



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

راهنمای هنر آموز

دانش فنی تخصصی

رشته تولید برنامه تلویزیونی

گروه هنر

شاخه فنی و حرفه‌ای

پایه دوازدهم دوره دوم متوسطه



وزارت آموزش و پرورش
سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی



راهنمای هنرآموز دانش فنی تخصصی (رشته تولید برنامه تلویزیونی) - ۲۱۲۹۲۹
سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی
دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کاردانش
گیتا آمیلی، علیرضا اسحاقی، محمدعلی رهبر، مجید قربانی فر، جمشید کلانتری
(اعضای شورای برنامه‌ریزی)

علیرضا اسحاقی، محمد علی رهبر، گیتا آمیلی (اعضای گروه تألیف)

اداره کل نظارت بر نشر و توزیع مواد آموزشی
جواد صفری (مدیر هنری) - خدیجه محمدی (صفحه‌آرا) - آنسه حسنی (رسم سه‌بعدی)
تهران: خیابان ایرانشهر شمالی - ساختمان شماره ۴ آموزش و پرورش (شهیدموسوی)
تلفن: ۹-۸۸۸۳۱۱۶۱، دورنگار: ۰۹۲۶۶۸۸۳، کد پستی: ۱۵۸۴۷۴۷۳۵۹

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

شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران: تهران - کیلومتر ۱۷ جاده مخصوص کرج -
خیابان ۶۱ (داروپخش) تلفن: ۵-۴۴۹۸۵۱۶۱، دورنگار: ۴۴۹۸۵۱۶۰، صندوق پستی:
۳۷۵۱۵-۱۳۹

شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران «سهامی خاص»
چاپ اول ۱۳۹۷

نام کتاب:

پدیدآورنده:

مدیریت برنامه‌ریزی درسی و تألیف:

شناسه افزوده برنامه‌ریزی و تألیف:

مدیریت آماده‌سازی هنری:

شناسه افزوده آماده‌سازی:

نشانی سازمان:

ناشر:

چاپخانه:

سال انتشار و نوبت چاپ:

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



دست توانای معلم است که چشم انداز آینده ما را ترسیم می کند.
امام خمینی (قدس سرّه الشریف)

۱.....	بخش اول: کلیات
۲.....	■ تعاریف و اصطلاحات
۳.....	■ شایستگی
۵.....	■ اهداف توانمندسازی
۶.....	■ فعالیت‌های یادگیری ساخت یافته
۶.....	■ محتوا
۶.....	■ بسته تربیت و یادگیری
۸.....	■ مسیرهای هدایت تحصیلی در گروه هنر
۹.....	■ مسیر یادگیری حرفه‌ای بین دروس
۹.....	■ طراحی و سازماندهی درس
۱۰.....	■ شایستگی‌های مورد انتظار
۱۰.....	■ سازماندهی محتوا

۱۱ لیست استاندارد تجهیزات

۱۲ رسانه‌ها، مراکز، مواد و منابع یادگیری

بخش دوم: دروس و جلسات ۱۳

۱۵ فصل اول: رسانه و ساخت برنامه در تلویزیون

۴۰ فصل دوم: فرایند طرح و متن

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

۱۲۹ فصل چهارم: فرایند مرحله تولید

۱۳۸ فصل پنجم: فرایند پس از تولید و پخش

بخش سوم: پیوست‌ها ۱۴۷

۱۴۸ نمونه فعالیت‌های کارگاهی

۱۴۹ فضای آموزشی

از الزامات اجرای برنامه درسی، وجود محتوای آموزشی جهت تحقق نیازهای فردی و اجتماعی و اهداف نظام تعلیم و تربیت می‌باشد. با توجه به تغییرات نظام آموزشی که حول محور سند تحول بنیادین آموزش و پرورش انجام شد چرخش‌های جدیدی از وضع موجود به مطلوب صورت پذیرفت. از جمله به نقش هنرآموز از آموزش‌دهنده صرف، به مربی، اسوه و تسهیل‌کننده یادگیری و نقش دانش‌آموز از یادگیرنده منفعل به فراگیرنده فعال، تربیت‌جو و مشارکت‌پذیر و نقش محتوا از کتاب درسی به‌عنوان تنها رسانه آموزشی به برنامه محوری و بسته یادگیری (آموزشی) نام برد. بسته یادگیری شامل رسانه‌های متنوعی از جمله کتاب درسی هنرجو، کتاب همراه هنرجو، کتاب راهنمای تدریس هنرآموز، نرم‌افزارهای آموزشی، فیلم آموزشی و پوستر و ... است که با هم در تحقق اهداف یادگیری نقش ایفا می‌کنند. کتاب راهنمای هنرآموز جهت ایفای نقش تسهیل‌گری، انتقال‌دهنده و مرجعیت هنرآموز در نظام آموزشی برای هر کتاب درسی طراحی و تدوین شده است. در این رسانه سعی شده روش تدریس کلی و جلسه به جلسه به همراه تجهیزات، ابزارها و مواد مصرفی مورد نیاز هر جلسه، نکات مربوط به ایمنی و بهداشت فردی و محیطی آورده شود. همچنین نمونه طرح درس، تبیین پیچیدگی‌های یادگیری هنرجویان، هدایت و مدیریت کارگاه و کلاس در هنرستان، راهنمایی و پاسخ فعالیت‌های یادگیری و تمرین‌ها، بیان شاخص‌های اصلی جهت ارزشیابی شایستگی و ارائه بازخورد، اشاره به اشتباهات و مشکلات رایج در یادگیری هنرجویان و روش سنجش و نمره‌دهی، نکات آموزشی شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت و ارگونومی، منابع مطالعاتی، نکات مهم در فرایند اجرا و آموزش در محیط یادگیری، بودجه‌بندی زمانی و صلاحیت‌های حرفه‌ای و تخصصی هنرآموزان و دیگر موارد آورده شده است.

امید است شما هنرآموزان گرامی با دقت و سعه صبر در راستای تحقق اهداف بسته آموزشی که با کوشش و تلاش مؤلفین گرانقدر تدوین و تألیف شده موفق باشید.

دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کاردانش

بخش ۱

کلیات

تعاریف و اصطلاحات

■ **رویکرد برنامه درسی ملی:** منظور از این اصطلاح، جهت‌گیری آموزش‌های مدرسه‌های براساس فلسفه تربیتی نظام حاکم بر جامعه و انتظارات رهبران، مردم و نهادها از برنامه درسی ملی است. این رویکرد، رویکرد فطرت‌گرای توحیدی نام دارد که مقصد عالی آن، شکوفایی گرایش‌های الهی در انسان و تربیت انسان خلیفه الله است.

■ **دنیای کار:** شامل کار مزدی، پیگیری حرفه و شغل در زندگی در همه جنبه‌های زندگی اجتماعی است. دنیای کار از دنیای آموزش و زندگی شخصی متمایز است. دنیای کار اعم از زندگی شغلی، بازار کار، محیط واقعی کار و نگاه‌های اقتصادی است.

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

■ **بنگاه اقتصادی:** محلی که در آن فعالیت‌های اقتصادی مبتنی بر استاندارد ملی طبقه‌بندی فعالیت‌های اقتصادی صورت می‌گیرد.

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

■ **آموزش و تربیت فنی و حرفه‌ای (TVET):** آموزش و تربیت در قلمرو دنیای کار جهت زمینه‌سازی، آمادگی، نگهداشت و ارتقای شغلی و حرفه‌ای را گویند. آموزش و تربیت فنی و حرفه‌ای واژه‌ای جامع است که به جنبه‌های از فرایند آموزشی و تربیتی، در برگیرنده مطالعه فناوری‌ها و علوم وابسته، کسب نگرش‌ها و مهارت‌های عملی، فهم و دانش مرتبط با حرفه‌ها را در بخش‌های گوناگون اقتصادی و زندگی اجتماعی، علاوه بر آموزش عمومی، ارجاع و اطلاق می‌شود. این واژه اعم از آموزش فنی و حرفه‌ای رسمی، غیررسمی و سازمان نیافته است. همچنین این آموزش‌ها شامل طیف وسیعی از فرصت‌های توسعه مهارت‌ها است که با بافت‌های ملی و محلی هماهنگ می‌گردد. یادگیری برای یاد گرفتن و رشد سواد و مهارت‌های محاسبه، مهارت‌های عرضی (غیر فنی) و مهارت‌های شهروندی نیز از مؤلفه‌های جدایی‌ناپذیر آموزش و تربیت فنی و حرفه‌ای است.

■ **شغل (Job):** واژه شغل «استخدام شدن برای ارائه خدمت و یا برای مدتی خاص» می‌باشد. شغل محدود به زمان و فرد کارفرما است. شغل مجموعه‌ای از کارها و

وظایف مشخص است که در یک جایگاه خاص تعریف می‌شود. یک شخص ممکن است در یک حرفه در زمان‌های گوناگون مشاغل متفاوت داشته باشد.

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

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

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

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

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

■ **چارچوب صلاحیت ملی (NQF):** چارچوبی است که صلاحیت‌ها، مدارک و گواهینامه‌ها در سطوح و انواع مختلف را به صورتی منسجم و همگون براساس مجموعه‌ای توافق شده به هم ارتباط می‌دهد. در این چارچوب به مهارت و تجربه در کنار دانش ارزش ویژه‌ای داده می‌شود. زمان و مکان یادگیری ارزش کمتری دارد.

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

■ **برنامه درسی آموزش و تربیت فنی و حرفه‌ای:** برنامه درسی آموزش و تربیت فنی و حرفه‌ای مجموعه‌ای از استانداردهای دنیای کار، اهداف، محتوا، روش‌ها، راهبردهای یاددهی - یادگیری، تجهیزات، زمان، فضا، استاندارد شایستگی‌ها، مواد آموزشی و استاندارد ارزشیابی است که دانش آموز (هنرجو)، کار آموز یا مربی را برای رسیدن به آن اهداف در حوزه آموزش‌های فنی و حرفه‌ای هدایت می‌نماید. دامنه شمول برنامه درسی در حوزه آموزش‌های فنی و حرفه‌ای، دنیای کار و دنیای آموزش را در بر می‌گیرد.

معمولاً در نظام‌های آموزش‌های فنی و حرفه‌ای کشورها سه نوع استاندارد، متصور می‌شوند:

۱ **استاندارد شایستگی حرفه‌ای؛** شایستگی یا مهارت، که توسط متولیان صنعت، بازار کار و اتحادیه‌ها، صنوف و... تهیه می‌شود. در این استاندارد، وظایف، کارها و صلاحیت‌های هر شغل یا حرفه مورد توجه قرار می‌گیرند.

۲ **استاندارد ارزشیابی؛** براساس استاندارد شایستگی حرفه‌ای و دیگر عوامل مؤثر توسط گروه‌های مشترکی از حوزه‌های گوناگون تهیه می‌شود و منجر به اعطای گواهینامه یا مدرک صلاحیت حرفه‌ای می‌گردد.

۳ **استاندارد آموزشی (برنامه درسی)؛** براساس استانداردهای شایستگی حرفه و ارزشیابی توسط ارائه‌دهندگان آموزش‌های فنی و حرفه‌ای تهیه می‌گردد. در این استاندارد و اهداف دروس، محتوا، راهبردهای یاددهی - یادگیری، تجهیزات آموزشی و... در اولویت قرار دارد.

■ **آموزش مبتنی بر شایستگی:** رویکردی در آموزش فنی و حرفه‌ای است که تمرکز بر شایستگی‌های حرفه‌ای دارد. شایستگی‌ها را به عنوان پیامدهای آموزشی در نظر

می‌گیرد و فرایند نیازسنجی، طراحی و تدوین برنامه درسی و ارزشیابی براساس آنها انجام می‌شود. شایستگی‌ها می‌توانند به شایستگی‌های فنی (در یک حرفه یا مجموعه‌ای از حرفه‌ها)، غیرفنی و عمومی دسته‌بندی شوند. رسیدن فراگیران به حداقلی از همه شایستگی‌ها به عنوان هدف آموزش‌های فنی و حرفه‌ای در این رویکرد مورد توجه قرار می‌گیرد.

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

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

گروه تحصیلی - حرفه‌ای (چند رشته‌ای تحصیلی - حرفه‌ای): چند رشته تحصیلی - حرفه‌ای که در کنار هم قرار می‌گیرند تا فراگیر را برای انتخاب مبتنی بر علائق، تصحیح در موقعیت براساس استعداد و حرکت در مسیر زندگی با توجه به استانداردهای راهنمایی و هدایت تحصیلی - حرفه‌ای به صورت منطقی یاری رساند. چند رشته‌ای‌ها ممکن است با توجه به شرایط و امکانات منطقه‌ای هم خانواده، غیر هم خانواده، شایستگی‌های بزرگ مبتنی بر گروه‌های فرعی حرفه و شایستگی‌های طولی برای کسب‌وکار باشد. گروه بندی تحصیلی - حرفه‌ای باعث شکل‌دهی هویت حرفه‌ای و تکوین آن در طول زندگی خواهد شد.

رشته تحصیلی - حرفه‌ای: مجموعه‌ای از صلاحیت‌های حرفه‌ای و عمومی است که آموزش و تربیت براساس آن اجرا و ارزشیابی می‌گردد.

اهداف توانمندسازی: اهداف توانمندسازی اهدافی است که براساس شایستگی‌ها، استاندارد عملکرد و اقتضائات یاددهی - یادگیری جهت کسب شایستگی‌ها توسط هنرجویان تدوین می‌گردد. اهداف توانمندساز با توجه به رویکرد شکوفایی فطرت شامل پنج عنصر: تعقل، ایمان، علم، عمل و اخلاق و چهار عرصه ارتباط مربی با خود، خدا، خلق و خلقت است که با محوریت ارتباط با خدا تعریف، تبیین و تدوین می‌شوند.

- باتوجه به اینکه آموزش و تربیت فنی و حرفه‌ای و مهارتی فرایند تکوین و تعالی هویت حرفه‌ای مربیان است و هویت مربیان برایند نوع ارتباط آنان با خدا، خود، خلق و خلقت

می‌باشد، بنابراین اهداف تربیت با توجه به این عرصه‌ها قابل تبیین خواهد بود، این عرصه‌ها به گونه‌ای جامع، یکپارچه و منطقی کلیه ساحت‌های تربیتی^۱ را در بر می‌گیرد.

■ **یادگیری یک پارچه و کل‌نگر:** یادگیری همه جانبه، یادگیری یک موضوع از ابعاد مختلف. در برنامه درسی ملی به ارتباط عناصر اهداف درسی و تربیتی و عرصه‌های چهارگانه گفته می‌شود.

■ **یادگیری:** فرایند ایجاد تغییرات نسبتاً پایدار در رفتار یادگیرنده، یادگیری ممکن است از طریق تجربه عینی (از طریق کار، تمرین و...)، به صورت نمادین (از طریق اشکال، اعداد و نمادها)، به شیوه نظری (توضیحات کلی) یا به شیوه شهودی (ذهنی یا روحانی) صورت گیرد.

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

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

■ **بسته تربیت و یادگیری:** بسته تربیت و یادگیری، به مجموعه‌ای هماهنگ از منابع، مواد و رسانه‌های آموزشی اطلاق می‌شود که در یک بسته واقعی یا به صورت اجزایی

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

بخش ۱: کلیات

همانگ با نشان و برند مؤسسه تولیدکننده تهیه و برای یک یا چند پایه تحصیلی مورد استفاده قرار می‌گیرد. در حال حاضر با گسترش فناوری‌های نوین و ICT، بسته آموزشی با نرم‌افزارهای آموزشی، لوح فشرده و سایت‌های اینترنتی تکمیل می‌شود. طراحی و تهیه بسته یادگیری براساس ماکت بسته تربیت و یادگیری انجام می‌پذیرد.

بسته تربیت و یادگیری می‌تواند شامل گستره‌ای از منابع و رسانه‌های آموزشی یا حاوی تعدادی کتاب و کتابچه، برگه‌های کار، لوح فشرده، فیلم آموزشی و حتی برخی وسایل کمک آموزشی و ابزارها باشد. در کنار بسته سخت‌افزاری، استفاده از امکانات نرم‌افزاری و اینترنت نیز می‌تواند به تکمیل یک بسته آموزشی کمک کند. می‌توان بسته تربیت و یادگیری را به دو گروه کلی شامل منابع اصلی و منابع تکمیلی تقسیم نمود. منابع اصلی شامل کتاب راهنمای هنرآموز، کتاب درسی، کتاب کار هنرجو و کتاب ارزشیابی می‌شوند.

لذا بسته تربیت و یادگیری شامل ۱ کتاب درسی؛ ۲ راهنمای هنرآموز؛ ۳ کتاب همراه هنرجو؛ ۴ کتاب کار؛ ۵ نرم‌افزار هنرجو؛ ۶ فیلم هنرجو؛ ۷ شبیه‌سازها؛ ۸ فیلم هنرآموز؛ ۹ پوستر و... است.

دوره اول متوسطه - آموزش عمومی

گرافیک

فتوگرافیک

پویانمایی (انیمیشن)

تولید برنامه تلویزیونی

صنایع دستی - فرش

صنایع دستی - چوب

صنایع دستی - طلا و جواهر

نقشه کشی معماری

معماری داخلی

طراحی و دوخت

نقاشی

موسیقی ساز ایرانی

موسیقی ساز خارجی

سینما

نمایش

پایه دهم

پایه یازدهم

پایه دوازدهم

دوره دوم متوسطه شاخه فنی و حرفه‌ای



طراحی و سازماندهی درس

درس دانش فنی تخصصی از ترکیب سازوار ۱۰ تکلیف کاری در قالب پنج پودمان شایستگی تشکیل شده است که هر پودمان نماینده یک شغل در حوزه تولید برنامه تلویزیونی است. سازماندهی درس به نحوی است که تکالیف کاری در یک مسیر افقی از ساده به پیچیده در طول سال تحصیلی به صورت مرحله‌ای ارائه می‌شود و شایستگی‌ها به صورت تدریجی کسب و ارزیابی می‌شود و در نهایت در پایان درس شایستگی کلان دانش فنی تخصصی که قابلیت انتقال دارد محقق می‌شود.

شایستگی‌های مورد انتظار

شایستگی‌های فنی:

- تحلیل رسانه و ساخت برنامه در تلویزیون
- فرایند طرح و متن
- فرایند پیش تولید
- فرایند مرحله تولید
- فرایند پس تولید و پخش

شایستگی‌های غیر فنی:

- مسئولیت‌پذیری تعهد کاری
- جمع‌آوری و گردآوری اطلاعات
- امانت‌داری و رازداری
- یادگیری مادام‌العمر
- ارتباط مؤثر و کار تیمی
- مدیریت کارها و پروژه
- اجتماعی بودن
- مذاکره
- کارآفرینی
- درستکاری
- به‌کارگیری فناوری‌های مناسب
- کاربرد فناوری اطلاعات
- احترام گذاشتن به ارزش‌های دیگران
- انتخاب و به‌کارگیری فناوری‌های مناسب
- تفکر و اخلاق
- نگرش سیستمی
- اخلاق حرفه‌ای

سازماندهی محتوا

درس شامل پنج پودمان است که هر پودمان شامل ۱ یا ۲ تکلیف‌کاری است هر تکلیف‌کاری به‌صورت مستقل دارای یک پروژه مستقل است که در برخی موارد دو تکلیف‌کاری در یک پیمانانه به‌صورت پروژه مشترک تعریف می‌شود که عبارت‌اند از: پودمان ۱: تحلیل رسانه و ساخت برنامه در تلویزیون (تحلیل ارتباط جمعی و رسانه

- تلویزیونی - تحلیل فرایند ساخت برنامه تلویزیونی)
- پودمان ۲: فرایند طرح و متن (تبیین طرح‌ها، متون نگارشی و روایت مبتنی بر اجرا - تحلیل فرایند طرح و متن)
- پودمان ۳: فرایند پیش تولید (تحلیل نقش پیش تولید در برنامه‌سازی تلویزیونی - فرایند برنامه ریزی و تولید)
- پودمان ۴: فرایند مرحله تولید (تحلیل مراحل تولید برنامه تلویزیونی - تحلیل نقش مدیریت تولید برنامه تلویزیونی)
- پودمان ۵: فرایند پس از تولید و پخش (تحلیل فرایندهای پس از تولید - تحلیل فرایند مراحل پخش و بایگانی برنامه)

لیست استاندارد تجهیزات

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

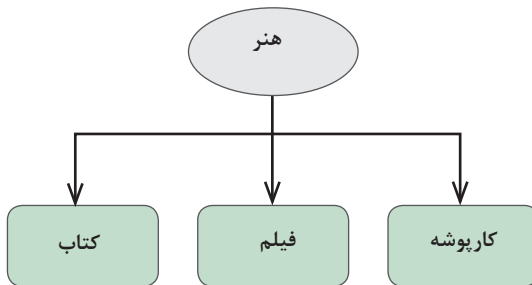
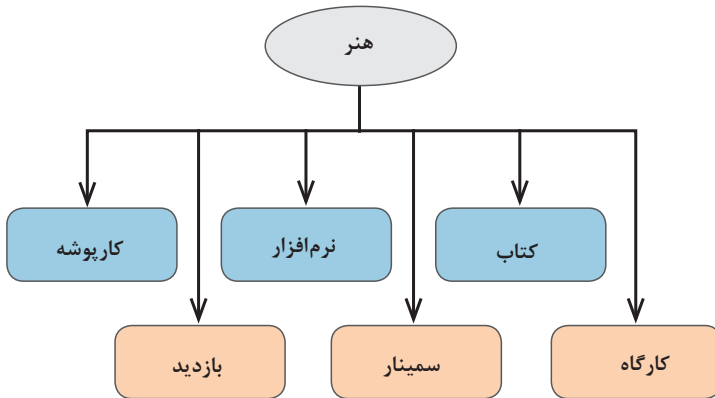
به نشانی www.tvoccd.oerp.ir

رسانه‌ها، مراکز، مواد و منابع یادگیری

۱ مراکز یادگیری

هنرستان - محیط کار واقعی - کارگاه‌های آموزشی

۲ رسانه‌های یادگیری



۳ منابع یادگیری

کتاب‌های مرجع

جداول استاندارد

استانداردهای تحلیل و ارزشیابی حرفه

رسانه‌های یادگیر

بخش ۲

دروس و جلسات

فصل اول: تحلیل رسانه و ساخت برنامه در تلویزیون

واحد یادگیری ۱- تحلیل وسایل ارتباط جمعی و رسانه تلویزیونی

واحد یادگیری ۲- تحلیل فرایند ساخت برنامه تلویزیونی

نمونه جدول بودجه بندی: تحلیل رسانه و ساخت برنامه در تلویزیون فصل ۱

جلسه	واحد یادگیری	فصل	رئوس محتوا	زمان	
				نظری	عملی
جلسه ۱	تحلیل وسایل ارتباط جمعی و رسانه تلویزیونی	۱	جایگاه و نقش وسایل ارتباط جمعی	۴	-
جلسه ۲	تحلیل وسایل ارتباط جمعی و رسانه تلویزیونی	۱	ویژگی های وسایل ارتباط جمعی	۴	-
جلسه ۳	تحلیل وسایل ارتباط جمعی و رسانه تلویزیونی	۱	اصول کلی سواد رسانه ای و ظرفیت رسانه تلویزیونی	۴	-
جلسه ۴	تحلیل فرایند ساخت برنامه تلویزیونی	۱	تولید برنامه های تلویزیونی	۴	-
جلسه ۵	تحلیل فرایند ساخت برنامه تلویزیونی	۱	ساختار تولیدات تلویزیونی	۴	-
جلسه ۶	تحلیل فرایند ساخت برنامه تلویزیونی	۱	مراحل ساخت تولیدات تلویزیونی	۴	-
جلسه ۷	تحلیل رسانه و ساخت برنامه در تلویزیون	۱	ارزشیابی، پژوهش مکتوب با هدف شناسایی انواع رسانه های ارتباط جمعی.	-	۶

مقدمه

هدف اصلی در فصل های مربوط به «تولید برنامه های تلویزیونی» افزایش آگاهی و شناخت هنرجویان با موضوعی به نام «سواد رسانه ای» (Media Literacy) است. سواد رسانه ای، مجموعه ای از مهارت های قابل یادگیری است که مخاطبان را در دسترسی، تجزیه و تحلیل و ایجاد انواع پیام های رسانه ای یاری می دهد. در واقع هنرجویان، با کمک سواد رسانه ای، قادر به کشف پیام های پیچیده موجود در محتوای انواع رسانه های ارتباط جمعی نظیر: تلویزیون، رادیو، روزنامه ها، کتاب ها، اینترنت و سایر رسانه های مستقل خواهند شد. آنها همچنین می توانند در شکل گیری فرهنگ رسانه ای مشارکت داشته باشند و در تولید یا توزیع محتوای رسانه ای نقش فعالی ایفا نمایند. فصل اول که با هدف آشناسازی هنرجویان با رسانه های ارتباط جمعی و انواع برنامه سازی در تلویزیون است شامل ۶ جلسه درسی است که به ترتیب به موضوعات ذیل می پردازد:

- جلسه اول: جایگاه و نقش وسایل ارتباط جمعی

- جلسه دوم: ویژگی های وسایل ارتباط جمعی

- جلسه سوم: اصول کلی سواد رسانه ای و ظرفیت رسانه تلویزیونی

- جلسه چهارم: تفکیک برنامه های تلویزیونی از نظر محتوا و دسته بندی مخاطبان

- جلسه پنجم: تفکیک برنامه های تلویزیونی از نظر ساختار

- جلسه ششم: تشریح فرایند تولید برنامه تلویزیونی

فصل اول: تحلیل رسانه و ساخت برنامه در تلویزیون

واحد یادگیری
(۱)

تحلیل وسایل ارتباط جمعی و رسانه تلویزیونی

جلسه ۱: جایگاه و نقش وسایل ارتباط جمعی

۱ مقدمه

تولید برنامه‌های تلویزیونی یک فعالیت پیچیده و چندبُعدی است و افراد شاغل در این حرفه، باید علاوه بر تخصص فنی و مهارت‌های برنامه‌سازی، شناخت خوبی از «رسانه‌های ارتباط جمعی» داشته باشند. به همین منظور نخستین درس از فصل اول را به موضوع جایگاه و نقش وسایل ارتباط جمعی اختصاص داده‌ایم. هدف از ارائه این درس، آشناسازی هنرجویان با ماهیت و چستی رسانه، و کارکردهای رسانه‌های ارتباط جمعی است. ما در این بحث قصد نداریم به سیر تاریخچه ارتباطات بپردازیم و ذهن هنرجو را با محفوظات عمومی پر نماییم. (اگرچه هنرآموز می‌تواند با تشریح اهمیت سیر تاریخی وسایل ارتباط جمعی، هنرجویان را به مطالعه و تحقیق پیرامون سیر تاریخی و نکات آموزشی دیگر هم سوق دهد).

۲ مواد و تجهیزات

هنرآموز علاوه بر کتاب درسی و کتاب راهنمای هنرآموز می‌تواند با استفاده از وایت برد و رایانه و نرم‌افزار پاورپوینت و... اطلاعات مورد نظر خود را به صورت جذاب و مؤثری ارائه نماید. آماده‌سازی خلاصه‌ای از فیلم دور افتاده یا سریال‌های تلویزیونی اقتباس شده از رمان رابینسن کرووئه، و همچنین نمایش قسمت‌هایی از رمان مذکور و یا حتی ارائه نسخه pdf از این داستان، برای هنرجویان می‌تواند نقش بسزایی در فعالیت مطالعاتی آنها ایفا نماید. همچنین ارائه فهرستی از کتاب‌ها، در حوزه ارتباطات و سواد رسانه‌ای همراه با عکس و تصویر و توصیف خلاصه‌ای از کتب مذکور یکی از نکات کلیدی در فراگیری بهتر این درس ایجاد می‌کند. هنرآموز می‌تواند آدرس چند سایت اینترنتی یا کانال‌های اطلاع‌رسانی در حوزه وسایل ارتباط جمعی و سواد رسانه‌ای را به هنرجویان ارائه دهد.

(تمام این مباحث می‌تواند در قالب یک dvd به عنوان نرم‌افزار کمک آموزشی در اختیار هنرجویان قرار بگیرد.)

۳ دانش افزایی

در جلسه اول حداقل پنج موضوع محوری مطرح گردیده است که عبارت‌اند از:

۱ اهمیت ارتباط جمعی و ماهیت اجتماعی انسان با تشریح یک فیلم جذاب داستانی به نام «دورافتاده» که اثری اقتباسی از روی رمان مشهور «رابینسن کروزوئه» است. شایسته است هنرآموز با مطالعه این فیلم و رمان مذکور، علاوه بر کشف نکات محتوایی و ساختاری، به فلسفه اجتماعی بودن انسان‌ها که در بطن آثار مذکور درج گردیده پردازد و زمینه‌ای برای درک و فهم عمیق‌تر از موضوع جایگاه و نقش وسایل ارتباط جمعی ایجاد نماید. در پایان این مبحث، تعریفی از کلید واژه «ارتباطات» ارائه شده است که به مثابه نوعی جمع‌بندی برای موضوع محوری نخست محسوب می‌شود. (در بخش‌های بعدی، محتویات لازم برای تحلیل فیلم دور افتاده ارائه می‌شود)

۲ در مبحث بعدی به عناصر اصلی ایجاد ارتباط اشاره شده است تا هنرجو به تدریج با مفاهیم علمی ارتباطات آشنا شود و دریابد که اصحاب رسانه برای انتقال محتویات خود قادرند از رسانه‌های متنوعی بهره بگیرند.

در این بحث به حداقل سه عنصر کلیدی ارتباط یعنی پیام‌دهنده، پیام و پیام‌گیرنده، اشاره شده است. هنرآموز می‌تواند با مطالعه کتاب‌های تخصصی در حوزه ارتباطات با عناصر فراوانی که در ایجاد ارتباط سهیم هستند اشاره کند و در عمق بخشیدن به ذهن هنرجویان، نقش ویژه‌ای ایفا نماید. در این بخش تصویری از تابلوی مشهور گرونیکا اثر نقاش معروف پابلو پیکاسو است، اشاره شده است و فرصت بسیار خوبی است تا هنرآموز با تشریح ابعاد محتوایی و فنی این تابلو به هنرجویان نشان دهد که سواد رسانه‌ای چیست و چه قابلیت‌هایی دارد. (البته در بخش‌های بعدی، محتویات لازم برای تحلیل این تابلو آمده است که در نوع خود می‌تواند برای هنرجویان نیز جذاب و آموزنده باشد).

۳ مبحث سوم به تقسیم‌بندی و تفکیک عمومی رسانه‌ها پرداخته است. البته در این مبحث نیز نکات فراوانی در کتاب‌های تخصصی وجود دارد که هنرآموز می‌تواند با مطالعه و اشراف بر آنها بحث عمیق‌تری به وجود آورد و هنرجویان را به ابعاد پیچیده‌تری رهنمون سازد. اما تفکیک ارائه شده کنونی نیز به قدر کافی روشن‌گر است و به هنرجویان کمک می‌کند تا بتوانند میان انواع رسانه‌ها و برخی از قابلیت‌های آنها تمایز قائل شوند.

۴ در مبحث بعدی به طبقه‌بندی «نقش و کارکرد رسانه‌ها» پرداخته‌ایم که شاید بتوان این بحث را تخصصی‌ترین بخش این درس قلمداد نمود. هنرآموز در این مبحث باید با ارائه شاهد مثال‌های متنوع و جذاب، هنرجویان را با قابلیت‌های عمومی رسانه‌ها آشنا سازد. هنرجویان از طریق این مبحث باید به مهم‌ترین کاربردهای رسانه آشنا شوند و در مطالعه کتب و مقالات آزاد، و یا تدبیر و تعمق در مباحث مربوط به رسانه‌های ارتباط جمعی، بتوانند فهرست جامع‌تری از نقش‌های رسانه ارائه نمایند.

در آخرین مبحث از جلسه اول، به شکل نسبتاً موجز به «عوارض رسانه‌ها و موضوع آسیب‌شناسی رسانه» اشاره شده است. این مبحث شاید یکی از مهم‌ترین موضوعات در حوزه سواد رسانه‌ایی است که متأسفانه مخاطبان رسانه به‌ویژه هنرجویان جوان، اطلاعات اندکی نسبت به آن دارند و هنرآموز باید همواره به این نکته تأکید نماید که علی‌رغم سیطره رسانه‌های جمعی بر افکار عمومی مردم، اما پذیرش چشم و گوش بسته محتویات رسانه‌ها و انفعال در برابر آنها، درست نیست و می‌تواند در بلند مدت عوارض و آسیب‌های جبران‌ناپذیری را ایجاد نماید. این مبحث می‌تواند یکی از شیرین‌ترین و چالش‌برانگیزترین مباحث این درس باشد و هنرجویان می‌توانند نتیجه مطالعات و تجارب شخصی خود را در قالب گفت‌وگو یا ارائه مقالات مطرح نمایند.

