



פס יצירה

כתב עת לקולנוע ולטלוויזיה

פס יצירה

כתב עת לקולנוע ולטלוויזיה

גיליון 2, 2012

מערכת:

ד"ר בועז חגין, יסמין שרייר עוזרי, נועה לויזן, דפנה מייסי,
דפנה יעקובוס, שירה מיקיין, רות ריפטין, רעות מדיון,
אלכס סקליאר, יובל לוי, אבנר רוגל, אריאל אבישר

עריכה:

אבנר רוגל ואריאל אבישר



אוניברסיטת תל-אביב

הפקולטה לאמנויות ע"ש יולנדה ודוד כץ
החוג לקולנוע ולטלוויזיה

פס יצירה

כתב עת לקולנוע וטלוויזיה

גיליון 2, 2012

עריכת לשון: איילה בלאנדר

עיצוב ועריכה גרפית: מיכל סמו־קובץ, המשרד לעיצוב גרפי

עיצוב העטיפה: יעל כפיר, המשרד לעיצוב גרפי

דפוס וכריכה: יושלם

© כל הזכויות שמורות למחברות/ים

ולחוג לקולנוע וטלוויזיה, אוניברסיטת תל־אביב

תוכן העניינים

5	פתח דבר	בוועז חגיין
	”No You Can’t“:	אריאל אבישר
7	על טרור, מוסר ועינויים בעונה השביעית של 24	
19	בעולם טוב יותר?	יסמין שרייר עוזרי
	מלחמת לבנון בקולנוע הישראלי העכשווי:	נועה לוין
35	פוליטיקה וצורה	
	תיווך “האחר האתני” בסרטי דיסני:	דפנה מייסי
	מבט פוסט־קולוניאליסטי על הדמויות המתוכות	
49	בפוקהונס ובמולאן	
	בין מסורת לביקורת:	דפנה יעקובוס
67	קולנוע אמריקני ואמריקן ביוטי	
	גאס ואן סנט וסטיבן סודרברג:	שירה מייקין
77	חיל חלוץ במלחמה לטשטוש גבולות בין הגבוה לנמוך	
	על תבונה ורגשות:	רות ריפטין
89	האפקט הרגשי בקולנוע ה’חכם’ העכשווי	
101	כנסו, כנסו	רעות מדיון
109	מבוא לתיאוריות קולנועיות עם כריסטופר נולאן	אלכס סקליאר
	לאן נעלמה הקבוצה? ויזואליה של ספורט קבוצתי:	יובל לוי
119	משדר טלוויזיוני מול ייצוג עלילתי	
	הטכנולוגיה של אווטאר:	אבנר רוגל
129	ניתוח ביחס לטכנולוגיית ההפקה	

פתח דבר

המאמרים בחוברת זו הם פרי עבודתו של המחזור הראשון של סמינר המצטיינים בחוג לקולנוע וטלוויזיה באוניברסיטת תל-אביב. לאחר חודשים רבים של כתיבה, שכתוב, שיפוט, עריכה, מיילים בכל שעות היממה ועבודות סמינריוניות בעובי חריג, יצרו הסטודנטים אוסף מגוון ומרתק של מאמרים מקוריים ומשכנעים. הם לא רק כתבו את כל המאמרים בגיליון זה, אלא גם השקיעו שעות רבות בעבודה כמערכת כתב עת: שפטו את המאמרים וערכו אותם. היו לי לא מעט חששות כשהחלטנו בפעם הראשונה להציע סמינר מצטיינים בחוג לקולנוע וטלוויזיה ולפרסם את פירות מחקרם של טובי הסטודנטים שלנו בכתב עת. הדבר היחיד שקשה יותר מלעודד סטודנטים למרוד הוא לעודד סטודנטים מצטיינים למרוד. במשך שנים חנכנו אותם "להבין את החומר": לנחש מה המרצה רוצה שיחשבו ולכתוב עבודות ובחינות בהתאם. עתה, כדי ליצור כתב עת אקדמי ולהכינם להיות חוקרי העתיד, נדרשו להבין את המחקר בתחום ואז לחדש – להציע אלטרנטיבה, להמשיך את המחקר הקיים בכיוונים לא צפויים, או למצוא מקומות שעדיין לא נחקרו; לנחש מה המרצה רוצה שיחשבו ולשכנע אותה או אותו לחשוב אחרת. את כל זה נדרשו לעשות במסגרת הנוקשה של כתיבה אקדמית.

הסטודנטים לא רק הצליחו בכך, אלא גם בחרו להתמודד עם חלק מהסוגיות המורכבות והקשות ביותר בחקר הקולנוע והטלוויזיה כיום. בין הנושאים בחוברת זו: היכולת של הקולנוע והטלוויזיה לתרום לדיון מוסרי ופוליטי; פציפיזם, מיליטריזם וקולנוע; מהו קולנוע פוליטי; ביקורת פוסט קולוניאליסטית בעידן של "תקינות פוליטית"; האפשרות ליצור סרט ביקורתי בתוך המערכת ההוליוודית או בשוליה; תרבות גבוהה ותרבות נמוכה ובמאים שנעים ביניהן; כיצד מתפקד רגש באופנים שונים בקולנוע; טוקבקיסטים ותגובותיהם לקולנוע; פילוסופיה ומהות הקולנוע; הבדלים בין ייצוג טלוויזיוני לייצוג קולנועי ומשמעותם של שינויים טכנולוגיים ביצירת סרטים.

אני רוצה להודות לפרופ' מיכל פרידמן ולפרופ' נורית גרץ שהנחו את כתב העת של החוג בשנים קודמות ויסרו מסורת זו; לראובן הקר, ראש החוג; לד"ר רז יוסף, ראש המגמה העיונית; לאריאל אבישר ולאבנר רוגל שערכו את הגיליון; לאילה בלאנדר על העריכה הלשונית ולכל התלמידים שהסכימו להיות "שפני ניסיונות" בסמינר החדש.

ד"ר בועז חגי

”No You Can’t”: על טרור, מוסר ועינויים בעונה השביעית של 24

בנובמבר 2006 הגיע דקן האקדמיה הצבאית של ווסט־פוינט, מלווה בצוות מומחים מהצבא ומה־FBI, לפגישה עם יוצרי הסדרה 24 במשרדיהם בלוס־אנג'לס. על הפרק: האשמות נגד התוכנית בגין השפעה לרעה על צוערים באקדמיה. הסדרה, אשר זכתה לפופולריות רבה בקרב הצוערים, גרמה להם לדברי הדקן לפקפק בגבולות המוסריים והחוקיים המקובלים בזמן מלחמה, במיוחד בכל הנוגע לחקירת שבויים בעינויים. לטענת הדקן, הסדרה אחראית ישירות לכמה וכמה מקרים של עינויים והתעללות בשבויים מצד חיילים אמריקניים המוצבים בעיראק (Mayer 3-4).

לא הייתה זו הפעם הראשונה שבה הושמעה ביקורת מסוג זה כלפי הסדרה. 24 היא סדרת מתח ופעולה ששודרה ברשת FOX האמריקנית בשנים 2001–2010, ומנתה שמונה עונות. הפקת הסדרה החלה במקביל לתחילת הקדנציה של ג'ורג' בוש הבן כנשיא ארה"ב, ומלבד העונה הראשונה הופקו כל עונותיה בתקופה שלאחר אירועי האחד עשר בספטמבר, שבה תפסה סוגיית הלוחמה בטרור מקום מרכזי בשיח הפוליטי בארה"ב בפרט ובעולם המערבי ככלל. רבות כבר נכתב על הסדרה ועל האופן שבו היא משקפת ומנציחה אידיאולוגיה התומכת בגישת "כל האמצעים כשרים" במאבק בטרור, בפרט בהקשר לסוגיית העינויים (Maher, Jesteadt ואחרים). גישה זו מזוהה על פי רוב עם הימין הרפובליקני הקונסרבטיבי בארה"ב, ואפיינה את מדיניותו של ממשל בוש, שתמכה בהפעלת "דרכי חקירה קיצוניות" (Mayer 4), ונתקלה בביקורות הולכות וגוברות בשנותיו האחרונות של בוש כנשיא. בינואר 2009, כשבועיים לפני השבעתו של ברק אובמה לנשיאות ארה"ב – ויומיים לפני שידור הפרק הראשון של העונה השביעית של 24 – הכריז אובמה על מדיניות המתנגדת לעינויים במסגרת המאבק בטרור, על התנערות חד־משמעית ממדיניות "דרכי החקירה הקיצוניות" ועל ביטול כל תקנה קודמת בנושא (AP).

כתגובה לביקורות שהושמעו כלפי הסדרה, אשר הגיעו לשיאן בפרשת ווסט־פוינט, החליטו יוצרי הסדרה לפתוח את הסוגיה לדיון גלוי בגוף העונה השביעית, שעלילתה מתייחסת ישירות לביקורות אלו ולדיון המוסרי שהן מעוררות. בעונה זו ארצה להתמקד במאמרי. תחילה אסקור את הביקורות שהושמעו כלפי הסדרה בעבר, ואראה כיצד חוברים האלמנטים השונים בסדרה – נרטיב, דמויות ומבע – ליצירת לגיטימציה לשימוש באמצעים קיצוניים, ובראשם עינויים, כהכרחיים במסגרת הלוחמה בטרור. אתמקד בניסוי מחשבתי מתחום האתיקה התועלתנית, המכונה בשם "פצצת הזמן המתקת קת" (Luban), ובאופן שבו הוא מומחש בסדרה; ניסוי זה הוא מרכיב מרכזי בשיח סביב סוגיית העינויים. לאחר מכן אתאר את האופן שבו הגיבה הסדרה בעלילת העונה השביעית לביקורות שהושמעו

נגדה ולהלכי הרוח המשתנים באמריקה בתקופת חילופי הממשל, ואבחן את תרומתה של עונה זו לדיון בסוגיית העינויים. אטען שחידושה העיקרי של עונה זו, מעבר לעצם הצבת הדיון המוסרי במוקד העלילה, הוא בשטיחת עמדה מגובשת בדבר מקומם הראוי של העינויים ביחס לחוק.

רקע על הסדרה

גיבור 24 הוא ג'ק באוור, סוכן לשעבר ב־CTU (סוכנות ממשלתית פיקטיבית המוקדשת ללוחמה בטרור). במהלך הסדרה נאבק ג'ק לצד סוכנויות ביטחון שונות ה־CTU, ה־FBI ואחרות) בטרוריסטים ומסכל את מזימותיהם. כל עונה עוקבת אחר קורותיו במהלך יממה אחת שלמה. מבחינת הפורמט, נשענת הסדרה על עקרונן "זמן־אמת": כל דקה בזמן מסך מקבילה לדקה בזמן ההתרחשות.

כאמור, כל עונותיה של הסדרה מלבד הראשונה הופקו בתקופה שלאחר אירועי האחד עשר בספטמבר. אין זה מקרי אפוא כי אמריקה, כפי שהיא מוצגת בסדרה מאז העונה השנייה, נמצאת במצב של מלחמה בלתי־פוסקת בטרור מתוחכם והרסני; אזרחיה נתונים בסכנה מתמדת מצד גורמים עוינים שונים, השמים להם למטרה פיגועים המוניים ומהנדסים מדי עונה שלל מתקפות קונבנציונליות, ביולוגיות, גרעיניות ואחרות (3 Jesteadt).¹ זוהי מלחמת חורמה בין "הטובים" ל"רעים", בין האזרחים האמריקניים – ובהכללה העולם המערבי כולו – לבין גורמים שונים החפצים בהשמדתו: במהלך עונות הסדרה היו אלו טרוריסטים מוסלמים, מכסיקנים, סינים, סובייטים ואף אמריקנים קיצוניים (8 Maher).

במקביל למאבק במזימות הטרור, מונעת עלילת הסדרה על ידי סכסוכים חוזרים ונשנים בין ג'ק לבין הממונים עליו, לגבי שיטות הפעולה שלו. ג'ק דוגל ב"לעשות את מה שצריך להיעשות" (3 Maher), גם כאשר הדבר מצריך כיפוף של חוקים ונהלים, שבירה מוחלטת שלהם או התעלמות מהם – ואילו הדמויות השונות שניצבות מולו (לרוב דמויות סמכות באחת מסוכנויות הביטחון שעמן הוא פועל) מעוניינות בשמירה על החוק ובהיצמדות לנהלים (5 Jesteadt). אחת הסוגיות המהותיות שעולות לאורך הסדרה בהקשר זה היא סוגיית העינויים כאמצעי להשגת מידע מודיעיני (Luban, 1436), שהדיון בה תפס, כאמור, מקום מרכזי בעלילת העונה השביעית של 24, כמו גם בשיח סביב הלוחמה בטרור בארה"ב של עידן הפוסט־9/11 בכלל (6-7 Jesteadt). אחד הטיעונים הפילוסופיים המרכזיים המועלים לתמיכה בעינויים בהקשר זה הוא טיעון "פצצת הזמן המתקתת".

1 כולל פרק דרמטי במיוחד בעונה השישית (פרק 4), שבו הצליחו טרוריסטים לפוצץ פצצה גרעינית בקרבת שכונה בלוס־אנג'לס, ולגרור למותם של למעלה מ־12,000 אזרחים.

פצצת הזמן המתקתקת – תיאוריה מול פרקטיקה

טיעון הפצצה המתקתקת הוא הטיעון העיקרי המובא לתמיכה בעיניים במהלך דיונים אתיים בסוגיה – באמריקה, בישראל ובעולם (Luban 1425-6). בהפשטתה, הטענה היא כזו (1440): טרוריסטים טמנו פצצה, שעתידה להתפוצץ בקרוב ולהרוג אנשים רבים; מיקום הפצצה לא ידוע. נתפס טרוריסט שידוע את מיקומה – אך הוא מסרב לדבר. מה על רשויות החוק לעשות: לענות אותו, תוך עבירה על חוקים בינלאומיים, כדי להציל חיי חפים מפשע – או להניח להם למות, בידיעה שניתן היה למנוע זאת? טיעון זה מוצג תמיד כטיעון שיגרום גם לליברלים האדוקים ביותר להודות שעינוי – בתנאים מסוימים – הוא לגיטימי ואף הכרחי. לאחר הודאה כזו נפטרים למעשה משלילה עקרונית של עינוי, וכל שנותר הוא "להתמקח" על המחיר. אלא שהטיעון הזה בעייתי, בין היתר מכיוון שהוא מתאר מצב היפותטי לחלוטין, שאינו מתקיים כמעט לעולם במציאות. הנחות היסוד המובלעות בו הן (Allhoff 246):

- ידוע בוודאות שקיימת פצצה, ושהטרוריסט יכול להסגיר מידע שיעזור לאתרה ולנטרלה;
- ידוע בוודאות שעינוי יגרום לטרוריסט לדבר;
- ידוע בוודאות שהמידע שימסור הטרוריסט תחת עינוי יהיה אמין ולא כוזב;
- ידוע בוודאות שעינוי הוא הדרך היחידה להשיג את המידע הזה;
- ידוע בוודאות שבלי המידע הזה אין דרך לאתר ולנטרל את הפצצה.

אם נחזור אל הסדרה, נוכל לראות שהסיטואציות שהיא מציגה דרך קבע עונות על התנאים הללו במדויק. בעוד שבדיון האתי רואים בתרחיש "הפצצה המתקתקת" מצב תיאורטי שכמעט שאינו קיים לעולם במציאות (Luban 1444), הרי שבסדרה הוא הופך לאירוע יומיומי, לעניין שבשגרה; יוצר הסדרה אף מעיד על כך במפורש (Mayer 3). עינוי כדרך להשגת אינפורמציה הוא מרכיב עלילתי שחוזר פעמים רבות במהלך הסדרה: שוב ושוב ניצב ג'ק בפני סיטואציות שונות, שהן ואריאציות על "הפצצה המתקתקת", ובהן הדרך היחידה למנוע פיגוע טרור רב-נפגעים היא לענות אדם זה או אחר. במהלך 6 העונות הראשונות הוצגו למעלה מ-89 סצנות עינוי (Nissel 43) – יותר מפעם אחת בכל פרק שני בממוצע. שוב ושוב, כמעט בכל פעם, העינוי משיג תוצאות, ועוזר למנוע את האסון (Kamin 706; Jesteadt 4). לעומת זאת, בכל פעם שמונעים מג'ק באמתלות חוקיות שונות לענות או לנקוט דרך פעולה לא-חוקית כלשהי – הדבר מקדם את האסון. הצופים, שראו את העיקרון הזה חוזר על עצמו פעמים אין ספור לאורך העונות, אולפו לסמוך על שיקול דעתו של ג'ק, ולהפנים שאם לא יתאפשר לו לפעול בדרכו – זה ייגמר בכי רע (Downing 16). מצבים שבהם עינוי אינו מצליח להשיג תוצאות הם עניין נדיר בסדרה, ולרוב תוצאה של הטעיה מכוונת – כגון הפללת האדם הלא-נכון על ידי הטרוריסטים, וכן הלאה (Jesteadt 4); ככלל, מצבים שאינם ממלאים את כל תנאי הטיעון הקלאסי – כלומר מצבים שבמציאות מהווים את הכלל – הם היוצא מן הכלל בסדרה (Mayer 3; Jesteadt 4). מצבים שבהם דרכי פעולה "מקובלות" מוצעות כאלטרנטיבה אפקטיבית נדירים גם הם, בוודאי בהשוואה לשכיחותם במציאות (Mayer 4).

זמן-אמת: אתיקה של בהילות וקיבעון בהווה

ללגיטימציה של העינויים תורם גם הפורמט הייחודי של 24, המתבסס על עקרון "זמן-אמת". השעון הדיגיטלי, המופיע על המסך מדי סצנה, מציין את הזמן ההולך ומתקדם לאורך הפרק, ומכוון את הצופה להתמקדות מוחלטת בהווה, באירועים הנפרשים ומסתבכים ללא הרף – ואינם נעצרים אפילו בזמן הפסקת הפרסומות (Žižek). אציין שני היבטים בפורמט זה, התורמים לכינונה של עמדת צפייה המזדהה עם הגישה התומכת בעינויים.

ההיבט הראשון הוא יצירת אווירה כללית של בהילות, מתח ודחיפות, המגובה על ידי קצב העריכה המהיר והתזזיתי, תנועות המצלמה הלא-יציבות, המוזיקה הקצבית וקצב ההתרחשויות והתפניות הנרטיביות המרובות (Maher 9), כמו גם על ידי הצבת מועד אחרון (dead line), באופנים שונים, במהלך התוכנית: המועד האחרון להיענות לדרישות הטורריסט, המועד האחרון להספיק לנטרל את הפצצה, וכן הלאה (Downing 16). פצצת הזמן מתקתקת, הזמן הולך ואוזל ואנו מודעים לכל שנייה שחולפת: אווירה זו מכוננת (בדמויות ובצופה) מצב של שיפוט מוסרי שונה, "אתיקה של בהילות" (Žižek), או במילותיו של ג'ק: "אין זמן ללכת לפי הנהלים".

ההיבט השני מתקשר למונח "האדם המידי", שהוטבע על ידי חוקרים מסוימים לאפיון הצופה, כפי שהוא מכונן על ידי המדיום הטלוויזיוני (Nystrom 21-22): בעל קיבעון בהווה, רצון בסיפוקים מידיים וחוסר סבלנות לפתרונות מורכבים וארוכי-טווח. 24 מכוננת כל כולה לקיבעון בהווה: יוצרי הסדרה אף התבטאו מפורשות, כי פתרונות ארוכי-טווח אינם מתאימים לפורמט של הסדרה (Mayer 5). אווירה זו, הדורשת פתרונות מהירים ואינה מתייחסת להשלכות ארוכות טווח, מהווה קרקע נוחה במיוחד לקבלת טיעון הפצצה המתקתקת, ולהתעלמות מן הביקורות השונות שמושמעות כלפיו. בפרט הכוונה לכאלו המתעסקות בהשלכות שליליות ארוכות-טווח של תמיכה בעינויים: פגיעה בתדמית ובמדיניות החוץ של ארה"ב, פגיעה ביכולת השיפוט על בסיס ההודאות שנמסרו תחת עינויים, וכן הלאה (Mayer 2).

נקודת המוצא של העונה השביעית

בתגובה ישירה לביקורות שהופנו כלפיהם (בפרט לאחר העונה השישית), בחרו יוצרי הסדרה בנקודת מוצא מעניינת עבור העונה השביעית של הסדרה (ששודרה ב-2009). בפרק הזמן שחלף מאז סיום העונה הקודמת, פורקה ה-CTU בשל דרכי הפעולה הלא-קונבנציונליות שלה והאשמות בדבר פגיעה בזכויות-אדם. בפתיחת העונה ניצב ג'ק בפני ועדת חקירה מטעם הסנאט האמריקני, ונחקר בעוינות על ידי הסנטור בליין מאייר,² אודות טורריסט אותו עינה במהלך שירותו ב-CTU, כדי למנוע פיגוע באוטובוס שנשא עשרות אזרחים.

2 ששמו, על פי הודאתו של אחד הכותבים, מתכתב עם שמה של העיתונאית ג'יין מאייר, אולי המבקרת החריפה ביותר של הסדרה בהקשרנו (Nissel 47).

הגישה התומכת בעינניים אינה מוצגת כאן כדעה היחידה, והיבטיה השנויים במחלוקת אף מוצהרים מפורשות במהלך הסצנה:

סנטור מאייר: "טענתך, מר באוור, היא שהמטרה מקדשת את האמצעים, ושאתה מעל החוק."
 ג'ק: "..האם אני מעל החוק? לא, אני מוכן להישפט בידי האנשים שאתה מתיימר לייצג, ואניח להם להחליט מה המחיר שעליי לשלם."

מיד לאחר הפרולוג הזה, שכמו מזמין את הצופים לשבת בכס השופט, נקטע השימוע בפתאומיות: ג'ק נקרא לשוב לשרת את המדינה, ולסייע ל-FBI בחקירה בהולה. כך נפתח העלילה הראשית של העונה, שבמהלכה יעשה ג'ק שימוש בכל שיטות הפעולה הישנות שלו (למעשה כבר בפרק הראשון יאיים בעינניים על מקור מידע פוטנציאלי). בהמשך העונה מוחזרות לפעולה גם מערכות המידע של ה-CTU ומאומצות חלק מדרכי הפעולה של הארגון (פרק 20; בעונה השמינית, יש לציין, הוקמה ה-CTU מחדש). דיבורים לחוד ומעשים לחוד – זהו המסר בסופו של דבר; טוב ויפה לדבר על זכויות אדם והליך תקין, אך ברגע שביטחון המדינה נמצא בסיכון, יש רק דרך פעולה אחת שמשגיגה תוצאות – הדרך של ג'ק. במובן זה דומה העונה השביעית לקודמותיה, אלא שהפעם ניצב הדיון המוסרי והחוקי באופן מוצהר בחזית ההתרחשויות. כדי להבין כיצד מובנה הדיון הזה, נפנה לבחון את האופן שבו מעוצבות הדמויות המייצגות את הצדדים השונים בו.

"מענים ובוכים": עיצוב דמותו של המענה כהרואי וכמקריב

המענה, כפי שדמותו מעוצבת בתרחיש "הפצצה המתקתת", אינו סדיסט, אכזרי וברברי אלא אדם שנאלץ, בשל נסיבות קיצוניות, לנקוט אמצעים חריגים אך הכרחיים לטובת הכלל; זוהי דמות הרואית ומקריבה (Luban 1436). לאורך הסדרה, דמותו של ג'ק היא ההתגלמות המוקצנת של תפיסה זו: אדם שהקריב את כל מה שהיה לו לטובת המדינה. כתוצאה מפעולותיו במסגרת הלוחמה בטרור איבד ג'ק במשך העונות את אשתו ואת משפחתו, את עבודתו ואת בריאותו, סיכן את חייו פעמים רבות, נכלא, עונה מספר שנים בשבי האויב – ולמרות כל זאת הוא שב לשרת את מדינתו ללא היסוס בכל עונה מחדש: ההתגלמות האולטימטיבית של הגיבור האמריקני הפטריוטי (Maher 3). בהמשך למגמה זו, בתחילת העונה השביעית, לאחר שנזנח על ידי מדינתו ואף נחקר על ידי נציגי הממשל בגין פעולות שביצע בשירות המדינה, ג'ק אינו מהסס לרגע כאשר הוא נקרא לשוב אל הדגל. ג'ק אינו כוחל בשום אמצעי בשם טובת הכלל, אך הוא אינו נהנה מהמעשים הנוראים שהוא מבצע ואינו מאבד צלם אנוש (Maher 5; Mayer 4): למרות שהוא שובר כל חוק אפשרי, נשאר ג'ק נאמן תמיד לקוד הפנימי שלו, פועל רק כאשר "אין ברירה", לעולם לא יפגע בחפים מפשע, ומעשיו – שאותם הוא שב ומבצע ללא היסוס בכל עונה מחדש – גורמים לו להתייטר ולהתענות. בסצנת הסיום של העונה השלישית, למשל, מסתגר ג'ק לבד ברכבו ומתייפח, ברגע הראשון שבו ניתן לו קצת זמן להרהר בכל מעשיו האלימים ביממה האחרונה.

כאמור, מעבר להיותו הומני מאופיין ג'ק כדמות בעלת קוד מוסרי נוקשה ובלתי מתפשר (Žižek). תכונה זו – כמו גם נטייתו לשיטות פעולה "מפוקפקות" מבחינה חוקית – הוצגה בפני הצופים מפורשות כבר בפרק הפותח של הסדרה, בסצנה שבה ג'ק מאיים בסחיטה על מנהל בכיר ב-CTU, שסירב לגלות לו מידע הכרחי בחקירת איום טרוריסטי. ג'ק אינו מהסס לרגע לפעול כך, למרות הסיכון האישי הרב עבורו. כאשר הוא נשאל על ידי סוכנת עמיתה מדוע פעל כפי שפעל, הוא משיב:

ג'ק: "אתה יכול להעלים עין פעם אחת, וזה לא עניין גדול; אלא שזה עושה זאת קל יותר עבורך להתפשר בפעם הבאה. ועד מהרה כל מה שאתה עושה זה להתפשר.. האנשים שהסגרת (מתייחס לסוכנים מושחתים ב-CTU, שסייע בחשיפתם ובהרשתתם – א"א) ... הם לא היו בחורים רעים. הם היו בדיוק כמוך וכמוני, אלא שהם התפשרו. פעם אחת."

מעל הכול ולמרות הכול נותר ג'ק דמות אנושית ומצפונית, בעלת רגשות וקוד פנימי איתן, שתעשה הכול למען מטרה צודקת (Žižek). כך מובטחת הזדהות הצופים עם ג'ק למרות כל מעשיו השנויים במחלוקת, ולעומת זאת מנטרלת האפשרות להזדהות עם הצד השני בוויכוח – עם הדמויות המתנגדות למעשיו של ג'ק – כפי שנראה בהמשך.

עיצוב דמויות המתנגדים לעינינויים: שוטים, בוגדים וביורוקרטים

רבות מהדמויות שג'ק מתעמת אתן במהלך הסדרה, מגיעות בשלב מסוים להכרה בטעותן ומשנות את עמדתן (Mayer 2). אדגים עיקרון זה, שהיה תקף גם בעונות קודמות, באמצעות שתיים מהדמויות הראשיות בעונה השביעית: סוכני ה-FBI לארי מוס ורנה ווקר, ששניהם מייצגים בתחילת העונה באופן מוצהר את הגישה המתנגדת לעינינויים. במהלך העונה, לאחר שהם עדים להתרחשויות השונות ולפעולותיו של ג'ק, מגיעים שניהם להשלמה עם גישתו – ואף יותר מכך. רנה, כבר במהלך הפרק הראשון, מאפשרת ואף מסייעת לג'ק לאיים בעינינויים על מקור פוטנציאלי, תוך כיפוף מובהק של החוקים. בפרק האחרון של העונה (פרק 24) היא נועלת את עצמה בחדר חקירות עם הנבל הראשי של העונה, שעומד לחמוק מעונש במסגרת החוק, ומותירה לצופים מעט מקום לספק לגבי כוונותיה. לארי מוס, שהוא הדמות העיקרית שמציבה מכשולים חוקיים בפני ג'ק במהלך העונה, מגיע בסופו של דבר למצב שבו הוא שלם לחלוטין עם פעילות מנוגדת לחוקים (פרק 18). אפילו הסנטור מאיר, ששם לו למטרה לצלוב את ג'ק בפרק הראשון, מכיר במידה מסוימת בלגיטימיות של מעשיו בהמשך העונה (פרק 14). נראה כי כל מה שהיה צריך הוא יום אחד קשה – וכל הדמויות משנות את דעתן ומבינות כי טעו.

קיים סוג נוסף של דמויות המציבות מכשולים חוקיים בפני ג'ק. ניקח לדוגמה את דמותו של שון הילינג'ר, מאנשי ה-FBI, שמוצג מתחילת העונה השביעית כקפדן בעינינוי נהלים, וכמערים מכשולים נוהליים בפני ג'ק. בהמשך העונה הוא יתברר כבוגד המשתף פעולה עם הטרוריסטים. כך מתברר לגבי לא מעט דמויות בסדרה, כי הן למעשה עושות

דברם של טרוריסטים, וכי הקפדתן על החוק נועדה לטרפד את מאמצי "הטובים". בנוסף, דמויות המתנגדות לעינויים מאופיינות פעמים רבות במהלך הסדרה כבירוקרטים הדואגים לאינטרסים אישיים ואינם רוצים לסכן את הקריירה שלהם. הן מונעות לא משיקולים מוסריים אלא פוליטיים, ומקפידות על הכללים לא מתוך אידיאולוגיה אלא כמעין 'כסת"ח'. עיקרון זה של אינטריגות פוליטיות ואג'נדות אישיות חוזר פעמים רבות בסדרה, ומבנה אופוזיציה בינארית מסוימת מאוד: "שמירה על אינטרסים אישיים" מול "דאגה לטובת הכלל" (ולא "שמירה על חוק ומוסר" מול "התעלמות מהם"). נוצר מצב אבסורדי שבו שמירה על החוק נתפסת כפחדנות ואנוכיות – ואילו עבירה על החוק נתפסת כעדות למוסר גבוה, לאומץ־לב ולהקרבה (Maher 5).

עיקרון זה תקף לאורך הסדרה כולה. ייחודה של העונה השביעית לעומת קודמותיה הוא בשני היבטים. ההיבט הראשון הוא בעצם ההעלאה לדיון של סוגיית העינויים כמרכיב מרכזי בעלילת העונה. הדיון המוסרי תופס בה תפקיד מרכזי, והטיעונים השונים – השמרנים והליברליים – נפרשים במלואם ונחקרים יותר לעומק מאשר בעבר, ואינם רק אמתלה ארעית לסיבוכים עלילתיים, כפי שהיה בעבר. הדיון המפורש הזה מתועל על ידי הנרטיב להצדקת העמדה השמרנית, שעצם העלאתה לדיון ואישורה מחדש מעניקים לה משנה תוקף (Nissel 47-48). במובן זה ממשיכה העונה השביעית – ואף מחזקת – את המגמה של העונות הקודמות, ומשתקפת ממנה בבירור עמדה שמרנית, המצדיקה עינוי טרוריסטים ותומכת בו כאמצעי לגיטימי במאבק בטרור.

ההיבט השני שבו נבדלת העונה השביעית מקודמותיה, כפי שאראה כעת, הוא בעמדה המבוטאת בה כלפי מקומם הראוי של העינויים תחת שלטון החוק. לטענתי, בנקודה זו מסתמן הברל משמעותי לעומת העונות הקודמות. בעבר נקודת המוצא הייתה כי במקרים מסוימים לגיטימי להעניק אישור חוקי לעינויים, והוויכוחים בסוגיה התמקדו בתנאים הספציפיים של מקרה נקודתי זה או אחר (Jesteadt 5). ואילו בעונה השביעית נשאלת השאלה: האם ניתן בכלל להעניק לגיטימציה חוקית לעינויים כלשהם, בלי לפגוע ביסודות הדמוקרטיים שעליהם מושגת הממשל? בסוגיה זו מושמעת עמדה נחרצת, שעשויה להפתיע לאור מה שנראה בסדרה עד כה.

מעמדם החוקי של העינויים ושל המענים

אלן דרשוויץ (Dershowitz), שהיה מהראשונים להעלות את תרחיש הפצצה המתקתקת (שאף מכונה לעתים בשם "תרחיש דרשוויץ") בהקשרי מדיניות הטרור של ארה"ב לאחר מאורעות 9/11, הוא אחד התומכים העיקריים ברעיון עיגון בחוק של עינוי טרוריסטים לצורכי השגת מידע, כאמצעי הכרחי ולגיטימי בלוחמה בטרור. הוא יוצא מתוך ההנחה, שתרחיש הפצצה המתקתקת – נדיר ככל שיהיה – הוא בסופו של דבר בלתי נמנע במציאות של ארה"ב כיום (Sung 196-198). כמו כן מניח דרשוויץ – ומגבה הנחה זו בביסוסים עובדתיים – כי עינויים לצורכי השגת מידע, על ידי אנשים הפועלים בשירות מוסדות ביטחון שונים (צבא, משטרה וסוכנויות ביטחון אחרות), כבר קורים בפועל במקרים מסוג זה

וימשיכו לקרות (Dershowitz 288-290). דרשוויץ מונה שתי אפשרויות בנוגע להתייחסות החוק אל מקרים אלו: האפשרות הראשונה היא לא להתיר את העינויים על פי חוק, ולהניח להם להתקיים "מחוץ לרדאר", בהיחבא. האפשרות השנייה היא עיגונם של עינויים מסוג זה בחקיקה, והתנייתם בהנפקת "צו עינוי" על ידי סמכויות מורשות לכך, במקרים שבהם יימצא הדבר הכרחי (Dershowitz 278). על פי דרשוויץ האפשרות השנייה עדיפה, מכיוון שרק כך ניתן להבטיח כי עינויים אלו יתבצעו באופן מבוקר ונשלט, במידה ובאופן ההכרחיים בלבד, בתוך מערכת שתוכל לספק דין וחשבון על מעשיה (Dershowitz 288-289; Sung 198-199). ואילו לאפשרות הראשונה, של העלמת עין מפעולות אלו למרות שהן מוסיפות להתקיים, אין מקום במערכת דמוקרטית המתבססת על שלטון החוק. מעבר לכך: היא תעודר ריבוי מקרי עינויים ללא בקרה, ותותיר את הטיפול במצבים אלו לשיקול דעתו האישי של הסוכן בשטח (Dershowitz 291-292); הדרך היחידה, טוען דרשוויץ, להבטיח פגיעה מינימלית בזכויות אדם היא "צו העינוי".

כמו דרשוויץ, יוצאת גם 24 מתוך ההנחה שתרשיש פצצת הזמן המתקתקת הוא בלתי נמנע, ושמצב זה עינוי הוא אמצעי הכרחי ולגיטימי. אך בסוגיית עיגון העינויים בחקיקה מציגה הסדרה בעונתה השביעית עמדה שונה בתכלית מזו של דרשוויץ. עמדה זו מבטאת באופן המפורש ביותר בפרק הסיום של העונה: רנה, שכאמור שינתה במהלך 24 השעות האחרונות את עמדותיה ביחס לטקטיקות הקיצוניות של ג'ק (שבניגוד לעונות הקודמות אינו משויך בעונה זו לסוכנות ביטחון כלשהי ופועל ברשות עצמו), ועברה לצדו "תהליך חניכה" מזורז, ניצבת בפני דילמה מוסרית. היא מתלבטת האם לפעול לפי החוק ולהניח לגורמים שעומדים מאחורי מתקפות הטרור לחמוק מעונש, או לגלות את זהותם האמיתית על ידי עינוי של עצור, תוך מעבר על החוק ועל הקוד המוסרי שלהם היא מנסה לציית. היא מבקשת עצה מג'ק, שמשיב לה:

ג'ק: "אני נאבק (בדילמה) הזו כל חיי. כשאני רואה 15 אנשים מוחזקים כבני ערובה על אוטובוס, כל שאר הדברים נעלמים. אני אעשה כל דבר כדי להצילם.. כל דבר."

לשאלתה האם הוא מתחרט על דבר ממה שעשה היום, הוא משיב:

"לא. אבל אני לא עובד עבור ה-FBI.. את נשבעת לשמור על החוק ולציית לו. כשחוצים את הגבול הזה, זה תמיד מתחיל בצעד קטן.. החוקים הללו נכתבו על ידי אנשים חכמים בהרבה ממני. ובסופו של דבר אני יודע שהחוקים הללו חייבים להיות חשובים יותר מ-15 האנשים על האוטובוס. אני יודע שזה הדבר הנכון.. אני פשוט לא חושב שהייתי יכול לחיות עם זה."

כאשר רנה, שעברה בהצלחה את תהליך החניכה שלה, מתכוונת לענות את הנבל הראשי בדקות הסוגרות את העונה, היא עושה זאת על דעת עצמה, כשהיא מניחה מאחוריה את תג ה-FBI שלה לפני שהיא נכנסת לחדר החקירות. יש כאן הצהרה מפורשת בדבר מקומם הראוי של אדם כמו ג'ק ושל דרכי הפעולה שלו בממשל דמוקרטי: הם יכולים להתקיים אך ורק מחוץ למערכת ולא בתוכה, שאם לא כן יש בכך משום פגיעה בעצם שלטון החוק.

