

שיעור מס' 7 – משחק מול מצלמה

כתב יהודה ויטלון בהנחיית אפרת בן ברוך

מטרות אופרטיביות:

- היכרות של שיטות עבודה של הבמאי עם השחקנים (פסיכודרמה ושיטת סטניסלבסקי).
- סקירה כללית של הבדלים בין משחק תיאטרלי לבין טכניקת משחק מול מצלמה. כיצד כניסת ההקלטה הקולנועית השפיעה על אמנות המשחק מול המצלמה.
- עצות והכוונות לקראת עבודת הליהוק והאודישנים (מבוסס על מאמרו של אבירם שולחני מגיליון ["זוויות"](#) מס' 4).
- יישום החומר הנלמד דרך תרגול אישי וכיתתי.

העולם במה ואנו שחקנים – שיעור הפתיחה של נושא זה צריך להיות חוויתי ומשוחזר, מומלץ לוותר על המחברות והמצגות ולסדר את הכיתה בישיבה מעגלית. נסביר לתלמידים שאמנות המשחק מורכבת מרצון פנימי של השחקנים להביע את עצמם ובנוסף מעבודה והיכרות של טכניקות משחק שונות ולכן אנו מבינים כי ייתכן שיהיו תלמידים שפחות יתחברו לנושא הזה (והם לא חייבים), אך רצוי לשתף פעולה על מנת שהשיעור יהיה מוצלח. בנוסף, מטרת השיעור היא לא להכשיר את התלמידים כשחקנים, אלא לאפשר להם הצצה אל עולם המשחק, על מנת שבזמן הצילומים יוכלו לביים בצורה טובה את השחקנים שהם ליהקו לסרט שלהם.

תרגיל פתיחה – המורה יציג סיפור קצרצר ויבקש מתנדב שמוכן לשחק את הדמות שבסיפור. נבקש עוד שני מתנדבים – צלם ובמאי. תפקידו של הבמאי בתרגיל יהיה לדאוג שהשחקן לא חורג מגבולות הגזרה של הצלם וכן לא מתקרב מידי או מתרחק מידי, בימיו טכני. בסיום התרגיל נקרין את הקטע על המסך ונבקש מתלמידינו לעמוד על מספר הבדלים שהם מוצאים בין משחק תיאטרלי על במה לבין משחק מול מצלמה.

תרגיל המשך – תרגיל זה אישי ורגשי יותר ורצוי לחשוב מראש האם הוא מתאים לכיתתכם. מטרת התרגיל היא להביא את התלמידים לשיא רגשי כלשהו (זעם, געגוע...). במרכז המעגל, עם הפנים לכלל הכיתה נציב כיסא ונבקש מכל אחד להתיישב ולקרוא שיר מתוך ספר שירה שהמורה יביא אתו. למעשה, בתוך הספר המורה ידביק פתק אם המשימה האמתית:

"תמציא שיר/סיפור קצר על הדבר הכי מרגש שקרה לך בחיים"

התלמיד ייאלם תחילה ולאחר מכן יגמגם עד שאולי יתחיל להוציא החוצה את רגשותיו. התלמידים שמסביב יבינו שמהו לא בשורה, אך בד"כ הם לא מדמיינים לעצמם מהי המשימה האמתית שלפניהם. כל תלמיד בתורו יגיע אל הביסא עם ספר השירה המסתורי ויתמודד עם המשימה הקשה שכתובה בתוכו.

מול התלמיד שמקריא את ה'שיר' תהיה מצלמה שתצלם ב C.U. את התלמיד. לאחר שנסיים את התרגיל, נסביר לתלמידים מה הייתה מטרתו: כאשר שחקן צריך לגלם דמות של חייל בעל ייסורי מצפון על כך שירה בטעות בחברו, אנחנו מבינים ש99% מהשחקנים מעולם לא חוו חוויה כזאת, מטרתנו בבמאים היא להביא את השחקן אל רגש דומה לזה שחש אותו חייל. איך עושים את זה? מפעילים עליו מניפולציות רגשיות, משוחחים עם השחקן ומנסים לשחזר אירוע רחוק או קרוב מחייו האישיים שבו הוא חש רגשות אשם חזקים. אנו מבקשים ממנו לנסות לשחזר את הרגש הנ"ל ולהביא אותו אל תוך הסצנה שאותה הוא צריך לשחק. לשיטת משחק זו קוראים [שיטת סטניסלבסקי](#).

