

מרץ 2019

לרכז/ת הפקות תקשורת וקולנוע שלום,

הנדון : הנחיות להפקת פרויקט הגמר 3 יח"ל
הפקות תקשורת (862-589) (ובמערכות קולנוע) (828-589)

בהמשך להנחיות [חוזר המפמ"ר](#) החל משנה"ל הבאה, שנה"ל תשע"ט כל התלמידים הניגשים לפרויקט הגמר ברמת 3 יח"ל ידרשו לגלות בקיאות במושגי היסוד ולהביאם לידי ביטוי בפרוייקט גמר המעשי. כל המושגים הינם מושגים בסיסיים בהפקה ומתבססים על תכ"ל. כל הדרישות המפורטות בהמשך, רלוונטיות לפרוייקט עלילתי או תעודי אלא אם כן צויין אחרת.

<u>הדרישות להפקת פרויקט גמר עלילתי 3 יח"ל</u>	
<u>תוספות</u>	<u>מרכיב</u>
<ol style="list-style-type: none"> 1. סקירה ספרותית - סקירה קצרה על סגנון הסרט, הגדרת הז'אנר, זיהוי מאפייני הז'אנר ועוד. 2. תחקיר והשראות ויזואליות - צפייה בסרטים ובתמונות העוזרים לקבוע את השפה החזותית וקצב הסרט. 3. סיור לוקשיינים 4. סינפוסיס 5. פלור פלאן 6. שוטינג 7. תוכנית צילומים (ברייק דאון) 8. דף ריכוז ימי צילום 9. מושגים במקצועות ההפקה 	תיק הפקה 3 יח"ל
<ol style="list-style-type: none"> 1. סרט עלילתי באורך של 8-12 עד דקות 2. סרט המספר סיפור 3. סרט באיכות הפקה המתאימה לשידור הן מהבחינה הטכנית והן באיכות התכנית 4. סרט המאוייש בתפקידי המפתח ע"י תלמידי י"ב בלבד !!! 	סרט גמר

<u>הדרישות להפקת פרויקט גמר תיעודי 3 יח"ל</u>	
<u>תוספות</u>	<u>מרכיב</u>
<ol style="list-style-type: none"> 1. סינפוסיס - מקום, דמויות חשובות, תיאור העלילה, מאיזו נקודת מבט מסופר הסרט, מה הבמאי מעוניין להעביר, מהי התובנה אותה יקבל הצופה. 2. תחקיר והשראות ויזואליות - איסוף כל הפרטים אשר ויבנו את העלילה על נושא הסרט או הדמות. 	תיק הפקה 3 יח"ל

<p>3. דף דמות גיבור הסרט - מי הגיבור ? מהו הקונפליקט המרכזי ? באיזו נקודה הוא מתחיל את הסרט ומהו השינוי שהוא עובר לקראת סופה ?</p> <p>4. תחקיר שטח - ביקור בכל המקומות אותם אנחנו רוצים או חושבים לצלם.</p> <p>5. תסריט סצנות – תסריט המבוסס על המידע שהתקבל בתחקיר, (בכל סצנה יש לציין: נושא הסצנה, מטרתה, הטכניקה הקולנועית והלוקשיין)</p> <p>6. נקודת מבט - של מי נקודת המבט בסרט שפת הסרט</p> <p>7. שפת הסרט - באיזה ז'אנר דוקו הוא ? מהו הקונפליקט המרכזי</p> <p>8. דף ריכוז ימי צילום מושגים במקצועות ההפקה</p>	
<p>1. סרט עלילתי באורך של 8-12 דקות.</p> <p>2. סרט המספר סיפור</p> <p>3. סרט באיכות הפקה המתאימה לשידור הן מהבחינה הטכנית והן באיכות התכנית</p> <p>4. סרט המאוייש בתפקידי המפתח ע"י תלמידי י"ב בלבד !!!</p>	<p>סרט גמר</p>

פירוט שלב ראשון -סקירה ספרותית ופילמוגרפית

הנחיות חובה :

- סקירה ספרותית ופילמוגרפית אחת לכל הצוות בהיקף מינמלי של לפחות ארבעה עמודים .
- אין צורך בכללי כתיבה אקדמית.
- לפחות 3 איזכורים פילמוגרפיים של סרטים בולטים/משמעותיים בז'אנר ואת השפעתם
- על כל איש צוות להתייחס במידת האפשר לשלושת שלבי ההפקה (pre production, production, post production) על פי תפקידו בסרט (צילום, לבימוי, עריכה והפקה) ולציין את ההכנות הדרושות בכל שלב.