זהו אחד הטיעונים העיקריים המושמעים כנגד קריאתו של דרשוויץ לביסוס "צו העינויי": לרשויות החוק והשלטון אסור לתת יד לפגיעה בזכויות האדם, עליהן לאכוף את החוק ולציית לו (Sung 207-209). זהו שינוי מובהק לעומת עונות קודמות, שאירעו בהן מקרים לא מעטים, כאשר סמכות עליונה כלשהי – לעתים נשיא ארה"ב עצמו – התירה מפורשות שימוש בשיטות חקירה קיצוניות ובעינויים.

כאמור, לאחר שהופקו רוב העונות במקביל לכהונת בוש, עלתה העונה השביעית לאוויר עם תחילתו של ממשל אובמה, שסימן התנערות ממדיניות "דרכי החקירה הקיצוניות" של ממשל בוש. כמה חודשים לאחר הצהרתו הראשונית בנושא זה עם כניסתו לתפקיד (כפי שצוין בפתחת המאמר), התיר אובמה לפרסום מסמכים שעסקו במדיניות החקירה של ה-CIA במסגרת הלוחמה בטרור, במה שהיה אחד הצעדים המובהקים ביותר ברמה הסימבולית להתנתקות ממדיניות בוש בסוגיית העינויים. אובמה עצמו נימק צעד זה של חשיפה והכרה רשמית במסמכים, שהועלמו מעין הציבור תקופה ארוכה, כנובע מהצורך להתגבר על "פרק אפל וכאוב בהיסטוריה שלנו" (Barahona de Brito 1). לאור זאת ניתן לפרש את קריאתה של העונה השביעית להעמיד את פעילותו של ג'ק מחוץ לגבולות החוק, כהכרה בכך שתחת ממשל אובמה, על ה"ג'ק באורים" למיניהם להידחק אל מחוץ לתמונה. למעשה, ההחלטה על סיום הסדרה נפלה פחות משנה לאחר תחילת הקדנציה של אובמה. ואולי אין זה מקרי כי בסצנת הסיום של הסדרה, בתום עונתה השמינית והאחרונה, קוראת נשיאת ארה"ב אל ג'ק – שבו היא צופה על גבי מסך הטלוויזיה שיכבה בקרוב – להימלט אל מחוץ לגבולות המדינה ולהיעלם לעד. היא מודה לו על כל מה שעשה ומעריכה את פעולותיו, אך מבחינה חוקית אין לה ברירה אלא לרדוף אחריו. סיום הסדרה יכול להתפרש, אם כך, כמעין פרידה סימבולית מממשל בוש וממדיניות הלוחמה בטרור שאפיינה אותו.

סיכום

כפי שראינו, חוברים אלמנטים שונים בסדרה 24 ליצירת לגיטימציה לשימוש באמצעים קיצוניים, ובראשם עינויים, כהכרחיים במסגרת הלוחמה בטרור: ביסוס מצב קיים של מלחמה מתמדת בטרור מסוכן; יצירת מבנה ברור של עינויי כמפתח להצלחה במאבק; קונקרטיזציה של תרחיש הפצצה המתקתקת בהתגלמותו המוקצנת; הדגשת אלמנט זמן האמת של הסדרה, המייצר תחושת בהילות ודחיפות ומחזק את הקיבעון בהווה ובפתרונות לטווח קצר; אפיון דמויות המענים כהרואיים ומקריבים ושל המתנגדים להם כפחדנים, אינטרסנטים ותומכי-טרור, תוך ביסוס אופוזיציה בינארית של הקרבה למען הכלל אל מול אינטרסנטיות ואנוכיות. במאמר זה התמקדתי בעונתה השביעית של הסדרה, והראיתי כיצד דרך התייחסות ישירה ומודעת בגוף הסדרה לביקורות שהופנו כלפיה, התאפשרה ליוצרי הסדרה הזדמנות להעלות הנושא לדיון גלוי, לבחינת היבטיו המוסריים והחוקיים, ולפרישה מלאה ומפורשת מתמיד של הטיעון המוסרי והפילוסופי של הסדרה בסוגיית העינויים. במובן מסוים התאפשר ניגוח הליברלים, תוך שימוש בטיעוניהם שלהם כאמתלה נרטיבית להוכחת העמדה התומכת בעינויים.

בדומה לדרשוויץ, יוצאת הסדרה מתוך הנחה כי תרחיש פצצת הזמן המתקתקת הוא בלתי מנע, וכי כפועל יוצא של מצב זה העינוי הוא אמצעי הכרחי ולגיטימי במאבק בטרור. אך בניגוד לקריאתו של דרשוויץ לעיגון העינויים בחקיקה ("צו העינוי"), ובניגוד למה שהוצג בעונות קודמות (שבהן נפוצו מקרים של תמיכה ממשלתית בעינויים), בעונה זו מדובר במפורש על פעולה שיכולה להתקיים אך ורק מחוץ לגבולות החוק וללא גיבוי ממסדי: אלו פעולות לא־חוקיות אך הכרחיות, המאפשרות את עצם קיומה של המדינה הדמוקרטית שאמונה על מיגורן. גם בעונתה השביעית שומרת הסדרה על עמדתה בדבר נחיצותם של אנשים כמו ג'ק, ושל "דרכי החקירה הקיצוניות" שלהם, לשמירה על ביטחון האומה האמריקנית. ויחד עם זאת, ניתן למצוא בעונה זו לראשונה ביטוי מפורש להכרה בכך שאין לכל אלו מקום בממשל דמוקרטי – הכרה שמשקפת את הלכי הרוחות הפוליטיים של התקופה.

24 אינה הסדרה היחידה מהשנים האחרונות שעוסקת בסוגיות לוחמה בטרור, עינויים ואמצעי חקירה קיצוניים, ודנה בקונפליקטים המוסריים והחוקיים שהן מעוררות. סדרות רבות – וסרטים רבים – בארה"ב שעדיין מתאוששת מהטראומה של 9/11, ועדיין מתמודדת עם ההשלכות של מדיניות הלוחמה בטרור של ממשל בוש, עוסקות בנושאים אלו בדיוק, באופן ישיר או אלגורי, מפורש או מרומז. ניתן למצוא ייצוגים אחרים של הקונפליקטים הללו, קולות מתונים וליברליים יותר, המערערים לא רק על ההצדקה החוקית לעינויים אלא גם על הלגיטימיות המוסרית שלהם. הם מערערים על האפקטיביות שלהם כאמצעי חקירה, ואף על עצם ההגדרה הדיכוטומית של "אנחנו" מול "האחר", ועל מנטליות הקונפליקט שממנה הם נובעים מלכתחילה. כדי לקבל תמונה מלאה יותר של ארה"ב בעידן פוסט-9/11, יש צורך לבחון גם את הקולות הללו. עם זאת, כמייצגת של הרגע ההיסטורי שבו נוצרה, 24 היא אחת הדרוגמאות המעניינות והמלמדות ביותר, בהיותה סדרה פופולרית לאורך זמן רב, העוסקת ישירות ומפורשות בסוגיות הללו, ואשר מגיבה במודע להתרחשויות במפה הפוליטית, ולוקחת חלק פעיל בשיח הפוליטי – וגם בשיח הביקורתי סביב הסדרה עצמה.

ביבליוגרפיה

- Allhoff, Fritz. "A Defense of Torture: Separation of Cases, Ticking Time-Bombs, and Moral Justification". *International Journal of Applied Philosophy* 19.2 (Fall 2005): 243-264.
- AP, "Obama Names Intel Picks, Vows No Torture". January 2009. *MSNBC*, <http://www.msnbc.msn.com/id/28574408/ns/politics-white_house/>
- Barahona de Brito, Alexandra. "'The Past is a Foreign Country'? Obama and the Torture Files". *European Union Institute for Security Studies*. May 2009 <<http://www.iss.europa.eu>>
- Dershowitz, Alan M. "The Torture Warrant: A Response to Professor Strauss". *New York Law School Law Review* 48 (2003): 275-294.
- Downing, John. "Terrorism, Torture and Television: '24' in Its Context". *Democratic Communique: Journal of the Union for Democratic Communications* 21.2 (Fall 2007).

- Jesteadt, Dave. "Counter-Terrorvision: A Look at 24 as Post-9/11 Propaganda". *Dave Jesteadt*. 2006 <<http://www.dave.ilikenicethings.com/24.doc>>
- Luban, David. "Liberalism, Torture, and the Ticking Bomb". *Virginia Law Review* 91.6 (2005): 1425-1461.
- Maher, Whitten. "Jack Bauer: The Post-9/11 American Hero". *e-vision*. 2007 <<http://www.jmu.edu/evision/Volume8/Maher.html>>
- Mayer, Jane. "Whatever it Takes: the Politics of the Man behind "24"". *The New Yorker*. February 2007 <http://www.newyorker.com/reporting/2007/02/19/070219fa_fact_mayer>
- Nissel, Magnus. "The Ever-Ticking Bomb: Examining 24's Promotion of Torture against the Background of 9/11". *Aspeers: Emerging Voices in American Studies* 3 (2010): 37-51.
- Nystrom, Christine L. "Immediate Man: The Symbolic Environment of Fanaticism". *ETC.: A Review of General Semantics* 34.1 (1977): 19-33.
- Sung, Chanterelle. "Torturing the Ticking Bomb Terrorist: an Analysis of Judicially Sanctioned Torture in the Context of Terrorism". *Boston College Third World Law Journal* 23 (2003): 193-212.
- Žižek, Slavoj. "Jack Bauer and the Ethics of Urgency". *In These Times*. January 2006. <<http://www.inthesetimes.com/article/2481/>>

פילמוגרפיה

24, 2001-2010, FOX.

"Day 1, 12:00am-1:00am", 1.01 (1), November 6, 2001.

"Day 3, 12:00pm-1:00pm", 3.24 (72). May 25, 2004.

"Day 6, 9:00am-10:00am", 6.04 (124). January 15, 2007.

"Day 7", 7.01-7.24 (147-170). January 11, 2009-May 19, 2009.

"Day 8, 3:00pm-4:00pm", 8.24 (192). May 24, 2010.

יסמין שרייר עוזרי

בעולם טוב יותר?

מאז ומתמיד סקרנה אותי יכולתו של המריוס הקולנועי לעסוק בנושאים פילוסופיים ולהנחיל ערכים נשגבים. הקולנוע יכול לשמש ככלי המשנה הלכי רוח ותפיסות מקובלות בחברה (Dick 8-12), והוא עשוי לחנך לערכים ולהוביל את העולם למקום טוב יותר. במאמר זה אבחן את השימוש במריוס הקולנועי להעברת מסרים פציפיסטיים. בהיסטוריה האנושית קיימות דוגמאות לאישים שאימצו את הפציפיזם ופעלו על פיו, כגון מרטין לותר קינג (Martin Luther King) ומוהנדרס גנדי (Mohandas Gandhi). הוגים, אנשי רוח ודמויות מפתח בהיסטוריה, במדינות שונות בעולם, האמינו בפציפיזם. אולם כאשר פניתי לחפש סרטים בעלי תמות פציפיסטיות, גיליתי שלעומת סרטי המלחמה הרבים שנוצרו, סרטים בעלי מסר פציפיסטי מובהק הם מצרך נדיר יותר. בהתאם לכך, הכתיבה האקדמית על סרטים פציפיסטיים היא דלה למדי.

ייתכן שהכמות המועטה של הסרטים מעידה על הקשיים הניצבים בפני יוצרי הסרטים הפציפיסטיים, שהמרכזי בהם הוא נקיטת מסר שאינו תואם את המצב הקיים, מסר אוטופי הנתפס לעתים כתמים ולא מחובר למציאות. גם סרט כמו בעולם טוב יותר, שזכה לאחרונה באוסקר ובגלובוס הזהב כסרט הזר הטוב ביותר, שבו מסרים מקובלים יותר כמו מלחמה צודקת והגשת הלחי השנייה, זכה לביקורות צוננות מצד המבקרים והקהל.¹

ההגדרה הכללית לפציפיזם היא "commitment to peace and opposition to war" (Fiala), אך מושג זה כולל מגוון של סוגי התחייבות, הנעים בין מחויבות מלאה לנקיטת אי אלימות בכל תחומי החיים לבין מחויבות ממוקדת נגד המלחמה. ניתן לחלק את האנשים המכנים עצמם פציפיסטים לקטגוריות שונות, שכולן מאוגדות תחת אותו רעיון: המלחמה והאלימות הן בלתי מוסריות. כך לדוגמה, מטרת הזרם "Transformational Pacifism" היא שינוי כולל בכל תחומי החיים – תרבותי, פסיכולוגי וחברתי – שאמור להביא לכך שמלחמה ואלימות יתפסו על ידי הכלל כבלתי מוסריים, וזאת בעזרת יצירת עולם שבו "war and violence appear to be archaic remnants of less civilized past" (Fiala).

ההגדרה הכללית לאלימות היא "פציעה או נזק בלתי מוצדק", אך הגדרה זו טומנת בחובה את האפשרות לאלימות מוצדקת ומתחברת לרעיון של "מלחמה צודקת" – רעיון שאנשים מסוימים המכנים עצמם פציפיסטים מאמינים בו. הם סבורים שיש מלחמות שמטרתן נעלה, משום שהן עשויות להוביל לשלום הנכסף ולכן הן מוצדקות בניגוד למלחמות שאינן מוצדקות (Fiala).

1 Who does not imagine, or wish for, a better world? [...] But everything about "In a Better World" feels just a little too easy. It takes you to some disturbing places and leaves you comfortably more or less where you started, but feeling just a little better about yourself. (Scott).

בין הזרמים הפציפיסטיים יש כאלה המציעים פתרונות מעשיים, שמטרתם להוביל למצב של שלום בדרכי שלום. פציפיסטים אלה דוגלים ב"אי-אלימות אקטיבית", כלומר, מצב שבו אי-האלימות משמשת ככלי חברתי חיובי ליצירת פתרונות לא אלימים. אחרים מרחיקים עוד יותר, ומציעים ליצור מצב שבו החברה תשקיע משאבים באימון חבריה להתנגדות לא אלימה, כלומר תייצר מעין "צבא לא-אלים".

"One of the important contributions of this approach is the idea that there should be a co-ordination between means and ends. Peaceful means should be employed in pursuit of the end of peace and justice" (Fiala).

נראה לי שאותה גישה אידיאולוגית בפציפיזם, הדוגלת בכך שהאמצעים צריכים לשרת את המטרה צריכה להיות מיושמת גם בסרטים פציפיסטים, כלומר, אמצעי המבע ותוכן הסרטים הפציפיסטיים צריכים להתאים למטרה – העברת המסר הפציפיסטי. אתמקד בסרטים אותם אכנה "סרטים פציפיסטים אוטופיים" המעוניינים להעביר מסרים של פציפיזם מוחלט, מקסימלי, אוניברסלי ומסרים של (Fiala) "Transformational Pacifism"; סרטים המנסים ליצור חזון של עולם ששוררים בו שלום ואחדות, המתנגדים למלחמה באשר היא.² אני יוצאת מנקודת הנחה, שתכונותיו הבסיסיות של המדיום הקולנועי כמעט שאינן מאפשרות יצירת סרטים המסוגלים להתמודד עם מכלול העקרונות האידיאליים המשרתים את העברת המסר הפציפיסטי – ולהתקבל על ידי הקהל. מראשיתו גויס המדיום הקולנועי לתיאור המלחמה (Knecht 12). ז'אנר סרטי המלחמה קיים כמעט מתחילת הקולנוע, ונראה כי קיים קשר בלתי ניתן להפרדה בין המדיום הקולנועי לבין המלחמה וייצוגיה. יוצרים המעוניינים ליצור סרטים פציפיסטיים נתקלים אפוא בקשיים רבים: הם צריכים לגשר בין הצורך ליצור הזדהות בקרב הקהל לבין הצורך להיות נאמנים למסר שהם רוצים להעביר, בין הצורך לעסוק במלחמה כדי להציג את זוועותיה לבין הצורך להעלים את דימוי המלחמה. נוכח התמודדויות אלה טענתי היא שקשה מאוד ליצור "סרטים פציפיסטיים אוטופיים", כלומר סרטים שבהם אמצעי המבע והתוכן משרתים את העברת המסר הפציפיסטי. יחד עם זאת, אנסה להציע מערכת כללים, שישמשו מעין נקודת אחיזה ליצירת "סרטים פציפיסטיים אוטופיים", ואבדוק את הפתרונות האפשריים שבהם נוקטים היוצרים.

אלמנטים מיליטנטיים בקולנוע

כאמור, יצירת סרטים פציפיסטיים המעוניינים לשלול את המיליטריזם – וזאת במדיום הרווי כל כך בעיסוק המיליטנטי – היא משימה לא פשוטה עבור היוצרים. האלמנטים המיליטריסטים מושרשים במדיום הקולנועי: אם מבחינת המושגים הסמנטיים המשמשים לתיאור פרקטיקת הצילום העומדת בבסיס המדיום הקולנועי, אם מבחינת מבנה הסרטים ותוכנם, ואם מבחינת השפעת האפראטוס הקולנועי על הקהל.

2 שלא כמו לסרטים המתנגדים למלחמה ספציפית, אך אינם שוללים לחלוטין את המלחמה.

מבחינת פרקטיקת הצילום, מושגים המשמשים לתיאור הצילום בסרטים קשורים, בין היתר, בעולם המלחמה, לדוגמה, הביטויים ³ shooting ו־ loading film. באופן דומה, מושגים אלו משמשים גם לתיאור צילום סטילס. ההקבלה בין עולם הצילום לעולם המלחמה עשויה גם לשמש לצורך שיווק המצלמה עצמה, כמו בדוגמה הבאה:

“now you simply pop in the film and shoot — as fast as you can load a gun” (Hering 112).

אין זה מפתיע שמושגים דומים משמשים לתיאור פעולת האקרה ולתיאור פעולת המצלמה, שכן קיים דמיון במכניקה שעליה הם מבוססים. הצלם צופה באובייקט הצילום מבעד לעדשה, כפי שהצלף מתכוונן בקורבנו מבעד לכוונת. הדיוק והמהירות הם אלמנטים חשובים עבור הצלם המעוניין לתפוס את הרגע, כמו גם עבור הצלף המעוניין להצליח לפגוע בקורבנו. אפשר לראות את הצלם כגורם סוג של מוות לאובייקט המצולם: האדם המצולם מפסיק לחיות בתוך התמונה הקפואה, הוא הופך לדימוי דומם. גם רולאן בארת (Barthes) מתייחס לאובייקט המצולם כמטרה, אך טוען שכל צילום מכיל את שובו של המת (9). ניתן גם לראות את הצילום כמשמר ומנציח את החיים שטבעם להסתיים (“Ontology” (Bazin)) ואף להקביל את חיי הנצח שהמצלמה מעניקה לאובייקט המצולם לחיי הנצח שמעניקים לעתים לגיבורי מלחמה שנפלו בשדה הקרב, על ידי שימורם בזיכרוןנו. מבחינת מבנה הסרטים ותוכנם, התסריט הקלאסי המבוסס על המודל של אריסטו, המהווה תשתית למרבית הסרטים, מורכב ממאורע מחולל, פרוטגוניסט, אנטגוניסט וקונפליקט שצריך להגיע להתרה בסיום הסרט.

“In fictional film making, one mode of narration has achieved predominance [...] the classical Hollywood film presents psychologically defined individuals who struggle to solve a clear-cut problem [...] In the course of this struggle, the characters enter into conflict with others or with external circumstances” (Bordwell 156-157).

כלומר, בבסיס הדרמה בסרטים נמצא לרוב סיפור, בו שורר מאבק בין שני כוחות הצריך להגיע לירי פתרון.

מבחינת השפעת האפארטוס הקולנועי על הקהל, ניתן להקביל את הצפייה של ההמון היושב בחשכה, כשהוא סטטי ופסיבי אל מול המסך המואר האומר את דברו, להמון של חיילים הניצבים מול “האמת” שבמנגנון הצבאי ומצייתים בעיוורון לפקודות מפקדיהם. דוגמאות לכך אפשר לראות בסרטי תעמולה, המנצלים את יכולתו של המדיום להשפיע על מטרות פוליטיות. במקרים קיצוניים המדיום אף יכול לשמש לשטיפת מוח, ואכן מנהיגים

3 הסרט שלושה מלכים (Three Kings) נפתח בחייל האוחז ברובה ושואל: “are we shooting?”. דו המשמעות שבאמירה זו מעידה על הרפלקסיביות שלה, כאשר ניתן לפרש את המשפט בשתי דרכים: “האם אנחנו יורים?” או לחלופין: “האם אנחנו מצלמים?”.

טוטליטריים כגון סטלין, היטלר ופרנקו, רתמו אותו למטרותיהם (9 Dick). יכולתו של המדיום להשפיע על קהל רחב עשויה לשמש גם למטרות חיוביות, אך טמונה בו סכנה, ועל כן על היוצרים מוטלת האחריות לנצל תכונה זו בתבונה.

האם קיימים "סרטים פציפיסטיים אוטופיים"?

מעבר לקשיים העקרוניים הקשורים במדיום עצמו, ארצה לבחון לאורך המאמר סרטים ספציפיים. אדגים את טענותי באמצעות סרטים עלילתיים אמריקאים, שנתפסים כמשקפים מסרים פציפיסטיים: במערב אין כל חדש (All Quiet on the Western Front), 1930, בכימויו של לואיס מילסטון (Milestone); שבילי התהילה (Paths of Glory), 1957, בכימויו של סטנלי קובריק (Kubrick); שיער (Hair), 1979, בכימויו של מילוש פורמן (Forman); נולד ב־4 ביולי (Born on the Fourth of July), 1989, בכימויו של אוליבר סטון (Stone). הסרט במערב אין כל חדש מבוסס על ספרו האנטי מלחמתי של אריך מריה רימארק (Erich Maria) Remarque. במהלך הסרט, בשיחה בין החיילים לבין מפקדם קת, עולה מסר פציפיסטי, כאשר החיילים מדברים על הסיבות למלחמה ומציינים שאף אחד אינו מעוניין באמת במלחמה הזו. קת אף מציע באירוניה דרך חדשה ליישוב סכסוכים בין מדינות – שליחת הגנרלים ומלכי המדינות השונות לשדה להילחם זה בזה באלות. בביקורות הסרט תואר כמתנגד למלחמה⁴: "Here exhibited is a war as it is, butchery" (Variety). שבילי התהילה הוא סרט המבוסס על רומן שכתב המפרי קוב. הסרט מציג יחידת חיל רגלים צרפתית בחפירות מלחמת העולם הראשונה, שחדלה להיות נאמנה לחייליה שלה בשל רצון המפקדים להתחמק מביקורת העיתונות על כישלונות בשדה הקרב. הסרט תואר בגארדיאן כ־"one of the darkest anti-war films ever made" (Thoms). הסרט שיער, המבוסס על מחזמר הנושא אותו שם, מציג את המהפכה המתחוללת בסוף שנות השישים, כאשר "ילדי הפרחים" מבטאים את התנגדותם למלחמה ומפגינים נגדה. הסרט מנסה להעביר מסרים פציפיסטיים, השוללים את המלחמה ומבטאים שאיפה לשלום, שוויון, אהבה, חופש ואחוה בין בני האדם. בביקורת על הסרט נאמר:

"there can be no doubt that it is as important an anti-war and pro-peace film as any of the highly acclaimed dramas." (DVD Review).

הסרט נולד ב־4 ביולי מגולל עלילה המבוססת על סיפורו האמיתי של רון קוביק, שהיה פטרוט, התנדב למרינס ונשלח לוייטנאם. בסרט כמו גם בחייו האמיתיים, קוביק הפך לנכה בעקבות פציעתו במלחמה, התפכה, הבין שהמלחמה היא טעות ונלחם למען הפצת מסר זה. דבריו על הסרט, אוליבר סטון מתייחס להשקפותיו על המלחמה:

4 ארתור גרנר, היחידי שנשאר בחיים מצוות הסרט, מספר על הסרט בגיל 93, שבעים וחמש שנים לאחר שנוצר: [...] "We all felt that we weren't just working on another movie" [...] "We all had the feeling that it was an anti-war film [...] Everybody threw his heart and soul into it. It was a wonderful experience". (Campbell, The Guardian).

“There is nothing wrong with giving two years of your life to your country in some cause, even a pacifist cause, as long as your country is doing the right thing. Unfortunately in Vietnam we were not doing the right thing”.

למרות שניתן למצוא בדבריו של סטון ביטוי להשקפה פציפיסטית, היא מנוסחת ככזו המתנגדת אמנם למלחמה הספציפית בווייטנאם, אך עשויה להצדיק מלחמה בנסיבות אחרות. על כל פנים, בין שסטון התכוון לכך ובין שלא, עולים מהסרט מסרים פציפיסטיים השוללים את המלחמה באשר היא, כפי שאדגים בהמשך.

הבעייתיות ביצירת סרטים פציפיסטיים

יוצרי הסרטים הפציפיסטיים צריכים לגשר על בעיות שונות הניצבות בדרכם, בעת שהם מנסים להתקרב לאידיאל של יצירת “סרטים פציפיסטיים אוטופיים”. ביטוי לכך ניתן למצוא, לדוגמה, בשקופית המופיעה בתחילת הסרט במערב אין כל חדש:

“this story is neither an accusation nor a confession and least of all adventure, for death is not an adventure to those who stand face to face with it. It will try simply to tell about a generation of men who even though they may have escaped its shells, were destroyed by the war”.

מעבר לכך שהשקופית מעט אפולוגטית (אולי מכיוון שמסרי הסרט חתרנים מדי ביחס לתקופה שבה נוצר הסרט), נראה שהיוצרים היו מודעים לבעייתיות הסרט ואופן קבלתו על ידי הצופים, ולכן הרגישו צורך להסביר מראש מהו המסר שהם מעוניינים להעביר. כאמור, הקשיים ביצירת סרטים פציפיסטיים נובעים מאלמנטים המושרשים במדיום הקולנועי עצמו. הצורך ביצירת הזדהות שתבטיח את התחברותו הרגשית של הצופה לסרט הוא מאבני היסוד של המדיום. טורבן גורדל מציין את ההזדהות כמרכיב חשוב בסרטים (Gordal, Moving Pictures, 81) ובכלל זה בתהליך עיבוד המידע של הצופה בסרטים הקאנונים:

“we cognitively assess the film in terms of its characters and events. Significantly, this process requires us to cognitively identify with a character” (Gordal, PECMA, 5).

הצורך ביצירת הזדהות מבליט את הבעייתיות הכרוכה ביצירת סרטים פציפיסטיים, משום שהזדהות הצופה עם זמן, מקום, היסטוריה, תרבות ולאום ועם דמויי המלחמה בסרט, מעיבה ומונעת לעתים העברה של המסר הפציפיסטי (כפי שיורחב בהמשך).

כפי שכבר ציינתי, בסכמה הקולנועית הבסיסית מובנה מאבק בין שני כוחות וצורך בקונפליקט שייצור את הדרמה, מה שעשוי להוביל ליצירת קונפליקטים אלימים בין אינדיבידואלים ובין מדינות בסרטים. דבר זה עומד בניגוד למסר הפציפיסטי שסרטים

אלו מעוניינים להעביר. אין זה אומר שסרטים אינם יכולים להכיל קונפליקט ויחד עם זאת להיות נאמנים למסר הפציפיסטי, אך לשם כך הקונפליקטים צריכים להגיע לפתרוןם ללא אלימות. נראה לי שיש טעם לפגם, כאשר יוצר המעוניין להעביר מסר מסוים נוקט באמצעים הסותרים מסר זה. קונפליקט המיושב על ידי אלימות בעולם הסרט מספק לגיטימציה לפתרון קונפליקטים בצורה אלימה גם בעולם האמיתי. אם איננו יכולים לדמיין פתרונות מוצלחים שאינם כרוכים באלימות בעולם הסרט, כיצד נוכל ליישם פתרונות כגון אלו בחיים האמיתיים?

ייצוג דימויי האלימות והמלחמה בסרטים

בעיה נוספת הניצבת בפני יוצרי הסרטים הפציפיסטיים היא אם וכיצד להציג את דימויי האלימות והמלחמה בסרטים. מחד גיסא, הסרטים הללו מעוניינים לחתור תחת דימויי המלחמה, להציג את הזוועה הכרוכה בה ובהשלכותיה ולפרק את התפיסות המצדיקות אותה. מאידך גיסא, עצם ההצגה של דימויי המלחמה עשויה להסית את הצופה לכיוון הפוך ולעורר אותו דווקא לרצות במלחמה.

פול גודמן (Goodman) טוען, שיש מספר סיבות לכך שדימויי המלחמה בסרטים עשויים להסית למלחמה:

1. בתנאי הקולנוע דימויי האימה ינתקו עצמם מהמסגרות האתיות שבהן הם בדרך כלל מוצגים ויתחברו לרעיונות תת מודעים שונים.
 2. תגובת קהל גדול בקולנוע תהיה שונה מתגובתו האתית של יחיד ביקורתית. הקהל חווה יחד באופן אנונימי שבירה של טאבו, צפייה במזעזע ובאסור. דבר זה גורם לרציונליזציה של האסור.
 3. היחיד חש אשם, מכיוון שהצנזורה מתרופפת בעת הצפייה האנונימית וההמונית בתמריץ אסור, שאינו מתקבל על ידי האתיקה האישית שלו. אפקט האשמה לא יוצר תיקון, שינוי או לבסוף הרתעה, אלא מעורר כעס של היחיד על כך שגרמו לו לחוש אשמה.
 4. פסיביות בקולנוע מול דימויי האימה. תחושות של גועל מול דימויי האימה מעוררות בצופים רחמים ורגשות פורנוגרפיים במקום לעורר בהם חמלה אקטיבית או זעקה פוליטית.
 5. פרשנות הקהל. הקהל עשוי שלא להתייחס ליצירה כמכלול, אלא לבחור חלקים ממנה שאיתם יזדהה. דבר זה יכול להוביל לכך שיוצר המעוניין להעביר מסר פציפיסטי ביצירתו (המכילה גם דימויי אלימות) עשוי להעביר לצופיו מסרים שונים מאלו שכיוון אליהם. הצופים עשויים להזדהות עם המסרים המלחמתיים המשתקפים בדימויי האלימות ואף להזדהות עם דמות הנבל בסרט.
- שאלה שיש לתת את הדעת עליה, היא אם כדי להעביר מסר השולל את המלחמה ומעוניין לקדם רעיון של יצירת עולם שבו כבר אינה קיימת, צריך להציג את המצב הקיים, לשלול אותו ולהציג את חסרונותיו. האם לא עדיף להציג את האפשרות האוטופית על מנת שלא להמשיך ולשמר את המצב הקיים דרך שכפולו בדימויים המשתקפים בסרטים? האם צריך להעלים את דימויי המלחמה והאלימות וכך להדגים לצופה אפשרות של יישום הפציפיזם, או שמוטב להציג את הדימויים הללו על מנת לפרקם מהיסוד?

כאשר צופים בסרט שבו מזדהים עם גיבור המעורב בקונפליקט, מתרחשת תופעה שכיחה: הקהל רוצה שהגיבור ינצח בו. לא רק שהצופים חשים שותפות גורל עם גיבור הסרט, אלא שההזדהות עמו גורמת להם לבצע סימולציה מוטורית בעת הצפייה בקולנוע, כך שהם מפעילים בגופם שרירים בהתאם לפעולות הדמויות (Grodal, PECMA, 6). לדוגמה, בסרט נולד ב־4 ביולי אנו מזדהים עם רוֹן קוביק, בגילומו של טום קרוז, ומעוניינים שינצח בתחרות ההיאבקות. כאשר קוביק נכשל, אנו חווים יחד איתו את מפח הנפש. בדומה לכך, בסצנות הלחימה בסרטים נולד ב־4 ביולי, שביילי התהילה ובמערב אין כל חדש, אנו מזדהים עם גיבור הסרט, ולכן גם אם אנו מחזיקים באמונה פציפיסטית עמוקה, בכל זאת כשגיבור הסרט מכוון את כלי הנשק שלו אל האויב, אנו חשים ממש בגופנו את הרצון שיפגע באויב וינצל. סרטים פציפיסטיים הבוחרים להציג את דימויי המלחמה אינם יכולים להתחמק מאפקט זה, העומד בניגוד למסר הפציפיסטי שהם מנסים להעביר.

סרטים פציפיסטיים רבים הבוחרים להציג את המלחמה, פונים להתמקדות בדיבורים במקום בקרבות, על מנת לגשר על הבעייתיות שבייצוגה. למשל, על אף שדימויי מלחמה קיימים בסרט שביילי התהילה, נראה כי בתיאור המלחמה קובריק מנסה להתמקד בשיחות בין החיילים ומפקדיהם במקום בתיאור הקרבות העקובים מדם, דבר שבא לידי ביטוי בזמן המסך המוקדש לכל אחד מאלמנטים אלו בסרט. נראה שהיוצרים מודעים לבעייתיות שבייצוג המלחמה בסרטים שמטרתם שלילת המלחמה, ולכן בחלק מסרטים אלו הם מנסים לפתור את הבעייתיות הכרוכה בכך על ידי ניסיון לפרק את דימויי המלחמה ממטענם ההרואי. כך, למשל, בסרט במערב אין כל חדש אנו רואים כיצד שוטפים את מוחם של נערים צעירים, מחדירים בהם פטריוטיות, שוכרים ומפרקים את זהותם, מלבישים אותם כבגדים אחידים והופכים אותם לחיילים.

דרך אחרת היא להציג את הצדדים האפלים של המלחמה. למשל, בסרט נולד ב־4 ביולי סטון בוחר להתמודד עם הבעייתיות שבייצוג המלחמה על ידי הצגת זוועותיה, ובין השאר הוא מתאר כיצד קוביק הורג אזרחים חפים מפשע, נשים, ילדים ואף תינוקות. סטון מציג תופעה שכיחה נוספת המאפיינת את המלחמה: חיילים הנהרגים "מאש כוחותינו" (קוביק הורג בשוגג את חברו מהגדוד). גם ייצוג החיילים במצעד בסרט אינו מבטא הרואיות כפי שאולי היינו מצפים, אלא את ההשלכות הנוראות של המלחמה: תהלוכה עלובה של נכים, קטועי ידיים. ולמרות כל האמור לעיל חשוב לציין, שעל ידי פתרונות אלו היוצרים אינם מצליחים להתחמק מהבעיות שגודמן חושף בייצוג דימויי האלימות והמלחמה בסרטים.

דילמה נוספת שהיוצרים צריכים לתת עליה את הדעת, היא השימוש באמצעי מבע שמאדירים את הדמויות, כגון תקריבים קיצוניים (שיש בהם סיכון כפי שיודגם בהמשך) וצילום מזווית נמוכה. הבעיה היא שגלורפיקציה של לוחמים צעירים ושל מנהיגים עשויה לעורר הזדהות רגשית איתם, משום שבשל האדרתם אנחנו תופסים אותם כגיבורים. אנו עשויים לראות בהם מגשימי אידיאלים נעלים, כגון הקרבה, גבריות⁵ ושאיפה לשפר את

5 "masculinity is clearly an important element in the war film, just as the war film is clearly important in the formation and dissemination of images and versions of masculinity itself" (Neale 55).

המצב באמצעות המלחמה. לכן, על מנת לשרת את המסר הפציפיסטי, יש צורך בפירוק תדמית הגיבור המודבקת לדמויות ובהצגתן במקרה הטוב כקורבנות של המערכת, שאילצה אותן לצאת למלחמה (אם על ידי גיוס חובה ואם על ידי סוג של שטיפת מוח). במקרה הטוב יותר הן מוצגות כבעלות עמדה ערכית איתנה, המעומתת עם האידיאלים שאנשים אחרים רואים במלחמה. בסרט *במערב אין כל חדש*, למשל, יש שימוש בתקריבים קיצוניים בסצנה שבה המורה משכנע את תלמידיו להתגייס. התקריבים יוצרים תחושה של אימה ומיליטנטיות, כאשר הנערים הצעירים מריעים בהתלהבות בלהיטותם לצאת למלחמה. סביר להניח שהסצנה נועדה להדגיש את האימה והאבסורד שבמלחמה, אולם בסופו של דבר היא מחטיאה בהעברת המסר הפציפיסטי האוטופי, מכיוון שיש בה משהו כוחני (Bazin, "Evolution," 96); התקריב הקיצוני מאלץ את הצופה "להתקרב" להתרחשות ואינו מותיר לו מרחב בחירה אובייקטיבי.

