

מיזנסצנה

הכרת מרכיבי המיזנסצנה הקולנועית
כתבה וערכה טל מור חזן

מה זה מיזנסצנה בכלל?

- מיזנסצנה (Mise-en-scène) שפירושה בצרפתית הוא "למקם על במה", היא בימוי הפעולות, הנעת הדמויות בסצנה ודרכי הצילום שלהן. זהו הסידור של המרכיבים החזותיים והתנועות במרחב המצולם, או ההעמדה של הסצנה, ארגון התמונה והמשתתפים בה.
- בקולנוע, המושג מיז-אנ-סצנה נחשב לאחד מארבעת אמצעי המבע העיקריים (יחד עם הצילום, העריכה והסאונד). המושג כולל בתוכו את כל האלמנטים המופיעים לפני המצלמה ואת אופן הארגון שלהם בתוך סצנה, בהם: קומפוזיציה, תפאורה, אביזרים, שחקנים, תלבושות, תאורה וצבע.

מה כוללת המיזנסצנה?

1. העמדה – staging : מה הדמויות עושות? אילו הוראות בימוי ניתנו ע"י הבמאי? הם משתפים פעולה? יש להם מטרה משותפת? הם מתאחדים בשביל להשיג משהו?
2. הסטינג – setting, תפאורה - אילו אביזרים ופרופס יש בסצנה? למה הם משמשים? כמה מידע חדש אנו לומדים על הדמויות מהסטינג ומהתפאורה?
3. אופן המסגור של שני אלו – האם יש לדמויות מרחב או שהן כלואות?
4. אופן הצילום



• קומפוזיציה

• עיצוב אמנותי (תפאורה, תלבושות, איפור)



• צבע



• תאורה

אנו נחלק
את נושא
המיזנסצנה
ל-4 תתי
נושאים:



קומפוזיציה

מטרות השיעור:



חלק א':

הגדרת המושג קומפוזיציה והבנתו

חלק ב':

הכרת המרכיבים השונים בתמונה שמשפיעים על הקומפוזיציה

חלק ג':

הכרת כללים שונים לקומפוזיציה טובה

חלק ד':

הקומפוזיציה בפריים הקולנועי.

אז מהי קומפוזיציה?

- קומפוזיציה - כל הפרטים המצויים בפריים, המיקום שלהם והיחס ביניהם. כלומר, איך אני בתור הצלם ממקם את כל האובייקטים שלי בתמונה, בדרך שתעביר את המסר שאני רוצה.
- האובייקטים ביצירה הם: חפצים, אנשים, קווים, צורות, דימויים וצבע.



אז מהם המרכיבים השונים בתמונה שמשפיעים על הקומפוזיציה?

- קווים
- צורות
- צבעים
- דימויים
- תאורה
- חפצים
- אנשים
- תפאורה

נסו לתאר במילים את הקומפוזיציה של התמונות הבאות תוך שימוש במרכיבי התמונה:



- חפצים
- אנשים
- תפאורה
- קווים
- צורות
- צבעים
- דימויים
- תאורה



מרכיבי הקומפוזיציה:

נושא ונושא

ישנם כמה דברים שאפשר לעשות כדי להבליט את הנושא שלנו:

- לתת לו מקום יחסית גדול בתמונה.
- להפוך אותו לבהיר או כהה יותר משאר חלקי התמונה.
- לדאוג שיהיה חד יותר משאר חלקי התמונה.
- גם צבעוניות גורמת לנושא שלנו לבלוט, במיוחד אם הרקע חדגוני.

איך קובעים בצילום מי הגיבור?

שימו לב! אפילו כאשר נדמה לנו שאנו מצלמים את אותה תמונה, לכל בחירה שאנו עושים יש משמעות.

