

משרד החינוך
Ministry of Education
وزارة التربية والتعليم
המזכירות הפדגוגית
אגף אמנויות
הפיקוח על הקולנוע והתקשורת

פירוט הנושאים מתוך

תוכנית הלימודים ב"אמנות הקולנוע" יסודות השפה הקולנועית

נכתב ונערך ע"י
דורית באלין, מפמ"ר תקשורת וקולנוע
עדן צולי, מדריכה ארצית לקולנוע

בשיתוף

צוות חשיבה על תוכנית הלימודים ב"אמנות הקולנוע":
רויטל זיו - שטרן, אור מנחם, אריקה בן מרדכי, אלדד בוגנים, יונתן פריזם, בני בן דוד
פולה שפרן, אודי בן יעקב, חגית יוגב, גליה שילוח, עפר פרג, אחינועם נחום, מאור גלאור, יורם שפירא,
ערן ליבני, אשר גל, אסף בסון, רחל רשקס, ניצן ארז, אפרת לויטן.

תוכן העניינים :

רציונל התכנית	עמ' 3
דרכי ההוראה של יחידת המבוא "אמנות הקולנוע"	עמ' 4
נושא 1 : מבוא	עמ' 6
נושא 2 : צילום תאורה וקומפוזיציה	עמ' 7
הפרק כולל תחנות יסוד בהתפתחות הצילום עד הקולנוע האילם	
נושא 3 : תיאוריות	עמ' 11
נושא 4 : פס הקול	עמ' 12
נושא 5 : עריכה	עמ' 14
הפרק כולל תחנות יסוד בהתפתחות העריכה האנליטית והסינטטית	
נושא 6 : התסריט הסיפור והנרטיב הקולנועי	עמ' 17
נושא 7 : הדמות הקולנועית	עמ' 19
נושא 8 : עיצוב אומנותי (רשות)	עמ' 21
נושא 9 : תהליך ההפקה (רשות)	עמ' 23
ביבליוגרפיה כללית	עמ' 24

* הפרקים אינם חייבים להילמד בסדר הזה.

נספחים :

1. ה"פרח" של הלגה קלר מתוך המאמר: "מה ראיתי? מה שמעתי? ומה גרם לי להגיב? – ע"מ 209 קלר ה. (1995). לדעת לצפות, עיונים בתכנים ודרכי הבעה בקולנוע ובטלוויזיה ירושלים: הוצאת ת"ל
2. מונחון מושגים – על פי ערן שגיא מתיכון אלון רמת השרון ויונתן פריזם מתיכון מקיף יהוד.

רציונאל התוכנית "אמנות הקולנוע" – 1 יח"ל – שפה קולנועית

יחידת "אמנות הקולנוע" – 1 יח"ל, כוללת שבעה נושאי לימוד חובה ושני נושאי רשות. מטרת התוכנית להקנות לתלמידים מושגי יסוד שיאפשרו להם לקרוא, לפענח ולהתמודד בצורה מושכלת עם טקסטים קולנועיים, ולצדם להקנות לתלמידים כלים שיסייעו בידיהם להפיק טקסטים קולנועיים בלימודי ההפקה. הלימודיים המעשיים מהווים יישום של הידע העיוני שהתלמידים רוכשים.

במהלך הלימודים יתוודעו התלמידים לאמצעי השפה הקולנועית העיקריים. התלמידים יבינו את הקשר בין צורה ותוכן וילמדו כיצד שימוש מושכל בשפת הקולנוע משפיע על האמירה הקולנועית. תוכנית הלימודים ב"אמנות הקולנוע 1 יח"ל" הינה תוכנית פתוחה, סדר הפרקים בתוכנית אינו מחייב, ניתן להתחיל מכל מקום ומכל פרק ולהוביל את התלמידים להבנה ולהכרה של השפה הקולנועית וליכולת ניתוח של טקסטים קולנועיים.

תוכנית הלימודים המוצעת בזה מבטאת את תפיסת העולם של הפיקוח על הקולנוע והתקשורת, הרואה את הצורך האמיתי והמהותי לקשר בין הלימודים העיוניים והמעשיים. הלימודים העיוניים והמעשיים חייבים להזין זה את זה והתלמידים חייבים להבין שקיים קשר הדוק בין שני תחומים אילו של מקצוע הקולנוע. תוכנית הלימודים באמנות הקולנוע 1 יח"ל מוקדשת לשפה הקולנועית ומהווה את ההזדמנות הנכונה והאמיתית לשילוב בין המאפיין העיוני של מקצוע הקולנוע למאפיין המעשי שלו.

שימו לב, הלימוד של השפה הקולנועית נובע מהיכולת לזהות את מרכיבי השפה תוך כדי צפייה בסרט, לכן חלק מהמושגים הטכניים הינם מושגי רשות, מושגים שקשה מאד לזהות ולהצביע עליהם בצפייה.

תוכנית הלימודים מציעה, בכל אחד מהפרקים, תרגילים מעשיים שכוונתם לאפשר לתלמידים להתנסות הלכה למעשה ביישום נושא הפרק הנלמד דרך התנסות סדנאית. חלק מהתרגילים ניתן לתרגל בשיעורים העיוניים בהנחיית המורה העיוני וחלק מהתרגילים דורש שיתוף פעולה מלא עם המורה המעשי. אנחנו מצפות שמורים יתנסו בתרגילים אילו וידווחו לנו על מידת ההתאמה של התרגילים הללו לנושאים הנלמדים. תרגילים נוספים אפשר יהיה למצוא באתר האינטרנט של הפיקוח. באתר האינטרנט יתקיים פורום מורים ואנחנו מקוות שמורים יצטרפו לדיון ויתרמו ויעשירו את מאגר התרגילים מניסיונם האישי.

על מנת להפוך את לימודי שפת הקולנוע למשמעותיים עבור התלמידים ולהדגים את מאפייני השפה, חשוב להקרין קטעי סרטים אך חשוב גם להקרין סרטים באורך מלא כדי להחדיר בהם את אהבת הקולנוע. במקביל להקרנות הסרטים בכיתה חשוב לצאת עם התלמידים לסינמטק קרוב או לבית קולנוע כדי לצפות בסרטי איכות, מעל מסך גדול ב – 35 מ"מ כדאי מאד לתאם מפגשים עם יוצרים ואנשים שמאחורי הקלעים.

דרכי ההוראה של יחידת המבוא - "אמנות הקולנוע" 1 יח"ל

תוכנית לימודים זו מיועדת לתלמידים הלומדים במגמת הקולנוע בחטיבה העליונה, הניגשים לבגרות ברמה של 5 יח"ל. יחידת לימוד זו "אמנות הקולנוע" 1 יח"ל – יסודות השפה הקולנועית היא יחידת הבסיס הנלמדת בכיתה י' בבתי ספר שהמגמה היא תלת שנתית ובכיתה י"א בבתי ספר שבהם המגמה היא דו שנתית.

דרכי ההוראה :

בתחילת השנה יש לחלק לתלמידים טבלה של ניתוח סצינה "shot by shot", ככלי עבודה (טבלת ניתוח סצינה "shot by shot" היא עבודה אישית של כל תלמיד ומהווה חלק מבחינת הבגרות באמנות הקולנוע 1 יח"ל). בכל אחד מהפרקים הנלמדים יש להנחות את התלמידים כיצד למלא את הטבלה ולנתח כיצד הנושא של הפרק הנלמד תורם למשמעות הסרט כולו.

תכנית הלימודים צריכה להילמד תוך כדי צפייה בסרטים במטרה לתת לתלמידים כלים לניתוח סרטים. כל פרק מהווה נידבך נוסף של הבנת הסרט ודרכי הניתוח של הסרט. ההמלצה היא שכל תלמיד יכתוב עבודת ניתוח של סרט אחד, תוך אינטגרציה של כל המושגים שנלמדו לאורך השנה כעבודת סיכום של שנת הלימודים. שני הפרקים האחרונים הם פרקי רשות אך רצוי וניתן להשתמש במושגים מתחום ההפקה והעיצוב האומנותי כאשר מנתחים סרטים בכיתה בכל אחד משלבי ההוראה.

בניתוח הסרט יש לשים דגש על :

הדרך בה האמצעים הטכניים משרתים את המשמעות של הסרט : **כיצד הצילום, התאורה, הקומפוזיציה, פס הקול, העריכה, העיצוב האומנותי משפיעים על משמעות הסרט? מהו המבנה הנרטיבי של הסרט? מהי תרומתם של בעלי התפקידים השונים בהפקת הסרט** יש לשלב את הלימוד התיאורטי עם תרגילים מעשיים כדי להעמיק את ההבנה של השפה הקולנועית

שימוש בתיאוריות :

לימוד השפה הקולנועית חייב להיות מעוגן בתיאוריה המאפשרת לתת משמעות לעבודת הזיהוי של המרכיבים של השפה הקולנועית. שלוש תיאוריות מרכזיות חשובות בשלב זה של לימודי הקולנוע : **התיאוריה הפורמליסטית, דר' ניצן בן שאול, מבוא לתיאוריות קולנועיות, הוצאת דיונון, 2000, פרק 2** **התיאוריה הריאליסטית, דר' ניצן בן שאול, מבוא לתיאוריות קולנועיות, הוצאת דיונון, 2000, פרק 1** **התיאוריה הריאליסטית והתיאוריה הפורמליסטית ומה שבניהם : לואיס ג'אנטי, האוניברסיטה הפתוחה, 2000**

ביבליוגרפיה כללית :

הלגה קלר, **לדעת לצפות**, הוצאת ת"ל, משה"ח, תשנ"ח
להבין סרטים, לואיס ג'אנטי, האוניברסיטה הפתוחה, 2000, פרק 1
אמנות הסרט, הטכניקה והפואטיקה של המבע הקולנוע, אילן אבישר, האוניברסיטה הפתוחה, 1995, פרק 1

ביבליוגרפיה מומלצת: (העשרה)

הטלוויזיה החינוכית, רח' קלאוזנר 14, רמת אביב, טל' : 050-6282396 פקס : 03-5325659
e mail: doritballin@hgmil.com doritba@education.gov.il

יגאל בורשטיין , קולנוע: פענוח, פרשנות, פיתוי, מחשבות על צפייה בסרטים,
הוצאת סל תרבות ארצי- אומנות לעם
רגינה יערי, קולנוע לראות ולהבין הוצאת ירון גולן, 1998
רגינה יערי, התבוננות באומנות הקולנוע, הוצאת ירון גולן, 1992
קובי ניב, על מה הסרט הזה? הוצאת דביר, 1999
ד"ר ניצן בן שאול, מבוא לתיאוריות קולנועיות, הוצאת דיונון, 2000.

