نمایش

انواع، ساختار و عناصر نمایش

در فصل اول گفتیم که ساده‌ترین تعریف تئاتر چنین است: A در نقش B در حالی‌که C او را تماشا می‌کند. در این تعریف می‌بینیم که دو رکن غیرقابل حذف تئاتر بازیگر و تماشاگر هستند، یعنی امکان ندارد تئاتری بدون بازیگر به وقوع بپیوندد؛ بسیاری از تئاترهای خیابانی فاقد متن، طراحی صحنه، گریم و کارگردانی هستند و تمام بار هنرمندی این نمایش‌ها روی شانه‌های بازیگر است.

عناصر نمایش

بازیگر

گفتیم که می‌توان همه‌ی عناصر نمایش را حذف کرد به جز بازیگر، اما بازیگر برای خلق یک شخصیت از چه ابزاری استفاده می‌کند: ۱- سخن ۲- حالات ۳- ژست و جنبش. یک بازیگر باید درک و فهم درستی از شخصیتی که قرار است در نمایش ارائه دهد، داشته باشد. باید بداند هر جمله‌ای که می‌خواهد ادا کند، چه مفهومی دارد و با چه لحنی باید جمله را بگوید، هر جمله‌ای که می‌گوید بیانگر احساسات خاصی است. احساسات، نه تنها در صدای انسان، بلکه در حالات چهره (میمیک) و حالات بدن نیز نمایانگر است. آدمی که خیلی غمگین باشد، هم صدای غمگینی دارد، هم امکان دارد که با پشت قوزکرده راه برود (ژست بدن) و هم اعضای صورت او حالت (میمیک) خاصی دارند که ناراحتی و افسردگی او را نشان می‌دهند. البته توجه داشته باشید به دلیل فاصله‌ی زیاد بازیگر با تماشاگر، میمیک (حالت چهره) در تئاتر به اندازه‌ی سینما (با داشتن امکاناتی مثل نمای نزدیک) حائز اهمیت نیست.

اما فرایند خلق یک شخصیت توسط بازیگر چه مراحلی دارد؟

۱ – **مطالعه‌ی متن:** اولین گامی که بازیگر برمی‌دارد، مطالعه‌ی متن نمایش‌نامه است. پس از خواندن نمایش‌نامه، بازیگر یک شناخت کلی از شخصیت نمایش به دست می‌آورد.

۲ – **کشف جوهره‌ی نقش:** پس از مطالعه‌ی متن، بازیگر باید بر آن‌چه که انگیزه‌های اصلی تمام اعمال شخصیت است، تمرکز یابد. این شخصیت چه می‌خواهد؟ چرا می‌خواهد؟ می‌خواهد چه کند تا به آن برسد؟ بازیگر باید در تک‌تک صحنه‌ها انگیزه‌ها و هدف شخصیت را بیابد، از نیروی تخیل خود کمک بگیرد و رفتار شخصیت نمایشی را با مراجعه‌ی مکرر به متن پیدا کند.

۳- ابلاغ جوهر نقش به تماشاگران: بازیگر در این مرحله از ابزارهایی مثل بدن و بیان استفاده می‌کند تا جوهر نقش را به تماشاگر منتقل کند.

این‌که شخصیت نمایشی روی صحنه چگونه جان می‌گیرد، در هر یک از سیستم‌های بازیگری مختلف، به گونه‌های متفاوتی خواهد بود و این خود معرف دیدگاه کارگردان‌های مختلف خواهد بود.

متن نمایشی

اگرچه متن نوشته شده لازمه‌ی نمایش نیست و بسیاری از گونه‌های تئاتر مثل نمایش‌های «تقلید» در ایران، «کمدیادل‌آرته» در ایتالیا و بسیاری از گروه‌های تئاتری معاصر از روش دیالوگ‌های فی‌البداهه استفاده می‌کنند، ولی حتی در این نوع نمایش‌ها نیز یک طرح کلی با چارچوب مشخص وجود دارد و بازیگران دیالوگ‌هایشان را طبق آن می‌گویند؛ به عبارتی، هر نمایش به طریقی از داستانی بهره می‌گیرد که از یک مقدمه شروع شده و به نتیجه‌ای ختم می‌شود. **متن نمایش به معنای عنصر اصلی سازمان‌دهنده در هر کار نمایشی وجود دارد.**

در تئاتر، نمایش‌نامه وسیله‌ای است که هر چیز دیگری به آن بستگی دارد؛ به این معنی که نقطه‌ی آغاز، هدایت‌کننده، انتقال‌دهنده و انگیزه‌ی حرکت است. نمایش‌نامه عبارت از زیربنایی است که عمارت کلی یک محصول تئاتری بر آن نهاده می‌شود.

کارگردان (متورانسن)

مادامی که تئاتر بوده، شخصی وجود داشته تا امور را سازمان دهد و بین همه‌ی عوامل هماهنگی ایجاد کند تا یک متن تبدیل به یک نمایش شود. این شخص، «کارگردان» است. گفتیم که قدمت کارگردانی به عنوان یک هنر به حدود یک قرن می‌رسد.

کارگردانی را می‌توان به دو بخش تقسیم کرد: بخش اول، تهیه و تدارک که مشتمل بر انتخاب متن، تجزیه و تحلیل آن و انتخاب بازیگر است و بخش دوم، کار با بازیگران و مراحل تمرین است. مرحله‌ی تمرین یکی از مهم‌ترین مراحل برای کارگردان است.

تمرین را می‌توان به چند مرحله تقسیم کرد:

۱- روخوانی متن نمایش‌نامه و بحث درباره‌ی آن
۲- تعیین حرکات بازیگران (میزانسن)
۳- حفظ کردن دیالوگ‌ها توسط بازیگران
۴- عمل آوردن یا پیراستن کار
۵- مرور
۶- تمرین‌های فنی
۷- تمرین نهایی

طراحی صحنه (صحنه‌پردازی)

در یک تعریف ساده، صحنه محلی است که بازیگران در آن به ایفای نقش می‌پردازند و آن‌چه را که به آن‌ها تکلیف شده به صورتی که تماشاگران بتوانند ببینند انجام می‌دهند. یکی از عناصر نمایش، صحنه‌پردازی است؛ هر چند نمایش در هر جا که بتوان بازیگر و تماشاگر را در آن جمع کرد قابل اجراست، در یک اتاق خالی یا فضای باز، با استفاده از نور طبیعی خورشید و بازیگرانی که لباس معمولی خود را به تن دارند. زمانی «ارسطو» طراحی صحنه را بی‌اهمیت‌ترین و غیرهنری‌ترین عنصر تئاتر می‌دانست، اما امروزه اکثر اجراهای تئاتری دارای صحنه‌پردازی هستند. صحنه‌پردازی می‌تواند:

۱- پس‌زمینه‌ای برای بازیگر به دست دهد.
۲- نقش چیزی را برای استفاده‌ی او داشته باشد.
۳- به انتقال حال و هوا یا معنای نمایش کمک کند.
۴- محیطی بسازد که در آن بازیگر احساس زندگی کند.
۵- به ایجاد میزانسن کمک کند.

یک طراحی صحنه‌ی خوب، حرکات بازیگران را سازمان داده و تنظیم و تعیین می‌کند؛ آن هم به شیوه‌ای که در آن واحد هم با منظور کارگردان و نمایش‌نامه‌نویس تطابق داشته و هم برای تماشاگر جالب باشد. کار طراح صحنه شامل چندین مرحله است: نخست باید متن نمایش را بخواند و با کارگردان مشورت کند. دوم باید تحقیقات لازم برای آشنا شدن با جزئیات معماری، اثاث و لوازم، مواد و مصالح و دیگر چیزهایی را که شاخص دوره‌ی زمانی وقوع نمایش است و نیز شناختن زندگی مردم در آن دوره را تا آن‌جا که مقدور است، انجام دهد. سپس یک نقشه و یک طرح دورنمای دوبعدی یا یک مدل سه‌بعدی (ماکت) از صحنه تهیه کرده و پس از تبادل نظر با کارگردان، شروع به تهیه‌ی نقشه‌های اجرایی و نماها کند.

انواع صحنه

۱- صحنه میدانی (گرد): به شکل میدان است، دایره یا چهارگوش است و تماشاچی در اطراف یا چهار سوی آن می‌نشینند و صحنه را تماشا می‌کند. به آن «آرنا» هم می‌گویند.

در این نوع صحنه، میزانسن خطی به میزانسن دایره‌ای تبدیل می‌شود و معمولاً حرکات و جابه‌جایی بیش‌تر بازیگر را طلب می‌کند. طراحی صحنه اغلب سمبولیک است و به دلیل ماسکه کردن، نمی‌توان از دکور و لته استفاده کرد (وگرنه بخشی از بازیگران نمی‌توانند بازیگر را ببینند). باید در نورپردازی دقت کرد که نورهای روبه‌رو چشم بیننده را اذیت نکند. به‌علت نزدیکی تماشاچی به صحنه باید در جزئیات لوازم صحنه، لباس و گریم بازیگران بیش‌تر دقت کرد.

