

## اصول ترکیب بندی<sup>۱</sup> در طراحی صحنه

هدف‌های رفتاری: در پایان این فصل از فراگیر انتظار می‌رود که:

- ۱- عوامل ترکیب بندی در طراحی صحنه را نام ببرد.
- ۲- در مورد هماهنگی در طراحی صحنه توضیح دهد.
- ۳- کنتراست در طراحی صحنه را توضیح دهد.
- ۴- مقیاس در طراحی صحنه را توضیح دهد.
- ۵- انواع تعادل در طراحی صحنه را توضیح دهد.
- ۶- حرکت در طراحی صحنه را توضیح دهد.
- ۷- تناسب در طراحی صحنه را توضیح دهد.
- ۸- ریتم در طراحی صحنه را توضیح دهد.
- ۹- در مورد نقطه توجه در طراحی صحنه توضیح دهد.

### ۱- هماهنگی<sup>۲</sup>

برای ایجاد هماهنگی می‌توان روی صحنه با طبقه بندی و دسته بندی کردن اشیایی بی ارتباط با یک دیگر به صورت متوالی و پیوسته به بی نظمی‌ها نظم داد. اشیاء گوناگون ممکن است دارای نکات مشترکی از لحاظ شکل، رنگ، بافت و ... داشته باشند. تکرار این نکات مشترک می‌تواند یکی از ساده‌ترین روش‌های ایجاد هماهنگی باشد. به عبارت دیگر ساده‌ترین روش ایجاد هماهنگی تکرار است. یکنواختی و خستگی حاصل از تکرار را می‌توان با ایجاد کنتراست یا تنوع از بین برد (شکل ۱-۷).

۱ - Composition

۲ - Harmony





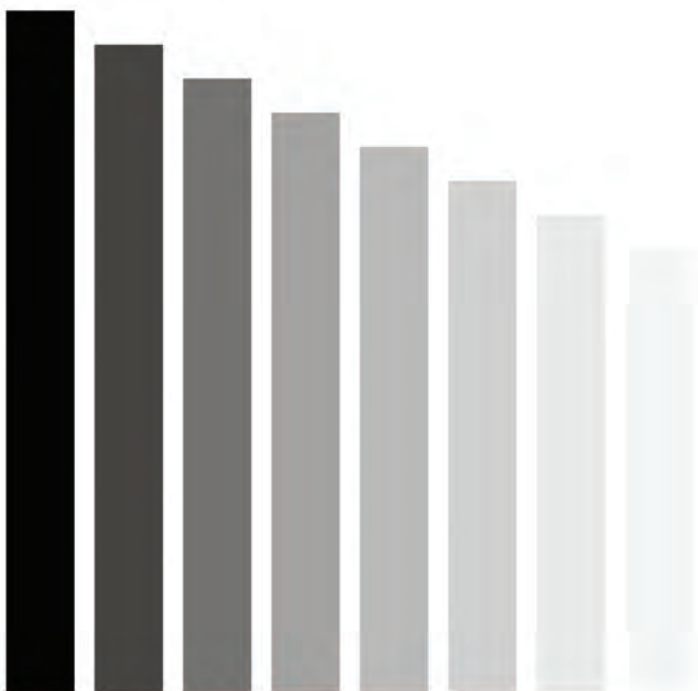
▲ شکل ۱-۷- هماهنگی همراه با ایجاد کنتراست

## ۲- کنتراست<sup>۱</sup>

(در زبان فارسی کنتراست را به تضاد و تفاوت ترجمه کرده اند که به نظر می رسد تفاوت ترجمه مناسب تری برای آن باشد) شکل و فرم بدون ایجاد کنتراست آشکار نمی شود. ایجاد کنتراست باعث حرکت، جذابیت و تنوع روی صحنه می شود. یک حشره به رنگ درخت که خود را از دیدها مخفی می سازد همانند لباس آبی در تن هنرپیشه ای در زمینه آبی صحنه یک فاجعه است. در ترکیب بندی صحنه حتماً باید از خاصیت کنتراست شکل ها و رنگ ها استفاده کرد (شکل ۲-۷).

## ۳- مقیاس<sup>۲</sup>

معیار سنجش روی صحنه انسان است. همه چیز با انسان قیاس می شود. مقیاس تمامی اجزاء

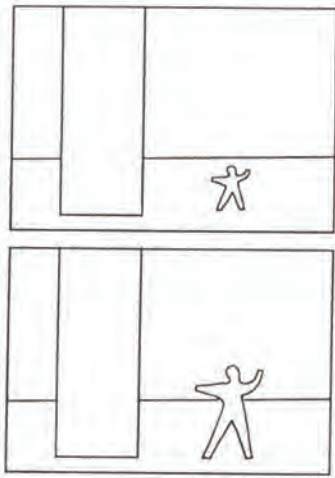


▲ شکل ۲-۷- کنتراست

۱ - Contrast

۲ - SCALE





روی صحنه باید متناسب باشند. طراح صحنه باید برای طراحی صحنه هر نمایش ابعاد و اندازه‌های بازیگران آن اثر نمایشی و میزانشن‌های ویژه کارگردان را مد نظر قرار دهد. مثلاً در متن نمایشی چون رومئو و ژولیت ممکن است کارگردان نیاز داشته باشد تا در صحنه‌ای رومئو شاخه گلی را به دست ژولیت که در تراس خانه‌اش ایستاده برساند. بدین ترتیب ارتفاع تراس مزبور باید براساس قد بازیگر رومئو طراحی و اجرا شود (شکل ۳-۷).

▲ شکل ۳-۷- مقیاس روی صحنه قد و هیكل انسان است و همه چیز با آن قیاس می‌شود.



▲ شکل ۴-۷- مقیاس روی صحنه قد انسان است. بزرگی و عظمت و زیر سلطه داشتن انسان‌ها با آن صورتک آویزان شده از سقف کاملاً مشهود است.

## ۴- توازن یا تعادل<sup>۱</sup>

طراحی صحنه باید دارای تعادل یا توازن باشد. دو طرف صحنه مانند دو کفه ترازوست و خط محور صحنه مانند شاهین ترازو. توازن عامل مؤثری در جلب توجه تماشاچی است. با این حال طراحی صحنه مانند یک تابلوی نقاشی نیست که با پایان گرفتن آن فرآیند تعادل‌سازی در آن خاتمه یافته باشد. بلکه حضور بازیگران در دکور می‌تواند در ایجاد تعادل و توازن در صحنه مؤثر باشد.

### انواع تعادل

#### الف) تعادل محوری

۱- قرینه‌سازی کامل که طراحی صحنه در دو طرف خط فرضی مرکزی صحنه (خط محور) کاملاً یک شکل و قرینه انجام

می‌گیرد (شکل ۵-۷).

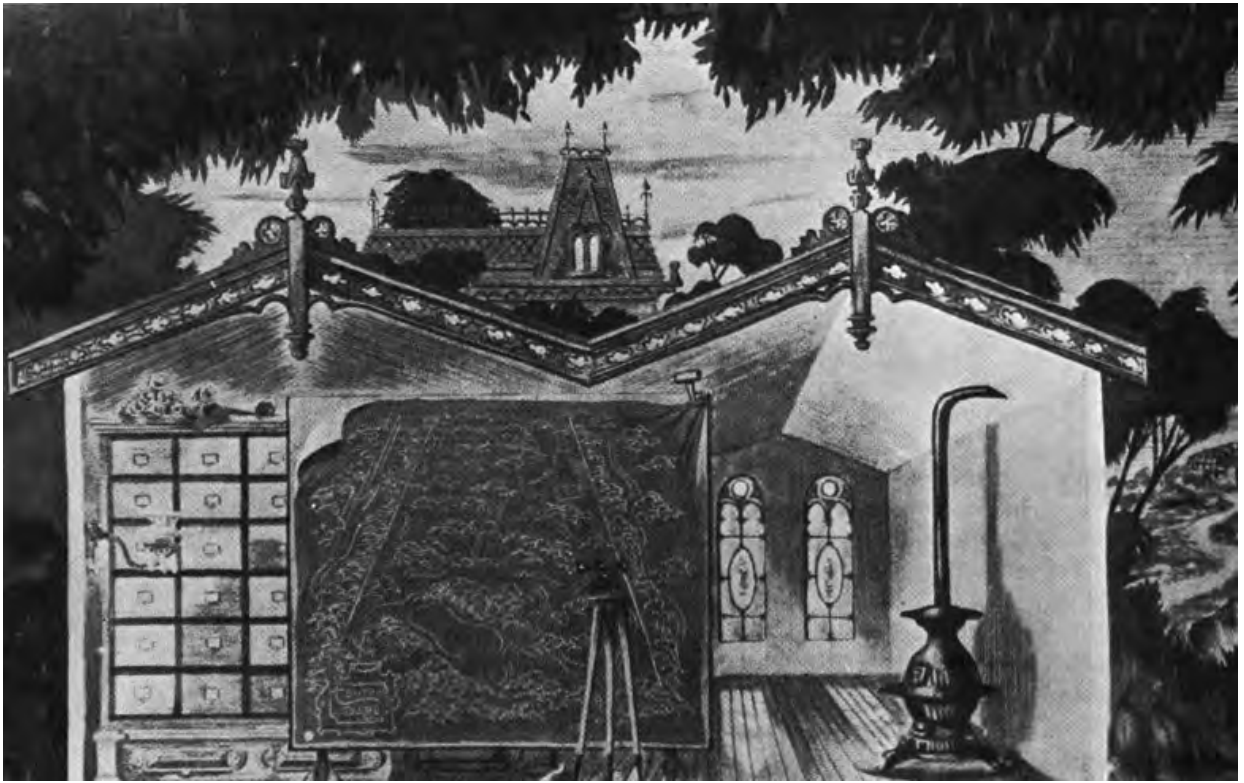


▲ شکل ۵-۷- تعادل محوری: چنانچه خطی فرضی از بالا به پایین و درست از وسط شکل رسم شود قرینه‌سازی کامل کاملاً مشهود است.

