



תוכן העניינים

17	ירוק	5	איך האור הפך לשפה
18	אדום	6	מחשמל לעיצוב עכשווי
19	כחול	7	מה עושה מעצב התאורה
20	כתום	8	משאלה פורייה לבחירה באור
21	סגול	9	ששת הכלים של האור
22	צהוב	10	איזה פנס לאיזו משימה
23	לבן	11	מכוונים אלומה לפני צבע
24	ורוד	12	מפת הכיוונים
25	חום	13	אותן פנים בשישה מצבים
26	איך משלבים צבעים	14	חצי פנים ומה שביניהן
27	אדום + כחול	15	צל צללית ומתאר
28	כתום + סגול	16	צבע הוא יותר משם



תוכן העניינים

41	מחזמר	29	ירוק + כחול
42	קברט	30	צהוב + אדום
43	אקספרסיוניזם	31	ורוד + כחול
44	בהשראת פילם־נואר	32	לבן + צבע חם
45	תיאטרון תיעודי	33	עור בד ותפאורה
46	אבסורד	34	מחלקים את הבמה
47	מחול ותיאטרון פיזי	35	אדם אחד ועומק של חלל
48	חלום וזיכרון	36	שתי דמויות ושני ספוטים
49	מינימליזם	37	קבוצה תנועה וחפץ
50	בהשראת מופע רוק	38	מעצבים לפי סגנון ובהשראה
51	אותה סצנה, שלוש בחירות	39	ריאליזם
52	פסי לד, נורות ומקורות גלויים	40	תיאטרון אפי



תוכן העניינים

65	דוגמה מלאה לסצנה	53	מהפקה מקצועית לבחירה שלכם
66	רשימת קיואים לדוגמה	54	אפקט מתחיל בצורך
67	מהערוץ אל הפנס	55	פלאש וברק
68	תהליך עבודה להפקה	56	מנורה תקולה ופעימה
69	חזרה טכנית שעובדת	57	אש ומדורה בלי אש
70	תקלות ותיקונים	58	מים גובו ותנועה
71	עבודה בטוחה היא עבודה מקצועית	59	עשן ערפל ואלומות
72	מילון עבודה קצר	60	בועות וחומרים זוהרים
73	דף תכנון סצנה	61	צל ענק וגילוי דמות
74	דף קיואים וחזרה	62	הקרנה היא בחירה בימתית
		63	איך משלבים וידאו בפועל
		64	מצב מעבר וקיו



איך האור הפך לשפה

מאור היום אל האולם

בתיאטרון שהתנהל באור יום, השעה ומזג האוויר היו חלק מתנאי המופע. המעבר לחללים סגורים הגדיל את התלות במקורות מלאכותיים, ובהם נרות ומנורות שמן. האור היה חלש יחסית, חם ומסוכן יותר לשימוש. מיקום המקורות, משטחים מחזירי אור וחומרים צבעוניים סייעו ליצור שינויים גם לפני החשמל.

השליטה נעשית חלק מהאמנות

בתיאטרון האירופי של העת החדשה התפתחו דרכים להאיר תפאורות ולשנות את מראה החלל. במאה ה־19 תאורת גז אפשרה למערכות במה מסוימות שליטה מרוכזת יותר. אור הזרקורים מסוג לימלייט נוצר מחימום חומר עד לליבון ונתן אור עז; הוא לא היה נורת חשמל ולא פנס לד.

מה החשמל שינה

בסוף המאה ה־19 התרחבה התאורה החשמלית בתיאטרון. תיאטרון סבוי בלונדון, שנפתח ב־1881, הוא ציון דרך מפורסם במעבר הזה. החשמל אפשר בהמשך מערכות מתוחכמות יותר של מיקוד, עמעום ובקרה. המעבר לא התרחש ביום אחד ובאותו אופן בכל מקום.

מה כדאי לזכור

ההיסטוריה היא תהליך של הרחבת הבחירה: יותר שליטה במה שרואים, בכיוון, בצבע ובזמן. כל טכנולוגיה פתחה אפשרויות, אבל גם הגבילה את המעצבים. גם היום מתחילים מהרעיון ובודקים מה הציוד מאפשר.

מחשכל לעיצוב עכשווי

ההבחנה שהמעצב צריך לעשות

מקור האור הוא הטכנולוגיה שמפיקה אותו. האופטיקה מעצבת את האלומה. מיקום הפנס קובע את כיוון ההארה. הבקרה קובעת אילו תכונות משתנות ומתי. אלה ארבע שאלות שונות, גם כשכולן נמצאות באותו מכשיר.

הציוד אינו הקונספט

אפשר ליצור רגע חזק עם מקור אחד, ואפשר להעמיס עשרות מקורות בלי לחדד את הסצנה. לפני הוספת אפקט, שאלו איזו פעולה הוא משרת ואיזה מידע הוא מוסיף. תאורה מקצועית נמדדת גם בבחירה מתי להשאיר מצב יציב.

אור שמארגן את הבמה

במהלך המאה ה־20 עיצוב התאורה התבסס כתחום אמנותי מקצועי. מערכות אופטיות, פילטרים, עמעום ולוחות בקרה אפשרו לעצב תמונות ולשנות אותן במהלך ההצגה. האור יכול להציג מקור מציאותי, כמו חלון, או לבנות עולם שאינו מציית למציאות היומיומית.

זיכרון ותנועה

בקרה ממוחשבת מאפשרת לשמור מצבים ולבצע רצפים חוזרים. פנסים נעים מוסיפים שליטה בכיוון ובמאפיינים נוספים לפי הדגם. תאורת לד הרחיבה את האפשרות לשנות צבע מתוך הבקרה. עם זאת, לא כל פנס לד משנה צבע, ולא כל פנס נע מתאים לכל צורך.



מה עושה מעצב התאורה

לפני שמגיעים ללוח

המעצב קורא את המחזה, צופה בחזרות, משוחח עם הבמאי ועם מעצבי התפאורה, התלבושות והסאונד. הוא מברר מה הקהל צריך להבין בכל רגע, ומפתח שפה חזותית שמתאימה להפקה. הוא בודק את האולם, התקציב והציוד לפני שהוא מתחייב לפתרון.

מה הוא מכין

רעיון עיצובי קצר, מקורות השראה חזותיים, חלוקה לאזורים, תוכנית פנסים לפי הצורך, רשימת מצבים וקיואים ותיעוד שינויים. בחזרה הטכנית הוא בוחן את הנראות ואת התזמון יחד עם הפעולה הבימתית.

מי עושה מה

המעצב אחראי לבחירות העיצוביות. המתכנת מתרגם אותן למערכת הבקרה. המפעיל מבצע את ההצגה לפי הקיואים. הטכנאי או צוות האולם מטפלים בהתקנה, בחיבורים ובתקינות בתחום סמכותם. בהפקה קטנה אדם אחד עשוי למלא כמה תפקידים, אך האחריות לכל פעולה חייבת להיות ברורה.

איך מדברים עם הצוות

במקום "תעשה יותר דרמטי", אומרים: "נשאר את הצד השמאלי של הפנים חשוך, נחליש את הרקע ונבדוק אם עדיין רואים את העיניים". תיאור מדויק מאפשר לאחרים לבצע את הכוונה ולבדוק אותה.

משאלה פורייה לבהירה באור

מתחילים בשאלה

שאלה פורייה אינה צבע. אם השאלה היא "כיצד המבט של אחרים מעצב את הזהות ואת חופש הפעולה שלנו?", עדיין צריך לבחור עמדה: באילו מצבים המבט כולא, מגן או מאפשר שייכות? העמדה היא הבסיס לשפה החזותית.

מנסחים עיקרון שניתן להפעיל

אפשר להציע עיקרון: הדמות נראית רק באזורים שאחרים קובעים עבורה. בתחילה היא נשארת בתוך שטח אור צר. בהמשך היא נוגעת בגבול. בסיום היא בוחרת לצאת, או שהמרחב מואר אחרת. זו אפשרות פרשנית אחת, לא תשובה נכונה יחידה.

בודקים לאורך ההצגה

עיקרון טוב מאפשר וריאציות. הוא אינו מחייב לחזור על אותו ספוט בכל סצנה. בונים מהלך: מתי הוא מופיע, מתי נשבר ומה השינוי מספר. בודקים שהרעיון מובן דרך הפעולה ואינו נשאר רק בהסבר של המעצב.

כותבים החלטה מנומקת

"בשיחה הראשונה שתי הדמויות באזורים נפרדים כדי להמחיש את אי־היכולת להיפגש. כשהן מסכימות להקשיב, האזורים חופפים בהדרגה". אחר כך צריך להראות שהטקסט והמשחק אכן תומכים בבחירה, ולבדוק אם הקהל קורא אותה כפי שהתכוונו.



ששת הכלים של האור

כיוון ופיזור

כיוון הוא המקום שממנו מגיע האור ביחס למטרה. פיזור הוא האזור שהאלומה מכסה ואופי השוליים שלה. מקור מהצד ואלומה רחבה אינם אותו דבר: אפשר להאיר מהצד שטח קטן או גדול.

עוצמה וניגוד

עוצמה היא רמת האור. ניגוד הוא היחס בין חלקים בתמונה: פנים לרקע, צד אחד לאחר, דמות אחת לאחרת. כדי לחזק מוקד אפשר להחליש את סביבתו, ולא רק להוסיף לו אור. אחוז בלוח אינו מדד אחיד לבהירות שהקהל רואה.

צבע וזמן

הצבע כולל גוון ורוויה וגם גוונים שונים של לבן. הזמן כולל רגע התחלה, משך מעבר, שהייה וקצב. שינוי של שתי שניות ושינוי של עשר שניות יכולים לתת משמעות אחרת לאותו מצב סיום.

תרגיל בחזרה

בחרו משפט ותנוחה קבועים. שנו רק מרכיב אחד, תארו מה רואים ואז הציעו פרשנות. אם משנים יחד משחק, צבע, כיוון ומוזיקה, קשה לדעת מה גרם לתוצאה. לאחר שמבינים כל רכיב, מחברים ביניהם.



איזה פנס לאיזו משימה

פרופיל

פנס בעל מערכת אופטית המאפשרת שליטה בצורת האלומה, בדרך כלל באמצעות סכינים. בדגמים מתאימים אפשר להשתמש בגובו. מתאים לבידוד אזור, לחלון או להארת חפץ. רוחב וכיוון האלומה תלויים בעדשה ובמיקום; יש לבדוק את הדגם.

פרנל ופי סי

פרנל מוכר בעדשה בעלת טבעות ובאלומה בעלת שפה רכה יחסית, נוחה לחיבור בין אזורי אור. פנס PC משתמש בעדשה שונה ונותן אופי אלומה אחר. בשניהם היכולת לצמצם, להרחיב או להגביל זליגה תלויה במבנה ובאביזרים.

פאר שטיפה ופסי אור

פנסי PAR נפוצים לכיסוי ולצבע; גרסאות שונות אינן זהות באופטיקה ובשליטה. שטיפה היא גם תיאור של כיסוי רחב, ולא רק שם מכשיר. פסי אור ומקורות המיועדים לרקע יכולים ליצור שכבות צבע ולהאיר תפאורה.

עוקב פנס נע ופרקטיקל

עוקב מופעל כדי ללוות שחקן. פנס נע משנה כיוון ולעיתים צבע, זום ותבנית. פרקטיקל הוא מקור הנראה כחלק מעולם ההצגה, כגון מנורת שולחן. לעיתים מוסיפים לו מקור נסתר כדי שפני השחקן יהיו קריאות בלי שהמנורה עצמה תסנוור.



לד הוא טכנולוגיית מקור. אור עילי הוא כיוון. גובו הוא תכנית במערכת מתאימה.

מכוונים אלומה לפני צבע

זליגה וחפיפה

זליגה היא אור שמגיע למקום שאיננו רוצים להאיר: מסך, קלעים או אזור של דמות אחרת. מצמצמים אותה באמצעות כיוון, אופטיקה ואביזרים מתאימים. לחיבור כיסוי כללי מאפשרים חפיפה מבוקרת ובודקים שאין פס בהיר מדי או חור חשוך.

בודקים מהקהל

אל תסתפקו במבט מלוח הבקרה. בדקו גם מצדדי האולם ובגובה הישיבה. רק אחרי שהכיסוי מתאים עוברים לצבע וליחסי עוצמה. כיוון פנסים תלויים והתקנת אביזרים נעשים בידי מי שמוסמך לכך ובתיאום עם האולם.