ייצוגי הזמן, המקום, הלאום והדת בסרטים

יוצרים רבים בוחרים לעגן את סרטיהם בזמן ובמקום: על פי רוב העיסוק במלחמה בסרטים הפציפיסטיים מתמקד במלחמה מסוימת, כאשר אנו יוצאים למסע יחד עם דמות המשויכת למדינה, ללאום, לדת ולתרבות מסוימים. סרטים שאינם מעוגנים בזמן ומקום אינם שכיחים; לרוב, הסרטים משקפים את העולם שבו אנו חיים. יתרה מכך, כדי ליצור הזדהות עם דמות רצוי להעניק לה עומק וזהות, ואלה מורכבים בין היתר מהשתייכותה למדינה, ללאום ולתרבות מסוימים. בנוסף ב-4 ביולי רון קוביק הוא גבר לבן, אמריקאי וקתולי, הנלחם במלחמת וייטנאם. הסרט *במערב אין כל חדש*, מציג את החיילים הגרמנים הנלחמים בחיילים הצרפתים במלחמת העולם הראשונה. הסרט שבילי התהילה מציג יחידת חיל רגלים צרפתית, הנלחמת בחיילים הגרמנים במלחמת העולם הראשונה. בדומה לכך, גם שיער מעוגן בזמן ובמקום: התקופה היא סוף שנות השישים באמריקה. יחד עם זאת, כפי שהדגמתי בתחילת דברי, בסרטים אלה משתקפים מסרים פציפיסטיים, השוללים את המלחמה באשר היא. אמנם ייתכן שמסרים העולים מסרט פציפיסטי השולל טוטלית את המלחמה באמצעות תיאור זוועותיה של מלחמה ספציפית – עשויים להתפרש כמכוונים אך ורק לאותה מלחמה. אך נראה שהם בוחרים להציג סיפור ספציפי, בין שהוא מבוסס על מקרים אמיתיים ובין שלא, על מנת ליצור עניין, הזדהות ולעתים אף כדי להציג דוגמאות היסטוריות, וזאת רק על מנת להעביר דרך הסיפור מסר אוניברסלי.

בסרטים הפציפיסטיים היוצרים עשויים להיתקל בדילמה הנוגעת לייצוג הדת. מחד גיסא, ניתן למצוא את הפציפיותם בכסיסן של דתות שונות (Fiala), וצליבת ישו אף נתפסת כדוגמה ליישומה. מאידך גיסא, דתות הן גורם מפלג שבגינן פורצות מלחמות (Huntington 22-49). בנוסף ב-4 ביולי מוצגות שתי פניה של הדת: הן כמקור לערכים מיליטנטים שליליים והן כביטוי לפציפיותם. קוביק גדל והתחנך כקתולי, ואמו בעלת האמונה הדתית העמוקה דוחפת אותו לצאת למלחמה. בשלב מאוחר יותר בסרט, קוביק מאשים את אמו שלחצה עליו לצאת

למלחמה, ואומר שאלוהים מת כמו רגליו. בסרט מהדהד רעיון ההקרבה, כשקוביק מתייחס לישו הצלוב במילים: "הוא סבל רק שלושה ימים ואני צריך לכבז את כל חיי בכיסא הזה...". הדרך הנבחרת לייצוג בני עמים שונים בסרטים מתקשרת להתמודדות של היוצרים עם רעיון האחדות האוניברסלית בסרטים הפציפיסטיים. מצד אחד, על מנת להישאר נאמנים למסר של יצירת עולם הרמוני, היינו מצפים לייצוג שוויוני של בני לאומים ועמים שונים, שאינם מפולגים על ידי מדינות, לאומים, תרבויות ודתות. מצד שני, יוצרי הסרטים הפציפיסטיים בוחרים להציג בדרך כלל מדינה אחת, אליה שייך גיבור הסרט המאופיין באמצעות הלאום המסוים, בשל הצורך ליצור הזדהות, ולפעמים גם על מנת לפרק את הייצוגים הלאומיים ולחתור לרעיון האחדות בין אנשים ממדינות שונות. הדבר בא לידי ביטוי גם באמצעות זמן המסך שזוכות לו הדמויות וגם על ידי גודל השוטים שבהם הן ממוסגרות.

כיצד מתמודדים היוצרים עם הבעייתיות שבייצוג הלאום בסרטיהם הפציפיסטיים? בשיעור ובנולד 4^ב ביולי קיימים ייצוגים לאומיים, המבדלים את ארה"ב ממדינות ועמים שונים בעולם. הדגל הוא מוטיב מרכזי בנולד 4^ב ביולי, וגם בשבילי התהילה ובכמעטב אין כל חדש קיימים ייצוגים לאומיים, כגון דגלי המדינות, מדי הצבא או ההמנון הלאומי. בנולד 4^ב ביולי מוצגת גם שריפת הדגל האמריקאי על ידי המפגינים נגד המלחמה. גיבור הסרט, רון קוביק, אמנם אינו מוכן להרחיק לכת עד כדי כך, גם כאשר הוא מבין שהמלחמה היא טעות איומה, אך עצם הייצוג של דגל בווער מעיד על הניסיון להשמיד את הסמלים הלאומיים המפלגים את האנשים.

לזכותו של הסרט במערב אין כל חדש אפשר לזקוף את השימוש בשחקנים אמריקאים דוברי אנגלית לייצוג חיילים גרמנים. למרות שניתן לראות זאת כהעלמת הדימוי של הלאום הגרמני, אי אפשר לדעתי להתעלם מהשלכה נוספת של בחירה זו. בין שבחירה זו נבעה משיקולי הפקה פרקטיים ובין שנבעה משיקולים אומנותיים, התוצאה המתקבלת היא שילוב של אמריקאים וגרמנים בגוף אחד, והדבר מעיד על טשטוש הגבולות הלאומיים. באמצעות הגוף המכיל שני לאומים בו זמנית אנו חווים פירוק של המושג לאום, העשוי להוביל להבנה שהלאום הוא שרירותי ותלוי במקריות שבהיוולדך במולדת מסוימת. המסר בעקבות זאת הוא אפוא, מסר של אחדות.

יוצרי הסרטים נוקטים דרכים שונות ליצירת רעיון האחדות בסרטים. על אף שהסרט במערב אין כל חדש אינו מציג באופן שוויוני בני לאומים שונים והוא מתמקד בעיקר בייצוג החיילים הגרמנים, ניתן למצוא בו ביטוי לאחוה ולאחדות. כאשר פול, גיבור הסרט, והחייל הצרפתי שוהים יחד בשוחה לאחר שפול פגע בחייל הצרפתי, פול מתחרט על כך שפגע בו. לפתע הוא רואה אותו כאינדיבידואל, בעל פנים, ולא כאויב, והוא חש שותפות גדול איתו. כפי שפול אומר, שניהם לא רצו במלחמה זו ושניהם קורבנותיה. בסרט שבילי התהילה אידיאל האחוה בא לידי ביטוי בסצנה האחרונה בסרט, שבה מופיע לראשונה ייצוג של הלאום הגרמני באמצעות הזמרת הגרמניה. גיבור הסרט, החווה ייאוש גדול נוכח התנהלות המלחמה, מתקרב לכנסייה ושומע את חייליו הצרפתים שרים יחד עם הזמרת הגרמניה שיר גרמני וכולם דומעים. לרגע הוא מתמלא תקווה לנוכח גילוי האחוה, שעד אז חשב שכבר חלפה מן העולם.

בחירת הסאונד בסרטים הפציפיסטיים היא בעיה נוספת שהיוצרים מתמודדים איתה. שימוש במוסיקה הרואית, לאומית ולעתים אף מיליטריסטית מחזקת את רעיון ההשתייכות הלאומית ואת תפיסת העולם כמפולג, אך מצד שני, קיים אילוץ להשתמש בה כדי לשרת את רעיון ההזדהות או על מנת להציג באור אירוני את הלאומיות ואת המלחמות. כך לדוגמה, המוסיקה ההרואית המלווה את התהלוכה הצבאית בתחילת הסרט נולד ב־4 ביולי, מציגה באור אירוני את הגיבורים השבורים המשתתפים בה. דוגמה אחרת היא המוסיקה ההרואית הנשמעת ברקע כותרות הפתיחה בסרט במערב אין כל חדש. היא מכילה אלמנטים המזכירים מרש מלחמתי (כגון התיפוף והשימוש בחצוצרות) ויוצרת הזדהות ראשונית עם הגיבורים שבהם נצפה בסרט. דוגמה נוספת אפשר למצוא בסרט ד"ר סטריינג'לאב, שבו מוסיקה מלחמתית, המלווה סצנה של מטוס קרב⁶ היוצא למשימה, מציגה את הסיטואציה באור אירוני, מכיוון שאין מדובר במשימה מלחמתית "הכרחית", אלא במשימה שהיא פרי שיגעון של גנרל, שהחליט לפתוח במתקפה גרעינית.

כיצד ניתן לגשר על הבעייתיות שביצירת סרטים פציפיסטיים?

גודמן (Goodman) מציע מספר דרכים לשכנוע פציפיסטי, שראוי להשתמש בהן בסרטים פציפיסטיים: חינוך עובדתי; התמקדות בניתוח נוירוטיות של דמות או של חברה התומכת באידיאולוגיה מלחמתית במקום התעסקות בסיבות שמובילות למלחמה; התמקדות באפשרויות לפעולה חיובית ודוגמאות של פציפיזם בהיסטוריה. בהתאם למשנתו, הסרט הפציפיסטי האידיאלי הוא דוקומנטרי, הנמנע מיצירת הזדהות עם גיבורים והמביא את הסיטואציה האמיתית לקדמת הבמה. מטרת סרט כזה היא לסמן לקהל את האפשרויות הקיימות בחיים האמיתיים (215).

סאטירות ופרודיות מספקות אף הן קרקע פורייה להעברת מסרים ביקורתיים בצורה משעשעת. יוצרים כמו צ'פלין והאחים מרקס מעבירים ביקורת על דרך התנהלות העולם באמצעות הומור. עם זאת, יש לציין שקיימת בעייתיות בהעברת מסרים באמצעות פרודיות וסאטירות, משום שניתן לתפוס את הסרט כמשעשע ותו לא. המצב המוצג בסרטים נראה כמנותק מהמציאות, ובגלל אלמנט השעשוע אנו עשויים להתייחס בחוסר רצינות אל מסריו הרציניים. להלן מספר דוגמאות של שימוש בהומור בסרטים.

בסרט מרק ברווז של האחים מרקס, הקונפליקטים המוצגים נתפסים כשעשוע, והם נפתרים על ידי אלימות כביכול שלמעשה אינה אלימה (הניצחון במלחמה בין פרידוניה לסילבניה מושג כאשר מושל פרידוניה מכניע את מושל סילבניה על ידי זריקת כדורים על ראשו). בעולם הסרט קיימות מלחמות, אך הן נתפסות כטיפישיות וכדרך לחיזוק האגו של מנהיגי המדינות. הסרט מסתיים במצב של רגיעה, שלום שמגיע אחרי המלחמה הטיפשית בין המדינות. הסרט אינו מעגן את גיבוריו במקום ובזמן אמיתיים בהיסטוריה, אלא משרטט ממלכה בדיונית בשם "פרידוניה", שהתנהלותה שופכת אור אירוני על דרך התנהלותן של

⁶ "When Johnny Comes Marching Home" (1863) (uncredited) Music by the Union Army bandmaster, Louis Lambert.

מדינות בעולם האמיתי. הממלכה הדמיונית בסרט מאפשרת לבחון באופן ביקורתי, אך גם משעשע, את התנהלות העולם, ולהציע אופציות אחרות, טובות יותר, למשל ניהול עולם שבו קיימת אחדות והקונפליקטים מגיעים לידי התרה בצורה לא אלימה. גם קובריק מעביר בסרטו ד"ר סטריינג'לאב' ביקורת על דרך התנהלות העולם באמצעות סטירה נוקבת על המלחמות. יחסי הכוחות בין הגברים הנמצאים בעמדות כוח ובין המדינות מוצגים כאבסורדים. אמנם הסרט מכיל סמלים לאומיים, מדי צבא ומוסיקה הרואית, אך מכיוון שהסרט פרודי, הסמלים הללו נתפסים כמגוחכים.

“Artificial images of heroism and glory can be usefully contrasted with blatantly satirical perspectives on war. For example, Kubrick’s *Dr. Strangelove* memorably lampoons the fallibility of political and military leaders, [...] that links war and masculine identity.”
(Lieberfeld 2)

קובריק מציג בד"ר סטריינג'לאב פתרון חלקי לבעייתיות של הייצוג המלחמתי. בדומה לטקטיקה שבה נקט בסרט שבילי התהילה, גם כאן ההתמקדות היא בדיבורים (כמעט כל הסרט מורכב מ"נאומים" שנושאות הדמויות) במקום בקרבות. קובריק אף משכלל את ההתמודדות עם ייצוג המלחמה על ידי תיאורה בדרך שאינה מעוררת הזדהות. אנו צופים בתמונה מרוחקת של חיילים, שאיננו מכירים, המצולמים ב.s.l. המלחמה אינה נראית אמיתית אלא כהמצאה של אחד הגנרלים (גנרל ריפר המפקד על בסיס חיל האוויר ברפלוסון) והלחימה אינה בין מדינות שונות, אלא בין החיילים האמריקאים שמחוץ לבסיס ובין החיילים האמריקאים שבתוכו. לא ברור מיהו האויב, והתוצאות ההרסניות והאלימות של המלחמה נעדרות כמעט לחלוטין מהסרט. בנוסף לכך, הסרט נוקט סגנון ריאליסטי הבא לידי ביטוי בשוטים הרחבים והארוכים, היוצרים תחושה של מציאות שאינה נקטעת על ידי עריכה (Bazin, "Evolution"). הסגנון הזה תורם לכך, שהסרט משמש כתמרור אזהרה בזכות הריאליזם שלו, הממחיש את האפשרות להתממשות המצב האבסורדי המוצג בסרט. דרך נוספת להתגברות על הקשיים שביצירת "סרט פציפיסטי אוטופי" היא באמצעות מיקום גיבורי הסרט במרחב שאינו שדה הקרב. כך לדוגמה הסרט שטח הפקר (No Man's Land), סטירה אנטי מלחמתית⁸, מתמקד בשני גיבורים מצבאות אויבים הנקלעים לשטח הפקר, כפי ששם הסרט מרמז. כמעט כל הסרט מתרחש בשטח הזה שבין קווי המלחמה של הצבא הבוסני לבין קווי המלחמה של הצבא הסרבי, כאשר טיטו הסרבי וצ'יפקי הבוסני נאלצים לשתף פעולה בעת ניסיונם להיחלץ ממנו ולחזור לצבאם בלי להיהרג. שטח ההפקר מתפקד כמעין עולם חלופי המכיל חוקים אחרים, ובו אף ניתן להתחבר לחייל מצבא אויב. ההזדהות עם גיבורי הסרט גורמת לנו להתעניין יותר בהתרחשות במרחב שבו הם נמצאים

7 “there are parts of this satire that are almost beyond compare” (Crowther).

8 “No Man’s Land” has been compared to “Catch-22,” “MASH” and “Waiting for Godot” – which means, I suppose, that it contains equal parts of irony and futility.
(Ebert)

ופחות במה שמחוצה לו. אף על פי שהסרט אינו מתמקד אך ורק במרחב שמחוץ לשדה הקרב, כפי שמצופה מ"סרט פציפיסטי אוטופי", אפשרות זו בהחלט נרמזת בו.⁹ כאמור, שטח הפקר אמנם "חוטא" בכך שאינו מעלים לחלוטין את ייצוגי המלחמה והאלימות או את הייצוגים הלאומיים, אך הוא חותר לרעיונות של אחדות, אחווה והשלת הסמלים הלאומיים. הסרט פושט מעליו את הדימויים הלאומיים, כפי שהחילים בשטח ההפקר פושטים את מדיהם, כדי שהצבאות השונים לא יוכלו לזהות לאיזה צבא הם שייכים (כתוצאה מכך הצבאות נאלצים לנצור את נשקם). צ'יקי וטיטו מנופפים בכך לכן כשלגופם בגדים אורחיים; המשמעות של דימוי זה היא שהשלת הסמלים הלאומיים והמטונימיים למלחמה עשויה להוביל לשלום ולהגנה על האינדיבידואלים. הסרט גם מנסה להציג את הדמיון הבסיסי הקיים בין טיטו לבין צ'יקי ובין הצבא הבוסני לבין הצבא הסרבי, הבא לידי ביטוי בסצנה שבה שני הצדדים מנסים להבין מי הם האנשים שנקלעו לשטח ההפקר. חיילי הצבא הבוסני וחיילי הצבא הסרבי משורטטים בסצנה באופן הממחיש את הדמיון ביניהם, הן מבחינת זמן המסך שלו הם זוכים והן מבחינת גודל הפריימים הממסגרים אותם. גם התגובה של שני הצדדים למחזה יוצא הדופן בשטח ההפקר דומה מילולית בשני הצדדים: "לא יאמן", "אני לא מאמין", וכמו כן שני הצדדים פונים לאו"ם. כאשר האו"ם מגיע לשטח ההפקר, אנו מבחינים בנקודת דמיון בולטת נוספת בין צ'יקי לטיטו – השפה. צ'יקי אינו מבין אנגלית ונאלץ להיעזר בטיטו, המתרגם עבורו את הנאמר. לעומת קשיי התקשורת שמתגלים בין נציגי האו"ם לבין צ'יקי וטיטו, שני האחרונים חולקים שפה משותפת. גם בסרט אחים (Brothers), העוסק בקשיי ההתמודדות של החיילים בעולם האזרחי לאחר שיבתם משדה הקרב¹⁰, קיימת התמקדות במרחב שמחוץ לשדה הקרב, אך הפעם זה המרחב אזרחי. מתוך 105 הדקות שבהן נמשך הסרט, רק קצת פחות מ-19 דקות אינן מתרחשות במרחב זה, ורק קצת פחות מ-16 דקות מתרחשות בשדה הקרב (3 הדקות הנתרות מתרחשות בבסיס הצבאי). הסרט עוסק בשני אחים, שאחד מהם שב הביתה מהכלא בתחילת הסרט, והאחר יוצא למלחמה. גיבורת הסרט היא דווקא מי שעומדת בין השניים, גרייס אשתו של סם היוצא למלחמה. בהמשך הסרט מסוקו של סם מופל באפגניסטן ונציגי הצבא מודיעים לגרייס שהוא נהרג. חלק גדול מהסרט עוסק בתהליך ההתאבלות של גרייס על מותו של סם. טומי, אחיו של סם, מסייע לה בהתמודדות עם האבל ועם גידול שתי בנותיה, ולאט

9 כמו גם בסרט ד"ר סטיינג'לאב, שכמעט כולו מתמקד בהצגת גיבוריו במרחב שמחוץ לשדה הקרב, בין שזה הבסיס הצבאי או הבית של הגנרל באק ובין שזה חדר הישיבות של הממשלה. גם כאשר הסרט מציג את החיילים במילוי משימה צבאית, איננו רואים את המלחמה באופן ממש. החיילים במטוס פועלים על מנת להגיע ליעדם, ורק בסוף הסרט אנו רואים את הפצצה הגרעינית המוטלת מהמטוס, וזאת בלי לראות את תוצאותיה ההרסניות והאלימות. גם כאשר המלחמה מוצגת בבסיס הצבאי (בחלק קטן מאוד מהסרט) הדבר נעשה על ידי שוטים רחבים, שאינם כוללים את גיבורי הסרט, דבר המסייע למניעת ההזדהות עם הלוחמים.

10 בדומה לסרטו הקלאסי של ויליאם ויילר מ-1946, *The Best Years of Our Lives*, שעוסק בקשיי הלוחמים עם שיבתם הביתה מהמלחמה. הסרט מציג את התמודדותם עם הפער הבלתי נתפס בין הזוויות שחוו במלחמה לבין הקיום היומיומי בחיים האזרחיים.

לאט תופס את תפקידו של סם בבית. כאשר סם שב מן המתים, לאחר הזוועות שחווה בשבי באפגניסטן, הוא מתקשה לחזור ולתפקד ונאלץ להתמודד עם הנסיבות החדשות של חייו. ייתכן שאחד הפתרונות שיוצרים פציפיסטיים צריכים לאמץ בסרטיהם על מנת לגשר על הבעייתיות שביצירת "סרטים פציפיסטים אוטופיים", הוא העדפת קונפליקטים פנימיים על פני קונפליקטים חיצוניים. הסרט אחים מסמן אפשרות כזו. הוא אמנם מכיל קונפליקטים חיצוניים, אך רובם אינם אלימים ובדרך כלל הם מאופיינים בכך שאחת הדמויות כובשת את כעסה ואינה נכנעת ליצריה (במסורות מסוימות הפציפיזם נתפס כחלק מתהליך ההתגברות על היצר הרע ואימוץ ערכים של סובלנות והימנעות מאלימות (Fiala)). אלמנט נוסף שמסייע לעידון הקונפליקטים בסרט הוא נוכחותן של מגי ואיזבל, שתי בנותיה של גרייס. כך, לדוגמה, כאשר מגי שופכת על אחד מחבריו של טומי צבע טרי, הוא מתמלא זעם, אך נאלץ לכבוש אותו. בסצנה אחרת בסרט מגי מערבת בלילה של פנקייק בעוד שטומי מנסה לישון. הוא מבקש ממנה להפסיק והיא מסרבת. טומי אינו מסוגל לעמוד בפני קסמה של מגי והוא נכנע. נראה כי יותר משהסרט מכיל כעס הוא מכיל עצב של הדמויות המתמודדות עם אובדן סם. לעומת דמויות אחרות בסרט גרייס, גיבורת הסרט, מתמודדת בעיקר עם קונפליקטים פנימיים. ניתן לפרש את יחסה האמביוולנטי לטומי כביטוי להתלבטותה אם להיכנע לרצונה להיות איתו. קונפליקט פנימי נוסף של גרייס כרוך בהתמודדותיה עם האבל (האם לבכות לפני בנותיה כאשר היא מבינה שאביהן מת, האם לקרוא את המכתב שסם ביקש למסור לה במקרה שימות וכדומה) ולאחר מכן, עם סם ששב הביתה. גם כאשר גרייס נתקלת באלימות פיזית או מילולית היא אינה משתפת איתה פעולה (היא אינה עונה, בוכה או מדברת בשקט). כך לדוגמה בסצנה שבה סם לוקה בהתקף זעם ומחריב את המטבח שטומי בנה לגרייס. סם צועק על גרייס, אך היא אינה עונה ובמקום זאת בוכה. נראה כי המקרה היחיד בסרט שבו גרייס משתפת פעולה עם קונפליקט חיצוני, מתרחש כאשר היא כועסת על התנהגותה הפרועה של איזבל, בתה, בעת ארוחה משפחתית.

דוגמה נוספת לסרט שאמנם אינו שייך לז'אנר סרטי המלחמה, אך מצליח לגשר על הבעייתיות הנובעת מהצורך ביצירת קונפליקט בסרטים, הוא סרטו של קז'ישטוף קישלובסקי (Krzyszto Kieslowski) שלושת הצבעים: כחול (Three Colors: Blue). כחול הוא הסרט הראשון בטריולוגיית שלושת הצבעים, שמסמלים לא רק את צבעי דגל צרפת, אלא גם את שלושת ערכי המהפכה: חירות, שוויון ואחוה. אף על פי שכל סרט מציג רק ערך אחד מתוך ערכים אלה, ניתן לראות הדהוד של הצבעים האחרים והערכים שהם מייצגים בכל אחד מסרטי הטריולוגיה. גם בסרט כחול, שהערך המרכזי שהוא עוסק בו הוא החירות, באים לידי ביטוי אידיאלים של אחווה. בדומה לסרט אחים, גם כחול מעדיף להציג דווקא קונפליקטים פנימיים, והוא מממש בצורה כמעט אידיאלית יצירת "סרט פציפיסטי אוטופי". אף על פי שהסרט אינו עוסק ישירות במלחמה ובשלילתה, משתקפים בו מסרים פציפיסטיים, המתבטאים בין היתר באמצעות המוסיקה המלווה את הסרט – הסימפוניה לאיחוד אירופה. זאת משום שהמוסיקה, שהיא איחוד צלילים וכלים בודדים ליצירת הרמוניה ואחדות, יוצרת אנלוגיה לפרויקט איחוד אירופה – הפרויקט העל־מדינתי בעל השאיפות הפציפיסטיות ביותר עד כה (כפי שניתן לראות בעקרון האזרחות האירופית הבא לידי ביטוי בסעיף 18) לאמנת

Maastricht (מ-1992). הסרט אינו מציג דימויי אלימות או מלחמה ואינו מכיל קונפליקטים בין דמויות, אף שהדמויות בו עוברות תהליכים רגשיים אינטנסיביים המלווים בקונפליקטים פנימיים. קישלובסקי יוצר כאן סרט מעניין שבו האמצעים משרתים את המטרה, סרט שבו אמצעי המבע והתוכן נאמנים להעברת המסר הפציפיסטי.

הצעה לכללים המשמשים כנקודת אחיזה ליצירת "סרטים פציפיסטיים אוטופיים"

היוצרים נתקלים בדילמות ובקשיים שונים ביצירת "סרטים פציפיסטיים אוטופיים". על מנת שסרט יתקרב להיותו "סרט פציפיסטי אוטופי", עליו לעמוד במספר כללים הנחלקים למספר תחומים, כדלהלן.

* תוכן:

1. העברת מסר פציפיסטי;
2. השמטת ייצוגי אלימות בכלל ומלחמה בפרט;
3. השמטת ייצוגים לאומיים המגדירים מדינות ועמים;
4. השמטת ייצוגי הדת;
5. הענקת ייצוג שוויוני לבני עמים שונים בסרט;
6. השמטת התייחסויות המעגנות את הסרט בזמן או במקום ספציפי.

* אמצעי מבע:

1. השמטת ייצוגים היוצרים גלורפיקציה של לוחמים צעירים, לדוגמה, צילום מזווית נמוכה כלפי מעלה, היוצר האדרה של דמויות ומנהיגים;
2. שוויוניות מבחינת גודל הצילום וזמן המסך המוענקים לדמויות בסרט;
3. שימוש זהיר בתקריבים ובתקריבים קיצוניים, ובדימויים כוחניים ואינטנסיביים העשויים ליצור האדרה של דמויות;
4. השמטת מוסיקה מיליטריסטית, הרואית או לאומית.

בסרטים הפציפיסטיים הקונפליקטים צריכים להגיע לידי התרה בצורה לא אלימה, בדרכי שלום וללא התנגדות עד לניצחון הטוב בסיום הסרט. ייצוגים של בני מינים שונים צריכים להיות שוויוניים, והסרט צריך ליצור תחושה שהמולדת – היא העולם, והעם – הוא בני כל המינים. ייתכן שהסרט יציג בעיות המאחדות את כל האנושות סביבן, הנפתרות בסרט על ידי פתרון לא אליים. הסרט הפציפיסטי בצורתו האוטופית יציג מצב אוטופי שבו שורר שלום בעולם, שאינו מפולג על ידי לאומים, דתות, עמים ומדינות.

בשל ההנחה שהתכונות המושרשות במדיום עצמו מאלצות את הסרטים הפציפיסטיים לוותר על יתרונות מסוימים ביישום כללים אלו (כגון יצירת הזדהות ועניין בסרטים) ומתוך ההנחה שיש מעלות ומגרעות הן בבחירה להציג מצב קיים על מנת לפרקו מהיסוד והן בבחירה

להעלים את ייצוגו מהמסך, ניתן להבין שסרטים פציפיסטיים מתקשים לעמוד במערכת כללים כזו שנתפסת, בעיני לפחות, כאידיאל ליצירת "סרטים פציפיסטיים אוטופיים".

סיכום

נראה כי הסרטים הפציפיסטיים נדונו לכישלון ידוע מראש במימוש האמצעים הנאותים להעברת המסר הפציפיסטי. עם זאת, אין זה אומר שהמדיום אינו מאפשר העברת מסרים פציפיסטיים, וקיימות דרכים נוספות בהן משתמשים היוצרים כאשר ברצונם לממש את האידיאל של יצירת "סרטים פציפיסטיים אוטופיים". למשל: שימוש בסאטירות ופארודיות, מיקום גיבורי הסרט במרחב שאינו שדה הקרב או יצירת סרטים עלילתיים שבהם הקונפליקטים המרכזיים הם פנימיים. קיימים קשרים בין

“war and masculinity, and, thus, between masculinity and the dehumanizing and killing of the enemy”. (Lieberfeld 1)

ולכן אין זה מפתיע שגיבורות הסרטים *Blue* ו-*Brothers*, המממשים בצורה כמעט אידיאלית את האפשרות ליצור "סרט פציפיסטי אוטופי", הן נשים. ייתכן שאלמנט נוסף העשוי לסייע ביצירת "סרטים פציפיסטיים אוטופיים" הוא הצבת גיבורות נשיות במרכז הסרטים.

ביבליוגרפיה

ברגמן, הוגו והנס כהן. עם-אדם: דברי המצפון האנושי; קובץ נאומים ומאמרים. ירושלים: עם-אדם, [תר"ץ].

Aristotle. *Aristotle's Poetics*. Chicago: University of Chicago Press, 1999.

Bazin, Andre. "The Evolution of the Language of Cinema." *Film Theory and Criticism*. Eds. Gerald Mast, Marshall Cohen and Leo Braudy. 4th ed. New York and Oxford: Oxford U P, 1992. 123-139.

Bazin, Andre. "The Ontology of the Photographic Image". *Film Quarterly* 13.4 (Summer 1960): 4-9.

Barthes, Roland. *Camera Lucida: Reflections on Photography*. Reading, Berkshire: Cox & Wyman Limited, 2000.

Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison, Wis.: University of Wisconsin Press, 1985.

Campbell, Duncan. *The Guardian*. "The unknown soldier." 3/11/2003 <<http://www.guardian.co.uk/film/2003/nov/03/1>>

Crowther, Bosley. "Kubrick Film Presents Sellers in 3 Roles." *New York Times*. 1964 <<http://www.nytimes.com/1964/01/30/movies/013064strangelove.html>>

Dick, R. "A Kubrick Trilogy: Notes on Some Political Dimensions of Film". *Southeastern Political Review* 17 (1989): 43-60.

DVD Review. 1999. 19/03/2011. "Hair." <<http://www.dvdreview.com/html/hair.html>>

- Ebert, Roger. "No Man's Land" *Chicago Sun-Times*. 2001. <<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20011221/REVIEWS/112210306/1023>>
- Fiala Andrew. "Pacifism" *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. 20 May 2011. Stanford University. <<http://plato.stanford.edu/entries/pacifism/>>
- Goodman, Paul. "Designing Pacifist Films". 1961. *The Paul Goodman Reader*. Ed. Taylor Stoehr. Oakland: PM Press, 2011. 209-215.
- Grodal, Torben. *Moving Pictures: A New Theory of Film, Genres, Feelings and Cognitions*. Oxford: Clarendon Press, 1997.
- Grodal, Torben. "The PECMA Flow: A General Model of Visual Aesthetics". *Film Studies* 8 (2006): 3-11.
- Hering, Bob. "Cameras You Load Like a Gun". *Popular Science* 182.5 (1963): 112-113.
- Huntington, Samuel. "The Clash of Civilizations?" *Foreign Affairs*. 72 (1992-1993): 22-49.
- Knecht, James. "War in Film, Television, and History: Introduction". *Film & History* 36.1 (2006): 12-13.
- Lieberfeld, Daniel "Teaching about War through Film and Literature". *PS: Political Science and Politics* 40.3 (Jul, 2007): 571-574.
- Neale, Steve. "Aspects of Ideology and Narrative Form in the American War Film". *Screen* 32.1 (1991): 35-37.
- Scott, A. O. "A Do-Gooder Vision Clouded by Blind Spots." *New York Times*. 31/03/2001. <<http://movies.nytimes.com/2011/04/01/movies/in-a-better-world-directed-by-susanne-bier-review.html>>
- Treaty on European Union (adopted 7 February 1992, entered into force 1 November 1993) OJ C325/5.

פילמוגרפיה

- Bier, Susanne. *In a Better World*. Denmark, Sweden, 2010.
- Forman, Milos. *Hair*. USA, West Germany, 1979.
- Kieslowski, Krzysztof. *Three Colors: Blue*. France, Poland, Switzerland, 1993.
- Kieslowski, Krzysztof. *Three Colors: Red*. France, Poland, Switzerland, 1994.
- Kieslowski, Krzysztof. *Three Colors: White*. France, Poland, Switzerland, 1994.
- Kubrick, Stanley. *Dr. Strangelove*. UK. 1964.
- Kubrick, Stanley. *Paths of Glory*. USA, 1957.
- Milestone, Lewis. *All Quiet on the Western Front*. USA, 1930.
- McCarey, Leo. *Duck Soup*. USA, 1933.
- Sheridan, Jim. *Brothers*. USA. 2009.
- Stone, Oliver. *Born on the Fourth of July*. USA, 1989.
- Tanovic, Danis. *No Man's Land*. Bosnia and Herzegovina, France, Slovenia, Italy, UK, Belgium. 2001.
- Russell, David O. *Three Kings*. USA. 1999.
- Wyler, William. *The Best Years of Our Lives*. USA. 1946.

מלחמת לבנון בקולנוע הישראלי העכשווי: פוליטיקה וצורה

במאמר זה אעסוק בשלושה סרטים שהופקו בארץ בשנים 2007–2009 ועוסקים במלחמת לבנון הראשונה: בופור, לבנון וואלס עם באשיר. שני האחרונים מבוססים על חוויות אישיות של במאיהם מהמלחמה. את תסריטו של הראשון כתבו במאי הסרט, יוסף סידר ורון לשם, מחבר הספר "אם יש גן עדן" שעליו מבוסס הסרט. הספר לא התבסס על חוויות אישיות, אך נכתב בעקבות תחקיר מעמיק על חיי החיילים במלחמה במוצב בופור, ובעזרתו הצליח לשם לתאר את חוויית המוצב באופן פרטני וריאליסטי (שנבל). התזמון של הסרטים, מעט יותר מעשרים שנה מסיום המלחמה, יציאתם בסמוך יחסית זה לזה וקווי דמיון נוספים ביניהם, שבהם אעסוק בהמשך המאמר, מעוררים שאלות לגבי הסיבה לבחירת היוצרים להתמקד בתקופה זו במלחמת לבנון והאופן שייצגו אותה.

במאמר אטען, כי כדי להבין את המשמעות הפוליטית של הסרטים הללו יש צורך להתמקד לא רק במשמעויות הפוליטית של התכנים המוצגים בהם, אלא גם במשמעויות הפוליטיות של צורות הייצוג שבהן בחרו יוצריהם. אבחן את הסרטים הללו ואנסה לברוק מהן העמדות הפוליטיות, שהם מבקשים או לא מבקשים לייצג, והאם הם מצליחים בכך או מבטאים באופן סמוי עמדות או הנחות יסוד אחרות. לשם כך אנסה להגדיר מחדש את המושג "קולנוע פוליטי", באופן שמתייחס לצורה ולא רק לתוכן, בשונה מהגדרות נפוצות. כריסטנסן והס (Christensen & Haas) למשל, מגדירים קולנוע פוליטי על פי שני היבטים: הכוונה הפוליטית של יוצריהם ותוכן פוליטי. הסרטים שהם מתייגים כפוליטיים נמצאים בתווך בין הממדים הללו, כשהסרטים המוגדרים על ידם כ"פוליטיים-טהורים" הם אלו שהופקו מתוך כוונות פוליטיות ותכניהם פוליטיים.

אציע שימוש מחודש במושג, הכולל התייחסות לתוכן ולצורה גם יחד, בהשפעת כמה הוגים העוסקים באסתטיקה מן הזרמים הפוסט-מרקסיסטים (בנימין, וולן) והפוסט-מודרניים (דלז וגואטרי בפרשנותו של קארסון). כן אטען שלמעשה לא ניתן להפריד בין תוכן לצורה בהגדרת סרט כפוליטי.

רקע תיאורטי

פוליטיקה והקולנוע הישראלי

בספרה הקולנוע הישראלי: הסטוריה ואידאולוגיה טוענת אלה שוחט, שכל דיון בקולנוע הישראלי הוא פוליטי, מכיוון שהמדינה נוצרה מתוך אידאולוגיה פוליטית וקיומה הפוליטי הוא תוצר של כוח המשמש נושא לפולמוס סוער (שוחט 12). לכן, בסקירתה את הקולנוע

הישראלי אחד המדרים המרכזיים שהיא משתמשת בהם הוא העיסוק התוכני במצב הפוליטי. היא מסמנת שתי אלטרנטיבות: עיסוק ישיר בפוליטי או התעלמות ממנו ועיסוק באישי תוך הדחתו. את הקולנוע של שנות ה-80 שוחט מגדירה כתקופה שבה קולנועני הארץ בחרו באלטרנטיבה הראשונה מבין השתיים, והיא קוראת לתקופה הזו "הגל הפלסטיני". היא מתארת מעבר מעיסוק לטנטי בנושאים פוליטיים בקולנוע של שנות ה-70, שבו שלטו שני זרמים – קולנוע הבורקס והקולנוע האישי – להצבת הנושא הפוליטי במרכז על ידי קולנועני הגל הפלסטיני. את המעבר היא מייחסת לפלישה ללבנון ב-82, שהולידה תנועה אמנותית אופוזיציונית (שוחט 237). לטענת שוחט, למרות שבסרטי הגל הפלסטיני יש ייצוג מתקדם יותר של הסכסוך מייצוגו בתקופת הקולנוע הלאומי-הרואי, הם עדיין פועלים בתוך מסגרת ההנחות הכלליות של הציונות. על כן למרות עיסוקם המוצהר בפוליטי, סרטים אלה הם לדידה בעייתיים מבחינה אידאולוגית ואין בהם מסר ביקורתי נוקב.