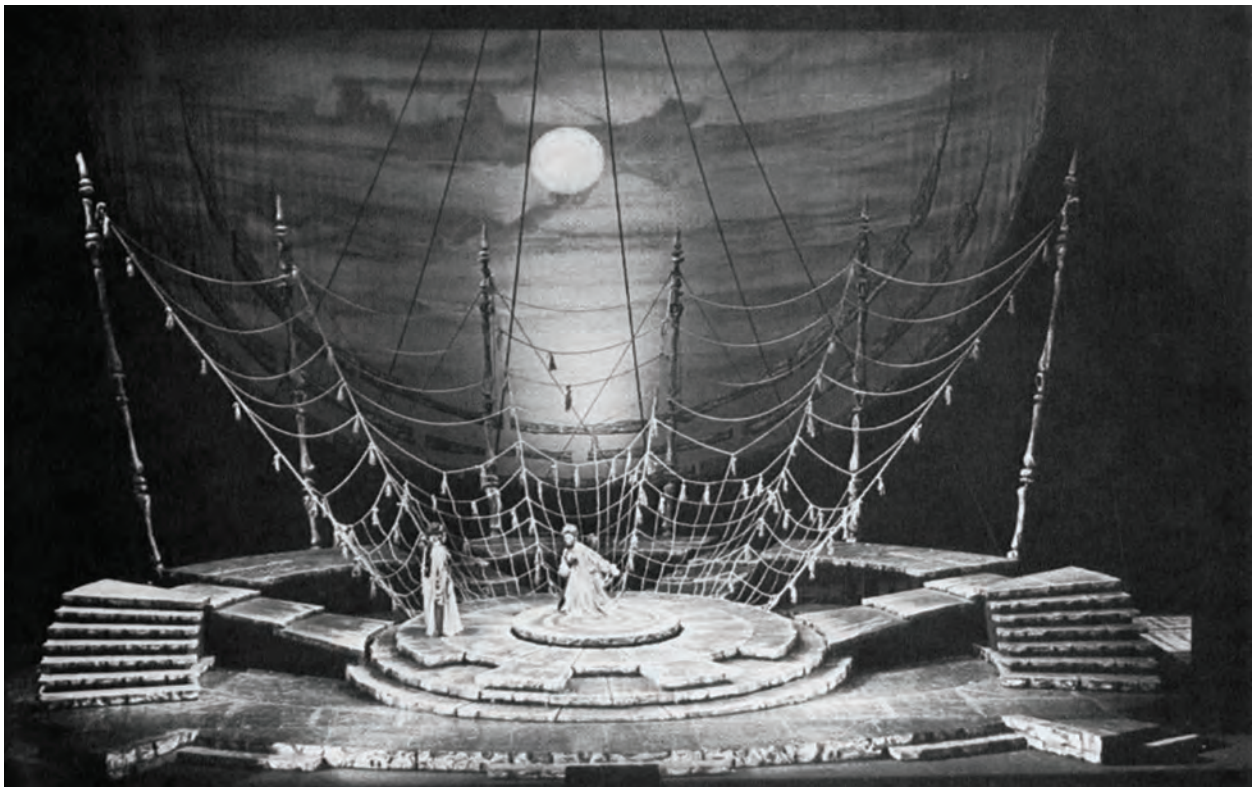
۲- قرینه‌سازی نیمه که در این حالت شکل‌ها و حجم‌های اصلی قرینه ساخته می‌شوند ولی در شکل‌ها و حجم‌های فرعی و غیر اصلی قرینه‌سازی کامل رعایت نمی‌شود. این نوع قرینه‌سازی نسبت به قرینه‌سازی کامل از جذابیت بیشتری برخوردار است. ضمن این‌که دقت و صرف وقت بیشتری را طلب می‌کند (شکل ۶-۷).







▲ شکل ۶-۷- قرینه‌سازی نیمه: طرفین و راست و چپ خط فرضی از بالا به پایین و در وسط صحنه در عین حالی که مانند هم نیستند ولی توازن برقرار است.  
 (ب) تعادل شعاعی: این نوع تعادل حول یک محور مرکزی و به صورت دایره وار رعایت و برقرار می‌شود (شکل ۷-۷).



▲ شکل ۷-۷- تعادل شعاعی: در این تصویر کاملاً مشهود است.



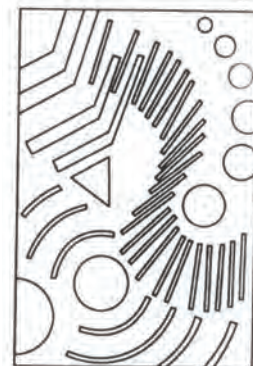
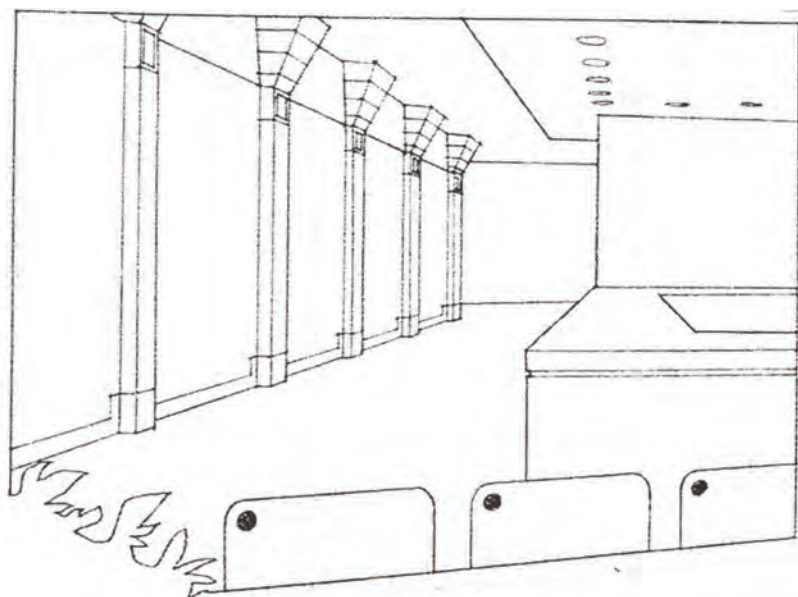
ب) تعادل نامرئی (سحرآمیز):  
 در این نوع تعادل در نگاه اول تعادل و توازن دیده نمی‌شود اما وقتی دقت شود تعادل به صورت نامرئی احساس می‌شود، در حالی که به علت عدم استفاده از قرینه‌سازی در نگاه اول قابل رؤیت نیست.  
 اجرای تعادل نامرئی از دو نوع اول مشکل‌تر است و نیاز به دقت و دانش بیشتری دارد ولی بسیار جذاب‌تر و هیجان‌انگیزتر است (شکل ۸-۷).

▲ شکل ۸-۷ در نگاه اول به نظر می‌رسد تعادل برقرار نیست ولی با کمی دقت می‌توان تعادل را مشاهده کرد.

## ۵- حرکت<sup>۱</sup>

کوچک و یا بزرگ شدن تدریجی شکل‌ها و احجام و نیز توانالیه‌ها و کنتراست‌های رنگی و به‌طور کلی تکرار باعث احساس حرکت روی صحنه می‌شود.

حرکت باعث جلوگیری از یکنواختی روی صحنه شده و ایجاد هیجان و جذابیت می‌کند. (شکل ۹-۷)



▲ شکل ۹-۷ حرکت در هر دو تصویر کاملاً مشهود است.





## ۶- تناسب<sup>۱</sup>

در ترکیب‌بندی صحنه رعایت تناسب از اهم امور است. تمامی اجزای تشکیل دهنده طراحی صحنه باید با هم تناسب داشته باشند. نسبت در به پنجره، دیوار به در، صندلی به پله و ... (شکل ۱۰-۷).



▲ شکل ۱۰-۷ رعایت تناسب اشیاء با یکدیگر و با در نظر گرفتن قد انسان کاملاً در تصویر فوق مشهود است.

