

فصل سوم: فرایند پیش تولید

واحد یادگیری ۱- تحلیل نقش پیش تولید در برنامه سازی تلویزیونی
واحد یادگیری ۲- فرایند برنامه ریزی و تولید

نمونه جدول بودجه بندی: فرایند پیش تولید - فصل ۳

جلسه	واحد یادگیری	فصل	رئوس محتوا	زمان	
				نظری	عملی
جلسه ۱	تحلیل نقش پیش تولید در برنامه سازی تلویزیونی	۳	پیش تولید و ساختارهای آن	۴	-
جلسه ۲	تحلیل نقش پیش تولید در برنامه سازی تلویزیونی	۳	عوامل برنامه ساز	۴	-
جلسه ۳	تحلیل نقش پیش تولید در برنامه سازی تلویزیونی	۳	لوکیشن های داخلی و خارجی	۴	-
جلسه ۴	فرایند برنامه ریزی تولید	۳	تهیه تجهیزات براساس سفارش گروه های تخصصی (صحنه، لباس، لوازم مصرفی)	۳	۱
جلسه ۵	فرایند برنامه ریزی تولید	۳	دسته بندی مراحل تست و آزمایش و تجهیزات	۳	۱
جلسه ۶	فرایند برنامه ریزی تولید	۳	برنامه ریزی تولید، مدیریت، دکوپاژ و استوری برد	۳	۱
جلسه ۷	فرایند پیش تولید	۳	ارزشیابی، تحقیق و بررسی پیرامون نحوه پیش تولید برنامه های تلویزیونی و ارائه به صورت یک پژوهش مکتوب	-	۶

فصل سوم: فرایند پیش تولید و تهیه مقدمات ساخت برنامه تلویزیونی

واحد یادگیری
(۱)

تحلیل نقش پیش تولید در برنامه سازی تلویزیونی

جلسه ۱- پیش تولید و ساختارهای آن

۱ مقدمه

الف) تحلیل فرایند پیش تولید در ساخت برنامه های تلویزیونی
ب) فرایند برنامه ریزی تولید (استخدام عوامل، تهیه و تست تجهیزات)
مرحله پیش تولید یا per-production به مرحله ایی اطلاق می شود که طی آن عوامل و امکانات مورد نیاز برای شروع تولید یک برنامه تلویزیونی، تهیه و تدارک دیده می شود. با توجه به هزینه های سنگین در مرحله تولید، تهیه کننده و مدیر تولید موظف اند قبل از شروع فیلم برداری، برنامه ریزی بسیار دقیقی آماده نمایند و تجهیزات و امکانات را به نحوی تدارک ببینند که با هزینه کمتر و کارایی بالاتر در خدمت عوامل برنامه قرار دهند. مرحله پیش تولید نوعی برنامه ریزی و زمان بندی دقیق برای تمام فعالیت ها محسوب می شود و هنرآموز باید در تشریح این مرحله چنان عمل کند تا هنرجویان از محتویات آن برای برنامه ریزی در امور شخصی خود بهره ببرند.
در فرایند پیش تولید عوامل مختلفی وجود دارد که می توانند کیفیت و میزان برنامه ریزی را تعیین نمایند. از جمله این عوامل می توان به میزان بودجه و طبقه کیفی برنامه اشاره کرد. همچنین ساختار زنده یا تولیدی بودن برنامه تلویزیونی می تواند نوع به کارگیری عوامل و کیفیت پخش برنامه را نیز تحت الشعاع قرار دهد. هنرجو در این درس باید با تمام عوامل کلیدی برنامه سازی اعم از کارگردان، تهیه کننده، فیلم بردار، صدابردار و... شود. عوامل زیرگروه های تولید مانند دستیاران کارگردان، عوامل فنی، تدارکات و... نیز آشنا شود. آشنایی با مسئولیت ها و وظایف گروه های مختلف تولید گاهی تا ۲۰ گروه و بالغ بر ۱۰۰ وظیفه و شغل را دربر می گیرد) یکی از مهم ترین مباحث در این پودمان محسوب می شود. در این درس به نحو انتخاب مکان فیلم برداری و چگونگی ساخت دکور و آماده سازی صحنه ها و همچنین خرید و کرایه اقلام مورد نیاز اشاره می کنیم. هنرجو باید بداند که عوامل تولید و به خصوص بازیگران و مجریان چگونه در مرحله پیش تولید فراخوان شده و طی چه فرایندی به استخدام برنامه در می آیند و اساساً چه تعهداتی مابین آنها و تهیه کننده و سایر گروه های تولید

شکل می‌گیرد.

یکی از مهم‌ترین بخش‌های این پودمان به نحو برنامه‌ریزی مرحله تولید و تهیه جداول مختلف برنامه‌ریزی نظیر: گانت چارت و نقشه راه اجرایی مربوط است. هنرآموز می‌بایست پیش تولید برنامه‌های تلویزیونی را از نزدیک تجربه کرده باشد تا بتواند اطلاعات مفیدی به هنرجویان بدهد. البته مشاهده پشت صحنه برخی از آثار تلویزیونی که اغلب با آماده‌سازی امکانات و تجهیزات همراه است و مصاحبه‌های نسبتاً خوبی با عوامل تولید در آنها وجود دارد، می‌تواند درک هنرجویان را از مرحله پیش تولید بسیار افزایش دهد.

۲ مواد و تجهیزات

با استفاده از وایت برد و رایانه و نرم‌افزار پاورپوینت و ... اطلاعات مورد نظر خود را به‌صورت جذاب و مؤثری ارائه نماید.

۳ دانش‌افزایی

در این جلسه حداقل دو موضوع محوری مطرح گردیده است که عبارت‌اند از:

تفکیک و دسته‌بندی پیش تولید / عوامل مؤثر بر پیش تولید
اهمیت مرحله پیش تولید را با ذکر یک مثال قابل لمس مانند: تهیه مقدمات برای یک سفر خانوادگی، توصیف کنیم. توانایی مدیریت و برنامه‌ریزی والدین و قدرت پیش‌بینی آنها از شرایط سفر می‌تواند ضامن سفری خوب و به‌یادماندنی باشد، اما هرگونه اشتباه در مرحله تدارک و مقدمه‌چینی ممکن است مشکلات بغرنجی را به‌وجود آورد.
هنرآموز باید با نمایش برنامه‌های مختلف تلویزیونی و یا نمایش پشت صحنه این آثار به هنرجویان نشان دهد که چگونه ساختار فنی برنامه مانند: مستند یا خبری و گزارشی بودن برنامه، پیش تولید را دستخوش تغییر می‌کند. یا میزان بودجه و درجه کیفی برنامه در سرعت و کیفیت نهایی برنامه نقش دارد.

«هنرآموز می‌تواند برای تشریح درس نخست از متن زیر استفاده کند»

تهیه‌کنندگی انیمیشن

مؤلف: کاترین ویندر، زهرا دولت‌آبادی

مترجم: فاطمه نصیری فرد

این کتاب مجموعه‌ای آموزشی و حرفه‌ای در زمینه تولید صنعتی انیمیشن است و در شرایط کنونی نقش مفید و مؤثری در بالا بردن دانش و آگاهی فعالان این عرصه دارد. هدف نویسندگان از خلق این اثر، کمک به کسانی است که از تجربه کافی برخوردار نیستند و همچنین ساختن افرادی مجرب و زیرک در تولید انیمیشن، است. تهیه‌کننده انیمیشن، بر اساس پارامترهای مالی و خلاقیت‌هایی که یک پروژه دارد اعضای

تیم انیمیشن را مشخص می‌کند. تهیه‌کننده کار برنامه‌ریزی تولید و بودجه مناسب را به منظور ارزیابی و تحویل کاری مناسب در سطحی قابل قبول از نظر کیفی بر عهده دارد؛ همچنین تهیه‌کننده باید هیئت اجرای خریداران تیم تولید را تشویق و ترغیب نموده، انگیزه لازم را در آنان به وجود آورد نقش تهیه‌کننده همه جانبه و فراگیر است. در ادامه مقدمه کتاب حاضر آمده است: تجربه فراوان ما در صنعت انیمیشن نسبتاً متنوع بوده است این حرفه دارای بخش‌های هماهنگ‌کننده، مدیر تولید، مدیر تولید خارجی، دستیار تهیه‌کننده، تهیه‌کننده، مدیر اجرایی، معاون تولید تهیه‌کننده (...). این اثر در ۱۲ بخش تنظیم شده است. که در بخش اول سؤالات متداول در مورد تولید انیمیشن، فعالیت به عنوان هنرمند، کارکنان تولید، کار در بخش صداگذاری و دوبله، تأثیر کامپیوتر بر صنعت انیمیشن و... بررسی می‌شود: بهترین مدرسه برای یک تهیه‌کننده تازه کار، شروع با عنوان دستیار تولید و آشنا شدن با سلسله مراتب در تیم تولید است.

مرحله بالاتر از دستیار تولید، کوردیناتور (هماهنگ‌کننده مدیریت)، ناظر تولید یا معاون مدیر تولید نامیده می‌شود. این عناوین به چهارچوب استودیوهای فیلم سازی، طرح و فرمت (چهارچوب) پروژه بستگی دارد. در اینجا شما هماهنگ‌کننده بین مدیر تولید، ناظر بخش‌های مختلف و هنرمندان هستید. این وظیفه شماسست که گروه هنری را طبق جدول زمان‌بندی شده کنترل کنید و کار مربوط را در جریان قرار دهید...

۴ شیوه تدریس

آماده‌سازی فیلم‌های تلویزیونی با ساختارهای ۹ گانه و تشریح پیش تولید هر یک از آنها، در تفهیم محتویات این درس نقش مؤثری خواهد داشت. ارائه فهرستی از کتاب‌های تولید و تهیه‌کنندگی همراه با عکس و تصویر و توصیف خلاصه‌ای از کتب مذکور یکی از نکات کلیدی در فراگیری بهتر این درس ایجاد می‌کند.

۵ نکات ایمنی و بهداشت

ایمنی و دقت در کار با ابزار استودیویی، رعایت نکات فنی و ایمنی در کار با ابزارهای مکانیکی و الکترونیکی، رعایت بهداشت در محیط استودیو و کارگاه‌های آموزشی

۶ شیوه ارزشیابی اهداف توانمند سازی

آزمون‌های شفاهی و کتبی عملکردی، مشاهده عملکرد، فعالیت‌های کلاسی و کارگاهی، تهیه گزارش و کار پوشه (هنرجو در پایان باید بتواند توصیف روشنی از فرایند پیش تولید ارائه نماید. میزان

مشارکت هنرجویان در مباحث کلاسی و نیز هوشمندی هنرجویان در افزودن به فهرست اقدامات اساسی در مرحله پیش تولید، هنرآموز را قادر می‌سازد تا ارزشیابی نسبتاً شفافی از هنرجویان به عمل آورد.

جلسه ۲: عوامل برنامه‌ساز

۱ مقدمه

در این جلسه به دسته‌بندی و تشریح مراحل انتخاب عوامل برنامه‌ساز، پشت‌دوربین، جلوی دوربین، عقد قرارداد با عوامل تولید، مجریان، بازیگران، برگزاری جلسات هماهنگی اولیه با برخی عوامل کلیدی اشاره شده است.

۲ مواد و تجهیزات

با استفاده از وایت برد و رایانه و نرم‌افزار پاورپوینت و... اطلاعات مورد نظر خود را به‌صورت جذاب و مؤثری ارائه نماید.

۳ دانش‌افزایی

در جلسه دوم حداقل سه موضوع محوری مطرح گردیده است که عبارت‌اند از:

■ **تشریح مراحل انتخاب عوامل / عقد قرارداد / برگزاری جلسات هماهنگی**
یکی از مهم‌ترین اقدامات در مرحله پیش تولید، انتخاب عوامل برنامه‌سازی و عقد قرارداد مالی با آنهاست. روند استخدام موقت عوامل در هر کشور، تابعی از قوانین اقتصادی و اجتماعی است و فرمول ثابتی ندارد. برجسته‌ترین نکته در این مبحث آشنایی هنرجویان با فهرست کامل عوامل تولید است. قطعاً هنرجویان تمایل دارند تا بدانند هریک از عوامل چه وظایفی بر عهده دارند و در سلسله مراتب تولید به چه شکل آرایش می‌گیرند و همچنین دستمزد هر یک از آنها چقدر است؟! هنرآموز می‌تواند این اطلاعات را با دعوت از یک تهیه‌کننده یا مدیر تولید در اختیار هنرجویان قرار دهد. هنرآموز همچنین باید وظایف هریک از عوامل تولید را به مثابه یک شغل، برای هنرجویان توضیح دهد و فهرستی از امکانات و تجهیزات مورد نیاز آنها را بیان نماید. «هنرآموز می‌تواند از برخی فرم‌های قرارداد برای تشریح بخشی از مباحث استفاده نماید.»

پسہ نکالی

فرم قرارداد عوامل و خدمات فیلسازی

مشخصات عوامل قرارداد		تاریخ	
طرف اول قرارداد آقای/ خانم :	به شماره شناسنامه :	صادره از:	به نشانی :
	شماره تماس :	به عنوان مجری طرح :	
تیمہ کنندہ خانم / آقای :	به شماره شناسنامه :	صادره از:	به نشانی :
	شماره تماس :	به عنوان نماینده شیکہ ... و ناظر قرارداد :	
طرف دوم قرارداد خانم / آقای :	به شماره شناسنامه :	صادره از:	به نشانی :
	شماره تماس :	به عنوان :	

موضوع قرارداد :

موضوع قرارداد عبارت است از انجام امور

زیر نظر تیمہ کنندہ خانم / آقای

مدت قرارداد :

مدت این قرارداد با توافق طرفین ، یکی از موارد ذیل محین میگردد.

الف) مدت قرارداد از تاریخ قرارداد تا پایان تعہد طرف دوم

ب) از تاریخ انقضای این قرارداد به مدت :

ج) از تاریخ شروع به کار به مدت :

تعهدات طرف اول:

- 1- طرف اول تعہد است ، هزینه های ایاب وعباب و پذیرایی و اسکان طرف دوم ، در شرایطی کہ بخشی یا تمام کار وی در شهرستان باشد را بپردازد .
- 2- طرف اول تعہد است در حین تولید هزینه ایاب وعباب و پذیرایی در سر صحنہ را مطابق با برنامه ریزی برای تمام عوامل پرداخت نماید .
(بدیھی است تماسی عوامل تولید در برخورداری از امکانات عمومی پروژه ، بکسانند و تخصیص هر نوع امکانات اختصاصی و ویژه آنها با صلاحدید و تالیف تیمہ کنندہ امکان پذیر است)
- 3- طرف اول تعہد است ملزومات مورد نیاز و تالیف شدہ از سوی تیمہ کنندہ را برای اجرا ، در اختیار طرف دوم قراردادهد البته این امر مشروط بہ آن است کہ در بخش « سایر شرایط » در ذیل این قرارداد (همه امکانات با قید موارد ، برعهده طرف دوم قرار گرفته باشد .
- 4- طرف اول تعہد است در مواقع ضروری نسبت بہ تیمہ کنندہ تعہدات عوامل تولید اقدام نماید ، بدیھی است جریان خسارت هر حادثہ در فرایند تولید برعهده سبب حقیقی بودہ و طرف اول هیچگونه مسئولیتی را در این زمینہ نمی پذیرد .

تعهدات طرف دوم :

- 1- طرف دوم تعہد است در مدت این قرارداد تمام وقت خود را برای انجام وظیفہ مقرر در این برنامه بگذارد ، و بدون کسب اجازه کتبی از تیمہ کنندہ در تولید فیلم دیگر یا هر فعالیتی کہ با زمان توافق شدہ در این قرارداد تداخل یابد شرکت ننماید .
- 2- طرف دوم تعہد است نشونات اخلاقی و اسلامی را در کلیہ مراحل انجام وظایف ، مربوط بہ این قرارداد مراعات نماید
- 3- طرف دوم تعہد است در صورت ایجاد وقفہ عمدی در تیمہ این برنامه و یا تاانجام گذاردن تعہدات خویش ، نسبت بہ جریان خسارت وارده بہ طرف اول اقدام نماید . (مذکور 1)
- 4- طرف دوم تعہد است نسبت بہ جریان خسارت وارده بہ وسائل و ابزار کار کہ بر اثر بی احتیاطی یا عدم مهارت وی ایجاد میشود اقدام نماید.
- 5- طرف دوم تعہد است نسبت بہ جریان خسارت وارده برای هر روز شبت غیر موجه یا دیر کردہ تحویل کار اقدام نماید.

۶- طرف دوم متعهد است تا پیش از بخش رسی این برنامه از سوی صدا و سیما هیچ گونه اطلاعاتی را بدون هماهنگی با تهیه کننده در اختیار رسانه ها نگذارد. **د**

۷- طرف دوم موظف است پس از مطالعه فیلمنامه یا اطلاع از در خواست تهیه کننده و کارگردان ، چنانچه در انجام فعالیت‌های (نظیر ، راستگی ، سوارکاری ، انجام اعمال آکروباتیک و... که نیازمند آموزش و کسب مهارت قبلی است) یا پیش از عقد قرارداد، مراتب را به اطلاع تهیه کننده برساند. بدین است مسئولیت وقوع هر نوع حادثه در این زمینه برعهده طرف دوم میباشد. **د**

(مذکر ۱) میزان تمام خسارات فوق الذکر بر اساس تعیین قیمت کارشناسی روز خواهد بود و طرف اول متعهد این هزینه را از دستمزد طرف دوم کسر نماید.

روابط مالی :

طرف اول از بابت کلیه وظایفی که طرف دوم طبق این قرارداد ، متعهد به انجام آن میباشد کلاً مبلغ قانونی به عنوان دستمزد تعیین نموده و با توافق طرف دوم به شرح ذیل به وی پرداخت مینماید

- | | |
|------------|---|
| الف) مبلغ | ریال در هنگام عقد قرارداد. |
| ب) مبلغ | ریال پس از پایان نگارش فیلمنامه و تأیید آن از سوی تهیه کننده. |
| ج) مبلغ | ریال در زمان شروع فیلمبرداری |
| د) مبلغ | ریال پس از انجام درصد از تعهد طرف دوم |
| ه) مبلغ | ریال پس از پایان فیلمبرداری |
| و) مبلغ | ریال پس از ارضای کارشناسان صدا و سیما |

حکمت واداری :

در صورت بروز هرگونه اختلافی که در نتیجه اجرای این قرارداد بین طرفین ایجاد شود ، موضوع ابتدا از طریق مذاکره فیما بین حل و فصل میشود . و در صورت عدم موفقیت در این زمینه ، موضوع به حکمت واداری یکی از مراجع مورد توافق متناهی با فهرست ذیل ارجاع خواهد شد .