۲- صحنه هلالی (سه سویه): از سه طرف دید دارد و تماشاچی در سه طرف صحنه می‌نشیند. نمونه آن تئاتر الیزابتن است. مانند صحنه میدانی به علت نزدیکی بیننده به صحنه باید به جزئیات دقت کرد. ولی می‌توان در قسمت انتهایی صحنه از دکور مرتفع استفاده کرد.

۳- صحنه قاب عکسی (رومن، یک سویه): در این نوع صحنه و سالن تماشاچی به وسیله‌ی قاب صحنه (پروسینیوم) و پرده از هم کاملاً جدا هستند. این نوع صحنه یادگاری است از دوران رنسانس اروپا، در این نوع صحنه دست کارگردان و طراح برای هرگونه طراحی، حرکت و دکور باز است. نمونه این سالن‌ها در ایران «تئاتر شهر» است.

۴- صحنه آزاد (استودیویی، پلاتو): به این نوع صحنه «بلک باکس» یا «جعبه سیاه» هم می‌گویند. نظرات کارگردان‌هایی (در رأس همه آن‌ها برشت است) که می‌خواستند همه جریان‌ها روی صحنه جلوی چشم تماشاگران اتفاق بیفتد و حتی پروژکتورها و امکانات صحنه از دید آن‌ها پنهان نماند و به هیچ وجه تماشاچیان خود را غرق در جریان‌های نمایش و طراحی صحنه نبینند و همواره به او یادآوری شود که در سالن تئاتر نشسته‌اند و مشغول دیدن نمایش هستند، باعث به‌وجود آمدن و رواج چنین سالن‌هایی شد. این سالن‌ها در واقع اتاق بزرگ کاملاً سیاهی هستند که هیچ چیز در آن‌ها از قبل تعیین نشده است. یعنی محل صحنه و صندلی تماشاچیان قابل تغییر است و بسته به نظر کارگردان می‌توان صحنه‌ای گرد یا میدانی، سه‌سویه یا هر نوع چیدمان دیگری ایجاد کرد. «برشت» به جای واژه‌ی صحنه از واژه‌ی «محوطه‌بازی» استفاده می‌کرد، یعنی فضایی ساخته شده بر اساس نیاز بازی بازیگران. در ایران سالن‌های «چهارسو»، «مولوی» و «حافظ»، دارای صحنه آزاد می‌باشد.

لباس

لباس بازیگران به خلق شخصیت کمک می‌کند. کارکردهای لباس در تئاتر شباهت‌های زیادی به کارکردهای صحنه‌پردازی دارد.

۱- زمان و مکان را معرفی می‌کند؛ به محض این‌که شما ببینید زنی با چادر مشکی و روبنده‌ی سفید روی صحنه می‌آید، حدس می‌زنید که این نمایش متعلق به دوره‌ی قاجار است.

۲- به بازیگر در اجرای نقش خود کمک می‌کند؛ مثلاً اگر بازیگری که نقش یک زن نیویورکی اوایل قرن بیستم را بازی می‌کند، لباس آن دوره را به تن کند، مسلماً بیش‌تر نقش خود را باور می‌کند.

۳- به صورت استعاری به القای مضمون نمایش یا حالت آن کمک می‌کند؛ مثلاً در نمایش تعزیه هر کس که لباس قرمز به تن دارد، از دشمنان امام حسین (ع) است.

۴- رنگ و منظره را شدت می‌بخشد.

گریم (چهره‌آرایی)

فاصله‌ی زیاد تماشاگر از صحنه باعث می‌شود که او چهره‌ی بازیگر را به خوبی نبیند. نورپردازی نیز این مشکل را تشدید می‌کند. لازم است که با گریم، چهره‌ی طبیعی بازیگر را برجسته کرد.

چهره‌آرایی یا گریم شاید قدیمی‌ترین عامل فنی باشد. روایت است که «تس پیس» یونانی، اولین بازیگر دنیا، صورتش را در یکی از نمایش‌های اولیه‌ی خود با سرب سفید پوشانده بود. چندین کارکرد برای گریم قائل شده‌اند:

۱- برجسته کردن سیمای طبیعی بازیگر: در صحنه‌ی تئاتر به علت تابش نورهای شدید و بیش از حد معمول، چهره‌ی بازیگر بی‌رنگ و مسطح است و به خاطر فاصله‌ی زیاد تماشاگر از صحنه، خطوط چهره‌ی او نامشخص به نظر می‌رسند و چشم و ابروها در هم و حفره‌مانند جلوه می‌کنند. گریمور با تکنیک سایه‌روشن، حجم‌های چهره مانند برآمدگی ابروها و برجستگی گونه‌ها، سطح بینی و پره‌های آن، چانه و فک را مشخص می‌سازد. اگر لازم باشد کاملاً با رنگ بر چهره‌ی بازیگر نقاشی شود، بهتر است از صورتک (ماسک) استفاده شود. در اغلب نمایش‌های شرق مانند «کاتاکالی» در هند، تئاتر چین و تئاتر کابوکی ژاپن، یک شخصیت را به طور کامل با رنگ روی چهره‌ی بازیگر نقاشی می‌کنند که به این نوع گریم، «گریم ماسک» گویند.

۲- کمک به بصری کردن حالات درونی شخصیت و ارائه‌ی اطلاعات درباره‌ی او: اغلب ممکن است لازم باشد که صورت طبیعی بازیگر را تغییر داده، او را پیرتر، ناخوش‌تر، سرحال‌تر و یا زشت‌تر از آن‌چه که در واقع هست، کنیم. هم‌چنین بازیگر ممکن است برای اجرای بعضی نقش‌ها نیاز به تغییر شکل بینی، گونه، گوش یا چشم‌ها داشته باشد یا بخواهد زخم، سوختگی، خال، کبودی و یا علامت دیگری که نشان شخصیت نمایش است را داشته باشد.

۳- کمک به بازیگر در اجرای بهتر نقش: آرایش بازیگر می‌تواند مانند لباس، در احساس نقش به بازیگر کمک کند. بازیگر جوان وقتی صورت گریم‌شده‌ی خود را به حالت یک پیرمرد دید، احساس پیری می‌کند و راحت‌تر نقش یک پیرمرد را بازی می‌کند.

نورپردازی

وظیفه‌ی نورپردازی، قابل رؤیت نمودن هنرپیشه‌ها و ایجاد فضای نوری مناسب در صحنه‌ی نمایش است؛ به عنوان مثال، در یک فضای تیره و تار نمی‌توان فضای کمدی ایجاد کرد. نورپرداز می‌تواند زمان وقایع مانند صبح زود، ظهر، غروب و شب و حالت هوا اعم از آفتابی و ابری را القا کند. بنابراین برای نورپردازی در تئاتر پنج کارکرد قائل شده‌اند که عبارت‌اند از:

۱- قابل رؤیت ساختن

۲- کمک کردن به تصویرسازی زمان و مکان

۳- ایجاد حالت

۴- سه‌بعدی نشان دادن بازیگران و صحنه

۵- جهت دادن به مسیر توجه؛ به این معنی که آن‌چه باید تأکید شود، در روشنایی و آن‌چه که در روی صحنه از اهمیت کم‌تری برخوردار است، در تاریکی قرار می‌گیرد.

«آپیا»، کارگردان سوئیسی، که نظریاتش درباره‌ی استفاده از نور در تئاتر شهرت دارد، در اپرای «رومئو و ژولیت»، برای صحنه‌ی ملاقات «رومئو» و «ژولیت» در میهمانی، با ضعیف کردن تمام نورهای صحنه و متمرکز کردن نور روی عشاق با دو نور شدید و موضعی، آن‌ها را از دیگران جدا کرد و با این کار رابطه‌ی احساسی آن دو را با یک‌دیگر مورد تأکید قرار داد.

به نوری که فضای کلی صحنه را روشن کند، نور «آمبیانس» گویند و به نوری که قسمتی از صحنه را روشن کند و به عبارتی بر بخشی از صحنه متمرکز شود، «نور موضعی» گویند. نور «آمبیانس» معمولاً زرد یا سفید است و نور موضعی می‌تواند رنگ‌های مختلفی داشته باشد. نور موضعی برای ایجاد افکت‌های (تأثیرهای) خاص بصری به کار می‌رود و فضای دلهره‌آور، شاد و پرتحرک یا مرموز را القاء می‌کند.

عروسک و تئاتر عروسکی

«هرودوت» مورخ یونانی می‌گوید که در مصر برای مراسم آئینی «افسانه مرگ و رستاخیز اوزیرس» از عروسک استفاده می‌شد. در یونان از عروسک‌های بزرگی استفاده می‌شد که به آن‌ها «نوروپاست» می‌گفتند.

در اروپا عروسک دستکشی بیش‌تر از انواع دیگر رواج داشته است. در اروپای شمالی از عروسکی به نام «کوبولو» استفاده می‌شد. در لهستان در قرن ۱۵ و ۱۶ نمایش عروسکی به نام «سزوپکایا» رواج داشت.

در سال ۱۸۳۳ (اوایل قرن ۱۹) در انگلستان نمایش عروسکی از شیوه دوره‌گردی و اجرای نمایش خیابانی به داخل سالن‌های نمایش انتقال یافت.