שלב ראשון הוא המטרה

סמנו היכן השחקן עומד, יושב ונע. הפעילו מקור אחד ובדקו את כל המסלול. אלומה המכסה את תנוחת הפתיחה בלבד עלולה להשאיר את השחקן בחושך אחרי שני צעדים.

שפה קשה ושפה רכה

שפת אלומה חדה יוצרת גבול נראה. שפה רכה יכולה לחבר אזורים בלי מעבר בולט. חדות שפת האלומה וחדות הצל שמטיל הגוף הן תכונות קשורות אך שונות. עמעום אינו הופך בעצמו מקור קשה למקור רך.



כיסוי טוב נבדק בתנועה וכישיבה, לא רק כשעומדים במרכז הספוט.

מפת הכיוונים

קדמי

אור סמוך לציר הקהל עוזר לקרוא את הפנים, אך עשוי לצמצם תחושת נפח. הוא יכול לשרת פנייה ישירה או תמונה שטוחה במכוון. הזזה קלה לצד ולגובה משנה את הצללים.

קדמי אלכסוני

מקור שמוסט לצד ומוגבה מפסל את הפנים תוך שמירה על קריאות. 45 מעלות לצד ו-45 מעלות לגובה הן נקודת מוצא מוכרת, לא חובה. גובה האולם, הפנים, הישיבה והאביזרים משנים את התוצאה.

צד עילי ותחתון

אור צד מדגיש נפח ותנועה ויכול להשאיר חצי פנים חשוכות. אור עילי יוצר צל מתחת לגבות, לאף ולסנטר. אור תחתון הופך את דפוס הצל המוכר ויכול ליצור זרות, או לייצג מקור מציאותי כמו מסך או אש.

אחור ואחור אלכסוני

מקורות מאחור מדגישים מתאר ומפרידים מהרקע, אך לרוב אינם מספיקים לקריאת הפנים. ההפרדה יכולה לשרת כניסה, אנונימיות או תנועה. המשמעות נובעת מהסצנה ולא רק מהמיקום.



אותן פנים בשישה מצבים

קראו קודם את הצורה

אלה דימויי פנים שנוצרו בבינה מלאכותית להמחשת כיווני אור שונים. עקבו אחרי גשר האף, אזור העיניים והסנטר. התבוננו באופן שבו האור והצל משנים את קריאת הפנים; זו אינה השוואה מבוקרת של צילום אותו אדם. זו המחשת עיקרון, לא תחזית לפנים מסוימות או לפנס מסוים.

בדקו מה הצבע מוסיף

השוו את אור הצד הלבן למצב החסיק. הפרדת צבעים מוסיפה יחס בין אזורי הפנים; היא אינה מחליפה בדיקת נראות. על שחקן אמיתי חוזרים על הבדיקה גם בסיבוב ראש ובישיבה.

למעלה: קדמי, צד, עילי. למטה: מתאר אחורי, תחתון, חם וקר.



כיתובי ימין ושמאל כאן מתייחסים לתמונה הנצפית, לא לשמות אזורי הבמה.

חצי פנים ומה שביניהן

מה קורה פיזית

כאשר המקור נמצא בצד אחד, חלק מהפנים פונה אליו וחלק מוסתר ממנו. מידת ההחשכה תלויה גם באור שחוזר מהקירות, ברקע ובמקורות נוספים. בחדר בהיר קשה יותר לקבל צד כהה מאוד.

מה אפשר לפרש

החלוקה עשויה להיקרא כסוד, קונפליקט או איום; היא יכולה גם להיות אור טבעי מחלון. אין צד "טוב" וצד "רע" קבועים. הטקסט, המבט והפעולה קובעים כיצד הקהל מבין את התמונה.

איך בונים מילוי

שומרים את המקור הראשי בצד. מוסיפים מהכיוון האחר מקור חלש, ומעלים אותו רק עד שמתקבל המידע הדרוש בעיניים ובפה. אם שני הצדדים שווים מדי, הפנים עשויות לאבד את הניגוד שרצינו.

בדיקה מעשית

בקשו מהשחקן לסובב ראש, להביט למטה ולומר משפט. האם עדיין רואים את ההבעה בזמן הפעולה האמיתית? אל תפתרו כל בעיה בהגברת העוצמה: לפעמים שינוי כיוון קטן יעיל יותר. צל מכוון הוא בחירה; אובדן מידע חשוב במקרה הוא תקלה.

צל צללית ומתאר

צל עצמי

זהו האזור על הדמות שאליו האור אינו מגיע ישירות. משתמשים בו כדי לפסל פנים וגוף. הצל משתנה כשהדמות מסתובבת, גם אם הפנס נשאר קבוע.

צל מוטל

הדמות חוסמת אור בדרך לקיר או לרצפה. כדי לשלוט בצל צריך לתכנן שלושה מרכיבים: מקור, גוף ומשטח. עם מקור קטן יחסית, קיר קבוע והזזת הדמות לעבר המקור, הצל על הקיר יכול לגדול. גודל המקור והמרחקים משפיעים גם על חדות הגבול.

צללית

הקהל רואה גוף כהה יחסית לרקע בהיר שמאחוריו. לכן מאירים את הרקע ומצמצמים אור על חזית הגוף. אור אחורי שמאיר שיער וכתפיים יוצר בעיקר מתאר מואר, ולא בהכרח צללית נקייה.

איך בוחרים

אם רוצים לקרוא הבעה, לא מסתמכים על צללית בלבד. אם חשובה זהות לא ידועה, אפשר להסתיר פנים ולשמור תנוחה ברורה. אם הצל הוא דמות נוספת בסצנה, בודקים את קווי הראייה של כל הקהל ואת היחס בין תנועת הגוף לתנועת הצל.



תאורה מאחור יכולה ליצור הפרדה; רקע בהיר מאחורי גוף כהה יוצר תנאים לקריאת צללית.

צבע הוא יותר משם

גוון רוויה ועוצמה

גוון הוא משפחת הצבע. רוויה מתארת עד כמה הצבע מובחן וחזק לעומת גוון מעורב בלבן. עוצמה מתארת את רמת האור. כחול חלש וכחול פחות רווי אינם בהכרח אותו מראה.

לבן חם ולבן קר

לבן חם נוטה למראה ענברי יותר ולבן קר לכחלחל יותר. בחירת לבן משפיעה על תחושת המקום ועל מראה העור. ערך טמפרטורת צבע אינו מתאר לבדו את איכות הצבע או את כל תגובת החומרים.

ערבוב אור

באור, שילוב מקורות יכול להוסיף מרכיבי צבע. במודל RGB אידאלי, אדום וירוק יכולים ליצור צהוב, ושלוש היסודות יחד יכולים ליצור לבן. בפנסים אמיתיים התוצאה תלויה במקור, בכיול, בעוצמה ובמשטח. אין לערבב בראש בין אור לבין צבעי גואש.

צבע בחלל

פנים חמות על רקע כחול הן קומפוזיציה של שני אזורים. שני מקורות שמאירים יחד את אותן פנים גם מתערבבים על העור. לכן צריך לציין תמיד איפה נמצא כל צבע, ולא רק לבחור זוג שמות.



ירוק

האסוציאציה המוכרת

חיים, טבע, צמיחה, רוגע ושלווה.

מה שלמדנו במגזין

במגזין: מוות, קנאה, מחלה או רוע; ירוק מלאכותי עשוי ליצור זרות, קרירות או חוסר חיים.

איך בונים

דמות מסתירה קנאה. נסו ירוק רווי מהצד ורקע כהה, ושמרו מעט אור ניטרלי לעיניים. אותו ירוק על תפאורת צמחייה יכול דווקא לבסס טבע; המשחק וההקשר קובעים את הקריאה.

על הבמה

בדקו ירוק על הפנים ואז על הרקע בלבד. איפה תחושת הזרות חזקה יותר?



פרשנויות אפשריות לפי הסצנה.

אדום

האסוציאציה המוכרת

אהבה ותשוקה, לצד סכנה ועוצמה.

מה שלמדנו במגזין

במגזין: תשוקה בוערת, מיניות או אלימות; דחיפות ודרמה. באור עמום הוא יכול לתמוך באיום.

איך בונים

ברגע של התפרצות, תנו לאדום להופיע ברקע או בצד הדמות. אל תמהרו לצבוע את כל הפנים: השאירו הבעה קריאה. בחגיגה אותו אדום עשוי לקבל תפקיד אחר.

על הבמה

השאירו אדום קבוע ושנו רק את העוצמה או את המשחק. מה הפך אותו מאהבה לאיום?



פרשנויות אפשריות לפי הסצנה.

כחול

האסוציאציה המוכרת

רוגע, שמיים וים, עומק ומחשבה; לעיתים עצב.

מה שלמדנו במגזין

במגזין: לילה קריר, עצבות, ריחוק, חלום או מסתורין; יכול להעמיק בדידות וליצור ניגוד לצבעים חמים.

איך בונים

דמות מחכה לבדה. נסו רקע כחול ואור פנים ניטרלי חלש. לתחושת בית מרוחק אפשר להשאיר אזור חם קטן בצד השני. לילה אינו מחייב פנים כחולות כהות.

על הבמה

הוסיפו מעט חום לפנים בלי לשנות את הרקע. מה השתנה ביחס בין הדמות לחלל?



פרשנויות אפשריות לפי הסצנה.

כתום

האסוציאציה המוכרת

שמש, חום ואנרגיה.

מה שלמדנו במגזין

במגזין: חמימות ביתית או חום פיזי; בהקשר דרמטי גם סכנה ושינוי מתקרב. עם אדום מתקבלת עוצמה, ועם סגול אפשר לבנות מסתורין.

איך בונים

למפגש משפחתי בחרו כתום עדין או ענבר על אזור הישיבה. לרגע מחניק הגבירו רוויה וניגוד, אם זו הכוונה. אור חם עדין ואור כתום רווי אינם אותה בחירה.

על הבמה

שמרו את הגוון ושנו רק את הרוויה. מתי הבית מפסיק להרגיש נעים?



פרשנויות אפשריות לפי הסצנה.

סגול

האסוציאציה המוכרת

מסתורין, רוחניות ויוקרה; אסוציאציה לעולם קסום.

מה שלמדנו במגזין

במגזין: כישוף, טירוף, תחושות אפלות וריחוק מהמציאות; מראה מאיים אך מהפנט.

איך בונים

בסצנת חלום אפשר לתת סגול לרקע ולמתאר, ולהשאיר פנים קריאות. שינוי שיטתי לסגול בכל כניסה לזיכרון יוצר קוד שהקהל לומד. אין צורך להניח שסגול תמיד אומר חלום.

על הבמה

מה צריך לקרות במשחק, בצליל או בתזמון כדי שהסגול יקבל משמעות ברורה?



פרשנויות אפשריות לפי הסצנה.

צהוב

האסוציאציה המוכרת

שמש, אנרגיה ואופטימיות.

מה שלמדנו במגזין

במגזין: עלול להיראות מלאכותי על הבמה; במינן מתאים תומך בחום ונעימות. עם כתום או אדום מחמם, ועם ירוק עשוי לרמוז על אזהרה או סכנה.

איך בונים

לשעת שמש נסו גוון צהבהב עדין מהאלכסון. לאזהרה אפשר להשתמש בצהוב רווי באזור מוגדר לצד ירוק. קודם בדקו עור ותלבושת: שינוי קטן בגוון משנה מאוד את התוצאה.

על הבמה

השוו צהוב רווי מול לבן חם. איזה מהם מתאים למקור האור בעולם הסצנה?



פרשנויות אפשריות לפי הסצנה.

לבן

האסוציאציה המוכרת
טוהר, ניקיון והתחלות חדשות.

מה שלמדנו במגזין
במגזין: סטריליות, קרירות, ריקנות או ניטרליות; אור חזק עשוי להבליט דמות ולהרחיק אותה.

איך בונים
לחקירה או למוסד אפשר לבחור לבן קריר וניגוד ברור. לבית ניתן לבחור לבן חם. לבן הוא משפחה רחבה: לא כל לבן קר ולא כל אור לבן מרגיש סטרילי.

על הבמה
נסו את אותה סצנה בלבן חם ובקריר. אל תשנו במקביל את העוצמה, כדי להבין מה עשה הגוון.



