

# שיעור מס' 6 – עריכה

כתב: יהודה ויטלזון. בהנחיית אפרת בן כהנא

## מטרות אופרטיביות:

- למידה עיונית של התפתחות הקולנוע דרך ההבנה של תרומת העריכה לאמנות הסיפור הקולנועית (מבוסס על 'קיצור תולדות הקולנוע' / ג'ראלד מאסט / הוצאת האוניברסיטה הפתוחה).
- סקירה של סגנונות עריכה שונים והבנת עבודת התכנון והביצוע שלהם.
- טיפים ועצות לעורך המתחיל (מבוסס על מאמרה של רעות האן מגיליון "זוויות" מס' 2)
- יישום החומר הנלמד דרך תרגול אישי וכיתתי.

\* \* \*

**ייחודיותו של המדיום הקולנועי = עריכה** – נעשה לתלמידינו תרגיל פתיחה קצר ובו נכתוב במרכז הלוח את המילה 'קולנוע' ומסביבה נכתוב את שמות שאר האמנויות (כתיבה, פיסול, תיאטרון, ציור, מוסיקה, מחול, צילום) נשאל את התלמידים מהו הקסם של הקולנוע? מה מבדיל אותו ומייחד אותו משאר האמנויות? תשובותיהם של התלמידים, יצירתיות ככל שיהיו, ייבלעו לתוך האמנויות האחרות (לדוגמא 'סיפור מעניין' יש גם בתיאטרון ו'נופים מרהיבים' יש גם בצילום סטילס). התשובה הנכונה היא שבאמנות הקולנוע מתבצעת עריכה, היא זו שהופכת את הסרט למהיר, זורם, ענייני וממוקד. העריכה היא שמאפשרת לנו להיות קוסמים ביצירה הקולנועית, לאפשר לצופה להיות בו זמנית במספר מוקדי התרחשות ועוד. (תשובה נכונה נוספת שכדאי להתייחס אליה היא שהקולנוע מאגד בתוכו מספר אמנויות אחרות לדוג' מוסיקה, צילום ומשחק תיאטרלי).

**מסע אל העבר** – רציונל מבנה השיעור הוא שתלמידינו יכירו יצירות קנוניות מתוך ההיסטוריה הקולנועית ויבינו שהתפתחות העריכה היא זו שהצעידה את הקולנוע קדימה. נפתח את ההדגמות בסרטון 'הגנו המשקה-מושקה' של האחים לומייר משנת 1895. זה סרטון שמכונה One Shot (רצוי לחזור עם התלמידים על מושגים כגון Frame, Shot, Cut, Scene) אין שום חיתוך לאורך הסרט, הוא מצולם בטייק אחד, ללא תנועות מצלמה בכלל. זה סרט פרימיטיבי, אך בזכות רעיון קומי ודיוק של מיקום השחקנים בפריים, הסרט עובד ומצחיק אותנו בכל פעם מחדש.

**תרגיל One Shot** – בהשראת הסרטון הנ"ל, נבקש מהתלמידים להעמיד את המצלמה ולסמן לשחקנים גבולות גזרה (כמו במה בתיאטרון). על התלמידים להמציא עלילה שמתאימה לסגנון סרט שכזה ולצלמו או לשחזר את סרט 'הגנן המשקה-מושקה'. מומלץ לתת גם שיעורי בית אישיים לכל תלמיד – לכתוב תסריטון ולצלם סרטון קצר בן דקה מקסימום ב-one shot שתהיה בו התחלה, אמצע וסוף ולהקרין אותם בכיתה.

תפקידו הבסיסי של העורך הוא לחבר שני קטעי צילום שונים ובעזרתם לאפשר לעלילה להתקדם ולהיות מובנת לצופה. [אדווין פורטר](#) נחשב לקולנוען פורץ דרך בעיקר בשל ההבנה שלו שהעריכה היא כלי שנועד לעזור לנו לקדם את העלילה ולגרום לה להיות מגוונת יותר ומורכבת יותר. שני סרטים של פורטר שכדאי להקרין בכיתה ולהראות דרכם 'עקרונות עריכתיים' בסיסיים, הם [חיינו של כבאי אמריקני](#) משנת 1903 ו[שוד הרכבת הגדול](#), גם הוא משנת 1903. בסיום הצפייה נקיים דיון בכיתה סביב השאלה – במה העריכה תורמת לסרטים אלו בהשוואה לסרט הגנן המשקה-מושקה או [לסרטי האחים לומייר הראשונים](#).