– در سال ۱۹۲۷ در «بادن بادن» آلمان برای اولین‌بار اندیشه ایجاد یک سازمان بین‌المللی عروسکی مطرح شد و تماشاخانه «ایوو باهوتی» به محلی جهت همکاری و تبادل افکار در روابط بین‌المللی عروسکی اختصاص یافت و بدین ترتیب «یونیما» یا «اتحادیه جهانی عروسکی» بنا نهاده شد.

– در دوران معاصر گروه‌هایی هستند که مسائل سیاسی و فلسفی را از طریق تئاتر عروسکی بیان کرده‌اند. مثل گروه تئاتر «نان و عروسک» در آمریکا به کارگردانی «پیترشومان»

انواع عروسک

– **عروسک دستکشی:** عروسکی است که بدنش را مانند دستکش ساخته‌اند و عروسک‌گردان با قرار دادن دست خود در دستکش هدایت سر و دست‌های آن را به‌عهده دارد. این عروسک اغلب فاقد پا می‌باشد. سادگی ساختن این عروسک و سبکی آن باعث شده که محبوبیت ویژه‌ای میان دست‌اندرکاران این نوع نمایش داشته باشد. با این نوع عروسک می‌توان حرکات تند انجام داد. ولی محدودیت‌هایی هم دارد. مثلاً اندازه آن همیشه تابع اندازه دست انسان است و نمی‌توان آن را بزرگ‌تر درست کرد.

عروسک‌های خُم‌بازی و عروسک پشت پرده از این نوع بوده‌اند.

– **عروسک میله‌ای:** به‌وسیله‌ی یک یا چند میله که در دست عروسک‌گردان قرار دارد بازی داده می‌شود و میله‌های بعدی، سایر اعضای بدن آن را به‌حرکت درمی‌آورد.

عروسک میله‌ای هم مثل عروسک دستکشی فاقد پا می‌باشد. در این نوع نمایش عروسک‌گردان پائین‌تر از عروسک‌ها و پشت پرده (تجیر) قرار می‌گیرد.

این عروسک‌ها را می‌توان در اندازه‌های بسیار بزرگ هم درست کرد.

عروسک نخی (خیمه‌شب‌بازی یا ماریونت): این نوع عروسک به‌وسیله‌ی نخ و یا رشته‌هایی که به یک میله یا یک تکه چوب وصل هستند حرکت داده می‌شود.

ویژگی‌های عروسک نخی: داشتن بدنی کامل، قابلیت توسعه در حجم و ارتفاع و قابلیت حرکت بیش‌تر نقاط بدن عروسک به واسطه‌ی ایجاد مفصل حرکتی در این نوع نمایش، عروسک‌گردان بالاتر از عروسک‌ها می‌ایستد و آن‌ها را حرکت می‌دهد.

عروسک ماپت (مروسک یا عروسک فک‌زن): سر این نوع عروسک از دو نیم‌کره تشکیل شده که در ناحیه فک به هم متصل می‌باشند. دست عروسک‌گردان درون سر عروسک جا می‌گیرد و باعث ایجاد حرکت در سر و صورت می‌باشد. اغلب این عروسک‌ها را از اسفنج می‌سازند. عروسک‌گردان پشت پاراوان پنهان می‌شود یا این‌که عروسک را بغل می‌کند (مثل عروسک‌گردان سنجد) عروسک‌گردان با حرکت دادن دست در داخل سر عروسک جلوه فک زدن و حرف زدن را ایجاد می‌کند.

عروسک ماروت: ترکیبی است از سرعروسک که از مواد مختلف ساخته می‌شود و دست انسان که به‌جای دست‌های عروسک‌ها قرار می‌گیرد.

عروسک سایه‌ای: عروسک نمایشی سایه‌ای دوبعدی است. صحنه نمایش هم پرده‌ای است که تماشاگران را از عروسک‌گردانان جدا می‌کند.

عروسک سایه‌ای را بیش‌تر به‌صورت نیم‌رخ می‌سازند تا کمبود بعد سوم جبران شود. در این نوع نمایش خطوط چهره و لباس عروسک کاملاً مشخص است و می‌تواند ویژگی‌های فردی عروسک را القا کند.

ممکن است نمایش سایه‌ای بدون استفاده از عروسک و فقط با کمک دست‌ها خلق شود. در این حالت بازیگر بین منبع نور و پرده کتانی قرار می‌گیرد. فاصله بازیگر از پرده باید حدوداً نیم متر باشد. هر چقدر بازیگر از پرده فاصله بگیرد و به منبع نور نزدیک‌تر شود تصویر بزرگ‌تری ارائه خواهد داد اما از وضوح آن کاسته خواهد شد. برعکس هر چقدر به پرده نزدیک‌تر شود تصویر کوچک‌تر و واضح‌تری روی پرده تشکیل خواهد شد.

از مهم‌ترین نمایش‌های سایه‌ای، «وایانگ کولیت» در اندونزی و قره‌گوز (ترکمن) می‌باشد.

آشنایی با نمایش‌نامه‌ی عروسکی

اصول کلی نمایش‌نامه‌های عروسکی همان اصول نمایش‌نامه‌های تئاتر زنده است، با این تفاوت که نمایش‌نامه‌نویس عروسکی باید بداند که:

۱- نمایش عروسکی سرشار از فانتزی است.

۲- در نمایش عروسکی، حرکت در جایگاه نخست و دیالوگ در جایگاه دوم قرار دارد.

۳- بسیاری از وقایعی که در صحنه‌ی تئاتر زنده برای بازیگر غیرممکن جلوه می‌کند، در صحنه‌ی تئاتر عروسکی به سادگی امکان‌پذیر است.

۴- ویژگی‌های روانی عروسک، برخلاف بازیگر زنده علنی است و بیرون و درون، به تعبیری که در تئاتر زنده مطرح است، در تئاتر عروسکی مطرح نیست.

۵- نمایش‌نامه‌نویس عروسکی باید در نظر داشته باشد که در یک نمایش واحد می‌تواند از تمامی تکنیک‌ها به موقع و در مناسبت‌های مختلف استفاده نماید. با این وجود این کارگردان است که طرح اجرایی اثر را انتخاب کرده و نمایش را به صحنه آورد.

انواع نمایش[۱]

انواع اصلی نمایش عبارت‌اند از: تراژدی، کمدی، ملودرام و تراژیکمدی. در ادامه سعی می‌کنیم شما را با ویژگی‌های هر یک از این انواع آشنا کنیم.

تراژدی

این نوع نمایش در فصل «نمایش در یونان»، در قالب نظریات «ارسطو»، به‌طور کامل معرفی شده است.

کمدی

نمایشی است که هدف اصلی‌اش سرگرم کردن باشد و پایانی خوش داشته باشد. «ارسطو» می‌گوید: «کمدی درباره‌ی آدم‌هایی است که از ما پست‌ترند». انواع کمدی عبارت‌اند از: «کمدی موقعیت»، «کمدی دسیسه» (آنتریک)، «کمدی رفتار» (آثار مولیر و مناندر)، «کمدی سیاه» (آثار بن جانسون)، «کمدی سبک» (ودوویل)، «لوده‌بازی» و «فارس». **کمدی همواره واقع‌گرایانه‌تر از تراژدی است.** از کمدی‌نویسان مشهور جهان پس از «مولیر»، می‌توان به «گلدونی» (ایتالیا، قرن ۱۸) که نمایش‌نامه‌ی «یک نوکر و دو ارباب» را بر اساس نمایش‌های فی‌البداهه‌ی «کمدیادل‌آرته» نوشت و «جورج برنارد شاو»، نمایش‌نامه‌نویس مشهور انگلیسی، اشاره کرد. آثار «برنارد شاو» را «کمدی هجو» نامیده‌اند. از مشهورترین نمایش‌نامه‌های او می‌توان «انسان و ابرانسان»، «پیگمالیون»، «خانه‌های اجاره‌ای»، «کسب و کار خانم وارن» و «مرید شیطان» را نام برد.

ملودرام

یکی دیگر از انواع نمایش است که سابقه‌ی آن به قرن ۱۸ (انگلستان، عهد ملکه ویکتوریا) می‌رسد. **ملودرام نوعی نمایش است که در آن بر عاطفه تأکید زیادی می‌شود. در ملودرام‌های اولیه، برای تحریک احساسات تماشاگران از موسیقی به وفور استفاده می‌شد. خود کلمه‌ی ملودرام نمایانگر اهمیت نقش موسیقی در این نوع نمایش است. اگر تراژدی درباره‌ی آدم‌هایی برتر از ما و کمدی درباره‌ی آدم‌هایی پست‌تر از ماست، ملودرام درباره‌ی آدم‌هایی مثل ماست؛** با آرزوها، حسرت‌ها و گرفتاری‌های آشنا برای ما تماشاگران. ملودرام ممکن است خوش‌فرجام یا بدفرجام باشد.

مشخصات ملودرام‌ها را می‌توان به این صورت دسته‌بندی کرد:

الف ـ شخصیت‌ها به دو گروه مثبت و منفی تقسیم می‌شوند.

ب ـ پیشرفت رویداد برحسب عملکرد شخصیت منفی (ضد قهرمان) است.

