و بسیار نازک است، این نوع کرپه یک بار مصرف است، بیشتر برای گریم تئاتر و همچنین برای تصاویر لانگ شات (Long Shot) در سینما و تلویزیون استفاده می شود. همچنین می توان برای هنروران (سیاهی لشرها) از موی کرپه استفاده کرد.

اما نوع دیگر موی کرپه که از جنس موی سر انسان و ضخیم است که برای بافت روی تور استفاده می شود.

می توانید موها را از آرایشگاه ها تهیه کنید (موهای نرم در اندازه های مختلف)، ابتدا شسته و کاملاً ضد عفونی شود و پس از آماده شدن موها، ابتدا تور را بر روی صورت بچسبانید و سپس موهای آماده شده را با لاتکس بر روی تور بچسبانید.

در گذشته از پشم حیوانات استفاده می شد که در صورت لزوم با مواد ضد عفونی کننده مانند ساوُلن ضد عفونی شود.

### پیشنهاد و راهنمایی در مورد یادگیری هنر جو

هنر جو از منابع اینترنتی، کتاب و... استفاده کند. روش تحقیق به عنوان یک پروژه در کنار تدریس گنجانده شود.

## ۴- نکات ایمنی و بهداشت

رعایت ایمنی در کار با چسب و ابزار در کارگاه

نکته



- ۱ چهره‌پرداز حتماً از روپوش استفاده کند و حتی برای بازیگر یا ... .
- ۲ چهره‌پرداز باید متین، مهربان، صبور و با ادب باشد.
- ۳ چهره‌پرداز باید قبل از کار گرم دست‌های خود را با صابون حتماً بشوید و تمیز و مرتب باشد.
- ۴ ناخن‌های کوتاه و تمیز داشته باشد.
- ۵ در زمان اجرای گرم از خوشبو کننده دهان استفاده کند.
- ۶ در هنگام کار (بازیگر) را با کلمه «تو» خطاب نکند.
- ۷ هنگام کار سر بازیگر را با دست به این طرف و آن طرف نچرخاند.
- ۸ روی چهره بازیگر فوت نکند.
- ۹ چهره‌پرداز باید لوازم گرم خود مانند شانه، برس، کاردک را کاملاً تمیز و ضدعفونی کند. (ضدعفونی با دتول).
- ۱۰ فضای کار نباید پر سروصدا باشد.
- ۱۱ برای فضای اتاق گرم رنگ سفید شیری انتخاب شود.
- ۱۲ بهتر است چهره‌پرداز پیش از شروع کار بروی میز گرم یک دستمال کاغذی پهن کند و لوازم خود را روی آن گذاشته و پس از اتمام کار حتماً قلم موها را با اسفنج و آب گرم بشوید و با الکل سفید ضدعفونی کند.

## ۶- شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی

مشاهده عملکرد و ژوژمان کارگاهی

## ارزشیابی شایستگی گریم شخصیت

<p><b>شرح کار:</b> هنرجویان در این واحد یادگیری مهارت انتخاب گریم، ترمیم و رفع معایب آن را کسب می‌کنند و می‌توانند برای شخصیت‌های یک برنامه تلویزیونی با توجه به سفارش عوامل تولید، طراحی و اجرای گریم را انجام دهند.</p>			
<p><b>استاندارد عملکرد:</b> اجرای گریم ساده یا متعادل سازی روی انواع چهره</p> <p><b>شاخص‌ها:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ انتخاب نوع گریم بر اساس شخصیت</li> <li>■ توانایی انتخاب ابزار برای گریم به تفکیک جنس و رنگ و اثربخشی آن</li> <li>■ اجرای گریم متعادل سازی شخصیت</li> </ul>			
<p><b>شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات:</b> زمان: ۴۰ دقیقه مکان: اتاق گریم ابزار و تجهیزات: ابزار گریم - رنگ‌ها - قلم موها - برس‌ها</p>			
<p><b>معیار شایستگی:</b></p>			
ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳	نمره هنرجو
۱	انتخاب و شکل گریم	۱	
۲	تهیه ابزار گریم	۱	
۳	اجرای گریم	۲	
	شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش: صداقت، دفع مواد زائد به روش بهداشتی مردم داری.		۲
میانگین نمرات			*

\* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ می‌باشد.



بخش سوم

پیوست‌ها

## نمونه فعالیت‌های کارگاهی

کار عملی اضافی برای کسب مهارت

## راهنمای دستگاه و نرم افزار و فضای آموزشی

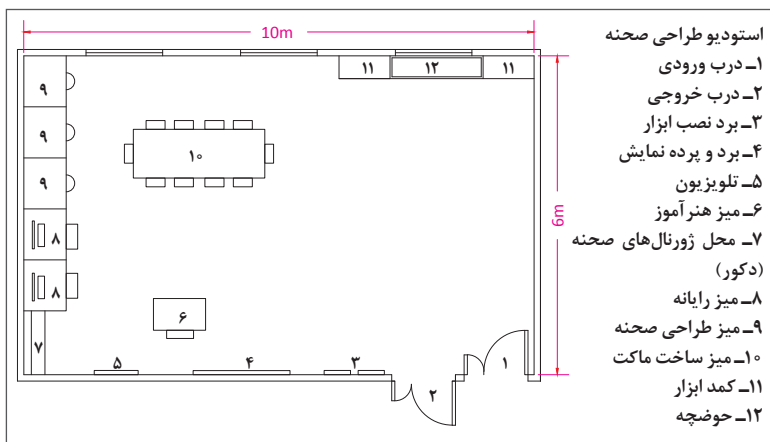
راهنمای استفاده از دستگاه‌های جدید و نرم‌افزارهای جدید در رشته

