

# תכנית לימודים התמחות הפקות בתקשורת/טלוויזיה וקולנוע

## פרק 1: תשתית

הקולנוע הומצא לפני כ- 120 שנה, ובעיקרו הוא עניין של אשליית תנועה הנוצרת כאשר משודרות 24 תמונות בשנייה. הטלוויזיה מבוססת על אותו רעיון, עם אילוצים ופרמטרים המאפיינים את שיטתה.

הטבלה שלהלן מסכמת את ההבדלים בין קולנוע ובין טלוויזיה:

הסבר	טלוויזיה	קולנוע	
בטלוויזיה הוסיפו פריים כדי שיהיה קשר בין רשת החשמל בארץ, שהיא 50 הרץ למספר הפריימים	25 פריימים	24 פריימים	<b>נתונים טכניים</b>
מטרתם לבקר את תנועתו האחידה והמדויקת של הסרט	CTL צרוב על גבי הסרט	פרפורציות בצדי הסרט	
	מצולם בווידיאו	מצולם בפילם	
המשמעות היא שהקולנוע לעולם יהיה איכותי יותר מהטלוויזיה	משדרת קווים	משודרת תמונה שלמה	
גודל מסך טלוויזיה מומלץ: 10 כפול גובה מסך.	המסך תופס 15% משדה הראייה של הצופה	המסך תופס 70% משדה הראייה של הצופה	<b>צורה ואיכות</b>
ההבדל יוצר בעיה בהעברת הסרטים מפילם לווידיאו.	יחס מסך 4:3 מסך יותר מרובע	יחס מסך 16:9 מסך מלבני	
	תמונה קטנה	תמונה עשירה בפרטים	
	שליטה במספר הפעמים	חשיפה חד פעמית	<b>נסיבות הצופה</b>
	סיטואציה ביתית אקראית	עמידה בכללים חברתיים מוסכמים (חושך, קהל, שקט ועוד)	
	לרוב במאים אנונימיים	לרוב במאים מוכרים	<b>אינדיווידואליות</b>

	שחקנים מוכרים בשם הבמה	שחקנים מוכרים בשמם. מייצר גיבורי תרבות	
	היצירה של רשת השידור	היצירה של הבמאי	
	מקוטע לפרקים	רציף	

להרחבה על הנושא:

<http://www.amalnet.k12.il/sites/commun/library/cinema/comi0449.htm>

<http://www.precinemahistory.net>

## פרק 2: צילום - מושגי יסוד

**TAKE** טייק - רצף צילומי אחד, מרגע תחילת פעולת הצילום ועד להפסקת הצילום.

**SHOT** שוט - רצף צילומי אחד שתחילתו וסופו נקבעים בחדר העריכה. סרט הוא רצף של שוטים.

**FRAME** פריים - (מסגרת) תמונה אחת בודדת מתוך רצף תמונות הנעות בשנייה ויוצרות אשליית תנועה.

**FIELD** שדה אלקטרוני - פריים של וידיאו מחולק לשני שדות. שדה אחד מכיל את קווי הרזולוציה האופקיים האי-זוגיים והשדה האחר מכיל את קווי הרזולוציה האופקיים הזוגיים.

**RUSHES** ראשס - חומר הגלם המצולם לסרט.

**Background** - עומק הפריים. מציין את מיקום האובייקט בפריים הפתוח.

**Foreground** - קידמת הפריים, מציין את מיקום האובייקט בפריים הפתוח.

**Noise** רעש, הפרעה. מידע לא רצוי המתווסף לאות השידור.

**NTSC Committee Standards Television National** - סטנדרט וידיאו המקובל בארצות הברית. בשיטה זו יש 30 פריימים בשנייה.

**PAL Phase Alternating Line** - סטנדרט וידיאו המקובל באירופה ובישראל. בשיטה זו יש 25 פריימים בשנייה.

**Pixel פיקסל** - המרכיב הקטן ביותר בתמונת המסך.

**VHS Video Home System** - הפורמט האנלוגי של קלטות הווידיאו. רזולוציה של 240 קווים.

**Mini DV** - פורמט דיגיטלי. רזולוציה של עד 530 קווים.

**Component Video** - העברת אות וידיאו בשלושה אותות נפרדים.

**S-Video** - העברת אות וידיאו בלבד בכבל 4 פנים, המפריד בהירות וגוון.

**Composite Video** - העברת וידיאו אנלוגי בכבל אחד המשלב את מרכיבי התמונה יחד.

**CCD Charge Coupled Device** - רכיב היוצר את התמונה בצילום.

**Drop** - פגימה ברצף אות הווידיאו, הגורמת לקיטוע בהעברת המידע.

**Interlace** - שילוב קווי הרזולוציה האופקיים (הזוגיים והאי-זוגיים) בפריים.

**Non-Interlace** - הצגת כל קווי הרזולוציה של הפריים על המסך בו זמנית.

**Multiplex** - צירוף וידיאו ואודיו לקול אחד.

**Over scan** - האזור המכוסה בקצה הטלוויזיה, המסתיר הפרעות אפשריות (מסתיר 4% מהמסך).

**Time Code** - קוד זיהוי לפריים בסרט הווידיאו. האות מוקלט לכל אורך ההקלטה. מהווה מידע מדויק ובלתי ניתן לשינוי. נמדד ביחידות של פריים, שנייה, דקה ושעה 00:00:00:00.

## פרק 2.1: צילום - מנגנונים חשובים

### מנגנונים ואופטיקה

וידיאו הוא יותר מסתם צבע. וידיאו דורש תמונות רבות, המכילות מידע רב ושינויים קלים, כדי ליצור את האשליה של תנועה לאורך הזמן והמרחב. ככל שיש יותר מידע בין התמונות, כך השינוי בתמונה בין פריים (מסגרת) אחד לפריים הבא אחריו קטן יותר, וכך האשליה של תנועה חלקה ומתמשכת טובה יותר.

צלם טוב חייב להכיר את רכיבי המצלמה שנמנה להלן, וכן לדעת מהי הדרך הנכונה להשתמש בכל אחד מהם כדי לקבל את התוצאה שאליה הוא מכוון.

**צמצם Iris, Aperture** - התקן מכני המאפשר כניסת אור אל חיישן הצילום. ההתקן בנוי בצורה של עלי מתכת דקים היוצרים מעין מניפה. סיבוב ימינה ושמאלה של הצמצם פותח או סוגר אותו. הגודל של מיפתח הצמצם משפיע גם על גודל התמונה. ככל שהצמצם סגור יותר עומק השדה בתמונה גדל. הצמצם מיוצג באות f. שליטה מלאה בתחום הצמצם חיונית כדי לקבל צילום איכותי ומגוון. הדרך הטובה ביותר להבין את פעולתו היא להתנסות בצילום של אובייקט בסוגים שונים של מיפתח צמצם.

#### צמצם-מבנה של עלי מתכת היוצרים מעין מניפה

**פוקוס Focus** - מערכת עדשות בתוך המצלמה, הנעות ומשפיעות על חדות התמונה. בניגוד לעין האנושית, שלה מיקוד אינסופי, המצלמה מסוגלת להתחדר רק על מרחק אחד ומדויק שאותו מגדיר הצלם.

#### עדשת הפוקוס במראה חתך

**תריס Shutter** - התקן מכני המאפשר כניסת אור אל החיישן על פי זמן שהוגדר. מהירות התריס הסטנדרטית היא 1:50, כלומר שנייה אחת המחולקת ל-50 רגעי חשיפה (זמן חשיפת פריים והפרדה). אם האלמנטים ינועו במהירות בזמן החשיפה הפריים יראה מרוח. כדי לצמצם את התופעה יש להגדיל את מהירות התריס, ובכך להקטין את משך החשיפה. הגדלת מהירות התריס תכהה את התמונה, ולכן עלינו לפצות בפתיחת צמצם.

**איזון ללבן White balance** - בניגוד לעין האנושית, המצלמה אינה מזהה צבע לבן כלבן אם הוא מושפע מאור, מה שקורה בכל אזור צילום (השפעת אור מלאכותית או טבעית). הצלם צריך ליצור איזון ללבן ומשמעותו: המצלמה זיהתה צבע לבן ותחשב בהתאם את כל הצבעים בתמונה. יש לבצע איזון ללבן בכל פעם שתנאי התאורה משתנים.

**עומק שדה Depth Of Field** - מגדיר את המרחק שבו הדמות תנוע ועדיין תישאר בחדות. עומק שדה צר ישאיר בחדות אזור מסוים בעוד ששאר חלקי התמונה יהיו מחוץ לחדות. בעומק שדה רחב רוב פרטי התמונה יהיו חדים. עומק השדה מושפע מכמה גורמים:  
- ככל שהמרחק בין האובייקט לבין המצלמה גדל, כך גדל עומק השדה.  
- ככל שמגדילים את עדשת הצילום כך מגדילים את עומק השדה.  
- מיפתח צמצם גדול מרחיב את עומק השדה.

#### צילום בעומק שדה קטן מאוד

**מקרו Macro** - יכולת העדשה להתמקד קרוב במיוחד כדי לצלם תמונות בגודל 1:1. כלומר האובייקט יראה בתמונה בגודלו האמיתי.

**אורך מוקד Focal Length** - המרחק בין העדשה לבין חיישן הצילום. לרוב המרחק מיוצג במילימטר. העדשה המפורסמת ביותר 24-35 מ"מ.

#### הדמיה של עדשת אורך מוקד

**מייצב תמונה Image Stabilization** - מערכת אופטית שמטרתה לצמצם את רעידות המצלמה.

**פילטרים Filters** - מסננים הקיימים על עדשת הצילום או מתברגים עליה. מטרתם הכללית היא להרחיב את גיוון הצילום. הפילטר הנפוץ ביותר הוא פילטר ND, המסנן קרינה חזקה של אור שמש.

**חיישן CCD/Sensor** - התקן אלקטרוני שתפקידו להמיר את האור שנכנס דרך הצמצם לזרמים חשמליים.

**עינית Viewfinder** - החלון שדרכו אנו מביטים כדי להרכיב את הקומפוזיציה. במצלמות דיגיטליות יש גם LCD שהוא מסך קטן.

**נעילת חשיפה AE Lock** - אפשרות הקיימת במצלמה להגדיר ולנעול את ערכי החשיפה, המורכבים מצמצם וממהירות תריס.

**זום דיגיטלי Digital zoom** - הגדלה דיגיטלית (crop) של מרכז התמונה. פעולת ההגדלה הדיגיטלית פוגמת באיכות התמונה.

**בהירות Brightness** - עוצמת הצבע אשר נקבעת על ידי סולם דירוגים משחור (אין בהירות) עד לבן (מקסימום של בהירות). הגוון ומידת הרוויה של הגוון בצבע קובעים כיצד ייראו הצבעים בתמונה רבגונית.

### **תרגילים בצילום:**

עליך לצלם אלמנט בעומק שדה קטן מאוד. תוך כדי צילום עבור לאלמנט עם עומק שדה רחב. Change of focus.

**מטרת התרגיל:** תרגול המרכיבים המשפיעים על עומק השדה. רכישת מיומנות בשימוש בטבעת הפוקוס.

עליך לתרגל את תנועות המצלמה תוך הקפדה על תנועה חלקה ורציפה, ללא רעידות.

צלם אלמנט בעדשה צרה, התחל לבצע זום אוטו תוך כדי שמירת האלמנט בצד השמאלי העליון של הפריים.

**מטרת התרגילים:** קורדי נציה ושימוש נכון בתנועות המצלמה.

להרחבה על הנושא:

חוברת בצילום ותאורה-באתר "עושים תקשורת" ניר פרידמן

[/http://www.amalnet.k12.il/sites/commun](http://www.amalnet.k12.il/sites/commun)

"פרקים בטכנולוגיית צילום, עריכה וקול" הוצאת המנהל למדע וטכנולוגיה

### פרק 3: סטילס

#### מיקום הנושא בפריים

מאחר שמסגרת הפריים היא מלבנית ואופקית, יש הכרח לבדוק את המציאות מבעד למסגרת הזאת ולחפש את המיקום הטוב ביותר שבו המצלמה יכולה להציג את המציאות מנקודת מבט חדשנית, שונה, מקורית ואסתטית. לכאורה כולנו רואים את אותה מציאות, אבל למעשה כל אחד בוחר לכוון את המצלמה למקטע אחר של אותה מציאות ובכך להדגיש משהו אחר בתוכה. בצילום מוזמן, למשל בתסריט של סצנה, לפי דרישות הסצנה הצלם יבדוק מהו המקום הטוב ביותר להציב את המצלמה. דרישות הסצנה יכולות להיות האווירה שהמקום משרה, כיצד להדגיש את אופייה של הדמות דרך המקום, יחסים בין הדמויות וכדומה. מיקום האובייקטים בפריים יקבע את משמעות הסצנה. לכן הצילום נותן לנו כלים שונים למיקום הנושא בפריים.

א. סימטריות ואי סימטריות – ההנחה היא שאיזון סימטרי מעניק לצופה בפריים הרגשת נוחות, ואילו אי סימטריות יוצרת אצל הצופה אי נחת, וזו התחושה שהסצנה אמורה להעביר.

ב. צילום מקרוב, שבו מתמקדים על פרט אחד הממלא את המסך, מדגיש את האובייקט החשוב להמשך הסצנה. צילום מקרוב של פני הדמות יכול ליצור רגע

של רגש. צילום מקרוב של חלק מהגוף של הדמות יכול לרמז על הכנה לפעולה שתבצע הדמות לאור צילום התקריב שלה.

ג. זווית הצילום גם היא קובעת את נקודת המבט על הסצנה. אם מצלמים מגבוה, מקבלים זווית המקטינה את ערכו של האובייקט. לעומת זאת, זווית נמוכה נותנת אשליה שהאובייקט הוא בלתי פגיע.

ד. מיקום האובייקט - הפריים יהיה מעניין יותר אם לא ממקמים את האובייקט בריבוע המרכזי, כלומר לא משאירים מרווח שווה מהאובייקט אל כל אחד מצדי הפריים ומקצהו העליון של הפריים.

בכל מקום אחר שבו ממקמים את האובייקט מעניקים משמעות אחרת לפריים. למשל, אם מציבים קלוז אפ של פנים בפרופיל באחד מצדי הפריים כשכיוון המבט של הדמות למרווח הריק אזי לצופה יש הרגשה שהדמות מחכה למישהו. לעומת זאת, אם מעמידים דמות עם הפנים אל הצופה באחד משני השלישים הקיצוניים של הפריים אזי מעניקים לצופה תחושת ציפייה למשהו שיקרה מאחורי הדמות.



### תרגילים בסטילס:

בחר לוקיישן.

1. הוצא אליו את התלמידים ותן להם לצלם שלוש תמונות של הלוקיישן על פי ארבעת הסעיפים א – ד שלהלן.
2. כל תלמיד המציג את עבודתו בכיתה חייב להתייחס לבחירה של הנושא בפריים מתוך הלוקיישן, ולהסביר מה התמונה משדרת בהתאם לאופן הצגת האובייקט בפריים.

לדוגמה: חצר בית הספר.

מה מתוך שלל האירועים שגדשו את חצר בית הספר צולם? כיצד בחרו התלמידים את הפריים? האם קלזו אפ של תלמידה המתחממת בשמש או צילום סימטרי של קיר אחד הבניינים או הגדר? מה משדרת התמונה?

## **פרק 3.1: סטילס - שימוש בתאורה ובתכונות האובייקט**

**שימוש בתאורה בלוקיישן**

שימוש באור ובצל בלוקיישן גם נותן אפיון מעניין יותר של הלוקיישן או האובייקט.

לדוגמה:

צילום ביום מעונן מעניק לצילום אור מפוזר ורך, ואילו צילום ביום שמש מלא מעניק צללים קשים שמבליטים את האובייקטים או את המרקם של אובייקט. צילום בשעת שקיעה מעניק אור אלכסוני, שמדגיש פרטים רבים בלוקיישן.

1. משימה למורה: העמד בכיתה מערך תאורה פשוט והדגם לתלמידים את סוגי האור (רך או קונטרסטי). העמידו אובייקט כלשהו באמצע, וצלמו אותו במגוון אפשרויות תאורה.
2. משימה לתלמידים: צאו לצלם את האובייקט שבחר המורה בתאורת בין ערביים. המורה ינתח בכיתה את הצילומים שהתלמידים הביאו במושגים שנלמדו עד כה ( שימוש בתכונות התאורה של הלוקיישן, גודל פריים, בחירת נקודת המבט, זוויות הצילום).

### **שימוש בתכונות האובייקט**

כאשר מצלמים אובייקט תחילה יש להביט בו ולבדוק את תכונותיו המיוחדות אותו כאובייקט לצילום. בצילום עלינו להדגיש את התכונות המיוחדות של האובייקט. לדוגמה: אם מצלים איש זקן, הרי שפניו חרושות הקמטים או עיניו רבות ההבעה הן התכונות המאפיינות אותו. בעזרת שימוש בתאורה או בגודל פריים, כמו קלז-אפ, אפשר להדגיש את העניין שפניו מעוררות.

השימוש בתאורה יכול להדגיש את הקמטים שבפניו, ואילו גודל הפריים ידגיש את עיניו או את הבעתו המיוחדת. הדגשת מאפיינים ייחודיים כמו:

- צורה
- מרקם
- דגם החוזר על עצמו (גדר סורגים)

אם הלוקיישן מורכב מרצף של עמודים בשורה או שדרת עצים ארוכה, אפשר להעמיד את המצלמה כך שקווי העמודים או הקווים של גזעי העצים יצרו טור מתכנס כך שתיווצר קומפוזיציה מתכנסת אל קו אופק והתמונה תיראה עמוקה עד לאינסוף.

תרגיל:

על התלמידים למצוא אובייקט ולצלם אותו כך שתכונותיו יתבלטו. בכיתה ינתח המורה את התמונות ויציע הצעות לשיפור.

## פרק 3.2: סטילס - חזית ועומק הפריים, צבעוניות

### פור גראונד ובקגראונד (חזית הפריים ועומק הפריים)

התמונה מספרת סיפור. אחת הדרכים לספר סיפור הוא שימוש בתחום הקדמי ובתחום האחורי של התמונה, וזאת באמצעות העמדה מכוונת או בימיו. אם בתחום קדמי מתרחשת פעולה אחת ואילו בתחום האחורי קורה משהו אחר או סותר, אזי נוצר סיפור. ההבדל בין התחום הקדמי ובין התחום האחורי יכול להתבטא במספר דרכים. הניגוד בין שני התחומים הוא זה שמאפשר לתמונה להיות מעניינת או מספרת סיפור.

- פוקוס מול דיפוקוס
- פעולה מול אי פעולה
- פעולות סותרות
- דמות מוארת בקדמת הפריים מול דמות/דמויות /פעולה בתאורה עמומה או מוחשכת.

### צבעוניות

בחירת הצבעוניות מוסיפה נופך של אווירה לתמונה המצולמת. כדי להבין את השפעת הצבעים על התמונה שמצלמים ועל האווירה שמבקשים ליצור יש להכיר את מעגל הצבעים.

מעגל הצבעים חצוי לשני חלקים. חלק אחד נקרא רצף הצבעים הקרים והוא כולל את הכחולים, הירוקים וסגולים. החלק האחר הוא של הצבעים החמים, והוא כולל את האדומים, הכתומים והצהובים. וסילי קאנדינסקי, אחד האמנים הבולטים של המאה ה-20, ניסח תורת צבע מודרניסטית ואף צייר על פיה. על פי תורתו היחס בין הצבעים יוצר הרמוניה או דיסהרמוניה. בתיאוריית הצבע שלו הוא ניסח את כלל הצבעים המנוגדים, ועל פיה לכל צבע יש את הצבע המנוגד לו, ולא רק לשחור וללבן.

הצבעים המנוגדים הם:

- צהוב וסגול
- כחול וכתום
- אדום וירוק

כאשר רוצים ליצור תמונה הרמונית הנוסכת שלוה משתמשים בצבעוניות טונאלית, כלומר בצבעים סמוכים תחת אות חצי מעגל הצבע, היינו צבעים קרים או חמים, בלי לערבב בין הצבעים החמים לצבעים הקרים.

כאשר רוצים ליצור תמונה דיסהרמונית משתמשים בצבעים מנוגדים (צבעוניות א-טונאלית).

הצבעים המנוגדים ידגישו את הצבעוניות העזה של הצבע המנוגד לו. הסגול יראה סגול יותר כאשר מציבים אותו בסמוך לצבע צהוב, ולהפך.

צבעים סמוכים יבלעו את תכונות הצבע של הצבע הסמוך. למשל, אדום יראה פחות אדום אם יוצב ליד כתום.

תרגיל: הצב כרטיסיות צבעים שונות זו ליד זו ובחן את ההשפעה של צבעים שונים אלו על אלו.

### בהירות וכהות

ממד נוסף של צבעוניות התמונה הוא הבהירות שלה או עזות הצבע בה. תמונה יכולה להיות בעלת צבעוניות טונאלית אך עזה מאוד. אפקט ההרמוניה יושג במלואו אם התמונה תהיה טונאלית ובהירה ולא עזה, כך שלא תתקוף את החושים אלא תשרה רגיעה ושלוה.

## פרק 3.3: סטילס - פרספקטיבה

התמונה שמצלמים היא שטוחה ודו-ממדית, אבל זו לא התחושה שאנו מקבלים כאשר אנו צופים בה. מה הופך אותה לתלת-ממדית בעינו של המתבונן? בעצם התמונה אינה

תלת-ממדית אלא שומרת על תכונותיה השטוחות, אבל הדרך שבה היא צולמה יוצרת  
אשליה של תלת-ממד.

תכנון מוקדם של העמדת המצלמה מאפשר לשלוט על הדרך שבה יוצג הלוקיישן או  
האובייקט - שטוח או תלת-ממדי.

כדי לתת לאובייקט אשליה של תלת-ממד משתמשים בפרספקטיבה.

יש מספר דרכים ליצור פרספקטיבה:

- פרספקטיבת הזהב – כבר בתקופות קודמות ידעו הציירים ליצור אשליה של מרחב  
תלת-ממדי באמצעות משולש הזהב באמצעות העמדת האובייקטים בפריים ושימוש  
בקווי המיתאר שלהם כדי ליצור משולש שקצהו נקרא גם נקודת המגוז. נקודה זו  
היא מעין קו האופק של התמונה.

- אור וצל - העין האנושית מתייחסת לאזורים מוארים כקרובים יותר, ולאזורים  
חשוכים כמרוחקים יותר. שימוש בתאורה יכול ליצור אשליה של תלת-ממד.
- כיסוי והסתרה – כאשר חפץ מסתיר בחלקו חפץ אחר הוא נתפס כקרוב יותר  
מהחפץ שהוא מסתיר.
- גודל – חפץ קטן נתפס כרחוק, ואילו חפץ גדול נתפס כקרוב.

### **תרגיל מסכם:**

כיצד כל הממדים שהצגנו בשיעורים האחרונים (בנושא סטילס) יכולים להתבטא בצילום פריים שישרת את המטרה שהצבנו לעצמנו בצילום הלוקיישן/אובייקט?

האם כל הנושאים הם קונקרטיים וניתנים לצילום? מה קורה כאשר המטרה היא לצלם משהו לא מוחשי כמו רגש? או תחושה או פעולה לא קונקרטית כמו בדידות, פרידה, התאהבות, קירבה?

על התלמידים לצלם תמונה שכותרתה היא "סוף הקיץ". בכיתה ייערך דיון לגבי משמעות הביטוי "סוף הקיץ" לא במובן הקונקרטי שלו.

צימאון, יובש, כמיהה לגשם, סוף האהבה, פרידה. התלמידים ידרשו להפוך את המונחים האלה לצילום קונקרטי מבויים.

לאחר שלמדנו כיצד יש להעמיד את המצלמה באופן נייח ולצלם צילום מעניין ומקורי, ניתן להתקדם אל המצלמה הנעה המצלמת רצף של תמונות עוקבות - השוט.

## פרק 4: השפה הקולנועית – גדלים של שוטים

### גודלי שוט

**EXTREME CLOSE UP** - תקריב קיצוני, בדרך כלל של איבר בודד בגוף, בעיקר בפנים (עין או פה). נועד להדגיש פעולה או תגובה של הדמות שנועדה לשמש תפקיד חשוב בעלילה, או באפיון הדמות.