ج ـ شخصیت منفی اغلب کلکسیونی از صفات بد یا به عبارتی شر مطلق است.

د ـ در ملودرام معمولاً مثلث عشق، تبهکاری و خیانت وجود دارد.

هـ ـ تعلیق (به تعویق انداختن نتیجه برای جذب تماشاگر تا پایان نمایش)، از ویژگی‌های مهم نمایش‌نامه‌ی ملودرام است. پرسش تماشاگر در ملودرام این است که «بعداً چه می‌شود؟»

و ـ در ملودرام، رویدادهای سخت و تلخ زندگی مد نظر است و نویسنده خواهان خنده از تماشاگران نیست؛ البته صحنه‌های خوش زندگی هم در ملودرام وجود دارند، ولی هدف از نمایش آن‌ها خنداندن تماشاگر (مثل نمایش کمدی) نیست.

۱- نوع یا ژانر (Genre)، به یک سنخ ادبی مثل شعر، نمایش و داستان گفته می‌شود؛ اما هر کدام از این انواع ادبی تقسیمات فرعی دارند، مثل تراژدی و کمدی که به آن‌ها نیز انواع یا ژانرهای نمایش گویند.

ز ـ معمولاً پایان ملودرام با خوشی همراه است، اما ملودرام‌هایی وجود دارند که در آن شخصیت مثبت ناکام می‌ماند.
جهان‌بینی ملودرام با جهان‌بینی تراژدی متفاوت است. با این‌که در هر دوی آن‌ها جهان جایی پر از خطر است، اما در ملودرام، خطر، خارجی است. اگر قهرمانان نابود شوند، مقصر اصلی او نیست و از این نظر خوش‌بینانه‌تر از تراژدی است. ملودرام، ژانر مسلط بر سینماست. به عبارتی اکثر فیلم‌ها ملودرام هستند.

کمدی‌تراژدیک (تراژیکمدی)

ترکیبی است از کمدی و تراژدی. در کمدی‌تراژیک ممکن است ابتدا به واقعه‌ای بخندیم، لیکن بعد از وقوع آن پی ببریم که به چه واقعه‌ی هولناکی خندیده‌ایم. در این نوع نمایش، روساخت اثر کمیک، ولی شالوده و اساس آن تراژیک است. ساتیرهای یونانی که به هجو خدایان و اساطیر می‌پرداختند متعلق به نوع تراژیکمدی هستند.
بسیاری از نمایش‌نامه‌های «ابزورد» (پوچ‌گرا)، کمدی‌تراژیک هستند. از مشهورترین نمایش‌نامه‌های تراژیکمدی، آثار «فردریک دورنمات»، نویسنده‌ی اتریشی، مانند «رومولوس کبیر» (بر اساس ساتیرهای یونانی)«ملاقات بانوی سالخورده»، «پنچری»، «فیزیکدان‌ها»، «بازی استریندبرگ» و «ازدواج آقای می‌سی‌سی‌پی» «فرشته‌ای به بابل می‌آید»، «غروب روزهای آخر پائیز» و «گفت‌وگوهای شبانه» را می‌توان نام برد. نمایش‌نامه‌های او اغلب دارای جنبه‌های «گروتسک» هستند. «گروتسک» به معنای «خنده‌آور»، «مسخره»، «ناموزون» و «زشت‌نما»، یکی از ویژگی‌های اصلی آثار تراژیکمدی است.

ساختار نمایش

به سختی می‌توان ساختار همه نمایش‌نامه‌ها را طبق الگوی مشخصی سنجید. نمایش‌نامه‌نویسان یونان باستان، ساختار نمایش را بر اساس روابط علی و معلولی بین رویدادهای مختلف نمایش‌نامه شکل می‌دادند. این ساختار علی و معلولی، مستلزم این بود که رویداد «الف»، رویداد «ب» و رویداد «ب»، رویداد «ج» را به وجود آورد؛ به همین روال تا جایی که پایان نمایش را بتوان نتیجه‌ی رویدادهایی دانست که در آغاز یا حتی پیش از شروع نمایش واقع شده‌اند. در قرن نوزدهم توجه ویژه به ساختار نمایشی باعث شد که نمایش‌نامه‌های «خوش‌ساخت» رواج پیدا کند. فرمول ساختار چنین نمایش‌نامه‌هایی را «اوژن اسکریب» تدوین و معرفی کرد. نمایش‌نامه‌های خوش‌ساخت از اطلاعات اضافی پرهیز می‌کردند. دقت زیاد در روابط علی و معلولی و تعلیق چشم‌گیر از ویژگی‌های دیگر این نمایش‌نامه است. یک منتقد آلمانی سده‌ی نوزدهم به نام «فرایتاگ»، این الگو را به‌دقت تشریح کرده است. وی برای نمایش‌نامه دو بخش قائل شده است که یکی را بخش فزاینده و دیگری را بخش کاهنده نامیده است. الگوی او به‌نام هرم «فرایتاگ» شهرت دارد.
او نمایش را به پنج قسمت تقسیم می‌کند:

۱ – **زمینه‌چینی:** هر نمایش نقطه‌ی آغازی دارد، اما لازم است که ما اطلاعاتی از گذشته داشته باشیم. چون به طور معمول ساختار نمایش بر روابط علی و معلولی استوار است، باید بدانیم که علت رویداد اولیه‌ی نمایش‌نامه چیست؟ معمولاً زمینه‌چینی از طریق دیالوگ‌های بین شخصیت‌ها صورت می‌گیرد.

۲– **گره‌افکنی:** عبارت است از یک سلسله رویدادها که سرنوشت قهرمان[1] را نامعلوم نشان می‌دهد و بیننده را به دنبال خود می‌کشاند. این گره‌افکنی‌ها اغلب مراحل یک ستیز (جدال یا کشمکش) را نشان می‌دهند؛ زمانی برد با قهرمان است، زمانی عقب‌نشینی می‌کند، جبران می‌کند و دوباره باز پس زده می‌شود و به همین روال، این گره‌افکنی‌ها به نقطه‌ی اوج منجر می‌شود.
گفتیم که در این مرحله ستیز یا جدال نقش مهمی دارد.

۱- به قهرمان «پروتاگونیست» گویند. به نیروی ضد قهرمان که باعث ایجاد ستیز نمایشی می‌شود، «آنتاگونیست» گویند.

اما ستیز انسان با چه؟ ستیز یا کشمکش را کلاً به چند دسته تقسیم کرده‌اند:

ستیز انسان با سرنوشت و تقدیر (اغلب تراژدی‌های یونان از این نوع ستیز برخوردار هستند.)

ستیز انسان با خود (این نوع ستیز رنگ و بوی فلسفی دارد و نمونه‌ی بارز آن هملت است.)

ستیز انسان با جامعه (دکتر استوکمان، در نمایش‌نامه‌ی «دشمن مردم» اثر «ایبسن».)

ستیز انسان با انسان (ستیز میان شخصیت مثبت و منفی در اغلب ملودرام‌ها.)

۳- نقطه‌ی اوج: نقطه‌ی اوج شامل ستیز نهایی میان نیروهای مختلف است. در این نقطه باید مشخص شود که قهرمان پیروز می‌شود یا نه.

۴- تحلیل‌گری: پس از نقطه‌ی اوج، نوبت به تحلیل می‌رسد. در این‌جا تمام نکات مبهم برطرف می‌شود. این مرحله به خصوص در نمایش‌نامه‌های پلیسی مشهور است.

۵- نتیجه یا فرود: عمل نمایش در اینجا پایان می‌یابد.

اصول و مبانی ماسک و گریم

تعاریف و کاربردها

الف) واژه‌ی گریم: از ریشه‌ی لاتین (Grimo) گرفته شده است و «گریمو» در زبان لاتین به معنی چین و چروک و خطوط چهره است. در زبان فرانسه، گریم به معنای نقش پیرمردی با چهره‌ی پرچین و چروک مضحک است.

ب) گریمه: گریم کردن. به وجود آوردن چین و چروک مصنوعی بر چهره.

ج) گریمور: مجری گریم را گویند.

د) گریماژ: عمل گریم را گویند.

هـ) گریماس: ایجاد تضاد بین عضلات چهره که منجر به حالات مختلف در چهره می‌شود؛ مانند شادی و غم.

ماسک: به معنای چهره‌ی مصنوعی از چوب یا چرم که چهره و قسمتی از سر بازیگر را می‌پوشاند.

در دایرةالمعارف بریتانیکا در توضیح ماسک چنین آمده است: ماسک به پوشش‌های چهره با شکل‌های متنوع را گویند که به عنوان پرده‌ی محافظت‌کننده و یا به عنوان تغییر قیافه به‌کار می‌رود.

چهره‌پردازی وصورتک به عنوان عامل فنی: نمایش پس از آماده شدن برای اجرای صحنه‌ای توسط عوامل فنی به روی صحنه می‌رود. این عوامل فنی عبارت‌اند از: دکور، لباس، چهره‌پردازی، صورتک، نور، صدا و غیره.