**תרגיל מרדף** – נבקש מהתלמידים לחשוב על עלילה קצרה שבתוכה ישנו מרדף של שני אנשים אחד אחרי השני. המרדף צריך להתנהל בשלושה לוקיישנים שונים (לדוגמה תלמיד גונב לחברו כדורגל ומתנהל ביניהם מרדף ברחבי בית הספר – בכיתה, במסדרון, במדרגות...).

מטרתו של תרגיל זה היא להכניס את התלמידים ל'חשיבה עריכתית', כלומר לחשוב כבר בשלב התסריט והצילומים על עבודתו של העורך ולספק לו חומרים שמישים. ניתן לתלמידינו ארבעה דגשים חשובים:

- לשמור על המשכיות (Continuity) ובהקשר זה, כדאי להרחיב ולהדגים דרך סרטונים שקיימים ברשת בנושא [continuity errors](#).
- לשמור על כיוונים נכונים לאורך המרדף כלומר עם כיוון הריצה של הנרדף הוא מימין לשמאל, אז גם הרודף צריך לנוע באותו כיוון מימין לשמאל. כמו כן לשמור על [חוק 180 מעלות](#).
- רצוי להימנע מתנועות מצלמה מיותרות ולאפשר לדמויות להיכנס ולצאת מהפריים, כך לעורך יהיה קל יותר להמחיש את הקצב המהיר של המרדף. תנועות מצלמה מוסיפות מתח, קצב וכו' אך נזכיר לתלמידים מתי וכיצד יש להשתמש בהן.
- לשמור על 'זנב' – כדי שהשוטים יוכלו להתחבר בעריכה, צריכה להיות חפיפה בין השוטים המתחברים. כדי ליצור חפיפה על הצלם לתכנן זנב מקדים וזנב מאחר. הצלם צריך לצלם שתי שניות החוזרות על סיום הפעולה מהשוט הקודם, כך שסוף השוט הקודם ותחילת השוט הבא יצלמו את אותה הפעולה. בעריכה העורך יבחר נקודה מדויקת שבה שני השוטים מתחברים באופן מושלם, כאשר השוט השני ממשיך במדויק את הפעולה המתבצעת בשוט הראשון. הצלם גם ממשיך את

הפעולה בשוט בשתי שניות מעבר לסיום הפעולה בשוט, כדי לאפשר חפיפה עם השוט הבא.

**קסם הקולנוע** – הקולנוע מתקדם ומבין שאפשר לחבר שני קטעי צילום ובעזרתם לייצר אשליות (בתחילה ניצלו את הטכניקה בעיקר לטריקים של קוסמות ואחיזת עיניים כמו בסרטון [ההוצאה להורג של מארי](#) משנת 1895 (השחקנית הוחלפה עם בובה ברגע מסוים, צריך להקריין לתלמידים מספר פעמים שישימו לב לקאט ויבינו את האשלייה).

יוצר קולנוע חשוב ומשמעותי שתלמידינו צריכים להכיר הוא [ז'ורז' מלייס](#) שהגיע מעולם הקסמים אל הקולנוע (מומלץ להקריין את הסרט הוגו / 2011 / מרטין סקורסזה שעוסק בחייו של מלייס). מלייס הבין את פוטנציאל העריכה הן במישור העלילתי והן במישור הפנטסטי ויצר את הסרט המכונן [המסע אל הירח](#) (1902). כדאי לנתח עם התלמידים את הסרט בעזרת הספר 'קיצור תולדות הקולנוע' (עמ' 62-58).

הטכניקה ליצירת קסמים מהסוג של הסרטים הנ"ל הם העמדת המצלמה בצורה סטטית ובשלב מסוים של הסצנה להעמיד את השחקנים בצורה שתייצר את האשליה (תעלים אותם כמו במקרה של 'המסע אל הירח'). אפשר לתת לתלמידים לנסות ליצור סרט טריקי כזה, למרות שהוא לא מאתגר במיוחד ואפשר לנצל את הזמן לתרגילים מורכבים יותר.

