

# אור בקצה הבמה

|חיה למד|

- מכיל חומרים שאינם אישיים, מעובדים ומלוקטים ממקורות מידע. טלח

תוכן עניינים:

-----אז למה כדאי ללמוד משחק-----

פרק א'- השיטות

-----תפקידי התאטרון – הקדמה-----

בנושא זה נבדיל בין התאטרון לשאר ענפי האומנות השונים, נכיר את מערכות הסימנים בתאטרון ע"י טבלת קובזאן. נתוודע למוסכמות תאטרון ומוסכמות כתוצאת מגבלות תאטרון. ניגע במספר מושגים:

דמות, זמן, ארגון מקום ההצגה, הוראות במה, תאורה, תפאורה, תלבושות, אביזר, מוזיקה, איפור, שיער .

-----השיטה של צ'בק-----

נעבוד ע"פ 12 השלבים של שיטת צ'בק למשחק.

-----השיטה של צ'קוב-----

נלמד על הרקע להתפתחות שיטת צ'קוב וביוגרפיה כללית. נתמקד בשלושה מרכיבים מרכזיים שעל יסודם עומדת השיטה: מחווה פסיכולוגית, מרכז אנרגיה, גוף מדומה.

-----השיטה של שטרסברג-----

נתאמן ע"פ תרגילים מן השיטה המבוססים בעיקר על דמיון ושחזור זיכרונות: מצב פיזי, זיכרון רגשי, טכניקת הרגע שלפני, תחליף לפרטנר.

-----השיטה של מייזנר-----

נתוודע לתפיסה, משחק= חיים אמיתיים תחת נסיבות דמיוניות, ניחשף לשני תרגילים: האחד, צביטה צרחה. והשני נקודת מבט.

-----השיטה של סטניסלבסקי-----

השיטה, עבודת השחקן על עצמו, עבודת השחקן על הדמות, זיכרון חושים, זיכרון רגשי, נק' מרכזיות מתוך " 40 הנקודות לעבודת השחקן. "

-----שבע השאלות של סטניסלבסקי לעבודה על דמות-----

-----ניתוח טקסט ודמויות- ניתוח דמות ע"פ סטניסלבסקי-----

-----כתיבת הביוגרפיה ע"פ אוטה האגן-----

-----תנועה- לאבאן-----

נתוודע לעיקרי משנתו של לאבאן: שלושת המרכיבים – זמן, מרחב, משקל. הבאים לידי ביטוי באימפרוביזציה. נשווה הבדלים בעזרת טבלת הסיכום המצורפת.

פרק ב' - הרגע שלפני

-----האודישנים-----

נלמד כיצד לנהוג בחדר ההמתנה, איך ליצור רושם ראשוני? איך לבחור מונולוג מתאים לאודישן?

-----לקראת צילומים- מדריך לשחקן-----

עצות ותובנות לשחקנים וניצבים שעומדים לפני יום צילום

-----שלבים בעבודת הבמאי-----

נדע מהם השלבים בעבודת הבמאי, נזכור את הקונס פציה כקת"ן- קונפליקט, תזה, נושא. נכיר מושגים מעולם הבימוי: ליהוק, עבודת שולחן, מיזסצנה, אינטרפטציה, הכרת המחזה, חזרה גנרלית.

למבמאי, מה עושים לפני צילום?-----

חזרות עם השחקנים, שלבים בבימוי השחקנים.

Acting is reacting ----- תגובות מול הפרטנר

בפרק זה נלמד כיצד לפעול מול המצלמה בפן הטכני, כללים מה לעשות, כללים מה לא לעשות, נזכור את מילת המפתח " להיות ולא להראות" ונדע למצוא דרך לחבר את השחקן לסצנה.

שפת גוף-----

נלמד על המשמעות של שפת הגוף כאנשים בכלל וכשחקנים בפרט.

טיפים לדרך-----

נלמד על: המרחק, היציבה, העיניים, הזרועות. וכיצד לנהוג בהתאם, ועם מי .

פרק ג' - העבודה

עבודה על טקסט דרמטי-----

שיטת עבודה בסגנון ריאליסטי לניתוח פסיכולוגי, שכלי ועובדתי של הדמות. בספר חשפנו 11 שלבים לקבלת דיאלוג או מונולוג מוכן ע"י ניתוח טקסט המכיל: ביט, קונפליקט, חזרות, אביזר, קריאת המחזה, שיטה נבחרת.

כתיבת מחזה- שלבים בתהליך העבודה בהפקת הדרמה-----

השאיבה, התיעוד, היצירה, ההפקה, ההצגה, ההרצה. עד לתוצאה הסופית.

תשעת העקרונות – היסוד למחזה בקהילה-----

1. הנושא 2. האמירה 3. הסיטואציה 4. סיפור העלילה 5. הדמויות 6. המקום 7. הזמן 8. הדיאלוג הדרמטי 9. הסגנון או הקונספציה.

אפיון דמות-----

טרומ כתיבה, התבנית לכתיבת תשובה, סוגי דמויות, הכרת מאפיינים פנימיים וחיצוניים ע"י הטבלה המצורפת .

פרק ד' - הכתיבה

כתיבת תסריטים – מורחב-----

בפרק זה נעסוק בעולם כתיבת התסריטאות ובבין את : תחילת התהליך והחשיבה הכוללת, הסינופסיס, הפרקים והגמישות בעת כתיבת התסריט. נעסוק בכתיבה מן הפנים אל החוץ . נגלה שכתובת תסריטים היא עבודה שדורשת מאמץ לא פחות מעבודה רגילה. נכיר את שרשרת מזון היצירה ונסיק מכך מה נדרש מה 'עוסקים' במלאכה.

כלים מעשיים שיעזרו לכם במהלך הכתיבה-----

8 אמרות מסופרים ותסריטאים בעלי שם .

כיצד צריך להראות המבנה החיצוני של התסריט?-----

בחלק זה נלמד כיצד יש לבחור שם לתסריט, כיצד המבנה החיצוני של התסריט משפיע, מהו חוץ ומהו פנים? מהי השלבה? וכיצד יש לסיים את התסריט בעזרת ההעלמות ההדרגתית.

-----מבנה התסריט-----

מהו המאורע המחולל? מדוע צריך נקודת מפנה? נכיר את חוק: "ההתחלה, אמצע, סוף" נסיק מהו תיאור סכמתי למבנה קלאסי של סרט באורך מאה דקות.

-----השלבים בכתיבת התסריט ותרגילי תסריטאות-----

נפעל ע"פ השלבים בכתיבת התסריט: החל ברעיון וכלה בטריטמנט, נדע איזה צבע מעניקים לכל סצנה, נתרגל ונלמד בעזרת תרגילי תסריטאות שונים, נשאל שאלות להבנת הדמות .

פרק ה' - הקולנוע

-----מושגים למתחיל - קולנוע-----

בפרק זה נגלה: מהו הקולנוע? מה תפקיד הבמאי, התסריטאי, המפיק, הצלם, התאורן, הסאונד-מן. נבדיל בין סוגי סרטים, נכיר מושגים בסיסיים ב:צילום, תאורה, עריכה, תנועות מצלמה וסוגי מעברים בין השוטים השונים.

-----מושגים למתקדם - קולנוע-----

בפרק זה נפגוש מושגים מתוך עולם הקולנוע: מרחקי צילום, זוויות צילום. נלמד על הנראטיב הקולנועי, נבין מהו תהליך ההשתנות, נקודת תצפית והנגדה כאמצעי דרמטי.

-----פס קולי מוזיקלי בקולנוע-----

נכיר את הטעויות הנפוצות בסרטים של תלמידים מתחילים, נבדוק באיזה שלב בסרט יש לבחור מוזיקה, נדע מהן חמשת הסיבות למוזיקה בסרט, נקבל טיפים שיעזרו לנו להתאים מנגינה לסרט .

-----ההבדלים בין תאטרון לקולנוע-----

פרק זה הינו ראיון עם אחת המובילות בתחום הקולנוע והמשחק, היא תסביר לנו מה באמת ההבדלים בין תיאטרון לקולנוע.

פרק ו' - ההפקה

-----אומנות- בסיסי להפקה-----

פרק זה מכיל מילון מושגים עם נושאים בסיסיים שכל מפיק מכיר, מונחים מרכזיים אלה מהווים תשתית להפקה נכונה ומקצועית .

-----חזון אישי-----

פרק זה הכי חשוב במאמר כולו! אין זאת שיטת משחק כזו או אחרת אלא סוד של כל אדם מצליח!

-----תיק הפקה לסרט גמר- מורחב-----

כיצד בונים תיק הפקה? המדריך המלא שילווה אתכם צעד אחר צעד עד להפקת הסרט האישי שלכם.

# פרק א' – השיטות

## תפקידי התיאטרון- הקדמה

התיאטרון מהווה סוג של אומנות, ישנן אומנויות יוצרות שבהן נוצר דבר חדש על ידי האומן. וישנן אומנויות שהאומן בעצמו הוא היצירה (כגון – תיאטרון, מחול).

פירוש המילה תיאטרון מיוונית הוא מקום להסתכלות = בניין או שטח המצויים במושבים לצופים ובבימה עליה מציגים מחזות. ההגדרה החשובה ביותר לתיאטרון: סיטואציה דרמטית מתקיימת כאשר א מגלם את ב בעוד ג צופה בו. מפגש מוסכם בין קהל לשחקן, בו מגלם השחקן דמות בעולם בדוי. או בדימוי המקצועי "A מגלם את B לעיני C."

אמנות – הגדרתה המילולית הינה מלאכת מחשבת שיש בה השראה. מקצוע האמן. יצירות האומנות מתאפיינות בכך שהעיקר בהם הוא היופי ומטרתם לגרום לחוויה אסתטית. כגון ציור, פיסול, ריקוד, אדריכלות, מוזיקה. יצירה של אדם שלא מתוך מלאכת כפיים בלבד אלא לשם הבעת רגשות באמצעות דימויים, סמלים ואסוציאציות. אמנות היא שם כולל לפעילויות האנושיות שאינן נעשות על פי פעולה קבועה, מחייבת ומוגדרת מראש, אלא נתונה לשיקול דעתו, פרשנותו ויצירתיותו של האומן ומתבססת על כישורו המיוחד. אך יחד עם זאת יכולה להיעשות על פי כללים ובמגבלות, שבמסגרתם מתבטא חופש היצירה של האמן. בתחום האמנות נכללים ענפים רבים ומגוונים, ובשל כך האמנות תופסת מעמד מרכזי בתרבות האנושית.

עיסוקה הקלאסי של האמנות היא מימזיס, כלומר חיקוי. האמן מחקה את הטבע ועושה לו טרנספורמציה (שינוי צורה). לחיקוי סגנונות שונים התלויים בתרבות, אמונות, טכניקות ותפיסות עולם.

### ייחודו של התיאטרון ביחס לענפי אומנות אחרים:

א) אמנות ביצועית ויצירה בת חלוף - התיאטרון הוא אומנות שלא מתקיימת ללא נוכחות הקהל. זמן היצירה בתיאטרון מוגבל לזמן הצפייה בהצגה, בניגוד לאומנות פלסטית כמו ציור ופיסול, בהם היצירה תלויה על הקיר ולא מוגבלת בזמן (תמונה במוזיאון מוצגת במשך מאות שנים). אמנות התיאטרון מתקיימת רק בזמן התרחשותה (במפגש קהל – שחקן).

ב) אמנות התיאטרון מכילה בתוכה את שאר ענפי האמנות.

ג) באומנות התיאטרון היצירה תלויה ביוצר (השחקן). באומנויות אחרות (ציור, פיסול) האומנות אינה תלויה ביוצר. מרגע סיום היצירה היא מוצגת בפני הקהל ללא הגבלת זמן. בדרך כלל, מאחר וגם לכל מוזיאון יש שעות פתיחה וסגירה, אז ההבדל הוא שזמן הצגת היצירה לצופים אינה קשורה כלל ליוצר

ד) הרגשת השחקן ברגע הצגת היצירה חשובה ואילו בשאר ענפי האומנות. למשל הרגשת הצייר בעת היצירה אינה קריטית כהרגשת השחקן. כמובן שהציור כן יכול להיות מושפע מהרגשת הצייר אך ההשלכות לא שוות כלל בשני המקרים.

## מערכות הסימנים בתיאטרון- טבלת קובזאן

תדיאוש קובזאן בחן את ההצגה בתיאטרון ומנה בה 13 מערכות סימנים שאנו קולטים בזמן הצפייה. מטרת הטבלה היא לסייע בקריאת המחזה לשם הצגתו. המיון הוא לשם לימוד, במציאות, על הבמה משלבות מערכות אלו לכדי מוצר מוגמר .

שמיעה		הטקסט המושמע	1. מילה 2. טון
ראייה	השחקן	ביטוי-הגוף	3. מימיקה* 4. ג'סטה*
		המראה החיצוני של השחקן	5. תנועה 6. איפור 7. שיער
		מראה הבמה	8. תלבושות 9. אביזרים 10. תפאורה
שמיעה	מחוץ לשחקן	קולות	11. תאורה 12. מוסיקה 13. פעלולי קול

\*מימיקה = הבעות פנים.

\*ג'סטה = תנועת גוף, לרוב רצונית, הנשלטת בידי השחקן והנעשית ע"מ ליצור משמעות כלשהי.

הגדרת 13 הסימנים:

1. שיח- המילים במחזה הופכות בהצגה לחליפת פעולות דיבור המעבירות את הפעולה, שהדמות רוצה לעשות ביחס לרצונות ולמעצורים שלה.
  2. אינטונאציה- טון הדיבור (הצביעה המוסיקלית) של המילה מחדדת ומדגישה את המשמעות הרצויה. הטון יכול לתמוך במשמעות המילולית של המילה, לחזק או להוות מסר מנוגד או נוסף.
  3. תנועות הגוף- התנועות ספציפיות של דמות ספציפית המביעות את אופייה, מצב רוחה, מצבה הרגשי וכד'.
  4. מימיקה- תנועות שרירי הפנים יוצרות הבעות בעלות מסרים מוכרים.
  5. ג'סטה- הינה תנועה מוכרת הקשורה לקונבנציות חברתיות שמשמעותה ברורה. יחד עם זאת יכולה דמות לחשוף במהלך ההצגה ג'סטות נוספות.
- מיזנסצנה - היחס הפסיכו-פיסי הנוצר מתנועת הדמויות על הבמה ביחס לדמויות אחרות, לאביזרים ולתפאורה (מרחק, גובה, מיקום בחלל הבמה). חלק מעבודתו של הבמאי היא ליצור מיזנסצנה שתביע את המשמעות בה הוא רוצה לתמוך או להדגיש.
6. איפור- את העוצמה והמידה ש האיפור יקבע הסגנון. לדוגמא: ריאליסטי, אם הדמות קרובה לשחקן במראה ובגיל, הוא יזדקק לאיפור קל. ככל שהסגנון של ההצגה מתרחק מן המוכר במציאות, יתרחק גם אופי האיפור עד למסכה.
  7. שיער- עיצוב שיער הראש משלים את מראה של הדמות. נהוג להשתמש בפאות נוכריות או עיצוב שיערו הטבעי של השחקן, תוספי שיער וכובעים.
  8. תלבושות- התלבושות חושפות אינפורמציות שונות על המקום והזמן בה חיה הדמות, מעמדה, מצבה הכלכלי, מצבה הרגשי, אופייה וסגנון ההצגה.
  9. אביזרים- כל חפץ בו משתמשת הדמות הינו אביזר. האביזר יכול להיות גם כחלק מהתלבושת כמו כובע, חגורה, מעיל. חלק מתפאורה כמו וילון, טלפון. האביזר כמו התלבושת חושף אינפורמציות רבות. דרך השימוש בו נפתח ערוץ נוסף לביטוי של הדמות (מחשבות, מאוויים, רגשות וכו').
  10. תפאורה- לתפאורה מס' תפקידים: הפרדה בין אזור המשחק לאזור שמאחורי הקלעים. אינפורמציה על מקום ההתרחשות הדרמטית (מהמקרו- למיקרו), זמן, סגנון, ז'אנר. ביטוי מטאפורי. ביטוי רעיוני. יצירת אווירה. עד להתפתחות התיאטרון הריאליסטי במאה ה-19, הייתה התפאורה קבועה (בנויה או מצוירת) בהתאם לקונבנציות התיאטרליות של התקופה. לדוגמא: הטרגדיות ביוון העתיקה העלו במבנה קבוע של התיאטרון, הקומדיות באיטליה העלו על במה שהייתה רחוב, ברנסנס הייתה תפאורה מצוירת של מספר מקומות קבועים (יער, אולם בארמון ועוד).
  11. תאורה- התאורה ממקדת ומפנה תשומת לב הצופים לאזור המואר, יוצרת אווירה, מקום, זמן ותומכת במתח העלילה.
  12. מוסיקה- המוסיקה בתיאטרון יכולה להיות חיה, מוקלטת ושילוב של שניהם. יש להבחין בין המוסיקה שהבמאי והמוסיקאי קובעים כתומכת ומחדדת את המצב הדרמטי, מתח עלילה (קצב, זרימה, הגברת מתח או רגיעה וחיזוק רגעי שיא) לבין מוסיקה

ששומעת הדמות במקום שהיא נמצאת, לבין מוסיקה שמתחוללת במוחה של הדמות. המוסיקה יוצרת אווירה, מבליטה ומחדדת את סגנון ההצגה ומוסרת אינפורמציות על הזמן והמקום.

13. סאונד- אפקטים שונים יוצרים חידוד לתחושת מקום, זמן ואווירה. לדוגמא: סאונד של רכבת מהירה או איטית, רכבת המונעת ע"י חשמל או פחם, גשם, קולות רחוב, צחוק, בכי.

### מוסכמות התיאטרון/ קונבנציות בתיאטרון

מוסכמות – כללי משחק. 'הוראות ביצוע', מכלול כללי ההתנהגות בכל חברה נתונה, התנאי הבסיסי לקיום חיים חברתיים משותפים. (למשל – סימון של 'רק רגע', גם בלי מילים נדע למה הכוונה כיוון שזוהי מוסכמה). המוסכמות החברתיות משחררות אותנו מן הצורך להקדים מחשבה לכל פעילות יומיומית שאנו מבצעים. הן חלות על אנשים החולקים ביניהם מרחב שאפשר להגדירו כסביבה חברתית. תבנית התנהגות המופעלת במצב כזה פועלת כמוסכמות, כמסמנות ומייצגות תחושות, גישות, מצביים מחשבתיים, כוונות ורצונות.

מוסכמות התיאטרון הן חוזה בלתי כתוב בין המחזאי לצופים או בין התיאטרון לקהל, לגבי שיטת ההצגה היוצרת את האשליה של התיאטרון.

המוסכמות הן מערכות דימויים שנתפסות ע"י הצופים כסימנים המבקשים משמעות. סימנים אלו מעוררים בצופה תגובות רגשיות כמו אהדה, הזדהות, הסתייגות ומגרים אותו לייחס להם משמעויות, כלומר את ההקשרים ביניהם לבין מה שהם מסמנים.

הצופים מודעים למוסכמות עוד לפני כניסתם לאולם. משמעותם של אותם סימנים ידועה ומוכרת לצופה מתוך התרבות שלו, או מתוך תרבות התיאטרון על תקופותיה.

מוסכמות התיאטרון משתנות במהלך התקופות ומסוגה אחת לאחרת.

ניתן לסכם ולומר שככול שהתיאטרון מסוגן קימות יותר קונבנציות תיאטרוניות בכל הנוגע בשימוש במרכיבי ההצגה.

המוסכמה היא סוג של חוזה לא כתוב המתקיים בין הקהל לשחקנים. בחוזה זה על כל צד לקיים מספר תנאים:

השחקנים – מתחייבים לשחק כמיטב יכולתם (רצוי לאחר לימוד והכשרה) ולגייס את כל המשאבים הפיזיים, הרגשיים והמנטליים שלהם לטובת האמינות והריגוש בהצגה.

השחקנים מתחייבים לעמוד בכל המטלות הטכניות והמנהלתיות שיידרשו כגון: חזרות, למידה בעל פה, עמידה בלוח הזמנים.

הקהל - מצדו מקיים אף הוא את חלקו בחוזה: מגיע בזמן לתיאטרון, קונה כרטיסים במיטב כספו, הוא מאמין לאשליה שעל הבמה וימחא כפיים בסיומה.

### מוסכמות כתוצאה של מגבלות התיאטרון:

א. מגבלה טכנית – יש דברים שאי אפשר להביא לבמה: ים, יער, בע"ח. במקומם מציבים על הבמה אלמנטים דומים או מזכירים. השימוש במוסכמה כמו שחקן המגלם דמות של בעל חיים.

ב. מגבלת החושים של הצופה – באולמות גדולים קשה לעיתים לשמוע או לראות. השימוש במוסכמה, כמו למשל משחק גדול, הדגשת תווי פנים עם מסכות גדולות, איפור מוגזם, מערכת הגברה ותפאורה.

ג. מגבלת הבנת עולמה הפנימי של הדמות - לצופה בתיאטרון לעיתים אין אפשרות לדעת מה מתחולל בנפשה של הדמות, את המחשבות, הרגשות והכוונות שלה. השימוש במוסכמה כמו למשל, מונולוג של השחקן לצופים או לעצמו, שיחה עם איש סוד, קריאת מסמך אישי וכו', מוזיקה, תאורה מיוחדת.

ד. מגבלת הזמן בתיאטרון – לא ניתן להכניס בהצגה שאורכה הממוצע בין שעה וחצי לשעתיים עלילות שמתפרסות ע"פ ימים ושנים. השימוש במוסכמה נעשה לעיתים על ידי מספר, שינוי תפאורה/ תאורה.

### מוסכמה כתוצאה מאופי סגנון התקופה:

בתקופות שונות בתולדות התיאטרון לפי צו האופנה, הטעם והשיקולים האסתטיים המשתנים התקבעו גם מוסכמות סגנונות כמו:

א. בתפאורה, בתלבושות ובתאורה

ב. במשחק – משחק ריאליסטי – דמוי המציאות

משחק מלודרמטי – משחק גדול ומוגזם

ג. דיבור ריאליסטי – דיבור פיוטי

ד. מוזיקה

### מוסכמות נוספות בתיאטרון:

אקספוזיציה – בתחילת ההצגה מוצגות עובדות חשובות על המחזה, על הדמויות ועל עברן כדי שהקהל יבין טוב יותר את ההתרחשות במחזה.

הקונפליקט – במחזה הקונפליקט מביא למימוש העלילה, הדמויות והנושא, הקונפליקט סובב סביב נושא מסוים במחזה או בדמות.

הסיבוך, המשבר – התחלת הפעולה במחזה ובעלילה היא בסיבוך. המשבר נגרם כאשר הסיבוך והקונפליקט גורמים לדמות לעשות החלטה חשובה.

השיא climax - ביונית הכוונה מדרגות, השיא במחזה זה הנקודה שבה העימות מגיע למקסימום, שיא העימות חייב בדרך כלל להיפתר על ידי החלטה כלשהי, בתרבות הפוסט מודרנית לעיתים המחזה מסתיים בסוף פתוח.

### הדמות בתיאטרון

מהי דמות?

אדם פיקטיבי או אישיות בדויה הקיימת בדמיונו של המחזאי ובטקסט הכתוב. (או פרי המצאתו של השחקן המגלם אותה). דמות יכולה להיות גם חיה או חפץ, בעלי תכונות אנושיות. גם אם מדובר באנשים אמתיים המחזאי יוסיף פרטים פיקטיביים, יחדד רגעים דרמטיים, יבליט תכונות לפי טעמו וצרכיו, כך שאין תיאום מלא בין הדמות לאיש האמיתי.

בספרות הסופר בד"כ מתאר ומאפיין את הדמויות בפירוט, במחזה לעומת זאת, המחזאי יספק נתונים בודדים בלבד על הדמות, את האפיון הסופי (פיזי ונפשי) יעשה השחקן.

קיימים 3 סוגי דמויות :

1) דמות ראשית – מקדמת עלילה, המחזאי ישים דגש על עיצובה. בלעדיה לא תתפתח עלילת המחזה.

2) דמות משנה – דמות בעלת חשיבות שבאה לשרת, להגדיל ולהבליט את הדמות הראשית.

3) דמות הניצב (סטטיסט) – דמות שמהווה רקע אנושי – הצופה לא ידע פרטים עובדתיים על הניצב. (חיילים, טבחים, משרתים). הם הופכים להיות ייצוג של קבוצה שלמה (מעצם קיומם ולא מעצם פעולתם).

אינפורמציה מהטקסט על הדמות – (עבודת השחקן).

כששחקן מתחיל לעבוד על דמות, הוא יבדוק את הדברים הבאים על הדמות שלו:

1. עובדות המופיעות בהוראות הבמה.

2. מה הדמות אומרת על עצמה.

3. מה הדמות אומרת על האחרים.

4. מה האחרים אומרים עליה.

## קונפליקט

הגדרת הקונפליקט הדרמטי – התנגשות בין 2 כוחות או 2 דמויות או בין אדם לעצמו. ייתכן גם קונפליקט חיצוני – בין הגיבור ובין הטבע, הסביבה או החברה.

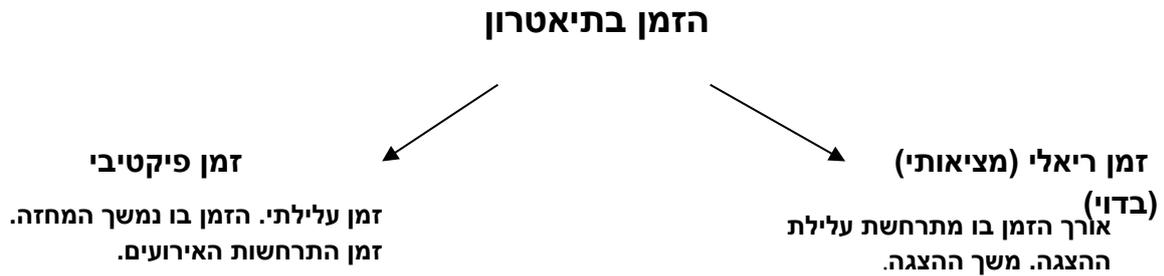
מאבק בין שתי תפיסות עולם בעלי זיקה הדדית. שתי הגישות, תפיסות העולם, צריכות להיות אפשריות להצדקה.

- הקונפליקט יבוא לידי ביטוי במשחק (בעבודה על הדמות, במיזנסונה).

- במלודרמה (היא סגנון תיאטרלי, הפונה לרגשות יותר מאשר לתבונה) הקונפליקט יהיה בין הטוב והרע. (אין תפיסות עולם).

קונפליקט נוצר כתוצאה מהתנגשות בין רצון למעצור או כתוצאה מהתנגשות בין 2 רצונות.

לכל דמות בתיאטרון יש רצון אותו היא רוצה לממש. הרצון מוביל לפעולה. המעצור – חוסם, לא מאפשר לממש את הרצון.



כשאנו מדברים על הזמן הבדיוני יש לשים לב למספר תפיסות של זמן:

- א. המחזה יכול להתרחש ולעסוק בתקופה היסטורית.
- ב. במחזה יש התייחסות למשך הזמן ביממה: בוקר, אחר הצהריים, ערב.
- ג. במחזה יכולה להיות התייחסות לעונה: אביב, קיץ, סתיו, חורף.
- ד. מחזה יכול להתרחש לאורך שעות, ימים, ושנים .

\* ישנן פעולות שמשך הזמן שלהם הריאלי בחיים ארוך מאד (ארוחה, שינה וכו'). על הבמה מעורר הדבר בעייתיות. התיאטרון (גם הריאליסטי-נטורליסטי) אינו החיים - הוא מתומצת יותר, אינטנסיבי יותר, מוקצן יותר. לכן על היוצרים (המחזאי, הבמאי ואנשי ההפקה) "לדחוס" את אירועי העלילה.

דחיסה: כל מרכיבי הדרמה (המחזה הכתוב) וההצגה התיאטרונית נבחרים בקפידה ע"י היוצרים. מטרת הבחירות היא לדחוס (שלל אירועים, פעולות, פרטי מקום ואופי וכו') לתוך אירוע דרמטי, קיצוני, מהיר ואפקטיבי

**טכניקות לדחיסה (להעברת זמן):**

1. שינוי תפאורה. (שינוי פני הבמה, הריהוט, האביזרים ממועד מסוים לתקופה אחרת).
2. תאורה. שינוי זמן בתוך הסצנה ע"י עמעום האור.
3. שינוי חזות השחקן. הדמות יכולה להזדקן, לשנות את אופי בגדיה, להיעזר באביזרים כגון מקל הליכה, או ע"י איפור ותסרוקת.
4. מוסיקה ואפקטים.
5. טקסט.
6. טכניקת מספר / זמר
7. מונולוג פנימי
8. פריז(הקפאה)

## מקום ההצגה - החלל הבימתי צורות היסוד של ארגון מקום ההצגה

### תיאטרון הפרוסיניום (המבנה הסגור)

במה מוקפת במסגרת, מקומות הישיבה ערוכים מולה כך שהקהל צופה כמו בתמונה גדולה נתונה במסגרת, לצופה קשר מינימלי עם הצופים האחרים – ההצגה היא חוויה פרטית זוהי במה המתאימה לניסיון של יצירת אשליה של מציאות (ריאליזם, נטורליזם).

ידוע גם כבמת תמונה. זהו מבנה, שבו הקהל חווה את האירוע התיאטרוני, כשהוא מביט ב"מסגרת תמונה", שיוצרת קשת הפרוסיניום. הקהל יושב רק בצד אחד של הקשת, כמו בקולנוע, כל השחקנים והתפאורה ממוסגרים בתוך הקשת, או קצת לפניה. יתרונו הגדול של תיאטרון זה, שהוא מאפשר להחביא את השחקנים ואת התפאורה, שאינם מיועדים לסצנה המוצגת. יש אזורים לא גלויים לעין מעל הבמה, מתחת לבמה ומצדי הבמה. השטח השקוע שלפני הבמה נקרא 'פיט' ובתוכו נמצאת התזמורת.

בתיאטרון הפרוסיניום הייתה הבמה משופעת (גב במה מוגבה וקדמת במה נמוכה יותר) מכמה סיבות:

1. לאפשר לקהל זווית ראייה טובה.

2. ליצור אשליה של עומק ותלת ממד לתפאורה המצוירת.

ברוב תיאטראות הפרוסיניום יש פתחים ברצפת הבמה, שמיועדים להכנסת שחקנים ותפאורה. בצדי הבמה, חבויים מעיני הקהל, נמצאים הקלעים, שם מאכסנים תפאורה, שם ממוקמים פנסי צד ושחקנים ממתנינים לכניסתם. מעל הבמה יש חלל גבוה, ע"מ לאפשר תליית פנסים ומסכים.

תיאטרון הפרוסיניום תמיד יהיה באולם/ חלל סגור.

אמצעי תיאטרון נוספים שמשמשים בעיקר את במת הפרוסיניום: רשת צל (בד ארוג עם רווחים גדולים. כשמאירים על רשת הצל מקדימה היא נראית כמו בד אטום, אבל כשמאירים עליה מאחור היא הופכת שקופה ורואים מה נמצא מאחוריה), מסך לבן (ממוקם בדרך כלל בגב הבמה. הצבע הלבן אינו סופג צבע ולכן הוא מקבל את הצבע של הפנס המאיר עליו), קוליסות (לוחות עץ גדולים, שמחלקים את הקלעים ל'רחובות' ומונעים מהקהל לראות מה יש בצדדים. לעיתים את תפקיד ה-קוליסות ממלאים מסכי בד שחור) מסך (בד עבה שמפריד בין הבמה לבין הקהל ויכול להסתיר את הבמה כולה מהקהל ברגעים המתאימים- לפני תחילת ההצגה)

### במת זירה

במה שמוקפת מכל צדדיה קהל. זהו חלל המופע העתיק ביותר, שמקורו בטקסי פולחן קדומים מאוד הקשר בין הקהל לבמה הוא מקסימאלי בבמת זירה ובו זמנית האשליה התיאטרלית היא מינימאלית. בבמת זירה אין חלוקה של הבמה, משום שגב במה הוא קידמת במה עבור צופים שונים.

### במה פורצת

במה שפורצת את הגבולות בין השחקנים לבין הקהל. הקהל יושב בשלושה צדדים של הבמה. לבמה אין צורה קבועה, היא יכולה להיות מרובעת, מלבנית, עגולה, משולשת ועוד. הבמה הפורצת יכולה להיות ממוקמת בחלל סגור (אולם) או בחלל פתוח (בחוץ).

היתרון הגדול של במה מסוג זה טמון בכך שהיא מקרבת בין השחקנים לקהל (לפחות בשורות הראשונות). מצד שני אזורי האחסון של התפאורה מצטמצמים. תפאורה גבוהה (קירות, מסכי רקע) יכולה להיות ממוקמת רק בגב הבמה – הצד היחיד שבו הקהל לא יושב. למעשה, כמעט ואין קלעים. האשליה התיאטרלית מודגשת, כיוון שרוב הקהל רואה גם את הבמה וגם את הצופים האחרים. המונחים בחלוקת הבמה זהים לחלוקת הבמה של במת הפרוסיניום.

## צורות נוספות לארגון מקום ההצגה:

### מקום הצגה מאולתר

המטרה בבמה זו לבטל את ההפרדה שבין האולם לבמה וכך ליצור יחסים חדשים בין הקהל לשחקנים כאלה שיגרמו לקהל למקסימום אקטיביות, תגובה, והבאתו למודעות גבוהה, המקום המאולתר מחוץ לאולמות – באולמות מאולתרים שארגון החלל בהם מיוחד או אולמות תיאטרון רגילים בהם בעזרת בניית תוספת לבמה היא "פורצת" לאולם.

שימוש במספר צורות, לחלופין בהצגה אחת.

מוליטיפוקוס – סביב לצופה התרחשויות ואפקטים מיוחדים ושונים הוא בוחר במה לצפות ובמה להתמקד והוא זה שמחברם לכלל משמעות. החומרים המוגשים לו מתחומים ומסוגים שונים כמו: הצגה של שחקנים, סרטים, שקופיות, ריקוד מוסיקה ומשחקי תאורה.

### מקום ההצגה

#### 1. כללי:

לימוד היצירה הדרמטית מחייב להכיר את תנאי ההצגה המקוריים שלה. ההיסטוריה של הדרמה ושל התיאטרון מלמדת כי על פי רוב נכתב מחזה לקבוצת שחקנים, המציגה עפ"י המוסכמות התיאטרליות של המקום ושל התקופה ובפני קהל מסוים. יש מחזאים כתבו את מחזותיהם לבית תיאטרון מסוים, למקום הצגה מוגדר. לפיכך אם רוצים להיטיב להבין את המחזות חייבים ללמוד את נתוני היסוד של התיאטראות שבהם הוצגו.