دو صورتک معروف خنده و گریه که امروزه به عنوان نماد تئاتر و نمایش در جهان شناخته می‌شود بر مبنای دو نوع بنیادین نمایش در یونان باستان، چنین کاربرد و اهمیتی یافته است.

انواع چهره‌پردازی: چهره‌پردازی دو نوع است:

الف) چهره‌پردازی برای نمایش: تئاتر، باله، اپرا و سیرک

ب) چهره‌پردازی برای دوربین: سینما، تلویزیون و عکاسی

در تئاتر، چهره‌ی بازیگر با دو هدف چهره‌پردازی می‌شود. در صحنه‌ی نمایش به علت تابش نور پروژکتور، چهره‌ی بازیگر، رنگ‌پریده و مسطح به نظر می‌آید و حفره‌ی چشم و ابروان جلوه ای تیره می‌یابد. اجرای گریم به رفع‌این عیوب منجر می‌شود.

هدف اول: رفع رنگ‌پریدگی چهره‌ی بازیگر به دلیل نورپردازی است. چهره‌پرداز با فون به چهره‌ی بازیگر رنگ طبیعی می‌بخشد؛ با سایه و روشن بر چهره حجم می‌سازد و میان چشم و ابروان فاصله‌ایجاد می‌کند تا حالات چهره‌ی بازیگر با بیانگری بیش‌تری به تماشاگر القاء شود.

هدف دوم: شخصیت‌پردازی به چهره‌ی بازیگر است که بر اساس مواردی خاص انجام می‌پذیرد. چهره‌پرداز، تنها به چهره‌ی بازیگر نمی‌پردازد بلکه بر سر تا پای بازیگر کارهای متفاوت انجام می‌دهد: بر سر او انواع طاسی به‌وجود می‌آورد. بر دست و پاهای او انواع زخم، سوختگی، تیرخوردگی، بیماری (برای مثال، جذام) و غیره را اجرا می‌کند و بر انگشتان، آرنج و زانوان او آثار قطع‌شدگی را ایجاد می‌کند (برای مثال در نمایش‌های جنگی).

در چند نوع نمایش گریم بسیار غلیظ است: باله، اپرا و سیرک.

باله: باله یا بالت نمایشی است که داستان با رقص و موسیقی به تماشاگر ارائه می‌شود. این هنر در کشور ایتالیا در قرن پانزدهم میلادی به‌وجود آمد؛ به عنوان یک شکل هنری، نخست در کشور فرانسه و سپس در همه‌ی اروپا رواج پیدا کرد. این نوع نمایش اغلب در سالن‌های بسیار بزرگ اجرا می‌شود. بنابراین برای تأثیر مناسب، چهره‌پردازی غلیظ و اغراق شده مورد نیاز است. به این سبب از صورتک و چهره‌پردازی‌های رنگی و براق استفاده می‌شود.

اپرا: نمایشی است از ترکیب موسیقی و کلام که بازیگر- خوانندگانِ آن، داستان را با آوازی خاص اجرا می کنند. این نوع نمایش در قرن هفدهم میلادی در کشور ایتالیا پدید آمد و دارای انواع گوناگون است: نمایش‌های مذهبی، اخلاقی، تاریخی، فکاهی و غیره. اپرا همانند باله در سالن‌های بزرگ اجرا می‌شود و به همین دلیل، بر روی چهره‌ی بازیگران آن، چهره‌پردازی غلیظ انجام می‌شود.

امروزه از چهره‌پردازی شبیه صورتک (چهره‌پردازی تلفیقی) بسیار استفاده می‌شود. صورتک‌های کوچک و بزرگ رنگی و براق نیز دراین نوع نمایش به‌کار گرفته می‌شود.

سیرک: در این نوع نمایش، بندبازان، شعبده‌بازان، دلقک‌ها و بازیگران پانتومیم حضور دارند. بخشی از نمایش نیز توسط حیوانات تربیت شده اجرا می‌شود. ریشه و اصل این نوع نمایش را می‌توان در یونان و روم باستان و چین مشاهده نمود.

دلقک‌ها اغلب برگرفته از شخصیت‌های کمدیا دل‌آرته قرن شانزدهم میلادی هستند. برای چهره‌پردازی دلقک‌ها از شیوه‌های اغراق‌شده و رنگ‌آمیزی غلیظ استفاده می‌شود. بازیگر پانتومیم چهره‌ای سفید دارد و دیگران چهره‌های متنوع رنگی و گاه صورتک‌های کوچک و براق.

ب) چهره‌پردازی برای سینما و تلویزیون نیز با دو هدف انجام می‌شود:

هدف اول: در برابر دوربین، چهره بی‌رنگ و غیرطبیعی جلوه می‌کند؛ منافذ پوست، مانند جوش، کک و مک و غیره تشدید می‌شود. چربی پوست ایجاد انعکاس می‌کند، رنگ دندان‌ها و چشم‌ها، درخشان‌تر از رنگ پوست جلوه می‌کند و همچنین سایه‌ها و نامتعادلی‌های چهره شدت می‌یابد. چهره‌پرداز نخست به برطرف کردن عیوبی که بر اثر عوامل متعدد در مقابل دوربین بر چهره ایجاد شده است می‌پردازد.

هدف دوم: شخصیت بخشیدن به چهره‌ی بازیگر است که بر اساس مواردی خاص صورت می‌گیرد. امروزه می‌توان به ویژگی‌های مهم چهره‌پردازی دوربین، به مواردی نظیر حجم‌سازی (حجم‌های پیری، جوانی و چاقی)، ساختن عضوی از بدن بازیگر (سر و چهره، دست و پا) ، چهره‌های عجیب و غریبِ تخیلی، ساخت آدمک‌های تخیلی متحرک جهت انجام جلوه‌های ویژه بر روی آن، با استفاده از فناوری رایانه‌ای نیز اشاره نمود.

چهره‌پردازی برای عکاسی: به طور قطع کم‌تر چهره‌ای را می‌توان یافت که از تعادل کامل برخوردار بوده و عیوب مشخصی در آن مشاهده نشود. زمانی که فردی برای گرفتن عکس چهره نزد عکاس می‌رود، پس از عکاسی، بر روی عکس او عمل رتوش انجام می‌گیرد. اما در فرآیند چهره‌پردازی برای عکاسی، نخست عمل رتوش به طور صحیح و با ابزار ویژه بر روی چهره‌ی خودِ فرد اعمال شده، سپس عکس گرفته می‌شود. این نوع چهره‌پردازی را می‌توان رتوش قبل از عکس‌برداری نامید.

امروزه هنر چهره‌پردازی عکاسی، رشته‌ای بسیار پیشرفته با شاخه‌های جدید است که به عکاسی برای تبلیغات، مد و غیره گسترش یافته است.

برای طراح صورتک این مراحل انجام می‌پذیرد:

۱- به منظور آگاهی کامل از محتوای نمایشنامه یا فیلمنامه و سبک آن، به دقت نمایشنامه و یا فیلمنامه را مطالعه می‌کند.

۲- در تمرین‌های نمایش و جلسات کارگردانی شرکت می‌کند و پس از آگاهی از تحلیل و خواسته‌های کارگردان، در اولین قدم برای طراحی، ویژگی‌های چهره و سر بازیگران را بررسی می‌نماید.

صورتک بر سه نوع است:

۱- صورتک کامل چهره و سر

۲- صورتک کامل چهره

۳- صورتک نیمه

برای طراحی و ساخت صورتک، نکات ذیل در نظر گرفته می‌شود:

الف) بازیگر با صورتک احساس راحتی کند.

ب) دید کافی داشته باشد.

ج) بتواند راحت گفت‌وگو کند و فریاد بزند.

د) پوشش داخل صورتک سبب عرق کردن چهره نشود.

وظایف طراح چهره‌پردازی و مجری آن

طراح چهره‌پردازی به شخصی اطلاق می‌شود که دوره‌های چهره‌پردازی را گذرانده و با رشته‌های نقاشی، طراحی و پیکره‌سازی آشنا بوده و از روان‌شناسی، قیافه‌شناسی، جامعه‌شناسی و زیبایی‌شناسی آگاهی داشته باشد. در زمینه‌ی تاریخ چهره‌پردازی، کلاه‌گیس، ریش و سبیل و سبک و نوع نمایش مطالعه داشته و به عنوان مجری و دستیار طراح چهره‌پرداز، مدتی فعالیت کرده و کسب تجربه نموده باشد.

برای طراحی چهره‌پردازی یک نمایش یا فیلم، مراحل ذیل انجام می‌گیرد:

الف) به منظور آگاهی از محتوای نمایشنامه و یا فیلمنامه سبک آن، نمایشنامه یا فیلمنامه با دقت مطالعه می‌شود.

ب) حضور در تمرین‌ها برای آشنایی بیش‌تر به نحوه‌ی اجرای نمایش یا فیلم و چگونگی چهره‌های بازیگران از نظر شکل چهره، رنگ پوست و مو، حالات میمیک، خطوط چهره و غیره.

ج) پس از شناخت سبک نمایش و فیلمنامه پژوهش در ریشه‌های نژاد شخصیت‌ها (اروپایی، آسیایی، آفریقایی و ...)