الف) مدیر محترم گروه

ب) امور صنفی خانه سینمای ایران

(۵)

سایر شرایط :

(مذکر ۳) این قرارداد در دو نسخه تهیه و تنظیم گردیده و هر دو حکم قانونی و امده ی دارند . ضمناً علاوه بر امضای طرفین قرارداد ، امضای تهیه کننده و مدیر تولید نیز ضروری میباشد.

(مذکر ۴) طرف اول قرارداد متعهد با صلاح دید خود و در موقع لازم ، بابت تضمین و حسن انجام کار طرف دوم ، معادل مبلغ چک یا سفته معتبر امضاء نماید و در پایان تعهدات طرف اول ، آنها را با دریافت رسید باز پس دهد.

طرف اول	مدیر تولید	تهیه کننده	طرف دوم
نام و نام خانوادگی	نام و نام خانوادگی	نام و نام خانوادگی	نام و نام خانوادگی

۴ شیوه تدریس

دعوت از برخی عوامل تولید از جمله تهیه‌کننده، مدیر تولید، کارگردان، تصویربردار و... می‌تواند به شکل بهتری، اطلاعات دسته اولی را به هنرجویان انتقال داد. همچنین ارائه فهرستی از کتاب‌هایی در حوزه تهیه و تولید همراه با عکس و تصویر و توصیف خلاصه‌ای از کتب مذکور یکی از نکات کلیدی در فراگیری بهتر این درس ایجاد می‌کند.

۵ نکات ایمنی و بهداشت

ایمنی و دقت در کار با ابزار استودیویی، رعایت نکات فنی و ایمنی در کار با ابزارهای مکانیکی و الکترونیکی، رعایت بهداشت در محیط استودیو و کارگاه‌های آموزشی

۶ شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی

هنرجو در پایان این درس باید بتواند توصیف روشنی از شرح وظایف عوامل کلیدی تولید ارائه نماید. میزان مشارکت هنرجویان در مباحث کلاسی و نیز هوشمندی هنرجویان در افزودن به فهرست فعالیت‌ها و شرح وظایف، هنرآموز را قادر می‌سازد تا ارزشیابی نسبتاً شفافی از هنرجویان به عمل آورد.

جلسه ۳: لوکیشن‌های داخلی و خارجی

۱ مقدمه

از مهم‌ترین مؤلفه‌های انتخاب مکان و مقدمات ساخت دکور مطرح می‌شود. هنرجویان در خلال این مبحث می‌آموزند علاوه بر نکات هنری و زیبایی‌شناسانه در انتخاب یک مکان، باید به نکات فنی دیگری نظیر: نکات ایمنی، موضوع تأمین برق، سر و صدای مزاحم و... هم توجه کنند.

۲ مواد و تجهیزات

با استفاده از وایت برد و رایانه و نرم‌افزار پاورپوینت و... اطلاعات مورد نظر خود را به‌صورت جذاب و مؤثری ارائه نماید.

۳ دانش‌افزایی

در این جلسه حداقل سه موضوع محوری مطرح گردیده است که عبارت‌اند از:

■ اجرای دکور و انتخاب مکان / آماده‌سازی مکان داخلی و خارجی / مجوزها و هماهنگی‌ها

اخذ مجوز برای فیلم‌برداری یکی دیگر از مباحث این درس است. هنرآموز می‌تواند با برگزاری یک تور بازدید از لوکیشن‌های یک فیلم یا بازدید از شهرک غزالی و یا شهرک

دفاع مقدس، هنرجویان را از نزدیک با مهم‌ترین مسائل مربوط به انتخاب مکان آشنا سازد.

«هنرآموز می‌تواند برای تشریح مباحث جلسه سوم از متن زیر استفاده کند»
ویژگی‌های طراحی صحنه یک فیلم، نشان دهنده سبک، روش و نوع جهان‌بینی خاص کارگردان آن است.

■ کارکرد طراحی صحنه در سینما

۱ برای القای احساس بیشتر مثلاً در یک نمای خارجی جاده فلینی شهر و کوهستان، آسمان و درختان بیانگر احساس تنهایی بازیگر دختر است.
نشان دادن زیبایی زندگی در هر جزء واحد تصویر فریم: با نشان دادن خطوط عمودی، افق و مورب برای القای حالت روحی و روانی بازیگر و یا اشیا.

بند اصلی
از فر فرانسوا تروپنر کتاب

نام گروه	نام برنامه	واحد	نوع										تیمار	نوع	نوع	
			تصویر	صدا	حرکت	رنگ	نور	فضا	زمان	مکان	شیء	شخص				

در برنامه‌های که در سلسله این برنامه‌ها به کار می‌روند:

ردیف	نام گروه	نام برنامه	نوع برنامه	نوع نمایش	نوع کارگردانی	نوع طراحی
۱						
۲						
۳						
۴						

چ نام برنامه و سازمانی که بود، به کار می‌روند:

ردیف	نام گروه	نام برنامه	نوع برنامه	نوع نمایش	نوع کارگردانی	نوع طراحی
۱						
۲						
۳						
۴						
۵						

در برنامه‌های که در سلسله این برنامه‌ها به کار می‌روند:

نام گروه	نام برنامه	نوع برنامه	نوع نمایش	نوع کارگردانی	نوع طراحی		
					نوع	نوع	نوع

در این قسمت توسط تیم تهیه کننده تکمیل می‌شود:

تیم تهیه کننده برنامه مذکور طبق فرمول‌های ارائه شده، باید کار تهیه مستندات طراحی تهیه برنامه را بر عهده گیرد و همچنین هزینه‌های احتمالی و تعیین‌های آن را به تیم مستندات اعلام کند.

تایید مدیر آموزشی

تایید مدیر گروه

فهرست آثار مورد نیاز برای تکمیل جدول به صورت لایحه درخواستی و بعد از آن می‌تواند به دست مدیر آموزشی برسد. (بسته به تعداد)

- ۲ کمک به شخصیت‌پردازی: مثلاً در فیلم «نیاز» علیرضا داوود نژاد (۱۳۷۲) که در طراحی صحنه خانه رقیب بازیگر اصلی حتی، بدون وجود بازیگر و تنها از طریق نمای نقطه نظر (P.O.V) و با پن ۳۶۰ درجه به شخصیت او پی می‌بریم.
- ۳ به عنوان یک شخصیت: مثلاً: قصر مجلل کین در فیلم همشهری کین ساخته اورسن ولز و یا ناحیه صنعتی شهری راونا در فیلم صحرای سرخ ساخته آنتونیونی که می‌توان به‌عنوان شخصیت اصل فیلم از آنها یاد کرد.
- ۴ برای نشان دادن یا رساندن یک مفهوم: پلکان در فیلم پیش‌خدمت فرانچسگو لوزی به مثابه گونه‌ای میدان نبرد برای بیان مفاهیم روان‌شناختی موقعیت نسبی هر یک از دو مرد ارباب و مذکر)

تفاوت‌های طراحی صحنه در تئاتر و سینما

- ۱ ملاحظات مکانی و فضایی: صحنه‌های تئاتری منحصراً لانگ شات هستند؛ اندازه ثابت و در غیر این صورت باید به قرارداد گذاری با تماشاگران متوسل شود در صورتی که اندازه نمای تصویر در سینما متفاوت، متنوع و متکثر است.
- ۲ در طراحی صحنه تئاتر فقط در مدت کوتاهی می‌توان ناحیه محدود و کوچکی را منعکس کرد؛ چون تماشاگران بی‌طاقت می‌شوند اما در سینما، با دکوپاژ (نمابندی) و کادربندی تصاویر می‌توان نماهای بسته (مدیوم شات)، کاملاً بسته (کلوزآپ) و بسیار بسته تر (اگستریم کلوزآپ) را به تماشاگران در طول مدت فیلم بارها و بارها نشان داد.
- ۳ در تئاتر از خطوط عمودی، افقی و مورب در یک صحنه برای القای حالات روحی و روانی در تئاتر استفاده می‌شود؛ نمای لانگ شات، در سینما در میانه صحنه‌ها و گفتارها نیز می‌توان از آنها برای همین منظور بهره برد.
- ۴ آزادی بیشتری برای صحنه‌پردازی در سینما وجود دارد: نماهای خارجی (لوکیشن خارجی) در سینما صحنه به عنوان یک شخصیت مطرح می‌شود. همشهری کین.
- ۵ در سینما پرداخت به جزئیات صحنه عملی است، یعنی: امکان طراحی‌های گوناگون از یک صحنه برای نماهای گوناگون از همان صحنه وجود دارد.
- ۷ در سینما صحنه می‌تواند به عنوان کانون توجه اصلی فیلم جلب توجه کند. مثلاً در فیلم اودیبه فضایی ۲۰۰۱ استانیلی کوبریک که در حقیقت اجزای یک کشتی ایستگاه‌های فضایی و گستره پهناور خود فضا اساساً فیلم را تشکیل می‌دهد به‌گونه‌ای که حضور آدم‌های انگشت شمار فیلم تقریباً تصادفی است.

طراح صحنه سینما کیست؟

در ساده‌ترین تعریف، خالق اصلی فضای بصری و مسئول و ناظر ساخت و اجرای دکور و همچنین تهیه لباس براساس طرح‌های از پیش تهیه شده است. او به انتخاب شکل معماری لوکشین‌های فیلم می‌پردازد و طراحی دکور، لباس‌ها و لوازم صحنه و همچنین

نظارت بر ساخت و اجرای آنها را بر عهده دارد.

طراح صحنه برای تبدیل و برگرداندن متن ادبی و مکتوب (فیلم‌نامه) به تصویر و در نهایت به سینما باید شیوه‌های خاص خود را با هر نوع فیلم و مختصات آن منطبق کرده و سعی کند در تمام مراحل کاری، روشی تازه را برای خلق مناسب فیلم بیابد. فیلم‌نامه از هر نظر سکوی پرش طراح برای خلق فضایی مطلوب به‌شمار می‌آید. فیلم‌نامه خوب، متنی است که بالقوه از کیفیت و ارزش‌های دراماتیک و فکری برخوردار بوده و قابلیت تبدیل شدن به تصاویر ناب از طریق مشورت، بحث و تبادل نظر بین طراح و کارگردان و فیلم‌نامه‌نویس و با توجه به پیشنهادهای آنان درباره فضا، مکان دست‌یافته‌های نو و بدیع و نحوه اجرای آنها داشته باشد. طراح صحنه با تحلیل مجموعه برداشت‌های کارگردان از فیلم‌نامه و نظرات شخصی و سبک خود در مرحله پیش تولید مهم‌ترین، جذاب‌ترین و حساس‌ترین لحظه‌های شکل‌گیری (خلق یک فیلم)، پایه و اساس طرح‌های خویش را برای تجسم فضای مطلوب به دست می‌آورد.

■ مراحل کار طراح صحنه در سینما:

الف) مرحله پیش تولید

- ۱ با بررسی و گفت‌وگو و مشورت دائمی با کارگردان و فیلم‌نامه‌نویس که طرح‌ها و سیاه‌مشق‌های اولیه شکل می‌گیرد.
- ۲ طرح‌های نهایی دکورها و لباس‌ها براساس حرکت بازیگران و دوربین، تحرک درونی فیلم، نیازهای دوربین، میزاسن‌ها و سبک کارگردان با مشورت مدیر فیلم‌برداری، طراح صحنه و کارگردان شکل واقعی و اجرایی می‌گیرد.
- ۳ مرحله ساخت و اجرای طرح‌های نهایی سرو کله زدن با مدیر تولید و تهیه‌کننده برای تأمین حداقل بودجه لازم (بالا بردن کیفیت اجرایی دکور و لباس‌ها)

ب) مرحله تولید

طراح صحنه در این مرحله در کنار فیلم‌بردار و کارگردان قرار دارد و در انتخاب زوایای دوربین، کادر و ترکیب‌بندی تصویر و غیره پیشنهادهای خود را ارائه می‌دهد؛ اگر صحنه‌ای به دلایلی به تغییراتی نیاز داشت، خیلی سریع و با قوه تخیل و ارائه فکری جدید، راه‌حلی برای شکل می‌یابد. با سعه صدر و خونسردی در هر زمینه‌ای نظرهای درست و مفید را به کارگردان منتقل کند، (حتی با حيله!)

■ ویژگی‌های یک طراح صحنه موفق سینما

- ۱ هنرمندی است درون‌گرا، خلوت‌گزین، با اخلاق و روحیه‌ای آرمان‌گرا که در فضایی تخیلی، مرموز و انتزاعی، در «دنیای واقعی» زندگی می‌کند.
- ۲ به دلیل نوع کارش باید با زبان و کاربرد مفاهیم و سبک‌های سایر هنرها (معماری، نقاشی و...) آشنایی داشته باشد.

- ۳ به علت سروکار داشتن با فیلم‌نامه، می‌بایست با اصول نمایش، ادبیات نمایشی، روش‌های تجزیه و تحلیل نمایش، جامعه‌شناسی هنر و روان‌شناسی، تاریخ، باستان‌شناسی و حتی اساطیر را نیز به درستی بشناسد.
- ۴ او باید مسائل فرهنگی و اجتماعی هر دوره و قرن را مطالعه، بررسی و نقد کند و از دیدگاه شخصی خود سبکی ویژه را در کارش رعایت نماید و همچنین باعث اعتلای سطح فرهنگ عمومی مخاطبانش شود.
- ۵ طراح صحنه بنا به ضرورت اجرای فیلم‌نامه و رعایت اصول اجرای دکور و با نوآوری‌های هنرمندانه، باید به عنوان یک صنعتگر مبتکر نیز با مواد و امکانات ساخت دکور آشنا باشد و جنبه‌های اقتصادی تولید را در نظر بگیرد.
- ۶ یک طراح صحنه موفق گاه شبیه یک جادوگر و شعبده‌باز تردست با ساده‌ترین ترفندهای صحنه‌ای و تلفیق آن با مکان واقعی یا ساختگی (ویرانه‌های رم، تخت جمشید) می‌تواند با حداقل بودجه و مواد خام و در زمانی سریع، بهترین کیفیت هنری را ارائه دهد.
- ۷ طراح صحنه، برای طراحی فضای مناسب هر نوع فیلم باید از اطلاعات کافی در مورد زمان، فرهنگ و... ویژه فیلم بهره‌مند باشد، تا بتواند روش و سیستم اجرایی مناسب هر نوع فیلم را با دقت و با اندیشیدن به تمام جوانب کار انتخاب کند.
- ۸ طراح صحنه درباره فیلم‌های تاریخی علاوه بر آنکه باید مانند یک معمار و یا تحلیل‌گر تاریخ یا باستان‌شناس در دوره تاریخی مورد نظرش مطالعه و تحقیق گسترده انجام دهد؛ او از طریق طراحی فضای فیلم همراه با تخیل بر مبنای دیدگاه خود، از لابه‌لای غبار تاریخ کشف شده تمام ویژگی‌های فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی آن دوره را به تماشاگر مستقل کند. در نتیجه باید با سبک‌های معماری از نظر تاریخ و ساختاری و نیز با دگرگونی‌های اجتماعی و اقتصادی مردم، آداب و رسوم و سنن بومی، تاریخ اساطیر، مذهب، تاریخ لباس و... آشنایی داشته باشد.
- ۹ طراح صحنه درباره فیلم‌های معاصر (زمان حال) تمام عناصری که در صحنه قرار دارد و یا قرار داده می‌شود، می‌بایست جدا از نقش واقعی خود در زندگی روزمره نشان‌دهنده حس کلی فضای فیلم‌نامه، حتی در خاص‌ترین شکل خود باشد. پس او باید از بین هزاران طرح، طرح‌هایی که موجزتر و کامل‌تر از بقیه باشد، انتخاب کند. مثلاً در طراحی اتاق یک نقاشی معاصر) می‌بایستی در نهایت با ساده کردن فضا و حذف اشیای اضافی که کاربردی در مفهوم و معنی فضا ندارند، استلیزه کردن فضای دکور (فضای خاص فیلم‌نامه را براساس ویژگی‌های روانی شخصیت فیلم‌نقاش) بسازد که با همان فضا در واقعیت بیرونی متفاوت باشد.
- ۱۰ طراح صحنه همیشه و در همه حال به عناصر دنیای پیرامون خود با دقت و حساسیت نگاه می‌کند و آنها را مورد تجزیه و تحلیل و نقد و بررسی قرار می‌دهد

تا بتواند دنیایی را کشف و لمس کند که فرد عادی تاکنون وارد آن نشده باشد او سعی می‌کند با بیرون کشیدن واقعیت از پس پرده ظاهر، به حقیقت نهفته زندگی آدمی و اشیای پیرامون او پی ببرد و فضایی بر اساس توهم و خیال از الگوهای واقعی خلق کند.

■ سیر تاریخی طراحی صحنه در سینما

دوران طلایی طراحی صحنه: این دوران از زمان پیدایش سینما تا اواخر دهه ۱۹۲۰ است که بهترین و برجسته‌ترین دوران طراحی صحنه از نظر خلق فضاهای ناب هنری است این دوره از نظر بیان و سبک، تأثیری عمیق و بنیادین بر کارگردانان و طراحان صحنه در دهه‌های بعدی تاریخ سینما می‌گذارد.

هم‌زمان با تولد و رشد تدریجی «سینماتوگراف» صحنه‌آرایی تئاتری قرن نوزدهم در مسیر تحولات فکری و شیوه اجرای صحنه، ابتدا برای رقابت با سینما (پدیده جدید آن دوران) از نظر تکنولوژی ساخت دکور و پیشرفت‌های فنی به جایی رسید که انجام هر نوع کاری را در صحنه ممکن می‌نمود. اما این مبارزه به دلیل امکانات فنی و قدرت زبانی سینما، تئاتر را به سوی تفکرات عمیق و ناب تئاتری و نوآوری در طراحی فضا و صحنه رهمنون کرد. البته از سویی دیگر بیشتر طراحان صحنه و تکنیسین‌های با تجربه، تئاتر را رها کردند و جذب کار در استودیوهای فیلم‌سازی شدند که دارای طرح‌های گسترده و بلند مدت بودن.