- בעזרת הפוקוס
- בעזרת זווית הצילום
- בעזרת הפרופורציה
- בעזרת הצבעים



הרקע



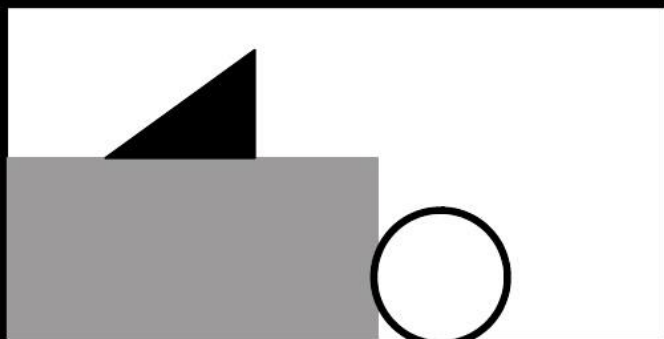
הרקע הוא חלק בלתי נפרד מהתמונה ותמיד צריך להתחשב בו. המטרה של הרקע היא להחמיא לנושא, להשלים אותו וחשוב שלא יתחרה בו יותר מדי.

כשאתם מגיעים לסיטואציה טובה צלמו את האובייקט שלכם מכמה זוויות ובחרו את הזווית בה הרקע הכי מחמיא לאובייקט.

סוגי קומפוזיציות

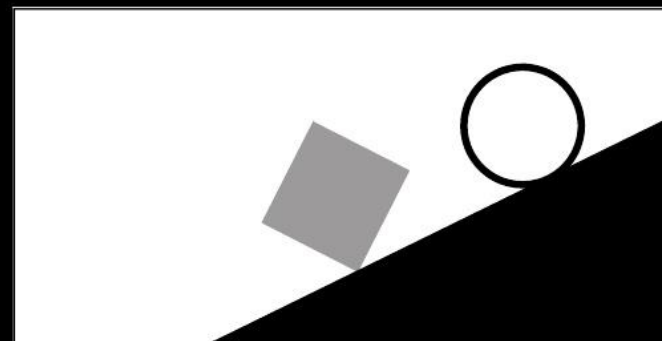
קומפוזיציה סטאטית

.נראית ללא תנועה כלל



קומפוזיציה דינאמית

נותנת תחושת תנועה לכיוונים שונים, חוסר יציבות

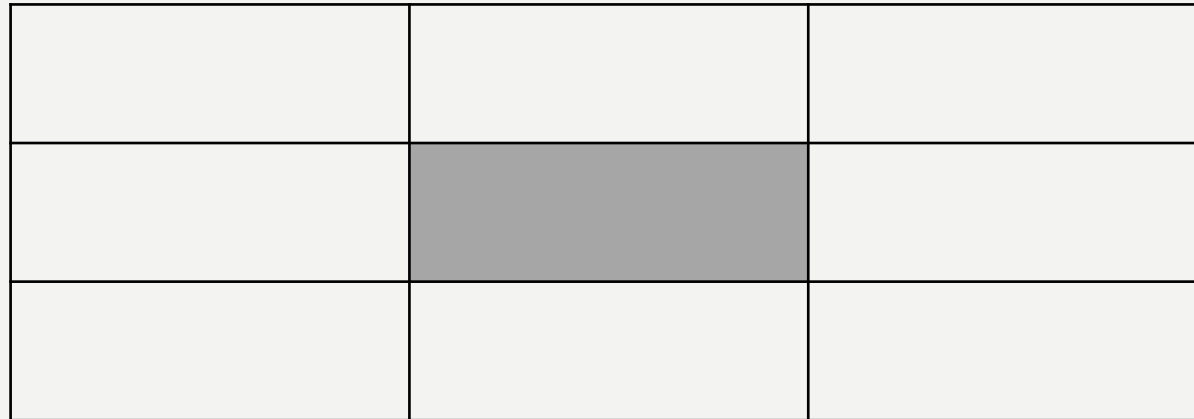


הכרת כללים שונים לקומפוזיציה טובה

- על מנת שהתמונות שלנו ייצאו חזקות וטובות ויעבירו את המסר שלנו, ישנם כמה כללים שאנו יכולים ללמוד על מנת לשפר את התמונות שלנו.
- כקולנוענים, אנו יכולים לביים את הצילום שלנו בהתאם לכללים אלו.