د) توجه به مکان و فضایی که نمایش یا فیلمنامه در آن روی می‌دهد، مانند فضای یک اتاق، مزرعه، عبادتگاه، قصر و غیره.

ه) توجه به موقعیت اجتماعی متفاوت افراد با یکدیگر، به‌طور مثال: چهره‌ی یک کارگر یا کشاورز با یک سیاستمدار تفاوت دارد.

و) توجه به سن شخصیت‌های نمایش.

ز) آگاهی از رنگ دکور، لباس، نور و بزرگی و کوچکی سالن نمایش و موقعیت فیلمبرداری (لوکیشن)

ح) توجه به تحلیل و خواسته‌های کارگردان

طراح چهره‌پردازی، طرح اولیه را بر روی کاغذ با مداد رنگی یا آبرنگ و یا رنگ‌های گواش انجام می‌دهد. معمولاً سه شب برای تمرین نهایی نمایش با دکور، لباس و چهره‌پردازی، نور و صدا در نظر گرفته می‌شود. در طی این مدت، طراح، طرح‌های خود را برچهره‌ی بازیگر اجرا می‌کند. زمانی که ایرادها رفع شد، از چهره‌ی بازیگران با چهره‌پردازی کامل عکس گرفته می‌شود و مجری چهره‌پرداز در طول شب‌های اجرا و مدت فیلمبرداری بر مبنای تصاویر، طرح را بر چهره‌ی بازیگران انجام می‌دهد. امروزه برای طراحی چهره‌پردازی از رایانه استفاده می‌شود.

یکی از موارد بسیار مهم در چهره‌پردازی برای نمایش این است که فاصله‌ی بازیگر و تماشاگر در نظر گرفته شود. در اجرای نمایش در سالن بزرگ، بدیهی است که فاصله‌ی تماشاگر با بازیگر زیاد است، به همین دلیل چهره‌پردازی غلیظ انجام می‌گیرد؛ به این شکل که سایه، تیره‌تر و روشنی، روشن‌تر از معمول به‌کار می‌رود. در یک سالن کوچک، فاصله‌ی تماشاگر با بازیگر کم‌تر است و به همین سبب، چهره‌پردازی رقیق‌تر انجام گرفته، سایه و روشن با تضاد کم‌تری اجرا می‌شود. در فیلمبرداری نیز باید مسائلی چون فضای داخل و یا خارج و غیره توجه نمود.

برای اجرای چهره‌پردازی، مواد و ابزار ذیل مورد نیاز است:

مواد چهره‌پردازی:

الف) فن چرب پن استیک، فن خشک و فن مایع

ب) جعبه رنگ (رنگ و روغن چهره، ۱۲ رنگ)

ج) جعبه رنگ (رنگ و روغن فن، ۱۲ رنگ)

د) پودر بی‌رنگ

ه) مداد گریم (۱۲ رنگ)

و) فن خشک چشم، به رنگ‌های قهوه‌ای، دودی و سیاه

ز) رنگ گونه‌ی خشک و چرب، به رنگ‌های نارنجی، صورتی و قرمز

ح) رنگ لب، به رنگ‌های نارنجی کم‌رنگ، صورتی، قهوه‌ای روشن متمایل به قرمز

ط) موی طبیعی برای درست کردن ریش و سبیل

ی) چسب چهره‌پردازی یا چسب الکلی

ک) مایع سفیدکننده‌ی مو

ل) اسپری ثابت‌کننده‌ی آرایش چهره

م) اسپری ثابت‌کننده‌ی مو، ریش و سبیل

ن) فوم: ماده‌ای است که برای ساختن قطعات نهاییِ اندام‌های مصنوعی به‌کار می‌رود؛ به صورت مایع است و هر کارخانه‌ای در تولید و ارائه‌ی آن فرمول مخصوص خود را دارد.

س) خمیر پلاستو: برای ساختن حجم‌هایی مانند بینی، چانه، پوشاندن ابروان و ایجاد زخم‌ها استفاده می‌شود.

ع) صابون مایع: برای نگهداری و حفاظت قلم‌موها، قبل از استفاده از مایع لاتکس به‌کار می‌رود.

ص) شیر پاک‌کن: برای پاک کردن فن، رنگ و چربی روی صورت استفاده می‌شود.

ض) اَستِون

ق) شامپو

ر) صابون

ش) لاتکس: لاتکس طبیعی شیره‌ی درخت هِوه آ است که در مناطقی که آب و هوای مرطوب دارند می‌روید.

برای پیرکردن چهره‌ی بازیگر، حجم‌سازی، ساخت پوسته‌ی سر و صورتک از لاتکس استفاده می‌شود.

لاتکس از نظر غلظت به انواع مختلف تقسیم می‌شود:

۱- لاتکس مایع: به صورت مایع رقیق و چسبنده است که برای پیرکردن چهره و دیگر اعضا به کار می‌رود و انواع زخم‌ها با آن ساخته می‌شود.

۲- لاتکس کفی: به صورت مایع است و معمولاً با مواد شیمیایی دیگر مخلوط می‌شود و در کار تکه‌سازیِ چهره مورد استفاده قرار می‌گیرد. این نوع تکه‌سازی، ظریف‌تر از تکه‌سازی با مایع لاتکس است.

۳- لاتکس غلیظ: برای ساختن صورتک، آدمک، عروسک، چهره‌های عجیب وغریبِ تخیلی به‌کار می‌رود و نیز برای ساخت قسمتی از بدن بازیگر در جهت انجام جلوه‌های ویژه بر روی آن.

حلال لاتکس تا قبل از خشک شدن، آب است. این مایع در مقابل جریان هوا به سرعت سفت شده و به صورت پوسته‌ی شفاف پلاستیکی با حالتی ارتجاعی درمی‌آید.

ت) مایع او. اس. پی: در چهره‌پردازی تلویزیون و سینما برای پیر کردن استفاده می‌شود.

ث) مایع گلاتزان: برای ساختن پوسته‌ی سر، تاول و زخم استفاده می‌شود.

خ) اکرلیک هاژل: به رنگ سفید شیری است که با آب رقیق شده و با رنگ‌های دیگر ترکیب می‌شود. برای ترمیم نقاطی از قطعات فوم و همچنین مرمت لبه‌های نازک قطعات در حجم‌سازی استفاده می‌شود.

تاریخچه‌ی صورتک در نمایش

صورتک در تئاتر یونان باستان جایگاه والایی داشته است. «تسپیس» را پایه‌گذار نمایش تراژدی و مبتکر صورتک و چهره‌پردازی می‌شناسند.

در ابتدا او صورتک‌های ساده‌ای را با سفیدآب می‌آراست که بعدها در این کار ظرافت بیش‌تری به‌کار برد و از رنگ گیاهی برای نقاشی بر صورتک استفاده کرد، سپس صورتک‌های کتانی را ساخت که بر روی آن با رسوبات انگور خط‌هایی رسم می‌کرد. بعد از تسپیس «فرینوخوس» صورتک‌های مختلفی برای زنان و مردان ساخت. دراین دوره، بازیگران همه مرد بودند و نمایش در فضای بزرگ اجرا می‌شد که فاصله‌ی تماشاگران از بازیگران بسیار دور بود. در نقش‌های زنانه، صورتک‌های کتانی سفید و در نقش‌های مردانه صورتک تیره‌تری به‌کار می‌رفت.

«اشیل» درام‌نویس، مبتکر صورتک‌های الوان است. او اولین هنرمندی است که صورتک را رنگ‌آمیزی کرد. بازیگران در این دوره، می‌بایست سخنگویی و آوازخوانی را به گونه‌ای مطلوب فرا می‌گرفتند. در حرکات چهره و بدن از تبحر فراوانی برخوردار می‌بودند.

کلمات، میمیک و حرکات گوناگون بازیگران که هر یک در سه یا چهار نقش بازی می‌کردند را با ترکیب صورتک منطبق می‌ساختند. رنگ موهای صورتک اهمیت خاصی داشت. درجات پیری با موهای سفید، خاکستری و یا جوگندمی نشان داده می‌شد. صورتک مردان پیر ریش داشت و صورتک پسران جوان بدون ریش بود. افراد بدبخت و دردمند با موهای تیره، افراد سعادتمند و شادمان با موهای بور، شخصیت‌های مکار با موی سرخ رنگ، افراد بخیل و حسود با موهای کوتاه و شخصیت‌های قوی و سالم با موهای پر و مجعد شناخته می‌شدند. پادشاهان دارای موی بلند بودند که مانند یال به پائین آویخته بود و نیمتاجی از موی سر بر روی پیشانیشان. مردان تندرست، صورتک‌های قهوه‌ای داشتند.

صورتک‌های سفید یا رنگ پریده دلیل ضعف و بیماری بود. صورتک سرخ تیره را پیام‌آوران به چهره داشتند، تا برافروخته و هیجان‌زده به نظر آیند. شکل پیشانی با دقت ترسیم می‌شد: پیشانی پهن و کشیده به معنی تیرگی فکر و اندیشه و پیشانی صاف، شادی و سرور و سادگی را می رساند. پیشانی پیرمردان، پرچین و چروک، و پیشانی بلند دلالت بر شخصیتی جدی و محکم داشت. ترکیب بینی در صورتکِ شخصیت‌های مختلف، متفاوت بود. شخصیت اصیل تراژدی دارای بینی اصیل یونانی بود. بینی‌هایی که انحنای تندی داشت، نشانه‌ی شخصیت حیله‌گر و بینی‌ای که از دو طرف بیرون زده بود، شقاوت و گستاخی را نشان می‌داد.