התיאטרון אינו רק מקום בו מוצג מחזה, אלא (ולפעמים, בעיקר) מקום מפגש חברתי. "קריאה" נכונה של מקום ההצגה על מרכיביו יכולה לסייע לנו בהכרת קהל הצופים שצפה בהצגותיהם של מחזאים בעבר וגם בהבחנת אופיו של קהל בתיאטרון של ימינו. ושוב, הכרת הקהל והרגליו מסייעים לנו להיטיב להבין את המחזה.

#### 2. מבנה "פתוח" ומבנה "סגור":

ההיסטוריה של מבני התיאטרון מלמדת על קיומם של שני עקרונות ארגון של היחס בין מקומות הצופים לבמה: מבנה "פתוח", ומבנה "סגור".

המבנה "הסגור" (מכונה גם "הקופסה") הוא מבנה שבו במה צריכה ליצור מציאות מפורטת ככל האפשר. בסופו של תהליך הכנת ההצגה "נפתחת אחת מדפנות הקופסה לכיוון הצופה. השחקנים מנסים להזדהות עם הדמות שהם מגלמים ורוצים ליצור רושם של ממשות. ההתייחסות אל הצופה היא כאילו אין הוא קיים. "הוא הופך למצותת בהיחבא ולמציצן".

המבנה "הפתוח" יוצר קשרים אחרים בין הקהל ובין השחקנים. המבנה "פתוח" ("המרחבי") נוח יותר, בשל פתיחותו, ליצירת קשר בין השחקנים לצופים. ומיעד בין היתר להופעות סטנד אפ, פלייבק וכדומה שיש צורך בשיתוף הקהל.

### 3. מרכיבי מקום ההצגה והשפעתם:

מיקום גיאוגרפי: עשוי ללמד על התפקידים שהחברה יעדה לו. למיקומו של בית התיאטרון ולאופי סביבתו יש השפעה על מצבו הפסיכולוגי של הקהל המגיע להצגה.

#### הוראות במה:

כל טקסט של מחזה כולל שני מרכיבים:

1. הטקסט הנאמר: הוא הדיאלוג שמשמיעים השחקנים.
2. הוראות במה: שמות הדמויות המדברות, חלוקת הטקסט למערכות ולתמונות, רשימת הדמויות (לא תמיד) לעיתים מצורפים למחזה המודפס מבואות, מסמכים שונים תעודות הקשורים במחזאי ובמחזה. לעיתים תיאור מסכם של הצגות ידועות של המחזה תמונות.

הוראות הבמה שהן החלק החשוב במחזה מתחלקות לשני סוגים:

1. הוראות הנוגעות לשחקן.

2. הוראות המיועדות להצביע על ההקשר החזותי והשמיעתי שבמסגרתו הוא פועל.

#### 1. ההוראות הנוגעות לשחקן:

- א. כניסות ויציאות.
- ב. מראה חיצוני: לבוש, איפור, מסכה.
- ג. מימיקה, ג'סטה, תנועה.
- ד. דרכי התקבצותן של הדמויות.
- ה. דרכי המגע בין הדמויות.

#### 2. ההנחיות הנוגעות להקשר החזותי והשמיעתי שבו פועל השחקן:

- א. תיאור הבמה, התפאורה האביזרים.
- ב. הנחיות לחילופי תפאורה(אם במסך סגור ואם לנגד עיני הקהל)

ג. תאורה.

ד. מוסיקה, קולות, פעלולים.

ה. הקרנות

**תפקיד הוראות הבמה:**

1. תיאור מקום

2. מסירת מידע על הדמויות

3. יצירת אווירה

4. ביטוי רעיון

**תפאורה**

**תפקידי התפאורה**

(1) מסמנת את מקום ההתרחשות של הפעולה הדרמטית.

(2) מאפיינת את סגנון ההצגה.

(3) מהווה חלק מן הממד החזותי של המופע.

(4) מאפיינת את הדמויות ומשדרת מסרים על מעמדם, אופיים, גילם, מקצועם.

(5) טעונה משמעות מטאפורית וסמלית.

הבמה מעוצבת עפ"י כוונותיהם של המחזאי (בהוראות הבמה הכתובות) ושל הבמאי-בעת העלאת הפקה. היוצרים הופכים את הבמה למקום התרחשות שיש לו משמעות. עיצוב הבמה משפיע ומעצב את הקליטה והפרשנות שאנו נותנים להצגה. התפאורה היא פועל יוצא של עבודת מעצב-הכוונת במאי. הקהל אמור לפענח את מערכת הסימנים של התפאורה. חילופי תפאורה יכולים להתבצע לעיני הקהל, בהפסקה או בהחשכה של הבמה, הכל עפ"י המוסכמות של ההצגה.

**סוגי תפאורה:**

תפאורה ריאליסטית - תפאורה שמייצגת מציאות והיא לקוחה מהמציאות- שולחן, כיסא. מייצגת את המציאות ואת מקום ההתרחשות.

תפאורה סימבולית - תפאורה שמעבירה את הסמל המרכזי הקשורים לבימוי של המחזה.

תפאורה סוריאליסטית - תפאורה חלומית, על-מציאותית שנותנת תחושת חלום.

תפאורה מינימליסטית - מתאפיינת במיעוט פריטים על הבמה. הפריטים נבחרים בקפדנות כדי ליצור את חלל ההצגה.

תפאורה קבועה- תפאורה שאינה משתנה לכל אורך ההצגה.

תפאורה משתנה- תפאורה שמשתנה לפי המקומות השונים של ההתרחשויות.

תפאורה טרנספורמטיבית - תפאורה בה אותם מרכיבים משתנים לתפקיד אחר במהלך ההצגה, למשל קוביות שהופכים לשולחן, אחר כך לכיסא, אחר כך למיטה.

חלל אקטיבי - תפאורה בה השחקנים הם התפאורה.

## תאורה

תפקידי התאורה

1) יוצרת אוירה.

2) ממקדת את פוקוס ההסתכלות של הצופה.

3) משתתפת בעיצוב החזותי של המופע.

4) בעלת משמעות מטאפורית, סמלית.

מעצב התאורה שולט על עוצמת האור, תנועתו, צבעו וצורתו. בעזרת האור אפשר ליצור אצל הצופה תחושה ששולחן הוא בעל שלוש רגליים לא ארבע. התאורה יוצרת אצל הצופה אוירה ומצב רוח המותאם לכוונות היוצרים. היא אמצעי מרכזי ליצירת אשליה בחלל הבימתי. התאורה יוצרת אוירה באופן הבא:

1) אווירת פחד - הארת פני השחקן מרצפת הבמה.

2) אווירה אינטימית- תאורה רכה. צירוף של צבעים בזוויות שונות.

3) אווירת קדרות וסופה - תאורת רקע אחורי באמצעות מכונת אפקטים ליצירת עננים ומכונת אפקטים ליצירת ברקים.

4) אווירה קרה -שימוש בפנסים המפיקים אור כחול.

5) אווירת מסתורין- שימוש בתאורה שמקורה בגב השחקן כך שפניו אינן מוארות בצורה ברורה.

6) אווירה נעימה- יצירת עומק בפרופורציה מכונה ללא מסתורין. תאורה בהירה וחזקה.

7) אווירה דרמטית - הצללות חריפות, קונטרסט גבוה, שינויי תאורה חדים ומהירים.

## תלבושות

תפקידי התלבושות

1) מאפיינות את הדמות ומשדרות אלינו מסרים על מעמדה, אופייה, גילה, מקצועה.

2) מסמנות את זמן התרחשות העלילה.

3) מאפיינות את סוג המחזה.

4) משלימות את אביזרי הבמה, האיפור, תפאורה ותאורה.

## 5) בעלות משמעות סמלית.

השפעת התלבושת על הצופה, ניכרת בהתרשמות הראשונה, לעיתים עוד לפני שהחלה הפעולה על הבמה. באמצעות התלבושת הצופה מזהה, צופן תרבותי. הבגד הוא סימן בתוך מערכת הסימנים. השחקן כדמות במחזה מתייחס אל הבגד כאילו הוא נמצא בעולם הקיום היומיומי. הבגד משמש גם כסמל. התלבושות משמשות את המחזאי ואת הבמאי לאפיון הדמות לא פחות מהטקסט המדובר. בגד כמייצג תקופה עפ"י צו האופנה באותה עת.

## תפקידי האיפור והשיער

1) מאפיינים את הדמות ומשדרים אלינו מסרים על מעמדה, אופייה, מצב רוחה, גילה, מקצועה.

2) משווים להצגה אופי מסוגן.

3) בעלי משמעות סמלית ומטאפורית.

האיפור הוא מרכיב בהבעה הגופנית של השחקן. הוא נגזר מתפיסת הבמאי את המחזה. האיפור מוסר לנו מידע ראשוני על הדמות ויוצר בנו יחס כלפיה. הוא עשוי להיות אמצעי להפגת האשליה הבימתית וליצירת רושם מסוגן.

השיער יוצר "טיפוסים". עיצובו, ממדיו או היעדרו יוצרים את חזותו של השחקן כטיפוס. השיער מדבר אלינו בשפת הסימנים שאנו מפענחים לפי צופן תרבותי.

## מוסיקה

### תפקידי המוסיקה

1) מסייעת בכיוון תגובותיהם הרגשיות של הצופים.

2) יוצרת מוטיבים דרמטיים ומשתתפת בבניין העלילה ובעיצוב הדמויות.

3) יוצרת מעברים בזמן במקום ובנושא.

4) משמשת כמעבר בין מערכות ותמונות.

## האביזר בתיאטרון

### תפקידי האביזר בתיאטרון

1) מהווים פריט חיוני בפעולה של העלילה.

2) מאפיינים את הדמות.

3) בעלי משמעות סמלית.

האביזר נבחר ע"י הבמאי ו/או המעצבים. הוא עשוי למסור לנו מידע על מקום התרחשות העלילה, זמן העלילה וליצור בנו יחס כלפי הדמות. האביזרים נחלקים לשני סוגים:

1) אביזרי במה - פריטי קישוט שאינם רהיטים כמו אגרטלים, תמונות.

2) אביזרי יד - אביזרים שהשחקן מחזיק בידיו: מניפה, מכתב, מקל הליכה, מקטרת, עיתון, אקדח.

אביזר שימושי-תפקידו הראשון של האביזר בתיאטרון. יש בו שימוש של השחקן בהצגה ו/או הדמות במחזה.

האביזר כמאפיין דמות - אפיון של גיל או סטטוס.

האביזר כבעל משמעות סימבולית- סמלית - מעבר לשימוש באביזר, הוא מייצג לעיתים משמעות נוספת

האביזר כמייצג את הלכי הנפש של הגיבור.

## שיטות המשחק-

### השיטה של צ'בק

שיטת צ'בק למשחק מבוססת על חשיפת כאבו האישי של השחקן, בדומה לשיטות משחק מוכרות כגון סטניסלבסקי, מייזנר והאגן. ההבדל הוא השימוש ברגש, לא כתוצאה סופית, אלא כדרך להשגת יעד. על פי צ'בק ישנן ארבע מטרות על עיקריות ובסיסיות לכל דמות, בכל סיפור: אהבה, עוצמה, הערכה והישרדות. העיקרון המוביל את ניתוח הטקסט, יהיה למצוא את מטרת העל של הדמות, ולנסח אותה בצורה הכי בסיסית ואנושית. צ'בק פורטת את שלבי ניתוח הטקסט ל-12 שלבים, ובספרה מפרטת על כל שלב, תוך נתינת דוגמאות.

**שנים עשר השלבים על פי שיטת צ'בק למשחק:**

1. מטרת העל-מה צריכה הדמות יותר מכל?

2. מטרת הסצנה-מה צריכה הדמות במהלך סצנה שלמה?

3. מכשולים-המשוכות הגופניות, הרגשיות והמנטליות שמקשות על הדמות מלהשיג את מטרת העל ומטרת הסצנה שלה.

4. תחליף-יצירת הזדהות בין שחקן נוסף בסצנה (או דמות בסצנה) לבין דמות אמתית כלשהי מחייו האישיים של השחקן, שמתאימה למטרת העל ומטרת הסצנה.

5. עצמים פנימיים-התמונות שעולות בראשו של השחקן בזמן שהוא מדבר את הטקסט או שומע את הטקסט המופנה כלפיו.

6. מקצבים ופעולות-שינויים במחשבה/רעיון במהלך סצנה. בלועזית "ביט" / Bit

7. רגע לפני-אירוע אישי לפני כניסת השחקן לסצנה, שמספק לו מקום שממנו יפעל בה.

8. מקום וקיר רביעי-הענקת תכונות של מקום אמיתי בחיי השחקן, למציאות הפיזית של הדמות שמתרחשת על במה.

9. מעשים (Doings) - ההתנהגות הפיזית של השחקן.

10. מונולוג פנימי-הדיאלוג "המתגלגל" בראשו של השחקן בעת ביצוע הסצנה, ושאינו מבטא אותו בקול רם.

11. נסיבות מוקדמות-ההיסטוריה של הדמות ומצבור חוויות החיים שלה על פי הטקסט, שקובע את פעולותיה.

12. לשחרר - "למרות ששיטת צ'בק משתמשת באינטלקט של השחקן, היא איננה תרגיל אינטלקטואלי. השיטה מספקת דרך ליצור התנהגות אנושית... כדי לחקות את הזרימה הטבעית של החיים ולהיות ספונטני על השחקן לבטוח בעבודה שביצע באחד-עשר הכלים הקודמים ולשחרר" כלומר, לבצע את הסצנה בחופש פעולה.

ישנה חשיבות לסדר השלבים, כל שלב הוא המשך הכרחי לשלב הקודם לו, ולניתוח מדויק של הטקסט.

## השיטה של מיכאל / מייקל צ'כוב

הסבר כללי:

צ'כוב היה שחקן ותלמיד של סטניסלבסקי, אצלו החל את דרכו, אך כבר מההתחלה עשה צעדים ראשוניים לפתח שיטת משחק משלו. כאשר לא פעם הוא מנסה ללכת – כפי שהוא כינה זאת – "מעבר למחזה ולמחזאי" על מנת למצוא את ה"אופי האמיתי" של הדמות. במידה רבה הוא הפר בכך את הקו המיוחד של שיטת סטניסלבסקי באותן שנים בכך שבמקום להתייחס לאוסף חוויותיו הביוגרפיות והעובדתיות של השחקן כמאגר החשוב ביותר של השחקן ליצירת דמות בימתית, הוא הציב בראש סדר העדיפות שלו את הגוף ההבעתי ואת הדמיון היוצר של השחקן.

צ'כוב הצעיר ננזף לא פעם ע"י סטניסלבסקי בגלל חריגותיו מה"שיטה", ובמקרה מפורסם אחד השחקן הצעיר אף הביך את מורו בצורה מפתיעה שמדגימה בבירור את ההבדלים בין ה"מאסטר" הבוגר לבין השחקן הצעיר וה"מרדן". מעשה שהיה כך היה: כאשר נתבקש צ'כוב ע"י סטניסלבסקי לבצע בכיתה אירוע דרמטי מחייו – תרגיל "זיכרון רגש" המוכר – הוא שחזר במיומנות מפליאה את החוויה שעברה עליו כאשר נוכח בהלוויית אביו. נרגש עד דמעות מ"תחושת האמת" שהקרין השחקן הצעיר בסיפור הנוגע ללב, סטניסלבסקי הציג את התרגיל המרטיט כהוכחה ניצחת ליעילותו של "זיכרון הרגש" כטכניקה ליצירת דמות אמינה על הבמה. אלא שזמן קצר אחרי תצוגת ה"אבל" המרגשת הזאת, סולק צ'כוב מבית הספר כאשר התברר לסטניסלבסקי שאביו של צ'כוב חי וקיים ומרגיש בטוב! התרגיל שצ'כוב ביצע בכיתה המשחק לא היה כלל וכלל שיחזור של אירוע אמיתי – כפי שנדרש – אלא ציפייה לאירוע עתידי כפי שצ'כוב ראה אותו

בדמיונו, ועל כך לא יכול היה סטניסלבסקי לעבור לסדר היום. הצעיר המרדן שניחן בדמיון מפותח מדי, נתבקש לעזוב את כיתת הלימוד על הפרת משמעת כה חמורה.

למרות מרדנותו ונהייתו אחרי דרכים חדשות בעבודת השחקן, צ'כוב מהר מאד הפך לאחד השחקנים הידועים והאהובים ביותר ברוסיה. יחד עם מאות שחקנים שלמדו אצלו, ניסה צ'כוב לראשונה את תפיסותיו באשר לכוחו של הדמיון וכוחם של דמויים להביא את השחקן לידי טרנספורמציה שאותה החשיב צ'כוב כמרכיב הראשון במעלה בעבודת השחקן. שני המוקדים המרכזיים בעבודתו הם קדימות הגוף, וקדימות הדמיון, כלומר: הדמות נבנית דרך הגוף, העולם הפנימי שלה נבנה באמצעות התנועה של השחקן. לכן, על השחקן ללמוד לשלוט בגופו ולבצע גם תנועות שאינו רגיל להן, כדי שיוכל לגלם דמויות שיש להן שפת גוף שונה לגמרי משלו.

יש לשיטה הרבה מאד מרכיבים, כאן נתמקד ב: מחווה/תנועה פסיכולוגית, מרכז אנרגיה, גוף מדומה. על הבמאית לבחור אחת מבין הטכניקות האלו לעבודה.

### 1. המחווה/ג'סטת הפסיכולוגית:

הגדרה לג'סטת פסיכולוגית – מתן ביטוי פיזי לרצון הכללי של הדמות.

אם אנו מפשטים זאת מאוד - אנו משתמשים בטכניקה הזו אם אנו רוצים להפוך בנשימה אחת לדמות אחרת.

### הסבר כללי – מה זה?

לפי צ'כוב ישנן תנועות בסיסיות (ג'סטות ארכיטיפיות) שהן ה"מה" הדמות עושה או רוצה לעשות:

\* להיפתח/להתרחב\* לסגור / להתכווץ \* למשוך \* לזרוק \* להרים \* למעוך \* לדחוף \* להבריג

כשמשלבים את תנועות הבסיס האלו עם ה- "איך"(איכות, למשל: סטקטו = קטוע וחד, לגטו = זורם ומתמשך) וה- "למה", הן הופכות לג'סטת פסיכולוגית.

במהלך החזרות (לא בזמן ההופעה) השחקן מבצע אחת מתנועות הבסיס שאותה בחר, בתוספת איכות וסיבה בהתאם למטרת הסצנה. הוא בוחר תנועה וחוזר עליה שוב ושוב במשך עשר דקות לפחות, עד שהתנועה מתחילה להשפיע על מצבו המנטלי. התגובה הגופנית מעוררת את רגשות השחקן.

### איך בוחרים תנועה פסיכולוגית?

לפי מטרת הדמות בסצנה (או לפי רצון העל במחזה כולו). התנועה צריכה להיות מחוברת למטרה. למשל: אם המטרה של הדמות היא לפתות את הפרטנר, אפשר לבחור בתנועה פסיכולוגית של "משיכה". (לפעמים תנועה מסוימת מתאימה לכמה סצנות, כי היא התנועה הדומיננטית של הדמות, קשורה למטרת-העל שלה במחזה כולו).

### מה עושים אחרי שבחרנו תנועה פסיכולוגית?

(שלבים א-ג' שיתוארו כאן, נמשכים יחד בערך 15 דק', והם מכינים את השלבים הבאים).

א. מתחילים לנוע בתנועה שנבחרה כך שאיבר אחד מתחיל את התנועה עד שכל איברי הגוף משתתפים בה. יש לשים לב שכל הגוף משתתף בתנועה – גם חלקו העליון וגם חלקו התחתון. כללים לעבודה: נשימה אחת לג'סטה, מאמץ גדול, לג'סטה יהיו התחלה, אמצע וסוף ברורים.

למשל: אם התנועה שבחרנו היא למשוך, אפשר להתחיל מכף היד, לעבור לכתף, לגב וכו'. (בד"כ מומלץ להתחיל את התנועה מהידיים) בסופו של דבר גם הרגליים וגם הראש משתתפים במשיכה. התנועה לא חייבת להיות בכיוון אחד, אפשר בכיוונים שונים. התנועה צריכה להשפיע על השחקן, להיכנס לתוך הגוף שלו. רק השחקן יכול לדעת אם התנועה אפקטיבית עבורה, אם מבחינתו התנועה לא עובדת עליו לנסות לעבוד עם תנועה אחרת.

ב. בסוף הג'סטה יש הקרנה והשהייה לפני חזרה למצב ניטרלי. מה זה אומר? יש להמשיך ולבצע את הג'סטה עם הגוף האנרגטי שלנו גם אחרי שהיא מסתיימת. דוגמא: אם סיימנו את הג'סטה עם ידיים מושטות קדימה, יש להמשיך ולהושיט אותן בדמיון בלבד (כלפי חוץ רואים רק את השהייה) עד שיגיעו אל הקיר מולנו ויעברו אותו עד סוף העולם...

ג. כשהחוויה של התנועה כבר נכנסה לתוך הגוף, מוסיפים את הקול של התנועה. כל קול הוא אפשרי. הקול צריך להיוולד / להיווצר מתוך התנועה. כל קול אפשרי.

ד. השחקן לוקח מונולוג שלמד בעל פה. הוא עושה את התנועה שבחר שלוש פעמים, תוך כדי אמירת השורה הראשונה של המונולוג. השחקן נותן לתנועה להתחבר למילים אפילו אם זה לא נשמע לו טוב. לא לשפוט. אפשר להרחיב את השלב הזה ולהמשיך לומר את כל המונולוג תוך התנועה, כך שהוא משתלב איתה.

ה. חוזרים ואומרים שוב את המשפט הראשון (או עוד כמה משפטים אם רוצים), אך לאט לאט מקטינים את התנועה, עד שלבסוף יינתן לתנועה ביטוי חיצוני קטן ככל האפשר. התנועה נעשית ומורגשת מבפנים, לא מוחצנת.

ו. עכשיו מבצעים (רגיל) את המונולוג השלם, אך מבלי לאבד את התחושה (התנועה מתרחשת מבפנים) של התנועה הפסיכולוגית בגוף. לסיכום: התנועה מופנמת. (לפני העלייה לבמה בהצגה, השחקנית יכולה לעשות את התנועה פעמיים- שלוש, וזה יחזיר אותה למצב המנטלי של החזרות).

## 2. מרכז האנרגיה:

לכל אדם (ולכן גם לכל דמות) יש מרכז אנרגיה, באיזשהו מקום בגוף. זהו מקור האנרגיה של הדמות, משם היא שואבת את כל כוחה, והוא הקובע את סגנון הליכתה ותנועתה. מהמרכז נשלחים כל הדחפים של פעולות הדמות. המרכז הזה יכול להיות בכל מקום בגוף.

המרכז מורכב משלושה אלמנטים – מיקום בגוף, איכות, ומידת תזוזה (אם בכלל) שלוש המרכיבים העיקריים: ראש, חזה, אבל המרכז יכול להיות גם במקומות אחרים כגון: פרק היד, הצוואר או הברך.

כדי לדעת איפה נמצא המרכז שלנו, נשים לב איזה איבר מוביל אותנו.

## איך נבחר את המרכז הראשי של הדמות?

כדי לבחור נכון את המרכז אפשר להיעזר במבחן הסטירה – אם היו נותנים לדמות שלך סטירה, כיצד הייתה הדמות בוחרת להגיב?

1. חושבת מיד למה עשו לה את זה, ולמה זה מגיע לה, מה עשתה וכו' – מרכז החשיבה בראש.

2. מתחילה להתייפח בבכי מרוב השפלה וזעם... – מרכז הרגש בחזה.

3. מחזירה למי שהיכה אותה – מרכז הרצון באגן.

דרכים למציאת מרכז אחר של הדמות :

אפשרות 1- נבדוק במה הדמות עוסקת רוב שעות היום, ובמה היא עובדת. למשל: עובד אדמה משתמש הרבה בידיים וגבו כפוף הרבה, סביר להניח שמרכז האנרגיה יהיה בכתפיים. מאבטח בקניון שעומד הרבה שעות – סביר להניח שיהיה לו מרכז בברכיים או בכפות הרגליים.

אפשרות 2 – נבחן את האופי והאישיות של הדמות. למשל:

\* בן אדם אנוכי, יהיר- המרכז יכול להיות בתוך אחת מגבותיו המורמת במקצת, או בתוך לסתו הבולטת, או בתוך חיוכו המשתהה לצמיתות על שפתיו, או אולי בחלק התחתון של עמוד-השדרה שלו, המאפשר לו להרגיש מעל לממוצע.

\* בן אדם חטטני, סקרני – המרכז יכול להיות על קצה אפה, או בתוך עין אחת, או בתוך אוזן אחת. יכול להיות גם בעורפה, הגורם לה נטייה ללכת בראשה נמתחת קדימה, כדי שהיא, חס ושלום, לא תחמיץ דבר המתרחש סביבה.

\* בן אדם אציל ושקט - בתוך החזה שלו.

\* פחדן- המרכז שלו יכול להתמקם גם מחוץ לגוף הדמות. למשל: כאילו תלוי באוויר אי-שם מתחת החלק האחורי שלו, מתחת האחוריים שלו.

\* בן אדם שאוהב, בעל רצון תמידי להיטיב עם הזולת – המרכז שלו יכול להיות בתוך אנשים אחרים, האהובים עליו.

\* בן אדם ששונא – אפשר למצוא את מרכזו בזולת, בתוך האדם שהיה רוצה להרוס.

חיבור דימוי למרכז:

לכל מרכז, איפה שהוא נמצא, יש תכונות מוגדרות. מרכז עשוי להיות גדול או קטן, קודר או מזהיר, לבבי או חסר-לב, שביר ויבש או גמיש ורך. עשוי להיות תוקפני או רגוע ושלו. הדמיון היצירתי שלך מעניק למרכז דימויים שונים בהתאם לדמות. למשל: מרכז אישה חטטנית - מחט קרה וקשוחה, ואילו מרכז בן-אדם אוהב - שמש גדולה, חמימה וזורחת. כך גם: כדור בדולח, חתיכת מתכת חלודה, בד אורירי ושקוף וכו'.

החיבור בין הדמות לשחקן:

אחרי שאיתרנו את מרכז האנרגיה של הדמות, וחיברנו אותו לדימוי, השחקן צריך לנסות אותו בגוף שלה, ואם זה לא מפעיל אותו - לחפש מרכז אחר.

### איך עובדים עם המרכז אחרי שבחרנו אותו?

\* השחקן עומד בקצה החדר ומעביר את כל משקל גופו אל האיבר שבו בחר למקם את המרכז הדמיוני. הוא מדמיין שהאיבר שבחר כמרכז האנרגיה משדר אנרגיה לשאר האיברים בגוף. הוא מרגיש את השינוי שנוצר בגופו כתוצאה מבחירה באיבר המסוים.

\* אחרי שהמשקל עבר לאותו איבר מתחילים ללכת באיטיות, כשכל הזמן המרכז מוביל אותנו. לאט לאט משנים את קצב ההליכה האיטי ועוברים לקצב רגיל. (המרכז שולח אימפולסים לשאר הגוף וגורם לתזוזתו).

\* ברגע שהמרכז הופך לטבעי עבורנו אפשר לעשות תנועות יומיומיות, כמו: לשבת, לקום, ללכת, לשכב, להזיז חפצים.

\* יש להמשיך ולתרגל זאת לפחות שעה ביום, ללא קשר לזמני החזרות, באכילה, בנסיעה. עד שסגנון ההליכה והתנועה של הדמות יהפכו לטבעיים עבורו.

### 3. הגוף הדמיוני: (או הגוף המדומה)

בניגוד לסטניסלבסקי שדרש משחקניו "אמת" ששאובה מחייהם הפרטיים, שיטתו של צ'כוב דרשה משהו מנוגד: טרנספורמציה. כלומר: להניח לאני העצמי שלנו ולעבור תהליך של השתנות מוחלטת לתוך גופו ונשמתו של ה"אחר".

רעיון הגוף הדמיוני דומה לשיטת המרכז הדמיוני. בשעת הקריאה הראשונה עולה בדעת השחקן רעיון מדמיונו, שהוא אולי מעורפל בתחילה, לגבי המראה של הדמות. עליו לדמיין מיד איזה סוג גוף מתאים לדמות שלו. בקרוב הוא יבין שהגוף הדמיוני הזה שונה מגופו שלו. הוא מתבונן במה זה שונה. הוא צופה בגוף הדמיוני של הדמות לזמן מה, ואז נכנס בדמיונו ישר לתוך אותו המקום, כך שהגוף הדמיוני וגופו הממשי נפגשים במקום אחד. מה היא התוצאה אם, למשל, הגוף הדמיוני גבוה יותר משל השחקן? זה משנה את הפסיכולוגיה שלו. התוצאה הפסיכולוגית היוצאת מהמפגש הזה היא שהשחקן יתנהג וידבר כמו גוף גבוה יותר משלו. אין צורך לאלץ את עצמו לדבר או לזוז אחרת. השינוי יקרה מעצמו. עליו לציית לגוף הדמיוני הזה, שעשוי להיות שמן יותר, כפוף, וכו'. לבטוח בו. לגוף הדמיוני יש השפעה עצומה על הפסיכולוגיה שלך ועל הגוף הפיזי שלך.

### דוגמאות לתרגילים שעוזרים לפתח את זה:

(1) פנים: התבונני בפניו של מישהו לא מוכר לך בכלל או שאת רק קצת מכירה. בדמיוןך הזדהי עם האדם ושכנעי את עצמך (תוך כדי תחושה) "עכשיו יש לי גבות האדם הזה, אותו האף, שפתיי, אוזניי, מצחי, הם מאותו הסוג שיש לו. יש לי אותו צורת הפנים, אותו צורה והבעה של העיניים שיש לי", וכו'. ככל שתשכנעי את עצמך שפניך דומים או אפילו זהים לפנים שלו, תתחילי להרגיש את הפסיכולוגיה, החוויות והעולם הפנימי, של האדם שאת מתבוננת בו.

(2) גוף: ואריאציה או המשך לתרגיל הזה יכולה להיות להתבונן בכל גופו וכל וצורתו של האדם הזה. נסי לחקות או במציאות או בדמיוןך את תנועותיו. אין צורך שהאדם עצמו

מתייצב שם ממש לפניך. מותר לך להשתמש בתמונה, בדיוקן, או בפשטות להיזכר לאי-מי שראית פעם. במקרה זה, כמובן, עליך להמציא דברים רבים. זה לא משנה, משום שהעניין הוא רק להתהפך לאיזה משהו ולרכוש איזה ידיעה לגביו. לא אכפת לך אם מה שיצרת בסוף לא בדיוק אותה הדוגמה שפתחת בה בתחילה. מה שכן חשוב לך זה שתחושי: "אהה! יש לי תחושה שחדרתי את הכרתו של בן-אדם אחר בהתהפכי אליו, אל פניו, אל תנועותיו".

(3) קריקטורה: בחרי קריקטורה טובה. נסי לזוז ואפילו לדבר באופן שהייתה הדמות הזאת, לפי הדמיון היצירתי שלך.

אפשר לעשות את התהליך הזה גם עם תלבושת תקופתית.

#### 4. התבוננות:

כלי שיכול לעזור בפיתוח הדברים הללו הוא התבוננות. דוגמאות לתרגילים:

א. נלך ברחוב (או לחילופין: בתחנת אוטובוס, בבית קפה או בכל מקום ציבורי אחר), נתבונן בעוברי האורח וננסה לנחש היכן המרכז האנרגטי של כל אחד מהם. ננסה לנחש: איזה איבר מוביל אותם? במה הם עוסקים? תכונה דומיננטית שלהם? איך הם יושבים? איך קמים?

ב. התבוננות בסרט: לצפות בסרט שאהבת ולחקות את עבודת השחקן בו. לחפש איפה מרכז האנרגיה של הדמות ואיך היא מביאה את זה לידי ביטוי: איך היא זזה, מדברת, צוחקת, הולכת, מתלבשת, וכו'.

## השיטה של לי שטרסברג:

שטרסברג פיתח סדרה של תרגילים שלא עושים בזמן ההופעה, אלא כחלק מהחזרות. רובם מבוססים על שחזור זיכרונות מסוגים שונים באמצעות הדמיון.

### 1. מצב פיזי:

לכל סצנה יש דרישות פיזיות ורגשיות משלה. חוויית המצב הפיזי משפיעה על המצב הפסיכולוגי, למשל: אם כואב לי מאד הראש אהיה חסרת סבלנות לאחרים. כשהשחקן לא מתייחס למצב הפיזי של הדמות – הסצנה מאבדת מאמינותה.

הצעה לתרגיל פיזי – חום: (אפשר לעשות משהו מקביל לכל מצב פיזי)

יושבים על כיסא קשיח, עוצמים עיניים ומבצעים הרפיה. עדיין בעצימת עיניים - דמיון מודרך: אנחנו בחוץ. 39 מעלות בחוץ, 100 אחוזי לחות, היום הכי חם בשנה. איפה אני נמצאת? מה השעה? השמש מגיעה מימין או משמאל? איפה קרני השמש פוגעות בגוף? מה אני עושה? אני יושבת או עומדת? איך מגע הרגליים עם הרצפה? מה אני לובשת? איזה נעליים? מביטה מה יש סביבי – מה למעלה? מה למטה? האם יש בסביבה עוד אנשים? מה הם לובשים? אם הבגדים נצמדים/נדבקים לי? איך אני מרגישה כשאני מזיזה את הרגל? האם הפנים מזיעות? האם הנשימה השתנתה? מה קצב פעימות הלב? האם נושבת רוח? איך היא מורגשת על הצוואר ועל השפתיים? אני

ממש צמאה. מה האוזניים שומעות? שריקה של רוח? זבובים עפים לידינו? צפירות של מכוניות? איזה ריח יש במקום?

ברגע שהצלחנו לייצר תחושה של חום נפקח את העיניים ונסתובב בחדר בלי לאבד את התחושה. אם איבדנו את תחושת החום עלינו לחזור לכיסא, לעצום עיניים ולשחזר את תחושת החום. כשאנחנו מצליחות להתהלך בחדר עם תחושת החום שנוצרה, נתחיל לומר את המונולוג.