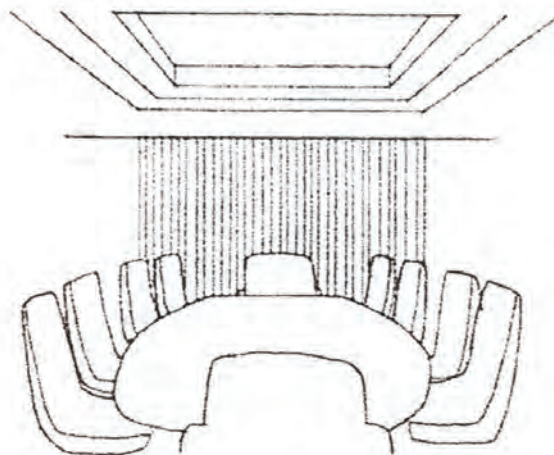
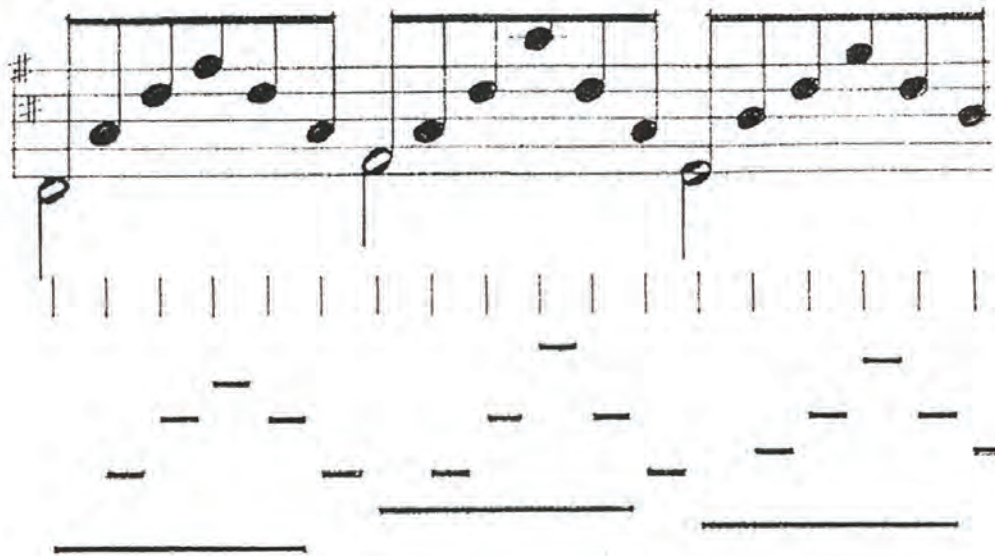
## ۷- ریتم<sup>۲</sup>

ریتم رابطه متناسبی بین اشکال و احجام ایجاد می‌کند. فضاهاى بین اشکال و احجام و موقعیت قرارگیری آنها نسبت به یکدیگر ریتم به وجود می‌آورد به عبارت دیگر ریتم همان حرکت موزون است. در واقع ریتم نوعی از حرکت است که فاصله‌ای را به صورت متناسب و متناوب تکرار می‌کند. طراح صحنه با شیوه طراحی خود می‌تواند بر ریتم نمایش نیز تأثیر بگذارد. به عنوان مثال طراحی پله‌هایی با ارتفاع ۳۰ سانتی‌متر نوعی از ریتم و حرکت را در صحنه ایجاد می‌کند که عمیقاً با پله‌های ۱۰ سانتی‌متر مغایر است. به طور مثال اگر ۲۰ عدد پله به ارتفاع ۲۰ سانتی‌متری روی صحنه داشته باشیم ریتم پله حفظ شده است حال اگر یک یا دو پله به جای ۲۰ سانتی‌متر ۳۰ سانتی‌متر ساخته شوند پله مزبور حرکت را تداعی می‌کند ولی ریتم آن به هم خورده است (شکل ۱۱-۷).

۱- Proportion

۲- Rhythm



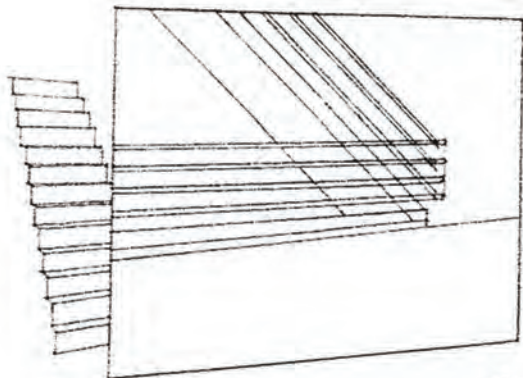
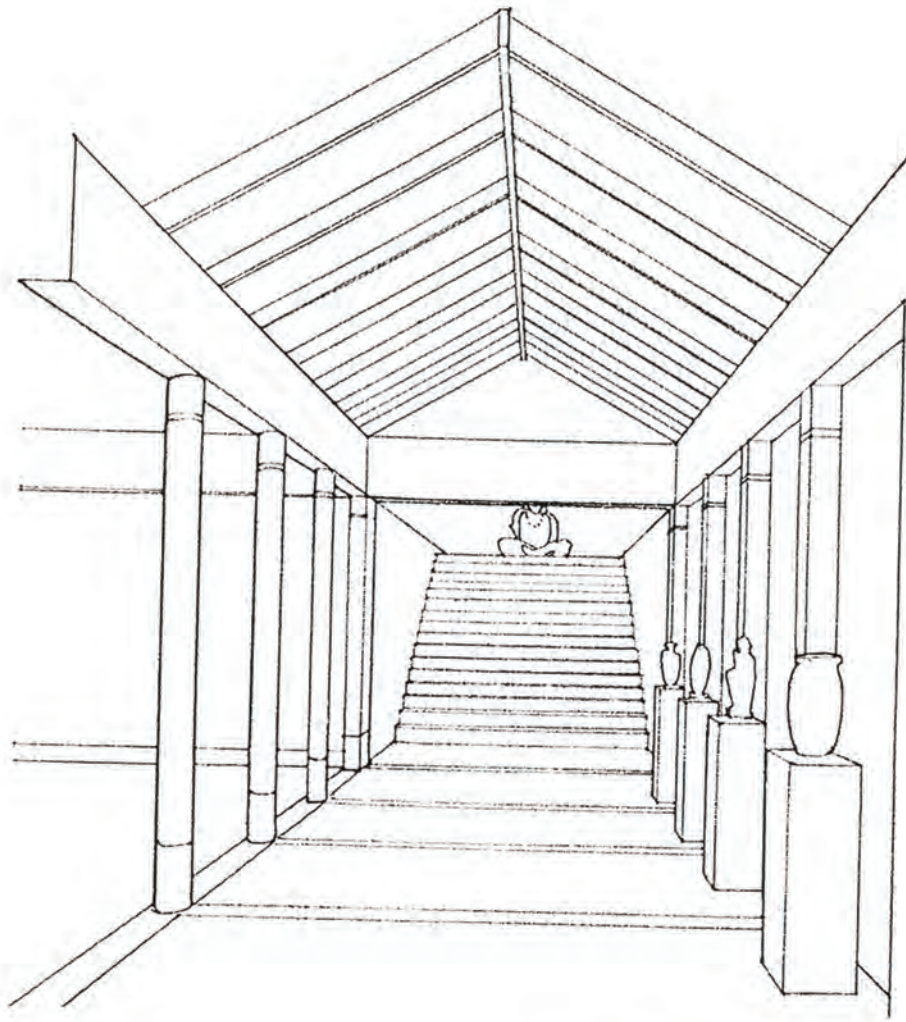


ریتیم صندلی‌ها که در الگوی سقف منعکس شده است.

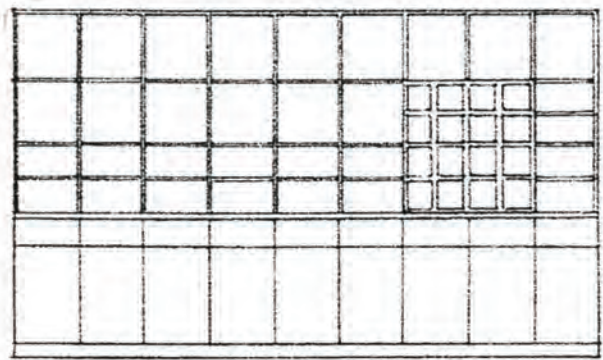
▲ شکل ۱۱-۷- در سه شکل فوق ریتیم کاملاً مشهود است.







پله‌ها و نرده‌ها تداعی‌کننده حرکت هستند و طبیعتاً به الگوهای ریتمیک منجر می‌شوند.

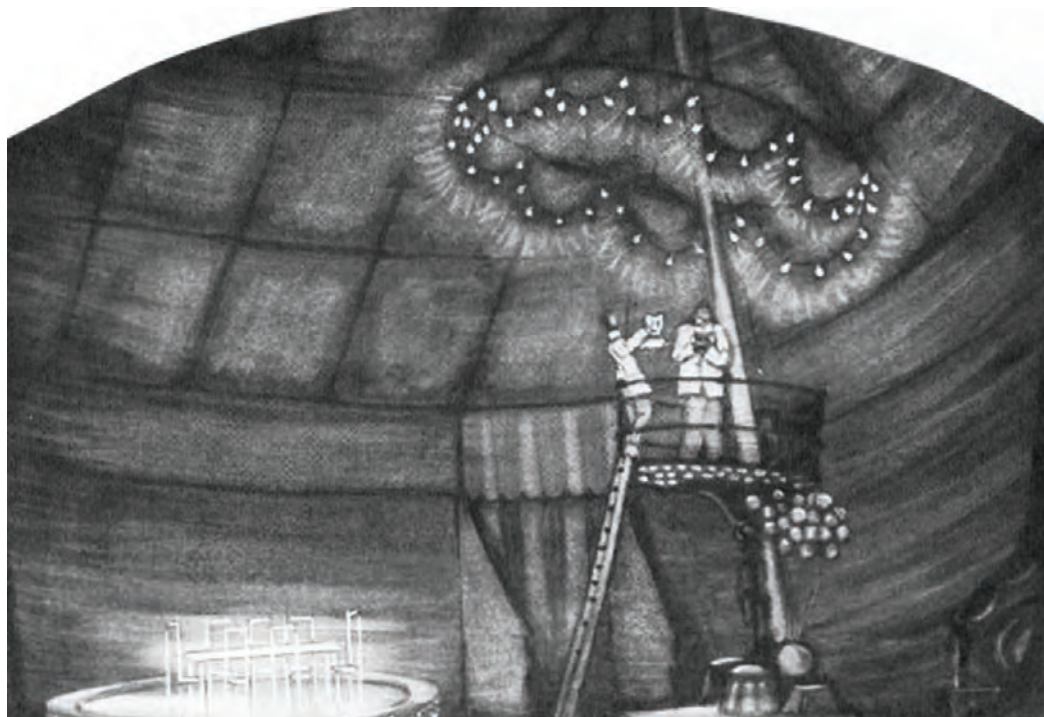


شبکه: ریتم افقی و عمودی

▲ شکل ۱۲-۷- ایجاد و احساس ریتم (حرکت موزون) در هر سه تصویر فوق کاملاً پیداست.