לעומתה, פבלו אוטין משתמש בדימוי של קרחון שחלקו סמוי וחלקו גלוי, כאשר הוא בא להגדיר את הקולנוע הישראלי; לטענתו, בשנות ה-80 הקרחון היה הפוך; חלקו הרחב בלט מעל המים וחלקו הצר נותר חבוי, לעומת זאת הסרטים של השנים האחרונות דומים לקרחון שקצהו בולט החוצה ורובו מכוסה מים. החלק הגלוי שלהם מצומצם ומתחתיו מסתתר החלק הסמוי והרחב, כשהחלק הגלוי הוא סיפור הסרט, והחלק הסמוי המשמעותי הפוליטי הרחבות שלו שאינן נאמרות במפורש. כלומר, אוטין טוען שגם בתקופות שבהן הקולנוע הישראלי לא עסק ישירות בפוליטי ולא שידר מסרים חד משמעיים, כמו בתקופה שבה הוא עוסק – 2004–2007 – המשמעות הפוליטיות קיימות בעקיפין (אוטין 14). ההבדל בין הקולנוע ה"פוליטי" של שנות ה-80 לבין קולנוע ה"התנתקות" כפי שאוטין קורא לו, של התקופה שבה הוא עוסק, הוא במידת הישירות שבה נמסר המטען הפוליטי-חברתי. להבנתי, גם שוחט וגם אוטין מייחסים לממד הפוליטי של הקולנוע הישראלי חשיבות מרובה. יחד עם זאת, שניהם מתייחסים לפוליטיות כשיפוט הנוגע לתוכן ולמסרים בלבד. מבחינת שוחט ישנן תקופות של עיסוק פוליטי ותקופות של עיסוק באישי בקולנוע הישראלי, ואילו אוטין טוען שעיקר ההבדל בין התקופות הוא במידת הישירות בעיסוק הפוליטי. בנוסף לכך, משתמע מהניתוח שלו שלדעתו העיסוק הלא ישיר בפוליטי הוא המתוחכם יותר.¹

פוליטיקה וצורה

כאמור, לדעתי יש מקום להגדרה פוליטית הנותנת את הדעת גם למאפיינים צורניים של הסרט. כעת אסקור בקצרה את משנתם של התיאורטיקנים, שעליהם אני מסתמכת. על מנת לפרק את המושג "קולנוע פוליטי" אפנה למאמרים העוסקים באמנות ובקולנוע פוליטי, ואיישם חלק ממסקנותיהם בסרטים שבהם אדון. לא אציע הגדרה מלאה של המושג, אלא נקודות התייחסות שעל פיהן ניתן לשפוט ולנתח את הסרטים המדוברים, באופן הכולל התייחסות לצורה וגם לתוכן. לבסוף, אטען בעקבות בנימין (Benjamin), כי יש קורלציה

1 "בעקבות האינתיפאדה השנייה חזר הצורך לעסוק בפוליטי ובחברתי, אך בצורה מתוחכמת יותר ובלי להיתפס לסיסמאות שעסקו בהן רבות" (אוטין 18)

בין צורה פוליטית לתוכן הפוליטי ומעבר לכך, הצורה הפוליטית היא בעצמה תוכן פוליטי בסרטים שבהם אדון.

במאמרו *The Author As Producer* דן וולטר בנימין בקשר בין האמנות לפוליטיקה וחברה. הוא מתחיל בטענה המשונה, שישנו תיאום בין איכות היצירה לפוליטיות שלה:

“I want to show you that the political tendency of a work can only be politically correct if it is also literarily correct. That means that the correct political tendency includes a literary tendency” (1).

כלומר, איכות היצירה קשורה לדעתו לנטייה פוליטית נכונה של היוצר. זאת משום שהיא מכילה את הנטייה הספרותית של היצירה (ומכך ניתן להסיק שגם הנטייה האמנותית שלה, במקרה שהמדובר ביצירת אמנות לא ספרותית). הנטייה הספרותית של היצירה, הכלולה בנטייה הפוליטית הנכונה שלה, היא איכותה (שם).

מבחינתו של בנימין, הנטייה הפוליטית ה"נכונה" מבוססת על עקרונות מרקסיסטיים, לכן יצירת האמנות הפוליטית היא זו שקוראת תיגר על המערך הקפיטליסטי השלט. הוא טוען שיש לברוק לא כיצד עומדת היצירה ביחס לאמצעי הייצור שלה, אלא כיצד היא עומדת בתוכם. כלומר, יש לבחון את האמן כיצרן (producer). היצירה תהיה טובה לא רק מכיוון שלאמן שלה יש דעות פוליטיות נכונות, אלא גם אם נוצרה באופן פוליטי, כלומר, באופן המערער על המערך הקפיטליסטי. יצירה שיוצרה באופן שמערער על מערך זה, היא לדידו זו העורכת טרנספורמציה באפרטוס הייצור.

מבחינת בנימין, ברכט הוא דוגמה לאמן שמימש את הרעיונות הסוציאליסטים בתהליך היצירה שלו. במאמר נוסף בנימין מגדיר את שיטת הבימוי הייחודית של ברכט כ"תאטרון אפיי", הנבדל באופנים רבים מהתיאטרון הקלאסי, שחוקי היסוד שלו שורטטו על ידי אריסטו. התיאטרון האפיי אינו שואף ליצור הזדהות של הצופה עם הגיבור, וקוטע את פעולותיהן של הדמויות ברגעים ה"דרמטיים" ביותר. בכך הוא מייצר אלטרנטיבה לתיאטרון הקלאסי, האינדיבידואליסטי, שבו הנרטיב מובל על ידי גיבור יחיד. לעומת התיאטרון הקלאסי שבו הצופה מרותק למתרחש לכמה דרך ההזדהות עם הגיבור, בתיאטרון האפיי תופסת את מקום ההזדהות התדהמה (Astonishment); זהו תיאטרון שמנסה לעורר את צופיו לגיבוש עמדה לגבי המתרחש על הבמה (Benjamin *What is Epic Theater* 304-301).

פיטר וולן (Wollen) מיישם רעיונות דומים בקולנוע. הוא מונה שבעה ערכים של קולנוע הנגד (counter cinema) שגודאר פיתח בסרטיו, שהם הפוכים לערכי הקולנוע ההוליוודי הקלאסי. ערכים אלה יוצאים נגד כללי ייצוג המציאות ההוליוודיים, המנסים לייצר אשליית מציאות שלמה וקוהרנטית. במקומם, גודאר ובעקבותיו וולן מציעים קולנוע שמשבש את האשליה הקולנועית. הרס האשליה הקולנועית מתרחש, בין השאר, על ידי ג'אמפ־קאטים וחיפית האפרטוס באופנים שונים, וכתוצאה ממנו נוצר ניכור בין הצופה לבין גיבורי הסרט. נשאלת השאלה: האם ההגדרות הללו רלוונטיות גם לתקופתנו אנו? שהרי בתקופתנו יש תחושה שהשינויים שוולן מצביע עליהם כבר נעשו, ואינם עוד מהפכניים או חדשניים. זוהי תקופה שבה אמנות מצליחה היא אינהרנטית לתרבות הקפיטליסטית, כלומר, היא זו שאומצה על ידי הממסד הקפיטליסטי.

קארסון (Carson) מנסה לענות על השאלות הללו. הוא סוקר את השינוי שחל ביחס לאמנות פוליטית בזרם הפוסט-מרקסיסטי, מתיאוריות מודרניות (אדורנו והורקהיימר) לתיאוריות פוסט-מודרניות (בודריאר, דלז וגאטרי). לטענתו, האחרונות סוללות דרך לאופנים מחודשים, שבהם ניתן לחשוב על אמנות פוליטית בתקופתנו.

לפי קארסון המפרש את דלז וגאטרי, האחרונים טוענים שההתנגדות למסד הקפיטליסטי מתבטאת בשחרור התשוקה, המוביל לדרכי מחשבה חדשות. היצירה הפוליטית תהיה זו שמשחררת את התשוקה על ידי ערעור קטגוריות תרבותיות קיימות, התנגדות לייצוג, ניפוץ זהות ופירוק האגו והסובייקט הקבוע. היא גורמת לנמעניה לשאול את עצמם שאלות אונטולוגיות, שיובילו לא לשינוי החברה אלא לטרנספורמציה בתודעתם. כלומר, השינוי שהאמנות הפוליטית צריכה לחתור אליו הוא שינוי בתודעת האינדיבידואלים ולא מהפכה חברתית (קארסון 24).

לסיכום הפרק אמנה כמה קריטריונים רחבים לקולנוע, שמתאיין במבע פוליטי. אינני טוענת שכדי להיות פוליטי על סרט לכלול את כל הקריטריונים הללו, אך אנסה לנסח בעזרתם מתווה לבחינת הפוליטיות של המבע בסרטים אלה, ולברוק בעקבות בחינה זו את הקשר בסרטים אלה בין מבע, תכנים וכוונות פוליטיות.

על פי בנימין, אמנות פוליטית היא זו שעורכת טרנספורמציה באפרטוס הייצור ובכך מערערת על המערך הקפיטליסטי, כלומר כדי להיות פוליטית על האמנות לאתגר את המדיום במסגרתו נוצרה. וולן ממשיך רעיון זה ומדבר באופן ספציפי על קולנוע. לטענתו, קולנוע פוליטי צריך לחשוף את האפרטוס, כלומר לנפץ את האשליה הקולנועית. על פי דלז וגאטרי (לפי פרשנותו של קארסון), על האמנות הפוליטית לערער קטגוריות תרבותיות קיימות, לנפץ את אשליית האגו הקבוע ולהתנגד לייצוג.

הקריטריונים הללו מתייחסים לשני נושאים: יחס היצירה למציאות ויחס היצירה למדיום. בהסתמך על הטקסטים של ההוגים שמנתי, באמנות פוליטית על היחסים הללו להיות מורכבים, מאתגרים, מתנגחים. האמן הפוליטי אינו מתיימר להעתיק את המציאות, אלא מנסה לייצר תגובה עליה. הוא לא מתייחס לאמצעי המדיום כמובן מאליו, אלא מנסה להעשיר ולאגדר אותם, לייצר דרכי הבעה ייחודיות ליצירתו. שני הנושאים הללו קשורים זה לזה ונובעים זה מתוך זה, ואני רוצה לטעון, שאין די בכך שלאמן הפוליטי יהיה מסר ותכנים מהפכניים או חדשניים לגבי מקומו של האדם בחברה ובמדינה שבה הוא חי, אלא עליו גם למצוא אופן ייצוג ייחודי המתאים לתוכן. לכן גם ההפרדה בין תוכן לצורה נעשית כאן רק על מנת להסיק, בסופו של דבר, שאלו שני צדדים של אותו מטבע.

ניתוח הסרטים

לבנון (2009)

לבנון, שכתב וביים שמוליק מעוז על פי סיפורו האישי ממלחמת לבנון, עוקב אחרי ארבעה חיילים בתוך טנק אחד ביום הראשון למלחמה. הסרט מתרחש כולו בתוך הטנק, כשנקודת המבט של הצופה על המתרחש מחוצה לו מתווכת על ידי עינית הכוונת של הטנק. למעשה

נקודת מבטו על מה שקורה בחוץ זהה לנקודת מבטו של הגיבור שמוליק, התותחן של הטנק, שעינו צמודה לכוונת. שמוליק מעוז לא התכוון ליצור סרט פוליטי, וכך הוא הצהיר בראיון:

”ידעתי שאם אצור סרט פוליטי ואנסה לדבר לראש של האנשים, זה לא יעבוד. תקפתי מזווית אחרת. דיברתי דרך הבטן, לא דרך הראש” (שיף).

מדבריו משתמע שקולנוע פוליטי הוא קולנוע שמדבר “אל הראש”, אל האינטלקט, ואילו הוא רצה לעשות סרט שידבר “דרך הבטן”, כלומר סרט שיגיע בצופה באופן רגשי. אכן, למרות הנושא הפוליטי של הסרט, המתאר חיילים במלחמה, העיסוק העיקרי בסרט הוא בסיפור אישי, באינדיבידואלים, בתחושותיהם של ארבעת החיילים הכלואים בתוך הטנק, ובעיקר בתחושותיו ולבטיו של הגיבור. הצופה צמוד במשך חלק נכבד מן הסרט לנקודת מבטו של הגיבור, ולכן נוצרת הזדהות עמוקה איתו.

מבחינת אופן השימוש של הסרט באמצעי המדיום, אפשר לומר שהוא מייצג את המציאות באופן ריאליסטי. הנרטיב ליניארי, התסריט עובד על פי כללים דרמטיים מוכרים: הגיבור נקלע בעל כורחו לסיטואציה שלה הוא זר, ונאלץ לפעול בה על מנת להגן על חייו מפני האויב. הדרמה מגיעה לשיאה האפקטיבי-רגשי, כשיגאל נהרג כמה רגעים לאחר שהחיילים שמעו בקשר, שג'מיל ביקש להעביר הודעה להוריו שהוא בסדר.

ברמה הנרטיבית מעוז משתמש אפוא בכלים הקולנועיים הקונבנציונליים, כדי לייצר חוויה רגשית אינטנסיבית. ברמה הצורנית מתרחש בסרט חידוש, הנובע מהבחירה לצלם רק בתוך הטנק. מבחינה זו בסרט יש שימוש ייחודי בכלי המדיום, המותאם ספציפית לסיפור שמעוז מספר ולתחושות שהוא רוצה לייצר אצל צופיו. הסרט גם מתאפיין בסגנון צילום ועריכה התואמים החלטה זו. בשל ההגבלה שמטיל על עצמו היוצר, שלפיה המצלמה אינה יוצאת מן הטנק, הסרט מסופר על ידי שוטים קרובים בלבד בתוך הטנק ושוטים רחוקים יותר של המתרחש מחוץ לטנק. הצופה חש קרוב לדמויות, פיזית ורגשית. הצופים חווים איתן פעולות אינטימיות, כמו השתנה, ועדים לעימותים הגוברים ביניהן ככל שהסרט מתקדם והלחץ והפחד גוברים. אלמנט נוסף בסרט שמקרב את הצופים לדמויות ולחוויות הפיזיות בטנק הוא הסאונד; לאורך הסרט נשמעים רעשי השקשוק של גלגלי הטנק, חריקת הכוונת הנעה עם מבטו של שמוליק, שמכוון אותה למטרות מבטו ופגזיו, ומלמולי המפקדים בקשר. תחילה הרעשים הללו זרים לנו, בסוף הסרט כמעט שאיננו שמים לב לקיומם; אנחנו שותפים מלאים לחוויה הקלסטרופונית של ארבעת החיילים.

ניתן לומר שיותר משהסרט ריאליסטי הוא היפר־ריאליסטי, כלומר מייצג מציאות מועצמת. ההיפר־ריאליזם הוא בעיקר סגנון אמנותי של ציור ופיסול, שמתאפיין בניסיון לייצר ייצוגים מדויקים מאוד של המציאות. ציורים כאלה מתבססים לרוב על תצלומים, כשהתוצאה היא ייצוג מועצם, חד יותר מאשר בתצלום של המציאות, ייצוג שלעיתים חושף פרטים שאינם נגלים לעין הערומה (Tate Glossary). בלבנון קרבת המצלמה לדמויות מייצרת עוצמה רגשית מוגזמת, שמרחיקה את הסרט מייצוג מימטי פשוט. לכן דווקא האספקטים המלודרמטיים בסרט מקרבים אותו לתיאוריה הפוליטית שהצגתי קודם לכן. עם זאת, ניתן לטעון כי הסרט מייצר הזדהות חזקה עם החיילים שבטנק על חשבון עיסוק באידאולוגיה, שהיא סיבת היותם כלואים בתוכו. בביקורת על הסרט כותב שמוליק דוברבני: “במובנים

מסוימים, לבנון הוא סרט בעל אסתטיקה פורנוגרפית, כזו שנדרשת לצילומי תקריב דרמטיים של חלקי גוף אנושיים במטרה לחשוף ולייצר תחושות, רגשות והבעות. הכליאה שלו את גיבוריו ויחד עמם את הצופה בתוככי הטנק אינה אלא מניפולציה מתוחכמת שנועדה לסחוט הזדהות אמוציונלית בכל מחיר. " כלומר, מבחינה תוכנית לא רק שהסרט אינו פוליטי במוצהר (כפי שיוצרו מעיד), אלא שהוא עושה הכול על מנת להימנע מעיסוק בפוליטי, למרות שהנרטיב שלו מתקיים בתוך המרחב הפוליטי של המלחמה. אנו הצופים ננטשים ביחד עם החיילים בטנק, מרגישים עמם חוסר אונים מול החלטות הממסד הצבאי שאיננו מודעים לסיבתן, מתייסרים אל מול דילמות מוסריות ביחד עם שמוליק, שמתאים להפליא לתיאור גיבורי סרטי הגל הפלסטיני על פי שוחט². שמוליק, אחוז אימה למול ההתרחשויות הקשות שלנגד עיניו (ועינינו), מתקשה להגיב ולירות, ומפקד הטנק ובהמשך הקצין הבכיר ג'מיל גוערים בו ומביאים אותו לידי פעולה.

אם כן, למרות שהסרט משתמש באמצעים מדיומליים באופן חדשני ומקורי, כפי שנטען קודם, הוא אינו מנסה למתוח את גבולות המדיום, כפי שבנימין גורס שהאמן הפוליטי צריך לעשות, אלא פועל בתוך תחומי הקולנוע (והתיאטרון) הקלאסיים, כולל יצירת הזדהות עם הגיבור וחויית הקתרזיס של הצופים. תיאורו את המציאות אינו מתאפיין בניגוחה או בקריאת תיגר עליה או בערעור קטגוריות תרבותיות קיימות, כפי שדלז וגואטרי מציעים. כלומר, זהו סרט שיש בו אספקטים פוליטיים מסוימים תוכניים וצורניים, אך הוא אינו פוליטי במובהק.

בופור (2007)

את הסרט בופור ביים יוסף סידר על פי ספרו של רון לשם *אם יש גן עדן*, ולשם וסידר אף כתבו יחד את התסריט. הסרט עוקב אחר קבוצת חיילים במוצב בופור בתקופה שלפני פינוי בעקבות הנסיגה מלבנון בשנת 2000.

כמו לבנון, בופור הוא סרט מלחמה שמתמקד בקבוצת חיילים המבודדת משאר הצבא, כלואה ב"אי" משלה בלב שטח האויב: בלבנון זהו הטנק, בבופור המוצב. בדומה ללבנון, בופור עסוק באישי, בקבוצת חיילים, ובאופן ספציפי בגיבור לירז והתמודדותו מול האויב החיצוני והפנימי. הוא אינו עוסק ברקע הפוליטי והאידיאולוגי שבגללו הם שם, ושבגללו בסוף הסרט המוצב מופצץ וקבוצת החיילים שעקבנו אחר סיפורם שבה לגבולות הארץ. ניסח זאת כך יוסף סידר:

"בופור מסופר דרך עדשה מאוד צרה. אנחנו לא רואים את ההקשר, אנחנו לא רואים את האויב, אנחנו גם לא מתרפקים על הנוף. אנחנו מצמצמים סיפור אפי גדול של 18 שנה עם המון מורכבויות, פוליטיקה והיסטוריה במקום אחד צר ורואים אותו דרך עיניים של חייל אחד" (אוטין 38).

2 "הפרוטגוניסטים הצברים בסרטים הפוליטיים הם בדרך כלל דמויות מופנמות, "אמנותיות", חריגות בחברה, המוצגות כנעלות מבחינה מוסרית בכך שהן מגלות רחמים כלפי אחרים" (שוחט 252).

סידר בחר, אם כן, להתמקד באופן מודע בסיפור אישי של חייל אחד שמתרחש במקום אחד, מוצב בפור.

אם מנסים לבחון את הסרט מהאספקט הפוליטי, אפשר לומר שהאוניברסליות שלו, ניתוקו מן ההקשר הרחב, מפחיתה מהביקורתיות הפוליטית שלו ברמת התוכן. יש תחושה שסרט היה יכול להתרחש בכל מקום, בכל מלחמה. נדמה שהחיילים במוצב פועלים במנותק מצבא וממדינה מיוזעים ומוכרים. כמו בלבנון, נוצרת תחושה שכוחות חיצוניים שהיגיון פעולתם אינו מוסבר, הניחו את החיילים במוצב לפני תחילת עלילת הסרט והוציאו אותם משם בסופו. החיילים פועלים בחוסר אונים מסוים מול החלטות הממסד הצבאי, שנמצא מחוץ לסרט לחלוטין.

אלמנט כמעט יחיד המחבל בתחושה זו הוא הכותרת שבתחילת הסרט, הכוללת רקע כללי לגבי כיבוש מוצב בפור ופינויו. לדברי סידר,

"בהתחלה עשינו סרט בלי הכותרת הזו והצלחנו להישאר טהרנים עד הסוף. ואז שלחנו אותו לכמה סוכני מכירות באירופה וכולם אהבו את הסרט. אבל אחרי שסיפרנו להם מה זה בפור ומה הרקע הם אמרו 'אחח, אנחנו חייבים לשים את זה' " (אוטין 41).

כלומר, גם אלמנט יחיד זה הנותן את ההקשר התווסף לאחר שהסרט היה גמור על מנת להקל על שיווקו בחו"ל; סידר היה מעדיף להותיר את הסרט נטול הקשר לחלוטין.

באחת הסצנות המדגימה זאת לירז, גיבור הסרט, צופה בטלוויזיה באביו של זיו, מפרק הפצצות שנהרג קודם לכן במוצב, המתראיין על מות בנו. המנחה שואל אותו אם הוא כועס או מחפש אשמים, והאב עונה: "לא, אני מאשים רק את עצמי". המנחה שואל אותו מדוע, והוא עונה שהוא מאשים את עצמו בכך שלא נתן לבנו את התחושה, שהחיים שלו הם הדבר היקר מכל. כלומר, האב מותח ביקורת על המיתוס הישן המגולם במשפט: "טוב למות בעד ארצנו" המיוחס לטרומפלדור. עם זאת, הוא מותח בדבריו ביקורת על המלחמה וערכיה באופן כללי, אך לא באופן ספציפי על מלחמת לבנון או על האחריות הפוליטית לגביה שחלה על מנהיגי המדינה. בכך הדיון בפוליטי הופך במידה מסוימת עקר, כי האב מנטרל את הלגיטימציה לחיפוש "אשמים" או אחראים לסיטואציה הפוליטית, שהובילה למצבם של החיילים הנאלצים לשמור על המוצב תוך סיכון חייהם, ומסתפק בביקורת כללית על ערכי ההקרבה העצמית שעדיין שולטים בארץ.

למרות שלירז אינו מגלם דמות של מפקד הרואי אלא של בעל סמכות, שברגע האמת אינו מצליח לתפקד, קיימת האדרה מסוימת של דמותו. הוא אמנם עושה טעויות, אך הוא "האדם הנכון במקום הנכון", כפי שמתאר אותו בתחילת הסרט קוריס, חייל נוסף במוצב. מילים אלה מקבלות ביטוי בסוף הסרט, כשלירז מתעקש לא להוריד שום דבר, לא אספקה ולא כלבים, לפני שהחיילים עצמם נסוגים ממנו, ובכך מאפשר לחייליו להחזיק מעמד עד הפינוי. באופן דומה, למרות שהסרט אינו מספר סיפור של כיבוש אלא של נסיגה, נותר בו ממד הרואי המתבטא, בין השאר, במפגן האסתטי של פיצוץ המוצב בסוף הסרט.

הבחירה המודעת הזו משתקפת היטב בעיצוב הצורני של הסרט. מבחינה צורנית האוניברסליות של הסרט דווקא מעידה על האספקטים הפוליטיים שקיימים בו. הסט

מעוצב כמבוך קלסטרופובי של מחילות בטון, שהחיילים ואנו הצופים עמם תועים בו ולא מבינים את ההיגיון שלו. התלבושות המגוחכות, הערפל התמידי כמעט השורה על המקום והסאונד שמערב קולות דיאגטיים של מכשירי קשר, רוחות ופיצוצים עם צלילים א־דיאגטיים מאיימים, תורמים ליצירת מרחב חללי, כמעט א־זמני וא־מקומי.

העיצוב האוניברסלי מרחיק את הסרט מן המישור הריאליסטי ומקרבו למישור הסימבולי וגם לפנטסטי ולסוריאליסטי. באחת הסצנות המוקדמות של הסרט זיו, מפרק הפצצות שמגיע למוצב כדי לפתוח את ציר ההגעה אליו וממנו, תועה במבוך המחילות כאשר הוא מחפש את לירז, מפקד המוצב. הוא מגיע תחילה אל שני שומרים שפוצחים בדיאלוג שנפתח כדלקמן:

– הלכת לאיבוד?

– לאן הגעת?

– רחוק, הכי רחוק. לפה מגיעים רק בטעות.

הדיאלוג מסתיים בכך ששני השומרים פורצים ביללות זאבים הגוועות לתוך פרצי צחוק. בינתיים זיו מתרחק וממשיך בחיפוש. כשהוא רואה דמות במרחק וחושב שזהו חייל שומר, הוא מתקרב ומגלה שמדובר בכובה חסרת חיים. הרגע שבו הוא נוגע בכובה במחשבה שזהו אדם, מזכיר את התיאורים הפרוידיאניים של המפגש עם המאיים³, המתקשר למוות ורוחות רפאים. זהו רגע שבו המציאות שבה זיו מאמין נשמטת מתחת לרגליו; במקום לפגוש אדם הוא ניצב מול בובה חלולת מבט.

הטיול הלילי הזה במבוך של מנהרות המוצב מזכיר יצירות רבות, שבהן אירועים מוזרים ובלתי מוסכרים מתרחשים בלילה ומעוררים אימה הן בדמויות הפיקטיביות והן בנמעני היצירה (הדוגמה הקלאסית היא המלט). העובדה שבמקרה זה ניתן הסבר הגיוני להמצאותה של הבובה במקומה (לירז מסביר בהמשך לזיו כי היא נועדה למשוך את אש האויב ולהסיתה מן החיילים), לא מפחיתה מן האפקט המאיים שלה. לדעתי זוהי אחת הסצנות האפקטיביות והמקוריות בסרט. במובן זה יחסו של הסרט אל המציאות ואל תפיסת האדם את עצמו בתוכה אינו פשוט וחד משמעי, וכך גם האופן שבו הוא מייצג אותה. אם כן, מבחינת התוכן הבחירה המודעת של סידר לצמצם את הסיפור הקולקטיבי לסיפור אישי מפחיתה מן הפוליטיות שלו. עם זאת, מבחינה צורנית העיצוב האוניברסלי של הסרט מייצר אלמנט פוליטי מסוים.

ואלס עם באשיר (2008)

סרטו של ארי פולמן ואלס עם באשיר מספר את סיפורו של בן דמותו של פולמן, היוצא למסע חיפוש אחר הזיכרון שלו מיום הטבח בסברה ושתילה. הסרט נפתח בחלום בלהות של חברו של פולמן, בועז, שאותו הוא מתאר לפולמן בפגישה איתו. בחלום עשרים ושישה כלבים רצים לאורך שדרות רוטשילד, מפילים כל מה שבדרכם ולבסוף עוצרים תחת החלון ושל בועז ולא מרפים, נובחים וחושפים שיניהם. לשאלותיו של פולמן בועז עונה, כי מכיוון שהמפקדים שלו בלבנון ידעו שלא יוכל לירות באנשים, תפקידו לירות בכלבים והוא ירה

“Many people experience the feeling in the highest degree in relation to death and dead bodies, to the return of the dead, and to spirits and ghosts” (Freud 11). 3

למוות בעשרים ושישה מהם. בסיום הפגישה בועז שואל את פולמן אם אין לו "פולשביקים" או זיכרונות ממלחמת לבנון, ופולמן עונה שאין לו. אולם באותו לילה, לראשונה מאז המלחמה, הוא חווה פולשבק מהלילה של הטבח בסברה ושתילה. הפולשבק הזה מניע אותו "לסגור את המעגל בחייו", כדבריו, סביב המלחמה בלבנון באמצעות סרט שיחפש אחר הזיכרון האבוד. אם כן, גם בסרט הזה יש התמקדות באישי בתוך המרחב הפוליטי של המלחמה. פולמן מנסה להתחקות אחר הזיכרון החמקמק, לדלות מתוכו פיסות שנמחקו ולחבר אותן יחדיו לכדי רצף קוהרנטי. אך המעניין הוא שעל מנת לעורר את זיכרונו שלו, פולמן נעזר בזיכרונם של אחרים. כך צורת הסרט היא של פסיפס זיכרונות, שפולמן שוזר יחדיו לתמונה רב-גונית המורכבת מפיסות הזיכרון של חיילים רבים ששירתו במלחמה. הפסיפס הזה יוצר מעיין זיכרון קולקטיבי. פולמן צולל לתוך התודעה הקולקטיבית שיצר בתהליך שהוא מתייג כתרפויטי בגוף הסרט, כדי למצוא שם את הפרק המודחק בזיכרונו האישי כמו גם בתודעה הקולקטיבית הישראלית.

כאמור, על פי דלז וגואטרי אמנות פוליטית היא זו שמייצרת יחס הנוגח במציאות ומערער קטגוריות תרבותיות מוכרות לנו. ברצוני לטעון, שמבחינה נרטיבית ואלס עם באשיר תואם במידה מסוימת הגדרה זה של טקסטים פוליטיים. זהו טקסט מרובה נרטיבים, כשמסע לעומק הזיכרון של אדם אחד הופך למסע לרוחב זיכרונותיהם של רבים. הפולשבק המסתורי שהניע את מסעו של פולמן מתברר לבסוף כהזיה, כפי שמפרש זאת בגוף הסרט חברו של פולמן אורי סיוון. סיוון טוען שמקור ההזיה הוא ברגשות האשם שפולמן חש, עקב קרבתו לאותו היבט בחייו הקשור לחיי הוריו שעברו את השואה. כלומר, הדבר שאנו נוטים לסמוך עליו כגורם יציב שמגדיר את האני, הזיכרון, מתברר כגורם שעלול לשקר ולהטעות. בנוסף לכך, האני מוצג כנוזל ומושפע מאירועים שחלו בטרם נולד המספר.

לנוכח האפשרות לפרש את הסרט לאור תיאוריה פסיכואנליטית, יש לסייג ולומר שדלז וגואטרי רואים את הפסיכואנליזה כאחד המבנים התרבותיים המטעים, ועל כן לדעתם יש למרוד בהם. הפרשנות הניתנת בסרט, לעומת זאת, היא כאמור פסיכואנליטית ונמסרת על ידי סיוון, שפולמן מכנה אותו בסרט "המטפל" שלו, וזה האחרון מוסר אותה במונחים פרוידיאניים של הדחקת רגשות האשם. עם זאת, על פי פולמן,

"הסרט לא מדבר על אשמה אלא על זיכרון, לאן הוא הולך כשמדחיקים אותו. אורי הוא חבר שלי והוא רואה את העולם ברמה פסיכותרפית. הסרט לא עוסק בשאלה למה אני הדחקתי את הטבח. הוא עוסק בכרונולוגיה של הטבח. בדינמיקה של רצח עם" (אלפר).

כלומר, פולמן טוען שהסרט אינו עוסק בהתעמקות בזיכרונו האישי ואיתור רגשות האשם שגרמו לו להדחיק את הטבח, אלא במיפוי זיכרונות רבים ומעקב אחריהם על מנת לאתר את הדינמיקה שאפשרה לצבא הישראלי לעצום עיניים מולו הטבח ואף לעזור לפלנגות לבצע אותו על ידי ירי פצצות תאורה.

גורם נוסף בסרט שמתאים להגדרתו של בנימין את הטקסטים המהפכניים הוא האופן שבו המלחמה מוצגת כאבסורד, כטמטום. כאמור, בנימין ראה בברכט, שהיה מאבות תיאטרון האבסורד, דוגמה ומופת לאמן פוליטי; אמן שמחזותיו נוגדים את האשליה ה"ריאליסטית"

שהתיאטרון בדרך כלל מנסה ליצור. האבסורד גורם לנו לשאול שאלות אונטולוגיות ואקזיסטנציאליסטיות, ובכך הוא מערער על תפיסתנו את המציאות כלכידה וחד־משמעית ועל תפיסת האגו או הסובייקט הקבוע. אחד הסיקוונסים שמדגימים זאת הוא זה של אורכו מתנגן השיר "כל יום הפצצתי את ביירות" של זאב טנא, זמר הידוע בשירי המחאה האנטי ממסדיים שלו. אלו הם שני בתיו הראשונים:

כל יום הפצצתי את צידון
 בין פטריות עשן ואור ראשון
 יכולתי לחזור בתוך ארון
 כל יום הפצצתי את צידון

כל יום הפצצתי את ביירות
 כל יום הפצצתי את ביירות
 יצאתי חי יכולתי גם למות
 כל יום הפצצתי את ביירות

השיר מלווה במוסיקה קצבית, המנוגדת להומור השחור והציני של המילים ובכך מוסיפה לאירוניה. המילים מתארות את המצב הקיומי המעורער של המלחמה, שבו המוות הופך לשגרה יומיומית עבור החייל הנעשה אדיש לו. הסיקוונס שהשיר נשמע לאורכו מדגים גם הוא את הצד המגוחך של המלחמה: הוא נפתח בחייל האוחז בנשקו ומנגן עליו, כמו גיטרה, כשברקע נשמעים צלילי הגיטרה שלכאורה נפלטים מהנשק. השוט נפתח ומתמלא לפתע באובייקטים: חיילים, טנקים ומסוקים, שמופיעים עליו בהילוך מהיר ומתפוצצים בזה אחר זה בשרירותיות מוחלטת. האובייקטים קטנים בתוך השוט, והופעתם והיעלמותם מהירה מזכירים אסתטיקה של משחק מחשב. הדימוי של משחק המחשב יחזור על עצמו בהמשך הסרט, כשפולמן שב לחופשה בחיפה ורואה נערים משחקים במשחקי מלחמה במכונת משחקים. לתוך משחק המחשב של השוט הקודם מגיחים חיילים גולשים על גלים, כשפצצות מתפוצצות סביבם, בכמה שוטים של מחווה לסצנה המפורסמת של גלישת הגלים באפוקליפסה עכשיו של קופולה, סרט נוסף שעוסק באבסורד של המלחמה. שוט זה מלווה בשוט נוסף, שבו מטוסי הקרב מנחיתים כמה פצצות על טנקים, וחייל אומר בקשר: "חבר'ה, אתם יורים עלינו" והפצצות ממשיכות ליפול. בשוט הבא חייל מכוון את נשקו לעבר גבר משתיף ויורה ברכב של צדו. הסיקוונס נחתם בשוט של חייל המטגן ביצת עין על רכב שרוף, עד שהיא מתפוצצת בתחלופת שוטים מהירה היוצרת אפקט מקברי בין פניו לבין הביצה. סיקוונס המעבר הזה, שבו נשמע לאורכו שירו של טנא המתפקד כמעייף voice over חלופי לזה שמלווה את רוב הסרט, מערב את הקומי בזוועתי ויוצר אמירה חזקה על הטמטום של המלחמה, שבה הירי כה שרירותי עד שאינו מבחין בין חיילנו לחיילי צבא האויב; מלחמה שבה החיילים משתזפים יום אחד על חוף הים ולמחרת מתים.

מתבקש להשוות בין שיר זה, המתפקד במידה מסוימת כשיר נושא של הסרט, לבין שיר הנושא המוכר של הסרט שתי אצבעות מצידון, שגם הוא עוסק במלחמת לבנון, והופק שנתיים בלבד אחריה, ב־1986. השיר נפתח כדלקמן:

שתי אצבעות מצידון
 אני יושב בדיכאון
 כל היום סיור, שמירות
 מסתכלים על מי לירות
 רואה ילדה יפה בכפר
 ובך אני נזכר

רחוק מהעין, רחוק מהלב
 שכחת אותי וזה כואב
 חושב עלייך המון
 חייל שבוז, בלבנון

אם השיר של טנא ניחן בלשון חדה כתער, בעלת פרספקטיבה צינית ומקברית, שיר זה בביצועו של בועז עפרי, שהפך ללהיט, הוא למעשה שיר אהבה שבו המלחמה מתפקדת כמכשול בפני האהבה. הנאיביות הרומנטית ביחס למלחמה מאפיינת את תפיסת העולם המוצגת בסרט, שבמובנים רבים מתפקד באופן הפוך לואלס עם באשיר; הסרט הופק על ידי יחידת ההסרטה של צה"ל ועוסק באופן שיטתי בהצדקת פעילות צה"ל בלבנון (גרץ, 70-71). לדברי פולמן, "בואלס עם באשיר אין שום אמירה פוליטית ושום חידוש עובדתי. יש חידוש צורני." אני רוצה לטעון, שהאמירה הפוליטית היא בחידוש הצורני. פולמן בוחר להשתמש בכלים הקולנועיים המוכרים באופן חדשני: ואלס עם באשיר הוא סרט תיעודי מצויר. בכך הוא מכריח את הצופה לנסח מחדש את הקטגוריות המוכרות לו של סרט תיעודי וסרט מצויר. הקונבנציה של סרט תיעודי היא שכשמו כן הוא, תיעוד של המציאות. למרות שמביני דבר מודעים למרחק שבין הקולנוע התיעודי למציאות, אנו מודעים לכך שגם אם ישנם אלמנטים מבוזים בסרטי תעודה, עדיין גיבוריהם הם אנשים "אמיתיים". סרט מצויר, לעומת זאת, נמצא בצד השני של הסקאלה מבחינת הנאמנות למציאות, כלומר, הוא מאפשר חופש מוחלט, אין לו שום יומרה לייצוג נאמן למציאות. בשלבו את שתי צורות המבצע הללו, פולמן גורם לצופה לפקפק בקיומה של מציאות אחת ואמת אחת ולקבל את ריבוי הנרטיבים כריבוי מציאויות ואמיתות; ואלס עם באשיר הוא אפוא סרט בעל מאפיינים פוליטיים על פי דלז וגואטרי, כפי שקארסון מציג את משנתם.