חוק השלישים

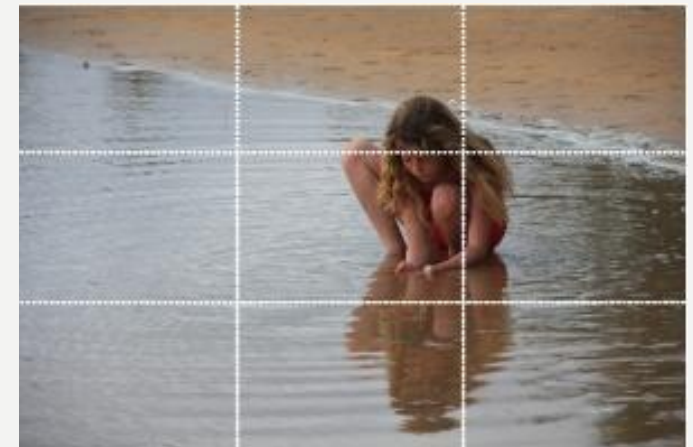
חוק השלישים הינו כלל מרכזי בצילום, אשר אומר כי יש לצלם אובייקט כאשר הוא באחת מהצטלבויות קווים דמיוניים אשר מחלקים את התמונה לשלישים.
אם נביט ב"פריים" שלמעלה, חוק השלישים אומר כי האובייקט המרכזי בתמונה צריך להיות באחת הפינות של הריבוע המרכזי (שהינן בשליש הדרך מלמעלה למטה, ימינה לשמאלה וכו').
חוק השלישים הינו ניגוד בולט לאינסטינקט של הצלם המתחיל למקם את האובייקט הראשי במרכז התמונה.



הציירים בעבר הבחינו כי האפקט שנוצר כאשר ממקמים את מרכז העניין בתמונה באחד מצדדיה דווקא, מייצר תמונה בעלת אפקט חזק יותר מאשר מיקום במרכז התמונה.

מהו חוק השלישים?

דוגמאות לתמונות שצולמו לפי חוק השלישים:



חלק ג':
כללים לקומפוזיציה טובה

מרחק הדובר



כשאנחנו ממוקמים אובייקט באחד מחלקי התמונה חשוב לבחון את הצורה שלו ולאן הוא מפנה את תשומת הלב. כשאובייקט פונה לכיוון מסוים בדרך כלל נדאג להשאיר לו מרווח בכיוון אליו הוא פונה.

השלדג ממוקם בצד השמאלי ופונה ימינה לכן נשאיר מקום לימין.

מרחק הדובר

בקולנוע, אנו יכולים להחליט אם להשאיר מרווח לדובר או לא, אך כל בחירה משנה את המשמעות של התמונה שלנו.





שכבות

אחת הקומפוזיציות המעניינות היא קומפוזיציה של שכבות באנו יוצרים רבדים שונים ביניהם יש הפרדה ברורה. ההפרדה לשכבות יכולה להיות של תאורה, צבע או טקסטורה וכמובן תלויה במה שיש בשטח. שימו לב כמה שהשכבות ברורות בתמונה. אפשר לראות בבירור את המעברים בין העננים להרים, ליער, לאגם וכאופן דומה בהשתקפות. בתמונה הזו תוכלו למצוא שכבות של אור וצל, צבע וטקסטורה.

אלכסונים והתכנסות



התכנסות היא סוג של הולכת עין בה חלקי התמונה ממקדים את העניין לנקודה אחת. ההתכנסות יכולה להיעשות ע"י קוים מוליכים וגם ע"י מעבר מחלקים חשוכים לחלקים מוארים. אלכסונים מייצרים עניין רב בתמונה, מושכים את עין הצופה וגורמים לנו לטייל לעומק הפריים. אלכסונים עובדים בצורה הטובה ביותר כאשר הם נעים מפינה אחת של התמונה אל הפינה הנגדית.

מיסגור

מסגור טוב ומעניין בתמונה בעצם תוחם את החלקים המעניינים של התמונה ומאפשר לעין להתמקד באזורים החשובים כמו הנושא.



סימטריה ואיזון

סימטריה בתמונה יוצרת עניין רב. לעין האנושית יש נטייה להימשך ולהתמקד בדוגמאות סימטריות ומאוזנות.