شخصیت‌های نمایش کمدی باستان شاملِ خدایان، قهرمانان و مردان سیاست بود که به شکل طنز، هجو و عناصر رکیک با صورتک‌های مضحک و مسخره اجرا می‌شد. بازیگران مرد و تماشاگران نیز مرد بودند. صورتک‌های ترکیبی از بینی پهن، دهان بزرگ و سبیل اغراق شده بود. دراین نوع کمدی، همسرایان با صورتک‌های رنگارنگی با نقش حیوانات، پرندگان و حشرات به صورت گروهی وارد صحنه شده و صحنه‌ای جادویی همراه با رقص و آواز به تصویر می‌کشیدند. در نمایش‌های «کمدی نو» که بر پایه‌ی زندگی مردم عادی یونان بود، صورتک‌های زیادی به صورت واقع‌گرایانه یا اغراق‌آمیز استفاده می‌شد. در نمایش‌های «ساتیر» که نوعی کمدی هجو در باب خدایان و اساطیر بود، صورتک‌ها همراه با ریش بود و همسرایان با ریش‌های لوله‌ای و گوش‌های شبیه شاخ بودند. در روم باستان، صورتک‌های نمایش متأثر از صورتک‌های یونان باستان بود. معروف‌ترین کمدی این دوره، کمدی در شهر آتلانا است که در جنوب ایتالیا اجرا می‌شد. نمایش همراه با لودگی، طنز، هجو، آواز و رقص بود. حالات صورتک‌ها بسیار غلو شده مانند کاریکاتور بود.

▲ صورتک‌های کمدی رومی به حالت غلو شده و کاریکاتوری

در قرون وسطی، نمایش‌های مذهبی متداول بود و نمایش در کلیسا اجرا می‌شد. بازیگران، همه مرد بودند و طلاب و کشیشان به نقش‌آفرینی می‌پرداختند. شیطان با صورتکی مخوف با خطوط غیرطبیعی، گوش‌های دراز، ریش سه‌گوش و گاه صورتکی با دهان گشاد خنده‌آور، بینی پهن، چشمانی گرد و شرور ظاهر می‌شد و علامتی مضحک روی شکم داشت. مالکین دوزخ با صورتکی همراه با لباس سراسری به شکل تخیلیِ نیمه‌انسان و نیمه‌حیوان ظاهر می‌شدند. در ظاهر فرشتگان از چهره‌پردازی استفاده می‌شد و آرد به چهره‌ی آن‌ها می‌مالیدند. در کمدی‌های مضحک غیرمذهبی در کشور فرانسه که صورتک‌هایی با شکل حیوانات از جمله میمون، خرس، الاغ و غیره با لباس‌های بسیار زننده‌ی رنگی و نیز صورتک‌هایی با حالت و خطوط مسخره به‌کار می‌رفت.

شخصیت‌ها به دو دسته تقسیم می‌شدند: شخصیت‌های طبیعی و شخصیت‌های اغراق شده که برای گفت‌وگوهای آزاد عامیانه، صورتک بر چهره می‌زدند. شکل صورتک، نیمه بود و تنها پیشانی و گونه‌های بازیگران را می‌پوشانید. صورتک‌ها در اوایل به رنگ طبیعی بود ولی به مرور به رنگ تیره در آمد و هریک، حالت و خطوط خاص خود را دارا بود، مانند صورتک با دهانی فراخ و چشمانی به شکل گربه که نشانگر شخصیت «آرلکن» بود. او شخصیتی جذاب و زبر و زرنگ بود. شخصیت «پانتالونه»، ارباب پیر، با ابروان و چشم‌های فرو افتاده، همراه با بینی قوزدار و ریش سه‌گوش شناخته می‌شد. شخصیت «دکتر» یا «دوتوره» با صورتکی دارای پیشانی بلند با بینی بزرگ. شخصیت «پلی‌شی‌نل» خادم پیر موذی با صورتکی با بینی عقابی بزرگ و با چشمانی گرد و خال‌های متعدد کوچک و بزرگ. شخصیت «کاپیتان» یا «کاپیتانو» با صورتکی با بینی بزرگ تهدیدآمیز شناخته می‌شد و صورتکی با بینی پهن و چشمانی ریز، نشانگر شخصیت خادم بدجنس، «بری‌گلا» بود.

از قرن هفدهم میلادی اجرای نمایش به تدریج از فضای بیرونی به فضای درونی کشیده شد.

▲ نمونه ماسک‌های کمدیا دل‌آرته

صورتک در نمایش‌های امروز جهان

در قرن بیستم و بعد از جنگ اول و دوم جهانی، تحولی در هنر نمایش به‌وجود آمد. قواعد و قراردادهای تئاتر گذشته شکسته شده و شیوه‌ی جدیدی از نمایشنامه، کارگردانی، بازیگری و عوامل فنی به‌وجود آمد. دراین دوره، صورتک مورد توجه کارگردانان مطرح قرار گرفت.

▲ دایره گچی قفقازی، نویسنده و کارگردان، برشت

از جمله «برتولت برشت» آلمانی، در اجرای نمایش «دایره‌ی گچی قفقازی» برای بازیگران از صورتک استفاده نمود. پنجاه بازیگر، به وسیله‌ی صورتک، صد و پنجاه شخصیت نمایشی را بر روی صحنه اجرا کردند. دراین نمایش، علاوه بر این‌که استفاده از صورتک، بخشی از شیوه‌ی اجرا بود، ریتم سریع اجرای نمایش نیز منوط به آن بود.

در کشور ایتالیا، تئاتر «پیکولو» توسط جمعی از هنرمندان به‌وجود آمد که معروف‌ترینِ آن‌ها کارگردانی به نام«استره‌لر» بود.

▲ ماسک‌های استفاده شده توسط گروه تئاتر پیکولو، استره‌لر

او اغلب نمایش‌های برگرفته از کمدیا دلآرته را بر صحنه آورد و برای این کار از صورتک‌های چرمی استفاده کرد. با اجرای نمایشنامه‌ای از «کارلو گلدونی» برگرفته از کمدیادلآرته به نام «آرلوکینو، خدمتکار دو ارباب» با حضور بازیگر معروف «مارچلو مورتی» در نقش«آرلوکینو»، به اغلب کشورهای اروپایی سفر کرد و این نمایش را به اجرا درآورد.

آرلکینو خدمتکار دو ارباب، نوشته‌ی «کارلو گلدونی» به کارگردانی «استره‌لر» و گروه تئاتر «پیکولو» ◄

«ژان لویی بارو»ی فرانسوی، دراجرای نمایش «ارستیا» از صورتک‌های نیمه‌چرمی استفاده کرد.

فهرست منابع

۱- چگونگی درک فیلم، جیمز موناکو، ترجمه: حمیدرضا احمدی‌لاری

۲- ادبیات سینما، ویلیامز جینکز، ترجمه: محمدتقی احمدیان و شهلا حکیمیان

۳- تاریخ سینمای هنری، اولریش گرگور- انوپاتالاس. ترجمه: هوشنگ طاهری

۴- درک فیلم، آلن کیسبی‌یر، ترجمه: بهمن طاهری

۵- تئوری فیلم، بلا بالاش، ترجمه: کامران ناظرعمو

۶- دکوپاژ فیلم و برنامه‌های تلویزیونی، کیومرث مبشری

۷- تکنیک کارگردانی سینما، ترنس سنت جان‌مارنر، ترجمه: اکبر گلرنگ

۸- هنر سینما، رالف استیونس و ژ.ر. دبری، ترجمه: پرویز دوایی

۹- سینمای ایران برداشت ناتمام، غلام حیدری

۱۰- تاریخ ادبیات جهان، باکنر تراویک، ترجمه: عربعلی رضایی

۱۱- تاریخ تئاتر جهان، اسکار براکت، ترجمه: هوشنگ آزادی‌ور

۱۲- ادبیات نمایشی در روم: فرهاد ناظرزاده‌کرمانی

۱۳- تئاتر پیشتاز، فرهاد ناظرزاده‌کرمانی

۱۴- نمایش در ایران، بهرام بیضایی

۱۵- مکتب‌های ادبی، رضا سیدحسینی

۱۶- نویسندگان پیشرو ایران، محمدعلی سپانلو

۱۷- نما به نما، استیون دی‌کاتز، ترجمه: محمد گذرآبادی

۱۸- هنر سینما، دیوید بوردول، کریستین تامسون، ترجمه: فتاح محمدی

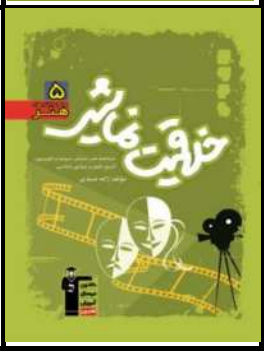
۱۹- مبانی سینما، ویلیام فیلیپس، ترجمه: رحیم قاسمیان