פרשנויות אפשריות לפי הסצנה.

ורוד

האסוציאציה המוכרת

רוך, ילדותיות ואהבה רומנטית קלה.

מה שלמדנו במגזין

במגזין: חלום, עדינות ותמימות; ורוד זוהר יכול לבטא הגזמה ואנרגיה סוערת, ולצד צבעים כהים גם פרובוקציה.

איך בונים

לזיכרון רך נסו ורוד עדין על הדמות וכחול ברקע. למופע מוחצן אפשר להעמיק רוויה ולחזק מתאר. ורוד עדין וורוד זוהר מספרים סיפורים שונים.

על הבמה

מה קורה כשמשאירים ורוד עדין בפנים ומכהים מאוד את הסביבה?



פרשנויות אפשריות לפי הסצנה.

חום

האסוציאציה המוכרת

אדמה, טבע, יציבות וחום אנושי.

מה שלמדנו במגזין

במגזין: אותנטיות, פשטות, נוסטלגיה, שורשים; לעיתים עוני או פשטות כפרית, לפי ההקשר.

איך בונים

יוצרים עולם חום באמצעות עץ ובדים חומים, אור ענברי או לבן חם ורמת בהירות מתאימה. חום אינו ערוץ אור בסיסי: ההמחשה מראה אור חם על עץ חום, ולא "קרן חומה".

על הבמה

בדקו אור חם על עץ, בד חום ובד לבן. החומר משנה את הצבע שהקהל רואה.



פרשנויות אפשריות לפי הסצנה.

איך משלבים צבעים

חם מול קר

נסו פנים בענבר עדין ורקע כחול, ואז החליפו. ההבדל יכול ליצור מרחק בין אדם לסביבתו או בין שני עולמות. אם שני הצבעים חזקים באותה מידה, הם עלולים להתחרות במקום לבנות מוקד.

צבעים סמוכים

גוונים קרובים יכולים ליצור עולם אחיד עם שינוי עדין. למשל כחול וציאן באזורים שונים. כדי שהתמונה לא תהיה שטוחה, שומרים הבדל בעוצמה, בכיוון או ברקע. אחידות צבע אינה מחייבת אחידות של כל שאר המרכיבים.

ניגוד צבעוני

אדום וכחול, סגול וענבר או צמדים מנוגדים אחרים יכולים להבחין בין אזורים. אין "מתכון לרגש" קבוע: נסו את הצבעים על רקע, גוף ופנים בנפרד. שילוב מרשים על מסך עשוי להיראות שונה על תלבושות.

תהליך בחירה

בחרו צבע מוביל והגדירו מה תפקידו. הוסיפו צבע משני בעוצמה נמוכה. החליטו איפה הם נפגשים ואיפה הם נשארים נפרדים. בדקו את המשחק ורק אז הוסיפו גוון נוסף. פלטה מצומצמת ועקבית יכולה לעזור לקהל לזהות שינוי משמעותי.

השאלה אינה רק אילו צבעים בחרתם, אלא מי מוביל, היכן וכמה.

אדום + כחול

מאבק בין חוס לקור

קונפליקט, דואליות או מפגש בין מציאות לפנטזיה.

איפה שמים כל צבע

תנו אדום לצד אחד של הבמה וכחול לכחול לאחר. בחרו צד מוביל בעוצמה, או תנו לכל דמות אזור. אם שני המקורות פוגעים באותו משטח, הם גם מתערבבים: זה אינו אותו מראה כמו שני אזורים נפרדים.

דוגמה לסצנה

דמות מגלה סוד: הצד החם שומר את סערת הרגש, והצד הקר מציע ריחוק. את הפרשנות משלימים בטקסט ובמשחק.



כתום + סגול

קסם מסתורי

חום ואנרגיה לצד מסתורין ומתח; פנטזיה, חלום או מפגש עם הלא מוכר.

איפה שמים כל צבע

נסו כתום עדין על הדמות וסגול על הרקע או במתאר. הפרידו שליטה בין השכבות. מתחילים בשני צבעים בלבד ומשאירים לפניכם מספיק מידע.

דוגמה לסצנה

דמות נכנסת לחגיגה שנראית מזמינה, אבל הסביבה זרה. הכתום מקרב והסגול מרחיק מהיוםיום.



ירוק + כחול

עולם חלומי

רוגע ושלווה, מקום דמיוני או לא מוכר; טבע קסום, זיכרון או מדע בדיוני.

איפה שמים כל צבע

תנו כחול לעומק וירוק לצד או לתפאורה. על עור ירוק רווי עשוי להרגיש מטריד; אם הכוונה היא שלווה, החלישו אותו בפנים ושמרו מקור קריא.

דוגמה לסצנה

דמות חוזרת בדמיון לנוף מהעבר. הירוק קושר לצמחייה והכחול מציע מרחק; זו אפשרות פרשנית מתוך המגזין.



צהוב + אדום

חום על הקצה

שמחה מתפרצת, חגיגה, תשוקה או סערה שמתקרבת.

איפה שמים כל צבע

נסו צהוב עדין כמקור מרכזי ואדום מאחור. בנו מדרג: צבע אחד מוביל, האחר מדגיש. רוויה גבוהה בשניהם עלולה לטשטש הבעות וליצור עומס.

דוגמה לסצנה

שקיעה בזמן ויכוח: האור החמים מבסס את השעה והאדום ברקע מעצים את הסערה, אם זו שפת ההפקה.



ורוד + כחול

רומנטיקה חולמנית

אהבה ראשונה, זיכרון מתוק או תקווה; רוך לצד מרחב ורוגע.

איפה שמים כל צבע

תנו ורוד עדין לצד הפנים וכחול לרקע. בדקו שהרקע אינו בהיר מהדמויות. אל תניחו שורוד רווי מאוד יישאר רך; הרוויה משנה את הטון.

דוגמה לסצנה

שתי דמויות נזכרות במפגש ראשון. מוקד ורדרד משותף מול עומק כחול יכול לחבר ביניהן בלי להציף את כל הבמה.



לבן + צבע חם

אור של חיים

התחלה חדשה, שחרור או ניצחון אישי; לבן ממקד וחום מוסיף חיוניות.

איפה שמים כל צבע

בנו פנים בלבן ותנו כתום או אדום כרקע או כמתאר. לבן חזק מדי על אותו אזור יחליש את נראות הצבע. הפרידו שכבות ובדקו את האיזון מהקהל.

דוגמה לסצנה

דמות יוצאת לחופשי: הפנים מתבהרות והרקע החם נפתח. השינוי מתרחש ברגע הפעולה, ולא מפני שכל סיום דורש אור חם.



עור בד ותפאורה

האור אינו פוגש דף לבן

כל חומר מחזיר חלק מן האור וסופג חלק אחר. בגד שנראה אדום באור לבן עשוי להיראות כהה מאוד תחת מקור שאין בו מספיק רכיבים שהבד מחזיר. לכן בודקים את הבגד עצמו ולא מסתפקים בתמונה שלו.

פנים קריאות בעולם צבעוני

אפשר להאיר את הפנים באור פחות רווי ואת הרקע בצבע חזק. זה אינו כלל מחייב, אלא דרך לשמור על הבעה. אם רוצים עיוות צבע על הפנים, בודקים שהוא מכוון ושהקהל עדיין מקבל את המידע הדרמטי הנחוץ.

חומרים מבריקים ושקופים

משטח מבריק עלול להחזיר נקודת אור מסנוורת לקהל. חומר שקוף או שקוף למחצה מגיב אחרת להארה מלפנים ומאחור. זווית המקור וזווית הצופה חשובות לא פחות מהגוון שנבחר.

בדיקת תלבושות קצרה

מעמידים כמה תלמידים עם הבגדים הרלוונטיים. משווים מצב בסיס, צבע רווי ופלטת הסצנה. בודקים עור בגוונים שונים, פרטי לבוש חשובים והפרדה מהרקע. רושמים מה צריך לתקן. מצלמת טלפון יכולה לתעד, אך החשיפה האוטומטית שלה עלולה לשנות את ההתרשמות.



תמונת מסך אינה בדיקת תלבושת. ההחלטה הסופית מתקבלת תחת התאורה שבאולם.

מחלקים את הבמה

שמות האזורים

ימין ושמאל במה מוגדרים מנקודת מבט השחקן הפונה לקהל. קדמת הבמה קרובה לקהל ועומק הבמה רחוק ממנו. מפת תשעה אזורים היא כלי תקשורת שימושי, לא חובה לחלק כל במה לתשעה חלקים זהים.

אזור אור ואזור משחק

האזור צריך להתאים לבלוקינג. אם השחקן נע בין שתי נקודות, בודקים את הדרך ולא רק את נקודות הקצה. אפשר לתכנן מעבר דרך חושך, אבל יש להחליט אם אובדן הנראות משרת את הפעולה.

חפיפה או הפרדה

בכיסוי משותף מחברים אזורים כדי למנוע חורים. בשני מקומות נפרדים אפשר לשמור פער חשוך. זו אותה יכולת טכנית בשירות מטרות שונות. חפיפה חזקה מדי עלולה ליצור פס בהיר שמושך תשומת לב בלי כוונה.

תקשורת עם השחקנים

מסבירים מהו האזור ומדוע הוא קיים. אם התנועה משתנה, חוזרים לבדוק את הכיסוי. אין לבקש מהשחקן לעוות פעולה משמעותית רק כדי להישאר בנקודה שלא תוכננה היטב; בוחנים יחד שינוי באור או בבלוקינג.



אדם אחד ועומק של חלל

התחילו בקריאות

העמידו שחקן במיקום הסצנה והאירו את הפנים לפי הצורך. בדקו מבט למטה, פנייה וישיבה. אל תתחילו בתמונה מרשימה שאינה מאפשרת לקהל להבין פעולה או הבעה חשובה.

הוסיפו נפח

אור צד או שינוי ביחסי שני המקורות הקדמיים יכולים להדגיש צורה. אם כל כיוון חזק באותה מידה, האור עלול למלא את הצללים ולשטח את הדמות. החסרה יכולה להיות פעולה עיצובית חשובה.

הפרידו מן הרקע

אור אחורי, הבדל בהירות או הבדל צבע עשויים להפריד בין גוף לסביבה. אין הכרח להוסיף את כולם. בדקו מה קורה כשמכבים כל שכבה בנפרד: האם היא מוסיפה מידע או רק בהירות?

ספוט עם ובלי צבע

ספוט צבעוני אינו בהכרח עמוק יותר מספוט לבן. נפח הדמות, הפרדה מן הרקע ושכבות בחלל הם שלושה דברים שונים. אפשר ליצור עומק עם לבן בלבד באמצעות כיוון וניגוד, ואפשר ליצור תמונה שטוחה עם הרבה צבע.



בונים שכבות, אבל שומרים לכל שכבה תפקיד.

שתי דמויות ושני ספוטים

הפרדה

ספוט נפרד לכל דמות וחושך ביניהם יכולים להציע שני מקומות, נתק או בדידות. הם אינם מוכיחים שהדמויות אינן שומעות זו את זו. צריך לבדוק את הטקסט ואת הפעולה. שמרו על רוחב שמאפשר את התנועה הנחוצה.

מפגש

הרחבת האזורים עד לחפיפה יוצרת שטח משותף. אפשר להשתמש בו כדי לסמן התקרבות, אבל רצוי שהשינוי יפגוש אירוע במשחק. אם החפיפה מאירה רק את הרצפה והרגע מתרחש בפנים, ייתכן שהמשמעות לא תיקרא.

היררכיה

אותו צבע בעוצמות שונות יכול להוביל את המבט לדמות מסוימת. צבע שונה לכל דמות יכול להפריד עולמות. שאלו אם רוצים שהקהל יבחר מוקד אחד או יחזיק בשני מוקדים בו־זמנית.

ניסוי

שחקו אותו דיאלוג באור משותף, בשני אזורים נפרדים ובאזורים חופפים. אל תסבירו מראש את הכוונה. שאלו את הצופים מה הבינו, ואז שנו פרט אחד. כך בודקים אם הבחירה עובדת מעבר להסבר של המעצב.



ריחוק בין אלומות הוא אמצעי. היחסים בין הדמויות הם הסיבה.