**שימוש בשפה הקולנועית** – נזכיר לתלמידינו את הנלמד בתחום [מרחקי הצילום](#) ונדגיש בחזרתנו בעיקר את התפקיד והמשמעות של כל מרחק צילום. כעת נקריין לתלמידים סצנה קולנועית מודרנית שמשלבת בתוכה מספר מרחקי צילום וזוויות צילום. הדרך לבנות את הסצנה בצורה סיפורית שתעביר לצופה את החוויה הרגשית, נעשית בחדר העריכה. בשביל שיהיה לנו עם מה לעבוד, עלינו (המורים) לחשוב על סצנה שאותה אנחנו נביים, זו הזדמנות בשבילנו להעביר לתלמידים את המתח ולחץ הזמן שמתקיים על סט קולנועי. למען תרגיל זה המורה צריך להכין תסריט, סטורי בורד ולו"ז צילומים ולחלק אותם לכלל התלמידים. המורה ימנה ע. במאי ושאר תפקידים.

החשוב ביותר בתרגיל הוא לבנות סצנה שתהיה מורכבת משלל עמדות מצלמה, התלמידים יתקשו להבין מדוע לצלם את אותה פעולה משלושה מקומות שונים, אך בהמשך התרגיל כאשר נשב ביחד בחדר העריכה ונראה להם את מלאכת הקיצוץ והחיבור בין השוטים השונים האסימונים יתחילו ליפול.

**נוסחאת הקאט** (מבוסס על מאמרה של רעות האן במגזין [זוויות 2](#)) – כאשר נשב עם תלמידינו בחדר העריכה ונתחיל לקצץ ולחבר בין השוטים השונים שצילמנו בתרגיל הקודם, יבחינו התלמידים שלא כל חיבור הוא 'חלק'. אנחנו נלמד אותם את ההמשגה של הבעיה הזו שנקראת – Jump Cut . וולטר מרץ' בספרו *במצמוץ העין* (אסיה, 2008) מציע שישה חוקים שעל פיהם רצוי לבחון האם קאט עובד:

1. רגש: האם המעבר בין השוטים שומר על אותה רמת אנרגיה של הדמות/סיטואציה – 51%

2. סיפור: איך הקאט מקדם את העלילה – 23%

- 3.קצב: האם זה הרגע הנכון לחתוך – 10%
- 4.מעקב העין: האם נשמרת נקודת הפוקוס (מוקד העניין) של הצופה 7%
- 5.דו ממדיות (מישורית) של המסך, כיוונים ומיקום של הדמויות/חפצים בפריים – 5%
- 6.מרחב פעולה תלת ממדי, או במילים אחרות המשכיות – 4%

### תרגול טכניקות עריכה שונות -

**Cut on Action** – ראשית נסביר לתלמידינו שרצף תנועתי של דמות או עצם מייצר במוחו של הצופה את הקישור שמתשטש את החיתוך שביצע העורך. דוגמאות לטכניקה זו ניתן למצוא כמעט בכל סרט או סדרה לשיקול דעתו של המורה. התרגיל המומלץ הוא פירוק קולנועי של פעולת הליכה של אדם. נבין לתלמידים ארבעה שוטים שצילמנו מבעוד מועד:

1. לונג שוט של אדם הולך, השוט מצולם מהחזית כלומר רואים את פניו של האדם.
- 2.מדיום שוט של רגלי ההולך, השוט יצולם מפרופיל – כניסה של הרגליים לפריים ויציאה מהפריים.
- 3.מדיום שוט על גבו של ההולך, פה אפשר להוסיף טוויסט מסוים (לדוגמא אולי הוא מתביא משהו, או שיש לו תיק מצחיק...)
4. לונג שוט של כניסת ההולך לחדר מסוים או מסדרון נוסף.

במידה והחומרים צולמו באיכות טובה, מלאכת העריכה אמורה להיות די קלה מכיוון שהרצף התנועתי של ההולך נמשך. כל החיתוכים צריכים להתבצע תוך כדי תנועה וכך נמנע מקפיצות וחוסר זרימה בעריכה.