**CLOSE UP** - צילום אובייקט הממלא את הפריים משתמשים בו בצילום של אדם, גפיים או פנים. נועד להדגיש פעולה שהבמאי מסמן כחשובה, למשל שליפה של אקדח. משתמשים בצילום כזה גם כדי להדגיש תגובות של דמות או לחשוף רגשות של הדמות, בדרך כלל בדומות או מלודרמות.

**MEDIUM CLOSE UP** – צילום פנים, כולל הצוואר של האדם.

**MEDIUM SHOT** – צילום גוף האדם מהראש ועד המותניים. משתמשים בצילום כזה במהלך דיאלוג בין דמויות, כדי להראות את התפתחות היחסים ביניהן – יחסי קירבה או קונפליקט דרמטי.

**AMERICAN SHOT** – צילום גוף האדם עד קו הברך. צילום כזה מתרחק מעט מהדמות, ונותן מידע נוסף מעבר למעשיה או תגובותיה של הדמות. הוא מאפשר לראות דמויות נוספות בפריים, לא בצמוד לה אלא גם במרחק-מה ממנה, או פרטים נוספים ברקע הסובב את הדמות.

**FULL SHOT** - צילום גוף האדם שבו כל הגוף נתחם בפריים. בסוג צילום זה מקשרים את הנעשה בסט, ברקע הצילום, עם מעשיה או תנועותיה של הדמות.

**LONG SHOT** – צילום מרחוק, שבו בדרך כלל ניתן לזהות את הדמות. תפקידו של צילום כזה הוא לתת לצופה מושג על החלל שבו מתרחשת הפעולה ועל תפקידה של הדמות או כמה דמויות בחלל זה כמו רחוב, מגרש כדורגל וכדומה.

**EXTREME LONG SHOT** – אקסטרים לונג שוט  
צילום מוקצן מרחוק. בדרך כלל לא ניתן לזהות אנשים.

### **HEAD ROOM**

הרווח שבין קצה הראש המצולם לבין הקצה העליון של הפריים.

## **פרק 4.1: השפה הקולנועית - זוויות צילום ותנועות מצלמה**

**זוויות צילום**



**LOW ANGLE** - זווית נמוכה: צילום מתחת לגובה עיני המצלום. גורמת למצלום

להיראות מתנשא ושולט.

**HIGH ANGLE** - זווית גבוהה: צילום מעל גובה עיני המצלום. גורמת למצלום להיראות

מוקטן או מגוחך.

**UP TILT /DOWN** – טילט - תנועה אנכית מעלה או מטה כשהמצלמה נשארת על

צירה. משמש כדי לעקוב אחר פעולה על המסך המתרחשת כלפי מעלה או מטה.

**PAN RIGHT/ LEFT** – פאן – תנועה אופקית ימינה או שמאלה כשהמצלמה נשארת

על צירה. משמש כדי לעקוב אחר פעולה המתרחשת מימין לשמאל או להפך.

**DOLLY** -דולי- התקרבות והתרחקות של המצלמה מהאובייקט. מתבצע בדרך כלל על

ידי עגלה על מסילה שעליה מוצבת המצלמה ובעזרתה היא נעה.

**TRACK** – טראק – תנועה במקביל לאובייקט ( בדרך כלל על גבי מסילה).

**TRAVELLING** – טרבלינג – שוט המצלום מרכב בתנועה.

**FOLLOW** – תנועת מעקב אחר אובייקט מלפנים או מאחור.

**CRANE** - קריין – מנוף המאפשר לשלב את כל התנועות ביחד.

בעת צילום שוט יש לקחת בחשבון את אותם מרכיבי הצילום של צילום הסטילס, אבל בנוסף יש להבין כי בעת צילום שוט המצלמה יכולה להיות בתנועה או האובייקט המצלום יכול להיות בתנועה בתוך מרחב הפריים, וכך יש שינוי תמידי של הפריים במהלך הצילום.

## תרגיל ONE SHOT

צילום שוט מחייב תכנון מוקדם של תנועת האובייקטים בפריים ושל תנועת המצלמה.

### דרישות התרגיל:

1. צילום על פי תסריט
  2. התרחשות שלמה על המסך בעלת התחלה, אמצע וסוף.
  3. מצלמה סטטית (ניתן לעשות פאן או טילט בלבד)
- השוט המצולם חייב להגשים בדרך הטובה ביותר את מה שהתסריט דורש ממנו. הבמאי והצלם מתכננים צילום בהתאם לתסריט, עליהם להבין את הפעולה שצריכה להתרחש על המסך ולהשתמש במרכיבי הצילום אשר יכולים להבליט באופן הטוב ביותר את דרישות התסריט ואת הפעולה - זוויות צילום, פורגראונד ובקגראונד, תאורה, פרספקטיבה וכדומה. יש לזכור כי דרישת התרגיל היא שהמצלמה תהיה סטטית ולא תנוע אלא על צירה.

## פרק 5: תסריט - מושגי יסוד

סצנה - אירוע בסרט המתרחש במקום אחד ובזמן אחד.

**סיקוונס** - רצף של סצנות המציג אירוע אחד / שלב בהתפתחות העלילה.

**סינופסיס** - תקציר העלילה של התסריט, באורך של עמוד עד שניים. מכיל את הדמויות הפועלות ואת סך כל הפעולות בתסריט.

**טריטמנט** - חלוקת הסינופסיס לסצנות, ללא דיאלוגים. בטריטמנט נקבע המבנה באופן סופי, מתמלאים חורים בעלילה, וכן נקבעים אפיון הדמויות, רגעי השיא הדרמתי וההקלה במתח, וסדר הסצנות.

**פיץ'** - סיפור בקצרה של עלילת הסרט בהיקף של ארבע עד חמש שורות. הפיץ מכיל את שלבי העלילה העיקריים, המניע של הדמות וסוף הסיפור.

## פרק 5.1: **תסריט** - מרכיבי הסיפור הקולנועי

### מרכיבי הסיפור הקולנועי:

כדי שנוכל לפתח את הרעיון שמהווה בסיס לסרט, עליו לכלול מספר מרכיבים:

#### הגיבור

1. של מי הסיפור?
  2. האם הסיפור מסופר מנקודת המבט של הדמות הראשית?
- הגיבור הוא זה שעובר את ההרפתקאות, הוא זה שעובר את התהליך בסיפור. הוא מאופיין על פי שלושה מאפיינים:
- מוביל את העלילה
  - מבצע החלטות
  - עובר שינוי במהלך הסרט. מתחיל כאדם אחד ומסיים אותו כאדם שונה לחלוטין.

בשלב הרעיון הדמויות ומערכת היחסים ביניהן עדיין לא מגובשים. לכן השלב הראשון הוא לקבוע מיהי הדמות הראשית. על פי נקודת מבטה ייקבעו כל האירועים במהלך התסריט. נקודת המבט שלה היא זו שתיצור אצל הצופה את ההזדהות עימה.

#### החיים המתערערים

בעיה שמעבר לשגרה מכריחה את הגיבור לשנות את עצמו כדי להתמודד איתה. לדמות בתחילת הסרט יש בעיה אישית שיש למצוא לה פתרון עד לסוף הסרט. בעיה זו תוביל למציאת מטרתה של הדמות והגדרת הקונפליקט שיעסיק אותנו בסרט.

### **יציאה למסע**

כל סרט הוא מסע. הגיבור עוזב את חיי השגרה שלו ויוצא למקום או לדרך שסופם לא ידוע לו.

### **מטרה**

לכל דמות בסרט צריכה להיות מטרה, והיא זו המניעה אותה קדימה. המטרה יוצרת מניע להתנהגותה של הדמות, ויוצרת בסיס לקונפליקט שמוביל את הסרט. בסרט יש שני מרכיבים - המטרה הידועה והמטרה האמיתית. הגיבור יודע מה המטרה שלו אבל בסוף הסרט הגיבור משיג מטרה הרבה יותר רחבה, כמו קבלה חברתית, השגת הצדק וכדומה.

### **מכשולים**

על הגיבור להיתקל במכשולים שונים במסעו, וכשיצליח לעבור אותם יזכה בשינוי בחייו.

### **סיפור הוא תיאור ההתרחשות שהובילה לשינוי**

סוגים של שינוי:

1. גילוי – כל חיי חשבתי ש... וגיליתי ש.....

2. שינוי אישיותי

3. שינוי פיזי

4. שינוי סטטוס

**אל תכתבו על מה שלא מרגש אתכם. כך תוכלו פחות לגעת בקהל**

**שלכם.**

יש שתי דרכים לספר סיפור:

· דרך אחת: כל זה קרה בגלל ש... לדוגמה: "אם לא הייתי חוצה את הכביש באדום אז..."

דרך אחרת: מה היה אם... לדוגמה: "מה היה קורה אם הייתי נזהר יותר ולא..."

## פרק 5.2: **תסריט** - מבנה הסרט

**אקספוזיציה** - ההתחלה של הסרט, שבה פוגשים את הגיבור ואת שאר דמויות. לומדים על מערך היחסים ביניהן, על המקום וזמן ההתרחשות של הסיפור. לומדים להכיר את הגיבור, את תכונותיו, לומדים להזדהות איתו, ולומדים מה הבעיה שלו.

**אירוע מחולל** - אירוע המפר את שגרת חייו של הגיבור. אירוע זה נובע מהבעיה האישית שממנה סובל הגיבור, או יש לו קשר לבעיה הזאת, או קשור למטרה שהגיבור רוצה להשיג לעצמו. נקודת תפנית ראשונה - לראשונה הגיבור נוקט בפעולה שתוביל אותו להתמודדות ישירה עם הבעיה וכדי להשיג את המטרה שלו בסרט.

**Ups&downs** – עליות ומורדות. הגיבור מנסה להתמודד עם הבעיה ולהשיג את המטרה בכל מיני דרכים. רוב דרכי הפעולה שהוא נוקט נדונות לכישלון או נחסמות בפניו, ועליו למצוא את הדרך להשיג את המטרה. אל הגיבור מצטרפות דמויות המשנה (הסיידקיק).

**נקודת תפנית שנייה** – אירוע (יכול להיות שרירותי) המוביל את הגיבור ואת האנטגוניסט לידי עימות ופתרון הבעיה של הגיבור.

**שיא** - השיא הרגשי של הסרט. הגיבור ניצב בין שתי החלטות הבחירה וצריך לבחור באיזו פעולה לנקוט. הבחירה הזו משקפת את ההבנה לגבי התהליך שהוא עבר ואת השינוי שחל בו.

**עימות** – הגיבור מתייצב לעימות עם אויבו, מכניע אותו או מובס לו.

התרה – פתרון הקונפליקט, המתבטא בתבוסתו או בניצחונו של הגיבור.  
סוף – סגירת כל הקצוות של הסיפור.

### **קונפליקט**

אריסטו קבע כי הקונפליקט מסייע לגיבור לעבור שינוי. בסיפור הקולנועי הקונפליקט מהווה את מרכז הדרמה. העימות הוא בין שני כוחות מנוגדים בתסריט - בין הגיבור, הפרוטגוניסט, ובין האנטגוניסט. העניין והסקרנות של הצופה בסרט מושגים בגלל שהוא מבקש לדעת מהן תוצאות הקונפליקט. הקונפליקט הוא הציר שעליו נעה העלילה. סוגי הקונפליקט העיקריים:

- קונפליקט בין שני אנשים
- קונפליקט בין אדם לבין סביבה
- קונפליקט בין אדם לבין עצמו
- קונפליקט בין אדם לבין טבע.

### **תרגילים בתסריטאות**

מרעיון לתסריט:

מטרת התרגיל: פיתוח היצירתיות

עזרים: חבילת נרות חימום

מוזיקה מז'אנרים שונים, כולל שירים מילוליים ונעימות.

חדר כיתה מוחשך ופנוי מכיסאות ושולחנות.

מהלך התרגיל:

לפני השיעור מפנים את השולחנות והכיסאות, מחשיכים את הכיתה ומפזרים נרות דולקים על הרצפה.

התלמידים נכנסים אל החדר רק עם כלי כתיבה ודף.  
המורה משמיע קטע מוזיקלי ועל התלמידים לרשום מה הם מדמיינים בעת  
שמיעת המוזיקה, איזו סצנה הם רואים בדמיונם.  
עם גמר ההשמעה כמה תלמידים מקריאים את מה שכתבו ומפתחים דיון דרך  
השאלה: מה במוזיקה הוביל אותך לחשוב על סצנה כזו?

**הרציונל:** עיצוב הכיתה עם הנרות יוצר אווירה אחרת, המנתקת את הכיתה  
מעולם בית הספר ופותחת אפשרות להבעה אחרת. הנרות עוזרים לתלמידים  
להתבונן פנימה אל עצמם ולהתרכז במוזיקה, במקצב, במילים ובאווירה שהיא  
משדרת.

מסקנה: כל אחד יכול לדמיין וכל אחד יכול לכתוב (גם חסרי האמונה העצמית  
מגלים שהם חשבו על משהו). בנוסף, רעיונות לסרטים יכולים לנבוע מכל מקום -  
מוזיקה, עיתון, תמונה או סיפור שקראנו.  
○ אפשר לחזור על התרגיל עם תמונות שמביאים לכיתה או כתבות  
בעיתון.

### מטרת התרגיל : איך כותבים תיאור?

כל תלמיד מקבל תמונה המצולמת במהלך פעולה של אדם אחד או מספר אנשים. על  
כל תלמיד לתאר בכתב את התמונה שקיבל.  
כל תלמיד קורא בפני הכיתה את התיאור שלו ובסוף מראה את התמונה לכיתה.  
● האם התיאור מתאים לתמונה?  
● מה חסר בתיאור?

### מטרת התרגיל: סיפור חייב לרגש

על כל תלמיד להביא לכיתה רגע קולנועי שריגש אותו.  
הקרנת הקטעים שריגשו את התלמידים.

## שאלות:

1. למה הקטע מרגש בעיניך?
2. איך הצילום, הבימוי, הטקסט תורמים כולם להעצמת הקטע והשפעתו על הקהל?
3. אילו סוגי סרטים מרגשים אותנו?

להביא כתבה מרגשת אל הכיתה.

מטרת התרגיל: איך מספרים סיפור?

להביא כתבה שמרגשת את התלמיד אל הכיתה.

על כל תלמיד לספר את סיפור הכתבה - מהו הסיפור?

גולדמן: יש שתי דרכים לספר סיפור:

· כל זה קרה בגלל ש...

· מה היה אם....

לכתוב את סיפור הכתבה בשתי הצורות הנ"ל.

**מה משותף לכל סיפור?**

מטרת התרגיל: כיצד כותבים פיץ?

פיץ' – תקציר סיפור בן ארבע שורות המכיל את כל מרכיבי הסיפור, על פי הנוסחה הבאה:

ל \_\_\_\_\_ ( שם הדמות ותיאורה ) יש בעיה \_\_\_\_\_ יום אחד היא /

הוא \_\_\_\_\_ ( החיים מתערערים ) הוא / היא מתמודד / ת עם הבעיה

ע"י \_\_\_\_\_ ( יציאה למסע ומכשולים ) מצליח / לא מצליח ( להשיג את

מטרתו ) ובסוף \_\_\_\_\_.



### מטרת התרגיל: כתיבת תסריט ל one shot

תסריט ל ONE SHOT הוא תסריט לסצנה קצרה המתרחשת במקום אחד וללא דיאלוג.

על התלמידים לכתוב תיאור של המתרחש בשוט.

#### הגדרות התרגיל:

1. התסריט צריך להיות בעל התחלה, אמצע וסוף.
2. על התסריט להעביר מצב של שינוי - התסריט חייב להתחיל במצב קיים אשר ישתנה בעקבות כניסתו של גורם נוסף (חפץ או דמות נוספת).
3. על התסריטאי להכין את הקהל לפאנץ' של סוף הסרט.

התסריט יהיה ללא דיאלוגים, ניתן להלביש סאונד בעריכה. תיאור הסאונד חייב להופיע .

### מטרת התרגיל: כתיבת תסריט לשלושה שוטים

#### הגדרות התרגיל

1. התסריט חייב להיות בעל התחלה, אמצע וסוף.
2. התסריט חייב להתרחש במקום אחד.
3. ללא דיאלוגים.
4. לתאר פעולה אחת מתמשכת.

### מטרת התרגיל: כתיבת תסריט לווידיאו קליפ

## הגדרות התרגיל

1. הקליפ חייב להיות על שיר ישראלי.
2. אורכו של הקליפ יהיה עד 2 דקות

## חומר רקע:

יש מספר סוגי קליפים: ( להביא דוגמאות לכל סוג קליפ )

1. קליפ עלילתי – קליפ שהוויזואלים שלו תואמים את מילות השיר או ברוח השיר.
2. קליפ של הופעה חיה – קליפ המעביר זוויות שונות של הופעה חיה.
3. קליפ המשלב עלילה עם הופעה של הלהקה.
4. קליפ שלעלילה שלו אין כל קשר למילות השיר.

תרגיל: כל תלמיד יביא קליפ לכיתה שהוא אוהב. כך נקבל מגוון של קליפים מסוגים שונים.

- מה אתה אוהב בקליפ?
- לאיזה סוג קליפים שייך הקליפ שלך?
- מהו הסגנון של הקליפ?

## מטרת התרגיל: תרגול שלבים בפיתוח התסריט

1. קריאה והבנה של השיר. על התלמיד להביא את מילות השיר שבחר ולהסביר לכיתה על מה מדבר השיר. מהו נושא השיר?
2. החלטה לגבי סוג הקליפ והסגנון הוויזואלי שלו.

3. כתיבת תקציר עלילתי של הקליפ.

4. כתיבת רשימת ויזואליה אשר מתקשרים אסוציאטיבית לנושא הסרט. לדוגמה:  
פרידה: דלת נטרקת, סיגריה נשרפת עד תום במאפרה, שעון קיר בזמנים שונים,  
ארוחת בוקר ערוכה לשניים ורק דמות אחת יושבת לשולחן.

1. כתיבת התסריט בפורמט הבא:

מילים	ויזואל	תזמון

## פרק 6: עריכה - מושגי יסוד

עריכת סרט היא תהליך ארוך, איטי ומדויק. עבודת העריכה במהותה היא למצות את חומרי הגלם ולהגיע למקסימום יצירתיות עד לכדי יצירה בעלת משמעות. כיום הטכנולוגיה מקנה אפשרויות רבות לעריכה. ניצול מקסימלי של הטכנולוגיה בשילוב הכישרון יובילו ליצירה מושלמת.

**AVI Interleaved Video Audio** - קובץ מחשב המכיל וידיאו ואודיו.

**Bit Binary Digit** - יחידת הזיכרון הקטנה ביותר של המחשב.

**Byte** - יחידת זיכרון במחשב שמשמעותה 8 פעמים bit.

**BARS** - אות לכיול תמונה המכיל את שלושת צבעי היסוד האופטיים.

**TONE** - פולס בתדר של 1 קילוהרץ. נשלח ממקור חיצוני, ומשמש לכיול מכשירי ההקלטה.

**CTL** - גל חשמלי שתפקידו לסנכרן בין אותות הוידאו והאודיו. מיוצר בזמן ההקלטה.

**Time Cod** - אותות אלקטרוניים המוטבעים על הסרט ביחידות של זמן רציף מתחילת ההקלטה. לכל פריים יש מספר המיוצג על חיווי של פריים, שנייה, דקה ושעה. הטיים קוד הוא קבוע ולא ניתן לאיפוס או לשינוי.

**Fire wire** - שם לשיטה המהירה שבה מעבירים נתונים ממצלמה למחשב. בשיטה זו יש שליטה על המצלמה דרך המחשב, מבלי לגעת במצלמה לאחר חיבורה למחשב.

**FPS Frame per Second** - מספר פריימים בשנייה אחת של וידיאו.

**Rendering** - תהליך שבו מערכת העריכה מעבדת את חומרי הגלם ואפקטים לקובץ וידיאו שלם.

**MPEG Group Experts Pictures Motion** - סטנדרט של דחיסת וידיאו ואודיו.

**Mp3** - קובץ קול דחוס.

**RAM** - הזיכרון הזמני של המחשב. זיכרון זה נמחק כאשר מכבים את המחשב.

**Capture** - העברת קטע וידיאו למחשב (לכידה).

**EDL Edit Decision List** - רשימת רצף של השוטים, האפקטים ונתוני העריכה המרכיבים את הסרט.

**Fast Motion** - האצת תנועה.

**Slow Motion** - האטת תנועה.

**Layers** - עריכה בשכבות של שוטים ומקורות שונים של תמונה על אותו פריים.

- Cross Editing** - סגנון עריכה שבו עורכים אירועים בזמן. בין האירועים יש קשר מסוים מבחינה עלילתית.
- Parallel Editing** - עריכה מקבילה. סגנון עריכה שבו עורכים שני אירועים מקבילים בזמן ומיקומם שונה.
- Reaction Shot** - שוט תגובה. שוט המוכנס בעריכה ובא להראות תגובה של מישהו לפעולה שהתרחשה.
- InterCut** - חיתוך לפרט מתוך הסצנה. שימוש נכון באינטרקט עוזר לעורך לגשר בין שני הפרטים ולפתור בעיות.
- Jump Cut** - חיתוך מובלט שנוצר כתוצאה מעריכה לא נכונה, למשל :
  - המשכיות של רקע, תנועה, אלמנטים, קצב, צבע וכדומה.
  - חיתוך של דמות מאותו גודל לאותו גודל ללא שינוי משמעותי של זווית הצילום (לפחות 30 מעלות).
  - חיתוך באמצע תנועה של המצלמה או הדמות.
  - חיתוך לזמן אחר באותו מקום.
- Cutaway** - חיתוך במהלך הסצנה לדבר-מה המתרחש באותה עת וללא מעורבות ישירה לסצנה.
- Insert** - חיתוך לפרט מהעלילה שאינו קשור לפני הגיבורים.
- Master Shot** - שוט המכסה את כל הסצנה.

## פרק 6.1: עריכה - שלבים בעריכה

- יש מגוון רחב של תוכנות לעריכת סרטים, וכולן עובדות על אותו עיקרון. כדי לערוך סרט המחשב צריך:
- כרטיס DV לחיבור המצלמה עם המחשב ולהעברת החומרים.
- מקום אחסון (4 דקות של צילום דיגיטלי תופסות נפח של 1 ג'יגה).
- תוכנת עריכה.
- שיטת עבודה.

שיטת העבודה מורכבת ממספר שלבים:

- 1) מיון ורישום - נהוג לצפות בכל החומרים המצולמים, ולרשום מהם הקטעים הטובים. תהליך זה נקרא LOGGING
- 2) דגימה- הכנסת החומרים למחשב. שלב זה מקנה נגישות לחומרי הגלם, שליטה בחומרים ומניעת שחיקה של חומר הגלם.
- 3) בחירת השוטים הטובים והנחתם בפס העריכה.
- 4) קיצור החומר וארגונו על פס העריכה.
- 5) עריכה של פס הקול והכתוביות.
- 6) הקרנת ניסיון כדי לשמוע דעות של עמיתים ולקבל הערות לתיקון.
- 7) הורדה לפורמט שידור (קלטת או דיסק).

### **מיון ורישום:**

יש צורך לעבור על כל החומרים המצולמים. הצפייה נועדה לאפשר לרשום את החומרים על פי נקודות ציון בטיים קוד. אין תבנית מוסכמת אחת לצורת הרישום. חשוב לציין את מספר הטייק, בעיות צילום, איכות הסאונד, משחק וכדומה.  
לרישום מספר מטרות:

- א. שליטה בכל החומרים המצולמים.
- ב. מניעת שחיקה של חומר הגלם. כל צפייה שוחקת את החומר, ורישום מאפשר לגשת לקטע בלי לצפות בו.
- ג. הרישום חוסך זמן בחדר העריכה. יש אפשרות לחשוב עריכה, כלומר לחשוב איך הסרט יראה בלי להיכנס פיזית לתוכנה ולערוך אותו במחשב.

### **שלב הדגימה:**

העברת החומרים המצולמים למחשב. ההחלטה מה לדגום כרוכה בשיקולי דעת שונים: כמות החומרים, כמות הזיכרון במחשב, איכות החומרים וכדומה.  
לשלב הדגימה מגיעים לאחר ביצוע רישום מדויק של החומר.  
מומלץ למיין את החומר מראש.