נושא 1: מבוא

בפרק המבוא יש להסביר את תמצית מטרות התכנית כולה ולהגיש לתלמידים את הסילבוס של התכנית.

המטרות:

- לחשוף בפני התלמידים את מבנה תוכנית הלימודים על מרכיביה השונים
- לקיים דיון אחרי סרט בכוונה לבסס את סגנון הדיון אחרי הקרנות סרטים לאורך השנה
- לתאר בפני התלמידים את מקומה של אמנות הקולנוע ביחס לסביבה תרבותית/תקשורתית
- ללמוד להכיר את התלמידים והידע שלהם תוך האזנה/הקשבה לתגובותיהם לסרט

נושאים מרכזיים:

יש להקדיש את תחילת השנה לצפייה ודיון על סרט .
הדיון יתחשב ברגשות בתחושות ובמחשבות של התלמידים, כמו גם הידע הקודם שהם מביאים עמם לשיעור.
ניתן לציין את מקומה של אמנות הקולנוע /תעשיית הקולנוע, במפת אמצעי התקשורת.

ביבליוגרפיה:

ניתן להסתמך על המאמר של הלגה קלר מתוך המאמר: "מה ראיתי? מה שמעתי? ומה גרם לי להגיב? ע"מ 209

דרכי הוראה ותרגילים מומלצים - קשר בין עיוני ומעשי :

- 1.הקרנה של סרט ודיון פתוח. רצוי להשתמש בסרטים קצרים , ניתן להשתמש בסרטי תלמידים מקלטות מפסטיבל דימונה לתקשורת וקולנוע צעיר , תחרות היצירה הצעירה, ירושלים ו"סינמה צעיר" מפסטיבל הקולנוע בחיפה.
- 2.צפייה עם תלמידים בכל הכותרות של סרט באורך מלא, על מנת להכיר את בעלי התפקידים השונים ואת שלבי ההפקה השונים.

פילמוגרפיה

על פי בחירת המורה
ניתן לעבוד גם עם סרטים קצרים.

נושא 2: צילום תאורה וקומפוזיציה

מטרות:

- הכרת מרכיביו של הפריים הקולנועי.
- הכרת מרכיבי הצילום הבסיסיים ואבחנה בין אופנים שונים של צילום.
- **הכרת תחנות היסוד בהתפתחות הצילום עד לקולנוע האילם.**
- **הכרות עם יוצר קולנוע אילם אחד לפחות.**
- אופני "כתיבה" באור: מאפיינים עיקריים של התאורה והקשר בין התאורה לצילום.
- אשליית התלת ממד הקולנועי.
- הכרת חוקי הקומפוזיציה.
- עיצוב פריים במשמעות פסיכולוגית על הצופה.

נושאים מרכזיים:

משנה"ל זו:

יש ללמד את ראשיתו של הצילום הקולנועי ולהזכיר את מייסדיו כמו לומייר, אדיסון, מלייס, מאריי, מייברידז'.
יש ללמד לפחות יוצר קולנוע אילם אחד – צ'רלי צ'פלין ו/או בסטר קיטון והקרנת סרט באורך מלא אחד לפחות וקטעים מסרטים נוספים. בהיקף של 6-9 שעות לימוד.

הפריים כחלון למציאות; הפריים כמסגרת; הפריים כחלום; דרכי עיצוב הפריים; מיקום הפרטים בפריים, מיקום הפרטים בעומק התמונה (חזית מרכז ורקע) היחסים בין מה שמתרחש בתוך הפריים לבין מה שנמצא מחוצה לו. התנועה בפריים כמרכיב בקומפוזיציה. שחור לבן/צבע, עיצוב חלל וזמן באמצעות הצילום. השוט, עדשה רחבה, עדשה צרה, עדשה רגילה, deep focus, מרחקי מצלמה; זוויות צילום; תנועות מצלמה;

אמצעי תאורה קלאסית: (fill light, back light, key light), הבנת הקשר בין סוגי תאורה לאווירה של תאורה. תאורה "מלאה"; תאורה ניגודית או קשה; עמומה. תפקידו של הצלם והתאורן. קומפוזיציה, מיזנסצנה.

מושגים בסיסיים:

טייק, שוט.

גדלי אובייקט בפריים- xls, ls, ms, cu, xcu

תנועות מצלמה – פאן, טילט, זום, דולי.

זוויות צילום – זווית נמוכה, זווית גבוהה, בגובה העין, זווית עקומה, זווית מעין הציפור.

עדשות- עדשה רחבה, עדשה צרה, עדשה רגילה, deep focus

סוגי אווירה על ידי תאורה: – חמה, קרה, אפלה, חדה, Over exposure.

קומפוזיציה – חזית, אמצע (תווך) ורקע, פריים סגור מול פריים פתוח.

מושגי העשרה:

מיקום פנסים: fill light, back light, key light.

דרכי הוראה ותרגילים מומלצים - קשר בין עיוני ומעשי

רצוי להשתמש בחדר מחשבים
מצלמת סטילס (פילם) או דיגיטלית
תפקידו של הסטורי בורד תוך הדגמה של סטורי בורד של היצ'קוק וולט דיסני
ואחרים.

1. תרגיל "צילום סטילס של חפץ"

מטרת התרגיל: להראות תיאור מצולם של חפץ, המקבל משמעות אחרת כאשר הוא מצולם מזוויות שונות. התרגיל יינתן כתרגיל בית.
משך התרגיל בכיתה: יש לנתח את עבודות התלמידים יחד עם כל הכיתה. ניתוח העבודות בכיתה דורש מספר שעות (ניתן לדון רק חלק מהעבודות בכיתה).
תיאור התרגיל:
צילום סטילס של חפץ מ 6 זוויות צילום שונות.
ארבעת הפריימים הראשונים אינם צריכים לרמז על החפץ.
שני הפריימים האחרונים ניתן לזהות את החפץ.



2. פורטרט עצמי ארבע העונות – תאורה

מטרת התרגיל – התנסות בהקמת סט תאורה ויצירת אווירה שונה.

משך התרגיל – 3 שעות

תיאור התרגיל:

צילום של דמות ויצירת אווירה של בוקר וצהריים חורף ובוקר וצהריים קיץ, באמצעות הפנסים והג'לט'ינים. התלמידים מקבלים את הדוגמא המצורפת, מראש וצריכים לשחזר את צבעי התאורה בה, בחדר חשוך לחלוטין רק עם ציוד התאורה של המגמה. (ניתן להגדיל את הדוגמא לפני חלוקתה לתלמידים או ליצור דוגמא אחרת).



1. תרגיל מיזנסצנה ו/או קומפוזיציה

מטרת התרגיל :

לצפות בקטעי סרטים ולהתנסות בהעמדת שחקנים ועבודת מצלמה במקביל. יכולת בחירה של אופן העבודה המתאים ביותר לאמירה של הסצנה. הבנה של המיזנסצנה בקיטוע המרחב ומיזנסצנה תוך כדי תנועה. משך התרגיל – שלוש שעות.

תיאור התרגיל:

יש להראות לתלמידים דוגמאות מתוך סרטים כגון :
- סצנת מכירת הילד קיין ב"אזרח קיין" להדגמת פריסה לעומק המרחב.
- קיטוע המרחב ניתן להדגים מתוך כל סרט עם סצנה ערוכה בעריכה אנליטית.
- קומפוזיציה דרך תנועה ניתן להדגים באמצעות ONESHOT עם תנועת מצלמה מתוך הסרטים : "השחקן", "החבל", "מגע של רשע", "החברה הטובים" "עיני נחש".
התלמידים מתחלקים לקבוצות. עליהם לצלם שלוש גרסאות לאותה סצנה. הסצנה נתונה מראש ומחולקת לתלמידים. על הקבוצות לצלם את הסיטואציה בשלוש האופנים הבאים (ע"פ חיים כלב, המבע קולנועי ע"מ 33) :
- מיזנסצנה תוך כדי תנועת מצלמה – ONESHOT של הסצנה כאשר המצלמה נעה.
- מיזנסצנה ע"פ פריסה לעומק המרחב – שוט אחד עם עומק שדה (DEEP FOCUS) הדמויות נעות במרחב בין קדמת הפריים לאחורי הפריים.
- מיזנסצנה ע"פ קיטוע מרחב – המצלמה סטטית. בניית הסצנה ע"פ REACTION SHOT, MASTER SHOT יש להשתמש במדיום שוט, קלוז אפ, ולונג שוט.