سینما از بدو پیدایش، با دو نوع نگاه به تفکر و گرایش روبرو بوده است:

الف) فیلم‌های واقع‌گرایانه «لومیر» با ماجراهایی از زندگی روزمره در فضای واقعی به عنوان دکورپس زمینه)

ب) فیلم‌های خیالی «ژرژمه لیس» با داستان‌های تخیلی در فضایی براساس توهم و تخیل با دکورهای نقاشی شده و ترفندهای تصویری که همه در پلاتو خلق شده‌اند. در حقیقت «ژرژمه لیس» از اولین طراحان صحنه در سینما بود که کل فضای فانتزی فیلم‌هایش را از طریق نقاشی خلق می‌کرد. دکورهای که از لحاظ سبک رنگ‌آمیزی و بافت به شیوه صحنه‌آرایی تئاتر همان سال‌ها بود.

در آغاز قرن ۲۰، «دوین. اس. پورتر» با فیلم سرقت بزرگ قطار (برای نخستین بار در سینمای نوپا نقش تدوین و هم‌خوانی مکان‌های واقعی دکورها) را در مسیر پرورش و پیشبرد داستان مطرح کرد. برای اولین بار در این فیلم فضاهای واقعی به صورت پیوسته و در ارتباط با هم، زمان و مکان وقوع و پیشرفت داستان را بازگو می‌کردند.

در ایتالیا دهه ۱۹۲۰، «جووانی پاسترونه» با همکاری طراحان بزرگ هم‌وطنش از جمله «کامیلو اینوچنتی» برای نخستین بار با استفاده از دکور و صحنه‌آرایی عظیم به سبک صحنه‌پردازی‌های با شکوه شبه اپرایی و نیز نورپردازی رومان‌تیک، داستان‌های حماسی روم باستان را با تمامی جزئیات معماری و در نهایت دقت و ریزه کاری‌های آن بازسازی کرد و تحولی در دکور سینمایی را به وجود آورد. (دکورهای غول آسا).

«دیوید وارک گریفیث» در فیلم‌هایش به‌خصوص دو فیلم *تعصب* (۱۹۱۶) و *پیدایش یک ملت* (۱۹۱۵)، با استفاده از قواعد سینمایی تازه و نقش دراماتیک و خلاقانه عناصر یک فیلم، یعنی تدوین موازی، نماهای نزدیک، قاب‌بندی تصاویر، گونه‌های جدید از سینمای هنری را با طراحی دکور، لباس و نورپردازی خاص آن پایه ریزی کرد. دکورهای عظیم و باشکوه فیلم «تعصب» در مقایسه واقعی و اندازه‌های طبیعی و در نهایت دقت و وسواس در اجرای آن بر مبنای بررسی‌های تاریخی و باستان‌شناسی طراحی و ساخته شد. این دکورها تحت تأثیر نقاشی رومانیتیک (از نظر فضا) بود.

در آلمان ۱۹۲۰، طراحی صحنه فیلم‌های اکسپرسیونیستی، در موفق‌ترین شکل بیانی خود در طول تاریخ تحولات دکور جلوه‌گر شدند.

ویژگی‌های دکورهای اکسپرسیونیستی:

۱ بسیار ساده شده (استریزه) هستند.

۲ فضایی غیر واقعی و تغییر شکل یافته و به دور از ظواهر واقعی را خلق می‌کنند.

۳ استفاده از سطوح کج، خطوط سیاه و مورب و شکسته در آن بسیار دیده می‌شود.

۴ نورپردازی و رنگ آمیزی تاریک و روشن دارند.

در کل این نوع دکورها فضایی مالیخولیایی و کدر را در برابر چشمان تماشاگر مجسم می‌نمایند و فیلم‌های این سبک در حقیقت مانند یک آینه منعکس‌کننده فضای سیاه و ناامیدانه آلمان ورشکسته و مغلوب (پس از جنگ جهانی اول) است. فیلم دفتر دکتر کالیگاری با طراحی هرمان وارم و والتر رایمان)

در دانمارک، «کارل تئودور دریر» در دکور فیلم‌های خود که از سبک اکسپرسیونیسم و «نوع» صحنه آرایی «ادوارد گوردون کریگ» و «آدولف آپیا» در تئاتر متأثر بود، با فضاهای خالی از اشیا غیر ضروری و با مایه رنگ خاکستری، در نهایت ایجاز و اختصار در تزئینات صحنه و با زبانی نو، انسان را به عنوان موضوع اصلی فیلم خود برمی‌گزیند و از تمام عوامل بصری با معانی درونی شان برای تحقق این ایده استفاده می‌نماید. (فیلم مصائب ژاندارک با طراحی هرمان وارم و ژان هوگو)

در فرانسه هم‌زمان با تکوین اصول هنر معماری مدرن و مکاتب نقاشی و پدیدار شدن «آرت‌دکو» در تزئینات داخلی، زبان و قواعدی نو در هنر طراحی صحنه و زیباشناسی به‌وجود آمد که تأثیر آن به‌طور عمیق و عظیم در دید و سبک طراحی صحنه باقی مانده است. از جمله:

- فیلم «غیر انسانی» (اثر مارسل لربیه ۱۹۲۴): که در این فیلم فضای شیک و مدرن روز آن یادآور ویژگی‌های فکری زمان خودش است.

- فیلم «آقایان جدید» (اثر ژاک فدر ۱۹۲۸) با طراحی لازار میرسون ۱۹۳۸-۱۹۰۰ مهم‌ترین طراح صحنه صاحب سبک و نابغه سینمای بین دو جنگ جهانی) که در آن از شکل‌های معمار مدرن و آرایش صحنه به سبک «آرت‌دکو» استفاده شده، دارای دیدی زیبایی‌شناسانه، سبک‌دار و خوش ساخت است. شیفتگی این طراح صحنه به طراحی

صحنه در سینما باعث شد تا او سبک «رنالیسم شاعرانه» را در طراحی فیلم به اوج برساند که تأثیر بسیاری بر دیگر طراحان صحنه گذاشت.

چارلز چاپلین با همکاری طراح نابغه‌اش (یعنی چارلز دهال ۱۹۵۹-۱۸۹۹)، در فیلم‌هایی همچون سیرک (۱۹۲۷)، جویندگان طلا (۱۹۲۵)، عصر جدید (۱۹۳۶) و روشنایی‌های شهر (۱۹۳۱) به فضای یکنواخت و بی روح دکورهای ناتورالیستی فیلم‌های اولیه‌اش، با حالتی شاعرانه، مفهومی تازه از نقش و عملکرد دکور و لباس به خلق فضایی واقع‌گرایانه بخشید و باعث شد که فضا در شکلی خلاقانه در خدمت به تصویر درآوردن مفاهیم فیلم درآید.

سینمای دهه ۱۹۲۰ آمریکا، شاهد تولد فیلم‌های بزرگ و صاحب سبکی بود که همه را مدیون حضور هنرمندان نابغه و مهاجر اروپایی در تمام زمینه‌ها از جمله طراحی صحنه و طراحان صحنه مهاجر اروپایی الاصل (که در فاصله دو جنگ به آمریکا رفتند) است. به‌خصوص در زمینه کارگردانی، هنرمندانی بزرگی چون اریک وان اشتروهایم، مورنا، ارست لویچ، ژوزف وان اشترنبرگ و... هر یک بر تمامی عناصر سازنده یک فیلم، از شیوه کارگردانی گرفته تا طراحی صحنه، تأثیر دیدگاهی و فکری عمیقی گذاشته‌اند از جمله:

۱ در فیلم حرص (۱۹۲۳) اریک وان اشتروهایم کارگردان و طراح صحنه و لباس توانست با رعایت اصولی جدید در نگاه زیباشناسی تصویری، دیدگاهی تازه و هنرمندانه در عرصه طراحی فضا ایجاد کند، به طوری که دکور و صحنه آرایه‌ای او از نظر ارزش‌های تصویری، محکم و از نظر بیانی، درخشان و بی نظیر بود تا آنجا که طی چندین دهه پس از آن بر طراحی صحنه فیلم‌های آمریکایی و کارگردانی چون چاپلین تأثیری عمیق و نمایان گذاشت.

از شاگردان او که تجربیات فراوانی در همکاری با او کسب کرد ریچاردی (۱۹۷۲-۱۸۹۶) بود که طراحی صاحب سبک بود که توانست از طریق نوعی طراحی صحنه نو واقع‌گرایانه تئاتری، با حالتی مستند گونه به فیلم‌های بزرگانی چون «جان فورد»، «راشول والش»، «کلینگ ویدور»، «ویلیام وایلر»، «ژان رنوار» و «لیاکازان» دارای سبک کاری خاص خود شود.

۲ مورنا، با تجربه دگرگونی فضای اکسپرسیونیستی از اصول و قواعد نخستین آن به سوی واقع‌گرایی، و تلفیق چنین فضایی با مکان‌های و هم‌انگیز طبیعی، در آمریکا با تجربه فیلم درخشان «طلوع» ۱۹۲۷، افقی تازه در نوع بیانی زبان سینما به وجود آورد.

در طراحی صحنه فیلم طلوع، توسط «روشوگلیس» ۱۹۷۸ (۱۸۹۱)، ساختمان و مکان‌ها نشان‌دهنده گوشه‌ای از ذهنیت و هراس مورنا از اشباح و ارواح هول‌انگیز است. دکور و اشیای «واقعی شده» در این فیلم، جنبه عقلانی داستان‌های او را تقویت کرده و آنها را به واقعیت نزدیک‌تر می‌کند و در نهایت با زبانی جهانی، موقعیت انسان امروز را در دنیایی هولناک و نا امن نشان می‌دهد.

■ سینمای صامت

در این سینما، با یکی از دو عنصر اصلی، یعنی صدا بیگانه‌ایم، بنابراین در این دوران، نقش تصویر، بسیار پراهمیت و تعیین‌کننده بود. در سینمای صامت فضا به تنهایی، در سریع‌ترین زمان و بلا واسطه‌ترین شکل، مفهوم درونی، زمان و بعد از عبور از صافی ذهن، تخیل و دیدگاه طراح به یک فضای واقعی ویژه و نو تبدیل شد. اهمیت فضای بصری این فیلم‌ها در به تصویر درآوردن حالت دراماتیک اثر ادبی، به ضرورت و نیاز ظاهری و درونی فیلم‌نامه بستگی داشت.

در سینمای صامت، ارزش و نقش دکور، چه در شکل انتزاعی و چه در شکل واقعی خود همراه با تمامی عناصرش در خلق یک اثر سینمایی نمایان شد و دکور از نظر انعکاس مکانی و مفاهیم هنرمندانه به عنوان یک اثر هنری، اهمیت یافت. (مانند: یک اثر نقاشی) با ورود صدا به سینما و پیدایش سینمای ناطق، از نقش و قدرت بیانی تصویر محض و دکور تا حدودی کاسته شد. فیلم‌ها از نظر بصری، واقع‌گرایانه شدند؛ اما به تدریج هنرمندانی صاحب سبک نظیر «هانس دریر» (۱۸۵۵-۱۹۶۶) با تأثیرپذیری از تجربه‌های فیلم‌های اکسپرسیونیستی گذشته در زمینه طراحی صحنه و دکور، بار دیگر به فضای فیلم‌ها، مفهوم و ارزش عمیق بصری بخشیدند.

مثل طراحی «دراپل سیلورا» و «ون لنت پولگلاس» در فیلم همشهری کین (اورسن ولز) در ۱۹۴۱ که از نظر تکنیک اجرایی و شیوه بیانی دکور تحت تأثیر سبک اکسپرسیونیستی بود که زبانی نو در فضا سازی و استفاده از عناصر صحنه خلق کرد.

■ طراحی صحنه و تأثیر معماری در آن

معماری: هنر ساختن و خلق کردن، هنر طراحی و ایجاد فضای زیست بر اساس آرمان‌ها و نیازهای انسان و جامعه اوست. یک اثر معماری از طریق اجزای شکل و سبک خود منعکس‌کننده، خصوصیات و حال و هوای انسان و جامعه و دوران اوست. انتخاب یا خلق هر «نوع» یا «سبک» معماری، مهم‌ترین عامل الهام‌دهنده طراح صحنه سینما، در تجسم فضای مطلوب هر فیلم است.

یک طراح صحنه (مانند یک معمار) علاوه بر آشنایی با تاریخ تحول سبک‌های معماری و نیز کاربرد فنی و هنری آن، می‌بایست فضای خلق شده را از نظر کاربرد نمایشی تجزیه و تحلیل کند، زیرا هر اثر ادبی نمایشی (فیلم‌نامه) بر حسب ضرورت‌های مضمونی خود، به فضای معماری خاصی از لحاظ سبک و شکل بیانی نیاز دارد که برای اجرای فیلم‌نامه مناسب باشد.

شکوفاترین دوران هنری طراحی صحنه از نظر زیبایی‌شناسی تصویر و مفاهیم جدیدی که عرضه می‌دارد به زمانی برمی‌گردد که این هنر تحت تأثیر «نهضت معماری مدرن» بوده است در اوایل قرن بیستم با توسعه شهرها و رشد جمعیت و انقلاب صنعتی، معماری نئوکلاسیسم (معماری عصر ویکتوریایی یا تجمل‌گرایی) دیگر نمی‌توانست جواب‌گوی دگرگونی‌های جامعه صنعتی باشد، لذا معماری مدرن به عنوان یک نیاز و براساس اصول

و قواعد مکتب عقل‌گرایی و مبتنی بر فلسفه علمی جدید ظهور پیدا کرد. معمار نوگرا مدرنیست، بر نقش عملکرد در معماری اهمیت بسیاری قائل است. (با وجود اهداف ایده‌آلیستی و شکل‌های جبری که با آن سروکار داشت) و در عین حال با تجمل‌گرایی، شکل‌های تزئینی بی‌مصرف و نمادگرایی به مخالفت برخاسته و بنا را در نهایت سادگی و بر پایه نیاز انسان خلق می‌شود. (انسان‌گرایی = اومانیزم) و در نهایت از طریق خلق «معماری کاربردی» (یکی از وجود مشترک معماری و طراحی صحنه) به سبک زیبایی‌شناسی خاصی خود که تجسمی از معماری «تاب» است می‌رسد.

معماران بسیاری همچون: «ماله اسپتونس»، «کن آدام»، «لئون بارشاک»، «جان باکس»، «هانس دریر»، «ون سنت پولگلاس»، «پل شریف»، «رالف برینتون» از جمله کسانی هستند که از معماری به طرف سینما و حرفه طراحی صحنه روی آوردند.

تبلور سبک‌های گوناگون معماری در تار و پود طراحی صحنه فیلم‌ها، نشان‌دهنده حضور خلاقه این هنر در سینماست که موجب الهامات اساسی و با ارزشی در کار طراحان صحنه و حتی فیلم‌نامه‌نویسان و کارگردانان شده تا حدی که گاه اصول و کاربرد این سبک‌ها پایه تفکر اصلی فیلم را به وجود آورده است از جمله:

در فیلم‌های سبک «آنجلوآنتونیونی» (اگراندیسمان) به دلیل حضور انسان و شخصیت‌های معاصر و نیز شناخت و تحلیل آنها، سبک معماری مدرن به‌صورت هنرمندانه و خودآگاه در تبیین معانی درونی و ظاهری و کشف آن به‌صورت هماهنگ با موضوع جا افتاده است.

در فیلم‌های «اُورسن ولز» استفاده از ویژگی‌های هنر و معماری سنگین و پرحجم باروک در شکل ساختمان‌ها و نیز آرایش صحنه با اشیای موجود در آن، ویژگی‌های طبقه خاصی سرمایه‌داری را به تصویر کشیده است.

«پی یرپائولو پازولینی» در فیلم‌هایش با استفاده از معماری سنتی و بومی (بدوی) ملل مختلف و تلفیق آنها با هم، براساس تفکرات شخصی و سیاسی‌اش، در ایجاد فضاهای ناشناخته و غریب و با سبک زیباشناسی خاص خود فضای تراژدهای یونان را با تمام گستردگی فرهنگی آن بسیار و کاملاً بدوی نشان می‌داد (از جمله فیلم‌های: انجیل به روایت متی یا اودیپ شهریار)

در فیلم‌های «فدریکوفلینی»، کاربرد سبک‌های معماری در طراحی صحنه، به‌صورت تخیلی و نمادگونه «طنز»، «غم و غربت» و «توهم و خیال» را در ذهن تماشاگر زنده می‌کند. از جمله در فیلم «ساتریکون» که با نوعی معماری کاملاً تخیلی، ساده شده (استرلیزه) و خاص از نظر زیبایی‌شناسی بصری، فضای کهن رم باستان (رم بت پرست) را با تمام ابهام‌ها و شکل‌های اسرارآمیزش، به‌صورت یک «رویا» تجسم می‌بخشد.

«نیکلاس ری» در فیلم وسترن «جانی گیتار» نیز به کمک طراح صحنه‌اش «جیمز سالیوان» با استفاده جسورانه از معماری مدرن، تحت تأثیر بناهای سنگی فرانک لوید رایت، بدعتی در فضای فیلمی و سترن پدید می‌آورد.

■ معماری پست مدرنیسم در طراحی صحنه سینمای معاصر

در دهه‌های ۱۹۸۰ و ۱۹۹۰ تولید انبوه فیلم‌های تاریخی، افسانه‌ای علمی آینده‌نگر و نیز بازسازی جدید مضامین قدیمی، بر مبنای نظریه‌ها و تفکرهای تازه و بکر اوج می‌گیرد. از جمله نظریه هنری «پست مدرنیسم» که در ظاهر کاربردی صرفاً تزئینی در حد یک رسم جدید روشنفکرانه دارد، اما از مفاهیمی متأثر از عصر حاضر برخوردار است. «نیچه» رهبر، فیلسوف و الهام‌دهنده پست مدرنیسم است آن هم به دلیل انتقاد ویرانگری که از مدرنیسم و فلسفه عقل‌گرایی ذهنی و اخلاقی «کانت» به عمل آورد. یکی از اصول مورد توجه معماری پست مدرن هم برای هنرمندان معمار و نخبگان فکری جامعه و هم برای توده مردم که مضمونی «نیچه‌ای» دارد، مسئله زیبایی بخشیدن به زندگی است.