### **שלב הראפ קאט:**

הנחת השוטים הטובים ביותר על פס העריכה (TIME LINE). מטרת השלב היא לבנות סרט בצורה גסה, עם התחלה, אמצע וסוף. קיצור של השוטים (TRIM) נועד לחבר את השוטים כך שלא תודגש תכונת העריכה ותיווצר משמעות חדשה לשוטים.  
שלב זה הוא קשה במיוחד, שכן בו נבחן כשרון העריכה והיצירתיות של העורך. בשלב זה אין להתעסק בניקויים, תיקוני צבע או סאונד וכדומה.  
שלב זה נקרא **OFFLINE**, וגרסה זו של הסרט היא ארוכה בערך ב-20% מאורכו הסופי.

לאחר מכן ניגשים לתיקונים העדינים שדרושים לסרט: ניקוי רעשים, חיתוכים מדויקים, הפרדת ערוצים, שימוש באפקטים ועוד. שלב זה מכונה **ONLINE** או **FINE CUT**.

שלב זה דורש מיומנות רבה בתוכנה והמון סבלנות. אין טעם לבצעו כאשר הסיפור אינו סופי.

#### **עריכת פס הקול וכתוביות:**

לאחר שהסרט מוכן לחלוטין מעצב פס הקול נכנס לחדר העריכה כדי לבצע את עבודת

הסאונד: הכנסת אפקטים קוליים, בחירות מוזיקליות ומיקס סאונד.

גם את הכתוביות מכינים בשלב זה.

לפני שמורידים סופית את הסרט לקלטת ומוחקים אותו מהזיכרון רצוי לקבל עליו חוות דעת.

הכניסו לחדר העריכה חברים ומכרים והראו להם את הסרט. הקשיבו להערותיהם, כי בסופו

של דבר הם הצופים והסיפור אמור לגעת בהם.

## **תרגילים בעריכה:**

על התלמיד לבחור חמש או שש תמונות מהעיתון היומי ולהדביק אותן על דף  
כך שיספרו סיפור.

**מטרת התרגיל:** המחשה של העריכה כיוצרת סיפור, מערכת של דימויים  
והקשרים.

התחילו בצילום סצנה עם שני משתתפים. שנו את זוויות הצילום תוך כדי  
שמירת קו ה-180 מעלות.

**מטרת התרגיל:** תרגול והתמדה בהגדרת קו ה-180 מעלות.



**סרטים שכדאי לנתח את עריכתם:**

התפוז המכני - בטהובן כהשראה וכסיוט.

אפוקליפסה עכשיו - התקפה משולבת לצלילי ואגנר.

מרכבות האש - מונטאז של הלכי נפש וזמן.

**להרחבה בנושא באתרים:**

[http://vlib.eitan.ac.il/digital\\_imaging/intro.html#top](http://vlib.eitan.ac.il/digital_imaging/intro.html#top)

<http://www.pcpower.co.il/DVBSCS.html>

<http://www.pcphobia.co.il/articles.asp>

## פרק 7: תיעודי - מבוא

ניתן לומר שהקולנוע נולד עם סרטי התעודה, כאשר בערב שבת, ה- 28 בדצמבר 1895, התקיימה במרתף של בית קפה פריזאי ההקרנה הציבורית הראשונה של האחים לומייר. הציבור שילם פרנק אחד כדי לראות במשך עשרים דקות אסופה של סרטים שאורך כל אחד מהם בין 20 ל- 50 שניות. הקרנה זו ציינה את ראשיתו של הקולנוע. אסופת הסרטים של האחים לומייר הייתה סרטים קצרים שהציגו סיטואציות דוקומנטריות של אובייקטים בתנועה. לדוגמה: יציאת פועלים מבית חרושת, רכבת נכנסת לתחנה, הריסת קיר, ואפילו האחים עצמם בארוחת בוקר עם תינוק. המונח "סרט תעודה" ( Documentary ) הוטבע כבר באמצע שנות העשרים של המאה ה-20. בעצם קשה להגדיר סרט תעודה, ולעיתים לא קל להבחין בינו, בין חדשות, בין כתבות טלוויזיה ובין תכניות מציאות (ריאליטי).

### תיעוד המציאות מהו?

זה מאה שנים ויותר מתמודד הקולנוע עם השאלה מהו תיעוד. האם התיעוד הוא ייצוג אובייקטיבי? האם אפשר להציג מציאות בסרט? עם התפתחות הקולנוע התמסדה הנחת היסוד שלפיה כל תיעוד הוא פרשנות: קולנוענים מקבלים כל העת הכרעות: הם מציבים את המצלמה לצילום אדם זה או אחר, הם בוחרים בשלב העריכה את החומרים מתוך מה שצולם ומסדרים אותם ברצף זה ולא אחר. אותה מציאות יכולה להתארגן בצורות ומשמעויות שונות בידי יוצרים שונים, ולהביא ליצירת סרט אחר בסופו של דבר.

הדוגמה הטובה ביותר לעניין תיעוד היא השאלה "כיצד מתעדים שריפה"?

נדמיין כי אנחנו עדים לשריפה. גם בלי שנהיה ערים להטיית הסיפור והתיעוד נצטרך להפעיל שיקולי דעת בפעולת התיעוד, שהרי אם כמה אנשים עדים לשריפה, כל אחד מהם יחווה אותה ויתעד אותה בצורה שונה, על פי דרכו ונקודת מבטו.

לדוגמה: מה קורה כאשר מתחוללת שריפה: בניין עולה בלהבות; כבאי מטפס על סולם במעלה הבניין הבווער; אדם רץ במהירות במדרגות הבית והאש דוהרת אחריו; דיירים ועוברים ושבים עומדים בצד ומתבוננים בשריפה. כל המצבים האלה מתקיימים בעת ובעונה אחת בתוך אותה מציאות ובאותו מרחב. אנחנו המתעדים, המספרים את סיפור האירוע, צריכים להחליט על מה או על מי אנחנו ממקדים את הסיפור: אם נבחר למקד את הצילום בכבאי המטפס בסולם, בהבעות פניו ובתנועותיו הרי מוקד הסיפור שלנו יהיה הכבאי וגברתו.

לעומת זאת, אם נבחר למקד את הסיפור בדיירים העומדים לרגלי הבניין ומתבוננים בביתם הבווער, הצופה יחוש הזדהות עם התרגשותם, עם דאגתם ועם חוסר האונים שלהם.

כלומר, כל בחירה מציעה בהכרח פירוש אחר למציאות.

הסרט התיעודי אינו יכול להיות בלתי מעורב: כל מה שיוצר הסרט יכול לשאוף לו הוא לייצג, לתאר ולספר את המציאות באופן הנאמן ביותר לדרך שבה הוא רואה ומבין אותה.

## **פרק 7.1: תיעודי-כתבה, תכנית מציאות או סרט**

כתבות טלוויזיה, תכניות ריאליטי (מציאות), סרטי הדרכה וסרטי תדמית - כל אלה עושים שימוש בחומרים מתוך המציאות. ההבדלים ביניהם לבין הז'אנר (סוגה) הנקרא "קולנוע תיעודי" אינם נובעים מתוך הגדרות חותכות, אלא ממורכבות המשמעויות שלהם ונאמנותם לעולם המתואר.

**א. כתבת טלוויזיה או חדשות**

החדשות הן סדרת כתבות המסקרות את אירועי היום. הן מתומצתות ומיידיות. אייטם החדשות אינו נמשך יותר מכמה דקות ספורות, הוא מספר על הכאן והעכשיו, מתאר מה קרה והיכן, ורק לעיתים נדירות מתעמק בסיבה להתרחשות האירועים ובאופי התרחשותם. עיתונות חדשותית היא עיתונות עובדתית, העוסקת בדרך כלל באירוע מרכזי אחד, ועל פי רב מסתפקת בתיאור מתומצת של העובדות. בחדשות מספרים על אירוע שמעניין את הציבור ומתרחש עכשיו, אירוע שהציבור לדעת עליו. לעומת זאת כתבות טלוויזיה הן ארוכות יותר, עד 10 דקות, משודרות בדרך כלל בסוף השבוע, מרוחקות מזמן ההתרחשות האירוע שהן מתארות ומנסות להציג ראייה מעמיקה אך אובייקטיבית על הנושא. כתבת טלוויזיה מטפלת בנושא אחד, שאלה מרכזית שעליה הכתבה מנסה לתת תשובה. הכתבות עוסקות בעניין ציבורי, תרבותי, רכילותי, תעשייתי, פסיכולוגי, חברתי וכדומה.

המושג "סרט דוקומנטרי" אינו מוגדר, ולפעמים קשה להבחין בין סרט דוקומנטרי לבין כתבת החדשות. ואולם, אפשר להבחין בין כתבת חדשות לבין סרט דוקומנטרי בכמה דרכים: חדשות מתעסקות בעובדות, וליתר דיוק בתיאור מתומצת של מספר עובדות, בלי הסברים מעמיקים או רגש. בחדשות מספרים על אירוע מרכזי שמעניין את הציבור, והציר המרכזי של הכתבה הוא תמיד שאלה שעליה מנסים לתת תשובה.

לעומת זאת, בסרט דוקומנטרי יש גיבור, סיפור עם התחלה אמצע וסוף, קונפליקט ופתירתו. סרט על בני נוער אשר מעריצים כוכבים יכול היה להיות סרט דוקומנטרי מרתק. ואולם, אם הצוות שמכין את הסרט אומר: "רצינו לבדוק את התופעה של בני הנוער המעריצים כוכבים על ואת השלכותיה" אזי המוצר הסופי הופך מסרט לכתבה. זאת בגלל שהשאלה והחיפוש אחר התשובה לשאלה הם הנושא העיקרי בסרט, ולא סיפור, עלילה וגיבורים.

דוגמה נוספת: קבוצת תלמידים יצאה לבדוק "איך לומדים במשותף באותו בית ספר תלמידים יהודים וערבים?" גם כאן כאשר השאלה היא הציר שסביבו עושים את הסרט אזי מתקבלת כתבה.

"בסרט דוקומנטרי אין עלילה" - זוהי הדעה הרווחת בקרב המורים והתלמידים שפגשתי.

זוהי תפיסה שגויה. בכל סרט דוקומנטרי יש עלילה ויש גיבור, והחוקים של בניית הסיפור בסרט דוקומנטרי הם אותם חוקים של סרט עלילתי דרמטי.

סרט שאין בו גיבור ואין בו עלילה והוא רצף של ראיונות עם מומחים סביב נושא מסוים וכן מלווה אותו קריינות של הבמאי – זוהי כתבה, לדוגמה הסרט "גוש קטיף", באתר:

[/http://cms.education.gov.il/educationcms/units/meducation/seret](http://cms.education.gov.il/educationcms/units/meducation/seret)

סרט נוסף שהוא בעל אופי כתבתי הוא הסרט "ובניהם", הבודק את היחסים בין זוגות של תאומים. אין בו גיבור אחד ואין קונפליקט או פעולה (הסבר מפורט בהמשך), ולכן זהו תיאור מצב. ל"סיפורו של מוטי" יש פוטנציאל להיות סרט משום שיש גיבור, יש קונפליקט ויש דרמה. ואולם, שתי סיבות גורמות לו להיות כתבה חדשותית מורחבת: הקריינות של הבמאי המלווה את הסרט ומסבירה אותו, והעובדה שרוב האירועים התרחשו בעבר.

### **ב. תכניות מציאות – ריאליטי**

בשנים האחרונות מציעה הטלוויזיה יותר ויותר תכניות המשתמשות בחומרי מציאות. תכניות הריאליטי פופולריות בגלל שמטרתן היא ניצחון של אחד המשתתפים או של אחד מצוותי המשתתפים בתחרות. הזכייה של המשתתף בפרס היא בתמורה לחשיפה של חלק מחייו או התנסותו בחוויה יוצאת דופן, כמו ב"הישרדות".

היבטים מסוימים של תכניות אלה דומים מאוד לקולנוע התיעודי: משתתפיהן אינם שחקנים, הם מופיעים בשמותיהם האמיתיים ולא כותבים להם טקסטים. הם מתועדים במסגרת התכנית, ותוצאות פעולותיהם אינן מוסרטות מראש. המבדיל בין תכניות המציאות לבין סרטי תעודה הוא ההתערבות במסלול חייהם של המשתתפים. בדרך כלל לוקחים את המשתתפים מסביבתם הטבעית וממקמים אותם במציאות חדשה, הזרה להם, ואיתה הם צריכים

להתמודד. לדוגמה: "הישרדות"- חיים על אי בודד, "נולד לרקוד" או "כוכב נולד" - מחנה אימונים, והופעות בפני קהל, "השגריר"- נסיעות ברחבי העולם כדי לייצג את מדינת ישראל. חשוב לזכור כי התכניות האלה מתערבות במסלול חייהם של המשתתפים ומחדירות לתוכן סדר יום משלהן (מטלה או משחק). בכך הן שונות מהסרט התיעודי המבקש ללוות את הגיבורים ולשפוך אור על חייהם.

### ג. סרט תעודה

המונח סרט תעודה שימש לראשונה את המפיק גון גריסון הסקוטי ב-1926. הוא טען: "סרט תעודה הוא טיפול יצירתי באקטואליה." הבעייתיות בהגדרה זו נובעת מתוך המונח "יצירתי", מושג שאין לו הגדרה חד משמעית. ניתן להגדיר סרט תעודה במונחים מעשיים יותר: סרט על עובדות שהופך את האירועים לסיפור ומציג חיים אמיתיים באופן שחורג מגבולותיה ויכולותיה על כתבת חדשות.

סרטים תיעודיים בדרך כלל לא עוסקים בניתוח פוליטי או חברתי מעמיק, וגם לא בעובדות היסטוריות או במצבים מורכבים שיש להסבירם בפירוט. סרטים תיעודיים נוגעים באנשים המצויים במצבים רגשיים ומרגשים בעלי עוצמה רבה. הסרטים עוקבים אחרי הגיבור או הגיבורה במשך תקופה. המצלמה מתבוננת בהם כשהם עושים פעולות שונות, בין שהם עובדים או משתעשעים, ולרוב היא חושפת את מקורות המתח בחייהם, ואת אהבותיהם ושמוחותיהם. כל זאת באמצעות מילותיהם של הגיבורים ולא באמצעות קריינות חיצונית מפרשת.

משרד החינוך מצפה מתלמידים הניגשים לבחינת בגרות בקולנוע או בתקשורת לעשות סרט דוקומנטרי ולא כתבה. סרטים דוקומנטריים הם הסרטים המתקבלים לפסטיבלים – דוק צעיר, ויצירה צעירה בפסטיבל ירושלים.

## פרק 7.2: תיעודי - ריאיון

בריאיון לא מחפשים רק את העובדות, אלא גם חותרים להביא לידי ביטוי את הדרמה, את הסיפור, את הסודות והדברים שמתחת לפני השטח ולא את אלה שמעל פני השטח. ככל שהריאיון מפורט יותר יש יותר חומר לעבוד איתו בעריכה. רק בחדר עריכה אפשר לדעת בבירור איך רוצים שהריאיון ייראה לעיני הצופה בו.

משתמשים בריאיון בשני שלבים של הכנת הסרט: בעת התחקיר הראשוני ובמהלך הסרט עצמו.

לאחר שמחליטים מי יהיו המרואיינים והם מסכימים להופיע, הבמאי או הכתב צריכים להיפגש איתם ולסביר להם מה אופי הריאיון וכיצד יעשו הצילומים.

לפגישה כמה מטרות: המטרה הראשונה והחשובה ביותר היא להעמיק את ההיכרות עם המרואיין, ללא המתח שקיים בזמן הצילומים, ולהסביר לו מה הוא צריך לעשות. בזמן הפגישה המרואיין יכול לשאול שאלות על הסרט או הריאיון. חשוב שכל הנקודות הבעייתיות או החששות יובהרו בשלב הזה, כדי שלא יהיו הפתעות בזמן הצילומים עצמם.

מטרה שנייה: לקראת הריאיון חשוב להגדיר את חוקי המשחק - איפה מראיינים, אילו שאלות שואלים או לא שואלים, מה מצלמים ומה לא (למשל, רגישות המרואיין לעצמו ולמראה שלו).

יש מקרים שבהם המרואיין יבקש רשימת שאלות מראש, יכין עליהן את התשובות מראש ורק עליהן הוא יסכים לענות. האם דרישה זו תהיה מקובלת עליכם?

המרואיין גם יכול לדרוש לצפות בריאיון ולאשר אותן בשלב העריכה.

מטרה שלישית: הדבר החשוב ביותר בריאיון הוא לדעת מה רוצים להפיק ממנו ומה היעדים של מי שעורך אותו. האם מחפשים תשובות מסוימות לשאלות מסוימות מאוד, או רק רוצים

לקבל תחושה כללית על האדם, עמדותיו, השקפת עולמו, האהבות, השנאות, הדעות  
הקדומות וכדומה.

חשוב שהשאלות יהיו ממוקדות ומוגדרות.

## צילום הריאיון

קיימים שלושה מצבים בסיסיים לצילום הריאיון:

1. **המרואיין מביט למצלמה**, או נראה שהוא מביט אליה.

במצב זה המרואיין המתבונן ישר למצלמה נראה מפגין סמכות. בצורה זו המרואיין יוצר קשר  
בלתי אמצעי עם הצופה. פוליטיקאים ואנשי ציבור משתמשים בהעמדה זו.

2. **המרואיין מצולם מהצד**. הצילום מזווית משרה אווירה נינוחה ובלתי אמצעית וגורם  
לריאיון להיראות פחות רשמי ויותר סיפורי ואפילו מעט ידידותי. זו ההעמדה המועדפת  
והמקובלת ביותר.

3. **צילום של מראיין ומרואיין**. העמדה זו שכיחה בחדשות אך לא כמעט לא קיימת בסרטי  
תעודה. העמדה זו נפוצה בעיקר כאשר המראיין הוא מראיין מפורסם ומנוסה כמו חיים יבין,  
אילנה דיין, רפי גינת וכדומה.

נקודה נוספת שיש להתייחס אליה היא איך רוצים שהמרואיין יראה: רשמי או לא רשמי,  
רציני או מבודח, נינוח או נרגז. בימיו הפריים ומסגורו יגרום לקהל לקבל את דברי המרואיין  
או לדחות אותם. יש לזכור כי הצופים בריאיון לא מתרשמים רק ממה שנאמר אלא גם  
מהצילום ומדרך הופעת המרואיין.

במהלך הריאיון תשומת הלב של המראיין צריכה להיות למרואיין בלבד. המרואיין מדבר אל  
המראיין, וצריך לקבל תחושה שהוא מתעניין ומתרכז רק בו. יש להתייחס למרואיין כמו אל  
חבר קרוב המתוודה ברגע זה על הרגעים הקשים ביותר בחייו.



## עשרת הדיברות של עשה ואל תעשה בריאיון

1. להחליט מראש האם הריאיון מצטלם כאשר הדמות בפעולה, עושה משהו או יושבת מול המצלמה (בסרטים דוקומנטריים עדיף שהריאיון ייעשה תוך כדי פעולה).
2. להימנע מלהיכנס לדבריו של המרואיין. יש לתת לו לסיים משפט ורק אז להמשיך בריאיון.
3. לנסח את השאלות מראש. השאלות צריכות להיות ברורות ובגובה העיניים, ולא פילוסופיות מדי.
4. להציב את המרואיין על רקע מעניין ולא על רקע של קיר חלק. מומלץ שיהיה מאחורי המרואיין חלון, נוף או תמונה.
5. אין להיבהל משתיקה של המרואיין. לעיתים חשוב שמראיין ישתוק, ואז המרואיין מדבר מתוך הרהורי נפשו. פעמים רבות הדברים הכי טובים יוצאים מתוך השתיקה של המרואיין והמבוכה של המרואיין.
6. בסוף הריאיון כדאי לשאול את המרואיין אם הוא רוצה להוסיף דבר-מה, כדי לתת לו הרגשה טובה. אולי בהזדמנות הזאת הוא יאמר משהו חשוב שלא ציפיתם לו.
7. לא לפחד לחזור על השאלות. אפשר לשאול פעמיים כדי לקבל תשובה ברורה או מפורטת יותר.
8. להחליט מראש אם משאירים בהקלטה את השאלות של המראיין. אם לא, צריך לבקש מהמרואיין לענות תשובות מלאות. (בסרטים דוקומנטריים, כאשר המראיין אינו גיבור בסרט, השאלות שלו נשארות מחוץ לפריים, ולא שומעים אותו שואל את השאלות).
9. לצלם את המרואיין במספר גדלים - קלז אפ, מדיום שוט. לונג שוט הוא הגודל הכי פחות מקובל בסצנת ריאיון.
10. אין להסתפק בתשובה אחת של המרואיין לכל שאלה. יש לשאול, לחקור ולהקשות על המרואיין. ככל שיותר מקשים על המרואיין, תשובותיו ותגובותיו מעניינות יותר.

## פרק 7.3: תיעודי - תחקיר

## התחקיר

התחקיר חיוני לכתיבת התסריט. כאשר נבחר נושא והוא מתואר במשפט אחד או שניים ניתן להתחיל בתחקיר.

התחקיר הוא איסוף כל הפרטים הרלוונטיים והלא רלוונטיים אשר ירחיבו את העלילה ויבנו אותה.

פעמים רבות תוהים מה תפקידו של התחקיר ולשם מה הוא דרוש. ובכן, התחקיר הוא

הכרחי, וכל כתיבה, הן בתסריט עלילתי והן בתסריט דוקומנטרי מקורה בתחקיר.

תחקיר פירושו איסוף מידע אשר בסופו של דבר יאפשר ליוצר לדעת מה ואיך לכתוב את

התסריט. התחקיר נותן רעיונות, מגלה מיהם האנשים ומה מקום ההתרחשות. כך הצוות

תמיד ישלט בנושא ויפעל מתוך בחירות נכונות לסרט ולא מתוך הכרח או מצוקה.

יש כמה דרכים לעשות תחקיר: מקורות כתובים מספרים ועיתונים, או ראיונות עם אנשים

ודמויות הקרובים לדמות המצטלמת. כל אלה מאפשרים לתלמידים לאסוף מידע.

הפחד לערוך ראיונות אישיים לאנשים אשר יש להם נגיעה כלשהי בסיפור הוא פחד שמאפיין

את תלמידי התיכון. יש לעודד אותם לקיים את הראיונות האלו כבר בשלב התחקיר ולא

לחכות לצילומים. בדרך כלל אנשים ישתפו פעולה עם הראיונות בשלב התחקיר ובסופו של

דבר זה עוזר לתלמידים ובונה את הביטחון העצמי שלהם לקראת הצילומים.

המידע הנאסף בתחקיר מאפשר לעשות בחירות נכונות הקשורות לבניית התסריט ולצילום

הסרט, ולכן אסור לוותר על השלב הזה. יש לדרוש מהתלמידים לעשות תחקיר מעמיק, אשר

בודק את הנושא מכל הכיוונים האפשריים - דמויות, פעולה, אתרי צילום, סיפור.

שכיח מאוד שהתלמידים מתחילים לכתוב כשיש להם רעיון או סיפור המבוסס על מציאות,

אך הסיפור אינו ברור ומוגדר. אם לא עושים תחקיר מסודר, מהר מאד התסריט מתמוטט.

כאשר התלמידים לא יודעים מה לעשות ואיך להמשיך הם נעשים מתוסכלים, והדבר משפיע

על המשך העבודה וגורם להם לוותר.

בסרט גשר על הוואדי תפקידו של התחקיר, אילו נעשה, היה לחפש את הגיבורים של הסרט. היה צריך ללכת לבית הספר, לראיין תלמידים אשר מייצגים את הרעיון של הסרט ולבדוק כיצד תלמיד יהודי ותלמיד ערבי מצליחים להיות חברים, ללמוד ביחד, ולדבר זה עם זה. אחרי שנמצאו שני הילדים שיכולים להיות גיבורים הסרט התחקיר היה ממשיך: מהן הפעילויות שהם עושים ביחד, מה מאחד אותם ומה מפריד ביניהם. האם האירועים הפוליטיים המתרחשים בארץ משפיעים עליהם? אני לדוגמה הצעתי לקבוצה לצלם את הילדים ביום העצמאות היהודי שהוא יום הנכבא הפלשתינאי - מה קורה ביום הזה? האם הם מבליים ביחד או לחוד ביום הזה? איך הם מצליחים להתגבר על המחלוקות הסביבתיות? כאשר נראה בסרט את הדברים המגשרים ביניהם נקבל את התשובה לשאלה "כיצד יכולים ילדים יהודים וערבים ללמוד ביחד" בצורה מעניינת, מרגשת ואמיתית. הסרט יהיה רצף של סיטואציות דוקומנטריות המרכיבות סיפור ולא כתבה המבוססת על ויזואלס וקריינות.