הסימטריה באה לידי ביטוי כאשר מופיעים שני אובייקטים או יותר בתאום מושלם. הם יכולים להשלים אחד את השני להקביל אחד לשני ליצור אפקט של מראה או ליצור תבנית אחידה.



או א-סימטריה וחוסר איזון



"פרנסס הא" (2013)



"מוצאים את נמו" (2003)

מה הם תפקידי הקומפוזיציה בקולנוע?

- ליצור באופן ויזואלי תחושות ורגשות אצל הצופה. כל שוט בסרט מוצג כדי לתת לצופה הרגשה ספציפית.
- למקד את תשומת הלב של הצופה במה שחשוב בפריים, ולדאוג שלא יתמקד במה שלא חשוב.
- האינפורמציה עוברת אלינו ללא מילים, באופן בהיר ומיידי.



"חומות של תקווה" (1994)



"המתאבק" (2008)

הקומפוזיציה בפריים הקולנועי

- תוכן הפריים (הקומפוזיציה) מאפשר לצלם לבחור איזו אווירה התמונה תשדר. לדוגמה:
- פריים צפוף/ סגור כלומר פריים שבו גבולות התמונה חתוכים או קרובים אל הפרטים בתמונה, ייצור תחושה של קירבה רבה וסגירות.



הקומפוזיציה בפריים הקולנועי

- לעומת זאת, פריים רחב/ פתוח, בו יש מקום ומרחב רב, ייצור תחושה של פתיחות רבה.



חלק ד':
הקומפוזיציה בפריים הקולנועי



"מקס הזועם – כביש הזעם" (2015)



"אחי, איפה אתה?" (2002)



"לורנס איש ערב" (1962)



"לורנס איש ערב" (1962)

העמדה של דמויות

- **חזית FOREGROUND** - קדמת הפריים, החלק הקרוב של הפריים. היחס בינו לבין הרקע – יוצר הרגשה של עומק.
- **רקע BACKGROUND** - אחורי הפריים, החלק המרוחק של הפריים.

נבדוק איפה מעמידים את הדמות: במרכז או בצד? למעלה או למטה? כמו בחיים מי שבמרכז ולמעלה - הוא השולט. מי שנמצא בחזית ולא ברקע הוא היותר חשוב.



חלק ד':
הקומפוזיציה בפריים הקולנועי



"שמש נצחית בראש צלול" (2004)



"דו קרב" (1971)



"בעבור חופן דולרים" (1965)



"שר הטבעות" (2001)

חלק ד':
הקומפוזיציה בפריים הקולנועי

מסגור בפריים



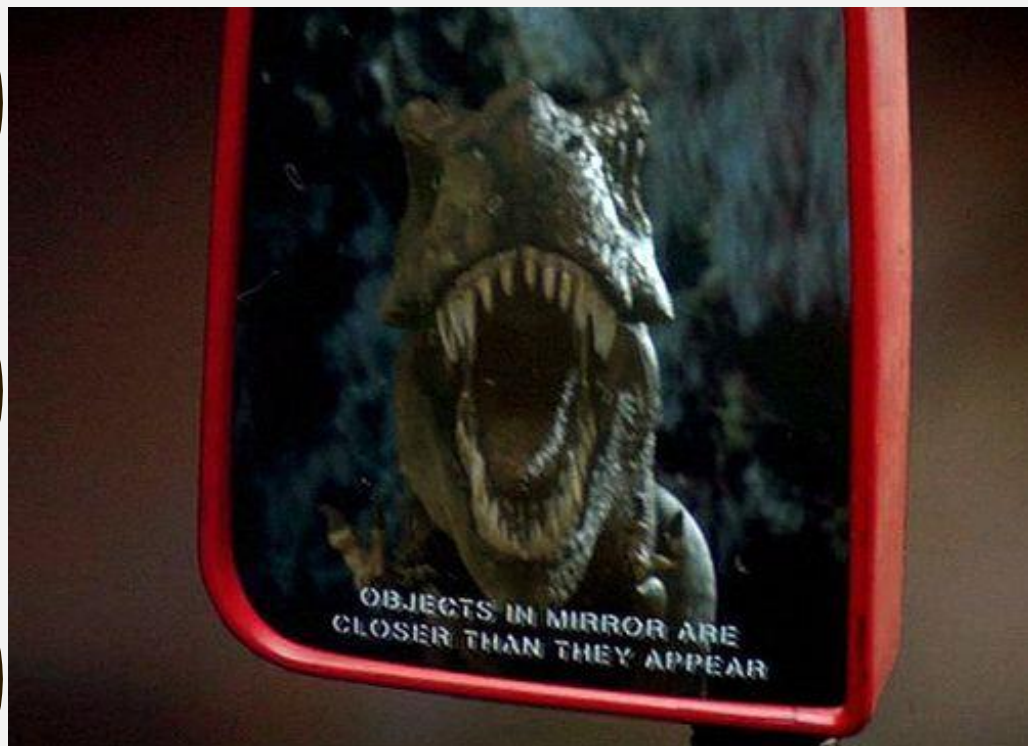
"הבוגר" (1967)