סיכום

במאמר זה ניתחתי שלושה סרטי מלחמה ישראליים משנות האלפיים בעזרת תיאוריות פוסט-מרקסיסטיות העוסקות באמנות פוליטית. כוונתי בנייתוחים הללו הייתה להרחיב את הדיון בקולנוע פוליטי בארץ, כך שינתן משקל רב יותר לאספקטים צורניים. לאחר שדנתי בהגדרה של קולנוע פוליטי, טענתי שישנה קורלציה בין מהפכנות ופוליטיות צורנית לבין מסר פוליטי בסרטים שניתחתי. כוונתי אינה לטעון שקורלציה זו מתקיימת תמיד, אך רציתי להצביע עליה במקרים הללו ולתהות לגבי משמעויותיה.

טענתי בעקבות התיאורטיקנים שהצגתי, כי סרט פוליטי הוא סרט שלא רק תכניו וכוונות יוצריו הם פוליטיים, אלא גם השימוש באמצעי המדיום הבונים אותו. כלומר, סרט פוליטי מתאפיין בשימוש חדשני וייחודי בשיטות הייצוג. בכך ניסיתי להעשיר את השיח שמתקיים בארץ לגבי התנועה של הקולנוע הישראלי בין הפוליטי לבין האישי.

היבט מחקרי נוסף של הסרטים שבהם דנתי, יכול להתמקד בסיבה לבחירתם של סדר ומעוז, ובמידת מה גם של פולמן, לייצר סרטים אישיים המתקיימים בתוך קונטקסט פוליטי, אך אינם מתייחסים אליו ישירות. לשלושת הסרטים הללו הייתה הצלחה בפסטיבלים והצלחה מסחרית בחו"ל (אחיטוב, יודילוביץ', אנדרמן). ניתן אולי להסיק מכך שהבמאים סיפרו בסרטיהם את הסיפור האישי שעניין אותם, ומיקמו אותו בתוך הקונטקסט הפוליטי הייחודי לישראל על מנת להצליח בחו"ל. בשלושת הסרטים הללו הוטחה אשמה על היותם חלק מתופעת ה"יורים-בוכים", כלומר כאלה המציגים את החייל הישראלי כקרוב שנאלץ להגן על עצמו.⁴ סיבה נוספת לבחירה זו ניתן למצוא ברצון למצוא חן בעיני כל הצדדים בארץ, כשהיום דעת הקהל נעה ימינה, ואפילו בפור ולבנון נתקפו כסרטים שמאלנים, כשהאחרון עורר דיון ציבורי סוער בשל העובדה, שכמה משחקניו לא שירתו בצבא.⁵ ייתכן גם שהעיסוק במלחמה מהזווית האישית שייך למציאות הפוסט-טראומתית המיוחסת לעתים קרובות לחיים בארץ, מציאות שנולדה מתוך טראומת השואה וגדלה והתפתחה לטראומה המתמשכת של הכיבוש. את המצב הפוסט-טרומטי הזה ואת השלכותיו היטיב להגדיר הסרט הקצר בית אבי (רוזנברג, 2008), שמתמודד עם המהפך שעובר היהודי מקרבן למקרבן.

ביבליוגרפיה

- אויזן, פבלו. "מבוא: קרחונים בארץ החמסינים-זרם ההתנתקות של הקולנוע הישראלי", "בופור" שיחה עם יוסף סידר". קרחונים בארץ החמסינים: הקולנוע הישראלי החדש שיחות עם במאים. תל אביב: רסלינג, 2008. 13-55.
- אחיטוב, נטע. "לבנון-יקירת השטיח האדום". עכבר העיד. <http://www.mouse.co.il/CM.articles_item,636,209,40339.aspx>
- אלפר, רוגל. "צייר לי זוועה". NRG מעריב. 8.6.2008. <<http://tbk.mako.co.il/article/25023/>> details
- אנדרמן, נירית. "הסרט הישראלי ז'אלס עם באשיר' לקאן". עכבר העיד. 23.4.2008. <http://www.mouse.co.il/CM.articles_item,392,209,22386.aspx>
- בן שאול, ניצן. "שלוש גרסאות: שלוש תקופות בתולדות ייצוג הסכסוך הישראלי-פלסטיני". מיתוס ואתוס בקולנוע הישראלי. תל אביב: האוניברסיטה הפתוחה, 2008. 51-60.
- גרץ, נורית. "המלחמה שלא היתה: עונת הדובדבנים בהשוואה לשתי אצבעות מצידון וגמר גביע". מבטים פיקטיביים: על קולנוע ישראלי. עורכים: נורית גרץ, אורלי לובין, ג'אד נאמן. תל אביב: האוניברסיטה הפתוחה, 1998. 67-91.

4 "סרטי לבנון הם התגובה שלנו כלפי האשמות העולם נגדנו. הם מציגים אותנו כקרובות, אלה שבסך הכול יושבים במוצב וסופגים יריות. בסרטים האלה לא עולה השאלה למה אנחנו שם מלכתחילה" (דובדבני).

5 <<http://www.ynet.co.il/articles/0,7340,L-3510652,00.html>> 5

- <<http://www.ynet.co.il/articles/0,7340,L-3790700,00.html>>
 דוברבני, שמוליק. "הקרבתן שבטנק ינצח". Ynet. 16.10.09.
 יודילוביץ, מרב. "במאי 'בופור', יוסף סידר זכה בכפרס הבמאי בפסטיבל ברלין". Ynet. 17.02.07.
 <<http://www.ynet.co.il/articles/1,7340,L-3366219,00.html>>
 קאמי, אלבר. המיתוס של סזיפוס, מסה על האבסורד. תל אביב: עם עובד, 2001.
 ריבה, גיל. "איתי טיראן מדבר על 'בופור'". Ynet. 24.02.08. שודר ב-3.
 <<http://www.ynet.co.il/articles/0,7340,L-3510652,00.html>>
 שוחט, אלה. "שובו של המודחק: הגל הפלסטיני בקולנוע הישראלי החדש". הקולנוע הישראלי:
 הסטוריה ואידאולוגיה. תל אביב: ברירות, 1991. 270-237.
 שיף, עינב. "שמוליק מעוז: זעמתי על מלחמת לבנון השנייה". וואלה. 25.10.2009.
 <<http://e.walla.co.il/?w=/6/1595538>>
 שנבל, אריאל. "עולה ללבנון: ראיון עם רון לשם לרגל הופעת ספרו 'אם יש גן עדן'". מקור ראשון.
 18.11.05. 9*8.
 Baudrillard, Jean. "Fatal Strategies." *Jean Baudrillard: Selected Writings*. 2nd ed. Ed. Mark Poster. Stanford: Stanford UP, 2001. 188-209.
 Baudrillard, Jean. "The Evil Devil of Images". *The Continental Aesthetics Reader*. ed. Clive Cazeaux. London and NY: Routledge, 2000. 444-452.
 Benjamin, Walter. "The Author as Producer" *New Left Review* I/62 (July-August 1970): 83-96.
 Benjamin, Walter. "What is the Epic Theater?" *Selected Writings*. Eds. Marcus Bullock and Michael W. Jennings. Cambridge, Mass: Belknap press: 1996.
 Carson, Benjamin.D. "Towards a Postmodern Political Art: Deleuze, Guattari, and the Anti-Culture Book". *Rhizomes* 7 (Fall 2003). <<http://www.rhizomes.net/issue7/carson.htm>>
 Christensen, Terry and Peter. J Haas. "Setting the Scene: A Theory of Film and Politics". *Projecting Politics: Political Messages in American Films*. Armonk, NY: M. E Sharpe, 2005.
 Collection Tate Glossary, <<http://www.tate.org.uk/collections/glossary/definition.jsp?entryId=135>>, <<http://www.tate.org.uk/collections/glossary/definition.jsp?entryId=627>>
 Deleuze Gilles and Guattari Felix. *Anti-Ouedipus: Capitalism and Schizophrenia*. Trans. Helen R. Lane and Robert Hurley. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1985.
 Freud, Sigmund. "The Uncanny." *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*. Vol 17. Trans. and ed. James Strachey. London: Hogarth Press and the Institute of Psychoanalysis, 1955. 219-256.
 Jameson, Frederic. "Class and Allegory in Contemporary mass culture: *Dog Day Afternoon* as a Political Film. *College English* 38.8 (1977): 843-859.
 Wollen, Peter. "Godard and Counter Cinema: *Vent d'Est*." *Readings and Writings*. London: NLB, 1982. 79-91.
 Žižek, Slavoj. "' . . . I will move the underground': Slavoj Zizek On Udi Aloni's *Forgiveness*". *International Journal of Applied Psychoanalytic Studies* 6.1 (2009): 80-83.

פילמוגרפיה

- Z32. אבי מוגרבי, ישראל, 2007.
בופור. יוסף סידר, ישראל, 2007.
בית אבי. דני רוזנברג, ישראל, 2008.
ואלס עם באשיר. ארי פולמן, ישראל, 2008.
חיוך הגדי. שמעון דותן, ישראל, 1986.
לבנון. שמוליק מעוז, ישראל, 2009.
מחילות. אודי אלוני, ישראל, 2006.
עונת הדובדבנים. חיים בוזגלו, ישראל, 1991.
שתי אצבעות מצידון. אלי כהן, ישראל, 1986.
- Apocalypse Now*. Francis Ford Copula, USA, 1979.
The Hurt Locker. Kathryn Bigelow, USA, 2008.
Letters from Iwo Jima. Clint Eastwood, USA, 2006.

תיווך "האחר האתני" בסרטי דיסני: מבט פוסט-קולוניאליסטי על הדמויות המתווכות בפוקהונטס ובמולאן

במארס 2007 הכריזו אולפני וולט דיסני חגיגית על צאת סרטם העתידי, ה-49 במספר – הנסיכה והצפרדע (The Princess and the Frog, 2009), שבו גיבורת הסרט היא דמות שחורה, לראשונה בהיסטוריית סרטי האולפנים. סרט זה היה אמור להציג את קורותיה של מאדי, משרתת שחורה בניו-אורלינס של שנות העשרים של המאה ה-20. אולם ביקורות שנשמעו מקרב הקהילה האפרו-אמריקאית, הובילו לשינויים בשמה ובמקצועה של גיבורת הסרט, ולכן עם צאתו ב-2009, היא כונתה טיאנה והוצגה כמלצרית החולמת לפתוח מסעדה (Von Riedemann). אולם למרות שהסרט נועד לתת מענה לקהילה האפרו-אמריקאית, שדרשה ללהק בסרט דמות ראשית בת-דמותה, שעמה יוכלו ילדים אפרו-אמריקאים להזדהות, ולמרות שאולפני דיסני נענו לדרישה לשנות מאפיינים במתווה הראשוני של הסרט כדי להימנע מקונוטציות גזעניות, עדיין נשמעו קולות ביקורתיים נגד האולפנים. המבקרים יצאו נגד ייצוג דת הוודו המערב-אפריקאית כדת כשפים שהיא מקור הרוע, נגד הרעיון שטיאנה ניצלה ממנהיג הוודו השחור והרע על-ידי נסיך עמום-גזעית ולבן-מראה, ובעיקר נגד העובדה שלאורך רוב הסרט טיאנה מוצגת כצפרדע ולא כנסיכה שחורה (Prince). כך, בפועל, למרות ניסיונם של אולפני דיסני לגוון את דמויותיהם מבחינה אתנית, כדי להימנע מטענות שהם נגועים בגזענות, גם ייצוג דמויות אתניות בדיוק כמו היעדר ייצוגן גרמו לכך שטפלו עליהם גזענות.

מטח הביקורות שניתך על אולפני דיסני עם יציאת הסרט הנסיכה והצפרדע היה זר לי, שכן כילדה נהגתי לראות סרטי דיסני רבים, שסימלו עבורי אידיאליזם ערכי, המקדם את קבלת השונה. שניים מסרטי דיסני האהובים עליי מילדותי היו פוקהונטס (Pocahontas, 1995) ומולאן (Mulan, 1998), שהתבססו על סיפורים היסטוריים או עממיים של קבוצות אתניות, השונות במאפייניהן מהרגם שהציב המערב כאידיאל – גבר לבן, צעיר והטרוסקואל. כילדה נשכיתי בקסם הפנטזיה הקסומה, שאולפני דיסני כה מיטיבים לייצר, ולא ראיתי כל פסול בייצוג האתניות בשני סרטים אלה. לכן, התרמית של אולפני דיסני נחרטה בזיכרוני כגורם המעוניין לקדם סובלנות. אולם הביקורות החריפות על הנסיכה והצפרדע עוררו בי רצון לבחון שוב את שני הסרטים הללו, הפעם כבוגרת, ולראות כיצד מיוצג בהם "האחר האתני", השונה מהאידיאל המערבי הלבן. לאחר סקירת הספרות שנכתבה על שני הסרטים הללו, נוכחתי לדעת שרבים מבקרים את הייצוג האתני שלהם. כמו כן גיליתי, שלאולפני דיסני היסטוריה ארוכה של הימנעות מהצגת דמויות שאינן תואמות את האידיאל המערבי,

היסטוריה שהסתיימה רק בשנות התשעים. בשנים אלה התחיל אצל האולפנים עידן, שבו ייצגו אתניות באופן מועצם, כדי לנכס לעצמם בחזרה תדמית של תקינות פוליטית. ממציאים אלה, שלא עמדו בקנה אחד עם זיכרון הילדות שלי, הובילו אותי להתמקד באופן שבו סרטי דיסני פוקהונטס ומולאן מתווכים את "האחרות האתנית" לקהל הילדים הצופה בהם. מתוך כלל אמצעי התיווך הקיימים בשני הסרטים, בחרתי להתמקד בדמויות המתווכות, המהוות דמויות עוזר בעלות חזות ילדותית וחביבה, המפשטות את העלילה ומוסיפות לה הומור. בעוד שישנם מבקרים שבחנו את ייצוג הדמויות הראשיות בשני הסרטים, טרם נבחן ייצוג הדמויות המתווכות ויחסן לדימויים אתניים ומערביים. במאמר זה אבחן אפוא כיצד דמויות אלה ממזגות בין ייצוג מהימן של אתניות לבין סממנים מוכרים של תרבות המערב, המופיעים בשני הסרטים, שבעזרתם אותה אתניות זרה ו"אחרת" הופכת מוכרת וניתנת להזדהות עבור הילד המערבי, שהוא הקהל הייעודי העיקרי של סרטי דיסני. ארצה לבחון אם אותה הטיה מערבית גזענית שעליה מדברים מבקרים מבוגרים של סרטי דיסני, איננה אלא תיווך הכרחי של דבר-מה זר ובלתי מוכר, שאותו מוכרחים לקרב לעולמו של הילד המערבי כדי שיוכל לפתח הזדהות איתו. כמו כן אבקש לבדוק אם דמויות מתווכות אלה שותלות בקרב הצופים הצעירים מסרים המטבענים את עדיפות המערב על-פני האתני. לאור זאת אשאל, למה מחנכים סרטי דיסני את הדור הצעיר בתהליך החיברות שהוא עובר באמצעותם, וכיצד הם מלמדים אותו להתבונן במי ששונה מהאידיאל המערבי הלבן.

התדמית של דיסני

התדמית הממלכתית-ערכית של אולפני וולט דיסני ודרכי היווצרותה

הורים בכל העולם, ובעיקר בארצות-הברית, רואים במותגי דיסני תוצרי תרבות אידיאליים המותאמים לצרכים ולטעם של ילדיהם, שאינם מעבירים מסרים בלתי-רצויים לדור הצעיר והרך הצופה בהם. למעשה, מראשית דרכו בשנות העשרים של המאה ה-20, כשהקים וולט דיסני אולפן אנימציה, הוא הצליח לבנות לעצמו תדמית נקייה ומשפחתית. גם כיום, למרות מחאות המבקרים, רוב הציבור ממשיך לראות באולפני דיסני גורם ערכי, שניתן לחשוף לתכניו ילדים רכים ללא חשש. כפי שמציגה זאת ג'נט ואסקו:

Disney... maintains its reputation for producing family entertainment that is safe, wholesome and entertaining... Many feel that the Disney company is somehow unique and different from other corporations, and its products are seen as innocent... There is a general sense that its product is only entertainment (Wasko 2-3, במקור).

ואסקו טוענת אפוא שתדמיתו הנקייה של דיסני משתמרת, שכן בניגוד לתאגידים אחרים, הציבור ממשיך לראות במוצריו תוצרים שאינם נגועים באינטרסים או באידיאולוגיות, אלא הם בבחינת בידור טהור. גם הנרי ג'ירו מעלה את הטענה, שלפי הדעה הרווחת דיסני

הפך לשם נרדף לתמימות, והוא מייצג עולם טהור שמושתת על שמחה ופנטזיה ילדותית (Giroux 17).

טענותיהם של ואסקו וג'ירו אף מעוגנות במחקר התקבלות גלובלי¹, שנעשה במטרה להעריך את מידת ההתקבלות של סרטי דיסני ומוצריו בקרב קהלים שונים ברחבי העולם. את תוצאות המחקר הזה סיכם מארק פיליפס (Phillips). מחקר זה העלה, שלמרות שישנן מדינות שבהן מוצרים אלה מופצים פחות, גם בהן יש לדיסני נוכחות מובהקת ורמת פופולריות גבוהה. הוא מצא שבאופן גורף וחוצה-מדינות, דיסני מצליח להעביר את ערכיו הרצויים ולהיתפס כמותג המייצג נוסטלגיה, תמימות, חום וביטחון (46-47). כמו כן, למרות שיש כאלה המתייחסים לחלק מתוכני דיסני בביקורתיות, כמעט כלל הנבדקים הסכימו עם הערכים שדיסני מייצג עבורם באופן כללי, והיו נכונים לחשוף את ילדיהם לסרטי (56-58). נבדק אחד טען, למשל, שמוצרי דיסני הם הדבר הכי פחות משחית, שבו ילד יכול לגלות עניין. נבדקת נוספת אף הגדילה לעשות ואמרה:

“How can you not expose your kids to Disney?... I wouldn't want to rob them of their childhood” (49).

סדקים בתדמית חסרת הרבב של אולפני דיסני – ביקורות וטענות

למרות האהדה והנאמנות הרבה שמגלה רוב הציבור לאולפני דיסני ומוצריהם, ישנם כאמור גם מבקרים וקבוצות חברתיות או אתניות מסוימות המוחים נגד פועלם של אולפני דיסני, הייצוגים שהם מפיצים והאלמנטים המוסווים היטב מתחת למעטה התמימות שמותג דיסני כה מיטיב לשווק. כך, למשל, קיימים גורמי ביקורת, הרואים באולפני דיסני גוף המפיץ מסרים אימפריאליסטיים וייצוגים מוטים של מגדר וגזע.

הנרי ג'ירו הוא אחד המקטרגים הבולטים על אולפני דיסני. לדבריו, ההנאה שנוצרת מסרטי הפנטזיה של דיסני גורמת לציבור לראותם ככידור בלבד, בעוד שהם בעצם מוטים פוליטית וטעונים באינטרסים אידיאולוגיים (4-5). הציבור נוטה אפוא לאפשר לילדיו לצפות בסרטי דיסני ללא חשש, כשבפועל החלומות שדיסני מחדיר לראשם הרך כלל אינם תמימים, אלא מוכוונים למקורות הזדהות מסוימים, שאותם לאולפני דיסני יש אינטרס לקדם (7). לפי ג'ירו לא מדובר רק בעידוד צרכנות, אלא בשימוש ב"פוליטיקת היתממות" כדי לטבען את זהותה של ארה"ב כלבנה ובורגנית וכדי לעצב מחדש את הזיכרון הקולקטיבי, כך שיכיל תדמית נקייה של ההיסטוריה האמריקאית (30). ואסקו מוסיפה על דבריו של ג'ירו וטוענת, שעבודיהם של אולפני דיסני משנים את הכוונות המקוריות של הסיפורים שעליהם הם מבוססים ומעוותים את הרקע ההיסטורי-תרבותי של עלילות המקור (125). באופן זה, אולפני דיסני בעצם מייצרים עיבוד חד-ממדי של עלילות עממיות והיסטוריות, המדגיש רק את הגרסה המאששת את הערכים שאותם יש להם אינטרס לקדם, וכך נוצרת אמריקניזציה של אותן עלילות. בכך אולפני דיסני משפיעים על תפיסת עולמם וזהותם

של צופיהם, וזאת בעזרת ערכים הנדמים כמציאות טבעית, אך למעשה מסתתרים מאחורי פרוזת התמימות כביכול של האולפנים. מהלך זה גורם להנצחת מעמד השלט והבלעדי של ערכים מערביים בקרב צופים אמריקאיים וליצירת מודל התנהגות אמריקאי עבור צופים מלאומים אחרים, שלהם תרבות שונה באופן טבעי (128).
גם ייצוגי המגדר, הגזע והפוליטיקה המופיעים בסרטי דיסני זכו לביקורת. למשל, ג'ירו טוען ש

“One can't help wondering what is wholesome about Disney's overt racism towards Arabs displayed in *Aladdin*, the retrograde gender roles at work in *The Little Mermaid*... and the undisguised celebration of antidemocratic governments... evident in *The Lion King*” (86).

לדבריו, בנות לומדות מסרטי דיסני שהצלחה באה רק עם נישואין לגבר, או שערכן נובע מהיחס שלהן לגברים שבסביבתן (98-101). כלל הצופים הצעירים עלולים להבין, שבעיות חברתיות כדוגמת גזענות, סקסיזם והיעדר דמוקרטיה הן חלק מחוקיות הטבע, שאין דרך לשנותה (107). בתוך כל זאת, סרטי דיסני גם מציגים את הדמויות הטובות כפיות ואילו את האנטגוניסטים כמכוערים, אלמנט המטבען את תפיסת היופי המערבית והמקשר אותה באופן בעייתי לטיבו של האדם (96). מדבריו של ג'ירו ניכר, כי הוא רואה במוטג דיסני גורם המפיץ ומנציח את ערכי המערב, הטוענים לעליונות הגבר המערבי הלבן.
ניתן לראות, אם כן, שבניגוד לדעה הציבורית השכיחה, קיימים גם קולות ביקורתיים שחלקם הגדול דן באידיאולוגיה שאולפני דיסני מפיצים באופן לא מוצהר, וגם בבעייתיות של ייצוגים שונים בסרטיהם. הביקורת על ייצוגי האתניות והגזע בסרטי דיסני, שאותה אפרט בהמשך, היא רחבה מכפי שהוצגה כאן, אך לפני שארחיב אודותיה, ברצוני להבהיר מספר מושגים ורעיונות כלליים בדבר האידיאל המערבי ו"האחר".

האידיאל המערבי ו"האחר"

רווחת² טענה, שלפיה סובייקטים דומיננטיים בחברה מעדיפים לשכוח שזהותם ומעמדם החברתי המועדף הם הבניה ותוצר של תהליכים חברתיים. לכן הם מדחיקים זאת ומטבענים את עמדתם המועדפת על-ידי שכפול והצגת נורמות המעניקות להם עדיפות כחוקיות טבעית ומוכנת מאליה. אם נמשיך את קו המחשבה של טענה זו, התרבות המערבית כיום היא דומיננטית, ומציגה את ערכיה כאילו הם השולטים מתוקף הסדר הטבעי של העולם. במסגרת זאת, הגבר הלבן, הנוצרי וההטרסקסואל שהצליח לנכס לעצמו מעמד של שליט, מגדיר עצמו כדומיננטי, ואילו את השונים ממנו הוא מגדיר כ"אחר", ובכך מקבע אותם בעמדת נחיתות ביחס אליו.

2 מצויה בדברי ג'וליה קריסטבה (Kristeva, 1988) בספרה זרים לעצמנו, כמו גם בדבריו של רולאן בארת (Barthes, 1957) על "מיתוס הבורגנות" בספרו מיתולוגיות.

תחילה יש להבין, כי עצם החלוקה בין "מערב" ל"מזרח" או "אוריינט" ו"אוקסידנט" ראשיתה בהבניה מומצאת. לטענת אדוארד סעיד, המערב הוא שבנה את הדיכוטומיה בין "אוריינט" ו"אוקסידנט", כדי שיוכל להשליך את כל מה שנתפס בעיניו כחסר-תרבות על "האוריינט" או "המזרח", ובו בזמן – לייצר לעצמו תדמית נקייה (Said 14-16). כך מדינות אימפריאליסטיות מערביות, שהאידיאל החזותי שלהן הוא הגבר הלבן, ייצרו לעצמן עמדת עליונות היסטורית, שלאורך השנים הלכה ונדמתה טבעית.

בספרו *White*, ריצ'רד דייר ממחיש כיצד הגבר הלבן הנציח את מעמדו הדומיננטי. לפי דייר, הלבנים רואים עצמם כ"אנשים" נטולי-גזע, שהם הנורמה, בעוד שהשונים מהם הם בעלי-גזע "people of color" או בקצרה "האחר", שהוא השונה מהנורמה (Dyer 2-3). לטענתו, תפיסת המערב היא שלהיות לבן אין פירושו רק להיות בעל עור בהיר, אלא גם להתאים למודל ההטרסקסואלי, הנוצרי והארי (או ה-Caucasian) שהציב המערב. לאדם המתאים למודל זה מיוחסות תכונות חיוביות, שאותן תרבותנו מקשרת לצבע הלבן (42-44). פרנץ פאנון הסביר, כיצד אדם החורג מהמודל המערבי הלבן נאלץ לאמץ את ההגדרה העצמית שמייצר עבורו המערב, ושבמסגרתה הוא מתויג כ"אחר". תופעה זו, אותה כינה "כליאה באובייקטיביות של האחר", מציינת את האופן שהסובייקט הלבן מגדיר את האתני כפי שהוא מורגל לראותו, ובכך מאלצו להגדיר את עצמו לפי תפיסת המערב הלבן, שהיא לכאורה טבעית (Fanon 29-30). בפועל, אותו סובייקט אתני נאלץ להתקבע בעמדת נחיתות של "אחר", שלמרות המעטה האובייקטיבי לכאורה שלה, אינה אלא הבניה אינטרסנטית של גורמי כוח מערביים, הרוצים לשמר את עליונותם בחברה.

התרבות המערבית מנסה אפוא להכפיף תרבויות אתניות "אחרות" למודל שיצרה, שבמסגרתו אידיאל המערב כעליון מוצג כדבר טבעי, ואילו "האחרות" מוצגות כמשניות לו כאילו מתוך אותו סדר טבעי. לאור מעמדו כתאגיד דומיננטי וכולט בתרבות המערב נשאלת השאלה – מהם ייצוגי המערב וייצוגי האתניות "האחרת" שדיסני מפיץ?

דיסני וייצוג אתני

דיסני ועידן היעדר הייצוג (1937-1992)

כאמור, אולפני דיסני השיקו בשנת 2009 את הנסיכה והצפרדע, שגיבורתו שחורה, אך במשך שנות פעילותם הרבות בלט היעדר הייצוג לאתני בסרטיהם המצוירים. למעשה, מאז הפיצ'ר הראשון של האולפנים – שלגיה ושבעת הגמדים (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937) ועד לצאתו של אלאדין (*Aladdin*, 1992) בשנות התשעים, לא ניתן היה למצוא גיבור אתני בפיצ'ר מצויר של דיסני.³ די במבט חטוף בחזותן של נסיכות דיסני שצמחו בתקופה הזו – שלגיה, סינדרלה (1950), היפהפייה הנרדמת – אורורה (1959), בת-הים

3 מלכר אולי מוגלי מספר הג'ונגל (*The Jungle Book*, 1967), שאמנם ניחן בגוון עור המאפיין רבים מאנשי הודו, שבה מתרחשת העלילה, אך משום שמוגלי חי בג'ונגל ונעדר זיקה תרבותית, לא ניתן לייחס את דמותו למגמה לייצוג אתני מובהק בסרטי דיסני.

הקטנה – אריאל (1989) ובל (1991) – כדי להבין שהפנים שדיסני הציגו לעולם בשנים אלה היו פני המערב הלבן הטיפוסי. בנוסף, דמויות המשנה האתניות הבודדות שניתן היה לאתר בסרטי דיסני בתקופה זו הוצגו באופן סטריאוטיפי, ולרוב שלילי⁴ והן זכו רק לייצוג משני או מרומז. כדוגמה לסטריאוטיפיזציה זו מביאים אלינור בירן ומרטין מק'קווילן את דמויות האמריקאים הילידים בפיטר פן (Peter Pan, 1953). לדבריהם, בסרט זה דמויות המשנה של האמריקאים הילידים הן קריקטורה סטריאוטיפית של ישויות פרימיטיביות הדוברות בהברות בודדות, ושעורן נצבע באדום באופן גרוטסקי כדי לבטא את הרעיון המגוחך, ששונותן נובעת ממחשבות זימה הרוחשות בראשיהן, שגורמות להן להסמיק תמידית (Byrne and McQuillan 106-107). כאמור, בתקופה זו סרטי דיסני המצוירים ממעטים להציג ישויות אתניות, ובמקרים המועטים שדמויות אתניות מצוירות כן מופיעות, ייצוגן בעייתי⁵.

אלאדין – ייצוג מרכזי ובולט ראשון של אתניות בסרטי דיסני (1992)

לאחר שנים ארוכות של היעדר ייצוג או ייצוג סטריאוטיפי של דמויות אתניות, בשנת 1992 חלה תפנית כשאלפני דיסני הוציאו לאקרנים את אלאדין, סרטם הראשון שבו גיבור אתני ונסיכה אתנית הם הדמויות המצוירות הראשיות. הסרט הצליח בקופות וביטא נקודת מפנה מהותית, מייצוג כמעט מוחלט של דמויות בעלות חזות מערבית לבנה לגיוון רב יותר; אך גם כאן הייצוג התגלה כבעייתי.

שיר הפתיחה של הסרט – "Arabian Nights" – כבר הכיל סטריאוטיפים גזעניים שהציגו את העולם הערבי כברברי וחסר תרבות. אולם הבעייתיות שבאלאדין לא הסתכמה בכך, שכן בסרט ניתן לראות במובהק שדמויות "טובות" דומות בחזותן למודל המערבי, בעוד שלדמויות האנטגוניסטים אפיון אתני מובהק. ג'ירו מסביר כי בעוד שאלאדין ויסמין, גיבורי הסרט הטובים, מעוצבים חזותית כמערביים ודוברים במבטא אמריקאי מושלם, דמויות משנה אלימות או מרושעות מכילות מאפיינים ערביים מובהקים, כדוגמת כובעי טורבן, זקנים ומבטא ערבי כבד (104-105). בכך לא רק שהדמות האתנית הראשית מבטאת מאפיינים מערביים בפועל, אלא שייצוגה האמיתי של התרבות ה"אחרת" הערבית בסרט הוא סטריאוטיפי וגזעני ומאירה באור שלילי.

עידן "התקינות הפוליטית" או הייצוג המועצם של אתניות (החל ב-1993)

חרף הצלחתו הקופתית, נשמעו ביקורות חריפות על אלאדין מקרב מבקרים וגורמים בקהילה הערבית, ולכן החליטו אולפני דיסני להוציא סרט שעוסק ב"אחר" אתני באופן "שלא יעצבן איש". כך נולדו הסרטים פוקהונטס ומולאן. שני הסרטים התקבלו היטב יחסית, ויצרו

4 יש שטענו שחיות מצוירות מסוימות סימלו גם הן תרבויות אתניות, אך לא מדובר בייצוג מפורש וגלוי, אלא ברמיזה בלבד.

5 בסרטי התקופה ששילבו אנימציה עם שחקנים חיים, היה ייצוג אתני מפורש, אך מצומצם ובעייתי. הבולט בהם הוא הסרט שירת הדרום (*Song of the South*, 1946) ששילב דמויות מצוירות עם דמות בולטת שגילם שחקן שחור, אך שלמרות זאת נתפס כגזעני.

מעין תיקון שהעניק לאולפנים תדמית של תקינות פוליטית, שלה תרם הייצוג המועצם של אתניות, שבאופן כללי אפיין את סרטי האולפנים בשנים האחרונות. כפי שטוענים בירן ומק'קווילן, מהלך זה השתלב עם השינוי באקלים החברתי באותה תקופה, החל בעלייתו של ביל קלינטון לנשיאות ב־1993, שהביאה בעקבותיה רוח חברתית ליברלית, שהשתקפה בסרטי האולפנים בדמות עיסוק אקטיבי ומעמיק בנושאי גזע, אתניות וסובלנות (100-101). גישתם החדשה של האולפנים לנושא ה"אחרות" האתנית הובילה להתקבלות אוהדת של סרטיהם בקרב הציבור, אך גם לסרטי תקופה זו – פוקהונסט ומולאן – קמו מתנגדים, שביקרו את ייצוגי האתניות שלהם.

הביקורת על פוקהונסט, שהתנגדה לסרט על אף הצלחתו הקופתית המרשימה, עסקה באי־דיוקים היסטוריים שעייבוד זה מקבע בזיכרון הקולקטיבי, כמו גם באופן הייצוג של הדמות פוקהונסט ויחסיה עם ג'ון סמית'. כפי שמראה ואסקו, בעוד שפוקהונסט האמיתית, שעל סיפור חייה מתבסס עיבודו של דיסני, הייתה ילדה בת 12, אמני דיסני ציירו אותה כדמות נשית אופנתית־אקזוטית, בעלת גזרה דקיקה ועיניים אסייתיות מלוכסנות, שאינן תואמות למראה של פוקהונסט האמיתית וגם לא למראה האמריקאית־ילידי האופייני. ואסקו אף מעלה טענה ביקורתית הגורסת, שהסרט הפך את התרבות האמריקאית־ילידית לחד־ממדית ושיווה לה חזות פרימיטיבית, שיצרה לגיטימציה לרעיונות הקולוניאליסטיים המוצגים בסרט (141-142).

גם מולאן לא ניצל ממטחי ביקורת, אף על פי שגם במקרה זה הסרט התקבל היטב. ג'נט מסלין (Maslin) מ־*The New York Times* מעלה שתי טענות נגד הסרט (שהושמעו גם עלידי אחרים): האחת התנגדה לאופן שייצג את התרבות הסינית, והשנייה יצאה נגד הדמוניזציה שהוא מבצע בדמויות ההונים, שאותם הוא הופך ל"אחר" השנוא. לדברי מסלין, הסרט מבצע השטחה של תרבותה העשירה של סין לכדי סמנים אסייתיים סתמיים המוכרים במערב. בנוסף, גם כאן ניכרת תופעת ייצוג האנטגוניסטים כבעלי חזות אתנית יותר, וזאת בדמות ההונים אפורי־העור וצהובי־העיניים, הרחוקים במראם מאידיאל המערב הלכן הרבה יותר מהדמויות הסיניות, כך שהשנאה הנוצרת כלפיהם איננה אלא שנאה גזענית כלפי "האחר". ניכר, אם כן, כי גם בתקופה שבה אולפני דיסני התאמצו במודע להגביר את ייצוג האתניות, לא נפסקו הטענות שהופנו כלפיהם בדבר הבעייתיות בייצוג "האחר" האתני בסרטיהם. כפי שצינתי, ביקורות אלה נעלמו מעיני בילדוטי עם צפייתי בפוקהונסט ומולאן, ושני הסרטים אף סמלו עבורי ניסיון לעודד סובלנות וקבלה של תרבויות אתניות שונות. מתוך דיסוננס זה יצאתי לכתבת המאמר. לא הייתי משוכנעת, אם פער זה מעיד על כך שגורמים מסוימים יבקרו תמיד את אולפני דיסני, או שהייצוגים הללו אכן משפיעים באופן בעייתי על תהליך החיברות של צופיהם הצעירים, בלי שהללו אפילו מודעים לכך. לכן בחרתי להתמקד במערכת האיוונים שנעשתה בשני הסרטים בעזרת הדמויות המתווכות, ונועדה לענות על צורכי הצופה הצעיר, הזקוק למקור הזדהות נוח ולהפשטה של העלילה.

הדמויות המתווכות את ה"אחר"

בסרטי דיסני ניתן בדרך כלל למצוא דמויות מתווכות, שהן חברות או עוזרות (sidekicks) של הפרוטגוניסט, ולהן חזות חמודה ותמימה, לרוב של בעל-חיים ידידותי כלשהו. לפי ואסקו, אחת הסיבות לכך שאולפני דיסני הצליחו לשמור על תדמית חיובית ותמימה של סרטיהם בקרב הציבור, היא עיצוב דמויות ילדותיות וחמודות, שאפיון גורם לקהל לפתח הזדהות רבה עמן (111-114). הדמויות המתווכות רק מעצימות אפיון זה, שכן הן ניהנות במשחקיות, הומור ושעשוע, המסייע להפוך את העלילה לקלילה ומבודחת יותר ולקלה יותר לעיכול (115-116). הדמות המתווכת מסייעת לחבר את הצופים הילדים לעלילה, לעצב את אופן התבוננותם בה ולשמור על רמת העניין, שכן בלי כל אלה העלילה עשויה להיות מורכבת או מרתיעה מעט עבור צופים צעירים. הדבר ניכר במקרה של פוקהונסט, שבו העלילה מבוססת על מאורעות היסטוריים מורכבים, וכן במולאן שהוא עיבוד קולנועי של סיפורים על מלחמה מפחידה. בנוסף, הדמות המתווכת אמורה לעזור לצופה הצעיר לגבש דעה כלפי ההתרחשויות והדמויות השונות המופיעות על המסך, שכן היא מסייעת לו להחליט עם מי כדאי לו לפתח הזדהות. לפיכך לדמות המתווכת יש תפקיד חשוב, בעיצוב המסר שהסרט מעביר לילד הצופה בו, במיוחד כשמדובר בנושא טעון.