בסרט שתי דקות של טירוף הבמאי מור אדרי הכיר את הסיפור המשפחתי, ולכן התחקיר היה לו נגיש ופשוט. ניתן לראות שהסרט נשען על תחקיר מעמיק, יש הרבה מאוד מידע על הסיפור, צילומי סטילס, חומרים מהטלוויזיה ועוד. כל החומרים אותרו בתחקיר, ומצאו את דרכם לסרט הגמור.

**"עלילה היא דמות", כתב סקוט פיצ'ג'ראלד, "אך רק מעשיו של אדם מעידים על מיהו, לא דבריו". כלומר, בסרט חשוב לצלם את הדמות בפעילות, ולא רק לשמוע אותה בריאיון.**

## תרגילים בתיעודי:

על פניו נראה כי יצירת סרט תיעודי היא תהליך פשוט וקל: מעמידים מצלמה לפני הסצנה, מצלמים ועורכים, ויש סרט. ואולם, במציאות הדברים אינם כאלה. בימיו של סרט תעודה דורש תכנון והבנה של המציאות שאותה מצלמים, ולכן יצירת סרט תעודה צריכה להיעשות בשלבים.

חלק זה מתמקד במערכי שיעור ותרגילים שמומלץ לתת לתלמידים תוך כדי לימוד הנושא. רמת הקושי של התרגילים הדרגתית מכיתה י' ועד י"ב. את התרגילים יש ללוות בהסברים תיאורטיים על פי הנושאים שהוזכרו בפרק 1.

בשנת הלימודים הראשונה במגמה התלמידים נתקלים לראשונה במונח "תיעוד המציאות". לכן מומלץ להתמקד בבימוי כתבה קצרה, שאורכה עד 3 דקות. מצד אחד יש להדגיש בפני התלמידים את ההבדלים בין כתבה, חדשות, תכנית ריאליטי וסרט תעודה. מצד אחר יש להסביר שתהליך היצירה של כל הסוגות (ז'אנרים) האלה דומה.

### תרגיל מספר 1: התבוננות

זהו המפגש הראשון של התלמידים עם תיעוד המציאות במצלמה. בתרגיל זה התלמידים בוחרים מספר מקומות בתוך בית הספר שבהם יש התרחשות כלשהי - קפיטריה, מגרש כדורסל, מזכירות, חדר המנהל. המשימה היא למצוא את הזווית הטובה ביותר לצילום ההתרחשות. יש לצלם את ההתרחשות במשך 2-3 דקות ברציפות ללא התערבות (לא לשאול שאלות, לא לשנות זווית מצלמה).

מטרתו של תרגיל זה הוא לנתח את חומר הגלם המצולם, ולבדוק מה הסיפור. האם מיקום המצלמה היה נכון, האם צריך היה להתקרב או להתרחק? האם כדאי היה להתמקד בדמות אחת שהיא הדרמטית ביותר? ועוד. מתוך שאלות אלו יבינו התלמידים שיש חשיבות למקום שבו מציבים את המצלמה, ואיך מספרים את הסיפור שאותו מתעדים מתוך המציאות.

### **תרגיל מספר 2: צילום סיטואציות דוקומנטריות**

בהמשך לתרגיל הקודם, התלמידים יבחרו סיטואציה מוכרת וידועה מראש מחיי בית הספר. לדוגמה: הקפיטריה בהפסקה. השלב הראשון הוא התחקיר: מה קורה בקפיטריה בהפסקה? התלמידים צריכים לשבת בקפיטריה, להתבונן בהתרחשויות ולרשום את כל מה שהם רואים. השלב הבא הוא להחליט על מה הסיפור: התור בקפיטריה, המוכר הלחוך, התלמידים שנדחפים בתור ותלמידים אחרים צועקים עליהם, או התלמיד שעומד בסוף התור, ותמיד ברגע שמגיע תורו יש צלצול והוא צריך לחזור לכיתה. אחרי שמחליטים מה הסיפור ומי הגיבור אפשר לתכנן את הצילומים ולקבוע אילו זוויות של המצלמה יספרו את הסיפור בצורה הטובה ביותר. בשלב הזה יש להנחות את התלמידים לא לצלם יותר מחמש זוויות צילום שונות של הסיטואציה.

### **תרגיל מספר 3: כתבה**

כאמור, כתבה מבוססת על שאלת המחקר שרוצים לבדוק. לכן התלמידים צריכים להחליט מה הנושא שהם רוצים לעסוק בו: סמים, גיוס חרדים לצבא, שכונת בנה ביתך בעיר, בחירות לרשות המקומית ועוד, ובעצם כל נושא שמעניין אותם.

השלב הראשון הוא התחקיר: התלמידים צריכים ללמוד את הנושא דרך כתבות באינטרנט,

פגישה עם מומחים, פגישה עם אנשים שונים הקשורים לנושא.

בסיום שלב התחקיר צריך לסקור את כל החומרים שנאספו, ולהחליט מה מהם עונה על

שאלת המחקר בכתבה. לדוגמה:

האם יש שדים ורוחות בעולם? (מתוך הסרט השדים של דועא).

- התלמידים החליטו שיש גיבורה אחת שיש לה סיפור מעניין הקושר אותה לנושא-

דועא.

- נמצאו שני מומחים לשדים (יהודי וערבי) אשר אותם ניתן לראיין, לשאול ולתעד

אותם בנושא.

דוגמה נוספת היא הסרט הסיפור של מוטי:

שאלת המחקר הייתה כיצד מונעים מבני נוער להתדרדר לפשע וסמים.

- התלמידים איתרו גיבור, מוטי, ועקבו אחר מעשיו.

- בתוך הסרט משולבים פיסות מידע, קריינות, הן על מוטי והן נתונים

סטטיסטיים על הבעיה.

- בתוך הסרט משולבים ראיונות עם שוטרים ועובדי מקצועיים (אל סם) אשר

מספרים על היקף הבעיה. **S**

השלב השני הוא שלב הראיונות: אחרי שהוחלט מה הסיפור ומהם חומרי התחקיר הרלוונטיים לכתבה צריך לגשת ולראיין (בלי מצלמה) את האנשים המשתתפים בסרט. יש להכין את השאלות מראש בכתב, ולכתוב את התשובות של המראיין בזמן השיחה. צריך לשאול הרבה שאלות, על כל מה שאתם רוצים לדעת. על סמך שלב זה התלמידים יתייעצו עם המורים ויחליטו יחדיו מה או מי מצלמים, מתי, איך וכמה.

השלב השלישי הוא שלב הצילומים: אחרי שהחלטתם את מי ומה אתם רוצים לצלם אפשר לצאת לצילומים.

כפי שנאמר, צריך לתכנן את הצילומים ולהחליט איפה מצלמים מה. יש להימנע מצילום ריאיון על רקע של קיר (כמו בסרט הסיפור של מוטי). עדיף לצלם את הריאיון בגן ציבורי ולא על רקע קיר לבן או שחור, שגורם לצילום להיות בלי עומק ומשעמם.

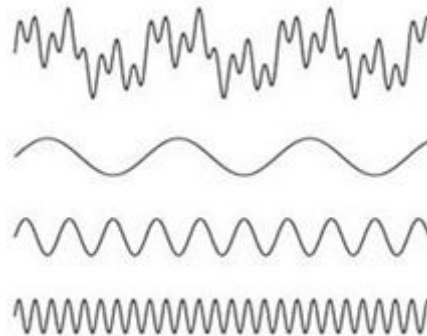
השלב האחרון- העריכה

רק בשלב זה, אחרי שערכתם את הסרט, מוסיפים את הנתונים הסטטיסטיים ואת הקריינות.

**כיתה י"א**

**פרק 8: קול - מבוא**

גלים באוויר נוצרים מרעידות גוף מכני, הדוחף את האוויר סביבו. אם היינו בוואקום (ללא אוויר) לא היינו שומעים כלום. האוויר מתפשט בצורת גלים, כמו האדוות שיוצרת אבן הנזרקת למים. מהירות גלי הקול היא 340 מטר בשנייה. תנועות הגלים מגיעות לאוזן האדם ומתורגמות לקול.



Fourier Analysis: the complex wave at the top can be decomposed into the sum of the three simple waves shown below.

### מדידת גלי הקול בתווך

באיור שלהלן מוצגות תנודות האוויר בתווך, המתורגמות לעוצמת התדר (מספר הגלים בשנייה וגובה הגלים).

**תדר** תלוי במספר התנודות בשנייה ובעוצמת הגלים.



### מבנה האוזן

**מבנה האוזן** - תעלת האוזן מובילה את תנודות האוויר לעור התוף, הנע בחופשיות. תנודות עור התוף מתורגמות לצליל דרך עצב השמע. (עוד על מבנה האוזן בספר פרקים בטל' תקשורת, הוצאת מפט עמל עמוד 171)

**אקוסטיקה - לאקוסטיקה** השפעה רבה על איכות הקול. ניתן להיווכח בכך כאשר משווים בין קולות הנשמעים בחדר ריק לבין אלו הנשמעים בחדר מרוהט ושיש בו אנשים. כאשר גלי הקול פוגעים במשטח קשה נספג מעט מהם, ורובם חוזרים לחלל בעוצמה הדומה לעוצמתם המקורית.

בשל העובדה שהצלילים הגבוהים מודגשים יחסית בהחזרה, עשויים הקולות החוזרים להישמע צלולים יותר. ברור אם כך שיש להבחין בשני סוגים של סביבה אקוסטית: מהדהדת וסופגת.

חדר ריק או קניון הם דוגמה לסביבה מהדהדת. כאשר הסביבה מהדהדת נמשכות החזרות מעט לאחר שהקול המקורי פסק. התהודה יכולה להעשיר את הקול המקורי או להפכו לבלתי ברור. כשאין ברירה ומצלמים בסביבה מהדהדת יש למקם את המיקרופון קרוב יותר למקור הקול ולהרחיקו ממעגל ההדהוד.

בסביבה סופגת, כמו חדר סגור שעל קירותיו תלויים וילונות, רצפתו מרופדת ותקרתו אקוסטית, איכות הקול טובה וכמעט שאין משטחים המחזירים את הקול.

#### פרק 8.1: קול - מיקרופון

מיקרופון הוא כמתמר ההופך אנרגיית קול לאנרגיה חשמלית. מיקרופון טוב הוא מיקרופון שלא מאבד צלילים ולא מעוות את הקול. המיקרופון משמש לשלוש מטרות: הקלטה, הגברה והעברה למרחק. עוצמת הקליטה של מיקרופון נמדדת ביחידות דציבל (db). המיקרופונים הנפוצים במגמות הלימוד בבתי הספר הם: נייק מייק neck mic ומיקרופון בום עם מיקרופון כיווני gun mic. להלן סקירה קצרה על שני סוגי המיקרופונים הנפוצים:



Gun mic	Neck mic	
<p>סאונד איכותי השחקנים אינם מוגבלים שליטה מלאה באיכות הקול לפי הכיוון הגעה מהירה לכל מקום בסט</p>	<p>קטן ודיסקרטי אינו מפריע לצילום לא יוצר צללים נוח לשימוש חוסך אנשי צוות</p>	<b>יתרונות</b>
<p>נכנס לפריים בגלל גודלו יוצר צללים מגביל בגודל הצילום החזקתו מעייפת וגורמת לרעידות</p>	<p>קולט בכל כיוון קולט גם רעשים לא רצויים קול מתעוות בקלות איבוד פרספקטיבה</p>	<b>חסרונות</b>



מיקרופון Gun ואביזריו



מיקרופון Neck

מחברים נפוצים:



מחבר pl בדרך כלל משמש חיבור לאוזניות



מחבר rca חיבור למוניטור סאונד



מחבר xlr שקע אוניברסאלי למיקרופון מקצועי

- שלושה פרמטרים מבחינים בין סוגי המיקרופונים:
- תחום התדרים.
  - זווית הקליטה: כל מיקרופון קולט בזווית שונה. מידת הכיווניות נקבעת על פי המבנה וצורת המעטפת של המיקרופון.
  - מבנה מכני: לכל מיקרופון ממברנה הרוטטת בהתאם לעוצמת גלי הקול. הרעידות האלה מתורגמות לפולסים חשמליים. הסוגים הקיימים הם:
- (1) גבישי: שתי לוחיות קריסטל עם מתכת באמצע, היוצרות מתח חשמלי.

- (2) פחם: מופעל לחץ על גרגירי פחם וכך נוצר מתח חשמלי.
- (3) דינמי: סליל מתכת הנע על גבי מגנט וכך נוצר שדה מגנטי.
- (4) קיבולי: שתי מתכות נעות על ידי הקול ובכך יוצרות מתח חשמלי.

## פרק 8.2: קול - עבודת אנשי הקול

### עבודת צוות הקול

בשלב קדם-ההפקה אנשי הקול מסיירים באתרי הצילום. מטרת הסיור היא להכין את עצמם בצורה הטובה ביותר לצילומים. בסיוורם אנשי הקול צריכים להתייחס לאלמנטים הבאים:

- אקוסטיקה במקום: אם האקוסטיקה אינה טובה יש לפעול כדי לשפר אותה, באמצעות דיפון והנחת משטחים הבולעים גלי קול.
- גודל האתר: גודלו של האתר ואופי הסצנה קובעים איזה ציוד יש להכין ליום הצילומים (סוג המיקרופון, גודל הבום וכדומה).
- אופי הסצנה: לפי אופייה של הסצנה מחליטים עם אילו מיקרופונים כדאי לעבוד. תנועת השחקנים משפיעה על ההחלטה.
- רעשים באתר: יש לוודא כי באתר אין רעשים העלולים להפריע להקלטות. אם יש רעשים, יש לבדוק האם ניתן לצמצם חלק מהרעשים. דוגמאות לרעשים: אתר בנייה סמוך, חלונות שמהם חודר רעש, כבישים סואנים וכדומה.

### עצות למי שמקליטים בשטח

- (1) בדקו את הציוד - כבלי ה- xlr, מחברים למיניהם, סוללות למיקרופונים, מיקסר שטח והבום - עוד לפני הגיעכם לאתר הצילומים. מערכת ההקלטה מורכבת ורגישה, וכל מרכיב בה עלול לגרום להקלטה גרועה.
- (2) הצטיידו מבעוד מועד בגאפר להצמדת כבלים.
- (3) תמיד היו מוכנים להקלטה, והשתדלו לא לעכב את הצילומים.
- (4) הכירו את הסצנה המצולמת מבעוד מועד. כך תוכלו לתכנן את מיקומכם מראש ולמנוע בזבוז זמן.
- (5) יש לתכנן את המיקום מראש, כיוון שמיקום לא טוב יכול ליצור בעיות כמו: צלליות של השחקנים והמיקרופונים בשטח המצולם, איכות הקול הנדרשת בסצנה.
- (6) אל תתפשרו על איכות הקול. ודאו כי החלל נקי מרעשים לא רצויים.
- (7) הקליטו דיאלוגים כך שכל שחקן מדבר בזמנו והם אינם נכנסים אחד לדברי חברו. תמיד ניתן לבצע מיקס בחדר העריכה.

- 8) חשוב להקליט בסיום כל הסצנה רעשי רקע (רום טון). כדי לעשות זאת בקשו מהצוות הסובב אתכם שיהיו בשקט למשך דקה או שתיים.
- 9) נסו להקל על משקלו של הבום ועל נוחיותו של מחזיק הבום כדי שלא יסבול בזמן הצילומים.
- 10) בעריכה תמיד אפשר להוסיף אפקטים ורעשים, אבל אף פעם אי אפשר להוציא רעשים!
- 11) באתר הצילומים בחרו את המיקום שממנו תראו את התמונה הכללית.

### **תרגילים בקול:**

הקלט דיאלוג בחדר סגור. חזור על ההקלטה כמה פעמים, כאשר בכל פעם הצלם משנה את גודל הפריים.

הקשיבו יחדיו להקלטות. שימו לב לפרטים והסיקו מסקנות.

**מטרת התרגיל:** בחירת המיקרופונים המתאימים לדיאלוג. בדיקה כיצד פרספקטיבת הקול משתנה עם שינוי גודל הפריים, והחלטה כיצד לצמצם את השינויים.

עוד על עבודת צוות קול ולהרחבה על הנושא בספר:  
"עושים סרטים" הוצאת המנהל למדע וטכנולוגיה עמודים 239-317

להרחבה בנושא באתר:

<http://www.act.co.il/articles/subs/studio/depth.shtml>

## פרק 9: עריכה - עריכה הלכה למעשה

### החיתוך והמשמעות הגלומה בו:

אין חיתוך בסרט ללא סיבה. באמצעות הקאט גורמים לשינוי. סוגי קאטים והתחושה שהם מעבירים: קאט מדגיש - באמצעות הקאט יוצרים ניגודיות (מעבר חד של מקום, זמן, נושא, אווירה, תאורה וסאונד). קאט המשכי - באמצעות הקאט מחברים פעולות פשוטות. יש לבצע חיתוכים מדויקים, והעניין דורש תרגול ומיומנות. קאט בתנועה - חיתוך הנעשה באמצע התנועה. יוצר אקשן וזרימה. קאט שקט - קאט שאין בו תנועה, לא של המצלמה ולא של השחקן. העין רגועה והסצנה זורמת זרימה הרמונית. קאט רועש - חיבור היוצר רעש (קפיצה). החיתוך לא שגרתי וגורם לצופה חוסר נוחות.

### זרימה והמשכיות

כל חיתוך משנה את זווית הראייה של הצופה. קסמה של העריכה הוא ביצירת המשכיות למרות שינוי הזוויות. לזרימה המשכית נדרשת מיומנות רבה בצילום ובעריכה. ישנם כמה כללים ליצירת המשכיות: **חפצים** - במקרה של חוסר המשכיות בחפצים הקיימים בפריים, החסר יבלוט לעין ועלול להסיט את תשומת ליבו של הצופה מהתוכן לצורה. חשוב לשים לב לפרטים המצולמים בפריים כדי לצמצם תופעות אלו. **תנועה** - בצילומים יש להקפיד על קצב הפעולות שהשחקן מבצע, ולדאוג לא לפספס אף תנועה. צילום תוך הקפדה על הכלל של המשכיות התנועה יקנה לעורך מגוון עשיר של חומרים המאפשרים חיתוכים קלאסיים תוך כדי תנועה. **חלל** - התאמת התאורה בחלל במשך כל צילומי הסצנה.

**פסקול** - יש לקחת בחשבון כי פס הקול עלול להשתנות עם התרחקות ו התקרבות של המיקרופון. שינויים במיקומו של המיקרופון יעשו בצורה מינורית ולא קיצונית. שינויים קריטיים בקול לא תמיד ניתנים לתיקון בחדר העריכה, שכן קול המוקלט מקרוב שונה בצליל מקול המוקלט מרחוק, ללא קשר לעוצמה.  
**עלילה** - בכל מהלך העריכה יש לקבל החלטות היכן לבצע את החיתוכים כך שהעלילה תזרום ללא קיטועים.

### **עריכה אנליטית ( המשכית )**

עריכה המשמרת את המשכיות הפעולה דרך חיבור שוטים המרכיבים את הפעולות שצולמו בזוויות שונות ובגודלי פריים שונים.

### **חוק 30 המעלות**

כאשר משנים את מיקום המצלמה בין שני שוטים, יש למקם אותה בזווית הגדולה מ-30 מעלות יחסית למיקום הקודם שלה. מיקום הקטן מזווית של 30 מעלות יגרום לחיבור בין השוטים להיראות כ- jump CUT.

### **חוק 180 המעלות**

לצופה בסרט קולנוע יש אפשרות לצפות במתרחש בצורה דו ממדית, כלומר, הוא לא יודע מה קורה בסצנה שמחוץ לפריים. אנו מחליטים מה הוא יראה ומתי.  
חשוב שהצופה יבין מה קורה בסצנה גם אם הדברים אינם מצטלמים (מי מדבר ולאן, מי מקשיב, לאן הגיבור הולך, מי רודף ומי נרדף, וכדומה).  
**חוק 180 המעלות** הוא חוק שאמור להתאים בין שוטים שונים. החוק קובע שצילום נושא יעשה בתווך של פחות מ-180 מעלות. מטרת החוק היא לשמור על אחידות בכיוון של נושא הצילום. לדוגמה, כאשר מצלמים שני אנשים הם יישארו באותו הכיוון במהלך כל הסצנה. האדם שנמצא בצד ימין יישאר תמיד בצד ימין, ולהפך.

הקו הקובע 180 מעלות הוא דמיוני.

את קו ה-180 מעלות ניתן לחצות בכמה דרכים:

- המצלמה מבצעת את המעבר והצופה רואה את שינוי מיקומה.

- חיבור על ידי אינטר קאט.

- הצופה מבחין בשינוי 180 מעלות שהשחקנים מבצעים.

**הגדרת קו 180 מעלות**

**עריכה צולבת / מקבילה**

כאשר רוצים להמחיש כי שני אירועים או יותר מתרחשים בו-זמנית, עורכים את השוטים בהצלבה מכל האירועים. הקהל שרואה את המתרחש בשתי העלילות במרווחים קצרים מאוד מקבל את הרושם שהם מתרחשים במקביל.

### **זנב מקדים וזנב מאחר**

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

**JUMP CUT** - כאשר מחברים שוטים המצלמים את אותו אובייקט מאותה זווית אבל לא באותו גודל פריים הצופה מרגיש כי "הקפיצו" אותו קדימה או אחורה בפתאומיות.

### **עריכת דיאלוג**

עריכת הדיאלוג צריכה לנבוע מההבנה של הדיאלוג. העורך והבמאי יסמנו לעצמם מהם משפטי המפתח החשובים של הסצנה, ויראו את הדוברים של משפטים אלו במלואם. במקרים אחרים הם יראו את תגובתו של אחד הדוברים לדברי האחר. זאת על ידי :  
**Overlapping** - כאשר מראים את פניו של אדם אחד ומשמיעים בסאונד את דבריו של שותפו לסצנה.

## תרגילים בעריכה:

### תרגיל ONE SHOT

1. צילום על פי תסריט
2. התרחשות שלמה על המסך בעלת התחלה, אמצע וסוף.
3. מצלמה סטטית

**Overlapping** - כאשר אנו מראים את פניו של אדם אחד ומשמיעים בסאונד את דבריו של

שותפו לסצנה.

ניתן לעשות פאן או טילט בלבד)

השוט המצולם חייב להגשים בדרך הטובה ביותר את מה שהתסריט דורש ממנו. הבמאי והצלם מתכננים צילום בהתאם לתסריט. עליהם להבין מה הפעולה שצריכה להתרחש על המסך, ולהשתמש במרכיבי הצילום שנלמדו. מרכיבים אלה מבליטים באופן הטוב ביותר את דרישות התסריט ואת הפעולה - זוויות צילום, פורגראונד ובקגראונד, תאורה, פרספקטיבה וכדומה (יש לזכור כי דרישת התרגיל היא שהמצלמה תהיה סטטית ולא תנוע, אלא על צירה).

### תרגיל THREE SHOT

1. צילום על פי תסריט
2. חלוקת התסריט לשלושה שוטים שונים
3. מצלמה סטטית
4. תכנון השוטים מראש בטבלת שוטינג
5. לוקיישן אחד
6. שימוש בסאונד שאינו נובע מהסצנה עצמה

בעת הצילום יש לשמור על המשכיות בסגנון הוויזואלי כדי שבעריכה לא תתרחש "קפיצה בעין" ונבחין בחיבור בין השוטים. כלומר, הצילום של שלושת השוטים חייב לשמור על אותה כמות תאורה (בהנחה שזמן ההתרחשות של כל השוטים זהה), אותו לוקיישן, אותם פריטים ובמיקום זהה בלוקיישן.



בנוסף, אם מצלמים באותו לוקיישן יש להקפיד על שינוי מיקום המצלמה משוט לשוט ושינוי גודל הפריים, אחרת בעריכה בחיבור בין השוטים נחוזה **JUMP CUT**. תתרחש אותה קפיצה בעין שתגרום לצופה להרגיש באופן מודגש בחיבור בין השוטים.