## 2. זיכרון רגשי:

השחקן משחזר בזיכרונו אירוע מחייו שמעורר אצלו מצב רגשי, ע"י שחזור האירוע לפרטי פרטים. הרגשות המתאימים יצופו לא מכוח החלטה, אלא רק מכוח הדמיון – שאנו חווים את האירוע באמת. מומלץ לקחת רק זיכרון בן 7 שנים לפחות, לא זיכרון טרי. (כדי לשמור על עצמנו מבחינה רגשית). לעיתים נתקלים בחסימות רגשיות, ואז יש להמשיך ולחפש את הזיכרון שמתאים לעורר בנו את התגובה הרגשית הנדרשת. בסיום התרגיל מומלץ לשחרר את המטענים והרגשות שהתעוררו, לרוב בצחוק או בבכי.

תרגיל זיכרון רגשי – רגע גדול בחיי:

נבחר אירוע מהעבר שהשפיע עלינו בצורה חזקה (לאו דווקא שלילית) והסתיים בתגובה רגשית משמעותית. בפעם הראשונה שמבצעים תרגיל כזה הוא יכול לקחת אפילו 45 דקות, ככל שמתרגלים פשר להגיע לזה בתוך כמה דקות בלבד.

יושבים על כיסא קשיח, עוצמים עיניים ומבצעים הרפיה. עדיין בעצימת עיניים - דמיון מודרך: את שחזור האירוע אנחנו מתחילות לא בשיא האירוע עצמו, אלא חמש דקות לפני תחילת האירוע.

איפה אני? בחוץ או בפנים? האם עכשיו יום או לילה? איזו שנה? איזה חודש? איפה נמצאת השמש או הירח? האם אני עומדת או יושבת? אם אני יושבת – על מה אני יושבת? מה יש מעליי- תקרה או שמיים? מה משמאלי? מה מימיני? על מה אני דורכת – רצפה? שטיח? חול? דשא? אבנים? האם המצע תחת רגלי רך או קשה? איזו תחושה הוא מעביר? (חשוב לקחת את הזמן ולהיזכר בכמה שיותר פרטים). מה אני רואה סביבי? האם יש אנשים נוספים? מה הם לובשים? מה אני לובשת? (אם אני לא זוכרת – יש להסתמך על הדבר הראשון שקופץ לי לראש) אני מרגישה את מגע הבגדים על העור. האם הם צמודים או רפויים? איזה ריח היה במקום? איזה ריח הדיפו הבגדים? איזה ריח הדיפו האנשים? איזה קולות אני שומעת? במה אני נוגעת? מה הייתה תחושת המגע? האם היו רעשים או צלילים מסביב? האם אכלתי או שתיתי משהו? מה היה הטעם?

כעת נדמיין את הרגע המשמעותי לפרטי פרטים- מה ראיתי? מה שמעתי? מה חשתי?

ברגע שיש לנו את התחושה של הזיכרון נפקח את העיניים ונסתובב בחדר בלי לאבד את הזיכרון. עכשיו נבצע את המונולוג עם תחושת הזיכרון ונשחרר עד הסוף את הרגשות שלנו. בסיום התרגיל נשחרר את המתח שנוצר בגוף וננסה להעריך: האם התחושה של האירוע הורגשה כאמתית? האם המונולוג נוצר מתוך התחושה של הזיכרון?

טכניקת הרגע שלפני:

בטכניקה זו השחקנית טוענת את עצמה רגשית בעזרת זיכרון רגשי לפני הכניסה לסצנה. היא בוחרת באירוע מהעבר שמתאים למצב הרגשי בסצנה, מעלה אותו בזיכרונה לפרטי פרטים. השחקנית לא ממשיכה ומעלה את הזיכרון במהלך הסצנה, אלא משתמשת בו רק ברגע שלפני, כדי שבמהלך הסצנה תהיה פנויה ותעבוד מרגע לרגע מתוך הקשבה לפרטנר

### 3. תחליף לפרטנר:

בטכניקה זו השחקנית בוחרת מישהו משמעותי בחייה, שיש לה מטען רגשי כלפיו, ומעלה את הזיכרון שלו לפרטי פרטים, כמו שראינו בזיכרון הרגשי. יש לבחור במישהו שמשפיע על השחקנית בצורה דומה לדמות שאתה בסצנה, ומעורר בה רצון דומה למה שהיא רוצה מהדמות השנייה בסצנה. במהלך הסצנה השחקנית מתייחסת לפרטנר שמגלם את הדמות כאילו הוא האדם המשמעותי שהעלה בזיכרונה. לדוגמא: אם מטרת הסצנה של הדמות שאני מגלמת היא לגרום לדמות השנייה להרגיש מושפלת, עלי לבחור מישהו מהחיים האמיתיים שאני רוצה להשפיל, גם אם לא עברתי אתו חוויה מקבילה לזו שבסצנה. כשניגשים לחזרות השחקנית לא מספרת לפרטנר/לבמאי מהו ה"תחליף" שלה, זה נשאר אתה בלבד. לא נדע אם ה"תחליף" שבחרנו מתאים עד שלא ננסה לעשות אתו את הסצנה. אם הוא לא מפעיל אותנו רגשית ופיזית – צריך לחפש "תחליף" אחר.

מהלך התרגיל: את התרגיל מבצעים עם הפרטנר בסצנת דיאלוג שכבר למדנו בע"פ. בזמן שהשחקנית מעלה את הזיכרון של האדם המשמעותי הפרטנרית שלה ממתניה בצד (בערך 10 דקות) בסבלנות.

יושבים על כיסא קשיח, עוצמים עיניים ומבצעים הרפיה. עדיין בעצימת עיניים - דמיון מודרך: נשחזר את הדמות מחיינו (למשל: אמא, אבא, אחות, חבר...), לפרטי פרטים ע"י שימוש בחמשת חושים: הוא יושב מולנו. איך הוא נראה? יש לו קמטים או עור חלק? האם יש לו פצעים על הפנים? נקודת חן? נמשים? הם יש לו גשר על השיניים? מה הוא לובש? איזה נעליים? כובע? איך הוא יושב? איזה ריח נודף ממנו? סבון? בושם? ריח תבשילים? איך נשמע הקול שלו? מה תחושת המגע שלו?

ברגע שנשחזר את התחושה של האדם שבחרנו נפקח עיניים, בלי לאבד את התחושה שלו (אם מאבדים תחושה צריך לעשות את זה שוב), נעמוד, ניגש אל הפרטנר ונתחיל את הדיאלוג מתוך התחושה הרגשית שאנו נמצאות בה.

חשוב: שחזור הסצנה נעשה רק בהכנה וברגע שלפני תחילת הסצנה. מאותו רגע יש לעבוד מרגע לרגע אל מול הפרטנר.

בסיום התרגיל ננסה להעריך: האם התחושה ומערכת היחסים עם אותה דמות שבחרנו אכן באו לידי ביטוי בסצנה?

## השיטה של מייזנר:

תפיסה:

משחק = חיים אמיתיים תחת נסיבות דמיוניות. כלומר: אני חווה סיטואציה דמיונית כאילו אני נפגש בה כאן ועכשיו. השחקן מביא את העולם האישי שלו לתוך הסצנה, משתמש בייחודיות ובאינדיבידואליות שלו. לשחק זה לא "להפוך למישהו אחר" אלא לצעוד לתוך מי שאתה ב- 100 אחוז.

המשחק בא מהלב ולא מהראש. עד גיל 3 התינוק שומע אינספור פעמים את המילה "לא", וזה ממשיך ככל שהוא גדל – בבית הספר ובמסגרות שונות. זה גורם לו לשכוח מי הוא באמת ולהפסיק להאמין במי שהוא. המשחק מאפשר לנו לחזור לאינסטינקטים הבסיסיים שלנו.

השחקן צריך "לפעול לפני שהוא חושב", כי האינסטינקטים שלנו כנים יותר מהמחשבות שלנו. על השחקן לפעול מתוך אינסטינקט, והגיב בספונטניות מתוך דחף רגעי, בלי לנסות לייצר תוצאה. השחקן לא אמור לדעת מראש מה יעשה ברגע הבא (גם אם הוא יודע מה השורה שמחכה לו) אלא לפעול מתוך האינסטינקט שלו (ובהשפעת התנהגות הפרטנר). לפעמים קטעי המשחק הכי טובים קורים כשהשחקנים לא מוכנים, כי אז הם מגיבים בטבעיות זה לזה.

#### לדוגמא : צביטה וצרחת.

שחקן אחד צובט שחקן אחר שעומד עם הגב אליו. (הצביטה היא הפעולה, והצרחת היא התגובה).

לא הגיוני שמישהו יצבוט אותנו ובתגובה נבכה בטירוף – זאת תגובה מוגזמת. לא הגיוני להגיב לפני שהפרטנר יפעל (במקרה זה יצבוט) אותנו. בזמן ההופעה אנחנו נמצאים בכוננות כאן ועכשיו, בדריכות מלאה, מושפעים מהתנהגות הפרטנר.

#### תרגיל לדוגמא: נקודת מבט.

שני שחקנים יושבים/עומדים זה מול זה.

הראשון אומר לשני משהו על המראה שלו. למשל: יש לך חולצה שחורה.

השני משיב לו את אותו דבר, רק מנקודת המבט שלו, למשל: יש לי חולצה שחורה.

עכשיו הראשון חוזר שוב על אותו משפט, אבל הפעם מנקודת המבט שלו על מה שנאמר. למשל: יש לך חולצה שחורה.

לא משנה כמה פעמים זה ייאמר, כמה פעמים ה"פינג פונג" נמשך, צריך תמיד לזכור רק את הפעם האחרונה שזה נאמר ולהגיב עליה.

איך זה משתנה? אם אחד השחקנים שם פתאום לב למשהו שהשתנה. למשל: אם באחת התגובות של השחקן הוא משתנה, השני יכול לומר לו: עשית הפסקה / פאזזה, או: שתקת לפני שהגבת. ואז זה הופך למשפט שחוזרים עליו שוב ושוב.

חשוב לציין: התגובה חייבת להיות עובדתית, ציון של עובדה, ולא מסקנה. למשל: לא אומרים: אתה נראה עייף, אלא: יש לך עיגולים שחורים מסביב לעיניים. כמו כן, זה לא מנוסח כשאלה אלא כאמירה, לא: הבגדים שלך נקיים? אלא: הבגדים שלך נקיים. כי שאלה מצריכה מחשבה לפני תגובה, ופה כל הרעיון הוא להגיב מידית.

## סטניסלבסקי

קונסטנטין סטניסלבסקי (1863-1938) הנחיל לתאטרון המודרני בן זמננו תפיסה חדשנית שמצאה את מקומה הנכבד מאז ראשית המאה העשרים במוסקבה ועד היום. סטניסלבסקי שהשפיע על התיאטרון הריאליסטי היה בעצמו שחקן וגילם תפקידים חשובים במחזותיו של צ'כוב.

סטניסלבסקי פיתח שיטות משחק שמתאימות לתיאטרון הריאליסטי שנוצר בתקופתו. הוא הבין כי שיטות המשחק שהיו קיימות עד אז לא התאימו לצרכים החדשים, וכי יש לחולל בתיאטרון שינויי כדי ששיג את מטרתו החדשה: הצגת האדם בחיי היום-יום.

סטניסלבסקי השכיל להבין כי התיאטרון החדש סובב סביב השחקן, שהפך להיות לב התיאטרון. הוא הבין עד כמה זה משמעותי להכשיר את השחקן ולהנחותו כך שיראה אמין כנדרש מהזרם הריאליסטי. לשם כך סטניסלבסקי הגדיר מחדש את תפקיד הבמאי שהפך לסמכות בלעדית בתיאטרון. הבמאי אחראי על עבודת השחקן, עיבוד המחזה, תפיסת החלל, עיצוב התפאורה, הצליל והתלבושות, וכן על תחומי המנהל השונים, תוך שהוא נעזר באנשי מקצוע בכל תחום. בין הבמאי, השחקן אנשי הצוות ואפילו הניצבים חייב להיות שיתוף פעולה מלא והסכמה.

סטניסלבסקי היה שחקן רוסי מאד ידוע ומצליח שהרגיש שהוא לא מצליח להכניס את הרגש אל המשחק בעבודתו והוא הופך להיות מכני, דבר שלא רצה שיקרה. הוא החל לחשוב על שיטה חדשה שתעזור לנסח רעיונות חדשים שהיו בראשו לגבי תיאוריה של משחק חדש וטוב יותר. יחד עם נמירוביץ' דנצנקו הם מייסדים את התיאטרון של מוסקבה: "THE MOSCOW ART THEATRE". במקביל הם מפתחים שיטה ללימוד

משחק. הם עורכים רשימה של דברים שיש לעשות ודברים שלא יעשו בתיאטרון: "תכנית 40 הנקודות לעבודת השחקן" שמאוחר יותר הופכת לשיטת משחק ונקראת: "השיטה". עד לשלב זה שחקנים בתיאטרון לא עוברים שום הכשרה מקצועית בתיאטרון. עקרונות השיטה מדברים על מיזוג עולמו הפנימי של השחקן עם עולמה הפנימי של הדמות אותה הוא מגלם (הגדרת) עיצוב תפקיד הבמאי כמדריך ומורה שחקנים או לעצב קונספט של בימוי לגבי מחזה מסוים. כלומר במאי הוא מורה ומדריך קונספט משחק וגם מעצב קונספט ויזואלי.

אחת ההחלטות הראשונות שהם מקבלים היא שיש לקיים חזרות ותהליך של עבודה. עד לשלב זה, שחקנים קיבלו טקסט ולאחר חזרות תיאום של כשבוע, עלתה ההצגה. סטניסלבסקי מחפש שיטה שתעזור לשחקן "להגיע" לדמות בכל ערב מחדש. חיבור לרגש- אם שחקן צריך לבכות יש ללמד אותו טכניקה שתביא אותו לכך.

הוא מגדיר את שיטת המשחק המזויפת והשלילית כ-

הרגשה שחקנית – (הגדרה) – אמצעים מזויפים, בלתי טבעיים בהם משתמש השחקן כדי

להראות את מצביה הרגשיים והפנימיים של הדמות.

ואת ההרגשה הנכונה אותה חש ברגעיו הגדולים כשחקן, הרגשה אליה שאף להגיע ב"שיטה" שפיתח כ-

הרגשה יצירתית – (הגדרה) – מצב נפשי בו השחקן יוצר, חש חופש מלא במילוי תפקידו, ומתנהג כך ש"אילו היה במציאות באותו מצב היה מתנהג בדיוק כך" ("THE MAGIC IF") - "כאילו קסום"

### זיכרון חושים וזיכרון רגשי של סטניסלבסקי:

1. זיכרון חושים: (הגדרה) – טכניקה של השחקן בעבודתו על תפקיד, בה הוא מדמיין ומפעיל חושים מדומים כדי לשחק את המשחק הריאליסטי האמין ביותר.

עבודת השחקן מתחלקת לשניים:

#### 1) עבודה מהחוץ אל הפנים:

א - השחקן צריך לרכז את כל המרכיבים הגופניים והנפשיים לצורך ביצוע התפקיד, לשם כך הוא עושה עבודת הכנה ארוכה: לימוד הנתונים ההיסטוריים של המחזה והדמות, הגדרת המניעים של הדמות בכל סצנה וסצנה, במחזה כולו וביחסים של אותה דמות עם דמויות אחרות. הגדרת התחושות המדויקות לכל רגע ורגע במחזה, זאת כדי למנוע חוסר בהירות, בלבול ואובדן תחושת אמת על הבמה. (ניתוח המחזה).

ב- פיתוח מיומנות של "התבוננות במציאות" (יותר בצורה של צופה מהצד, פסיבי) עבודה על קולו וגופו של השחקן (שידמו לדמות) לימוד והתחקות אחר אנשים הדומים לדמות כמקור השראה. (למשל: אם צריך לגלם אדם זקן לצפות בזקנים בבית אבות).

#### 2) עבודה מהפנים אל החוץ:

א - השחקן צריך להיכנס לנעליה של הדמות באמצעות "זיכרון חושי" ו"זיכרון רגשי". כשהשחקן נדרש לגלם רגש מסוים של דמות הוא מנסה להיזכר בחוויה דומה אותה הוא חווה כמו: חווית אובדן, פחד, שמחה גדולה או הפתעה. החוויה היא החשובה ולא הסיבה שהיא נחוותה. הוא צריך להיזכר בתגובות הרגשיות והפיזיות שלו: כיצד הרגיש? מה אמר? מה עשה? ואת התגובות הללו ליישם על הדמות שאותה הוא מגלם. זו טכניקה בה משחזר השחקן רגשות ותחושות מתוך עברו של השחקן, הדומים לאלה הנדרשים בסיטואציה הדרמטית.

ב - בדרך אל הרגשות הפנימיים חייב השחקן לעבור חוויות על עצמו ולהתנסות ב: " Magic if כלומר יצירת סדר פעולות הגיוני המבוסס על התשובה לשאלה: "מה הייתי עושה אילו...?" תשובות אילו מובילות אותו לאיחוד בינו לבין הדמות. מכיוון שההתחברות הפסיכולוגית קשה לביצוע חייב השחקן גם לבצע פעולות גופניות שישחררו אותו מלחצים ויחברו אותו לדמות. כמו כן מבצע השחקן אימונים קוליים: הכוללים: שחרור קולי, פיתוח קול, הבעה, הגייה דקלום ושירה. כאשר השחקן מוצא דרכים נוחות להתחבר לדמות הוא נזקק לתמליל (טקסט) על מנת לבצע את התפקיד. לתמליל אומנם חשיבות רבה, אך הוא נשמר לסוף תהליך החזרות, כדי לנסות ולהימנע מכך שהתמליל יהפוך לדקלום טכני וחסר נשמה. השחקן נעזר בתמליל ובמשמעויות הנסותרות שלו, קובע לעצמו רצון, קונפליקט, מניע, לכל פעולה וכן מעצור - מדוע הוא רוצה לפעול בצורה מסוימת ומה עוצר בעדו, וכך הוא מגבש באופן סופי את הדמות ויוצר תחושת אמת בימתית. בשני השלבים, שלב העבודה מהחוץ אל הפנים ושלב העבודה מהפנים אל החוץ יכול השחקן להיעזר ב"טריגר": השחקן צריך למצוא "פיתיון" (זרז. טריגר גופני או פיזי) שיוביל אותו לתחושות הרצויות בכל פעם מחדש.

### "השיטה"

הגדרת שיטת המשחק הישנה הייתה האמצעי הראשון של סטניסלבסקי בדרך לניסוח השיטה החדשה. על השיטה הישנה הוא אמר "השחקן משתמש באמצעים מזויפים בלתי טבעיים כדי להראות את מצביה הרגשיים והפנימיים של דמות". את ההרגשה הנכונה אותה חש ברגעים מסוימים שבהם הרגיש טבעי על הבמה, ולשם שאף להגיע בשיטה, הגדיר כ"הרגשה יצירתית, מצב נפשי בו השחקן יוצר, חש חופש מלא במילוי תפקידו ומתנהג כך שאילו הוא היה במציאות באותו מצב, היה מתנהג בדיוק כך".

הוא גם קרא לזה כך: לשחק בצורה המזויפת, השיטה הישנה - to act להיות שם באמת בלי לזייף, לחוש את הרגע - to be

סטניסלבסקי החליט לקחת את הרעיונות הללו לחלק אותם לשתי קטגוריות :

(1 עבודת השחקן על עצמו (2 עבודת השחקן על הדמות.

הוא טען שיש שתי ישויות שונות לשחקן, ומשחק זהו בעצם מקצוע רציני שקיים גם מחוץ לבמה, לא רק עליה.

סטניסלבסקי דרש משחקניו ליצור אמת על הבמה. לשם כך הוא פיתח את: השיטה. הוא הקים סטודיו למשחק, שבו הכשיר ולימד שחקנים את שיטתו. אותה ניסח בחיבורו: עבודת השחקן על עצמו השיטה הינה תהליך של קבלת החלטות, שמסייעת לשחקן להיכנס לדמות. על פי שיטה זו צריך השחקן להגיע להזדהות מוחלטת עם הדמות ולהתאחד אתה לישות אחת: השחקן והדמות על הבמה הריאליסטית אחד הם. דבר זה

היה חדשני מאוד בתקופתו, שבה השיטה הנפוצה הייתה הפרדה מוחלטת בין השחקן כאדם לבין השחקן כדמות. שיטתו של סטניסלבסקי כוללת הכשרה נפשית וגופנית. סטניסלבסקי הדגיש את ההכשרה הגופנית כי ראה בגוף כלי ביטוי מרכזי של השחקן. ההכשרה כללה: שחרור השחקן מלחצים חיצוניים באמצעים פיזיים (נשימות, יוגה), תרגילים, עבודה על גמישות תרגילי סיף, התעמלות, אקרובטיקה, עבודה על תנועה מסוגנת, מחול. פעילות קולית: פיתוח קול, הגיה, דקלום שירה. ההכשרה הנפשית מאפשרת לשחקן להעמיק ולחדור אל תוך נבכי (עומק) נשמתו כדי להיזכר ברגשות אותם חווה ברגעים מסוימים בעברו כדי לשחזרם על הבמה.

### **עבודת השחקן על עצמו:**

פיתוח מיומנות של "התבוננות" במציאות דרך החושים. עבודה על קולו וגופו של השחקן.

עיבוד טכניקה נפשית המאפשרת לשחקן לעורר בקרבו "הרגשה יצירתית".

### **עבודת השחקן על הדמות:**

הגדרת ה"מניע" העיקרי של הדמות. לימוד והתחקות אחר אנשים הדומים לדמות. על השחקן לדמיין לעצמו את מצבה של הדמות, לשם כך עליו להשתמש בטכניקת "הזיכרון הרגשי". השיטה הפכה לסגנון המשחק הדומיננטי בארה"ב. 50 שחקני "השיטה" משקיעים בחזרות מרובות על מנת להיכנס לדמות המשוחקת, מעדיפים אמינות רגשית מאשר שליטה טכנית, ומדגישים עוצמה פסיכולוגית, "לחיות את התפקיד" באופן פנימי (הזדהות חזקה עם הדמות). סטניסלבסקי עבר דרך ארוכה עד שהגיע למה שנקרא 'השיטה' – ועד יומו האחרון עדיין עסק בחיפוש, כשהוא צובר מניסיונו האישי, כשחקן וכבימאי. הוא שינה את דעותיו פעמים רבות, הוסיף ותיקן. הרבה פעמים נוצר קונפליקט בינו לבין ממשיכי דרכו שדגלו בשיטותיו וסרבו לנטוש את מה שהוא מצא כבלתי רלוונטי. נקודות מרכזיות מתוך תכנית "40 הנקודות לעבודת השחקן" ("השיטה"):

**עבודת השחקן על עצמו-** על השחקן לרכוש מספר רב ככל האפשר של מיומנויות בימתיות, גופניות, קוליות, אינטלקטואליות. עבודה זו היא אינסופית. שחקן צריך לשלוט בגופו וללמוד תנועה, סגנונות ריקוד, פיתוח קול ותיאוריה. בעבודה מול במאי על השחקן לשלוף את המיומנות הדרושה לפי רצון הבמאי. כדי להגיע לתוצאה הסופית יש להפעיל את הראש, לגייס כוח רצון ואז להפעיל רגש.

**אקשן -** במובן של משימה ולא של פעולה אקטיבית. תשובה לשאלות: מה אני רוצה עכשיו? לאיזה כיוון להוביל את הדמות? המצב של חיפוש וגילוי חייבים לחזור בכל הצגה. האקשן הוא סוג של רצון. בחזרות בודקים "אקשנים" של הדמות בכל מצב בו

הדמות נמצאת, ואז בוחרים את האקשן הרצוי. האומנות האמיתית של השחקן היא בבחירת האקשן. האקשן מניע את השחקן לביצוע הפעולה.

ביט - בין אקשן לאקשן ישנו מרווח שלא קיים פיזית. המקום בין סיום אקשן אחד לתחילת השני נקרא: ביט. הביט הוא מעין נקודת השהיה בין ה"אקשנים" "האילו הקסום" - איך לבצע תפקיד כאשר הדמות חווה חוויות שהשחקן לא חווה בחייו הפרטיים? אין לחפש חוויה זהה מאחר והשחקן לא חווה על בשרו, לכן יש לחפש חוויה מקבילה, חוויה שהשחקן עבר והיא מקבילה לאקשן של הדמות. "האילו הקסום" הוא תחליף. כדי לשחק סיטואציה מסוימת של בכי על השחקן להעלות חוויה אישית שתגרום לו לבכות.

שחקן אמיתי, טען סטניסלבסקי, אומר לעצמו שהתפאורה, האיפור התלבושות והעובדה שעליו להופיע בפני קהל, הם רק "שקרים חצופים". אבל 'אילו' [if] יחשוב השחקן שהכול סביבו על הבמה 'אמת' הוא יצליח לשחק את הסצנה בדרך זו או אחרת. סטניסלבסקי הבין שעבודתו של השחקן מתחילה מהרגע שה-'אילו' היצירתי מופיע בנשמתו ובדמיונו. כאשר ה-'אילו' היצירתי, כלומר, מה שאמור להיות האמת הדמיונית מופיע, השחקן מגלה שהוא יכול להאמין בזה בכנות, כאמת ממשית. כשהוא מאמין בזה הוא מוכן להתחיל את עבודתו היצירתית. כדי ליצור אומנות בתיאטרון, אפילו השקר הנועז ביותר מוכרח להיות אמת. כדי לאפשר זאת, השחקן חייב להתברך בדמיון עשיר, ורגישות אומנותית לאמת ולמה שנראה כאמת בגופו וברוחו. "האילו הקסום" "The magic if" הוא עיקרון שעליו בנוי המשחק הסימולטיבי על פי סטניסלבסקי שנועד לעזור לשחקן להתקרב אל הדמות. "האילו" הוא מצב דמיוני בו שואל השחקן את עצמו במצב דמיוני מה היה עושה אילו נסיבות מסוימות היו אמיתיות. "לו הייתי הדמות הזו אז.. מה הייתי עושה או מרגיש". השחקן חייב לתת לפעולה הבימתית ביסוס פסיכולוגי פנימי, מתוך אותו קשר הדוק שמתקיים בין השניים.

זיכרון אמוציונאלי (רגשי) - טכניקה למשחק, אותה פיתח סטניסלבסקי המבקשת משחקן למצוא חוויות רגשיות אמיתיות שהתרחשו בחייו. באמצעותן מטעין השחקן את המצב הדרמטי שלו, בכך מעניק "חיות" אותנטית ויוצר רושם של חיים אמיתיים על הבמה. באמצעות תרגילי ריכוז ורגיעה מעלה השחקן את החוויות ועם הזמן הופך מיומן עד כדי כך שהוא מצליח לעשות זאת במהירות רבה על הבמה בזמן מופע ומגיע לדברי סטניסלבסקי לרמת "אמנות החוויה" כלומר "אמנות המושתת על חוויות אורגניות של האדם-אמן", מצב יצירתי, ספונטאני ואותנטי על הבמה.

השחקן חייב לשחזר לעצמו אובייקט משחרר שיעלה לו אמוציה שתצא החוצה בהקשר של הסצינה. זהו תרגול "הכאילו הקסום". על מנת להגיע לשליטה טכנית בהעלאת האמוציה שתגרום לבכי מייד, גם אם השחקן לא יהיה במצב של עצב שיגרום לבכי. ניתן להוציא תגובה פיזיולוגית ע"י התניה - אימון התנהגות, זוהי טכניקה בה משחזר השחקן רגשות ותחושות מתוך עברו שלו, הדומים לאלה הנדרשים בסיטואציה הדרמטית, למשל חוויית פטירה של אדם קרוב או קבלת בשורה משמחת אשר קרתה לשחקן ביומיום וגם קורת לדמות. כאשר השחקן נזכר על הבמה בחוויה שכזאת, העולם הפנימי של השחקן כאדם מתמזג עם העולם הפנימי של הדמות במחזה. לשם סטניסלבסקי שואף. זוהי היצירתיות במשחק. כדי להשיג את הזיכרון הרגשי השחקן צריך להשתמש בטכניקה נוספת שנקראת "זיכרון חושים".

**זיכרון חושים**- טכניקה שבה השחקן מדמיין ומפעיל חושים מדומים כדי להגיע למשחק האמין והריאליסטי ביותר. כשהשחקן נזכר בחוויה שקרתה לו הוא גם צריך לשחזר את מה שראה, שמע, משש, הריח, טעם, מכל מה שהיה מסביבתו באותו רגע חווייתי.

תרגילים מתאימים:

חבל קפיצה מדומה, חפץ מדומה כמו כדור, אמפרויזציה, הכנת קפה, מקלחת, פתיחת קופסאות גפרורים (שחזור פעילויות יומיומיות שכאלה). עצימת עיניים והפעלת חושים.

**תחושת האמת**- השחקן חייב למצוא דרך להאמין בדמות שלו ולהצדיק מצבים קיצוניים שלה, כלומר הזדהות מוחלטת של השחקן עם הדמות, כדי להעביר אותה בצורה אמינה. אסור לשחקן לשפוט את הדמות. להזדהות אפילו עם מצב קיצוני.

**נתונים** - היכן מתרחשת הסיטואציה? בין מי למי? מתי? התשובות חייבות להיות ספציפיות. נתון משנה סצנה.

## "שבע השאלות של סטניסלבסקי לעבודה על דמות"

1. מי אני ?

איזה אדם אני ? , רקע, השפעות, השכלה, ניסיון חיים, מה אני אוהב - לא אוהב ? מערכות יחסים, מאפיינים פנימיים-אופי- וחיצוניים-מראה. עליך לזהות את עצמך - השחקן- בתוך הדמות.

2. איפה אני ?

איזה מקום זה? מה הצבעים והמרקם החושי? איזה רהיטים? איזה חפצים יש במקום?  
ומה המשמעות שלהם עבורי?

3. מתי ?

זמן ביום, שנה, עונת השנה, למה דווקא עכשיו? מה קרה קודם לכן?

4. מה אני רוצה ?

זו "פעולת העל" שלך!

5. מדוע אני רוצה את זה?

"כדי ש..." - זו המטרה שלך!

6. כיצד אשיג את המטרה?

מה עלי לעשות לדמויות האחרות שאיתי על הבמה על מנת להשיג את המטרה? פרט  
שרשת של פעולות פסיכולוגיות/פנימיות ונסח אותן כשם פעולה: "לפתות", "להרגיז",  
"למצוא חן".

7. על מה עלי להתגבר?

זה המכשול/המעצור שלך! מכשול פנימי: בתוך הדמות ו/או מכשול חיצוני: משהו או  
מישהו העומד בדרכה של הדמות.

## **ניתוח טקסט ודמויות. ניתוח דמות על פי סטניסלבסקי**

1. עובדות מתוך המחזה. כל מה שאי אפשר להתווכח עליו. מה המחזאי אומר על הדמות.

2. מה הדמות אומרת על עצמה- ציטוטים מדויקים + סיכום במילים שלכם.

3. מה הדמות אומרת על הדמויות האחרות (לציין על מי) ציטוטים + סיכום

4. מה הדמויות האחרות אומרות עליה. (כל דמות לחוד) ציטוטים + סיכום.

5. מהי משימת העל של הדמות- לאן היא רוצה להגיע בסופו של דבר.

6. דימוי של חיה. אם הדמות הייתה חיה איזו חיה היא הייתה.

7. אם הדמות הייתה אביזר- איזה אביזר היא הייתה.

8. אם הדמות הייתה כלי נגינה, איזה כלי הייתה.

9. מהו האיבר המוביל של הדמות- האיבר שסוּחב אתו את הגוף, המושך

את הגוף אחריו.

10. מה ביני לבין הדמות. לאחר הניתוח המקיף שעשיתי מהם קווי הדמיון ביני לבין הדמות.

## כתיבת הביוגרפיה- על פי 9 השאלות של אוטה האגן- בימאית ומורה למשחק, תלמידתו של סטניסלבסקי

(נא לכתוב בגוף ראשון!)

1. מי אני? שם, תאריך לידה, גיל, מין, מצב משפחתי, תיאור חיצוני, מוצא, עיסוק, קווי אופי, אמונות וערכים, ביוגרפיה אישית, השפעות ההורים חינוך, מצב חברתי, כלכלי. כיצד הדמות מוצאת את עצמה ברגע הנתון. (לכתוב כמו חיבור ולא לפי הסעיפים)
2. הזמן. מתי זה קורה? (מאה, שנה, עונה, יום, רגע)
3. המקום. איפה זה קורה? (ארץ, עיר, שכונה, בית, חדר, מבחוץ או מבפנים)
4. מה מקיף אותי? (אנשים, חפצים, קולות ריחות)
5. מה מערכת היחסים עם הדברים המקיפים אותי (הדמויות- כולל מי שלא מופיע פיזית במחזה, החפצים)
6. מהן נסיבות הפתיחה המוקדמות שלי? (מדוע הדמות מתחילה לפעול דווקא עכשיו, מה הביא את הדמות לעשות את מה שעושה כרגע)
7. מהם רצונותיי? (מהן מטרותיי, מה אני רוצה להשיג)
8. מהם המכשולים שעומדים בדרכי לממש את רצוני? (מכשולים פנימיים- פחד, חשש, מצפון, התלבטות, ומכשולים חיצוניים- פרטנר, סביבה, חברה)
9. מה אני עושה כדי להשיג את מטרתי? (פעולות שהדמות עושה בדרך למטרה

תנועה-

## לאבאן

ניתוח תנועה לאבאן הינו תחום ידע, מעין "מדע התנועה", החוקר את התנועה ומשמעותה באמצעות מרכיבי התנועה והיחסים ביניהם. למעשה, ניתוח תנועה לאבאן הינו שיטה ושפה לצפייה, ניתוח, וזיהוי מאפיינים תנועתיים-אישיותיים כבסיס לשכלול יכולות ועבודה אומנותית וטיפולית. השיטה מאפשרת לצפות, לזהות ולתאר תנועה ולהבין את הדרכים בהן תנועה יוצרת ומבטאת משמעות.

ניתוח תנועה לאבאן מבוסס על התיאוריות של רודולף לאבאן, שהחל לפעול במחצית הראשונה של המאה ה-20. התיאוריות עוסקות במהות התנועה, והן מתארות, מפרשות ומתעדות את התנועה האנושית. ה"שיטה" משמשת רקדנים, שחקנים, אתלטים, מורים למחול, מורים בחינוך המיוחד, מורים חינוך גופני ותרפיסטים מתחומים שונים. זו אחת משיטות ניתוח התנועה הנפוצות ביותר בעולם. היא נקראת LabanAnalysis (בעיקר בארה"ב), וכוריאולוגיה או "לימודי לאבאן" באנגליה ואירופה.