## ۸- نقطه توجه<sup>۱</sup>

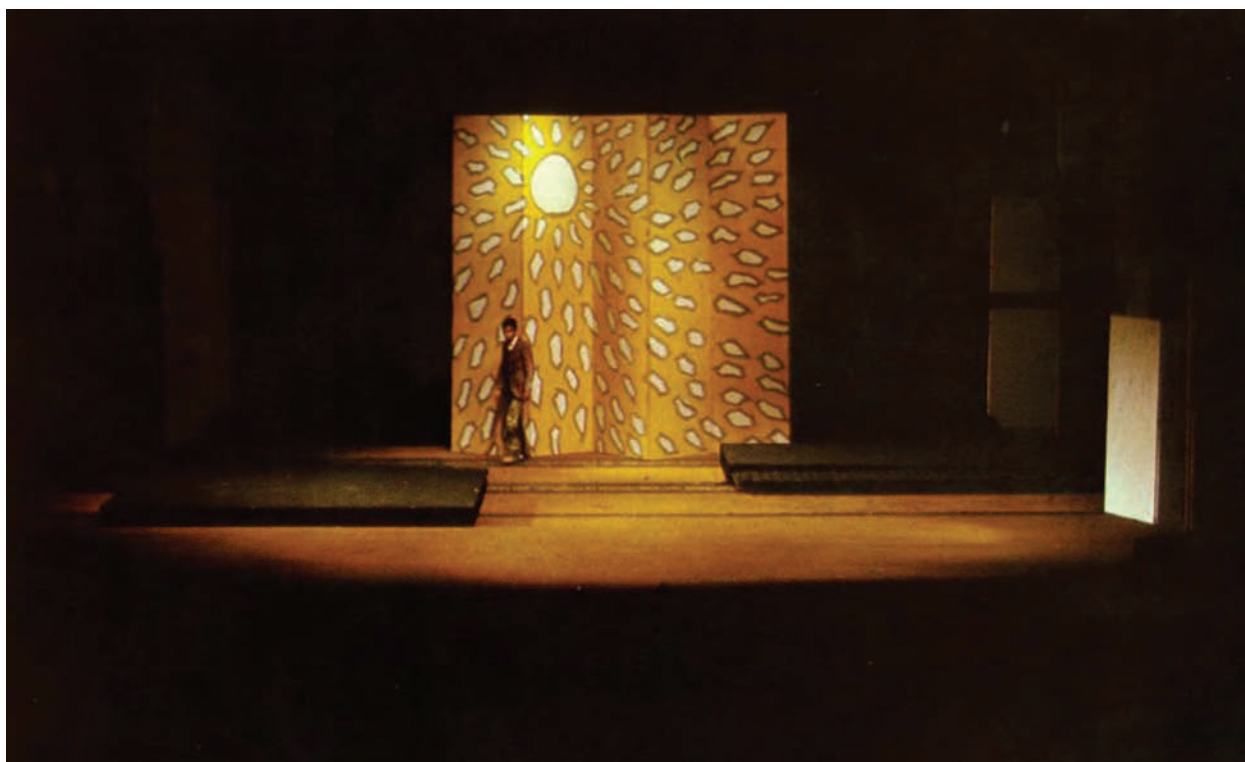
طراحی صحنه باید دارای یک نقطه توجه باشد که همه قسمت‌ها از آن منشعب یا به آن ختم می‌شود. نقطه توجه نقطه‌ای است که چشم توسط اشکال و احجام و رنگ و نور و غیره به آن سمت متوجه می‌شود. به‌عنوان مثال در طراحی صحنه نمایش می‌توان قصری سنگی با رنگ آمیزی خنثی طراحی کرد و در بخشی از آن پرده مخمل زرشکی رنگی را آویخت. بدین ترتیب نقطه توجهی را در صحنه به وجود آورده‌ایم که می‌تواند احساس ویژه‌ای را در راستای مفاهیم اثر ایجاد کند (شکل ۷-۱۳، ۷-۱۴ و ۷-۱۵).



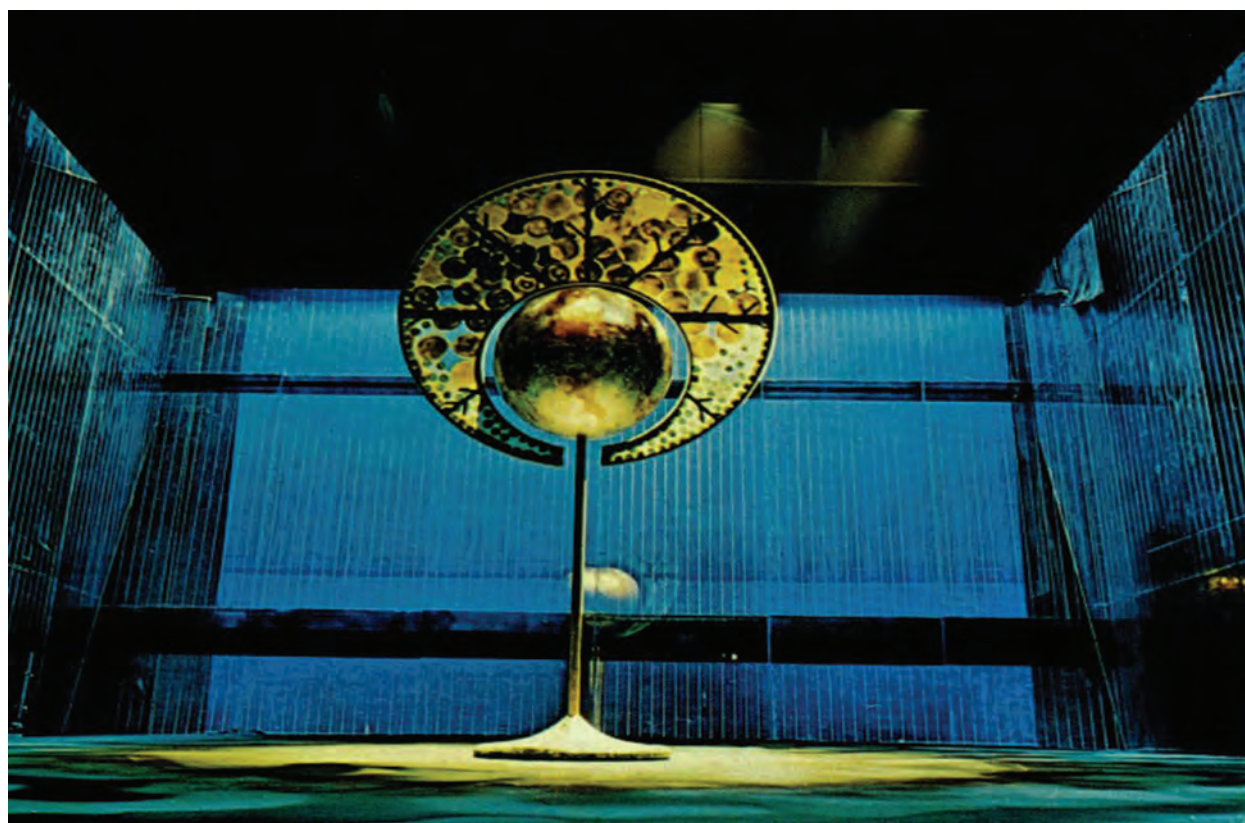
▲ شکل ۷-۱۳- نوع رنگ آمیزی و نورپردازی کاملاً چشم را به طرف نقطه توجه می‌کشد.







▲ شکل ۱۴-۷- نور و رنگ صحنه باعث می‌شود چشم تماشاچی به نقطه توجیه بیشتر دقت کند.



▲ شکل ۱۵-۷- نور و رنگ چشم تماشاچی را به طرف نقطه‌ای که مد نظر طراح و کارگردان است می‌کشاند.



## خود آزمایی فصل هفتم

- ۱- عوامل ترکیب بندی در طراحی صحنه را نام ببرید.
- ۲- در مورد هماهنگی در طراحی صحنه توضیح دهید.
- ۳- کنتراست در طراحی صحنه چیست؟ توضیح دهید.
- ۴- در مورد مقیاس در طراحی صحنه توضیح دهید.
- ۵- تعادل و انواع آن در طراحی صحنه را توضیح دهید.
- ۶- حرکت در طراحی صحنه را توضیح دهید.
- ۷- تناسب در طراحی صحنه را بیان کنید.
- ۸- ریتم در طراحی صحنه را توضیح دهید.
- ۹- در مورد نقطه توجه در طراحی صحنه توضیح دهید.

## چگونگی ساخت ماکت و قطعات دکور

هدف‌های رفتاری : در پایان این فصل از فراگیر انتظار می‌رود که :

- ۱- خصوصیات مواد و مصالح در ماکت‌سازی را توضیح دهد.
- ۲- تفاوت بین مصالح ساختمانی و لوازم واقعی منازل با مصالح و لوازم ساخت دکور نمایش را بیان کند.
- ۳- کاربرد ابزار و وسایل ساخت ماکت را توضیح دهد.
- ۴- مراحل ساخت ماکت را با توجه به تبدیل نقشه‌های ترسیم شده به ماکت شرح دهد.
- ۵- مراحل مختلف ساخت دکور در کارگاه‌های دکور را از شروع ساخت در کارگاه تا پیاده کردن روی صحنه را شرح دهد.
- ۶- کارهای پس از نصب دکور روی صحنه را شرح دهد.