להלן אתמקד בדמויות המתווכות בפוקהונסט ובמולאן, כדי לבחון כיצד מעוצב מקור ההזדהות המיועד לצופים הצעירים בשני סרטים אלה, וכיצד מקור הזדהות זה מתווך נושא רגיש ומורכב כמו אתניות.

הדמויות המתווכות בפוקהונסט

הסרט פוקהונסט מבוסס על מאורע היסטורי מהמאה ה-17, המגולל את סיפור בתו של צ'יף אמריקאי-ילידי מווירג'יניה, שהצילה ממוות בריטי בשם ג'ון סמית', שהגיע לאדמות השבט שלה כחלק ממשלחת שחיפשה זהב. בסרט פוקהונסט יש שלוש דמויות מתווכות – דביבון שובב בשם מיקו וציפור עקשנית בשם פליט, שהם חברים קרובים של פוקהונסט, וכלב מפונק בשם פרסי, השייך למנהל המשלחת מאנגליה. מבין השלוש, הדמות המתווכת הדומיננטית היא ללא ספק מיקו – הן מבחינת זמן מסך, הן מבחינת מרכזיות תפקידו והן מבחינת הקומיות של דמותו, המייצרת אהדה מרבית של הצופה כלפיו.

מבחינת היחס למערב ולאתניות, שלוש הדמויות יוצרות איזון מבני, שכן נוצר פיזור מאוזן של שלושת המתווכים בין שני הצדדים: בצד המייצג את הזיקה למערב נמצא פרסי, בצד המייצג את הזיקה לאתניות האמריקאית-ילידית נמצא פליט, ואילו מיקו ניצב במרכז, שכן הוא חי בעולמה האתני של פוקהונסט, אך מגלה משיכה לסממנים של העולם המערבי.

6 טיעון זה ניכר במסמך הפקה רשמי שפרסמו בדיסני למען עיתונאים בטרם צאת הנסיכה והצפרדע (The Princess and the Frog: Final Production Notes) לאקרנים. במסמך מתוארת דמות מתווכת אחת, כמי שמשקפת את המהלך שעוברות הדמויות הראשיות באופן אקספרסיבי וברור יותר, ואילו דמות מתווכת אחרת מוגדרת כמי שמוסיפה אלמנט של הנאה וקומיות לעלילה (6 Disney).

איזון זה מבהיר, כי יוצרי הסרט היו מעוניינים ליצור מצב, שלפיו הן העולם המערבי והן העולם האתני המוצגים בסרט יהיו נגישים ובני-הזדהות עבור קהל הילדים.

הייצוג הראשוני של הדמויות המתווכות אף יוצר הטיה לטובת העולם האתני, שכן מיקו מוצג כיצור חביב ומשעשע, שעסוק בזלילה, השתובבות ומריבות מצחיקות עם פליט, בעוד פרסי מוצג כמזדהה עם בעליו – מנהל המשלחת הבריטית המפונק, התחמן והחמדן, שאפיונו מעודד את הקהל לסלוד ממנו. באופן זה, אפיון הדמויות המתווכות מונע מהצופה המערבי הצעיר להירתע מהעולם האתני ה"אחר", השונה מהעולם שהוא רגיל אליו, וגורם לאותו עולם אתני אף להיראות ידידותי, משעשע ומסקרן.

הדמויות המתווכות גם מבצעות פישוט של הקונפליקט המורכב המוצג בין עולם המערב לבין עולמם האתני של האמריקאים-הילידיים, וגם כאן הדבר נעשה בצורה מאוזנת. היחסים המתוחים בין האנגלים לאינדיאנים⁷ בעלילה המרכזית של הסרט משתכפלים לכדי שני עימותים – האחד בין פליט לג'ון והשני בין פרסי למיקו. פליט מבטא את החשדנות, ההסתנייגות והתוקפנות שחשים האינדיאנים כלפי המערביים, שכן עד לסיומו של הסרט הוא נרתע במופגן מג'ון סמית'. פעם אחר פעם הוא מפריד בין ג'ון לפוקהונטס ותוקף אותו, כשהסבר למעשיו הוא ש"אינו אוהב זרים", כלומר, בדיוק כמו המערבי גם הוא נרתע מה"אחר" השונה ממנו. רתיעה זו משתקפת גם בתגובתו לייצוג המערבי הראשון שבו הוא נתקל – מפרשי הענק של ספינות הבריטים, שנוכח מראן הוא נבהל ובורח. בדומה לכך, גם פרסי מפגין פחד בפעם הראשונה שהוא נחשף לגורם אתני, שכן הוא נובח בקולניות כאשר הוא מבחין באינדיאנים. יחסו הטעון כלפי ה"אחר" האתני הולך ומתעצם לאורך הסרט, במסגרת עימותים מרובים בינו לבין מיקו, שבהם מיקו חודר בפראות לעולמו התרבותי והמרופד, גונב ממנו וגורם לו להתלכלך. ג'ון אף מבהיר בפירוש כי מיקו ופרסי מייצגים את היחסים בין האינדיאנים למערביים, כאמירה המכוונת הן אליהם והן לצדדים שהם מייצגים: "If those two want to fight, nothing can stop them". אולם בניגוד לפסימיות של ג'ון סמית', סוף הסרט דווקא מבטא מסר חיובי, שכן שני העימותים המתווכים את הקונפליקט הכללי בין המערבי והאתני נפתרים בהצלחה. פליט מזכה את ג'ון באישורו, ואילו פרסי ומיקו מציגים אקט של הרמוניה: פרסי עוטה בגד אמריקאי-ילידי מסורתי בעוד שמיקו לובש בגד מערבי, במהלך המבטא קבלה והשלמה עם ה"אחר". בתיווך מפורט זה של הקונפליקט בין המערבי לאתני, ניכר שהיוצרים היו מעוניינים להבהיר לצופה הצעיר את מורכבות העימות בין המערב לבין האתני השונה ממנו, אך זאת בגרסה פשוטה יותר, המגיעה לכדי פתרון חיובי של סובלנות וקבלה הדדית.

אולם למרות כל האמור לעיל, יחסו של מיקו, הדמות המתווכת הדומיננטית, לדימויים מערביים ואתניים מולידה תמונה אמביוולנטית ומורכבת יותר. מיקו יוצר הדהוד פשוט יותר לדמותה של פוקהונטס, השייכת לעולם האתני אך הנמשכת למערב. כך, כשפוקהונטס מתבשרת שהלוחם הגיבור מהשבט שלה, קוקואם, ביקש לשאת אותה, מיקו מביע גועל

7 המונח התקני עבור "אינדיאנים" הוא אמריקאים ילידים (Native Americans), אולם במסגרת הסרט דמויותיהם מכונות בשם "אינדיאנים". לפיכך כשאציג את המתרחש בסרט – אכנה אותם "אינדיאנים", אך בניחווי – אשתמש במינוח התקני.

וזלזול, מחקה בלגלוג את קוקואם ומציג אותו כמטופש ושחצן. כאמור, הדמות המתוכננת נועדה לסייע לצופה הצעיר לפתח מערכת הזדהויות עם דמויות הסרט, ולכן ביטוי מלגלג זה מהותי: הוא מתווך לילד הצופה בסרט את התחושה, שמותר ללעוג לאדם שנחשב לגיבור בקהילה האתנית שאליה הוא שייך, ושיש להתייחס באופן שלילי לעתיד הצפוי לפוקהונטס בקהילה זו.

בניגוד לכך, כלפי דימויים, חפצים ואנשים מערביים מיקו מגלה משיכה רבה, המבהירה בפירוט איזה עולם מתווך כמועדף לצופי הסרט הצעירים. כך, בניגוד מוחלט ליחסו לקוקואם, מיקו מגלה עניין בג'ון סמית', השידוך הרומנטי האלטרנטיבי המוצע לפוקהונטס במסגרת עלייה זו. כבר במפגשם הראשון נוצרים בין השניים יחסים חיוביים, שבמסגרתם ג'ון מתנהג כלפי מיקו בחביבות ומגיש לו אוכל טעים. בכך מיקו מסייע לג'ון להצטייר כ"כובש נאור ובלתי מזיק", הבא להעניק תנאים טובים יותר למקומיים. יחסים אלה בין מיקו לבין ג'ון סמית' מעצבים את מעמדו של ג'ון כדמות טובה ואהודה, ובנוסף מעבירים לצופה מסר פרו־אימפריאליסטי, המצדיק את מהלך הכיבוש שאליו חותרים המערביים, שכן באמצעותם מבהיר הסרט לילדים שהמערב מסוגל להעניק תנאי חיים משופרים למקומיים. מיקו מחדד את המסר הזה במשך הסרט, שכן באופן חוזר ונשנה הוא מחזר אחר מאכלים מערביים ושב למחנה הבריטים, ובכך מתווך לילדים שהמדובר בטרטוריה מבטחים, שאין לחשוש ממנה. מכיוון שהוא חש בנוח במחיצת ג'ון ומעדיף לשהות בתנאי החיים המשופרים שביכולתו להציע, הוא מתווך בכך את המסר, שהיצרים החייתיים של המקומי נמשכים למערב ולטוב שבו. משיכתו של מיקו לדימויי המערב מתבטאת גם באוסף החפצים שלו, המכיל מצפן, מזלג, כפתורים, קסדה, מפתחות, כלי משחק של שח ומפה. העובדה שאוסף זה בנוי מחפצים המזוהים בסרט עם העולם המערבי, מעידה על העניין הרב בו של מיקו, ומייצרת ייצוג פרטני מועצם של עולם זה המשרד לילדים את המסר, שהוא עשיר יותר מהעולם האתני.

לבסוף, הנקודה האחרונה שיש להבהיר בנושא תיווך האתניות בסרט זה, עוסקת באפיון המילולי של המתווכים. בניגוד למסורת של דיסני של הצגת מתווכים, או לפחות מתווך ראשי, כבעלי אפיון מילולי – באופן חריג בפוקהונטס שלוש הדמויות המתווכות נטולות אפיון כזה. ניתן, אמנם, לראות בכך מהלך הנועד לחזק את הממד הריאליסטי של הסרט, שכן דיבור הדמויות בסרט דומה יותר ליכולות התקשורתיות שלהן במציאות. למעשה, זה כנראה היה המניע של אנשי דיסני, שכן במקור פרסי היה אמור לדבר, ובמקום מיקו ופליטי אמור היה להופיע תרגול הודו מדבר כחברה של פוקהונטס. המבקר ג'ים היל (Jim Hill) טען כי ג'פרי קצנברג (Jeffrey Katzenberg), מנהל אולפני הסרטים של תאגיד דיסני בזמן הפקת פוקהונטס, היה מעוניין להעניק לסרט תדמית רצינית יותר, בין השאר על ידי המהלך הריאליסטי של שלילת יכולת הדיבור מהדמויות המתווכות.

לדברי היל, קצנברג עשה זאת מתוך אמונה שהפיכת הסרט לריאליסטי יותר תגביר את סיכויו לזכות בפרס האוסקר לסרט הטוב ביותר. אולם העובדה שהדמויות המתווכות האמילוליות הבולטות הראשונות מופיעות דווקא בהקשר של עיסוק בעולם האתני, מעלה סימני שאלה ואפשרויות פרשנות נוספות. לדוגמה, מכיוון שמיקו, המתווך לצופה את העולם האתני, אינו מדבר ניתן לשייכו לשלב הדמיוני, ועימו גם את העולם האתני שאותו

הוא מסמל. לפי לאקאן (Lacan), השלב הדמיוני הוא השלב שאליו משתייכת ישות טרם כניסתה לעולם התרבות המילולי, הלוא הוא השלב הסימבולי. השלב הדמיוני בנוי מחזותיות, יצריות וחוסר קוהרנטיות, והישות בשלב זה זקוקה לגורם חיצוני, שיאשר את הסובייקטיביות שלה. בניגוד אליו, בשלב הסימבולי נרכשת היכולת המילולית, שבאמצעותה הישות נכנסת לעולם התרבות ומכוננת כסובייקט. לפיכך ניתן לפרש את היעדר הכישורים המילוליים של מיקו, הממקם אותו בשלב הדמיוני, כמסר של היוצרים לגבי מקומה של התרבות האתנית, המתווכת באמצעותו כיצרית, בלתי-מתורבתת וזקוקה למערב שיגדיר אותה. עם זאת, אפשר לטעון גם ששיוכו הריאליסטי של מיקו לשלב הא-מילולי נועד למעשה לקרבו לילד, שבעצמו עדיין רוכש מיומנויות לשוניות. בהיעדר פער מילולי בין הילד לדמות המתווכת אין לו בעיה להבין אותו, וייתכן שדווקא היעדר כישורי השפה של המתווך מייצרים קרבה מועצמת בינו לבין הילד, וכתוצאה מכך גם בין הילד לעולם האתני.

למרות שמתווכים משניים א-מילוליים כן מופיעים בחלק מסרטי דיסני, יש להתייחס בהקשר זה גם לפרסי, שגם את מעמדו כמתווך שאינו מדבר ניתן לפרש בשתי דרכים הפוכות; מצד אחד, מכיוון שפרסי מייצג את הצד המערבי בעלילה, ניתן לפרש זאת כניסיון ליצור איזון המפריך את הטענה שהיכולת המילולית של מיקו מכילה מסר סמוי על קדמוניות העולם האתני. מצד שני, העובדה שדווקא סרט המנסה לתווך עולם אתני נבחר להיות הסרט הראשון של דיסני שבו כל המתווכים אינם מדברים, מעלה את התהייה מדוע דווקא את העולם האתני בחרו לתווך בעזרת אמצעים המקשרים אותו לשלב התפתחות קדם-תרבותי. לסיכום, ניתן לראות שבסרט זה העולם האתני מוצג כעולם מעניין ומזמין, וזאת בלי להסתיר את המתחים הקיימים בינו לבין עולם המערב הן בלב העלילה והן במציאות, אך מתוך גישה אופטימית, המציגה קבלה הדדית של המערב והאתני. עם זאת, הדמות המתווכת הראשית בסרט מציגה גישה המתערפת את המערב בכירור, מציגה אותו כמתקדם מהאתני ומצדיקה במובן מסוים גישה אימפריאליסטית.

הדמויות המתווכות במולאן

הסרט מולאן מבוסס על סיפור עם סיני – ספק מטפורי ספק היסטורי – שתועד לראשונה בפואמה במאה השישית לספירה ועובד בהמשך לסיפור ארוך יותר, שהפך לחלק מהפולקלור הסיני. הן הפואמה והן הסיפור מציגים את סיפורה של הואה מולאן (Hua Mulan) – נערה סינית שהתחזתה לגבר, הצטרפה לצבא סין במקום אביה המבוגר ונלחמה בגבורה. גם בסרט מולאן יש שלוש דמויות מתווכות – דרקון משעשע בשם מושו, צרצר מזל בשם קריקי וסוס נאמן בשם קאן. מבין השלוש, הדמות המתווכת הדומיננטית היא ללא ספק מושו – הן מבחינת זמן מסך, הן מבחינת מרכזיות תפקידו, הן בגין היותו הדמות המתווכת המדברת היחידה והן מבחינת חוש ההומור שלו, המייצר את האהדה המרבית של הצופה כלפיו. בניגוד לפוקהונסו, שבו היה ייצוג מפורש הן לתרבות מערבית והן לתרבות אתנית, סרט זה עוסק בדמויות אתניות בלבד. אולם גם כאן נוצרת הבדלה בין תרבות המוצגת כ"מערבית יותר" לבין תרבות המוצגת כ"מערבית פחות", כאשר זו הראשונה מתווכת כ"אחר" הטוב,

ואילו השנייה – כ"אחר" הרע. סין היא זו שמוצגת על-ידי המתווכים כ"אחר הטוב" בניגוד להונים, וזאת במספר דרכים.

ראשית, בעוד שבפוקונוט ניצבו מתווכים משני צדי העימות, כל המתווכים בסרט זה מהווים חלק מהעולם הסיני. כך מעצם מיקומן הדמויות המתווכות מבהירות מההתחלה עם מי הצופה אמור להזדהות, והופכות את התרבות הסינית בסרט לחביבה, מזמינה ומשעשעת. בניגוד לתרבות זו, עולמם של ההונים מוצג כפראי ומרתיע, בלי שתצדד בו דמות מתווכת שבנוכחותה הידיונית תפחית את עוצמת הרתיעה מאותו "אחר". שנית, הדמויות המתווכות לא רק ניצבות בצד של סין, אלא גם מתווכות יחס חיובי כלפיה ויחס שלילי מאוד כלפי ההונים. לאורך העלילה הן אינן עסוקות בשעשועים בלבד, אלא לוקחות חלק פעיל במלחמת צבא סין בצבא ההונים. הצבתן כנרטיב פטריוטי של לחימה נועזת למען המולדת, הצגת מספר מצבים שבהם חייהן נמצאו בסכנה בגין ההונים, וביטויים מלאי שנאה של מושו כלפי ההונים – יוצרים הזדהות בלתי-מאוזנת עם הסינים, הנמצאים בצד שלהם, ורתיעה כלפי הצד השני – "האחר". תיווך זה רק מעצים את היחס השלילי הכללי הנוצר כלפי ההונים, המוצגים כפראים צהובי-עיניים ואפורי-עור, וזאת כליווי מוזיקת מתח ופריימים קוררים, בניגוד לאופן התרבותי והאצילי שבו מוצגים הסינים לבני-העור.

למרות חד הצדדיות הזו, יש כאן ניסיון לקרב עולם זה ובלתי-מוכר לצופה הצעיר של הסרט, כדי שיוכל להזדהות עמו ולראותו באור חיובי. הוא מעודד את הילד המערבי הצופה בסרט להזדהות עם דמות אסייתית השונה ממנו, ומבקש להראות לו שהגורם שידו על העליונה בדיכטומיה שבין "האחר הטוב" לבין "האחר הרע" אינו מערבי, אלא "אחר" אתני. אך הפן השלילי של המהלך מתבטא בכך, שכדי ליצור הזדהות עם ה"אחר" האתני, היוצרים משניאים על הצופה גורם אתני שני, המאופיין כאתני באופן בולט יותר. ייתכן שלא ניתן להימנע מיצירת אויב המשותף לגיבור הסרט ולצופה כדי לעורר את הזדהות הצופה, אך ייצוג האויב כאתני יותר הוא בעייתי. הסיבה לכך היא שכדי לגרום לצופה להזדהות עם גיבור הסרט האתני, הסרט למעשה משכפל את הדיכטומיה בין המערב לבין האתני ה"אחר", ששונותו מובלטת לרעה.

מעבר לכך שהדמות המתווכת הראשית יוצרת דיכטומיה בין "אחר טוב" ל"אחר רע", היא גם מבנה כאמור את תפיסת אותו "אחר אתני טוב" כדמוי-מערבי, ובכך הופכת את ייצוגי התרבות האתנית בסרט לחסרי עומק. את עולמה הסיני של מולאן מכפיף מושו לכדי דימויים מערביים כבר מהסיקוונס הראשון שבו הוא מופיע בסרט. עד לרגע הופעתו בסרט, הדימויים הוויזואליים האייקוניים המעטרים את המרקע הם איורי מים סיניים מסורתיים, חומת סין וארמון סיני מפואר. למרות שמדובר בדימויים בנאליים, לא ניתן להתווכח עם העובדה שהם בפירוש מייצגים את התרבות האסייתית. בניגוד גמור לכך, הדימוי הוויזואלי האייקוני הראשון המופיע לאחר הצגתו של מושו לצופים, הוא דימוי אמריקאי מובהק: מושו, שמוצג לצופה כמי שתפקידו לעורר לחיים את נשמות משפחה של מולאן, מעורר לחיים בין היתר גם זוג נשמות שהן גרסה מלוכסנת-עיניים של דמויות הציור האמריקאי האייקוני

American Gothic של הצייר גרנט ווד (Wood, 1930).⁸ אף על פי שהילד האמריקאי הממוצע אולי לא יזהה קריצה זו, מדובר באקט סימבולי המבטא היטב חלק נכבד מהווייתו של מושו בסרט – להפיח רוח אמריקאית בסיפור עם אתני זה, ולהכפיפו לדימויים אמריקאיים כדי למזער את "אחרות" התרבות שבלב סיפור זה – מהמודל המערבי.

מהלך כזה מבוצע גם באמצעות תהליך החניכה המערבי שמולאן עוברת אצל מושו, תהליך המעניק לה ערך לאחר שקודם לכן הוצגה כאישה אסייתית שנכשלה בתפקודה, והוא בונה אותה כדמות בת-הכלה בתרבות המערבית, בגין המאפיינים המוכרים המגולמים בדמותה. כך למשל, בעוד שבתחילת הסרט מולאן מוצגת כמי שמביישת את משפחתה ואינה מוצאת את מקומה בתפקיד המסורתי שיעדה לה סביבתה, לאחר שמושו חונך אותה ומכניס היבטים מערביים לעולמה, היא מגשימה את עצמה והופכת לגיבורה. בניגוד לדמויות המתווכות הטיפוסיות של דיסני, שלטענת ואסקו מתנהגות כמו האח הקטן והילדותי של הגיבור (115), מושו נוהג יותר כמו הורה, שאפיונו המערבי מחלחל לאופן שבו הוא חונך את מולאן; לדוגמה, הוא מכין לה ארוחת בוקר אמריקאית טיפוסית – ביצים ובייקון, ומחנך אותה בעזרת אמרות אמריקאיות טיפוסיות מוכרות, כמו: "Don't talk with your mouth full" או "Play nice with the other kids". העגה האפרו-אמריקאית שבה הוא מדבר, היא היבט מערבי נוסף הנכנס לעולמה של מולאן, שאת הדיון בו ארחיב בהמשך. כך נשכחת מהצופה עובדת היות מולאן נערה סינית, והיא מתווכת כישות מערבית במובנים רבים.⁹ ניתן לראות בכך איזון שהוסיפו היוצרים כדי לקרב את דמותה של מולאן לעולם המושגים והערכים של הצופה הצעיר, כדי שיתחבר לדמותה גם אם אין היא תואמת בחזותה את המודל המערבי שעמו הורגל להזדהות. שילוב זה של מסורת אתנית עם חינוך מערבי גם מייצג נכון יותר את זהותו של ילד ממוצא אסייתי שהתחנך בארצות-הברית, כך שתיווך מעורב זה עשוי להעצים את יכולת הזדהותו עם גיבורת הסרט ואת תחושת הייצוג העצמי שלו בסרט. עם זאת, אין לשכוח שהמדובר בסיפור סיני מסורתי, שעל-ידי תיווכו למושגים מערביים מאבד את העומק התרבותי המקורי שלו והופך את הייצוגים המסורתיים הזרים בו לחסרי-תוכן. דרך נוספת שבאמצעותה הדמויות המתווכות מפחיתות את הממד ה"אחר" שבתרבות סין, היא על-ידי הגחכת המסורת הסינית ואמריקניזציה של האמונה הסינית המסורתית. למשל, התרבות הסינית סוגדת לאלילים, לרוחות בני-משפחה שנפטרו ולגיבורים מסורתיים שונים. סבתה של מולאן גורסת אמנם שנשמות המשפחה אינן יכולות לסייע למולאן, אך לעומת זאת היא מאמינה שצרצר שמצאה עשוי להביא לה מזל. אפיזודה כזו מאירה את האמונה הסינית באור מגוחך. ההגחכה מתעצמת בעזרת מושו, שכאמור מהווה מעין דרקון אלילי

8 מחוה זו הובאה לידיעתי באמצעות העמוד של הסרט מולאן באתר imdb, בחלק המוקצה לידיעות ועובדות מעניינות אודות הסרט ("Did you Know?").

9 אם לא די בכך, תהליך החניכה שמושו מעביר את מולאן מקרב אותה לאידיאל המערבי – הגברי והלבן – גם במובן המגדרי. למעשה הוא מלמד את מולאן כיצד להיות גברית, ומתווך לצופה שרק באמצעות אימוץ מאפיינים גבריים, מולאן תזכה בערך עצמי. מהלך זה בעצם מאשרר את תפיסת המערב, שלפיה כדי להצליח יש לצמצם כל ממד של "אחרות" מהמודל הגברי והלבן שהתווה, המהווה נורמה ואידיאל לכאורה. אולם מכיוון שעבודה זו עוסקת בתיווך ייצוגי אתניות ולא בתיווך ייצוגים מגדריים, לא ארחיב את הדיון על כך.

סיני, שתפקידו להעיר את האלילים העוצמתיים במשפחתה של מולאן. העובדה שהוא ניחן במבטא אמריקאי ומשתמש בעגה אמריקאית יוצרת מצב שבו המסורת הרוחנית הסינית, שהוא מהווה חלק ממנה כפסל אלילי, עוברת אמריקניזציה ומוצגת באופן מגוחך ותלוש. אם לא די בכך, מושו גם מגחיק ייצוגים של האמונה הסינית המסורתית ומבייתם לכדי טרמינולוגיה אמריקאית. כך, אל האליל החזק ביותר – דרקון האבן – מושו מדבר במונחים מערביים שבהם משתמשים בעת שפונים לכלב־מחמד, ולא בשיח המבטא כבוד למסורת. יחסו מתווך לצופה הצעיר את הרושם, שאמונת הסינים מגוחכת ואינה ראויה לכבוד. למעשה הוא מפרק את האמונה הסינית גם באופן ממשי, כשהוא שובר פיזית את דרקון האבן ומוציא את הצופה למסע, שבו מולאן כבר לא חוסה תחת ערכי התרבות הסינית, וייצוגי התרבות הסינית שאליהם הוא מתייחס הם סטריאוטיפים כמו האגרול והגונג.

הסרט מסתיים במסיבת ריקודים שבה נשמות המשפחה, המהוות את הבסיס הרוחני המסורתי הסיני הקלוש המוצג בסרט, ורקודות לצלילי שירים אמריקאיים – מה שמשלים את מלאכת ההכפפה של המסורת ה"אחרת" לעולם המערבי המוכר. פעולת תיווך זו יוצרת ייצוג מגוחך וחסר־עומק של התרבות המסורתית ה"אחרת", שאותו הסרט אמור היה להציג, אך עם זאת מעוררת את הזדהות הצופה המערבי הצעיר עם גיבורת הסרט ועולמה. כך הדמות המתווכת הדומיננטית בסרט משתמשת במאפיינים מערביים כדי להבהיר לילד המערבי, שבצד "שלו" מצויה תרבות סין, שהיא אמנם ניתנת להגחכה ועם זאת קרובה יותר לעולמו, וזאת בניגוד ל"אחר הרע" של הסרט, שתרבותו פחות ניתנת להכלה במאפיינים המערביים. ניתן לראות בכך מהלך מורכב, המכיל ניסיון ממשי לחבב על הצופה עולם שזר לו, אך במחיר יקר: ייחודו של אותו עולם "אחר" נעלם, והוא מוצג כלא יותר מאשר תרבות מסורתית מרוככת, הכפופה למאפייני המערב.

לבסוף, הנקודה האחרונה שבה ברצוני לעסוק בהקשר זה היא, שוב, היכולות המילוליות של הדמויות המתווכות. כאמור, הצרצר קריקי והסוס קאן נטולי שפה, וזאת בניגוד למושו, שאותו מדבב השחקן האפרו־אמריקאי אדי מרפי – כך שהוא ניחן במבטא וסלנג המאפיינים אפרו־אמריקאים. מובן שמתוקף היות מולאן סרט אמריקאי הפונה לילדים, לא סביר שדמות כלשהי בסרט, ובעיקר הדמות המתווכת את ההתרחשות לילדים, תדבר בשפה שאינה אנגלית. אולם הבעייתיות אינה נעוצה רק בתלישות שיוצר החיבור המלאכותי בין התרבות הסינית לבין שיח המאפיין קהילה מסוימת בארצות־הברית. עיקרון מהותי יותר נעוץ בעובדה שהתרבות האתנית שבלב העלילה מוצגת או בקול ספציפי של המערב או כנטולת שיח. כפי שטענתי בניתוח של פוקהונטס, ניתן לפרש את היעדר היכולת המילולית של המתווכים כאמירה על שיוכן של התרבויות האתניות המתווכות לשלב קדם־תרבותי. העובדה שמושו גם מתרגם לצופה את קאן וקריקי מוסיפה לתחושה שנדרש מתווך מערבי, שיעביר את התרבות האתנית מהמקום הרחוק והדמיני שבו היא נמצאת – אל הסדר הסימבולי המערבי המוכר. כך הניסיון להפוך את עלילת הסרט לקלילה ונגישה עבור הצופה הצעיר באמצעות חוש ההומור המוכר של אדי מרפי, עולה במחיר שלילת האפשרות להכיר את העולם ה"אחר" בסרט כעולם תרבותי ועשיר בפני עצמו.

בשל הבחירה הספציפית בקולו של מרפי עבור הדמות המתוכת הראשית נוצרת עוד בעיה. מרפי הוא בדרך המדגיח בדיבורו עגה ומבטא שבהם משתמשת הקהילה האפרו-אמריקאית בלבד. קהילה זו נתפסה במשך שנים כ"אחרת" בגין צבע-עורה, ואף חוותה גזענות קשה בקרב האוכלוסייה האמריקאית המייצגת את האידיאל המערבי הלבן. עד היום קיימות בארה"ב שכונות עניות עם ריכוזים גבוהים של אפרו-אמריקאים, שצעריהם שהצליחו להשתלב במיינסטרים האמריקאי – אימצו בדרך כלל מאפיינים מערביים כדי למזער את ה"אחרות" שלהם. כלומר, עד היום מהדהד בזהותם במוכן מסוים המושג "כליאה באובייקטיביות של האחר". לכן הבחירה במדובב שמעצם דיבורו ינכיח את המאבק בין המערב הלבן לבין ה"אחר", משליכה את המשמעות הבעייתית הזו גם על העולם הסיני המתווך בסרט. לסיכום, מערכת האיזונים שמתווכות הדמויות בסרט אמנם גורמת לעולם המסורתי הסיני להתחבב על הצופה, אך רק בגרסה מרוככת שלו, שבה מוטמעים ייצוגים מערביים. מעבר לכך, קבלת "האחר" בסרט נעשית על חשבון דחיית תרבות שנייה, המוצגת כרחוקה יותר מהמודל המערבי, כך שבפועל ניתן לקרוא את מחיר התיווך בסרט הזה כשכפול הדיכטומיה בין מערב לשונה ממנו, הנדחה בגין שונותו.

דיון ומסקנות

המושג "חיברות" מגדיר תהליך שבמסגרתו הפרט רוכש את מקומו בחברה על-ידי למידת ערכים ודרכי התנהגות מקובלים (דן כספי, 66). למרות שהאדם ממשיך לנכס נורמות שונות במשך כל חייו, תהליך החיברות המוקדם הוא המשמעותי ביותר. הוא מתרחש באמצעות שני סוכנים ראשיים, ההורים ואמצעי התקשורת, המייצרים יחד תמונת עולם שממנה הילד לומד על החברה (68, 70). הורים רבים סומכים על סרטי דיסני כמקור שממנו שואבים ילדיהם נורמות ערכיות, ולכן סביר שאולפני דיסני מהווים סוכן חיברות מרכזי עבור צופיהם הצעירים, המעצבים את תפיסת עולמם בעזרת המסרים שהם סופגים מהסרטים של אולפנים אלה. לפיכך האופן שבו בוחרים היוצרים באולפני דיסני לתווך נושא מורכב וטעון כמו קבלת תרבויות אתניות השונות מהתרבות המערבית, שהיא התרבות הדומיננטית בעולמנו, מהותי ביותר לגבי הדרך שבו יבינו אותו צופים צעירים.

בשני הסרטים שניתחתי ניכר, שיוצרי האולפנים השתדלו להפוך את התרבות האתנית מגורם זר ומרתיע עבור הצופה המערבי הצעיר לגורם ידידותי ומזמין, וזאת באמצעות דמויות מתווכות חביבות, שעיצבו את תפיסת אותו עולם "אחר" כעולם שעמו ניתן להזדהות. אולם הן בפוקוונטס והן במולאן תיווך העולם האתני כניתן להזדהות נעשה בעירבון מוגבל, שכן הייצוג החיובי היה כרוך בהידמות העולם ה"אחר" לעולם המערבי. כך, הדיכטומיה בין מערב כמייצג את כל הטוב והתרבותי לבין האתני כמייצג סטייה מה"נורמה", נשתמרה בסופו של דבר. כך הערך המרכזי שעמו יוצא הצופה הוא אמביוולנט: צריך אמנם לקבל את השונה, אך למעשה יש לקבלו רק אם הוא דומה למערבי. ייתכן שבעידן שלנו, המאופיין בגלובליזציה ובהפצה של דימויים מערביים לכל רחבי העולם, מהלכם של אולפני דיסני איננו אלא חלק מהרוח הכללית של הטמעת ייצוגי המערב במוצרי תרבות באשר הם. אולם

כתאגיד סרטים דומיננטי וסוכן חיברות משפיע, האופן שבו דיסני בוחר לתווך ייצוגים אתניים וסיפורים היסטוריים או עממיים הדנים בתרבויות שונות, משפיע על האופן שבו הם נתפסים בקרב הקהל הצעיר הצופה בסרטיו ונחרטים בזיכרון הקולקטיבי. עבור הילד המערבי הצופה בסרטי דיסני, ייתכן שפעולת הדמויות המתוכות מוצלחת, שכן הוא לומד לקבל אנשים מכל העולם, גם אם אינם נראים כמוהו. מסר זה מועבר בייעילות כשמראים לו שה"אחר" בעצם אינו שונה ממנו כל-כך, ושתפיסת העולם המקובלת עליו קיימת גם בתרבויות שהיו עשויות להרתיע אותו בנסיבות אחרות. אולם כפי שניתן היה לראות במחקר ההתקבלות של סרטי דיסני, הילד המערבי הוא אולי הצופה העיקרי שאליו מכוון תאגיד דיסני, אך אין זה הקהל היחיד שצופה בסרטיו. עבור צופה צעיר שאינו מערבי, ייצוג תרבותו בסרטי דיסני מלווה ביחס אמביוולנטי: מצד אחד גאוה על עצם הייצוג ברפרטואר הנערץ, מצד שני הנצחה של עמדת נחיתות בגין ייצוג תרבותו ה"אחרת" ככפופה או כמשנית לזו המערבית, או במילותיו של פאנון – "כליאה באובייקטיביות של האחר".

סיכום

במאמר זה בחרתי לבחון כיצד מעצבים אולפני דיסני דימויים אתניים ומערביים באמצעות דמויות מתוכות בסרטים פוקהונסט ומולאן, שיצאו בתקופה שבה האולפנים השיבו לעצמם את מעטה התקינות הפוליטית, וזאת בשל הניגוד בין ההתקבלות של הסרטים האלה בקרב רוב הציבור לבין התקבלותם בקרב המבקרים. בחנתי את תדמיתו של תאגיד דיסני בקרב הציבור ואת אופן ההתקבלות של דימויים אתניים בסרטיו בקרב מבקרים בתקופות שונות, ולאחר מכן ניתחתי את האופן שבו הדמויות המתוכות בפוקהונסט ומולאן תיווכו את העולמות האתניים שבעלילותיהם.

לפי ניתוחי, ניכר שגם בתקופת התקינות הפוליטית, שבה אולפני דיסני ניסו לייצג אתניות באופן מועצם כדי להגן על תדמיתם הערכית, סרטי האולפנים אמנם ביטאו ערכי סובלנות וייצגו את העולם האתני כידידותי ומזמין, אך תוך העדפת המערב על פני הייחודיות של עולם זה. העובדה שרוב הציבור קיבל את שני הסרטים בברכה וגרס שהם מחנכים לקבלת השונה, מראה שסביר להניח שפעולת תיווך זו נבעה מניסיון של יוצרי דיסני לקרב עולם, שעשוי להיות מרתיע עבור הצופה הרך, למושגים המוכרים לו, דווקא כדי שיוכל להזדהות עם השונה ממנו. הבעייתיות נובעת מכך שתיווך זה מחנך את ילדי המערב דווקא לדחות גורמים החורגים מהמודל המערבי, המוצג כערובה לטיבו של ה"אחר". במקביל, הוא גם מבהיר לצופים שאינם מערביים שתרבותם משנית לזו המערבית, כך שלמרות הניסיון לסובלנות, הם שוב מונצחים כנחותים על-ידי תוצר מערבי.