## עיקרי משנתו של לאבאן

### א. זמן

לכו בחלל באופן "ניטרלי" (קצב 3) על מנת להיכנס לריכוז ולמצב עבודה: גב זקוף, מבט בגובה העיניים ומודעות לחלל. לכו כשתשומת ליבכם מופנית לקצב ההליכה:

1. השוה את הקצב (קצב 1-2). חשבו על בזמן ההליכה לאן אתם הולכים בקצב האיטי. לדוגמא: הולך לחדר המנהל. וכו'... דגש חשוב הוא לתת לעצמכם זמן להרגיש את הקצב, תנו לתרגיל קצב אטי/ מושהה לפחות 15 דק' (בחזרות)

2. האיצו את הקצב (קצב 5-6) חשבו בזמן ההליכה על מצב בו אתם מזדרזים או ממהרים לדוגמא: פגישה בשדה התעופה עם מישהו שחוזר מחו"ל. בריחה מסכנת חיים. איחור לאירוע משמעותי ביותר. (אותו דגש כמו שניתן בקצב האיטי)

כתבו איזה סיטואציה/מצב עלה לכם בראש? האם ההליכה הייתה נוחה לכם או קשה? נסו להסביר מדוע.

מרכיב הזמן עוסק בהתייחסות של האדם כלפי סיום הפעולה, האופן בו מתמודד האדם עם הזמן של פעולה או תהליך. זמן מתייחס לאימפולסים/דחפים, החלטות, קצב. תחושה של תזמון-עכשיו או אחר כך. הזמן אליו מתייחסים אינו האובייקטיבי כי אם הפנימי, הקשור לדחפים פנימיים הנקשרים לזיכרונות ומאווים. החוויה של הזמן בעולם הפנימי, זמן בעולם החיצוני ובאופן סובייקטיבי פנימי-הבנת הסדר הטבעי של אירועים ושינויים

בעולם הינו אספקט פנימי ואינטואיטיבי של ההתנסות האנושית. החוויה של בחירות ומעברים קשורה למרכיב הזמן.

עפ"י לאבאן, לזמן יש איכויות של פתאומיות או נמשכות. מבחינים בין שתי איכויות מנוגדות על אותו הרצף: האצה והאטה.

פתאומי \_\_\_\_\_ נמשך

האצה \_\_\_\_\_ האטה

**האצה** - התייחסות של הזדרזות וקוצר בזמן. האדם המאיץ מונע מתוך תחושה שאין לו מספיק זמן. הוא "לוחם" נגד התקדמות הזמן, דוחס את מהלכו, ממחר לסיים. בשיטת לאבאן מקשרים את הזמן המואץ עם היכולת להזיז דברים מהר. "המאיצים" ממהרים בביצוע החלטותיהם, וחשים אי נוחות עם עיכובים. הם בעלי גישה לוחמנית כלפי הזמן: הזמן החולף נמצא תחת שליטתם, הם "מנצחים" את הזמן.

**האטה** - התייחסות "נדיבה" להתקדמות הזמן. האדם ה"מתעכב" מונע מתוך תחושה שיש לו הרבה זמן. הוא מושך את הזמן מתוך שליטה וכוונה הוא משהה ודוחה את סיום הפעולה. בשיטת לאבאן מקשרים את איכות ה"האטה" עם שיקול דעת זהיר ולקיחת זמן בתהליכי קבלת החלטות והסקת מסקנות.

## **ב. מרחב**

### **פוקוס ישיר**

1. פוקוס ישיר- לכו בחלל כשתשומת הלב שלכם מופנית אל הפוקוס. התמקדו בנקודה בחלל ולכו אליה, אל הנקודה יש ללכת באופן ישיר כשהעיינים לא זזות מהנקודה עד שאתם מגיעים אליה (או הכי קרוב שאפשר להגיע אליה) בוחרים נק' חדשה ומגיעים אליה. תרגלו לפחות 10 דקות.

2. עבדו עם הפוקוס הישיר בזמן נמשך/אטי/מושהה.

3. עבדו עם הפוקוס הישיר בזמן מואץ/פתאומי

כתבו איזה סיטואציה/מצב עלה לכם בראש? היכן היה לכם יותר קל/קשה עם הפוקוס הישיר והקצב המואץ/המושהה? האם עלו לכם דימויים או דמויות בזמן העבודה.

## פוקוס עקיף

1. פוקוס עקיף- בחרו נק' בחלל. ובדרך אליה חקרו את כל החלל, מרצפה עד התקרה, כל פינה ופינה בחלל. אתם יודעים שיש לכם נק' להגיע אליה אבל יצר הסקרנות והעניין גובר על הרצון להגיע אליה.

2. עבדו עם הפוקוס העקיף בזמן נמשך/אטי/מושהה.

3. עבדו עם הפוקוס העקיף בזמן מואץ/פתאומי

כתבו איזה סיטואציה/מצב עלה לכם בראש? היכן היה לכם יותר קל/קשה עם הפוקוס הישיר והקצב המואץ/המושהה? האם עלו לכם דימויים או דמויות בזמן העבודה.

כיווני חקירה. המרחב של האדם אל מול העולם הנקודה הנוספת היא לגבי התנועה של האדם במישורים השונים במרחב. אלמנט המרחב מתייחס לתשומת הלב של האדם אל העולם החיצון, לפרספקטיבה של האדם, נקודת המבט שלו. הוא משלב את האספקט המנטאלי של האישיות בפוקוס או מיקוד חד וישיר או במבט כולל וגמיש, המרחב מתייחס לעולם החשיבה לממד השכלי. האתגר הוא לגלם את המחשבה בגוף, ולא רק לדמיין ממקום של הפרדה מהגוף כך שהאדם יוכל לחוש את עצמו כנמצא בתוך הנרטיב של עצמו ולא מרוחק ממנו. כיוון שהצורך להתייחס לאחרים נמצא במהות החוויה האנושית, הרי שמרכיב זה קשור באופן הדוק ליחסים עם הסביבה – ממוקדים וצרים או רחבים וגמישים. מבחינים בין שתי איכויות מנוגדות על אותו הרצף: ישיר אל מול עקיף או גמיש.

ישיר \_\_\_\_\_ עקיף/גמיש

ישיר- פוקוס צר, מכוון לנקודה ספציפית, לעניין אחד, למטרה אחת. ה"ישיר" חותר ומפריד את המרחב בצורה ברורה ומדויקת. הוא "דוחס" את המרחב. בשיטת לאבאן מקשרים את הפוקוס הישיר עם תשומת לב חד ממדית, המכוונת לדבר אחד בלבד. ה"ישיר" מאפשר לאדם להתרכז ביעילות במטרה אחת, הן ברמה של פעולה פונקציונאלית, כמו לתקוע מסמר בקיר או להשחיל חוט במחט והן ברמה הקוגניטיבית: תשומת לב לרעיון אחד, יכולת או צורך לחדור ישר לעניין. הישיר משויך עם בהירות בנוגע לפרטים: נטייה לראות את העצים בזה אחר זה אך לא את כל היער. ה"ישיר" משויך עם נתינת פקודות או הוראות באופן ספציפי, באופן ברור וחד משמעי שאינו מותיר מקום לספקות. גישה של אדם עם פוקוס ישיר אינה מתחשבת בדיפלומטיה, בלהיות בסדר עם הסביבה או בלהיות נחמד או מתחשב.

עקיף/גמיש- פוקוס רחב/עקיף/גמיש, מתמקד על כמה נקודות בעת ובעונה אחת. העקיף מאפשר לנוע בכמה מישורים בו זמנית ולפסל בנדיבות את המרחב הסובב. בשיטת לאבאן, מקשרים את הפוקוס העקיף עם תשומת לב רחבה, כוללת, מקיפה. העקיף מאפשר לקחת בחשבון צדדים שונים של העניין, לכלול אפשרויות שונות, לקלוט את התמונה כולה. תהליך מחשבה עקיף מאפשר ליצור חיבורים: לראות כיצד דברים קשורים זה בזה. הוא משויך ביכולת ליצור אסוציאציות, מטפורות ולנדוד ביצירתיות למחוזות חדשים המובלים ע"י הדמיון.

## ג. המשקל

### משקל קל

1. משקל קל – לכו כאילו גופכם הוא חסר משקל, כפות רגלכם כמעט ולא נוגעות בקרקע. דמינו שהקרקע היא עליה אתם פוסעים היא ערמה של צמר גפן / נוצות/ עננים. כל נגיעה עם כף הרגל בקרקע מקפיצה את הגוף למעלה.
2. נסו לשלב משקל קל פוקוס עקיף ומשקל קל
3. נסו לשלב פוקוס ישיר ומשקל קל
4. נסו לשלב משקל קל בזמן שונה מואץ ומואט

כתבו איזה סיטואציה/מצב עלה לכם בראש? היכן היה לכם יותר קל/קשה עם הפוקוס הישיר והקצב המואץ/המושהה? האם עלו לכם דימויים או דמויות בזמן העבודה.

### משקל כבד

1. משקל כבד- לכו כאילו הרגלים שוקעות בתוך בטון/ מצמיחות שורשים בתוך האדמה/ שוקעים בתוך בוך טובעני.
2. נסו לשלב משקל קל פוקוס עקיף ומשקל כבד
3. נסו לשלב פוקוס ישיר ומשקל כבד
4. נסו לשלב משקל כבד בזמן שונה מואץ ומואט

כתבו איזה סיטואציה/מצב עלה לכם בראש? היכן היה לכם יותר קל/קשה עם הפוקוס הישיר והקצב המואץ/המושהה? האם עלו לכם דימויים או דמויות בזמן העבודה.

### ג. מרכיב המשקל

אלמנט המשקל מתייחס לתחושה הפיזית של הגוף עצמו, העור, השרירים, ההוויה ה"חומרית" של הגוף. לחוויה הגופנית הן ברמת השטח והן ברמת העומק של הגוף ולחוש המגע. בהעלאת היבט חווייתי זה ע"י הבאתו למודע, מפתח האדם התכוונות

(intention)- לעבוד עם, לעשות משהו עם הגוף, עם העצמי. בדרך כלל "משהו" זה נעשה ביחס לאחרים, שהם פנויים או לא פנויים ביחס להתכוונות זו ביחס אליהם. מרכיב המשקל, אם כך, קשור לאופן שבו אדם נושא את עצמו, ליכולת להטביע את חותמו, כמו גם ליכולתו להיות ישות המודעת לקיומה, לעצמה, לצורתה, כל אלו מתקשרים ל"אני". תחושה של נוכחות תלת- מממדית המספקת מקום ממנו ניתן לחוש, לראות, לחשוב. מבחינים בין שתי איכויות מנוגדות על אותו הרצף: חזק, קל.

### חזק \_\_\_\_\_ קל

**משקל כבד/ חזק-** תנועה שיש בה הגברת כוח, הגברת לחץ, ע"מ להטביע חותם חזק, איתן, מוצק, ע"מ להשאיר עקבה עמוקה. ברמה הפיסית המשקל החזק מאפשר להתגבר על פעולות שדרוש להן כוח. למשל: להרים חבילה כבדה, להזיז פסנתר כבד, לזרוק כדור ברזל, להדוף מתקיף מאיים. בשיטת לאבאן מקשרים את המשקל החזק עם החלטיות, נחישות, כוח רצון, הצהרת כוונות עמדה, רצינות, עקשנות ודבקות במטרה. הרמה המחשבית ורגשית משמש ה"חזק" לרצינות בקביעת החלטות, יכולת להחליט "בכובד ראש". המשקל מאפשר לנו ל"תקוף" פרויקטים בנחישות ומחויבות ולהביע את עמדתנו בבהירות.

### משקל קל

תנועה שיש בה הפחתת כוח, ע"מ להטביע חותם עדין, רך, קל. ע"מ להשאיר עקבה דקה. ברמה הפיסית, המשקל הקל משמש לפעולות המצריכות עדינות ורכות. למשל: להעביר חפץ שביר ועדין ממקום למקום, ליטוף רך. בשיטת לאבאן מקשרים את המשקל הקל עם נוכחות עדינה ורכה והתייחסות קלה לכוונות ומטרות בחיים. אין זו פעולה מתוך רפיון. גם פה ישנה כוונה להטביע חותם ולהשאיר עקבה – אך עקבה זו היא רכה ועדינה. גם במשקל הקל עוסקים בכוונות ומגבשים עמדות, אך הכוונה היא להקל בלחץ, להפחית ברצינות, והעמדה היא לקחת את הדברים בקלילות, ברכות, אולי בהומור (יכול להיות משוין גם עם קלות ראש). יש בקלות אלמנט של גמישות, קפיציות וכושר התאוששות.

**יישום השיטה של לאבאן בעולם המשחק מתמקדת באימפרוביזציות בשילוב האיכויות/המרכיבים – מרחב, משקל וזמן :**

Dub	Wring	Flick	Slash	Glide	punch	Float	Press	שם
ישיר	עקיף	עקיף	עקיף	ישיר	ישיר	עקיף	ישיר	מרכיבים מרחב - פוקוס
קל	חזק	קל	חזק	קל	חזק	קל	חזק	משקל
מואץ	מתעבב	מואץ	מואץ	מתעבב	מואץ	מתעבב	מתעבב	זמן

## פרק ב' - הרגע שלפני

### האודישנים :

#### בחדר ההמתנה:

שימרו על ריכוז והפנו את תשומת הלב שלכם פנימה, לא החוצה.

בדרך כלל אתם תמצאו את עצמכם בחדר ההמתנה ביחד עם עוד שחקנים, שהגיעו לאודישן בדיוק כמוכם. אחד מהם יתחיל אתכם שיחה כי שיחקתם יחד בהצגת ילדים, אחר למד שנתיים מעליכם בסטודיו ואחד ירצה לתת לך פלאיר להצגה. הכל טוב ויפה, אבל אל תשכחו למה באתם.

דעו את המידה - אל תיתנו ל"סמול טוק" לפגוע לכם בריכוז. אודישן איננו מפגש חברתי, הוא כמו ראיון עבודה. צריך לבוא אליו מוכנים ומכוונים. קדישו זמן לשינון אחרון של השורות שלכם. בשלב הזה אתם כבר יודעים את הטקסט בעל פה בצורה מושלמת, ורק חוזרים על הדברים כדי לשמור על עצמכם ברמת מתח נכונה.

#### רושם ראשוני:

היכנסו לחדר בביטחון.

המוח האנושי עורך עשרות החלטות שיפוטיות על אדם תוך שניות מרגע המפגש איתו. ההחלטות השיפוטיות האלה מתבססות על היציבה שלכם, שפת הגוף, טון הדיבור, קצב הנשימה, יצירת קשר עין.

הציגו את עצמכם בצורה בטוחה. היו מוכנים לספר על הניסיון שלכם בכמה משפטים. הכניסה שלכם לחדר וההצגה העצמית הם כמו כרטיס הביקור שלכם - לא מתנצל ולא מופרך, אלא מציג אתכם בצורה הנכונה ביותר.

#### הבוחנים:

כששחקן נכנס לחדר, הוא חושב שזמן האודישן נתון בידי הבוחנים. זאת טעות.

זמן האודישן הוא שלכם, ואתם יכולים לעשות אתו מה שאתם רוצים, לא משנה אם זה אודישן של שתי דקות או של שעה- זה הזמן שלכם להראות לבוחנים את האומנות שלכם.

התייחסו אל הבוחנים כקולגות. אתם המוכרים הם הקונים. התייחסו אליהם בכבוד, ותזכו ליחס הזה בחזרה.

### **חדר האודישנים:**

רוב האודישנים יתבצעו בחדר אודישנים מיועד לכך או על במה. לא משנה היכן, מצאו את המקום הטוב ביותר לעמוד בו.

אם זה אודישן מול מצלמה ייתכן שיהיה סימון על הרצפה.

כדאי תמיד לשאול את המלהקת או הבוחנים היכן לעמוד בדיוק, וכיצד הם מצלמים אתכם- השאלה הזאת חשובה ויכולה לעזור לכם להתרכז בחלקים הנכונים.

כדאי גם לשאול האם לדבר אל המלהקת או אל המצלמה בזמן הטייק.

אם אתם עושים את הסצנה יחד עם המלהקת- דבקו בבחירות שעשיתם, גם אם המלהקת תקרא את הטקסט בצורה מונוטונית או שונה ממה שדמיינתם.

אם מדובר בקלז אפ על הפנים שלכם, כדאי לכם להשתמש במימיקות מגוונות ובתנועות עיניים נכונות.

אם כל גופכם מצולם, היזהרו מלהיות קפואים מדי. הרשו לעצמכם להיות חופשיים יותר לזוז אם צריך- לא תזוזות גדולות מדי כדי לא לצאת מהפריים של המצלמה, אבל שלא ירגישו שאתם מפחדים לעשות תנועה.

אם מדובר באודישן לבמה, ללא מצלמה, מיצאו מקום שבו אתם מרגישים בנוח מול הבוחנים- לא קרוב מדי ולא רחוק מדי, מקום שיאפשר להראות את כל הגוף שלכם אבל עדין להבחין בתנועות פנים ומימיקות עדינות יותר.

## **איך בוחרים מונולוג מתאים לאודישן?**

חפשו מונולוג קצר (2-3 דק') מספרות הקולנוע או התיאטרון. אין צורך במונולוגים ארוכים, את מרבית יתרונותיך וחסרונותיך יראה הבוחן המקצועי תוך 30 שניות.

חפשו דמות ש"מתאימה" לכם. שקל לכם לגלם אותה. שנדמה לכם שאתם מיטיבים להבין אותה, את מניעה ואת דרך פעולתה. הקפידו על כך שהדמות היא, פחות או יותר, בת גילכם.

במקרים מסוימים, בגד או אביזר מתאים יכול לסייע לכם להגביר את תחושת האמינות.

השתדלו להתמקד במונולוגים ריאליסטיים, דמויי חיים, והימנעו ככל האפשר ממונולוגים מסוגננים, מחורזים, תקופתיים ו/או בדיוניים. לרוב, זאת מתכונת בטוחה להתרסקות.

למדו בע"פ. בלי הנחות. אל תעזו להגיע לאודישן כלשהו עם טקסט מגומגם!

היו אתם עצמכם. אם אינכם שחקנים מקצועיים - רוב הסיכויים שאתם לא יודעים לשחק. תנו לפחות לבוחנים שלך את ההזדמנות להתרשם מהאישיות האמיתית שלכם. אל תנסו להיראות ולהישמע כמו 'שחקנים'.

נבחנים נוטים לייחס לבוחנים כח מופרז, שאין להם. זכרו: אודישן בודק לכל היותר את מידת התאמתך להפקה. במקרה של תשובה שלילית, נסה במקום אחר שיתאים לך יותר חפש מקום חליפי המתאים ליכולותיך הנוכחיות. יש שחקנים רבים שנכשלו במסגרת אחת ופרחו באחרת. חפשו את המסגרת המתאימה לכם!

לעיתים יש השפעה רבה למראה החיצוני של השחקן למשל אף מלהקת לא תיקח לתפקיד של שוטר אדם רזה וצנום עם קול דק. לכן תתנו את כל כולכם אבל אל תתאכזבו במקרה של אי התאמה כי מבחינתכם אתם השחקנים האלופים שקיימים ביקום! הביטחון והדימוי העצמי הם בין הדברים ההכרחיים שאמורים להיות אצל כל נבחן!!!

## לקראת צילומים- מדריך לשחקן

**מספר עצות וטיפים לשחקנים וניצבים שעומדים לפני יום צילום:**

1. אל תיתנו להסחת דעת על הסט להפריע לריכוז שלכם. הרגעים בין המילה "אקשן" למילה "קאט" הם הדבר העיקרי ביום הצילום. היו מוכנים לקראתם.
2. אל תפסיקו לשחק עד שאתם שומעים את המילה "קאט". גם לאחר המילה "קאט", אל תשחררו מיד את המתח של הסצנה.
3. אל תעצרו טייק, מלבד מקרים קיצוניים של סיכון בריאותכם או הסובבים אתכם. אם אתם מתבלבלים בטקסט, עשו הפסקה לרגע, וחזרו שוב על השורות.
4. אל תסתכלו אל תוך העדשה, אלא אם כן נתבקשתם לעשות זאת.
5. עימדו במיקום הנכון. המיקום משפיע על התאורה שמאירה אתכם, הפוקוס שהמצלמה מתמקדת בו והפרטנרים שנמצאים סביבכם.
6. בזמן חזרה לפני צילום, היו מדויקים בפעולות ובכיווני המבט שלכם. זה יעזור לצוות המצלמה ולשחקנים האחרים לקראת הטייק.
7. כשאתם רואים את העדשה, העדשה רואה אתכם. בדקו לפני הטייק שאתם לא מוסתרים ממנה בשום שלב. דמיינו שהעדשות הן מגנט שמושך אליו את הפנים שלכם מכל מקום.
8. כשאתם צריכים להגיע לסימון מדויק על הרצפה, עליכם לעשות זאת בצורה בלתי מורגשת שלא תפריע למשחק שלכם. לפני הצילום, עימדו בנקודה הנכונה. בחרו שני אובייקטים בגובה העיניים שלכם, הבינו היכן אתם נמצאים ביחס אליהם, ובזמן הטייק-במקום להסתכל על הרצפה- התאימו את המיקום שלכם לפי האובייקטים שבחרתם. אפשרות נוספת היא ללכת אחורה תוך כדי ספירת צעדים מהמיקום הנכון- ולחזור קדימה לפי מספר הצעדים אל אותו המיקום בדיוק.

9. אם יש לכם טקסטים, הם מוקלטים על ידי ה"בום". דעו היכן הוא נמצא כדי לסדר את הדיבור בהתאם. הימנעו מלעשות פעולה רועשת תוך כדי דיבור- לערבב קפה בקולניות למשל.

10. כשהשחקן שעובד אתכם מצולם בקלז אפ, שחקו מולו את הסצנה, למרות שאתם לא מצולמים. זה יעזור לכם להתכונן לקראת הקלז אפ שלכם, ויעזור לשחקן השני. הימנעו מ"אובר לאפים" (דיבור מקביל) אחד על דברי השני. גם אם הסצנה היא ויכוח אינטנסיבי, הפרידו בין המשפטים כדי לאפשר להקליט ולצלם את המשפטים שלו באופן נקי.

11. המשחק שלכם צריך להיות מותאם לסוג השוט שהבמאי והצלם בחרו:

לונג שוט- תנו לגוף שלכם לנוע באופן מלא ואקספרסיבי.

ריאקשן שוט- שוטים שמצריכים תגובה שלכם לדיבורים או מעשים של דמות אחרת. בצעו תגובות מובהקות וברורות.

טו שוט- הקשיבו באופן אקטיבי. הגיבו לדברי הפרטנר גם בגופכם ופניכם ולא רק בדיבורכם.

קלז אפ- רכזו את המחשבות והמשחק שלכם באזור הפנים.

הביטו במוניטור כדי לדעת מה גודל הפריים. במידת הצורך התייעצו עם הצלם להכוונות נוספות.

12. ודאו שהמילים שאתם אומרים ברורות לכם, ושהטקסט לא מרגיש לכם "תסריטאי מדי". במידת הצורך התייעצו אם הבמאי או התסריטאי ובקשו לערוך שינויים.

13. מצאו הצדקה ופעולה משחקית לכל דבר שתבקשו לעשות על הסט. אל תפעלו ללא סיבה ברורה.

14. מצאו דרך חיובית לתקשר עם מחשבות שליליות. יום הצילום יכול להיות מלחיץ ואינטנסיבי. שימרו על שקט פנימי וריכוז, ונסו להתמודד עם הדברים בצורה חיובית. הזכירו לעצמכם שאתם חלק ממקצוע מיוחד במינו ושנשים רבים היו מחליפים אתכם מקום.

15. מצאו הזדמנות לתגובות. משחק הוא רצף של פעולות ותגובות כדי ליצור התנהגות אמיתית בנסיבות מדומות. אל תוותרו על הזדמנות לפעול או להגיב- כשאתם מדברים, כשהפרטנר שלכם מדבר או כשמשהו קורה סביבכם.

16. לעיתים תבקשו לשנות טקסטים או פעולות על הסט תוך כדי הטייקים. הבינו את הסיבה, מצאו את הצידוק, והיו גמישים ופתוחים לשינויים.

17. דעו את הטקסט. דעו את הטקסט. דעו את הטקסט.

18. כשאתם מביטים בפרטנר שלכם, הימנעו מ"לדלג" במבטכם מעין לעין. הדבר נכון בייחוד לקלז אפ. התמקדו בעין אחת של הפרטנר, רצוי העין שקרובה יותר למצלמה.

19. שימרו על המשכיות בפעולות שלכם. אל תחזיקו כוס ביד ימין בטייק אחד, וביד שמאל בטייק אחר. אחד מהטייקים האלה הולך לפח, ויכול להיות שהוא דווקא הטייק הטוב ביותר שלכם. במידת הצורך התייעצו עם נערת התסריט או הבימאית.

20. משחק אמור להיות חוויה מהנה. אל תאבדו את זה. אם אתם מרגישים שאיבדתם, הרגיעו את עצמכם ומצאו את ההנאה מחדש.

כל הכללים יכולים להישבר. דעו את הכללים, ושיברו אותם אם יש לכם סיבה טובה לעשות זאת.

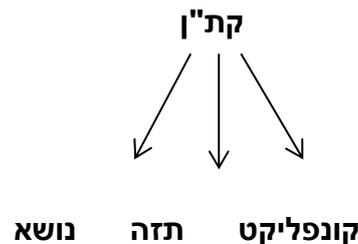
## שליבים בעבודת הבמאי:

### 1. בחירת המחזה ופיענוחו.

הכרת המחזה - בחירת מחזה. קריאתו ולמידתו. הכרת העלילה והדמויות. הבנת מהלך העניינים במחזה (הנושא, הלך הנפש, המהלכים הדרמטיים וכו'). קובע את סוג המחזה (טרגדיה, קומדיה, מלודרמה וכו'). קובע את ז'אנר המחזה (ריאליסטי, אפי, אקספרסיוניסטי וכו').

אינטרפטציה – פרשנות המחזה- מפרש את משמעות המחזה הכתוב. על מה המחזה כתוב, במה עוסק המחזה, מה עולמו ועולם דמויותיו.

בחירת קונספציה – הרעיון המרכזי אותו רוצה הבמאי להשתית בהצגתו ושיבוא לידי ביטוי ע"י דימויים בימתיים וע"י מרכיבי התיאטרון השונים. הקונספציה מורכבת ממספר גורמים. נזכור אותם כ- קתן.



נושא- על מה המחזה (לעיתים הנושא יבוא לידי ביטוי בשמו של המחזה).

קונפליקט- התנגשות בין שתי תפיסות עולם שיש ביניהן זיקה הדדית. הקונפליקט יהיה קונפליקט שמאחד את כל הרמות: של המחזה, של הבמאי ושל הדמויות (לא רק בין הדמויות- קונפליקט חיצוני, אלא גם בתוכן- קונפליקט פנימי).

לדוגמא: שכל-נפש, דמיון-מציאות, סדר-אי סדר, גבריות-נשיות רוח-חומר.

ברגע שמעדיפים צד אחד, הקונפליקט הוא לא קונפליקט.

תזה- מה אני רוצה להגיד במחזה, התהליך שקורה בהצגה, א' מוביל ל- ב' מוביל ל- ג'. מהו התהליך שהדמויות עוברות במחזה. אפילו תהליך מוסרי. לדוגמא: אותלו אם תקנא זה יוביל אותך לאסון.

בשלב זה הבמאי נפגש עם המעצבים השונים כמו מעצב תפאורה, מעצב תלבושות מעצב מוסיקה וכו', בכדי לדון בתפיסת המחזה, בפרשנותו ובכדי לשמוע את רעיונותיהם לגבי מימוש הקונספציה ע"י האמצעים החזותיים.

## 2. ליהוק השחקנים.

בשלב זה מחלק הבמאי תפקידים וקובע את ליהוק המחזה (מי ישחק מה). בבחירת שחקן מסוים לתפקיד מסוים, כבר הגיע הבמאי להחלטה חשובה ביחס לפירוש המחזה. עליו לראות כל שחקן בנפרד, אך גם כאחדות רחבה יותר. הליהוק יעשה על-פי הקונספציה. חייב להיות קשר בין השחקן לבין הדמות אותה הוא יגלם. ישנן שתי דרכים לליהוק:

- Type casting ליהוק ע"פ נתונים פיסיים, חיצוניים של השחקן (מראה, גובה, קול וכו').

ואז נוצרת התמחות של שחקנים וכניסתם למעמד ע"פ סטטוס. כלומר, מתבצעת החלטה של האיש הטוב, האיש הרע וכד'. דבר שלא מאפשר לשחקנים להשתנות מתפקיד לתפקיד.

השיטה השנייה היא ליהוק על-פי הכרה מעמיקה של השחקן. הבמאי פוגש כל שחקן בנפרד לשיחה, בודק מה עשה בעבר (רזומה), מנסה להכירו ואת איכויותיו יותר לעומק ועורך לו אודישן.

## 3. חזרות

### א. עבודת שולחן

לאחר שהשחקנים קראו את המחזה קריאה לבנה (קריאה ראשונה של המחזה, בלי מידע ותכנון לגבי הדמות ואופייה), בד"כ כל שחקן עושה זאת לבדו.

פגישה עם השחקנים. יש במאים שבאים לפגישה הזו עם רעיון מגובש לגבי הקונספציה והמיזנסצנות ויש במאים שבאים עם רעיון כללי ופותחים דיון עם השחקנים ויחד מגבשים את הרעיונות הללו. בד"כ הבמאי יזמין את מעצב התפאורה לפגישה זו בכדי שייראה לשחקנים את המקט (דגם מוקטן של התפאורה), ובעזרתו יסביר את הכניסות והיציאות וחללי המשחק בהתאם לקונספציה אותה בחר.

### ב. העמדת ההצגה- המיזנסצנה-

העמדת המחזה. הבמאי קובע באופן כללי ורחב למדי את התמונה הבימתית בכל רגע ורגע של המחזה, כחלק מתפיסתו של הבמאי. תפקידו לתרגם את הפעולה הפנימית והחיצונית שבמחזה לשפה ויזואלית ולמיזנסצנה. באופן מעשי – מיקומו של כל שחקן על הבמה והתייחסותו לדמויות האחרות ולסביבתו. התייחסות הנובעת מהמחזה, טבעית

ובעלת משמעות במסגרת פירושו של הבמאי. זוהי העמדה גסה - כאן הבמאי מעוניין בתחושת קצב כללית ושטף פעולה.

### **ג. העמקה ועבודה על פרטים-**

סצנה אחר סצנה נבדקת במגמה להעשיר את התמונה הבימתית, להבהיר את המתרחש על הבמה. והבלטת הרעיון המרכזי. חיפוש עומק פסיכולוגי לדמויות והנחיית השחקנים. הוספת אביזרים וריהוט.

### **ד. המיזוג הסופי של האומנויות-**

שלב זה מוקדש למיזוג המעשי בין האומנויות השונות (מרכיבי התאטרון): משחק, תפאורה ואביזרים, תנועה, תלבושות, מוסיקה ותאורה. האלמנטים השונים צריכים ליצור אחדות תיאטרלית.

הקהל ברובו לא יוכל להפריד בין האלמנטים: יצירתו של הבמאי דרך המשחק, מרכיבי התאטרון והמשמעויות על הבמה.

### **ה. חזרה גנרלית (כללית)-**

החזרה הגנרלית היא בדיקה אחרונה שההצגה עובדת, צריך לבדוק שכל מרכיבי התיאטרון משתלבים, מתפקדים היטב ומביעים את הקונספציה שהבמאי בחר להציג בהצגתו. אחרי החזרה הגנרלית עוד אפשר לתקן פרטים קטנים ובד"כ לא דוחים או מבטלים חזרה- גם אם הגנרלית לא עובדת.

### **ו. ההצגה הראשונה-**

ההצגות הראשונות מלוות ע"י הבמאי. לאחר כ-10 הצגות (תלוי במספר הפעמים שההצגה רצה) ישנה הצגה חגיגית. עד לאותה הצגה ניתן עוד לשנות דברים ופרטים שלא עובדים או זקוקים לליטוש בהצגה. הבמאי נפגש עם השחקנים לאחר ההצגות ומתקן סצנות, מקצר אותם. לאחר ההצגה החגיגית הבמאי מתבקש לבוא להצגה מידי פעם כדי לבחון האם ההצגה עוד עובדת והשחקנים מביעים רצינות בעבודתם.

## העבודה המעשית:

1. קריאה ראשונה – ללא גילום דמות, יש לקרוא קריאה איטית ולהשתדל להיות מובן ואמין.
2. עבודת השולחן – חלוקת הקטע תוך סימון בעיפרון למס' חלקים, לפי תפניות בקטע, כניסות ויציאות של דמויות, לפי רצונותיך או לפי הטקטיקות המשתנות בדרך להשגת הרצונות. כדאי לרשום בקצרה מעל כל חלק את הרצון ו/או הטקטיקה.
3. עבודה על הדמות – מצא את קולה, תנוחת-גופה, הליכתה, הבעות פניה, התנהגותה של הדמות שלך. וכמו כן גם את תלבושתה.
4. למד בע"פ את הסצנה עפ"י סעיפים 2,3.
5. יש ליישם בהצגת הסצנה את שכתבת בעבודה העיונית.
6. בדוק אם מיצית בצורה הטובה ביותר את השימוש במרכיבי ההפקה: תפאורה, תלבושות, מוסיקה ואפקטים קוליים, אביזרים, תסרוקת, איפור, תאורה.