## مواد و مصالح ماکت

پس از توافق کارگردان و طراح صحنه با طرح نهایی، طراح صحنه بایستی به تهیه نقشه‌های اجرایی دکور اقدام نماید. طراح صحنه چند سری نقشه تهیه می‌کند که از این میان نقشه‌های ساخت و جنسیت دکور و لوازم صحنه است. که ابتدا تبدیل به ماکت شده و سپس دکور و لوازم مورد نیاز صحنه در کارگاه‌های دکور ساخته و آماده می‌شوند. طراح صحنه جهت تهیه نقشه‌های ساخت باید از استانداردهای مورد نیاز و روش‌های پشت‌بندی و ساخت ماکت که در نهایت برای ساخت دکور به کار می‌رود آگاهی کامل داشته باشد. شاید یکی از مهمترین مراحل کار طراحی صحنه انتخاب مصالح ساخت توسط طراح صحنه است. شناخت مصالح ساختمانی از مواردی است که مهندسین معمار، مهندسین ساختمان و معماران داخلی و نیز طراحان صحنه باید اطلاعات جامعی از آنها داشته به خواص، مزایا / معایب و کاربرد هر یک آگاهی داشته و موارد استفاده هر یک را بدانند. در این بین کار طراح صحنه کمی دشوارتر از دیگران است چرا که این مهندسین، ساختمان‌ها را برای استفاده‌های طولانی مدت طراحی می‌کنند. در حالی که طراحان صحنه ساختمان‌شان موقتی است. کلاً فضاها موقتی هستند. برای یک هفته/ یک ماه و یا حداکثر چند اجرا به صورت رپرتوار. گذشته از آن روی صحنه تئاتر امکان استفاده از مصالح واقعی امکان‌پذیر نیست و دوره طبیعت‌گرایی نیز مدت‌هاست که سپری شده است. از این رو طراح بایستی مصالح جایگزینی هر یک از مصالح ساختمانی را بداند. چرا که او شکل و نمای ظاهری از یک فضای خاص را می‌سازد. با استفاده از پلاستوفوم و پارچه و تخته و روزنامه فضایی خلق می‌کند که تماشاچی فکر می‌کند یک ساختمان بتونی،



یک دیوار سنگی و یا آجری را نظاره گر است. در حالی که کافیسست به دکور ساخته شده دست بزند و یا نظری به پشت آن بیندازد تا مصنوعی بودن و موقتی بودن آن‌ها را احساس کند. به همین جهت کار طراح صحنه به مراتب سخت‌تر و حساس‌تر از کار هر یک از مهندسين ساختمانی است. طراح صحنه علاوه بر شناخت هر یک از مصالح ساختمانی باید جایگزین آن را نیز شناخته و برای ساخت پیشنهاد نماید.

هر چند نمی‌توان طراحان را با معرفی چند نوع مصالح برای ساخت ماکت محدود کرد بلکه طراح با هر وسیله و با هر شیئی حتی اشیاء دور ریختنی نسبت به ساخت ماکت اقدام می‌کند. کسانی که به کار ماکت‌سازی مشغولند می‌توانند کارتنی در گوشه انباری داشته باشند و هرگونه زباله خشک دور ریختنی را قبل از دور ریختن مورد بازنگری قرار داده و داخل کارتن نگهداری کنند. بسیاری از لوازم و زباله‌هایی که دور ریخته می‌شوند برای خیلی از کارها از جمله ماکت‌سازی می‌توانند مورد استفاده قرار گیرند. ظرف مایع ظرفشویی، ظرف شامپو، در ظرف شامپو، در انواع اسپری، شیشه و ...، در لاک ناخن، شیشه و ...، در ادکلن و دئودورانت‌ها، حلقه‌های نوار چسب، چوب بستنی، لوله‌های مقوایی حوله‌های کاغذی و فویل‌ها، در یک قندان شکسته، یک ساعت از کار افتاده، سی‌دی‌های کهنه، قوطی کنسرو، پلاستوفوم‌های داخل بسته بندی لوازم منزل و لوازم صوتی و تصویری، دستگیره یک قابلمه فرسوده، حتی انواع شمع و ماکارونی به قطره‌های مختلف و ... همه و همه می‌توانند در مواقع نیاز مورد استفاده قرار گیرند. البته باید در نظر داشت به کار بردن چنین لوازمی نیاز به دقت نظر و ریزی خاصی دارد چرا که بیننده ماکت نباید متوجه شود که مثلاً کلاهک آباژور داخل ماکت سر یک شیشه عطر است و یا ...

به‌طور متعارف ماکت‌سازها برای ساخت ماکت از مقوای ماکت، انواع مقواها و کاغذها، انواع فوم‌ها از قبیل پلاستوفوم (که به اشتباه به آن یونولیت گفته می‌شود) یلوفوم، بلوفوم، انواع چوب‌های نرم مانند چوب بالسا، فویل آلومینیوم، ورقه‌های نازک مس، چوب‌پنبه‌های ورقی و ... استفاده می‌کنند. امروزه در فروشگاه‌های لوازم التحریر برخی از لوازم ماکت به‌صورت آماده به فروش می‌رسند که البته قیمت بالایی دارند، مانند: چمن، آسفالت، تیر چراغ برق، صندلی، نیمکت، اتومبیل، درخت، تخت، وان حمام، دستشویی و ... ولی با کمی صرف وقت و دقت مقدار زیادی از آن‌ها را می‌توان ساخت.

## ابزار و وسایل مورد نیاز جهت ساخت ماکت

ابزار و وسایل مورد نیاز برای ماکت‌سازی به شرح زیر است:

۱- میز کار؛

۲- میز برش (میزی که روی آن‌ها ورق گالوانیزه پرس شده باشد یا نوعی میز البته با قیمت بالا وجود دارد که روکش آن چرم

خاص است که بریده نمی‌شود)؛

۳- کاتر موکت‌بری تیغه بزرگ و تیغه کوچک؛

۴- کاتر جراحی با نوک‌های متفاوت؛

۵- خط کش فلزی؛

۶- اره مویی؛

۷- کمان اره؛

۸- گونبای کوچک فلزی؛

۹- انبردست؛





- ۱۰- دم باریک؛
- ۱۱- چکش کوچک؛
- ۱۲- قیچی معمولی؛
- ۱۳- قیچی حلبی بر؛
- ۱۴- یک سری سوهان چوب؛
- ۱۵- یک سری سوهان آهن؛
- ۱۶- یک سری مقار کوچک؛
- ۱۷- پنس؛
- ۱۸- دریل کوچک (باتری دار)؛
- ۱۹- فرز کوچک؛
- ۲۰- انواع کاردک نقاشی؛
- ۲۱- انواع قلم موی پهن (زبر)؛
- ۲۲- انواع قلم موی گرد (نرم)؛
- ۲۳- فوت فوتک؛
- ۲۴- مسواک؛
- ۲۵- فرچه کوچک؛
- ۲۶- انواع سنجاک؛
- ۲۷- ذره بین؛
- ۲۸- سمباده نرم و زبر چوب؛
- ۲۹- سمباده نرم و زبر آهن؛
- ۳۰- مل؛
- ۳۱- انواع رنگ گواش؛
- ۳۲- انواع رنگ پلاستیک؛
- ۳۳- و وسایلی که در صفحات قبل ذکر شد.
- ۳۴- مواد و مصالح برای ساخت ماکت از قبیل: انواع مقوا، انواع فوم‌ها، چوب پنبه ورقی، چسب چوب، چسب لاتکس، چسب پاتکس (چسب موکت)، چسب تیوبی، چوب بان، تخته سه لائی و ...
- ۳۵- جعبه ماکت استاندارد (اگر موجود نباشد باید ساخته شود)



▲ شکل ۸-۱- کارگاه طراحی و ساخت ماکت (انریکان کوکتو از آکادمی فرانسه)

## مراحل ساخت ماکت

برای شروع کار ماکت‌سازی طراح صحنه طول و عرض (در واقع عرض و ارتفاع) لته‌ها و دیگر لوازم و وسایل صحنه را از روی نقشه‌های ترسیم شده که قبلاً به تأیید کارگردان رسیده است استخراج کرده و آن ابعاد را روی مصالحی که قرار است ماکت با آن ساخته شود، ترسیم می‌کند مثلاً مقوای ماکت‌سازی پیاده کرده و آن‌ها را مطابق طرح برش می‌زند. بریدن مقوای ماکت باید با دقت و با چند بار کشیدن کاتر روی مقوا انجام گیرد تا لبه‌های مقوا دچار برجستگی و تورفتگی نشود. وقتی لته‌ها بریده شدند و جای حفره‌های در و پنجره‌ها و ... در روی سطح لته در آمدند می‌توان پشت‌بندی آن‌ها را مطابق نقشه‌ها ساخت، منتهی با مقیاس ماکت انجام داد. پشت‌بندی‌ها از چوب نرم مانند بالسا انتخاب شده و با مقیاس ماکت بریده شده و آماده می‌شوند و با چسب مایع تیوبی چسبانیده شده و لته آماده ایجاد بافت و رنگ‌آمیزی می‌گردد. این پشت‌بندی انجام شده باید طوری انجام شود که اگر عکسی از پشت ماکت تهیه شد تصور شود لته واقعی است که برای قرار دادن روی صحنه ساخته شده است. برای رنگ‌آمیزی ماکت بهترین رنگ، رنگ گواش است که با آب حل می‌شود و در رنگ‌های با طیف بسیار متنوع عرضه می‌شوند. جهت جلوگیری از صدمات رطوبتی می‌توان پس از اتمام کار رنگ‌آمیزی، روی آن‌ها را با اسپری بی‌رنگ مات پوشش داد. باید توجه داشته باشیم ایجاد هر گونه بافت روی لته باید قبل از رنگ‌آمیزی انجام شود. مثلاً نمای آجری، سیمانی، سنگی و ... بافت روی لته را می‌توان با پلاستوفوم، بلوفوم، مل و چسب روزنامه و ... ایجاد کرد. اگر قرار باشد دو لته به هم لولا شوند یا پنجره و یا دری باز و بسته شود علاوه بر استفاده از لولاهای کوچک که در اسباب‌بازی‌های کودکان استفاده می‌شود، می‌توان از باریکه‌های پارچه استفاده نمود که با چسب تیوبی بین درز دو لته چسبانده می‌شود. به جای شیشه از پلک و به جای فلز از فویل‌های آلومینیومی، ستون و تیر از ماکارونی با ضخامت‌های گوناگون و ... استفاده کرد. مرحله بعدی پیاده کردن پلان در کف جعبه ماکت است که باید با دقت تمام انجام گیرد و زاویه دید تماشاچیان در نظر گرفته شود.