«هنر آموز می‌تواند برای تحلیل محتوای فیلم دور افتاده از متن زیر استفاده کند»
«چاک نولاند فردی متعهد به کار و زندگی است و اعتبار خاصی نزد همکاران و دوستانش دارد. بیننده در ۲۰ دقیقه ابتدایی فیلم درمی‌یابد، که نولاند همسرش را بسیار دوست دارد و از نظر شخصیتی، فردی باتجربه و مورد اعتماد است. با سقوط هواپیمای مسافری به داخل اقیانوس، نولاند به شکل معجزه‌آسایی نجات می‌یابد و مجبور می‌شود برای بقا و ادامه حیات خود تلاش نماید. نیاز شدید نولاند به ارتباط انسانی موجب می‌شود تا او با یک توپ والیبال، ارتباط عاطفی برقرار کند و امید خود را به زندگی افزایش دهد. البته در داستان اصلی یعنی ماجرای رابینسون کروزوئه، قهرمان جدا افتاده در این جزیره، تلاش می‌کند با خواندن کتاب مقدس، ارتباط خود را با خداوند استحکام ببخشد. رابینسن حتی تنهایی خود را به مثابه یک عقوبت الهی می‌داند و تلاش می‌کند از این فرصت برای خودسازی خویش بهره بگیرد. اما این مفاهیم در فیلم دورافتاده به شکل عامدانه حذف شده است!

تولستوی می‌گوید: زندگی تغییر است نه تقدیر، پس باید از ساحل آرام تقدیرها گذشت و به اقیانوس متلاطم و نا آرام پیش‌رو شتافت. نولاند نیز برای نجات خودش از تنهایی و انزوا به دل اقیانوس می‌زند و توپ والیبال را از دست می‌دهد که نشان از دل‌کندن از علایق گذشته و رهایی به سمت آینده است.

زمانی که نولاند بار دیگر نجات می‌یابد و به شهر خویش باز می‌گردد، درمی‌یابد خیلی چیزها تغییر کرده و برخلاف تصور او، حتی همسرش با فرد دیگری ازدواج کرده است. در واقع نولاند حالا در میان شهر خود تنهایی و انزوای جدیدی را تجربه می‌کند! نولاند حتی یک بسته پستی را که از جزیره با خود آورده به صاحبش می‌رساند. صحنه پایانی فیلم یک صحنه نمادین و زیباست. او در میان مزارعی قرار می‌گیرد که چهار طرفش جاده‌هایی نامحدود است، او به هر چهار طرف نگاه می‌کند، اما نمی‌داند کدام طرف را می‌خواهد. از دنیایی آمده که بقا بزرگ‌ترین هدف بوده، و به دنیایی پا گذاشته که بقا ساده است اما انسان‌ها به تعهدات خود شاید خیلی هم وفادار نیستند...

در مبحث مربوط به نقاشی مدرن که تصویر تابلوی نقاشی هنرمند معروف پابلو پیکاسو

ارائه شده است، هنرآموز می‌تواند از متن ذیل جهت تشریح نکات بصری نقاشی استفاده کند تا هنرجویان بدانند، اهمیت ترجمان مفاهیم مندرج در بطن یک تصویر تا چه میزان در ادراک مخاطب مهم است و بدون آگاهی و شناخت، و بدون سواد رسانه‌ایی امکان ادراک محتوای رسانه‌ها چقدر دشوار و گاه ناممکن است.

تابلوی گرونیکا، توسط پابلو پیکاسو در سال ۱۹۳۷ ترسیم شد. تابلویی که از بمباران دهکده گرونیکا در شمال اسپانیا و در خلال جنگ داخلی اسپانیا الهام گرفته است. گرونیکا در واقع تابلویی ضدجنگ، یا به اعتبار بهتر، به عنوان نمادی برای صلح است. به اعتقاد بسیاری از کارشناسان این تابلو مهم‌ترین و مشهورترین نقاشی پابلو پیکاسو به‌شمار می‌آید. این اثر در حال حاضر در مادرید (موزه ملکه سوفیا) نگهداری می‌شود. بسیاری معتقدند، فقدان رنگ در این تابلو باعث می‌شود حالتی مجازی از یک عکس سیاه و سفید از حادثه‌ای واقعی به ذهن متبادر شود. اهمیت نمادین این نقاشی در حمایت از صلح و نشان دادن چهره کریه جنگ و فاشیسم آن قدر بالاست که یک کپی فرش بافته شده از گرونیکا بر سردر ورودی سالن شورای امنیت سازمان ملل متحد نصب شده بود.

توصیف اثر: از چپ به راست یک مادری را نشان می‌دهد که بالای جسد بیجان دختر کودکش زانو زده و سرش را به آسمان گرفته و درد خودش را فریاد می‌زند. کنار زن کله یک گاو نر است که سمبل فاشیسم و دیکتاتوری ژنرال فرانکو است. پایین تصویر در سمت چپ جسد یک سرباز مدافع دیده می‌شود که هنوز در دست راستش یک شمشیر شکسته گرفته. در وسط تابلو یک اسب قرار دارد (سمبل طبقه کارگر) که یک دست یک نیزه را از بالا به تنش فرو کرده است. سمت راست اسب یک دختر جوان در حال فرار از سمت راست تابلو به طرف سمت چپ تابلو است. در قسمت راست تصویر یک زنی که در میان شعله‌های آتش در حال سوختن است و دستهایش را سوی آسمان دراز کرده است...

در سال ۱۹۳۶، پیکاسو توسط دولت جدید جمهوری اسپانیا مأمور شد تا در نمایشگاه بین‌المللی سال ۱۹۳۷ پاریس برای غرفه کشور اسپانیا یک نقاشی



بکشد. موضوع اصلی نمایشگاه جشنواره تکنولوژی‌های مدرن بود، اما پیکاسو نقاشی با موضوع کاملاً واضح سیاسی کشید، موضوعی که او تا آن زمان علاقه کمی به آن نشان داده بود.

در همان سال، بین دولت جمهوری خواه دموکرات و نیروهای فاشیست به رهبری ژنرال فرانسیسکو فرانکو یک جنگ داخلی در اسپانیا شروع شد که قصد براندازی آنها را داشت. نقاشی پیکاسو براساس واقعه ۲۷ آوریل ۱۹۳۷ است، زمانی که نیروهای قدرتمند هوایی به رهبری هیتلر برای حمایت از ژنرال فرانکو، دهکده کوچک گرونیکا در شمال اسپانیا را بمباران کردند. شهری که هیچ جایگاه استراتژیکی نداشت. این اولین بمباران کامل هوایی مردم غیرنظامی بود. یک مأموریت آموزشی وحشیانه که برای آزمایش روش‌ها و تاکتیک‌های جدید نظامی و برای ترساندن و ارعاب نیروهای مقاومت بود. برای بیش از سه ساعت، ۲۵ جنگنده حدود ۱۱۰۰۰ پوند بمب‌های منفجره و آتش‌زا را بر روی دهکده ریختند و آن را به ویرانه‌ای تبدیل کردند. بیش از ۲۰ جنگنده، مردم غیرنظامی بی دفاعی را که در حال فرار بودند به توپ بستند. خرابی و ویرانه‌ها وحشتناک بود. آتش سه روز شعله‌ور بود. هفتاد درصد شهر نابود شد و یک سوم جمعیت یعنی حدود ۱۶۰۰ نفر از افراد غیرنظامی مجروح و یا کشته شدند.

در اول ماه می سال ۱۹۳۷، اخبار این جنایت به پاریس هم رسید. گزارش‌های شاهدان عینی در صفحات اول همه روزنامه‌های داخلی و بین‌المللی قرار گرفت. پیکاسو نیز از خبرهای خرابی و مرگ وحشت‌زده و شوکه شده بود و با دولت هم‌دردی می‌کرد. در واقع گرونیکا واکنش عملی او و همین‌طور لوح یادبودی از این قتل عام وحشیانه است. بعد از صدها طرح و تصویر، سرانجام این نقاشی در عرض یک ماه آماده و به غرفه اسپانیا در نمایشگاه پاریس ارسال شد تا در معرض دید عموم قرار بگیرد. همراه این نقاشی چند فیلم مستند و خبری و عکس‌هایی از وحشیگری‌های فاشیست در خلال جنگ داخلی ارسال شد. در غرفه اسپانیا، مردمی که انتظار اخبار تکنولوژی را داشتند با دیدن مردم رنج دیده شوکه شدند. بعدها در سال ۱۹۴۰ وقتی که پاریس توسط آلمان‌ها اشغال شد، یک افسر نازی کارگاه پیکاسو را دید و وقتی در مقابل این نقاشی ایستاده بود، پرسید چه کسی این اثر را خلق کرده است؟ پیکاسو در پاسخ گفت: شما خلق کردید.

بعد از پایان نمایشگاه پاریس، دولت اسپانیا این نقاشی را با یک تور بین‌المللی به دور دنیا فرستاد تا هم مردم جهان را از این جنگ آگاه کند و هم برای آوارگان این کشور و کسانی که در این جنگ آسیب دیده بودند، کمک‌های مالی جمع‌آوری کند. این نقاشی تمام دنیا را گشت و حتی به موزه هنرهای مدرن نیویورک هم به امانت سپرده شد. سرانجام در سال ۱۹۸۱ گرونیکا به اسپانیا بازگشت و تاکنون در موزه ملی هنرهای زیبا، ملکه سوفیا، نگهداری می‌شود.

پیکاسو این نقاشی را در طیفی از رنگ‌های خشک و سرد، خاکستری و سفید و سیاه کشیده است. این ترکیب رنگ ممکن است بازتاب نخستین مواجهه او با این اخبار در

صفحه اول روزنامه‌ها و عکس‌های سیاه و سفید باشد و یا شاید از نگاه یک شاهد ماجرا اینگونه به ذهنش خطور کرده باشد. ویژگی مستند بودن این اثر بیشتر مورد تأکید قرار گرفت و توسط الگوهای بافت در مرکز نقاشی حس یک دستگاه چاپ روزنامه را ایجاد کرده است. در سرتاسر سطح نقاشی تداوم تضاد بین رنگ‌های سفید و سیاه به طور واضح، قدرتی چشمگیر و انرژی جنبشی بصری را از حرکات ناهموار ایجاد کرده است.



در کل ترکیب گرونیکا در نگاه اول، گیج‌کننده و بی‌نظم است و بیننده را به قلب اتفاقات سخت و ظالمانه پرتاب می‌کند. به نظر می‌رسد همه چیز در حال گداختن و ذوب شدن است. فضا فشرده و تاریک است. با انتقال خطوط فکری و چندین دید و نقطه نظر که ویژگی سبک کوبیسم قبلی پیکاسو است، تصاویر و اشکال روی هم افتاده و متقاطع و نامفهوم هستند و این تشخیص مرز بین آنها را مشکل ساخته است. بدن‌ها خارج از شکل طبیعی و نصفه نیمه‌اند. شکل آنها منفصل و تکه تکه است. به نظر می‌رسد که همه چیز در هم آمیخته و روی هم سوار شده‌اند. به نظر می‌رسد که خطوط زاویه‌دار و تند و تیزی که به کار رفته در بدن بقیه نفوذ کرده است. اما با این حال نظم و ترتیب بصری خاصی دارد. پیکاسو با سازمان دادن آنها در سه گروه عمودی، بین این اشکال توازن ایجاد کرده است. در حالی که اشکالی که در مرکز تصویر هستند با یک مثلث بزرگ نورانی تثبیت شده‌اند.

نمادگرایی

گرونیکا یک نقاشی بزرگ با ابعاد $3/5$ متر در $7/5$ متر است. با رنگ روغن و تم رنگ‌های خاکستری و سفید و مشکی. نقاشی پر از نمادهایی است که نشان‌دهنده رنج و عذاب هستند. عذاب مردم و حیوانات بی‌گناه. نمادها از چپ به راست تصویر عبارت‌اند از:

گاو نر: گاو نر در تصویر با بدن سیاه و سر سفید کشیده شده است. به خاطر وحشت و ترسی که اطرافش را فرا گرفته، سراسیمه و حیرت زده به نظر می‌رسد. پیکاسو در جواب این سؤال که قصد او از حضور حیوانات در نقاشی چیست، گفته است که حضور حیوانات به معنی نماد خوی وحشی‌گری و بی‌رحمی و ظلمت است.

مادری با کودک مرده‌اش: پایین گاونر، زنی نشسته که کودک مرده خود را محکم در آغوش گرفته و صورتش را رو به آسمان و گریه می‌کند. چشمان او به شکل اشک است. در واقع این تصویر تشبیهی است از مریم مقدس و مسیح هرچند که با جنگ لکه‌دار شده است.

پرنده: بین گاو نر و اسب، پرنده‌ای در تاریکی محو شده است که چندان واضح نیست و فقط روشنایی مختصری از رنگ سفید دارد. این پرنده می‌تواند نمادی از صلح نقض شده باشد.



سرباز مرده: سربازی در این تصویر با بدن تکه تکه کشیده شده است. سر او، یکی از بازوها و ساعد چپش در تصویر مشخص است. در یکی از دستانش یک شمشیر و یک گل نگه داشته است. تفسیر گل می‌تواند روزنه امیدی باشد در میان همه ویرانه‌ها و خرابی‌ها.



لامپ: لامپ در تصویر نماد دسیسه و توطئه و فریب است. همچنین نشانی از پیشرفت تکنولوژی است. به این معنا که آلمان، پیشرفت تکنولوژی جنگی خود را در این بمباران آزمایش کرد. اگر شما زبان اسپانیایی بلد باشید می‌دانید که کلمه «بامبیل» که برای لامپ به کار می‌برند بسیار شبیه کلمه «بمبا» که برای بمب به کار می‌برند.



اسب: اسبی که در مرکز نقاشی وجود دارد، در حال افتادن است. سر اسب با دهان بازش واضح‌تر است اما انتهای بدنش با سایر شکل‌هایی همانند مجسمه انسان پوشانده شده است.



زن زانو زده: این تصویر نماد یک زن آسیب دیده و رنجور است. پای او شکسته است. زانوی او خونریزی دارد در حالی که او سعی دارد با دست جلوی خونریزی را بگیرد.



زنی در چراغ: صورت این زن که به شکل چراغی درآمد تصویر را روشن کرده است. ظاهرش حیرت زده و گیج و سردرگم است. این زن نمادی از روح جامعه اسپانیا است.



مرد التماس کننده: مردی که در انتهای سمت راست تصویر وجود دارد در حال التماس کردن رو به آسمان است. شاید به جنگنده‌های آلمانی التماس می‌کند که بمباران را متوقف کنند. تصویر او نمایش قدرتمندی است از احساس ضدجنگی که در نقاشی وجود دارد. پیکاسو در جایی می‌گوید: «به عنوان یک هنرمند، در تمام زندگی‌ام به طور پیوسته مشغول مقابله با مرگ هنر بودم. در نقاشی **گرونیکا** به دنبال نمایش ترس و وحشت

خود از حملات نظامی هستیم که اسپانیا را وارد دریای مصیبت و مرگ می‌کند.» **گرونیکا** اساساً یک نقاشی ضدجنگ است و به شکلی بصری، تأثیر ویرانگر و پرهرج و مرج جنگ را بر روی مردان و زنان به نمایش می‌گذارد. به ویژه در این نقاشی، هدف نقاش نمایش مردم عادی و شهرنشین معمولی است. پیکاسو **گرونیکا** را در سال ۱۹۳۷ به اتمام رساند، زمانی که نه تنها اسپانیا، بلکه کل دنیا درگیر تنش‌های سیاسی بود. جنگ جهانی دوم تنها چند سال بعد آغاز می‌شد و مصیبت بزرگ‌تری دامن اروپا را می‌گرفت. در **گرونیکا** قربانیان این بمباران به دو دسته تقسیم می‌شوند، عده‌ای مرده‌اند و عده‌ای دیگر هنوز زنده هستند. جسد یک فرد بر روی زمین افتاده است و دو طرف آن را قربانیان زنده‌ای تشکیل می‌دهند که سرهای خود را عقب گرفته‌اند و آه و ناله می‌کنند. در سمت چپ تابلو مادری فرزندی را که در اثر بمباران کشته شده است، خود را در آغوش گرفته است.

تأثیرات و کوبیسم



هرج و مرجی که در اثر ناآرامی‌های سیاسی در اروپا به وجود آمده بود، به وضوح در ترکیب‌بندی **گرونیکا** دیده می‌شود. انسان‌ها و حیوان‌ها در هم ادغام شده‌اند. پشت سر آنان، با پس زمینه‌ای طرفیم که از اشکال هندسی در هم شکسته با حاشیه‌های تیز تشکیل شده است. اینها همه یادآور کوبیسم هستند. در بعضی از جاهای نقاشی پس زمینه‌ای از جنس روزنامه دیده می‌شود. آن

را می‌توان به عنوان بازگشت پیکاسو به کوبیسم ژورنالی در نظر گرفت که پیش‌تر در آن حوزه فعالیت می‌کرد. منتقدان هنری در کارهای پیکاسو معمولاً اول از همه به سراغ نقد و بررسی رنگ‌ها می‌روند. ولی در **گرونیکا** با نقاشی عمدتاً سیاه و سفید طرف هستیم که عمده رنگ‌های آن را سیاه تشکیل می‌دهد. این میزان استفاده از رنگ سیاه شاید با هدف نمایش مرگ باشد. **گرونیکا** بسیار تحت تأثیر نقاشی‌های فرانسیسکو گویا،

یک هنرمند اسپانیایی دیگر قرار دارد. گویا علاقه زیادی به نقاشی‌های مربوط به جنگ و گاوبازی داشت.

در **گرونیکا**، پیکاسو انسان و حیوان را به گونه‌ای ترسیم کرده است که گویی جایگاه یکسانی دارند. به این ترتیب، نقاش هم وحشی‌گری کارهای غیرانسانی بشر در طول جنگ را نمایش می‌دهد، و هم به نمایش واکنش‌های غریزی و به نوعی حیوان‌مانندی می‌پردازد که تمام موجودات زنده هنگام مواجهه با ترس و مرگ از خود نشان می‌دهند، ولی دو حیوان در این نقاشی وجود دارند که شاید معنایی فراتر از اینها داشته باشند: گاو و اسب.

آیا **گرونیکا** واقعاً از نظر معنایی ارتباطی با گاوبازی دارد؟ این نقاشی را باید در دسته نقاشی‌های جنگ قرار دهیم، ولی این اثر هم چنین دارای نمادهای متعددی همچون گاو، اسب و انسانی با یک شمشیر است. به همین دلیل این نقاشی را می‌توان با هنر سنتی گاوبازی هم مرتبط دانست. پیکاسو بعداً در سال ۱۹۳۷ نمونه‌هایی از گاوبازی را طراحی کرد. گاو به طور غیررسمی، نماد ملی اسپانیا است. گاو بازی هم همیشه به عنوان یکی از ورزش‌های سنتی اسپانیا در نظر گرفته می‌شود. به این ترتیب، با ربط دادن گاو بازی به **گرونیکا**، می‌توان به معناهای ناسیونالیستی مد نظر نقاش دست پیدا کرد.

ولی نباید انتظار داشته باشید که پیکاسو همچون یک نقاشی ناسیونالیستی با مسئله گاوبازی برخورد کند. به جای اینکه نظاره‌گر ماتادوری باشیم که در کنار گاو مغلوب رو به جمعیت تعظیم می‌کند، در **گرونیکا** گاو در سمت چپ تصویر سالم و سر حال ایستاده است. این بار این ماتادور است که کشته شده و در پیش زمینه روی زمین افتاده است. شمشیر یا نیزه‌ای که احتمالاً می‌خواسته برای کشتن گاو استفاده کند، شکسته و از دستش رها شده است. همچون ماتادور مغلوب، اسب او هم رنجور و ناراحت و رو به مرگ است. تنها فرد آرام این نقاشی، گاو است. بقیه افراد و کل ترکیب‌بندی نقاشی به سمت گاو در حرکت هستند. گاو، کانون توجه آرام و ناخوشایند این نقاشی ضدجنگ، در سمت چپ تابلو قرار گرفته است.

تفسیر و معنای **گرونیکا**

پیکاسو هیچ‌گاه تمایل نداشت درباره معنای کارهایش صحبت کند. ولی نماد ملی‌گرایی که در **گرونیکا** به کار رفته چیزی نیست که بتوان به راحتی نادیده گرفت. گاو به عنوان نماد ملی غیررسمی زادگاه پیکاسو و قابل توجه‌ترین کالبد به کار رفته در این نقاشی را به نوعی می‌توان نماد خود اسپانیا در نظر گرفت. کشوری که حتی بعد از چنین حملات خونباری، محکم و استوار بر جای خود ایستاده است. در **گرونیکا** اگرچه گاو خوشحال و راضی به نظر می‌رسد، ولی خود نقاشی درباره بحران و وحشی‌گری است که در این شهر رخ داده و آنچنان که باید خوش‌بینانه نیست.

رسانه‌ها دارای کارکردهای دیگری هستند، که می‌توان به موارد ذیل اشاره نمود:

۱ کارکرد نظارتی؛ یکی از مهم‌ترین کارکردهای رسانه خبری، نظارت بر محیط است. کارکرد نظارت و حراست از محیط، شامل رساندن اخبار توسط رسانه‌ها می‌شود؛ که برای اقتصاد و جامعه ضروری است. مانند گزارش اوضاع سهام، ترافیک و شرایط آب و هوایی. البته کارکرد نظارتی و مراقبتی، می‌تواند موجب چندین «کژکارکرد» هم بشود؛ مانند به‌وجود آمدن وحشت از تأکید بیش از حد بر خطرات و تهدیدها در جامعه. «لازارسفلد و مرتون» از کژکارکردی تخدیری نام برده‌اند، که در اثر جذب بیش از حد اطلاعات، افراد دچار بی‌اعتنایی و رخوت می‌شوند. ارائه بیش از حد اخبار خارق‌العاده، احتمال دارد ارتباط مخاطبان را با آنچه واقعی و معمول است، کاهش دهد.

۲ کارکرد انتقال فرهنگ؛ آموزش براساس تعریفی که سازمان علمی و فرهنگی ملل متحد (یونسکو) بیان داشته، عبارت است از: «تمام کنش‌ها و اثرات، راه‌ها و روش‌هایی که برای رشد و تکامل توانایی مغزی و معرفتی و همچنین مهارت‌ها، نگرش‌ها و رفتار انسان به کار می‌روند. البته به طریقی که شخصیت انسان را تا ممکن‌ترین حد آن، تعالی بخشند.» چنین کنش‌هایی از آغاز تولد تا واپسین دم حیات همراه انسان است. از این‌رو آموزش، یک فرایند فراگیر است که تداوم آن تمامی حیات انسانی را در برمی‌گیرد و از این‌رو برای آموزش نه زمانی معین وجود دارد و نه مکانی مشخص. در این میان رسانه‌های ارتباطی خواه برای این کار برنامه‌ریزی شده باشند و خواه نشده باشند، آموزش دهنده‌اند. رسانه‌ها فراهم‌آورنده دانش و شکل‌دهنده ارزش‌ها هستند و مردم همواره از آنها تأثیر می‌پذیرند و می‌آموزند. اهمیت وظیفه آموزشی وسایل ارتباطی در جوامع معاصر، به حدی است که بعضی از جامعه‌شناسان برای مطبوعات و رادیو و تلویزیون و سینما نقش «آموزش موازی» یا «آموزش دائمی» قائل هستند. جامعه‌شناسان معتقدند که وسایل ارتباطی با پخش اطلاعات و معلومات جدید، به موازات کوشش معلمان و اساتید، وظیفه آموزشی انجام داده و دانستنی‌های عملی، فرهنگی و اجتماعی دانش‌آموزان و دانشجویان را تکمیل می‌کنند.

برخی معتقدند ورود رسانه جمعی به عرصه آموزش موجب کاستن خرده‌فرهنگ‌ها و تقویت جامعه توده‌وار می‌شود. معنی جامعه‌توده‌دار این است که ما به‌خاطر رسانه‌های جمعی گرایش بیشتری پیدا می‌کنیم به اینکه به شیوه یکسانی صحبت کنیم، به شیوه یکسانی فکر کنیم و کنش و واکنش ما مثل هم باشد. در کنار این گرایش به یکدست‌سازی‌ها، این اتهام وجود دارد که رسانه‌های جمعی مانع رشد فرهنگی می‌شوند.

۳ کارکرد نوگرایی و توسعه؛ فرایند توسعه رابطه پایداری با تعامل میان مردم و مشارکت فعال گروه‌های اجتماعی دارد که این امر صورت نمی‌گیرد، مگر در پرتو نظام جامع ارتباطی - اطلاعاتی؛ که می‌تواند تا حد زیادی در رفع اختلافات و تضادهای موجود در ارزش‌ها و رفتارهای مردم و فراهم‌آوردن محیط مساعد برای

توسعه ملی مؤثر باشد. از جمله نخستین کسانی که در بحث از توسعه به موضوع ارتباطات و رسانه‌ها و نقش آنها در فرایند تغییر و نوگرایی توجه کرده‌اند، دانیل لرنر (Daniel Lerner) آمریکایی است که پژوهشی را در سال ۱۹۵۸، تحت عنوان «گذر از جامعه سنتی: نوسازی خاورمیانه» ارائه کرده است. الگوی نوگرایی «لرنر» که الگوی قدیمی عرصه ارتباطات و توسعه به‌شمار می‌رود، چهار متغیر را در برمی‌گیرد: شهرنشینی، سوادآموزی، استفاده از رسانه‌ها و مشارکت.

او با ارائه یک رابطه خطی نشان داد، که افزایش شهرنشینی موجب اشاعه سواد شده و سواد هم با استفاده از رسانه‌ها، رابطه داشته و در شهرهایی که تجمع مهارت‌ها و منابع، شکل اقتصاد صنعتی جدیدی را به‌وجود می‌آورند، با افزایش جمعیت تعداد باسوادان افزایش می‌یابد. هرچه میزان سطح سواد بالا می‌رود، بر سطح استفاده از رسانه‌ها و در نتیجه سطح معلومات و دانش افراد افزوده می‌شود و این فرایند به افزایش حس مشارکت (اقتصادی و سیاسی) در مردم می‌انجامد. سپس لرنر با تجدیدنظر در مدل کاملاً خطی خود، به‌سوی نوعی سیر خطی مرکب تمایل یافت که در آن رابطه رسانه‌ها و سوادآموزی، وضعیت متقابل به خود می‌گیرند. هربرت مارشال مک‌لوهان (Herbert Marshall McLuhan: ۱۹۱۱-۱۹۸۰) و سیدحمید مولانا (Hamid Mowlana: Live-۱۳۱۵) نیز در زمره دانشمندانی هستند که به این مقوله توجه کرده‌اند.

۴ کارکرد همگن‌سازی؛ وسایل ارتباط جمعی، موجب نزدیکی سلیقه‌ها، خواست‌ها و انتظارات تمامی ساکنان یک جامعه شده و جوامع را از عصر محدوده‌های جدا خارج می‌گردانند. ورود وسایل ارتباط جمعی به جامعه، خرده فرهنگ‌ها و فرهنگ‌های خاص و مجزا را ناپدید کرده و به نوعی تشابه میان تمامی ساکنان یک جامعه به‌وجود می‌آورد و مردم آن جامعه، از سبک زندگی و علایق و خواسته‌هایی که رسانه‌های جمعی ارائه می‌دهند، پیروی می‌کنند. براساس جامعه‌شناسی ارتباطات، مخاطبان، توده‌های عظیمی از انسان‌های پراکنده با ویژگی‌های ناشناخته هستند؛ که هیچ‌گونه پیوندی باهم ندارند و وجه مشترک آنها همان اثری است که از رسانه می‌گیرند. این رسانه‌ها هستند که عامل پیونددهنده انسان‌ها با یکدیگر بوده و به آنها هویت جمعی می‌بخشند. بر این مبنا، کارکرد اصلی وسایل ارتباط جمعی، همان مخاطب قراردادن توده‌ها و نه گروه‌های خاص است. به‌بیان «ژان کازنو»، رسانه‌ها به توده‌سازی می‌پردازند.

۵ کارکرد راهنمایی و رهبری؛ نقش رهبری‌کننده وسایل ارتباطی و اثر آنها در بیداری و ارشاد افکار عمومی، امری واضح بوده و روزبه‌روز بر اهمیت آن افزوده می‌شود، در نظام‌های دموکراسی، وسایل ارتباط جمعی می‌توانند در راه گسترش ارتباط میان رهبری‌کنندگان و رهبری‌شوندگان، خدمات مهمی را انجام دهد و به‌عنوان آیینه تمام‌نمای افکار عمومی در جلب همکاری مردم و شرکت دادن آنها در امور اجتماعی، تأثیر فراوانی به‌جای بگذارند. البته رسانه‌های گروهی با انگیزه‌سازی در

مخاطب، می‌توانند ایجاد مشارکت اجتماعی که از عمده‌ترین نقش‌های رسانه‌هاست، را به دنبال داشته باشند. این مهم، یعنی انگیزه‌سازی برای مشارکت، نیازمند شناخت درست از نیازهای مخاطبان است. توجه به فرهنگ‌های محلی مناطق گوناگون یک کشور نیز در انگیزه‌سازی حائز اهمیت است.

۶ کارکرد بحران‌زدایی؛ رسانه‌های گروهی می‌توانند در عرصه مقابله با بحران‌های اجتماعی، به ایفای نقش پردازند و در کاهش بحران‌های مختلفی مانند: بحران هویت یا حوادث تهدیدکننده ثبات اجتماعی، کارکرد مؤثری داشته باشند.

۷ کارکرد آگاه‌سازی؛ هرچند این وظیفه با مقوله آموزش از طرفی و مقوله خبررسانی جمعی از طرف دیگر، تداخل دارد، اما رسانه‌ها باید علاوه بر انتقال اخبار و اطلاعات، به تحلیل درست اخبار و تشریح آنان نیز پردازند. تحلیل علی پدیده‌های خبری و آگاه‌سازی انسان‌ها از این علل، موجب تغییر در جهان‌بینی انسان‌ها می‌شود. به همین سیاق وسایل ارتباط جمعی بایستی موجبات آگاهی انسان‌ها از کالاهای مورد نیاز را فراهم سازند. این وظیفه، یعنی آگاه‌سازی، از آن‌رو از تبلیغ متمایز است که در آن، هیچ کوششی برای خرید کالایی خاص وجود ندارد، همان‌گونه که هیچ کوششی برای ایجاد گرایش به سوی دیدگاه خاص وجود ندارد.

۸ اعطای پایگاه اجتماعی؛ این وسایل با دادن معرفت به اشخاص و گروه‌ها به آشکارکردن یا ارتقای پایگاه‌های آنان می‌پردازند.

۹ حمایت از هنجارهای اجتماعی؛ (وظیفه اخلاقی)

۱۰ انتقال میراث‌های فرهنگی و اجتماعی از نسلی به نسل دیگر

۱۱ نقش و کارکرد بیان عقاید

۱۲ ایجاد همبستگی میان اجزای جامعه در پاسخ به نیازهای محیطی

۴ شیوه تدریس

هنرآموز می‌تواند با نمایش خلاصه‌ای از فیلم دور افتاده و نیز تجزیه و تحلیل عناصر بصری تابلوی گرونیکا و یا ایجاد بحث و گفت‌وگو میان هنرجویان و بیان پرسش و پاسخ‌های لازم در ارتباط با موضوعات این درس، پردازد.