ویژگی‌های معماری پست مدرن:

- ۱ دستورالعمل جدی و لازم‌الاجرا صادر نمی‌کند.
- ۲ اصول زیربنایی معماری مدرن را می‌پذیرد اما برخی از اجزای آن را نقد می‌کند.
- ۳ ضد تاریخ، ضد طنز یا نمایش نیست.
- ۴ به گذشته‌های دور و اساطیر توجهی خاص دارد.
- ۵ از عناصر معماری گذشته صرفاً به عنوان تزئینات چشم‌گیر استفاده می‌کند.
- ۶ ضد نمادگرایی و شکل‌نمایشی قالب‌ها نیست.
- ۷ به قصه پردازی، تجسم رویا و اسطوره و فضاهای تخیلی گرایش دارد.
- ۸ اهمیت ویژه به تصویر پردازی و شمایل‌سازی دارد.
- ۹ در حال تحول به سوی بناهای استعاره‌ای است که نوعی فضای جدید و پرابهام را می‌سازد.

در دهه ۱۹۸۰ این سبک معماری (پست مدرن) به عنوان یک دیدگاه جدید در شیوه طراحی صحنه و دکور فیلم، کاملاً نمایان شد تا جایی که زیر بنای اصلی فکری سینماگران جوان نسل حاضر را تشکیل داد.

در فیلم‌هایی از نوع نابودگر (جیمز کامرون)، بیگانه (ریدلی اسکات)، یادآوری مطلق (پل وروهون) که به فیلم‌های افسانه‌ای علمی (آینده‌نگر) معروف‌اند، فضاهای تلخ و بدبینانه «فیلم نوار» و نتواکسپرسوینیستی دهه‌های ۱۹۳۰ و ۱۹۴۰ با شکلی نو و کاملاً تخیلی به صورت کابوس رنگی خلق می‌شوند. معماری و طراحی صحنه این فیلم‌ها با وجود شکل خیالی و مبتنی بر تحقیقات دقیق و وسیع علمی‌شان، فضای آینده و موقعیت بشر را به صورت کابوسی ترسناک و هشداردهنده می‌نمایاند. کابوس تسلط ماشین بر انسان به شکلی گستاخانه و به صورت همیشگی انسان حیوان (در مقابل چشمان تماشاگر) به بیان دیگر: معماری و فضا = محل نبرد انسان حیوان.

فضای این فیلم‌ها در مقایسه با نسخه‌های قدیمی و کلاسیک گذشته دارای شکلی کاملاً «فوتوریستی» و الهام یافته از سبک‌های گوناگون معماری گذشته، حال و فضاهای

آینده‌نگر هستند که حضور روح حیوانی و درنده‌خوئی (Modern brutalism) عصر حاضر در آن دیده می‌شود. از جمله:

در فیلم «دراکولای برام استاکر» اثر «فراسیس فورد کاپولا» به کمک «توماس ساندرز» (طراح صحنه معمار و هنرشناس) و گروهش، متأثر از نظرها و دیدگاه‌های سبک «پست مدرن» در مورد اهمیت عنصر نمایش و با استفاده از آخرین امکانات تکنولوژی و ترفندهای بصری در هر زمینه، فضایی کولاژگونه را از کلیه عوامل و اجزای گیرا و آرمانی بصری هنری گذشته، به‌وجود آورد تا به فضای تخیلی، مرموز و توهم‌زای اثرش کمک کند. فضای فیلم متأثر از زبان بیانی تصویر در داستان‌های مصور و با انتخاب آگاهانه سبک «معماری» رومانتیک گونه و نیز متأثر از طراحی فضا و نور فیلم زشت و زیبا (ژان کوکتو) در شکل تندیس‌ها و مجسمه‌های مرمری و... که احساس دل‌تنگی و یأس از مرگ و گذشته‌ای فنا شده را در انسان زنده می‌کند، به عنوان ایده اصلی فیلم بیان می‌شود.

«تیم برتون» کارگردان آثاری چون «ادوارد دست قیچی»، «بت‌من‌های یک و دو» و «بیتل جویس» با همکاری و به لطف قدرت تخیل و نبوغ سرشار طراحان صحنه خود (آنتوان فرست و بوولش) موفق به خلق فضاهای کابوس گونه تخیلی و مملو از توهم می‌شود. او با استفاده از سبک نقاشی و قصه داستان‌های مصور و با ایجاد تحول در گردش تصویرپردازی آنها، ریتمی پرشتاب و ویژگی فیلم‌های (پست مدرن) را به وجود می‌آورد.

او در فضا سازی فیلم «ادوارد دست قیچی»، خواب پریشان بچه‌ای را تجسم می‌بخشد که با محیط اطراف خود سازگار نیست. طراحی صحنه این فیلم ترکیبی است از افسانه‌ها و نقاشی‌های کتاب‌های قدیمی کودکان، با همان ساختمان‌های رویاگونه (مانند فیلم‌های کارتون) و همان رنگ‌های نرم و لطیف بچگانه به‌صورت ماکت‌های اسباب بازی...!

در فیلم بت‌من دو (بازگشت بتن من) طراح صحنه با استفاده از سبک‌های گوناگون هنری معاصر و تلفیق آنها با معماری دهه ۱۹۲۰ و ویژگی‌های معماری «پست مدرن» در نهایت شهری خیالی و رویایی را خلق می‌کند که ساخته تخیلات و علایق شخصی اوست.

طراحی صحنه فیلم با استفاده از کلیه عوامل بصری و تزئینی گذشته و حال، لباس تخیلی برای شخصیت‌های در عین حال عروسکی، وسایل و لوازم صحنه‌ای که به شکل اسباب بازی‌های کودکان در اندازه‌های بزرگ طراحی شده‌اند، حالتی از ترس، طنز و افسردگی را به انسان القا می‌کند.

طراحی شهر «گاتهام سیتی» به سبک معماری هولناک و فاشیستی، با کمک نورپردازی و تصویربرداری اکسپرسیونیستی خود، به تنهایی توانسته است هماهنگ با ایده اصلی فیلم، حس وحشت و هراس از آینده را در قالب یک داستان عامه پسند به انسان منتقل کند.

در «فیلم نابودگر» (جیمز کامرون)، صرف نظر از شکل ظاهری آنکه برداشتی جدید از داستان‌های قدیمی و مصور است) در بطن خود تحت تأثیر مضامین نیچه‌ای در مورد اراده «معطوف به قدرت» برای مبارزه و برخورد با نهیلیسم منفی و مخرب است و تصویری از عینیت پیدا کردن «ابر انسان» است در شکلی کاملاً پست مدرنیستی! ویژگی‌های سبک فیلم‌های آینده نگر افسانه‌ای، علمی تخیلی):

۱ این گونه فیلم‌ها بیشتر در سنت فیلم‌سازی «نوآر» و سبک نئوآکسپرسیونیستی دهه‌های ۱۹۳۰ و ۱۹۴۰ ریشه دارند که با دیدگاه‌های جدید در شکل‌هایی جنون‌آمیز بازسازی و خلق می‌شوند.

۲ وجود حس حسرت به گذشته نوستالوژی) درون‌مایه فیلم‌نامه و فیلم.

۳ تعلقات ذهنی آنها به شاهکارهای کلاسیک که در تاروپود فیلم‌هایشان نمایان و مجسم است که این تأثیرات بیشتر در سبک بصری این فیلم‌ها دیده می‌شود.

۴ ظهور دو نوع معماری فوتوریستی و فاشیستی ایتالیا در طراحی صحنه که با پرداختی نئوآکسپرسیونیستی، (کلا تفکر سبک پست مدرنیسم) در تمامی عناصر فیلم که حالتی نمادگونه و استعاری را به اجزای دکور و کل فضا می‌دهد.

■ تاریخچه و سیر تحول و تغییرات حرفه طراحی صحنه در سینما

در ابتدای کار تولید فیلم‌های پرخرج و باشکوه در نخستین استودیوهای بزرگ سینما، برای طراح صحنه (طراح دکور و لباس) واژه «مدیر هنری» (Art Direction) به عنوان مسئول بخش طراحی فیلم انتخاب شد که کارش:

۱ نظارت بر طراحی و ساخت دکورهایی بود که بر اساس طرح‌های اولیه‌شان به وسیله گروه و یا واحد ساخت دکور تهیه و اجرا می‌شدند.

یکدست کردن و هماهنگ کردن کار طراحان صحنه (SetDecorators و طراحان لباس CostumeDesigners) از نظر سبک و شیوه بیانی بود.

مدیر هنری مغز متفکر و خالق فضای کلی فیلم از نظر ساختمان فکری، سبک تصویری و بافت فیلم بود.

■ مراحل کار مدیر هنری

۱ مرحله تجزیه و تحلیل اثر: با فیلم‌نامه نویسی و کارگردان ارتباط تنگاتنگ داشت با در نظر گرفتن خواسته‌های آنها و ارزش‌های بالقوه فیلم‌نامه و پس از آن‌بوه طرح‌های اولیه به یک زبان بینی خاص می‌رسد و فضای کلی را خلق می‌کند.

۲ فکرهای خام و اولیه در مورد فضای کلی فیلم معماری، (دکورها و لباس‌ها و...) به دست طراحان دکور و لباس به طرح‌هایی با شکل و جزئیات نهایی تبدیل می‌نماید. تهیه نقشه‌های فنی و اجرایی و ساخت و تبدیل آنها به دکورهای واقعی توسط تکنیسین‌ها و به دست نجاران، بناها و نقاشان و فلزکاران و کارگران دکورساز و سازندگان لوازم صحنه و دیگر گروه‌ها انجام می‌شود. طرح‌های مربوط به لباس نیز

پس از بررسی‌های نهایی و تهیه پارچه و لوازم کار به دست خیاطان و با نظارت طراح لباس، لباس دوخته و مورد استفاده قرار می‌گیرد.

با سپری شدن تدریجی دوران فیلم‌های عظیم و پرخرج با دکورهای استودیویی دوران (طلایی سینما) و به لطف کارنبوغ آمیز «مدیران هنری» که فیلم‌های باویژگی‌ها و سبک‌های خاص یک شکل (از نظر ارزش‌های زیبایی‌شناسی و بیان تصویری) تولید کردند، در سینمای امریکا و انگلیس مسئولیت مدیری هنری به دو بخش مجزا و مستقل تحت عنوانین:

۱ طراح تولید هنری (Production Designer)

۲ طراح لباس (Costume Designer) با وظایفی متفاوت ولی در نهایت هماهنگ تقسیم شد.

بیشتر دکورها از مجموعه قطعات و مواد خام مخصوص صحنه‌آرایی ساخته می‌شوند. این واحدهای پیش‌ساخته جهت ایجاد فضاهای مناسب برای صحنه تلویزیون در شکل‌های گوناگون انتخاب، تزیین و تنظیم می‌گردند. انواع وسایل ضروری از قبیل پوشش‌ها و پارچه‌های آویزان به عنوان پوشش دیوارهای استودیو که در کشورمان به‌طور معمول به آن سیکلو می‌گویند، پرده‌های نقاشی و تزیین شده و لته‌های در اندازه‌های مختلف را به دکور صحنه می‌توان اضافه کرد.

■ وظیفه و عملکرد دکور

طراحی صحنه مؤثر، سهم عمده‌ای در موفقیت هر برنامه تولیدی دارد، چرا که می‌تواند بیننده را درون محیط مورد نظر ببرد و به برنامه قدرت دهد.

طراحی صحنه ممکن است به شکل و حالت‌های گوناگونی باشد؛ محیط طبیعی را برای بازیگران فراهم کند، قادر است با استفاده از مواد اولیه تصنعی، واقعیت را تجسم بخشد. طراحی صحنه در کل تمام نکات صحنه‌آرایی انتخاب، تنظیم یا ساخت اسباب و اثاثیه و میلمان صحنه، تزیینات دکور و وسایل صحنه و... را دربر می‌گیرد؛ شامل کارهای گرافیکی و عنوان‌بندی برنامه نیز می‌شود.

■ طراحی صحنه‌آرایی

طراحی صحنه‌آرایی ممکن است از سوی نویسنده متن، کارگردان یا طراح صحنه ارائه شود.

گاهی کارگردان درخواست می‌کند که طرح و ترتیب خاصی برای برنامه‌اش تدارک دیده شود. به نوعی که برای او برنامه به این صورت درست است.

بیشتر اوقات، طراح صحنه پس از خواندن متن برنامه و انجام صحبت‌های مقدماتی با کارگردان، طرح صحنه (شاید به شکل طرح‌های کشیده شده روی کاغذ) و وسایل مربوط به آن را تهیه نموده، و به‌صورت طرح اولیه به کارگردان عرضه می‌کند. کارگردان روی طرح کار می‌کند و بر اساس فرصت‌ها و امکاناتی که طراح برایش در نظر گرفته، نماهای ویژه رابه ذهن می‌سپارد.

شرح تصویر

دکور صحنه تلویزیون به طور معمول از یک مجموعه واحدهای پیش ساخته تولید می شود. این واحدها، براساس طراحی های انجام شده، به هم متصل می شوند و فضاهای متنوعی برای تولید برنامه های تلویزیون به وجود می آورند. ۱- لته تخت ۲- پنجره ۳- پرده اطراف استودیو ۴- گیره حفاظ دکور ۵- وزنه و حفاظ دکور.

نکات برجسته طراحی صحنه

دوربین به طور معمول ظاهر طرح هنری و ویژگی های نمایان دکور را نمایش می دهد. اما در پشت صحنه ساخت و تولید این ظاهر زیبا، مجموعه ای از تلاش و فعالیت های بسیار پردردسر، با بهره گیری از فنونی که متخصصان ویژه این کار عرضه کرده اند، در جریان بوده است. گذشته از اینکه طرح صحنه باید با موضوع و اهداف برنامه مناسبت داشته باشد، باید از نظر نیازهای ضروری و جنبه های عملی برنامه، خواست کارگردان و گروه تولید، و در نهایت خواست بینندگان، را با توجه به مسائل زیر فراهم سازد:

۱ هزینه تعیین شده با به کارگیری ابتکار و خلاقیت، می توان آثار شگفت انگیزی از طرح های صحنه را، حتی با بودجه ای محدود، خلق کرد.

۲ دکور صحنه باید به قدر کافی محکم و استوار باشد و آسان قابل حمل باشد.

۳ دکور باید متناسب با ابعاد و اندازه های استودیو ساخته شود و اگر نتوان آن را از درهای استودیو به داخل برد، کارایی نخواهد داشت.

۴ طرح دکور نباید صرفاً به خاطر زیبایی ساخته شود و باید در نظر بگیرد که بازیگر چه کارهایی باید انجام دهد. مثلاً در نمایش رومئو و ژولیت اثر شکسپیر که رومئو از بالکن خانه ژولیت بالا می رود، بالکن باید طوری طراحی شود که این عمل برای بازیگر شدنی باشد.

۵ طراحی صحنه باید، جای مناسب و کافی برای حرکت دوربین ها، بوم های صدا و... در داخل، اطراف و جلو صحنه، در نظر بگیرد.

۶ دکور صحنه باید طوری ساخته شود که نورپردازی و صدابرداری مناسب به راحتی انجام شود.

۷ نکات ایمنی باید رعایت شود. (این نکات شامل ایمن بودن ساختمان دکور، آتش سوزی ها، نشت آب، تأمین سلامتی بازیگران، مجریان و گروه تولید و سازندگان برنامه نیز می شود.)

شیوه تدریس

آماده سازی فیلم از پشت صحنه برخی برنامه های تلویزیونی و نیز بازبینی هنرجویان از شهرک سینمایی غزالی، یا شهرک دفاع مقدس و یا حضور در هنگام فیلم برداری یک برنامه تلویزیونی، می تواند در تعمیق این مبحث کمک نماید. همچنین ارائه فهرستی

از کتاب‌هایی در ارتباط با ساخت دکور و مسائل زیبایی‌شناسی دکور، همراه با عکس و تصویر و توصیف خلاصه‌ایی از کتب مذکور یکی از نکات کلیدی در فراگیری بهتر این درس ایجاد می‌کند.

۵ نکات ایمنی و بهداشت

ایمنی و دقت در کار با ابزار استودیویی، رعایت نکات فنی و ایمنی در کار با ابزارهای مکانیکی و الکترونیکی، رعایت بهداشت در محیط استودیو و کارگاه‌های آموزشی

۶ شیوه ارزشیابی اهداف توانمند سازی

آزمون‌های شفاهی و کتبی عملکردی، مشاهده عملکرد، فعالیت‌های کلاسی و کارگاهی، تهیه گزارش و کار پوشه

(هنرجو در پایان باید بتواند توصیف روشنی از نحوه انتخاب مکان برای فیلم‌برداری ارائه نماید. از هنرجویان بخواهید تا برای یک سکانس از فیلم‌نامه، ایده‌ها و طرح‌های خود را جهت ساخت دکور ارائه نمایند. توجه هنرجویان به مباحث زیبایی‌شناسانه در دکور پیشنهادی و توصیف ابعاد فنی می‌تواند عیار مناسبی برای ارزیابی ایجاد کند. هنرآموز می‌تواند با نمایش قسمتی از یک برنامه تلویزیونی هنرجویان را در مورد تحلیل دکور آن برنامه به بحث و گفت‌وگو بکشانند.)

فصل سوم: فرایند پیش تولید و تهیه مقدمات ساخت برنامه تلویزیونی

واحد یادگیری
(۲)

فرایند برنامه ریزی تولید

جلسه ۴: طراحی صحنه و لباس

۱ مقدمه

در این قسمت به پیش‌بینی و تهیه تجهیزات بر اساس سفارش گروه‌های تخصصی، طراحی صحنه و لباس، تهیه لوازم صحنه و لوازم مصرفی می‌پردازیم.

۲ مواد و تجهیزات

با استفاده از وایت برد و رایانه و نرم‌افزار پاورپوینت و... اطلاعات مورد نظر خود را به‌صورت جذاب و مؤثری ارائه نماید.