"מת על המתים" (2004)

חלק ד':
הקומפוזיציה בפריים הקולנועי

מסגור בפריים



"פארק היורה" (1993)



"צ'יינהטאון" (1974)

חלק ד':
הקומפוזיציה בפריים הקולנועי



"אודיסאה בחלל" (1968)



"התחלה" (2010)

קומפוזיציה דינמית/ סטטית



"גיבור" (2002)

סיכום:



- בשיעור זה למדנו על המושג קומפוזיציה
- הכרנו את המרכיבים השונים בתמונה שמשפיעים על הקומפוזיציה.
- למדנו על חוקים שונים שיכולים לשפר את התמונה שלנו
- למדנו כיצד הצלם יכול לבחור ולהשפיע על קומפוזיצית התמונה שלו.



- ראינו כיצד בקולנוע הקומפוזיציה משפיעה על חוויית הצופה.

אז מה הקשר בין קומפוזיציה למיזנסצנה?

מיזנסצנה היא

קומפוזיציה בתנועה.

כמה סרטונים על קומפוזיציה

- [העמדה קולנועית וצורות בפריים](#)

- [העמדת שחקנים](#)

- קטע מתוך הסרט "החשוד המיידני" / בריאן סינגר, 1995



עיצוב הפקה

תפאורה, אביזרים ותלבושות

עיצוב הפקה

- כאשר אנו בונים את סט הצילום שלנו, אם הוא בפנים או בחוץ, עלינו לחשוב על כמה גורמים מבחינת העיצוב:



- התפאורה
- האביזרים
- התלבושות

עיצוב הפקה

- התבוננו על התמונה הזו –
- שימו לב לרקע ולכמות האביזרים שיש בתמונה. מה לדעתכם הסיבה שהבמאי עיצב את הפריים בצורה כזו?



מה אתם יכולים לדעת על הסרט?



עיצוב הפקה

- התפאורה האביזרים והלבוש יכולים לעזור לנו **לאפיין את הדמות** מבחינות רבות:
- **מבחינת מקצוע** – אדם שלבוש חלוק לבן והולך בבית החולים – אנו נבין שהוא כנראה רופא, עוד לפני שהוציא מילה מהפה.
- **מצב כלכלי** – אדם בחליפה או אדם שלבוש ברישול יכול להעיד על מצבה הכלכלי של הדמות.
- **מצב רגשי של הדמות** – עומס יתר בחפצים יכול להעיד על אישיות מבולגנת, או עומס רגשי, וגם להיפך.

העיצוב מושפע ומשפיע על האווירה הכוללת של הסרט.

עיצוב דמות



עיצוב דמות





עיצוב דמות



אלוהים אדירים, בנאדם.



וה"דוד" בהחלט היה כך,

עיצוב דמות





עיצוב עולם



מסור לה את איחוליי. -כן.



דוגמאות מסרטים:

- דוגמה לעיצוב סט מתוך [בחזרה לעתיד 1](#)
- דוגמה לבניית דמות – ביג ליבובסקי.