קבוצה תנועה והפץ

קבוצה

תחילה מחליטים אם הקבוצה היא גוף אחד או אוסף יחידים. שטיפה משותפת יכולה לחבר; כמה מוקדים יכולים לפצל. כדי להוציא יחיד מתוך קבוצה, אפשר לשנות יחס עוצמה, כיוון או אזור, בלי להחשיך את כולם לחלוטין.

תנועה

בודקים את המסלול במלואו ואת שינויי גובה הגוף. אור צד יכול להדגיש תנועה, אך יש לבדוק מה קורה לפנים. כשאין פנס עוקב, אפשר לבנות כיסוי או רצף אזורים. קיו שמגיע מאוחר עלול לגרום לשחקן להיעלם בלי כוונה.

שולחן וחפץ

בישיבה, אור גבוה מדי עלול להעמיק צל בעיניים. שולחן יכול להחזיר אור לפנים או להסתיר חלק מהגוף. לחפץ חשוב נותנים מיקוד מדויק ומוודאים שהידיים והפעולה סביבו נשארות נראות.

תפאורה

אור מזווית נמוכה ביחס למשטח יכול להבליט מרקם באמצעות צללים; אור מפוזר יותר עשוי לרכך אותו. בדקו זליגה לקלעים או למסך והחזרים ממשטחים מבריקים. אין צורך שכל פריט בתפאורה יהיה בהיר באותה מידה.



מעצבים לפי סגנון ובהשראה

מהשאלה הפורייה לבחירה

כיצד המבט של אחרים מעצב את הזהות ואת חופש הפעולה שלנו? בקונספט של "חיים תחת מבט" אפשר לבחור אור חשוף שמבקש ביקורת, או אזורי אור שמגבילים תנועה. מנמקים בעזרת הסצנה, ואז בודקים עם שחקנים.

איך קוראים את הפרק

בכל סגנון: מטרה, פלטה, מה משרת ומה מחליש; ובהמשך הוראות עבודה, דוגמה מקורית וניסוי בציוד מצומצם. ההמחשות נוצרו ללימוד. הן אינן תצלומים מהפקות או הדמיות פיזיקליות מדודות.

סגנון הוא דרך להחליט

לא מתחילים ב"איזה צבע יפה", אלא במה שהקהל צריך להבין או לחוות. ריאליזם, תיאטרון אפי ואקספרסיוניזם מציעים עמדות שונות; מחזמר וקברט הם עולמות מופע רחבים. נואר ורוק יכולים לשמש השראה חזותית. אין לכל אחד מהם מתכון קבוע.

חמישה דברים שמעתיקים מהשראה

מנתחים כיוון, ניגוד, פלטה, חלוקת חלל וזמן. אחר כך מתרגמים אותם לבמה שלכם. לא צריך את אותו פנס, אותו תקציב או אותה תפאורה כדי ללמוד את העיקרון.



ריאליזם

המטרה

הקהל מאמין במקום, בשעה ובפעולה. מתחילים בשאלה: מאין האור אמור להגיע בעולם ההצגה – חלון, מנורה, מסדרון או רחוב?

הצבע והניגוד

נקודת מוצא: לבן חם למנורת בית ולבן ניטרלי או קריר לאור יום. שומרים על עור קריא ועל רווייה מתונה. זו בחירה לפי המקור והזמן, לא חוק שלפיו ריאליזם חייב להיות צהוב.

מה משרת את הסגנון

כיוון מוצדק, הצללות עקביות, שטחי אור שמתאימים לתפאורה ומעברים שנובעים מפעולה או משינוי זמן. תוחמים זליגה כשצריך; לא חייבים לצמצם את כל הבמה לספוט.

מה עלול להחליש אותו

אפקט שאין לו סיבה בעולם הבמה עלול לשבור אמינות. ברק, טלוויזיה או מנורה תקולה דווקא יכולים להתאים. גם אור עזר מותר, אם הקהל אינו קורא אותו כמקור סותר.

איך בונים

מקמו אור אלכסוני מהכיוון של החלון המדומיין. הוסיפו מילוי חלש לפנים. האירו בנפרד את המנורה או סביבתה. בדקו ישיבה, סיבוב ראש וצל על הקיר לפני בחירת עוצמות.

דוגמה לסצנה

שני אחים מחכים במטבח. אור ערב מהחלון, מנורה חמה מעל השולחן. כשאחד מדליק אותה, מוסיפים בעדינות את קבוצת האור המתאימה. השינוי מסביר פעולה, לא רק מצב רוח.

עם הציווד שלכם

עם לד נייד: מיקום אלכסוני קבוע וגוון לבן עדין. אם אין שליטה אמיתית בטמפרטורת צבע, בחרו את הלבן הקרוב ביותר ובדקו אותו על הפנים. בלי מנורה מעשית, אפשר לבסס רק מקור חלון.

בודקים על הבמה

שאלו צופה מאין מגיע האור ומהי השעה המשוערת. אם הוא מצביע על כמה מקורות סותרים בלי שהתכוונתם לכך, תקנו כיוון או זליגה.



תיאטרון אפי

המטרה

התאורה יכולה לעזור לקהל לבחון את המתרחש כמעשה שניתן לשנות. חשיפת הפנסים היא אמצעי אפשרי להבלטת התיאטרליות; היא אינה יוצרת ניכור אוטומטית.

הצבע והניגוד

אפשר להתחיל בלבן ניטרלי ובפנים ברורות. אין חובה להשתמש רק בלבן או לוותר על צבע: השאלה היא כיצד הבחירה מייצרת הסתכלות ביקורתית ולא רק עטיפה רגשית.

מה משרת את הסגנון

ציוד גלוי כחלק מהקומפוזיציה, חילופי מצב שנראים לעין, אור לפנייה ישירה לקהל והפרדה בין סצנה לבין שיר או פרשנות. מחברים את השינוי לעמדה על המעשה החברתי.

מה עלול להחליש אותו

לא מסתפקים ב"רואים פנס, אז זה ברכט". נמנעים מסנוור שנועד כביכול לנכר ומבלבול בין ריחוק ביקורתי לבין חוסר הבנה או אדישות.

איך בונים

בנו מצב קריא ופשוט. הגדירו מצב נפרד לפנייה לקהל. תנו למעבר להיות מורגש ומכוון. אפשר להשאיר חלק מהציוד גלוי, רק במיקום מאושר ובטוח. אין צורך לחשוף כבלים או התקנה מסוכנת.

דוגמה לסצנה

בסצנה מקורית מנהל מסרב לבקשת עובד. העובד עוצר ופונה לקהל: מי קובע את הכללים? התאורה עוברת ממצב השיחה לאור חזיתי ברור. המנגנון הגלוי תומך בהפסקת הרצף ובבדיקת היחסים.

עם הציוד שלכם

עם הציוד הקיים: שתי תמונות אור יציבות ומעבר ברור ביניהן. גם בלי לראות פנסים, הפנייה הישירה וההבחנה בין פעולה לפרשנות יכולות לבסס את הרעיון.

בודקים על הבמה

מה הקהל מתבקש לבחון מחדש? אם אין תשובה הקשורה לטקסט וליחסים החברתיים, חשיפת הציוד נשארת קישוט.



מחזמר

המטרה

מבחינים בין דיבור, שירה ותמונה קבוצתית, ושומרים על הסולן או על מוקד הפעולה. מחזמר יכול להיות אינטימי או מרהיב; אין מראה אחד שמתאים לכולם.

הצבע והניגוד

אפשר לשמור אור פנים ניטרלי ולתת צבע לרקע ולאור האחורי. למשל ענבר על הפנים, כחול ברקע ורמז ורוד במתאר. פלטה מוגבלת ברורה יותר מהחלפה מתמדת של כל הצבעים.

מה משרת את הסגנון

כיסוי לתנועה, מוקדים לסולן, שכבות עומק וקיואים הקשורים למשפט מוזיקלי או לפעולה. פסי לד עשויים למסגר מדרגות ותפאורה, אך הם אינם תנאי למחזמר.

מה עלול להחליש אותו

לא מחליפים צבע בכל פעימה באופן אוטומטי. לא נותנים לרקע או לפסי לד לגבור על הפנים. אור עוקב אינו תחליף לתכנון תנועת השחקן.

איך בונים

הכינו מצב דיבור, מצב שיר אישי ומצב אנסמבל. בנו כל מצב על בסיס אור פנים שנבדק. הוסיפו רקע ומתאר בנפרד. תעדו כניסה לפי מילה, פעולה או ספירה מוסכמת עם המנהל המוזיקלי.

דוגמה לסצנה

דמות מתחילה לשיר מתוך שיחה. הפנים נשארות יציבות, הרקע נפתח בהדרגה ובכניסת המקהלה מתרחב אזור המשחק. השינוי עוקב אחרי התפתחות השיר, לא רק אחרי עוצמתו.

עם הציווד שלכם

לד נייד יכול להיות מקור צד קבוע לסולן; שטיפות צבע יוצרות את עולם השיר. בלי פסי לד משתמשים בהארת גבולות או ברקע, ולא מאלתרים שרשרת חשמלית.

בודקים על הבמה

צפו ברגע בלי מוזיקה: האם עדיין ברור במי להתמקד? ואז החזירו מוזיקה ובדקו אם המעברים יושבים על המשפט והנשימה.



קברט

המטרה

יוצרים תחושה שהמבצע פונה אלינו כאן ועכשיו. זה יכול להיות נוצץ, אינטימי, עוקצני או מאיים. מראה מועדון הוא השראה אפשרית, לא הגדרה מלאה של קברט.

הצבע והניגוד

נקודת מוצא אפשרית: ענבר על הפנים, אדום עמוק או בורדו ברקע ונורות חמות גלויות. אפשר לבחור גם עולם קר ומנוכר; הצבע צריך לשרת את הטון של המספר.

מה משרת את הסגנון

מוקד ברור למבצע, רקע שניתן לעמעם, נורות מעשיות או שרשרת אורות מתאימה ויכולת לשבור לפתע את הזוהר. אם יש אור רגליים, מאזנים אותו כדי שלא יסתיר עיניים או יעוות פנים שלא במכוון.

מה עלול להחליש אותו

שרשרת נורות לבדה אינה עיצוב קברט. לא מסנוורים את הקהל ולא משתמשים בשרשרת ביתית שאינה מתאימה לתנאי ההתקנה. LED מודרני גלוי משנה את תחושת התקופה.

איך בונים

כוונו מקור קדמי־אלכסוני רך למבצע. הוסיפו אור מתאר ורקע בעוצמה נפרדת. נורות גלויות צריכות להיראות בלי להשתלט. הכינו מצב נוסף שבו נשארים פנים ואור פשוט והעטיפה נעלמת.

דוגמה לסצנה

מספר קומי מחמיא לקהל. בתחילה נורות חמות ורקע אדום. כשהטקסט חושף מחיר מוסרי, הנורות נחלשות ונשאר אור פנים בהיר ויבש. השינוי מפרש את הטקסט.

עם הציווד שלכם

עם לד ושטיפות: מוקד פנים חם ורקע מצומצם. אין צורך לקנות שרשרת אורות כדי ללמוד את היחס בין פנים, רקע וזוהר. אם מוסיפים שרשרת, רק באמצעות צוות האולם.

בודקים על הבמה

בדקו את המצב מכל שורת קהל. האם רואים את העיניים ואת המיקרופון? האם הנורות יוצרות מסגרת או מושכות את כל תשומת הלב?



אקספרסיוניזם

המטרה

במקום לשחזר חדר כפי שהוא, אפשר לעוות את היחסים בו כדי לבטא פחד, לחץ, כוח או זרות. ההצעה הזאת היא דרך עבודה אקספרסיוניסטית, לא נוסחה לכל מחזה.

הצבע והניגוד

אפשר לבחור ניגוד חד, אזורים קטועים וגוון דומיננטי אחד מול צבע נגדי מרוסן. ירוק־כחול בדוגמה הוא בחירה מסוימת; אקספרסיוניזם אינו מחייב ירוק, אדום או חושך.

מה משרת את הסגנון

זוויות חריפות, גבולות אור מודגשים, צל שמגדיל תחושה ומעבר שמגיב להתפרצות פנימית. מיקום הגוף והתפאורה חייבים לעבוד יחד עם התבנית.

מה עלול להחליש אותו

לא מסתירים מידע שחייבים לקרוא רק כדי להיות "דרמטיים". לא מעמיסים גובו, עשן וצבעים בלי קשר לחוויה שבמרכז הסצנה.