## לבמאי מה עושים לפני צילום:

### 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.

### עם השחקנים:

לידע את השחקן- להזכיר לו לפני צילום מה קורה, מה המקום, מה קרה לפני, מה הסיבה שאני הגעתי למקום, ואיך אני מגיע (באיזה מצב לא באיזה אוטובוס) לעזור לשחקן לדעת למה הוא רוצה את המטרה להנחות לרגש הרצוי לכם. לגרום לשחקן להבין מה אתם רוצים ומצפים לראות, איזה סוג של feel רכות, קשיחות, כעס, שמחה, להיעזר במילים שמעלות רגש, למה השחקן אומר כל משפט מה הוא רוצה לגרום לפרטנר לעשות/להרגיש מטרה של מונולוג/סצנה. מטרה של כל משפט. מטרה של כל מילה לא הטקסט חשוב אלא-למה- אני אומר אותו, למה אני אומרת את הטקסט ואיך. צריך להגיד לשחקנים, תמיד לחכות לתגובה מהפרטנר כשיש שקט, הפאוזות צריכה להיות מלאה, כל תזוזה היא =מילה. הדבר הכי חשוב בקולנוע הוא הקלוז-אפ= עיניים +טקסט פנימי. בחדר עריכה, צריך להכין סטוקים של ראקשיין שוט, ושל קלוז אפים, וכמובן של פנים ניטרליות. כשאתה אומר משהו עצוב ואתה נבוך-אתה מחייך אם אתה לא נבוך, אז לעיתים פשוט אומרים את הטקסט מהר כי קשה להגיד זאת או לעשות פאוזות לפני המילה הקשה, אז אני עושה נשימה לפני, כדי לנסות לא לבכות. ב close up כל תזוזה היא מילה: כמו סגירת פה, מצמוץ, הרמת גבה, חצי חיוך, חשיקת שיניים, ידיים שעוברות על הפנים או נוגעות בפנים-משאירות את הדמות חיה

## acting is reacting

הלכה למעשה, טיפים לתגובות, ונקווה שהטכני יגובה משחקית:

לא למצמץ

בליעה=-מצוקה

משחק עם הלסתות= עצבים

ריכוז באף, פה סגור, נשימה, ראש ישר= כעס

נשימה עליונה מהירה, עיניים גדולות, הרמת ראש אחורה, פה פתוח=פחד

כנ"ל + תנועה, עיניים גדולות, גבות מתרוממות=חרדה

ראש בצד, הטיה קלה מאד, כיווץ גבות פנימה, שרירים עליונים של העפעף = שאלה  
כנ"ל אבל יותר גדול, להוסיף פה פעור, גבות למעלה = הפתעה  
כאב, כמו שאלה, המשחק הוא בעיניים, שרירים תחתונים מתכווצים, ולא למצמץ = כאב  
כנ"ל עם שרירי עיניים תחתונים + נשימה כבדה אחת = סבל  
בכי = עיניים יבשות, לייבש. להתרכז בנקודה, לא למצמץ, עד שעולה דמעה ועיניים  
מתמלאות ואז לכווץ ולשחרר  
טירוף = הלבן שבעיניים, מורידים את הסנטר ומצלמים מלמעלה. אפשר להוסיף עם זה  
חיוך, וזה אפקט שטני  
חזק \ חלש = עקום, מוטה – שימו לב להבדל בין ראש ישר (כמו קריין חדשות, רס"ר,  
ודמויות שמשדרות חוזק. ) להטיה, כאילו הקשבה, הראש נוטה על הצד, יוצר דמות יותר  
חלשה, או פגיעה.

ולשמור את התגובות והקלזים האלו, לחדר עריכה.

למצוא דרך לחבר את השחקן לסצנה:

חיבור, תחליפים רגשיים, סיפור אישי: זיכרון חושים- עובד רק פעם אחת, ראשונה  
ואחרונה, וצריך סטוק של כאלה

למשל: איפה עברתי חוויות, מה קרה לי, איך הגבתי, מה החלטתי, מה קרה לי  
רגשית. איפה הסצנה פוגשת אותי?

אנחנו- ספוג, חוקר תמידי של העולם, לחפש כל הזמן, ולהעשיר את עצמינו, שכל דבר  
יהיה מתוך בחירה ולא מאין ברירה, מתוך בורות

כמו לבדוק: מי זאת הדמות הזאת בשבילי? את מי היא מזכירה לי? בשבילי היא-  
עולם שלם של אנשים, בני משפחה, חברים, מורים, מנהלים, רבנים, עולם שלם של  
דימויים, של שחקנים

צריך להוביל את השחקן, לעזור לו להתחבר לחלקים בתוכו ולחוויות שעבר, מי זאת  
הדמות הזאת, איך אני מתחבר אליה, בניית ניואנסים, גוונים ותתי גוונים – צריך עזרה,  
גם אם מחליטים להשאיר חלק רענן, לא לעשות עליו חזרות, הכל מסביב צריך להיות  
מוצק, כדי שהפתעות יהיו תואמות דמות, אם זה זרים או אם זה זוג, כמה חזרות צריך  
לעשות, זה אישי לגמרי, אבל עדיין אני צריכה לעשות הכל כדי לא לשבת בחדר עריכה  
לאחר שהשחקן לא הבין את רצוני - לכן הכלים המוצעים כאן וספר השחקן, באים לעזרת  
השחקן והבמאי, תסריטאי, כדי שנדע לדבר ונדע מה אנחנו רוצים, ונדע איך להגיד,  
מוצאים את הדמיון לדמות, מתבוננים, מעצבים, .

מילות המפתח הן להיות לא להראות, להיות במצב ממקום של הזדהות, הכרות מהחיים  
שלי, אני רוצה להיות הדמות לא לסמן אותה, כל הזמן הדיאלוג הוא בין אני במצב-  
לדמות, מציאת הדומה והשונה, ולהיפגש באמצע, לא לכפות את עצמי על הדמות  
ולהיפך.

## מילת המפתח היא להיות ולא להראות acting is reacting

כשלא יודעים מה לעשות, עדיף לא לעשות!!!

### שפת גוף:

בגוף שלנו כתוב סיפור חיינו וחרוטה בו תביעת נשמתנו. הגוף הוא חומר גלם גמיש שבתהליך גיבושו נטבעת צורת הנשמה. הנשמה היא הכוח היוצר את הגוף ומעצב אותו דרך הגוף משתקפת הנשמה ומקבלת ביטוי ממשי בעולם החומר. הגוף מתעצב לאורך החיים כתוצאה מהשפעות חיצוניות ופנימיות. תפואי היציבה והתנועה של האדם מושפעים ממצבו הנפשי ויוצרים את הארכיטקטורה המיוחדת לכל גוף. מבנה הגוף משפיע בהיזון חוזר על הנפש כפי שעיצוב הבית משפיע על יושביו. בית נעים ומרווח המשרת את צורכי יושביו מיצר תחושה שונה מבית צפוף ולא מותאם.

### שפת גוף

שפת גוף היא השפה העתיקה ביותר והמשפיעה ביותר על מהלך היחסים והתקשורת שלנו עם אנשים. אנו משתמשים במחוות, יציבה, מרחק, תנועות איברי גוף, מילים ואינטונציה בתהליך מורכב ושלם על מנת לדבר את עצמנו. עוד משחר ההיסטוריה התקשורת בין בני האדם התבצעה בתנועות גוף וקולות ככל שהתקדמנו והתפתחנו אגררית, תעשייתית וטכנולוגית העשרנו את השפות שלנו. לא עוד הסתפקנו בתנועות ידיים, מחוות גוף, הבעות פנים וקולות. כעת השפה הפכה ורבליית ומורכבת על מנת להשיג צרכים ויעדים מורכבים יותר. ככל שהחכמנו הוספנו מעבר לשפות הזרות גם שפות מקצועיות, עסקיות, שפות מחשב, שפות של ניהול זמן, אסרטיביות, מכירה, פרזנטציה ועוד. אך מעל לכל שפת הגוף היא המפתח לאני המדבר שלנו. הגוף מתקשר באלפי אותות מעבר למילים. שפת הגוף היא הדרך הטובה להבנה עצמית ולהבנת האחר. התבוננות בגוף כחטיבה שלמה מעניקה תמונה ששווה אלף מילים. שפת הגוף מלמדת אותנו על מקצועו של האדם, מעמדו החברתי, והערכתו העצמית בקבוצה. לימוד, הבנה והקשבה לשפת הגוף יאפשרו לנו לשפר את התקשורת בין בני האדם ולהגיע ליעדים ומטרות רצויים מהר יותר. שפת הגוף שלנו היא התשובה, הרגשות והמחשבות שלנו לאחר ומכאן שיפור/שינוי שפת הגוף יביא לתוצאות טובות יותר מהסביבה שלנו.

רוב המחוות הבסיסיות הן אוניברסאליות. חיוך להבעת שמחה, הבעות כעס, עצב. הנהון, הבעת שלילה כמו התינוק והילד שמסיתים את ראשם כאשר הם לא רוצים לאכול יותר גם הרמת כתפיים כאות לחוסר הבנה, ידיעה היא תנועה אוניברסאלית.

שפת הגוף היא לא רק אוניברסאלית. תנועות ומחוות שונות יתורגמו אחרת בתרבויות שונות בסיטואציות שונות. חשוב לקרוא את השפה על פי הקונטקסט שלה, התרבות שלה וכחטיבה שלמה של הגוף על מנת לדייק בתגובה.

הבדלים נוספים משפיעים על תרגום שפת הגוף היא גיל המדבר (ילד לעומת מבוגר) ומעמד חברתי, כלכלי של האדם. ילדים הרבה יותר ברורים ומהירים בשפת הגוף שלהם ופחות עצורים. אנשים ממעמד נמוך ישתמשו ביותר תנועות גוף בעוד ככל שעולים בסולם החברתי כלכלי ניתן לראות יותר איפוק ותחכום במסר הגופני לעומת המסר הורבלי עשיר יותר. לדוגמא ילד שמשקר, נבהל מהשקר של עצמו ימהר לכסות ביד אחת

או בשתיים את הפה שלו בעוד מבוגר יהיה זהיר יותר ובאופן אוטומטי היד תיגע באף במקום בפה. המבוגר הופך את התנועות הגסות והברורות למתוחכמות ונסתרות. מכאן ניתן לחשוב שאפשר לזייף שפת גוף אז זה לא כך. אדם שיפתח את ידיו ויחייך על מנת להראות פתיחות וכנות שאינו מתכוון אליהם יסגיר את עצמו באופן לא מודע על ידי התנועות המזעריות: אישוני העיניים יתכווצו, הגבה תתרום או חלק זעיר מהפה ירטוט. אכן שפת גוף ניתן ללמוד, לשפר ולעצב אך לא ניתן לשקר לאורך זמן. הגוף מדבר את אשר בפנים.

## טיפים לדרך:

### מרחק

נקבע על ידי התרבות והפרט

המרחק נמדד בין הראשים. מרחק פיזי גדול לא מאפשר לרגשות לעבור.

מרחק ציבורי – 4 מטר

מרק חברתי – 2.5 מטר בין זרים: הטכנאי, העובד החדש, האיש במכולת ואנשים שאנחנו לא מכירים טוב.

מרחק אישי – שתי ידיים מושטות אך לא מכופפות בין 46 ס"מ ל 1.22 מטר במסיבות חברתיות וכדומה.

מרחק אינטימי – מרפקים מכופפים. נכנס לתחום האחר בין 15 ל 45 ס"מ נהוג על ידי משפחה, קרובים, חברים אוהבים.

כניסה למרחק אינטימי תיעשה או מתוך רגשות של אהבה או מתוך רגשות תקיפה ואיום.

### יציבה

עמידה זקופה בלי מאמץ שרירים. ראש מונח אופקית על צווארינו עיניים מביטות ישר קדימה, כתפיים מונחות ישר, ידיים וזרועות תלויות חופשי. רגליים מפוסקות ברחוב אגן ירכיים.

אובייקטיבית מעט מאוד בני אדם אכן עומדים זקופים. מה שנראה שקוף הוא במרבית המקרים הישענות לפנים המכבידה על עמוד השדרה בעומס שרירים.

אדם יגיד שהוא זקוף וזה נכון למה שהוא רגיל אליו ולא יכול אחרת.

### עיניים

האישונים מתרחבים כשהאדם רואה דבר שהוא חושק בו וכשדבר נראה נעים בעיניו או כשהוא מתרכז במישהו/משהו. אישונים רחבים נתפסים כמשהו חיובי כך אנשים עם אישונים רחבים נתפסים כחביבים, מושכים יותר ואנו מאמינים שאנחנו גרמנו לכך.

מהמרים מקצועיים משתמשים במשקפיים כהים על מנת להסתיר את האישונים שלהם.

נעיצת עיניים ומבט ממושך – איום ואזהרה, תמיד אומדן כוח.

מבט בוטח – הוא מבט משוטט בפנים ולא ננעץ לזמן ממושך וכמובן תלוי בסיטואציה ומקום.

קשר עין שמופסק לזמן ממושך – בריחה

מבט חברתי – משולש שנוצר בין העיניים לפה.

מבט עסקי – משולש שנוצר בין העיניים למצח.

מבט אינטימי – משולש בין העיניים ובית החזה ואפילו יותר למטה.

מבט צידי מלווה בהרמת גבות קלה או חיוך – מראה עניין בעיקר בחיזור.

מבט צידי מלווה בגבות מורדות או מכווצות ו/או קצוות שפתיים מורדות – מראה חדש, ביקורת ועוינות.

### ידיים וזרועות

ידיים וזרועות פתוחות סימן לפתיחות וכנות. משולב הוא הגנתי. חסמי זרוע. ותלוי על מה מגנים

האנטומיה של גוף האדם איננה מבנה סטטי, אלא תהליך מתמשך של היווצרות שטיבו דינמי ורגשי.. אנטומיה ואישיות אינם נפרדים, ביחסים הדדים בין הגוף לנפש, משקפים הם האחד את רעהו. צורתנו הפיזית היא רק החלק הגלוי לעין של החלקים הנסתרים מן העין: תכונותינו, עוצמתנו, חולשותינו, רגשותינו וכ"ו. גופנו הוא השתקפות חומרית של ההיסטוריה הרגשית שלנו והוא חושף את הקונפליקטים והאתגרים שיצרו אותו, הוא משקף את אמונותינו על עצמינו, על החיים ועל העולם. גופנו מספר מאין באנו, איזו דרך עשינו, אלו מלחמות ניצחנו ואילו הפסדנו, מהן הטראומות ששרדנו ואלו מסקנות הסקנו.

האם התקשנו מתוך התגוננות? או התמוטטנו וויתרנו כדי לשרוד? האם השתמשנו בהשמנה כהגנה? האם אני מאמין שעלי להסתיר את עצמי כדי להיות בטוח? ולכן אני עטוף בשכבות הגנה? האם גופנו מצהיר: אינכם יכולים להגיע אלי כי אני האמיתי קבור עמוק בפנים? או הצטמקנו בניסיון לשרוד על ידי העלמות, ובכך שאיננו נראים מאיימים? מה מספרות הכתפיים שלנו על האחריות שאנו לוקחים? האם זקיפות הקומה שלנו חושפת תבוסה או התרסה? מה קרה לנו בדרך מזחילה לעמידה, כשלפתע החלק הרך שלנו מופנה קדימה, לא מוגן?? האין זה מוזר שהצלעות מגינות על הריאות והלב, אבל הבטן נשארת רכה וחשופה? בעלי חיים הולכים על ארבע ובכך מגנים על הבטן הרכה ואנחנו??

פסיכוסומטיה- הנפש משקפת את הגוף, המשקף את הנפש וחוזר חלילה

אילו נתבקשתם לצייר או לשחק אדם עצוב, כועס, פוחד, חסר ביטחון, שמח, בעל ביטחון יתר, הייתם מיד מתרגמים את מצבי הנפש הללו לצורות גופניות, באופן אינסטינקטיבי

עצמו את העיניים, דמיינו שאתם חשים כעס נורא במשך שתי דקות מלאות

שימו לב למתרחש בגופכם, כאשר מרגישים כך.

עכשיו דמיינו עצב גדול שוטף אתכם, הרשו לעצמכם לחוות זאת באמת ושימו לב לתחושות, עכשיו דמיינו את עצמכם מוצפים בשמחה נפלא, שימו לב לצבעים, לצורות ולתחושות, מה עולה? מה הגוף שלכם רוצה לומר? מה הרגש שאותו הוא מביע?

תנועה וחיים הם שמות נרדפים, רגש אנרגיה בתנועה, מכאובינו, פחדינו, וכעסנו גורמים לנו להתכווץ, לעומת זאת כשאנו מאושרים או אוהבים אנו נפתחים נמסים וזורמים, ביטוי חיצוני של הריקוד הפנימי של החיים, במרכז כל חסימה עומד הפחד.

## פרק ג' - העבודה

### עבודה על טקסט דרמטי

כאשר אנו ניגשים לעבוד על טקסט דרמטי, ישנן כמה דרכים. אך הדרך היותר מקובלת, קשורה לניתוח פסיכולוגי, שכלי ועובדתי של הדמות הנידונה.

זוהי שיטת עבודה בסגנון הריאליסטי, המתקשר לאופי המחזות שיש היום בתיאטרון, רובם ריאליסטיים. חשוב שוב לציין, שיש עוד סגנונות ועוד שיטות, אך שיטה זו היא עיקרית ובה נתמקד.

על מנת להגיע לביצוע טוב של הדמות מבחינה משחקית, קודם צריך לברר כמה עובדות על הדמות, וכיצד עושים זאת?

#### 1. בחירת וקריאת הטקסט - מונולוג / דיאלוג

במידה ומצאתם כי יש משהו בדבריה של הדמות שמדבר אליכם, אז יש התחלה של הזדהות רגשית וזו נקודת המוצא. רצוי שתסמנו גם שלושה משפטים בטקסט שבחרתם, אשר לדעתכם הם מרכז המונולוג, או כאלה שאתם מתחברים אליהם מבחינה רגשית.

#### 2. קריאת מחזה שלם על מנת למקם את הדמות בכל העלילה

אי אפשר להתחמק מסעיף זה ועדיף לבצעו כמה שיותר מהר, שהרי בלי קריאת המחזה השלם, לא ניתן יהיה להבין באופן מלא למה, מתי, איך ועוד שאלות לגבי מעשי הדמות.

#### 3. עבודת שולחן

ניתוח הדמות עפ"י סטניסלבסקי ואוטה האגן התלמידה שלו עוד לפני שניגשים בכלל למשחק, חייבים לנתח את הדמות.

זו נקראת שיטת משחק ריאליסטית כלומר, אפשר לנתח ולהבין את המניעים הפסיכולוגיים של הדמות.

ניתוח דמות עפ"י סטניסלבסקי - ניתוח זה יעשה בצורה יבשה ועובדתית לפי נקודות.

כתיבת הביוגרפיה עפ"י אוטה האגן - יש לכתוב זאת בגוף ראשון.

#### 4. חלוקת ביטים דרמטיים (יחידות דרמטיות קטנות) על גבי הטקסט.

אנו קוראים כל משפט (רפליקה) של כל דמות ומנסים להבין למה הדמות אומרת זאת ובאיזו צורה היא יכולה להגיד זאת (טון ואינטונציה).

למשל הדמות מפחדת כרגע מבחינה דרמתית אז היא תגיד את הרפליקה בפחד, או הדמות כרגע מנסה לעבוד על מי שמולה ולפיכך היא תגיד את הרפליקה בטון מתחנף או מתחכם.

לאחר שזיהינו את הביט הדרמתי, אנו לוקחים עפרון וכותבים בשולי הטקסט את הדרך שבה החלטנו שהדמות תגיד את דבריה, וככה עוברים משפט משפט, עד שהדף מלא בהערות בצדדים.

דרך זו עוזרת לנו בחזרות, להיזכר מהר, במה שקורה על הבמה מבלי לקרוא את הכול שוב מחדש.

חשוב לזכור, כי ביטים יכולים להשתנות, כי אולי לא אבחנו נכון את דרך אמירתם.

**5. זיהוי של הקונפליקט העיקרי של הדמות בסצנה – רצון, מכשול, איך מתגברים על המכשול ?**

הקונפליקט הינו התנגשות בין שני הרצונות או תפיסות העולם. את שתי הדעות, רצונות, אפשר להבין ולהצדיק מבחינה רציונאלית, ולכן טוב ורע למשל, לא יכולים להיות חלק מקונפליקט.

לדמות או לעלילת מחזה, יכולים להיות קונפליקט אחד או כמה ראשיים ומשניים.

הקונפליקט יכול להיות בין אדם לעצמו, בין אדם לדמות נוספת, או בין האדם לחברה או לאמונה.

הקונפליקט מתחלק לשני סוגים עיקריים:

קונפליקט פנימי- תכונות אופי פנימיות הגורמות לדמות להישאר תקועה במקומה, למשל פחד, מבוכה, ייסורי מצפון.

קונפליקט חיצוני- גורם חיצוני בגורם לדמות מעצור והתלבטות בין מעשה לחוסר מעשה. זה יכול להיות דעה של חברה, אמונה.

הקונפליקט גורם לדמות לפעולה נפשית או פיזית, שמטרתה ניסיון לעבור את המכשול הפנימי או החיצוני.

בטקסט הנבחר בין אם הוא דיאלוג או מונולוג, תמיד יש קונפליקט. מטרתנו היא לזהות אותו כמה שיותר מהר, על מנת להקל עלינו את הידיעה ובכך לחשיבה מהירה יותר על כיצד ואיך ניתן לשחק את הטקסט.

**6. זיהוי שיטת המשחק הנחוצה בקטע הנבחר**

יש שתי שיטות עיקריות הנהוגות בתיאטרון של היום:

מן החוץ אל הפנים- שיטת משחק זו נפוצה מאוד ומקושרת לקומדיות או מחזות קלילים מכיוון שמגיעים לתוצאות מאוד מהירות, שנחשבות גם לעיתים כשטחיות אבל הן עובדות ומתאימות לז'אנר הקומדיה.

### תרגילים הקשורים לשיטת משחק זו הם:

איבר מוביל, תמונה, קטע מעיתון, שם שמעורר אסוציאציה, מציאת בגד, אביזר וכו'.

כל התרגילים הללו מיועדים להשיג משחק חיצוני מוגזם ומוקצן.

מן הפנים אל החוץ- שיטת משחק זו מתייחסת בעיקר למחזות ריאליסטים, טרגדיות, דרמות מכיוון שבמחזות אלה הדמויות מעוצבות ע"י המחזאי בצורה פסיכולוגית כלומר, אפשר לנתח את הדמויות ולהבין את המניעים שלהם הקשורים אל האופי והפנים.

כדי ליישם שיטת זו אנו מנתחים את הטקסט עפ"י סטניסלבסקי ואוטה האגן ומגלים את העבר, ההווה והעתיד של הדמויות, הבחירות שהן עשו בחיים ותכונות אופי בולטות.

### הערות:

ישנו תרגיל שנקרא צפייה בדמות או ריאיון אתה, והכוונה לדמות שהיא רחוקה מאתנו במראה, בגיל או בעיסוק. לכאורה זהו תרגיל ששייך לשיטת המשחק מן החוץ אל הפנים, אך היא יכולה להוסיף גם בחקר של דמות במן הפנים אל החוץ.

היום יש נטייה לערבב בין השיטות השונות על מנת להשיג תוצאה טובה יותר. אך יש בפירוש שחקנים המעדיפים שיטה זו או אחרת, הכול תלוי בז'אנר שבו המחזה נמצא.

### 7. מציאת בגדים, אביזרים וכו'

משתדלים להשיג את הבגד או האביזר המתאים ביותר לדמות.

שחקנים רבים אומרים כי הנעליים הנכונות עזרו להם להגיע לתוצאה הרצויה.

### 8. ידיעת הטקסט בעל פה

ככל שנדע מהר יותר את הביטים והטקסט, ככה הידיים שלנו ושאר הגוף יהיו משוחררים מדפי הטקסט, לטובת מימיקה, ג'סטות ושאר כלי השחקן. ככל שנשהה שלב זה, העבודה על הדמות רק תינזק.

### 9. תכנון מיזנסצנה

העמדה על הבמה, כניסות ויציאות, מקומו של הפרטנר, שימוש באביזרים ובתפאורה כמה שיותר מדויק לפי הוראות הבמה, כשלעיתים ניתן להתאים הוראות אלה בהתאם לחלל החזרות שלנו.

דמויות לעולם אינן סטטיות אלא תמיד נעות וזזות, בצורה של משיכה ודחייה.

יש דמויות שזזות יותר ויש שפחות. הכול תלוי במה שהדמות רוצה והאם תשיג את רצונה בקרבה או בריחוק מהדמות השנייה.

## 10. חזרות

אין כזה דבר, מספיק חזרות. צריך לעשות כמה שיותר, עם הטקסט בעל פה, תזוזת המיזנסצנה וכתובתה על גבי הטקסט (כמו הוראות במה) ושימוש תמידי בחפצים ואביזרים.

## 11. מונולוג / דיאלוג מוכן

והרי לכם הקטע שלכם מוכן.

זכרו, אין טוב ורע בתיאטרון, יש מה עובד ומה לא עובד. והאם תוכלו לנמק את בחירותיכם הבימתיות.

## כתיבת מחזה:

### שלבים בתהליך העבודה בהפקת הדרמה:

#### א. "שאיבת" הדרמה:

באה בראש כל פעולה. אנו אוספים רשמים בסקרים, בצפייה, בהסתכלות, במעורבות, בשאלת שאלות, באיסופם של החומרים שמהם תבוא בסופו של דבר היצירה הדרמטית. "שאיבת" הדרמה יכולה להיות אמצעי חברתי, קבוצתי או קהילתי ויכולה לבוא מנקודת הראות האישית - אדם יכול למצוא את הדרמה בתוך עצמו, בסיפורו האישי. במקרה כזה היצירה היא אמנות שאינה מתכוונת להיות חלק מהדרמה הקהילתית.

#### ב. תיעוד הדרמה:

עם תום שאיבת הדרמה יש בידינו "תיק" תעודות של המקרה - כתובות מצולמות, מוקלטות וכו'. תיק זה ככל שיהיה מלא בחומרים יוכל לשמש אותנו בראיית מורכבותה של הדרמה על כל צדדיה הגלויים והנסתרים.

#### ג. יצירת הדרמה:

יצירת הדרמה הוא השלב המכריע. כאן כבר אין הכנות. אנחנו כותבים מחזה. מתכננים אירוע. מגיעים באופן תכליתי אל עולם התיאטרון. מחזאים היוצרים מחזה עלולים "להיתקע" באמצע כתיבה אם אין בידם חומרים מספיקים שנאספו בשלבים קודמים. שלבי השאיבה והתיעוד מעין PRE-PRODUCTION למחזה או לאירוע התיאטרוני.

#### ד. הפקת הדרמה:

בשלב זה אנו נפגשים עם כל קבוצת היוצרים - כותב המחזה, הבמאי, השחקנים, יוצרי המוסיקה, התפאורה והאחרים. כולם שותפים לאותה דרמה.

## ה. הצגת הדרמה:

שלא כמו יצירת הספרות, הכתיבה הדרמתית סופה שתוצג בפני קהל. על כן הקהל הצופה בהצגה הוא חלק אינטגרלי מן הדרמה והמחזאי חייב לראות לנגד עיניו את הקהל, כחלק מהדיאלוג. (ראה בהמשך עיקרון מס' 8: הדיאלוג הדרמתי).

## ו. הרצת הדרמה:

לקראת אילו קהלים אנו יוצאים? כמה זמן אנו מתכוונים להריץ את המחזה? לאילו מקומות נצא? מה יהיה אופי החללים בהם נציג: חוץ, פנים, גדול, קטן? כל אלה, ושאלות רבות אחרות, חייבות לעלות לדיון עוד בשלב הראשון של יצירת הדרמה. לתשובות עליהן תהיה משמעות והשפעה רבה על המכלול הדרמתי. אחרי ששת שלבי התכנון אנחנו מוכנים לקראת כתיבת המחזה. בשלב זה נכנסת שיטת תשעת העקרונות לפעולה, ומלווה את שלבי העבודה מן הכתיבה אל הבימוי ואל ההפקה.

## תשעת עקרונות היסוד למחזה בקהילה - תקציר

### השיטה ויישומה:

שיטת תשעת העקרונות מציעה גישה לניתוח המחזה לקראת יצירתו והצגתו. כמו כן, ניתן להשתמש בה לבדיקת העבודה בתהליך היווצרותה ולניתוח המחזה לאחר גיבושו או הצגתו בפני קהל. אך לפני שאנו נכנסים לניתוח ולימוד השיטה אני חייב להצהיר שאינני רואה בה, פורמולה ליצירת המחזה, כמו שאין בידי פורמולה ליצירה אומנותית כל שהיא. השיטה היא עוד כלי עזר ליוצרי הדרמה, למחזאים, לבמאים ולמדריכים. תשעת העקרונות שלהלן על פי סדר הופעתם, מהווים כלי ליצירת כל מחזה, בין אם זה מחזה קהילתי או מחזה אחר:

1. הנושא

2. האמירה

3. הסיטואציה

4. סיפור העלילה

5. הדמויות

6. המקום

7. הזמן

8. הדיאלוג הדרמתי

9. הסגנון או הקונספציה

סדר הופעתם של העקרונות אינו מקרי אלא בנוי על פי סדר החשיבות של כל עיקרון.

1. הנושא:

הוא עניינו המרכזי של המחזה. הוא חייב לענות במשפט אחד ולפעמים אפילו במילה אחת, על תוכנו ומהותו. הגדרה ארוכה וצולעת של הנושא היא עדות חותכת שהמחזה לוקה באיכויות הדרמתיות היסודיות. גם אם יהיו נושאים שונים מועלים לעתים במחזה, תמיד קיים נושא אחד מרכזי שסביבו נשזרים נושאי המשנה. הנושא המרכזי יעלה בכל תמונה, לפעמים בכל חלק מתוך

אם התחלתם בכתיבת מחזה ללא נושא הרי שאתם יוצאים לדרך קשה ביותר. אם התחלתם במחזה שנושאו אינו ברור, הוא זקוק לפירושים והסברים, הרי שהנושא יהיה בעוכרי היצירה, וככזו תגיע לכלל ביצוע ילך הבמאי לאיבוד בסבך המחזה. הנושא הוא תמיד נקודת האחיזה המשותפת למחזאי ולכלל יוצרי ההצגה. עם הצגת הדרמה יהפוך הנושא לחוזה בין הקהל לשחקנים. אם הנושא אינו טעון בחומר דרמטי, המכיל בקרבו קונפליקט הרי ייתכן שיהיה לנו סיפור טוב אבל לא תהיה דרמה.

לסיכום:

א. הנושא מחייב אמירה ברורה, בדרך כלל נושאים הניתנים להגדרה בשתי מילים בעלי משמעות מנוגדת היוצרים דרמה.

ב. הנושא חייב להיות דרמטי באופיו.

2. האמירה:

אם היינו רוצים לספר סיפור, רק לצורך הסיפור, יכולנו להרשות לעצמנו סיפור שאין בו מוסר השכל ואין בו אמירה. אני בכוונה משתמש ב"אמירה" ולא ב"מסר" כי ל"מסר" יש קונוטציות שונות. הסיבה לדרמה ולשימוש בכוחה הוא הרצון לומר אמירה כלשהי ברורה לחלוטין, וכמו הנושא, אם האמירה אינה מסתכמת במשפט אחד ברור, כנראה שיצאנו לדרך עם מטען חסר או עם מטען חורג.

לסיכום:

א. האמירה היא פועל יוצא מהמחזה.

ב. היא חייבת לבוא במשפט אחד ברור וללא הסברים נוספים.

3. הסיטואציה הדרמטית:

היא עיקר המחזה. בלעדיה אין לנו כל נגיעה בדרמה ובספרות הדרמה. גם במקרה זה ניתן לבדוק אם אמנם ניזונים בסיטואציה דרמטית "בריאה", שאינה ניתנת לערעור, על ידי הגדרתה במשפט או שניים. אם איננו מצליחים לעמוד על מהות הסיטואציה הדרמטית בשני משפטים ישנה כנראה בעיה בחוט השדרה של המחזה, עניין שיגרומם לבעיות קשות בהפקתו.

לסיכום:

א. על הסיטואציה הדרמטית להתנסח במשפט אחד או שניים לכל היותר, שאם לא כן, הסיטואציה אינה ברורה וסובלת ממבנה מרכזי רעוע.

ב. הסיטואציה הדרמטית והקונפליקט שבמרכזה הם ליבו של מחזה.

#### 4. סיפור העלילה:

הוא מרקם ההתרחשויות היוצרות את הסיטואציה הדרמטית. העלילה אינה מופיעה בשלמותה במחזה. "הסיפור המלא", לפני עליית המסך ולאחר ירידתו (מה יקרה לדמויות לאחר המחזה, מה קרה להן לפני תחילתו, מה היה במקום לפני המחזה, ומה נשאר במקום אחרי תום המחזה והסיטואציה הדרמטית), הוא המקבע באופן ברור את כל הפעולות של כל הדמויות. סיפור העלילה, אם ייכתב כעבודה מקדימה למחזה, יכול להוות תעודה שממנה ניתן לצאת אל כתיבת המחזה. במקרה זה חיוני להרבות במילים ובפרטים. לסיפור העלילה של מחזה כתוב אנו יכולים לחבר סיפורים שונים

לסיכום:

סיפור העלילה הוא המסגרת הדרמטית ולתוכו ניתן להכניס כל פרט ופרט.

#### 5. הדמויות:

כל דמות היא מבנה דרמטי שלם. כל דמות, אם היא מורכבת דיה, נושאת בחובה את תשעת העקרונות - נושא מרכזי, אמירה, סיטואציה דרמטית משלה, סיפור עלילה, מקום, זמן, דיאלוג דרמטי וסגנון משלה. המפגש בין כל אלה הוא העשייה הדרמטית. לסיכום:

א. כל דמות במחזה מהווה גרעין של "מחזה שלם" ולפיכך תשעת העקרונות מחייבים לכל דמות ודמות.

ב. כמו בבדיקת הנושא, באמירה, בסיטואציה - לכל דמות הגדרה מצומצמת לצורך בדיקתה.

#### 6. המקום:

אותו נושא, אותה אמירה, אותה סיטואציה דרמטית, אותו סיפור עלילה ואותן הדמויות, אם הם מוסבים למקום אחר הופכים את המחזה על פיו. למקום אם כן יש גם כן אמירה.

#### 7. הזמן:

הזמן הוא מרכיב דרמטי. אם הסיפור מתרחש בעבר יש לו מורכבות אחרת מזו של סיפור המתרחש בעתיד. אם הוא מתרחש בימינו ישתנה כל המערך. גם הספציפיקציה של הזמן - כמו באיזה יום בשבוע, באיזו עונה, באיזו שעה של היום או הלילה הסיפור מתרחש - הוא מרכיב בעל משקל רב.