המלצות לנושאים משיקים:

קמרה אובסקורה, מייברידג', וממאריי עד לאדיסון לומייר ומלייס. המנסרה של ניוטון. המצאת הצלוליד והשפעתו על הצילום ביחסי אור והפילם. הפרספקטיבה באמנות הפלסטית : לדוגמא - השרטוטים של ליאונרדו דה וינצ'י, הפרספקטיבה של רפאל.

ביבליוגרפיה מומלצת:

http://cms.education.gov.il/EducationCMS/Units/Mazkirut_Pedagogi/t/Tikshoret/CtivaElionaKolnoa/Mavo/MagareyMeyda.htm

צילום:

להבין סרטים, לואיס ג'אנטי, האוניברסיטה הפתוחה, 2000, פרק 1
אמנות הסרט, הטכניקה והפואטיקה של המבע הקולנועי, אילן אבישר, האוניברסיטה הפתוחה, 1995, פרק 1

קומפוזיציה:

הלגה קלר, לדעת לצפות, הוצאת ת"ל, משה"ח, תשנ"ה עמ' 130-152
לואיס ג'אנטי, להבין סרטים, האוניברסיטה הפתוחה, 2000, פרק 3 ע"מ 24 - 34
אילן אבישר, אמנות הסרט, הטכניקה והפואטיקה של המבע הקולנועי, האוניברסיטה הפתוחה, 1995, פרק 3, ע"מ 95-111
חיים כלב, המבע הקולנועי, כרך ראשון המרחב הקולנועי, הוצאת אופטימוס 1996.

פילמוגרפיה מומלצת:

סרטים קצרים של האחים לומייר, אדיסון, מלייס.

צ'ארלי צ'אפלין: זמנים מודרניים, אורות הכרך, הקרקס.

באסטר קיטון: שרלוק ג'וניור או הגנרל

אור בוחק, יומני הקולנוע של שנות החמישים והשישים מנקודת מבטם של צלמי

היומנים והבמאים: אורי שין ויכין הירש, שירות הסרטים הישראלי

בעקבות האחים לומייר

לכתוב באור / דיוויד תומפסון

נושא 3: תיאוריות

התיאוריות:

ריאליזם ופורמליזם.

שימוש בתיאוריות:

שתי תיאוריות מרכזיות חשובות בשלב זה של לימודי הקולנוע:
התיאוריה הפורמליסטית והתיאוריה הריאליסטית

מטרות:

- הכרת התיאוריה הריאליסטית והפורמליסטית.
- הכרת התיאוריות כדי לתת משמעות לזיהוי המרכיבים של השפה הקולנועית.
- הכרת התיאוריה הריאליסטית והפורמליסטית ומה שביניהם (קלאציסיזם)

נושאים מרכזיים

להכיר את התיאוריות הבסיסיות באומנות הקולנוע, ולדעת לנתח סרטים על פי התיאוריה ריאליסטית ופורמליסטית.

מושגים בסיסיים:

ריאליזם, פורמליזם.

המלצות לנושאים משיקים:

צפייה ביצירות אומנות שונות – אמנות פלאסטית, תיאטרון וכו'. וזיהוי יצירות אומנות התואמות את התיאוריות השונות.

דרכי הוראה:

צפייה בקטעים מתוך סרטים על מנת להבין את ההבדל בין הריאליסטי לפורמליסטי.

ביבליוגרפיה מומלצת

התיאוריה הפורמליסטית אצל דר' ניצן בן שאול, מבוא לתיאוריות קולנועיות, הוצאת דיונון, 2000, פרק 2
התיאוריה הריאליסטית אצל דר' ניצן בן שאול, מבוא לתיאוריות קולנועיות, הוצאת דיונון, 2000, פרק 1
ריאליזם ופורמליזם ומה שביניהם אצל לואיס ג'אנטי, האוניברסיטה הפתוחה, 2000 בתחום הצילום עמ' 10. בתחום העריכה עמ' 140, בתחום הנרטיבים עמ' 340

נושא 4: פס הקול

מטרות:

- הכרת ערוצי הקול: המלל, המוסיקה, רעשי רקע והאפקטים הקוליים
- הבנת הקשר בין פסקול לתמונה – השפעת פס הקול על האווירה ומשמעות הסרט.
- הכרת תהליכי עריכת פס הקול.

נושאים מרכזיים

הכרת שני תחומים עיקריים: הקלטת פס קול (פסקול שטח) ועריכת פסקול.
דיבור לסוגיו; דיאלוג, מונולוג ודיבור על, קריינות, השתיקה, מוסיקה;
רעשים ואפקטים;
היחס בין צליל לתמונה: אנימציה
פס-קול דיאגטי/ נון דיאגטי
עיצוב פס הקול בקולנוע
תפקיד ה sound man בהפקה הקולנועית ותפקיד מעצב הפסקול בעריכה הקולנוע.

רקע היסטורי:

הראינוע מול הקולנוע.

מושגים בסיסיים:

ערוץ סאונד, קול סינכרוני (סינק) וקול אסינכרוני, פס-קול דיאגטי/ נון דיאגטי
On screen ו Off screen.

המלצות לנושאים משיקים:

צפייה במחזות זמר בקולנוע ובתאטרון.
צפייה וניתוח של וידאוקליפים.

דרכי הוראה ותרגילים מומלצים - קשר בין עיוני ומעשי :

1. תרגיל סאונד המסביר את חשיבות הפס קול :

מטרת התרגיל: הדגמת חשיבות פס הקול בקולנוע.

משך התרגיל – שעה.

תיאור התרגיל : הקרנת קטע מסרט 3 פעמים : פעם ראשונה רק את הסאונד של הקטע, פעם שניה רק את הויז'ואל של הקטע ופעם שלישית את הקטע בשלמותו סאונד ותמונה.

כמובן שעדיף למצוא קטעים שבהם הסאונד משמעותי/ דרמטי :
סצינת ההטבלה/טבח מהסנדק הראשון

סצינת ההזיות בחדר במלון בסייגון, ויאטנם מתוך הפתיח לסרט "אפוקליפסה עכשיו".

סצינת המסוקים בסרט ב"אפוקליפסה עכשיו", המוזיקה מתוך הואקלרייה של ווגנר , מנוגנת ע"י התזמורת הפילהרמונית של אוסטריה

2. תרגיל בהקלטת סאונד

מטרת התרגיל: לחדד את יכולת השמיעה של התלמיד והבנה של תרומת הרעשים

ל"סיפור". ללמוד איך להקליט סאונד .

משך התרגיל – שלוש שעות בערך.

תיאור התרגיל : על התלמיד לצאת עם טייפ (ניתן לעשות שימוש בכל אמצעי הקלטה כמו: mp3 או mp4 בעלי יכולת הקלטה, ipod, או אפילו טלפון סלולרי בעל יכולת הקלטה) ולהקליט את הרעשים הבאים :
אוטובוס עוצר בתחנה בכביש סואן, ילד בוכה, כלב נובח, טיפת מים נוזלת מכיור, דלת פלדלת נפתחת, דלת עץ רגילה נטרקת. דלת מקלט נפתחת.
חלון נפתח. תריסים נפתחים. חלון נסגר.
צעדים של נעלי עקב, צעדי ריצה של נעלי ספורט, עליה במדרגות של נעלי הרים.

ביבליוגרפיה מומלצת:

הלגה קלר, **לדעת לצפות**, הוצאת ת"ל, משה"ח, תשנ"ה עמ' 153-160
לואיס ג'אנטי, **להבין סרטים**, האוניברסיטה הפתוחה, 2000, פרק 5
אילן אבישר, **אמנות הסרט, הטכניקה והפואטיקה של המבע הקולנוע**,
האוניברסיטה הפתוחה, 1995, פרק 4
אריאל פרידמן פפו, **קליפים tv וצעירים חסרי מנוח**, הוצאת מעלות, תשס"א.

פילמוגרפיה מומלצת:

סרטים מומלצים :

זמר הג'אז / אלן קרוסלן, סרטים של צ'אפלין, שיר אשיר בגשם, סרט אילם / מל ברוקס
דליקטסן / ז'אן פייר ז'אנה

נושא 5: עריכה

מטרות:

- הכרות עם צורות עריכה שונות.
- הכרות עם עורכים ראשוניים: גריפית' – אבי העריכה האנליטית, קולנוע סובייטי כאבות העריכה הסינטטית.
- העריכה כ"תסריט השלישי".
- הכרת סוגי הקשרים האפשריים בין שוטים בסרט.

נושאים מרכזיים

עריכה אנליטית – יסודות העריכה האנליטית והכרות עם ראשית העריכה ואבי העריכה האנליטית: דיוויד גריפית' תוך צפייה בקטעי סרטים כמו למשל "אי סובלנות".

עריכה סינתטית – יסודות העריכה הסינטטית והכרות עם אבות העריכה הסינטטית והמצב החברתי

שבהם יצרו שהשפיע והושפע בעבודתם ותפיסת עולמם תוך צפייה בקטעים מסרטים "אניית הקרב פוטיומקין", "האם" ..!!!!!!

עריכה מקבילה, עריכה צולבת.

קצב בעריכה.

מיזנסצנה.

סוגי חיבורים בין שוטים: קאט; דיסולב; פריז; פייד אין, פייד אאוט.

הכרת סוגי קשרים בין שוטים, כמו למשל: קשר של סיפור, קשר של פעולה, קשר של צורה, קשר של מחשבה.

עיצוב חלל וזמן באמצעות עריכה.

תפקיד העורך/ת בהפקה הקולנועית.

דרכי הוראה ותרגילים מומלצים - קשר בין עיוני ומעשי

1. תרגיל עריכה בסיסי של שיר:

מטרת התרגיל: הבנת החשיבות של העריכה והכרה בכוחה של העריכה לשנות הקשרים ומשמעויות.