איך בונים

בחרו חוויה אחת: למשל לחץ של מוסד על יחיד. בנו אור צד מוגדר, רקע חלש וצל שנבדק. שנו פרמטר אחד ברגע הלחץ: צמצום השטח, שינוי כיוון או הגברת הניגוד.

דוגמה לסצנה

דמות מקבלת הוראות סותרות. בכל הוראה אזור האור שלה קטן מעט. בסוף נשאר מרחב מצומצם. הצורה מבטאת לחץ; אין צורך להעמיד פנים שזה אור שמש טבעי.

עם הציווד שלכם

הזיזו לד לצד ובדקו צל על קיר. אם אי אפשר לתחום אלומה, השתמשו במרחק ובעוצמה ובתפאורה קיימת; לא מאלתרים חומרים על פנס חם.

בודקים על הבמה

האם הצורה מספרת משהו על החוויה, או רק נראית יפה? בדקו אם אפשר לנמק את העיוות במשפט מתוך הסצנה.



בהשראת פילם-נואר

המטרה

זוהי השראה חזותית מקולנוע, לא סוג תיאטרון מחייב. אפשר להשתמש בה כדי לבנות חקירה, חשד או יחסי כוח, גם בלי לשחזר סרט בלשי.

הצבע והניגוד

בחרו פלטה מצומצמת וניגוד מובהק: אור ניטרלי או קריר מול אזור חם קטן. המטרה אינה שכל הבמה תהיה שחורה; העין צריכה לזהות את המידע החשוב.

מה משרת את הסגנון

אור צד או אלכסון מוגדר, כתמי אור מדודים ותבנית חלון או תריס כשיש לה תפקיד. אור מעשי קטן יכול להיראות כמקור ולהיתמך באור במה נסתר.

מה עלול להחליש אותו

לא מניחים שפסי תריס יוצרים סיפור בעצמם. לא מקריבים את כל הבעות הפנים למראה קולנועי שמצטלם טוב אך אינו קריא משורת קהל רחוקה.

איך בונים

בנו קודם פנים קריאות, אחר כך הפחיתו מילוי עד שמתקבל המידע החלקי הרצוי. הוסיפו תבנית על קיר בנפרד מהפנים. בדקו שהשחקן לא נעלם כשהוא פונה לפרטנר.

דוגמה לסצנה

חוקר שואל שאלה; הנחקר נשאר בקצה אזור אור. כשהוא בוחר לדבר, הוא מתקדם אל החלק הקריא. התנועה והאור בונים יחד שינוי.

עם הציווד שלכם

מקור צד לבן ורקע חלש מספיקים לניסוי ראשון. אין גובו? מוותרים על התריס ושומרים על הניגוד ועל הבחירה מה לחשוף.

בודקים על הבמה

הסתכלו משני צדי האולם. איזה פרט נעלם, ואיזה נשאר? הסתרה מועילה רק כשברור מדוע היא שם.



תיאטרון תיעודי

המטרה

תאורה יכולה לתמוך בהקשבה לדוברים, למסמכים ולגרסאות שונות. אור פשוט וניטרלי הוא בחירה אפשרית, אך תיאטרון תיעודי אינו חייב להיראות כחדר ישיבות.

הצבע והניגוד

הצעה: לבן ניטרלי לקריאות טובה והבדל עדין בין דובר לבין רקע. כשמשמשים בצבע, מבררים אם הוא מסמן נקודת מבט או מכוון את השיפוט באופן לא רצוי.

מה משרת את הסגנון

קריאות פנים וניירות, הבחנה ברורה בין דובר פעיל לממתינים, ותיאום עם מסכים אם יש מסכים מוקרנים. המעבר יכול להיות ענייני או לחשוף מנגנון של עריכת עדויות.

מה עלול להחליש אותו

לא מציגים בחירת תאורה כהוכחה לאמת העדות. נמנעים מסימון אוטומטי של "טוב" בחם ו"רע" בקר, במיוחד כשמבקשים לאפשר לקהל לשפוט בעצמו.

איך בונים

בנו אור שווה למספר עמדות. הגדירו העלאה מתונה לדובר ולא כיבוי מוחלט של האחרים. כווננו אור לנייר בזווית שאינה מחזירה ברק אל הפנים או המסך.

דוגמה לסצנה

שלושה עדים מתארים אותו אירוע. מוקד האור עובר ביניהם בזמן לקיחת הדיבור. בשלב ההשוואה כולם נראים באותה רמה כדי להעמיד את הגרסאות זו לצד זו.

עם הציוד שלכם

שטיפה יציבה יכולה להספיק. שינוי המוקד יכול להיעשות במשחק ובמיקום, במקום לנסות לבודד כל עד עם ציוד שאין ברשותכם.

בודקים על הבמה

האם התאורה מאפשרת הקשבה, או מכתיבה מראש למי להאמין? בדקו אם זו אכן העמדה האמנותית שבחרתם.



אבסורד

המטרה

אין פלטת אור אחת לתיאטרון האבסורד. אפשר לבנות עולם קבוע, חזרתי או סותר, בהתאם למחזה ולבימוי. האור צריך להשתתף בהיגיון המסוים של ההפקה.

הצבע והניגוד

הצעה אחת: לבן חיוור ושטח ריק גדול, עם שינוי קטן מאוד שחוזר. הצעה אחרת יכולה להיות צבעונית לגמרי. מה שמחבר את הבחירות הוא הכלל הבימתי, לא שם הגוון.

מה משרת את הסגנון

מצב יציב, חזרה מדויקת או שינוי שאינו מביא את התוצאה שהדמות מצפה לה. אפשר להשאיר מקום ריק מואר כאשר כולם מחכים למי שאינו מגיע.

מה עלול להחליש אותו

לא משתמשים במעברים אקראיים רק מפני שהעולם "לא הגיוני". כלל לא צפוי עדיין צריך להיות עקבי מספיק כדי שהקהל ירגיש את פעולתו.

איך בונים

כתבו כלל: בכל ניסיון לצאת, האור חוזר למצב הראשון. שמרו אותו כקיו שניתן לשחזר. הגדירו אם ומתי הוא נשבר, ולמה הרגע הזה משנה את הקריאה.

דוגמה לסצנה

שתי דמויות מחכות להוראה. בכל פעם שהן חושבות שההמתנה הסתיימה, אזור אור ריק נדלק לשנייה ונכבה. זהו רעיון לסצנה מקורית, לא הוראה לבימוי מחזה קיים.

עם הציווד שלכם

מספיקים שני מצבים יציבים. אפשר לבנות חזרה דרך עמעום מתון ותזמון, ללא אפקטים מהירים או ציוד נע.

בודקים על הבמה

מה הכלל שהקהל יכול לזהות? אם גם הצוות אינו מצליח לנסח אותו, בדקו אם האקראיות משרתת משהו.



מחול ותיאטרון פיזי

המטרה

נותנים לצופה לראות נפח, כיוון ומאמץ בגוף. אור צד הוא כלי שימושי לפיסול הגוף, אך עדיין בוחרים כמה חשובות הפנים בכל רגע.

הצבע והניגוד

אפשר להתחיל בלבן צדדי, רקע קריר ואור פנים עדין. צבע יכול להפריד בין שכבות תנועה, אך צריך לבדוק אותו על העור ועל הבד בתנועה.

מה משרת את הסגנון

כיסוי למסלולי תנועה, אור בגבהים שונים לפי הציווד, בדיקת רצפה ומרחקים, ותזמון לפי משפט תנועתי ולא רק לפי ספירה.

מה עלול להחליש אותו

לא משאירים נתיב חשוך או פנס שמסנוור מבצע בזמן תנועה. לא מניחים שמצב שנראה טוב בפוזה אחת יאיר גם קפיצה, כפיפה או שכיבה.

איך בונים

הריצו את מסלול התנועה באור עבודה. הוסיפו צד מימין ומשמאל לפי האפשרויות, ואז רקע או אחור. בקשו לבצע את כל טווח הגבהים לפני הוספת צבע.

דוגמה לסצנה

שני גופים נאבקים על מרחב. צד חזק חושף את המאמץ, ואזור מרכזי מתרחב כשהתנועה נעשית משותפת. האור מגיב לשינוי ביחסים דרך הגוף.

עם הציווד שלכם

לד נייד מוצב במקום קבוע ובטוח מחוץ למסלול, ושטיפה משלימה שומרת על נראות. מזיזים את הפנס רק בזמן עצירה מסודרת.

בודקים על הבמה

בדקו רגליים, ידיים ופנים בכל קצה של המסלול. האם הגוף נקרא גם כשהוא נמוך, מופנה הצדה או מוסתר חלקית מאחורי פרטנר?



חלום וזיכרון

המטרה

זוהי השראה דרמטורגית ולא סגנון היסטורי יחיד. האור יכול להפריד בין ההווה לבין מה שהדמות זוכרת, מדמיינת או אינה מצליחה לראות בבירור.

הצבע והניגוד

הצעה: הווה בלבן ניטרלי וזיכרון בגוון פחות רווי, חם או קר לפי הסיפור. סגול אינו "צבע של חלום" באופן קבוע; ההבדל החוזר הוא שמלמד את הקהל את השפה.

מה משרת את הסגנון

שכבות חלל, רמות נראות שונות ומעברים שמתחילים מהגירוי לזיכרון. הקרנה או בד שקוף יכולים לתרום אם קיימים ומתוכננים, אך אינם חובה.

מה עלול להחליש אותו

לא מטשטשים את כל הפנים בשם החלום. לא מחליפים את הקוד בכל סצנה בלי כוונה. לא מציגים עשן מוקרן כאילו הוא חומר שקיים בחלל.

איך בונים

בחרו שני מצבים שקל להבדיל ביניהם. שמרו סימן קטן שמחבר ביניהם: למשל אותו מקור צד. הפעילו את המעבר עם חפץ, צליל או משפט שמזמין את הזיכרון.

דוגמה לסצנה

דמות רואה כיסא ריק. אזור אחורי מתחיל להיראות ובו דמות מהעבר. ההווה נשאר חלש אך גלוי, כדי שהקהל יחוש ששני הזמנים נוכחים יחד.

עם הציווד שלכם

שני אזורי אור ושינוי בגוון ובעוצמה יכולים להספיק. בלי מסך או בד, משתמשים במרחק ובמיקום הדמויות כדי ליצור שכבות.

בודקים על הבמה

שאלו מתי התחיל הזיכרון ואיזה סימן הודיע עליו. אם נדרש הסבר ארוך אחרי הסצנה, חדדו את הקוד.



מינימליזם

המטרה

מצמצמים כדי לרכז תשומת לב. מינימליזם אינו בהכרח חושך או פנס אחד; הוא בחירה במעט משתנים בעלי תפקיד ברור.

הצבע והניגוד

אפשר לבחור לבן אחד, גוון עדין או שני גוונים בלבד. דיוק בשטח, בכיוון ובזמן עשוי להיות משמעותי יותר מהוספת צבע נוסף.

מה משרת את הסגנון

גבולות משחק מדויקים, בדיקת צל, תזמון ברור ומודעות לכל שינוי קטן. גם השטח שאינו מואר הוא חלק מהבחירה.

מה עלול להחליש אותו

לא מצדיקים פנים בלתי קריאות כ"מינימליזם" אם הטקסט תלוי בהבעה. לא משאירים אור לא ממוקד רק מפני שהשתמשנו במעט ציוד.

איך בונים

בחרו מצב אחד שמספר את הרגע. הסירו מקור אחד ובדקו מה אבד; אם לא אבד דבר חשוב, ייתכן שאין בו צורך. תעדו במדויק את גבולות התנועה.

דוגמה לסצנה

דמות נפרדת מכיסא שהיה שייך לאחר. מצב אור יחיד מאפשר לראות את הגוף ואת הכיסא. רק כשהיא עוזבת משתנה היחס ביניהם. המעט מדגיש את הפעולה.

עם הציוד שלכם

זהו כיוון מתאים לניסוי עם לד אחד, כל עוד האלומה והכיסוי מתאימים. אפשר להוסיף מילוי קטן כשנדרש; מספר הפנסים אינו מבחן טוהר.

בודקים על הבמה

מהו הדבר הראשון שרואים? מה משתנה כשמכבים תוספת? הבדיקה היא בהירות הכוונה, לא ספירת מכשירים.