#### 8. הדיאלוג הדרמטי:

כאן הכוונה העיקרית היא לדיאלוג הדרמטי בין המחזה לקהל. נקודת ראות זו מבדילה באופן ברור בין הגישה החברתית לבין גישות אחרות. למי אנחנו פונים בכתיבת הדרמה ובהמחזתה? לשאלה זו יש מרכיבים שונים המחייבים גישה אל היצירה הדרמטית מכיוון ברור. מחזה שיכוון לקהל מסוים ויוצג לקהל אחר יקבל צביון שונה. בכתיבת הדיאלוג הדרמטי היה לנו קשר עם קהל שבו בחרנו לצורך יצירת הדיאלוג הראשוני. מאוחר יותר הוא יכול להפוך לדיאלוג שאפשרי עם כל קהל, אבל היה עלינו לבחור קהל יעד איתו ניצור את הדיאלוג. אליו נפנה את האמירה, בפניו נציג את סיפור העלילה. מאותה נקודה בה מתקבלת ההחלטה על השותף לדיאלוג הדרמטי ניתן לראות בבירור מתי המחזה

מפסיק להיות קהילתי ומתחיל להיות חברתי כללי. ישנם מחזות מקומיים שנועדו להיות "קומיים". הם יעניינו את הקהל המקומי הספציפי. השמות והמושגים השגורים במחזה אולי לא יאמרו דבר לקהל הרחב.

לסיכום: הדיאלוג הדרמטי הוא בעל שני פנים - האחד הוא דיאלוג שבין הדמויות הפועלות בדרמה והשני הוא הדיאלוג שבין עושי ההצגה כמכלול לבין קהל היעד שלו.

## 9. הסגנון או הקונספציה:

אינם יכולים להיות מקריים. לא לחינם בוחר המחזאי לכתוב את המחזה כמקאמה מחורזת או בסגנון סימבולי, סוריאליסטי או כל סגנון אחר. הסגנון והקונספציה הם סגירת החוזה בין היוצר ליצירה. הם סגירת החוזה בין היוצר ליצירה.

## טרומ כתיבה

### שלב 1 – ארגון תשובה

יש לחלק את השאלה לסעיפים, ולמספרם על ידי אותיות או מספרים.

יש להבין את כל מילות ההוראה והשאלה.

אפיון דמות ישיר                      אפיון דמות עקיף

אפיון דמות+ תיאור דמות

## תבנית לכתיבת תשובה – אפיון דמות

ברצוני לאפיין את דמותו של \_\_\_\_\_ על פי התבחינים (קריטריונים) הבאים (יש לציין את כל התבחינים): התנהגות, דיבור, מעשים ומחשבות.

בתחילה, המספר מאפיין את דמותו של \_\_\_\_\_

כ\_\_\_\_\_.

למשל, \_\_\_\_\_.

(להביא הוכחה/ות מהכתוב אם התכונה אינה כתובה באופן ישיר בכתוב).

בנוסף, התנהגותו מעידה על כך שהוא אדם \_\_\_\_\_

לדוגמה, .....(להביא הוכחה/ות מהכתוב).

כמו כן, לפי התנהגותו ניתן לומר עליו שהוא \_\_\_\_\_.

זאת ועוד, מדבריו ניתן לומר שהוא \_\_\_\_\_

(להביא הוכחה מהכתוב).

יתר על כן, מחשבותיו מעידות עליו כי הוא אדם \_\_\_\_\_

(להביא הוכחה מהכתוב).

לסיכום, \_\_\_\_\_ (הדמות המאופיינת) הוא/היא דמות עגולה (דמות שעברה שינוי במהלך העלילה). בתחילה \_\_\_\_\_

לאחר מכן, .....

יש לכתוב פסקה מסכמת ולא לחזור על הכתוב.

## אפיון דמויות

מהי דמות?

דמות ספרותית היא כל אחד מהמשתתפים בסיפור. לדמות הספרותית יש מאפיינים שונים – חיצוניים ופנימיים.

סוגי דמויות

הדמויות הספרותיות נחלקות ל- 2 קבוצות עיקריות:

1. דמויות ראשיות או משניות -

א. דמות ראשית: הדמות העיקרית והחשובה בסיפור. מוזכרת פעמים רבות בסיפור, יש עליה מידע רב והעלילה נרקמת סביבה.

ב. דמות משנית: דמות בעלת חשיבות נמוכה. אין עליה מידע רב, העלילה לא נרקמת סביבה. תפקידה לעזור בפירוט העלילה ולסייע לדמויות העיקריות לפעול. הדמות המשנית מסייעת לקורא להבין את הרקע.

2. דמויות עגולות או שטוחות -

א. דמות עגולה – דמות מורכבת ובעלת תכונות רבות. הדמות עוברת במהלך הסיפור שינוי והתפתחות.

ב. דמות שטוחה – דמות פשוטה, בדרך כלל בעלת תכונת אופי משמעותית אחת. הדמות אינה משתנה לאורך הסיפור ואינה מתפתחת.

כדי לאפיין דמות יש צורך להתייחס לשני סוגי מאפיינים:

מאפיינים פנימיים	מאפיינים חיצוניים
תכונות אופי – תכונות חיוביות ו/או שליליות של הדמות (*יפורטו בהמשך)	מראה – כיצד נראית הדמות? מה זה אומר עליה?
עמדות – מה חושבת הדמות על אנשים או מצבים מסוימים? האם היא בעד או נגד נושאים מסוימים? מה ניתן ללמוד מזה על הדמות?	מעמד ורקע חברתי וכלכלי – האם הדמות מגיעה ממעמד חברתי גבוה? האם מצבה הכלכלי טוב או לא?
מחשבות – אילו מחשבות עולות בראשה של הדמות? האם הן חיוביות או שליליות? על מי או על מה היא חושבת?	סביבת חיים - האם לדמות יש משפחה? מה יחסיה עם בני משפחתה? מי החברים שלה? כיצד היא מתייחסת אליהם והם אליה?
רגשות – אילו רגשות מביעה הדמות בסיפור? כיצד הם משפיעים על התנהגותה? מה אפשר ללמוד עליה?	התנהגות – אילו מעשים מאפיינים את הדמות? מה ניתן ללמוד מהם?
	הרגלים – למה הדמות רגילה? אילו התנהגויות חוזרות על עצמן בחייה? מדוע?

## פרק ד' - הכתיבה

### כתיבת תסריטים:

כשרון כתיבה הוא משהו שמעטים הם האנשים שנולדים אתו, ומעטים יותר הם האנשים שמצליחים להתפרנס ממנו. יש הרבה מאוד סוגים של כתיבה – כתיבת שירים, כתיבת ספרים, כתיבה לפרסומות, אך הסוג המעניין ביותר הוא ללא ספק כתיבת תסריט לסדרה או לסרט. כתיבת תסריט היא שונה מכיוון שהיא צריכה לתאר סיטואציה ולהכיל בתוכה הרבה יותר מאשר את הטקסט שעל השחקנים להגיד. הוא צריך לתאר את הסיטואציה כולה, כולל אווירה, מיקום של אלמנטים מסוימים בתוך החדר, העמידה של השחקנים, המחוות שלהם, מצב הרוח שלהם וכן המטרות שלהם ומה שמניע אותם. כתיבת תסריט היא יוצאת דופן מכיוון שהיא צריכה להיות מפורטת מאוד, כדי שהעבודה של צוות הצילום והשחקנים תהיה קלה יותר, ויהיה אפשר להעביר את המסר בצורה חדה ונכונה.

כתיבת תסריט יכולה להיות משוחררת יחסית, או מהודקת מאוד. ישנם מקרים בהם אלמנטים כמו שיעול או הסטת שיער נכנסים לתסריט, כי יש להם משמעות עבור הכותב מבחינת הסצנה. בגלל שהסיטואציה מתוארת מאוד וצריכה לעבור בצורה טובה אל מול המצלמה, ישנם אתגרים גדולים בתוך הכתיבה, ולעיתים, יש גם להתחשב בשחקנים המשחקים את הסצנה, בצוות שמסביב, בתפאורה ותלבושות שאולי מוגבלות, וכמובן בתקציבים שונים. השוני מכתבה של טקסט חופשי הוא ברור, כי כאשר מתארים משהו

בכתיבת ספר או שיר, צריך רק להתפייט ולהיות יצירתי, בעוד כתיבת תסריט צריכה להיות גם טכנית מאוד, וכזו שלוקחת בחשבון הרבה מאוד אלמנטים.

## תחילת התהליך וחשיבה כוללת

התהליך של כתיבת תסריט הוא שונה מכל כתיבה אחרת. ראשית, תסריט טוב חייב סיפור טוב, מפני שתסריט לא יכול להציל סיפור רע, בניגוד לסיפור מעולה, שיכול להציל תסריט שלא נכתב בצורה איכותית. כתיבת תסריט חייבת להיעשות למען הקהל שצופה בסרט או בסדרה, שכן אם הוא ייכתב עם האג'נדה של הכותב, חוש ההומור שלו והדברים שמעניינים אותו באופן ספציפי, סביר שייכשל. יש לפנות לקהל יעד נרחב, בעזרת תחומי עניין המכילים מכנה משותף נמוך יחסית. כתיבה נישתית מתקבלת, רק אם מראש מכוונים לקהל יעד מוגדר.

כתיבת תסריט מתחילה עם כתיבת הקונספט של הסדרה או הסרט. צריך לנסות ולתאר, במשפטים בודדים ולא יותר מדף אחד, את הדמויות, הסיטואציה, הקשר בין המשתתפים, ובעיקר – צריך לנסות לדייק ולהיות מושכים ומעניינים. המון תסריטים נזרקים ולא באים לידי שימוש מפני שהקונספט נכתב בצורה לא מושכת, ולא כזו שגרמה למקבלי החלטות להמשיך ולקרוא אותו. חשוב לזכור שהאנשים שמקבלים את ההחלטות מקבלים לשולחן מאות (אם לא אלפים) של תסריטים, ועליהם לבחור בודדים בלבד. הקונספט הוא כרטיס הביקור שלכם, חשבו עליו היטב, היו תמציתיים ונסו להכניס כמה שיותר עניין בכתיבה שלו.

## הסינופסיס, הפרקים והגמישות בעת כתיבת תסריט

בשלב הבא, צריך לגבש את תקצירי הפרקים בצורה נכונה. העדיפות היא להקדיש עמוד אחד, ייעודי, לכל פרק, ובו לפרט מה הולך לקרות בו, כלומר, מה היא האווירה, מה היא נקודת השיא, מה הקונפליקט ומה הקתרזיס, אם יש כזה. אם מדובר בסרט, אז יש לכתוב תקצירים של סצנות, כדי לייעל את התהליך. בשלב הבא, יש לכתוב את הסינופסיס, שמנסה לתקצר את העלילה למספר עמודים. הסינופסיס הוא השלד של הסיפור, והוא הכרחי מאוד כאשר רוצים למשוך את העין של גורמים היכולים לממן ולבצע הפקת וידאו לסרט. הסינופסיס צריך לכלול את תיאור הדמויות הראשיות, ההשתלבות שלהן בעלילה, האירועים המרכזיים, נקודות המפנה וכמובן הסיום. שימו לב לכלול את הקונפליקט המרכזי ואת נקודת המפנה, שכן הם שני האירועים המרכזיים ביותר בכל תסריט והפקה של סרט או הפקת סרטוני תדמית (ברוב המקרים).

ההכנות להכנת סרטונים מהוות חלק קריטי בכל כתיבת תסריט. קשה מאוד להתיישב ופשוט להתחיל לגולל סיפור. צריך לבצע את התהליך, שכן סינופסיס ותקצירים עוזרים להתפתח ולפתח את העלילה. כל תסריט אפשר לשנות, ולכן, אל תהיו נעולים על הדמויות שלכם, ועל הלוקיישנים, אלא אם כן יש דרישה לכך מכיוון הלקוח או שינוי במטרות. נסו להיות ספציפיים עד כמה שניתן, כולל מחוות, תנועות ידיים והבעות פנים, על מנת שלשחקנים יהיו את כל הכלים להצליח בהעברת המסר בצורה הטובה ביותר. תסריט שכתוב טוב יכול לגבור על יכולות משחק מוגבלות של שחקן.

## לכתוב מן הפנים אל החוץ

בתוך התהליך של כתיבת תסריט, יש לקחת בחשבון כמה דברים שיעזרו בזרימה של הכתיבה. למשל, הרצונות של הדמויות, המכשולים, התשוקה שלה והקונפליקט שהיא פוגשת או עומדת לפגוש. כתיבת תסריט עובדת טוב כאשר כותבים מהפנים החוצה. כלומר – כתבו קודם את הסצנות המרכזיות, את הקונפליקטים ואת הסיום, ורק לאחר מכן צאו החוצה לסצנות המשניות, כאלו שבונות את הדמויות, אך מקדמות את העלילה בצורה איטית יותר.

כך, כאשר את יודעים את התוצאה, יהיה קל יותר לכתוב את הסיבה ולהתעכב על מה שחשוב, כדי לבנות את הסיפור בצורה נכונה. לאחר הכתיבה, עברו שוב על הטקסט, עבדו על נושא המחוות והאווירה, שהם קשים יותר להעברה בטקסט, אך משמעותיים לבנייה של הסצנה מכון שעריכת סרטונים היא לעיתים מועילה לחוויית הצפייה, אך אם הסצנה לא איכותית שום דבר כבר לא יעזור למשוך את הצופה. נסו לכתוב גרסה ראשונית, להעביר אותה לחברים או לאנשי מקצוע מקורבים, וקבלו הערות בונות. הגרסה הראשונית היא אף פעם אינה הגרסה הסופית וכאשר משווים ביניהם בסיום, לרוב רואים שדרוג מאוד משמעותי. כמובן שכל תסריט אמור להיות מתאים עבור המטרה הנעלה שלו ואם תצטרכו לכתוב תסריט שישמש להפקת סרטוני מוצר תצטרכו להיות יצירתיים על מנת לספק את התוצאה הרצויה מהתסריט.

### **כתיבת תסריט פעולה משמעותית הדורשת עבודה רבה**

כתיבת תסריט היא עבודה לכל דבר, והיא אינה משהו שאפשר לעשות על הדרך וכאשר פונה אליכם לקוח תצטרכו לתת מענה מקצועי ולהסביר לבעלי עסקים איך סרטון יכול לקדם לכם את העסק? לכן הראש צריך להיות פנוי לכך, ואי אפשר להתייחס לכך כאל תחביב או עבודה צדדית. צריך להתגבר על מכשולים רבים, כשבסיסם מחסומי כתיבה ודחייה. אסור להתיימש, וכאשר מצליחים עם תסריט אחד, התהליך הופך להרבה יותר קל לאחר מכן. בתסריטים הבאים תוכלו להכניס יותר מהניסיון שצברתם, מהרצונות שלכם וממה שמאפיין אתכם בתור כותבים, ובכך תקבלו את אותה הכרה שאתם מחפשים. הסיפוק המתקבל מלראות תסריט שלכם מגולם בתוך סרט או סדרה הוא עצום, ומעטים הם האנשים שהופכים לתסריטאים מספיק טובים כדי ליהנות מההרגשה הזו כמה פעמים או לאורך זמן. גם כאשר ניגשים לכתיבה, חשוב להתייעץ עם אנשי מקצוע, לחפש את החסרונות והחורים בסיפור, ולראות כיצד אפשר להשתפר, גם אם חשבתם שסיימתם ואפשר להגיש את התסריט. רק כך משתפרים, משתדרגים והופכים לתסריטאים איכותיים

### **העוסקים במלאכה**

תסתכלו רגע על שרשרת המזון של היצירה – מצד אחד התסריטאים בוראים יש מאין עולמות, דמויות, עלילות ודיאלוגים, כך שהתפקיד שלהם הוא קריטי לקיום הסרט (לפני שהם נכנסו לתמונה, היה רק דף לבן ריק!) ומצד שני – בסוף התהליך – הם צריכים להעביר את התסריט הלאה לבמאי המפיק, השחקנים הצלם ולעוד עשרות אנשים מוכשרים נוספים, שמשדרגים את היצירה ובעיקר – גורמים לה להתממש. העניין הוא שבמהלך הדרך הארוכה הזאת, הרבה פעמים נשכח תפקידם של התסריטאים שהתחילו את כל התהליך. ועכשיו, אחרי שהרמנו לנו התסריטאים, בואו נבדוק איך מתחלקים התפקידים בתוך תחום כתיבת התסריט, מי אחראי על מה ואיך זה נקרא. טוב, בקולנוע זה יותר פשוט – בדרך כלל יש את התסריטאי ואת עורך התסריט

התסריטאי הראשי הם גם מי שמקבל חזרה את התסריטים הכתובים, משכתב אם צריך (כך שכל פרקי הסדרה שנמסרו לתסריטאים שונים ייראו בסוף אחידים). הם אלה שעומדים בקשר עם ההפקה ויודעים אם משהו צריך להשתנות בגלל אילוצים שונים (לוקיישן נפל, ימי צילום התקצרו) ורוב הפעמים הם עושים את השינויים כבר אחר כך, בעצמם. הם גם עומדים בקשר עם –

עורך התסריט – מי שמקבלים את התסריט המוכן, עדיף באחד מהדראפטים הראשוניים שלו, ונותנים עליו הערות. ההערות האלה יכולות להיות קשורות למבנה, לדיאלוגים, לדמויות, לעולם, לכל דבר שנראה לעורך התסריט שלא עובד ומתפקידו לשפר אותו. יש לציין שעורך התסריט כותבים את ההערות שלהם בצד, או כהערה ולא "מכניסים ידיים" לתסריט, מה שעוזר לשמור על הפרדה – כי עורך התסריט, למרות שפעמים רבות הם חלק אינטגרלי מהיצירה – אמורים להיות היועצים החיצוניים של – התסריטאי. מה שמעביר אותנו הישר ל –

תסריטאי – הם מי שכותבים את התסריט. נשמע טריוויאלי, אבל בעצם לא, כי לתסריט, כידוע, יש המון שלבים לכתיבתו. התסריטאי יכולים להיות מי שממציא ומפתח את הרעיון, דרך הסינופסיס ועד התסריט המלא עם הדיאלוגים, אבל – הם גם יכולים להיות מי ששכרו את עבודתו רק כדי לכתוב פרק אחד או יותר מסדרה שמישהו אחר יצר. זאת אומרת, התסריטאי יכולים להיות גם היוצרים, גם התסריטאים הראשיים וגם כותבי הדיאלוגים, אבל לאו דווקא. מה שבטוח, התסריטאי הוא מי שכתב את הטריטמנט (שהוא למעשה כבר הסיפור) לפרק עליו הם חתומים. זאת בניגוד ל –

דיאלוגיסט – מי שלוקחים את הטריטמנט שכתב התסריטאי הראשי או התסריטאי של אותו פרק וכותבים ממנו את התסריט המלא עם הדיאלוגים. זאת אומרת – הם לא אחראיים על הסיפור (אך כמובן רשאים להציע הערות עליו), אלא רק על הדיאלוגים של הדמויות. אם יש טריטמנט טוב, הם יכולים לעשות קופי פייסט לפעולות ולהוסיף עליהן דיאלוגים כראות עינם (אחר כך התסריטאי הראשי יקבלו את זה לעריכה). שימו לב שבזמן האחרון לא נהוג לתת קרדיט של "דיאלוגיסט" או "כותב דיאלוגים" ופשוט לתת גם להם קרדיט של תסריטאי.

אגב, מנהל התסריט היא פונקציה שנכנסת רק לקראת הצילומים. מנהל התסריט בדרך כלל יושבים ליד הבמאי. והם אלו שאחראיים על התסריט בשלב הצילומים – בודקים שהצילומים נאמנים לתסריט ושיש המשכיות. בקיצור – הרבה יוצרים בוראים את הסרט, וזה רק השלב הראשון של היצירה, עד שהיא מגיעה להפקה והצילומים והופכת להיות סרטו של...

## מהו הסינופסיס?

סינופסיס הוא תקציר התסריט. חיבור קצר של עמוד עד שלושה עמודים (לסרט עלילתי ארוך ועד עמוד אחד לסרט תיעודי קצר) הסינופסיס מתאר את הפעולות העיקריות בסרט.

להבדיל מהסיפור הקצר, הסינופסיס נקי מתיאורים ספרותיים, הוא תקציר "יבש" של ההתרחשויות הכרונולוגיות בתסריט. הסינופסיס מכיל את המרכיבים הבאים:

א. שם הסרט (ניתן לתת שם זמני אם עדיין לא הגעתם להחלטה)

- ב. ז'אנר (קטגוריה) – עלילתי/תיעודי/קומדיה ( וכד' )
- ג. זמן ההתרחשות – עבר/הווה/עתיד
- ד. מקום ההתרחשות – היכן מתרחש הסיפור (שם המקום)
- ה. הדמויות בסרט – תיאור תמציתי של הדמויות החשובות המשתתפות נכון לסרט עלילתי ותיעודי (חשוב לציין מי הגיבור בין הדמויות המוזכרות)
- ו. תקציר הסרט – תיאור "יבש" של מה קורה ללא תיאורים ספרותיים.
- ז. סגנון הצילום – איך אתם מתכננים לצלם? שימוש מיוחד בגודלי פריים? שימוש מיוחד בתנועות מצלמה וזוויות צילום? צילום מהכתף או מחצובה, צילום תזזיתי או יציב, צילום שוטים ארוכים ואיטיים או קצרים ומהירים?
- ח. עמדת היוצר – מה רצה הבמאי להגיד? מאיזו נקודת מבט מסופר הסרט? של הבמאי? של הגיבור. אולי משולב? עם איזו תובנה הולך הצופה הביתה לאחר הצפייה?
- ט. שמות ותפקידים של חברי הצוות
- י. הערות נוספות – אם יש לכם דברים נוספים לומר מעבר למה שכתבתם עד כה תוסיפו בסעיף זה.
- יותר מכל יש להדגיש את חשיבות האלמנט הרגשי/קולנועי בסינופסיס. הקורא צריך להיות מסוגל לדמיין מתוך הסינופסיס איך נראה הסרט, הסינופסיס הוא מסמך שמייצר עולם / ריחות / צבעים וסיטואציות קולנועיות מהותיות מתוך הסרט ולא אינפורמציה.
- התקציר הוא חלק בלתי נפרד מהתסריט, במאים ומפיקים אינם נוהגים לקרוא מאה ועשרים עמודי תסריט לפני שהם יודעים את תמצית הסיפור הוא הוא ה"סינופסיס".
- כתיבת הסינופסיס יכולה לסייע לך בכתיבת התסריט. שכן ההכרח לספר בכמה עמודים את סיפור הסרט בצורה מעניינת ומרגשת, יכריח אותך להבין ולהבחין מה עובד ומה לא עובד בסיפור הסרט. מטרה נוספת של הסינופסיס היא "מכירת" הרעיון של הסרט לבמאים ולמפיקים.

## כלים מעשיים שיעזרו לך במהלך הכתיבה:

1. "אינך יכול לחכות להשראה. אתה מוכרח לרדוף אחריה עם מקל."
2. "מניסיוני, כאשר מסיימים לכתוב תסריט, צריך למחוק ממנו את ההתחלה ואת הסוף. אלה הם המקומות בהם התסריטאים מכניסים את רוב השקרים."
3. "כדי ליצור סיפור מלא עוצמה, יש לבחור בנושא מלא עוצמה."
4. "שלמות מושגת לא כאשר אין יותר מה להוסיף, אלא כאשר לא נותר דבר שאפשר למחוק."

5. שאלו את עצמכם: "אם הסצנה שכתבתם יכולה להתבצע בכדור פורח? אם כן שם היא צריכה להתבצע!"

## כיצד צריך להיראות המבנה החיצוני של התסריט?

### (שם התסריט)

עצות לכתיבה של שם התסריט:

הקפד לבחור שם מסקרן ככל האפשר.

קח בחשבון את נושא הסיפור: אם זהו סרט מיסתורי/מותחן, כותר שמעורר שאלות יהיה מושלם! האם הכותר מעורר השראה? האם הוא מעורר את הרגשות הרצויים? השתמש בכלים מודרניים, כגון מנתח כותרות.

### מאת

[שם המחבר]

בשורה 'מאת', נקוב בשמותיהם של כל המחברים של התסריט. הפרד בין שני שמות באמצעות '&' ולא 'ו'.

[כתובת]

[מספר טלפון]

[כתובת דואר אלקטרוני]

הופעה הדרגתית

פנים/חוץ. [מיקום] — יום/לילה

שורה זו מספקת מידע נוסף לגבי המקום שבו מתרחשת הסצנה. היא כוללת שלושה חלקים. כל אחד מהחלקים חייב להופיע באותיות רישיות בלבד.

חלק 1: קבע אם הסצנה תצולם בתוך מבנה או בחוץ. הכיתוב INT מציין פנים והכיתוב EXT מציין חוץ. הכיתוב INT או EXT יסתיים תמיד בנקודה.

חלק 2: מיקום. ציין את המיקום שבו מתרחשת הסצנה.

חלק 3: שעה ביום. ציין אם הסצנה מתרחשת ביום או בלילה.

[פעולה]

המונח פעולה מתאר את הסצנה של התסריט בזמן הווה. ספר לקהל מה קורה ואיך זה קורה. נסה להיות מדויק ככל האפשר ואל תשאיר מקום לבלבול. שאל את עצמך: האם הקורא מסוגל לדמיין בדיוק את מה שאתה מעוניין להעביר בצורה חזותית?

[הצג את הדמות כשהיא מופיעה בפעם הראשונה על המסך. הקפד שהשמות יופיעו באותיות רישיות].

[השם של דמות 1] [O.S. , O.C. , V.O.] או

אחרי שם הדמות, ציין כיצד הדמות מתחילה את השורה שלה:  
ציין **V.O.** אם מדובר ב- **O.C.Voiceover**, עבור מצב שמתרחש מחוץ למצלמה, או **O.S.** עבור מצב שמתרחש מחוץ למסך.

[דיאלוג]

**דיאלוג** מציין טקסט שהדמות שצוינה אומרת אותו.

[הצג את דמות 2 כשהיא מופיעה על המסך בפעם הראשונה. הקפד שהשמות יופיעו באותיות רישיות].

[השם של דמות 2]

[דיאלוג]

[השם של דמות 1]

[דיאלוג]

[השם של דמות 2]

[דיאלוג]

(עוד)

**עוד** מציין שהדיאלוגים של דמות זו ממשיכים בעמוד הבא.

[השם של דמות 2] (המשך)

**המשך** מציין שאותה דמות מהעמוד הקודם ממשיכה לדבר.

[הדיאלוג נמשך...]

[השם של דמות 1]

[דיאלוג]

**השלבה:**

השתמש ב"**מעבר**" בין שתי סצינות. ניתן להשתמש במעבר בכל עת בתוך התסריט ועם סוגים אחרים של מעברים. השימוש ב"השלבה" בדוגמה זו מיועד לציין פרק זמן ארוך שחלף. לעתים תכופות נעשה שימוש גם במעברים אחרים, כגון 'חיתוך' או 'חיתוך מהיר'.

חוף/פנים. חוף/פנים. — חוף/פנים.

[תיאור של סצינה 2]

[השם של דמות 2]

[דיאלוג]

[השם של דמות 1]

[דיאלוג]

[השם של דמות 2]

[דיאלוג]

[השם של דמות 1]

[דיאלוג]

היעלמות הדרגתית.

סיום זה של היעלמות הדרגתית הוא מוסכמה מקובלת לציון סיוף התסריט.

## מבנה התסריט

מבנה התסריט הינו הדבר החשוב ביותר בסרט. עם מבנה התסריט – הסיפור בנוי היטב, תמיד אפשר יהיה לשנות סצנות, לקצר דיאלוג, להכניס ולהוציא דמויות (דברים המהווים חלק בלתי נפרד מכתובת התסריט) ועדיין לשמור על הסרט.

התסריט בנוי משלושה חלקים: התחלה, אמצע וסוף. עוד ביוון העתיקה קבע אחד הפילוסופים הידועים כי סיפור הוא יחידה שיש לה התחלה, אמצע וסוף. "ההתחלה" היא מה שאינו בא בהכרח אחרי משהוא אחר, אבל מה שאחריו טבעי שיתקיים. הסוף הוא להיפך – מה שמטבעו קיים אחרי משהוא אחר בהכרח אבל אחריו אין שום דבר. האמצע הוא מה שבא אחרי דבר אחר וגם אחריו בא דבר אחר. כל סיפור מתחיל בהתחלה שלו. לפני התחלת הסיפור אין סיפור. הדבר נכון גם לגבי הסוף. כל סיפור מסתיים בסוף שלו, ואין סיפור אחרי הסוף. האמצע, כמובן, הוא החלק המחבר את תחילת הסיפור עם סופו. אך היום אפשר להרחיב מעט את החלוקה הבסיסית לשלוש ולהוסיף עליה עוד שני חלקים קצרים – פתיחה שלפני ההתחלה, וסיום שאחרי הסוף.

פתיחה ----- התחלה ----- אמצע ----- סוף ----- סיום

## המאורע המחולל

מהי אותה נקודת התחלה שלפניה אין סיפור, וממנה והלאה יש סיפור? מהי אותה

נקודה שמתחילה את הסיפור?

נקודת ההתחלה של הסיפור היא בד"כ אירוע או מאורע הנכפה על הדמות המרכזית

וגורם לה לשינוי המכריח אותה לצאת לפעולה או למאבק.

הסיפור מתחיל בנקודה זו. זהו "המאורע המחולל" שכן המאורע הזה הוא האירוע

המחולל את סיפור הסרט. נשאלת השאלה מדוע אם הסיפור מתחיל באותו "אירוע

מחולל" ואם לפניו אין סיפור, מדוע לא להתחיל את הסיפור ישר בתחילת הסרט?

התשובה לכך היא כדי שהצופה יבין מי היא הדמות שעוברת את אותו "אירוע מחולל",

באיזה עולם היא חיה. לשם כך צריך פתיחה שמתארת בד"כ בקיצור רב את מצב העניינים שבתוכו מתרחש האירוע המחולל שמשנה את סדרי העולם של הדמות

המרכזית. הפתיחה היא החלק הקצר שבין התחלת הסרט והאירוע המחולל שמהווה את התחלת הסיפור.

### נקודת המפנה

החלוקה לשלוש מערכות – התחלה אמצע וסוף איננה שרירותית. לא לוקחים סרט,

מודדים אותו ומחלקים לשלוש. יש הבדל מהותי וברור בין החלקים. בסוף כל חלק

מתרחש דבר מה בעלילה המשנה את הסיפור מקצה אל קצה, ומוליך אותו לכיוון אחר.

או אז לכאורה מתחיל סיפור חדש. שינוי זה נקרא נקודת המפנה. זוהי נקודת מעבר מחלק אחד של הסיפור לחלק שני שלו, ממערכה אחת לשנייה. לפיכך במבנה קלאסי יש שתי נקודות מפנה המחברות בין שלוש המערכות. נקודות מפנה צריכות לנבוע מהעלילה ולא להיות שרירותיות. ההבדל בין האירוע המחולל ובין נקודות המפנה הוא שהאירוע המחולל יכול להיות מקרי, לא צפוי וללא קשר ישיר לעלילה.

היוונים קראו לו "דאוס אקס מאכינה" שפירושו של דבר "האל מן המכונה". מקור שם הוא מהמחזות היוונים העתיקים שבהם הכותבים היו פותרים בעיות עלילתיות

בהופעה פתאומית של אחד האלים היוצא מהמכונה והורג את אחד הגיבורים וע"י כך

משנה את כיוון המחזה. סרט קולנוע מכיל רק "דאוס אקס מאכינה" אחד. זהו המאורע המחולל. מעצם הגדרתו הוא קורה פתאום. הוא יוצא דופן והוא משנה את חייה של הדמות המרכזית. נקודות

המפנה חייבות לנבוע ממהלך הסיפור או אופיין של הדמויות.

התסריט יותר מעניין כאשר ה"דאוס אקס מאכינה" מכניס את הגיבור לצרות מאשר מוציא אותו מהן.

מה יש בהתחלה, מה קורה באמצע ומהו הסוף? ההתחלה אמורה לספר לצופים איך חייה של הדמות הראשית משתנים כתוצאה מ"המאורע המחולל" שקרה לה, איך המאורע הזה מאלץ אותה להגיב ולצאת לפעולה, ואת צעדיה הראשונים במאבק נגד האויב או הסכנה המאיימים עליה, עד לנקודת

המפנה הראשונה. האמצע מתרכז במאבקה של הדמות הראשית בתהליך, בקשיים, בניסיונות, בשינויים,

בכישלונות, בתהפוכות, בהצלחות – עד לנקודת המפנה הבאה. הסוף מביא את הדמות הראשית למיצוי, ניצחון, הפסד ומסיים את התהליך בהתפתחות הדמות כתוצאה מהמאבק, שינויים. הסוף מביא את הסרט אל סופו, אל השיא, אל העימות האחרון, אל הניצחון, הפסד, פתרון ואל הסיום.

בד"כ נהוג לחשוב שהשיא של הסרט הוא העימות האחרון שבין הדמות הראשית ובין אויבו הראשי, שבו הטוב מביס את הרע או מובס על ידו, ומנצח או מפסיד במערכה

כולה. אבל אולי שיא חשוב יותר הוא הרגע לקראת סוף הסרט שבו הגיבור נקרא להכריע בין שתי אפשרויות או שתי דרכים שהוא נקרע ביניהן, בין שני רגשות עזים וסותרים שהוא נתון בהם, בין שתי האופציות שהשאלה המרכזית שבסרט מעמידה אותו בפניהן. לעיתים קרובות בחירתו של הגיבור ברגע זה מלמדת אותנו על השינוי שחל בו שכן ברור

ענה כי אילו היה עומד מול אותה דילמה בתחילת הסרט, היה בוחר אחרת מאשר בחירתו המקורית.

מיד לאחר רגע זה שבו הגיבור הכריע בין שתי האפשרויות, שמהווה מעין שיא בסרט, הגיבור מתייצב מול אויבו ומנצח או מובס על ידו. ניצחון (ובד"כ בסרטים בכלל והאמריקאים בפרט זהו ניצחון) מביא גם לפתרון. הסיום הוא החלק הקצר שבין סוף הסיפור ופתרונו לבין סוף הסרט.

**תיאור סכמתי למבנה קלאסי: מחושב לפי סרט שאורכו 100 דקות:**

המאורע המחולל יתרחש בסביבות הדקה ה – 12

נקודת המפנה הראשונה תגיע בערך בדקה ה – 30 (סוף ההתחלה)

נקודת המפנה השנייה תחול באזור הדקה ה – 75 (סוף האמצע)

השיא יגיע לקראת הדקה ה – 90 ומיד אחריו

העימות האחרון והפתרון בסביבות דקה – 95

סיום הסרט. חוק "ההתחלה אמצע וסוף" החל על מבנה הסרט כולו, חל גם על יחידות קטנות

בתסריט כגון סצנות או משפטים שגם בהם צריך לפי אותם חוקים והגיון – התחלה אמצע וסוף

## **השלבים בכתיבת תסריט:**

1. רעיון

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. 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.