משך התרגיל בכיתה – 3 שעות

תיאור התרגיל: התלמידים יצלמו פני תלמיד הקורא פסקה משיר. החומרים ידגמו במחשב.

והתלמידים יחברו משפטים שונים מהמילים המוקראות של השיר

(אם התרגיל נעשה בשלבים ראשוניים של השנה ניתן לעבוד בחדר המחשב על

תכנת movie maker של windows)

מושגים בסיסיים:

סוגי עריכה - עריכה אנליטית, עריכה סינתטית.

אפקט קולשוב.

עריכה מקבילה, עריכה אסוציאטיבית
מיזנסצנה

חומר גלם, RUSHES, OUT.

סוגי קאטים: קאט, ג'אמפ קאט, מונטאז', דיסולב; פריז, פייד אין, פייד אאוט.
CONTINUITY, Superimposition המשכיות

המלצות לנושאים משיקים:

תפיסת החלל בארכיטקטורה והשפעתה על בניית החלל הקולנועי.
הכרות עם המושג עריכה בתחומי אמנות נוספים: ספרות, מוסיקה וכו,

ביבליוגרפיה חובה:

מאסט, ג'רלד, ברוס קאוויין (2003) קיצור תולדות הקולנוע, ת"א, הוצאת
האוניברסיטה הפתוחה.
פרמינגר, ענר (1995) מסך קסם: כרונולוגיה של קולנוע ותחביר, ת"א, הוצאת
האוניברסיטה הפתוחה.
גיאנטי לואיס, (2000) **להבין סרטים**, ת"א, האוניברסיטה הפתוחה
הלגה קלר, לדעת לצפות, הוצאת ת"ל, משה"ח, תשנ"ה עמ' 161-176.

ביבליוגרפיה מומלצת:

http://cms.education.gov.il/EducationCMS/Units/Mazkirut_Pedagogi/t/Tikshoret/ChativaElionaKolnoa/Mavo/MagareyMeyda.htm

קולנוע אילם:

בורשטיין, יגאל (תשנ"ח) "מודרניזם בספרות ובראינוע", **ספרות, סרט ומלחמות
האזרחים של התרבות**, ירושלים: משרד החינוך, התרבות והספורט.
זנגר, ענת (2004) "ביוגרפיה קולנועית: ז'אן דארק במסכת הריאליזם ההיסטורי",
בתוך (עורכים) חיים בראשית, שלמה זנד, משה צימרמן, **קולנוע וזיכרון-יחסים
מסוכנים?** ירושלים: מרכז זלמן שזר לתולדות ישראל, עמודים 273-292.
צ'פלין, צ'רלי (1985) [1916] "לשחק ולבנים עם מק-סנט", בתוך איתן גרין (עורך),
במאים ואנשי קולנוע על קולנוע, ת"א: עם עובד, עמודים 125-141.
קיטון, בסטר (1985) "מדוע אינני מחייך לעולם", בתוך איתן גרין (עורך), **במאים
ואנשי קולנוע על קולנוע**, ת"א: עם עובד, עמודים 142

עריכה:

תמר ירון, **עריכת סרטים**, הוצאת משה"ח, מנהל מדע וטכנולוגיה,
אמנות הסרט, הטכניקה והפואטיקה של המבע הקולנוע, אילן אבישר,
האוניברסיטה הפתוחה, 1995

פילמוגרפיה חובה:

קטעים מסרטים של דייוויד גריפית' – "הולדת אומה" "אי סובלנות"
קטעים מסרטים של אייזנשטיין "אניית הקרב פוטיומקין", פודובקין "האם".

פילמוגרפיה מומלצת:

ראן לולה ראן / טום טייקוור
מבצע סבתא / דרור שאול
הבלתי משוחדים / בריאן זה פלמה
עיני נחש / בריאן דה פלמה
עד כלות הנשימה / ג'אן לוק גודאר
רשומון / אקירה קוראסוואה
מזימות בינלאומיות / הצ'קוק
האקדח מת מצחוק 2 / צוקר דיוד

נושא 6: התסריט, הסיפור והנראטיב הקולנועי

הטלוויזיה החינוכית, רח' קלאוזנר 14, רמת אביב, טל': 050-6282396 פקס: 03-5325659
e mail: doritballin@hgmail.com doritba@education.gov.il

מטרות:

- הכרת מבנים נרטיביים שונים.
- אבחנה בין סיפור לעלילה.
- אמצעים רטוריים בבניית נרטיב.
- אבחנה בין נרטיב בדיוני לנרטיב תיעודי.
- קונבנציות נרטיביות ומשמעותן הרטורית והאידיאולוגית.

נושאים מרכזיים

אבחנה בין סצינה לסיקוונס; עיצוב הזמן והמרחב הקולנועי; יחסי נרטיב/ז'אנר; נקודות תצפית.

הכרת מבנה התסריט: סינופסיס, טריטמנט, דראפט, דראפט סופי.
הכרת המבנה העלילתי הקלאסי: אקספוזיציה, נקודת/ות מפנה, גורם/ים מחולל/ים, הסתבכות, פעולה, שיא, התרה, סוף.

תפקיד התסריטאי בהפקה הקולנועית.

מושגים בסיסיים:

שלוש המערכות, דיאלוג מול מונולוג, דיאגזיס, אקספוזיציה, הסתבכות, קונפליקט, התרה, שיא, נקודת מפנה.
סיפור (פאבולה), עלילה (סוז'ט), Flashback.

דרכי הוראה ותרגילים מומלצים - קשר בין עיוני ומעשי

כתיבה וקריאה של תסריטים
עיבוד של סיפור קצר או שיר לתסריט.

1. תרגיל בשימוש בגזרי עיתון

מטרת התרגיל: היא לפתוח את התלמיד להקשרים חדשים ולסייע במציאת רעיונות לסיפור ע"י עבודה כביכול טכנית של קישור המשלבת את תכניו הפנימיים של התלמיד בצורה לא מודעת.

משך התרגיל שעה אחת – ניתן לתת את כתיבת הסיפור כש.ב. אולם תלמיד שנתקע ולא יכול לכתוב גם אחרי שעה הוא יתקע כנראה גם בבית, לכן התרגיל טוב לתלמידים ש"זורמים" ומספיקה שעה.

תיאור התרגיל: גוזרים מעיתון שורות של מאמר או כתבה ומערבבים בשקית, סלסלה, או כל כלי כיבול.

כל קבוצה או יחיד (לבחירת המורה) בוחר שלושה גזרי עיתון – כלומר שלוש שורות שאין ביניהן קשר ברור לפעמים הקשר סתום. על הקבוצה או התלמיד למצוא קישור ולכתוב סיפור בעשר שורות כאשר השורות שקיבל מהעיתון משולבות בתוכו בסדר שהוא רוצה.

2. תרגיל סיפור בהמשכים :

מטרת התרגיל : לפתוח את הדמיון ולשלב בין הרעיונות של כל תלמיד בקבוצה עם חברו. בצורה זו נוצר סיפור בעל הקשר ייחודי בעקבות חברי הקבוצה. משך התרגיל עשרים דקות עד חצי שעה

תיאור התרגיל:

התלמידים מתחלקים לקבוצות של חמישה. כל קבוצה מקבלת משפט פתיחה ומשם מתחיל סבב כשכל חבר בקבוצה צריך להמשיך את הסיפור מהמקום שחברו הפסיק עד לסיום הסיפור יתכנו מספר סבבים. כך בעצם נוצר סיפור טלאים משלל רעיונות של חברי הקבוצה ולאחר הסבב הסיפור נכתב ומעובד לסיפור שלם יותר.

3. רגיל פריימים קולנועיים :

מטרת התרגיל : כתיבה סיפור על פי צילום. לתלמידים בעלי קשיים רבים במציאת רעיון זהו תרגיל מאוד יעיל. משך התרגיל רבע שעה (ללא דיון).

תיאור התרגיל: כל תלמיד מקבל פריים מתוך סרט או תמונה ועליו לכתוב את הסיטואציה שלה, מה הסיטואציה שקדמה לה וכיצד תיפתר הבעיה. מומלץ להביא פריימים שבהם יש קונפליקט ברור, אך לא מסרטים מוכרים שישפיעו על הכתיבה של התלמידים. בסיום מראים את הסצנה המקורית ודנים במגוון האפשרויות והספורים/ סיטואציות שנכתבו בכיתה. ניתן להביא תמונות מהעיתון או מכל מגזין.

ביבליוגרפיה מומלצת:

סיד פילד **תסריט, יסודות כתיבת התסריט**, הוצאת אור עם 1997
קובי ניב, **תסריטאות, המדריך השלם לכתיבת תסריט**, הוצאת נ.ב. ספרים, 2004
קריאת תסריטים, הוצאת רסלינג
להבין סרטים, לואיס ג'אנטי, האוניברסיטה הפתוחה, 2000, פרק 9
אמנות הסרט, הטכניקה והפואטיקה של המבצע הקולנוע, אילן אבישר,
האוניברסיטה הפתוחה, 1995, פרק מבוא

פילמוגרפיה מומלצת:

קזבלנקה
כלבי אשמורת / קוונטין טרנטינו
בארטון פינק / האחים כהן
שדרות סנסט / בילי ווילדר
אדפטיישן/ במאי : ספייק ג'ונס, התסריטאים : צ'ארלי ודונאלד קאופמן

נושא 7 : הדמות הקולנועית

מטרות:

- יכולת להבין את האופנים שונים של עיצוב דמויות על המסך ומשמעותם.
- הבנת הקשר בין עיצוב דמות לעיצוב האומנותי של הסרט.
- להבין את ההשפעות ההדדיות בין הסביבה לדמות.