בהשראת מופע רוק

המטרה

משתמשים בשפה של הופעה חיה כדי לבטא עוצמה, זהות או מפגש ישיר עם הקהל. בתיאטרון גם כאן צריך להבין מי פועל ומה משתנה בסיפור.

הצבע והניגוד

הצעה: שני צבעי רקע מנוגדים, למשל ענבר וכחול, ואור פנים יציב. מעבר לפלטה מצומצמת אחרת יכול לסמן תפנית במקום להפעיל תמיד את כל הצבעים.

מה משרת את הסגנון

מקורות אחוריים וצדדיים, פסי אור גלויים אם יש, שינויי קצב ומסגרת למבצע. אלומות נראות באוויר דורשות חלקיקים; בלי אטמוספירה עדיין אפשר לראות את האור על הגוף ועל המשטחים.

מה עלול להחליש אותו

אין חובה לסטרוב, לעשן או לתנועה בלתי פוסקת. נמנעים מהבזקים מהירים כברירת מחדל ומסנוור הקהל. אין מפעילים מכונת אפקטים בסדנה הזאת.

איך בונים

הכינו מצב בית לשיר, מצב התרחבות לפזמון ומצב עצירה. שמרו אור פנים בנפרד מהאפקט. תכננו שינוי על מעבר מוזיקלי משמעותי והגדירו מצב סיום ברור.

דוגמה לסצנה

דמות מציגה ביטחון מול הקהל, אך בשורה אישית המופע נעצר. אור הרקע יורד ונשארת דמות קריאה בלי העטיפה. השבר משרת את הסיפור.

עם הציווד שלכם

שטיפות צבע ומקור פנים יכולים ליצור את ההבחנה בין בית לפזמון. פסי לד ואלומות באוויר הם אפשרויות נוספות, לא תנאי להצלחה.

בודקים על הבמה

האם אפשר להבין את הטקסט ולזהות את המבצע בתוך האנרגיה? אם האפקט מנצח את הפעולה בכל רגע, הפחיתו שכבה.



אותה סצנה, שלוש בחירות

אפי: עוצרים כדי לבחון

מצב פתיחה קריא. אחת הדמויות פונה לקהל ושואלת מי זכאי לשבת. קיו מובהק מעביר לאור ישיר ופשוט. בחזרה לדיאלוג חוזרים למצב הראשון. המעבר מסמן פעולה מול פרשנות.

אקספרסיוניזם: הלחץ מקבל צורה

מצב פתיחה: שני אזורים נפרדים. ככל שההצעה נעשית כפייה, אזור הדמות המצווה מתרחב והאחר מצטמצם. זו פרשנות ללחץ, לא שינוי של מזג האוויר. זמני המעבר נקבעים בחזרה.

הסצנה המקורית

שתי דמויות מחכות להחלטה. כיסא ריק מפריד ביניהן. אחת מציעה לאחרת לשבת. מה משתנה ביחסי הכוח? זהו אותו אירוע; בכל הצעה בוחרים קריאה אחרת.

ריאליזם: המקום מניע את האור

מצב פתיחה: אור חלון אלכסוני ומילוי עדין. ברגע ההצעה נשארים באותו מצב, אם שום מקור בעולם הסצנה לא השתנה. המשחק והתנועה נושאים את השינוי; לא חייבים קיו חדש.



פסי לד, נורות ומקורות גלויים

ההתקנה היא חלק מהתכנון

צוות מוסמך בודק התאמת מתח, ספק, בקר ועמעום, חיבור והתקנה. לא כל שרשרת נורות ניתנת לעמעום ולא כל פס מתאים לבמה. שומרים נתיבי תנועה פנויים; לא מאלתרים חיבור לרשת.

בלי אביזר: שומרים על העיקרון

מסגרת צבע ברקע יכולה למלא את תפקיד הגבול. מוקד חם מול רקע כהה יכול לבנות אינטימיות. מתאר אחורי יכול להוסיף הופעתיות. בוחרים יחסים שהציוד מאפשר, במקום לחקות מוצר.

קודם מגדירים תפקיד

פס לד יכול לסמן גבול, מדרגה או קצב; שרשרת נורות יכולה ליצור מסגרת מועדון; מנורת שולחן יכולה לבסס מקור ריאליסטי. גוף שנראה לקהל אינו בהכרח מאיר מספיק את השחקנים.

מפרידים בין זוהר לבין קריאות

תכננו שליטה נפרדת במקור הדקורטיבי ובאור הפנים. בדקו עוצמה מכל האולם וגם עם המסך. אם כולם מסתכלים על הפס במקום על הדמות, הורידו אותו לפני שמגבירים הכול.



מהפקה מקצועית לבחירה שלכם

מבחן הבחירה שלכם

השלימו: אנו בוחרים __ כדי שהקהל יראה
או יחשוב __. המקור בטקסט הוא __.
השינוי יקרה כאשר __. נבדוק הצלחה
באמצעות __. אם חסר קשר לפעולה,
חוזרים לשאלה ולסצנה.

מקור לדוגמה

ראיון מעצבים מאת Marian Sandberg,
Live Design, 9 במרץ 2010. קישור פעיל
נמצא במקורות בסוף. כל הדוגמאות האחרות
בפרק הן הצעות לימוד מקוריות, לא שחזור
של הפקה מסוימת.

קברט יכול גם לאבד את הצבע

בהפקת Cabaret בתיאטרון Drury Lane
בשנת 2010, מעצב התאורה Jesse Klug
תיאר פלטה שהתחילה באדומים, ורודים
וכחולים והתקדמה ללבן. הבמאי Jim Corti
קשר את העולם הבימתי לנקודת המבט של
Cliff. הדוגמה מדגימה שינוי לאורך ההצגה,
ולא "צבע נכון לקברט".

לוקחים עיקרון, לא משחזרים תמונה

אפשר לנסח חוק משלכם: בכל פעם
שהאשליה נסדקת, מצמצמים את הרוויה.
בוחרים שלוש נקודות בטקסט, מגדירים מה
משתנה ומשאירים את הפנים קריאות. זה
רעיון לעבודה, לא תיאור של הקיואים
בהפקה ההיא.



אפקט מתחיל בצורך

מה משתנה בסצנה

לפני שבוחרים אפקט, מנסחים פעולה: משהו מגלה דבר, הזמן נעצר, המקום משתנה או הדמות מאבדת שליטה. אחר כך מחפשים אמצעי. אפקט שאינו משרת פעולה עלול להיראות מנותק, גם אם הוא מרשים.

ארבע דרכי יצירה

שינויי אור בזמן; תבנית או תנועה של אלומה; אור שפוגש חומר או חלקיקים; והקרנת דימוי. אש מדומה יכולה להיווצר משינויי אור חם. ענן עשן אמיתי דורש חומר בחלל. סרטון עשן הוא דימוי על משטח. אלה פתרונות שונים.

כרטיס המתכון

כתבו מטרה, ציוד, מיקום, מצב פתיחה, שינוי, משך, סימן הפעלה ומצב סיום. אם יש סאונד, ציינו את היחס שלו לאור. בחרו גם חלופה פשוטה למקרה שהציוד אינו זמין.

איך בודקים

הפעילו את הרגע בלי אפקט, ואז איתו. בדקו אם הפעולה נעשתה ברורה יותר ואם השחקנים עדיין נראים כשצריך. הורידו מינון לפני שמוסיפים רכיבים. ודאו שהאפקט מפסיק בזמן ושאפשר לשחזר אותו בהצגה הבאה.



פלאש וברק

פלאש חד

ציוד: מקור שניתן לשלוט בו באופן מתאים, או המחשה דיגיטלית. מתחילים במצב סצנה יציב. מוסיפים הארה קצרה של אזור מוגדר וחוזרים למצב המקורי. בהדמיה אפשר לפרק לשלושה פריימים: לפני, שיא ואחרי. אין צורך בהבזקים מחזוריים כדי ללמד את העיקרון.

איך בונים ברק

בחרו כיוון שמרגיש קשור לחלון או לסביבה. הכינו מצב קצר ובהיר יחסית ומצב חזרה. לתרגול מדורג: חשיפה קצרה, הפסקה, חשיפה שנייה בעוצמה שונה וחזרה לסצנה. קצב מדויק, משך ועוצמה ייקבעו עם הציוד והוראות האולם; בכיתה צופים בפריימים או בהמחשה מתונה.

תזמון הרעם

רעם מייד מול רעם שמגיע לאחר האור יוצרים תחושת אירוע שונה. יש להחליט אם האפקט מציאותי או מסוגנן. השחקן מגיב לסימן מוסכם, ולא מנסה לנחש בכל פעם מתי המפעיל ילחץ.

תקלות ותיקונים

אם כל הבמה נשטפת בלי כיוון, נסו להגביל אזור. אם ההבזק מוחק את ההבעה ברגע חשוב, שנו תזמון או מינון. אם לאחריו התמונה נשארת בהירה, מצב החזרה לא תועד נכון. אפקטים מהבהבים דורשים תכנון מתאים; לא מפעילים סטרוב מהיר כהפתעה לקהל.



מנורה תקולה ופעימה

מנורה תקולה

המטרה היא לייצר חוסר יציבות במקור מסוים. בחרו מנורת תפאורה שניתנת לשליטה בטוחה או אזור שמייצג אותה. שמרו שאר אור הסצנה יציב. בנו ירידה חלקית, חזרה, שהייה לא שווה ושינוי נוסף; סדר מחזורי מושלם עלול להיקרא כריקוד ולא כתקלה.

מתכון תרגול איטי

מצב בסיס; ירידה במשך שנייה; שהייה של שתי שניות; חזרה במשך חצי שנייה; שהייה של ארבע שניות. אלו ערכי לימוד שמראים איסדירות ללא הבהוב מהיר. בודקים שהקהל עדיין רואה את תגובת השחקן.

פעימה או דופק

בחרו טווח עוצמות מוגבל. לדוגמה, עלייה משוערת מ־20 ל־45 אחוז במשך שתי שניות וירידה במשך שלוש. המספרים מתייחסים לבקרה בלבד. האפקט יכול להתפשט או להאיץ עם הסצנה, אך שינוי הקצב צריך לפגוש את המשחק.

הבדל מסטרוב

פעימה הדרגתית היא שינוי רציף. סטרוב הוא הבזקים קצרים ונפרדים שיכולים לשנות את תפיסת התנועה. בסדנה לומדים את העיקרון של סטרוב בפריימים או בתנועה מדורגת. אין להחליף בחירה דרמטית ברצף מהיר רק כדי להוסיף ריגוש.



שמרו את תחילת האפקט ואת יציאתו כפעולות ברורות ברשימת הקיואים.

אש ומדורה בלי אש

מיקום וסיבה

בחרו מקום שממנו האש אמורה להגיע. מקור נמוך יכול להאיר פנים מלמטה ולהשפיע על כיוון המבט. אם האש נמצאת בצד, גם האור צריך לרמוז לכך. השחקנים והסאונד משלימים את האשליה.

בניית מצב הבסיס

התחילו בענבר או כתום עדין, לפי הצידוד והחומרים. הוסיפו שינויי עוצמה קטנים ולא סדירים. אפשר להשתמש בשני מקורות חמים מעט שונים כדי ליצור תנועה מורכבת יותר, אך אין חובה.

רצף לדוגמה

מקור ראשי סביב רמת בסיס מתאימה; עולה מעט במשך שנייה, יורד יותר במשך כשתי שניות, חוזר חלקית ושווה. מקור שני משתנה בקצב אחר. הערכים נבחרים מהקהל כדי שלא ייראה כאילו מישו מעלה ומוריד את כל התאורה יחד.

מה האפקט אינו עושה

התאורה מדמה אור של אש על הגוף והחלל. היא אינה יוצרת להבה נראית לעין. להבה עצמה יכולה להיות מיוצגת באמצעי תפאורה או הקרנה מתאימים. אם מאירים את כל הבמה באדום רווי, עלולים לקבל אווירת סכנה כללית במקום מקור אש ממוקם.

בדיקה

שחקו רגע סביב המקור. האם העיניים נראות כשצריך? האם כיוון הצל הגיוני? האם השינוי עדין מספיק כדי שהקהל יתמקד בפעולה? סיימו את האפקט במעבר מתוכנן ולא בכיבוי מקרי.