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?

4. דראפט 1 - לאחר שסדר הסצנות נקבע כותבים כל סצנה עם תיאורים ודיאלוגים.
5. הדראפטים הבאים - שיפוץ הכתיבה הפנימית של הסצנות. עם הכתיבה של התסריט השלם סדר הסצנות משתנה.

## תרגילי תסריטאות

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?

## 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.
- דיאלוג: כתוב דיאלוג בין שני אנשים, המשקף אינטימיות ביניהם, דרך מספר משפטי מפתח

# פרק ה' - הקולנוע

## לשחקן מתחיל - מול מצלמה (קולנוע)

קולנוע הוא תחום אמנות העוסק בצילום ועריכה של קטעי תנועה וצליל המשולבים יחדיו ליצירה אחת - סרט קולנוע. מקור המילה קולנוע בעברית צמד המילים קול ותנועה.

קולנוע היא גם מערכת תרבותית, במסגרתה נוצרים אלפי סרטים הנצפים על ידי מיליונים ברחבי העולם. על אף היות של אמנות הקולנוע החדשה מבין שבע האומנויות, סרטים הם, כפי הנראה, המצרך האומנותי הפופולרי ביותר. הטכנולוגיה שקדמה לקולנוע והציגה יצירות מצולמות של קטעי תנועה, אך ללא צליל - נקראה ראינוע.

אמנות הקולנוע מתחלקת לענפים רבים ומגוונים והיא כוללת בין השאר את תחומי הבימוי, משחק, תסריטאות, צילום, עיצוב תפאורות סאונד, הפקה ועוד. בנוסף לחלוקה זו קיימים בקולנוע, כתחום, סוגות רבות וביניהן דרמה, קומדיה, מתח, אימה, פעולה, סרט מוזיקלי, סרטים דוקומנטריים ועוד.

**תסריטאי** - הוא אותו אדם הכותב את הסרט בפורמט מסוים. התסריט, שהוא בעצם הסיפור הקולנועי. התסריט מבוסס על: עלילה מבנה התסריט (נוסחה, מקצב), דיאלוג (העגה של הדמות) התסריט עובר תהליכים רבים של שכתוב על לגרסה שתתקבל.

**במאי** - האחראי האומנותי לסרט, אחראי על תכנון אופי ומראה הסרט לפני הצילומים, על הצילום והמשחק בזמן הצילומים, ועל העבודה עם העורך לאחר הצילומים. הבמאי מקשר בין התסריט לבין הסרט. הבמאי, אמור לראות לנגד עיניו את התוצאה הסופית והוא אמור להביא לידי מימוש את המראה הזה, דרכו למימוש זה מכונה "בימוי".

**מפיק** - ניהול ההפקה הוא מעשה מורכב ודומה מאוד במרכיביו לניהול פרויקט במפעל. על המפיק מוטלת אחריות גדולה של ניהול ההפקה מהשלבים הראשונים ועד לשלביה האחרונים. ניהול טוב משמעותו: 1. סדר וארגון 2. תכנון דקדקני של כל הפריטים הנובעים מצורכי ההפקה. 3. עמידה מדויקת בלוחות זמנים ובתקציב.

**צלם** - תפקיד הצלם להפעיל את המצלמה, לתרגם את התסריט למונחים של צורה, צבע וסגנון, לבקר באתרי צילום אפשריים, לעזור לבמאי בהכנת השוטינג סקריפט ולהכין תוכנית תאורה לפי הסצנות המצטלמות, לבדוק את ציוד הצילום והתאורה. ולנהל את צוות צילום והתאורה.

**תאורן** - האחראי על התאורה (דו' הצבת הפנסים) בסט, כפוף לצלם.

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

**עורך** - תפקיד העורך לקחת את החומרים המצולמים, להעבירם למכשיר העריכה (בד"כ הם נלכדים למחשב) ולהרכיב מהם את הסרט הסופי. העורך דואג למעברים וחיתוכים (קאטים) בין השוטמים (החומרים המצולמים). קובע את הקצב של הסרט, ובעצם מעצב מהחומרים המצולמים את הסרט בגרסתו הסופית.

## **תהליך יצירתו של סרט קולנוע כולל את השלבים הבאים:**

**פיתוח:** בחירת נושא לסרט ופיתוחו לידי תסריט המאפשר את צילום הסרט.

**קדם-ייצור (pre-production):** הכנות לקראת צילום הסרט: ליהוק- גיוס השחקנים, גיוס צוות הצילום, בחירת אתרי צילום והכנתם ע"י צוות הצילום התאורה, והארט – (תפאורה), הכנת השוטינג סקריפט - תכנית הצילומים.

**צילום:** צילום כל הסצנות המרכיבות את הסרט.

**פוסט-פרודקשן (post-production):** עריכה של הסרט, שילוב מוזיקה ואפקטים קוליים בפסקול, הוספת כתוביות פתיחה וכתוביות סיום, יצירת המוצר המוגמר - הסרט.

**הפצה:** הקרנת הסרט בפני מפיצים פוטנציאליים, לשם הפצתו לבתי הקולנוע.

## **ישנם סוגים שונים של סרטים:**

**סרט עלילתי** – הוא סרט שמטרתו לספר סיפור- תסריט, שישוחק על ידי שחקנים. סרט עלילתי כולל את תחומי הבימוי, משחק, תסריטאות, צילום, עיצוב תפאורות סאונד, הפקה ועוד.

**סרט תיעודי**- נקרא גם סרט תעודה או סרט דוקומנטרי הוא סרט שמטרתו לתעד את המציאות. ישנם סוגים שונים של סרטים דוק מנטרים דו' היסטוריים, טבע, ועוד. בסרט תיעודי נעשה לרוב תחקיר מקדים על נושא הסרט, ראיונות, ושימוש בחומרי ארכיון.

**סרט אנימציה** – סרט עלילתי מצויר. סרט אנימציה מצריך תהליך שבו כל תמונה בסרט מופקת בנפרד, אם באמצעות מחשב, צילום של תמונה מצוירת, או באמצעות צילום סדרת שינויים למודל פיזי. כשכל התמונות מצורפות ביחד, במהירות של לפחות 24 תמונות בשנייה, נוצרת אשליה של תנועה רצופה.

**ז'אנר genre** – בעברית: **סוגה:** קבוצה סגנונית המכילה מספר רב של סרטים בעלי מכה משותף וקודים אופייניים מבחינה צורנית ותוכנית, למשל: מערבון, מלודרמה, מדע-בדיוני, אימה וכו'.

## **תסריט**

תסריט הוא מתווה להפקת סרט קולנוע המתאר את ההתרחשויות במהלך על פי סדרן. תסריט יכול להסתמך על סיפור שהומצא על ידי תסריטאי או על יצירה קיימת כמו רומן, מחזה או סיפור קצר.

**שלבי התסריט - כל תסריט עובר בדרך כלל מספר שלבים בדרכו לשמש בהפקת סרט:**

**סינופסיס:** תיאור קצר של ההתרחשות בסרט כולו.

**טריטמנט:** מתווה ארוך יותר ומחולק לסצנות של ההתרחשות בסרט, הטריטמנט הוא תסריט ללא דיאלוגים אך עם הרחבה בנוגע לאופיין ורקען של הדמויות.

**תסריט:** התסריט המלא. יכלול דיאלוגים תיאור הפעולות ולוקיישנים.

## **מבנה התסריט :**

**אקספוזיציה – exposition** ממוקמת בחלקו הראשון של הסרט ובאה לספק אינפורמציה בסיסית כדי שהצופים יוכלו "להיכנס" לסרט. שלושת המרכיבים העיקריים שאקספוזיציה תספק בדרך כלל הם: זמן, מקום ותיאור דמויות.

**אירוע מחולל -** עוד בשלב האקספוזיציה או זמן קצר אחריה, מוצגת בפני הגיבור הבעיה העיקרית שעמה יתמודד לאורך הסרט כולו. בדרך כלל, הבעיה היא מטרה מסוימת או דבר מסוים שהגיבור חפץ להשיג.

**רצון - מוטיבציה - MOTIVATION -** שאיפה או מטרה של הגיבור אותה הוא מנסה להשיג במהלך הסרט. נהוגה חלוקה לרצון גלוי - (חיצוני) רצון סמוי (פנימי).

**מכשול, מעצור –** הדבר המונע מן הגיבור לממש את רצונו. כמו ברצון מכשול יכול להיות גלוי וסמוי. המכשול יכול להיות פנימי וחיצוני אדם או חפץ.

**נקודת שיא –** שיאה של ההסתבכות הרגע הדרמטי ביותר בסרט, המותח ביותר – השיא. זהו העימות הגורלי של הגיבור שלאחריו בא הפתרון לבעיה וההסתבכות מגיעה לסופה.

**התרה –** שלב זה בא אחרי השיא ומטרתו לתאר את מצבו של הגיבור וגיבורי המשנה אחרי שיא הסיפור. האופן בו הקונפליקט נפתר, מתרחש לקראת סיום הסרט. בדרך כלל מלווה בשינוי או בתובנה של הפרוטגוניסט (הגיבור). לעיתים הסדר שב על כנו, למשל גיבור חוזר לקהילתו עטור תהילה, או גיבור מערבון יוצא לערבה להרפתקאות נוספות.

## **הסיפור והנראטיב הקולנועי:**

**עלילה –** מכלול האירועים המוצגים ישירות לצופה, כולל יחסיהם הסיבתיים, הסדר הכרונולוגי שלהם, אורכם, תדירותם ומיקומם המרחבי.

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

**דיאלוג** – חילופי דברים בין דמויות שונות. מכיוון שקונפליקט בנוי שני צדדים הדיאלוג בנוי כמו משחק פינג פונג בין שני גורמים (שתי דמויות ויותר).

**Flashback** – שינוי בסדר העלילתי, בו העלילה נעה לאחור (בזמן) ומציגה אירועים שהתרחשו מוקדם מאלה שכבר הוצגו.

## **הדמות הקולנועית**

**דמויות** - הנפשות הפועלות במהלך סרט ומניעות את העלילה. לעיתים מבוסס על

**אדם אמיתי** (דמות ריאליסטית) ולעיתים המצאה של הכותב (דמות בדיונית).

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

**פרוטגוניסט** - הגיבור – הדמות העוברת את השינוי במהלך הסרט. הקונפליקט שלו מוביל את הסרט ופתרונו מביא לסיום הסרט לאחר שהוא עובר שינוי רגשי.

**אנטגוניסט** – הדמות שגורמת לקונפליקט מול הפרוטגוניסט (הגיבור). בניית הדמות כיריב (למען עימות מעניין – כדאי שיהיה יריב ראוי מול הגיבור)

**ליהוק** – תהליך בחירת השחקנים לסרט. בתהליך מותאמים השחקנים לדמויות, התהליך נערך על ידי מלהקת ובמאי.

## **צילום ותאורה :**

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

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

יחידות הצילום:

**פריים**: מסגרת התמונה. כל מה שרואים על המסך.

**Shot** שוט: צילום רציף אחד. המרכיב הבסיסי בשפה הקולנועית.

**Scene** סצנה: התרחשות עלילתית הנערכת בחלל ובזמן אחד.

## **תנועות מצלמה :**

**חצובה – מתקן אשר עליו מרכיבים את המצלמה כדי שתהיה יציבה.**

**פאן (Pan (Right/Left) - תנועת המצלמה הנייחת, הנעה על צירה האופקי. גוף המצלמה נע לכיוון ימין או שמאל, וכך נוצר אפקט של סריקה אופקית.**

**טילט (Tilt (Down/up) - תנועת המצלמה הנייחת, הנעה על צירה האנכי. גוף המצלמה נע מעלה ומטה. תנועה זו יוצרת אפקט של סריקה אנכית.**

**דולי (Dolly (in-out-right-left) –הנעת המצלמה על מנשא עם גלגלים, באופן חופשי על פני הקרקע. שימוש נפוץ בדולי פנימה אל תוך עומק הפריים לעומת דולי אחורה בה המצלמה נעה אחורה וחושפת פרטים נוספים. יתכן גם דולי מעגלי, וייצוב התנועה על ידי שימוש במסילות.**

**Steady cam - מצלמה הנישאת ע"י הצלם, ומיוצבת על ידי מערכת של ג'ירוסקופים. האפקט דומה לדולי, אך אינו מחייב שימוש במסילה.**

**תנועתCranes - תנועה שבמהלכה מוצבת המצלמה מעל לקרקע והיא מונעת באוויר – למעלה – למטה, פנימה-החוצה, לצדדים - בדרך כלל באמצעות מנוף.**

**Hand-He Camera - תנועת מצלמה בה מפעיל המצלמה נושא אותה, באמצעות החזקתה ביד, על הכתף או בכל דרך אחרת. לקבלת תמונה יציבה ניתן להשתמש ב steady cam.**

**זום Zoom in/out- תנועת עדשה, היכולה לקרב ולהגדיל אובייקט וההפך מבלי להניע את המצלמה.**

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

**מיזנסצנה - העמדה של כל מה שקיים בסצנה, ארגון התנועות והמרכיבים החזותיים במרחב של הפריים.**

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

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

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

**חזית (FOREGROUND) – קדמת הפריים, החלק הקרוב של הפריים. היחס בינו לבין הרקע. יוצר הרגשה של עומק.**

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

**תאורה:**

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

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

תאורה ניגודית / קונטרסטית : תאורה אשר יוצרת ניגוד חריף בין אזורים מוארים וחשוכים בשוט, עם צללים עמוקים ורבים.

**Three Point Lighting**, תאורת שלוש הנקודות: מערך מקורות-תאורה, שגורם להארת הסצנה באופן אופטימלי. האור מגיח משלושה כיוונים:

ממקור אור עיקרי, חזיתי בהיר (Key Light), ממקור אור המאזן (Fill Light) ומאחורי האובייקט המצולם (Backlighting):

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

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

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

עריכה -חיבור חומר הגלם לכדי סרט.

סוגי עריכה:

עריכה אנליטית/ קלאסית (המשכית): -editing analytic- העריכה הרגילה, "הנורמלית", הסצנה מפורקת מן הכלל אל הפרט החל מלונג שוט של הסיטואציה וכלה בקלז אפים של הדמויות, עריכה בלתי מובחנת, התומכת בפעולה נרטיבית (עלילתית) ברורה והמשכית (שאינה נקטעת).

עריכה צולבת/ מקבילה PARALLEL ACTION: עריכה שבה מופיעים לסירוגין שוטים השייכים לשני קווי-פעולה לשתי סצנות שונות או יותר, ומתרחשים במקומות שונים, בדרך-כלל בו-זמנית. דבר המדגיש את הקשר, המתח או הניגוד ביניהן.

מונטאז' / עריכה סינטטית MONTAGE - הנו עיצוב של רצפי צילום באופן אסוציאטיבי ומכליל, על מנת להביע רעיון מופשט. יצירת משמעויות בעזרת צירופי שוטים מנותקים בזמן ובחלל באמצעות העריכה. עריכה מובחנת. דוגמאות:

א. להראות פעולה) שוב ושוב מזוויות שונות כדי להדגיש את חשיבות הפעולה, יש כאן התעלמות מהזמן האמיתי כי המונטאז' מותח רגע ייחודי.

ב. חיבור חוזר ונשנה של שוטים בעלי תכונות מנוגדות (בהיר/ ככה, רחוק/ קרוב וכדומה), הדבר גורם לאפקט חזק על הצופה.

ג. חיבור שוטים באופן שיוצר אמירה, למשל שוט של כבשים הולכות מהר קאט להרבה אנשים הולכים מהר לעבודה, יש כאן ביקורת חברתית.

המשכיות – CONTINUITY – הרצף ההגיוני והוויזואלי בחיבור העריכתי של הדברים. על המשכיות יש להקפיד בזמן הצילומים ובזמן העריכה

סוגי מעברים בין שוטים:

**Cut:** מעבר מידי בין שני שוטים. מדובר במעבר הכי פשוט בין שני שוטים.

**Dissolve:** שוט המתחלף בשוט אחר באופן הדרגתי, כלומר שוט אחד הופך להיות שקוף עד להיעלמות והשוט השני הופך להיות גלוי עד להופעה מלאה.

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

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

ג'אמפ קאט - חיתוך קופצני. מעבר פתאומי בין שני שוטים. נגרם בד"כ מעריכה של שוטים

שלא שמרו על 45 מעלות מרחק או שעברו את קו ה-180 הדמיוני.

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

סאונד

**הסאונדמן:** טכנאי הקול אחראי לנטרול הרעשים בסט הצילום, לעיבוד ההקלטות ולבחירת המיקרופונים שישמשו להקלטת הסרט.

**עיצוב פס הקול:** מכין את פס הקול של הסרט המורכב

1. ערוץ הדיבור – ערוץ הקול בו שומעים את הדיאלוג של הסרט.

2. ערוץ רחשי רקע + אפקטים – ערוץ הקול בו מושמעים קולות המוסיפים למציאות של הסרט.

3. ערוץ המוזיקה – ערוץ הקול בו מושמעת מנגינה.

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

**סאונד חיצוני, נון דיאגנטי Non-Diegetic Sound:** סאונד שמקורו מחוץ לעולם הבדיוני של הסרט. לדוג': מוסיקת אווירה, קריינות.

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

**לוקיישן** – אתר הצילומים של הסצנה המצולמת. (פנים או חוץ)

**סט** – החלל הספציפי שבו מתקיימים הצילומים.

**אולפן** – אתר צילומים מקצועי שניתן להתאימו לכל צילום (כמעט), באמצעות תפאורה

**ארט** – עיצוב אומנותי של הסרט על כל חלקיו.

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

**ארט דיירקטור** – מנהל מחלקת התפאורה. אחראי על העיצוב החזותי של הסרט החל מהתפאורה וכלה בלבוש ואיפור

## **לשחקן מתקדם- מול מצלמה ( קולנוע )**

**שוט Shot** : יחידת צילום רציפה, הפעלה של המצלמה עד הפסקת פעולת הצילום השומרת,

על רציפות החלל והזמן , אין קטיעה. השוט מופיע בסרט המוגמר כיחידה בודדת ברצף של שוטים.

**סיקוונס Sequence**: סדרה של שוטים שחיבורם מייצר יחידה עלילתית ו/או רעיונית אחת.

יחידה זאת לא שומרת בהכרח על רציפות חלל וזמן.

**סצנה Scene** : סדרה של שוטים שחיבורם מייצר יחידה עלילתית השומרת או ליתר דיוק

מייצרת מראית עין של שמירה על רציפות חלל וזמן.

**היחס בין סיקוונס לסצנה**: סצנה היא סוג של סיקוונס, מורכבת מרצף שוטים. אך לא כל

סיקוונס הוא סצנה, לא תמיד נשמרת אחדות החלל והזמן. לכן תמיד יהיה נכון לקרוא ליחידה

הקולנועית סיקוונס. הרעיון של הסיקוונס מכיל בתוכו את הרעיון של הסצנה.

**שוט סיקוונס Sequence Shot** : יחידה עלילתית המצולמת בשוט אחד, סטאטי או

בתנועה, ארוך ורציף. מכיוון שאין קטיעה לשוטים נשמרת אחדות החלל והזמן. שוט סיקוונס

מופיע בעיקר, אך לא בהכרח בקולנוע בעל נטייה "ריאליסטית".

**מרחקי צילום:**

המרחקים נבחרים בהתאם לאופן בו הפריים מכיל אובייקט בעל גודל קבוע אדם.

### מרחקי הצילום הרחוקים:

מטרתם לתת ביטוי לסביבה בה פועלות הדמויות. לעיתים קרובות שוטים במרחקי צילום אלו

מתפקדים כ"שוט מכונן" (Establishing Shot) : שוט שפותח סצנה ומטרתו להציג את מכלול

הדמויות ו/או זירת הפעולה שיוצגו בהמשך בנפרד וממרחקי צילום קרובים יותר.

**Extreme Long Shot** - צילום מרוחק מאוד. האובייקט הקבוע אדם תופס חלק מזערי מהפריים. רווח בז'אנרים שעוסקים באירועים המוניים, היסטוריה, מלחמה, או בז'אנרים שבהם יש חשיבות מרכזית לייצוג הסביבה הטבעית או העירונית, מערבון.

**Long Shot**: צילום מרוחק. טווח של מרחקים שבהם האדם נראה בבירור אך הוא תופס חלק קטן מהפריים. ה - L.S שבו המצלמה קרובה ביותר לאובייקט המצולם נקרא full Shot בגלל שגובהו המלא של האדם המצולם שקול לגובה הפריים. F.S רווח בסרטים שבהם השחקנים עושים שימוש בכל גופם

### מרחקי הצילום הבינוניים:

מרחקים אידיאליים להצגת אינטראקציות בין מספר בני אדם. שוטים אלו נבחרים גם ע"פ תוכנם.

**Medium Long Shot- M.L.S**: צילום בינוני רחוק. מרחק הצילום שבו גובה הפריים מאפשר -להראות אדם מברכיו ועד קצה ראשו. מרחק זה קרוי גם American Shot בגלל שנעשה בו שימוש בקולנוע האמריקאי .

**Medium Shot- M. S** -צילום ממרחק בינוני. מרחק צילום שבו גובה הפריים מאפשר להראות

אדם ממרכז גופו ועד קצה ראשו.

**Medium Close Up M.C.U** - צילום ממרחק בינוני קרוב. מרחק הצילום שבו גובה הפריים -מאפשר להראות אדם מכתפיו ועד קצה ראשו.

### מרחקי הצילום הקרובים:

מטרתם להדגיש אדם או פרט במהלכה של סיטואציה דרמטית, אך לעיתים גם לנתק אותו מסביבתו ולהדגיש בכך את מעמדו הסמלי.

### Close- זוויות

יחסי הגובה בין המצלמה לאובייקט המצולם מייצרים זווית. לזוויות יש משמעויות קונוונציונליות אך חשוב לא להסתמך עליהן אופן אוטומטי. אלא לקבוע את משמעות הזווית ביחס לשאר אמצעי המבע ולסיטואציה הדרמטית/זווית צילום יכולה להיות תלויה

בנק' מבט של דמות בעולם הבדיוני או מנותקת ממנה. בשני המקרים לזווית שבין המצלמה לאובייקט המצולם תהיה משמעות.

זווית בגובה העיניים (Eye Level Angle) : זווית "ניטרלית" שבה המצלמה מייצרת זווית ישרה ביחס לאובייקט בגובה מקביל לעיניו של אדם עומד.

זווית נמוכה (Low Angle) : זווית שבה המצלמה נמוכה יותר מהאובייקט המצולם. ברב המקרים הדבר מייצר העצמה של האובייקט הנראה.

זווית גבוהה (High Angle) : זווית שבה המצלמה גבוהה יותר מהאובייקט המצולם. בדרך כלל הדבר מייצר החלשה של האובייקט המצולם.

זווית ממעוף הציפור (Birds Eye View) : זווית מנק' מבט גבוהה ביותר, אנכית או כמעט אנכית לאובייקט המצולם. כשהיא איננה מנומקת בנק' מבט של דמות, היא מייצרת זווית חריגה ביותר המנתקת את הצופה מנק' המבט ה"אנושית" המזדהה עם הדמות המוצגת בסרט.

במקרים כאלו הזווית תשמש לייצור תחושה של רגע גורלי, מלכוד של הדמות או נק' מבט על-אנושית

זווית עקומה (Oblique Angle) : שוט שצולם כאשר המצלמה מוטה על צידה. בדרך כלל משמש לייצור תחושה של חוסר יציבות או איום. סוגי שוטים, תנועות וזוויות צילום.

## **מבנה נראטיבי:**

אקספוזיציה

קונפליקט, משבר

הסתבכות / מכשולים / מתח

שיא

התרה

סיום

**אקספוזיציה:**

האקספוזיציה היא מהלך הדברים עד לפרוץ המשבר שמחולל את העלילה. האקספוזיציה היא 'מסירת המפתחות': היא מקדמת את פני הצופה הבא לחוות אירוע אמנותי או עלילתי, ומעבירה לו בהדרגה את הנתונים שיהפכו או לשותף בהתרחשות. המידע שמגישה האקספוזיציה, על פי דרכה ובקצב שלה, קובע עוד בטרם החלה העלילה את רישומם של הדברים העומדים להתרחש לעיניו".

**תפקידי האקספוזיציה:**

מכניסה את הצופה לסיפור, לאווירתו ולז'אנר. מראה את מיקום ההתרחשות ואת הזמן והתקופה.

מציגה את הדמויות המרכזיות ע"י מראה חיצוני, לבוש, התנהגות וצורת דיבור. אופי היחסים ע"י התבטאויות ראשונות בין הדמויות. הקונפליקט המוביל למשבר ולהתפתחות העלילה. את המידע הנמסר באקספוזיציה ניתן לסכם ב: מתי, היכן, מי, מה. האקספוזיציה יכולה להיות קצרה או ארוכה, מ"שוט" אחד ועד חצי הסרט... לפעמים הרקע מהכתוביות מהווה כבר חלק מן האקספוזיציה. לעיתים רחוקות האקספוזיציה מופיעה כ"פלאש בק", במהלך הסרט.

### עלילה ראשית ועלילות משנה

יש סרטים שבהם בונה הבמאי, לצד העלילה הראשית, מספר עלילות משנה הקשורות באופן רופף לעלילה הראשית. תפקידן להעשיר את העלילה הראשית, לתרום רקע ו"נפח" להתרחשות העיקרית, ולרוב לתרום גם רבדי משמעות נוספים.

### נקודת תצפית:

איתור נקודות התצפית שמהן מוגש הסרט חשוב ביותר בניתוח הנראטיבי: מנקודת מבטו של מי מוגש הסיפור? האם כולו מוגש מנקודת תצפית של דמות אחת? של היוצר? של מספר דמויות, בתערובת? כאשר יש רק נקודת תצפית אחת, זו של הגיבור, אין "פער ידיעה" בינו וביננו, הצופים. במהלך העלילה מצבו ומצבנו דומים, כביכול. כאשר יש יותר מנקודת תצפית אחת זו של הגיבור, נוצר "פער ידיעה" ביננו, הצופים, לבין הגיבור. הדבר מאפשר יצירת מתח וסיבוכים בעלילה, שנובעים מכך שהגיבור יודע פחות מן הצופים. בקולנוע יש לנושא נקודת התצפית גם השלכות חשובות על אופן הצילום.

### תהליך השתנות:

עלילות קולנועיות רבות מכילות בתוכן "סיפור של השתנות": לאורך העלילה עומד הגיבור בסיטואציות הגורמות לו לשינוי פנימי, ולעיתים האירוע המתואר בסרט הוא נקודת מפנה בחייו, או באופן ההסתכלות שלו על עצמו ועל העולם. לכן, הגיבור בסוף הסרט אחר במובן משמעותי מן הגיבור שפגשנו בראשית הסרט. יש סרטים שבהם "לא קורה שום דבר" פנימי לגיבור ואז לנו, כצופים, בדרך כלל לא קורה שום דבר...

### הנגדה כאמצעי דרמטי

סרטים רבים נוצרת הדרמה ממפגש ועימות בין ניגודים. התנגשות הניגודים יכולה להופיע על רקע גיל, מין, אינטרסים מנוגדים, ניגודים לאומיים, תרבותיים, אידיאולוגיים. המפגש, החיכוך והעימותים בין הניגודים עשוי להביא:

1. להכנעת אחד הצדדים ויתור על עצמיותו.

2. להתרחקות הצדדים ופרידה.

3. להשתנות הדרגתית והשלמה בין הניגודים, עד ליצירת הרמוניה כלשהי.

כאשר סרט שואב את עיקר עוצמתו מהתנגשות בין ניגודים, הדבר ניכר במבנה הנראטיבי, בצילום, בעריכה ובשאר אמצעי המבע הקולנועי.

## פס קול מוזיקלי בקולנוע

לסאונד משמעות חשובה מאוד בסרט. יש חשיבות לתזמון של כניסת הסאונד ויציאתו- נותן עוצמות רגשיות. "סרט לא צריך מוזיקה אלא אם יוכח אחרת"- צריך שתהיה סיבה טובה למוסיקה בסרט (קצב, רגש, מתח וכו'), המוזיקה צריכה לספק ממד נוסף מעבר לממד הוויזואלי.

### בעיות נפוצות שחוזרות על עצמן בסרטי תלמידים:

1. נטייה להכניס לסרט מוזיקה שהם אוהבים (לרב שירים ולהיטים).

2. קושי בוויסות הווליום במהלך הסרט.

3. חוסר הבנת הפרופורציה הנדרשת הן בכמות המוזיקה המוצגת והן בבחירת המיקום של המוזיקה לאורך הסרט.

התלמידים צריכים להבין לשם מה צריך מוזיקה במהלך הסרט: לשאול את עצמם במה המוזיקה תורמת לסיפור/ לאווירה. יש לזכור! לכל בחירה מוזיקלית צריכה להיות סיבה. לאחר שמגדירים את הסיבה ואת הצורך, יש לחשוב מה המוזיקה צריכה לספר. כל יחידת סאונד (Q) אמורה לשרת משהו בסרט.

### באיזה שלב בסרט אמורים לחשוב על המוזיקה?

בסרטים דרמטיים- ניתן לחשוב על המוזיקה כבר משלב התסריט. היא מאוד רלוונטית ומסייעת לחשיבות של הדברים.

בסרטים תיעודיים זה שונה, העבודה היא בשלב מאוחר יותר. רק לאחר שהסרט "מודבק" בעריכה, מתאימים את המוזיקה. הצלילים אמורים לנבוע מתוך המציאות הדוקומנטרית שנוצרת על המסך.

### סיבות לשימוש במוסיקה:

1. לשאוב את הקהל פנימה כמה שיותר, שישקע בתוך הסרט. לעיתים משתמשים בכל "הנשקים הכבדים" כבר בתחילת הסרט, על-מנת למשוך את הקהל. הסאונד משמש תפקיד חשוב בהכנסת הצופים לתוך הסיפור.

2. עניין פסיכולוגי- לעיתים כאשר דמות הגיבור היא בעלת נכות רגשית, הסאונד מספק ממד נוסף לדמות. למשל אם הדמות מאופקת הסאונד יכול להוות השלמה לתיאור מצבה הרגשי של הדמות.

3. טיזר מוזיקלי- המוסיקה מהווה פעמים רבות רמז למה שעומד להתרחש בהמשך העלילה.

4. יצירת תחושה של הזיה/ פנטזיה- הסאונד הדיאגטי והא-דיאגטי מקיימים דיאלוג ביניהם ומתכתבים אחד עם השני. בעזרת הערבוב הזה, יוצרים כלי של מערכת יחסים בין מציאות לדמיון בין עולמות שונים.

5. פסיכו אקוסטיקה- סאונד יכול לדמות תנועה (רכבת חולפת, מכונית מתקרבת). ווליום הולך וגובר והורדת האפקט של ההד, אלו שני טריקים המאפשרים אשליה של תנועה יחד עם תנועת המצלמה או בניגוד אליה. למשל שומעים ברקע כינורות וכאשר הגיבור עולה במעלה המדרגות לבניין, גם הצלילים עולים. לעיתים זוויית נמוכה הולכת טוב עם באס.

### טיפים:

1. יש לוודא שמוזיקה לא מפוזרת מידי. בדרך כלל יש בסרטים 4 צלילים ולא יותר. הסאונד מאוד ממוקד.

2. כשמחפשים מוזיקה, כדאי לחפש משהו קליט ולא גרנדיוזי מידי. צלילים מוגבלים. יש גם מנגינות מתפתחות כגון יצירות קלאסיות. ניתן לחתוך מתוך הקטע האינסטרומנטלי את הקטע הרלוונטי.

3. להיזהר משירים מפורסמים! אנשים "מפליגים" איתם לכל מיני מקומות וחוויות אישיות וכך אנחנו עלולים לאבד את הצופים.

4. להניח את המוזיקה ואז לצפות בסרט מהתחלה ועד הסוף ולהרגיש את הרצף. לא לעבוד רק נקודתית. צריך לראות ולשמוע את הזרימה של הרצף המוזיקלי לאורך כל הסרט.

## הבדלים בין תיאטרון לקולנוע

### מה באמת ההבדלים?

על הבמה אין קאט, אין עוד טייק, אין חלוקה לשוטים – צילום בנפרד של כל משפט, מילה, מחווה, וצירופם זה לזה בשלב יותר מאוחר. על הבמה הכל קורה מההתחלה ועד הסוף, בעבודת צוות מתוזמרת בזמן אמת, עד לפרט האחרון. אין קלזאפ על שפתיים, עיניים, תנועת יד. לא שומעים לחישה באוזן, פעימת לב או נשימה. יש חלל אחד גדול, שהעיניים של הצופה חופשיות לשוטט בו, וצריך להתגבר בקול אנושי על המרחק עד לצופה בשורה האחרונה.

היצירה הקולנועית היא אמנות מסך דו ממדית הנעה בזמן. תיאטרון נע בזמן ובמרחב. קפיצות זמן או מקום דורשות שינויים פיזיים בחלל, והחלל, לעומת זאת, מאפשר תנועה במספר עולמות במקביל. אבל האלמנט הכי בסיסי שמבדיל את התיאטרון מהקולנוע הוא כמובן הדיאלוג ההדדי בין קהל חי, נושם, משתעל ומלחשש, צוחק או לא, מוחא כף או לא, לבין השחקן שלא יכול שלא לשמוע או לחוש בזה.

היצירה הקולנועית עשויה מדימויים, ממראית, מתמונה ויזואלית דו ממדית שהאור מטביע בצלולואיד. בתוך ההמולה שעל סט הצילומים יש לשחקן כך וכך הזדמנויות להגיע לביצוע מדויק, ומספיק שיבצע אותו פעם אחת ויחידה. הדימוי המקובע על סרט הצילום ישוכפל ויוקרן אינספור פעמים, והניסיונות הכושלים ייגנזו.

המשימה של במאי הקולנוע היא לכוון את השחקן אל אותו טייק יחיד. יש מי שתובע חזרות מפרכות, יש מי שמעדיף אלתור חי, שחקנים מנוסים או שחקנים לא מקצועיים, שיחות עומק או התנסות בשטח, כל במאי והדרך שלו, אבל בשורה התחתונה – לסרט ייבחר בסופו של דבר רק טייק אחד מכל שוט. אם לסכם במילה אחת, הפעולה שבבסיס אמנות הקולנוע היא ההטבעה. הקיבוע.