۳ دانش‌افزایی

در این جلسه حداقل دو موضوع محوری مطرح گردیده است که عبارت‌اند از:

■ تهیه لوازم مصرفی و غیر مصرفی / تست و آماده‌سازی امکانات

خرید یا کرایه لوازم و تجهیزات مورد نیاز برای فیلم‌برداری، گریم، دکور و صدها اقلام مورد نیاز دیگر، یکی از اقدامات دیگری است که بخشی از آن در مرحله پیش تولید انجام می‌شود و بخشی از آن هم در فرایند تولید شکل می‌گیرد. اگرچه حجم مطالب این مبحث اندک است، اما هنرآموز می‌تواند همانند مبحث «تجزیه و تحلیل هزینه‌های تولید» که در پودمان دوم مطرح شد، میزان هزینه‌های اقلام مصرفی و غیرمصرفی را از طریق نمایش صحنه‌هایی از برنامه‌های مختلف تلویزیونی، نشان دهد. همچنین می‌توان با دعوت از برخی عوامل تولید مانند دکوراتور و طراح صحنه یا گریمور و... با نوع نیازهای آنها آشنا شد. هنرآموز می‌تواند هنرجویان را برای بازدید از برخی برنامه‌های درحال ساخت ببرد و هنرجویان از نزدیک با موضوع تهیه لوازم مصرفی و غیر مصرفی یا تست و آماده‌سازی تجهیزات و امکانات آشنا شوند.

۴ شیوه تدریس

آماده‌سازی فیلم‌های پشت صحنه یا همراه بردن هنرجویان به سر صحنه فیلم‌برداری برخی برنامه‌ها برای تشریح و تفهیم این درس بسیار ضروری است.

۵ نکات ایمنی و بهداشت

ایمنی و دقت در کار با ابزار استودیویی، رعایت نکات فنی و ایمنی در کار با ابزارهای مکانیکی و الکترونیکی، رعایت بهداشت در محیط استودیو و کارگاه‌های آموزشی

۶ شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی

فعالیت کلاسی، آزمون شفاهی، تهیه گزارش و کارپوشه (هنرجویان در پایان باید بتوانند توصیف روشنی از اقلام مورد نیاز مصرفی و غیرمصرفی ارائه نمایند. میزان مشارکت هنرجویان در مباحث کلاسی و نیز هوشمندی هنرجویان در افزودن به فهرست مواد مصرفی در هر یک از مشاغل تولید، هنرآموز را قادر می‌سازد تا ارزشیابی نسبتاً شفافی از هنرجویان به عمل آورد).

جلسه ۵: دسته‌بندی مراحل تست و تمرین

۱ مقدمه

در این قسمت به دسته‌بندی مراحل تست، تمرین و آموزش عوامل جلوی دوربین، همچنین تست و آزمایش تجهیزات می‌پردازیم.

۲ مواد و تجهیزات

با استفاده از وایت برد و رایانه و نرم‌افزار پاورپوینت و... اطلاعات مورد نظر خود را به صورت جذاب و مؤثری ارائه نماید. آماده‌سازی فیلم‌های پشت صحنه یا همراه بردن هنرجویان به سر صحنه فیلم‌برداری برخی برنامه‌ها برای تشریح و تفهیم این درس بسیار ضروری است.

۳ دانش‌افزایی

در این جلسه حداقل سه موضوع محوری مطرح گردیده است که عبارت‌اند از:

تمرین و آموزش عوامل جلوی دوربین / دکوپاژ و استوری برد و... / رج زدن تمرین و آماده‌سازی بازیگران و سایر عوامل تولید، قبل از شروع فیلم‌برداری، یکی از مهم‌ترین اهداف مرحله پیش تولید است. دورخوانی متن و تعیین زمان‌بندی و ضرب و ریتم سکانس‌ها و صحنه‌های فیلم‌نامه، از جمله ساده‌ترین مراحل تمرین و آماده‌سازی بازیگران است. همچنین تست‌های بازیگری که به منظور انتخاب بازیگران مورد نیاز برای برخی نقش‌های کوچک‌تر صورت می‌گیرد، یکی دیگر از فعالیت‌های این مرحله است. هنرآموز باید با دسته‌بندی فعالیت‌های تمرین و آماده‌سازی عوامل تولید، در این مرحله، اهمیت تمرین‌های قبل از اجرا را یادآوری کند. همچنین کارگردان و گروه کارگردانی موظفند در این مرحله دکوپاژ نهایی را آماده‌سازند و استوری بُرد یا تصویرنامه لازم را برای مرحله بعد، مهیا نمایند. بر همین اساس، برنامه‌ریزان تولید، اقدام به رج

زدن پلان‌ها و صحنه‌ها می‌کنند و برنامه‌ریزی اجرایی را با دقت تهیه کرده و در اختیار تهیه‌کننده و سایر عوامل قرار می‌دهند.

۴ شیوه تدریس

هنرآموز می‌تواند با ایجاد جلسه دورخوانی، قسمتی از یک فیلم‌نامه نمایشی را میان هنرجویان توزیع کند و علاوه بر بازسازی شرایط دورخوانی از علاقه‌مندان به بازیگری، تست بازیگری بگیرد تا آنها با شیوه‌های عملی تست زدن آشنا شوند.

«هنرآموز می‌تواند از متن زیر جهت تشریح بیشتر درس پنجم بهره‌برداری نماید.»

نکات مهم در تست بازیگری

نکته اول: بیش از حد، بازیگر را جهت تست دعوت نکنید!

یکی از متداول‌ترین اشتباهاتی که فیلم‌سازان در این زمینه انجام می‌دهند، این است که افراد زیادی را جهت تست به جلسات دعوت می‌کنند؛ به جای داوری اولیه بر اساس سوابق و شایستگی افراد، همه کسانی را که درخواست می‌دهند، جهت تست دعوت می‌کنند که مبادا بازیگر مناسب این نقش را از دست بدهند!

هرچقدر افراد زیادتری را برای تست بیاورید، بدین معناست که وقت کمتری را جهت ارزیابی هر کدام خواهید داشت. چرا از قبل، داوری را شروع نکرده و با بررسی عکس‌ها و رزومه بازیگران، فقط افرادی را دعوت نمی‌کنید که گمان می‌کنید، می‌توانند گزینه مناسبی باشند؟ این به معنای زمان بیشتری برای ارزیابی افراد مناسب و جلوگیری از جلسات بهم ریخته و شلوغ است.

نکته دوم: آنها را کارگردانی کنید!

اگر بازیگری در برداشت اول تست شما موفق نمی‌شود، تا بهترین اجرای ممکن را ارائه دهد، او را از اتاق تست بیرون نیندازید! بیشتر مواقع بازیگر روبه‌روی شما از چیزی که به نظر می‌رسد توانمندتر است؛ فقط موضوع این است که آنها متوجه صحنه مورد نظر نشده‌اند. آیا واقعاً می‌توان او را سرزنش کرد؟ معمولاً به بازیگران جهت تست فقط چندین صفحه کوتاه از فیلم‌نامه را می‌دهند و انتظار دارند چنان بازی ارائه دهند گویی که فیلم‌نامه و شخصیت را به خوبی شناخته و تسلط دارند.

آنها را کارگردانی کنید و از اینکه دو یا چند بار برداشت داشته باشید نترسید. این توصیه در مورد بازیگرانی که در برداشت اول هم خوب ظاهر می‌شوند صادق است، آنها را کمی کارگردانی کنید و به سمت‌های متفاوتی ببرید و ببینید که چطور واکنش نشان می‌دهند؛ این گونه می‌توانید انعطاف‌پذیری و تنوع بازی آنها را هم ارزیابی کنید. بعضی مواقع پیش می‌آید که بازیگری را می‌بینید که برای آن صحنه، فوق‌العاده است؛ اما به دلیل نداشتن انعطاف و تنوع بازی، برای نقش مورد نظر مناسب نیست.



■ **نکته سوم: از دو بازیگر با هم تست بگیرید!**

معمولاً جلسات تست بازیگری می‌توانند بسیار شلوغ شوند، حتی اگر در مورد انتخاب‌ها و داوری اولیه برخورد گزینشی داشته باشید؛ زمانی پیش می‌آید که از برنامه عقب مانده و تعداد زیادی بازیگر در اتاق انتظار نشسته‌اند. بدترین کار در این زمان می‌تواند عجله در فرایند تست‌ها باشد که باعث می‌شود، نتوانید بازیگران را کارگردانی کنید و توانایی واقعی آنها را ببینید. بهترین کار در این زمان این است که چند بازیگر را با هم برای تست به اتاق بیاورید. اگر یک صحنه سه نفره را تست می‌گیرید و برای هر سه نقش در اتاق انتظار، بازیگران هستند، هر سه نفر را با هم تست بگیرید! این گونه هم فرایند کارآمدتر می‌شود و هم به شما نشان می‌دهد که چگونه هر بازیگر با دیگر بازیگران بازی و ارتباط خواهد داشت.

■ **نکته چهارم: دومین سری تست‌ها تعیین‌کننده هستند!**

هیچوقت فرض نکنید که بازیگر مورد نظر خود را می‌توانید در یک روز پیدا کنید، بسیاری از کارگردان‌ها اینقدر نسبت به فردی خوش بین هستند که ممکن است مرتکب، اشتباه شده و دومین سری تست (Call Backs) را برگزار نکنند. در فراخوان‌های بازیگری پیشنهاد شود، برگزاری دومین سری از تست را انجام دهید. دعوت دوباره از متخبان اولین سری تست، می‌تواند این فرصت را به شما بدهد که وجوه متفاوت بازیگری را که پسندیده‌اید شاهد باشید، صحنه‌های دیگری از فیلم‌نامه را با آنها تست و تمرین کنید و یا شاید به بازیگرانی که در روز اصلی تست، فرصت نداشتند مراجعه کنید؛ شانس، جهت تست بدهید. در نهایت شاید برگزاری دومین سری یا حتی سومین سری تست‌های بازیگری کمی سخت و خسته‌کننده به نظر برسد، اما بهتر از آن است که در یک روز با عجله، بازیگری را که برای فیلم شما مناسب نیست، انتخاب کنید.

■ نکته پنجم: یک مسئول انتخاب بازیگران داشته باشید!

برگزاری یک جلسه تست بازیگری توسط خودتان زیاد کار سختی نیست؛ بسیاری از فیلم‌سازان به دلایل متفاوت و بودجه کم استفاده از یک فرد مسئول جهت انتخاب بازیگر، صرف نظر می‌کنند. با این وجود در بعضی اوقات، صرف نظر از بودجه (Casting Director) فیلم‌تان، شاید استفاده از یک مسئول انتخاب بازیگر فکر هوشمندانه‌ای باشد.

به عنوان مثال اگر شما چند جلسه تست برگزار کرده‌اید و بازیگر خاصی، توجه شما را جلب نکرده است، استخدام یک فرد مسئول جهت انتخاب بازیگر، می‌تواند همه چیز را تغییر دهد. آنها می‌توانند راهی برای دسترسی شما به بازیگران نام‌آشنا باشند و در نهایت نقش مهمی در موفقیت فیلم شما ایفا کنند.

در این مطلب، قصد گفتن چند نکته طلایی را برای مبتدی‌ها داریم که بسیار می‌تواند به زیبایی اجرای آنها کمک کند. بازیگری یعنی اینکه خود را به مدت کوتاهی از خود دور کنیم و کسی باشیم که هیچ‌وقت نخواهیم بود و در آن موقعیت به ضعف‌ها و اشکالات خود پی برده و خود را اصلاح کنیم. (بازیگری یعنی زندگی کردن در دنیای مجازی) در مبانی و اصول بازیگری چند نکته طلایی وجود دارد که در اولین اجرا برای مبتدی‌ها خیلی مهم است و می‌تواند اجرای آنها را تا چندین برابر زیبا و قوی‌تر کند. این نکات هم برای بازیگری سینما و هم برای بازیگری تئاتر کاربرد دارد اما برای تئاتر مفیدتر است. زیرا در سینما چیزی به نام تصویربرداری وجود دارد. در صورت زیبا بازی نکردن قابلیت اجرای دوباره نقش وجود دارد، اما در تئاتر فقط در آن زمان، شما یک بار در عمرتان می‌توانید آن نقش را ایفا کنید و در صورت اجرای بد آن، راه برگشتی وجود ندارد. برای همین اجرای قوی‌تر و بی‌عیب بسیار حائز اهمیت است.

۱- نترسید!

اولین چیز حائز اهمیت قطعاً روبه‌رو شدن و دست و پنجه نرم کردن با صحنه و ترس اولیه از آن است. از صحنه نترسید. برای فراموش کردن موضوع و کنار آمدن با آن کافی است فقط روی نقش خود تمرکز کنید و به هیچ چیز دیگری توجه نکنید. فقط نقش خود را به خوبی ایفا کنید و از نوری که روی شما متمرکز است لذت ببرید و کاری کنید که باید بکنید. البته ترس از صحنه قطعاً بعد از چندین بار رفتن به روی صحنه از بین می‌رود و راحت‌تر با آن کنار می‌آیید. ناگفته نماند که همیشه بخشی از ترس در صحنه در شما باقی خواهد ماند که باعث هوشیاری شما و اجرای بهتر بر روی صحنه می‌شود.

۲- ماشینی نباشید!

شما ربات نیستید. قرار نیست شما از روی فیلم‌نامه و نمایش‌نامه برای بینندگان خود بخوانید. قرار نیست آنها را حفظ کرده و مانند یک ربات و ماشین آنها را بازگو کنید. چیزی که بازیگران خوب را از بقیه جدا می‌کند، حس و باور کردن اجرا است. شما باید با

حس نقش خود را ایفا کنید، نه اینکه مانند یک ربات خشک و ساده ایستاده و دیالوگ‌ها را بازگو کنید. برای اینکار نقش خود را باور کنید و همان‌طور که گفتم در زمان اجرا در آن نقش زندگی کنید.

بینندگان به راحتی و سرعت متوجه حالت ماشینی و بد بودن اجرا شده و از آن لذت نمی‌برند. هیچ‌وقت تا وقتی که واقعاً بازی و نقش خود را درک نکرده‌اید، حتی یک کلمه هم چیزی نگویید. سعی کنید چندین بار فیلم‌نامه و نمایشنامه را خوانده و نقش را باور و درک کرده و سپس برای اجرای آن به روی صحنه بروید.

۳- بازیگری تمام باور و خلاقیت است!

بازیگری یعنی زندگی کردن در یک دنیای مجازی دوم؛ همش باور است. برای داشتن یک اجرای خوب کافی است که بینندگان شما، این را باور کنند که شما همان کسی هستید که در نمایش‌نامه و فیلم‌نامه نوشته شده است. برای این کار کافی است ابتدا خودتان این را باور کنید. برای سفر، بین دنیای واقعی خود و دنیای نقشی که هستید کار سختی نیست. کافی است که فقط این را باور کنید و کمی خلاقیت داشته باشید تا نقش را به زیباترین شکل ممکن اجرا کنید.

۴- یک بازیگر باید یک فیلسوف ورزشکار باشد!

یک بازیگر باید از ذهن و بدنش برای اجرای هرچه بهتر نقشش نهایت استفاده را ببرد. ذهنش باید قابلیت فهم چیزها را داشته باشد و بدنش باید توانایی به تصویر و اجرا کشیدن آن موضوع را داشته باشد و بتواند با کمک حرکات دست و صورت و بدن نهایت اطلاعات و حس را به بیننده منتقل کند. منظور از فیلسوف بودن، خلاق بودن و قوی بودن ذهن شماست که باید موضوع را درک و به خوبی به اجرا بگذارد و منظور از ورزشکار بودن این است که باید با حرکات درست و به جا این ارتباط را با بیننده تکمیل کند. نباید خشک و ایستاده باشید و با استفاده از اطلاعات ذهنی پیام و موضوع را به بیننده انتقال دهید و نباید این‌ور و آن‌ور دویده و فقط به حس بینایی تکیه کنید. حتماً باید این توازن را در اجرای خود رعایت کنید.

۵- فیلم‌نامه و نمایشنامه را کامل بخوانید و آن را درک کنید!

یک بار نمایشنامه و فیلم‌نامه را با دقت کامل بخوانید. هر وقت تمام شد، یک بار دیگر آن را بخوانید. آنقدر آن را بخوانید که داستان با روح و جان شما آمیخته شود. اول به خوبی آن را درک کنید و بفهمید و سپس با خود فکر کنید که نویسنده آن خواسته است تا چه هدفی را از آن بیان کند. این نگاه بیرونی به داستان بود. دوباره آن را بخوانید. اما این بار با یک دید و نگاه جدید از نقشی که در آن قرار است بازی کنید، با کارگردان پروژه درباره حس‌تان درباره فیلم‌نامه با نمایشنامه بحث و گفت‌وگو کنید و در صورتی که شک و تردیدی درباره نقش خود دارید به او بگویید تا برایتان آن را روشن کند. این خیلی مهم است، شما باید مکان‌ها، رمان‌ها، افراد، داستان و پیام آن را بفهمید.

۶- همه چیز را درباره فرد مورد نظر نقش تان بفهمید!

قدم بعدی این است که تا آنجایی که می‌توانید درباره نقش مورد نظرتان اطلاعات به‌دست آورید. از کجا آمده؟ کیه؟ روابط اجتماعی‌اش چگونه و... پاسخ بخشی از این پرسش‌ها را می‌توانید در فیلم‌نامه و نمایشنامه پیدا کنید ولی بیشتر آن می‌بایست از ذهن شما بیرون آید. در فیلم‌نامه و نمایشنامه جست‌وجو کنید تا آنجایی که ممکن است نقش مورد نظر را بشناسید. شاید برایتان جالب باشد، اما برخی بازیگران حتی برای نقش مورد نظرشان دفترچه خاطرات می‌نویسند. شما باید نقش مورد نظر را مانند کف دست‌تان بشناسید. حتی اگر بیشتر اطلاعات نقش مورد نظر شما از تفکر خلاق و ذهن شما بیرون آید و فقط بخشی از آن به فیلم‌نامه و نمایشنامه مربوط باشد. شما باید وی را کامل و با کوچک‌ترین جزئیات بشناسید.

آرام، آرام بعد از آن شما می‌توانید بفهمید که نقش مورد نظر چگونه فکر می‌کند. درک می‌کنید که در فیلم‌نامه و نمایش‌نامه چرا آن حرکت و واکنش‌ها را انجام می‌دهد. شما می‌فهمید که چه بنیاد و اساسی پشت رفتار بازیگر در اجرا است. درباره فلسفه، طرز فکر وی و عادات و رفتارهای وی می‌فهمید. این کار تکلیف یک بازیگر در خانه است.

۷- با نقش مورد نظر ارتباط حسی و عاطفی برقرار کنید!