סקירה קצרה על סגנון הסרט, הגדרת הז'אנר, זיהוי מאפייני הז'אנר וכו'

הסבר מורחב :

לקולנוע יש היסטוריה ארוכה עם ייצוגים, כללים וקונבנציות המתאימות לכל ז'אנר, למשל לא היינו מצפים מקומדיה רומנטית שתהיה בתאורה (ובתכנים) חשוכים כמו שלא היינו מצפים מסרט אקשן קצבי שילאה אותנו בשוטים ארוכים וקצב עריכה איטי. הסקירה הספרותית היא למעשה הכרות מעמיקה ראשונה של הצוות עם סוגת הסרט וזיהוי תכונות משותפות החוזרות על עצמן בשני מסלולים מרכזיים :

1. מסלול התוכן - העוסק בעולם הפנימי של הסרט, על התלמידים לזהות תכונות משותפות בבניית הדמויות, הקונפליקט, תמות, אווירה ועוד.
2. מסלול הצורה - העוסק בעולם העיצוב של הסרט, על התלמידים לזהות תכונות משותפות בתאורה, בבימוי המצלמה, תפאורה, הלבשה ועוד.

הערה : במהלך הסקירה הספרותית התלמידים צריכים להבין כי השפה הויזואלית (הצורנית) לא מקרית והיא מתקיימת ומשתנה בהתאם לז'אנר ולפי חזון הבמאי וכך גם מצופה מבחירותיהם בפרויקט הגמר.

דוגמא :

תלמידים הרוצים לעשות פרויקט גמר בז'אנר אימה, יגלו בסקירה הספרותית כי לז'אנר האימה, ישנם שלוחות רבות של תתי-ז'אנר: זומבים, רוחות רפאים, חייזרים, קללות, מפלצות, שלשאר פילם, ערפדים, משפחות חולניות, טורצ'ן פורן ועוד.
לצורך הדוגמא, אתמקד בתת הז'אנר סלאשר פילם (בעברית סרטי משספים)

תכונות משותפות החוזרות על עצמן במסלול התוכן:

- בוגימן - האיש ללא הפנים, רוצח על-אנושי, אינו בריא בנפשו ושאינו ניתן לעצירה, מונע ע"י רצון לנקמה ולרוב לבוש במסיכה. לא משנה מה תעשה כמעט ואין סיכוי לחמוק ממנו.
- הקורבנות - לרוב קבוצת מתבגרים, בני טיפש-עשרה המאוימים על ידי דמות פסיכופטית.
- מועד העלילה - יהיה בזמן חופשה, חגיגה או ציון תאריך מיוחד המסביר את הסיבה להתכנסות המרובה של המתבגרים במקום מסוים.
- לוקיישן - לרוב סביבה מוכרת של הקורבנות, בה הם חשים בטוחים. (בית, קניון, מחנה קיץ).
- השורדת האחרונה - גיבורת הסרט, זו "שהמפלצת" לא מצליחה להכניע. הדמות שנתקלת בגופות חבריה המבותרות. הדמות המגלה את היקף הזוועה שטרם הסתיימה. היא הצווחת, הנמלטת, הנרדפת, הנפצעת. היא חיה עם הידיעה שחייה גם הם בסכנה ובסופו של דבר מתמודדת מול "המפלצת". בה תלוי נצחון הטוב על הרוע.

תכונות משותפות החוזרות על עצמן במסלול הצורה:

- נקודת מבט הרוצח - למרות שזהות הרוצח לא ידועה אלא רק לקראת סוף הסרט, ניתנת הזדמנות להציץ מבעד לעיניו של הרוצח בעיקר כאשר הוא עוקב אחר קורבנותיו. כבר בתחילת הסרט נזכה לראות נקודת מבט זו.
- סיבוך נקודות המבט - נוצר עם השילוב של נקודות המבט של הרוצח עם נקודות המבט של הדמויות האחרות. שילוב נקודות המבט תורם לאפקט של מתח ובלבול בקרב הצופים.