תכנים ודגשים:

עיצוב דמות, סוגי דמות – דמות עגולה, דמות שטוחה, דמות משנית, דמות ראשית, גיבור, אנטי גיבור.
ייחודיות מול סטריאוטיפיות. דמויות שטוחות מול מורכבות.
ליהוק - תפקיד וחשיבות המלהק/ת בהפקה הקולנועית
הקשר בין עיצוב דמות בתסריט לבין עיצוב הדמות על המסך : לבוש, איפור, צבע, תסרוקות, אביזרים נלווים (מקל, סיגריה, צעצוע וכו')

דרכי הוראה ותרגילים מומלצים - קשר בין עיוני ומעשי

1. שימוש בגזרי עיתון .
 2. תרגיל סיפור בהמשכים.
 3. תרגיל פריימים קולנועיים.

שלושת התרגילים הנ"ל, מוזכרים בנושא הקודם **התסריט, הסיפור והנראטיב הקולנועי**, ויכולים לעבור בהסבה קלה, לתרגילים על דמויות קולנועיות, על בניית דמות קולנועית, מאפייניה הפנימיים והחיצוניים.

4. תרגיל הפיכת דמות שטוחה לעגולה :

מטרת התרגיל: הבנת ההבדל בין דמות שטוחה לדמות עגולה.

משך התרגיל: שעתיים בכיתה או עבודת בית

בחירת דמות משנית מסרט כלשהו, על פי בחירת תלמיד, והפיכתה לדמות עגולה על ידי הוספת רקע, היסטוריה, מאפיינים, רצון של דמות, פעולה של דמות. (ניתן כמובן לכוון ולהגביל את מאגר הסרטים לתרגיל על מנת להקל על המורה).

מושגים בסיסיים:

קונפליקט, (רצון ומכשול), פעולה, ליהוק.
דמות ראשית (פרוטגוניסט) דמות משנית (אנטגוניסט)
דמות שטוחה, דמות עגולה, גיבור, אנטי גיבור.
מוטיבציה של דמות.

המלצות לנושאים משיקים:

המשחק הקולנועי.
התפתחות המשחק מיוון הקלאסית עד לסטניסלבסקי.
הכרות עם תור הזהב ההוליוודית ושיטת הכוכבים.

ביבליוגרפיה מומלצת:

להבין סרטים, לואיס ג'אנטי, האוניברסיטה הפתוחה, 2000, פרק 6
אמנות הסרט, הטכניקה והפואטיקה של המבע הקולנוע, אילן אבישר,
האוניברסיטה הפתוחה, 1995, ע"מ 83 - 95

פילמוגרפיה מומלצת:

מועדון ארוחת הבוקר / ג'ון יוז
עימות חזיתי / ג'ון וו
פארגו / האחים כהן
צומת וולקן/ ערן ריקליס.
שם הורד/ ז'אן ז'אק אנו.

נושא 8: עיצוב אומנותי
(רשות)

מטרות:

- הכרת האמצעים בהם בונה הקולנוע תחושת מקום וזמן.
- הכרת האמצעים בהם הקולנוע מעצב את הדמות הקולנועית וסביבתה הפיזית.

תכנים ודגשים:

עיצוב אומנותי הכולל תחקיר אומנותי, תחקיר דמות, תחקיר תקופתי. עיצוב הסביבה הפיזית, המיידית של הדמות. העיצוב האומנותי כחלק מעיצוב הפריים. ארט, לוקיישנים, תלבושות, פרופס (אביזרים). משמעות הצבע בעיצוב הסרט.

תפקיד המעצב/ת האומנותית/ art director בהפקה הקולנועית

דרכי הוראה ותרגילים מומלצים - קשר בין עיוני ומעשי

1. עיצוב סט צילומים

מטרת התרגיל: התנסות תלמידים בכל המרכיבים של קבלת החלטות בעיצוב סט צילומים, צבעים, רהוט, אביזרים וכו', מיקום ותקופה.
משך התרגיל: 3 שעות בכיתה או עבודת בית.
תיאור התרגיל: לתת לתלמידים קטע מתסריט (רצוי של סרט לא מוכר) המתרחש בחלל מוגדר, רצוי חדר ולבקש מהם לבנות מקט בעזרת חומרים שונים: גזרי עיתון, ניירות צבעוניים קרטונים וכו'. העבודה יכולה להיעשות בקבוצות קטנות של 2 עד 4 תלמידים. בסיום התרגיל להראות את קטע הסרט ולעבור בין המקטים השונים ולראות את ההבדלים ואת מגוון האפשרויות.

2. התאמה בין דמות ללוקיישן

מטרת התרגיל: הבנה שלכל דמות יש חלל אופייני, צבעים מותאמים, אביזרים אופייניים וכו'
משך התרגיל: שלוש שעות כיתה או עבודת בית
תיאור התרגיל: ניתן לשלב את התרגיל של עיצוב - אומנותי עם תרגיל עיצוב דמות קולנועית: עיצוב החלל המיידית של דמות מתסריט לא ידוע או מתסריט של תלמיד י"ב לקראת הפקה, על כל פרטיו, תפאורה, צבעים מאפיינים, חפצים, תמונות לכל פרט על הסט צריכה להיות הצדקה קולנועית/ אומנותית.

מושגים בסיסיים:

לוקיישן, אולפן, ארט, פרופס.

המלצות לנושאים משיקים:

אומנות פלסטית ואדריכלות
התייחסות למקורות אומנותיים, המהווים בסיס לעיצוב (אמנות פלסטית,
ארכיטקטורה וכו').

ביבליוגרפיה מומלצת:

להבין סרטים, לואיס ג'אנטי, האוניברסיטה הפתוחה, 2000, ע"מ 305 - 317
אמנות הסרט, הטכניקה והפואטיקה של המבע הקולנוע, אילן אבישר,
האוניברסיטה הפתוחה, 1995, ע"מ 70 - 83

פילמוגרפיה מומלצת:

רעש מצלמים / טום דיצלו
אמריקאי בפרז / ג'ין קלי וסטנלי דונן
המופע של טרומן / פיטר וויר
ז'אן דה פלורט / ברי קלוד
אהבת הקצין הצרפתי / רייס קארל

נושא 9: תהליך הפקה (רשות)

מטרות:

- הבנת תהליך היצירה כתוצר של צוות
- מי הם מפיקי הסרט ומה תפקידים

תכנים ודגשים:

השלב שלפני ההפקה pre-production
Breakdown
שלב ההפקה – production
השלב שלאחר ההפקה – post-production
שיווק והפצה.
גיוס תקציבים, גיוס צוות (בעלי תפקידים)

צפייה בכותרות של סרט באורך מלא:
מטרת התרגיל: הכרת בעלי התפקידים העיקריים בהפקת סרט, הכרת השלבים השונים של ההפקה, (PRE, PRO ו POST)
משך התרגיל: שעתיים בכיתה.
תיאור התרגיל: צפייה עם תלמידים בכל הכותרות של סרט באורך מלא, על מנת להכיר את בעלי התפקידים השונים ואת שלבי ההפקה השונים.

מושגים בסיסיים:

צוות הפקה: תסריטאי, במאי, צלם, תאורן, ארט דיירקטור art director, עורך.
Breakdown , pre-production
production
post-production

ביבליוגרפיה מומלצת:

הלגה קלר, לדעת לצפות, הוצאת ת"ל, משה"ח, תשנ"ה עמ' 177-194

פילמוגרפיה מומלצת:

רעש מצלמים / טום דיצלו
לילה אמריקאי / פרנסואה טריפו
"פרויקט המכשפות מבלייר"

ביבליוגרפיה כללית:

חובה:

1. **להבין סרטים**, לואיס ג'אנטי, האוניברסיטה הפתוחה, 2000
2. **אמנות הסרט, הטכניקה והפואטיקה של המבע הקולנועי**, אילן אבישר, האוניברסיטה הפתוחה, 1995
3. **מבע קולנועי . כרך ראשון, המרחב הקולנועי**, חיים כלב, אופטימוס, 1996
4. **הלגה קלר, לדעת לצפות, הוצאת ת"ל, משה"ח, תשנ"ה**

הרחבה:

1. **עולם בדים**, הלגה קלר,
2. **קולנוע: פענוח, פרשנות, פיתוי, מחשבות על צפייה בסרטים**, יגאל בורשטיין, הוצאת סל תרבות ארצי- אומנות לעם
3. **עריכת סרטים**, תמר ירון, הוצאת משה"ח, מנהל מדע וטכנולוגיה,
4. **פנים כשדה קרב**, יגאל בורשטיין, הוצאת הקיבוץ המאוחד, 1990
5. **נסטור אלמנדרוס, אדם עם מצלמה**, הוצאת מסדה, 1980
6. **רגינה יערי, קולנוע לראות ולהבין** הוצאת ירון גולן, 1998
7. **רגינה יערי, התבוננות באומנות הקולנוע**, הוצאת ירון גולן, 1992
8. **קובי ניב, על מה הסרט הזה?** הוצאת דביר, 1999
9. **מקי רוברט, סיפור – תוכן, מבנה, סגנון ועקרונות הכתיבה והתסריטאות**, הוצאת גלורי,
10. **זאב רב נוף, מסך גדול**
11. **גריין (עורך), במאים ואנשי קולנוע**, עם עובד, 1985
12. **פאגליה קמיל, הציפורים של היצ'קוק**, רסלינג, 2003
13. **בן שאול ניצן, מבוא לתיאוריות קולנועיות**, הוצאת דיונון, 2000
14. **בוקטמן סקוט, האדם האורבני והמרחב המדומה**, רסלינג, 2005
15. **זיז'ק סלבוי, לאקאן עם היצ'קוק**, רסלינג, 2004
16. **סרטים 1, ילדה גדולה - נירית ירון גרוניך, כורדניה – דינה צבי ריקליס, סרט לילה – גור הלר, עורבים – איילת מנחמי, הוצאת כנרת, 1990**
17. **תסריטים 2, אוונטי פופולו – רפי בוקאי, 1990**
18. **לנגפורד מייקל, המדריך השלם לצילום**, הוצאת כתר,
19. **טיר מישל, משחק מול מצלמה**, הוצאת רמות,
20. **ספרים שיצאו בהוצאת רסלינג: קטיפה שחורה. ספרות זולה, תלמה ולואיז ועוד..**
21. **ערן ליבני, אשליות מתוקות**
22. **עושים סרטים- בימוי, הפקה, צילום, קול, עריכה של סרטים משרד החינוך המנהל למדע וטכנולוגיה.**
23. **דני מוג'ה, אהבנו כל כך - הוצאת מפה –אסטרולוג הוצאה לאור**
24. **פרנסואה טריפו הסרטים בחיי, הוצאת מסדה**
25. **חיותה דוייטש נח בצ'יינה טאון קין בקסנדו** ת"ל מינהל החינוך הדתי
26. **אומנות התייעוד החזותי- האוניברסיטה הפתוחה**

מה ראיתי ? מה שמעתי ? מה גרם לי להגיב ?