هم اکنون شما می‌دانید که قرار است نقش چه کسی را بازی کنید. حالاً نوبت این است که آن فرد باشید. این بخش هم ساده‌ترین و هم سخت‌ترین بخش بازیگری به حساب می‌آید. خوب دیالوگ‌هایی که توسط نقش مورد نظر گفته می‌شود را حفظ نمایید و درک کنید که وی چه حس و حالاتی دارد، وقتی که آنها را بیان می‌کند (عصبانی، ناراحت، هیجان زده و...). برای این کار تشابه وضعیت نقش مورد نظر را با خاطرات عاطفی خود پیدا کنید. به عنوان مثال: در نقش مورد نظر، شما باید نقش یک دختر را بازی کنید که بسیار هیجان زده است، از اینکه فردا قرار است به سفر برود. به خاطرات عاطفی خود مراجعه کنید و زمانی را پیدا کنید که خودتان حالت این چنینی داشتید و آن حالت را به اجرا در می‌آورید. وقتی که کامل آن نقش را بگیرید و بفهمید موقع اجرا! به جای او فکر می‌کنید، به جای او حس می‌کنید و به جای او انجام می‌دهید. این نقطه موفقیت شماست.

۸- بازیگری همش تمرین و تمرکز است!

بعد از اینکه شما به خوبی نقش مورد نظر را درک کردید، باید آن را تمرین و به درستی اجرا کنید. برای اینکه روی صحنه، جلوی دوربین جوری نقش خود را اجرا کنید که بیننده باور کند که شما آن فرد (نقش مورد نظر) هستید. باید هر آنچه که در نقش مورد نظر می‌بینید و حس می‌کنید را ببینید و حس کنید که برای این کار شما باید تمرکز بالا و تمرین زیادی داشته باشید تا به این مرحله برسید. پس به یاد داشته باشید که تمرین مکرر و تمرکز بر روی نقش یکی از مهم‌ترین بخش‌های بازیگری است که اگر آن را نداشته باشید، ممکن است در یک لحظه کل بازی شما خراب شود. پس این نکته را هیچ‌وقت فراموش نکنید.

۹- خودتان را در داخل نقش فرو برده و گم کنید، اما هوشیار باشید!

شما وقتی در حال اجرا هستید باید در آن فضا گرفتار باشید و خودتان را در آن نقش فرو ببرید. اما یادتان باشد که باید هوشیار باشید؛ شما بازیگر هستید، باید گرفتار باشید؛ اما نه اینکه اینقدر در نقش فرو رفته باشید که باعث خراب شدن کار شوید. این یک فاجعه در زمینه بازیگری است که شما اینقدر در نقش فرو رفته باشید که ناخواسته کاری را انجام دهید که در فیلم‌نامه و نمایشنامه نبوده. برای همین همیشه یادتان باشد که شما بازیگر هستید و دارید آن نقش را اجرا می‌کنید و بدانید که اجرای یک نقش با تبدیل شدن به یک شخصیت دیگر خیلی فرق دارد.

۱۰- با نقش خود همدردی کنید!

یکی از نکات مهمی که بازیگران حرفه‌ای آن را انجام می‌دهند، همدردی با نقش مورد نظر است. چرا همدردی؟ همدردی بهترین روش برای درک نقش مورد نظر است که باعث می‌شود که اجرای شما تا چندین برابر حرفه‌ای‌تر از قبل شود. شما با همدردی می‌توانید عذاب، سعادت، پیچیدگی، حال و حس نقش مورد نظر را به راحتی درک کنید. پس یادتان نرود که همدردی یکی از بهترین کلیدها برای درک کردن، صاحب شدن و به تصویر کشیدن یک نقش است. همین حالا شروع کنید؛ با نقش مورد نظر خود هم‌دردی کنید. حالش چگونه است؟ چی کارها می‌کند؟ ناراحت است؟ خوشحال است؟ جدی! منم همین‌طور...

۱۱- از جریان کار لذت ببرید.

آخرین نکته این است که از جریان کار لذت ببرید. لذت ببر که هم اکنون بر روی صحنه هستی و داری اجرا می‌کنی. از نوری که از نورافکن بر روی تو متمرکز است لذت ببر و بدان بازیگری یک کار گروهی است. پس باید با همکاران بازیگر خود ارتباط دوستانه برقرار کنید. زیرا مقداری که اجرا لذت بخش است، دقیقاً به حس و روحیه کاری گروه بستگی دارد. پس اگر همه بازیگرها با هم رابطه نزدیک و دوستانه داشته باشند و با هم راحت باشند از جریان کار لذت می‌برند. نه اینکه هر لحظه آرزوی تمام شدن اجرا را کنند. پس صد در صد با روحیه بالا و حس خوب نقش را به بهترین نحو ممکن اجرا می‌کنند. حتماً این نکات را در هنگام بازیگری به یاد داشته باشید و به آن عمل کنید... چه کسی می‌داند؟ شاید شما هم روزی به روی پرده‌های ۳۵ میلی‌متری سینما رفتید و به یک بازیگر خوب و قوی تبدیل شدید. هیچ وقت ناامید نشوید و از شکست‌ها نتیجه نگیرید، از شکست خود درس بگیرید و با روحیه جدید و قوی‌تر به کار خود ادامه دهید. موفق خواهید شد؛ نگران نباشید...

۵ نکات ایمنی و بهداشت

ایمنی و دقت در کار با ابزار استودیویی، رعایت نکات فنی و ایمنی در کار با ابزارهای مکانیکی و الکترونیکی، رعایت بهداشت در محیط استودیو و کارگاه‌های آموزشی

۶ شیوه ارزشیابی اهداف توانمند سازی

مشاهده و عملکرد، آزمون عملکردی و فعالیت کلاسی

(هنرجویان در پایان باید بتوانند توصیف روشنی از انواع تمرین بازیگران و سایر عوامل تولید در مرحله پیش تولید، ارائه نمایند. همچنین باید با روش‌های درست تست زنی و انتخاب بازیگران و یا روش‌های انتخاب عوامل فنی آشنا شوند و مهم‌تر از همه، روش‌های رج زنی در سطح کلان و خرد را بیاموزند. هنرآموز می‌تواند با ارائه یک فیلم‌نامه کوتاه یا نمایش یک فیلم کوتاه از هنرجویان بخواهد به تجزیه و تحلیل اطلاعات صحنه‌ها و سکانس‌ها بپردازد و انواع رج‌زنی را به شکل عملی، اجرا نمایند. این اقدامات قطعاً می‌تواند معیار مناسبی از ارزیابی هنرجویان به وجود آورد.)

جلسه ۶: برنامه‌ریزی تولید و مدیریت

۱ مقدمه

در این قسمت به مباحث برنامه‌ریزی تولید بر اساس متن، مدیریت هزینه و زمان، دکوپاژ و استوری برد اشاره خواهد شد.

۲ مواد و تجهیزات

با استفاده از وایت برد و رایانه و نرم‌افزار پاورپوینت و... اطلاعات مورد نظر خود را به صورت جذاب و مؤثری ارائه نماید. معرفی کتاب‌های برنامه‌ریزی و مدیریت زمان و نیز تشریح روش‌های برنامه‌ریزی مانند: cpm، pert و gert می‌تواند هنرجویان را با متداول‌ترین روش‌های برنامه‌ریزی آشنا سازد.

۳ دانش‌افزایی

در این جلسه حداقل دو موضوع محوری مطرح گردیده است که عبارت‌اند از:

■ برنامه‌ریزی تولید - جداول گانت چارت و پلان کاری / رج‌زنی و مدیریت

هزینه و زمان

برای برنامه‌ریزی یک پروژه، روش‌های مختلفی وجود دارد و برای اینکار افراد متخصص و حتی نرم‌افزارهای متنوعی وجود دارد. اگرچه در این مبحث نیز قرار نیست، هنرجویان با اصول و روش‌های برنامه‌ریزی به صورت تخصصی آشنا شوند. اما لازم است رئیس و سرفصل‌های برنامه‌ریزی را بدانند و حتی از آن برای امور شخصی خود مانند: برنامه‌ریزی درسی و تحصیلی و سایر فعالیت‌هایی که نیاز به برنامه‌ریزی دقیق دارند، بهره بگیرند. در این مبحث حداقل به دو جدول برنامه‌ریزی مانند: جدول گانت، و جدول کاری اشاره شده است که طی آن فهرست فعالیت‌هایی که باید انجام شود اولویت‌بندی شده و مقدمات هر فعالیت روشن می‌گردد.

در ادامه بحث نیز نکات بیشتری در خصوص رج زنی و مدیریت هزینه و زمان مطرح گردیده است.

«هنرآموز می‌تواند برای تشریح این مبحث از متن زیر بهره برداری نماید»
نمودار گانت یکی از محبوب‌ترین و مؤثرترین روش‌های مدیریت پروژه است که روند پیشروی فعالیت‌ها، برنامه‌ها و حتی حوادث را در طول زمانی مشخص به نمایش می‌گذارد.

ردیف	فهرست فعالیت‌های پیش تولید	روز ۱	روز ۲	روز ۳	روز ۴	روز ۵	روز ۶	روز ۷	روز ۸	روز ۹	روز ۱۰	روز ۱۱	روز ۱۲	و...
۱	استقرار در دفتر مدیریت پروژه													
۲	تهیه ملزومات دفتری													
۳	جمع‌آوری شماره تماس فهرست عوامل و کاندیدها													
۴	برقراری تماس و قرار ملاقات با عوامل کلیدی													
۵	ارسال فیلم‌نامه یا متن برای بازیگران و مجریان													
۶	ساخت گروه‌های تولید													
۷	عقد قرارداد با عوامل اصلی													
۸	دریافت لیست نیازمندی‌های هر گروه													
۹	کرایه و خرید تجهیزات													
۱۰	تست بازیگر - گریم - لباس													
۱۱	مکانیک و اخذ مجوزها													
۱۲	و...													

در نمودار گانت یا چارت، در سمت چپ نمودار مجموعه‌ای از فعالیت‌ها نوشته می‌شود و روبه‌روی هر کدام نواری وجود دارد که زمان شروع و پایان پروژه را مشخص می‌کند. پس از هربار نگاه کردن به نمودار گانت موارد زیر مشاهده می‌شود:

- لیست فعالیت‌های مختلف
 - زمان شروع و پایان هر فعالیت
 - مدت زمان سپری‌شده
 - هم‌پوشانی زمانی فعالیت‌های مختلف
- نمودار گانت به شما نشان می‌دهد که در چه زمانی چه کاری باید انجام شود.

تاریخچه نمودار گانت

نخستین نمودار گانت در اواسط دهه ۱۸۹۰ توسط **کارول آدامایکی**، مهندس لهستانی که در جنوب لهستان کار فولادسازی انجام می‌داد و علاقه‌مند به ایده‌ها و تکنیک‌های

مدیریت بود، ابداع شد. حدود ۱۵ سال پس از او، **هنری گانت** یک مهندس آمریکایی و مشاور مدیریت پروژه، نسخه خود از این نمودار را طراحی کرد و این نمونه شخصی به‌طور گسترده‌ای در کشورهای غربی شناخته و محبوب شد. نام این نمودار نیز برگرفته از ابداع‌کننده آن است.

■ **آموزش اصول کلی مدیریت پروژه در کسب و کار:** در ابتدا نمودارهای گانت به‌صورت دست‌نویس آماده می‌شدند و با توجه به اینکه تغییرات مداوم در بسیاری از پروژه‌ها امری عادی است، هر بار لازم بود در طرح نمودارها نیز اصلاح یا تجدید نظر صورت گیرد که این محدودیت، کیفیت نمودار را کاهش می‌داد. امروزه به دلیل ظهور کامپیوتر و نرم‌افزارهای مدیریتی، این مشکل برطرف شده و ترسیم، بروزرسانی و چاپ نمودار گانت به‌راحتی امکان‌پذیر است.

■ **برنامه‌ریزی و زمان‌بندی در پروژه‌های تیمی:** برای انجام دادن یک پروژه و رساندن آن به موفقیت، لازم است که موارد زیادی کنترل و مدیریت شوند. اگر بعضی موارد از قلم بیفتند یا به درستی پیش نروند، بر نتیجه کلی اثر سوء خواهند داشت و هزینه‌هایی را برای شما به جای خواهند گذاشت. به همین دلیل مهم است که تمامی مراحل لازم برای اجرای یک پروژه را هم‌زمان تحت نظر بگیرید و به‌طور منظم آنها را دنبال کنید. نمودارهای گانت امکان مرور سریع و بصری روند یک پروژه را فراهم می‌کند تا وظایف در زمان معین به انجام برسد.

■ نحوه ترسیم نمودار گانت

مرحله اول: شناسایی وظایف اصلی: برای بالا بردن کارایی این نمودار لازم است که مراحل مربوط به یک پروژه را لیست کنید. سپس برای هر وظیفه تاریخ شروع، مدت زمان لازم و تاریخ پایان مشخص کنید.

برای مثال: شرکت شما تصمیم به برگزاری برنامه‌ای آموزشی در رابطه با مدیریت کسب و کار دارد و شما مدیر این پروژه هستید. برای انجام این مسئولیت قطعاً به یک نمودار گانت احتیاج دارید که تمامی مراحل کار را سازماندهی کند. در قدم اول تمامی وظایف لازم را با مدت‌زمان معین تخمین می‌زنید.

مرحله دوم: شناسایی رابطه بین وظایف: زمانی که به لیست‌تان نگاه می‌کنید، باید بدانید که رابطه بین وظایف مختلف چیست؟ آیا مراحل را می‌توان باهم پیش برد یا مرحله بعدی ملزم به تکمیل مراحل قبل است؟ وظایف به دو دسته «متوالی» و «موازی» تقسیم می‌شوند که می‌توانید با توجه به نوع پروژه، وظایف را بر طبق اولویت‌بندی، به‌صورت پراکنده و حتی موازی پیش ببرید. نکته مهم این است که وضعیت اجرایی هر پروژه را تعیین کنید. سپس نموداری دارید که وضعیت لحظه به لحظه را برایتان ثبت می‌کند.

در ارتباط بین وظایف، ۴ حالت وجود دارد:

- **حالت FS/Finish-Start:** در این ارتباط لازم است وظیفه قبلی تمام شود تا بتوانیم مرحله بعد را آغاز کنیم.
 - **حالت SS/Start-Start:** در این حالت نمی‌توانیم وظیفه جدید را شروع کنیم، مگر اینکه وظیفه قبلی را آغاز کرده باشیم.
 - **حالت FF/Finish-Finish:** قبل از پایان دادن به وظیفه قبلی، اجازه پایان پروژه جدید وجود ندارد.
 - **حالت SF/Start-Finish:** قبل از شروع پروژه قبلی اجازه پایان دادن به پروژه جدید را نداریم. که این حالت بسیار نادر است.
- مرحله سوم: انتقال اطلاعات نمودار به نرم افزار:** اگر نمودار خود را به صورت دستی یادداشت کرده‌اید، حال وقت آن است که اطلاعات تان را به نرم افزارهای مدیریتی گانت وارد کنید. برخی از این ابزارها به صورت آنلاین در اختیار تمام اعضای تیم قرار می‌گیرند و می‌توانند شاهد روند پیشروی کار باشند.
- مرحله چهارم: بروزرسانی نمودار:** از اعمال تغییرات و نمایش روند کار روی نمودار غافل نشوید تا بتوانید ذهن خود را منسجم نگاه دارید و تیم کاری تان را به انجام وظایف، اهداف و برنامه‌ها پایبند کنید.

۴ شیوه تدریس

هنرآموز همچنین می‌تواند با آموزش اصول برنامه‌ریزی به روش‌های علمی **pert**، **cpm** و **gert** هنرجویان را در معرض آزمون و خطای برنامه‌ریزی قرار دهد و از ایشان بخواهد تا یک پروژه کوچک را که فهرست فعالیت‌های آن تقریباً مشخص است، برنامه‌ریزی نمایند. ممکن است در نگاه نخست انجام چنین درخواستی از هنرجویان کمی سنگین به نظر برسد اما اگر هنرآموز بتواند موضوع برنامه‌ریزی را به زبان ساده تشریح نماید، چنین هدفی دور از دسترس نخواهد بود.

۵ نکات ایمنی و بهداشت

ایمنی و دقت در کار با ابزار استودیویی، رعایت نکات فنی و ایمنی در کار با ابزارهای مکانیکی و الکترونیکی، رعایت بهداشت در محیط استودیو و کارگاه‌های آموزشی

۶ شیوه ارزشیابی اهداف توانمند سازی

فعالیت کلاسی، مشاهده عملکرد، آزمون عملکردی و تهیه گزارش

ارزشیابی شایستگی فرایند پیش تولید - فصل ۳

عنوان فصل ۳	تکالیف عملکردی (شایستگی ها)	استاندارد عملکرد (کیفیت)	نتایج	استاندارد (شاخص ها، دآوری، نمره دهی)	نمره
فرایند پیش تولید	تحلیل نقش پیش تولید در برنامه سازی تلویزیونی	تحلیل پیش تولید برنامه سازی تلویزیونی و برنامه ریزی تولید، بر اساس متن انتخابی؛ با استفاده از نمایش پشت صحنه از مرحله پیش تولید برخی برنامه های تلویزیونی	بالاتر از حد انتظار	توصیف دقیق نحوه پیش تولید دو برنامه (نمایشی و غیر نمایشی) و پیش بینی دقیق همه عناصر در تولید و کسب نمره مطلوب در آزمون کتبی (از محتویات تدریس شده)	۳
	فرایند برنامه ریزی تولید		در حد انتظار	توصیف نحوه تولید یک برنامه (نمایشی و غیرنمایشی) و کسب نمره متوسط در آزمون کتبی (از محتویات تدریس شده)	۲
			پایین تر از حد انتظار	تفکیک فعالیت های مهم در مرحله پیش تولید و کسب نمره ضعیف در آزمون کتبی (از محتویات تدریس شده)	۱
نمره مستمر از ۵					
نمره شایستگی فصل از ۳					
نمره فصل از ۲۰					

فصل چهارم: فرایند مرحله تولید

واحد یادگیری ۱- تحلیل مراحل تولید برنامه تلویزیونی

واحد یادگیری ۲- تحلیل نقش مدیریت تولید برنامه تلویزیونی

نمونه جدول بودجه بندی: فرایند مرحله تولید فصل ۴

جلسه	واحد یادگیری	فصل	رئوس محتوا	زمان	
				نظری	عملی
جلسه ۱	تحلیل مراحل تولید برنامه تلویزیونی	۴	فرایند شروع تولید، روش تولید، تولید و زمان بندی	۴	-
جلسه ۲	تحلیل مراحل تولید برنامه تلویزیونی	۴	آشنایی با مفهوم رجزنی و دسته بندی و انواع آن	۳	۱
جلسه ۳	تحلیل مراحل تولید برنامه تلویزیونی	۴	تمرین و اجرا و ضبط، ذخیره سازی و بازبینی روزانه جهت تأیید ضبط	۳	۱
جلسه ۴	تحلیل نقش مدیریت تولید برنامه تلویزیونی	۴	فرایند مدیریت تولید در هنگام ضبط برنامه	۴	-
جلسه ۵	تحلیل نقش مدیریت تولید برنامه تلویزیونی	۴	مدیریت و کنترل بحران، گزارش ادواری و مدیریت کنترل	۴	-
جلسه ۶	تحلیل نقش مدیریت تولید برنامه تلویزیونی	۴	فرایند پایانی تولید، تأیید ضبط نهایی و تسویه حساب	۳	۱
جلسه ۷	فرایند مرحله تولید	۴	ارزشیابی، بر اساس تحلیل برنامه های مشاهده شده	-	۶

فصل چهارم: فرایند مرحله تولید

واحد یادگیری
(۱)

تحلیل مراحل تولید برنامه تلویزیونی

پیشگفتار

مطالب فصل‌های چهارم و پنجم به نحوی تنظیم شده است که نیازی به راهنمای هنرآموز به صورت تخصصی و حرفه‌ای ندارد، راهنمای ضمیمه فقط به منظور آشنایی هنرآموزان با مطالب و پیشنهادات براساس تجربه تدریس، تهیه و ارائه شده است.