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

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

(هنرجو در پایان این درس باید بتواند توصیف روشنی از جایگاه و اهمیت رسانه ارائه

نماید و تحلیل مختصری از کارکرد رسانه‌های مختلف را بیان نماید. میزان مشارکت هنرجویان در مباحث کلاسی و نیز هوشمندی هنرجویان در افزودن به فهرست طبقه‌بندی نقش رسانه یا مباحث مربوط به عوارض و آسیب‌های رسانه، هنرآموز را قادر می‌سازد تا ارزشیابی نسبتاً شفافی از هنرجویان به عمل آورد. توانایی هنرجویان در توصیف درست کارکردهای رسانه و خلاقیت در کشف آسیب‌ها و عوارض رسانه هدف غایی محسوب می‌شود و هنرآموز نباید هنرجویان را به حفظ و بیان طوطی‌وار محتویات این درس موظف نماید. همچنین انجام پژوهش‌های کوچک و تحقیقات کاربردی می‌تواند در جلسات بعدی غنای مباحث را افزایش دهد و مبنایی برای ارزشیابی عینی‌تر هنرجویان فراهم سازد. هنرآموز می‌تواند با معرفی چند کتاب یا مقاله و نیز معرفی چند سایت اینترنتی و... هنرجویان را به یافتن نتایج تازه‌تر و هم‌افزایی محتویات مورد بحث تهییج نماید.

جلسه ۲: ویژگی‌های وسایل ارتباط جمعی

۱ مقدمه



در امتداد مباحث جلسه اول، به تشریح ویژگی‌های ذاتی وسایل ارتباط جمعی می‌پردازیم. هنرآموز باید با ارائه مثال‌های متنوع و تفکیک رسانه‌های گوناگون، ویژگی‌هایی نظیر: سرعت، عمق، وسعت، دسترسی و سایر اختصاصات را تشریح نماید. هنرجو بر اساس محتوای این درس قادر خواهد بود، قابلیت‌های هریک از رسانه‌ها را بر محتوای ارائه شده ارزیابی نماید. یکی از مهم‌ترین مباحث مطرح شده در این درس، به تشریح ابعاد «سواد

رسانه‌ای» و کاربرد آن مربوط است. «سواد رسانه‌ای» مبحث اصلی پودمان است و شناخت درست ابعاد آن یکی از رسالت‌های هنرآموزان محسوب می‌شود.

۲ مواد و تجهیزات

با استفاده از وایت‌برد و رایانه و نرم‌افزار پاورپوینت و... اطلاعات مورد نظر خود را به صورت جذاب و مؤثری ارائه نماید. ارائه نسخه pdf از مقالات و کتاب‌های موجود در فضای اینترنت با موضوع سواد رسانه‌ای، همراه با عکس و تصویر و توصیف خلاصه‌ای از کتب مذکور یکی از نکات کلیدی در فراگیری بهتر این درس ایجاد می‌کند. آدرس چند سایت اینترنتی یا کانال‌های اطلاع‌رسانی در حوزه وسایل ارتباط جمعی و سواد رسانه‌ای را به هنرجویان ارائه دهید.

۳ دانش افزایی

در این درس حداقل دو موضوع محوری مطرح شده است که عبارت‌اند از:

۱ مبحث نخست به طبقه‌بندی وسایل ارتباط جمعی مربوط می‌شود. در این بحث حداقل هشت متغیر مانند: سرعت، عمق، وسعت، دسترسی، تداوم، محلی بودن، درگیری حواس و اعتبار تشریح شده و هنرآموز باید با ارائه مثال‌های مختلف بتواند قابلیت‌های هر یک از رسانه‌ها را توصیف نماید. البته فهرست متغیرهای مذکور قابل افزایش است و هنرجویان می‌توانند با گفت‌وگو و مطالعه و پژوهش بیشتر بر تعداد این متغیرها بیفزایند و به بحث و گفت‌وگو بپردازند.

۲ موضوع بحث دوم «سواد رسانه‌ای و کاربردهای آن» است. این مبحث اگرچه کوتاه و موجز ارائه شده است اما هنرآموز می‌تواند با مطالعه بیشتر پیرامون این موضوع، هنرجویان را با مباحث کلیدی فراوانی آشنا نماید. هنرجویان باید تحت تأثیر این بحث به جایگاه و ضرورت سواد رسانه‌ای پی ببرند و درک کنند که بدون فراگیری سواد رسانه‌ای هرگز قادر به تولید محتوای اثرگذار رسانه‌ای نخواهند بود. «هنرآموز می‌تواند برای تحلیل محتوای فیلم دور افتاده از متن زیر استفاده کند»

نقاط عطف در ارتباطات انسانی و تحولات آن

- ۱ توسعه و تکمیل صحبت و زبان بین ۹۰۰۰۰ تا ۳۵۰۰۰ سال قبل از میلاد
- ۲ اختراع خط، شروع ۲۵۰۰ سال قبل از میلاد
- ۳ اختراع چاپ، سال ۱۴۶۵ میلادی
- ۴ شروع چاپ انبوه روزنامه اوایل دهه ۱۸۳۰
- ۵ تلگراف الکتریکی سال ۱۸۴۴
- ۶ پیدایش صنعت سینما حدود سال ۱۹۰۰
- ۷ شروع پخش برنامه‌های رادیویی دهه ۱۹۲۰ و تلویزیونی اواخر دهه ۱۹۴۰

۸ رسانه‌های نوین در دهه هفتاد آغاز می‌شود. منظور از تکنولوژی‌های جدید، تکنولوژی‌هایی هستند که پس از دهه ۱۹۷۰ میلادی ایجاد شده‌اند. تکنولوژی اطلاعاتی شامل شبکه‌های اطلاعاتی کامپیوتری کمیت و کیفیت اطلاعات قابل دسترس را به شیوه‌ای انقلابی و بی‌سابقه دگرگون ساخته است. همچنین تکنولوژی ماهواره، موجب ظهور رسانه‌های الکترونیکی در سطح جهان شده است. تأثیرات انقلابی فیبر نوری و فناوری ماهواره‌ای بر تحرک انواع اطلاعات و تصاویر، نیل به ابر شاهره‌های اطلاعاتی چند رسانه‌ای جهان شمول می‌شود. افزایش قدرت رایانه، نرم‌افزارهای رایانه‌ای، تحولات در فناوری ارتباطی به گونه‌های مختلف، به فشرده شدن جهان کمک کرده‌اند.

ویژگی ارتباطات جمعی

- ۱ وجود افراد حرفه‌ای

۲ وسیله ارتباطی قدرتمند

۳ پخش پیام وسیع و گسترده

۴ پخش سریع

۵ فعالیت پیوسته

۶ مخاطبان انبوه و ناهمگون و پراکنده

۷ مخاطبان به صورت گزینشی به برنامه‌ها توجه می‌کنند.

تفاوت‌های استفاده از وسایل ارتباط جمعی با دیگر ابزارهای ارتباطی

۱ از دست دادن دقت ارتباط به جهت نبود بازخورد

۲ محدود شدن دامنه تأثیرات پیام به دلیل شرایط مسیر

مقایسه ابعاد گوناگون رسانه‌ها

۱ راست‌نمایی: در ارائه گستره‌های یک رویداد بکر، گستره‌هایی همچون: نمادهای کلامی، نمادهای تصویری رنگ‌ها، صدا، حرکت

۲ سرعت ارسال پیام

۳ قابل حمل بودن

۴ قابلیت بازبینی رسانه، سهولتی که پیام‌گیرنده با استفاده از آن بتواند برای رفع نیاز خود پیام را به تکرار دریافت کند.

۵ گستردگی پوشش رسانه از اطلاعات محیط پیرامونی

۶ قابلیت دسترسی رسانه به بازخوردها

ویژگی‌های انواع رسانه‌ها

الف) رسانه‌های چاپی

۱ وسعت اخبار

۲ دوام اخبار

۳ تنوع اخبار

ب) رسانه‌های الکترونیکی

۱ نزدیکی و بی‌واسطگی؛

۲ تعامل و واکنش دوسویه؛

۳ ابر متن (HTML) برای پیوند خوانندگان با سایر اطلاعات همان متن؛

۴ وجود امکانات و ابزارهای متفاوت، وقتی گرافیک‌های متحرک، نوآهنگ‌ها، نماآهنگ‌ها به عکس‌ها اضافه می‌شود، روزنامه الکترونیک به رسانه‌ای جاندار تبدیل می‌شود.

۵ دلخواه کردن، عمل کردن به طرز دلخواه مخاطب از طریق پخش شبکه‌ای و فناوری، تا افراد مثلاً روزنامه خاص خود را دایر کنند.

۶ شخصی شدن؛

۷ نسل‌ها و کادرها، در غرب روزنامه‌های الکترونیک، کادرها و حتی محتوای روزنامه‌های

چاپی را غارت کرده‌اند.

۸ توزیع افقی بدون سلسله مراتب، در رسانه‌های الکترونیک و سایبر گیرنده یک مشارکت‌گر فعال است که مثل فرستنده در توزیع اطلاعات شرکت دارد.

ویژگی رسانه‌های نوین

- ۱ دیجیتال شدن در تمام عرصه‌ها
- ۲ همگرایی رسانه‌های گوناگون
- ۳ جداسدن اینترنت از ارتباطات جمعی
- ۴ به کارگیری نقش‌های انتشاراتی
- ۵ درون‌گرایی بیشتر نقش مخاطب
- ۶ هم‌پاشیدگی «نهاد رسانه»
- ۷ کاهش کنترل اجتماعی

معایب و کاستی‌های رسانه‌های الکترونیک

- ۱ دستیابی محدود به اینترنت
- ۲ هزینه استفاده از اینترنت
- ۳ هزینه‌های تولید
- ۴ فقدان زیر ساخت‌های مخابراتی و فناوری اطلاعات
- ۵ فقدان قوانین لازم
- ۶ سواد رایانه‌ای
- ۷ تخصص فنی برای عوامل

۴ شیوه تدریس

هنرآموز می‌تواند با ایجاد بحث و گفت‌وگو میان هنرجویان و بیان پرسش و پاسخ‌های لازم در ارتباط با موضوعات درس، بپردازد.

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

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

(هنرجو در پایان این درس باید بتواند توصیف روشنی از طبقه‌بندی رسانه‌ها ارائه دهد و تحلیل مختصری از سواد رسانه‌ای و کاربردهای آن بیان نماید. میزان مشارکت هنرجویان در مباحث کلاسی و نیز هوشمندی هنرجویان در افزودن به فهرست طبقه‌بندی رسانه یا مباحث مربوط به سواد رسانه‌ای، هنرآموز را قادر می‌سازد تا

ارزشیابی نسبتاً شفافی از هنرجویان به عمل آورد. در این درس هنرآموز می‌تواند هنرجویان را به گفت‌وگو و تبادل نظر پیرامون ویژگی‌های هر یک از رسانه‌ها سوق دهد و به تدریج آنها را به کشف و درک این قابلیت‌ها نایل سازد و یا از آنها بخواهد مطالب خود را در قالب یک تحقیق کوتاه ارائه نمایند. به ویژه در بخش مربوط به کاربرد سواد رسانه‌ای هنرآموز می‌تواند فیلم‌های دروغین و ساختگی در فضای مجازی را که نمونه‌های آن نیز تقریباً فراوان است به عنوان شاهد مثال، نمایش دهد و از هنرجویان نیز بخواهد تا نمونه‌های دیگری را (که تشخیص دروغین بودن آنها به همین سادگی هم ممکن نیست) مثال بزنند و در مورد تأثیرات آن و یا نحوه ساخت آنها توضیح دهند. (تشخیص اطلاعات غلط و دروغ‌های رسانه‌ای. همچنین هنرآموز می‌تواند برخی از برنامه‌های تلویزیونی، یا مطالب منتشر شده در روزنامه‌های رسمی یا کانال‌های تلگرامی را مورد نقد و بررسی قرار دهد و از هنرجویان بخواهد تا نقاط قوت و ضعف آنها را به بحث بگذارند. و یا با نمایش چند برنامه کوتاه تبلیغی، سیاسی و فرهنگی اهداف القایی برنامه را تشریح نماید و هنرجویان را نیز موظف به تشخیص درست اهداف القایی توسط رسانه‌ها نماید.)

هنرآموز برای عمق بخشیدن به مباحث و ارزیابی هنرجویان، بحث پیرامون لایه‌های پنهان و زیر متن رسانه‌هاست. هنرجویان می‌توانند به تحلیل متن و زیر متن برخی محتویات رسانه‌ای بپردازند مانند:

آیه ۹۲ سوره نحل:

متن: وَلَا تَكُونُوا كَالَّذِينَ نَفَقَتْ غُرْلُهُمْ مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ أَنْكَاثًا تَتَخَذُونَ آيْمَانَكُمْ دَخَلًا بَيْنَكُمْ أَنْ تَكُونَ أُمَّةٌ هِيَ أَرْبَىٰ مِنْ أُمَّةٍ إِنَّمَا يَبْلُوكُمُ اللَّهُ بِهِ وَلَيُبَيِّنَنَّ لَكُمْ يَوْمَ الْقِيَامَةِ مَا كُنْتُمْ فِيهِ تَخْتَلِفُونَ (۹۲)

و مانند آن زن نباشید که بافته خویش را پس از محکم بافتن، رشته رشته می‌کرد، (بدین گونه که شما) سوگندهای خود را دستاویز میان خودتان می‌گیرید به خیال آنکه گروهی از گروه دیگری بیشتر است، جز این نیست که خداوند شما را با آن سوگندها، آزمایش می‌کند و حتماً آنچه را که در آن اختلاف می‌کردید در قیامت برایتان روشن خواهد ساخت. (۹۲)

زیرمتن: عهد شکن نباشید

فرامتن: شرایط تاریخی که این آیه نازل شده است.

متن: افرادی دارند آلودگی‌ها را مخفی می‌کنند.

زیرمتن: تصویر بیرون پنجره نماد کشورهای صنعتی است که با ادامه دادن روند توسعه در حال نابودی زمین هستند اما به جای چاره‌اندیشی در حال پنهان کردن هستند، ظاهرسازی کشورهای توسعه یافته با شعارهای حفظ زمین

فرامتن: کشورهای توسعه یافته تعهد کرده‌اند که تا سال ۲۰۲۰ فعالیت‌های صنعتی خود را کم کنند. نکته‌ای که دانستن آن در درک ما از مفهوم تصویر اثرگذار است.

جلسه ۳: اصول کلی سواد رسانه‌ای و ظرفیت رسانه تلویزیونی

۱ مقدمه

هنرجویان چه در مقام تولیدکننده محتوای رسانه‌ای و چه در جایگاه مصرف‌کننده محتویات باید بدانند اصول کلی حاکم بر دنیای رسانه‌ها چیست و تغییر این اصول به سادگی ممکن نخواهد بود. همان‌طور که می‌دانید حتی پیام‌های به ظاهر خنثی و بی‌طرفانه در دنیای رسانه‌ها حاوی بار ایدئولوژیک و یا بار سیاسی و اجتماعی هستند و حوادث مستند و واقعی نیز می‌توانند ساختگی و تصنعی به نظر برسند. در این درس، به گوشه‌ای از نقاط عطف رسانه‌های ارتباط جمعی و سیر تکامل آنها اشاره‌ای می‌شود و ظرفیت رسانه تلویزیون به عنوان رسانه‌ای فراگیر و پرنفوذ با قابلیت ترکیب و هم‌افزایی با سایر رسانه‌ها مورد بحث قرار می‌گیرد.

۲ مواد و تجهیزات

با استفاده از وایت‌برد و رایانه و نرم‌افزار پاورپوینت و... اطلاعات مورد نظر خود را به صورت جذاب و مؤثری ارائه نمایید. آماده‌سازی پشت صحنه چند فیلم مستند با هدف نمایش ساختگی بودن برخی آثار واقع نما و یا نمایش عکس‌های مفهومی، از دیگر امکانات مورد نیاز برای این جلسه است.

۳ دانش‌افزایی

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

۱ اصول کلی سواد رسانه‌ای شامل: ساختگی و سازه‌ای بودن رسانه‌ها، اهمیت برداشت‌های شخصی مخاطبان از محتوای رسانه و تفسیر به رأی شخصی، رسانه‌ها و اهداف تجاری آنها، پیام‌های ایدئولوژیک و بار سیاسی و اجتماعی در رسانه‌ها و همچنین ویژگی زیبایی‌شناسی هر یک از رسانه‌ها مورد بحث قرار می‌گیرد. هنرآموز می‌تواند برای هر یک از موضوعات این بحث، فیلم‌ها یا سندھایی را ارائه دهد و با تشریح ابعاد مختلف این آثار، مصادیق روشنی از اصول کلی حاکم بر رسانه‌ها و محتویات رسانه‌ای ارائه نماید. (در بخش بعدی برخی اقدامات عملی را توضیح خواهیم داد)

۲ به خلاصه‌ای از سیر تکامل رسانه‌ها از صنعت چاپ و رواج روزنامه و کتاب، تا اختراع رادیو و تلویزیون و نیز رسانه‌های الکترونیکی مدرن مربوط می‌شود. بدیهی است که هنرآموز می‌تواند با مطالعه شخصی، توضیح جامع‌تر و کامل‌تری از سیر تطور و تکامل رسانه‌ها ارائه دهد، اما فراموش نباید کرد که هدف این درس بیان محفوظات تاریخی نیست و محتویات ارائه شده به هنرجویان می‌بایست به بینش و سواد رسانه‌ای آنها بیفزاید.

۳ جایگاه تلویزیون در میان سایر وسایل ارتباط جمعی اشاره می‌شود و به صورت مختصر به نحوه پیدایش این رسانه قدرتمند و رواج آن در کشور ایران پرداخته‌ایم. از آنجا بنیان مباحث این پودمان و پودمان‌های بعدی بر موضوع تلویزیون و برنامه‌سازی

تلویزیونی استوار است، هنرآموز می‌بایست فرایند تکامل رسانه‌ها را به نحوی تشریح نماید که جایگاه رسانه تلویزیون بیش از سایر رسانه‌ها نمود داشته باشد و هنرجویان را به پیگیری و کسب اطلاعات بیشتر پیرامون این رسانه رهنمون سازد.

۴ شیوه تدریس

هنرآموز می‌تواند با نمایش فیلم و یا نمایش عکس‌های مفهومی در راستای مبحث نخست، به صورت عینی اصول حاکم بر سواد رسانه‌ای را بیان نماید. و از هنرجویان بخواهد در مبحث سیر تکامل رسانه‌ها، نقاط عطف دیگری را نشان دهند و پیرامون آن به بحث و گفت‌وگو بپردازند.

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

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

(هنرجو در پایان این درس باید بتواند توصیف روشنی از اصول کلی حاکم بر سواد رسانه‌ای ارائه دهد و سیر تکامل رسانه‌ها را با ذکر اهمیت و جایگاه تلویزیون بیان کند. میزان مشارکت هنرجویان در مباحث کلاسی و نیز هوشمندی هنرجویان در افزودن به فهرست اصول حاکم بر سواد رسانه‌ای یا مباحث مربوط به سیر تکامل رسانه‌ها، هنرآموز را قادر می‌سازد تا ارزشیابی نسبتاً شفافی از هنرجویان به عمل آورد.)

«هنرآموز» برای درک درست هنرجویان از مبحث فوق، مطالب ذیل را ارائه نماید.

نمایش چند عکس مفهومی نظیر عکس‌های ذیل و در خواست از هنرجویان برای اظهار نظر و توصیف برداشت شخصی خود. به طور طبیعی هر مخاطب برداشت خاصی از این تصاویر ارائه می‌کند که هنرآموز می‌تواند در فرایند بحث برداشت‌های شخصی مخاطبان از پیام‌های رسانه، بهره‌برداری نماید.



فصل اول: رسانه‌های ارتباط جمعی و برنامه سازی در تلویزیون

تحلیل فرایند ساخت برنامه تلویزیونی

واحد یادگیری

(۲)

جلسه ۴: تولید برنامه‌های تلویزیونی

۱ مقدمه

با شناخت و چگونگی شکل‌گیری و کاربردهای رسانه‌های جمعی، حال به چگونگی ساخت برنامه و نیازهای شناختی هنرجو که از عوامل اصلی و مهم است، به امر برنامه‌سازی می‌پردازیم.

۲ مواد و تجهیزات

تجهیزات لازم و کمک آموزشی برای یادگیری بهتر هنرجو عبارت‌اند از:

۱ نمایشگر مجهز به گیرنده شبکه‌های تلویزیونی

۲ لوازم مورد نیاز برای پخش تصویر و صدای برنامه‌های ضبط

۳ نمونه برنامه‌های ضبط شده (برای این بخش برنامه‌هایی که ویژه اقشار مختلف جامعه از نظر سنی، جنسیتی، تخصصی و قومی ساخته شده است آماده گردد، به‌طور مثال: انواع برنامه‌های کودک و نوجوان، برنامه‌های آموزشی، برنامه‌های بزرگسالان و...)

۲ دانش افزایی

دسته‌بندی اول و مهم برای بینندگان برنامه‌های تلویزیونی، مبنای سن مخاطب است، بنابراین لازم است هنرآموز آگاهی لازم در مورد مبانی روانشناختی افراد جامعه با توجه به سن آنها داشته باشد، پیشنهاد می‌شود، هنرآموزان برای آشنایی بیشتر با نحوه ارتباط تماشاگر و تلویزیون، کتب روانشناسی پیرامون خصوصیات سنی انسان‌ها و کتاب‌هایی در مورد ارتباط تلویزیون با مخاطب را مطالعه نمایند، این امر کمک می‌کند که هنگام نمایش تولیدات تلویزیونی ساخته شده بر اساس سن مخاطب، در کلاس، تحلیل جامع‌تری از نحوه کار سازندگان آثار داشته باشند.

۴ شیوه تدریس

در شروع بحث، با چند سؤال؛ سنجش توانایی‌های ذهن هنرجویان و ایجاد انگیزه در جذب مباحث درسی مطرح گردد. سپس، یک نمونه از برنامه‌های تولید شده پیرامون

موضوع مورد بحث به نمایش گذاشته شود و از هنرجویان بخواهید ضمن اعلام نظرات خود با یکدیگر به بحث و گفت‌وگو بپردازند.

در مورد تقسیم‌بندی مخاطبان نیز، ابتدا مقدمه‌ای درباره نوع تقسیم‌بندی موضوع بیان گردد، سپس با همان شیوه قبلی کلاس ادامه پیدا کند، به طور مثال اگر قرار است درباره سطح سواد بیننده صحبت کنید در مقدمه ضروری است، موضوع سواد در برنامه‌سازی را تشریح کنید، همین‌طور در مورد، تقسیم‌بندی‌های بعدی که عبارت‌اند از: میزان سواد، جنسیت، تخصص و شغل و قومیت مخاطبان.

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

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

جلسه ۵: ساختار تولیدهای تلویزیونی

۱ مقدمه

شناخت درست و دقیق از ساختارهای مختلف برنامه‌های تلویزیونی برای تعیین آینده شغلی و روش‌های ساخت مورد علاقه هنرجو بسیار مهم است، بنابراین لازم است هنرآموزان ضمن آموزش مباحث این قسمت، توجه هنرجویان را به شناخت توانایی خود برای انتخاب نوع برنامه‌سازی بعد از فارغ‌التحصیلی جلب نمایند.

پیشنهاد می‌شود که هنرآموزان مطالعه کتب مختلف را، پیرامون انواع برنامه‌سازی‌های تلویزیونی، ساخت تولید برنامه‌های نمایشی و مستندسازی را در برنامه مطالعاتی خود بگنجانند، فراموش نشود که هدف شناخت درست و منطقی هنرجو از ساختارهای برنامه‌سازی تلویزیونی است، بنابراین لازم است هنرآموزان از وارد شدن به مباحث تخصصی در ساخت برنامه، به دلیل تداخل با مباحث مطرح شده در دروس تخصصی دیگر خودداری نمایند، زیرا در صورت مغایرت بحث‌های تخصصی ذهن هنرجو دچار آشفتگی می‌شود.

۲ مواد و تجهیزات

۱ نمایشگر مجهز به گیرنده شبکه‌های تلویزیونی

۲ لوازم مورد نیاز برای پخش تصویر و صدای برنامه‌های ضبط شده

۲ برنامه‌های ضبط شده و منتخب برای پخش در کلاس به عنوان نمونه، مثل: تولیدات نمایشی، گفت‌وگو محور، مستند، کلیپ و سریال.

۲ شیوه تدریس

در این قسمت پیشنهاد می‌شود، ضمن توضیح و تشریح برنامه، تولیدهایی که به طور صحیح یا نادرست از همان ساختار استفاده شده است به نمایش گذاشته شود و از هنرجویان بخواهید پیرامون انتخاب ساختار برنامه، توسط تولیدکنندگان به بحث و گفت‌وگو بپردازند. ضروری است، چرایی استفاده از انواع ساختارهای تلویزیونی و به خصوص ژانرهای متفاوت مستندسازی به‌خوبی برای هنرجویان تشریح گردد. از هنرجویان بخواهید که برنامه ساخته شده را ضمن پرهیز از وارد شدن به نکات تخصصی فنی، به لحاظ انتخاب نوع ساختار تجزیه و تحلیل نمایند.

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

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

جلسه ۶: مراحل ساخت تولیدات تلویزیونی

۱ مقدمه

برای معرفی مراحل ساخت یک فیلم یا برنامه از تقسیم‌بندی سه قسمتی تحت عناوین: پیش تولید، تولید و پس تولید استفاده می‌گردد، در صورتی که برای هنرجویان ضروری است بدانند که جهت تولید یک برنامه تلویزیونی، این سه قسمت در میانه راه است و قبل و بعد از این سه قسمت دو مرحله مهم دیگر وجود دارد، هنرآموزان در تشریح این دو مرحله مهم که عبارت‌اند از: طراحی و به تصویب رساندن متن، قبل از مرحله پیش تولید و مرحله آخر، بعد از مرحله پس تولید، یعنی چگونگی پخش برنامه ساخته شده و حواشی آن، اهتمام ورزند. بنابراین در این بخش، پنج مرحله اصلی برای تولیدات برنامه‌های تلویزیونی در نظر گرفته شده است.

۲ مواد و تجهیزات

۱ وایت برد یا تخته سیاه

۲ نمایشگر و دستگاه پخش کننده تصاویر

۳ در صورت امکان تهیه فیلم‌های آموزشی از نحوه طراحی، تولید و پخش محصولات کارخانه‌ای

۳ شیوه تدریس

هنرآموزان هر یک با استفاده از توانایی‌های شخصی و شناخت خود از هنرجویان، به تشریح موضوعات بپردازند؛ با توجه به اصول تولید، در زمینه فرهنگی، صنعتی تا حدود زیادی مشترک است، هنرآموزان در زمان آموزش این بخش فقط به جنبه سیستماتیک تولید توجه داشته باشند و از بحث‌های مربوط به چگونگی تولید یک اثر هنری خودداری نمایند.

به دلیل تثوریک بودن این مبحث و جهت جلوگیری از خستگی هنرجویان، بهتر آن است زمان تدریس کمتر باشد و بیشتر هنرجویان در گفت‌وگو مشارکت کنند.

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

آزمون‌های شفاهی و کتبی عملکردی، مشاهده عملکرد، فعالیت‌های کلاسی و کارگاهی، تهیه گزارش و کار پوشه (هنرجویان به چند گروه تقسیم و هر گروه، تهیه یک روزنامه دیواری را با در نظر گرفتن مراحل تولید، از تصویب موضوع تا تعیین وظایف نفرات، تولید، آماده‌سازی و نصب آن برای محل تحصیل خود، به عهده بگیرند).

ارزشیابی شایستگی تحلیل رسانه و ساخت برنامه در تلویزیون - فصل ۱

نمره	استاندارد (شاخص‌ها، داوری، نمره دهی)	نتایج	استاندارد عملکرد (کیفیت)	تکالیف عملکردی (شایستگی‌ها)	عنوان فصل ۱
۳	توصیف ویژگی‌های اختصاصی رسانه فراگیر تلویزیون تحلیل انواع رسانه‌های ارتباط جمعی تشریح مراحل تولید برنامه تلویزیونی در قالب پژوهش مکتوب با هدف شناسایی انواع رسانه‌های ارتباط جمعی و کسب نمره مطلوب در آزمون کتبی (از محتویات تدریس شده)	بالاتر از حد انتظار	تحلیل و ساخت برنامه تلویزیونی، براساس قالب‌های مرجع؛ با استفاده از نمایش فیلم و بررسی نمونه آثار و تجزیه و تحلیل آراء و نظرات صاحب‌نظران در حوزه رسانه	تحلیل وسایل ارتباط جمعی و رسانه تلویزیونی	تحلیل رسانه و ساخت برنامه در تلویزیون
۲	توصیف ویژگی‌های اختصاصی رسانه فراگیر تلویزیون شناسایی انواع رسانه‌های ارتباط جمعی و کسب نمره متوسط در آزمون کتبی (از محتویات تدریس شده)	در حد انتظار		تحلیل فرایند ساخت برنامه تلویزیونی	
۱	تفکیک انواع برنامه تلویزیونی و رسانه‌های ارتباط جمعی و کسب نمره ضعیف در آزمون کتبی (از محتویات تدریس شده)	پایین تر از انتظار			
				نمره مستمر از ۵	
				نمره شایستگی فصل از ۳	
				نمره فصل از ۲۰	

فصل دوم: فرایند طرح و متن

واحد یادگیری ۱- تبیین طرح‌ها، متون نگارشی و روایت مبتنی بر اجرا
واحد یادگیری ۲- تحلیل فرایند طرح و متن

نمونه جدول بودجه‌بندی: فرایند طرح و متن - فصل ۲

جلسه	واحد یادگیری	فصل	رئوس محتوا	زمان	
				نظری	عملی
جلسه ۱	تبیین طرح‌ها، متون نگارشی و روایت مبتنی بر اجرا	۲	طرح‌ها و متون نگارشی و روایت مبتنی بر اجرا	۳	۱
جلسه ۲	تبیین طرح‌ها، متون نگارشی و روایت مبتنی بر اجرا	۲	تفکیک و دسته‌بندی برنامه‌ها	۲	۱
جلسه ۳	تبیین طرح‌ها، متون نگارشی و روایت مبتنی بر اجرا	۲	تفکیک و دسته‌بندی طرح و متن	۳	۱
جلسه ۴	تحلیل فرایند طرح و متن	۲	انواع ساختارهای برنامه تلویزیونی	۳	۱
جلسه ۵	تحلیل فرایند طرح و متن	۲	فرایند طرح و متن به شبکه و تصویب نهایی	۳	۱
جلسه ۶	تحلیل فرایند طرح و متن	۲	فرایند برآورد مالی	۲	۲
جلسه ۷	فرایند طرح و متن	۲	ارزشیابی، تحلیل یک برنامه تلویزیونی از نظر روایت متنی و روایت اجرایی. برآورد مالی یک سکانس (به صورت گروه‌های چهار نفره).	-	۶

فصل دوم: فرایند طرح و متن

تبیین طرح‌ها و متون نگارشی و روایت مبتنی بر اجرا

جلسه ۱: طرح‌ها، متون نگارشی و روایت مبتنی بر اجرا

۱ مقدمه

هدف، آشنایی هنرجویان با شیوه‌های نگارش طرح و متن برنامه‌های تلویزیونی و همچنین روش‌های تحقیق جهت نگارش متن یا تهیه محتوا برای برنامه‌ها (غیروابسته به متن نگارشی) است. «طرح اولیه» و «نگارش فیلمنامه یا متن برنامه تلویزیونی» شاید نخستین گام و مهم‌ترین مرحله برای آغاز برنامه‌سازی تلویزیونی محسوب شود. با وجود آنکه برخی از انواع برنامه‌های تلویزیونی، وابسته به متن نگارشی نیستند، اما اجرای آنها به طراحی اولیه و تحقیق محتوایی نیازمند است عملاً جایگزین متن می‌شود. این پودمان به هیچ وجه قصد ندارد به هنرجویان اصول طراحی یا نگارش فیلمنامه آموزش دهد، اما سعی دارد تا جایگاه و نقش واقعی نویسندگان و محققین برنامه‌ها را تشریح سازد و مهم‌ترین شیوه‌های نگارش طرح و متن انواع برنامه‌های نمایشی و غیرنمایشی را توصیف نماید. هنرآموز برای تدریس این مباحث، باید شناخت کاملی از اصول نگارش طرح و فیلمنامه داشته باشد و در صورت نیاز، بتواند سؤالات هنرجویان را در خصوص ریزه‌کاری‌های متن پاسخ دهد. ضرورت دارد هنرآموز با مفاهیم تخصصی در حوزه «روایت» اعم از «روایت نگارشی» یا «روایت مبتنی بر اجرا» و یا «کارگردانی بدون متن مکتوب» آشنا باشد؛ بسیاری از برنامه‌های تلویزیونی، بدون متن نگارشی تولید می‌شوند و عوامل مؤثر در روایت، مانند: کارگردان، مجری، تدوین‌گر و تصویربردار، مسئولیت ساماندهی محتوای برنامه را برعهده دارند.