### תרגיל אינטרקאט

1. צילום על פי תסריט.
2. צילום פעולה אחת אשר תחולק לשלושה שוטים. שוט אחד יצלם פרט אחד מתוך הפעולה בקלזז אפ.
3. מצלמה סטטית.
4. תכנון השוטים בטבלת שוטינג.
5. שימוש בסאונד שאינו נובע מהסצנה עצמה

### תרגיל מרדף

- מטרת התרגיל היא להבין את הצורך בהמשכיות של כיווני תנועה בפריים.
1. צילום על פי תסריט.
  2. העלילה תכלול מרדף או מעקב.
  3. מותר השימוש בתנועות מצלמה, אך פאן או טילט בלבד.
  4. שמירה על חוק 180 מעלות.
  5. תכנון השוטים בטבלת שוטינג
  6. שימוש בסאונד שאינו נובע מהסצנה עצמה

### תרגיל דיאלוג

- בעת צילום דיאלוג, יש לדאוג בראש וראשונה לכיסוי מלא של הדיאלוג לכל דובר ולתגובותיו. מגוון האפשרויות לצילום הוא:
1. צילום של כל דובר בנפרד.
  2. TOW SHOT- צילום של שני הדוברים יחד – פרופיל של שניהם/ האחד בפרופיל והאחר בחזית/שניהם בחזית.
  3. OVER THE SHOULDER- המצלמה נמצאת מאחורי הכתף של אחד הדוברים ומצלמת את הדובר האחר. כך ניתן להראות לצופה את תגובתו של דובר אחד לדברי הדובר האחר.

## פרק 9.1: עריכה - מונטאז'

מונטאז' הוא מונח שקבע הבמאי הרוסי סרגיי איזנשטיין. מונטאז' הוא הטכניקה שבאמצעותה עורכים שני שוטים שאין ביניהם קשר, ובכך יוצרים משמעות שלישית. הרעיון הוא שבאמצעות עריכה של שוטים מנוגדים מזעזעים את הצופה ומתמרנים את תודעתו.

משיגים זאת על ידי:

- ארגון השוטים לסדר היוצר משמעות.
- קביעת אורכם של השוטים כדי להעביר תרשיש דרמטי.
- שימוש במרכיבים צורניים של השוט (גודל, צבע, קומפוזיציה).
- יחס הנוצר בין השוטים.
- שימוש בקאטים או באפקטים.

## זמן

הזמן מהווה מרכיב מרכזי באמנות העריכה.

העורך מתעסק במושגי זמן שלא תמיד הצופה מסוגל לקלוט. חשיבות פריים אחד בסרט עלולה להיות משמעותית לתוצר הסופי. העורך שולט בזמן ויכול להאריך סצנה הנמשכת דקה עד כי הצופים יחוש שחלפה שעה. באות המידה הוא יכול להעביר שעה בתחושה שחלפה לה דקה.

הטכניקות לקיצור והארכת זמן מתבצעות באמצעות:

1. עריכה מהירה בשילוב אינטרקאטים.
2. אפקטים תמונתיים.

## קצב

הסרט מכיל מקצבים פנימיים וחיצוניים שאחראי להם העורך. המקצבים הם תחושתיים, ומשפיעים על הצופה. העורך חייב להבין ולהכיר את קצב הסצנה, שמתאפיין באמצעות מה שקורה בפריים (תנועות מצלמה, תנועת שחקנים, קצב דיבור, מספר האירועים). קצב הסצנה ואורכה יוגדרו לאחר שלעורך ברור הקצב. לא ניתן לערוך סצנות מהירות לזמן ממושך והפוך.

## אפקטים

אל תפקידה המסורתי של העריכה נוסף תחום ההולך ומשפיע על השפה: עיבוד התמונה.

כל תוכנה מצוידת בכלי עזר שעמם אפשר לשנות את אופי החיבור של השוטים ואת תכולת השוט מבחינת תוכנו. שימוש מופרז ולא מושכל בכלים אלו לא רק שלא ישרת את הסרט, אלא יפגום באיכותו.

את האפקטים מחלקים לשלוש קבוצות עיקריות:

- מעברי תמונה: משפיעים על אופי החיבור ויוצרים תחושה או אמירה. המוכרים שבהם: Wipe, Dissolve, Fade. המשמעות של כל אחד מהמעברים משתנה ואינה אחידה. חשוב שהמשמעות תיווצר תוך כדי עבודה, ולא מתוך מתן פתרונות לבעיות צילום.

- מעבדי הפריים: אפקטים המשמשים לשינוי תוכנו של הפריים עצמו. המוכרים ביותר: Lumenancekey, Chromakey. אין לשנות את אופי התמונה בצילומים. עדיף תמיד לשנות בחדר העריכה. זכרו, חומר המצולם בעיוות לא ניתן לתיקון. אפקט על גבי הפריים הוא משמעותי, ויוצר אצל הצופה תובנות רבות. אין להשתמש במעברים ללא שום תכלית או כוונה, ויש לבנות אותם תוך כדי עריכה בדרך של ניסוי ותהייה.

- מעבדי שוט: משפיעים על צורתו של השוט. המוכרים שבהם: Strobe, Slowmotion

### **תרגילים בעריכה:**

על התלמיד לבחור חמש או שש תמונות מהעיתון היומי, ולהדביק אותן על דף כך שיספרו סיפור. **מטרת התרגיל:** המחשה של העריכה כיוצרת סיפור, מערכת של דימויים והקשרים.

התחילו בצילום סצנה עם שני משתתפים. שנו את זוויות הצילום תוך כדי שמירת קו ה-180 מעלות.

**מטרת התרגיל:** תרגול והתמדה בהגדרת קו ה-180 מעלות.

**סרטים שכדאי לנתח את עריכתם:**

התפוז המכני - בטהובן כהשראה וכסיוט.

אפוקליפסה עכשיו - התקפה משולבת לצלילי ואגנר.

מרכבות האש - מונטאז' של הלכי נפש וזמן.

להרחבה בנושא באתרים:

[http://vlib.eitan.ac.il/digital\\_imaging/intro.html#top](http://vlib.eitan.ac.il/digital_imaging/intro.html#top)

<http://www.pcpower.co.il/DVBSCS.html>

<http://www.pcphobia.co.il/articles.asp>

## **פרק 10: תסריט - דמות קולנועית**

**מרכיבי הדמות הקולנועית:**

מראה חיצוני, שפת גוף, פעולות, מאפיינים אישיים וביוגרפיה אישית

## **תכונות הדמות הקולנועית:**

1. מטרה – בתחילת הסרט הדמות קובעת לעצמה מטרה, ולאורך כל הסרט עושה הכול כדי להשיג אותה - לנצח את האנטגוניסט, לזכות בליבה של הגיבורה וכדומה.
2. נקודת מבט - דרך נקודת המבט של הדמות מסופר הסיפור, ולדמות יש השקפת עולם הקובעת את התנהגותה.
3. תהליך שינוי- הדמות מתחילה את הסרט במקום אחד ומסיימת את הסרט כשהיא שונה לחלוטין.
4. יצירת הזדהות אצל הקהל – בתחילת הסרט הדמות מגלה פן אנושי שכל אחד יכול להתחבר אליו, וממשיכה בקו זה. הדמות לא חייבת להיות טובה או מוסרית, אך יש בה פן של אנושיות שמחבר את הקהל אליה.

## **עיצוב דמות:**

יש שני דרכים לעצב דמות קולנועית:

- האחת היא לספר את סיפורה של הדמות, את ההיסטוריה שלה, וכיצד ההיסטוריה שלה מעצבת את אופייה, תכונותיה ומעשיה.
- האחרת היא להגדיר את מאפייני הדמות על פי הקריטריונים הבאים:

### מאפיינים חיצוניים:

מין, גיל, גובה, משקל, צבע שיער ועיניים, פגמים גופניים, מוצא.

### מאפיינים חברתיים:

מעמד, עיסוק, השכלה, דת, גזע, שייכות פוליטית, מקום מגורים.

### מאפיינים פסיכולוגיים:

חיי מין, סטנדרטים אתיים, תסביכים, כישרונות, מזג ואופי.

חוקר ספרות בשם כריסטופר ווגלר חקר צורות של סיפורים החל מסיפורי הבריאה הקדומים, ועד מיתוסים ואגדות עם. הוא מבחין שיש תבנית קבועה לסיפורים ושימוש קבוע בדמויות, גם כיום, בסיפורי הקולנוע שהם המיתוסים המודרניים.

ווגלר מבחין במספר סוגים של דמויות שניתן להשתמש בהם במהלך הסיפור:

### **הגיבור**

הדמות הראשית, היוצאת למסע שבסופו יבוא שינוי. לכן ניתן לומר כי הגיבורים מייצגים את המסע למען הזהות והשלמות העצמית. בדרכו של הגיבור, כמו כל גיבור מיתולוגי, עומדות דמויות שיעמידו מולו מבחנים ומכשולים שעליו להתגבר עליהם. ווגלר מחלק את הגיבורים לשני סוגים:

- אלו המוכנים לצאת להתמודדות
- אלו הנדחפים אל ההתמודדות בעל כורחם.

### הצל ( האנטגוניסט )

הדמות המייצגת את הצד האפל שיש בכל אחד מאיתנו. תפקידו הדרמטי של הצל הוא ליצור את הקונפליקט ולהוציא מהגיבור את מיטבו. הוא עושה זאת על ידי כך שהוא מעמיד את הגיבור בסיטואציה הדורשת מאבק מצד הגיבור.

### המנטור

המנטור הוא דמות חיובית בדרך כלל, ותפקידה לסייע או לדחוף את הגיבור לידי פעולה, לצאת למסע. המנטור הוא מדריך, הוא מעודד את הגיבור ומאתגר אותו, הוא מלמד את הגיבור ותוך כדי כך מספק לו ולנו מידע שיסייע לגיבור במסעו (ובי וואן קנובי או היודה במלחמת הכוכבים. הפיה שעוזרת לסינדרלה).

### שומר הסף

מופיע בתחילת דרך חדשה, לעיתים קרובות הוא הנציג או עוזרו של הגיבור. תפקידו הוא להעמיד מכשולים בדרכו של הגיבור, מכשולים המהווים אתגר שעל הגיבור להתמודד איתם בדרכו.

### סיידקיק

דמויות המשנה שעוזרות לגיבור בדרכו. הן מלוות אותו, מאמינות בדרכו, וגאולתו של הגיבור היא גם גאולתם.

### הנוכל

דמות ליצינית או בעלת אופי קומי. הנוכל עוזר לגיבור להתמודד עם העולם המציאותי בכך שהוא משקף לו בדרך קומית את האבסורדיות במצב הקיים. הנוכל גם יכול להיות זה שמספק את ההפוגה הקומית. לפעמים הנוכל הוא הגיבור עצמו, כמו דמותו של צ'ארלי צ'פלין.

## פרק 10.1: תסריט - דיאלוג

### הדיאלוג

הכלי העיקרי של התסריטאי הוא הדיאלוג. תפקידי הדיאלוג:

- למסור מידע - דרך מסירת המידע צריכה להיות כזאת שהצופה לא ירגיש שהיא מאולצת ומכוונת; היא צריכה להיות כבדרך אגב ( סצנת הפתיחה של הוכחה).
- לאפיין דמויות - אחת השגיאות העיקריות של תסריטאים מתחילים היא שכל הדמויות מדברות אותו הדבר. במציאות כל אדם מדבר אחרת. כך גם הדמויות: לכל דמות יש דרך דיבור ייחודית לו, שמפרידה אותה משאר הדמויות. הדמויות שונות זו מזו בדרך פעולתן, בתגובותיהן לגירויים, במטבעות הלשון שהן משתמשות בהן.
- לקדם עלילה
- להביע רגשות - הבעת רגשות מילולית מתקבלת אצל הקהל כפחות אמינה מאשר הבעת רגשות חזותית. בעיקרון כאשר הדמות עושה פעולה ומשדרת דרכה את רגשותיה, ההשפעה על הקהל טובה יותר מאשר דמות היוצאת בהצהרות על מצבה הרגשי. הגיבורים חייבים להביע את רגשותיהם כיוון שזה מה שהופך אותם לאנושיים בעיני הצופה ומחבר אותם לצופה. רצוי שהבעת הרגשות תיעשה הן בצורה חזותית והן באמצעות דיאלוגים.

הדמויות צריכות לדבר כמו בחיים.

דיאלוג אינו רק מילים. הוא גם סך כל הפעולות שעושה כל דמות ובתזמון שהיא עושה את הפעולות כך שידגישו את הרפליקות המדוברות. המבטים והשתיקות גם הם מעבירים מסרים, והם מתווספים למסרים המדוברים, ומדגישים אותם.

יצירת אינטימיות - לאנשים המכירים זה את זה זמן רב יש שפה פרטית משלהם, מערכת של טקסים ובדיחות פרטיות שאף אחד לא מבין מלבדם. אחת הדרכים לגרום לצופה להבין את האינטימיות ביחסים ביניהם היא לתת לו להאזין לדיאלוג, ודרך פעולות או שילוב ויזואלי הצופה יבין את השפה הפרטית והאינטימיות (מתן שמפניה ביום ההולדת כטקס קבוע הוא דרך ליצירת אינטימיות).

## פרק 10.2: תסריט - סצנה

### כתיבת סצנה

בכל סצנה הדמות מנסה להשיג מטרה. בתוך הסצנה הדמות עושה הכול כדי להשיג את המטרה המיידית שלה.

## כתיבת סצנה דרמתית

סצנה דרמתית צריכה להוביל את הצופה בהדרגה אל נקודת שיא. נקודת השיא היא העיקר של הסצנה. יש בה קונפליקט שמגיע לידי ביטוי בנקודת השיא.

- צפירת הרכבת - הסצנה צריכה להתחיל ישר מהאקשן, כמו הגעת הרכבת אל התחנה, ולא לפני הפעולה (הצפירה שמודיעה על הגעת הרכבת). הסצנה צריכה להתחיל בתוך ההתרחשות, ואז לבנות את רמת העימות בהדרגה, עד נקודת השיא.
- מבוגר/ילד - הדיאלוג צריך לשאת פערים בין שתי הדמויות. הפערים יכולים להיות פיזיים, נפשיים או ברמת הידע שיש לכל דמות. הפער הוא הבסיס לקונפליקט ביניהם.
- כל שתיים-שלוש רפליקות יש לשנות נושא - הכוונה אינה לשנות את נושא השיחה אלא את תת-הנושא בתוך השיחה. לדוגמה, ריב בין זוג נשוי יעבור מהנושא האמיתי של הריב לחילופי האשמות לגבי בעיות בזוגיות מההיסטוריה המשותפת שלהם. כך לא מגיעים למצב שבו הוויכוח נתקע, או מוביל לפינה הנודעת כפינת ה-כן נכון/לא נכון.
- לחתוך את האבטיח - שימוש בפעולות במהלך הדיאלוג. לבחור פעולות שהדמויות יעשו במהלך הסצנה, שידגישו את הרפליקות שהדמויות אומרות. לדוגמה:

ירון

מה את כועסת?

יעל

מה פתאום, אני לא כועסת.

יעל מסתובבת בחדר ומחפשת חוברת. תוך כדי כך היא מעיפה את כל מה שהיא נתקלת בו ומטיחה על השולחן.

- הכנה/גמול - מכינים את הצופה ובונים לו ציפייה לגבי מה שיתרחש בסצנה. טכניקה אחת היא PAY OFF - SET UP - שותלים בתחילת התסריט חפץ, משפט, בדיחה פרטית של הדמויות או פעולה מסוימת (SET UP), כאשר המטרה היא להשתמש בה בהמשך התסריט (PAY OFF). הציפייה לשימוש בקו-set up, מתגשמת בסצנה ומספקת את סקרנותו של הצופה, יוצרת מתח ודרמה, ומתקבל הגמול שבחיזוי מה שעומד לקרות ב-PAY OFF. טכניקה זו מתאימה גם לכתיבת סצנה קומית.

## **פרק 10.3: תסריט - שלבים בכתיבת תסריט**



## שליבים בכתיבת התסריט:

1. רעיון
2. תחקיר
3. סינופסיס
4. STEP OUTLINE
5. טריטמנט
6. דראפט 1... והלאה.

1. **רעיון** - ראה מערך שיעור מס. 5 כיתה י'

2. **תחקיר** - כדי שהתסריט יהיה אמין על התסריטאי לערוך תחקיר לגבי נושא הסרט, כך שאם הוא יצטרך להשתמש בפרטים הם יהיו מדויקים. סוגים של תחקיר:

א. תחקיר לגבי הנושא: לדוגמה, סרט שיעסוק ביום בחיי יחידת מכבי אש מחייב את התסריטאי לדעת מהו סדר היום בתחנה, אילו סוגי תפקידים יש בתחנה, על מה אחראי כל אחד בתחנה, מהו נוהל חירום בתחנה וכדומה.

ב. תחקיר דמויות: להמציא ביוגרפיה של כל דמות (כפי שנלמד במערך שיעור 4). עדיף להתבסס על אנשים מהיכרות אישית כך הדמות תהיה אמינה ועקבית בתגובותיה. לשם כך עורכים תצפיות על אותם אנשים ורושמים את תגובותיהם לסיטואציות שונות, את ההיסטוריה שלהן ועוד.

3. **סינופסיס** - התקציר העלילתי של הסרט. בסינופסיס כותבים את סך כל הפעולות הנעשות בסרט.

4. **STEP OUTLINE** - חלוקת הסיפור לפעולות. ההנחה של התסריטאי היא שכל פעולה היא תגובה על פעולה קודמת. כך ניתן להתגבר על בעיה מטרידה בעת הקריאה של התסריט, והיא בעיית ה"חורים". "חור" הוא פעולה או אירוע שאינם נובעים ממה שקדם לה, לכן הם נתפסים כשרירותיים וחסרי סיבה הגיונית להתרחשותם בתסריט.

ה-STEP OUTLINE נכתב כרשימה של פעולות זו אחרי זו.  
לדוגמה:

1. דניאל מתעורר בבוקר ומגלה שהוא לבד בבית.
2. הוא מתקשר אל אמא שלו אך מקבל רחשים סטטיים בטלפון.
3. הוא מביט דרך החלון החוצה ומגלה שאין אף אחד ברחוב, לא אדם ולא בעל חיים.
4. הוא נעשה מודע לכך שהוא לא שומע אף רעש. דממה מוחלטת.
5. הוא יוצא לרחוב, החנויות פתוחות לרווחה ואין אף אחד מסביב. הכול נראה שגרת, אבל ללא אנשים.
6. הוא מתחיל לרוץ ברחוב תוך כדי ניסיונות התקשרות בסלולרי לכל מיני אנשים שהוא מכיר אך מקבל אותו רחש סטטי.

**5. טריטמנט – חלוקה של הסינופסיס לסצנות.** בתהליך החלוקה לסצנות צריך להוסיף סצנות שתפקידן אחר מאשר להכיל פעולות המקדמות עלילה. סצנות אלו מוסיפות רבדים נוספים לתסריט.

- סצנות המאפיינות את הדמויות ואת היחסים ביניהן.
- סצנות אווירה ומצב רוח, שתפקידן להעמיק את האווירה של הסיפור.
- סצנות מעבר – תפקידן להציג מעברי זמן ומקום.
- סצנות אתנחתא ( קומית) – כדי להפיג את המתח ולאפשר לצופה להתאוורר מהעומס הרגשי.
- סצנות דחיסה – תפקידן לתמצת רעיון ולקצר פעולות או תהליכים ארוכים

(סצנות מונטאז').

#### תהליך הוספת הסצנות:

לכל סוג סצנה אנו מעניקים צבע.

- סצנות אפיון דמויות - ורוד
- סצנות של מבנה – כחול
- סצנות דרמתיות - אדום
- סצנות אווירה – ירוק
- סצנות אתנחתא – צהוב
- סצנות דחיסה – כתום

תהליך העבודה: לאחר כתיבת סדר הסצנות בטריטמנט והוספת כל הסצנות הדרושות יש לצבוע כל סצנה בהתאם לתפקידה.

יש לבדוק:

1. האם כל מרכיבי המבנה נמצאים בתסריט?
2. האם לאחר מספר סצנות דרמתיות יש סצנת אתנחתא?
3. האם יש סצנות אפיון דמויות באקספוזיציה?

**6. דראפט 1 -** לאחר שסדר הסצנות נקבע כותבים כל סצנה עם תיאורים ודיאלוגים.

**7. הדראפטים הבאים -** שיפוץ הכתיבה הפנימית של הסצנות. עם הכתיבה של התסריט השלם סדר הסצנות משתנה.

## תרגילים בתסריטאות:

**דמות:** תרגיל: לקחת דמות מסרט ולהקרין את הקטע ללא סאונד וללא תרגום.

- מה הדמות משדרת?
- כיצד היא מתנועתת בפריים?
- מאיזו זווית היא מצולמת?
- איך היא מתייחסת לדמויות אחרות בסצנה?
- האם היא משדרת כוח או חולשה?
- האם היא שולטת בסצנה?
- להקרין את הקטע בפעם השנייה עם סאונד
- באילו מטבעות לשון משתמשת הדמות?
- מה טון הדיבור שלה?
- מתי היא שותקת? ולמה?

1. בחרו תמונת סטילס ועצבו לה דמות וקורות חיים.
2. בחרו דמות אחרת של תלמיד מהכיתה, וכתבו במהלך השיעור סצנה המשדרת אינטימיות בין הדמויות (יש ביניהן היכרות ארוכה) על פי הרפליקה: "זה החיים שלי, אל תתערב".

## דיאלוג:

1. ללכת למקום ציבורי – בית קפה, תור בקופת חולים או תור בביטוח לאומי. להקליט במכשיר הטלפון הסלולרי שיחה בין שני אנשים או אדם הנמצא במקום ומשוחח בטלפון הסלולרי שלו.
  2. לכתוב תיאור מדויק של האנשים הדוברים בדיאלוג.
  3. להגיע לכיתה ולהשמיע את ההקלטה.
  4. להגדיר במה שונים הדוברים זה מזה.
- העמד את אחת מהדמויות מהתרגיל הקודם ותן לה לדבר אל מול דמות שותקת אשר עושה משהו. לדוגמה: אמא מנקה את החדר והבת שלה מנסה לספר לה משהו.

**דיאלוג:** כתוב דיאלוג בין שני אנשים, המשקף אינטימיות ביניהם, דרך מספר משפטי מפתח:

- תן לי את ההוא מהמדף.
- לא יכול להיות שזכרת.

- שוגי תמיד עושה לי את זה.

## פרק 11: עיצוב פס הקול - מושגי יסוד

**Audio** - של שמיעה.

**Audio Track** - ערוץ שמע בתוכנת העריכה.

**Guide Track** - ערוץ קול מנחה. הערוץ יוחלף בהמשך עם ערוץ קול באיכות מרבית.

**Mix** - ערבול כל מרכיבי הקול לפס קול אחד.

**Voice Over** - דיבור המגיע מחוץ לפריים ולא רואים מי מדבר. טכניקה המשמשת להעברת מחשבות וקריינות.

**Background Music** - מוזיקה הנשמעת ברקע בעוצמה כך שהיא חלק מהסצנה ולא מובילה את הסצנה.

**Mute** - שוט נטול קול. צולם ללא הקלטה.

**Play Back** - פסקול מוזיקלי המושמע כרקע.

**Sound Effects** - אפקטים קוליים המושתלים בעריכה.

**Sync** - קול מותאם לתמונה.

**Sync FX** - אפקטים המותאמים לתמונה.

**SND FX** - ספריית האפקטים.

**Wild SND** - הקלטה של השחקנים לאחר הצילומים. נועדה לתקן קול ששובש. במקרה זה נדרשת מיומנות רבה של השחקנים, והם נדרשים לשמר את איכות המשחק.

**Theme** - הגדרת האופי של הסרט מבחינת הנושא המוזיקלי.

**Loop** - קטע של סרט החוזר על עצמו.

**Dubbing** - דיבוב. הקלטת דיבור בשפה אחת על תמונה המדברת בשפה שונה.

**Post Sync** - הקלטת דיבור לאחר צילומים הנעשים באולפן.

**Sheet Q** - כינוי לטבלה המתארת את חלוקת פסי הקול הערוכים בנפרד. הטבלה מציינת תזמון של כל קטע ומסייעת בהתמצאות.

**Balance** - מאזן. הכוונה לאיזון שמבצעים בין מרכיבי הקול.

**Distortion** - עיוות. קול עוצמתי המגיע לרמות עיוות עד שלא ניתן לתקנו.

## פרק 11.1: עיצוב פס הקול - עבודת עורך פס הקול

הצופה מפעיל שני איברים חשובים כאשר הוא צופה בסרט: העין והאוזן. העין שולחת מידע לעיבוד תבונתי וכך פועלת על המודעות. האוזן מחברת את הצופה לאינסטינקטים ולתת מודע. מסרים ויזואליים עוברים דרך מסנני התודעה, שבאופן מובהק מראה למוח "זה בית, זה ים". רעש מחוץ לפריים, למשל צפירה, מכניס את הצופה לדריכות של משהו נורא שמתקרב. שימוש נכון בפס הקול יוצר אצל הצופה חוויה מדהימה ומיידית, והוא כלי משמעותי ליוצר סרטים. פס הקול מורכב משלושה מרכיבים עיקריים: **טקסט, אפקטים ואווירה** (מוזיקה קשורה לאווירה).