תחקיר והשראות ויזואליות

בחור אחד התארח במסיבת קוקטייל, הוא ראה בפניה פסנתר כנף והחליט לרומם את הערב. הוא ניגש לפסנתר והחל לנגן, אך במקום מנגינה נעימה, יצאו מהפסנתר צלילים צורמים ונוראים. כולם הסתכלו על הבחור והוא ענה במבוכה, אני לא מבין מה הבעיה, כל החיים אני שומע מוזיקה.

הנמשל של אנקדוטה זו היא שלמרות שראיתם לפחות מאות סרטים, קחו בחשבון שאינכם יודעים הכל בנושא. קולנוע הוא רגש ואם לא תתכוננו נכון, כיצד תדעו לביים סצנה עדינה של התאהבות, כיצד תדעו לצלם קנאה וכיצד עורכים פחד.

שלב התחקיר הוא השלב בראשון לאחר שהתסריט מוכן. עליכם לקבוע את סגנון ואופי הסרט, לבחור ז'אנר ולחקור מה מאפייני הז'אנר (למשל בדרמה הקצב הפנימי של הסרט יותר איטי מבסרט אקשן).

פרקו כל סצנה, זהו מהו הרגש הקיים הסצנה (בסצנות טובות יש יותר מרגש אחד) וחפשו בסרטים סצנות העוסקות ברגש דומה, על מנת לחקור כיצד הביעו "המקצוענים" את הרגש המדובר, בצילום, בבימוי או בעריכה.

הרשו לעצמכם להתמסר לתחקיר, אם למשל חיפשתם סצנה רומנטית ונורא אהבתם את בימוי הסצנה, בררו מיהו הבמאי, ראו את הסרטים האחרים שהוא עשה, גם אם הם לא בז'אנר של סרטכם. אולי תקבלו השראות לשוטמים אחרים.

שימו לב לנו עדיין לא נכנסים לכתיבת שוטינג, אתם יכולים לרשום לכם הערות בצד שלא תשכחו, כעת אנו עדיין בשלב של חיפוש השראות.

בתחקיר יש לציין כיצד התכוננתם ללקראת הצילומים מרגע קריאת התסריט ועד ימי ההפקה עצמם.

סיור לוקיישנים

הסבר כללי:

סיור לוקיישן הוא לא רק היכן הסרט יצטלם אלא הוא מרכיב הקובע את התוכן הרגשי של הסרט הצורה מתאימה את עצמה לתוכן למשל חדר שינה, איזה חדר שינה, חדר שינה עם המון ספרים אומר משהו אחד על הדמות וחדר שינה קטן עם ארבע מיטות משדר משהו אחר, מה יש בחדר השינה? זהו עוד כלי להעביר מידע על הדמות.

סיור לוקיישן (או בשמו העברי סיור אתרי צילום) הוא שלב מפתח בתהליך ההפקה. בשלב זה מתקבלות החלטות בימוי, צילום, הקלטה וכן צדדים ארגוניים רבים. מטרתו של סיור לוקיישן היא לגבש החלטות צוות לגבי מידת התאמתו של האתר לתסריט ולקונספציה הוויזואלית של הבמאי. מקובל לבצע סיור מקדים כזה לכל אתר פוטנציאלי. לעיתים יוצאים למספר סיורים לאתר אחד המצוין בתסריט, עד לקבלת ההחלטה הסופית.

להלן פירוט הנקודות לבחינת האתר. הן יסייעו לכם לגבש את ההחלטה על אישור האתר להפקה בצורה האובייקטיבית והמקצועית ביותר. הדף מחולק לנושאים על-פי בעלי התפקידים השונים: במאי, צלם, מקליט ומפיק. בסיום הסיור מתקיימת ישיבה, אשר בה כל בעל תפקיד מציג את שיקוליו למידת התאמתו של האתר. יש להתחשב בהערות של כל אחד מבעלי התפקידים ולדון בהן בכובד ראש, שכן ההשלכות שלהן על ההפקה יהיו מהותיות.