צבע

הצבע בקולנוע

- במאים משתמשים בצבע בסרטים שלהם בצורות שונות ולמטרות שונות. השימושים בצבע יכולים להיות כדי להבליט דמויות, להכווין את עיני הצופה, ניתן להשתמש בסכימות צבעים כדי לבנות אווירה מסוימת או לחזק את סיפור הסצינה.
- הצבע יכול להיות משולב ברקע, בתלבושות, ברהיטים באביזרים או בכל אלו יחדיו. לעיתים הצבע יוסף או יחוזק בצורה דיגיטאלית בשלבי העריכה ולפעמים דווקא הורדת כמות הצבע או היעדר צבע בסצינה יכולה להיות כלי בידי הבמאי.
- הדרך הטובה ביותר להדגים שימושים אלו תהיה לדבר על הסרטים והסצינות בהן במאים גדולים השתמשו בהם וללמוד מכך.
- [מאמר מסכם ומקיף על צבע בקולנוע](#)
- [סרטון על צבע בקולנוע](#)
- [סרטון נוסף על צבע בקולנוע](#)



תאורה

סוגי תאורה

- **תאורה טבעית** - שבה מקור האור הוא אחד מגרמי השמיים-השמש או הירח.
- **תאורה מלאכותית** - שבה מקור האור הוא מעשה ידי אדם-מנורה, פנס רחוב, פנס כיס וכד'.

מלאכותי

טבעי



ARTIFICIAL LIGHT



NATURAL LIGHT

אופי האור – אור קשה ואור רך



אור קשה

- יוצר צללים חדים ולרוב מגיע ישירות מן הנורה.
- מקור האור בדרך כלל קטן ביחס לנושא המצולם.
- האור הקשה מבליט טקסטורה של משטח, יוצר אפורה דרמטית וניתן לשלוט בו בקלות ולייצור אפקטים של תאורה.



אור רך

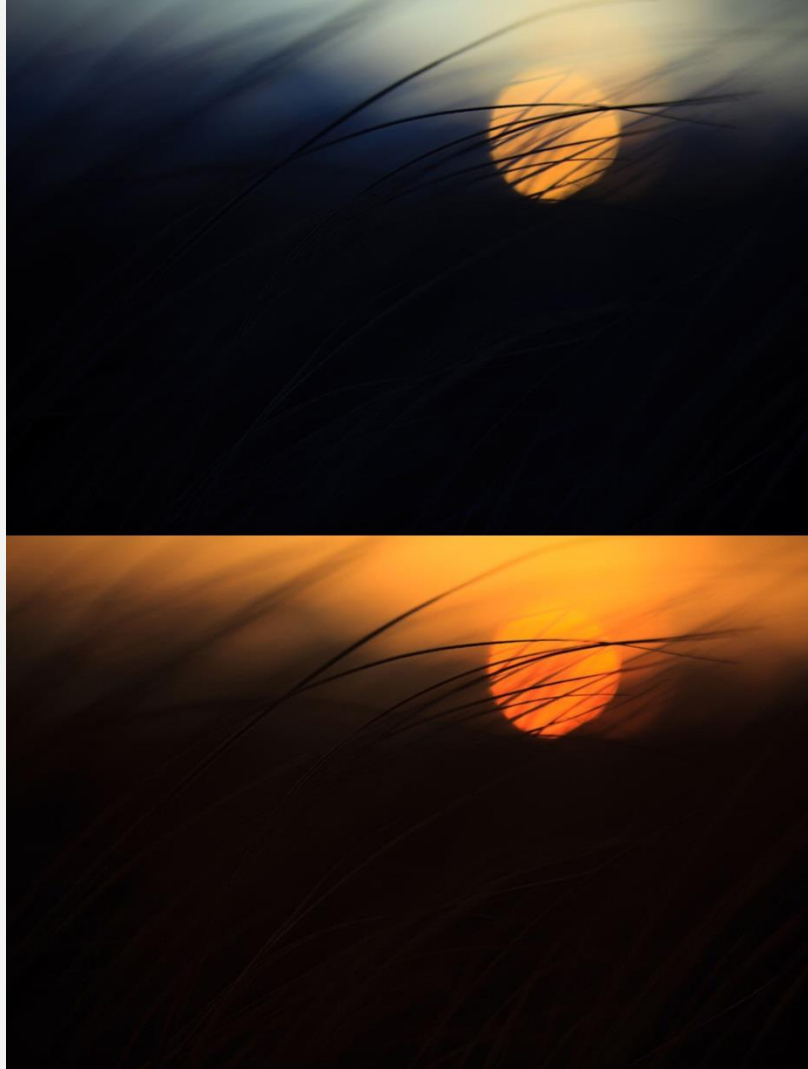
- הוא אור שחוזר ממשטח כגון קלקר או בד לבן או עובר דרך חומר שמפזר את קרני האור כמו למשל בד משי או ג'לטין מרכך, האור נחלש ופחות חד.
- האור הרך מחמיא יותר לנושאים המצולמים, נראה רומנטי יותר, אך קשה לשליטה בעיקר במקרים בהם רוצים לחסום את האור, שמגיע לאזורים מסוימים בפריים, כמו למשל קירות.
- מקור האור גדול ביחס לנושא המצולם היות והוא חוזר / מגיע ממשטח.