נספח 2

מילון מושגים מותאם ליחידה הראשונה ב"אמנות הקולנוע" 050104
על פי ערן שגיא מאלון רמה"ש ויונתן פריזם ממקיף יהוד
ערכה עדן צולי

2 kel - תיאוריות בסיסיות באמנות הקולנוע:

ריאליזם – סרטים בהם התוכן חשוב על הצורה. אמצעי המבע מאופיינים בשימוש שמרני של היוצרים. הסרטים בנויים בצורה, שהאשליה תשמר ולא תיחשף שום מניפולציה. הסרט מציג תמונה אובייקטיבית של העולם הממשי כפי שמבין הצופה. היוצרים מעלימים את אישיותם ואין הבחנה של סגנון. בסרטים ריאליסטים ישנו ניסיון של שעתוק המציאות באופן שלא יסגיר פרשנות.

קלאסיציזם – ייצוג מסוגן במקצת של המציאות שמתקבלת על ע"י הקהל. המטרה של הסרט היא פונקציונאלית. הסרט נועד לבדר. ההתמקדות היא על הסיפור וכיצד אמצעי המבע הקולנועי מסייעים לכך. הסרטים הקלאסיים נועדים הזדהות של הצופה עם הערכים המוסריים ועם השאיפות של הגיבור.

פורמליזם – סרטים בהם הצורה מביעה את התוכן. הסרטים מסוגננים ומעוותים במכוון כדי לבטא האופן סובייקטיבי את חווית המציאות של היוצרים. ישנו רצון לעיצוב מחודש של המציאות.

3 kel 3 ז'אנר תאוריה וקומפוזיציה:

מ'על חלפה:

Take טייק: בתהליך הצילומים, הצילום הרציף מ"אקשן" ועד "קאט".

Shot שוט: הטייק הנבחר. צילום רציף בין קאט אחד למשנהו בסרט המוגמר. לדוגמא: עריכה צולבת המציגה שתי סצינות או יותר, המתרחשות סימולטנית ושייכות ליחידה עלילתית ו/או רעיונית אחת. בסרט הנרטיבי הסיקוונס חופף בדרך כלל לסצינה.

Scene סצינה: התרחשות עלילתית הנערכת בחלל ובזמן אחד.

Sequence סיקוונס: רצף של התרחשות עלילתית או רעיונית, שיכול לחרוג מחלל ומזמן אחד.

עדשה רחבה - עדשה הנותנת תחושת רוחב וניתן לצלם בה תמונה רחבה בד"כ משמשת ל.L.S.

עדשה צרה – עדשה הנותנת תחושה צרה וניתן לצלם בה תמונה מצומצמת בד"כ משמשת ל.C.U.

עומק שדה: התחום במרחב המצולם, שבו נמצאים האלמנטים בפוקוס חד.

Deep Focus: צילום בעומק שדה רב, הגורם לכך שאלמנטים שניצבים במרחקים שונים מהמצלמה יופיעו בתמונה בפוקוס חד.

מרחקי צילום: (נקבעים על פי גודל האובייקט המצולם בפריים)

EXTREME LONG SHOT - X.L.S. - צילום של דמות מרחוק או צילום נוף רחב.

LONG SHOT – L.S. - צילום דמות כאשר גבולות הפריים תוחמים את גופה. יוצר ריחוק.
MEDIUM SHOT – M.S. - צילום דמות מהמתנים עד הראש. מעניק נייטרליות לדמות.
CLOSE UP – C.U. - תקריב, לדוגמא: צילום ראש. מעצים רגש.
EXTREME CLOSE UP – X.C.U. - צילום חלק מהגוף והתמקדות עליו.

זוויות צילום (נקבעות על פי מיקום המצלמה):

Low Angle – זווית נמוכה – צילום בו המצלמה מוצבת מתחת לאובייקט המצולם.
Eye Level – צילום מגובה העין – צילום בו המצלמה מוצבת בגובה האובייקט המצולם.
High Angle – זווית גבוהה – צילום בו המצלמה ממוקמת מעל לאובייקט המצולם.
Oblique Angle – זווית עקומה – צילום בו המצלמה משופעת על צידה הימני או השמאלי.
Birds eye view – זווית ממעוף הציפור – צילום בו המצלמה ניצבת 90° מעל האובייקט.

תנועות מצלמה:

חצובה – מתקן אשר עליו מרכיבים את החצובה כדי שתהיה יציבה.
Pan (Right/Left) - תנועת המצלמה הנייחת, הנעה על צירה האופקי. גוף המצלמה נע לכיוון ימין או שמאל, וכך נוצר אפקט של סריקה אופקית.
Tilt (Down/up) - תנועת המצלמה הנייחת, הנעה על צירה האנכי. גוף המצלמה נע מעלה ומטה. תנועה זו יוצרת אפקט של סריקה אנכית.
Dolly (in-out-right-left) – תנועת המצלמה על מנשא עם גלגלים, באופן חופשי על פני הקרקע. שימוש נפוץ בדולי פנימה אל תוך עומק הפריים לעומת דולי אחורה בה המצלמה נעה אחורה וחושפת פרטים נוספים. יתכן גם דולי מעגלי, וייצוב התנועה על ידי שימוש במסילות.
Steady cam - מצלמה הנישאת ע"י הצלם, ומיוצבת על ידי מערכת של גירוסקופים. האפקט דומה לדולי, אך אינו מחייב שימוש במסילה.
תנועת Crane - תנועה שבמהלכה מוצבת המצלמה מעל לקרקע והיא מונעת באוויר – למעלה – למטה, פנימה-החוצה, לצדדים – בדרך כלל באמצעות מנוף.
Hand-Held Camera – תנועת מצלמה בה מפעיל המצלמה נושא אותה, באמצעות החזקתה ביד, על הכתף או בכל דרך אחרת. לקבלת תמונה יציבה ניתן להשתמש בsteady cam.
Zoom in/out - תנועת עדשה, היכולה לקרב ולהגדיל אובייקט וההפך מבלי להניע את המצלמה.

תאורה:

Three Point Lighting, תאורת שלוש הנקודות: מערך מקורות-תאורה, שגורם להארת הסצינה באופן אופטימלי. האור מגיע משלושה כיוונים: ממקור אור עיקרי, חזיתי בהיר (Key Light), ממקור אור המאזן (Fill Light) ומאחורי האובייקט המצולם (Backlighting):

תאורה טבעית/אור מצוי: האור הטבעי הנמצא באתר הצילומים.

תאורה מלאה: תאורה היוצרת ניגוד מזערי בין אזורי אור וחושך של השוט, ומעט מאוד צללים.

תאורה נגודית: תאורה אשר יוצרת ניגוד חריף בין אזורי מוארים וחשוכים בשוט, עם צללים עמוקים ורבים.

תאורה עמומה/כהה: כאשר הסצנה מתרחשת בחשכה כמעט מוחלטת, ליצירת מתח, פער ידיעות או אפקט דרמטי.

תאורה חמה: המושגת לרוב ע"י ג'לטינים אדומים כתומים

תאורה קרה: המושגת לרוב ע"י ג'לטינים כחולים.

קומפוזיציה:

קומפוזיציה: האופן בו מאורגנים בפריים אלמנטים (מרכיבים) חזותיים כמו חפצים, קווים, צורות, טקסטורות וצבעים ודמויות.

מיזאנסצנה mise en scene - העמדה של כל מה שקיים בסצינה, ארגון התנועות והמרכיבים החזותיים במרחב של הפריים.

חזית (FOREGROUND) - קדמת הפריים, החלק הקרוב של הפריים. היחס בינו לבין

הרקע

יוצר הרגשה של עומק.

רקע (BACKGROUND) - אחורי הפריים, החלק המרוחק של הפריים.

פריים סגור: כאשר אובייקטים תוחמים את הפריים מכל קצותיו. מיועד בעיקר לשם

יצירת

הרגשה קלאוסטרופובית.

פריים פתוח: כאשר ישנם צדדים לא תחומים בפריים (שמיים וכד').

מילוי רשות :

צילום:

מרחקי צילום:

MEDIUM LONG SHOT – M.L.S. - (אמריקן שוט) צילום דמות מהברכיים עד הראש.

MEDIUM CLOSE UP –M.C.U. - צילום דמות מהחזה עד הראש.