۲ مواد و تجهیزات

با استفاده از وایت‌برد و رایانه و نرم‌افزار پاورپوینت و... اطلاعات موردنظر خود را به صورت جذاب و مؤثری ارائه نماید. برای مبحث آماده‌سازی، خلاصه‌ای از فیلم مستند درباره جنگ دنیاها بسیار مفید است.

هنرآموز می‌تواند با نمایش انواع برنامه‌های نمایشی، خبری، مستند، ورزشی و... به جایگاه متن و جایگاه اجرای بدون متن اشاره کند و هنرجویان را نیز در کشف این تفاوت‌ها

به چالش بکشد. همچنین در مبحث دوم، هنرآموز قادر است با نمایش برخی برنامه‌ها موضوع روایت را تشریح کند و قابلیت‌ها و کارکردهای روایی را ترسیم نماید. آماده سازی انواع ۹ گانه برنامه‌سازی، (مانند: برنامه‌های نمایشی، مستند، میزگرد، سخنرانی، گزارشی - خبری، مسابقه، انیمیشن، ترکیبی، موسیقی تصویری) و توصیف بخشی از محتوای تحقیقی در هریک از برنامه‌ها، می‌تواند در فهم و ادراک مطالب درس نقش مؤثری ایفا نماید.

ارائه فهرستی از کتاب‌های در حوزه روایت و یا روش‌های تحقیق همراه با عکس و تصویر و توصیف خلاصه‌ای از کتب مذکور یکی از نکات کلیدی در فراگیری بهتر این درس ایجاد می‌کند. آدرس چندسایت اینترنتی یا کانال‌های اطلاع‌رسانی در حوزه روایت را به هنرجویان ارائه دهید.

۲ دانش افزایی

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

- ۱ جایگاه و اهمیت طرح و طراحی با توجه به انواع ساختار برنامه
- ۲ جایگاه و اهمیت متن (روایت نگارشی و روایت اجرایی) با توجه به انواع ساختار برنامه
- ۳ جایگاه و اهمیت تحقیق با توجه به انواع ساختار برنامه

۱ در این بخش با ارائه یک مثال از برنامه رادیویی «جنگ دنیاها» (به کارگردانی اورسن ولز، که در سال ۱۹۳۸ موجب بروز وحشت گسترده در یکی از ایالت‌های آمریکا شد) به تبیین نقش و جایگاه رسانه پرداخته‌ایم. تشریح این مثال، به خوبی نشان می‌دهد که رسانه‌ها در برابر افکار عمومی مسئولیت سنگینی برعهده دارند و کوچک‌ترین سهل‌انگاری موجب بروز سوءتفاهم‌های فراوانی در میان مردم خواهد شد. بر همین اساس، موضوع «طراحی» برنامه و «نگارش قبل از تولید» علاوه بر نقش کنترلی، می‌تواند سهم به‌سزایی در افزایش کیفیت برنامه ایفا نماید و با ایجاد امکان برنامه‌ریزی دقیق‌تر برای عوامل تولید، نقش چشمگیری در کاهش هزینه‌ها و زمان تولید ایفا نماید.

سپس به جایگاه «واحد طرح و برنامه» که اغلب یک شورای کارشناسی جهت بررسی طرح‌های و متن‌های تلویزیونی است، می‌پردازیم. البته سازو کار این شورا در جلسات بعدی به شکل مبسوط‌تری توضیح داده می‌شود. به اعتقاد بسیاری از کارشناسان، «طرح» یکی از مهم‌ترین محصولات برنامه‌سازی است و درگاه ورودی به مراحل بعدی محسوب می‌شود. بدون طرح، امکان تولید برنامه تلویزیونی بسیار دشوار است و تمام کسانی که خود را واجد سواد رسانه‌ای می‌دانند، باید توانایی نگارش طرح و یا توانایی تجزیه و تحلیل آن را داشته باشند. در پایان نیز به حداقل سه کارکرد اساسی طرح اشاره شده است. هنرآموز باید با ارائه مثال‌های روشن از کارکرد طرح، نمونه‌های مختلفی از طرح را به هنرجویان ارائه دهد و قابلیت‌ها و کارکردهای طرح را به خوبی تشریح نماید.

۲ مبحث دوم، مربوط به فرایند نگارش متن برنامه‌های تلویزیونی است. در این درس به تشریح دو گونه برنامه‌سازی اشاره شده است که عبارت‌اند از «برنامه‌های مبتنی بر متن نگارشی یا فیلمنامه» و «برنامه‌های بدون اتکاء به متن» هنرآموز باید با نمایش انواع برنامه‌های تلویزیونی تفاوت این دو گونه را به هنرجویان نشان دهد. هنرجویان با دیدن این برنامه‌ها می‌توانند به نقاط اشتراک و یا تفاوت‌های برنامه‌سازی پی‌ببرند و در مورد این مطالب به گفت‌وگو و تبادل نظر بپردازند. اغلب برنامه‌های زنده نظیر: گزارش‌های ورزشی، سخنرانی‌ها و برنامه‌های گفت‌وگو محور، نیاز کمتری به متن مکتوب دارد درحالی‌که برنامه‌های نمایشی و برخی از برنامه‌های مستند و خبری، وابسته به متن است. هنرآموز در خلال نمایش این گونه آثار می‌تواند به برخی مزایا و معایب گونه‌های مذکور اشاره نماید.

در موضوع «روایت» هنرآموز می‌بایست با تشریح این کلید واژه، علاوه بر تعریف آن، کارکردهای روایی را در متن و در اجرا نشان دهد. در ادامه این مبحث به حداقل سه نوع روایت «نوشتاری، شنیداری و دیداری» اشاره شده است. مفهوم روایت اندکی پیچیده است، اما اگر هنرآموز بتواند با ذکر مثال‌های مختلف و روشن، این مفهوم را در ذهن هنرجویان روشن سازد، کار خود را برای ادامه مباحث بعدی بسیار ساده خواهد کرد. مبحث سوم به موضوع تحقیق برنامه‌ای و انواع آن مربوط است. هنرآموز باید بتواند اهمیت تحقیق را در انواع برنامه‌های تلویزیونی نشان دهد و به‌ویژه نقش تحقیق را در برنامه‌های بدون اتکاء به متن مکتوب را تشریح سازد.

«هنرآموز می‌تواند برای تشریح مفهوم طرح از متن زیر استفاده کند»

توجه

تحقیق به مثابه محتوای برنامه محسوب می‌شود.



«هنرآموز می‌تواند برای تشریح مفهوم طرح از متن زیر استفاده کند»

پیرنگ، طرح یا پلات چیست؟

پیرنگ یا طرح یا پلات (Plot) در اصطلاح ادبیات داستانی و ادبیات نمایشی، به‌توالی منظم اعمال و حوادث داستان که مبتنی بر رابطه علت و معلولی است، اطلاق می‌شود. در یک اثر داستانی ممکن است علاوه بر پیرنگ اصلی، یک یا چند پیرنگ فرعی نیز وجود داشته باشد. در فیلم‌های سینمای کلاسیک معمولاً یک پیرنگ اصلی و یک پیرنگ فرعی مشاهده می‌شود، اصطلاح پیرنگ در اصل متعلق به نقاشی است و معنی آن، طرح اولیه‌ای است که نقاشان می‌کشند و سپس آن را تکمیل می‌کنند.

«فورستر» تفاوت میان داستان و پیرنگ را این‌گونه بیان می‌دارد: «پیرنگ نقل حوادث است، اما نقلی که در آن وجود رابطه علت و معلولی اهمیتی خاص دارد. «شاه مرد و سپس ملکه نیز مرد.» داستان است اما «شاه مرد و سپس ملکه از غصه دق کرد.» پیرنگ

است زیرا ضمن آنکه ترتیب تقدم و تأخر رخدادها در آن حفظ شده، رابطه علی دو رخداد نیز در آن بیان شده است.

طرح فیلمنامه چیست؟

طرح فیلمنامه به سلسله رخدادها و حوادث روایی فیلمنامه اطلاق می‌شود که توسط فیلمنامه نویس و بدون اشاره به جزئیات، معمولاً در ۱ تا ۴ الی ۱۵ صفحه تنظیم شده و تهیه‌کنندگان معمولاً بر اساس آن تصمیم به سفارش نگارش فیلمنامه یا ساخت فیلم مذکور می‌گیرند. از این‌رو از منظر فیلمنامه‌نویس روش تهیه طرح، خود از اهمیت خاصی برخوردار است.

پیرنگ اصطلاحی است برآمده از نقاشی و معادل انگلیسی Plot. شاید شنیده باشید که هر داستان باید دارای پی‌رنگی برای خود باشد. اما شاید تشخیص اینکه پی‌رنگ اساساً چیست دشوار بنماید. در این جستار ما سعی داریم با آوردن تعریف پیرنگ، و برشمردن مشخصات آن کمک کنیم تا ساده‌تر بتوان تشخیص داد آیا داستان‌هایی که می‌خوانیم از پیرنگ درستی برخوردار هستند یا فاقد آن هستند، یا پی‌رنگ قانع‌کننده‌ای دارند.

سابقه استفاده از پی‌رنگ به رساله «فن شعر» ارسطو باز می‌گردد. ارسطو در فن شعر وقتی عناصر تراژدی را برمی‌شمارد، از باب هفت به بعد به تشریح دقیق پی‌رنگ می‌پردازد. او برای طرح داستان یا همان پی‌رنگ اصطلاح Mythos را برگزید، و در باب شش پیرنگ را توالی یا ترتیب رخدادها تعریف می‌کند. از نظر ارسطو پیرنگ که خود همراه با پنج عنصر دیگر سازنده تراژدی است، از سه بخش تشکیل شده است. آغاز، میانه و پایان. ارسطو در فصل هفت به‌هنگام شروع تعریف پی‌رنگ آن را نخستین و مهم‌ترین عنصر تراژدی معرفی می‌کند. لازمه تراژدی از نظر ارسطو یکپارچگی و کامل بودن است. یعنی باید آغاز وسط و پایان داشته باشد.

وقتی قرار است داستانی نقل شود، این داستان باید از سلسله حوادثی تشکیل شده باشد. درست مانند دانه‌های تسبیح در رشته تسبیح. یعنی حوادث یا رخدادهایی که داستان را شکل می‌دهند به مانند دانه‌های تسبیح هستند. اما دانه‌های تسبیح به خودی خود تسبیح نمی‌سازند، باید رشته یا نخ آنها را به هم متصل کند. این رشته چیست؟ رشته مزبور رابطه علت و معلولی است. یعنی هر رخدادی باید معلول رخداد دیگری باشد و از آن ناشی شده باشد. بدین گونه بین این عناصر که همان دانه‌های تسبیح باشند پیوند برقرار می‌شود و پی‌رنگ داستان شکل می‌گیرد. فورستر نویسنده بریتانیایی در اثر خود موسوم به «اصول رمان» داستان را روایت رخدادهایی می‌داند که توالی زمانی دارند. با نگاه به همین تعریف پیرنگ داستان را هم روایت می‌داند که در آن علیت (رابطه علت و معلولی) مورد تأکید و اهمیت است.

وقتی می‌گوییم پادشاه مرد، و بعد ملکه مرد دو حادثه را که از توالی زمانی پیروی می‌کند بیان کرده‌ایم اما برای آنکه پیرنگ داستان را شکل دهیم باید بین این دو

حادثه رابطه علت و معلولی ایجاد کنیم. پادشاه مرد و ملکه نیز از فراق او دق کرد. حال می توان پرسید ملکه چرا دق کرد؟ از فراق پادشاه. توالی زمانی هم در این پی‌رنگ رعایت شده است. یا بهتر است بگوییم منطق زمانی. همان‌جا می‌خوانیم، «ملکه مرد و کسی نمی‌دانست چرا، تا آنکه بعدها مشخص شد از فراق شاه ملکه دق کرده بود.» در این پی‌رنگ، راز و رمزی نهفته است که به ما کمک می‌کند تا داستان را بسط دهیم. با چنین پی‌رنگی می‌توان در داستان تعلیق نیز ایجاد کرد و خواننده را تا پایان داستان مشتاق نگاه داشت. ارسطو در بحث عناصر تشکیل‌دهنده تراژدی از پی‌رنگ به عنوان عنصر اصلی نام می‌برد و سه بخش را در آن ضروری بر می‌شمارد. به همین منوال نمایشنامه‌نویس آلمانی، گوستاو فرای تاگ در اثر خود موسوم به «فن نمایشنامه» پی‌رنگ را به تفصیل و تقسیم بیشتری یعنی در ۵ بخش تعریف و تقسیم می‌کند. این ساختار که برای نمایشنامه پیشنهاد شده، بعدها به «هرم فرای تاگ» موسوم شد.

هرم مزبور از پایین شامل آشناسازی یا مقدمه چینی است که طی آن شخصیت‌های داستان (قهرمان و ضدقهرمان) معرفی می‌شوند، و مقدمه برای طرح کشمکش پرداخت می‌شود. پس از این مرحله به تدریج باید داستان اوج بگیرد و خواننده را به نقطه اوج هیجان برساند. یعنی جایی که خواننده می‌خواهد بداند پس از این تعلیق، موجود پشت این جریان چیست و تعارض یا کشمکش به کجا می‌رسد. سپس مرحله نقطه فرود است، که دیگر اوج به پایان خود رسیده و به سوی نتیجه نزدیک می‌شویم و دست آخر نیز نتیجه است.

پی‌رنگ، پلات "Plot"

واژه و کارکرد پی‌رنگ از قرن هجدهم به بعد در داستان پذیرفته شده است. پی‌رنگ بستگی به این دارد که آغاز و میانه و پایان داستان ما چگونه باشد.

«پی‌رنگ، مرکب از دو کلمه پی + رنگ است، پی به معنای بنیاد، شالوده و پایه آمده و رنگ به معنای طرح و نقش است. بنابراین روی هم (پی‌رنگ) به معنی (بنیاد نقش) و (شالوده طرح) است. معنای دقیق و نزدیک برای (Plot) اصطلاح plot را به (طرح) و (طرح و توطئه) و (چهارچوب) ترجمه کرده‌اند که به نظر دقیق نیست و خواننده این دو مفهوم گوناگون را به هم می‌آمیزد و ذهنش آشفته می‌شود و گاهی هم معادل (داستان) و (خلاصه داستان) را برای آن عنوان کرده‌اند که کاملاً نادرست است. دکتر محمدرضا شفیعی معتقد است که پی‌رنگ همان (پی‌رنگ) است که در فرهنگ معین آمده است. (طراحی که نقاشان روی کاغذ می‌کشند و بعد آن را کامل می‌کنند، طرح ساختمانی که معماران می‌ریزند و از روی آن ساختمان بنا می‌کنند) ارسطو پی‌رنگ را ترکیب‌کننده حوادث و تقلید از عمل (action) دانسته است. کوتاه‌ترین تعریف پی‌رنگ واژه (الگو) است که خلاصه شده (الگوی حوادث) است.

پیرنگ وابستگی موجود بین حوادث داستان را به‌طور عقلانی تنظیم می‌کند و از این نظر، پیرنگ فقط ترتیب و توالی وقایع نیست، بلکه مجموعه‌ی سازمان یافته‌ی وقایع است. این مجموعه‌ی وقایع و حوادث با رابطه‌ی علت و معلولی به هم پیوند خورده و با الگو و نقشه‌ای مرتب شده است.»

«پیرنگ حاصل شخصیت‌پردازی و کشمکش است. همیشه باید یک نوع وضعیت، دشوار، با یک موقعیت حساس و پرشور و هیجانی دم دست داشته باشیم، حتی اگر این وضعیت فقط یک خیال باطل در ذهن یکی از شخصیت‌های داستان باشد. شکل گرفتن تدریجی وقایع تقریباً مثل عبور از روی یک ردیف سنگی است که در عرض رودخانه کم عمقی چیده‌اند.

ساحلی که در آن سو قرار دارد پایان کار است. پیرنگ شرح وقایع است که توجه خاصی بر حادثه و سانحه دارد. زمان باید حفظ شود، اما حس و حال بر آن سایه افکننده باشد. پیرنگ آمیخته با ابهام، با فرمی که توان رشد و توسعه‌ای بسیار بالا دارد و بستگی به هوش و ذکاوت و نیز حافظه‌ای کارا دارد. نویسنده باید از بطن وجودش سخن بگوید و نباید به پیرنگی تصنعی بیندیشد. پیرنگ مسئله بزرگی است و باید عمیقاً به مضمون و درونمایه، شخصیت‌ها و صحنه دقت کرد تا قابل باور باشد و سلسله وقایع راحت‌تر ظاهر شوند و افراط و تفریط نیز در کار صورت نگیرد.»

پیرنگ ایجاد یک سؤال است که سؤالات دیگر را به همراه دارد و محصول شخصیت‌پردازی و حادثه است، رشته‌ی حوادثی است که نویسنده انتخاب می‌کند یک داستان ساده باید نقشه‌ی منظمی داشته باشد و پیرنگ نقل حوادث با وجود رابطه‌ی علی‌الهمیت دارد و باید حس تعلیق داشته باشد و محتوای آن مدام در جنبش است و احساس آن لحظه به لحظه شدت می‌یابد.

پیرنگ، نقشه، طرح یا الگوی حوادث در داستان است و چونی و چرایی حوادث را نشان می‌دهد. حوادث باید چنان تنظیم و ترکیب شود که در نظر خواننده منطقی جلوه کند. پیرنگ فقط توالی حوادث نیست، بلکه مجموعه سازمان یافته‌ی حوادث یا وضعیت و موقعیت‌ها است.

نقل حوادث بر تکیه روابط علت و معلولی در اثر است. هر حادثه به چه دلیل اتفاق افتاده؟ چه حادثی و به چه دلیل اتفاق می‌افتد؟ یعنی وابستگی موجود میان حوادث را به‌طور عقلانی تنظیم می‌کند. فورستر معتقد است که حوادث و وقایع باید از یکدیگر ناشی شوند و با هم ارتباط منطقی و سببی داشته تا پیرنگ را به‌وجود آورند.»

پیرنگ را می‌توان به دو نوع تقسیم نمود: پیرنگ باز (Open Plot) و پیرنگ بسته (Close Plot) نام برد.

در پیرنگ باز ترتیب طبیعی حوادث بر نظم ساختگی و قراردادی غلبه می‌کند و دارای نتیجه‌گیری و پایانی باز است و قطعیتی در آن وجود ندارد و اگر هم موجود باشد مهم نیست. مخاطب باید پایان کار را پیدا کند یا به عمق آن پی‌برد و اما پیرنگ بسته از

ویژگی پیچیده و تو در تو برخوردار است و نتیجه‌گیری و گره‌گشایی قطعی دارد که بیشتر در داستان‌های اسرارآمیز دیده می‌شود و به کار می‌رود و ترتیب ساختگی حوادث بر نظم طبیعی آن غلبه می‌کند. در کتاب‌ها و مرجع‌های مختلف عناصر پیرنگ با هم متفاوت هستند. مثلاً در یکی تعداد عناصر نه و در دیگری هشت یا دوازده مورد است که در این متن به نه مورد آن اشاره می‌کنم که عبارت‌اند از: کشمکش - بحرانی - گسترش - نقطه اوج - گره‌گشایی - مضمون - صحنه - گفت‌وگو - گره‌افکنی است.

هنر آموز می‌تواند برای تشریح بحث روایت از متن زیر استفاده کند:

روایت ارائه یک داستان در یک قالب ساختاری است (به صورت سخن، نوشتار، سرود، فیلم، تلویزیون، بازی کامپیوتری، عکاسی یا تئاتر) که سکانسی از یک رخداد قصه‌ای یا غیر قصه‌ای را توصیف می‌کند.

داستان فرآورده‌ای تخیلی است که در جهان خود، واقعی نمایانده می‌شود. واژه داستان ممکن است به‌عنوان مترادفی برای روایت استفاده شود. همچنین می‌تواند به‌عنوان کلمه ارجاعی به سکانس‌های توضیح داده شده در روایت تلقی گردد. یک روایت ممکن است توسط یک شخصیت در خلال روایت بزرگ‌تر نقل شود. یک بخش مهم از روایت، شیوه روایت است. شیوه‌های به‌کاررفته برای برقراری ارتباط در روایت به‌عنوان یک عملکرد را روایت‌گری می‌نامند.

در کنار بیان، استدلال، توصیف روایت نیز جزء چهارم شیوه بیان در کلام تعریف می‌شود در تعریف دقیق‌تر روایت شیوه قصه‌نویسی است که در آن راوی مستقیماً با خواننده ارتباط برقرار می‌کند.

داستان‌ها یک جنبه پراهمیت فرهنگ به‌شمار می‌آیند. به بسیاری از کارهای هنری و اکثر کارهای ادبی داستان می‌گویند در حقیقت بشریت از داستان‌ها شکل گرفته‌است. اون فلانگان از دانشگاه دوک استاد تحقیقات حس آگاهی می‌نویسد: «شواهد قویاً نشان می‌دهند که انسان در تمام فرهنگ‌ها برای ارزش‌گذاری هویت خود از نوعی فرم روایتی استفاده می‌کند. ما داستان سرایان دیرینه هستیم.»

خاستگاه روایت

داستان‌ها خاستگاه باستانی دارند که در فرهنگ‌های مصر باستان، یونان باستان، چین و هندوستان وجود دارند. داستان‌ها یک مؤلفه بارز از ارتباطات انسانی است که به‌عنوان تمثیل و نمونه، برای روشن کردن اهداف مورد استفاده قرار می‌گیرد. داستان سرایی احتمالاً یکی از ابتدایی‌ترین فرم‌های سرگرمی است. روایت ممکن است به پروسه‌های روان‌شناختی شخصی، حافظه و معناسازی اشاره کند.

به نظر پژوهشگران منشأ روایت‌هایی که از جهان وجود دارد عواملی مانند: اساطیر، ادیان، تاریخ، ادبیات و یافته‌های علمی است. بعضی از نظریه‌پردازان باور دارند که نخستین روایت‌ها از اساطیر سرچشمه گرفته‌اند. روایت‌های اساطیری سعی داشتند

چیستی و چرایی جهان را برای انسان توضیح دهند. بسیاری از محققان انسان را ذاتاً حیوانی قصه‌گو می‌دانند که می‌کوشد هرچه را که پیرامونش وجود دارد در قالب داستان بریزد تا آشفته‌گی‌ها و پراکندگی‌های دنیایش را سر و سامان دهد. گروهی نیز معتقدند، نیاز ناگزیر ما به ارتباط انسانی، موجب شده که داستان‌گویی بخش جدایی‌ناپذیری از هویت انسانی شود. انسان با داستان دنیایی پیدا می‌کند که می‌تواند آن را با دیگران به اشتراک بگذارد.

صرف‌نظر از میزان درستی و اعتبار هر یک از این ادعاها، انسان همواره مشغول بازگویی و بازسازی داستان‌هایی است که پیش‌تر شنیده است. در گذر زمان، بازگویی و بازسازی روایت‌های اولیه، گاه در ساحت خیال و گاه در فضای واقعی و تاریخی دنبال شده و داستان‌های جدیدی از جهان به وجود آمده است. راویان داستان‌ها دانسته و ندانسته و تحت تأثیر تجربه‌های فردی یا خیال‌پردازی محض یا متأثر از رخداد‌های تاریخی، سمت و سوی داستان‌ها را تغییر می‌دهند. بعضی از این داستان‌ها به روایت‌های جمعی تبدیل می‌شوند. روایت‌های جمعی به تعبیر «ژان فرانسوا لیوتار» ابر روایت‌هایی هستند که روایت‌های کوچک‌تر را در دل خود جای می‌دهند و افراد زیادی قطعیت و حقیقت آنها را می‌پذیرند. بعضی از روایت‌ها هم فردی هستند و در مقیاس کوچک‌تری فقط به راوی تعلق دارند و منحصر به او باقی می‌مانند.

تئوری ادبی

از منظری متداول در نشانه‌شناسی و تئوری ادبی، روایت یک داستان یا بخشی از یک داستان است. ممکن است به زبان آورده شود، نوشته شود یا تصور شود و یک یا چند زاویه دید را برای برخی نقش‌ها و ناظرها یا همه آنان ارائه می‌دهد. در داستان‌هایی که به صورت شفاهی بیان می‌شوند، یک نفر داستان را بیان می‌کند، یک راوی که مخاطبان یا او را می‌بینند یا صدایش را می‌شنود کسی که لایه‌های معنایی غیر زبانی را به متن می‌افزاید. راوی همچنین این فرصت را دارد تا واکنش مخاطب در برابر داستان را مشاهده کند، تا روش بیان خود را با مضمون‌های روشن یا بالابردن میل مخاطب اصلاح کند. تفاوت‌های این روش با قالب نوشتاری که در آن نویسنده واکنش‌های محتمل خوانندگان را در حال رمزگشایی متن می‌سنجد تا انتخاب نهایی کلمات به امید رسیدن به واکنش مطلوب را انجام دهد، قابل تمیز است. قالب هرچه که باشد، ممکن است مضمون به مردم و اتفاقات جهان واقعی مربوط باشد که با نام روایتگر تجربه‌های شخصی شناخته می‌شود. زمانی که مضمون ساختگی باشد، روش‌های دیگری اعمال می‌شوند. متن صدای روایتگر است، درحالی که راوی متعلق به جهانی ساختگی یا خیالی و نه واقعی است. راوی می‌تواند یکی از شخصیت‌های داستان باشد. رولان بارت این بخش از شخصیت‌ها را با عنوان «موجود کاغذی» تعریف می‌کند و داستان شامل روایتگرهای تجربه شخصی که توسط نویسنده خلق شده‌اند، می‌شود. زمانی که افکار

آنان نیز دخیل باشند با عنوان کانونی‌سازی درونی (internal focalization) شناخته می‌شود، هنگامی که ذهن هر شخصیت، روی رویداد خاص متمرکز می‌شود، متن واکنش‌های او را بازتاب می‌کند. در قالب‌های نوشتاری، خواننده صدای راوی را هم از طریق مضمون و هم سبک نگارش می‌شنود. نویسنده می‌تواند صداها را برای حالات و مواقع مختلف رمزگذاری کند و صداها می‌توانند هم آشکار و هم پنهان باشند و از نشانه‌هایی که عقاید، ارزش‌ها و نظرات آرمانی راوی را آشکار می‌سازند می‌توان وضعیت نویسنده را نسبت به مردم، رویدادها و چیزها بازشناخت.

زیبایی‌شناسی روایت

هنر روایت به خودی خود یک امر بسیار مهم زیبایی‌شناسانه است. معمولاً تعداد زیادی از المان‌های زیبایی‌شناسانه در داستان‌های خوب پرداخت شده، وارد عمل می‌شوند. این المان‌ها شامل ایده‌های ضروری ساختار روایت با شروع و میانه و پایان یا شرح، توسعه، نقطه اوج، پایان، با رویدادهای مهم و محرک که در خطوط پیرنگ به صورت منسجم ساختار بندی شده‌اند، قابل تشخیص‌اند. با تمرکز ویژه روی بی‌ثباتی که شامل یادآوری گذشته، توجه به اتفاقات حال و پیش‌بینی آینده یا پس‌آمد می‌شود، تمرکز قابل توجه به شخصیت‌ها و شخصیت‌پردازی که «تقریباً مهم‌ترین مولفه رمان است».

تعریف روایت

«بنیادی‌ترین عنصر داستان، روایت است. روایت به مفهوم بازگویی پی‌درپی واقعه، کاشف توالی، تسلسل و زنجیره‌وار بودن گفتاری است که راوی آن را بازگو می‌کند. واضح است که واقعه لزوماً به حوادث عینی و ماجراهای خارجی اطلاق نمی‌شود. بازگویی ذهنیات هم اگر با توالی و پیوستگی همراه باشد نوعی روایت است». در واقع روایت همان بازگو کردن داستان است. اسکولز و کلاگ در کتاب ماهیت روایت، روایت را این‌گونه تعریف می‌کند:

«کلیه متون ادبی که دارای دو خصوصیت وجود قصه و حضور قصه‌گو است، می‌توان یک متن روایی دانست».

بدون تردید، روایت یک متن نیاز به یک راوی دارد و راوی درصدد بیان داستانی است. در نتیجه یکی از ویژگی‌های بدیهی یک روایت وجود راوی و وجود داستانی است که قرار است روایت شود.

برای اینکه با روایتی داستانی روبه‌رو باشیم غیر از راوی و داستان به چه چیزهای دیگری احتیاج داریم؟

مایکل تولان برای روایت، این تعریف را در نظر گرفته است:

«[روایت] توالی ملموسی است از حوادثی که به صورت غیر تصادفی در کنار هم آمده‌اند. از این تعریف این‌گونه استنباط می‌شود که روایت توالی سلسله‌ای از حوادث است با این‌همه

نباید تصور کرد که فقط اگر سلسله‌ای از حوادث کنار هم زنجیر شوند، تشکیل روایت می‌دهند بلکه از شرایط عمده این توالی به هم مربوط بودن حوادث است. اینکه به شکل اتفاقی با هم تلاقی پیدا نکرده باشند. تولان می‌گوید مقصود از غیر اتفاقی بودن حوادث این است که ارتباط میان حوادث باید مشخص و با انگیزه باشد. به عبارت دیگر روایت توالی منظم حوادثی است که دارای ارتباط استنتاجی باشد و یکی از دیگری منتج شود. غیر از حوادثی که با مشخصات یاد شده (حوادث روشن و از قبل طراحی شده با انگیزه‌ای منطقی) عنوان شد، باید به مفهوم واقعه در روایت نیز توجه داشت. تا وقتی که واقعه به معنای داستانی خود به متن وارد نشده باشد داستان آغاز نمی‌شود و تا وقتی داستان آغاز نشده باشد با روایت داستانی نیز مواجه نیستیم.

«منظور از واقعه، موقعیت یا وضعیتی است که از تعادل برخوردار نیست». حتماً برای تان پیش آمده‌است، متنی را بخوانید که صفحات ابتدایی آن سرشار از توضیح و گزارش است. توضیح درباره‌ی گذشته شخصیت و یا شرایط اکنون او و یا گزارش از موقعیت مکانی داستان. مثلاً نویسنده با وسواس تمام، جزئیات خانه و یا محل کاری را به تصویر می‌کشد. توضیحات، شما را خسته می‌کند و شما با خودتان می‌گویید پس داستان کی شروع می‌شود؟ مثل وقتی که توی اتوبوس نشسته‌اید و عجله دارید ولی راننده بیرون از اتوبوس گرم صحبت با یکی از دوستانش است. شما می‌خواهید اتوبوس حرکت کند؛ این برای تان مهم است. در داستان نیز خواننده می‌خواهد زودتر وارد داستان شود و در واقع می‌خواهد با روایتی داستانی روبه‌رو شود. تا وقتی که حرکت داستان کند باشد و یا حرکتی احساس نشود، داستان شروع نشده‌است. منظور از واقعه، تزریق حالتی ناپایدار به داستان است. فرض کنید با ترسیم فضای محل کار با شخصیتی روبه‌رو هستید؛ تا وقتی که این جملات را می‌خوانید داستان شروع نشده‌است یعنی واقعه‌ای رخ نداده‌است:

او هر صبح ساعت هشت وارد اتاق کارش می‌شد با همکارانش صبحانه می‌خورد و بعد از آن چایش را در اتاق با دو حبه قند می‌نوشتید. رئیسش مردی تنومند با صدایی خشن بود که وقتی در راهروها قدم می‌زد توجه همه را به خود جلب می‌کرد... اما به محض اینکه راوی درباره‌ی شخصیت داستان این مطالب را عنوان کند، اتفاقی که منتظرش هستیم می‌افتد:

تا دیروز اهمیتی نمی‌داد که خانم به منش با آنها صبحانه بخورد یا نه؛ ولی وقتی دیروز او را با روسری سبز رنگ در خیابان مشغول خرید دیده بود و با لبخند با یکدیگر سلام کرده بودند و او رنگ چشم‌های خانم به منش را بسیار زیبا دیده بود، متوجه شده بود خیلی وقت است به خانم به منش علاقه‌مند است.

در این روایت راوی مسئله عشق را به میان می‌کشد. مسئله‌ای پیچیده با سرانجامی نامعلوم. از این جاست که داستان شروع می‌شود و خواننده با یک روایت داستانی روبه‌رو است.

انواع روایت

روایت در حالت کلی سه نوع است:
روایت نوشتاری که ادبیات را خلق کرده است و روایت شنیداری مانند: نقلی و روایت تصویری که سینما و تئاتر جزء آن به شمار می‌آیند.