תאורה חמה / קרה

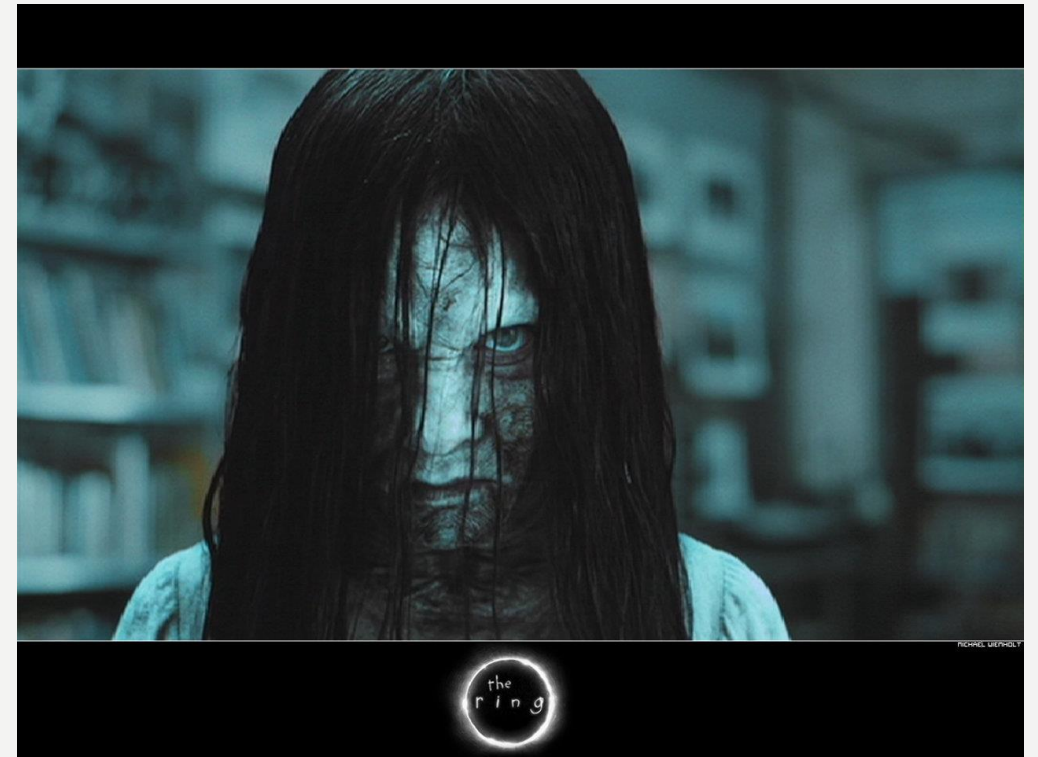


תאורה חמה / קרה



- תאורה קרה: בעלת גוון כחול/ירקרק, משדרת תחושת קרירות וניכור, המושגת לרב ע"י ג'לטינים כחולים.