وقتی تمام لته‌ها و لوازم صحنه‌ای که خود ساخته‌ایم و یا تهیه کرده و یا خریده‌ایم را در محل‌های خود روی کف جعبه ماکت قرار دادیم، پس از کنترل از نظر مطابقت با طرح‌های تهیه شده و عدم نفوذ دید به پشت دکور و کنترل دید تماشاچی نفرات سمت چپ و سمت راست سالن نمایش، نسبت به ثابت کردن لته‌ها و لوازم اقدام می‌کنیم. لته‌ها را می‌توان با چسب روی کف چسباند و جهت رعایت آنچه که در اجرای اصلی روی صحنه رخ خواهد داد و ایستایی بیشتر لته‌ها، می‌توان گونیا‌های چوبی که قبلاً آماده و به رنگ سیاه در آورده‌ایم استفاده کرد. پس از ثابت کردن لته‌ها و لوازم، طراح می‌تواند به روتوش نهایی ماکت بپردازد و در صورت امکان نسبت به نورپردازی ماکت اقدام کند. هر چند نورپردازی انجام شده روی ماکت هیچ‌گاه همانند آنچه که در روی صحنه اتفاق خواهد افتاد مطابقت نخواهد داشت ولی می‌تواند فضا‌سازی ماکت را کامل‌تر کند. ماکت صحنه ساخته شده که با رعایت کلیه استانداردها و قوانین صحنه ساخته شده باشد در واقع همان صحنه تئاتر است که دکور روی آن چیده شده و لوازم صحنه در محل‌های خود منتهی با مقیاس کوچک‌تر قرار داده شده است. بهترین ماکت ماکتی است که اگر عکسی از آن گرفته شد با آنچه که در روی صحنه اتفاق می‌افتد مقایسه گردید اختلاف زیادی با هم نداشته باشند. با دیدن ماکت کارگردان، بازیگران و یا حتی طراح نور فضایی را مشاهده می‌کنند که چند روز بعد در روی صحنه شاهد آن خواهند بود. از این رو برای بازیگران و کارگردان نمایش فضایی ساخته شده است که می‌توانند آن را بیش‌تر از نقشه و طرح درک کنند و در فضای نمایش قرار گیرند. بدیهی است طراح نور هم با دیدن ماکت ارتباط بیش‌تری با فضای نمایشی برقرار کرده و مسلماً می‌تواند در راه رسیدن به یک طرح نور مناسب بسیار مؤثر باشد. (لازم به ذکر است امروزه اکثر طراحان به جای ارائه ماکت نمایش از برنامه‌های کامپیوتری استفاده



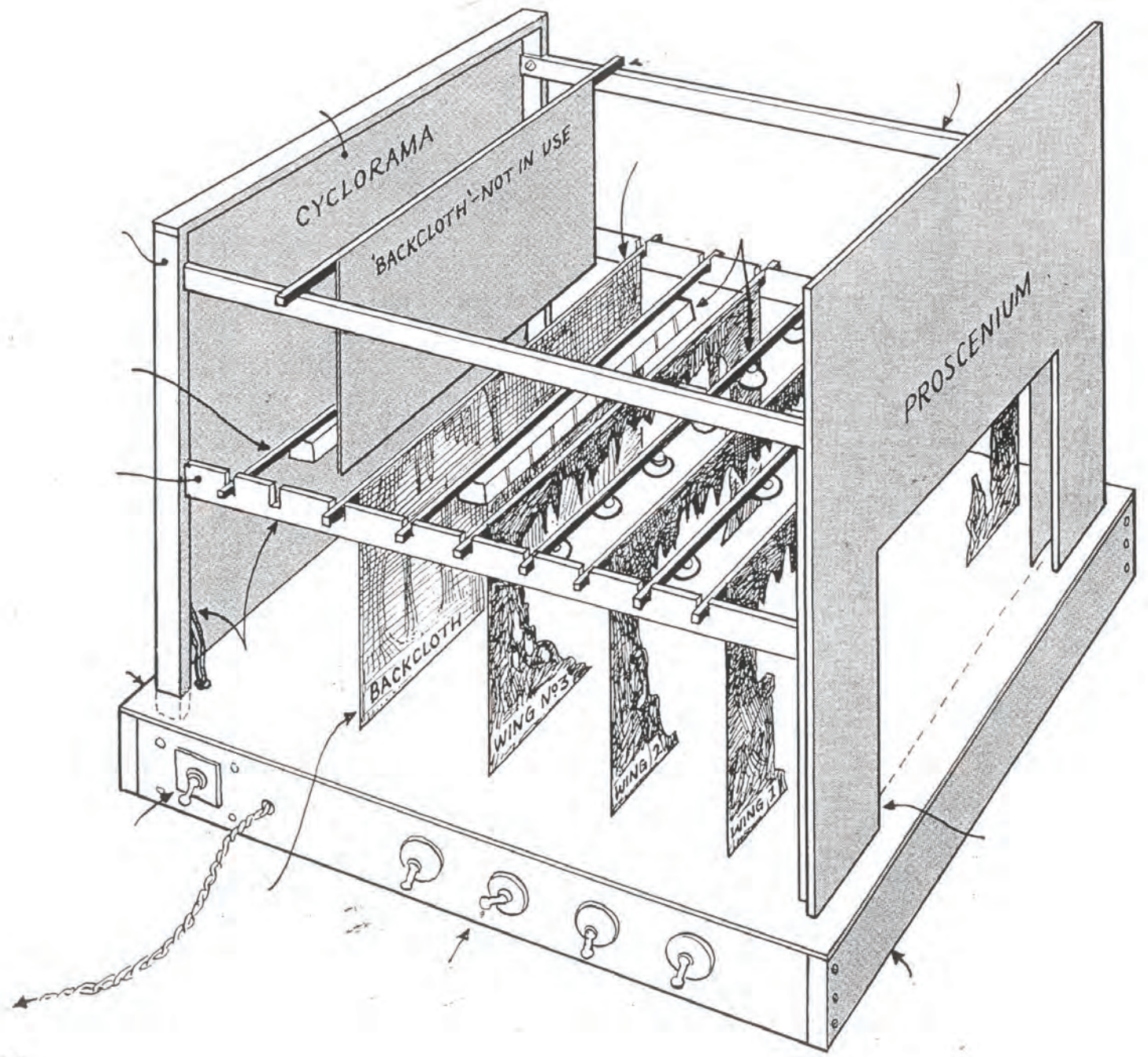


کرده و فضای نمایش را حتی به صورت انیمیشن باز سازی می کنند و در واقع فضای سه بعدی صحنه را به جای ماکت با نمایش تصاویر سه بعدی برای کارگردان مهیا می سازند.)