מובן שניתן לבצע מחקרי המשך רבים. ראשית, מתבקש מחקר התקבלות שיתמקד באופן שילדים תפסו את ייצוגי האתניות בשני הסרטים, כאשר מעניין יהיה להשוות בין תפיסתם של ילדים מערביים לבין זו של ילדים מתרבויות שונות. כמו כן, ניתן לנתח אמצעי תיווך נוספים בשני הסרטים, כדוגמת ייצוגי דת, סמלים והאופן שבו מוסגרו שתי העלילות. לבסוף, יהיה מרתק להשוות בין גרסאותיו של דיסני לפוקהונסט ומולאן לבין אלה שנוצרו בידי

יוצרים שאינם מערביים. ההשוואה בין Hua Mulan של היוצרים הסיניים ג'ינגל מה ויווי דונג (Jingle Ma and Wei Dong, 2009) לבין העיבוד של דיסני, למשל, לבטח תניב תובנות נוספות בדבר ההטיה המערבית שהתאגיד האמריקאי האיקוני מבצע בתיווך עלילה אתנית ובייצוג אנשיה.

ביבליוגרפיה

- כספי, דן. "הרקע לתחייתה של מסורת ההשפעות החזקות ואסכולת החיברות". *תקשורת המונים*, כרך כ'. תל אביב: האוניברסיטה הפתוחה, 1995. 66-81.
- סעיד, אדוארד. "מבוא". *אורינטליזם*. תל אביב: עם עובד, 2000. 1-33.
- פאנון, פרנץ. "ניסיונו הקיומי של השחור". 1952. *קולוניאליות והמצב הפוסט-קולוניאלי*. עריכה: יהודה שנהב. תל אביב: הוצאת הקיבוץ המאוחד ומכון ון-ליר, 2004. 25-46.
- Bryne, Eleanor and McQuillan Martin. *Deconstructing Disney*. "You Can't Lionize the Lion: Racing Disney". London: Pluto P, 1999. 94-110.
- Disney. "*The Princess and the Frog*: Final Production Notes". November 16th, 2009. *Walt Disney Official Website*. May 14th, 2011. <http://disney.go.com/disneypictures/princessandthefrog/assets/pdf/about/pnf_production_1.pdf>
- Dyer, Richard. *White*. London: Routledge, 1997.
- Giroux, Henry. *The Mouse that Roared: Disney and the End of Innocence*. Lanham: Rowman and Littlefield Publications, 1999.
- Hill, Jim. "Roger & Gene, Ron & Jon, Jeffrey & Oscar and Candy". April 13th, 2000. *MousePlanet*. July 17th, 2011. <<http://www.aladdincentral.org/articles/rogerandgene.html>>
- Imdb.com. "Did you Know? *Mulan* (1998) Trivia" *The International Movie Database*. May 16th, 2011. <<http://www.imdb.com/title/tt0120762/trivia>>
- Lacan, Jacques. "The Psychoses". 1955-1956. *The Seminar of Jacques Lacan: Book III*. Ed. Jacques Alain Miller. Trans. Russell Grigg. New York: Norton, 1993.
- Maslin, Janet. "*Mulan* Film Review: A Warrior, She Takes on the Huns and Stereotypes". June 19th, 1998. *New York Times Movie Reviews*. February 11th, 2011. <<http://movies.nytimes.com/movie/review?res=9C00E3D91E3DF93AA25755C0A96E958260>>
- Phillips, Mark. "The Global Disney Audiences Project: Disney across Cultures". *Dazzled by Disney? The Global Disney Audiences Project*. Ed. Janet Wasko, Mark Phillips, Eileen R. Meehan. New York: Leicester U P, 2001. 31-61.
- Prince, Shannon. "*The Princess and the Frog* and the Critical Gaze". May 13th, 2009. *Racialicious- the Intersection of Race and Pop Culture*. February 8th, 2011. <<http://www.racialicious.com/2009/05/13/the-princess-and-the-frog-and-the-critical-gaze-essay/>>

Von Riedemann, Dominic. "Frog Princess Damage Control: Disney Fends Off Outcry over Animated Movie". May 11th, 2007. Suite 101. February 8th 2011. <<http://www.suite101.com/content/frog-princess-damage-control-a21046>>

Wasko, Janet. *Understanding Disney: The Manufacture of Fantasy*. Cambridge: Polity. 2001.

פילמוגרפיה

Aladdin. Ron Clements, John Musker. USA: Walt Disney Pictures, 1992.

Hua Mulan. Jingle Ma, Wei Dong. China/USA: Hunan TV & Broadcast Intermediary, 2009.

The Jungle Book. Wolfgang Reitherman. USA: Walt Disney Pictures, 1967.

Mulan. Tony Bancroft, Barry Cook. USA: Walt Disney Pictures, 1998.

Peter Pan. Clyde Geronimi, Wilfred Jackson. USA: Walt Disney Pictures, 1953.

Pocahontas. Mike Gabriel, Eric Goldberg. USA: Walt Disney Pictures, 1995.

The Princess and the Frog. Ron Clements, John Musker. USA: Walt Disney Pictures, 2009.

Snow White and the Seven Dwarfs. William Cottrell, David Hand. USA: Walt Disney Pictures, 1937.

Song of the South. Harve Foster, Wilfred Jackson. USA: Walt Disney Pictures, 1946.

בין מסורת לביקורת: קולנוע אמריקני ואמריקן ביוטי

מאמר זה בוחן את הסרט אמריקן ביוטי (American Beauty, 1999) מהפריזמה של האידיאולוגיה הסמויה שלו, ובודק את משמעותה של אידיאולוגיה זו בהקשר למצב הקולנוע האמריקני בתקופה שבה נוצר. אבקש להראות כיצד הסרט מבקר לכאורה את צורת החיים האמריקנית, אך למעשה מנציח ומאשר את האידיאולוגיה הקיימת. כדי לעשות זאת, אעמוד על האלמנטים בסרט הנתפסים כביקורתיים. בהמשך אתבסס על המחקר הקיים על הסרט כדי לבחון כיצד, לאחר התבוננות מעמיקה יותר, ניתן לקרוא את אותם אלמנטים כשמרניים. בשלב הבא אנתח את הדרכים לגילום הדואליות שמרנות-חתרנות אצל הדמויות בסרט, הנעות בין רמות שונות של מדרגות לבין קבלת חוקי החברה. אטען כי קונפליקט בין אמירה ביקורתית להליכה בתלם נפתר אצל הדמויות, באותו אופן שבו הוא נפתר בסרט עצמו: מניח להומור השחור ולתמות רדיקליות לכסות על אמירה שמרנית, המאשרת מחדש את המצב הקיים ללא אלטרנטיבה למרד אמיתי. לבסוף אבחן כיצד אותו קונפליקט בין שמרנות לרדיקליות, הבא לידי ביטוי בדמויות, יכול להתפרש כביטוי של קונפליקט בקולנוע האמריקני, אשר בשל טשטוש הדיכוטומיה בין קולנוע עצמאי למסדי, ניטלה ממנו היכולת להביע מסר רדיקלי אמיתי.

הסרט אמריקן ביוטי, אשר יצא לאקרנים מעט לפני תום האלף הקודם, צייר תמונה קודרת של החברה האמריקנית על סף המילניום. הוא גולל את סיפורו של לסטר בירנהאם הנשוי לקרולין ואב לג'ין, ומתגורר עם משפחתו בפרבר אמריקני בורגני. יחסי לסטר עם אשתו ובתו מעורערים, ואין לו סיפוק בעבודתו. נקודת המפנה חלה כאשר הוא רואה לראשונה את אנג'לה, חברתה של בתו. המשיכה של לסטר לאנג'לה והתחושות שהיא מעוררת בו מחוללות שינוי בחייו, המוביל אותו בסופו של דבר אל מותו.

הסרט זכה להצלחה מסחרית והרוויח פי עשרים מעלות הייצור שלו, ולצד ההצלחה המסחרית הוא גם זכה להכרה ממסדית. אמריקן ביוטי הוא אחד הסרטים אשר זכו לשבחים הרבים ביותר בביקורת בכל הזמנים, וזכה בפרסים רבים ובהם חמישה פרסי אוסקר, שלושה פרסי גלובוס הזהב ושישה פרסי האקדמיה הבריטית (Liou & Webb 202). עם זאת, לאקרנים תואר הסרט על ידי רבים מהמבקרים כביקורתי ונשכני. אציג שני משפטים המגלמים בקצרה את הרוח הכללית:

הביקורת על הסרט ב-BBC:

“Director Mendes and leads Spacey and Bening have really twisted the knife into American society with this dark comedy” (Lewin 1)

והביקורת במגזין *Variety*:

“An acerbic, darkly comic critique of how social conventions can lead people into false, sterile and emotionally stunted lives, “American Beauty” is a real American original... independent-minded feature” (McCarthy 2)

הביקורות הללו מהוות מדגם מייצג של השיח הדומיננטי סביב הסרט בקרב המבקרים, והן מתארות את הסרט כקומדיה שחורה, מקורית ונשכנית, המבקרת את החברה האמריקנית ללא רחמים. גם ביקורות נוספות שהתפרסמו בזמן יציאתו של הסרט השתמשו בשדה דומה של מושגים כדי לתארו. בביקורות השונות מוזכרים רבות במאי הסרט והתסריטאי שלו, וההתייחסות אליהם היא כאל “יוצרים”. בראיון שנערך עם הבמאי סאם מנדז (Mendes) במגזין *Time*, הוא והמראיין מתארים את הסרט כאמנותי ואישי, ומנדז עצמו מביע בו פליאה על שנכנס בקלות כה רבה למיינסטרים, למרות היותו ביקורתי ובלתי שגרתי (1 Sebastian). כאמור, רבות מהביקורות ממקמות את הסרט בקטגוריה של סרט “איכותי”, המעז להיות ביקורתי ונשכני. אך האמנם אמריקן ביוטי הוא באמת סרט בעל אידיאולוגיה ביקורתית? האם אכן מדובר בניסיון אמיתי לקרוא תיגר על צורת החיים האמריקנית, או שמא מדובר בדרך עקיפה לאישור צורת חיים זו ולקבלה נכנעת של המצב הקיים?

אלמנטים ביקורתיים

אמריקן ביוטי משרטט את הריקבון המסתתר מתחת לחיי הפרברים המושלמים, מה שגרם לחלק מן המבקרים להשוות אותו לסרטים שעשו זאת לפניו, כמו אושר (Happiness) של הבמאי טוד סולונדז (Solondz), וכמו יצירותיו של דייוויד לינץ (Lynch), כגון הסרט קטיפה כחולה (Blue Velvet) (Smith 6).

את תחושות ההתפוררות והיאוש ניתן לחוש באמצעות הדמויות, המתוארות כעלובות כמעט עד כדי גיחוך, מנהלות חיים אפורים ומדכאים ומערכות היחסים שלהן לרוב לקויות. המחשה לטיבן של מערכות אלה ניתן לקבל באמצעות המילים שהן משתמשות בהן כדי לתאר הן את עצמן והן את הדמויות האחרות, שרובן מבטאות ערכים שליליים. כך לדוגמה קרולין, אשתו של גיבור הסרט, מתארת אותו במילים דרמטי, מרוחק, מוזר, מלא בוז ועוין. בתו, ג'יין, משתמשת במילים בוטות יותר ומכנה אותו פאתטי, פריק, מוזר, מביך ועלוב (Papajcik 23).

אחת התמות הנועזות ביותר בסרט, לדברי מבקרים, היא זו המרמזת על גילוי עריות. היא נבנית באמצעות רצונו של גיבור הסרט, לסטר בירנהם, לשכב עם חברתה של בתו בת העשרה, רצון שהוא המניע המרכזי של העלילה. כך למשל טוענת קתלין רו קרלין (Karlyn), שהסרט יוצר קרמז לגילוי עריות בין בת לאב באמצעות העתקת התשוקה שהאב רוחש לבתו – אל חברתה הצעירה (75 Karlyn). טענה אחרת, של מוקיטריק (MoKittrick), מקשרת בין אמריקן ביוטי לעיסוק בפדופיליה ובינו לבין הסרט אושר, שבו העיסוק בפדופיליה מפורש

ובוטה יותר (7 MoKittrick). ככל אופן, בין שמדובר בגילוי עריות ובין שבפדופיליה, אלה אינן תמות קלות לעיכול, והן אינן שכיחות בקולנוע הפופולרי. הצפת היצרים האפלים על פני השטח היא אחת הסיבות שגרמו לסרט להיתפס כביקורתי, מכיוון שאינו מתחנף לצופה והוא גורם לו לחוש לא נוח.

אלמנט ביקורתי נוסף בסרט הוא הבוז המובלע בו כלפי תרבות הצריכה; הסרט מדגיש שהצריכה היא מנגנון המנטרל את האפשרות לקשר אנושי אמיתי. דוגמה לכך ניתן לראות בסצנה שבה, לראשונה בסרט, מתחדש המגע הפיזי בין לסטר וקרולין. הוא עומד לנשק אותה, ולרגע נראה כי ישנו סיכוי שהיחסים ביניהם ישתקמו. אולם בשיאו של הרגע עוצרת קרולין את לסטר, ומזהירה אותו לבל ישפוך את הבירה על הספה היקרה; בכך היא בוחרת לשמור על הספה, סמל הצרכנות הכפייתית, במקום לתת הזדמנות לשיפור מערכת היחסים עם בעלה. ביקורת זו על תרבות הצריכה מופיעה גם בסרט מועדון קרב (Fight Club), שיצא לאקרנים באותה שנה ושאותו השוה המבקרים לאמריקן ביוטי (6 Smith).

אנחנו רואים אפוא שרבים מהמוטיבים המרכזיים בסרט אינם קלים לעיכול: ייצוג מערכות היחסים הרעועות בתוך המשפחה הבלתי מתפקדת, הרמזים על מערכות יחסים לא בריאות ויצרים מודחקים מתחת לפני השטח, ושליטת הסמלים המשקפים את החלום האמריקאי. כל האלמנטים הביקורתיים הללו מנסים כביכול לקרוא תיגר על מערכות ערכים מקובלות בחברה האמריקנית. בהמשך אנסה להראות, שהם אינם יותר מאשר סממנים חיצוניים על פני השטח, ולמעשה הם מכסים על מסרים שונים לגמרי.

האלמנטים השמרניים בסרט

האלמנטים השמרניים בסרט סמויים ודורשים קריאה מורכבת יותר של המסרים הביקורתיים או הרדיקליים לכאורה. לטענת האוסמריין (Hausmarin), הסרט מאשר למעשה מחדש את האיסור לגילוי עריות. בחירתו של לסטר בסופו של הסרט שלא לשכב עם אנג'לה, מבנה מחדש את לסטר כאב, הבוחר לשמור על תפקידו כהורה. (Hausmarin 140)

כך, בחינה מעמיקה של התמה המטרידה ביותר בסרט מראה אפוא כי היא אינה משמשת להתרסה אלא להיפך: מבחירתה הסופית של הדמות ומניתוח משמעותה של בחירה זו עולים מסרים שמרניים, וניתן לומר שהבחירה התמטית של התכנים הרדיקליים בסרט נועדה בעצם לאשר אותם מחדש כטאבו חברתי. כך הצופה מקבל אישור מרגיע לערכיו.

לבחירה לבוז לתרבות הצריכה בסרט יש פרשנות מעניינת נוספת. דיסי (Deacy) מנתח את אמריקן ביוטי ואת מועדון קרב כמשלים דתיים, המתייחסים לתרבות הצריכה ולניסיון של הגיבור להשתחרר מהשעבוד להגדרה עצמית שלו באמצעות מוצרים. לטענתו, שני הסרטים מבטאים את מרד האדם בתרבות החומרית מתוך ניסיון להשיג גאולה. המוות בסרט הוא בעצם סמלי, והסרט מסתיים כאשר האודיסיאה הרוחנית של לסטר מסתיימת, כלומר, כאשר הוא מגיע לשלווה ולהשלמה. לדבריו, הסרט מתפקד כמשל דתי גם משום שהוא גורם לצופים להתבונן בעצמם ובחייהם ולדרבן אותם לצאת למסע רוחני שיסתיים בהשלמה (7 Deacy).

אוסוף ואציין כי המרד של לסטר, אשר משתחרר לכאורה מכבלי תרבות הצריכה, מתבטא, בין השאר, ברכישת מוצרים דוגמת המכונית שעליה תמיד חלם, אשר אינה הולמת את גילו ואת מעמדו כאב. השוני היחיד הוא במה שמסמלים המוצרים שאותם הוא רוכש, אך עצם הבחירה לרכוש כדי להגדיר את עצמו נותרת בעינה. קרוליין מגדירה עצמה באמצעות רכישת ספה חדשה והוא מגדיר עצמו באמצעות רכישת מכונית שעליה חלם בצעירותו. כלומר, אין כאן קריאת תיגר על מוסכמות אלא פעולה אחרת בתוך מסגרת המוסכמות הללו.

ניתן אפוא להיווכח, שלמרות שעל פניו אמריקן ביוטי נראה כנושא מסרים ביקורתיים ותכנים קונטרברסליים, ניתוח מעמיק של תכניו חושף היבטים שמרניים המסתתרים מאחורי התמות המטרידות או הביקורתיות לכאורה. במילים אחרות – הוא תומך באידיאולוגיה מסוימת במסווה של האידיאולוגיה הפוכה לה: עיסוק בגילוי עריות כדי לאשר מחדש את איסור התופעה, ביקורת על תרבות הצריכה כדי לקבל אותה מחדש, וחיוב דה פקטו של אורח החיים הבורגני, המתבטא בהשלמתו של לסטר ברגע מותו עם החיים שאותם חי, השלמה שעליה הוא מצהיר במשפט הנאמר לאחר מותו: "אני מרגיש אסיר תודה על כל רגע בחיים העלובים שלי". אותה דואליות אידיאולוגית הקיימת לאורך הסרט מאפיינת גם את הדמויות עצמן, ועליה אתעכב בהמשך.

שמרנות מול מרדנות וביטוין אצל הדמויות

המתח בין רמות שונות של שמרנות מול מרדנות ובין מה שנמצא על פני השטח לבין מה שנמצא ברכדים העמוקים יותר, מתגלה באמריקן ביוטי גם אצל כל אחת מהדמויות, ועובדה זו נחשפת כאשר מתרכזים בבחינה נפרדת של כל פעולותיהן במהלך הסרט. אבקש אפוא לנתח את מערכת הפעולות של כל אחת מן הדמויות אשר, כמו הסרט עצמו, שומרות בסופו של דבר על מערכת ערכים המנציחה ומאשרת את האידיאולוגיה השמרנית המקובלת.

לסטר בירנהאם

לסטר עובר לכאורה תהליך, שבמהלכו הוא מתחיל למרוד בחוקי החברה. הוא מתחיל כקונפורמיסט המתבטל בפני סביבתו – אשתו, בתו ומעסיקו – וממשיך בניסיון לשקם את כבודו האבוד באמצעות מרידה בכל חוקי החברה ושרשרת פעולות הפוכות מהמצופה ממנו. האירוע המכונן – הרגע הראשון שבו הוא רואה את אנג'לה – מוביל אותו לתחילתו של המסע. אולם האם זה מרד אמיתי או חיזוני בלבד? אבחן זאת על ידי התבוננות בפעולות הדמות. לסטר עוזב את העבודה באקט מרדני, וכותב מכתב פרובוקטיבי שבו הוא מתאר כיצד נכנס בשעות העבודה מספר פעמים ביום לשירותים כדי לאונן. לאחר מכן הוא סוחט את מעסיקיו באיומים, מתחיל לעבוד במזללת מזון מהיר, ובשאר הזמן הוא מעשן סמים, מבלה זמן רב באימוני כושר, מאזין למוזיקת רוק ומעז להתווכח עם אשתו, קרוליין. השינוי שעובר לסטר ביחסיו עם אשתו בולט במיוחד, כאשר בוחנים את שתי סצנות ארוחת הערב זו לצד

זו. בסצינת ארוחה הראשונה, כאשר לסטר מעז להעיר לקרולין דבר מה בנוגע לאימהותה, הוא משתתק כשהיא שואלת אותו בזעם: "מה?", ואינו מעז לחזור על דבריו. בארוחת הערב השנייה הם מנהלים ריב סוער, שבסופו לסטר משליך קערת זכוכית על הקיר ושובר אותה באומרו לקרולין: "אל תפריעי לי, מותק". את עיקר זמנו הוא מבלה בפנטזיות על אנג'לה, חברתה של בתו, ומימוש הפנטזיות הללו הוא השאיפה המרכזית שלו בסרט.

על פניו, לסטר מורד במוסכמות החברתיות המצופות מגבר לבן מהמעמד הבינוני, אך לטענתי המדובר רק ב"סממנים" מקובלים של מרד; למעשה הוא מזכיר מרד של נער מתבגר היוצר פרובוקציות נגד הוריו כדי לבדוק את גבולותיהם. מרד גיל ההתבגרות מסומן כמרד זמני, אשר בסופו מקבל עליו הנער את הסדר החברתי הקיים.

לסטר אמנם מעז לענות לקרולין ולהתייזב מולה, אך אינו מעוניין להתגרש או לעזוב את הבית. יותר מזה, הוא מאיים על קרולין כשהיא מודיעה לו שהיא מעוניינת להתגרש. כלומר, הוא עדיין מעוניין לשמור על התבנית הקונבנציונלית המשפחתית, על אף העובדה שאינה מתפקדת וחרף הרצון שלו למרוד בתבניות המקובלות. אחרי שלסטר עוזב את העבודה הוא מוצא מיד עבודה חדשה במזללת מזון מהיר. התגלמות החופש בעיניו היא אפוא פס ייצור של אחד המוצרים המזוהים ביותר עם הקפיטליזם האמריקאי, ההמבורגרים. מזללות כאלה הן מעין סמל לתרבות האמריקנית השטחית, והפיקסציה שלו על אנג'לה גם היא התגלמות של פנטזיה על יופי רדוד, ה"אמריקן ביוטי" הטיפוסית: נערה בלונדינית ושטחית מקבוצת המעודדות, אשר משקפת במידה רבה תרבות ריקנית, והיא זהה למעשה לקרולין, המחשיבה את החיצוני והרדוד יותר מאשר את המשמעותי ובעל הערך.

כך המרד של לסטר הופך דווקא לחזרה לחלום האמריקני הרדוד על חופש, אשר אין בו באמת פריצה של התבניות המוכרות שלהן הוא רגיל. במעין תהליך של רגרסיה הוא עובר מחדש תהליך התבגרות, אשר בסופו אינו מממש את הרצון לשכב עם אנג'לה אלא דווקא בוחר להיות אב, כלומר, למלא את תפקידו המסורתי. מנדס, בתקציר שצירף לדי.וי. די של הסרט, מציין גם הוא כי הוא רואה אותו כסרט על אדם אשר הופך שוב לאב.

אנג'לה הייז

אנג'לה מציגה את עצמה כמורדת, שאינה נכנעת למוסכמות חברתיות. היא מרבה לדבר על מין באופן חופשי ולהציג את עצמה כבעלת ניסיון ומשוחררת. על פני השטח היא מורדת בתפיסות השמרניות, והאופן שבו היא עושה זאת הוא דרך החצנת המיניות שלה. היא מסתובבת בתחתונים בכל הזדמנות, ומרבה לשפוט את האנשים סביבה. היא מזהה את הזיוף של קרולין ומעירה על כך, מאשימה נערות אחרות כפוריטניות כאשר הן מזדעזעות מסיפוריה המיניים, ואינה חוששת להביע את דעתה על הדמויות האחרות גם בפניהן. אך בסופו של דבר, ברגע שבו היא נדרשת לממש את הצהרותיה, היא מתגלה כבתולה וכחסרת ביטחון מבחינה מינית, וכשאינה שוכבת עם לסטר, מתגלה למעשה שהמרדנות שלה איננה יותר מאשר סוג של פוזה.

קרולין בירנהאם

הביקורת על תרבות הצריכה בסרט נעשית בעיקר באמצעות דמותה המעט קריקטורלית של רעייתו של לסטר, קרולין. היא עובדת כמתווכת דירות, מקפידה להתאים את צבע ידיה המזמרה לצבע הכפכפים שלה, ומשתמשת במנטרות רדודות של שיפור עצמי הלקוחות מספרי הדרכה אמריקנים: "כדי להצליח אדם צריך להקרין תדמית של הצלחה כל הזמן", היא אומרת. היא מתעקשת על ארוחות משפחתיות הנראות מושלמות לכאורה, אך למעשה ליושבים סביב השולחן אין מה לומר זה לזה. כך משקפת קרולין, באופן הברור מכל הדמויות, את הביקורת שנמתחת בסרט על השעבוד לצריכה, לחפצים יקרי ערך וליופי שטחי, על חשבון מערכות יחסים אותנטיות בתוך המשפחה.

נראה לכאורה שקרולין מייצגת ערכים שמרניים וקפיטליסטיים. היא לבושה לאורך כל הסרט בחליפות עסקים, חשובה לה מאוד התדמית החיצונית, חשובים לה החפצים היפים והיקרים והתדמית של המשפחה המושלמת. היא מקפידה לשמור על מסגרות, כמו ארוחת ערב משפחתית לצלילי מוזיקה רגועה. היא מתקשה לשאת כל מה שאינו מתיישב עם חוקי החברה. דוגמה לכך ניתן לראות באירוע של אנשי הנדל"ן, שאליו היא מגיעה עם לסטר: כשהוא מסרב להתנהג באופן ייצוגי כפי שהיא מצפה ממנו, היא נבוכה מהתנהגותו ומבקשת ממנו שלא להתנהג "מזרז".

אולם, מעניין שדווקא קרולין היא זו שמממשת אקט מיני מחוץ לנישואין, ובכך פוגעת במוסד הנישואין ובתא המשפחתי. דווקא היא, ולא לסטר, מבקשת להתגרש ולשבור את חלום "המשפחה המושלמת". נראה אפוא כי מתחת לפני השטח, מעבר לפרסונה שהיא מנסה להציג, היא המרדנית יותר במהותה. עם זאת, הבגידה בלסטר נעשית עם אדם שמרן, המקדש עוד יותר את הצביעות ואת מראית העין כדבר החשוב ביותר, ומחליט לוותר על הקשר ביניהם לטובת הדימוי החיצוני שלו. עם זאת, גם היא אינה מסוגלת לממש את אקט המרד עד הסוף: כאשר היא מקבלת הזדמנות נוספת למרד, לאחר שמתגלה דבר הרומן שלה, היא צועדת עם אקדה באופן היוצר את הרושם שהיא מתכוונת לירות בלסטר, אך שוב, האקט המרדני אינו מתקיים בסופו של דבר, ובסיום הסרט היא מתאבלת מרה על מותו. וכך למרות השינוי שחל בה ולמרות הבגידה, קרולין משמשת עד הסוף סוכנת הסדר והמשמעת.

קולונל פרנק פיטס

פרנק פיטס הוא אולטרה-שמרן המנהל את ביתו כבסיס צבאי. הוא מטיל פחד על בני הבית, מחייב את בנו לעבור בדיקת שתן ומכה אותו. הוא ימני קיצוני על גבול הפאשיזם, האוסף כלי נשק ופריטים מהמשטר הנאצי, ובסופו של דבר מתגלה כהומוסקסואל מודחק. כשהוא מנשק את לסטר, שאת מעשיו הוא מפרש בטעות כרמיזה הומוסקסואלית, הוא מצליח לחרוג לרגע מעולם הקונבנציות הנוקשות שלו ומראה נכונות למרוד בתפיסה שהוא מייצג. אולם בסופו של דבר הוא יורה בלסטר, לאו דווקא כאקט של מרד, לאחר שהלה דוחה אותו ומכחיש את היותו הומוסקסואל.

ריקי פיטס

ריקי נתפס כדמות חיובית. הוא אינו מספק רגעים מגוחכים או גרוטסקיים בדומה לדמויות האחרות, והוא מחפש את מה ש"מעבר". הוא שומר על אמת פנימית, שאינה מיישרת קו עם הזרם המרכזי. גם מנדס מתאר את תפקידו של ריקי כ"נשמה של הסרט". הוא פועל כחתרן אמיתי: מצייט לחוקי הבית של אביו, אך עוקף אותם וחי על פי דרכו. הוא נכון בכל עת לשבור את החוקים של הבית והחברה כולה, אם יראה בכך צורך. גם עיסוקיו אינם קונפורמיים: הוא מרוויח את כספו מסחר בסמים, ואושפז בעבר במוסד לאחר שכמעט הרג אדם. ריקי גם אינו מתרשם מיופייה השטחי של אנג'לה אלא מג'יין המופנמת.

ריקי מבטא אמונה אמיתית בכך שיש "משהו מעבר", כלומר הוא מתפקד כמעין מורה רוחני המטיף להשלמה. אולם השלווה שהוא מקרין במהלך הסרט, מעין שלווה "זן", מבטאת אמנם שאיפה לצורה אחרת של התמודדות עם המציאות, אך לא לשינוי אמיתי שלה. ריקי אינו מבקש לזעזע את החוקים בעולם שבתוכו הוא פועל אלא לחיות בתוכם על פי דרכו. עד לרגע האחרון הוא מסרב לעימות עם הדמות הסמכותית בחייו – אביו, המגלם ערכים שמרניים. ברגע העימות היחיד ביניהם הוא אף מצהיר בפניו: "אני מסרב להילחם בכך", וסופג את המכות ללא כל תגובה פיזית מצדו.

ג'יין בירנהאם

בתחילת הסרט ג'יין נוהגת כ"מתבגרת טיפוסית", כפי שמגדיר זאת לסטר. היא מרגישה שונה וחסרת ביטחון, אך מנסה להילחם בכך על ידי הצטרפות לנבחרת המעורדות, וחוסכת את כספה לניתוח חזה. ג'יין מביעה סלידה מהוריה, אך אינה מסוגלת למרוד בהם פרט להשמעת הערות ציניות. בהמשך, עם ההיכרות עם ריקי, היא הופכת למשוחררת יותר, ועצם הבחירה בו היא ערעור מסוים על מוסכמות חברתיות. היא חושפת את עצמה מול ריקי, ולבסוף היא זו המתנסה מינית ולא אנג'לה. היא מעיזה בהמשך גם לעמוד מולה ולהגדיר את עצמה ואת ריקי כ"פריקס". היא מסכימה לבסוף להצטרף לריקי לבריחה מן הבית, וכך להשלים את המהלך המרדני, אך אינה משלימה אותו בסופו של הסרט, ועד לרגע הירייה נותרים שניהם חבוקים בחדרה, פאסיביים לחלוטין.

לסיכום: ניתוח פעולותיהן של הדמויות מביא אותי לטעון, שהן מבטאות מהלך דומה לזה שנוקט הסרט עצמו: הן מחצינות ברמות שונות מרדנות מול שמרנות, אך בסופו של דבר אף אחת מהן אינה מורדת באמת. כולן פועלות בתוך מסגרות החברה המקובלות ובמסגרת קטגוריות ברורות. כך גם הסרט, המחצין אלמנטים ביקורתיים ועוקצניים כלפי נורמות חברתיות ברמות שונות, אך בסופו של דבר משמר את אותה אידיאולוגיה שהוא יוצא נגדה, ומותיר את הביקורתיות והמרדנות כאלמנט חיצוני ושטחי.

מרדנות מול שמרנות – מצבו של הקולנוע האמריקני

ניתן לראות כי הקונפליקט המתקיים בסרט בין שמרנות לרדיקליות מחלחל אל המעטפת העלילתית שלו ואל פעולותיהן של הדמויות. אך האם ישנה משמעות רחבה יותר מאחורי המסרים התמטיים הללו? כדי לענות על שאלה זו אתבסס על מחקרים קודמים, אשר ניסו לבחון משמעויות תמטיות בסרטים בהקשר רחב יותר.

לצורך בדיקה זו אזכיר את עבודתו של נייסטרום (Nystrom), אשר ערך ניתוח תמטי כזה בסרטים כדי לבחון, כיצד הם מביאים לידי ביטוי את האקלים החברתי שבו נוצרו. בעבודתו הוא ניתח את הסרטים ג'ו' (Joe) ורסיסי חיים (Five Easy Pieces), והכניס אותם להקשר כלכלי וחברתי רחב יותר. לטענתו, התמות המרכזיות בסרטים אלה שיקפו ניסיון לאשר מחדש את המצב הבין מעמדי הקיים, והם מבטאים הן את הדינמיקות הבין מעמדיות בתעשיית הסרטים בהוליווד והן את המתח הבין מעמדי בארה"ב בשנים הללו (Nystrom 36). בדומה לניתוח זה, אבקש לבחון אם ניתן להכליל את אמריקן ביוטי בקונטקסט רחב יותר, ואטען כי חוסר היכולת למרוד באופן אמיתי במוסכמות משקף את מצבו של הקולנוע האמריקני. כדי לעשות זאת אפנה לבדוק את מעמדו של הקולנוע העצמאי בתקופה שבה יצא אמריקן ביוטי לאקרנים.

השנה שבה הופץ הסרט היא 1999, סופו של עשור שבו התרחש תהליך, שביסס את ניכוס תרבות האינדי על ידי קונגלומרטים, והפך אותו לקטגוריה תרבותית-צרכנית. עד אז הגדירה הספרות הקיימת את האינדי כזרם המתנגד למרכזי, כזה המחייב אוטונומיה מוחלטת ואנטי ממסדיות. אך בהדרגה זלגו תוכני האינדי למינסטרים ולהיפך (Newman 17). תהליך זה, ששיאו ברכישת האולפנים עצמאיים על ידי האולפנים הגדולים, שלל מהאינדי את עוקצו הרדיקלי והפך אותו לקטגוריה צרכנית גרידא. כתוצאה מכך נוצרו טקסטים שאינם עצמאיים או ממסדיים במובהק, אלא מהווים ערבוב קטגוריאל.

הסרט אמריקן ביוטי הוא דוגמה לסרט שבו נוצר ערבוב של הקטגוריות המוכרות, בין סרט "עצמאי" לבין סרט הוליוודי המציית לקונבנציות של הזרם המרכזי בתעשייה. טשטוש של הדיפרנציאליות הללו תקף הן לאופן הייצור של אמריקן ביוטי והן לתכנים שבהם הוא עוסק. הוא הופק בתקציב נמוך יחסית, 15 מיליון דולר, והוצג לראשונה בפסטיבל הבינלאומי לסרטים בטורונטו כסרט עצמאי המכוון לקהל בינלאומי. בהמשך הופץ ב-1,250 בתי קולנוע ברחבי ארצות הברית, וזכה לפופולריות עצומה ולהכרה ממסדית (Liou & Webb 202). חוסר היכולת של הדמויות בתוך עולם הסרט למרוד בעולם הערכים שלהן, וחוסר היכולת של הסרט להביא לידי ביטוי תמות רדיקליות באמת, מסמלים לטענתי את הלך הרוח בתעשיית הסרטים האמריקנית. המהפכנות שהתאפשרה בעבר במסגרת הקולנוע העצמאי נוטרלה במהלך העשור שבו נעשה הסרט, מה שהותיר את הקולנוע האמריקני ללא אלטרנטיבה רדיקלית. יש בסרט דמויות שמתיימרות להיות מרדניות יותר מאחרות, כמו לסטר ואנג'לה המחציניים התנהגויות רדיקליות, ומנגד ישנן דמויות המתיימרות להיראות שמרניות באופן מוקצן אך מקננים בהן אלמנטים מרדניים, כמו דמותו של קולונל פרנק פיטס. אולם בסופו של דבר, מעשיהן של כל הדמויות מוכתבים על ידי האידיאולוגיה השמרנית,

וכך גם הקולנוע האמריקני. לתוך הקולנוע הממוסד השמרני זלגו אלמנטים רדיקליים, ואילו הקולנוע העצמאי לעומתו איבד את העוקץ הרדיקלי ואומץ על ידי הממסד. הסרט, כמו דמויותיו המרכזיות, מגלה לכאורה תעוזה ונכונות להשתמש באלמנטים היכולים להתפרש כ"נשק" מהפכני, אך בו בזמן הוא גם מנטרל את אותו הנשק. אף לא אחת מהדמויות פורצת את הגבולות ומתריסה באמת ובתמים כנגד הממסד. שימור האידיאולוגיה כפי שהיא וחוסר היכולת למרוד בה משקפים גם את מצבו של הקולנוע האמריקני, אשר נוטרל מהיכולת להציע אלטרנטיבה ולהתריס כנגד הקולנוע הממסדי. היעדר הקטגוריות הברורות המבדילות בין קולנוע שמרני לבין קולנוע עצמאי באקלים שבו נוצר הסרט, ובין שמרנות למרדנות בתוך הסרט עצמו, משחקים דווקא לידי השמרנות, המצליחה להעביר את מסריה תחת מעטה מתוחכם.

סיכום

אמריקן ביוטי הוא סרט המהווה קרקע פורייה לניתוח ומחקר, בשל כמה מאפיינים בולטים: הפופולריות העצומה שלו למרות תקציבו הנמוך, תמות שנויות במחלוקת, העובדה כי קיים קושי לסווג אותו כקטגוריה ז'אנרית מסוימת, והטשטוש המתקיים בו בין אינדי למיינסטרים (Liou & Webb 202).

בבחינת המחקר הקיים על הסרט, לצד הביקורות שנכתבו עם צאתו, בולטת העובדה שהוא ניתן לפירוש בכיוונים שונים, ומניתוח האלמנטים המנוגדים הקיימים בו עולה המסקנה, כי הוא משחק במקביל בתוך שני שדות ערכים מנוגדים. ניסחתי את שני השדות הללו כשמרנות אל מול מרדנות וניסיתי לבחון מה טיבה של דואליות זו. מצאתי כי בסופו של דבר כל מסר או אלמנט רדיקלי העולה בסרט מקבל משמעות שמרנית כאשר בוחנים אותו לעומק. זאת ועוד, כאשר מתבוננים במערכת הפעולות של הדמויות נוכחים לדעת שהן פועלות באותה צורה בדיק. הסיבה לכך נעוצה לדעתי בעובדה, שהמהות המטושטשת שלו, המקשה על הגדרה וסיווג שלו כאינדי או כמיינסטרים, זולגת לעולמו ומבטאת גם את המצב בכל תעשיית הסרטים.