FULL SHOT – F.S. - שוט מלא של חפץ.

TWO SHOT – T.S. - צילום של שני אנשים. בד"כ מצרפים את גודל הפריים כגון: T.C.U.

GROUP SHOT – G.S. - צילום שלושה אנשים ויותר.

תאורה:

Key Light אור עיקרי : במערכת תאורת שלוש הנקודות האור הממוקד, החזק והבהיר ביותר, המכוון כלפי פנים חלל הסצינה.

Fill Light אור מילוי : במערכת תאורת שלוש הנקודות, תאורה ממקור בהיר פחות מה-Key Light המשלימה את האזורים אליהם הוא לא הגיע. מרככת את הצללים בסצינה.

Backlighting אור אחורי : במערכת תאורת שלוש הנקודות, תאורה שמקורה מאחורי האובייקט המצולם ומעט מעליו. מדגישה בדרך-כלל את קווי המתאר של הדמות, מונעת צללים חזקים ונותנת תחושת עומק לתמונה.

Filter : מסנן אור המושם לפני המצלמה או גוף התאורה כדי לשלוט באיכויות האור והצבע.

ג'לטין - נייר העשוי מג'לטין בצבעים שונים המשלימים לפנס את הצבע.

מרככים - נייר מיוחד על הפנס הגורם לאור להיות מרוכך יותר.

קומפוזיציה:

Over lap : הנחת אובייקט שיסתיר חלקית אובייקט אחר ליצירת תחושת עומק.

4 - פס הקול

דעל' חוה:

neife ערוצי פס הקול הארכיט:

1. ערוץ המלל – ערוץ הקול בו שומעים את הדיאלוג של הסרט.
2. ערוץ רחשי רקע + אפקטים – ערוץ הקול בו מושמעים קולות המוסיפים למציאות של הסרט.
3. ערוץ המוזיקה – ערוץ הקול בו מושמעת מנגינה

Diegetic Sound: סאונד (מוסיקה, דיבור או אפקט קולי) שמקורו מתוך עולם הסרט. לדמויות אפשרות לשמוע את הסאונד.

Non-Diegetic Sound (Extra Diegetic Sound): סאונד שמקורו מחוץ לעולם הבדיוני של הסרט. לדוג': מוסיקת אווירה, קריינות.

Voice-Over: קריינות שהמקור שלה אינו מוצג על המסך. במקרים בהם נראה הסובייקט הדובר הסאונד שייך לזמן שונה מזה המוצג.

Synchronous Sound: סאונד שמתואם מבחינת הקצב עם התנועה המוצגת באופן ויזואלי.

Asynchronous Sound – סאונד שאינו מתואם מבחינת הקצב עם התנועה המוצגת באופן ויזואלי.

Offscreen Sound: סאונד הבוקע ממקור שהוא מחוץ לפריים המצולם, שמיקומו המשוער נמצא במרחב שבו מתרחשת הסצנה, אך מחוץ לחלל שנראה על המסך.

Onscreen Sound: סאונד שמקורו בחלל הנראה בפריים.

4 - פס הקול

דעל' רות:

Room tone – סאונד אשר מוקלט בחלל המצולם ותפקידו לשמש רקע אחיד ו/או למלא חללי סאונד בשלב עריכת הסאונד. נהוג לקחת רום טון במשך דקה כשכל הצוות בדממה.

Wild – לקיחת סאונד מבלי לצלם אותו במקביל. המטרה של ה-WILD היא דוגמת סאונד שיתווסף בעריכה של הסצנה.

Folly – רעשים ואפקטים המוקלטים בתנאי אולפן ומתווספים לפס הקול בעריכת הסאונד.

בום: מוט ארוך שמיקרופון ההקלטה ממוקם בקצהו ונע עם השחקנים המדברים מבלי להראות בתמונה. מאפשר הקלטה ישירה **Direct sound**.

Mixing ערבול: התהליך בו מערבבים יחד את מרכיבי הקול שהוקלטו בערוצים השונים.

kelj 5 - עריכה:

מלכי חובה:

סל'י מעבריים בין שלטים:

Cut: מעבר מיידי בין שני שוטים. מדובר במעבר הכי פשוט בין שני שוטים.
ג'אמפ קאט - חיתוך קופצני. מעבר פתאומי בין שני שוטים. נגרם בד"כ מעריכה של שוטים שלא שמרו על 45 מעלות מרחק או שעברו את קו ה-180 הדמיוני.

Dissolve: מעבר בין שני שוטים, שבמהלכו האימאז' (מה שנראה על המסך) הראשון נעלם בהדרגה בזמן שהאימאז' השני מופיע בהדרגה.

Superimposition: הרגע שבו מתערבבים שני האימאז'ים על המסך נקרא.

Fade-In: מסך חשוך שמתבהר בהדרגה עם הופעת השוט.

Fade-Out: השוט מוחשך בהדרגה עד שהמסך הופך שחור.

סל'י עריכה :

עריכה קלאסית / אנליטית (המשכית): עריכה התומכת בפעולה נרטיבית (עלילתית) ברורה והמשכית (שאינה נקטעת). היא מבוססת על תיאום יחסי מרחב וזמן בין השוטים – בניגוד לשבירה שלהם. מפרקת את הסצינה מהכלל לפרט – מלונג שוט לפרטים. ושומרת על המשכיות בזמן חלל ופעולה.

עריכת סינטי / מונטאז': מעבר מהיר בין שוטים תוך התחלפות קיצונית בין זוויות ומרחקים. שימוש במוסיקה קצבית ושלם אידיאולוגי אותו הצופה אמור להרכיב. במידה והשלם אינו חורג מתוך קווי העלילה המדובר ב**מונטאז' סיפורי**. (לדוגמא אפקט קולשוב)

או חיבור של שוטים ממקומות שונים או מזמנים שונים וחיבורם באופן היוצר כרונולוגיה חדשה.

תהליך עריכה:

חומר גלם – כל החומר המצולם.

Out – חומר הגלם אשר לא נכלל בסרט ונותר "בחוץ".

חומר גלם RUSHES – מכלול החומר שצולם בכל ימי הצילומים, כפי שהוא מסודר על הקלטות.

המשכיות CONTINUITY – הרצף ההגיוני והוויזואלי בחיבור (בעריכת) הסרט. על המשכיות

יש להקפיד בזמן הצילומים (למשל באיזו שורה בדיאלוג הייתה הסיגריה מעושנת עד לאמצעה,

האם כוס הקפה הייתה ריקה בשוט הקודם וכו') ובזמן העריכה (אם בשוט הקודם מי היה מימין

ומי משמאל על יחס זה להישמר גם בחיתוך לשוט הבא).

קשרי עריכה:

קשר של צורה – כאשר הקשר בין שני שוטים מחוברים הוא של צורה, (לדוגמא גלגל מכנית וגלגל העין).

קשר של נושא – כאשר הקשר בין שני שוטים מחוברים הוא על פי הנושא, (לדוגמא מדברים על דמות מסוימת והיא מופיעה בשוט הבא)

קשר של תנועה – כאשר הקשר בין שני שוטים מחוברים הוא לפי התנועה בפריים, תואם או הפוך.

עריכה אסוציאטיבית: עריכה בה מתארגנים השוטים על פי תודעת הדמות בסרט. ההצמדות לתודעה הסובייקטיבית מאפשר נזילות רב ה בהרכבת פרטים ויזואליים "שרירותיים".

kelj 5 – עריכה:

מעלית רחוק:

Cut-In: מעבר מיידי מצילום מרוחק למבט קרוב יותר על חלק מאותו המרחב. **עריכה צולבת:** עריכה שבה מופיעים לסירוגין שוטים השייכים לשני קווי-פעולה או יותר, ומתרחשים במקומות שונים, בדרך-כלל בו-זמנית.

Match On Action חיתוך בתנועה: קאט המשכי המחבר שני שוטים המצולמים מנקודות מבט שונות ומציגים את אותה התנועה באותו הרגע. החיבור גורם לתנועה להיראות כאילו היא נמשכת ללא הפרעה.

Shot/Reverse Shot: שני שוטים או יותר, המחוברים יחדיו, ומציגים לסירוגין דמויות, שעל-פי רוב מנהלות שיחה.

System 180°: על-פי הגישה ההמשכית לעריכה, על המצלמה להישאר בצד אחד של ציר הפעולה, על-מנת להבטיח עקביות של יחסים מרחביים של שמאל-ימין בין האובייקטים בשוטים השונים.

Eye-Line Match: קאט המציית לעיקרון ציר הפעולה, ובו שוט המציג דמות המביטה בכיוון מסוים מלווה בשוט המציג מרחב סמוך המכיל את מה שהדמות ראתה.

Point Of View Shot (POV Shot): שוט המצולם כאשר המצלמה מוצבת בקירוב (פחות או יותר) במקום בו נמצאות העיניים של השחקנית ומציג את מה שרואה השחקן.

נא 6: התסריט, הסיפור והנראטיב הקולנועי

נא 6: חומה:

נא 6: - אירועים הקשורים זה בזה, ויוצרים את מרקם דרמטי של סיפור קולנועי

האופן בו מסופר הסיפור. יש סגנונות רבים לנרציה: יש נרטיב כרונולוגי, נרטיב אפי, נרטיב בסגנון פוסטמודרני וכו'.

דיאגזיס (Diegesis) – העולם הבדיוני בו מתרחש הסיפור. מכלול האירועים והאלמנטים שניתן להניח לגביהם, שהם נגישים עבור הדמויות שבעולם הסרט.