בתיאטרון הפעולה היא הפוכה. נקודת המוצא היא המילה הכתובה. המילה הכתובה, המוטבעת, היא מקור בלתי נדלה לפרשנות בכל אספקט, וגם בסיום החזרות השחקן ימשיך לחקור אותה ולהפוך בה שוב ושוב, וכל פעם יפיח בה חיים מחדש ויחולל משהו שונה בקרב מי שמשחק לצדו, וגם הוא יגיב בגוון ובעוצמה משתנים. הדמות ממשיכה להיבנות ולהשתנות, פנימה והחוצה, עד ההצגה האחרונה."

## פרק ו' - ההפקה

### אומנות - בסיסי להפקה

מטינה - הצגה יומית.

קופר ודיקציה - שיתוף פעולה בהפקה בין גופים תיאטראליים.

כניסת אומנים - הכניסה בבניין התיאטרון המיועדת להפקה ולא לשחקנים.

מנהל אדמיניסטרטיבי-בעל החלטה בנושאים הקשורים לשיקולים כלכליים, תקציבים וגיוס כספים.

מנהל אומנותי - בעל החלטה בנושאים הקשורים בשיקולים אמנותיים.

אירוניה דרמטית - פער בין המציאות העלילתית לבין הבנת הדמות את המציאות. עיוורון הדמות למצבה בשעה שהקהל יודע.

שחקן אופי - שחקן היכול לשרטט דמויות שונות ומורכבות באופן עמוק.

בימוי תקופתי - נאמנות הבימוי לתקופה בה מתרחש המחזה.

מפרט טכני - נתונים טכניים של המופע שהם הכרחיים לקיומו.

כראורוגרף - מעצב ומביים את תנועת הרקדנים.

בסיס - שכבת מייק אפ או אחיד שעליו מתחילה עבודת האיפור.

דלת סתרים - דלת ברצפת הבמה להעלאת והורדת שחקנים ותפאורות.

אודישן-בחינת קבלה.

מסך אחורי- מסך בקצה הבמה שחור או מצויר.

מסך בית-מסך קדמי בין הקהל לבמה.

אריה - חיבור שיר באופרה או אורטוריה , שירת יחיד.

דואט- יצירה מוזיקלית המיועדת לביצוע על ידי שני מוזיקאים, שירת שניים.

אופרה- תיאטרון בה התוכן דרמטי מועבר בשלמותו או ברובו במוזיקה ושירה.

מקור אופרה-התחילה באיטליה לפני כ - 400 שנה.

ליברית-שם כולל לטקסט של יצירה מוזיקלית ווקאלית בימתית כמו אופרה, אופרטה, או מחזמר.

פיט- אזור שקוע לפני הבמה שבו יושבים התזמורת והמנצח.

פרטיטורה- המוזיקה הכוללת של כל התזמורת והזמרים תווים לשימוש המנצח.

קול גבוה של הבנות- סופרן, מצו סופרן, לאט.

קול נמוך של הבנים-טנור, בריטון, בס.

השתחוויה- עמידת קהל כאות כבוד ליוצרים.

קרדיטים בתכניה-שמות המשתתפים ותפקידיהם כפי שמופיעים בתכניה.

קריזה לשחקנים- כריזה לבמה, האזנה או צפייה של הבמה.

ווקר- אדם שתפקידו לקרוא לקבוצות ולמופיעים לעלות לבמה.

קריאה לקהל-צלצולים, כריזה לקהל, עמעום אורות.

גובו- שבלונה הנתלית על הפנס הנותנת צורות בתיאורה.

פולו ספוט-תאורה העוקבת אחרי ההתרחשות.

סימוני במה עם ג'פה- סימונים על הבמה עם סלוטייפ מיוחד הנותנים מיקומים של תפאורה כך שיוארו כמתוכנן.

פילטר- שקף ששמים על מסגרת הפנס כדי לתת צבע, צלופן עמיד.

צוג/צוגים- מוטות ארוכים עליהם תולים תאורה ותפאורה חשמליים או ידניים.

קיאויים תאורה-ציון מקומות במהלך המופע שבהן התפאורה משתנה.

ספישל- תאורה בה חלק מהבמה או מההתרחשות מואר.

שטיפה- תאורה, בה הבמה מוארת היטב.

שלבי תאורה-פגישת במאי תאורן, הגשת תכנית תאורה, הקמה כיוונים לקראת מופע.

תיאטרון מסוגנן- תיאטרון לא ריאליסטי.

תיאטרון ריאליסטי- תיאטרון המחקה מציאות.

אחדות זמן ומקום- תנאי לסיטואציה ריאליסטית.

קריקטורה-איור המתאר בן אדם או מצב בצורה מוגזמת תוך הבלטת פרטים ונקודות תורפה.

מערכון- קטע תיאטרלי קצר שלרוב מציג סיטואציה מבדחת.

סטריאוטיפ- הכללה, דימוי בעל אופי מכליל ומוגזם.

תאורת רחובות-תאורה שבאה מהצדדים.

בק לייט- תאורה שבאה מאחור.

טופ לייט- תאורה הבאה מלמטה ולרוב מקדמת הבמה.

פעולה דרמטית- רצון על המנחה את השחקן בסיטואציה.

לשחק זה להגיב- השחקן עובד מבפנים ובעל יכולת להגיב בהתאם לסיטואציה.

עבודה מרגע לרגע- השחקן מחויב להקשיב להיות צמוד לטקסט ולא לעבוד עם החלטות מראש.

תיאטרון שוליים- תיאטרון שלא משתייך לזרם המרכזי. אלטרנטיבי וחדשני.

תיאטרון רפרטוארי- לרוב עם בית ולהקה קבועה. במהלך עונה מציג מחזות מהקלאסיקה ומחזאות מקורית.

פארודיה- יצירה המחקה באופן קומי יצירה או סוג יצירה.

הצגת קניינים- הצגה המיועדת לבעלי תאטראות אילמות.

הצגות הרצה- מופעים המקדימים את הבכורה ואת סיקור ההפקה בביקורת.

חזרות במה- חזרות אחרונות של המופע.

פרמיירה- הצגה ראשונה לרוב חגיגית.

חזרה טרום גנרלית- חזרה לפני החזרה הגנרלית.

חזרה גנרלית- חזרה אחרונה לפני המופע.

שמאל הבמה- הצד השמאלי כשמסתכלים על הבמה.

ימין הבמה- הצד הימיני כשמסתכלים על הבמה.

סנטר סטייג'- אמצע הבמה.

דאון סטייג' - חלק מהבמה שקרוב לקהל.

אפ סטייג'- חלק מהבמה שרחוק מהקהל. נקרא כך מכיוון שהבמות היו יורדות כלפי הקהל.

קיו- מילה או פעולה המשמשים לסימן.

סטטיסט- שחקן בעל תפקיד קטן וללא טקסט.

Under Stady - שחקן הלומד טקסט ואת הבימוי של שחקן אחר.

קרוס- בבימוי חציית שני שחקנים בחלק בבמה.

ספיד ראן- הרצה מהירה של ההצגה עוזרת לחידוד הבימוי והטקסט.

ראן טקסט- הרצת הטקסט בלבד.

ראן- הרצת ההצגה או חלק ממנה במהלך החזרות.

אנסמבל- להקת שחקנים לרוב מלוהקים לתפקידים סביב יוצר או בעל רצון.

קאסט ראשון-הליהוק הראשי לעתים המקורי.

ז'אנר- סוגה, מאפיין, קבוצה או זרם של יצירה אמנותית.

פדוגה- בד שחור צר וארוך התלוי מעל הבמה לרוחב ומיועד להסתרת הבמה ומגדל הבמה.

רגל/רגליים(wing)- יחידת בד צרה וארוכה לרוב שחורה מתקרת הבמה עד למטה ממוקמת בצד ומשמשת לסגירת הבמה ולהסתרה.

מגדל במה- חלל מעל הבמה הזהה לגובה הבמה עצמה.

פודיום- דוכן מוגבה או במה קטנה.

קוליסה- פרגוד, מחצה, יחידה שטוחה מעץ, בד על מסגרת.

השהיית חוסר האמונה- מצב בו הקהל עוזב מאחוריו ספקות.

אינטונציה- הדרך בה נאמרות המלים כדי להבהיר את הכוונה שמאחוריהן.

תמונות(Seane)- תת פרק במחזה.

מערכה-פרק במחזה לרוב בעלת אחדות זמן ומקום.

הוראות בימוי- הנחיות המחזאי בגוף המחזה שאינן נאמרות בטקסט.

רשימת דמויות- רשימה בדפיו הראשונים של המחזאי.

אפילוג-טקסט המסיים מחזה לעתים מסכם או מציג מוסר השכל.

פרולוג- טקסט הפותח מחזה לפני התרחשות דרמטית.

לחשן- אדם שתפקידו להזכיר, ללחוש את הטקסט.

אנטיסיפציה- הקדמת המאוחר למוקדם.

לפסוס- התבלבלת בלשון, עיוות המילה.

בלק/ בלק אאוט- שכחת הטקסט.

אובר אקטינג- משחק מוגזם, מוקצן.

חלטורה- ביצוע מרושל, חובבני, לא מקצועי.

אנטי טייפ קייסט- שחקן המלוהק בניגוד למראהו ולאופייו.

קונוונציה - מנהג על פי מוסכמות

קונספציה-תפיסה בימתית המובילה לקביעת אופי המופע.

קונפליקט- סכסוך, חוסר הסכמה, רצון מול מכשול.

מונודרמה- מחזה לאדם יחיד.

קריאה -מפגש ראשוני בתחילת החזרות שבו נקרא המחזה בלבד.

סאב טקסט- הכוונה מאחורי המלים.

ביט/ביטים- חלוקת המשפטים בטקסט, בהתאם לרצונות ולרגשות ולהענקת משמעות.

פאזזה- שתיקה, הפוגה, הפסקה, עצירה ברצף הדיבור.

רפליקה- יחידת דיבור של דמות במחזה עד שדמות אחרת מדברת.

דיאלוג/דו שיח- שיחה בין שני משתתפים.

מונולוג- קטע הנאמר על ידי שחקן יחיד ללא תלות בשיח עם שחקן נוסף.

טקסט-חומר כתוב.

אסייד- מצב בו הדמות עוזבת את ההתרחשות, שוברת את הקיר הרביעי ופונה אל הקהל.

שבירת הקיר הרביעי- התרחשות על הבמה נעשית מודעת לקיום הקהל.

קיר רביעי-מעין קיר שקוף ודמיוני המפריד בין הקהל לבמה.

קשת פרוסניום- מסגרת קשתית גדולה מקדמת הבמה התוחמת את הבמה.

במה מסתובבת-בה ניתן להציג תפאורות שונות.

מיזנסצנה- עמדת הבימוי.

קאסט- צוות ההצגה בליהוק.

רקויזיט פרופס- אביזר בתיאטרון.

מנהל הצגה- אחראי כל לוחות הזמנים ותיאומים עם ההפקה.

עוזר במאי-מנהל את החזרות ומתעד את הבימוי.

ג'סט- מחווה, תנועת גוף המשלימה את הדיבור.

מימיקה-תנועות והבעות פנים העוזרות לבטא מחשבות ורגשות.

דיקציה-בהירות הדיבור וחיתוכו, היגוי עיצורים.

תיאטרון תנועה- מופע המוגדר בין תיאטרון למחול מתבסס פחות על מילים.

מלביש/ה- אדם שתפקידו לסייע לשחקנים להתלבש או להחליף פרטי לבוש בזמן המופע.

לחישה בימתית- לחישה הנעשית על הבמה כך שהקהל ישמע.

זכויות יוצרים- הגנה שנעשית ליוצר מפני שימוש בלתי מורשה ביצירה.

יחצן/יחצנות/יחסי ציבור- פעילות תקשורת שמטרתה להשפיע על הציבור.

מלודרמה- סגנון תיאטרלי הפונה לרגשות יותר מאשר לתבונה. סיפור דרמטי מלא ביצרים ומכיל אלמנט טרגי.

מניירה/שטיק- מונה ביקורת על גינונים שחוזרים.

## חזון אישי

אדם אחד נעמד מול קיר ריק והחל יורה חיצים, לאחר שנשאל לפרש מעשיו הסביר כי הוא מתאמן בקליעה למטרה. לאיש לא הייתה מטרה רק לאחר שסיים לירות את כל החיצים סימן בקיר ממול את העיגולים והרגיש שעשה די והותר, התעייף וחזר לביתו ללא השגת המטרה.

בחיים שעושים דברים ללא תכלית ועוד להפסיד מכך אין זו חכמה אלא שטות שכל בר דעת היה נמנע ממנה. יש להגיע אל היעד שהצבנו לעצמינו! יש לכבוש את המטרה!

לתומס אדיסון הממציא הנודע, היו אלפי כישלונות ומאבקים במתחריו עד שהצליח לפתח את נורת החשמל. הוא לא תפס את הניסיונות ככישלון אלא כאלפי צעדים קטנים שהובילו אותו אל ההצלחה.

אולי שמתם לב שחברות גדולות כקטנות מציננות בפרסומות את ה די-אן- איי שלהם, הייחודיות של החברה, הבידול שלה ממתחריה, או במילים אחרות בתי העסק מציננים בתהליך השיווק את החזון העסקי של החברה.

ומה אתנו? גם אנחנו שותפים בעסק! עסק החיים... גם לנו יש את היכולת להיות מודעים לעצמינו ולסביבתנו ע"י חזון אישי.

כתיבת החזון האישי נכתבת עבורנו ללא צורך להראות זאת לאיש. החזון יזכיר לנו מה הייחודיות שלנו, מהן המטרות שהצבנו לעצמינו, לאן אנו שואפים. בכל עת שתרגישו מבולבלים החזון יעזור לכם לחזור למסלול.

**דוגמת מבנה לחזון:**

מה מיוחד בי?

---

---

מה הכי גורם לי להנאה?

---

---

במידה והייתה לי האפשרות לבחור מי להיות. הייתי בוחר להיות:

---

---

מה מטרת העל שלי?

---

---

מהן מטרות הביניים שלי?

---

---

מה ה'אני מאמין' החזק שלי?

---

---

מה אני רוצה לתרום מעצמי לאחרים?

---

---

באילו תכונות שמאפיינות אותי ברצוני להשתמש?

---

---

איזה חותם ברצוני להשאיר בעולם?

---

---

מה התכנית שלי ליישום הנ"ל?

---

---

אילו משאבים עליי להשיג לצורך הגשמת מטרותיי?

---

---

בקשותיי מבורא עולם לסיוע כדי להגשים את חזוני?

---

---

אל תפחדו ואל תחששו מכתובת החזון האישי שלכם-

1. מפני שאף אחד לא אמר לראות אותו מלבדכם.

2. מפני שתמיד אפשר לשנות ולשדרג.

3. אם לא עכשיו אימתי?

**תיק הפקה : כיצד בונים תיק הפקה לסרט גמר?**

## **תיק הפקה**

**תוכן עניינים:**

את תיק ההפקה נחלק לשלושה חלקים:

### **1. (קדם הפקה) - Pre-production**

החלק המרכזי והעיקרי של תיק ההפקה, בו מפורטים שלבי ההכנות של כל איש צוות לקראת הצילומים. מומלץ לתכנן מראש את חלוקת הזמן לכל שלב בכדי להימנע ממצב בו מרבית השנה מוקדשת לכתיבת התסריט.

**פרק זה צריך להכיל:**

1. סקירה ספרותית ופילמוגרפית - סגנון הסרט, הגדרת הז'אנר, זיהוי מאפייני הז'אנר וכו'
2. תחקיר - סגנון הסרט, הגדרת הז'אנר, זיהוי מאפייני הז'אנר וכו'
3. השראות ויזואליות - צפייה בסרטים ובתמונות העוזרים לקבוע את השפה החזותית וקצב הסרט.
4. סינופסיס - תיאור של ההתרחשות בסרט : המקום, הדמויות החשובות המשתתפות בסרט, תיאור העלילה. מאיזו נקודת מבט מספור הסרט, מה הבמאי מעוניין להעביר, מהי התובנה אותה יקבל הצופה

5. תקציר - תיאור תמציתי על מה הסרט
6. תחקיר דמות- תמלול סיפור חייו של גיבור הסרט, הכולל את כל תחנות חייו (הילדות בעבר, הווה ועתיד)
7. תחקיר נושא - מידע ממקורות כתובים אודות נושא הסרט
8. תחקיר שטח - ביקור בכל המקומות אותם אנחנו חושבים לצלם. כל המקומות בהם הגיבור מסתובב
9. תסריט סצנות – תיאור לכל סצנה: מהי ההתרחשות בסצנה, מטרתה, הטכניקה הקולנועית והלוקשיין
10. תסריט צילומים סצנות - תיאור לכל סצנה: מהו שוט הפתיחה, שוט סיום וצילומי האווירה הנדרשים
11. ברייק-דאון - סרט מצלמים לפי אילוצים ויעילות ולא לפי הסדר הכרונולוגי של התסריט. בשלב זה (לאחר שהשוטינג מוכן) המפיק קובע את סדר הסצנות לצילום וסדר השוטים בתוך כל סצנה.
12. קול - שיט - זהו למעשה בניית סדר יום הצילומים. הקול שיט צריך לענות על שאלות בסיסיות כמו: באיזה יום מצלמים? היכן? מתי עלי להגיע? מתי מסיימים? ומתי יש הפסקה? בעזרת הקול שיט יש למפיק כלי הערכה אם הצוות עומד בלוח הזמנים המתוכנן או שהשקיעה תגיע לפני שסיימו את הכל.

## 2. (הפקה) - Production

ימי הצילום עצמם. החזיקו חזק - אין הפקה בלי תקלות או שיבושים. וזה מה שאנו רוצים לראות בתיק ההפקה, כל יום צילום (למרות שמאוד עייפים) צריך להסתיים בישיבת צוות מסכמת אשר נותנת משוב על יום הצילום: מה היה טוב? מה צריך לשפר. מטרתה של ישיבה זו היא לבקר את עצמנו על מנת להתמקצע ולמזער את השפעתם של אירועים בלתי מתוכננים.

**טיפ: ככל ששלב ה- pre production יותר מהודק יהיו פחות שיבושים.**

### הפרק צריך להכיל:

1. טכניקת בימוי - אין לעשות שימוש ב"ראשים מדברים" ביותר מארבע דקות מהסרט.
2. בימוי סצנות - על הבמאי לביים לפחות שלוש סצנות - מתוכם לפחות סצנה אחת של התרחשויות / פעולות של הגיבור בסביבת חייו
3. צילום - על הצלם לייצר שוטים מכוננים, שוטים של אוירה, עמידה בחוקי צילום ראיון ושיחה. שימוש בגדלי פריים וזוויות שונות

4. עריכה - אורכה של סצנה לא עולה על 2 דקות

5. עריכה - שימוש במוזיקה לא עולה על 30% מזמן הסרט

**3. Post production** התמודדות עם חומר הגלם, כמה זמן נמשכה העריכה? אילו החלטות התקבלו? וסיכום ההפקה

## תיק הפקה:

(שם הסרט)

סוג הז'אנר

שנה"ל \_\_\_\_\_

דף אנשי צוות

שם מלא	תפקיד בהפקה	סולארי	עיר	איש קשר למקרה חירום ומספר הסלולר
	במאי			
	צלם			
	עורך			

			מפיק	

### דמויות מצולמות

תפקיד בסרט	שם פרטי ומשפחה	סולארי	מקום מגורים	איש קשר למקרה חירום ומספר ליצירת קשר

### מבוא

הקלישאה אומרת שאין הזדמנות שנייה לרושם ראשוני. ובכן, המבוא הכרות ראשונית עם הבוחן, אישית ומקצועית.

את המבוא צריך לכתוב כל אחד מאנשי הצוות, המלצתנו היא לפחות עמוד אחד (זכרו רושם ראשוני).

### במבוא צריך לציין את הדברים הבאים:

1. שם מלא
2. מתי (באיזו כיתה) ומדוע בחרתי מגמה זו על פני שאר המגמות
3. מהו המקצוע שהכי נמשכתי אליו בהפקות (צלם, במאי, עורך מפיק)
4. מהו המקצוע שאני עושה בהפקה הנוכחית
5. במידה והמקצוע שאני נמשך לא תואם את המקצוע בהפקה הנוכחית, לפרט כיצד אתם מרגישים לגבי זה.
6. מה היו שיקולי בבחירת הצוות
7. מה הציפיות שלי מהצוות

8. כיצד אני רואה את עצמי בצוות

9. מה הציפיות שלי מעצמי מבחינה מקצועית

# Pre Production

## תיעוד פגישות צוות

"If it ain't on the page, it ain't on the stage"

זהו פתגם פופולארי שמשמשים בו גם בהפקות הכי גדולות שקיימות ומשמעו מה שהקהל רואה זה מה שרשום בדף, אם זה לא שם, זה לא קיים.

השאיפה מאחורי תיעוד פגישות הצוות הוא לאפשר לבחון לראות את העבודה שאתם משקיעים כל השנה, אם זה לא יהיה מתועד, כיצד הוא ידע זאת?

עלו כל מה שאתם יכולים לעלות על דעתכם אשר יכול להראות את העבודה לאורך השנה:

תיעוד של שיחות הקבוצה ניתוחי סרטים שעשיתם, תחקיר וסיכום פגישות מתועדות.

## מה עשינו?

1. היכרות עם אנשי הצוות

2. תיאום ציפיות בנוגע לתפקידים ולסרט

3. הצעת סרטים שכדאי לנו לראות ביחד, סרטים שיעוררו בנו השראה

4. קביעת רשימת יתרונות שקיימים אצלנו בצוות (מבחינת תרומה לקבוצה)

**החלטות ומשימות לפגישה הבאה שנקבעו במהלך השיחה:**

1. הוחלט שנצפה בשבועות הקרובים במספר סרטים שיכולים לעורר השראה אצל חברי הצוות בנוגע לצילום, לעריכה או לאווירה הכללית.

2. כל אחד מחברי הצוות הציג את תרומתו לסרט, במה הוא טוב בו ויכול לעזור

3. דיברנו על הציפיות שלנו מהסרט, מהצוות ומהתפקיד שלנו. המטרה העיקרית שקבענו לעצמנו היא ליהנות מההליך. הסכמנו גם על גיבוש, עבודת צוות, רצינות, אחריות וזריזות (לא לעכב ולא לדחות הכול לרגע האחרון)

**שלב ראשון -סקירה ספרותית ופילמוגרפית**

**הנחיות חובה:**

1. סקירה ספרותית ופילמוגרפית אחת לכל הצוות בהיקף מנמלי של לפחות ארבעה עמודים .
2. אין צורך בכללי כתיבה אקדמית.
3. לפחות 3 אזכורים פילמוגרפיים של סרטים בולטים/משמעותיים בז'אנר ואת השפעתם
4. על כל איש צוות להתייחס במידת האפשר לשלושת שלבי ההפקה (pre production , production, post production) על פי תפקידו בסרט (צילום, בימוי, עריכה והפקה) ולציין את ההכנות הדרושות בכל שלב.
5. סקירה קצרה על סגנון הסרט, הגדרת הז'אנר, זיהוי מאפייני הז'אנר וכו'

### **הסבר מורחב:**

לקולנוע יש היסטוריה ארוכה עם ייצוגים, כללים וקונבנציות המתאימות לכל ז'אנר, למשל לא היינו מצפים מקומדיה שתהיה בתאורה (ובתכנים) חשוכים כמו שלא היינו מצפים מסרט אקשן קצבי שילאה אותנו בשוטים ארוכים וקצב עריכה איטי.

הסקירה הספרותית היא למעשה הכרות מעמיקה ראשונה של הצוות עם סוגת הסרט וזיהוי תכונות משותפות החוזרות על עצמן בשני מסלולים מרכזיים:

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

### **הערה:**

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

### **תחקיר והשראות ויזואליות:**

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

הנמשל של אנקדוטה זו היא שלמרות שראיתם לפחות מאות סרטים, קחו בחשבון שאינכם יודעים הכל בנושא.

קולנוע הוא רגש ואם לא תתכוננו נכון, , כיצד תדעו לצלם קנאה וכיצד עורכים פחד? שלב התחקיר הוא השלב בראשון לאחר שהתסריט מוכן. עליכם לקבוע את סגנון ואופי הסרט, לבחור ז'אנר

ולחקור מה מאפייני הז'אנר (למשל בדרמה הקצב הפנימי של הסרט יותר איטי מאשר בסרט אקשן).

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

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

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

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

## **סינופסיס:**

**כללים מנחים לכתיבת סינופסיס :**

1. עד עמוד אחד
2. תיאור של ההתרחשות בסרט : המקום, הדמויות החשובות המשתתפות בסרט, תיאור העלילה,
3. יש לכתוב רציונל מלא על שפת הסרט באיזה ז'אנר דווקא, הוא מה הקונפליקט המרכזי והתהליך אחריו עוקבים.
4. יש לציין של מי נקודת המבט בסרט.

רעיון ללוקיישן	מה שומעים? קריינות/דיאלוג/ ההתרחשות	מטרת הסצנה	מה רואים? - תיאור הסיטואציה/אירוע - מי המצולמים והיכן	מספר סצנה
				1
				2
				3
				4
				5
				6
				7
				8
				9

## סיור לוקיישנים:

הסבר כללי:

סיור לוקיישן (או בשמו העברי סיור אתרי צילום) הוא שלב מפתח בתהליך ההפקה. זוהי לא רק החלטה היכן הסרט יצולם, אלא מרכיב העוזר לנו להעביר מידע על הדמות ולעיתים גם קובע את התוכן הרגשי של הסרט. למשל חדר שינה. איזה סוג של חדר שינה ? חדר שינה עם המון ספרים מספר משהו אחד על הדמות וחדר שינה קטן עם ארבע מיטות קומתיים מספר על הדמות משהו אחר. מקובל לבצע סיור מקדים כזה לכל אתר פוטנציאלי. לעיתים יוצאים למספר סיורים לאתר אחד המצוין בתסריט, עד לקבלת ההחלטה הסופית.

## דוחות סיור לוקיישנים של אנשי מקצוע:

דו"ח סיור לוקיישנים במאי:

יש להתייחס לנקודות הבאות בדו"ח

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

דו"ח סיור לוקיישנים צלם:

יש להתייחס לנקודות הבאות בדו"ח

1. מיקום מצלמה וזוויות צילום - יש לפרט מה מופיע ברקע ומה בחזית.
2. סרטוט סכמתי של האתר - ניתן להוסיף על גביו העמדות מצלמה אפשריות: רצוי לציין בעיקר מהיכן יצולם המסטר שוט.
3. צילום במצלמת סטילס מארבע זוויות הריבוע, וכן צילום מזוויות מתוכננות.
4. תאורה – רצוי לבקר באתר בשעה המיועדת לצילום ובשעות אחרות.

**אתר פנים:** צבע הקירות (לבן מחזיר אור!), אור נתון, שקעים והספק.

**אתר חוץ:** מקומה של השמש בשעת הביקור – להתייחס אל הצפון, ומספר שעות האור באזור - תלוי בעונות השנה ובטופוגרפיה.

תכנון כללי של תנועת המצלמה – האם המקום מספיק רחב כדי לבצע תנועות מורכבות?

### **דו"ח סיור לוקיישנים עורך:**

יש להתייחס לנקודות הבאות בדו"ח

1. אופי הקולות באזור – יש לפרט כל אחד מהקולות שנשמעו בזמן הסיור, כולל רעשי סביבה ROOM TONE – וכן רעשים צורמים או מפריעים - קירבה לאזור תעשייה, למגרש משחקים, לכביש סואן וכד'.

2. יש לבצע בדיקת סאונד בשקט מוחלט - אם יוקלט במקום דיאלוג.

3. בדיקת אקוסטיקה – סביבה מהדהדת או אטומה - על-ידי מחיאת כף או צעקה.

4. יש לברר אם בשעות אחרות של היום ייתכנו רעשי סביבה מפריעים.

5. גובה התקרה – בצילום פנים משפיע גם בעבודה עם בום וגם על התאורה.

### **דו"ח סיור לוקיישנים מפיק:**

יש להתייחס לנקודות הבאות בדו"ח

1. **מיקום האתר והנגישות אליו:**

א. המרחק בין האתר ובין המקום שבו יהיה הציוד – אורך הנסיעה בדקות.

ב. כיצד ניתן להגיע – ברגל / בתחבורה ציבורית / ברכב בלבד.

ג. אם אתר הצילום מרוחק מיישוב – מהו הישוב הקרוב ביותר ומהו המרחק אליו.

2. **אפיונים סביבתיים:**

א. מקום מוסתר להניח את הציוד במקרה של גשם.

ב. מרחק מבתי מגורים – אפשרות לשימוש בחשמל עם כבלים מאריכים.

ג. מפגעים סביבתיים – ריח רע, לחות ורטיבות (רע מאוד לציוד), לכלוך – האם יש אפשרות לנקות את המקום?

ד. נגישות לכלי רכב לפריקת ציוד הצילום.

ה. ברז מים באזור (לעזרה ראשונה), ברז כיבוי אש (למקרה שריפה).

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

א. אם הצילומים יפריעו לתושבי האזור – עד איזו שעה ניתן לצלם בלילה?

ב. האם יש צורך לסגור נתיב תחבורה?

ג. האם יש צורך באישור מסמכות לצלם במקום (שטח צבאי, בניין ממשלתי, עירוני או ציבורי אחר)?

ד. האם מדובר באזור מועד לפשיעה (אלימות, סמים או זנות)?

ה. האם יש צורך בתיאום עם המשטרה או גורמים אחרים (עירייה, מכבי אש וכד') לגבי צילום באתר?

### **טריטמנט צלם: -תסריט צילומים תיעודי**

יש לבדוק שה-טריטמנט צלם

1. נכתב לפני הצילומים

2. נכתב מינימום 3 סצנות

3. לאחר סיום לוקיישנים

שוט סיום	שוטים של אורה	שוט מכונן	תיאור הסצנה ומטרתה	מספר סצנה
				1
				2
				3
				4
				5
				6

				7
--	--	--	--	---

טבלת הפקה ליום צילום				
סצנה	תאריך	יום	לוקיישן	אישור ללוקיישן
לוח זמנים				
שעה	פעולה	הערות		
	נסיעה לצילומים			
	שעת הגעה, מיקום והכנת ציוד			
	צילום סצנה			
	שוט מכונן , שוט סיום, צילומי חוץ פנים ואווירה			
דמויות מצולמות ואישורים				
שם מצולם	סוג אישור צילום (מעל / מתחת 18)	סמן - בוצע חתימה		
צילומים				
סוג השוט	פרט / תאר השוט	סמן- בוצע צילום		

		צילומי מקום חוץ
		צילומי מקום פנים
		שוט סיום

## Production

### דו"ח סיכום יום צילומים:

יש להכין לכל יום צילום

### סיכום יום צילומים במאי:

תיאור כללי של הסצנה שצולמה

- (1) מה עשיתי כבמאי ביום צילום זה , תיאור של העבודה הממשית
- (2) במידה והחלפתי חבר צוות, כיצד מילאתי את תפקיד
- (3) תיאור של עבודת הצוות - כיצד תפקדנו כצוות במהלך צילומים אלו
- (4) לאחר צפייה בחומרי הגלם במה הצלחנו כצוות ובה אני הצלחתי
- (5) מה לא הלך כצפוי
- (6) מה עלנו לשפר כצוות ומה עלי לשפר כבמאי בצילומים הבאים

### סיכום יום צילומים מפיק:

תיאור כללי של הסצנות שצולמו

- (1) מה עשיתי כמפיק ביום צילום זה , תיאור של העבודה הממשית
- (2) במידה והחלפתי חבר צוות, כיצד מילאתי את תפקיד
- (3) תיאור של עבודת הצוות - כיצד תפקדנו כצוות במהלך צילומים אלו
- (4) לאחר צפייה בחומרי הגלם במה הצלחנו כצוות ובה אני כמפיק הצלחתי
- (5) מה לא הלך כצפוי
- (6) מה עלנו לשפר כצוות ומה עלי לשפר כמפיק בצילומים הבאים.

### סיכום יום צילומים צלם:

- (1) תיאור כללי של הסצנות שצולמו
- (2) מה עשיתי ביום צילום זה , תיאור של העבודה הממשית
- (3) במידה והחלפתי חבר צוות, כיצד מילאתי את תפקידי
- (4) תיאור של עבודת הצוות - כיצד תפקדנו כצוות במהלך צילומים אלו
- (5) לאחר צפייה בחומרי הגלם במה הצלחנו כצוות ובה אני כצלם הצלחתי
- (6) מה לא הלך כצפוי
- (7) מה עלנו לשפר כצוות ומה עלי כצלם לשפר בצילומים הבאים

### סיכום יום צילומים עורך

- (1) תיאור כללי של הסצנות שצולמו.
- (2) מה עשיתי כעורך ביום צילום זה תיאור של העבודה הממשית.
- (3) במידה והחלפתי חבר צוות, כיצד מילאתי את תפקידי.
- (4) תיאור של עבודת הצוות - כיצד תפקדנו במהלך צילומים אלו.
- (5) לאחר צפייה בחומרי הגלם במה הצלחנו כצוות ובה אני הצלחתי כעורך.
- (6) מה לא הלך כצפוי.
- (7) מה עלנו לשפר כצוות ומה עלי לשפר בצילומים הבאים.

## Post

## Production

מס' סצנה	נושא הסצנה	מטרת הסצנה	מה רואים ומה שומעים	האם יש מוזיקת רקע/ קריינות (V.O)	האם יש אפקטים מיוחדים
1					
2					
3					

					4
					5
					6

## דו"ח סיכום הפקה

להלן רשימת שאלות מנחות לכתיבת חלק זה. תוכל להתייחס להיבטים הבאים - חלקם או כולם:

1. משוב אישי על התפקיד הראשי: איך הרגשתי עם קבלת התפקיד, במהלך העבודה ועם סיום התהליך.
2. ארגון ההפקה והמורכבות שלה.
3. נושא היעילות שלי בעבודה ותכנון הזמן, איך עומדים בלחץ הזמן.
4. מה הייתה ההתמודדות המשמעותית בקדם-ההפקה בתחום התפקיד שלי?
5. מה למדתי בנושא הטכני - קשיים, התמודדות ופתרונות?
6. מה למדתי בנושא עבודת צוות? איך אני מתפקד בצוות? טוב ורע.
7. מה דעתי על הצוות שלי ועל תפקודו בהפקה?
8. האם אני מרוצה? ממה אני מרוצה (מעצמי, מההפקה)?
9. מה הביקורת שלי באופן כללי?
10. איך אני מרגיש עם המוצר המוגמר?
11. מה הייתי עושה אחרת?
12. מה אני לוקח איתי כצידה לדרך?
13. טיפים שיש לי ליוצרים לעתיד.