**Intercut** – נבקש מהתלמידים לתאר מה יש בכיתה שבה אנחנו יושבים. רוב התשובות ינועו סביב- תלמידים, ילקוטים, מורה, שולחנות, תמונות... בשלב השני של השיחה ננסה לחשוב על סצנה שבה המורה מוציא בזעם תלמיד מהכיתה ונשאל את התלמידים אילו שוטים אנחנו צריכים לצלם? סביר להניח שהתלמידים יתמקדו בשוטים עלילתיים- התפתחותיים כגון מדיום שוט על המורה שצועק על הילד או לונג שוט של הכיתה בזמן שהתלמיד יוצא. עלינו להפנות את תשומת ליבם לכך שיש עוד דברים שאפשר לצלם והם יתרמו לסצנה שלנו, לדוגמא אם נצלם את תגובתו של תלמיד מפוחד שנכח בכיתה מעמדת קלוז אפ או את השעון של הכיתה שמראה שהשעה מאוד מוקדמת בבוקר. שוט הקלוז אפ הזה יתרום גם להבנת הסיטואציה, אבל גם יקל על העורך כי בין שני שוטים שלא מתחברים טוב הוא יוכל להיכנס כשוט מגשר ששמו המקצועי הוא Intercut.

נבקש מהתלמידים לצלם סצנה קצרה בת 5 שוטים שאחד מהם הוא שוט Intercut. אם מתאפשר לתלמידים לערוך את הסצנה, אפילו בצורה בסיסית בבית בעזרת Windows Movie Maker, או בעזרת אפליקציית עריכה בסיסית, זו תהיה אופציה עדיפה על מנת שיגיעו לשיעור הבא עם התרגיל מוכן.

## סגנונות עריכה

1. [עריכה אנליטית](#) – מבוססת על דרכו האמנותית של הבמאי ד. וו. גריפית'. תרגיל מצוין להבנת סגנון עריכה זה הוא תרגיל "אדם מתארגן בבוקר". נבקש מהתלמידים לביים את אחד מחבריהם מתארגן בבוקר לקראת בית הספר (קם מהמיטה, מתלבש, מצחצח שיניים...) נדגיש כי עליהם לצלם ממגוון מרחקים וזוויות על מנת שלעורך יהיו מספיק חומרים. תוך כדי העבודה על תרגיל זה נחזור עם תלמידינו על החוקים הבסיסיים של העריכה האנליטית – Cut On Action , חוק 180 , חוק ה-30, p.o.v. , עריכה מקבילה וריליישן שוט.

רצוי לאתגר את התלמידים ולאחר שהם ראו בעיות בצילום שהקשו על העורך את מלאכתו, לשלוח אותם לצלם את אותה הסצנה בצורה מקצועית יותר.

2. [עריכה אנליטית](#) – ידועה גם כעריכה סינטטית הסובייטית המבוססת על קולשוב ואייזנשטיין. מומלץ להקרין לתלמידים את הסרטון של [אפקט קולשוב](#) משנת 1917 ולהסביר מה בעצם ניסה קולשוב להעביר לנו בניסוי – הקולנוע מחבר מספר קטעי צילום ודרך החיבור הוא משפיע על הצופה. לפי תיאוריה זו, העורך יכול להשפיע על הצופה ולגרום לו לחוש רגש מסוים בדרך של מניפולציות עריכה שונות (כמו בניסוי שבו השחקן שמר על אותה הבעת פנים, אך הצופה מגיב שונה למרק או לגופה של ילדה בארון מתים). התרגיל המומלץ הוא לתת לתלמידים לעשות תרגיל מחווה לניסוי קולשוב, נדריך אותם שיצלמו שחקן בעל הבעת פנים כלשהי ולאחר מכן יצלמו שלושה אובייקטים שונים (סטייק, תמונה מוזרה ותינוק), העורך יחבר את השוטים והרי לנו ניסוי קולשוב עדכני.

3. עריכת קליפ – נקרין לתלמידים קליפ (לא עלילתי) ללא רצף עלילתי או היגיון קולנועי, אלא רק חוויה רגשית מסוימת שהבמאי מנסה להעביר לנו. לדוגמא "[נגעה בשמיים](#)" של [להקת משינה](#) .