מטרה נוספת של התרגיל היא להדגים כמה כוח יש ל C.U. בניגוד לתיאטרון שבו בדרך כלל המשחק הוא מוגזם וגדול, [במשחק מול מצלמה](#), כאשר השחקן מצולם מקרוב מאוד, מספיק רטט קל בתווי פניו בשביל להעביר מה הוא מרגיש.

תרגיל אביזרים – אסכולה מיושנת יותר ואפקטיבית פחות משיטת סטניסלבסקי מציעה לשחקן להיכנס לדמות שלו בעזרת אביזרים (רקוויזיטים) וסממנים חיצוניים, לדוגמא אם השחקנית צריכה לגלם שוטרת, אנו מניחים שהמדים יכניסו אותה באופן מידי לדמות ויגרמו לה לדבר בקשיחות ולפתח שפת גוף נחרצת וסמכותית. אם השחקן צריך לגלם אדם בעל פיגור שכלי, נבקש שיתבונן באנשים בעלי פיגור וינסה לחקות את הליכתם והבעת פניהם, שוב מתוך הנחה שחיקוי חיצוני זה יביא את השחקן להזדהות עם הדמויות שאותן הוא מנסה לגלם.

התרגיל שנציג לתלמידים יהיה "שיעורי בית", נבקש מהתלמידים לחשוב על אביזר מסוים שמחבר אותם לגילום של דמות מסוימת. עדיף שהאביזר או פריט הלבוש לא יהיה מוגזם ובנאלי. לדוגמא על מנת לגלם מנהל בית ספר, עדיף להשתמש במזוודה בלבד ואם התלמידה רוצה לגלם נערה עיוורת עדיף להסתפק במקל נחייה ולא להגזים את המשחק יתר על המידה.

מומלץ להדגים מקטעי הווידאו הבאים דוגמאות לשחקנים שגילמו תפקידים קיצוניים ובלתי נשכחים:

- [טריילר 'חופשת קיץ'](#) / דוד וולך / 2007 (אסי דיין מגלם רב חרדי)
- [טריילר 'קוראים לי סם'](#) / ג'סי ניסון / 2001 (שון פן משחק אדם עם מוגבלות)
- [סצנה מתוך 'הנפילה'](#) / אוליבר הירשביגל / 2004 (השחקן ברונו גנץ מצליח להכניס אנושיות בדמותו של היטלר)

ליהוק, איך מתחילים? מתחילים לחפש! (מבוסס על מאמרו של אבירם שולחני מגיליון זוויות מס' 4)

הקריטריונים שצריכים להוביל אותנו בשלב החיפוש הראשוני אחר שחקנים הם:

- א. זמינות ופניות לטובת ההפקה
 - ב. יכולת להתחבר לדמות אותה הוא/היא אמורים לגלם
 - ג. מראה חיצוני שמתאים לאופן שבו דמיינו את הדמות
- מומלץ ליידע את תלמידינו על מגמות תיאטרון שונות שבהן לומדים תלמידים שאולי ישמחו לקחת חלק בסרט הגמר של תלמידינו. אם התלמידים ישדרו רצינות כבר בשלב שיחת הטלפון הראשונה, ישנה ייתכנות להסכמה ולשיתוף פעולה פורה. לצערנו, רוב מוחלט של השחקנים, יהיו מקורבים לתלמידינו בדרך כזאת או אחרת ו'יעשו להם טובה' שיסכימו לשחק בסרט ולא שחקנים מקצועיים או בעלי שאיפה מקצועית כלשהי. דבר זה לא אמור לתת לגיטימציה להתנהל בצורה חובבנית. דבר נוסף שכדאי להסביר לתלמידים הוא שהקולנוע הוא כלי סטריאוטיפי ולכן המראה החיצוני של הדמות (גבוה, נמוך, שמן, רזה ...) עלול להיות קריטי. ללהק לדמות של שוטר מאיים שחקן צנום ונמוך עם קול דקיק, לא מתקבל בברכה.