### نمونه کاربرد ارزشیابی

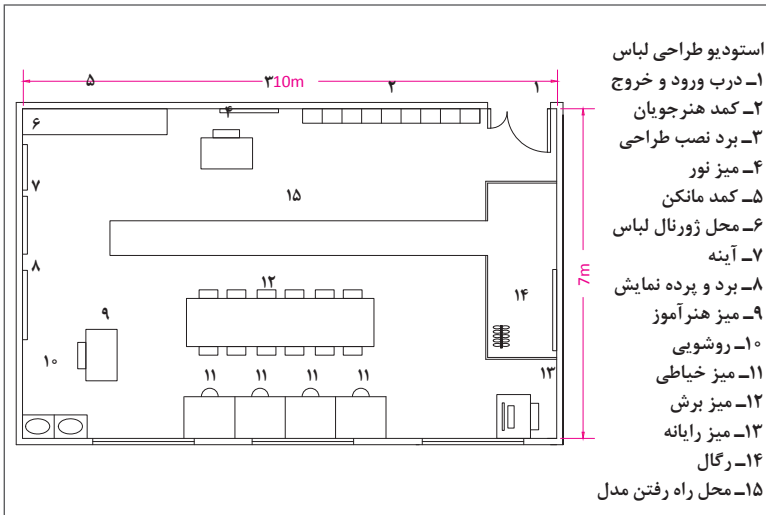
ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳	نمره هنجار رجو
۱			
۲			
۳			
شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش:			
میانگین نمرات			

## فضای آموزشی

### کارگاه طراحی صحنه

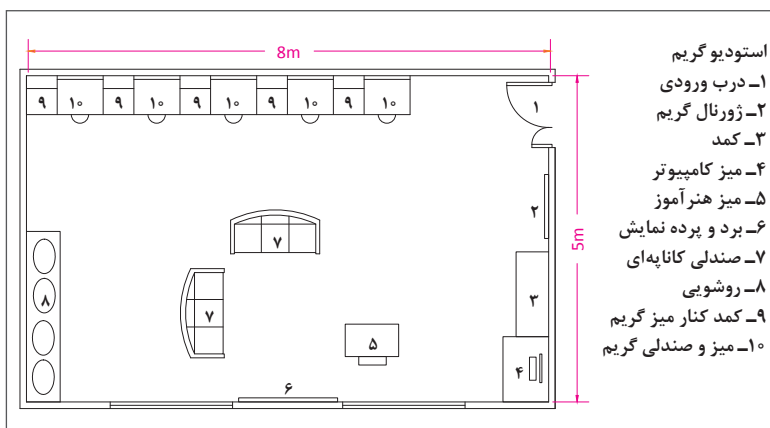


## کارگاه طراحی لباس





## کارگاه گریم



- آرشیو عکس صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران.
- آرشیو مرکزی صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران، آرشیو ویدئو، عکس، خبر، جام جم.
- اسماعیلی، امیر، تاریخ سینمای ایران، انتشار گستره، چاپ اول، ۱۳۸۰.
- اصول و مبانی طراحی صحنه فنی و حرفه‌ای (گروه تحصیلی هنر)، رشته نمایش سال سوم، ۴۹۵/۳.
- امرائی، حامد، مجموعه کتاب‌های کوچک (خلاقیت نمایشی)، کانون فرهنگی آموزش، چاپ اول، ۱۳۸۱.
- بوخمن، هرمن، گریم در صحنه، واحد تحقیقات حوزه هنری، ۱۳۶۴.
- بیگن، لی، آموزش گریم، فرزانه قلی‌زاده، ورق، ۱۳۸۲.
- ترسیم فنی و نقشه‌کشی فنی و حرفه‌ای (گروه تحصیلی هنر)، رشته نقشه‌کشی معماری، سال سوم، ۳۵۹/۷۸.
- ترسیم فنی و نقشه‌کشی فنی و حرفه‌ای (گروه تحصیلی هنر)، رشته نقشه‌کشی معماری، پایه دهم، ۲۱۰۶۲۷.
- ترنر ویل کاکس روت، تاریخ لباس، ترجمه شیرین بزرگمهر، انتشارات توس، چاپ اول، ۱۳۷۲.
- حجم‌شناسی و ماکت‌سازی فنی و حرفه‌ای (گروه تحصیلی هنر)، رشته نقشه‌کشی معماری، سال سوم، ۴۹۲/۵.
- رحیمیان، بهزاد، راهنمای فیلم روزنه، انتشارات روزنه، جلد دوم، ۱۳۸۰.
- رضاییان، فرزین، هفت رخ فرخ ایران (Seven Faces Of a Civilization Iran) شرکت طلوع ابتکارات تصویری، ۱۳۸۶، تهران.
- سایت اینترنتی گریم.
- سایت اینترنتی نمناک.
- شمیسا، سیروس، انواع ادبی، انتشارات فردوس، چاپ دهم، ۱۳۸۳.
- شناخت مواد و مصالح فنی و حرفه‌ای (گروه تحصیلی هنر)، رشته نقشه‌کشی معماری، پایه دهم، ۲۱۰۶۲۷.
- شهرامیان، شیدا، طراحی لباس صحنه (جزوه درسی)، دانشگاه جامع علمی کاربردی، ۱۳۷۸.
- شوپرت، اونمار، تصویر صحنه، ترجمه سعید فرهودی، چاپ اول، انتشارات اطلاعات تهران، ۱۳۶۹.
- قاسمیان دستجردی، طراحی لباس صحنه، ناشر مؤلف، چاپ اول، ۱۳۹۴.
- قاسمیان دستجردی، پروانه، طراحی لباس صحنه، ناشر مؤلف، ۱۳۹۴.
- کلاهدوزان، صفیه (مترجم)، پوشاک در گذر زمان، انتشارات شارق، چاپ اول، ۱۳۸۷.