מים גובו ותנועה

מים והשתקפויות

למראה של החזרי מים צריך תבנית משתנה, למשל סרטון מתאים, גובו מונפש או ציוד אפקט ייעודי. שטיפה כחולה לבדה נותנת צבע, לא השתקפויות. בחרו משטח שעליו תיראה התנועה ומהירות שאינה מתחרה בשחקן.

מתכון מים

קבעו אור בסיס חלש יחסית על הסביבה. הוסיפו תבנית עדינה של כתמים בהירים. שנו בהירות וקצב עד שהמראה נקרא כתגובה של החלל למים. נסו גם לבן או גוון חם: צבע המים אינו חייב להיות כחול.

גובו של חלון או סורגים

נדרש פנס מתאים ותבנית מתאימה. כווננו את הגודל והחדות על המשטח הרצוי. אם הדמות עוברת דרך התבנית, בדקו כיצד האור נשבר על הגוף. גובו חד ברצפה עשוי להיות לא חד על קיר במרחק אחר.

חיפוש ומעקב

אפשר להזיז אלומה באמצעות ציוד מתאים, או להחליף אזורי אור קבועים. במקרה השני הקהל רואה רצף מוקדים ולא תנועה רציפה זזה. קבעו מראש מסלול, מהירות וסיום. אלומה שמטיילת בלי מטרה עלולה למשוך את המבט הרחק מהפעולה.



תבנית מוארת יכולה לארגן חלל גם בלי לשמש סמל. קודם בדקו מה רואים.

עשן ערפל ואלומות

מה רואים

באוויר נקי יחסית רואים בעיקר את המשטחים שהאור פוגע בהם. חלקיקים באוויר מפזרים חלק מהאור לעין ולכן מסלול האלומה יכול להיעשות נראה. התאורה אינה מייצרת את החלקיקים.

שלוש תוצאות שונות

Fog הוא לרוב ענן ניכר, בהתאם למכונה ולנוזל. Haze הוא ערפל עדין ואחיד יותר המשמש להבלטת אלומות. ערפל נמוך מיועד להישאר סמוך לרצפה באמצעות מערכת מתאימה. אין להבטיח תוצאה רק משם הנוזל או מהמראה בפרסום.

מתכון חקירה בהדמיה

השאיירו דמות ומצב אור קבועים. הוסיפו שכבת ערפל דקה. השוו אור קדמי, צדדי ואחורי, ואז שנו צפיפות. בדקו מתי נוצר מבנה בחלל ומתי הפרטים נעלמים. צבע האור יכול לצבוע את מראה הענן בלי שהנוזל עצמו יהיה צבעוני.

אם אין מכונה

אפשר להקרין דימוי עשן על מסך או ליצור תחושת חלום באמצעות אור ותנועה. זו אינה אותה תוצאה נפחית. בהפקה אמיתית שימוש במכונה דורש אישור האולם, נוזל מתאים, תיאום עם גילוי האש ואוורור לפי הוראות. אין לחסום יציאות, סימנים או נתיבי תנועה.



בועות וחומרים זוהרים

בועות

בועה מחזירה אור ומייצרת תנועה קטנה, ולכן הבחירה בכיוון וברקע משפיעה על נראותה. בועות יכולות לשרת משחק, חגיגה ושבריריות; מול פעולה קשה הן עשויות ליצור ניגוד. המשמעות תלויה ברגע ולא במכונה.

מתכון בועות בהדמיה

התחילו ברקע כהה יחסית ובכמות קטנה. בדקו אור צד או אחור, ולאחר מכן תוספת קדמית. שנו כמות ומהירות. אם הבועות מסתירות את פני השחקן או הופכות למוקד היחיד, צמצמו. בהפעלה אמיתית צריך לתכנן גם זמן פינוי וניקוי, שכן נוזל בועות עלול להחליק.

אולטרה סגול

מקור UV יכול לגרום לחומרים פלואורסצנטיים מתאימים לפלוט אור נראה. לא כל בד לבן מגיב באותה דרך, וצבע סגול רגיל אינו תחליף זהה. בודקים את החומר ואת מקור האור יחד.

מתכון גילוי חומר

בהדמיה מסמנים שכבה של חומר מגיב ושכבה שאינה מגיבה. מחלישים אור רגיל, מפעילים את ההמחשה ורואים מה מופיע. בהפקה משתמשים רק בציוד ובחומרים המתאימים להוראות היצרן ולאולם. המטרה היא לגלות מידע חזותי מוגדר, לא להניח שכל מה שעל הבמה יזהר.



תכננו גם את מה שנשאר על הרצפה ובחלל אחרי שהאפקט מסתיים.

צל ענק וגילוי דמות

צל ענק

ציוד: מקור מתאים, דמות ומשטח. התחילו במצב שבו הצל נראה היטב. הזיזו את הדמות ביחס למקור ולקיר ובדקו שינוי בגודל. כשהמקור קרוב מאוד או רחב, הצל עשוי להשתנות בחדות ובצורה. אין צורך להוסיף צבע כדי שהיחס בין גוף לצל יהיה משמעותי.

מתכון דרמטי

הדמות עצמה נשארת קטנה בתמונה, והצל גדל כאשר היא מתקרבת למקור. אפשר לתאם את התנועה עם שינוי ביחסי כוח. בודקים מראש שהקהל רואה גם את הגוף וגם את הצל ושאין מקור נוסף שיוצר צל שני לא רצוי.

גילוי מתוך חושך

מתחילים עם מעט מידע: מתאר, יד או אזור חלקי. מוסיפים בהדרגה אור על הפנים או על החלל. בוחרים מה נחשף ראשון ומדוע. גילוי מוצלח אינו רק עלייה של כל הפנסים יחד.

היעלמות

מחלישים את הדמות ביחס לסביבה ומעבירים מיקוד. אפשר לשלב תנועה מתוכננת, אבל אור שיורי או קו ראייה צדדי עלולים לחשוף אותה. אין להבטיח "קסם" לפני בדיקה באולם. הליכה נעשית במסלול בטוח, בלי להפוך את החושך לסיכון.



הסתרה היא שליטה במידע. שאלו מה בדיוק הקהל צריך להפסיק לראות.

הקרנה היא בחירה בימתית

יחסי אור ומסך

אור במה שמגיע למסך עלול להחליש את הניגוד בתמונה. הקרנה יכולה ליפול גם על הגוף, והשחקן יכול להטיל צל. מכוונים את התאורה ואת מיקום השחקנים לפי הצורך, ולא מניחים שהווידאו יישאר נפרד מן הבמה.

ניסוי קצר

הציגו אותו משפט ללא הקרנה, עם מקום מציאותי, עם דימוי מופשט ועם טקסט. בכל פעם שאלו מה נוסף, מה נהיה ברור מדי ומה נעלם. בחרו את הגרסה שמקדמת את הסצנה ולא את הסרטון המרשים ביותר.

מה המסך עושה

הקרנה יכולה להגדיר מקום, להציג זיכרון, לחשוף מחשבה או לסתור את דברי הדמות. רקע מציאותי אינו תמיד האפשרות המתאימה: דימוי מופשט עשוי לתת לשחקנים מרחב פעולה בלי להסביר הכול.

מי מוביל את העין

מסך בהיר או נע מושך תשומת לב. אם הפעולה המרכזית בפנים, בדקו האם צריך להחליש, להאט או לעצור את ההקרנה. גם היעדר דימוי הוא החלטה. במקרן, מסך שחור עשוי עדיין לפלוט מעט אור.



איך משלבים וידאו בפועל

מכינים קובץ ברור

בודקים יחס תמונה, אורך, תחילת הקובץ וסופו. אם הווידאו כולל סאונד, מחליטים מי מפעיל אותו ובאיזו מערכת. מוודאים שאין חלון נגן, סמן או הודעה שנחשפים לקהל.

מתכננים כניסה ויציאה

רשמו האם התמונה מופיעה בבת אחת או בפייד, האם הסרטון מתחיל מיד, ומה קורה בסיומו: עצירה בפריים, מסך שחור או מעבר אחר. אל תסתמכו על ברירת מחדל של נגן שלא נבדקה.

מסנכרנים עם המשחק

סימן ההפעלה צריך להיות ברור: מילה, פעולה או סימן מוסכם. אם השחקן חייב להגיע לנקודה לפני שהדימוי מופיע, מתרגלים את התלות הזו. אם הסצנה משתנה בקצב, עדיף לעיתים לפצל סרטון לכמה קיואים במקום לכפות תזמון ארוך וקבוע.

דימוי עשן

סרטון עשן על מסך יכול ליצור שכבה חזותית נעה. הוא אינו ממלא את האוויר בין השחקן לקהל. בחרו רקע ותנועה שמתאימים לכיוון הסצנה, ובדקו שההקרנה אינה נראית כמלבן זר. אם מקרינים על בד מיוחד, יש לבדוק אותו בפועל לפני שמבטיחים שקיפות או היעלמות.



מצב מעבר וקיו

מצב תאורה

מצב הוא אוסף הבחירות ברגע נתון: אילו מקורות פועלים, על מה, באיזה צבע ובעוצמה יחסית. אפשר לשמור מצב בלי להחליט עדיין מתי ייכנס.

קיו וסימן הפעלה

קיו הוא הוראה או שלב בביצוע. סימן ההפעלה הוא הדבר שממנו יוצאים: מילה מדויקת, פעולה או פקודת GO. "כשהסצנה נהיית עצובה" אינו סימן מספיק ברור לשחזור.

סוגי מעבר

Fade הוא שינוי הדרגתי. Snap הוא שינוי חד. Crossfade מחבר ירידה של רכיבים מסוימים ועלייה של אחרים, לפי התזמון שנבחר. Blackout הוא מצב החשכה של תאורת המופע; אין פירושו כיבוי תאורת חירום.

תזמון כפרשנות

שינוי לפני משפט יכול להכין את הקהל. שינוי יחד איתו יכול להדגיש גילוי. שינוי אחריו יכול להשאיר הד. בודקים שלוש גרסאות עם אותו משחק, ואז בוחרים. אין חובה לסיים כל משפט בקיו.

איך מסיימים אפקט

רושמים לא רק התחלה אלא גם יציאה: אילו מקורות חוזרים, האם הסרטון נעצר, ומה נשאר על הבמה. רצף שלא יוצא בזמן יכול לפגוע בסצנה הבאה גם אם התחיל מצוין.



דוגמה מלאה לסצנה

הטקסט

דוגמה מקורית לתרגול. א: "השארתי לך מקום". ב: "אבל לא שאלת אם אני רוצה לשבת". א מזיז כיסא מעט לעבר ב. שתיקה. ב מתקרב אך אינו מתיישב.

שאלה וקונספט

השאלה האפשרית: מתי קרבה מאפשרת חופש ומתי היא מגבילה? עיקרון התאורה: בתחילה לכל דמות אזור מוגדר, ובהמשך נוצר מרחב משותף שאינו מבטל לגמרי את ההבדל ביניהן.

מצב 1

שני אזורי אור נפרדים, עם צבעים עדינים שונים לפי הבדיקה באולם. הפנים קריאות; הרקע חלש. הכיסא נראה, כי הוא חלק מן הפעולה. אין צורך בחושך מוחלט בין הדמויות אם הדבר מסתיר מידע.

מצב 2

על תחילת הזזת הכיסא מתווסף בהדרגה אור באזור שבין הדמויות. אפשר להתחיל במעבר של ארבע שניות ולבדוק אותו עם משך התנועה. אם התנועה קצרה מאוד, מתקנים יחד את התזמון.

מצב 3

כשב עוצר לפני הכיסא, האזור המשותף נשאר וההבדל בין הצדדים נחלש מעט. אין "סוף שמח" מובטח באור: העצירה במשחק משאירה את השאלה פתוחה. לאחר צפייה בודקים אם האור מפרש את הפעולה או מקדים אותה מדי.



הפתרון הוא הצעה ללימוד. החליפו טקסט, בחנו מחדש את הקונספט ואל תעתיקו אוטומטית.

רשימת קיואים לדוגמה

גרסה ותיקון

אם הזזת הכיסא מתקצרת, בודקים מחדש את קיו 2. מתעדים מה השתנה, שומרים גרסה ובודקים גם את קיו 3, כי הוא יוצא כעת ממצב שעשוי להיכנס בתזמון אחר. שינוי קיו אחד יכול להשפיע על הרצף.