جلسه ۱- شیوه‌های تولید برنامه‌های تلویزیونی مبتنی بر ساختار

۱ مقدمه

بعد از آشنایی هنرجویان با مراحل اولیه تولید، مطمئناً اشتیاق هنرجو برای یادگیری مرحله ساخت یا تولید بیشتر شده است. هنرآموزان در این مرحله نیز باید به صورت آکادمیک و سازمان‌یافته، گام به گام پیش رفته و به صورت دقیق هنرجویان را به لزوم شناخت از روش‌های تولید و رعایت استانداردهای موجود در برنامه‌سازی ترغیب نمایند. مسئله مهم در امر تولید، رعایت نکات اساسی در شیوه ساخت، براساس استانداردهای علمی و معیارهای جهانی است.

۲ مواد و تجهیزات

نمایشگر تلویزیونی، ابزار نمایش تصاویر تلویزیونی، برنامه‌های ضبط شده منتخب، در صورت امکان تهیه یک میکسر ساده تصویری به همراه دو یا سه دوربین جهت آشنایی با نحوه کار آنها.

۳ دانش افزایی

هدف از مطالب این بخش آشنا کردن هنرجو با روش‌های تولید و استفاده از امکانات فنی برای ساخت برنامه‌های تلویزیونی است. شناخت صحیح از ساختارهای تولید هنرجو را در انتخاب روش برای ساخت برنامه‌های مورد نظر کمک می‌کند، اولین مرحله سیستماتیک یادگیری برای هنرجو، شناخت از روش‌های ساخت است.

هنرآموزان محترم قبل از فرا رسیدن زمان برقراری کلاس بهتر است در مورد نمونه‌های مورد نیاز هر قسمت تحقیق و اقدام به تهیه آنها نمایند، دقت شود، نمونه‌هایی که نمایش داده می‌شود تا حد امکان از تولیدات شبکه‌های تلویزیونی باشد. در زمان آموزش مبحث ضبط با چند دوربین، جهت فهم بیشتر موضوع و در صورت امکان، آن قسمت از سریال «کیمیا» با موضوع «دفاع مقدس» که در کتاب مطرح شده، به نمایش گذاشته شود.

۴ شیوه تدریس

ضمن توجه به متن کتاب و پرسش و پاسخ و تعامل با هنرجویان پیرامون موضوع مطرح شده، بهتر است که یک نمونه مناسب از روش‌های ساخت مطرح شده در زیر مجموعه همان عنوان به نمایش گذاشته شود تا به صورت عینی هنرجویان با تصاویر ضبط شده و خصوصیات آن آشنا شوند.

در صورتی که ابزار مورد نیاز موجود باشد نحوه کار عملی میکسر تصویر و چگونگی استفاده از آن را می‌توانید به صورت عملی آموزش دهید.

اگر امکان استفاده از استودیوی تلویزیونی وجود دارد، موارد مهمی که هنگام ضبط با چند دوربین در کتاب مطرح گردیده است، به صورت تمرین با هنرجویان کار شود.

۵ نکات ایمنی و بهداشت

ایمنی و دقت در کار با ابزار استودیویی، رعایت نکات فنی و ایمنی در کار با ابزارهای مکانیکی و الکترونیکی، رعایت بهداشت در محیط استودیو و کارگاه‌های آموزشی

۶ شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی

فعالیت کلاسی، تهیه گزارش و کار پوشه

جلسه ۲- معرفی و روش‌های ایجاد تصویر در پس زمینه

۱ مقدمه

کروماتیکی یکی از تکنیک‌های تولید برنامه‌های تلویزیونی است که با توجه به نیاز، در زمان ضبط فیلم، پس‌زمینه سوژه، سبز یا آبی است تا در زمان ویرایش در نرم‌افزارهای کامپیوتر بتوان به راحتی رنگ مربوطه را حذف و تصویر دیگری را جایگزین نمود.

۲ مواد و تجهیزات

نمایشگر تلویزیونی، ابزار نمایش تصاویر تلویزیونی، برنامه‌های ضبط شده منتخب

۳ دانش افزایی

هنرجو می‌آموزد در چه زمانی و به چه دلیلی می‌تواند در آینده برای کارهای خود از

روش‌های ایجاد تصاویر در پس زمینه استفاده نماید. چگونگی تهیه و پخش برنامه‌های زنده دارای اهمیت زیادی است، بنابراین لازم است هنرجو، موارد استفاده از پخش برنامه‌های زنده را به درستی آموزش ببیند، هر چند که این موارد در حال حاضر توسط شبکه‌های تلویزیونی به خوبی رعایت نمی‌شود.

۴ شیوه تدریس

هنرآموزان پس از آموزش تئوریک (روش‌های ایجاد تصویر در پس زمینه)، فیلم‌هایی را نمایش دهید و سپس در مورد مزایا و معایب احتمالی برنامه‌هایی که با این روش ساخته شده‌اند با هنرجویان به بحث و گفت‌وگو بپردازید.

برای تفهیم بهتر موارد ذکر شده در قسمت ضبط با سیستم کروماکی و استودیوی مجازی تا حد امکان از نمونه‌های متفاوت برای نمایش استفاده شود، در این زمینه علاوه بر نمایش برنامه‌های ساخته شده، می‌توان از برنامه‌های آموزشی در مورد کروماکی و استودیو مجازی استفاده کرد.

در صورتی که دسترسی به امکانات مخصوص ضبط با پرده آبی وجود داشته باشد، می‌توان با هنرجویان در مورد چگونگی استفاده از آن تمرین کرد. پخش برنامه‌های زنده در کلاس و تحلیل چرایی استفاده از این روش در شبکه‌ها طبق مطالب عنوان شده در کتاب توصیه می‌شود.

۵ نکات ایمنی و بهداشت

ایمنی و دقت در کار با ابزار استودیویی، رعایت نکات فنی و ایمنی در کار با ابزارهای مکانیکی و الکترونیکی، رعایت بهداشت در محیط استودیو و کارگاه‌های آموزشی

۶ شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی

مشاهده عملکردی، آزمون عملکردی (از هنرجویان بخواهیم طراحی یک صحنه برای ضبط به روش کروماکی را انجام دهند و دلایل خود را برای استفاده از این روش بیان نمایند).

جلسه ۳- زمان‌بندی تولید و مفهوم رج‌زدن

۱ مقدمه

آشنایی با مفهوم رج‌زنی بر اساس برنامه‌ریزی تولید انجام می‌شود و انواع دسته‌بندی رج‌زدن در این مبحث به هنرجو آموزش داده می‌شود.

۲ مواد و تجهیزات

نمایشگر تلویزیونی، ابزار نمایش تصاویر تلویزیونی، برنامه‌های ضبط شده منتخب، دوربین

۳ دانش‌افزایی

هدف از بیان مطالب این بخش آشنا کردن هنرجویان، با یکی از مهم‌ترین مراحل اجرایی در امر برنامه‌سازی است، هنرجو باید به خوبی به مسئله رج زدن و اهمیت آن در میزان بهره‌وری، تأثیرات اقتصادی و میزان موفقیت در تولید برنامه‌های تلویزیونی پی ببرد.

۴ شیوه تدریس

آموزش رج زدن و مفهوم آن کلیدی‌ترین بخش تولید یک برنامه تلویزیونی است، بهتر است که با مطرح کردن تمام موضوعات این بخش، نمونه‌های انتخابی نمایش داده شود، سپس به تحلیل و بررسی نوع رج زدن آنها پرداخت. همچنین با استفاده از دوربین‌های موجود و نوشتن متن‌های کوتاه قابل اجرا در کلاس و محیط تحصیل عمل رج زدن را توسط گروه‌های مختلف هنرجویان تمرین شود.

۵ نکات ایمنی و بهداشت

ایمنی و دقت در کار با ابزار استودیویی، رعایت نکات فنی و ایمنی در کار با ابزارهای مکانیکی و الکترونیکی، رعایت بهداشت در محیط استودیو و کارگاه‌های آموزشی

۶ شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی

مشاهده عملکرد، فعالیت کلاسی (پیشنهاد می‌شود، متن یک صحنه از فیلمنامه، یا قسمتی از یک برنامه تلویزیونی را در اختیار هنرجویان قرار دهید و هر فرد آن متن را با درک و بینش خود رج بزند).

فصل چهارم: تولید برنامه تلویزیونی

واحد یادگیری
(۲)

تحلیل نقش مدیریت تولید برنامه تلویزیونی

جلسه ۴- تصویربرداری و ضبط

۱ مقدمه

تمرین و ضبط تصاویر و صدای برنامه‌های تلویزیونی براساس برنامه‌ریزی توسط مدیر تولید و کارگردان و با در نظر گرفتن تقسیم‌بندی صحنه‌ها، انجام می‌گیرد و بعد از تأیید نهایی فرمان ضبط نهایی توسط کارگردان داده می‌شود.

۲ مواد و تجهیزات

نمایشگر تلویزیونی، ابزار نمایش تصاویر تلویزیونی، دوربین

۳ دانش افزایی

بیان چگونگی تصویربرداری بعد از رج زدن، براساس جدول زمانی به‌صورت مرحله‌ای و ذکر جزئیات آن از اهداف این بخش است.

۴ شیوه تدریس

بهترین روش آموزش، برقراری کلاس به‌صورت کارگاهی است. بعد از ارائه مطالب در این بخش، صحنه‌هایی از یک موضوع انتخابی، توسط چند گروه از هنرجویان در کلاس یا محیط تحصیل تمرین و ضبط شود، سپس در مرحله فرایند بازبینی، تصاویر ضبط شده توسط گروه‌های مختلف به نمایش گذاشته شود و مورد تحلیل بررسی قرار گیرد. توجه داشته باشید که خصوصیات تکنیکی و تصویربرداری تخصصی مد نظر این بخش نیست و فقط انجام صحیح تمرین و ضبط مهم است.

۵ نکات ایمنی و بهداشت

ایمنی و دقت در کار با ابزار استودیویی، رعایت نکات فنی و ایمنی در کار با ابزارهای مکانیکی و الکترونیکی، رعایت بهداشت در محیط استودیو و کارگاه‌های آموزشی

۶ شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی

مشاهده عملکرد، آزمون عملکردی

(بررسی تمرین‌ها و ضبط آن، معیار خوبی برای سنجش میزان توانایی هنر جوین است.)

جلسه ۵- مدیریت همزمان با تولید

۱ مقدمه

تیم تولید در زمان ضبط یک برنامه وظایفی را به عهده دارد. هنرآموز باید توجه داشته باشد که انجام درست تکالیف تیم تولید تا چه حد در میزان موفقیت مراحل تصویربرداری مهم است.

۲ مواد و تجهیزات

نمایشگر تلویزیونی، ابزار نمایش تصاویر تلویزیونی، تخته سفید یا تخته سیاه

۳ دانش افزایی و شیوه تدریس

مطالب این بخش به منظور معرفی و آشنایی هنرجو با نحوه مدیریت تیم تولید در هنگام ساخت برنامه‌های تلویزیونی به صورت تئوری است و برای درک بهتر هنرجویان، قسمت‌هایی از برنامه‌های تلویزیونی مطرح را نمایش دهید و در مورد چگونگی مدیریت تولید آنها با هنرجویان به بحث و گفت‌وگو بپردازید.

۴ نکات ایمنی و بهداشت

ایمنی و دقت در کار با ابزار استودیویی، رعایت نکات فنی و ایمنی در کار با ابزارهای مکانیکی و الکترونیکی، رعایت بهداشت در محیط استودیو و کارگاه‌های آموزشی

۵ شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی

فعالیت کلاسی، تهیه گزارش، کارپوشه
یک برنامه تلویزیونی ترکیبی را نمایش دهید و از هنرجویان بخواهید مهم‌ترین نکاتی که مدیریت تولید در آن برنامه مد نظر داشته است، بیان نمایند.

جلسه ۶- مدیریت بحران و فرایند پایانی مرحله تولید

۱ مقدمه

در این قسمت فرایند پایانی تولید، تأیید نهایی ضبط تحویل اقلام تحویل گزارش‌ها و اسناد، تسویه حساب نهایی تا پایان مرحله تولید اشاره شده است.

۲ مواد و تجهیزات

نمایشگر تلویزیونی، ابزار نمایش تصاویر تلویزیونی، تخته سفید یا تخته سیاه

۳ دانش‌افزایی

آشنایی هنرجویان، در مورد چگونگی برخورد با مسائل بحرانی ایجاد شده هنگام ضبط و همچنین معرفی مراحل پایانی تولید یک برنامه تلویزیونی، از اهداف تشریح مطالب این مبحث است.

۴ شیوه تدریس

پیشنهاد می‌شود که هنرآموزان بعد از ارائه مطالب و مباحث کتاب، به صورت تئوری، در صورت امکان تصاویری از پشت صحنه برنامه‌های متفاوت را انتخاب و نمایش دهید، سپس در مورد مباحث ذکر شده، چگونگی مدیریت صحنه‌ها، شرایط بحرانی و نحوه انجام مراحل پایانی تولید، نحوه جمع‌آوری تجهیزات و اکسسوار صحنه را تشریح نمایید. در ادامه برنامه‌ریزی برای تولید چند برنامه مستند، توسط گروه‌های تعیین شده از هنرجویان پیرامون محیط آموزشی خود را در دستور کار قرار دهید، تا قبل از شروع تدریس پودمان پنجم کار تولید عملی را آغاز کنند و در طی آموزش‌های بعدی بتوانند مرحله به مرحله کارهای نهایی را انجام دهند.

۵ نکات ایمنی و بهداشت

ایمنی و دقت در کار با ابزار استودیویی، رعایت نکات فنی و ایمنی در کار با ابزارهای مکانیکی و الکترونیکی، رعایت بهداشت در محیط استودیو و کارگاه‌های آموزشی

۶ شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی

فعالیت کلاسی، تهیه گزارش، کارپوشه
(از هنرجویان بخواهید فهرستی از اتفاقات مهم و اضطراری که ممکن است در صحنه تصویربرداری، تولیدات مختلف به‌وقوع بپیوندد، تهیه نمایند.)

ارزشیابی شایستگی فرایند مرحله تولید - فصل ۴

نمره	استاندارد (شاخص‌ها، داور، نمره‌دهی)	نتایج	استاندارد عملکرد (کیفیت)	تکالیف عملکردی (شایستگی‌ها)	عنوان فصل ۴
۳	توانایی تشخیص و تفکیک ساختار برنامه‌های زنده و غیرزنده و کسب نمره مطلوب در آزمون کتبی (از محتویات تدریس شده)	بالاتر از حد انتظار	تحلیل ساختار و اجرای برنامه تلویزیونی، با استفاده از نمایش پشت صحنه تولید انواع برنامه تلویزیونی	تحلیل مراحل تولید برنامه تلویزیونی	فرایند مرحله تولید
۲	شناخت تفاوت‌های تولید براساس ساختار برنامه‌های تلویزیونی و کسب نمره متوسط در آزمون کتبی (از محتویات تدریس شده)	در حد انتظار		تحلیل نقش مدیریت تولید برنامه تلویزیونی	
۱	تحلیل درست از نحوه تولید یک برنامه تلویزیونی و کسب نمره متوسط در آزمون کتبی (از محتویات تدریس شده)	پایین‌تر از انتظار			
				نمره مستمر از ۵	
				نمره شایستگی فصل از ۳	
				نمره فصل از ۲۰	

فصل پنجم: فرایند پس از تولید و پخش

واحد یادگیری ۱- تحلیل فرایندهای پس از تولید
واحد یادگیری ۲- تحلیل فرایند مراحل پخش و بایگانی برنامه

نمونه جدول بودجه بندی: فرایند پس از تولید و پخش - فصل ۵

زمان		رئوس محتوا	فصل	واحد یادگیری	جلسه
عملی	نظری				
-	۴	تیبین و تفکیک فرایند پس از تولید و برنامه ریزی اولیه تدوین	۵	تحلیل فرایندهای پس از تولید	جلسه ۱
-	۴	تحلیل و تشریح مراحل تدوین	۵	تحلیل فرایندهای پس از تولید	جلسه ۲
-	۴	تیبین مراحل تکمیلی تدوین و طراحی و ساخت تیتراژ	۵	تحلیل فرایندهای پس از تولید	جلسه ۳
-	۴	مراحل تکمیلی تدوین (صدا) و تجزیه تحلیل صداگذاری	۵	تحلیل فرایند مراحل پخش و بایگانی برنامه	جلسه ۴
-	۴	توضیح و تشریح فرایند پخش، بازبینی نهایی و نحوه اجرا	۵	تحلیل فرایند مراحل پخش و بایگانی برنامه	جلسه ۵
-	۴	فرایند پایانی برنامه و بازخورد مخاطب	۵	تحلیل فرایند مراحل پخش و بایگانی برنامه	جلسه ۶
۶	-	ارزشیابی، گزارش و تحلیل هنرجویان از تولید یک برنامه تلویزیون، بررسی و تحلیل یک برنامه تلویزیونی از منظر تدوین آن	۵	فرایند پس از تولید و پخش	جلسه ۷

فصل پنجم: فرایند پس از تولید و پخش

تحلیل فرایندهای پس از تولید

واحد یادگیری

(۱)

جلسه ۱- تعریف پس از تولید و معرفی مراحل آن

۱ مقدمه

اهمیت مرحله پس از تولید در ساخت برنامه‌های تلویزیونی بر هیچ‌یک از دست‌اندرکاران حرفه‌ای تهیه برنامه‌های تلویزیونی پوشیده نیست، تأثیرات مهمی که مراحل تکمیلی پس از تولید در امر زیباسازی و انتقال بهتر مفاهیم برنامه‌های تلویزیونی دارد، باعث شده تا متخصصان زیادی با گرایش‌های مختلف تخصصی در این زمینه به فعالیت پردازند. بخشی از مشکلات پیش آمده در زمان تولید نیز با استفاده از امکانات گسترده‌ای که در مرحله پس از تولید به کار گرفته می‌شود، رفع یا اصلاح می‌شود، همچنین جایگزین کردن کمبودهای احتمالی در زمان تولید، با موارد دیگر در این مرحله امکان‌پذیر می‌شود.