ویژگی‌های روایت

ویژگی‌های روایت مشخصاً ارتباط تنگاتنگی با تعریف روایت دارد. از دیدگاه مایکل تولان روایت پنج ویژگی دارد:

۱ مصنوعی بودن: تفاوت روایت با زبان طبیعی و روزمره مثلاً گفت‌وگوی بین دو نفر در یک قهوه‌خانه در این است که از قبل دارای طرح و برنامه‌ای است و طبق آن طرح ساخته می‌شود. حتی در روایت شفاهی هم از آن‌رو که قصه‌گو قبلاً روایتی را که می‌خواهد تعریف کند تمرین کرده است، این حالت تصنع وجود دارد در این‌جا همه چیز در خدمت داستان‌نویس و یا قصه‌گو و داستان اوست.

۲ تکراری بودن: در روایت به‌خصوص روایت داستانی چیزی هست که به‌نظر تکراری می‌رسد، چیزی که در داستان و یا قصه‌هایی که قبلاً خوانده‌ایم تکرار شده است. این حالت تکرار و یا بهتر بگوییم آشنایی، تنها منحصر به قصه نیست بلکه در داستان هم با حال و فضا و شخصیت‌هایی روبه‌رو می‌شویم که اگر عیناً مثل هم نیستند دست‌کم خصایص و وجوه مشترکی دارند که برایمان آشنا است و قبلاً هم در آثار دیگران آنها را دیده‌ایم.

۳ هر روایت سیر مشخصی دارد: هر روایت از جایی شروع می‌شود و به‌جایی ختم می‌شود. داستان‌نویس و یا قصه‌گو قصه‌اش را از جایی شروع می‌کند و می‌داند یا دست‌کم انتظار دارد که داستانش باید به‌کجا ختم شود و چه نتایجی به‌دست آورد. (البته تشخیص این روند در داستان امروز با همه پیچیدگی‌هایش کمی مشکل است و نیاز به دقت و تأمل دارد)

۴ هر روایتی یک راوی و قصه‌گو دارد.

۵ در هر روایت با نوعی جابه‌جایی روبه‌رو هستیم
روایت سلسله‌ای از حوادث هم‌زمان نیست که پشت سرهم قطار شوند؛ بلکه راوی می‌تواند حادثه‌ای را جابه‌جا کند و به دلخواه خود دست به ترکیب‌های تازه‌ای بزند و با در سیر زمانی وقایع دست ببرد». (اخوت، ۱۳۷۱: ۱۲ تا ۱۴)

هر روایت خط سیری دارد؛ درحالت کلی با توجه به سبک نگارش، دو خط سیر برای روایت وجود دارد: روایت خطی و روایت غیر خطی.

روایت خطی

اگر در داستان، با ترتیب وقایع و رویدادها طبق زمان تقویمی روبه‌رو باشیم، سیر روایت خطی است؛ یعنی تمام رویدادها پشت سرهم و با تبعیت از تقدم و تأخر زمانی و مکانی

خود در داستان روایت شده‌اند.

روایت غیر خطی

زمانی که رویدادهای داستانی برای وقوع‌شان نظم زمانی و مکانی را به هم بریزند و از زمان تقویمی تبعیت نکنند، آن وقت شاید، رویدادی که در پایان داستان اتفاق می‌افتد به آغاز روایت داستانی تعلق گیرد و وقایع پیش و پس داستان با نقشه‌ای که نویسنده کشیده‌است در طول داستان روایت شوند.

خلاصه مطلب

- ۱ روایت به معنای بازگو کردن داستان است.
- ۲ زمانی با روایت داستانی روبه‌رو هستیم که واقعه‌ای در کار باشد. منظور از واقعه حالت ناپایداری است که به متن ورود پیدا می‌کند و داستان را به حرکت می‌اندازد.
- ۳ روایت در حالت کلی یا نوشتاری است یا شنیداری و یا تصویری.
- ۴ روایت ویژگی‌هایی دارد که مرتبط با تعریف آن است:
الف) تصنعی است.
ب) تکراری است.
ج) هر روایت سیر مشخصی دارد.
د) هر روایت راوی دارد.
و) در هر روایت با نوعی جابه‌جایی روبه‌رو هستیم.
- ۵ خط سیر روایت یا با توجه به تقدم و تأخر زمانی و مکانی حوادث پیش می‌رود (روایت خطی) و یا در آن حوادث بدون رعایت و تبعیت از زمان و مکان وقوع‌شان در داستان روایت می‌شوند (روایت غیرخطی).

۴ شیوه تدریس

هنرآموز باید برای هر مبحث مثال‌های متنوعی در قالب فیلم و عکس ارائه 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

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

(هنرجو در پایان این درس باید بتواند توصیف روشنی از جایگاه و اهمیت طرح و متن و نیز روایت ارائه نماید و کارکردهای طرح و روایت را تشریح نماید. هنرآموز قادر است با ارائه چند طرح حرفه‌ای (به‌عنوان الگو) و مشخص نمودن چند موضوع اجتماعی از هنرجویان بخواهد تا طرح‌هایی نزدیک به الگوی حرفه‌ای ارائه نمایند. همچنین

میزان مشارکت هنرجویان در مباحث کلاسی و نیز هوشمندی هنرجویان در افزودن به فهرست کارکردهای طرح و متن و یا روایت، هنرآموز را قادر می‌سازد تا ارزشیابی نسبتاً شفافی از هنرجویان به‌عمل آورد.

جلسه ۲: تفکیک و دسته‌بندی برنامه‌ها

۱ مقدمه

در این جلسه به تفکیک و دسته‌بندی برنامه‌های مبتنی بر متن (روایت نگارشی)، برنامه‌های مبتنی بر اجرا (روایت اجرایی) و اهمیت تحقیق در برنامه‌های مبتنی بر اجرا اشاره خواهیم کرد.

۲ مواد و تجهیزات

با استفاده از وایت‌برد و رایانه و نرم‌افزار پاورپوینت و... اطلاعات موردنظر خود را به‌صورت جذاب و مؤثری ارائه نماید. آماده‌سازی انواع ۹ گانه برنامه‌سازی، (مانند: برنامه‌های نمایشی، مستند، میزگرد، سخنرانی، گزارشی - خبری، مسابقه، انیمیشن، ترکیبی، موسیقی تصویر) می‌تواند در فهم و ادراک مطالب درس نقش مؤثری ایفا نماید. ارائه فهرستی از کتاب‌های در حوزه روایت همراه با عکس و تصویر و توصیف خلاصه‌ای از کتب مذکور یکی از نکات کلیدی در فراگیری بهتر این درس ایجاد می‌کند. علاوه بر آن، هنرآموز می‌تواند آدرس چندین سایت اینترنتی یا کانال‌های اطلاع‌رسانی در حوزه روایت را به‌هنرجویان ارائه دهد.

۳ دانش افزایی

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

تفکیک و دسته‌بندی برنامه‌های مبتنی بر متن (روایت نگارشی)

تفکیک و دسته‌بندی برنامه‌های مبتنی بر اجرا (روایت اجرایی)

اهمیت تحقیق در برنامه‌های مبتنی بر اجرا

۱ در مبحث اول دسته‌بندی مختصری از برنامه‌های مبتنی بر متن نگارشی صورت گرفته است، تا هنرجو بتواند به‌طور اختصاصی نقش متن را در این نوع برنامه‌ها ارزیابی نماید. هنرآموز باید با نمایش برنامه‌های مختلف تلویزیونی که برپایه تحقیق و متن مکتوب ساخته شده‌اند، ساختار روایی و پیچیدگی‌های محتوایی آنها را توصیف کند. برای عمق بخشیدن به این مطلب، بازدید از دبیرخانه مرکزی خبر صدا و سیما یا مشاهده پشت صحنه یک برنامه مستند یا داستانی بسیار مفید خواهد بود. همچنین می‌توان با دعوت از نویسندگان حرفه‌ای در کلاس درس، امکان گفت‌وگو و تبادل نظر را درخصوص موضوع درس فراهم کرد. در این مبحث به انواع روش‌های نگارش متن مانند: روش انفرادی، گروهی و کارگاهی و صنعتی اشاره شده است.

هنرآموز برای ملموس شدن این بحث می‌تواند هنرجویان را در گروه‌های مختلف سازماندهی نماید و آنها را موظف به تقسیم کار برای انجام یک تحقیق یا نگارش یک متن تحقیقی نماید.

۲ در بحث دوم، برنامه‌های مبتنی بر اجرا و بدون اتکاء به متن مکتوب مورد ارزیابی قرار گرفته است. در این مبحث جایگاه افرادی که می‌توانند نقش کلیدی در روایت اجرایی برعهده بگیرند مشخص شده است. هنرآموز می‌تواند با نمایش آثاری مانند: برنامه ترکیبی خندوانه، ماه عسل و یا برخی مستندهای شهید آوینی و یا سریال مستند سیره عملی امام روح الله به صورت عملی نشان دهد که روایت‌های مبتنی بر اجرا توسط چه افرادی محقق می‌شود.

۳ در مبحث سوم نیز موضوع تحقیق و جایگاه آن در انواع برنامه‌ها مورد بحث قرار گرفته است. هنرآموز می‌تواند با نمایش برخی آثار تلویزیونی که سهم تحقیق در آنها بسیار برجسته‌تر است، این موضوع را به بهترین شکل کالبدشکافی نماید. مقایسه دو برنامه مستند با یک موضوع مشخص مثل، موضوع اعتیاد (یا هر موضوع دیگری) می‌تواند نقش تحقیق و حتی تأثیر روایت را به خوبی نشان دهد.

۴ شیوه تدریس

هنرآموز می‌تواند در مبحث اول با نمایش انواع برنامه‌های نمایشی، خبری، مستند، ورزشی و... به جایگاه متن و جایگاه اجرای بدون متن اشاره کند و هنرجویان را نیز در کشف این تفاوت‌ها به چالش بکشد. در مبحث دوم، هنرآموز با نمایش برخی برنامه‌ها موضوع روایت را تشریح کند و قابلیت‌ها و کارکردهای روایی را ترسیم 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

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

جلسه ۳: تفکیک و دسته‌بندی طرح و متن

۱ مقدمه

در این قسمت به تفکیک و دسته‌بندی طرح، الزامات نگارش طرح، شناسنامه طرح، دسته‌بندی روش‌های تحقیق، تفکیک و دسته‌بندی متن نگارشی، تبیین تصویرنامه و استوری برد و روایت‌های مبتنی بر اجرا اشاره خواهد شد.

۲ مواد و تجهیزات

با استفاده از وایت‌برد و رایانه و نرم‌افزار پاورپوینت و... اطلاعات موردنظر خود را به صورت جذاب و مؤثری ارائه نماید. آماده‌سازی فیلم‌های مختلف تلویزیونی جهت بررسی شیوه دکوپاژ یا نمایش پشت صحنه برخی فیلم‌ها و انیمیشن‌ها که از استوری بردهای حرفه‌ای بهره می‌گیرند. آدرس چند سایت اینترنتی یا کانال‌های اطلاع‌رسانی در خصوص موضوع این درس را به هنرجویان ارائه دهد.

۳ دانش‌افزایی

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

۱- تفکیک و دسته‌بندی طرح و الزامات نگارش طرح

۲- دسته‌بندی روش‌های تحقیق

۳- تفکیک و دسته‌بندی متن نگارشی

۴- تبیین تصویرنامه - استوری برد و روایت‌های مبتنی بر اجرا

۱ مبحث اول، علیرغم آنکه فرمول مشخصی برای نگارش طرح وجود ندارد اما اغلب نویسندگان از دو شکل عمده برای نگارش و ارائه طرح استفاده می‌کنند که عبارتند از «طرح نمایشی» و «طرح غیرنمایشی» همچنین در اکثر شوراها طرح و برنامه تلویزیونی، فرم‌های خاصی به عنوان «شناسنامه طرح» وجود دارد که نویسندگان برای ارائه طرح خود باید از آن استفاده کنند. اطلاعات مندرج در این فرم‌ها به نحوی است که حتی هنرجویان نیز با اندکی تمرین و افزایش اطلاعات، می‌توانند از نظر شکلی، طرح‌های موردنظر خود را به درستی در این فرم‌ها منعکس نمایند. هنرآموز می‌تواند با تشریح این شناسنامه‌ها و ارائه چند نمونه طرح حرفه‌ای، هنرجویان را با مهم‌ترین الزامات نگارش طرح آشنا سازد.

۲ مبحث دوم، تبیین انواع روش تحقیق؛ اگرچه در روند نگارش یا تولید برنامه‌های تلویزیونی، برخی روش‌های متداول تحقیق و پژوهش کارایی ندارد، اما هنرآموز باید با اصول تحقیق کاملاً آشنا باشد و بتواند هنرجویان را در این زمینه راهنمایی نماید.

۳ مبحث سوم، دسته‌بندی متون نگارشی، اغلب نویسندگان برای نگارش متن برنامه‌های تلویزیونی از الگوهای معینی استفاده می‌کنند. برای مثال: نگارش اوت‌لاین Outline، چیست؟! و چه تفاوتی با نگارش تریتمنت Treatment دارد؟! خلاصه نویسی سکانس با نگارش صحنه‌ها چه تفاوت‌هایی دارد؟! و... هنرآموز با استفاده از متن‌های حرفه‌ای و نمونه‌های چاپ شده، می‌تواند اطلاعات بسیار مفیدی را به هنرجویان ارائه دهد.

۴ مبحث چهارم، آماده‌سازی تصویرنامه تلویزیونی و استوری برد (storyboard) فرایند طراحی استوری برد، نوعی نگارش متن اجرایی محسوب می‌شود و می‌تواند متن فیلمنامه را به مدل اجرایی تبدیل کند و یا حتی بدون متن مکتوب یا فیلمنامه

می‌تواند روایت اجرایی را تجسم ببخشد. به همین دلیل آشنایی با این بحث بسیار حائز اهمیت است. هنرآموز حتی می‌تواند با بررسی نما به نمای برخی آثار تلویزیونی شیوه طراحی استوری برد یا نحوه تقطیع و دکوپاژ را برای هنرجویان تشریح نماید و جایگاه و اهمیت طراحی استوری برد را تشریح سازد.

۴ دانش افزایی:

«هنرآموز می‌تواند برای تشریح مبحث نخست از متن زیر استفاده کند» آشنایی با چارچوب یک طرح نمایشی و یا غیرنمایشی، بهتر است برخی از مندرجات شناسنامه طرح را با تفصیل بیشتری بیان کنیم. در این بخش شناسنامه طرح غیرنمایشی را با دقت بیشتر کالبد شکافی می‌گردد.

شناسنامه طرح برنامه غیر نمایشی								
نقش پیشنهاد دهنده:								
طراحی <input type="checkbox"/>		توسعه‌دهنده <input type="checkbox"/>		سینما <input type="checkbox"/>		کارگردان <input type="checkbox"/>		
تجهیز کننده <input type="checkbox"/>								
مشخصات عوامل برنامه ساز:								
۱- طراحی:	میزان تحصیلات:	رشته تحصیلی:	که ملی:	کنن:				
۲- توسعه:	میزان تحصیلات:	رشته تحصیلی:	که ملی:	کنن:				
۳- کارگردان:	میزان تحصیلات:	رشته تحصیلی:	که ملی:	کنن:				
۴- تهیه کننده:	میزان تحصیلات:	رشته تحصیلی:	که ملی:	کنن:				
آدرس ارائه دهنده: _____ استاد: _____								
محبوبترین سوابق کاری کارگردان:								
ردیف	نام برنامه	محلته	ساختار	موضوع	تعداد	شبهه	سال تولید	صوابت
۱								
۲								
۳								
محبوبترین سوابق کاری تهیه کننده:								
ردیف	نام برنامه	محلته	ساختار	موضوع	تعداد	شبهه	سال تولید	صوابت
۱								
۲								
۳								

در صفحه اول شناسنامه طرح، اطلاعاتی از سوابق نویسنده طرح و برخی از عناصر کلیدی مانند: تهیه‌کننده و کارگردان اخذ می‌شود تا در همان گام نخست، کارشناسان شورای طرح و برنامه را با چکیده‌ای از سوابق حرفه‌ای و نمونه برنامه‌های قبلی آنها آشنا سازد. (در شناسنامه طرح نمایشی، اطلاعات نویسنده و یا سرپرست نویسندگان در اولویت قرار می‌گیرد). آگاهی از این سوابق به کارشناسان کمک می‌کند تا در هنگام بررسی طرح، روش اجرایی و سبک‌روایی نویسنده یا کارگردان را مدنظر قرار دهند و به ارزیابی دقیق‌تری از توانایی‌ها نائل شوند.

۱ مشخصات کلی طرح

عنوان گروه طرح	
موضوع کلی طرح	
ساختار	
هدف	

۱-۱ موضوع اصلی

۱-۱-۱ حوزه‌های تخصصی و بین ۱-۱-۲ حوزه‌های تخصصی و بین ۱-۱-۳ حوزه‌های تخصصی و بین ۱-۱-۴ حوزه‌های تخصصی و بین ۱-۱-۵ حوزه‌های تخصصی و بین ۱-۱-۶ حوزه‌های تخصصی و بین ۱-۱-۷ حوزه‌های تخصصی و بین ۱-۱-۸ حوزه‌های تخصصی و بین ۱-۱-۹ حوزه‌های تخصصی و بین ۱-۱-۱۰ حوزه‌های تخصصی و بین

۱-۲-۱ موضوع فرعی

۱-۲-۲ موضوع فرعی

۱-۲-۳ موضوع فرعی

۱-۲-۴ موضوع فرعی

۱-۲-۵ موضوع فرعی

۱-۲-۶ موضوع فرعی

۱-۲-۷ موضوع فرعی

۱-۲-۸ موضوع فرعی

۱-۲-۹ موضوع فرعی

۱-۲-۱۰ موضوع فرعی

در صفحه دوم شناسنامه طرح، اطلاعات کمی و کیفی طرح از جمله: مشخصات کلی طرح و ساختار و طبقه کیفی برنامه و محورهای موضوعی اصلی و فرعی درج می‌شود. منظور از «ساختار» تعیین یکی از ساختارهای ۹ گانه است که در پودمان اول به آن اشاره شد. طبقه برنامه نیز ناظر بر سقف بودجه و کیفیت مورد انتظار از برنامه است. این طبقه‌بندی نیز در پودمان اول تشریح گردیده است و صرفاً جهت یادآوری به رؤس آنها اشاره می‌کنیم:

۱ برنامه‌های گروه «الف ویژه یا الف ستاره دار» (مختص برنامه‌های با کیفیت ممتاز و شرایط سخت تولید)

۲ برنامه‌های گروه «الف» (مختص برنامه‌های با کیفیت خوب و شرایط متعارف تولید)

۳ برنامه‌های گروه «ب» (مختص برنامه‌های با امکانات و بودجه متوسط)

۴ برنامه‌های گروه «ج» (مختص برنامه‌های با امکانات کمتر و بودجه زیر متوسط)

۵ برنامه‌های گروه «د» (مختص برنامه‌های با حداقل امکانات تولید و بودجه بسیار ارزان)

سایر اطلاعات درخواستی در صفحه دوم، به تبیین موضوع اصلی و فرعی و رویکرد عمومی برنامه اختصاص دارد و نویسنده باید به صورت بسیار موجز و مختصر و با مناسب‌ترین کلمات یا کلید واژه‌ها، این مطالب را درج نماید تا کارشناسان شورا در یک نگاه، محورهای موضوعی و محتوایی را تشخیص دهند و مزایا و محسنات این طرح را در مقایسه با طرح های مشابه، معلوم سازند.

در صفحه سوم، نکات بسیار مهمی درج شده است که اگر نویسنده طرح، در توصیف آنها دقت بیشتری مبذول نماید، عملاً زمینه تصویب طرح خود را سرعت می‌بخشد. در واقع در این صفحه از شناسنامه طرح نویسنده قادر است به مهم‌ترین دلایل خود برای ارائه

بخش ۲: دروس و جلسات

طرح اشاره نماید (موضوعی که شاید در خلاصه طرح ضمیمه شده به این شناسنامه وجود نداشته باشد). همچنین نویسنده موظف است، به برجسته‌ترین نوآوری محتوایی در طرح و یا حتی خلاقیت‌هایی که در مرحله اجرا، مدنظر قرار دارد اشاره کند. سایر اطلاعات مندرج در این صفحه نیز شیوه‌های اجرایی و عملیاتی را معین می‌سازد که البته در شناسنامه طرح نمایشی با اندکی تفاوت ارائه می‌شود.

۴- صورت اجرای طرح: اسامی مسئولین طرح در سطح کارشناسی، مدیران، معاونان و سایر مسئولین در سطح استان و به شرح زیر آن در نظر آید:

۴- شرح اجرای پروژه در سطح کارشناسی، مدیران، معاونان و سایر مسئولین در سطح استان:

۵- در صورتیکه طرح به تنگ یا گره دیگری ارائه شده است، نام آن را در این کادر

۶- ویژگی‌های مفاد: خردسال گره‌گرا نوآموز آموزش نام گروه/موسسه

۷- تعصبات: خندان دینار طار نام طرح

۸- روش دستیابی به محتوای پروژه: روش آید روش و ابزار

۹- مکان: مکتوب صورتی صورتی

۹- طرح نیاز به روش: کتابخانه‌ای میدانی داده خارج غیر

۱۰- مکان پژوهش: مکتوب صورتی

۱۱- نوآوری و خلاقیت طرح را توضیح دهید:

در اغلب مواقع، نویسنده یا تهیه‌کننده خلاصه دست‌نویس یا تایپ شده از طرح اولیه را هم به شناسنامه طرح ضمیمه می‌کند و کارشناسان شورا علاوه بر مطالعه شناسنامه طرح، وظیفه اکید دارند تا طرح ضمیمه شده را نیز مطالعه کنند و به مقایسه ادعای نویسنده در خلاصه طرح و شناسنامه طرح نمایند. چه بسا نویسنده در خلاصه طرح به تشریح نکاتی پرداخته باشد که بخشی از آنها قابل درج در فضای محدود شناسنامه طرح نیست و..

صفحه چهارم شناسنامه طرح نیز مربوط به شورای طرح و برنامه و نظر نهایی کارشناسان است که نتیجه ارزیابی خود را به صورت رسمی در سه حالت (مردود، اصلاح و مصوب) ابلاغ می‌کند.

هنرآموز می‌تواند برای تشریح بیشتر مبحث دوم یعنی روش‌های تحقیق از متن زیر بهره‌برداری نماید:

دسته‌بندی روش‌های تحقیق

روش‌های پژوهش در علوم رفتاری را معمولاً با توجه به دو ملاک هدف و ماهیت تقسیم بندی می‌کنند.

دسته‌بندی روش‌های تحقیق بر اساس هدف: براساس هدف پژوهش‌ها به پژوهش‌های بنیادی و کاربردی تقسیم می‌شوند. برخی نیز معتقدند پژوهش‌ها براساس هدف به سه دسته تقسیم می‌شوند: تحقیق بنیادی، تحقیق کاربردی و تحقیق و توسعه. با عنایت به توضیحات زیر می‌توان گفت تحقیق و توسعه خود یک نوع تحقیق کاربردی است.

■ تحقیق بنیادی: پژوهشی است که به کشف ماهیت اشیاء پدیده‌ها و روابط بین متغیرها، اصول، قوانین و ساخت یا آزمایش تئوری‌ها و نظریه‌ها می‌پردازد و به توسعه مرزهای دانش رشته علمی کمک می‌نماید. هدف اساسی این نوع پژوهش تبیین روابط بین پدیده‌ها، آزمون نظریه‌ها و افزودن به دانش موجود در یک زمینه خاص است. برای مثال «بررسی رابطه اعتماد و تعهد در روابط صنعتی» یک نمونه تحقیق بنیادی است. سطح گفتمان کلی و انتزاعی در حوزه یک علم است. تحقیق بنیادی می‌تواند نظری یا تجربی باشد. تحقیق بنیادی نظری از روش‌های استدلال عقلانی و قیاسی استفاده می‌کند و بر پایه مطالعات کتابخانه‌ای انجام می‌شود. تحقیق بنیادی تجربی از روش‌های استدلال استقرائی استفاده می‌کند و بر پایه روش‌های میدانی انجام می‌شود.

■ تحقیق کاربردی: پژوهشی است که با استفاده از نتایج تحقیقات بنیادی به منظور بهبود و به کمال رساندن رفتارها، روش‌ها، ابزارها، وسایل، تولیدات، ساختارها و الگوهای مورد استفاده جوامع انسانی انجام می‌شود. هدف تحقیق کاربردی توسعه دانش کاربردی در یک زمینه خاص است. در اینجا نیز سطح گفتمان انتزاعی و کلی اما در یک زمینه خاص است.

برای مثال «بررسی میزان اعتماد مشتریان به سازمان فرضی» یک نوع تحقیق کاربردی است.

دسته‌بندی روش‌های تحقیق بر اساس نحوه گردآوری داده‌ها: پژوهش‌ها براساس نحوه گردآوری داده‌ها به دو دسته تقسیم می‌شوند: تحقیق توصیفی و تحقیق آزمایشی

۱ تحقیق توصیفی یا غیرآزمایشی شامل ۵ دسته است: پیمایشی، همبستگی، پس‌رویدادی، اقدام‌پژوهی، بررسی موردی

۲ تحقیق آزمایشی به دو دسته تقسیم می‌شود: تحقیق تمام‌آزمایشی و تحقیق نیمه‌آزمایشی

۱ تحقیق توصیفی یا غیر آزمایشی عبارت‌اند از:

۱-۱- تحقیق پیمایشی (Survey Research): در این نوع تحقیق هدف بررسی توزیع ویژگی‌های یک جامعه است و بیشتر تحقیق‌های مدیریت از این نوع هستند. در پژوهش پیمایشی پارامترهای جامعه بررسی می‌شود. در اینجا پژوهشگر با انتخاب

نمونه‌ای که معرف جامعه است به بررسی متغیرهای پژوهش می‌پردازد. پژوهش پیمایشی به سه دسته تقسیم می‌شود:

۱-۱-۱- روش مقطعی (Cross Sectional): گردآوری داده‌ها درباره یک یا چند صفت در یک مقطع زمانی خاص. برای مثال: بررسی میزان علاقه دانشجویان سال اول دبیرستان به ادامه تحصیل در یک رشته خاص.

۱-۱-۲- روش طولی (Longitudinal): در بررسی پیمایش طولی، داده‌ها در طول زمان گردآوری شده تا رابطه بین متغیرها در طول زمان سنجیده شود. برای مثال: «سیر تحول ثبت نام دانشجویان دختر در دوره‌های تحصیلات تکمیلی» یا «بررسی تحول مهارت‌های زبان فارسی پایه اول تا پنجم ابتدایی» (تحقیقات تحولی که به بررسی روندها و تحول پدیده‌ها در طول زمان می‌پردازند از این دسته هستند).

۱-۱-۳- روش دلفی (Delphi Technique): جهت بررسی دیدگاه‌های یک جمع صاحب‌نظر در مورد یک موضوع ویژه می‌توان از این تکنیک استفاده کرد. مانند: «بررسی دیدگاه اساتید دانشگاه درباره یک طرح جدید آموزشی».

۱-۲- تحقیق همبستگی (Correlational Research): در این نوع تحقیقات رابطه میان متغیرها بر اساس هدف پژوهش تحلیل می‌گردد. در تحقیقات همبستگی اگر هدف پیش‌بینی متغیرهای وابسته براساس متغیرهای مستقل باشد به متغیر وابسته متغیر ملاک و به متغیر مستقل متغیر پیش‌بین گویند. همچنین وجه تمایز تحقیق همبستگی با تحقیق آزمایشی در این است که متغیرهای مستقل دستکاری نمی‌شوند. براساس هدف به سه دسته تقسیم می‌شود:

۱-۱-۱- همبستگی دو متغیری: هدف بررسی رابطه همزمانی متغیرها است، به عبارت دیگر میزان هماهنگی تغییرات دو متغیر است. در بیشتر تحقیقات همبستگی دو

متغیری از مقیاس فاصله‌ای با پیش فرض توزیع نرمال و محاسبه ضریب همبستگی پیرسون استفاده می‌شود. مثال: رابطه اسناد ثبات و مرکز علیت با موفقیت در عملکرد

۱-۱-۲- تحلیل رگرسیون: در تحلیل رگرسیون هدف پیش‌بینی یک یا چند متغیر ملاک براساس یک یا چند متغیر پیش‌بین است. اگر هدف بررسی یک متغیر ملاک از یک متغیر پیش‌بین باشد از رگرسیون ساده استفاده می‌شود. اگر بررسی یک متغیر ملاک براساس چند متغیر پیش‌بین باشد از رگرسیون چندگانه (Multiple) استفاده می‌شود. اگر همزمان چند متغیر ملاک براساس چند متغیر پیش‌بین بررسی شود از رگرسیون چند متغیری (Multivariate) استفاده می‌شود.

۱-۱-۳- تحلیل کوواریانس: در برخی بررسی‌ها هدف بررسی مجموعه‌ای از همبستگی‌های دو متغیر، متغیرها در جدولی به نام ماتریس همبستگی یا کوواریانس است که با پیشرفت در زمینه نرم‌افزارهای آماری میسر شده است. تحلیل عاملی و حل معادلات ساختاری از این دسته هستند.

۳-۱- تحقیق پس رویدادی (Ex-Post Facto): به تحقیق پس رویدادی تحقیق علی - مقایسه‌ای نیز گویند. تحقیق پس رویدادی به تحقیقی گفته می‌شود که پژوهشگر علت احتمالی متغیر وابسته را مورد بررسی قرار می‌دهد. چون متغیر مستقل و وابسته در گذشته رخ داده‌اند؛ لذا این نوع تحقیق غیر آزمایشی را تحقیق پس رویدادی می‌گویند.

۲ تحقیق آزمایشی

تحقیق آزمایشی به دو دسته تقسیم می‌شود: تحقیق تمام آزمایشی و تحقیق نیمه آزمایشی در بیشتر پژوهش‌های علوم انسانی نظر به اینکه هدف اصلی از انجام پژوهش بررسی یک موضوع به روش میدانی است می‌توان گفت پژوهش مذکور از نظر هدف در حیطه پژوهش‌های کاربردی است. از سوی دیگر با توجه به اینکه در این پژوهش از روش‌های مطالعه کتابخانه‌ای و نیز روش‌های میدانی نظیر پرسشنامه استفاده شده است، می‌توان بیان کرد که پژوهش حاضر بر اساس ماهیت و روش گردآوری داده‌ها، یک پژوهش توصیفی - پیمایشی است.

تحقیق و پژوهشی برای آگاهی و شناخت مجهولات و پی‌بردن به مسائل ناشناخته صورت می‌گیرد، در انسان میل به داشتن و کشف حقایق حالت فطری داشته و همین امر یکی از عوامل مؤثر در پیشرفت امر تحقیق و ایجاد روش‌های مختلف بوده است، انسان همواره برای رسیدن به مقصود و حل مشکلات، راه‌های مختلف را تجربه می‌کند و مناسب‌ترین راه و روش را انتخاب می‌نماید. بنابراین روش تحقیق عبارت از به‌کارگیری راه و روش خاص، که اطلاعات مناسب‌تر و بیشتر را در مورد موضوع مطالعه فراهم نموده و عوامل و علل مرتبط بدان را مشخص نماید.

در علوم مختلف از روش‌های مخصوص و متفاوت برای مطالعه و بررسی استفاده می‌شود، تا شناخت موضوع تحت بررسی را ممکن گرداند در علوم انسانی نیز روش‌های تحقیق به صورت‌های گوناگون تقسیم‌بندی شده‌اند که رایج‌ترین آنها به قرار زیر است (لازم به توضیح است که تعیین‌کننده نوع روش تحقیق مربوط به ماهیت سؤال مورد بررسی و نوع اطلاعاتی است که برای شناخت موضوع، جمع‌آوری می‌شود).

روش تاریخی Historical Method

روش توصیفی Descriptive Method

روش تجربی Experimental Method

در زیر به توضیح مختصر هر یک از این روش‌ها می‌پردازیم:

■ **تحقیق تاریخی:** تحقیق تاریخی فعالیتی است، برای شناخت واقعیت‌های گذشته و یکی از دشوارترین انواع پژوهش است این تحقیق وقایع مربوط به گذشته را مورد تعبیر و تفسیر و ارزیابی قرار می‌دهد. در این روش، وقایع گذشته دقیق و درست شناسایی شوند تا وضع موجود بهتر درک گردد در روش‌های دیگر مانند توصیفی یا تجربی محقق می‌تواند نمونه مورد مطالعه را با میل خود انتخاب نماید، اما در

تحقیق تاریخی مجبور است فقط اطلاعات و اسنادی را که از گذشته باقی مانده‌اند؛ مورد بررسی قرار دهد. بررسی وضع تعلیم و تربیت ایران در دوران قاجار نمونه‌ای از تحقیق تاریخی است بررسی روند آموزش عالی ایران از تشکیل دانشگاه جندی‌شاپور تا تأسیس دارالفنون مثال دیگری از این نوع تحقیق است.