### בשימוש נכון בכל האלמנטים שהוזכרו אנו:

- יוצרים מיקום של הצופה בהתרחשות.
- מכינים את הצופה לקראת התרחשות.
- מוסיפים מידע רב לצופה.
- מרמזים על אירועים.
- יוצרים התקדמות בעלילה.
- יוצרים שינוי במצב הרוח של שחקן על ידי משחק בגיוון הקול.
- יוצרים התניה ומפעילים את מוחו של הצופה.

ערוצי הקול פותחים עולם מלא אפשרויות, ומקנים מצע פורה ליצירתיות ולהגברת כושר הביטוי של הסרט. הם מחזקים את החוויה, וחייבים להיות חלק בלתי נפרד מעריכת הסרט. כמו שעריכת התמונה דורשת זמן, סבלנות ומיומנות רבה, כך גם עריכה של פס הקול.

### **עורך פס הקול חייב לשלוט במספר טכניקות:**

- שליטה טכנית בתוכנת העריכה- כיום קיימת הטכנולוגיה שיכולה לשנות תדרים של קול, את עוצמת השמיעה ברמה מדויקת ואת תדר הקול. שינוי התדר משנה את גוון הקול כך שניתן לרכך קול צורמני או לעבות קול רך. ניתן להקנות לקול חום ורכות. כל שינוי ברמה טכנולוגית דרך תוכנת העריכה יכול לשנות משמעות. שליטה ברמה הפיזיקלית של הקול דומה לשימוש נכון בגוני תאורה, איפור או תלבושות.

**המשמעות של שילוב האפקטים** - האפקט הוא כלי עזר להעברת תחושות של עולם פנימי. שימוש נכון באפקט משנה מצב חויתי בדיוק כמו בהוספת אפקט על תמונה. אפקט נכון מוציא דבר מהקשרו ומייצר הקשר חדש לחלוטין.

**שימוש במוזיקה** - המוזיקה משרתת את הסרט והיא אמורה להיבחר בקפידה (שלא לומר להיכתב במיוחד). המוזיקה מלווה את הגיבורים ומדגישה את תחושותיהם. היא אינה אמורה להוביל את הסצנה אך תפקידה להעצים את הסצנה. אסור שהמוזיקה תוביל או תסיח את הצופה, ואין לשכוח שלא מדובר ביצירת וידיאו קליפים אלא בסרטים עם עומק, אווירה ותחושות.

### **דגשים לעריכת פס הקול**

- פסקול מורכב ממכלול הדברים שנסקרו, ולא רק מוזיקה. פס קול רדוד מחמיץ את האפשרות ליותר.  
- הסביבה מספרת על החיים הן ברחוב והן בסביבה הפרטית. הקשיבו לסביבה שבה אתם נמצאים, ותרגמו את מכלול הסאונד שאתם שומעים. הדבר יקנה לכם סטנדרטים לבניית עולם נכון של סאונד בסצנות שונות. חשוב לזכור כי בעולם שבו אנו חיים אין לאוזן הזדמנות להקשיב לסביבה ללא רעשים לא רצויים. הכישרון של עורך פס הקול הוא לבדוד את מרכיבי הסאונד ולהרכיבם במינון נכון, בהתאם לאווירה בסצנה.  
- זהו את הגורמים המפריעים והמשפיעים עליכם בחיי היומיום. שימוש נכון בפרטים יקנה לכם שליטה בתחושות הצופה.  
- שימו לב לסצנות של קול (אנשים ברחוב, רעש בכיתה, המסדרון הבית הספר). ההקשבה מעניינת, מרתקת ובעיקר מפרה.  
- הקשיבו למוזיקה שאתם בוחרים. שנו את עוצמתה ובדקו כיצד היא משפיעה על החלל שבו אתם נמצאים. כך בדיוק היא תפעל בסצנה.  
- זכרו כי הפריים מוגבל. רק קולות שבאים מכל כיוון יוצרים תחושה של חלל רחב ועמוק הקיים מחוץ לפריים.

## פרק 11.2: עיצוב פס הקול - תהליך עריכת פס הקול

עריכת הסאונד אינה נפרדת מעריכת התמונה. הסאונד משפיע מאוד על התמונה, ולכן לא מחכים שעורך התמונה יסיים סופית את עריכת הסרט ולאחר מכן ניגשים למיקס. הצופה רואה סרט שלם, ולכן חייבת להיות הרמוניה בין המרכיבים השונים בסרט. את ההרמוניה בונים יחסי הגומלין בין המרכיבים, וכל שינוי קטן משפיע על כל הגורמים.

### השלבים לעריכת פס הקול הם:

1. הקרן את הסרט בגרסתו הראשונית מתחילתו ועד סופו. התרכז הן בתמונות והן בקול.
1. באוזניך שמע את הבאלנס בין מרכיבי הקול ובעיניים השגח על העוצמה ועל האחידות שלה.
2. עבוד כל הזמן באותה עוצמה, ורשום באילו נקודות פס הקול צנח או טיפס מעל אות מתחת לרמתו.
3. תקן את המקומות שבהם ציינת שיש ירידה או עלייה. אין לשכוח שיש הבדלים פנימיים באופי הקולות הנשמעים. שחקן צועק נשמע צועק בגלל גוון קולו ולא רק בגלל עוצמת הקול.
4. הקפד לא להיכנס לתחומי העיוות (distortion). עיוות הוא אחת הסיבות הנפוצות לאי שידור יצירות בערוצי שידור, ובצדק!

1. את המעברים בעוצמות יש לבצע באמצעות גרירת הנקודות המסמלות עוצמה ונקראות: Audio nodes. הן קיימות בכל מערכות העריכה ומאפשרות דיוק ברמת הפריים הבודד.

\* הסוד ביצירת הבאלנס בין מרכיבי פס הקול הוא להביא כל מרכיב בנפרד לרמתו הנכונה, ולאחר מכן לשחק עם כל המרכיבים יחדיו. יש עדיפות לקולות הדוברים על פני רעשי הרקע.

1. רק לאחר ביצוע הבאלנס אפשר להתחיל בליטושים עם פילטרים כגון EQ כדי לפתור בעיות נקודתיות (רחש מצלמה, רעש מאוורר ברקע וכדומה).

## **תרגילים לעיצוב פס הקול:**

בחר קטע טקסטואלי לקריאה בקול. בחר סגנונות שונים של מוזיקה.  
עתה, קרא את הטקסט בקול בפני התלמידים בליווי מוזיקלי, עם התאמה למוזיקה ולקצב.  
**מטרת התרגיל:** להמחיש את ההשפעה של הקצב המוזיקלי כמסגן וכמעביר רגשות. כל קצב מוזיקלי מושך לסגנון קריאה אחר.

צלם שיחה המתנהלת בין שני אנשים. תן להם את הטקסט ללא הנחיות מקדימות והורה להם לבצע את השיחה. לאחר מכן ערוך את הדיאלוג בחדר העריכה.  
**מטרת התרגיל:** התמודדות עם חומרי גלם של ריאיון תוך מתן דגש בתרגול של קצב הדיבור, טון השיחה, מיזוג בין הדוברים וכו...לאחר העריכה הנך יכול להתקדם לשלב של שילוב מוזיקה לקטע.

צלם סדרה של שוטים בנושאים שונים - חפצים, נוף או אנשים. אין צורך לבצע תנועות מצלמה ואין צורך להקליט סאונד. חבר את השוטים לרצף אחד.  
כעת, הוסף לקטע מספר סגנונות מוזיקליים כדי ליצור אווירה אחרת וכדי לשנות אווירה רק דרך המוזיקה.  
**מטרת התרגיל:** להמחיש את חשיבות המוזיקה והשימוש הנעשה בה להעצמת התחושות הטמונים בה.



להרחבה על הנושא באתר:

[http://www.docmovies.com/articles\\_he/sound\\_editing.html](http://www.docmovies.com/articles_he/sound_editing.html)

## פרק 12: בימוי - תהליך קדם הפקתי

להלן השלבים שעל הבמאי לעשות כשהוא מתכונן לצילומי הסרט:

1. קריאת תסריט עם התסריטאי
2. הבנת התסריט
3. תיקונים ושינויים הכרחיים בתסריט על פי הבנת הבמאי
4. גיבוש צוות ההפקה
5. תחקיר מוקדם על פי סרטים דומים לתסריט

· סגנון ויזואלי

· בימוי שחקנים

· תוכן ושפה קולנועית

1. קביעת קונספציה ויזואלית
2. סיורי לוקיישן
3. אודישנים לשחקנים ובחירת השחקנים המתאימים
4. ציור פלור פלן עם הצלם
5. הכנת שוטינג עם הצלם
6. קביעת הארט בכל לוקיישן
7. סקירת דרישות ההפקה עם המפיק

○ ארט

○ אביזרים ( פרופס )

○ ציוד צילום

○ תארכי צילום

○ ברייקדאון של התסריט

8. חזרות עם שחקנים

9. סגירות אחרונות של ההפקה עם הצוות

## קריאת התסריט

מלאכת הבימוי דורש הבנה ופירוש של התסריט במספר אופנים:

- על מה הסרט מדבר לדעת? באיזה נושא הוא מטפל? מהי הביקורת או האמירה של הסרט?
- כיצד השימוש בשפה קולנועית יכול להבליט את הנושאים האלו?
- האם יש דרמה בסרט? האם יש קונפליקט ברור בסרט? האם הדמויות ברורות מספיק?
- האם העלילה המשכית וכל פעולה מובילה לפעולה הבאה?

קריאת התסריט צריכה להיעשות ביחד עם התסריטאי, ולשמש כנקודת מבט חיצונית לתסריטאי כדי לחדד את המסרים של התסריט.

בשלב השני הבמאי והתסריטאי צריכים לבדוק את התסריט באופן קפדני ולשנות במקרה הצורך: רפליקות בתוך דיאלוגים, אפיון דמויות, היגיון ועקביות בפעולות של הדמויות, סדר הסצנות, הוספה או הורדה של סצנות.

## תחקיר מוקדם וגיבוש קונספציה ויזואלית

קונספציה ויזואלית היא הקו האחיד הוויזואלי של הסרט, הדרך שבה העיצוב של הסרט והשפה הקולנועית יבליטו בדרך הטובה ביותר את המסרים של הסרט.

הכלים לקביעת הקונספציה הויזואלית הם:

- צילום - זוויות, גודלי פריים, צבעוניות, בהירות, תנועה בפריים ועוד.
- עריכה – סוגי עריכה, כיצד העריכה תאפיין מקומות או דמויות, מעברים בין סצנות ועוד.
- פסקול – כיצד הפסקול מאפיין סיטואציות, דמויות: שימוש באפקטים של קול.
- תאורה.

כדי לקבל מושג לגבי האפשרויות הטמונות בשפה הקולנועית ולהתאימה לסרט שיביים הבמאי, ניתן ועדיף לערוך תחקיר על סרטים אחרים מאותו הז'אנר.

הבמאי והצוות צופים בסרטים ומגבשים יחד, כל איש בתחומו, את השימוש בכלי השפה הקולנועית, בהתאם לדרישות התסריט.

לדוגמה: בסרט "בופור" יש שימוש רב בקלז אפים ומדיומים בצילומי הדמויות במוצב, ואילו כאשר הן מחוץ למוצב הבמאי מצלם אותן בלונג שוטים ואקסטרים לונג שוטים כדי להדגיש את קטנותם מול החוץ הלבנוני המאיים עליהם.

כך גם השימוש בקאסט. לסרט לוחקו שחקנים שנראים צעירים מאוד, על גבול הילדות, ולא שחקנים שנראים בוגרים וקרביים מאוד. גם זאת כדי להדגיש את אזלת ידם אל מול הסיטואציה שאליה הם נשלחו.

החשיבות בקונספציה ויזואלית היא היכולת של הבמאי לקשר תוכן לשפה קולנועית. ההנמקה בבחירת כלי הביטוי היא המדגישה את התוכן בעזרת שפה קולנועית.

### **בחירת לוקיישן**

בעת סיור הלוקיישן הבמאי, הצלם, איש הסאונד, התאורן והמפיק צריכים להחליט, כל אחד על פי תפקידו, האם הלוקיישן מתאים לצילומים. הבמאי בודק האם אפשר לשנות את הלוקיישן, להוסיף לו ארט, ולעצב אותו על פי דרישות התסריט והקונספציה הוויזואלית, האם ניתן להאיר אותו בדרך שבה הוא רוצה ומהן אפשרויות הצילום וזוויות הצילום העדיפות בלוקיישן. בנוסף, איש הסאונד בודק האם אין רעשים חיצוניים העלולים להפריע לצילומים (כביש ראשי או אתר בנייה סמוך). הבמאי וכל אחד מבעלי התפקידים כותב דוח סיור לוקיישן על פי תפקידו.

### **פלור פלן**



FIGURE 6-22  
Shot E-29, from camera setup #11.

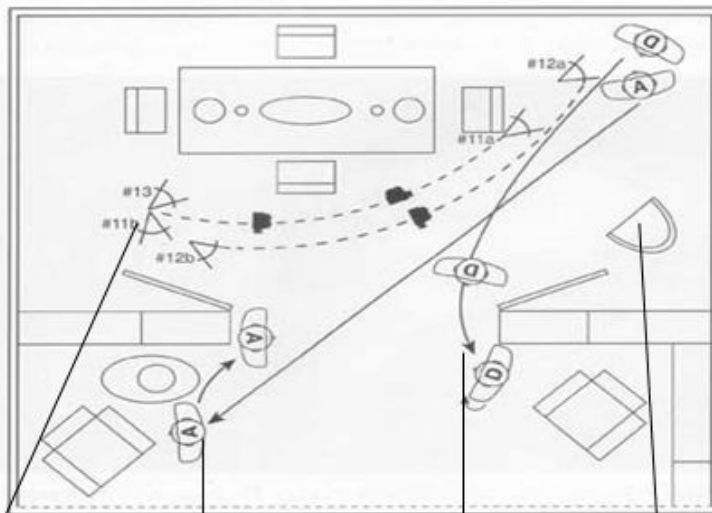


FIGURE 6-23  
Floor plan for fifth dramatic block.

ריהוט ממבט על

סימון לשחקן A      תנועת הדמות  
 סימון למצלמה      D בסט

תנועת מצלמה  
 ומספר השוט.

הפלור פלן הוא התכנון של הצילומים בכל לוקיישן. כדי שניתן יהיה לתכנן את הצילומים יש לצייר את הלוקיישן ואת החפצים שבו ממבט על, ואת זה עושים הצלם והבמאי. דרך הפלור פלן הצוות יודע את העמדות המצלמה בסצנה. בזמן הצילומים הבמאי יכול להתפנות להדרכת שחקנים, והצוות יודע היכן להעמיד את המצלמה ואת התאורה. הפלור פלן עוזר גם לבמאי למקם את השחקנים במרחב של הסט.

## פרק 12.1: בימיו - הכנת השוטינג

### שוטינג

שוטינג הוא תהליך שבו הבמאי והצלם מפרקים את הסצנה לשוטים. בפירוק הסצנה נלקחים בחשבון מספר שיקולים.

- לאחר קריאה חוזרת של הסצנה מחליטים מהן הפעולות והרפליקות החשובות ביותר בסצנה.
- תכנון של תנועת השחקנים בפריים.
- העמדת אובייקטים חשובים בפריים.




כל המרכיבים האלו צריכים לבוא לידי ביטוי בצילום. הצילום אמור לשקף את משמעות הסצנה באופן ויזואלי. זאת בעזרת:

- גודלי הפריים
- זוויות הצילום
- תנועות המצלמה
- עומק השדה
- תחום קדמי ותחום אחורי

כדי למקד את כל המידע המורכב בעבור הצלם והבמאי, נעזרים בטבלת השוטינג:

SHOOTING SCRIPT						
תיאור השוט	מספר הדמויות	תנועת המצלמה	גובה המצלמה	גודל הפריים	מס' שוט	מס' סצנה

אפשרות נוספת היא לצייר בדף השוטינג פריים מייצג של כל שוט, כדי לאפשר לצלם ולבמאי למקד את עצמם בעת הצילומים.

Shooting Script & Story Board		
<div style="text-align: center;"><b>Visual</b></div> 		מס' סצנה
		מס' שוט
		גודל פריים
		תנועת מצלמה
		זווית צילום
<div style="text-align: center;"><b>Visual</b></div> 		מס' סצנה
		מס' שוט
		גודל פריים
		תנועת מצלמה
		זווית צילום
<div style="text-align: center;"><b>Visual</b></div> 		מס' סצנה
		מס' שוט
		גודל פריים
		תנועת מצלמה
		זווית צילום

הכנת השוטינג לא יכולה להתבצע ללא הפלור פלן. הפלור פלן בדרך כלל נעשה על דף מילימטרי ובקנה מידה מדויק למידות הלוקיישן, וזאת בשל המיקום של כל שחקן והמרחק שלו מהמצלמה. כך הצלם יכול לתכנן את המרחק של המצלמה מהדמות ולדעת האם התכנון הוא בר ביצוע.

## פרק 12.2: בימוי - חזרות עם שחקנים

### חזרות עם שחקנים:

לחזרות עם השחקנים יש חשיבות רבה. ללא הכנה מראש של השחקן לקראת צילומי הסרט הבמאי לא יוכל לגרום למחויבות של השחקן לסרט (בייחוד אם השחקן מופיע בסרט בהתנדבות). הבמאי ייתפס כלא מקצועי, ובעיקר השחקן לא יזכה להבין את תפקידו כמו שהבמאי רוצה. לא יתקיים דיאלוג בין הבמאי לשחקן, השחקן לא יוכל להביע את דעתו על האופן שבה נתפסת הדמות בעיני הבמאי, ולא ייתכנו שינויים בתסריט, שרק יועילו לאמינות הדמות בסרט.

### שלבים בבימוי השחקנים:

- במפגש ראשון של הבמאי עם השחקנים הוא יתאר את התסריט ואת האופן שבו הוא רואה ומפרש את התסריט. השחקנים קוראים את התסריט קריאה ראשונה, ומתקיים דיון בין הבמאי ובין השחקנים על הבנת התסריט, על מה התסריט מדבר, וכיצד כל דמות משחקת בו תפקיד.
- עבודה פרטנית של הבמאי על הסצנות השונות עם השחקנים המשתתפים בכל סצנה. הבמאי מגדיר את מטרת הסצנה ואת מטרתה של כל דמות בסצנה. לדוגמה: מטרת הסצנה לגרום להזדהות של הקהל עם הדמות הראשית. הדמות הראשית חייבת להתגלות בסצנה במלוא אנושיותה. לכן עליה לשחק את תפקידה בסרט כך שתחשוף את חולשתה / רגשותיה בסיטואציה מעוררת הזדהות. על הבמאי להקשיב לשחקנים ולבחון אם הסצנה אמינה, האם הדמויות עקביות בפעולתן והאם האינטראקציה בין השחקנים מתאימה למטרת הסצנה.
- על הבמאי להבין כי לשחקן יש ניסיון והוא חווה את הדמות, ולכן צריך להקשיב לשחקן ולאפשר לו להשתתף בעיצוב הדמות. אחת השיטות לעשות זאת היא להגדיר את מטרת הסצנה ותפקיד הדמויות, אחר כך לתת לשחקנים לאלתר, ולשמוע מה הם אומרים בתור הדמויות, ואפילו את האינטונציה (הדרך שבה הם אומרים את הרפליקות) שבה הם משמיעים את הרפליקות. אולי יש מקום לשנות את התסריט כדי שהשחקנים ירגישו בנוח בסצנה ולא יאמרו רפליקות באופן מאולץ.
- להוסיף לשחקנים את התנועות שהם יעשו במהלך הסצנה, ולתרגל אתם.
- לעשות חזרות לפני הצילומים על הסט, ולבצע שינויים המחויבים מתוך עיצוב הסט.

## פרק 12.3: בימוי - צילומים ואחריהם

### מיזנסצנה

מיזנסצנה הוא מונח הלקוח מעולם התיאטרון, ומשמעותו היא ארגון השחקנים והאובייקטים על הבמה כך שעצם סידורם על הבמה יחזק את משמעות הסצנה. בקולנוע, השחקנים בפריים נמצאים בתנועה מתמדת, ולא כמו בתיאטרון גם המצלמה נמצאת בתנועה, כך שהפריים נמצא בתנועה גם הוא. לכן המרכיבים של המיזנסצנה בקולנוע שונים מאלו של התיאטרון. חשוב לציין כי למרות השוני במרכיבים, תפקיד המיזנסצנה הוא להעצים את משמעות הסצנה מבחינת הבמאי.

מרכיבי המיזנסצנה:

- מיקום השחקנים בפריים
- מיקום האובייקטים בפריים
- מיקום השחקנים/ האובייקטים ביחס למצלמה.
- תנועות המצלמה.
- תחום קדמי ואחורי בפריים.

תכנון הסצנה:

כאשר הבמאי מתכנן סצנה הוא חושב על כל מרכיבי הפריים - תנועות המצלמה, העריכה ופס הקול - כדי שכל המרכיבים האלו ישרתו את כוונתו בבימוי הסצנה. איזה מידע הוא רוצה להעביר לצופה: מי השולט או החזק בסצנה, מה משמעות המידע בסצנה לדמויות, כיצד הסצנה מאפיינת את הדמויות, ועוד. כל מה שנקבע לצילומי הסצנה הוא פרי תכנון מדויק וקפדני של הבמאי ושאר אנשי הצוות, שאמורים להוציא לפועל את חזונו של הבמאי הן בפן הוויזואלי והן בפן התוכני.

### זמן צילומים

1. חזרות אחרונות עם שחקנים בזמן שהצוות מעמיד את הסט.
2. הכרזה על תחילת הצילומים.
3. התמקדות במוניטור והחלטה על הצורך בטייק נוסף
4. תיקון ההכוונה של השחקנים
5. בסוף היום חזרה על הראש והחלטה האם צריך לחזור על הצילומים

### פוסט פרודקשן

1. במאי יושב עם העורך, צופה בחומר המצולם ובודק
  - האם צולם כל מה שתוכנן?
  - האם יש לחזור על חלק מהצילומים (השלמות)?
2. תכנון ההשלמות תוך התייעצות עם מורי המגמה.
3. ביצוע השלמות
4. לוגינג עם העורך
5. עריכת ראפקאט עם העורך



## פרק 13: הפקה - מושגי יסוד

**Breakdown** ברייק דאון - מסמך מפורט ובו רשומים ימי הצילום, השעות, השוטים והסצנות. מסמך זה מהווה הנחיות עבודה לכל אנשי הצוות, ועל פיו יפעל כל איש צוות. תאורן ידע היכן למקם פנסים, צלם ידע מה הסט צילומים וכדומה. בנייתו של הברייק דאון מורכבת, ונעשית על פי שיקולי דעת ואילוצים שונים המופעלים על המפיק כגון: אילוצי שחקנים, אילוצי ציוד, מורכבות הסצנות, אופי הסצנות וכדומה.

**SET** סט - חלק מתוך לוקיישן הצילומים שהוכן למטרת הצילומים. קביעת סט הצילומים חיונית להתנהלות ההפקה במהלך הצילומים בלוקיישן.

**SETUP** סטאפ - כינוי למיקום המצלמה בתוך הסט. חשוב להגדיר את הסטאפ ומבחינת הצוות - המקום קדוש. שום דבר לא זז ללא אישור או כוונה.

**LOCATION** לוקיישן - מקום מוגדר שהופך לזירת צילומים. את הלוקיישן בוחרים בקפידה הבמאי, הצלם והמפיק. את אתר הצילום בוחרים גם על פי אילוצי המקום. לדוגמה: נוחות הצילומים, ריכוז הסצנות המצולמות רחוק ליום אחד, התאמה לתסריט וכדומה.