۲۰- خلاقیت نمایشی سازمان سنجش

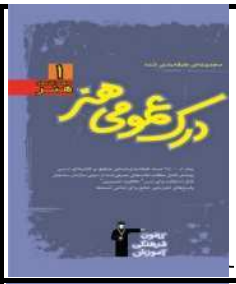
۲۱- مبانی طراحی صحنه سازمان سنجش

۲۲- مبانی ماسک و گریم سازمان سنجش

کتاب‌های تخصصی کنکور هنر

	کتاب در **دو بخش** کلی **تاریخ هنر ایران** و **تاریخ هنر جهان** تدوین شده است. در این درس گستردگی کتاب های درسی و غیر درسی و تعدد زیاد آن باعث سردرگمی داوطلبان شده است. کتاب پیش رو به داوطلبان کمک می کند که مهمترین مطالب را در یک کتاب مطالعه کنند و از سرگشتگی بین منابع به دور باشد. در پایان هر فصل تعدادی تست آورده شده تا داوطلب مبحث مورد نظر را بیشتر و بهتر یادبگیرد.
	این کتاب شامل **۳ مبحث** اصلی و کلی در درس خلاقیت تصویری است: **مبانی هنرهای تجسمی، مفاهیم کلی در باب گرافیک، زیبایی شناسی و درک تصویر** این کتاب به داوطلب کمک می‌کند تا درس خلاقیت تصویری را راحت‌تر و کاربردی تر یاد بگیرد. مطالب این کتاب از تمام کتاب های درسی هنرستان در رشته‌های نقاشی، گرافیک و سال چهارم هنر به اضافه‌ی کتاب‌های غیر درسی تالیف شده است. برای تسلط دانش آموز بر روی مبحث در انتهای هر فصل تعدادی تست طراحی شده است. نقطه قوت کتاب فصل درک تصویر است که به داوطلب این امکان را می‌دهد تا بتواند هر تصویر را در کنکور چگونه تحلیل کند.
	با توجه به مطالب موجود در کتاب قابل استفاده برای تمام علاقه‌مندان است و نه فقط کنکور هنر. نکته بارز این کتاب مجزا بودن بخش‌ها بخصوص درک تصویر است و در انتهای هر فصل تست مربوط به همان مباحث آورده شده است. توضیحاتی که در کتاب آمده بسیار کامل و پوشش دهنده‌ی سرفصل‌های مربوط به **نمایش و سینما، تلویزیون و درک تصویر** می‌باشد. این کتاب می‌تواند یک کتاب خلاصه از تاریخ و مقدمات سینما و تئاتر در بین کتاب‌های مرجع کتابخانه شما باشد و در دوران دانشجویی و حتی برای کارشناسی ارشد هم می‌توانید از آن استفاده کنید.
	شامل تمام مباحث اولیه و مهم در زمینه موسیقی است، همین‌طور برای مطالعه ارشد و کسانی که علاقه به مباحث تئوری موسیقی دارند مورد استفاده است.در انتهای هر درس یا مبحث تعدادی تست برای تسلط داوطلب بر مطلب آورده شده است. در کتاب ۸۴تصویر مربوط به سازهای ایرانی و جهانی، ۱۲۷تصویر مربوط به موسیقیدانان ایران به همراه معرفی کامل آن‌ها آورده شده است. بارزترین نکته مورد توجه در این کتاب پوشش مطالب ۵ عنوان کتاب درسی مربوط به رشته موسیقی و ۴۳ عنوان کتاب مرجع موسیقی است که اسامی این کتاب‌ها در انتهای کتاب آورده شده است. دو مبحث در این کتاب جدید آورده شده است: **سازبندی و موسیقی فیلم**.
	این کتاب از **۵۰ عنوان کتاب درسی** هنرستان و غیر درسی در زمینه‌ی مواد و مباحث مرتبط با کنکور هنر در درس خواص مواد تالیف شده است. ۳۱ فصل دارد، در انتهای هر فصل تعدادی تست برای تسلط بیشتر داوطلبان آورده شده است. مبحث درس صنایع دستی در این کتاب به طور کامل آورده شده که شما می‌توانید از آن برای درس درک عمومی هنر نیز استفاده کنید.این کتاب قابلیت این را دارد که دانشجویان برای کارشناسی ارشد هم از آن بهره ببرند.
	مجموعه سوال های کنکور هنر کتابی است مربوط به تست‌های **کنکورهای سراسری ۱۰ سال اخیر** . در ابتدای هر دوره تعداد سوال در هر درس و مدت زمان پاسخ‌گویی همانند دفترچه‌کنکور سراسری آورده شده است. و در انتهای هر دوره پاسخ تشریحی آن کنکور آورده شده است. نکته قابل توجه در کتاب زرد هنر اضافه شدن سوال های خارج از کشور به همراه پاسخ تشریحی است. در کنار پاسخ هر سوال آدرس و مبحث سوال مشخص شده است و پاسخ های تشریحی به داوطلب کمک می‌کند تا از آن به عنوان درس‌نامه استفاده نماید. این کتاب به شما کمک می‌کند تا بتوانید تسلط خوبی بر روی سوال‌های کنکور و مباحث مربوط به کنکور هنر داشته باشید و همچنین باعث می‌شود زمان پاسخ‌گویی به سوال‌های کنکور را تمرین کنید.

کتاب‌های تخصصی کنکور هنر

	کتاب ۱۱ فصل دارد و نام هر فصل بر اساس **کتاب‌های درسی** است که سازمان سنجش برای این درس در کنکور هنر معرفی نموده است. تست‌های این کتاب به صورت درس به درس از سوال های کنکورهای سراسری و سوال‌های تکمیلی مولفین تدوین شده است. با خواندن تست‌های این کتاب می توانید کتاب‌های مربوط به این درس را خط به خط با تست یادبگیرید.
	فصل‌های این کتاب بر اساس کتاب‌های معرفی شده از سوی سازمان سنجش برای درس خلاقیت تصویری طبقه بندی شده است. و برای هر فصل از هر درس تست آورده شده است. این نکته باعث می‌شود داوطلب بتواند با تمام سوال‌های **خط به خط کتاب های** مورد نظر آشنا شود. در انتهای هر فصل پاسخ تشریحی هر سوال به طور کامل آورده شده است. نکته قابل توجه این کتاب قابل استفاده بودن آن برای درس درک عمومی هنر است.
	کتاب به **۴ مبحث اصلی** تقسیم شده است. ن**مایش، سینما، تلویزیون و درک تصویر**. با توجه به مباحث ریز موضوعات آن در هر فصل به طور مجزا و مشخص آورده شده است. سوال های این کتاب شامل سوال های ۴ سال اخیر کانون، کنکور های سراسری و بر حسب نیاز سوال های تالیفی است که در هر قسمت به طور مشخص برای داوطلب آورده شده تا بتواند مباحث را به همراه تست های آن مبحث تمرین کند. نکته قابل توجه این کتاب پاسخ تشریحی است که در انتهای کتاب نوشته شئه است. این امر به داوطلب کمک می‌کند تا از آن به عنوان درس‌نامه استفاده کند. پوشش مطالب کتاب بر اساس ۵ عنوان کتاب درسی هنرستان در رشته نمایش و ۷ عنوان کتاب مرجع مربوط به سینما و تئاتر است. کتاب آبی نمایش برای دانشجویان و کنکور ارشد نیز قابل استفاده است.
	کتاب شامل **۴ بخش اصلی** است: **صوت، تئوری موسیقی، تاریخ موسیقی و سازشناسی**. در این کتاب سوال‌های آزمون‌های کانون و تست‌های کنکور های سراسری و آزاد برای هر بخش به صورت مجزا آورده شده است. پاسخ تشریحی این کتاب به داوطلب کمک می کند تا بتواند درس موسیقی را ساده‌تر و راحت‌تر فراگیرد.
	به دلیل نبودن منابع مشخص برای این درس، در این کتاب سعی کرده‌ایم گستردگی منابع را با مشخص کردن مباحث جبران کنیم. دانش آموز **در یک نگاه** متوجه می شود که چه مباحثی را باید مطالعه کند. این مجموعه به داوطلب کمک می‌کند که با تمرین سوال‌های کنکورهای سراسری و آزاد و همچنین سوال‌های تکمیلی مؤلفین بخش قابل توجهی از مباحث مفهومی و پراکنده ی این درس را ساده‌تر بیاموزید.
	کتاب بر اساس مباحث مربوط به درس ترسیم فنی است که به داوطلب کمک می‌کند **دیدی شفاف** برای مطالعه‌ی این درس داشته باشد. در این کتاب **انسجام مطالب** کار را برای داوطلب راحت می کند. کتاب شامل تست های طبقه بندی شده از کنکور های سراسری و آزاد و سوال‌های تکمیلی مولف در **۳ بخش** اصلی **مقدمات رسم فنی، شناخت احجام، پرسپکتیو** است و در انتهای کتاب بخش چهارم **۵ آزمون جامع** برای تمرین و تکرار بیشتر داوطلب آورده شده است.