■ **تحقیق توصیفی:** مطالعات توصیفی برعکس تحقیقات تاریخی در مورد زمان حال به بررسی می‌پردازد. این نوع تحقیق به توصیف و تفسیر شرایط و روابط موجود می‌پردازد این گونه تحقیق وضعیت کنونی پدیده یا موضوعی را مورد مطالعه قرار می‌دهد و دارای انواع گوناگونی بدین قرار است:

(الف) تحقیق برآوردی: موقعیت یک پدیده را در یک زمان توصیف می‌کند این روش هیچ گونه فرضیه‌ای را پیشنهاد نمی‌کند روابط متغیرها را مورد مطالعه قرار نمی‌دهد و برای اقدامات بعدی توصیه‌ای نمی‌کند بلکه صرفاً موقعیت موجود را توصیف می‌کند. مثال: توصیف پیشرفت دانشجویان در جهت اهداف آموزشی دروس در یک زمان معین یا سرشماری عمومی برای مشخص نمودن وضعیت جمعیت کشور.

(ب) تحقیق ارزشیابی: این روش به ارزش‌گذاری درباره فواید اجتماعی، مطلوب بودن یا مؤثر بودن یک فرایند، محصول، یا برنامه می‌پردازد و به کاربرد یافته‌های خود توجه دارد. این نوع تحقیق اغلب با توصیه‌هایی در جهت اقدامات سازنده همراه است و در پی یافتن قوانین کلی و قابل‌گسترش به سایر موقعیت‌ها نیست. مثال: بررسی میزان ثمربخشی برنامه‌های آموزشی دانشگاه‌ها، اجرای برنامه رشته‌های علوم پایه تا چه اندازه صلاحیت‌هایی را که کمیته برنامه‌ریزی دانشگاه‌ها تدوین نموده‌اند، عملی می‌سازد، یا آیا وسایل و امکانات یک کتابخانه معین مناسب است؟

می‌توان مطالعات پی‌گیری (follow-up study) را یکی از انواع تحقیق ارزشیابی دانست این نوع تحقیق افراد را پس از گذراندن یک دوره آموزشی یا یک دوره درمانی و یا دوره تحصیلی مورد مطالعه قرار می‌دهد. هدف این نوع مطالعه که مشخص نمودن تأثیر مؤسسه یا دوره خاص بر افراد است. این نوع مطالعه می‌تواند اطلاعات مفیدی را در مورد دوره‌های آموزشی یا کار مؤسسات در اختیار قرار دهند تا بتوان تغییرات لازم را در برنامه‌ها به عمل آورد مثال: مطالعه موفقیت در شغل و یا موفقیت در یافتن شغل فارغ‌التحصیلان دانشگاه‌ها یا ارزیابی پیامدهای آموزش ضمن خدمت اعضای هیأت علمی دانشگاه‌ها.

(ج) مطالعه مورد: عبارت از مطالعه عمیق و گسترده یک مورد، در مدت زمان است. در این روش یک فرد یک خانواده، یک گروه و یا یک دانشگاه مورد مطالعه دقیق و همه جانبه قرار می‌گیرد. هدف مطالعه شناخت کلیه متغیرهای مربوط به آن مورد است بهترین مثال در این مورد مطالعه پزشکی یا روانکاو روی یک فرد است. این روش می‌تواند به عنوان زمینه‌ای برای مطالعات وسیع بعدی مورد استفاده قرار گیرد.

د) **مطالعه پیمایشی:** این روش شامل جمع‌آوری اطلاعات به طور مستقیم از گروهی از افراد است نمونه مطالعات پیمایشی معمولاً بزرگ است (از ۱۰۰ تا ۲۵۰ میلیون نفر) به‌وسیله این روش اطلاعات مختلفی را می‌توان بدست آورد که کلاً شامل ۳ نوع است: اطلاعات در مورد واقعیت‌ها، عقاید و رفتارها، واقعیت عبارت است یک پدیده یا ویژگی که بتوان آن را مشاهده نمود و شامل متغیرهایی نظیر سن، نژاد جنس، درآمد و سال‌های تحصیل است. به طور کلی واقعیت‌ها شامل هر چیزی هستند که بتوان آن را مورد رسیدگی قرار داد. عقیده عبارت از بیان یک پاسخ احساس و یا یک رفتار عمدی است. عقاید را می‌توان به طور عینی اندازه گرفت، اما نمی‌توانند مورد رسیدگی قرار گیرند. رفتار شامل عمل است که توسط فرد صورت می‌گیرد.

تحقیق پیمایشی متغیرهای محدودی را در مورد تعداد زیادی از افراد مورد مطالعه قرار می‌دهد. مؤسسه کالوپ از این روش برای بررسی عقاید مردم در سیاست و تجارت استفاده می‌کند. پژوهشگران در اقتصاد، مردم‌شناسی، روان‌شناسی، بهداشت و تعلیم و تربیت از این روش استفاده می‌کنند. تحقیق پیمایشی، برعکس تحقیق تاریخی با پدیده‌هایی که در زمان حال اتفاق می‌افتد سروکار دارد.

ه) **تحقیق تکاملی (توسعه‌ای):** شامل داشتن اطلاعات دقیق در زمینه‌های توسعه برنامه‌ها و رشد و تکامل افراد است. این نوع مطالعه به بررسی میزان تغییرات و الگوهای برنامه‌ها و یا رشد افراد در طول مدت زمان می‌پردازد و ممکن است به دو روش طولی (تداومی) و عرضی (مقطعی) صورت گیرد.

و) **مطالعات همبستگی:** یکی از روش‌های بسیار متداول در تحقیقات توصیفی است، که به بررسی روابط دو متغیر می‌پردازد. در مطالعاتی که به منظور تدوین فرضیه و یا آزمون آن تدوین شده‌اند، می‌توان از روش همبستگی استفاده نمود. برای محاسبه همبستگی بین دو متغیر از ضریب همبستگی استفاده می‌شود چون ممکن است متغیرهای تحقیق از نوع مقیاس‌های مختلف اندازه‌گیری (اسمی، رتبه‌ای، فاصله، نسبی) باشد. بنابراین برای محاسبه میزان ارتباط بین دو متغیر از ضرایب مختلف همبستگی استفاده می‌گردد. ضریب همبستگی بین +۱ تا -۱ در تغییر است.

ز) **تحقیقات پس از وقوع:** این نوع تحقیقات به بررسی روابط علت و معلولی به‌وسیله بررسی پی‌آمدهای موجود می‌پردازد. اگر سؤال تحقیق هنگامی مطرح گردد که مقدار



متغیر مستقل قبلاً و به‌طور طبیعی مشخص باشد، چنین تحقیقی را بعد از وقوع می‌نامند. محقق کار خود را با مشاهده و بررسی متغیر یا متغیرهای وابسته شروع می‌کند تا بتواند به متغیر یا متغیرهای مستقل برسد. از معلول شروع می‌کند تا بتواند علت را

جستجو کند. بررسی علل خودکشی، علل حوادث رانندگی، یا علل طلاق مثال‌هایی از تحقیقات پس از وقوع هستند. لازم به تذکر است که برخی از دانشمندان این تحقیق را از نوع توصیفی جدا نموده و آن را در طبقه‌بندی مجزایی به همین اسم قرار می‌دهند.

تحقیق تجربی: تحقیق تجربی یا آزمایشی یکی از دقیق‌ترین و کارآمدترین روش‌های تحقیق است که برای آزمون فرضیه‌ها مورد استفاده قرار می‌گیرد هدف این تحقیق بررسی تأثیر محرک‌ها، روش‌ها و یا شرایط خاص محیطی بر روی یک گروه آزمودنی می‌باشد.

در این تحقیق، پژوهشگران به منظور کشف روابط علت و معلولی یک یا چند گروه را به‌عنوان گروه تجربی تحت شرایط خاص (متغیر مستقل) قرار می‌دهد و نتایج را (متغیر وابسته) با گروه و یا گروه‌های گواه که تحت چنان شرایطی هستند، مقایسه می‌کند. بررسی اثرات دو روش مختلف تدریس (متغیر مستقل) در پیشرفت تحصیلی (متغیر وابسته) دانشجویان دانشگاه با استفاده از گروه‌های تجربی و گواه، با بررسی اثرات یک برنامه آموزشی استعمال مواد مخدر نمونه‌هایی از تحقیقات تجربی هستند.

هنگامی که انتخاب افراد تحت تجربه به‌صورت تصادفی ممکن نباشد و یا نتوان متغیرهای مستقل را کاملاً دست‌کاری و یا در آنها مداخله نمود از روش تحقیق نیمه - تجربی *Quasi-Experimental* یا شبیه تجربی استفاده می‌شود. اغلب تحقیقاتی که در مورد انسان و به‌شیوه تجربی انجام می‌گیرد، معمولاً از نوع شبیه تجربی هستند. هنرآموز برای تشریح مبحث چهارم یعنی استوری برد می‌تواند از مطالب زیر بهره‌برداری کند.

استوری‌برد چیست؟

استوری‌برد، تصویری از تمام عناصری است که می‌خواهید در ویدیوی خود داشته باشید. اغلب به‌نظر می‌رسد تصویری از یک قطعه فیلم کم‌مدی است، و صحنه‌های کلیدی فیلم یا تبلیغات، یا حتی فیلم را تصویر به‌تصویر، نشان می‌دهد. استوری‌برد شامل رویدادها، مجموعه‌ها و شخصیت‌هایی می‌شود که در ویدیو شما حضور دارند. استوری‌برد می‌گوید که چه کسی یا چه چیزی در قاب دوربین شما خواهد بود و هدف اصلی نقشه و جریان تولید فیلم را مشخص می‌کنید. بنابراین همان فرایند آماده‌سازی سیر داستانی فیلم ویدیویی است.

استوری‌برد به چه دردی می‌خورد؟

استوری‌برد، روشی سریع و آسان برای نمایش و به اشتراک‌گذاری تصورات و ایده‌هاست. یک روش بصری برای ارائه یک داستان است که قبل از ساخت یک ویدیوی واقعی انجام می‌گیرد.

استوری‌برد فضایی مناسب برای پرورش ایده و توسعه کار است. تولیدکنندگان، مدیران

و سایر اعضای تیم می‌توانند به راحتی صحنه‌های داستان را ببینند و آن را مورد بحث و بررسی قرار دهند. اگر اختلاف نظر وجود داشته باشد، قبل از ساخت ویدیو، به آسانی آن را برطرف می‌کنند. این امر موجب صرفه‌جویی در وقت و انرژی می‌شود و به صرفه‌جویی در بودجه کمک می‌کند. بنابراین روشی عالی برای پرورش ایده‌های جدید و جذاب است.

یکی از طرفداران پر و پاقرص یا حتی متعصب استوری‌بورد، آلفرد هیچکاک بود. او قبل از اینکه تولید فیلم را آغاز کند، در هر بخش از فیلم کار می‌کرد. پرداختن به استوری‌برد و سناریو برایش جزئی از فرایند فیلمسازی بود نه تولید فیلم. سپس فیلم‌برداری را آغاز می‌کرد و این جریان بهانه‌ای می‌شد برای جان بخشیدن به استوری‌بردی که تهیه کرده بود.

چه چیزی باعث می‌شود که یک استوری‌بورد خوب ساخته شود؟

قبل از اینکه شروع به ایجاد استوری‌برد کنید، تکنیک‌هایی وجود دارد که می‌توانید از آنها استفاده کنید.

سعی کنید تصاویر ساده‌ای در نظر بگیرید. با استفاده از تصاویر ساده، می‌توانید مشتریان و همکاران را به آسانی به خود جذب کنید. یک استوری‌بورد ساده، فرصتی را فراهم می‌کند که خیلی چیزها با تلاش کمتری تغییر کند و همچنین فرایند فیلمسازی را آسان و انعطاف‌پذیر می‌کند.

بر ایده‌های بزرگ متمرکز شوید. هنگامی که یک استوری‌بورد ایجاد می‌کنید، ممکن است به راحتی غرق جزئیات شوید. توجه داشته باشید که تمرکز خود را از دست ندهید. اطمینان حاصل کنید که قبل از هر چیز جزئی، روی ایده اصلی متمرکز شده‌اید. پس از آنکه به ایده اصلی پرداختید، می‌توانید به جزئیات برسید.

تصویرساز باشید نه متن‌پرور به نظر شما وقتی تصاویر زیادی برای تماشا موجود باشد کسی تمایل به خواندن متن خواهد داشت؟ بنابراین به جای استفاده از متن، می‌توانید از تصاویری برای داستان نویسی خود استفاده کنید. به‌طور خاص، استعاره‌ها و مقایسه‌ها راهی عالی برای بیان داستان هستند. استعاره‌ها کمک می‌کنند تا جهان را درک کنیم. آنها راهی مناسب برای برقراری یک پیام بصری هستند، زیرا تصاویر را در ذهن ناظران، درست مانند یک ویدیو ترسیم می‌کنند.

چگونه قدم به قدم سناریویی کارآمد ایجاد کنیم؟

■ **مرحله ۱: سناریو خود را بسازید.**

در مورد صحنه‌های کلیدی در داستان خود فکر کنید. اولین چیزی که باید به هنگام شروع و ساخت داستان انجام دهید، شناسایی صحنه‌های کلیدی در داستان است. مهم‌ترین تصاویر چیست؟ چه زمانی دچار پیچیدگی یا تغییرات مهمی می‌شوید؟ آیا در لوکیشن خود تغییری خواهید داشت؟ یک راه مناسب این است که

لیستی از تمام لحظات کلیدی داستان خود بسازید. داشتن این لیست باعث می‌شود به راحتی تصمیم بگیرید چگونه می‌خواهید چیزی را کم یا اضافه کنید. **سیر داستانی خود را بسازید.** پس از اینکه صحنه‌های کلیدی را شناسایی کردید، باید اتفاقات را به درستی پشت سرهم چیدمان کنید. این امر باعث می‌شود که داستان خود را دنبال کنید و مانع از سردرگمی تیم شوید. علاوه بر ترتیب زمانی، باید پارامترهایی مانند موقعیت مکانی و زمانی که در داستان اتفاق می‌افتد را اضافه کنید. فیلم‌هایی مانند Pulp Fiction «داستان خلقت» کاملاً خطی نیستند. بسیاری از فیلم‌ها از عناصری مانند سفر به زمان، تغییر دیدگاه‌ها، آشنا پنداری و یا اتفاقات در آینده استفاده می‌کنند. حتی در این مورد، می‌توانید با یک جدول زمانی داستانی کار کنید.

در مورد سطح جزئیات تصمیم بگیرید. گاهی ممکن است در مورد جزئیات اضطراب داشته باشیم که باید به آنها اهمیت دهیم. اگر به حد کافی در مورد جزئیات متعصب نباشید، می‌توانید ساعت‌ها برای تماشای هر صحنه زمان بگذارید. سعی کنید دیدگاه عملی در داستان‌نویسی خود را داشته باشید. قطعاً نمی‌خواهید گروه شما هنگام ساخت ویدیو سردرگم شوند و نتوانند درک درستی از صحنه‌های متفاوت داشته باشند. بنابراین بهتر است در اولین نسخه آن را ساده نگه دارید. بعداً می‌توانید جزئیات بیشتری را اضافه کنید. در حالت ایده‌آل، داستان شما حاوی تمام اطلاعات لازم است، اما هنوز هم درک آن آسان است.

در صورتی که یک فیلم کامل تولید می‌کنید و تمایل دارید توضیحات بیشتری را در آن بگنجانید، می‌توانید آن را به صحنه‌های جداگانه‌ای تقسیم کنید. برای هر صحنه، داستانی جداگانه ایجاد کنید. این امر به شما اجازه می‌دهد، جزئیات مهمی را وارد کنید که بتوانید آن را واضح و روشن حفظ کرده و سازماندهی کنید.

یک توصیف مجزا بنویسید. قدم آخر این است که عملی که در حال اتفاق افتادن است را در هر بخش از نمایش توصیف کنید. بهترین کار این است که بر مهم‌ترین عناصر هر تصویر، جداگانه تمرکز کنید. چه نوع لوکیشنی دارید؟ چه اقداماتی انجام می‌شود؟ چه احساساتی را شخصیت‌های شما باید بیان کنند؟

مرحله ۲: روی طراحی استوری‌برد زمان صرف کنید

خودکار و کاغذ یا سناریو دیجیتال. اکنون وقت آن رسیده است تا سناریو خود را طراحی کنید. دو گزینه برای طراحی تصاویر دارید:

1 می‌توانید به صورت دیجیتالی یا آنالوگ کار کنید. اگر ترجیح می‌دهید دیجیتالی کار کنید، می‌توانید از یک الگوی آماده استفاده کنید. می‌توانید الگوهای بسیار زیادی برای powerpoint و InDesign و یا حتی Word را پیدا کنید. الگوی مناسب خود را دانلود کنید و طراحی را شروع کنید. یک صفحه طراحی دیجیتال

قطعاً اثرات مثبتی به همراه دارد. همچنین می‌توانید از بعضی از ابزارهای آنلاین مانند Storyboardthat.com استفاده کنید.

۲ می‌توانید برای ساخت سناریو از قلم و کاغذ استفاده کنید، پیشنهاد می‌شود، الگوی مناسبی را دانلود و چاپ کنید. به این ترتیب، می‌توانید زمانی را که می‌خواهید برای ایجاد الگوی خود صرف کنید، ذخیره کنید.

قبل از شروع به کار روی سناریو، باید نسبت ابعاد تصویر را مشخص کنید. فیلم‌ها معمولاً دارای فرمت ۱۶:۹ است. تلویزیون ۴:۳ است.

ساخت یا خرید یک فیلمنامه؟

در صورتی که احساس می‌کنید قادر به ایجاد تصاویر و سناریوی خود نیستید، می‌توانید یک سناریونویس را استخدام کنید. اگر هیچ استعدادی در طراحی ندارید، توصیه می‌شود حتماً اولین نسخه استوری بُرد خود را ترسیم و طراحی کنید.

یک دلیل ساده برای این کار وجود دارد: بازخوردهای زیادی از استوری بُرد خود خواهید گرفت. تصور کنید که یک طراح دارید و او هر بار مجبور است داستان شما را دوباره پردازش و طراحی کند. زمان زیادی را صرف برقراری ارتباط با طراح خود می‌کنید و هر بار لیستی از تغییرات به او می‌دهید. علاوه بر این، شما برای هر درخواست تغییر باید مبلغی پرداخت کنید. اگر اولین نسخه‌های استوری بُرد را خودتان طراحی کنید، می‌توانید به میزان بسیار زیاد در زمان و هزینه صرفه‌جویی کنید.

■ **شروع به ساخت استوری بُرد خود کنید.** اگر احساس خوشایندی نسبت به طراحی ندارید و همچنین هزینه‌ای برای تصویرسازی نمی‌توانید پرداخت کنید، یک سری ترفندهای ساده وجود دارد که هرکسی می‌تواند برای ایجاد تصاویر بهتر استفاده کند و یک استوری بُرد حرفه‌ای که شباهت زیادی به صحنه‌های فیلم دارد، ایجاد کند. شرکت Dreamworks نکات و ترفندهایی برای راهنمایی بیشتر در وب سایت nofilmschool.com منتشر کرده که کمک می‌کند تا داستان‌های بهتری را بسازید.

■ **برای به دست آوردن چشم انداز مناسب شبکه‌ای کار کنید.** یکی از راه‌های آسان برای داشتن کنترل بیشتر بر چشم انداز، و رسم‌های استوری بُرد، طراحی شبکه‌ای است. با استفاده از یک شبکه، فرایند طراحی شما ساده‌تر می‌شود و به شما کمک می‌کند تا به راحتی از منظره‌های دقیق‌تری استفاده کنید.

هنگام طراحی شبکه‌ای، از کف زمین صاف اجتناب کنید. کار با یک چشم‌انداز سه جانبه به نظر طبیعی‌تر می‌آید. علت این است که تحرک بالاتری در طراحی تصاویر عمیق‌تر وجود دارد. البته این نتیجه در پایان طراحی با نمایش عکس‌های بهتر، مشخص خواهد شد.

■ **منظره‌ها را رنگ کنید و سطوحی از چشم‌انداز اضافه کنید.** این مبحث

مربوط به یکی از درس‌های اساسی در عکاسی و فیلم‌برداری است. اما در مورد طراحی به راحتی این ترفند فراموش می‌شود و آن در رابطه با عمقی است که در پیش زمینه و پس زمینه به دست خواهد آمد. این اتفاق تار و پودی به لوکیشن و پویایی به طراحی شما خواهد داد.

بنابراین، به جای اینکه شخصیت‌های خود را در یک خط افقی تکمیل کنید، می‌توانید آنها را در سطوح مختلف قرار دهید تا چشم‌انداز بیشتری اضافه کنید.

ترفند عالی و ظریف دیگر برای دریافت چشم‌انداز بیشتر، رنگ کردن اشیاء است. این امر کمک خواهد کرد که تماشاچی



آنها را از پس زمینه تشخیص دهد تا به سرعت نگاهی سینمایی برای طرح‌های خود به دست آورد.

اضافه کردن چشم‌انداز باعث افزایش سطح کیفی طرح‌ها، ویدیوها، فیلم‌ها یا تبلیغات‌تان خواهد شد. هرچه چشم‌انداز شما در تصویرسازی بیشتر باشد، به طور حتم فرایند فیلمسازی بهتری نیز خواهد داشت.

مرحله ۳ : اطلاعات و جزئیات اضافی

بعد از قسمت تصویرسازی، وقت آن است که اطلاعات مهمی را به استوری بُرد خود اضافه کنید.

توصیف منظره فیلم‌برداری. یک روش عالی برای شروع این است که توصیفاتی از چیزهایی که قرار است در قاب فیلم‌برداری رخ دهد، اضافه کنید. باید بدانید که ساخت هر تصویر چه مدت زمانی را خواهد گرفت. اگر دیالوگی در این صحنه وجود دارد شامل اطلاعاتی از صحنه نیز هست یا خیر. همیشه به خاطر داشته باشید که این توصیفات را مختصر و مفید باشید.

از یک سیستم شمارش گر استفاده کنید. برای نگه‌داری خلاصه داستان خود، مهم است که هریک از صحنه‌ها را بشمارید. هنگامی که عکس‌هایی دارید که فریم‌های مختلفی را می‌گیرند، می‌توانید با عدد ثنویه مانند a_2 یا b_2 و c_2 کار کنید. این جریان به شما کمک می‌کند که همه چیز برایتان شفاف باقی بماند. با استفاده از فلش حرکت دوربین را تعیین کنید.

حرکت دوربین را اضافه کنید. اگر می‌خواهید حرکت دوربین در ویدیوی نهایی را مشخص کنید، می‌توانید در تصاویر خود از فلش استفاده کنید. فلش به سادگی اشاره به جهتی می‌کند که شما می‌خواهید دوربین در آن جهت حرکت کند.

یک روش ظریف‌تر برای نشان دادن حرکت دوربین، خطوط حرکتی است. خطوط حرکتی بر سرعت حرکت به سمت یک هدف تمرکز می‌کند.

راه دیگر برای نمایش حرکت دوربین، کار با فریم‌های متعدد است که یک شیء را از زاویه‌های متفاوت نشان می‌دهد.

شخصیت‌ها را به صورت منطقی گروه‌بندی کنید. در صورتی که با چند شخصیت برخورد می‌کنید، باید به‌طور منطقی آنها را گروه‌بندی کنید. زمانی که به مرحله ویرایش می‌رسید، اینکار بسیار مفید خواهد بود. داشتن یک نظم خاص، مانع از اشتباه تیم شما می‌شود. استراتژی دیگر این است که به‌طور مثال شخصیت‌ها پتان را از A تا D نامگذاری کنید.

■ مرحله ۴: بازنگری و تنظیم دقیق

گام آخر در ایجاد یک استوری بُرد، قسمت بازبینی و تجدید نظر است. قطعاً زمانی که اولین پیش‌نویس داستان خود را آماده می‌کنید، احساس بسیار خوبی خواهید داشت، اما حالا بهترین زمان برای دریافت بازخوردهای با کیفیت است.

قبل از اینکه از کسی نظرسنجی کنید، اگر بگذارید استوری بُرد شما مدتی دست نخورده و در حال سکون بماند، مؤثرتر خواهد بود. شخصاً تجربیات خوبی در این رابطه داشتیم، برای مدتی کوتاه فراموشش کردم و بعد با ذهن بازتر به سراغ آن برگشتم. گاهی اوقات، حتی یک شب فاصله می‌تواند برای این کار کافی باشد و نتیجه‌ای شگفت‌با خود رقم بزند.

هنگامی که بررسی‌های شخصی خود را انجام دادید، باید نظرات دیگران را هم دریافت کنید.

نتیجه‌گیری

هنگامی که آماده‌اید تا استوری بُرد خود را به مرحله تولید ویدیو ببرید، استوری بُرد شما کمک بزرگی برایتان خواهد بود. حتی اگر زمان و خلاقیت زیادی برای ساختن داستان خود صرف کنید، هنوز جای کار بیشتری وجود دارد و باید منتظر ایده‌های جدید دیگر هم باشید. برای صحنه‌هایی که قبلاً هیچ ذهنیتی از آنها ندارید، همیشه ایده‌های جدید به‌ذهنتان خطور خواهد کرد. این همان چیزی است که فیلم‌برداری را این‌گونه شگفت‌انگیز کرده است.

اما همیشه داشتن فردی مورد اطمینان و با تجربه در هر کاری باعث بهتر انجام شدن و افزایش بازدهی آن کار می‌شود.

بیان مواردی که در کشیدن استوری بُرد باید توجه لازم را به آنها داشت.

۱ هر صحنه‌ای باید در خدمت یک هدف باشد. در حال کشیدن استوری بُرد،

بی‌دلیل یک صحنه را به صحنه دیگر کات نزنید. گاهی اوقات، این کات‌زدن‌های بی‌مورد بیننده را گیج می‌کند. کات دادن به دلایل مختلف اتفاق می‌افتد و تنها

دلیل اکشن بودن صحنه نمی تواند باشد. مثلاً: در صحنه‌ای می تواند فوکوس بر روی یک پا باشد که به صورت کاراکتر دیگر برخورد می کند، و سپس کات به صحنه‌ای که صورت کاراکتر به زمین برخورد می کند، و کات به فرد مهاجم که به حمله خود ادامه می دهد و... همیشه دلیلی برای کات دادن در صحنه وجود دارد: چیزی برای نشان دادن.

کات دادن برای تغییر و عوض کردن تمرکز بیننده به یکی از جنبه‌های مهم داستان به کار می رود. به عنوان مثال، یک کاراکتر بعد از نوشیدن آب، لیوان را بر روی میز می گذارد. زیاد هیجان انگیز نیست؟ پس چرا ما به لیوانی که بر روی میز گذاشته شد کات می زنیم؟ پس باید نمای باز کاراکتر خود را حفظ کرد. اگر سَم در لیوان وجود داشته باشد که قابل مشاهده هم باشد (به عنوان مثال) و بیننده آن را ببیند، وقت آن است که نمای بسته از لیوانی که روی میز قرار دارد را نشان دهید و این کات زدن در خدمت یک هدفی قرار گرفته است.

مطمئناً در یک فیلم و یا یک شوی تلویزیونی کاراکترها باهم در حال گفت و گو هستند. این دو کاراکتری باید قابل مشاهده باشند. هر دوی آنها در صحنه حضور دارند و ممکن است کات‌هایی به نمای نزدیک‌تر به کاراکترها زده شود و سپس حتی این کات‌ها نزدیک‌تر هم شوند. چیزی اتفاق نمی افتد، شاید هنرمند و یا کارگردان به دلیل اینکه شات طولانی، می خواهد آن را از یکنواختی در بیاورند. در هر صورت این شیوه درستی برای این کار نیست. کات را به نمای نزدیک می زنید تا مثلاً حالات چهره بازیگر را با وضوح بیشتر نشان دهید و یا چیزی شبیه این مسئله، صرفاً کات زدن، انجام ندهید. این یکی از اشتباهات رایج آرتیست‌ها و هنرمندهای جوان است که نتیجه آن سردرگمی بیننده است.

۲ دوربین را فقط در صورت لزوم حرکت دهید. آرتیست‌های جوان تمایل زیادی به حرکت دوربین در تمام صحنه‌ها دارند. مطمئناً این کار به فیلم شما کمک نمی کند و برای چشم بیننده خوشایند نیست و چشم او را خسته می کند. سعی کنید حرکت دوربین را به حداقل ممکن برسانید. برای آغاز یک شات ممکن است از این تکنیک استفاده شود، اما بیشتر از آن تا حدودی آزاردهنده است. حرکت دوربین را برای فاش شدن چیزی استفاده کنید و یا برای تغییر تمرکز و فوکوس تماشاگران به چیز مهمی در داستان از آن استفاده کنید.

این معمولاً اشتباهی است که در فیلم‌های انیمیشن ۳ بعدی رایج است. انیماتورهای ۳ بعدی دوست دارند تا دوربین را در تمام صحنه‌ها به حرکت در بیاورند. شاید به این خاطر باشد که آنها زمان زیادی را صرف مدلینگ و صحنه آرایی شات خود کرده‌اند و نمی خواهند زحمت و کار آنها هدر رود، دوربین را حول موضوع اصلی داستان نگه دارید و آن را کاملاً در خدمت داستان قرار دهید، در این صورت است که بیننده متوجه کار

سختی که شما انجام داده‌اید، می‌شود.

۳ مراقب جامپ کات‌ها (برش تصویری) باشید. برشی بین دو نما، که غیر منتظره و پرشی به نظر آید و پرش آشکار در زمان یا مکان، توجه را به خود جلب کند. معمولاً جامپ کات‌ها در مواقعی اتفاق می‌افتند که کات از یک زاویه و یا یک فریم به فریم و یا زاویه تقریباً مشابه زده می‌شود. این کار به چشم می‌آید و کار ما را تا حدودی خراب می‌کند.

وقتی که کات را به یک زاویه جدید بازیگر می‌زنیم، یک هنرمند استوری‌برد باید مطمئن شود که دوربین در صحنه جدید به صورت واضح، نزدیک تر و یا دورتر از بازیگر است. اگر سایز کاراکتر ما در هر دو کات اندازه هم باشد، جامپ کات در سکانس شما به وجود می‌آید. چرخش دوربین هم این مشکل را به هیچ وجه حل نمی‌کند. خط پایین و (یا باتم لاین) صحنه هم بسیار مهم است.

۴ به ترکیب بندی کار دقت کنید. فضاهای منفی کار خود را به خوبی پوشش دهید. یک کاراکتر کوچک در فریم خود نکشید و فقط بک‌گراند را به نمایش بگذارید، مگر اینکه برای منظور خاصی این کار را انجام دهید، به عنوان مثال برای نشان دادن تنهایی یک کاراکتر. اگر تمرکز بر روی تمام کاراکتر است، مطمئن شوید که کاراکتر در قاب بندی فیت می‌شود (تمام کاراکتر و حرکات او). اگر می‌خواهید شات به اندازه ممکن جذاب به نظر برسد.

باید تلاش کنید تا مقداری عمق را در هر شات به خوبی نشان دهید. گاهی اوقات به وسیله اشیایی که در جلوی صحنه (فورگراند) وجود دارد، می‌توانید این کار را انجام دهید. به وسیله صحنه آرایبی مناسب مثلاً وقتی که کاراکتر را در حالت نمای کامل و یا نیم‌رخ نشان می‌دهد، می‌توان کات را انجام داد. اگر از این دو زاویه برای هدفی جزء آرتیستیک صحنه استفاده شود باید از آن اجتناب کنید، نمایش بی‌دلیل نیم رخ و یا تمام رخ بازیگر ممکن است به کار شما لطمه بزند.

استفاده از نمای آور شولدر (نمای از پشت بازیگر) بازیگری که در حال صحبت کردن است بسیار می‌تواند جذاب تر از یک نمای بسته و کلوز آپ باشد. نمای آور شولدر ارتباط بین فضای بین دو کاراکتر را نشان می‌دهد و از آن می‌توان برای عمق دادن به تصویر استفاده کرد.