סיפור (פאבולה) – מכלול האירועים אותם אנו רואים או שומעים בסרט בצירוף כל האירועים ואת נתוני הרקע, שאת קיומם אנחנו מניחים או מסיקים. סך האירועים מאורגן על פי הסדר הכרונולוגי שלהם.

עלילה (סוז'ט) – מכלול האירועים המוצגים ישירות לצופה, כולל יחסיהם הסיבתיים, הסדר הכרונולוגי שלהם, אורכם, תדירותם (במקרה שאותו האירוע חוזר יותר מפעם אחת בעלילה) ומיקומם המרחבי. ובנוסף: חומר חוץ דיאגטי המוצג על המסך.

נא 6: התסריט:

אקספוזיציה – תחילת הסרט, אשר בו נחשפים - דמויות, קונפליקט, מקום, חלל וזמן

קולנועי.

אירוע מחולל – מקרה אשר משנה את הכללים שנוצרו באקספוזיציה ויוצר מתח ומצב

מסובך

שייפתר רק בסוף הסרט.

הסתבכות – החל מנקודת המפנה מתחילה העלילה להסתבך עד לשיאה שהוא שיא הסרט.

קונפליקט – עימות דרמטי הנובע מרצונות מנוגדים של שתי דמויות/גורמים או יותר. בבסיס כל עלילה ישנה בעיה המעמדת שני גורמים זה מול זה ומביא את המתח ההסתבכות לשיא ולפתרון.

נקודת מפנה ראשונה – לאחר תחילת ההסתבכות באה נקודת המפנה הראשונה מסבכת

את המצב יותר וגורמת לעלייה במתח ולמכשול חדש לגיבור.

נקודת מפנה שנייה – מספקת עוד עליית מתח ומכשול קשה יותר ואתגרי יותר לגיבור.

נקודת המפנה השנייה מקדמת אותנו לקראת השיא שבו יהיה העימות הגדול.

שיא – שיאה של ההסתבכות הרגע הדרמטי ביותר בסרט, המותח ביותר – השיא.

זהו העימות הגורלי של הגיבור שלאחריו בא הפתרון לבעיה וההסתבכות מגיעה לסופה.

התרה – הרגע לפני החשכת המסך והופעת הכתוביות.

מונולוג – טקסט הנאמר ע"י דמות אחת כטקסט רצוף מבלי לקבל תגובה טקסטואלית.

דיאלוג – חילופי דברים בין דמויות שונות. מכיוון שקונפליקט בנוי שני צדדים הדיאלוג בנוי

כמו משחק פינג פונג בין שני גורמים (שתי דמויות ויותר).

נל 8: הדמות הקולנועית **דלדל חובה:**

דמויות - הנפשות הפועלות במהלך סרט ומניעות את העלילה. לעיתים מבוסס על אדם אמיתי (דמות ריאליסטית) ולעיתים המצאה של הכותב (דמות בדיונית).
דמות עגולה - דמות בעלת אופי רחב המתבטא במהלך הסרט. רב גונית באה לידי ביטוי במספר סצנות ובטווח של תגובות המאפשר שבירת סטיגמות או מוסכמות.
דמות שטוחה - דמות המבוססת לרב על סטיגמות או מוסכמות. חד גונית אינה

נראית

ריאליסטית ומשרתת את העלילה ברגע מסוים.
קונפליקט - עימות דרמטי הנובע מרצונות מנוגדים של שתי דמויות או יותר. בבסיס כל עלילה ישנה בעיה המעמתת שני גורמים זה מול זה ומביא את המתח ההסתבכות לשיא ולפתרון.
פרוטגוניסט - הגיבור - הדמות העוברת את השינוי במהלך הסרט. הקונפליקט שלו מוביל את הסרט ופתרונו מביא לסיום הסרט לאחר שהוא עובר שינוי רגשי.
אנטגוניסט - הדמות שגורמת לקונפליקט מול הפרוטגוניסט (הגיבור). בניית הדמות כיריב (למען עימות מעניין - כדאי שיהיה יריב ראוי מול הגיבור)
ליהוק - תהליך בחירת השחקנים לסרט. בתהליך מותאמים השחקנים לדמויות, התהליך נערך על ידי מלהקת ובמאי.

דלדל רצון:

רצון - מוטיבציה - MOTIVATION - שאיפה או מטרה של הגיבור אותה הוא מנסה להשיג במהלך הסרט. נהוגה חלוקה לרצון גלוי רצון סמוי. למשל: בסרט מת לחיות הרצון הגלוי של הגיבור הוא להרוג את הטרוריסטים ולשחרר את בני הערובה ואילו הרצון הסמוי הוא להחזיר את גרושתו לידי.
מכשול, מעצור - הדבר המונע מן הגיבור לממש את רצונו. כמו ברצון מכשול יכול להיות גלוי וסמוי. המכשול יכול להיות פנימי וחיצוני אדם או חפץ.
פעולה דרמטית - פעולה שמביאה או מביעה את הרצון של הדמות את המכשול שלפניה ואת הרגש שמרגישה הדמות באותו רגע.

נל 7: עיצוב אומנותי (רצון)

לוקיישן - אתר הצילומים של הסצנה המצולמת. (פנים או חוץ)
סט - החלל הספציפי שבו מתקיימים הצילומים.
אולפן - אתר צילומים מקצועי שניתן להתאימו לכל צילום (כמעט), באמצעות תפאורה

ארט – עיצוב אומנותי של הסרט על כל חלקיו.

פרופס – אביזרים, חפצים הנמצאים על הסט ומצטלמים, אביזרים הם חלק מדרישות התסריט ומדרישות במאי והמעצב האומנותי על מנת להעשיר ולעצב דמות.

איקונוגראפיה - דימויים חזותיים (חפצים, דמויות, תלבושות), שצברו מטען תרבותי וסמלי, החורג מהיצירה הספציפית שבמסגרתה הם מוצגים.

ארט דיירקטור – מנהל מחלקת התפאורה. אחראי על העיצוב החזותי של הסרט

מהתפאורה וכלה בלבוש ואיפור.

סלולות איפור:

טבעי – איפור של גברים בדרך כלל, שעל עורם יש מייק אפ ותו לא.

עדין – איפור של נשים שעל עורן מייק אפ, ליפסטיק וצלליות עדינות מאוד.

חיוור – כאשר האיפור של הפנים לבן מאוד באופן קיצוני כדי להראות מחלה.

גס – איפור מוגזם כמו ליפסטיק אדום בוהק וסומק חזק עם צלליות ואייליינר בצבעים חזקים.

מוגזם – איפור קיצוני של ליצן לדוגמה המראה אדם בתחפושת או לא שפוי.

תלבושות:

סגנון לבוש – הבגדים הנבחרים להיות תלבושת הדמות משקפים את הסטיגמה או הסטריאוטיפ שאנו רוצים להשליך על הדמות. הצופה הרואה את התלבושת של הדמות משייך לו תכונות אופי או מעמד.

איבזור – אביזר הנוסף ללבוש השחקן. תכשיטים, משקפיים, כובעים, נעליים, תיקים וכולי...

מעצב/ת תלבושות – האדם האחראי על עיצוב התלבושות, הוא יוצר סקיצות מצוירות ולעיתים

תופר בעצמו את התלבושות, או מפקח על הכנתן. עומד בקשר עם ארט דיירקטור כדי שהתלבושות יתאימו לתפאורה.

מלביש/ה – האדם המלביש את השחקנים על הסט.

kei 8: תהליך הפקה (רעות)

לפי הפקה:

pre-production – שלבי ההפקה שלפני הצילומים, הכנת כל הדרוש לשלב הצילומים: צוות, שחקנים, ציוד, לוקיישנים, תאורה, תלבושות, מזון, אישורים מיוחדים ועוד

Production – שלב הצילומים, שלב בו הסרט מצולם.

post-production – שלב שלאחר הצילומים הכולל בעקר: עריכה, שווק, הפצה.

Breakdown – תכנית עבודה מלאה לפי ימי צלום. "סדין" הכולל את כל הפרטים לכל יום צילום: לוקיישן, צוות, שחקנים, ציוד, תפאורה ואביזרים, הסעות ועוד

צוות הפקה ראשי:

תסריטאי – כותב התסריט.

במאי – האחראי האומנותי לסרט, אחראי על כל המראה ואופי הסרט לפני הצילומים, אחראי בעקר על הצילום והשחקנים בזמן הצילומים ועל עבודה עם העורך לאחר הצילומים.

מפיק – האחראי הארגוני והניהולי לכל המתרחש לפני, תוך כדי ואחרי הצילומים, תפקידו לדאוג לכך שלכל אנשי הצוות יהיו תנאים אופטימליים בכל שלב ושלב ולדאוג לרווחתם, בהסעות מזון וכו'.

צלם – לפני הצילומים תפקידו הוא בעקר הכנת תסריט צילומים עם הבמאי ותיאום צילומים עם המפיק. מי שאחראי על צילום הסרט ואחראי על צוות הצילום והתאורה,

תאורן – האחראי על התאורה של הסרט הצבת פנסים וכו' על פי דרישות הבמאי המועברות לו דרך הצלם בדרך כלל. אחראי על צוות התאורה וכפוף לצלם הראשי.

ארט דיירקטור – אחראי על כמה מחלקות בהפקת הסרט: תפאורה, אביזרים, תלבושות, איפור. הוא מנהל את כל הצוותים הללו בתיאום עם דרישות הבמאי. אחראי לצבעוניות, אווירה סגנון של התפאורה על פי דרישות הבמאי. אדם בעל תכונות אומנויות והפקתיות.

עורך – אחראי על עריכת הסרט בתיאום עם הבמאי בצד האומנותי ועם המפיק בצד ארגוני – לוז, תיאום עם מעצב פסקול וכו'.