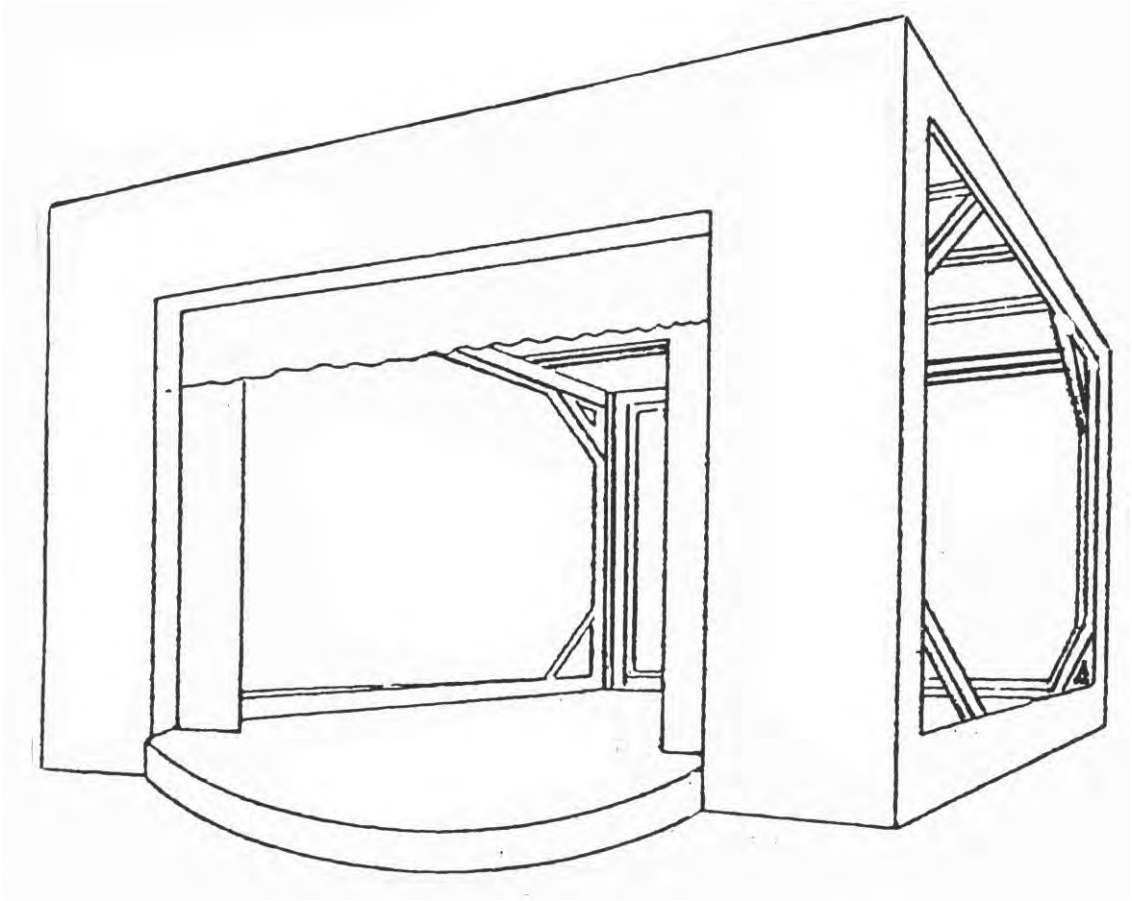
ماکت نمایش به همراه نقشه های ساخت دکور می تواند راهنمای بسیار خوبی برای مسئول کارگاه باشد. ابعاد و اندازه ها توسط مسئول کارگاه از نقشه های تهیه شده استخراج و براساس آن ها نسبت به تهیه دکورهای با ابعاد اصلی و مصالح تعیین شده ساخت دکور در کارگاه دکور شروع می شود. در کارگاه ابتدا چوب های پشت بندی ها به ابعاد و اندازه برش خورده و به صورت کلاف در آمده و در قسمت روکش لته ها روکش می شوند این روکش می تواند فیبر، سه لایه، متقال، گونی و یا هر چیز دیگری باشد. پس از روکش، در بخش دیگری از کارگاه بافت لازم روی لته ها و دکور ایجاد شده سپس توسط نقاشان کارگاه، دکورها رنگ آمیزی و نقاشی می شوند. نظرات مسئول کارگاه در نحوه ساخت دکور معمولاً بسیار سازنده و مفید خواهد بود. سرکشی طراح صحنه در طول زمان ساخت دکور و تبادل نظر با مسئولین قسمت های مختلف لازم و ضروری است. در کارگاه های بزرگ، محلی جهت نصب موقت دکور وجود دارد تا دکور نصب شده قبل از انتقال به روی صحنه توسط طراح و مسئول کارگاه و کارگردان مورد باز بینی قرار می گیرد. تا چنانچه معایب و نواقصی وجود داشته باشد، نسبت به رفع آن ها اقدام گردد.

سپس دکور آماده شده در زمان مناسبی به روی صحنه حمل شده و توسط پرسنل نصب براساس پلان مونتاژ تهیه شده توسط طراح صحنه روی صحنه نصب می شود و قبل از ثابت کردن دکور طراح و کارگردان آخرین نظرات اصلاحی کوچک را تذکر داده و پس از تأیید نهایی پرسنل نسبت به ثابت کردن دکور اقدام می نمایند و در نهایت پرسنل رنگ کار، آخرین رتوش را با نظر طراح صحنه انجام می دهند. از جمله آویزان کردن پرده ها و چگونگی جمع کردن آن ها، انداختن رومیزی ها، گذاشتن شمع ها و چراغ ها در محل های خود، چیدن لوازم روی میز نهار خوری، مرتب کردن و تزئین تخت خواب ها و مبل ها، چگونگی انداختن فرش ها و یا هر چیز دیگری که به تزئینات صحنه مربوط است توسط صحنه آرا انجام و طراح نور براساس طراحی انجام شده دستور بستن نورها را به مسئول نور داده و نور دکور بسته می شود و کار آماده اجرای جنرال می شود.

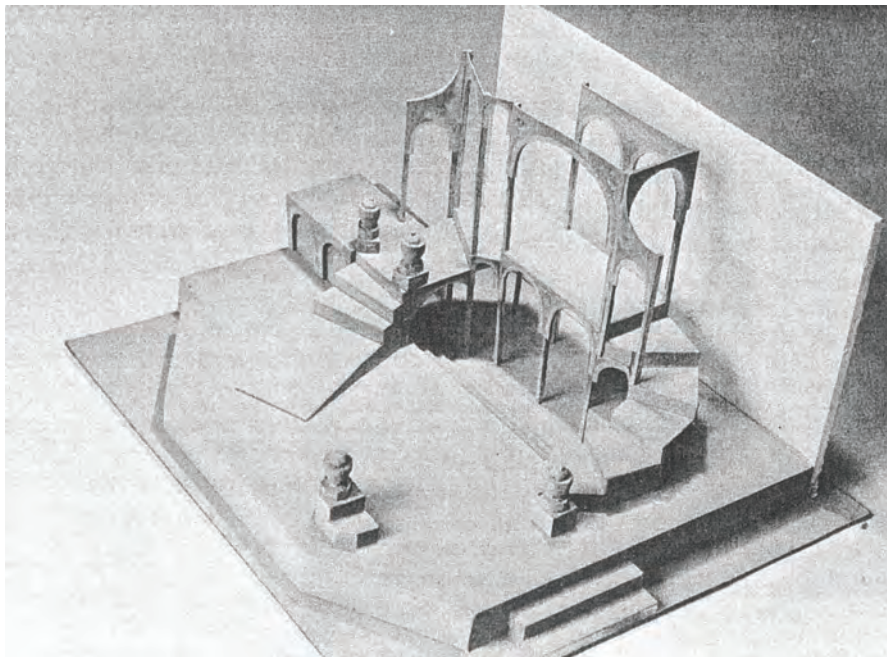




▲ شکل ۲-۸- نمونه یک جعبه ماکت با تعبیه لامپ و کلید جهت نورپردازی ماکت (صحنه قاب عکسی)

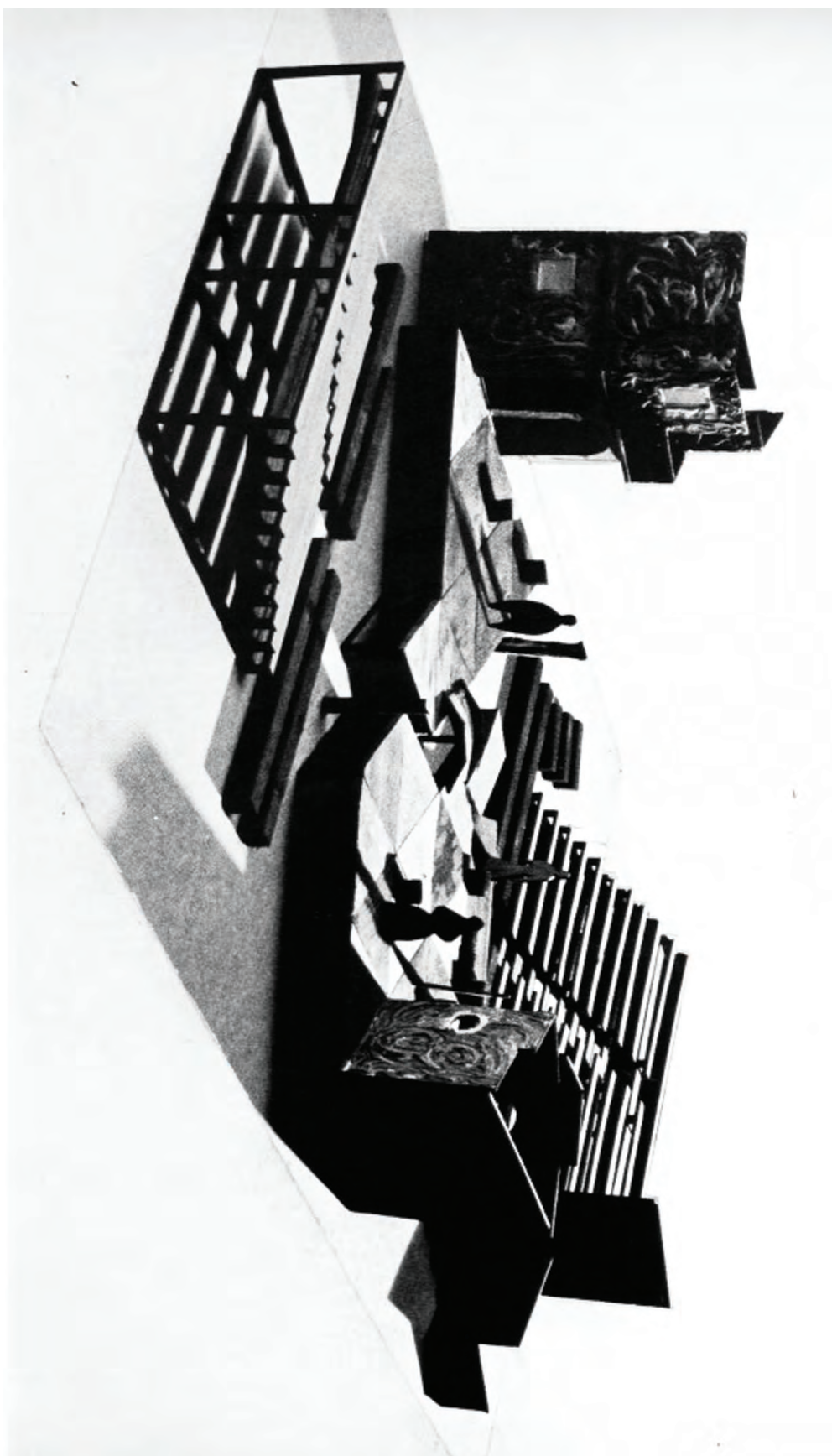


▲ شکل ۳-۸ - نمونه یک جعبه ماکت ساده (صحنه قاب عکسی)