با در نظر گرفتن این موضوع که می‌توان محتوای یک برنامه تولید شده را هنگام تدوین تغییر داد، مرحله پس از تولید اهمیت ویژه‌ای پیدا کرده است. لازم به یادآوری است، تصویرهایی که هنرجویان برای ساخت مستند از محل تحصیل خود تهیه کرده‌اند، همزمان با سیر تکاملی کلاس و در طی معرفی مراحل پس تولید باید تدوین و آماده پخش گردد. بنابراین پودمان پنجم جایگاه مهمی در امر آموزش تولید برنامه‌های تلویزیونی پیدا می‌کند.

۲ مواد و تجهیزات

نمایشگر تلویزیونی، ابزار پخش تصویر و صدا، نمونه برنامه‌های ضبط شده مورد نیاز همچنین نمونه تصاویر متحرک از محیط نرم‌افزارهای معرفی شده، تخته سفید یا تخته سیاه

۳ دانش‌افزایی و شیوه تدریس

توجه و یادآوری: آگاهی هنرجویان در زمینه استفاده از امکانات ویژه پس تولید، دلیلی بر سهل‌انگاری هنگام تولید برنامه و به امید اصلاح، در مرحله پس تولید نیست.

معرفی مراحل پس از تولید به صورت تئوری لازم و واجب است؛ پیشنهاد می‌شود ابتدا مراحل به صورت کامل تشریح و سپس برای هر مرحله نمونه تصویری به نمایش گذاشته شود.

قبل از معرفی ابزار تدوین، بهتر است تصاویر ضبط شده توسط هنرجویان (محیط تحصیلی خود) مورد بازبینی و در مورد روش تدوین آنها، با توجه به ساختار برنامه تصمیم‌گیری نمایید.

توصیه می‌شود برای رسیدن به بحث اصلی در مورد ابزار تدوین دیجیتال، معرفی ابزار تدوین قدیمی را فقط در حد شناخت هنرجویان معرفی نمایید.

در معرفی نرم‌افزارهای تدوین، تصاویر ضبط شده و طرز استفاده با خصوصیات ویژه هر نرم‌افزار به نمایش گذاشته شود. می‌توان از برنامه‌های آموزشی شرکت‌های پخش‌کننده نرم‌افزارهای تدوین کمک گرفت.

هنرجویان را به گروه‌های چند نفره تقسیم کنید و بعد از آشنایی با ابزارهای تدوین، هر گروه، شخصی را از بین خود به عنوان تدوینگر انتخاب نمایید. ضمن تعیین نوع نرم‌افزار مونتاژ، هر گروه، از تصاویر خود کپی پشتیبان تهیه نمایند.

۱ نکات ایمنی و بهداشت

ایمنی و دقت در کار با ابزار استودیویی، رعایت نکات فنی و ایمنی در کار با ابزارهای مکانیکی و الکترونیکی، رعایت بهداشت در محیط استودیو و کارگاه‌های آموزشی

۵ شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی

فعالیت کلاسی، تهیه گزارش، کارپوشه (نمونه‌هایی از برنامه‌های تلویزیونی را نمایش دهید و هنرجویان مشخص کنند چه مواردی در مرحله پس از تولید به برنامه اضافه شده است).

جلسه ۲- تدوین و مراحل آن

۱ مقدمه

در این قسمت به تحلیل و تشریح مراحل تدوین (راش، گزارش منشی صحنه، شات لیست، اسمبل، راف کات، فاین کات) می‌پردازیم.

۲ مواد و تجهیزات

نمایشگر تلویزیونی، ابزار پخش تصویر و صدا، رایانه و نرم‌افزار تدوین برای اجرای تدوین تصاویر تهیه شده توسط هنرجویان

۳ دانش‌افزایی و شیوه تدریس

برنامه تدوین گام‌به‌گام پیش می‌رود و در طی مراحل کار، تولیدکنندگان می‌توانند

ضمن ایجاد تغییراتی در زمان تدوین نهایی، با جابه‌جایی تصاویر در محتوای مفاهیم تغییراتی ایجاد کنند.

لازم به ذکر است که مباحث فقط در حد آشنایی (مراحل تدوین و تأثیرات هنری آن) در کلاس مطرح شده است و جزئیات اجرایی و اعمال زیبایی‌شناسانه در کلاس‌های تخصصی تدوین مطرح می‌شود.

پس از آموزش و معرفی مراحل اصلی تدوین به صورت تئوری، نمونه تصاویر آماده شده از نحوه تدوین برنامه‌های تلویزیونی به نمایش گذاشته شود، سپس با اطمینان از شناخت کافی هنرجویان، ادامه مباحث کلاسی، به صورت کارگاهی انجام شود. (تدوین تصاویر تهیه شده توسط هنرجویان از محل تحصیل خود)

۴ نکات ایمنی و بهداشت

ایمنی و دقت در کار با ابزار استودیویی، رعایت نکات فنی و ایمنی در کار با ابزارهای مکانیکی و الکترونیکی، رعایت بهداشت در محیط استودیو و کارگاه‌های آموزشی

۵ شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی

فعالیت کلاسی، تهیه گزارش، کارپوشه (بررسی تصاویر مونتاژ شده توسط هنرجویان ملاک خوبی برای سنجش توانایی آنها در امر تدوین است.)

جلسه ۳- مراحل تکمیلی

۱ مقدمه

در این قسمت به تبیین مراحل تکمیلی تدوین (اصلاح رنگ، اضافه کردن تمهیدات تصویری) و طراحی و ساخت تیتراژ اشاره خواهد شد.

۲ مواد و تجهیزات

نمایشگر تلویزیونی، ابزار پخش تصویر و صدا، نمونه برنامه‌های ضبط شده در پیرامون موضوع درسی، رایانه و نرم‌افزار تدوین و اصلاح رنگ تصاویر

۳ دانش‌افزایی و تدریس

در مراحل تکمیلی، برنامه‌سازان بعد از تدوین نهایی تصاویر، به موارد زیبایی‌شناسی یا مفهومی تصویر توجه می‌کنند.

ایجاد جلوه‌های تصویری و مراحل تکمیلی، با پخش نمونه‌های تصویر تدریس شود. تهیه تصاویر مناسب هر عنوان، در شناخت منطقی هنرجویان بسیار مؤثر است. در قسمت اصلاح رنگ یا اضافه کردن جلوه‌های ویژه می‌توان از برنامه‌های آموزشی

تهیه شده توسط طراحان، سازندگان نرم‌افزارهای متفاوت و همچنین نمونه تصاویر پخش شده از تلویزیون استفاده کرد. به‌طور مثال پخش تصاویر مربوط به بالن سواری در سریال «پایتخت ۵» با توجه به متن کتاب و یا نمایش تیتراژ سریال «آرماندو» تهیه شده در شبکه اول سیمای جمهوری اسلامی ایران، می‌تواند جهت شناخت بهتر هنرجویان، جهت تولیدات ایرانی باشد. در مبحث اصلاح رنگ، هنرجویان می‌توانند به‌صورت کارگاهی تصاویر مونتاژ شده (از محیط تحصیل خود) را از نظر رنگ اصلاح کنند. در پایان، برای مستندهای ساخته شده (از محل تحصیل خود) تیتراژ طراحی کرده و بسازند.

۵ نکات ایمنی و بهداشت

ایمنی و دقت در کار با ابزار استودیویی، رعایت نکات فنی و ایمنی در کار با ابزارهای مکانیکی و الکترونیکی، رعایت بهداشت در محیط استودیو و کارگاه‌های آموزشی

۶ شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی

مشاهده عملکرد، فعالیت کلاسی، آزمون عملکردی (بررسی اصلاح رنگ و چگونگی ساخت تیتراژ برای برنامه‌های مستند تهیه شده توسط هنرجویان، می‌تواند معیار سنجش خوبی از توانایی آنان باشد).

فصل پنجم: فرایند پس از تولید و پخش

تحلیل فرایند مراحل پخش و بایگانی برنامه

واحد یادگیری

(۲)

جلسه ۴ - مراحل تدوین و تکامل صدا

۱ مقدمه

در این قسمت، به مراحل تکمیلی تدوین (صدا)، تجزیه و تحلیل صداگذاری دوبله، گفتار متن، موسیقی و افکت اشاره خواهد شد.

۲ مواد و تجهیزات

نمایشگر تلویزیونی، ابزار پخش تصویر و صدا، نمونه برنامه‌های ضبط شده که در ساخت آنها از صدا، به صورت خلاقانه استفاده شده است، رایانه و نرم‌افزار تدوین و پالایش صدا

۳ دانش افزایی

مقوله صدا در تولید برنامه‌های تلویزیونی و فیلم‌های سینمایی، به خصوص در سال‌های اخیر با گسترش ابزارهای دیجیتال، امر مهمی در تکامل آثار هنری به حساب می‌آید، لذا وقتی از صداگذاری در مرحله پس تولید صحبت می‌کنیم، علاوه بر موضوع تکمیل شدن فرایند ساخت برنامه تلویزیونی، توجه هنرجو را به این مسئله جلب می‌کنیم که در آینده می‌تواند با استفاده از امکانات قابل دسترس با دیدی خلاقانه به امر صداگذاری در مرحله پس تولید بپردازد.

۴ شیوه تدریس

پیشنهاد می‌شود، صحنه‌ای از یک برنامه تلویزیونی یا فیلم سینمایی که صدا در ساخت آنها خودنمایی می‌کند، یک بار با صدا و بار دیگر بدون صدا به نمایش بگذارید، و در مورد اهمیت صدا با هنرجویان گفت‌وگو کنید.

در طی کلاس و با عنوان کردن هر تیتراژ مطالب کتاب، سعی کنید برنامه‌ای به عنوان نمونه، نمایش دهید.

در مورد چگونگی انتخاب نماهایی که احتیاج به نریشن دارند، گفت‌وگو کنید و با هنرجویان جهت تعیین محل‌هایی از فیلم مستند (هنرجو) برای نریشن گذاری هم‌فکری نمایید.

در مورد اهمیت انتخاب گوینده متن و تأثیر نوع صدا و لحن آن در برنامه‌ها صحبت نمایید و از هنرجویان بخواهید، یکی از افراد گروه خود را به عنوان نریتر انتخاب و متن فیلم مستند را خوانده و ضبط نمایند. بعد از بیان مطالب در مورد موسیقی متن و تأثیرات آن، هنرجویان برای فیلم مستند که درباره محیط تحصیلی خود ساخته‌اند، موسیقی انتخاب کرده و به فیلم اضافه نمایند.

۵ نکات ایمنی و بهداشت

ایمنی و دقت در کار با ابزار استودیویی، رعایت نکات فنی و ایمنی در کار با ابزارهای مکانیکی و الکترونیکی، رعایت بهداشت در محیط استودیو و کارگاه‌های آموزشی

۶ شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی

فعالیت کلاسی، تهیه گزارش، کارپوشه (سنجش توانایی و درک اهمیت صدا توسط هنرجویان، با بررسی فیلم‌های مستند صداگذاری شده، انجام می‌گیرد).

جلسه ۵: پخش برنامه و آشنایی با مراحل آن

۱ مقدمه

در این قسمت به توضیح و تشریح فرایند پخش برنامه، روند بازبینی نهایی، اصلاحات احتمالی، مجوز پخش، انتخاب زمان پخش، نحوه اجرای تبلیغ اثر، ساخت تیزر برنامه اشاره خواهد شد.

۲ مواد و تجهیزات

نمایشگر تلویزیونی، ابزار پخش تصویر و صدا، نمونه برنامه‌های پخش شده

۳ دانش افزایی

چگونگی پخش برنامه‌ها، آشنایی با واحد پخش شبکه‌های تلویزیونی و قانون‌های حاکم بر آنها برای صدور مجوز پخش و... عموماً برای افراد غیر از پرسنل شبکه‌ها ناشناخته است، هدف از بیان مطالب این بخش برای هنرجویان این است که قبل از ورود به ساخت برنامه، تا حدی با مراحل سیستماتیک پخش آشنایی پیدا کنند.

۴ شیوه تدریس

بهتر است، نمونه‌های تهیه شده به نمایش درآمده و استفاده به جا و نا به جای موارد مطرح شده در کلاس گفت‌وگو گردد. دیدن برنامه‌های تلویزیونی از چند شبکه در حال پخش و تحلیل و بررسی هنرجویان، از نحوه پخش برنامه‌ها و وظایف هر شبکه می‌تواند به شناخت بهتر موضوع درسی کمک نماید.

۵ نکات ایمنی و بهداشت

ایمنی و دقت در کار با ابزار استودیویی، رعایت نکات فنی و ایمنی در کار با ابزارهای مکانیکی و الکترونیکی، رعایت بهداشت در محیط استودیو و کارگاه‌های آموزشی

۶- شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی

مشاهده عملکرد، تهیه گزارش، کارپوشه

(هنرجو برنامه‌ای را انتخاب و فرایند پخش برنامه از قبیل: زمان پخش، زمان تکرار، چگونگی استفاده از زیر نویس‌ها و آگهی‌های بازرگانی در زمان پخش را تحلیل و بررسی نماید.)

جلسه ۶- فرایند پایانی

۱ مقدمه

توضیح و تشریح فرایند پایانی برنامه، ارزیابی برنامه توسط سفارش‌دهنده یا شبکه، تحویل به آرشیو و تسویه حساب، بازخورد مخاطبان و نقد و بررسی، توضیح و تشریح روند باز پخش، توزیع، جشنواره‌ها و رسانه‌های خارجی اشاره خواهد شد.

۲ مواد و تجهیزات

نمایشگر تلویزیونی، ابزار پخش تصویر و صدا، تخته سفید یا تخته سیاه

۳ دانش‌افزایی و شیوه تدریس

بازخورد مخاطبان برنامه‌های تلویزیونی، نقد و بررسی تولیدات تلویزیونی و سینمایی، چگونگی ادامه ساخت برنامه‌های موفق بر اساس نظر مثبت بینندگان، کارشناسان و منتقدین و دلایل شرکت برنامه‌ها در جشنواره‌های متفاوت، موضوع بحث این بخش از فصل پنجم است که باید برای هنرجویان تشریح گردد.

پیشنهاد می‌شود، برنامه‌هایی با ساختارهای متفاوت در کلاس نمایش داده شود، سپس هر کدام را جداگانه به نقد و بررسی بگذارید (هنرجویان به‌عنوان مخاطب و هنرآموز به‌عنوان کارشناس)

برنامه‌ها از جهت ساختاری، محتوایی، میزان ارتباط با بیننده، و واجد شرایط بودن برای شرکت در جشنواره‌ها بررسی شود.

۴ نکات ایمنی و بهداشت

ایمنی و دقت در کار با ابزار استودیویی، رعایت نکات فنی و ایمنی در کار با ابزارهای مکانیکی و الکترونیکی، رعایت بهداشت در محیط استودیو و کارگاه‌های آموزشی

۵ شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی

مشاهده عملکرد، تهیه گزارش، کارپوشه
(از هنرجویان هر گروه سازنده مستند، در مورد محیط تحصیلی خود) بخواهید، فیلم
مستند گروه دیگری را نقد و بررسی نمایند و به نحوه برخورد هر گروه امتیاز دهید.

ارزشیابی شایستگی فرایند پس از تولید و پخش – فصل ۵

نمره	استاندارد (شاخص‌ها، داوری، نمره‌دهی)	نتایج	استاندارد عملکرد (کیفیت)	تکالیف عملکردی (شایستگی‌ها)	عنوان فصل ۵
۳	توصیف فرایند پس تولید حداقل دو نوع برنامه تلویزیونی با ساختار نمایشی و غیرنمایشی و بررسی تخصصی و آسیب‌شناسی از نحوه تولید یک برنامه تلویزیونی نمونه و کسب نمره مطلوب در آزمون کتبی (از محتویات تدریس شده)	بالاتر از حد انتظار	تحلیل و تدوین مرحله پس از تولید برنامه‌های تلویزیونی؛ براساس استانداردهای تعریف شده برای ساخت؛ با استفاده از نمایش پشت صحنه تدوین انواع برنامه تلویزیونی	تحلیل فرایندهای پس از تولید	فرایند پس تولید و پخش
۲	تحلیل درست از نحوه تدوین و بررسی تخصصی و آسیب‌شناسی از نحوه تولید یک برنامه تلویزیونی نمونه و کسب نمره متوسط در آزمون کتبی (از محتویات تدریس شده)	در حد انتظار		تحلیل فرایند مراحل پخش و بایگانی برنامه	
۱	توصیف فرایند پس تولید تا مرحله پخش و بایگانی برنامه و کسب نمره متوسط در آزمون کتبی (از محتویات تدریس شده)	پایین تر از انتظار			
				نمره مستمر از ۵	
				نمره شایستگی فصل از ۳	
				نمره فصل از ۲۰	



بخش ۳

پیوست‌ها

نمونه فعالیت‌های کارگاهی

کار عملی اضافی برای کسب مهارت

راهنمای دستگاه و نرم‌افزار و فضای آموزشی
راهنمای استفاده از دستگاه‌های جدید و نرم‌افزارهای جدید در رشته
نمونه کاربرگ ارزشیابی

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

فضای آموزشی

ضبط استودیو