- תאורה חמה: בעלת גוון אדום/כתום, משדרת ביתיות, המושגת לרב ע"י ג'לטינים אדומים כתומים.



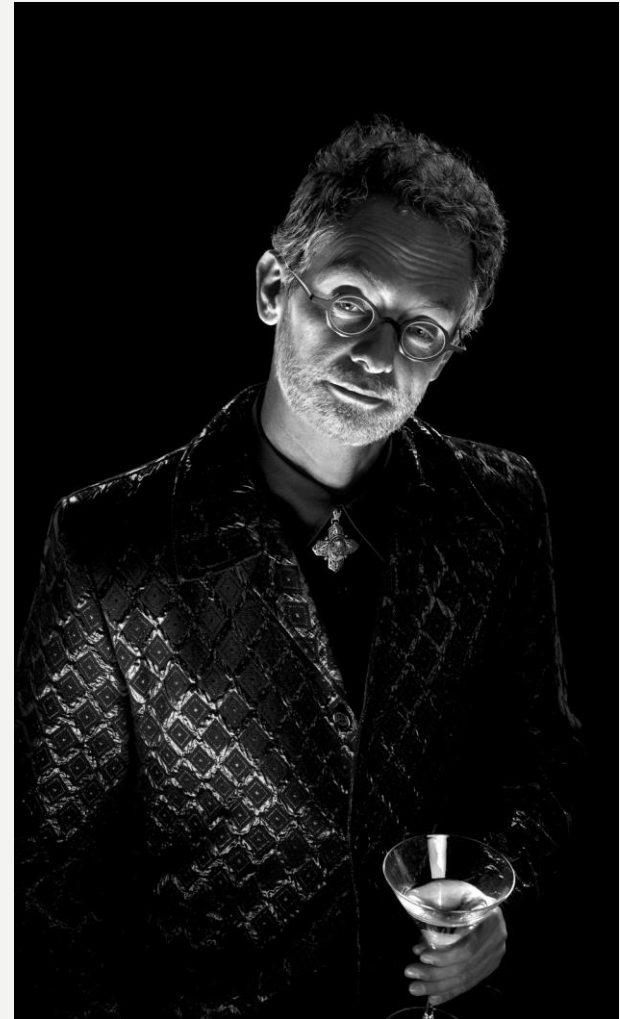
תאורה מלאה :

- תאורה מאוד מוארת, כמעט אין הבדל בין אזורי האור והחושך של השוט, ומעט מאוד צללים.



תאורה ניגודית :

- תאורה אשר יוצרת ניגוד חריף בין אזורים מוארים וחשוכים בשוט, עם צללים עמוקים ורבים.







תאורה עמומה/כהה

- כאשר הסצנה מתרחשת בחשכה כמעט מוחלטת, ליצירת מתח, פער ידיעות או אפקט דרמטי.



לסיכום:

- לתאורה ולגווני הבהיר והכהה יש משמעויות סימבוליות ותרבותיות רבות שאותם יכולים יוצרי קולנוע לנצל לצרכיהם. הכהה מתקשר לאפלה, רוע, מיסתורין וסכנה ואילו הבהיר מתקשר לאמת, ביטחון ושמחה. במאים, כמובן, יכולים גם להשתמש באפקטים הרגשיים הללו של התאורה בכדי להפתיע וליצור ניגודים בסרט (כמו אירוע מחריד שמצולם בתאורה גבוהה. סוגי תאורה שונים מאפיינים ז'אנרים קולנועיים שונים ולעיתים שימוש בתאורה בניגוד למוסכמות הז'נאר יכול לייצר עניין והפתעה.
- הריאליזם הקולנועי נוטה בדרך כלל להעדיף תאורה טבעית ואחידה וממעטים בתאורה מלאכותית ובולטת. הפורמליזם הקולנועי, לעומת זאת, עושה לעיתים קרובות שימוש בתאורה מלאכותית בכדי להגביר ולהדגיש אפקטים של סצנות מסוימות, ליצור קונטרסטיות תיאטרלית ומתח ויזואלי.
- [סרטון מסכם על התאורה](#)