**SCENE** – סצנה, יחידת צילום המוגבלת לזמן אחד ולמקום אחד.

**סיקוונס** - מקבץ של סצנות שהקשרן הוא זמן, נושא או אתר.

**Cast** קסט - התאמת שחקנים לדמויות בתסריט.

**Typcast** טייפקסט - התאמת השחקנים לדמויות בהתאם לגילם, הופעתם וכדומה.

**בלוקינג** - כינוי לחזרה האחרונה לפני הצילום. החזרה מיועדת לכל אנשי הצוות והשחקנים, והיא כוללת את כל התנועות והפעולות.

**CUE** קיו - סימן מוסכם שמשמיע הבמאי כדי שהשחקן ייכנס לסט הצילומים.

**ACTION** - קריאה שמשמיע הבמאי ומכריזה על כך שהכול מוכן לצילומים.

**Storyboard** סטורי בורד - רישומים מדויקים של זווית הצילום, הגודל והתנועה של כל שוט בתסריט. על הכנתו שוקדים הצלם והבמאי.

## פרק 13.1: הפקה - Pre-Production

ההפקה היא המחלקה שעל פי תפקודה יקום וייפול סרט. התסריט יכול להיות מקורי ביותר והבמאי מוכשר מאוד, אבל ללא הפקה אין סיכוי שהסרט יצא לאור. יעילות היא הכלי החשוב ביותר של צוות ההפקה, ואנשיה של מחלקת ההפקה ניחנים בכושר אלתור, הסתגלות, עמידה בלחץ וכישרון לתת פתרונות מידיים. כדי להגיע לרמת הפקה גבוהה על המפיק להיות מסוגל לנתח את התסריט ואת דרישותיו, להתמצא בטכנולוגיות הקולנועיות ולדעת להוביל צוות גדול.

תהליך ההפקה מורכב משלושה שלבים מרכזיים: קדם הפקה, הפקה ואחרי ההפקה.

### שלב ה-Pre-Production:

השלב המשמעותי והדומיננטי בהפקה. אם צלחתם את השלב הזה וביצעתם את החובה המוטלת עליכם הצלחתם בהפקה. שלב זה כולל:

- 1) קריאת התסריט: הבנה של סיפור העלילה, הכרת הדמויות ועיצובן, הבנת הרקע שבו פועלות הדמויות, הבנת העימותים ונפח ההפקה.
- 2) פירוק התסריט כך שבכל סצנה יהיה ברור מה יש להפיק.
- 3) איתור שחקנים, אתרי צילום, ניצבים, חסויות, ציוד וכדומה. בכל שלב יש לבצע תיעוד ורישום. האם יש אנשי צוות מיוחדים שצריך לגייס כגון ארט ואפקטים?
- 4) ארגון סיורי לוקיישן. בסיורים ישתתפו הצלם, הבמאי ואיש הסאונד. מטרת הסיור: היכרות עם אתר הצילומים, בדיקת שקעים, אור, אקוסטיקה, מגבלות, אישורים רלוונטיים, סרטוט לטובת סטוריבורד ופולור פלאן (ראה פרק הבימוי).
- 5) חזרות שחקנים והקראת תסריט. אם הדבר מתאפשר רצוי לעשות שלב זה באתר הצילומים.
- 6) תיאום ימי צילום בהתחשב במגבלות. יש לקחת בחשבון פערים בין צילומי יום לצילומי לילה.
- 7) הכנת הברייק דאון - Breakdown - שלב שבו קיימים אינספור שיקולי הפקה. המוכרים והידועים הם: תאריכי הצילום, מספר ימי הצילום, סצנות יום או לילה, המרחק בין האתרים, ציוד מיוחד להפקה, אילוצי שחקנים, השתתפות שחקנים, סטאפים, הכנת הצילום מבחינת צילום ותאורה בכתיבת הברייק דאון אין ליצור עומס, ויש להכין לוח זמנים גמיש לפתרון בעיות. יש לקחת בחשבון את זמני הארוחות והמנוחה של השחקנים ואנשי הצוות, את זמן החזרות, להקפיד לא להביא שחקנים לשעות מיותרות, והחשוב מכול - לחשב את זמן קיפול הציוד וארגונו לפני החזרתו למחסן.

## ההנחה היא: ביום צילומים אחד אפשר לצלם 3 - 5 דקות מסך

חשוב לוודא שההפקה מוכנה, ולא לוותר על שום פרט. תמיד יוצאו בעיות בסט הצילומים, וככל שההכנה תהיה רצינית ומעמיקה כך יצטמצמו הבעיות בסט.

### פרק 13.2: הפקה Production

בשלב ההפקה יש להיות ערוכים ומוכנים לפתרון בעיות ולא לתור. באופן עקרוני, זהו החלק החווייתי של ההפקה. חשוב לשמור בו על שפיות ולעודד את אנשי הצוות. שלב זה כולל:

- (1) בקרה במהלך הצילומים: הקפדה על לוח זמנים היא נקודה חשובה מאוד. עיכוב משמעותי בצילום טייק יגרור אחריו שרשרת של תקלות ובעיות. לבמאים יש נטייה לצלם אינספור טייקים מתוך חוסר ביטחון. הדבר פוגם ביכולות השחקנים, מבזבז זמן יקר ושוחק את הצוות. אם לאחר הטייק השלישי או הרביעי לא צצו בעיות קריטיות, מומלץ להמשיך לטייק המתוכנן הבא.
- (2) חשוב לתזמן את אנשי הצוות מבחינת הקמת הסטים. על המפיקים להיות יעילים. צוות התאורנים, הארט והגריפ צריכים למקם את הסט עוד לפני סיום הצילומים בטייק הבא. איפור וליטושי תאורה ייעשו בזמן החזרות.
- (3) יש לוודא כי לכל טייק ייעשו חזרות עם כל הצוות. החזרה כוללת תנועות מצלמה ותנועות שחקנים. אין לוותר לאיש מההפקה. ללא החזרות יוצאו בעיות בזמן צילומי הטייק.
- (4) חשוב לתזמן את הארוחות. אין לזלזל בזמני הארוחות ובזמני המנוחה של הצוות והשחקנים. ניתן לצאת להפסקות באופן מדורג.
- (5) חומר הגלם נשמר אצל המפיק בסיום כל יום צילומים. חומר הגלם הוא קודש. אין להניחו במקומות שיפגמו באיכותו (שמש,מים ותנאים קיצוניים).
- (6) לפני שעוזבים את אתר הצילומים יש לבצע סריקה ולבדוק שכל הציוד נמצא ולא נשכח דבר.
- (7) בסיום יום הצילומים יש לקיים ישיבת סיכום קצרה עם הצוות. בישיבה יש להעלות בעיות שצצו במהלך הצילומים, לעדכן על הספק ולפרט מה כולל יום הצילומים הבא.

### Production post

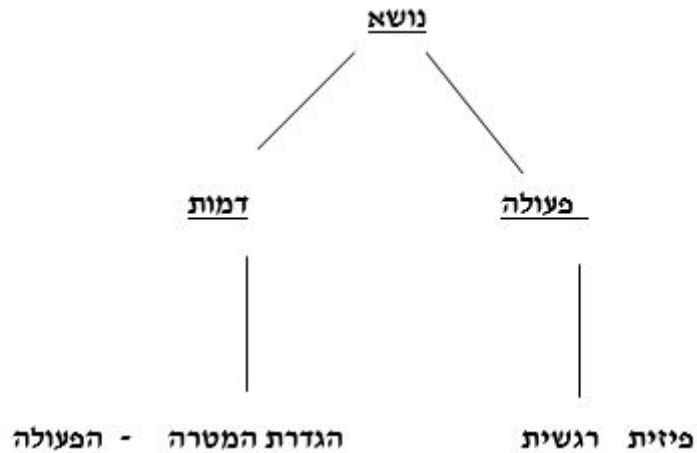
לאחר הצילומים כל חומרי הגלם מועברים לידי העורך. באחריות המפיקים לתאם את משמרות העריכה ולוודא כי משמרת העריכה תתנהל ללא תקלות. יש לוודא כי מכשיר הדגימה קיים ויש מספיק מקום בכונן העריכה. אין לנוח ולהרפות בשלב העריכה. גם עורך עלול להיכנס לאדישות. עליו לבנות במהרה גרסה ראשונית וגרסה שתקנה לבמאי כלים להעריך האם יש צורך בהשלמות. ככל שהימים ינקפו ההשלמות יאבדו מטעמם, ועלולים להיתקל בבעיות רבות בארגון ימי ההשלמות. בשלב זה יש לדאוג כי כרזת הסרט מעוצבת וסיכומי הסרט לפרוספקט או לעיתונות נמצאים בשלבי עבודה.

בשלב זה יש לסכם את תקציב ההפקה. הסיכום יעשה בטופס Top Sheet

## פרק 14: תיעודי - תהליך עבודה על סרט

### תהליך העבודה

חישוב על נושא, ואז חישוב על פעולה ודמות המגדירות ומייצגות את הנושא.



שאלו את עצמכם איזה סוג של סיפור אתם רוצים לספר, ומה יהיה התוצר של הסיפור - האם סרט פעולה, סרט הרפתקה או סרט על יחסים ורגש (רוב הסרטים הדוקומנטרים הם בקטגוריה הזו). רק כשתהיה לכם תשובה על השאלה הזאת תוכלו להתקדם בעבודה ולבחור את הדמויות. מה רוצה הגיבור? מה המטרה שלו? מה מניע אותו לפתרון או לשיא או לשינוי? מה הקונפליקט שלו/שלה? עליכם להנחות את התלמידים לחפש קונפליקט. כל קונפליקט יוצר דרמה, או במילים אחרות כל דרמה היא קונפליקט. הקונפליקט בא לידי ביטוי דרך פעולותיו של גיבור הסרט או הדמות הראשית, וכך נוצרת הדרמה. ברגע שהתלמידים מבינים את זה ומצליחים לאתר את הקונפליקט ולכתוב את הדרמה אז יש סיפור. צורת הסיפור הדרמתי שאליה אנחנו שואפים גם בסרט הדוקומנטרי מבוססת על מטרות ומכשולים של הדמות הראשית. מה שמעניין הוא כיצד הגיבור מתגבר על המכשולים. הקונפליקט, המאבק וההתגברות על המכשולים הם המרכיבים העיקריים בכל סרט - הן דוקומנטרי והן דרמה. בסרט אז מה ג'מבו שעשו תלמידי תיכון ביבנה הם תיארו את המצוקה של הנוער בעיר, שאין בה מקומות בילוי ולנוער אין לאן לצאת בערב. בנקודת המוצא הזו יש קונפליקט ברור, אך בין מי למי? מי האיש הרע היה להם ברור - ראש העיר, אך מי הגיבור? מי הוא זה אשר יוצא להילחם ברשות המקומית כדי להציל את בני הנוער משעמום?

כיוון שהם חיים את זה יום-יום לא נערך תחקיר מסודר, והם התחילו לצלם ולעבוד על הסרט בצורה אינטואיטיבית. כתוצאה מכך לא היה ברור מי הגיבור, מה מעשיו או פעולותיו, מה הוא מייצג, מה מטרתו בסרט, מה הוא רוצה להשיג, ונגד מי הוא נלחם. הסרט אז מה ג'מבו הוא סרט מחאה אקטיביסט אשר מטרתו לגרום לשינוי בעיר. ככזה צריך לתחקר, לחשוב מי הגיבור שמוביל את המחאה (לדוגמה סרטיו של רוג'ר מור) ומהן הפעולות שהדמות הראשית עושה כדי לספר את הסיפור של בני הנוער ביבנה. האם הגיבור מנסה לחקור מול המצלמה ולברר מדוע אין מקומות בילוי ביבנה (כדוגמת בולדוג) או שהוא מארגן את הנוער לפעולה חברתית הפגנתית נגד ראש העיר (דוגמת באולינג לקולומביין).

### לסיכום מה שצריך לזכור הוא:

שבכל סרט דוקומנטרי צריך להיות קונפליקט; ללא קונפליקט אין דרמה.

ללא דרמה אין גיבור או דמות.

ללא דמות אין עלילה.

תחקיר טוב ומעמיק צריך גם לכלול תחקיר שטח. תחקיר השטח כולל ביקור בכל המקומות שרוצים או חושבים לצלם. כל המקומות שבהם הגיבור מסתובב ובהם יש סצנות מעניינות. לדוגמה, בסרט חביבה הצוות הצטרף לנסיעה של כמה שעות עם הגיבורה, נהגת מונית. הם בדקו מה המסלול, מי עולה ויורד, האם יש נוסעים קבועים שאיתם היא מקיימת דיאלוג קבוע כל בוקר ועוד. בסרט שמש נחם הבנות ביקרו בכל האתרים הידועים מראש הקשורים לגיבורים: תחנת הרדיו שממנה שמש נחם משדרים את תכניתם, ובבית שבו הם עושים חזרות. תחקיר השטח נותן מידע על האדם, המקומות שבהם הוא מסתובב ומערכת היחסים שיש לו עם הסביבה. הרבה פעמים הסצנות הטובות ביותר הן סצנות מפתיעות, כאשר הסביבה מפתיעה את הגיבור ברגע מסוים והוא מגיב. דרך תחקיר השטח אפשר להחליט מהם המקומות הטובים ביותר לקיים ריאיון עם הדמות - איפה היא מרגישה הכי בנוח, מה המקום המצטלם טוב יותר והאם לוקיישן זה משקף את הדמות מבחינה ויזואלית. שלב התחקיר הוא גם השלב שעל המורה להראות לתלמידים דוגמאות שונות של סרטים דוקומנטריים אשר דומים לסרט שהם רוצים להפיק. צפייה בסרטים דוקומנטריים כאלה תיתן לתלמידים כיוון ורעיונות איזה סרט הם רוצים לעשות ומה הם יכולים לעשות. בסרט של תלמידי התיכון בערערה הצוות היה צריך לראות את סדרת הטלוויזיה שעשה תומר היימן על בית הספר, וללמוד מסרט זה. הסרט מה נשמע ג'מבו צפו בסרטים של רוג'ר מור. ולקבוצה מבית הספר הבפטיסטי מנצרת, אשר עשתה סרט על בני נוער המעריצים הערצה עיוורת זמרים וזמרות מפורסמים, המלצתי לראות את הסרט הסבון בכה מאוד, המספר על קבוצת נשים המעריצות את כוכבי הטלנובלות הארגנטינאיות.

## פרק 14.1: תיעודי - עלילה וגיבור

כל סרט דוקומנטרי מציג סיפור שבמרכזו יש גיבור. סרט דוקומנטרי הוא כמו סרט עלילתי; הוא מדיום חזותי בעל קו סיפורי בסיסי; הוא עוסק בסצנות, דימויים, באנשים ובגיבורים. התסריט הוא סיפור המסופר בתמונות, בדיאלוג או בתיאור, וממוקם במסגרת ההקשר של מבנה דרמתי. מבנה דרמתי יש גם לסרט דוקומנטרי ולא רק לסרט עלילתי. התסריט הוא כמו שם עצם - הוא עוסק באיש, או אנשים, במקום או מקומות, בקונפליקט או קונפליקטים. בכל התסריטים, הן העלילתיים והן הדוקומנטריים, האדם או הגיבור הוא הדמות הראשית העושה פעולות אשר נבנות בסופו של דבר לסיפור שמספר הסרט. התסריט הדוקומנטרי, כמו העלילתי, הוא סיפור המסופר בתמונות. לשני התסריטים יש התחלה, אמצע וסוף, תמיד יש גיבור או גיבורים במרכז, מניעים את העלילה ומרכיבים את הסיפור. הסיפור הוא שלם, והחלקים שבו - הפעולה, הדמויות, הסצנות, האירועים - כל אלה מרכיבים את הסיפור. ניתן לחלק את העבודה על הסרט הדוקומנטרי לכמה שלבים, כאשר כל שלב מוביל לשלב הבא, עד לסרט הגמור.

### על מה הסרט?

כתבה בעיתון או בחדשות, אירוע שקרה לחבר או לבן משפחה - כמעט כל דבר יכול להיות נושא של סרט. אחר הצהריים של פורענות היה מאמר בעיתון לפני שהפך להיות סרט. הסרט הדוקומנטרי הזוכה בדימונה 2005 אמא תפתחי זו אני, סרטה של לירן ציוני, מספר את סיפורה האישי של הבמאית. שיחתו של דודו ברדיו, ופרסום בריחת בת זוגו בת ה-15 עם בנו התינוק הפכו להיות נושא הסרט הקסם של אבא. ההתנתקות מגוש קטיף הייתה חומר לאינספור כתבות טלוויזיה ולמספר סרטים דוקומנטריים, וכן נושאים כמו סמים, מערכות יחסים בין הורים, ובין ילדים והורים, אהבה נכזבת, קנאה בין חברים, חלומות, שאיפות. בקיצור כמעט הכול.

אז איך יודעים מה ההבדל? ההבדל הוא בעשייה, בתחקיר, בגישה הקולנועית ובעריכה הסופית. בכל אחד משלבי עשיית הסרט התיעודי צריך לשים לב אם הולכים בדרך הכתבה או בדרך הסרט התיעודי.

### א. השלב הראשון הוא חיפוש הנושא.

חיפוש הנושא הוא פשוט: על התלמידים לחפש פעולה ודמות - אם התלמידים יוכלו להביע את הרעיון שלהם בצורה תמציתית של פעולה ודמות אפשר יהיה להתחיל לכתוב תסריט. כאשר המורה מכון את התלמידים עליו לשאול את השאלות הבאות ולקבל תשובות פשוטות ותמציתיות: מהו הנושא של הסרט? מיהו הגיבור או מיהן הדמויות הראשיות? מהן הפעולות שעושה הגיבור, המספרות את הסיפור של הסרט? הפעולות תמיד יהיו קשורות לנושא הסרט. לדוגמה הסרט מביבה, שעשתה קבוצת תלמידים בתיכון עירוני ה' בראשון לציון. **הנושא** - יום בחייה של נהגת מונית.

**הדמות - חביבה היא נהגת בקו 5.**

**הפעולה - נסיעה במונית.**

יום העבודה הוא סיפור המסגרת, והסצנות המרכיבות את העלילה ביום הזה הן רצף הסיטואציות הדוקומנטריות שהגיבורה מתמודדת איתן במשך יום העבודה כנהגת מונית בקו 5 בתל אביב. דוגמה נוספת היא הסרט עד שאגע בשמים. שעשו תלמידות מהתיכון למדעים ואומנויות בחדרה.

**הנושא -** חלומו של דותן להיות רקדן ולהתגייס.

**הדמות -** דותן, שלמרות משקלו רוצה לרקוד.

**הפעולה -** דותן מוריד במשקל כדי לרקוד ולהתגייס לצבא.

בסרט זה ההתמודדות עם השאיפה לרזות, והאנורקסיה שבאה בעקבותיה, יחד עם ההליכה לאודישנים (כדי להתפרסם) וההכנות לגיוס הם הסיטואציות הדוקומנטריות שממן הסרט מורכב.

את השאלה "מהו הנושא של הסרט" ניתן לנסח גם – "על מה הסרט?" והתשובה לשאלה אינה הסיפור של הסרט או הסינופסיס שלו, אלא הנושא שלו - אהבה, שנאה, קנאה, הערצה ועוד. כשאנו מדברים על הנושא של התסריט הדוקומנטרי אנו מדברים על עלילה או סיפור ועל דמות. עלילה היא מה שקורה בסרט, הדמות היא מי שהדברים קורים לה. סצנות דוקומנטריות אשר הדמות פועלת או נמצאת בתוכן הן הפעולה. סצנות או סיטואציות אלו מדגישות ומספרות את הסיפור של הדמות ומרכיבות את העלילה, ממש כמו בסרט דרמטי.

**לסיכום: העלילה בסרט דוקומנטרי מורכבת מסיפור מסגרת ומרצף סיטואציות דוקומנטריות שהן חלק מסיפור המסגרת.**

בסרט חביבה העלילה או סיפור המסגרת הוא יום בחייה של נהגת בקו 5 בתל אביב, בשם חביבה.

בסרט נחש שמש הנושא הוא נחש שמש - הלהקה.

**הדמויות -** שני השחקנים חברי הלהקה.

**הפעולה -** החזרות וההצגה, וכל מה שקורה מאחורי הקלעים.

סיפור המסגרת הוא סיפור ההופעות, הקמת הלהקה והערצה הגדולה שלה הם זוכים בקרב הציבור הערבי ישראלי. הסצנות הדוקומנטריות אשר מרכיבות את העלילה הן: חזרות, נסיעות להופעות, תכנית רדיו וחומר ארכיוני.

לעומת זאת, נקודת המוצא של הסרט גשר על הוואדי שעשו תלמידי תיכון מערערה הייתה השאלה "כיצד ערבים ויהודים יכולים ללמוד ביחד באותו בית ספר?". השאלה היא הנושא, לכן אין לסרט גיבור או גיבורים. כדי לתת תשובה לשאלה קיימים בעיקר ראיונות עם מורים ותלמידים בבית הספר ולכן אין בסרט פעולה אין סיטואציות דוקומנטריות ואין עלילה. זוהי כתבה.

בגלל שהסרט נולד מתוך שאלה ולא מתוך גיבורים, לא היו בסרט גיבורים (ילדים הלומדים בבית הספר) ולכן גם לא צולמו סיטואציות או סצנות דוקומנטריות שירכיבו את הסיפור.

בכל סרט דוקומנטרי יש סיפור בעל התחלה, אמצע וסוף. אם אפשר להביע את הנושא בביור בכמה משפטים, במונחים של פעולה ודמות, המשמעות היא שמביעים את הרעיון הסיפורי של הסרט.

זוהי אחריותו של הבמאי והתסריטאי - אם הוא אינו יודע על מה הסרט מי יידע? המורה? הצופה?

**השדים של דועא**, למרות שלכאורה יש גיבורה בסרט, הסרט עצמו נולד מתוך שאלה "האם יש שדים ורוחות בעולמנו"? והצוות, כולל דועא, מנסה למצוא את התשובה לשאלה בסרט, ולא לספר סיפור במונחים של פעולה, דמות וסיטואציות.

שני הסרטים המוזכרים כאן נולדו מתוך שאלה, ולכן הם כתבה ולא סרט תיעודי. לסיכום, אם תדבקו בשאלות אלו ובהנחיות שנכתבו כאן, תיווכחו לדעת שסרט שהוא כתבה לא יכול לענות על השאלות האלה.

## פרק 14.2: תיעודי - תסריט תיעודי

התסריט הדוקומנטרי תמיד יהיה מבוסס על המידע שהתקבל בתחקיר. לעיתים קרובות בשלב כתיבת התסריט מגלים שאין מספיק מידע וצריך לצאת לתחקיר נוסף. תסריט דוקומנטרי מורכב מרצף סיטואציות המרכיבות את הסיפור. בכל סצנה דוקומנטרית צריכה להיות פעולה או פעולות שהגיבור עושה, אשר ביחד מספרות סיפור. לדוגמה בסרט **חביבה** התסריט עוקב אחר יום בחייה של הגיבורה, ולכן הוא מתחיל בבוקר, בהשכמה, ומסתיים בלילה. הסרט **נחש שמש** עוקב אחר צמד השחקנים המתארגנים להופעה, ולכן הוא עוקב אחר התהליך של הכנה להופעה - חזרות, הודעה ברדיו, נסיעה להופעה וההופעה עצמה.

מומלץ לכתוב את התסריט הדוקומנטרי בטבלה.

התסריט הדוקומנטרי הוא רצף של סצנות או סיטואציות דוקומנטריות לפי סדר רץ מ 1-100.

מתוך הסרט **מה נשמע ג'מבו**

מספר סצנה	לוקיישן, יום/ לילה	הגיבורים	הסיטואציה	טקסט
1	לילה, רחוב הראשי ביבנה	רן, פקח וילדים אשר מסתובבים ברחוב	רן מסתובב ברחוב, מדבר עם בני נוער שאומרים לו שאיך איפה לבלות ביבנה. פקח ניגש אליו ומורה לו להפסיק לצלם, וללכת הביתה.	כותבים את הטקסט על פי התחקיר



הסיטואציה היא סיטואציה מוכרת ליוצרי הסרט. בעקבות התחקיר הם ידעו שברגע שהם יסתובבו עם מצלמה ברחבי העיר, פקח העירייה יבוא ולא יאשר להם לצלם, ויווצר עימות מילולי מול המצלמה.