במאי:

1. תיאור הסביבה - יש לפרט כל ויזואל שיכול להיות רלוונטי לתסריט.
2. תכנון העמדות השחקנים - מה רואים בצדדים וברקע.
3. תכנון תנועות המצלמה - האם ניתן לבצע תנועות מורכבות, כמו דולי למשל.
4. לגבי סצנות חוץ יש לבחון אפשרויות תנועה של השחקנים במרחב.
5. אווירה – תיאור מילולי של התחושות שהמקום מעורר.
6. האם האתר יכול להכיל את כל ההתרחשויות בסצנה?

צלם:

1. מיקום מצלמה וזוויות צילום - יש לפרט מה מופיע ברקע ומה בחזית.
2. סרטוט סכמתי של האתר - ניתן להוסיף על גביו העמדות מצלמה אפשריות: רצוי לציין בעיקר מהיכן יצולם המסטר שוט.
3. צילום במצלמת סטילס מארבע זוויות הריבוע, וכן צילום מזוויות מתוכננות.
4. תאורה – רצוי לבקר באתר בשעה המיועדת לצילום ובשעות אחרות.
- אתר פנים: צבע הקירות (לבן מחזיר אור!), אור נתון, שקעים והספק.
- אתר חוץ: מקומה של השמש בשעת הביקור – להתייחס אל הצפון, ומספר שעות האור באזור - תלוי בעונות השנה ובטופוגרפיה.
5. תכנון כללי של תנועת המצלמה – האם המקום מספיק רחב כדי לבצע תנועות מורכבות?

מקליט:

1. אופי הקולות באזור – יש לפרט כל אחד מהקולות שנשמעו בזמן הסיור, כולל רעשי סביבה ROOM – TONE וכן רעשים צורמים או מפריעים - קירבה לאזור תעשייה, למגרש משחקים, לכביש סואן וכד'.
2. יש לבצע בדיקת סאונד בשקט מוחלט - אם יוקלט במקום דיאלוג.
3. בדיקת אקוסטיקה – סביבה מהדהדת או אטומה - על-ידי מחיאת כף או צעקה.
4. יש לברר אם בשעות אחרות של היום ייתכנו רעשי סביבה מפריעים.
5. גובה התקרה – בצילום פנים משפיע גם בעבודה עם בוס וגם על התאורה.

מפיק :

1. מיקום האתר והנגישות אליו :

- א. המרחק בין האתר ובין המקום שבו יהיה הציוד – אורך הנסיעה בדקות.
ב. כיצד ניתן להגיע – ברגל / בתחבורה ציבורית / ברכב בלבד.
ג. אם אתר הצילום מרוחק מיישוב – מהו הישוב הקרוב ביותר ומהו המרחק אליו.

2. אפיונים סביבתיים :

- א. מקום מוסתר להניח את הציוד במקרה של גשם.
ב. מרחק מבתי מגורים – אפשרות לשימוש בחשמל עם כבלים מאריכים.
ג. מפגעים סביבתיים – ריח רע, לחות ורטיבות (רע מאוד לציוד), לכלוך – האם יש אפשרות לנקות את המקום?
ד. נגישות לכלי רכב לפריקת ציוד הצילום.
ה. ברז מים באזור (לעזרה ראשונה), ברז כיבוי אש (למקרה שריפה).

3. אישורים ותיאומים : (מצ״ב טופס אישור בסוף המסמך, תחת ריכוז כל האישורים)

- א. אם הצילומים יפריעו לתושבי האזור – עד איזו שעה ניתן לצלם בלילה?
ב. האם יש צורך לסגור נתיב תחבורה?
ג. האם יש צורך באישור מסמכות לצלם במקום (שטח צבאי, בניין ממשלתי, עירוני או ציבורי אחר)?
ד. האם מדובר באזור מועד לפשיעה (אלימות, סמים או זנות)?
ה. האם יש צורך בתיאום עם המשטרה או גורמים אחרים (עירייה, מכבי אש וכד') לגבי צילום באתר?