- لوشر، ماکس، روانشناسی رنگ‌ها، ترجمه ویدا ابی‌زاده، انتشارات درسا، چاپ شانزدهم، ۱۳۸۰.
  - لوشر، ماکس، روانشناسی رنگ‌ها، انتشارات درسا، ۱۳۷۳.
  - میهنی، مهین، اصول و مبانی ماسک و گریم، ۱۳۶۴.
  - مولین، مایکل، مترجم پریسا ایثاری، طراحی لباس برای صحنه، مرکز تحقیقات، مطالعات و سنجش برنامه‌های صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران، چاپ اول، ۱۳۷۹.
  - میلرسون، جرالده، اصول صحنه‌پردازی در تلویزیون، ترجمه مهدی رحیمیان، انتشارات سروش، ۱۳۶۸.
  - میهنی، مهین، گریم برای تئاتر، جهاد دانشگاهی، چاپ هشتم، ۱۳۸۹.
  - میهنی، مهین، نورشجاع حسینی، فریبا، مؤمن‌خانی، کامبیز، اصول و مبانی ماسک و گریم، کتاب درسی آموزش و پرورش چاپ دوم، ۱۳۹۳.
  - نقشه‌کشی معماری فنی و حرفه‌ای (گروه تحصیلی هنر)، رشته نقشه‌کشی معماری، سال سوم، ۴۹۹/۶.
  - واشنایدر، براون، ترجمه یوسف کیوان شکوهی، کارگاه هنر، ۱۳۷۰.
- 
- Beny, R (1978). IRAN Elements Of Destiny Designed and Photographed. Editorial Direction by Amirarjman, SH. Mc Cleliand and Stewart. Notes to The Plates by Crites, M. ISBN 0-7710-1161- X. Mcclelland and Stewart Limited, Illustrated Book Division, 25 Hollinger Road, Toronto. Printed and Bound in England.
  - Domnique, De Laporte Des Vaux, Masques aux quatre saisons, Fleurus idess, 1988.
  - Hogget, CH. (1975). Stage Crafts. A & C Black (Publishers) Limited. ISBN 0-7136-155-5.35
  - Bedford Roa, London WC1R4JH. Text and Illustrations. © Chris Hogget.
  - Macquitty, W. Czhirshman. R. Minorsky, V. Sanghri, R. (1971). Perisa - The Immortal Kingdom Photography. Published by Orient Commerce Establishment Clifford House, Clifford Street, London W1 England. Printed in The Netherlands.
  - Merin, Oto bihalji, Masks, Thames and Hudson, 1971.
  - Strub, Wermer, Masques, 1988.

- Thomas, T. (1997). Stage Sets. A & C Black London. ISBN 0-7136-3038-8. Create your own Stage Sets. Printed in Great Britain by The Bath Press.
- [WWW. ariaghoreishi.blogfa.com](http://WWW.ariaghoreishi.blogfa.com)
- [WWW. dr. strenglove.blogfa.com](http://WWW.dr.strenglove.blogfa.com)
- [WWW.cinema costume.com](http://WWW.cinema.costume.com)
- [WWW.costume designers.com](http://WWW.costume.designers.com)
- [WWW.costume gallery.org](http://WWW.costume.gallery.org)
- [WWW.costume.com](http://WWW.costume.com)
- [WWW.design-seeds.com](http://WWW.design-seeds.com)
- [WWW.history of cinema.org](http://WWW.history.of.cinema.org)
- [WWW.history of clothes.com](http://WWW.history.of.clothes.com)
- [WWW.history of theatre.org](http://WWW.history.of.theatre.org)
- [WWW.theatre.org](http://WWW.theatre.org)
- [WWW.Wikipedia/ history of costume.org](http://WWW.Wikipedia/history.of.costume.org)