תרגיל ליהוק – לשיעור שעוסק בליהוק נביא אתנו מגזינים ועיתונים שיש בהם הרבה תמונות. ראשית נכתוב על הלוח סיפור בראשי פרקים שבו מופיעות ארבע דמויות:

- **שודד א'** מקצוען בתחום הפשע בעל ביטחון עצמי רב ושפה קשוחה.
 - **שודד ב'** אחיו של שודד א', זה השוד הראשון שלו ולכן הוא מבולבל ומפחד.
 - **פקידת הבנק הצעירה**, מנסה למשוך זמן ולנהל מו"מ עד שתבוא המשטרה.
 - **מנהל הבנק** מנסה להרגיע את בני הערובה, אך בעצמו רועד מפחד בסיטואציה.
- כעת נבקש מהתלמידים לעלעל במגזינים ולמצוא תמונות של אנשים שיכולים לגלם כל אחת מארבעת הדמויות הנ"ל. המלהקים יצטרכו לנמק את בחירותיהם ולהשתדל להיות מקוריים אך מציאותיים.

האודישנים – מעבר מהבמה אל המסך –

פעמים רבות נשמעת הטענה "מישהו עושה לי טובה אני עוד עושה לו אודישן?...". מטרת האודישן היא כפשוטו – מבחן בד, לא כל מי שרוצה להיות שחקן קולנוע, תמיד נראה טוב מבעד למסך המצלמה.

באודישן כדאי לבחון את המועמד דרך שתי סצנות מתוך התסריט – הראשונה סצנה מודפסת שהתלמידים מביאים לשחקן מבעוד מועד והוא אמור ללמוד ולדעת את הטקסט בע"פ. כאן כדאי להביא סצנה שמביאה לידי ביטוי את יכולת המשחק וההתחברות לדמות ולא סצנה שהיא טכנית. אחד מחברי הצוות יגלם את הדמות השנייה מתוך התסריט ויוכל לעזור לשחקן להיכנס לדמות.

הסצנה השנייה תהיה סצנת אימפרוביזציה כלומר אלתור. התלמידים יביאו עוד סצנה מתוך התסריט שלא נתנו לשחקן להתכונן עליה, התלמידים יבקשו ממנו לבצע אותה באופן

ספונטני. דרך שיחוק סצנה זו, נוכל לראות אפילו יותר מהסצנה הראשונה, האם באמת ישנה הזדהות עד הסוף עם הדמות? האם השחקן שלנו זורם עם הדמות שלו?

תלמידינו מכירים את המושג 'אודישן' דרך תכניות הריאליטי השונות כגון [בוכב נולד](#) או [אקס פקטור](#). עלינו לנהל איתם שיח על משמעות הביקורת וכיצד יש לומר אותה. אמנים בכלל ושחקנים בפרט מביאים את עצמם אל האודישן ולכן גם אם הם מגלים חוסר מקצועיות או כישרון, על התלמידים לדבר איתם בנימוס ובכבוד רב וזאת בניגוד למה שהם לומדים בתכניות הבידור הפופולאריות השונות.

מה בין תיאטרון לקולנוע – אין לנו מספיק שיעורים על מנת ללמד את תלמידינו משחק מול מצלמה וזו גם לא המטרה שלנו, אבל ישנו עניין מהותי חשוב שכדאי שתלמידינו יפנימו והוא ההבדל שבין משחק תיאטרלי על במה, לבין משחק מול מצלמה. ראשית נקריין לתלמידים את שני הקטעים הבאים:

1. [איתי שיראן](#) במונולוג להיות או לא להיות מתוך 'המלט' בהפקת תיאטרון הקאמרי.
 2. [מל גיבסון](#) בגרסה הקולנועית ל'המלט' משנת 1990 בבימויו של פרנקו זפירלי
- כבר בצפייה הראשונית נשים לב להבדלים מהותיים בטכניקות המשחק השונות, בתיאטרון משחקים בגדול ובהגזמה (על מנת שגם מי שיושב ביציע יישמע וירגיש) ובקולנוע לעומת זאת צריך לשחק בעדינות ולהימנע מ'משחק מוגזם' כי בסופו של דבר, על המסך הגדול, הצופים כולם קרובים לסיטואציה ומרגישים קרובים אליה.
- טכניקת המשחק מול המצלמה נרכשת והמעבר מהתיאטרון לקולנוע הוא אפשרי, אך צריך להכיר את ההבדלים ולהתמודד איתם.

- למורים שמעוניינים להרחיב את ידיעותיהם בנושא מומלץ לעיין בספר [משחק מול מצלמה](#) על פי רות דייכס מאת מישל שטיין טיר [הוצאת דיאלוג – הפצה].