דוגמה לדו"ח סיור לוקיישנים



שם הלוקיישן: מגרש סקייבורד (מאחורי היכל נוקיה)

שירותים	רעש סביבתי	חשמל	דרכי הגעה
אין	בשעות היום רכבים	אין	לינק לפירוט על אוטובוסים

הערות נוספות	אילוצים	שעות פעילות
הגולשים מגיעים החל משעה 18:00 בערב. משעה 23:00 יש אמנם פחות נערים, אך שקט	אין	24 שעות

שוטינג

סצנה 1 – חוץ. כניסה לבית - לילה

מסך	זמן	סאונד/טקסט	תיאור השוט	תנועת המצלמה	זווית הצילום	גודל השוט	עמדת המצלמה	מס שוט

--	--	--	--	--	--	--	--

BREAKDOWN

סרט מצלמים לפי אילוצים ויעילות ולא לפי הסדר הכרונולוגי של התסריט. בשלב זה (לאחר שהשוטינג מוכן) המפיק קובע את סדר הסצנות לצילום וסדר השוטים בתוך כל סצנה.

לוקיישן _____ תאריך צילום _____

מיקום	פנים/חוץ	יום/לילה	מס' סצנה
תיאור הסצנה			
פרופס/דרסינג		ציוד צילום וסאונד	
הפקה, דרישות וציודים מיוחדים		ניצבים (כמות)	

כל איש צוות הניגש לפרויקט הגמר יהיה חייב לגלות שליטה במושגים בסיסיים במקצועות ההפקה השימוש במושגים יבוא לידי ביטוי בעת ניתוחי הסצנות (שלב הפילמוגרפיה וניתוחה) ובעת השיחה עם הבוחן, אשר התלמיד יתבקש להפנות לדוגמאות לשימוש חלק מהמושגים בפרויקט הגמר עצמו. השינוי נועד לקדם את הבנתם של היוצרים הצעירים בשפה ובמונחים המקצועיים ושימושם בהפקה בפועל. כל המונחים מופעים כאמור **בתכ"ל**. בקיאות בהם נדרשת לשיפור איכות ההפקה, המקצוענות, הבנת מורכבות תהליך ההפקה לפרטיו השונים, להחלטות הרציונאליות שיש לקבל בהפקת הפרוייקט בשלביו השונים ולרגישות רבה יותר בשפה הקולנועית. אנו מאמנים שבכך נראה גם שיפור באיכות היצירה בכלל ובעיקר ברמת הפרוייקט ברמת 5 יח"ל.

רשימת מושגי חובה לבחינה בפרוייקטי הגמר בהפקות קולנוע ובתקשורת בכיתה י"ב

1. צילום ותאורה

- Foreground-background

אור וצל

עומק שדה

צמצם

מהירות תריס

פריים

צבעוניות ועיצוב הפריים

פרספקטיבה וזוויות צילום

עדשה רחבה /עדשה צרה

תאורה קשה ורכה

סוגי פנסים

שוט

תנועת מצלמה

צילום בחצובה / צילום כתף

2. בימוי

מיזנסצינה(העמדה)

סצינה

סיקוונס

Floor Plan

המשכיות

בחירת זוויות צילום

שלושת שלבי ההפקה והנחיית כל אנשי הצוות

"האצבע המורה של הבמאי" - היכולת וחובה לנמק כל החלטה

3. תסריטאות

תסריט/תחקיר

פרוטגוניסט /אנטגוניסט/קונפליקט/ארוע מחולל

דמות הגיבור ונקודת המבט

סצנות

טריטמנט

4. הפקה

Breakdown

לוקיישן

תיק הפקה החל משלב התסריט

5. עיצוב פס קול

Room ton

עיצוב פס קול ותיכנון האופי והסגנון שיעניק פס הקול לסרט

עריכת פס הקול

סאונד דיאגטי ואדיאגטי

סינק

סוגי מיקופונים והשימוש בהם

6. עריכה

תסריט עריכה בתעודי

המשכיות

נקודת מבט

Cut

עריכה צולבת

Jump cut

מונטאז'

ארגון הסצנות- לקביעת המבנה הדרמטי של הסרט

מעבר מסצנה לסצנה והמשכיות

לוגינג

קצב

משרד החינוך
המינהל למדע ולטכנולוגיה
הפיקוח על מגמת טכנולוגיות תקשורת