۵ محور تصویر را حفظ کنید. در هر صحنه‌ای یک خط فرضی وجود دارد که به آن یک محور می‌گویند. خطی است که دوربین هیچ گاه نمی‌تواند از آن عبور کند. اگر در صحنه دو کاراکتر در حال گفت‌وگو هستند خط محور می‌تواند به صورت مستقیم و دقیقاً در وسط این کاراکترها در نظر گرفته شود. از این خط نمی‌توان عبور کرد، اگر مجبور هستید، ابتدا باید کات بزنید، دوربین خود را در خط محور قرار دهید و سپس می‌توانید به سمت دیگر کات بزنید.

۶ از زاویه‌های پیچیده اجتناب کنید. توصیه می‌شود که دوربین خود را در زاویه‌های بسیار پیچیده استفاده نکنید. این کار باعث می‌شود که حرکت در صحنه شما بسیار محدود و با سختی انجام شود. شما معمولاً می‌توانید منظور خود را به صورت بصری و بدون پیچیده کردن شرایط بیان کنید.

۷ مطمئن شوید که دستورالعمل‌های دوربین و انیمیت شما به صورت واضحی بیان شده است. احتمالاً کاری که شما می‌خواهید انجام دهید با همکاری تعداد افراد بیشتری انجام خواهد شد، باید همه چیز برای آنها واضح و قابل درک باشد. این قضیه خصوصاً زمانی نمود پیدا می‌کند که شما و گروه تولید به زبان دیگری صحبت می‌کنید، پیش می‌آید که انیماتورها خارجی زبان باشند و به همین خاطر باید ساختار کار شما واضح و قابل درک باشد.

۸ پیوستگی را در کار رعایت کنید. یکی از اشتباهات رایج در استوری‌برد، عدم پیوستگی است. سکانس پیوستگی خود را حفظ کند. کاراکترها نیاز دارند وقتی از صحنه‌ای به صحنه دیگر می‌روند، پوزیشن و موقعیت خود را حفظ کنند و شما باید حرکات آنها را به درستی دنبال کنید. به متعلقات صحنه باید توجه شود، و اندازه‌ها و کاراکترها و اشیایی که در بک‌گراند وجود دارد باید به درستی رصد شوند.

در حال حاضر و در انیمیشن ۳ بعدی این مشکل به ندرت اتفاق می‌افتد، چون از یک صحنه‌آرایی و لی‌اوت برای تمام سکانس استفاده می‌شود و اگر اشتباهی در استوری‌برد باشد به راحتی قابل تشخیص است. ولی در کارهای ۲ بعدی هنرمند تمایل دارد آن چیزی را که در استوری‌برد می‌بیند را بکشد، این کار ممکن است او را به مسیر اشتباه بکشاند. بیشتر کارهایی که در آسیا انجام می‌شود از این قبیل است و پیوستگی کار بسیار در استوری برد مهم می‌شود. در این مورد، شما باید در استوری برد خودتان مطمئن شوید تا وقتی که کار به انیمیت رسید شما را سورپرایز نکند و در آنجا تازه متوجه شوید که سکانس درست نیست، و دیگر زمان انجام کاری را ندارید چون انیماتورها دقیقاً طبق استوری‌برد کار خود را انجام داده‌اند و زمان زیادی برای انیمیت کردن آنها صرف کرده‌اند.

۹ در کشیدن پوزها تنبلی نکنید. بسیاری از افراد در زمان کشیدن استوری برد از شورت کات‌ها استفاده می‌کنند و تعداد محدودی پوز را در کار خود استفاده می‌کنند. آنها تصور می‌کنند که انیماتورها از تخیل خود برای حرکت مورد نظر استفاده می‌کنند و حرکت را به صورت طبیعی به تصویر می‌کشند. بسیاری انیماتورها از استوری برد تبعیت می‌کنند و به آن اعتماد دارند و زیاد برای حرکات از تخیل خود استفاده نمی‌کنند: مخصوصاً زمانی که با انیماتورهای خارجی سر و کار دارید و حقوق حداقلی به آنها پرداخت می‌کنید.

مطمئن شوید که برای پوزتان یک شروع و یک پایان در نظر گرفته‌اید برای اینکه

سکانس شما انسجام خود را به درستی حفظ می‌کند. تمام حرکاتی که در مورد کاراکتر خود در نظر دارید را به دقت اشاره کنید به‌خصوص زمانی که کاراکتر شما پوز خود را به فراخور صحنه تغییر می‌دهد. اگر می‌خواهید پوزی را به صحنه اضافه کنید، می‌توانید از تایم نیل (آیکن تصاویر) برای این کار استفاده کنید، آنها را با شماره علامت‌گذاری کنید و در دیالوگ به آن اشاره کنید که کدام پوز مربوط به کدام شماره است.

۱۰ در موقع لزوم، مطمئن شوید که به منبع نور اشاره شده است. اگر در فیلم شما افکت‌های سایه وجود دارد و می‌خواهید به آن اشاره کنید باید به منبع نور و جهت تابش آن به درستی اشاره شود. اگر شما این کار را انجام ندهید، ممکن است که انیماتور سایه را در هر جا که بخواهد قرار دهد و حداقل باعث می‌شود که مقداری از زحمتی که کشیده است به هدر رود. این کار باعث می‌شود که مقداری سردرگمی در کار به وجود آید و سایه‌های شما تأثیر لازم را در بیان روند داستان نداشته باشند. محل سایه را مشخص کنید و یا به سادگی و با یک فلش جهت تابش نور را در استوری‌برد مشخص کنید کشیدن سایه بهترین نتیجه را در کار شما دارد.

۱۱ مطمئن شوید که بازی کاراکتر شما در جهت دوربین درست انجام می‌شود. وقتی کاراکترها در حال صحبت هستند و کات‌های مختلف را از این کاراکتر به کاراکتر دیگر و یا چیز دیگری می‌زنید باید مطمئن شوید که این موضوع که این دو کاراکتر در حال گفت‌وگو با هم هستند در کار حفظ شود. اگر کاراکتری در سمت چپ تصویر صحبت می‌کند کاراکتر مقابل باید جواب او را در سمت راست تصویر دهد. در غیر این صورت ما متوجه نمی‌شویم که این دو کاراکتر در حال گفت‌وگو با هم هستند و تماشاگران دچار سردرگمی می‌شوند. این زمانی اتفاق می‌افتد که کات زدن ما در حالت نمای نزدیک و یا کلوز آپ انجام می‌شود و یک جامپ کات در تصویر اتفاق می‌افتد.

در مورد جهت دوربین و تعامل کاراکترها با دوربین مطمئن شوید که اگر به‌عنوان مثال کاراکتر شما در سکانس بعدی نیز وجود دارد حرکت او در جهت مشابه باشد و این اتفاق بسیار مضحک است که کاراکتر شما از جهت راست تصویر خارج شود و در نمای بعدی از سمت چپ وارد کادر شود.

۱۲ در نظر داشته باشد که حرکات مهم شما باید در وسط تصویر اتفاق بیفتد. حرکات مهم باید در محل امن کادر اتفاق بیفتد که همان مرکز کادر است. برخی تلویزیون‌ها کادربندی متفاوتی برای نمایش تصویر دارند و اگر اتفاق مدنظر شما در خارج از این کادر باشد بیننده را گمراه می‌کند. شما کادر بندی را در استوری‌برد خود در نظر بگیرید و آن را در تمام کار خود حفظ کنید.

خیلی از افراد تمایل دارند که چشم‌های کاراکتر خود را دقیقاً در وسط تصویر نمایش دهند و این یک کار اشتباه است. تمایل کاراکتر باید به گوشه‌ای از تصویر باشد، در این

صورت است که مقدار کمتری فضای منفی (پرت) خواهید داشت.

۱۳ مطمئن شوید که پوز شما به اندازه کافی قدرتمند است. پوزها باید به درستی و قدرت کشیده شود و خط حرکت محکمی داشته باشند، پوزهای کاراکتر باید به خوبی سیلوئت شده باشند. بدین معنی که اگر تمام کاراکتر خود را سیاه کشیده باشید شما باید همچنان قادر باشید تا بگویید کاراکتر در حال انجام دادن چه کاری است.

۴ شیوه تدریس

هنرآموز با ارائه فهرستی از کتابها در حوزه فیلمنامه نویسی و طراحی استوری برد همراه با عکس، تصویر و توصیف خلاصه‌ای از کتب مذکور یکی از نکات کلیدی در فراگیری بهتر درس ایجاد کند.

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 (هنرجویان در پایان این درس باید بتوانند توصیف روشنی از مفاهیم نظری ارائه کنند و همچنین با استفاده از فرم‌های مخصوص شناسنامه طرح، باید بتوانند برخی موضوعات اجتماعی یا فرهنگی را در غالب طرح ارائه نمایند. همچنین توانایی عملی آنها برای نگارش یک سکانس با چند صحنه کوتاه همراه با دیالوگ و توضیح صحنه فرصتی فراهم می‌کند تا هنرآموز به ارزشیابی توان آنها و میزان مهارت هنرجویان پی ببرد.)

فصل دوم: نگارش متن و روایت مبتنی بر اجرا و تنظیم پروژه

تحلیل فرایند طرح و متن

واحد یادگیری

(۲)

جلسه ۴: انواع ساختارهای برنامه‌سازی

۱ مقدمه

فرایند ارائه طرح و متن به «شوراهای طرح و برنامه» که گلوگاه اصلی تصویب یک متن تلویزیونی در شبکه‌های مختلف تلویزیونی محسوب می‌شوند مورد بحث قرار می‌گیرد. مطابق با اصول حاکم بر سواد رسانه‌ای، هنرجویان باید بدانند که روند تولید متن و ساخت یک برنامه تلویزیونی یک فعالیت پیچیده و وقت‌گیر است و در تعامل مستمر با کارشناسان و مدیران رسانه شکل می‌گیرد. همچنین هنرجویان آموزش می‌بینند که چگونه متن مصوب و نهایی را برای ورود به مراحل تولید، تجزیه و تحلیل نمایند و برآورد مالی و برنامه‌ریزی اولیه را بر اساس متن نهایی آماده سازند.

۲ مواد و تجهیزات

با استفاده از وایت‌برد و رایانه و نرم‌افزار پاورپوینت و... اطلاعات موردنظر خود را به‌صورت جذاب و مؤثری ارائه نماید. آماده‌سازی انواع سریال‌های تلویزیونی، آثار مستند و نمونه‌های دیگر با هدف بررسی الگوی ساختاری هر یک از آنها. هنرآموز با نمایش این آثار به تشریح ساختارهای کلاسیک و غیر کلاسیک پردازد و همچنین گره‌های دراماتیک را به روشنی توصیف نماید.

هنرآموز با ارائه فهرستی از کتاب‌ها در مورد الگوهای پرده‌بندی همراه با عکس و تصویر و توصیف خلاصه‌ای از کتب مذکور یکی از نکات کلیدی در فراگیری بهتر این درس ایجاد کند. آدرس چند سایت اینترنتی یا کانال‌های اطلاع‌رسانی در موضوعات درسی را به هنرجویان ارائه دهد.

۳ دانش افزایی

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

۱- ساختار کلاسیک و غیرکلاسیک در طرح و متن و روایت اجرایی

۲- کاربرد گره‌های دراماتیک در انواع ساختارهای برنامه‌سازی

در مبحث اول برخی کارشناسان ساختارهای کلاسیک و غیرکلاسیک را صرفاً در برنامه‌های نمایشی جستجو می‌کنند و این سلسله از مباحث را محدود به ساختارهای نمایشی می‌دانند اما تمام ساختارهای برنامه‌سازی می‌تواند با الگوهای کلاسیک و غیرکلاسیک مورد ارزیابی قرار گیرد. برای مثال: پرده‌بندی در ساختارهای نمایشی یک روش کارآمد برای تقسیم اطلاعات و محتوای داستانی و روشی برای تفکیک حوادث و وقایع داستان محسوب می‌شود. اما در آثار غیر داستانی نیز موضوع تقسیم اطلاعات و محتوای برنامه یک ضرورت است و می‌توان با بهره‌گیری از الگوی پرده‌بندی داستانی، در برنامه‌های غیر نمایشی، نوعی انسجام دراماتیک خلق نمود. در این درس به بررسی انواع ساختارهای غیرکلاسیک نیز پرداخته شده است و هنرآموز می‌تواند با نمایش آثار مختلف تلویزیونی اعم از نمایشی و غیرنمایشی، هریک از ساختارها را به دقت تجزیه و تحلیل نماید.

در مبحث دوم، گره‌های دراماتیک گره‌هایی نظیر: کشمکش و تضاد، غافلگیری، معما و کنجکاو، تعلیق و کنایه دراماتیک. کاربرد این طیف از ابزار دراماتیک فقط مختص آثار نمایشی و داستانی نیست و هنرمندان نمی‌توانند از این ابزار برای افزایش جذابیت آثار غیر داستانی نیز بهره بگیرند.

«هنر آموز می‌تواند برای تشریح مبحث نخست از متن زیر استفاده کند»

ساختار کلاسیک خطی سه پرده ای

وقتی فیلمنامه‌ای را می‌خوانید، به‌طور غریزی می‌دانید هر چیزی کجا باید اتفاق بیفتد. در یک فیلم سینمایی، وقتی پرده اول در کمتر از ۲۰ صفحه تمام می‌شود، متوجه می‌شوید که یک جای کار ایراد دارد. به‌همین دلیل باید همیشه ساختار را رعایت کنید. هر چقدر هم که فیلمنامه آوانگارد باشد؛ در هر صورت باید ساختار سه پرده‌ای را رعایت کرد، حال، هنگامی از ایده فیلمنامه خود مطمئن شدید، به قصه کار فکر کنید و شخصیت‌هایتان را پرداخت نمایید، نوبت به شکل دادن به ساختار داستانی اثر و به تبع آن فیلمنامه می‌رسد. (فراموش نکنید که پرداخت شخصیت‌ها و شکل دادن به ساختار پیرنگ اثر، دو فعل هم‌زمان هستند و در کنار هم معنا پیدا می‌کنند. این دو مسئله یکدیگر را تقویت کرده و باعث پیشبرد، تکمیل و شفافیت هم می‌شوند.)

هر فیلمنامه از مجموعه‌ای از آشننگی‌ها و به‌هم‌ریختگی‌ها تشکیل شده که سیر حرکتی آنها از مسائل کلی به جزئیات است. وقتی برای اولین بار موقعیت باثبات داستان به هم می‌ریزد: پرده اول، دوم و سوم شکل می‌گیرد. موقعیت به هم ریخته و ناپایدار بعدی آغاز، میانه و پایان هر پرده را برای ما معلوم می‌سازد. سپس هر پرده را به سکانس‌ها، نماها و در نهایت کنش‌ها و دیالوگ‌ها تقسیم کنید.

اغلب فیلمنامه‌هایی که از ضعف ساختار رنج می‌برند، به دو گروه تقسیم می‌شوند: الف) فیلمنامه‌هایی که دارای ساختار تفریطی هستند. (داستان در این فیلمنامه‌ها

درست به همان شکلی روایت می‌شود که در زندگی واقعی اتفاق می‌افتد و به‌طور طبیعی این نوع از فیلمنامه‌ها درست مثل زندگی، خسته کننده هستند.)
(ب) فیلمنامه‌هایی که ساختار افراطی دارند. (این نوع از فیلمنامه‌ها ملغمه‌ای از سبک‌های مختلف‌اند، پیرنگ فوق‌العاده و پیچیده‌ای دارند، از جلوه‌های ویژه به حد وفور در آنها استفاده شده و... اما در مقابل از ضعف قصه رنج می‌برند.) در موقع خلق یک فیلمنامه برای اینکه بتوانید مخاطب را درگیر یک تجربه احساسی کنید و او را با خود به نقطه اوج داستان برسانید، لازم است که از حوادث کاملاً دراماتیک بهره ببرید و به‌دنبال لحظات دراماتیکی باشید که داستانتان را پیش ببرد.

یک فیلمنامه در حکم نقشه برای فیلم است و می‌تواند راه را به ما نشان دهد. مهم‌تر از همه اینکه فیلمنامه، ساختار اثر را برای ما مشخص می‌کند: همان چیزی که می‌توان مثل ستون فقرات، باقی اندام اثر، یعنی تصویر و دیالوگ‌ها را بر روی آن استوار کرد. کار فیلمنامه نویس است که نقشه را به‌درستی ترسیم کند.

از زمانی که برای نخستین بار سید فیلد دستورالعمل فیلمنامه‌نویسی با ساختار سه پرده‌ای را در روزهای آغازین رشد صنعت سینما مطرح ساخت، این قواعد توسعه یافته و مورد بازنگری بسیار قرار گرفت. تقریباً ۹۰ درصد فیلم‌ها (به‌ویژه فیلم‌های جریان اصلی هالیوود) به‌شکل بارزی تابع این ساختار بوده است. به‌عنوان آزمایش می‌توانید به‌طور تصادفی برخی از فیلم‌هایی را که در تلویزیون نمایش داده می‌شوند یا در ویدیو کلوب‌ها توزیع می‌شوند، انتخاب کنید و آنها را با نمودار ۳ که در ادامه می‌آید، مقایسه کنید. آیا این نمودار در مورد فیلم‌هایی که بررسی کردید، مصداق دارد یا خیر؟
قانون ساختار سه پرده‌ای، یک حکم مطلق نیست. رعایت این قانون، ایده آل است. اما آنچه که بیش از هر چیز به موفقیت فیلمنامه و ساختار درست روایت کمک می‌کند، داشتن یک قصه قانع‌کننده و نحوه بیان پذیرفتنی و باورکردنی آن است.

توجه



مهم‌ترین چیزی که باید همواره برای رعایت یک ساختار درست در ذهن داشته باشید، این است: که موقع نوشتن فیلمنامه در نهایت به نقطه‌ای برسید که در ضمن نوشتن آگاهانه نسبت به آن فکر نکرده‌اید. فیلمنامه رعایت ساختار بخشی از کار است که باید ذاتاً با شما همراه باشد و موقع نوشتن در مرحله دوم اهمیت قرار داشته باشد.

نوشتن فیلمنامه مثل بازی خط - نقطه یا پیدا کردن ارقام صحیح نیست. باید بگذارید تا خود داستان به شما بگوید که چگونه باید پیش برود، همه ارقام و اعدادی که درباره ساختار سه پرده‌ای در کلاس‌های متفاوت به شما آموزش داده می‌شود، یا در کتاب‌های مختلف می‌خوانید، فقط باید به منظور رشد و تقویت قوه نوشتن فیلمنامه به کار گرفته شود و توانایی حدس زدن و الهام را در شما بالا ببرد.

■ اغلب فیلم‌های تلویزیونی (حدود ۶۰ دقیقه) با استفاده از میان برنامه‌های تبلیغاتی به سه بخش یا پرده تقسیم می‌شوند.

■ یک فیلم داستانی نیم ساعته و یا یک کمدی موقعیت به دو پرده تقسیم می‌شود.

■ در یک فیلم سینمایی، تشخیص پایان هر پرده از طریق نمایش تبلیغات ممکن نیست، بلکه با تجزیه و تحلیل فیلم هنگام تماشای آن به این بخش‌بندی پی می‌بریم. (وقتی همین فیلم سینمایی را در تلویزیون نمایش می‌دهند، اغلب تبلیغات را در پایان پرده اول، نیمه پرده دوم و پایان پرده دوم نشان می‌دهند.)

بد نیست که نسبت‌های زیر را به خاطر بسپارید:

بنابر نسبت‌های فوق، اگر فیلمنامه شما دو ساعت یا ۱۲۰ دقیقه باشد، تقسیم‌بندی به این شکل درمی‌آید: ۳۰ دقیقه / ۶۰ دقیقه / ۳۰ دقیقه.

رعایت یکی از قوانین پذیرفته شده در فیلمنامه نویسی (ر.ک به بخش ۲) درباره رمان را فراموش نکنید: هر صفحه در فیلمنامه معادل یک دقیقه از زمان نمایش فیلم است. و از آنجایی که فیلمنامه شما هم نباید از ۱۲۰ صفحه (حداکثر) طولانی‌تر باشد، هر پرده تقریباً معادل ۳۰ صفحه (پرده اول) / ۶۰ صفحه (پرده دوم) / ۳۰ صفحه (پرده سوم) خواهد بود:

البته تقسیم‌بندی یا تعریف ۴/۱ / ۲/۱ / ۴/۱ هم قانون مطلق نیست. بسیار اتفاق می‌افتد که در فیلمنامه‌های ۹۰ دقیقه‌ای / ۹۰ صفحه‌ای، با تقسیم‌بندی ۲۰/۶۰/۱۰ روبرو می‌شوید، اما به هر حال در این مرحله بهتر است که همان الگوی ۱۲۰ صفحه‌ای را ملاک کار خود قرار دهید.

تمرین: پنج فیلم را تماشا کنید: شاهد، بازی اشکبار، دون ژوان دومارکو، مزرعه رؤیایها و مسابقه حضور ذهن. هر کدام از این فیلم‌ها را با نگاهی کلا انتقادی و به‌طور مجزا ببینید، اما لازم نیست یادداشت بردارید. در هر پرده چه اتفاقی می‌افتد؟

تکرار مطالب: به هنگام نوشتن فیلمنامه یک هدف نهایی دارید و آن چیزی نیست جز رسیدن به نقطه اوج نهایی در پرده سوم. (البته این نقطه اوج لزوماً در صحنه آخر فیلم نیست.) تمام عناصر فیلمنامه از جمله همه توضیحات و تصاویر، هر خط از گفت‌وگوها، جزئیات شخصیت‌پردازی، همه موانع و هر ضربه‌ای که به شخصیت وارد شده و هر کشمکش که حل می‌شود، باید به‌منظور رسیدن به همین نقطه اوج نهایی و ایجاد بیشترین تأثیر احساسی روی مخاطب به کار گرفته شود.

توجه



شیوه یا استراتژی نوشتن «از انتها به ابتدا» همان‌طور که در کل فیلمنامه کاربرد دارد، در مورد هر پرده نیز قابل استفاده است. قبل از خلق هر پرده، باید بدانند که پایان آن پرده (نقطه اوج) چیست؛ با این کار می‌توان نوشتن از «انتها به ابتدا» را شروع کرد و مطمئن باشید که هر عنصری کارکرد مناسب خواهد داشت و ما را در رسیدن به هدف یاری خواهد کرد.

ساختار خطی سه پرده‌ای

۱ پرده اول (نگاهی اجمالی) فیلمنامه نویس باید در ۳۰ صفحه نخست فیلمنامه، برای داستان مقدمه چینی کند. اگر که این اتفاق در فیلمنامه نیفتاده، به سراغ کار دیگری می‌رویم. (سید فیلد)

در پرده اول همه آنچه که قرار است قصه با آنها ساخته شود، به مخاطب عرضه می‌شود: شخصیت‌های اصلی، بستر داستان (تعیین حدود معمول اجتماعی، محیطی و روانی، لحن اثر (واقع‌گرایی محض مثل فیلم مخمصه، اسطوره‌ای مثل فیلم‌های Loch Ness و مزرعه رؤیایا؛ عاطفی و احساسی مثل فیلم‌های حس و حساسیت و قهرمان محلی؛ خنده دار و مضحک مثل فیلم در انتظار بازدم؛ داستان شاه پربانی مثل فیلم ادوارد دست قیچی و...)، مشکلات، تمایلات، علایق عاشقانه، مدت فیلم (زمان واقعی یا داستانی آن) و محدوده‌های زمانی (همه کارهایی که باید زمان مشخصی اتفاق بیفتند). هیچ عنصر مهمی نباید بعد از پایان پرده اول (به‌ویژه در صفحات آغازین پرده دوم) وارد داستان شده و به مخاطب معرفی شود.

در همان فضای سی صفحه‌ای پرده اول، که فضای چندان زیادی هم نیست، موارد بسیاری هم هست که باید معلوم شود.

۲ ده صفحه اول حیاتی‌ترین بخش هر فیلمنامه، ده صفحه اول آن است. تقریباً همه خواننده‌ها معتقدند که اگر ده صفحه اول یک فیلمنامه آنها را جذب نکند، این احتمال وجود دارد که از خواندن باقی فیلمنامه صرف‌نظر کنند. اگر داستان این ده صفحه برای آنها قابل پیش بینی باشد، آنها درست یا غلط با خود این‌طور فرض می‌کنند که داستان ۱۰۰ صفحه بعدی فیلمنامه هم قابل پیش‌بینی است و دیگر جذابیتی برایشان ندارد. مردم معمولاً عادت دارند خیلی زود نتیجه‌گیری کنند و تصمیم بگیرند، به همین دلیل درست بعد از خواندن پنج یا ده صفحه اول یک فیلمنامه با خود می‌گویند که «این فیلمنامه، فیلمنامه خوبی است» یا «کار بدی است». اگر خواننده‌ها فیلمنامه‌ای را با نگاه مثبت بخوانند، به احتمال قوی نظر و تصمیم نهایی آنها درباره آن فیلمنامه نیز مثبت خواهد بود. بنابراین شما در مقام یک فیلمنامه نویس باید بتوانید تمام توانایی خود را در همان ده صفحه اول به خواننده نشان بدهید. این ده صفحه باید منحصر به فرد و هیجان‌انگیز (و یا در مورد فیلمنامه‌های کمدی، مسخره) باشد و قبل از هر چیز بتواند علاقه و توجه مخاطب را جلب کند و او را تا پایان داستان با خود همراه سازد. نکته عجیب درباره یک فیلمنامه خوب این است که اغلب در همان ده صفحه اول می‌توان به خوبی آن پی‌برد. اصلی‌ترین چیزی که باید در صحنه افتتاحیه اتفاق بیفتد، معرفی قهرمان است. داشتن صحنه افتتاحیه‌ای که بتواند مخاطب را میخکوب کند، البته نه تا سر حد مرگ، یکی از راه‌های ظریف و هوشمندانه برای موفقیت فیلمنامه است. توجه داشته باشید که همه چیز نباید در همان پنج دقیقه اول تمام شود. (نورما

هیمن، تهیه کننده فیلم‌های روابط خطرناک و کارینگتون) باید در ده صفحه نخست پرده اول، داستان خود را شکل دهید. برای این منظور مشخص کردن نکات زیر توصیه می‌شود:

- قهرمان یا شخصیت اصلی خود (ستاره اثر) را معلوم کنید.
- معلوم کنید که داستان شما قرار است درباره چه چیزی باشد.
- فضای دراماتیکی را که داستانتان در آن اتفاق می‌افتد، روشن کنید.
- معلوم کنید که در چه ژانری کار می‌کنید.

در همین مرحله و پیش از اینکه تغییر خاصی برای قهرمان اثرتان اتفاق بیفتد، لازم است که او را در یک بستر طبیعی و عادی به خواننده معرفی کنید. (در فیلمنامه یک فیلم تلویزیونی این موضوع تا حدی سخت‌تر می‌شود، زیرا دو یا سه دقیقه اول کار از اهمیتی حیاتی برخوردار است و چه بسا همان پنج صفحه نخست کار بتواند موفقیت یا شکست کار را رقم بزند.)

۲ افتتاحیه: اولین چیزی که خوانندگان در یک فیلمنامه جست‌وجو می‌کنند، قلاب آن است. قلاب چیزی است که توجه مخاطب را به خود جلب می‌کند و او را به درون داستان می‌کشد و باعث اشتیاق یک خواننده برای خواندن داستان یا یک بیننده برای دیدن فیلم می‌شود. در شرایط ایده‌آل، باید قلاب خود را تا صفحه سه فیلمنامه یا در نهایت صفحه پنج فیلمنامه گذاشته باشید.

یک مواجهه پر قدرت بین دو شخصیت اصلی و مخالف یکدیگر، همیشه می‌تواند به عنوان قلابی برای گیرانداختن مخاطب عمل کند. در فیلمنامه ماوریک نوشته ویلیام گلدمن، نخست برت ماوریک را بر پشت اسبی می‌بینیم؛ دست‌های او بر پشتش بسته شده و برگردنش طنابی حلقه شده است. طناب نیز از شاخه درختی آویزان است. اسب آهسته به جلو می‌رود و برت کم‌کم از شاخه آویزان می‌شود. آدم‌های بد در فیلم، کیسه‌ای را جلوی پای اسب می‌اندازند که از آن ماری بیرون می‌آید. اسب که وحشت کرده، با سرعت به جلو حرکت می‌کند. تنش صحنه زیاد می‌شود. اکنون زمانی است که برت کاملاً به‌دار آویخته می‌شود. اما ما می‌دانیم که چنین اتفاقی نیفتاده است، چرا که برت در حال گفتن روایت فیلم است؛ آن هم به صورت صدای خارج از قاب. اولین جمله‌ای که او می‌گوید، جمله‌ای طنزآمیز است: «اون هفته، هفته کثافتی واسه من بود. همه چی از وقتی شروع شد که...» ما می‌دانیم که اکنون در شرف دنبال کردن روایت سفر او هستیم. پس او چگونه فرار کرده است؟ به این پرسش ما پاسخ داده نمی‌شود تا اینکه فیلمنامه تا حدود زیادی به جلو می‌رود. اما از همان شروع ما آن قدر تحریک شده‌ایم که بخواهیم قصه او را دنبال کنیم و ببینیم که او چگونه این کار را کرده است. بنابراین ما در قلاب فیلمنامه گیر کرده‌ایم.

قرار نیست که قلاب ما را کاملاً میخکوب کند (مثل سرقت اعجاب‌آور فیلم مخمصه) و تمام فیلمنامه را تحت‌الشعاع قرار دهد. قلاب باید هوشمندانه انتخاب شود و مثلاً

تصویری جذاب باشد؛ در هاواردزاند، لباس یک زن با احساسی کامل روی علف‌ها کشیده می‌شود. این تصویر ما را به دنبال آن زن می‌کشد. قلاب می‌تواند گفت‌وگویی محرک باشد؛ مثل قلابی که چهار عروسی و تشییع جنازه طرح‌ریزی می‌کند. از این عجیب‌تر قلاب فیلم مدنی چون زن ستوان فرانسوی است؛ باز شدن یک کلاکت. در ادامه این تصویر، ما زنی را می‌بینیم که تنها به دریا خیره شده است. تصویر قدم زدن یک جفت پا که کفش‌هایی عجیب و دو رنگ پوشیده‌اند که به اندازه کافی مخاطب را تحریک می‌کند. این تصویر را ما در فیلم بیگانگان در ترن می‌بینیم. سؤال‌ها در ذهن ما جرقه می‌خورند: این مرد کیست؟ او می‌خواهد به کجا برود؟ تا هنگامی که تمام بدن او آشکار می‌شود، ما دیگر در قلاب فیلمنامه گیر افتاده‌ایم. یکی از تمهیدات مفید برای انداختن قلاب این است که آدم‌های عادی کارهایی غیر عادی انجام دهند و یا برعکس؛ آدم‌های غیرعادی کارهایی غیرعادی انجام دهند و یا برعکس؛ آدم‌های غیرعادی کارهایی عادی انجام دهند. باید برای بیننده سؤال مطرح کنید و چیزی در فیلمنامه بگذارید تا انگیزه او برای دنبال کردن قصه فیلم بیشتر شود.

برای همه نویسندگان، پیدا کردن نقطه افتتاحیه فیلمنامه شان (لحظه ورود) کاری مشکل است. اغلب فیلمنامه‌ها، افتتاحیه خود را بر شخصیت استوار می‌کنند و نه خط قصه. در بیشتر موارد، در لحظه ورود، قهرمان را می‌بینید که به‌نوعی در یک نقطه بحرانی قرار گرفته است؛ یا اینکه بر سر دو راهی گرفتار شده است و یا باید برای مسیر زندگی و آینده‌اش تصمیمی بگیرد. یکی از عوامل تعیین‌کننده برای بنا کردن افتتاحیه، هنگامی آشکار می‌شود که شما روی زندگینامه شخصیت‌ها و به خصوص پس‌زمینه داستانی آنها کار می‌کنید. شما در آخرین لحظه ممکن، فیلمنامه خود را افتتاح می‌کنید و این زمان معمولاً قبل از لو دادن آن دسته از اطلاعات حیاتی است که ما نیازمند دانستن آنها هستیم.

۴ خط کلیدی: جایی بین صفحات سه تا پنج فیلمنامه، شما باید پرسشی را مطرح کنید.