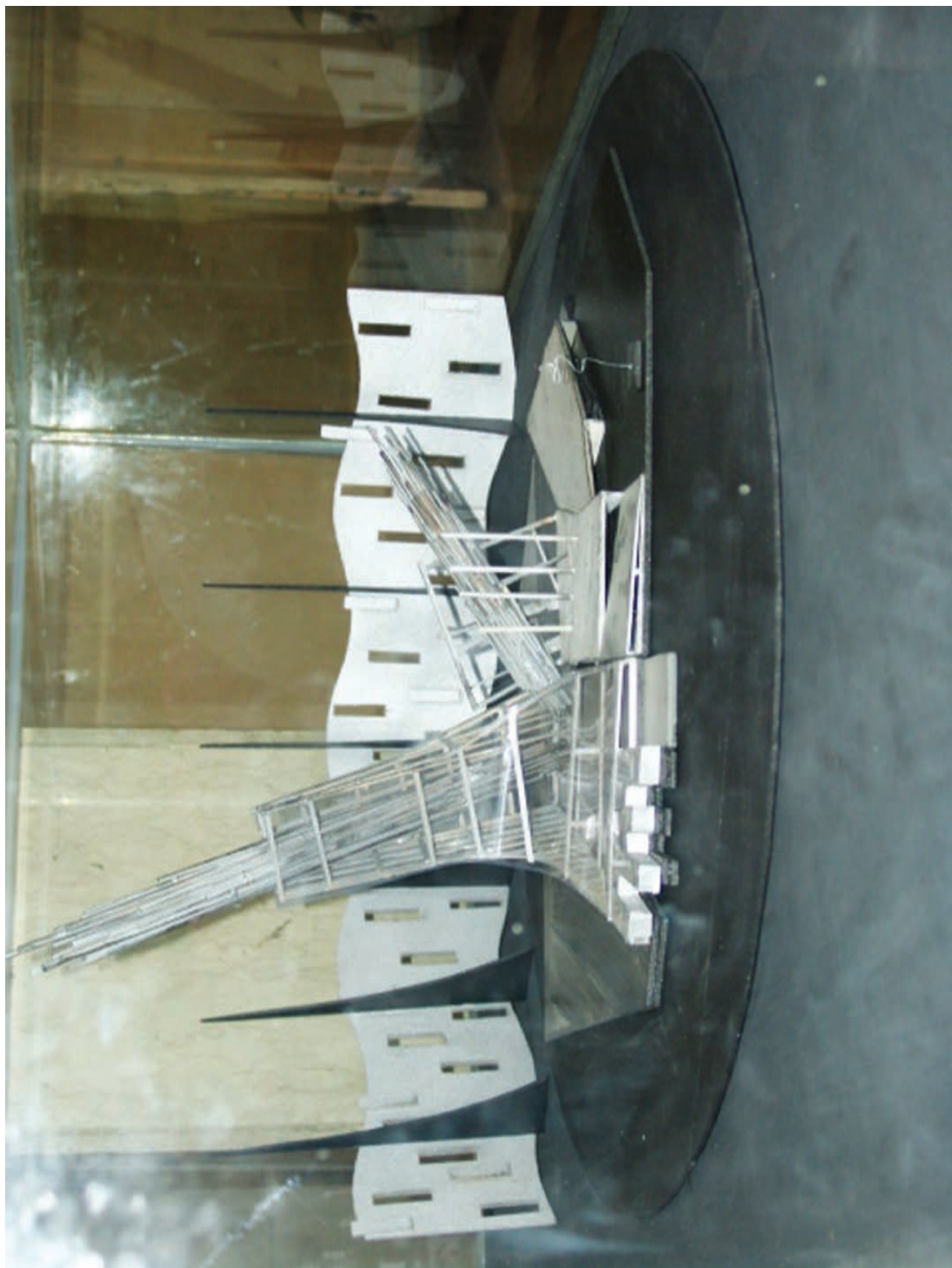


▲ شکل ۴-۸ - ماکت ساخته شده برای صحنه آزاد پا قاب عکسی





شکل ۵-۸- ماکت ساخته شده برای صفحه آزاد



▲ شکل ۶-۸- ماکت ساخته شده برای صحنه آزاد : ماکت نمایشنامه گوریل پشمالو نوشته تنسی ویلیامز، طراحی و ساخت ماکت سناز طایفه





▲ شکل ۷-۸- ماکت ساخته شده برای صحنه آزاد یا قاب عکسی ماکت نمایشنامه ایرانیان نوینمه امیل طراحی و ساخت ماکت : زهرا بهمنی



▲ شکل ۸-۸ - ماکت نمایشنامه پدر اثر آگوست استریندبرگ. طراحی و ساخت ماکت: فریدون علیاری برای صحنه قاب عکسی



▲ شکل ۸-۹ - ماکت نمایشنامه پدر اثر آگوست استریندبرگ. طراحی و ساخت ماکت: فریدون علیاری برای صحنه قاب عکسی







▲ شکل ۱۰-۸- ماکت نمایشنامه پدر اثر آگوست استریندبرگ. طراحی و ساخت ماکت: فریدون علیاری برای صحنه قاب عکسی



▲ شکل ۱۱-۸- ماکت نمایشنامه کردن اثر اوزن یونسکو. طراحی و ساخت ماکت برای صحنه قاب عکسی



## خود آزمایی فصل هشتم

- ۱- مواد و مصالح در ماکت‌سازی و خصوصیات آن‌ها را توضیح دهید.
- ۲- تفاوت بین مصالح ساختمانی و لوازم واقعی منازل با مصالح و لوازم ساخت دکور صحنه نمایش را توضیح دهید.
- ۳- ابزار و وسایل ساخت ماکت را توضیح دهید.
- ۴- مراحل ساخت ماکت و تبدیل نقشه‌های ترسیم شده را به ماکت شرح دهید.
- ۵- مراحل مختلف ساخت دکور در کارگاه‌های دکور را از شروع ساخت در کارگاه تا پیاده کردن روی صحنه را شرح دهید.
- ۶- کارهای پس از نصب دکور روی صحنه را شرح دهید.

## منابع و مآخذ

- ۱- براکت، اسکار؛ تاریخ تئاتر جهان؛ جلد ۱، ۲ و ۳؛ ترجمه هوشنگ آزادی ور؛ نشر نقره؛ چاپ اول؛ تهران؛ ۱۳۶۳.
- ۲- شهیری، امین؛ نورپردازی در تئاتر؛ انتشارات واحد فوق برنامه بخش فرهنگی و هنری مرکزی جهاد دانشگاهی، چاپ اول؛ تهران؛ ۱۳۶۶.
- ۳- هادسن، والتر؛ تماشاخانه شکسپیر؛ ترجمه شهلا میربختیار؛ انتشارات واحد فوق برنامه بخش فرهنگی دفتر مرکزی جهاد دانشگاهی؛ چاپ اول؛ تهران؛ ۱۳۶۵.
- ۴- هولتن، اورلی؛ مقدمه بر تئاتر (آینه طبیعت) ترجمه محبوبه مهاجر؛ انتشارات سروش؛ چاپ اول؛ تهران؛ ۱۳۶۴.
- ۵- ارسطو، هنر شاعری؛ ترجمه فتح‌الله مجتبایی؛ بنگاه نشر اندیشه؛ تهران؛ ۱۳۷۳.
- ۶- شهامیری، امین؛ امکانات صحنه؛ نشر نی؛ چاپ اول؛ تهران؛ ۱۳۸۳.
- ۷- شوپرت، اوتمار؛ تصویر صحنه (تاریخچه - ترکیب - تکنیک)؛ ترجمه سعید فرهودی؛ انتشارات اطلاعات؛ تهران؛ ۱۳۶۹.
- ۸- ملک‌پور، جمشید؛ گزیده‌ای از تاریخ نمایش جهان؛ انتشارات کیهان؛ تهران؛ ۱۳۶۴.
- ۹- ایتن، یوهانس؛ عناصر رنگ؛ ترجمه دکتر حسن ملجائی؛ انتشارات دانش تاپ؛ تهران؛ ۱۳۵۷.
- ۱۰- مانی قلم، تامارا؛ تاریخ تکامل صحنه‌آرایی؛ انتشارات توکا؛ تهران؛ ۱۳۵۷.
- ۱۱- علیاری، فریدون؛ جزوه‌های درسی طراحی صحنه.





1– W.oren Parker, R.craig wolf Scene design and Stage lighting Holt, Rinchart and Winston, inc,1995.

2 – Chris Hoggett and C.Black Stage Craft

Printed in Great Britian by BPcc Hazoll Books, 1951.

3– Harold Burriss and Edward c.Cole Scenery of the theatre little, Brownand Company, Canada, 1966.

4– Richard Pilbrow

Stag lighting

Foreward by Sir Laurence Olivier

Studio Vista, London, 1970.

5 – Harold Melvill

Designing and Painting

SCENERY

For the theatre

Barric and Rockliff

London, 1967 .

6– Le Décor De Théâtre Dans Le Monde Depuis 1935

Textes et illustrations rassembles par les Centers Nationaux de L'INSTITU INTERNATIONAL DU THEATRE

choisis et presentes par RENE HAINAUX

avec les conseils techniques d'YVES-BONNAT

7– Stage Design Troughout the world since 1960.

Text and illustrations collected by the national centers of the international theatre institute chosen and presented by rené hainaux with the collaboration of yves-bonnat.