איך קוראים את הרשימה

הטבלה מתייחסת לסצנת הכיסא שבעמוד הדוגמה. כל סימן הוא פעולה נראית או נקודה מוסכמת, וכל מעבר מסתיים במצב שאפשר לתאר. הזמנים הם הצעת חזרה: יש לבדוק אותם עם משך הפעולה.

מה מוסיפים בתוכנית האמיתית

לצד התיאור כותבים את מספרי הערוצים או הקבוצות, הערכים שנבדקו, מצב הווידאו והאפקטים ושם קובץ ההצגה. בלי הערכים או הזיכרונות השמורים, התיאור לבדו אינו מספיק לשחזור טכני מדויק.

קיו 1: מצב פתיחה / קיו 2: הזזת כיסא, 4 שניות / קיו 3: עצירה, 3 שניות

התזמון משרת את הפעולה. אין חובה להשתמש בזמנים המוצעים כאן.

מהערוץ אל הפנס

ערוץ וכתובת

ערוץ בלוח הוא דרך של המפעיל לזהות ולשלוט במקור או במכשיר. כתובת DMX היא מיקום במידע שנשלח למכשירים. פעולת Patch מחברת בין הזיהוי בלוח לבין הכתובות והתכונות של הציווד.

מכשיר יכול לצרוך כמה כתובות

פנס לד עשוי להשתמש בכמה כתובות לעוצמה, צבע ותכונות נוספות. מספר הכתובות תלוי בדגם ובמצב ההפעלה. אם הפנס והלוח מוגדרים במצבים שונים, השליטה יכולה להיות שגויה. אין להניח שפנס אחד שווה תמיד כתובת אחת.

דוגמה פשוטה

אם מכשיר במצב של שישה ערכי שליטה מתחיל בכתובת 1, הוא עשוי להשתמש בכתובות 1 עד 6; המכשיר הבא יכול להתחיל ב-7. בודקים את הוראות הדגם ואת ה-Patch. ביקום DMX אחד יש 512 כתובות, אך זה אינו אומר בהכרח 512 פנסים.

קבוצות וזיכרונות

קבוצה מאפשרת לבחור יחד מקורות, כגון קדמי ימין או רקע. מצב או קיו שומרים ערכים לצורך ביצוע חוזר. לפני תכנות מורכב, בודקים שכל פנס מזוהה נכון ושאפשר להפעיל אותו בנפרד.

גבולות התלמיד

הבנת הבקרה אינה הסמכה לעבוד בחשמל או בתלייה. שינויי חיבור, התקנה ותיקון נעשים עם צוות האולם ובתחום הסמכות המתאים.

תהליך עבודה להפקה

קוראים ומבררים

קראו את המחזה להבנת הסיפור, ואחר כך חזרו למקומות שבהם אור, זמן, מקום ופעולה חשובים. אספו מעט דימויים חזותיים והסבירו מה אתם לוקחים מכל אחד: ניגוד, כיוון, צבע או חלוקת חלל.

מתכננים לפי המציאות

בררו ציוד ומיקומים, צפו בבלוקינג ובחרו אזורי משחק. תעדפו כיסוי ונראות, אחר כך צרכים ייחודיים לסצנות. בנו מפת מקורות ורשימת מצבים בהתאם ליכולת. בהפקה דלה בציוד אפשר לפתח שפה עקבית ממספר מצבים מצומצם.

מכוונים ומתכנתים

עם צוות האולם מכוונים מקורות למטרות, בודקים זליגה ומזהים כל מקור בלוח. בונים מצבי בסיס, מוסיפים קיזאים ומתעדים. שינוי חשוב נשמר ונבדק, ולא נשאר רק כהפעלה ידנית שלא זוכרים לשחזר.

מתקנים בחזרה

צופים עם תלבושות ותפאורה. מתקנים מצב ותזמון לפי המשחק, ומסמנים שינוי ברשימה. מבדילים בין הערה אמנותית, כגון "המוקד מתפזר", לבין תקלה, כגון "מקור 4 אינו מגיב". לכל אחת יש דרך טיפול אחרת.

חזרה טכנית שעובדת

לפני ההרצה

בדקו עם הצוות מקורות, כתובות, מצב פתיחה, מסך, סאונד וקבצים. ודאו שהשחקנים יודעים היכן אזורי האור. בחרו מי נותן סימנים ומי רושם תיקונים. שמרו עותק גיבוי של קובץ ההצגה במקום מוסכם.

עבודה לפי קיואים

אפשר לעבוד מקיז לקיז כדי לבדוק נקודות מעבר בלי להריץ בכל פעם את כל המחזה. עדיין צריך לבדוק בהמשך רצף מלא, משום שמעבר שעובד לבדו יכול להיראות שונה כשהוא מגיע מתוך הסצנה.

מה רושמים

מספר קיז, סימן, משך, שינוי דרוש והאם נבדק שוב. אל תכתבו רק "חלש מדי": ציינו מי לא נראה, באיזה רגע ומאיזה מושב. ניסוח כזה מקצר את זמן התיקון.

בדיקה אחרונה

האם הסיום מחזיר מצב נכון; האם אפקטים נעצרים; האם וידאו מסתיים כמתוכנן; האם יש אור במסלולי יציאה; והאם אפשר להתחיל מחדש לאחר עצירה? בתום השינויים מריצים שוב את המעברים שהושפעו מהם.



חזרה טכנית בודקת גם את שיתוף הפעולה בין אדם, משחק ומערכת.

תקלות ותיקונים

לא רואים עיניים

בדקו גובה וכיוון, מבט השחקן וכובע או אביזר. נסו שינוי זווית או מילוי חלש לפני העלאת כל הבמה. אם זו הסתרה מכוונת, ודאו שלא אובד מידע חשוב.

התמונה שטוחה

בדקו אם כל המקורות ממלאים זה את הצל של זה. החלישו מקור, צרו יחס בין צדדים או הפרידו רקע. אין צורך להוסיף צבע כדי לתקן כל בעיית נפח.

השחקן נעלם בתנועה

בדקו רוחב כיסוי, חפיפה וסימן הקיו. אם הבלוקינג השתנה, עדכנו את התכנון. אם רוצים מעבר דרך חושך, קבעו אותו במפורש ותרגלו בבטחה.

צבע הבגד נראה לא נכון

בדקו אותו תחת המקורות האמיתיים. שנו רוויה או הוסיפו אור מתאים לפנים ולבד. צבע על צג אינו מבטיח תוצאה על חומר. בדקו גם רקע שמשפיע על תחושת הניגוד.

המסך חיוור או דומיננטי מדי

בדקו זליגת אור, בהירות וידאו ותנועה. צמצמו אור שמגיע למסך או שנו את התוכן. אם המסך מוביל בלי כוונה, האטו או עצרו את הדימוי בזמן הפעולה החשובה.

הפנס אינו מגיב כצפוי

בדקו עם המפעיל בחירה, Patch ומצב מכשיר. תקלה אינה הזמנה לפתיחת ציוד או לשינוי חשמל על ידי תלמיד. פנו לצוות המתאים.



עבודה בטוחה היא עבודה מקצועית

תנועה ותלייה

אין לתרגל הליכה בחושך שאינו מאפשר התמצאות. כבלים, בסיסי פנסים ואביזרים צריכים להיות מתוכננים כחלק מהחלל. עבודה בגובה, תלייה ואבטחת ציוד נעשות בידי מי שמוסמך לכך ובתיאום עם המקום.

חשמל וחום

אין לפתוח ציוד, לתקן כבלים או לאלתר חיבורים. גם ציוד לד יכול להתחמם. שומרים מרחקים ואוורור לפי הוראות הדגם, ולא מכסים פנס בחומר אקראי כדי לשנות צבע או לרכך אור.

עשן ובועות

שימוש באפקטים אטמוספריים דורש התאמה למערכת גילוי האש, אוורור ונוזלים מאושרים למכונה. לא מנטרלים גלאים על דעת עצמכם. בועות ונוזלים עלולים להשאיר רצפה חלקה; מתכננים אזור, ניקוי וזמן לפני תנועה.

אור מהבהב ואור מיוחד

הבהובים וסטרוב מחייבים תכנון והתייחסות לרגישויות הקהל לפי נהלי האולם. בהוראה משתמשים בפריימים או בהמחשה מתונה. UV ומקורות מיוחדים מופעלים לפי הוראותיהם; לא מביטים לתוך מקור חזק ולא משתמשים בציוד שאינו מתאים.

כלל פעולה

אם מצב נראה לא בטוח, עוצרים ופונים לאחראי. המסמך מלמד עיצוב ותכנון; הוא אינו מחליף הדרכה לציוד או הסמכה טכנית.



מילון עבודה קצר

מצבים וביצוע

Cue - קיו, שלב או הוראה ברצף. GO - סימן לביצוע. Fade - מעבר הדרגתי. Snap - שינוי חד. Crossfade - מעבר המשלב ירידה ועלייה. Blackout - החשכת תאורת המופע. Hold - שהייה או המתנה לפי ההקשר.

מקורות וכיוונים

Front - קדמי. Side - צד. Top - עילי. Backlight - אחורי. Fill - מילוי. Key - המקור הראשי בהקשר נתון. Practical - מקור שנראה כחלק מעולם ההצגה. Follow Spot - עוקב.

אלומה וחלל

Wash - כיסוי רחב. Special - מקור או מצב המיועד למשימה מסוימת. Gobo - תבנית במערכת אופטית מתאימה. Focus - כיוון והגדרת האלומה בהקשר הבימתי. Spill - זליגה. Beam - אלומה. Shutter - סכין חיתוך בפנס מתאים.

תכנון ובקרה

Blocking - תכנון תנועת השחקנים ומיקומם. Patch - שיוך ערוצים לציווד ולכתובות. Channel - ערוץ בלוח. Address - כתובת. Group - קבוצת בחירה. Cue List - רשימת קיואים. Plot - תוכנית או תכנון תאורה, לפי ההקשר.

אפקטים

Fog - עשן או ערפל ניכר. Haze - ערפל דק. Low Fog - ערפל נמוך. Strobe - אפקט הבזקים. Projection - הקרנה. מונחים משתנים בין מערכות ואולמות; לפני חזרה מוודאים שכולם מתכוונים לאותה פעולה.



דף תכנון סצנה

המחזה והרגע			הפתרון	
שם	המחזה	והסצנה:	אזורים	ומיקום
._____		מה	שחקנים:	
קורה	בפעולה,	במשפט	אחד:	מקורות:
._____		._____		

פלטת	צבע	ויחסי	עוצמה:
._____		תנועה	לכסות:
._____		שצריך	הפורייה:
._____		מה אנחנו מציעים ביחס אליה ברגע הזה:	
._____		._____	

בדיקה ותיקון			
מה	הקהל	קרא	בתמונה:
._____		שינוי	שננסה:
._____		ציוד	שחסר
._____		או	חלופה:
._____		מה	נשמור
._____		לאחר	הניסוי:
._____		._____	

מטרת התאורה			
מה	הקהל	צריך	לראות:
._____		מה	להסתיר:
._____		מה	יהיה
._____		המוקד:	
._____		._____	

כתבו בחירה שאפשר לבצע ולבדוק. אין צורך במילים גדולות כדי לנסח רעיון מדויק.

דף קיואים וחזרה

קיו ראשון

מספר: _____ סימן _____ מדויק:
הפתיחה: _____ מצב _____
מה _____
משתנה: _____
משך _____
המעבר: _____ מצב הסיום: _____

קיו שני

מספר: _____ סימן _____ מדויק:
תאורה: _____
וידאו _____ או _____ אפקט:
משך _____
המעבר _____ ושהייה: _____

קיו שלישי

מספר: _____ סימן _____ מדויק:
מה מפסיק לפעול: _____
מה נשאר: _____
יציאה _____ או _____ סיום _____ סצנה: _____

רשימת בדיקה

האם רואים מידע חשוב בפנים? האם האור מתאים לשיבה ולתנועה? האם צבעי הבגדים נבדקו? האם המסך והאפקט מסתיימים בזמן? האם הסימנים ברורים למפעיל? האם אפשר לשחזר את הרצף אחרי עצירה?

תיעוד תיקון

מספר _____ קיו: _____ הבעיה _____ שנראתה:
התיקון: _____
נבדק _____ שוב _____ בתאריך: _____ נשמר _____ בקובץ: _____