מתוך הסרט גשר על הוואדי. תסריט לסרט עם קריינות ייראה כך :

מס סצנה	תמונה, מה רואים	הגיבורים	הסיטואציה	טקסט
1.	צילום של בית הספר, ילדים נכנסים בשער		בוקר, ילדים הולכים לבית הספר, נכנסים בשער בית הספר והולכים לכיתה.	במצב הקיים שבו אנו חיים, ולמרות הבעיות והסכסוכים בין יהודים וערבים, יש אנשים המאמינים בדו-קיום ללא אלימות. בית הספר גשר מעל הוואדי מייצג דוגמה מוצלחת לשילוב של תלמידים יהודים וערבים בדו קיום
2.	ילדים משחקים כדורגל בחצר	אור ומחמד	ומחמד נופל ומקבל מכה. אור ניגש לעזור לו ועוזב את המשחק.	

באיזו משתי הצורות של התסריטים תבחרו? התשובה נמצאת בדרך כלל בתוך הסרט עצמו. מומלץ ראשית לכתוב תסריט בלי קריינות, ולבחון אם הסיפור ברור ומרגש. אם כן, אז הסצנות והמידע התחקירי שהתקבל מהגיבורים הוא מספיק טוב, ואז אין צורך בקריינות. אם הסיפור לא ברור והגיבור לא נותן את כל האינפורמציה הנחוצה כדי להבין את הסיפור צריך להוסיף קריינות, צריך לחשוב היטב מתי לשלב אותה, איפה ועל רקע של אילו צילומים.

## פרק 14.3: תיעודי - קריינות

נהוג לומר שתמונות אינן משקרות. אולי. אבל לעיתים קרובות התמונות מקבלות משמעות רק כשמוסיפים להן קריינות. היכולת להוסיף משמעות למראות היא בעלת כוח אדיר, ובמקרים רבים אפשר להטות את התמונה לכל כיוון רצוי. בשנות החמישים והשישים של המאה ה-20 כל סרט היה מלווה בקריינות. בשנים האחרונות החלה מגמה של יוצרי הסרטים המתנגדים לשימוש בקריינות, בעיקר לסרטים דוקומנטריים. ההתנגדות לקריינות נובעת בעיקר מהדעה שקולנוע דוקומנטרי בצורתו הטהורה אינו מצריך קריינות.

כתיבת הקריינות מבוססת על מציאת עובדות מעניינות והצגתן לצופה בדרך סוחפת ומעוררת דמיון. העובדות הן חומר הגלם של הקריינות. ברור איפוא שתפקידו של התסריטאי הוא להשתמש בעובדות בדרך שתצית את הדמיון. מה שברור פחות הוא עד כמה הכותב צריך לתבל את העובדות בשיפור ערכי משלו. יש כותבים שאומרים שניתן לעשות זאת, והכול במידה כמובן, ויש כאלה שלא.

### **לקריינות שישה תפקידים מרכזיים:**

1. הדגשת התמונה והבהרתה.
  2. הגדרת כיוון הסרט.
  3. הבאת המידע ההכרחי שאינו נובע מהוויזואלס.
  4. סיוע במיקוד הסרט במתן הסבר לאן הוא מוביל.
  5. יצירת אווירה.
  6. גישור במעברים והפניית הסרט לכיוון חדש.
- הדגשת התמונה והקניית משמעות:** כשכותבים טקסט, מכוונים את הצופה לראות מה שרוצים שהוא יראה. גם כאשר על המרקע מופיע מידע רב, המילים יכוונו את הצפייה וימקדו את הצופה במה שחשוב. אך המילים אינן משמשות למיקוד תשומת הלב בעניין מסוים, הן גם מקנות לו משמעות.
- דוגמה - תמונה: נחל, עצים ובית חווה ישן שליידו רועים סוסים.
- את משמעות הסצנה נותנת הקריינות: "מסביב היה שקט, אפילו רוח קלה לא נשבה. מעטים ידעו שיצחק לא נמצא בחיפה, ושחבלים החביאו את גופתו בין העצים עוד ביום הקודם". הקריינות הזו ממקדת את כל תשומת הלב לעצים, ועל הסצנה שורה אווירה של אימה.
- קריינות נוספת: "פעם שטו סירות בחלק הזה של הירדן. הן היו צבועות בכל צבעי הקשת. עכשיו לא נראית כאן ולו סירה אחת..."

**אווירה:** הקריינות יכולה להוסיף לתמונה ממד נוסף של אווירה. הכוונה אינה לעוד עובדות או מידע, אלא להעשרת הממד הרגשי של הסרט. דרך אחת היא להשתמש בתארים, במילים המקנות צבע ומרקם רגשי. המילים אמורות להשלים את התמונה, וכשהכול משולב בהרמוניה ההשפעה תהיה גדולה: "... הפנים היו חיוורים, השפתיים קרות, העיניים לחות..."

### **סגנון הקריינות - הכתיבה**

אם ההגשה של הקריין היא בעלת אופי אישי - בגוף ראשון, המגיש מציג את הנושא מנקודת מבט אישית: "קוראים לי בתיה, ואני ילדה מאומצת". מתאים לסרטים דוקומנטריים אישיים, בדרך כלל כאשר הבמאי הוא אחד מגיבורי הסרט.

שימוש בגוף שני - צורת הגשה שבה הצופה מרגיש מעורב: "אתה עובר את הסיבוב, וניצב מול ההרים המאיימים. מימינך דרך עפר המטפסת אל ראש ההר... טפס... ברוך בואך ידידי אל מערת דרקולה". צורת הכתיבה בגוף שני יעילה כי היא מפעילה את הצופה ואת דמיונו, והוא הופך להיות חלק מהכתבה. הצופה יכול ממש לטעום או להריח את המקום.

מתאים לכתבה או לסרט דוקומנטרי שהוא סרט תחקיר.

# שימוש בגוף שלישי - בדרך כלל נוטים להשתמש בצורה זו בכתבה היסטורית או מדעית. האפקט הוא של ניכור וריחוק, עם גישה סמכותית בעלת ניסוחים פורמליים ואובייקטיביים: "הוא היה הולך כל יום למכולת לקנות חלב, ובמקום זה היה קונה סמים".

לא משתמשים בקריינות מסוג זה לסרט דוקומנטרי.

ועוד מספר הערות קטנות שחשוב לזכור:

**אי אפשר לחזור ולקרוא שנית:** שלא כמו בטקסט הכתוב, בקריינות לסרט הצופה המאזין אינו יכול לחזור לאחור ולקרוא שוב את הטקסט. לכן הכתיבה חייבת להיות ברורה ומשמעותית מיד. בגרסת הקריינות משמעות המשפט והנושא שלו צריכים להיות ברורים כבר בהתחלה. **דקדוק וסלנג:** הכתיבה אינה עומדת בפני עצמה, היא מלווה את התמונות. הדבר היחיד החשוב הוא האפקט של השילוב הסופי בין השתיים. בדרך כלל רצוי לכתוב בשפה תקינה מדוברת וניתן לשלב בה סלנג, אבל במידה.

**משפטים פשוטים מלאי עוצמה:** קריינות עובדת בצורה הטובה ביותר בשימוש במשפטים פשוטים, כשהפועל קרוב לתחילת המשפט.

תמונות רבות זכורות בגלל העוצמה הרגשית שלהן, אבל כשמדובר בקריינות פני הדברים שונים. אחד הדברים המביכים ביותר לכותב הוא לגלות שמעט מאוד מהקריינות נותר בזיכרון של הצופים עשר דקות אחרי שהסתיים הסרט. לכן, אם המסר נחרת בזיכרון - זה מספיק.

חשוב להימנע מרשימות וסטטיסטיקות. נתונים יש להעביר כך שהם יפגעו ברגש, ולא יהיו מושג מופשט. משימתו של הכותב היא לגרום לכך שמילים ומשפטים קרים יתעוררו לחיים מנקודת ראותו של הצופה. **השימוש במילים כמו "האלה", "היום", "כאן", "עכשיו":** מילים כאלה נותנות לסרט תחושה של מיידיות. הן גם קושרות בין התמונה לטקסט, כשלמעשה קיים קשר רופף בלבד בין השניים.

**הפרטי לעומת הכללי:** בדרך כלל התיאור הפרטי עובד טוב יותר מהכללות. הכללות בקריינות נשכחות עד מהרה, אך המילים והתמונות מהממות ונחרתות בזיכרון.

**קריינות מקיר לקיר:** טעות נפוצה היא לחשוב שהקריינות מתחילתה ועד סופה של הכתבה היא אפקטיבית. הקריינות צריכה להיות דלילה ותמציתית. אמרו רק את מה שנחוץ כדי שהמסר יועבר, ולא יותר. **קלישאות:** היזהרו מקלישאות ומביטויים שחוקים.

והכי חשוב תנו נשימות - שתיקות, התמונה צריכה מרחב נשימה, וצופה צריך זמן כדי לעכל את הקריינות.

## פרק 14.4: תיעודי - צילומים

- אחרי תחקיר מעמיק וכתובת תסריט נכון הצוות יהיה מוכן לצילומים ויוכל לעבוד בצורה יותר עצמאית. הצילומים נערכים לפי התסריט והסצנות שרוצים לצלם.
- להלן מספר נקודות הקשורות להחלטות הנוגעות לצילום שיש לשים דגש עליהן עוד בשלב ההכנות.
- **בכל מקום שבו מצלמים יש לשים לב לרקע** - האם יש חושך או אור, מה הדמות עושה במהלך הסצנה. צריך לשים לב שמצלמים את הדמות בזמן פעולה, כשהיא בתזוזה ולא עומדת במקום.
- **הסאונד של המקום**, אם מתכננים לדבר עם הגיבור אז צריך לדאוג שהמקום יהיה שקט וניתן יהיה לשמוע ולהקליט את דבריו (אותם חוקים של סאונד שיש בצילום דרמטי).
- **כל סיטואציה צריך לצלם ממספר זוויות ומספר גדלים** – לונג שוט, קלוז אפ, ומדיום שוט. איך מצלמים את הסצנה ומתי מצלמים קלוז אפ צריך לקבוע לפני היציאה לצילומים, ממש כמו שמתכננים צילומים של דרמה (אם התחקיר מספיק טוב אז אפשר לצפות מה יקרה במהלך צילום הסצנה מראש).
- לא צריך לפחד **לבקש מהמצולם לחזור על הפעולות** שהוא עשה מספר פעמים כדי לצלם אותן מכמה זוויות. אבל, צריך לצלם את הסיטואציה או הפעולה המתרחשת בסצנה ברצף, ורק לאחר מכן לבקש ממנו לחזור על כמה פעולות שוב כדי שאפשר יהיה לערוך את הסצנה.
- **כדאי לראיין את הדמות תוך כדי פעולה הקשורה לסיפור**. זה יותר מעניין, והגיבור מרגיש יותר טבעי מאשר לשבת מול המצלמה ולדבר.
- אם מצלמים את הדמות יושבת ומראיינים אותה, אף פעם **לא לצלם על רקע חלק**, אלא תמיד לדאוג שיהיה משהו ברקע. **צילום ריאיון צריך להיות במדיום שוט או בקלוז אפ**. לעיתים רחוקות מצלמים את הריאיון בלונג שוט.
- צריך להחליט מראש אם המראיין ושאלותיו הם חלק מהסרט. אם כן, מראש ההחלטה היא על כתבה. אם לא, צריך לדאוג שהגיבור יענה תשובות מלאות לשאלות, ולא משפטים קטועים וסתומים. למראיין אסור להיכנס לדבריו של המראיין, והוא צריך לתת לו לדבר ולספר את כל הסיפור בקצב שלו.
- **בכל מקום שמצלמים לצלם גם את הסביבה, הלוקיישן והתגובה של האנשים לגיבור**. לצלם את העיר, החנות, הבית שבו הדברים מתרחשים. לבקש מהגיבור לעשות פעולות יומיומיות כמו לדבר בטלפון, לשטוף כלים, לטייל עם הכלב, לעבוד על המחשב וכדומה. צילומים אלו מלמדים על הדמות יותר מכל טקסט או ריאיון, וחשוב שהחומר הזה יהיה בעריכה.

וההצעה החשובה ביתור: לצלם הרבה, לשאול את השאלות כמה פעמים בניסוח שונה ובמקומות שונים. ככל שיהיה יותר חומר לעבוד איתו בחדר עריכה הסרט יהיה מעניין יותר ומפתיע יותר.

## פרק 14.5: תיעודי - עריכה

עריכה משמעותה ארגון חומרי הגלם שצולמו לסיפור אחד שלם עם התחלה, אמצע וסוף. הצילומים הם שלב חשוב, אך הם רק שלב שמספק את החומר הגולמי לסרט. תהליך היצירה והבנייה האמיתית של הסרט מתרחש בשלב העריכה.

זהו תהליך ארוך וממושך, אשר בו שלבים ברורים, ויש לעקוב אחריהם בכל סוג סרט שעורכים. חשוב מאוד לתכנן את תהליך העריכה, לצפות בכל חומר הגלם שצולם, ולנסות כל רעיון שעולה במהלך העבודה. הקסם שבתהליך העריכה מקורו בניסוי ותהייה, עד שמגיעים למוצר השלם והמוגמר.

במאים רבים עורכים את הסרטים שלהם, אבל הניסיון מלמד שזה לא מומלץ. למה? תשובה אחת היא העייפות - תקופת הצילומים היא תקופה מתישה ותובענית, שצרכת תעצומות נפש ובדרך כלל הבמאי מגיע עייף ותשוש לשלב העריכה. תשובה אחרת, מהותית יותר, היא שאת תהליך העריכה צריך לעשות בעין רעננה. במיוחד משום שהבמאי מביא לתהליך העריכה החלטות ודעות קבועות מראש לגבי החומר. דעות אלו נובעות מההיכרות של הבמאי עם חומרי הגלם והסרטי, והוא נוטה להתאהב בחומר בלי קשר לערכו. לכן, עורך שלא היה בסט יכול לשפוט טוב יותר את ערכו האמיתי של חומר הגלם.

כאמור, חלק חשוב מתהליך העריכה הוא הדיאלוג בין הבמאי (יוצר הסרט) ובין העורך, ולכן מומלץ שהבמאי לא יערוך את הסרט שלו. חוות דעתו של עורך חיצוני, שלא נכח בצילומים וצופה בחומרי הגלם, חשובה כדי להעריך מה מרגש ומה משעמם. העורך הצופה בסרט בעין אובייקטיבית וללא דעה מוקדמת יכול להאיר נקודות שהבמאי לא חשב עליהן, ובסופו של דבר הערותיו יהיו מהותיות וחשובות לתוצר הסופי.

העורך אינו משמש רק כמוציא לפועל בצורה טכנית של הנחיות הבמאי, אלא גם ממליץ על דרכים טובות יותר להתבונן בסרט ועל דרכים חדשות ושונות לשימוש בחומר.

עריכת סרט תעודה פתוחה למגוון של אפשרויות ופתרונות, ומשום כך הדיאלוג בין העורך לבמאי הוא תנאי הכרחי להצלחה. בהיסטוריה של הסרט התיעודי יש עדויות רבות על תרומתם החשובה של העורכים. תהליך העריכה של סרט תיעודי אינו שונה בהרבה מתהליך העריכה של סרט עלילתי.

צריך לזכור שבתהליך העריכה של הסרט התיעודי אנו בונים את הסיפור, שיכול להיות שונה מכוונתו הראשונית של הבמאי או קרוב מאוד לכוונה זו. ואולם, תמיד צריכים להיות התחלה, אמצע וסוף. עריכת החומרים אינה שונה מכל התהליכים שהוזכרו בחוברת זו: יש להחליט מי הגיבור, מה הקונפליקט, באילו סצנות הוא בא לידי ביטוי וכיצד הוא נפתר.

### תהליך העריכה של סרט תיעודי - סיכום בנקודות

1. צפייה בחומר הגלם- עניינים מרכזיים לדיון:

- מה עובד?
- מה לא עובד?
- מי הגיבור?
- מהו הקונפליקט המרכזי?
- מהם הסצנות או הרגעים המרגשים בחומר הגלם?

- מהם הסצנות או הרגעים הדרמטיים בחומר הגלם?
- מה חסר או מה צריך להוסיף?
- מה מיותר?

1. כתיבת תסריט עריכה עם העורך:

סיכום הצפייה ובניית סדר הסצנות בצורה סיפורית על הדף.

1. עריכה - ROUGH – CUT:

- עריכה ראשונית לפי תסריט עריכה
- לארגן באופן גס את הסצנות על המחשב לפי תסריט העריכה.
- לצפות, ולבדוק מה עובד ומה לא עובד.
- להשמיט שוטים כדי למקד את הסיפור/ הקונפליקט/ הדרמה / הרגש.
- האם הסיפור ברור?
- האם השתמשנו בסצנות הטובות ביותר?
- מהם החלקים /הסצנות המיותרים שאפשר בלעדיהם?
- מהי הפתיחה הטובה ביותר?
- לשים לב לקצב – האם הוא מוביל לשיא רגשי או דרמטי ?
- כתיבת הקריינות.
- הוספת מוזיקה.

כפי שכבר נכתב, הגיבור הדוקומנטרי עומד במרכז הסרט התיעודי. בשנה זו התרגילים יתמקדו בהבנת מיהו הגיבור הדוקומנטרי, כיצד הגיבור מניע את העלילה, ואיך מצלמים את הסיפור שבמרכזו הגיבור: ריאיון, פעולות, סיטואציות.

**תרגילים בתיעודי:**

**תרגיל מספר 1 : איש ועבודתו**

תרגיל זה מבוסס על איתור דמות וצילומה בזמן עבודתה. על התלמידים להביא רעיונות למקצועות שונים אשר ניתן לצלמם, והם יהיו מעניינים: טבח, מנקה חלונות, נהג אוטובוס, גנן, מורה ועוד. מטרת התרגיל היא לאחד בין דמות ובין פעולה אשר מאפיינת אותה, ולהבין כיצד לספר את הסיפור האישי של הדמות.

## הגדרות התרגיל

צילומים בלוקיישן אחד אשר מאפיין את עבודתו של הגיבור, ושיחה עם הגיבור על עבודתו. השיחה/ הריאיון צריכים להיעשות בזמן שהגיבור עובד, ולא בצורת ריאיון פרונטלי למצלמה.

## שלב העבודה

על התלמידים להביא רעיונות לאנשים ומקצועות שונים שהם היו רוצים לצלם. השלב הראשון יהיה איתור הדמות ושיחת תחקיר. בשיחת התחקיר צריך ללמוד על הסיפור האישי של הדמות מצד אחד, ויחסה לעבודתה מצד אחר.

לדוגמה: שיחה עם הטבח ישראל אהרוני תלמד על אהבתו לבישול ועל הדרך שהוא עשה עד להיותו טבח מפורסם ומוערך. לעומתו יכולה להתקיים שיחה עם טבח במסעדה של אוכל ביתי, אשר יספר שהוא סטודנט להנדסה והוא עובד במסעדה לפרנסתו בלבד, ורק מחכה לסיים את הלימודים ולעזוב עבודה זו.

## תרגיל מספר 2 : ריאיון אישי

תרגיל זה שם דגש על תורת הריאיון כפי שהוגדרה בעמוד 33. כמו בתרגיל מספר 1 על התלמידים לאתר דמויות אשר מעניינות אותם – מנהל בית הספר, ראש העיר, עובד סוציאלי, מדריך בתנועה, אימא, אבא, בוגר בית הספר שהגיע להישגים ועוד, ולעשות להם ריאיון אישי על עצמם, עבודתם, או דעותיהם.

בתרגיל זה יש לתלמידים חופש להחליט על מה הם רוצים לדבר עם הדמות. השיחה יכולה להיות שיחה אישית - הסיפור האישי, או שיחה על נושא מסוים שבו הדמות מתמחה. כמו בכל התרגילים שנעשו עד כה, יש לערוך תחקיר מעמיק ומקיף על הדמות לפני תחילת הצילומים.

- ההחלטה המרכזית בתרגיל זה היא היכן לערוך את הריאיון? מהו המקום המתאים לצילום? המקום צריך להיות כזה שמצד אחד מגדיר ומספר משהו על הדמות, ומצד אחר מתאים לצילום של ריאיון פרונטלי. שאלה מסוג זה דורשת סיור לוקיישן, שבו בודקים כמה אפשרויות, כמו: מקום העבודה של הדמות, הבית, חדר השינה, האוטו, הפארק ליד הבית, הספסל ליד בית הספר כשבית הספר ברקע. - ההחלטה השנייה שיש לקבל היא מהו הנושא של הסרט, ומהן השאלות המרכזיות שישאלו במהלך הריאיון. צריך להנחות את התלמידים לבחור לריאיון נושא אחד בלבד מתוך שלל הנושאים שעלו בתחקיר, ובו להתמקד.

כאשר מחליטים מהן השאלות הנשאלות צריך להחליט גם באיזה גודל של פריים (לונג שוט, מדיום שוט, קלוז אפ) מצלמים כל שאלה, כדי שניתן יהיה לחבר את התשובות של המראיין בעריכה.

## תרגיל מספר 3: פרופיל

תרגיל זה הוא סיכום שני התרגילים הקודמים לו. התלמידים בוחרים דמות/גיבור שאותו הם מכירים ורוצים ללמוד על חייו. עליהם לערוך תחקיר מעמיק על הדמות מיום היוולדה ועד לזמן שבו התלמידים פגשו אותה. התחקיר צריך לכלול תמונות סטילס, מכתבים, מסמכים וצילומי וידיאו ישנים (אם יש). בתרגיל זה סיפורה האישי של הדמות הוא העלילה, אשר מתמקדת בחייו של הגיבור, ברגעים הקשים, החשובים והטובים בחייו של הגיבור; הרגעים שעיצבו את אישיותו והביאו אותו עד הלום.

תרגיל הפרופיל הוא התרגיל המסיים משום שהוא צריך לשלב בין צילומים של הדמות בפעולות/ סיטואציות שונות, ובין צילומים של ריאיון פרונטלי למצלמה. דוגמה לסרט שיש בו אלמנטים של תרגיל פרופיל הוא שתי דקות של טירוף – בסרט הבמאי מסרטט את דמותה של דודתו, שבעלה רצח אותה. דוגמה נוספת לסרט המציג דמות הוא קסם של אבא - אשר משלב בין סיטואציות דוקומנטריות, ריאיון פרונטלי למצלמה וסיפור אישי בזמן פעולות אשר מאפיינות את הדמות.

את הסרטים שהוזכרו בפרקים שעוסקים בתיעודי ניתן למצוא באתר פורטל היצירה הצעירה:  
<http://cms.education.gov.il/EducationCMS/UNITS/MedUcation/Seret>

## כיתה י"ב


### פרק 15: עבודה על סרטי גמר

כיתה יב' מוקדשת לפרויקט הגמר - סרט שאורכו עד 12 דק'

#### הפקת סרט גמר, 3 יח"ל

[הנחיות להפקת פרויקט 3 יח"ל](#) 

#### אפשרות להגברה ל 5 יח"ל

[הנחיות להפקת פרויקט 5 יח"ל](#) 


[סדר פעולות להיבחנות פרויקט גמר במקצוע ההתמחות](#) 


### הנחיות ומודלים לתיקי הפקה במקצוע ההתמחות





בהתמחות בהפקות בתקשורת אלקטרונית ישנם 4 סוגי תיקי הפקה, לפי 4 סוגי הפרוייקטים הקיימים בהתמחות (סרט תיעודי או סרט עלילתי) ולפי כמות היח"ל אליה ניגשים בעבודת הגמר לבגרות (3 יח"ל או 5 יח"ל).

להלן נמצאים קישורים לארבעת הסוגים. כל מורה/רכז מגמה יוריד למחשבו האישי את הקובץ עם המודל לתיק ההפקה הרלוונטי לפרויקט עליו עובדים תלמידיו ויעביר להם את הקובץ, כדי שיוכלו לעבוד לפיו.

[תיק הפקה לסרט תיעודי 3 יח"ל](#) 

[תיק הפקה לסרט תיעודי 5 יח"ל](#) 

[תיק הפקה לסרט עלילתי 3 יח"ל](#) 

[תיק הפקה לסרט עלילתי 5 יח"ל](#) 

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

### 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

## **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

## **תסריטאות**

- תסריט/תחקיר
- פרטגוניסט /אנטגוניסט/קונפליקט/ארוע מחולל
- דמות הגיבור ונקודת המבט
- סצנות
- טריטמנט

## **הפקה**

- Breakdown
- לוקיישן
- תיק הפקה החל משלב התסריט

## **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

## עריכה

- תסריט עריכה בתעודי
- המשכיות
- נקודת מבט
- Cut
- עריכה צולבת
- Jump cut
- מונטאז'
- ארגון הסצנות- לקביעת המבנה הדרמטי של הסרט
- מעבר מסצנה לסצינה והמשכיות
- לוגינג
- קצב
-