طرح پرسش، نشان می‌دهد که فیلمنامه درباره چیست، موضوع آن پرسش را «خط کلیدی» می‌نامیم: این خط توسط یک شخصیت گفته می‌شود و به مخاطب کلیدی می‌دهد تا او ایده اصلی فیلمنامه را کشف کند. برای مثال می‌توانیم به جملات زیر اشاره کنیم:

«اون قدر نو بالا. داری خیلی به خدا نزدیک می‌شی. شاید اون درخت رو تکون بده.» (افشاگری)

«بین اون انگلیسی‌ها، مواظب خودتون باشین.» (شاهد)

خط کلیدی فیلمنامه شاهد، یادآور حقیقت بنیادین آن است: بین دنیاهای مختلف مرزهایی وجود دارد که رد شدن از آنها، خطرناک است. گاهی اوقات خط کلیدی فیلمنامه تا انتهای آن تکرار می‌شود (گاهی کلمه به کلمه)، اما در معنای آن مختصر

تغییری حاصل می‌شود (مثلاً در شاهد).

داشتن یک خط کلیدی در فیلمنامه چندان هم لازم نیست (اما حتماً به شما کمک می‌کند). لازم نیست که شما آن را در صفحه سه فیلمنامه یا جایی در مقدمه آن بگذارید، اما بدانید که این خط کلیدی به مخاطب شما کمک می‌کند تا او زیر لایه داستان شما را درک کند و به واسطه آن استانداردهای دنیای داستان شما را بسنجد. افتتاحیه فیلمنامه‌های مسابقه حضور ذهن و محله چینی‌ها را بخوانید. فکر می‌کنید خطوط کلیدی آنها چیست؟

تیزرها: گاهی اوقات شما با پیش درآمدی (صحنه تیزر مانند) روبه رو می‌شوید که قبل از شروع پرده اول و پیش از فصل عنوان بندی قرار گرفته است. این صحنه نیز قابلی است که مخاطب را گرفتار خود می‌کند (پالپ فیکشن، پیانو، مخلوقات آسمانی). این مسئله در درام‌ها و کمدی‌های موقعیت تلویزیونی بیشتر اتفاق می‌افتد (شادی‌ها و پرونده‌های مجهول). گاهی اوقات تیزر بعد از فصل عنوان بندی قرار می‌گیرد (دختران طلایی، سال‌های سرگردانی). تیزر تمهیدی مفید است که به سرعت مقدمه‌ای را پایه‌ریزی می‌کند که کنش داستان شما بر آن بنا خواهد شد.

تصاویر تکرار شونده: اگر بتوانید در نیمه نخست پرده اول، یک تصویر جذاب را قرار دهید و آن را تا پایان فیلمنامه تکرار کنید، این تصویر حتماً به غنای فیلمنامه شما کمک می‌کند. لزومی ندارد که این تصویر، خیلی هم خاطره انگیز و درخشان باشد. چیزی که اهمیت دارد این است که مخاطب تنها این تصویر را در ناخودآگاهش ثبت کند. (در شاهد، این تصویر زمانی است که افراد جامعه آمیخ در خم تپه پدیدار می‌شوند). وقتی این تصویر تا پایان فیلم تکرار می‌شود. این مسئله به‌طور ناخودآگاه به مخاطب شما اشاره می‌کند که ما به پایان داستان نزدیک می‌شویم. (این تصویر تا پایان فیلم، خیلی کم تغییر می‌کند). این تصاویر مثل غش گیر کتاب عمل می‌کنند.

تمرین: پانزده دقیقه نخست فیلم شاهد را ببینید. به این مسائل توجه کنید: خلق فضا، مقدمه شخصیت‌ها (به‌خصوص قهرمان)، تغییر مکان‌ها (از روستا به یک شهر بزرگ) و قتل. از خود بپرسید: این اثرات مختلف چگونه خلق شده‌اند؟ انتخاب چنین مکانی، چه چیزهایی را به این صحنه اضافه می‌کند؟ (اطلاعات عمومی، ارزش‌های دراماتیک و...؟) آیا قتل (در دقیقه ۱۳) خیلی زود اتفاق می‌افتد؟ یا خیلی دیر؟ در جایی درست اتفاق می‌افتد؟ در مورد مقدمه جان بوک (دقیقه پانزده) چگونه؟ خیلی دیر است؟ آیا او باید زودتر وارد صحنه شود؟

تمرین: اکنون همان کارها را درباره فیلمنامه بازی اشک بار، دون ژوان دو مارکو، مزرعه رؤیاها، مسابقه حضور ذهن، توتسی و چهار عروسی و یک تشییع جنازه انجام دهید. آیا این فیلمنامه همه اطلاعات لازم را درباره طبیعت فیلم، شخصیت‌ها، بستر فیلم و ژانر آنها به شما می‌دهد؟ آیا شما با تصمیم‌هایی که نویسنده گرفته، موافق هستید؟ قلاب فیلمنامه‌ها چیست، چگونه استفاده شده‌اند و آیا تأثیرگذار هستند؟ آیا متوجه خطوط

کلیدی فیلمنامه‌ها شده‌اید؟

۵ پرده اول: صفحات ده تا سی در بیست صفحه باقیمانده (دقیقه بیست) از پرده اول، شما باید چند کار دیگر هم انجام دهید: محیط: دنیایی را که قهرمان شما در آن زندگی می‌کند، از جزئیات پس زمینه‌ای پر کنید.

اعتقادات: سیستم ارزشی قهرمان را با کنش‌های رفتاری او تصویر کنید. زیر قصه‌ها: آنها را پایه‌ریزی کنید.

معمولاً از حدود نیمه این بخش (که شامل دو سوم از پرده اول و بیست درصد از کل فیلمنامه می‌شود)، شما باید اولین حادثه مهم پیرنگ اصلی خود را آشکار کنید که ما آن را «حادثه محرک» می‌نامیم: حادثه محرک، صحنه، رویداد یا گفت‌وگویی است که در آن اتفاقی رخ می‌دهد یا مسئله‌ای مطرح می‌شود. این حادثه باعث می‌شود تا قهرمان تصمیمی را عملی سازد و مجموعه‌ای از کنش‌ها را دنبال کند؛ مجموعه‌ای که در برگیرنده بقیه فیلمنامه شماست. این حادثه بحرانی را سبب می‌شود که به اولین نقطه اوج در پایان پرده اول ختم شود.

۶ صفحات ده تا بیست: شخصیت در کنش بین صفحات ده تا پانزده فیلمنامه، تم یا مسیر فیلم باید آشکار شود؛ مخاطب نیازمند آن است تا با استفاده از برخی نقاط برجسته، به تم و مسیر فیلم جذب شود، بر آنها تمرکز کند و بداند آنها چه هستند و در کجا قرار گرفته‌اند. اگر مخاطب چنین چیزهایی را به دست نیاورد، خسته می‌شود و فیلم از دست می‌رود. (استیون ای. دو سوزا. فیلمنامه نویس جان سخت ۱ و ۴۸،۲ ساعت و پلیس بورلی هیلز ۳)

این بخش از فیلمنامه، معمولاً بر شخصیت‌های اصلی متمرکز است؛ شخصیت‌هایی که به کنش اصلی فیلمنامه مربوط می‌شوند (به خصوص قهرمان). شما باید در این بخش با نشان دادن مشکل شخصیت‌هایتان، ویژگی‌های شخصیتی آنها را برجسته سازید: ترکیبی از گرایش‌های آنها و تعامل‌های شخصی آنها با موقعیت ویژه‌ای که برای آنها طراحی شده است. مثلاً در شاهد جان بوک به‌عنوان شخصی بی‌عاطفه و جاه طلب تصویر می‌شود که از مردم سوء استفاده می‌کند. او باید با یک زن و یک بچه (راشل و ساموئل) کار کند که دنیا و سیستم ارزشیشان کاملاً مغایر با یکدیگر است.

این بخش همچنین به‌عنوان محک و معیاری عمل می‌کند که مخاطب می‌تواند به واسطه آن رشد شخصیت‌ها را ارزیابی کند. (اینکه چطور شخصیت‌های اصلی در خلال پرده‌های اول و دوم و تا پایان فیلمنامه تغییر می‌کنند). در شاهد، آن سه نفری که در خیابان‌ها به جست‌وجو می‌پردازند، به احتمال قوی می‌توانند قاتلان را شناسایی کنند. بنابراین شما باید سعی کنید که در همه صحنه‌ها بر قهرمان خود متمرکز باشید.

شما شخصیت‌های خود را از طریق کنش‌های آنان تعریف می‌کنید، بنابراین قهرمان شما باید آدمی فعال باشد. این بدان معنی است که او باید تصمیم بگیرد. اگر بتوانید

شخصیت‌های خود را فعال نگه دارید، آن وقت حتم داشته باشید که مخاطبان را گرفتار خود کرده‌اید. اکنون باید پایه‌ریزی قصه اصلی خود را آغاز کنید و چیزهایی که احساس می‌کنید برای گسترش داستان‌تان حیاتی هستند. (مثلاً بوک و راشل در دقیقه شانزدهم فیلم یکدیگر را ملاقات می‌کنند.)

۷ صفحات بیست تا سی تا صفحه بیست باید تقریباً شخصیت خود را معرفی کرده باشید؛ باید اطلاعات ضروری مربوط به شخصیت را بیرون بریزید و یک محرک معیار برای او ارائه کنید. سومین ده صفحه فیلمنامه ما را به سوی حادثه محرک (تقریباً بین صفحات بیست و سه و بیست و هشت) و نقطه اوج هدایت می‌کند. در «شاهد» ساموئل ردیفی از آدم‌هایی که به صف شده‌اند را از نظر می‌گذراند و بعد مک فی قاتل را از یک عکس تشخیص می‌دهد. پیامد این صحنه به‌طور خودکار، ملاقات بین بوک و رئیسش شافر است. بعد او به گاراژ زیرزمینی می‌رود و آنجا مک فی سعی می‌کند به او شلیک کند.

صفحات بیست تا سی یک فیلمنامه، اغلب با معرفی یک عنصر خطر آفرین برای شخصیت اصلی، شکلی دراماتیک می‌یابند. در شاهد خطر وقتی وارد می‌شود که ما می‌فهمیم قاتل خود یک پلیس است و این بدان معناست که بوک، راشل و ساموئل در معرض یک خطر واقعی قرار گرفته‌اند.

۸ صفحات بیست و سه تا بیست و هشت: حادثه محرک و بحران (اولین نقطه عطف) ما به صحنه‌های پایانی پرده اول نزدیک می‌شویم، شما باید یک حادثه محرک داشته باشید. این را می‌توانیم «کاتالیزور» و «نقطه پیرنگ» و «مشکل» نیز بنامیم. حادثه محرک، بحرانی می‌آفریند که به ناگزیر ما را به سوی یک نقطه اوج سوق می‌دهد. (گرفتن تصمیم) اینجا اولین نقطه عطف شماست.

بحران، لحظه‌ای از یک صحنه است که شما را وادار به تصمیم‌گیری یا انتخاب می‌کند و سبب تغییر در شخصیت یا داستان می‌شود. بحران اصلی (یا بحران پرده) و نقطه اوج، یک نقطه عطف به حساب می‌آیند. در افتتاحیه فیلمنامه شما، زندگی زیبا و کاملاً عادی به‌نظر می‌آید و تعادل برقرار است. حادثه محرک (معمولاً بین بیست و سه و بیست و هشت) ظاهر می‌شود و تعادل را به هم می‌ریزد. حادثه محرک مشکلی را خلق می‌کند که قهرمان شما باید در طول فیلمنامه آن را حل کند. قهرمان باید به آن آگاه شود (اگرچه ناآگاهی از آن، تأثیری بر او نمی‌گذارد) و در برابر آن واکنش نشان دهد. (حتی امتناع از آن، خود به نوعی یک واکنش به حساب می‌آید.) حادثه محرک به شخصیت شما یک نیاز کلی می‌دهد یا او را وادار می‌کند تا تعادل را دوباره برقرار کند. یا اینکه یک هدف کلی و انگیزه بیرونی برای رسیدن به هدف شخصیت را پایه‌ریزی می‌کند. چنین تلاش‌هایی ستون فقرات داستان شما را شکل می‌دهند و حادثه محرک داستان‌تان را به حرکت می‌اندازد. هر داستانی به‌طور کلی دو نقطه عطف اصلی دارد؛ در پایان پرده اول و در پایان پرده دوم (لحظه حقیقت). البته در فیلمنامه شما،

چند نقطه عطف فرعی نیز وجود دارد، اما نقطه عطف اول و نقطه عطف دوم، جاهایی ثابت دارند. به نقاط عطف می‌توانید این‌گونه نیز نگاه کنید: ساختاری که شما برای داستان خود خلق می‌کنید. مثل زدن یک پل بر رودخانه است، نقاط عطف مثل دو نقطه اصلی پل هستند که از سقوط آن جلوگیری می‌کنند. نقطه عطف در فیلمنامه، وظایف زیر را به‌عهده دارد:

- نقطه عطف بر پیکره داستان چنگ می‌زند و آن را زیرورو می‌کند. بعد آن را در مسیری جدید به حرکت در می‌آورد و مشکلی بر سر راه قهرمان قرار می‌دهد که قهرمان باید در طول فیلمنامه آن را حل کند.

- نقطه عطف داستان را به طرف نقطه اوج پرده حرکت می‌دهد. (و آن نقطه اوج، داستان را به طرف نقطه اوج پرده بعدی سوق می‌دهد.)

- نقطه عطف، نقاط خطرآفرین داستان را افزایش می‌دهد.

- نقطه عطف شتاب حرکت فیلمنامه را به چند طریق بیشتر می‌کند: یا افزایش نقاط خطرآفرین، با انداختن فیلمنامه به یک مسیر جدید خطرناک، با دستیابی به نیازها و هدف‌های دراماتیک و نیت نامعلوم. توجه داشته باشید که واژه «خطرناک» ارتباط تنگاتنگی با فیلمنامه شما دارد.

- نقطه عطف، یک نقطه بحرانی است که در مخاطب احساس «حالا باید چه کار کنیم» به وجود می‌آورد.

- نقطه عطف، به شکلی دراماتیک انگیزه قهرمان شما را تغییر می‌دهد. (نقطه عطف اول، نیاز، هدف و انگیزه بیرونی را خلق می‌کند.)

توجه کنید که اگر نیاز به قفل زمانی باشد، باید آن را در حادثه محرک پایه ریزی کنید. نقاط عطف همیشه با شخصیت‌ها ارتباط دارند و برای قهرمان شما اتفاق می‌افتند و باعث بروز کنش از سوی آنها می‌شوند. قهرمان به ناگزیر و به‌نحوی در برابر نقطه عطف، از خود واکنش نشان می‌دهد. نقطه عطف اول معمولاً زمانی اتفاق می‌افتد که داستان تمام شده است، چرا که به‌نظر می‌رسد قهرمان به ظاهر موفق شده است. در شاهد، جان بوک با موفقیت دریافته که قاتل چه کسی است. او یک شاهد دارد و از این موضوع با رئیس خود، شافر، حرف زده است. او با احساس رضایت کامل از خود، راه خانه را پیش می‌گیرد. در اینجا به ظاهر داستان به آخر رسیده، چرا که بوک پیروز شده است. از این لحظه به بعد، بحران به‌وجود می‌آید (نقطه عطف اول). به ناگهان داستان در مسیری جدید، متفاوت و خطرناک‌تر می‌افتد. این بحران به وجود آمده، شما را به طور مستقیم به سوی نقطه اوج اول سوق می‌دهد که در پایان پرده اول قرار دارد. (این بحران به داستان ضربه‌ای می‌زند و آن را به طرف پرده بعد هل می‌دهد.) نقطه اوج، نمایشی‌ترین و قوی‌ترین لحظه در اولین پرده است. (در برخی از فیلمنامه‌ها، شما می‌بینید که نقطه عطف اول بر نقطه اوج منطبق شده یا اصلاً همان نقطه شده است.)

در افشاگری، حادثه محرک جایی است که مایکل داگلاس از پیش رفتن در رابطه خود

اجتناب می‌کند. در میزری وقتی است که آنی (کتی بیتس) می‌فهمد میزری درون داستان مرده و او بر سر نویسنده فریاد می‌کشد: «تو اونو کشتی»، در ماسک، وقتی است که استنلی ایپکیس برای اولین بار ماسک را بر صورت می‌زند. در داستان اسباب بازی، ورود باز لایت‌یر، اولین نقطه عطف است. در پیانو، وقتی اتفاق می‌افتد که بینز می‌پذیرد برای تبادل آموزش، پیانو را به ساحل بیاورد و در سقوط، جایی است که دی - فنس برای اولین بار با اعضای باند هیسپانیک روبه‌رو می‌شود.

هنگام خلق حادثه محرک، پرسش‌های زیرا را از خود بپرسید:

- بدتر از مرگ چه اتفاق بدی ممکن است برای قهرمان پیش آید؟
- بهترین اتفاق ممکن برای قهرمان من چیست؟
- آیا حادثه محرک تعادلی را که من پیش از این در زندگی قهرمان برقرار کرده‌ام، به هم خواهد ریخت؟
- آیا حادثه محرک می‌تواند پایه‌ای برای نقطه اوج پرده سوم باشد؟

گسترش داستانی

در یک ساختار داستانی شرایط و موقعیت شخصیت اصلی یا شخصیت‌های داستان از شروع تا پایان لحظه به لحظه سخت‌تر و بغرنج‌تر می‌شود. به زبان دیگر داستان یک فیلم حرکتی پیش‌رونده از طریق حوادث تازه، پیچیدگی‌های جدید و یا افشای اطلاعات و رمز و رازها دارد و از نقطه شروع تا لحظه پایان با تنش‌ها و درگیری‌های بیشتر و گسترده‌تری روبه‌رو می‌شود که دائم بر جذابیت آن می‌افزاید.

«هوایمایی با تعدادی مسافر به سوی مقصدی به پرواز در می‌آید. وضعیت هوا خوب نیست. لحظاتی بعد خلبان متوجه می‌شود که یکی از موتورها خوب کار نمی‌کند. او و همکارانش سعی می‌کنند، نقص را یافته و آن را برطرف کنند. اما موتور به کلی از کار می‌افتد. وضعیت نگران‌کننده است. ارتفاع آنها کم می‌شود و در لابه‌لای ابرها دچار وضعیتی نامتعادل می‌شوند. تکان‌های شدید هوایمها مسافران را مضطرب کرده است. چند لحظه بعد بی‌سیم و رادار هوایمها هم از کار می‌افتد خلبان می‌خواهد هوایمها را به فرودگاهی رسانده و آن را روی زمین بنشانند. اما شب است و آنها در منطقه‌ای کوهستانی و پوشیده از برف قرار دارند. بال هوایمها به صخره‌ای می‌خورد و خرد می‌شود. مسافری وحشت‌زده به پشتی صندلی‌ها چسبیده‌اند و...»

این نمونه‌ای از گسترش یافتگی تنش‌های فیلمنامه از شروع تا پایان است و به این حالت تکامل داستانی گفته می‌شود. اما اصطلاح تکامل برای رشد و تغییر شخصیت‌ها نیز به کار می‌رود. وقتی شخصی درگیر با مشکلی، تحت فشار قرار می‌گیرد، رفته رفته تغییر شکل می‌دهد و به دیدگاه جدیدی دست می‌یابد. ممکن است از ترس به شجاعت یا از سازشکاری به مقاومت، عصیانگری، مبارزه یا رابطه‌ای مبتنی بر احترام متقابل برسد. این حالت نیز تکامل شخصیتی نامیده می‌شود. در این رابطه می‌توان فیلم‌های

زیادی را مثال زد. از جمله فیلم‌های «مردی برای تمام فصول»، «کازابلانکا» یا «پرواز بر آشیانه فاخته»

۴ شیوه تدریس

هنرآموز با نمایش آثار مستند یا حتی آثار گفت‌وگو محور و مسابقات ورزشی، کاربرد این گره‌های دراماتیک را تشریح 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 ارزشیابی اهداف توانمند سازی

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

(هنرجو در پایان این درس باید بتواند توصیف روشنی از الگوی کلاسیک سه پرده‌ای ارائه نماید و تحلیل مختصری از ساختارهای غیر کلاسیک را بیان نماید. میزان مشارکت هنرجویان در مباحث کلاسی و کشف نکته‌های ساختاری و یا توضیح گره‌های دراماتیک می‌تواند ابزار خوبی برای ارزشیابی فراهم سازد.)

جلسه ۵: فرایند طرح و متن به شبکه و تصویب نهایی

۱ مقدمه

در این درس محور اصلی آشنایی با فرایند ارائه طرح و متن به شبکه تا تصویب نهایی است، سعی داریم نحوه مدیریت متن را تا مرحله پیش تولید، تشریح نموده و نکات کلیدی مربوط به افزایش سرعت و کیفیت محتوا را بازگو نماییم. روند بررسی در هر شبکه تلویزیونی متفاوت است و نباید فرایند تشریح شده از این درس را به مثابه روندی استاندارد و غیر قابل تغییر توصیف کرد.

۲ مواد و تجهیزات

با استفاده از وایت برد و رایانه و نرم‌افزار پاورپوینت و... اطلاعات موردنظر خود را به صورت جذاب و مؤثری ارائه نماید.

۳ شیوه تدریس

هنرآموز می‌تواند برای عمق بخشیدن به مباحث این درس یکی از مسئولان یا اعضای شورای طرح و برنامه را جهت تشریح روند بررسی طرح‌ها و متن‌های تلویزیونی به کلاس دعوت نماید. می‌توان از دفترچه‌های سیاست‌گذاری و فهرست‌های موضوعی

که در دستور کار شبکه ها و گروه‌های تلویزیونی قرار دارد، برای توضیح و تشریح روند برنامه‌سازی استفاده نمود.

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 توانمند سازی

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

(هنرجو در پایان فرایند طرح باید بتواند توصیف روشنی از روند بررسی طرح در یک شبکه را توصیف نماید و یا براساس دفترچه‌های سیاست‌گذاری سالیانه شبکه بتواند موضوعاتی را پیشنهاد دهد یا حتی طرحی در مورد آنها بنویسد).

جلسه ۶: فرایند برآورد مالی

۱ مقدمه

برای تولید یک برنامه تلویزیونی که متن آن به صورت کامل نوشته شده است، باید برنامه‌ریزی دقیقی (هم از نظر مالی و هم از نظر زمانی و تعداد نیروی انسانی و...) صورت گیرد. هدف ما در این درس، آموزش شیوه تجزیه و تحلیل متن و انجام برآورد مالی تولید است. البته برای برنامه‌های مبتنی بر روایت اجرایی که فاقد متن مکتوب هستند، تهیه کننده می‌بایست براساس تجربه قبلی و کسب اطلاعات از کارگردان و سایر عوامل اجرایی، اقدام به تنظیم پیش‌نویس مالی نماید. در هر صورت، این برآورد در قالب فرم‌های مشخصی به شبکه تلویزیونی ارائه می‌شود و توسط گروهی از کارشناسان اجرایی و مالی مورد ارزیابی دقیق قرار می‌گیرد.

۲ مواد و تجهیزات

با استفاده از وایت‌برد و رایانه و نرم‌افزار پاورپوینت و... اطلاعات مورد نظر خود را به صورت جذاب و مؤثری ارائه نماید. آماده‌سازی فرم‌های برآورد مالی و فیلمنامه‌های کوتاه یا فیلم‌های مناسب با هدف تجزیه و تحلیل مسائل مالی، از جمله الزامات تشریح و آموزش این درس محسوب می‌شود. ارائه فهرستی از کتاب‌ها در شیوه‌های تولید و برآورد مالی همراه با عکس و تصویر و توصیف خلاصه‌ای از کتب مذکور یکی از نکات کلیدی در فراگیری بهتر این درس ایجاد می‌کند.

۳ دانش افزایی

«هنر آموز می‌تواند برای تشریح فرم برآورد مالی از متن زیر استفاده کند»

بخش ۲: درس و جلسات

نام گروه :

نام برنامه :

تاریخ تحویل:

نام تهیه کننده:

فیروی انسانی خارج از سازمان

شرح شغل	تعداد	دستمزد (ریال) پیش بینی تهیه کننده	دستمزد (ریال) مصوب جلسه مالی	توضیحات

بهره وری عوامل داخل سازمان

شرح شغل	تعداد	دستمزد (ریال) پیش بینی تهیه کننده	دستمزد (ریال) مصوب جلسه مالی	توضیحات
جمع کل				

مشخصات فیلمنامه از نظر تعداد بازیگر

تعداد بازیگر	اصلی	فرعی

اصلی			فرعی		
ردیف	بازیگر	دفعات حضور	ردیف	بازیگر	دفعات حضور

شماره	لوکیشن	موقعیت صحنه				بازیگران	زمان صحنه	جزئیات ویژه	ملاحظات
		صحنه	ساز	بنا	صدا				

۴ شیوه تدریس

هنرآموز می‌تواند یک فیلمنامه کوتاه را در اختیار هنرجویان قرار دهد و پس از آموزش شیوه تجزیه و تحلیل متن، از آنها بخواهد تا نسبت به ارائه برآورد مالی اقدام نمایند. و یا با نمایش یک سکانس، اجزای هزینه ساز را تشریح 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

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

(هنرجو در پایان این درس باید بتواند حداقل یک سکانس از فیلمنامه یا فیلم تولید شده را از نظر مالی و زمان‌بندی تولید، تجزیه و تحلیل نمایند. میزان مشارکت هنرجویان در مباحث کلاسی و نیز هوشمندی هنرجویان در تشخیص عوامل افزایش هزینه و افزایش زمان تولید، هنرآموز را قادر می‌سازد تا ارزشیابی نسبتاً شفافی از هنرجویان به‌عمل آورد.)

ارزشیابی شایستگی فرایند طرح و متن - فصل ۲

عنوان فصل ۲	تکالیف عملکردی (شایستگی ها)	استاندارد عملکرد (کیفیت)	نتایج	استاندارد (شاخص ها، داوری، نمره دهی)	نمره
فرایند طرح و متن	تبیین طرح‌ها، متون نگارشی و روایت مبتنی بر اجرا	تحلیل و طراحی و نگارش متن بر اساس تعیین برآورد مالی و دسته‌بندی روایت‌ها؛ با استفاده از تجزیه و تحلیل چند برنامه تلویزیونی و نمایش نمونه های متنی	بالاتر از حد انتظار	تعیین برآورد مالی و تجزیه و تحلیل متن یک برنامه از نظر نوع روایت تحلیل و بررسی، مفاهیم روایت نگارشی و روایت مبتنی بر اجرا و الزامات نگارش طرح و کسب نمره مطلوب در آزمون کتبی (از محتویات تدریس شده)	۳
			در حد انتظار	تحلیل و بررسی، مفاهیم روایت نگارشی و روایت مبتنی بر اجرا و الزامات نگارش طرح و کسب نمره متوسط در آزمون کتبی (از محتویات تدریس شده)	۲
	تحلیل فرایند طرح و متن		پایین تر از انتظار	درک و مفهوم روایت نگارشی و روایت مبتنی بر اجرا، تجزیه و تحلیل یک برنامه از نظر نوع روایت 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 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 شماست 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 شبکه ... 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 تعهد طرف دوم

ب) از تاریخ انقضای این قرارداد به مدت :

ج) از تاریخ شروع به کار به مدت :

تعهدات طرف اول:

- 1- طرف اول متعهد است ، هزینه های ایاب وعباب و پذیرایی و اسکان طرف دوم ، در شرایطی که بخشی یا تمام کار وی در شهرستان باشد را بپردازد .
- 2- طرف اول متعهد است در حین تولید هزینه ایاب وعباب و پذیرایی در سر صحنه را مطابق با برنامه ریزی برای تمام عوامل پرداخت نماید .
(بدیھی است تمامی 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 متعهد است ملزومات مورد نیاز و تالیف شده از سوی تیمہ کنندہ را برای اجرا ، در اختیار طرف دوم قراردادهد البته این امر مشروط به آن است که در بخش « سایر شرایط » در ذیل این قرارداد (همه امکانات با لید موارد ، برعهده طرف دوم قرار گرفته باشد .
- 4- طرف اول متعهد است در مواقع ضروری نسبت به بیمه حوادث عوامل تولید اقدام نماید ، بدیھی است جریان خسارت هر حادثه در فرایند تولید برعهده سبب حقیقی بوده و طرف اول هیچگونه مسئولیتی را در این زمینه نمی پذیرد .

تعهدات طرف دوم :

- 1- طرف دوم متعهد است در مدت این قرارداد تمام وقت خود را برای انجام وظیفه مقرر در این برنامه بگذارد ، و بدون کسب اجازه کتبی از تیمہ کنندہ در تولید فیلم دیگر یا هر فعالیتی که با زمان توافق شده در این قرارداد تداخل یابد شرکت ننماید .
- 2- طرف دوم متعهد است نشونات اخلاقی و اسلامی را در کلیه مراحل انجام وظایف ، مربوط به این قرارداد مراعات نماید
- 3- طرف دوم متعهد است در صورت ایجاد وقفه عمدی در تیمہ این برنامه و یا تاانجام گذاردن تعهدات خویش ، نسبت به جبران خسارت وارده به طرف اول اقدام نماید . (مذکور 1)
- 4- طرف دوم متعهد است نسبت به جبران خسارت وارده به وسایل و ابزار کار که بر اثر بی احتیاطی یا عدم مهارت وی ایجاد میشود اقدام نماید.
- 5- طرف دوم متعهد است نسبت به جبران خسارت وارده برای هر روز شبت غیر موجه یا دیر کردہ معمول کار اقدام نماید.

۶- طرف دوم متعهد است تا پیش از بخش رسمی 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 نحوه اجرای این قرارداد بین طرفین ایجاد شود ، موضوع ابتدا از طریق مذاکره فی‌مابین حل و فصل میشود . و در صورت عدم موفقیت در این زمینه ، موضوع به حکمت واداری یکی از مراجع مورد توافق متناسب 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 می‌تواند با صلاح دید خود و در موقع لازم ، بابت تضمین و حسن انجام کار طرف دوم ، معادل مبلغ چک یا سفته معتبر امضه 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 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 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 بازبینی 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.

نمای کلی
از دور و نزدیک معرفی صحنه

نام گروه	نام صحنه	واحد	نوع										تعداد هر نوع				
			مورب	افق	عمودی	کلی	جزئی	نمای دور	نمای نزدیک	نمای متوسط	نمای پانوراما	نمای تیراژ					

در صورتی که در صحنه این مجموعه به‌کارگیری شده باشد:

واحد	نوع	تعداد	نوع	تعداد	نوع	تعداد
۱						
۲						
۳						
۴						

چنانچه در صحنه‌های این فیلم به‌کارگیری شده باشد:

واحد	نوع	تعداد	نوع	تعداد	نوع	تعداد
۱						
۲						
۳						
۴						
۵						

در صورتی که در صحنه‌های این فیلم به‌کارگیری شده باشد:

نوع صحنه	نوع نمای	تعداد	نوع صحنه			
			نوع	تعداد	نوع	تعداد

این قسمت توسط تهیه‌کننده تکمیل می‌شود:

تهیه‌کننده برنامه مذکور طبق فرمول‌های ارائه شده، دارد که به دستورات صحنه‌های تهیه‌کننده برنامه درج‌شده در جدول زیر است.

تأیید مدیر آموزشی

تأیید مدیر گروه

فهرست آثار مورد تأیید جهت پخش در کانال گروهی و هم‌گروهی آن بوده و قسمت‌های علمی به‌کار نرفته است.

- 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، میزانشن‌ها 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 قرنی 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 نوآورهای 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 را 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 غول‌آسا).

«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 رومانتیک (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 آرایشی 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 پر حجم 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، بر اساس 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 «سترن» «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 کولاژ گونه 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 Costume Designers) 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 هریک 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. حالانویبت 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 بپردازند 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 گانت 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 آداماکی**، 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 به راحتی 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 برسند.

■ 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 نرم‌افزار:** اگر نمودار خود را به صورت دستی یادداشت کرده‌اید، حال وقت آن است که اطلاعات تان را به نرم‌افزارهای 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، داوری، 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
			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- زمان بندی تولید و مفهوم رج زدن

۱ مقدمه

آشنایی با مفهوم رج‌زنی بر اساس برنامه‌ریزی تولید انجام می‌شود و انواع دسته‌بندی رج زدن 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 به صورت مرحله‌ای و ذکر جزئیات آن از اهداف این بخش است.

۴ شیوه تدریس

بهترین روش آموزش، برقراری کلاس به صورت 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 جویمان 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، داورى، نمره‌دهى)	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

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

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 بپردازند. 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)	پایین‌تر 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