מעניין לראות כי בעולמו הדיאגטי של הסרט ישנה דמות של יוצר קולנוע, ריקי, אשר יוצר קולנוע אקספרימנטלי ומצלם דברים בלתי שגרתיים. התהליך שעוברת דמותו וחוסר היכולת שלה למרוד באמת בממסד השמרני, מבטאת את המצב העגום שאליו נקלע הקולנוע העצמאי האמריקני. מניתוח הדמות הסקתי, כי על אף הפעולות העצמאיות של ריקי, הנובעות מחוסר רצון לציית לנורמות החברתיות, הוא מגלה חוסר יכולת לעמוד אל מול הדור המבוגר יותר, אביו. כניעתו למולידו השמרן דומה לאופן שבו הקולנוע העצמאי ויתר על עצמאותו לטובת מולידו השמרן, הקולנוע ההוליוודי, שמצידו אימץ סממנים רדיקלים שהם למעשה חיצוניים בלבד.

במחקר עתידי מעניין יהיה לבחון קורפוס נרחב יותר של סרטי שנות ה-90, מפריזמה של אידיאולוגיה וניתוח דמויות, ולברוק אם ניתן לומר כי באופן מודע או בלתי מודע זלג גם אליהם התהליך שהתרחש בתעשייה, וסימל את תהליך הטשטוש שהתרחש בין האינדי למיינסטרים.

ביבליוגרפיה

- Berardineli, James. "American Beauty". *Reelviews*. 1999 <http://www.reelviews.net/movies/a/american_beauty.html>
- Deacy, C. "Integration and Rebirth through Confrontation: Fight Club and American Beauty as Contemporary Religious Parables". *Journal of Contemporary Religion* (2002): 7-10.
- Guthmann, Edward. "Breathtaking 'Beauty'". *San Francisco Chronicle*. September 1999 <<http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?f=/c/a/1999/09/17/DD106066.DTL>>
- Hausmarin, Vincent. "Envisioning the (W)hole World 'Behind Things': Denying Otherness in American Beauty". *Camera Obscura* 19.1 (2004): 113-149.
- Karlynn, Kathleen Rowe. "'Too Close for Comfort': American Beauty and the Incest Motif". *Cinema Journal* 44.1 (2004): 69-93.
- Lewin, Kevin. "American Beauty". *BBC*. December 2000 <http://www.bbc.co.uk/films/2000/12/11/american_beauty_2000_review.shtml<
- Liou, Cha-Hua & Webb, Lynne m. "Influence of Audience Members' Cultural Background on Perceived Typicality of Film Portrayals: A Preliminary Study Using *American Beauty*". *Journal of Intercultural Communication* (2004): 200-204.
- Mccarthy, Todd. "Film Reviews through the Years". *Variety*. September 1999. <<http://www.variety.com/index.asp?layout=Variety100&reviewid=VE1117752118&content=jump&jump=review&category=1935&cs=1&p=0>>
- Mokittrick, C. "'I Laughed and Cringed at the Same Time': Shaping Pedophilic Discourse around *American Beauty* and *Happiness*". *The Velvet light Trap* 47 (Spring 2001): 3-14.
- Newman, Michael Z. "Indie Culture: In Pursuit of the Authentic Autonomous Alternative". *Cinema Journal* 48.3 (2009): 16-34.
- Nystrom, D. "Hard Hats and Movie Brats: Auteurism and the Class Politics of the New Hollywood". *Cinema Journal* 43.3 (2004): 18-41.
- Papajcik, Jessica. "The Rhetoric of *American Beauty*: A Value Analysis". MA Thesis, The University of Akron, 2006.
- Sebastian, Lorey. "'A Private, Interior Film'". *Time*. September 1999 <<http://www.time.com/time/asia/features/reviews/cinema.mendes.html>>
- Smith, David L. "'Beautiful Necessities': American Beauty and the Idea of Freedom". *Journal of Religion and Film* (2002): 1-7.

פילמוגרפיה

- American Beauty*. Mendes, Sam. 1999
- Blue Velvet*. Lynch, David. USA. 1986
- Fight Club*. Fincher, David. USA. 1999
- Five Easy Pieces*. Rafelson, Bob. USA. 1970
- Happiness*. Solondz, Todd. USA. 1998
- Joe*. Avildsen. John G. USA. 1970

גאס ואן סנט וסטיבן סודרברג: חיל חלוץ במלחמה לטשטוש גבולות בין הגבוה לנמוך

למעלה ממאתיים שנה קיימת מלחמה בין התרבות הגבוהה לנמוכה, המכונה גם תרבות ההמונים או תרבות פופולרית. ניתן למצוא התייחסויות למלחמת התרבות בדיסציפלינות פילוסופיות שונות, כגון נואו מרקסיזם ופוסט מודרניזם. הרברט גאנס (Gans) מתאר בספרו *Popular Culture and High Culture* את הביקורת החריפה שהשמיעו מבקריה של התרבות הפופולרית לאורך מאתיים השנים האחרונות, במסגרת מאבקים שנמשכים עד היום. במסגרת ביקורת זו עסקניה המלומדים של התרבות הגבוהה תוקפים את רוב החברה, עשירה או ענייה, שמעדיפה את התרבות הפופולרית, שאותה מספקים כיום בעיקר מדיית ההמונים, תאגידי ענק ותעשיות צרכניות אחרות. למעשה, על פי גאנס, מלחמת התרבות לא עוסקת רק בתרבות גבוהה לעומת פופולרית, אלא דנה בטבעם של החיים הטובים ומבטאת גם קונפליקט מעמדי: מתקפה של המתורבתים כנגד הלא מתורבתים, המשכילים כנגד הלא משכילים (3).

סינקדוכה למלחמת תרבות זו ניתן למצוא גם בתעשיית הקולנוע האמריקאית, כאשר את התרבות הגבוהה מייצגים סרטים אמנותיים ואוונגרדיים ואת התרבות הפופולרית מייצגים סרטים הוליוודיים עתירי תקציב. חלוקה זו נעשית בראש ובראשונה על בסיס האינטרס הכלכלי העומד מאחורי הפקת הסרטים, מתוך הנחה שאינטרס מסחרי להפקת רווחים פוגם באותנטיות וביושר של האמנות. עם זאת, בשנים האחרונות התחילו להופיע במאים פופולריים רבים, שמערבבים אלמנטים של תרבות גבוהה עם תרבות פופולרית ביצירותיהם. וכך בסרטים של במאים אמריקאים עכשוויים ומצליחים, כמו האחים כהן, דייוויד פינצ'ר, כריסטופר נולאן, דארן ארונופסקי ועוד, שנעשו במסגרת הפקות עתירות תקציב, ניתן למצוא מאפיינים אסתטיים ותמטיים הנתפסים כגבוהים מחד גיסא ואלמנטים פופולריים מאידך גיסא.

במאמר זה אבחר להתמקד בפועלם של גאס ואן סנט (Van Sant) וסטיבן סודרברג (Soderbergh), שני במאים מובילים בתעשיית הקולנוע האמריקאית. אטען כי צמד במאים זה נוקט עמדה פעילה ומהווה חיל חלוץ ב"מלחמת התרבות", מכיוון ששניהם מטשטשים בעקיבות ובמודע גבולות בין תרבות גבוהה לפופולרית לא רק ביצירותיהם (כמו במאים פופולריים עכשוויים נוספים), אלא גם באופן שבו הם מתניידים בתעשיית הקולנוע עצמה בין סרטים עתירי תקציב לסרטים דלי תקציב. השילוב בין אלמנטים של תרבות גבוהה לפופולרית בסרטים נעשה באמצעות שתי טקטיקות מרכזיות, שאותן אפרט במהלך המאמר.

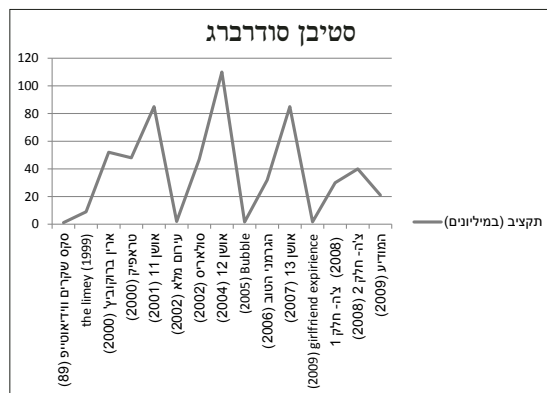
פועל יוצא של טשטוש הגבולות הזה הוא הפיכת הסרטים לנגישים לקהל מגוון יותר, הכולל גם את צרכני התרבות הגבוהה וגם את צרכני התרבות הפופולרית. ראשית אפרט כיצד התרבות הגבוהה והתרבות הפופולרית באות לידי ביטוי בתעשיית הקולנוע האמריקאית, ואתייחס לסוגיית הסרט האמריקאי העצמאי (אינדי) וכיצד קטגוריות אלו מוכלות בו. בהמשך אסביר כיצד ואן סנט וסודרברג פועלים לטשטוש הגבולות בין תרבות גבוהה לפופולרית הן בעצם בחירת הסרטים שיביימו והן בסרטים עצמם, ואציג דוגמאות שונות לשתי הטקטיקות שהם משתמשים בהן. לבסוף אנסה להסביר מדוע לדעתם הם עושים זאת במודע.

תאגידי הענק ההוליוודיים וסרטים אמנותיים ועצמאיים

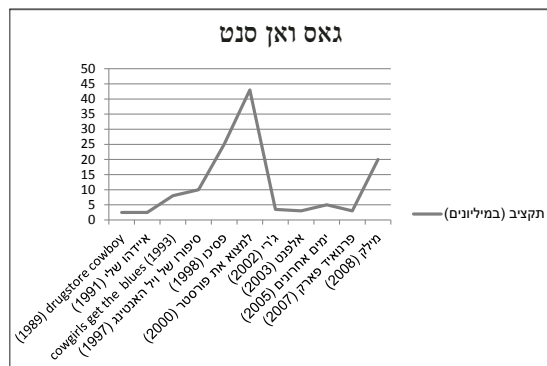
טענתה המרכזית של הביקורת על התרבות הפופולרית היא שמדובר בסטייה אמנותית, שנולדה כתוצאה מתאוות בצע ובורות של הציבור הרחב (Gans 14), וכי בניגוד לתרבות גבוהה תרבות פופולרית מיוצרת באופן המוני על ידי יזמים מוכוונים רווח (29). תומאס שץ (Schatz) מתאר במאמרו, כיצד החל בשנות ה-90 חדלו האולפנים לשלוט בהוליווד ובתעשיית הבידור כולה, והשולטות היו חברות האם שלהם – תאגידי ענק כמו Warner או סוני, החולשים על תחומים רבים נוספים במקביל לקולנוע, לטלוויזיה ולבידור (14). תאגידי ענק אלה הם היצרנים של התרבות הפופולרית בתעשיית הסרטים האמריקאית, והם אלה הפועלים ממניעים מסחריים גרידא. על פי התפיסה המקובלת בחוגי התרבות הגבוהה, מכיוון שהקהל הפופולרי הוא הטרוגני, יוצריה של התרבות הפופולרית, דהיינו התאגידים הגדולים, חייבים להתאים את סרטיהם לסטנדרטים אסתטיים ותוכניים שבמרכז המכנה המשותף הרחב ביותר. זו הסיבה שהתרבות הפופולרית ממחזרת שוב ושוב פורמולות שהוכיחו עצמן מסחרית בעבר, ולכן אין בה מקום לחדשנות ולמקוריות (Gans 32).

לעומת התרבות הנמוכה, התרבות הגבוהה מתגאה בהיותה יוצאת דופן, מכיוון שיוצריה אינם פועלים במסגרת של תאגידי הענק, החולשים היום על רוב צורות התרבות (16). היא נתפסת כלא מסחרית, כמפיקה מוצר מגוון ומעודדת תהליך יצירתי, שבו אינדיבידואל פועל כדי להשיג את הסיפוק האישי שלו ולא כדי לרצות את הקהל (31). את התרבות הגבוהה מייצגים בקולנוע האמריקאי סרטים אוונגרדיים או אמנותיים, אשר נוצרו מטעמים שאינם מסחריים וללא מטרת רווח מוצהרות.

במידה מסוימת ניתן גם לומר, שסרטים דלי תקציב המופקים באופן עצמאי (המכונים סרטי אינדי) עונים על ההגדרה של אמנות גבוהה, מכיוון שהם מיועדים לקהל יעד ספציפי ומציבים לעצמם כמטרה לאתגר את הקולנוע הפופולרי (קולנוע המיינסטרים) מבחינה סגנונית, תוכנית ובעיקר הפקתית (Newman 16). בתרבות האינדי אוטונומיה כלכלית נתפסת כערובה לאותנטיות, כאשר "התמסחרות" נתפסת כסכנה לטוהר האמנותי (19); קהל היעד של הקולנוע העצמאי משתמש בו כאמצעי להכרזה על עליונותו התרבותית. בכך שהם רואים בקולנוע העצמאי אלטרנטיבה להוליווד, הקהל האינדי הופך אותנטיות ואוטונומיה לערכים אסתטיים, שיכולים לשמש להבחנה בין התרבות הפופולרית לתרבות



גרף 1



גרף 2

מעודנת ואלטיסטית יותר. כמו אמנות גבוהה מסורתית, גם הקולנוע האינדי פונה לקהל שיש לו האמצעים להעריך אותו (22-23). עם זאת, חשוב לציין כי הקולנוע העצמאי דל התקציב אינו נקי לחלוטין משיקולים מסחריים, ולכן נתפס כפחות "טהור" מקולנוע אמנותי או אוונגרדי, שכן הוא משמש עבור צרכני תרבות צורה של ביטוי, שהיא בעצמה מסחרית (17). בכל אופן, יחסית לקולנוע ההוליוודי המיינסטרימי, הקולנוע האינדי עדיין שייך לקצה ה"גבוה" וה"אמנותי" יותר של הספקטרום בתעשיית הקולנוע האמריקאית.

ההתניידות על פי תקציב של סרטי סודברג וואן סנט

על פי שץ, בשנים האחרונות לא ניתן להגדיר סרטים עצמאיים כמופקים ומופצים על ידי גורמים עצמאיים שאינם שייכים לתאגידים הגדולים, מכיוון שחלק נרחב מחברות ההפקה העצמאיות נרכשו על ידי התאגידים שבמקביל הקימו חברות הפקה עצמאיות משל עצמם. לכן יש להגדיר סרטים עצמאיים כסרטים שתקציבם אינו עולה על 10 מיליון דולר (31).

גרף 1 וגרף 2 מתארים את הפילמוגרפיה של ואן סנט וסודרברג בתעשיית הקולנוע האמריקאית החל בשנות ה-90 ועד היום, כאשר הסרטים מסודרים באופן כרונולוגי ועל פי תקציב. ניתן לראות כיצד שני הבמאים יצרו במהלך השנים הן סרטים דלי תקציב שתקציבם אינו עולה על 10 מיליון דולר, והן סרטים עתירי תקציב שתקציבם נע בין 40 ל-100 מיליון דולר.

מכיוון שכבר הגדרנו סרטים עצמאיים כמייצגי האמנות הגבוהה וסרטים עתירי תקציב כמסמני תרבות פופולרית, ניתן לומר כי שני הבמאים "מזוגגים" בעקיבות בין הגבוה לנמוך. בכך הם לוקחים את הסיכון לאבד את הקהל שרכשו בכל אחת מהמסגרות: קהל הסרטים הפופולריים עלול להתאכזב מהסרטים הקטנים והאמנותיים יותר, ואילו שוחרי התרבות הגבוהה תופסים באופן מסורתי ניסיון למשוך קהל גדול כפשרה בלתי מתקבלת. פופולריות אמיתית מאימת על האמינות של במאי הקולנוע ו"התמסחרות" נתפסת כחטא (Newman 20). למרות זאת, ואן סנט וסודרברג מצליחים לשמור על אמינותם כאוטרים מכובדים בקהילת האינדי, וממשיכים לקבל תקציבי ענק להפקת סרטיהם בחברות ההפקה של התאגידים. ניומן מסביר את ההצלחה הזו בכך שצרכני התרבות הגבוהה יכולים לשמור על הכבוד לאמני אינדי, אחרי שהללו השיגו הצלחה רחבה יותר, כל עוד הם יכולים לעשות רציונליזציה אסטרטגית ליצירה הפופולרית. כלומר, לבמאים "מותר" להשיג פופולריות כל עוד הם משתמשים באופן חתרני גם באלמנטים של תרבות אלטרנטיבית, וכך תוקפים למעשה את המיינסטרים מבפנים (21). בהמשך המאמר אראה כיצד ואן סנט וסודרברג ממשיכים להשתמש באלמנטים אסתטיים מורכבים גם בסרטיהם הפופולריים עתירי התקציב, כמו מילק (Milk, 2008) ואושן 12 (Ocean's 12, 2004), וכך מצליחים לשמור על נאמנותם של צרכני התרבות הגבוהה. במקביל, הם משתמשים באלמנטים של תרבות פופולרית, כגון ליהוק כוכבים הוליוודיים או שמירה על תמות קונבנציונליות, כדי לשמור על קהל הצרכנים הרחב של התרבות הפופולרית בסרטים קטנים ונסיוניים, כמו ג'רי (Gerry, 2002) ועירום מלא (Full Frontal, 2002).

שתי טקטיקות לטשטוש גבולות בסרטים בין תרבות פופולרית לגבוהה

גם בתוך הסרטים עצמם סודרברג וואן סנט מטשטשים גבולות בין תרבות גבוהה לתרבות נמוכה, וזאת באמצעות שתי טקטיקות: האחת היא שימוש ביצירות שמתוגות כבלעדיות לתרבות הגבוהה, כמו טקסטים של שייקספיר, סרטים קלאסיים של היצ'קוק ואורסון וולס, סרטים דוקומנטריים או יצירות של במאים זרים ומוערכים ברמה בינלאומית, כמו בלה טאר וקן לואץ'. הטקטיקה השנייה כוללת שימוש באלמנטים ויזואליים חדשנים ואפילו אקספרימנטליים, שנתפסים כמסמנים חשובים במיוחד של תרבות גבוהה, מכיוון שרוב הסטנדרטים האסתטיים הם תלויי מעמד והשכלה, שכן זהו תחום הדורש ידע אמנותי או השכלה קודמת (Gans 11). ואן סנט וסודרברג משתמשים באלמנטים פורמליסטים, השמים דגש על הצורה ומפנים את תשומת הלב לאמצעי הייצור הקולנועיים גם בסרטיהם דלי התקציב וגם בסרטיהם עתירי התקציב. הם משתמשים במודע בשני מאפיינים אלה של

תרבות גבוהה ומשלבים אותם עם אלמנטים המשויכים לתרבות פופולרית, כמו כוכבים הוליוודיים, מוסיקה עכשווית וקו עלילה רציף. כך הופכים את החדשנות הצורנית והיצירת ה"גבוהה" לנגישות עבור קהל רחב והטרונגי יותר. אפרט להלן בקצרה מספר מקרי מבחן, שבהם אדגים את השימוש בטקטיקות לטשטוש גבולות בין תרבות גבוהה לפופולרית בכמה מיצירותיהם של ואן סנט וסודרברג.

גאס ואן סנט

שורשיו המקצועיים של ואן סנט טמונים בתעשיית הקולנוע האינדית האמריקאית, וסרטי הראשונים דראגסטור קאובוי (Drugstore Cowboy, 1989) ואיידהו שלי (My Own Private Idaho, 1991) זכו באהדת המבקרים אך לא להכרה של הקהל הרחב. את פריצתו למיינסטרים סימן סיפורו של ויל האנטינג (Good Will Hunting, 1997), שעליו היה גם מועמד לאוסקר, ומשם המשיך בכיוון הפופולרי עם למצוא את פורסטר (Finding Forester, 2000). לאחר מכן ביים את ג'רי, אלפנט (Elephant, 2003), שעליו קיבל את פרס דקל הזהב היוקרתי בפסטיבל קאן, וימים אחרונים (Last Days, 2005). שלושת הסרטים האחרונים מכונים "טרילוגיית המוות של ואן סנט", ומתגו על ידי המבקרים כחזרתו המבורכת של ואן סנט לספירת הסרטים האמנותיים העצמאיים. כך לדוגמה, כתב מבקר הקולנוע של המגזין variety על הסרט ג'רי:

"this rigorously formal exercise in minimalist cinema was undoubtedly designed to serve as an indie purification rite for the director after the overtly commercial aims of his last three outings" (Mccarthy 1)

איידהו שלי, סרטו השני של ואן סנט, בכיכובם של קיאנו ריבס וריבר פינקס, עוסק במערכת היחסים הסוריאליסטית בין שני זונות ממין זכר. אלמנטים מהטקסט והעלילה נלקחו ישירות ממחזותיו של ויליאם שייקספיר הנרי הרביעי (Henry IV, Part 1) והנרי החמישי (Henry V) והסרט הוא גם גרסה מחודשת לסרטו של אורסון וולס מ-1965 Chimes at midnight. בכמה מהסצנות הדיאלוג של הדמויות לקוח ישירות מהמחזות של שייקספיר. למשל, ברגע מסוים בוב מספר לחברו: "we have heard the chimes at midnight", שורה שאומר פאלסטף במחזה הנרי הרביעי. בשוט הבא רואים את קיאנו ריבס שותה בירה פאלסטף. הסרט בוחן מחדש את ההיסטוריה המוכרת של מחזותיו של שייקספיר על ידי מיקומם ברחובות פורטלנדר, ומאפשר לואן סנט לבחון את הטקסטים באור מחודש. בעת שהצופים משווים בין הגרסה המקורית לזו החדשה, הם נותרים עם רושם על זונות ממין זכר המדברות בפסידו שייקספירית, בזמן שהם מנסים לנתב את מקומם מהשוליים למרכז. הגרסה של ואן סנט היא שעטנז אינטרטקסטואלי, שמערבב את שייקספיר עם אלמנטים של תרבות פופולרית, החל בשירי רוק ועד לסלנג של הרחוב (Davis 120). התוצאה היא "Van Santized Shakespeare" (116). גאנס טוען, כי מוצרים תרבותיים שכדי להבינם

נדרשים השכלה ורקע אמנותי, הם מחוץ לתחום לרוב האנשים בעלי ההשכלה הנמוכה (10). עבודתם של משוררים וסופרים רציניים כמו שייקספיר, או במאים קלאסיים כמו וולס, אינם נכללים בהון התרבותי של התרבות הפופולרית. ואן סנט הופך את השפה השייקספירית לנגישה באמצעות שילובה עם שפת הרחוב בסרט.

בצמד הסרטים ג'רי ואלפנט ואן סנט משתמש באספקטים אחרים השייכים לתרבות הגבוהה: בשניהם הוא מדגיש אלמנטים צורניים, בדגש על שוטים ארוכים מאוד, ומשתמש ישירות במאפיינים אסתטיים הלקוחים מהקולנוע האמנותי הבינלאומי, הממקמים את הסרטים הללו מחוץ להפקות מיינסטרימיות טיפוסיות (King 75). הסרטים עתירים בהפניות ואזכורים לעבודתם של במאים כמו בלה טאר, מיקלוש יאנצ'ו, שנטל אקרמן, אנדריי טרקובסקי ואלכסנדר סוקורוב (King 80). במקביל, ואן סנט משתמש באלמנטים פופולריים, כגון ליהוק כוכבים הוליוודיים לג'רי (מאט דיימון וקייסי אפל) או שימוש באירוע אקטואלי שהסעיר את אמריקה באלפנט.

אלפנט, העוקב אחר אירועי הירי בתיכון אמריקאי ומבוסס על אירוע הטבח בתיכון קולומביין, שאב את שמו ואת קווי העלילה מסרטו הקצר והמופשט של אלן קלארק מ-1989 (של ה-BBC), שתיאר מצעד רציחות אנונימי בבית ספר בצפון אירלנד. ואן סנט משתמש גם באסתטיקה של קלארק, שסרטו הקצר מאופיין בשוטים ארוכים שעוקבים אחרי הגיבורים מהגב. הסטייה הכי קיצונית באלפנט מקונבנציות מיינסטרימיות הוליוודיות, היא השלילה מהצופה של כל תחושה של פנימיות הדמות, מכיוון שרוב הסרט מצולם מגב הדמויות (78). הסרט מושפע גם מאספקטים של הניאו ריאליזם האיטלקי, שבהם השחקנים מגלמים את עצמם; כמעט כל שמות הדמויות מבוססים על שמותיהם האמיתיים של השחקנים, ומרבית הדיאלוגים מאולתרים או נכתבו על ידי השחקנים עצמם.

ג'רי נתפס כסרט בעל אסתטיקה יותר אקספרימנטלית או אוונגרדית, איכויות שנדירות אפילו בקולנוע האינדי (76). במהלך השוטים הארוכים שבהם לא קורה משהו, על הצופה נכפית המודעות לתהליך הקולנועי. לדוגמה, הסצנה שבה שתי הדמויות הראשיות צועדות והמצלמה נצמדת אליהן ומלווה אותן למשך יותר מ-3 דקות, ללא דיאלוג או התרחשות מלבד הצעידה עצמה. צילומים כאלה גורמים לסרט לנטות יותר לכיוון האבסטרקטי, כך שהסרט מיועד בכוונה למנוע עונג קולנועי מיינסטרימי (77). דויד בורדוול (Bordwell) בוחן במאמרו כיצד השתנה אורך שוט ממוצע בסרטים הוליוודיים משנות ה-20 ועד היום, ומגיע למסקנה שהיום רוב הסרטים נחתכים במהירות רבה יותר מאשר בכל זמן אחר בהוליווד. לטענתו, קשה למצוא פיצ'רים אמריקאים שבהם אורך השוט הממוצע עולה על 1.5 שניות (17). בסרט אלפנט אורך השוט הממוצע עומד על 49.4 שניות, ובג'רי על 60 שניות! ואן סנט סטה ללא ספק מקונבנציות העריכה ההוליוודיות, ופנה לכיוון המקובל יותר בקולנוע האמנותי הבינלאומי מאשר בהוליווד.

מילק נתפס כסרט ההוליוודי ביותר של ואן סנט. הסרט עטור כוכבים (שון פן, אמיל הירש ועוד) ופרסי אוסקר, ומתאר את הביוגרפיה והרצח הפוליטי של הארווי מילק, פעיל זכויות הלהט"ב (לסביות, הומואים, טראנסקסואלים וביסקסואלים) האמריקאי שנרצח

ב־1978. הסרט, הממוקם אמנם בקוטב היותר מיינסטרימי בפילמוגרפיה של ואן סנט, שואב את האסתטיקה שלו מהז'אנר הדוקומנטרי, כולל שיבוץ של קטעים דוקומנטריים מחייו של הארווי מילק עצמו, שואן סנט שאל מהסרט הדוקומנטרי חייו של הארווי מילק (The Times of Harvey Milk, 1984) שביים רוב אפשטיין (Epstein). בהקשר זה גורס גאנס, כי צרכני התרבות הפופולרית מעדיפים לצפות בסרטים שעוסקים באירועים עכשוויים או ביוגרפיות בדיוניות של דמויות ציבוריות, שמאשררות מחדש את ערכי המוסר שלהן, אך רק לעתים נדירות צופים בסרטים דוקומנטריים (Gans 112). כך ואן סנט מצליח להפוך אסתטיקה דוקומנטרית לנגישה ומקובלת בקרב צרכני התרבות הפופולרית.

את הדוגמה הניסיונית והקיצונית ביותר לטשטוש הגבולות בין תרבות פופולרית לגבוהה ניתן למצוא בגרסתו של ואן סנט לסרט פסיכו (Psycho, 1998). הסרט הוא למעשה שחזור לסרטו הקלאסי של אלפרד היצ'קוק מ־1960. הסרט שווק כהעתק מדויק של כמעט כל שוט וכל שורת דיאלוג, כאשר השינויים היחידים הם ליהוק השחקנים והצילום בצבע. בראיון טען ואן סנט, כי המניע העיקרי לשחזור הקלאסיקה של היצ'קוק, היה הפיכת הסרט לנגיש לדור הצעיר, שכנראה לא יכיר את היצ'קוק לעולם (סטייגר 12). בכך ואן סנט מיישר קו עם וולטר בנימין (Benjamin), שטען כי שחזור יצירות בעידן המודרני משמעו אמנם אובדן הילת האותנטיות והחד פעמיות המלווה את יצירת האמנות, אך אובדן זה הוא חיובי, מכיוון שכך הופכת האמנות לנגישה עבור ההמונים (פרק י). בחינה לעומק של הסרט מגלה, שואן סנט שינה פרטים מסוימים בגרסה החדשה, והכניס שינויים קלים בדיאלוג, בקצב ובסאונד כדי להפוך את הגרסה החדשה למודרנית ונגישה יותר עבור קהל הצעיר. בגרסתו של ואן סנט, למשל, נורמן מאונן בבירור כשהוא מציץ למריון המתפשטת; כך הוא מבטא את מה שבגרסה המקורית הובע באופן מטפורי בלבד (ליץ' 269). לילה לובשת ג'ינס, מגפיים ווקמן ולא שמלה כמו בגרסה המקורית (270). במקביל, הסרט גם יכול למשוך קהל משכיל, המכיר את הגרסה המקורית, מכיוון שהבחירה של ואן סנט לשעתק את הסרט המקורי מפנה את תשומת הלב קודם כל למבע. תומס ליץ' (Leitch) טוען, שפסיכו נבחר דווקא מכיוון שכל צופה עכשווי מכיר את הסרט כדימוי ציבורי ידוע, ולכן רובו אינו נשבה במהלך העלילה, אלא עסוק בהשוואות בלתי פוסקות בין המקור לשעתוק. במקביל ואן סנט קוטע את הנרטיב הסיפורי ברגעי הרצח, כדימויים תלושים של סופה, אישה עירומה ופרה על כביש (שלא הופיעו בסרט המקורי). הפניית תשומת הלב למבע זועקת שהמדובר בטקסט שיש לנתחו – עוד מאפייני של תרבות גבוהה, שמייחסת תשומת לב להבניה של מוצרים תרבותיים, כמו היחסים בין צורה, חומר, שיטה, תוכן גלוי וסימבוליזם סמוי (גאנס 101).

הצופה המשכיל יכול ליהנות מהבחירות האירוניות שואן סנט משלב בגרסה החדשה, בעיקר בליהוק: בעוד שהליהוק של היצ'קוק את אנתוני פרקינס בעל הנטיות ההומוסקסואליות לתפקיד נורמן הפסיכופת יכול להיחשב כבחירה הומופובית, ואן סנט מתייחס לזה במודע כשהוא מלהק באופן אירוני את וינס ווהן ההטרוסקסואל לתפקיד פרקינס ואת אן הייש, לסבית מוצהרת, לתפקיד מריון (Staiger 14).

סטיבן סודרברג

סודרברג פרץ לתודעת הקהל הבינלאומי עם סרטו הראשון, סקס שקרים ווידאוטייפ (Sex, Lies and Videotape, 1989), שאותו כתב, ביים וערך. הסרט זכה בפרס דקל הזהב בפסטיבל קאן, זכה להצלחה מסחרית עולמית ונחשב אבן יסוד בהקמת הקולנוע האינדי האמריקאי. בהמשך ביים עוד כמה סרטים דלי תקציב, שלא זכו להצלחה מסחרית. בשנת 2000 ביים את ארין ברוקוביץ' (Erin Brockovich) וטראפיק (Traffic) שזכו להצלחה בינלאומית מסחררת וקטפו פרסי אוסקר בקטגוריות המשחק והבימוי הטובים ביותר. בשנים האחרונות הספיק סודרברג לביים את טרילוגיית סרטי אושן (Ocean) עתירת התקציב והכוכבים, ובמקביל המשיך ליצור סרטים אמנותיים קטנים ודלי תקציב, כמו עירום מלא או Bubble (2005). אחד מסרטיו המוקדמים של סודרברג, הקשר האנגלי (The Limey, 1999), מתאר את מסע הנקמה של אב ששכל את בתו, ומציג תמות הוליוודיות סטנדרטיות לכאורה, האופייניות לסרטי נקמה. למעשה הקשר האנגלי הוא מחווה מודעת ומורכבת יותר לקולנוע של שנות השישים. הסרט משתמש בסטטוס האיקוני של כוכביו – טראנס סטאמפ שמשחק את וילסון הפרוטגוניסט ופיטר פונדה בתפקיד האנטגוניסט – והאסוציאציות האינטרטקסטואליות שהם תורמים, שכן שניהם היו אייקונים שסימלו את התרבות הפופולרית הצעירה של שנות השישים (Carruthers 9). סודרברג משתמש בשוטים מקוריים מסרטו של קן לואץ' Poor Cow מ־1967, שבו שיחק סטאמפ בצעירותו, והם משמשים פלשבקים מהעבר של וילסון. באמצעות החיבור של שני רגעים שונים בקריירה של סטאמפ בהקשר נרטיבי אחד, הקשר האנגלי מחייה גם את העבר וגם את ההווה, ומאפשר לצופים לרכוש באמצעות העריכה תחושה של ניסיון חייה של הדמות כמשהו שמצטבר לאורך זמן.

Poor Cow מציג את דמותו של טראנס הצעיר כעבריון צעצוע, וסודרברג משתמש בחומרים מהסרט ושוזר אותם בסרטו, כך שהתוספות משמשות כרקע עשיר לזיכרונותיו של וילסון (16). במקביל לשימוש החדשני בחומרים מסרטו של לואץ', הקשר האנגלי גם מתאפיין באסתטיקה פורמליסטית הכוללת פירוק מאורעות לפרגמנטים ויצירתם מחדש, באופן שמתקשר ויזואלית לתמה המרכזית של הסרט, שהיא עיסוק בשאלת הזמן, הווה מול עבר וזיכרון. פירוק זה מתבטא בעיקר באמצעות העריכה המהירה והלא סטנדרטית, שגורמת לעיוות בתפיסת הזמן של הצופה (10). למשל, בסצנה שבה וילסון מספר לדמות אחרת על חוויותיו מהכלא באנגליה, כל משפט נקטע על ידי העריכה הקופצת מזווית לזווית. עריכה וצילום כאלה גורמים לצופה לאבד את תחושת הזמן, והיא שונה בתכלית מעריכה הוליוודית קונבנציונלית.

גם בסרטו סולאריס (Solaris, 2002) משתמש סודרברג ביצירה ספרותית וקולנועית המשויכת לספירת התרבות הגבוהה. סולאריס הוא אדפטציה לספרו של הסופר הפולני סטניסלבסקי לם מ־1961, וגרסה מחודשת לסרט בעל אותו השם של אנדריי טרקובסקי מ־1972. הספר נתפס כיצירת מופת פילוסופית ותורגם לעשרות שפות, ועוסק בחוויותיו של פסיכולוג בשם כריס קלווין בתחנת חלל המקיפה את כוכב הלכת סולאריס. סרטו של טרקובסקי הוא העיבוד הראשון שנעשה לספר, ונתפס גם הוא כיצירת מופת קולנועית

ופילוסופית באורך של כ-3 שעות. סודרברג מציג גרסה קצרה וקלה יותר לעיכול הן מהספר המקורי והן מסרטו של טרקובסקי, שניסה להיות נאמן למקור. ראשית, אורכו של הסרט 99 דקות והוא קצר משמעותית מסרטו של טרקובסקי. שנית, בסרט מככב ג'ורג' קלוני, אחד הכוכבים ההוליוודיים הפופולריים ביותר. שלישית, סודרברג הודה כי כוונתו להתייחס לסולאריס כסיפור אהבה, והדגש התמטי מושם בעיקר על מערכת היחסים בין קלווין לאשתו ריאה, ופחות על הרעיונות הפילוסופיים המורכבים שסובבים את כוכב הלכת סולאריס. ההבדל המשמעותי ביותר הוא בסיום: בעוד שבספר ובגרסה של טרקובסקי קלווין נשאר לבד, בגרסה של סודרברג הסרט מסתיים כשקלווין וריאה מתאחדים שוב, והמסר של הסרט הוא שהאהבה אינה מתה. כך הופך סודרברג יצירה מורכבת שאינה נגישה עבור קהל רחב לקלה יותר לעיכול.

גם בסרטו עתיר התקציב אושן 11 (Ocean's 11, 2001) מציג סודרברג גרסה מחודשת לקלאסיקה ישנה, ומאפשר נגישות חדשה לצרכני התרבות הפופולרית. אושן 11 הוא גרסה מחודשת לסרט הקלאסי בעל אותו השם מ-1960 בכיכובם של פרנק סינטרה ודין מרטין. בסרטו של סודרברג מככבים שורה של כוכבים הוליוודיים, כמו ג'ורג' קלוני, בראד פיט, ג'וליה רוברטס ומאט דימון, והסרט מתאפיין בהפקה יקרה וסצנות אקשן מושקעות. סרט ההמשך, אושן 12, גם הוא עתיר תקציב ומציג שורה של כוכבים, מציע חדשנות אסתטית שאינה מאפיינת סרטי בלוקבסטר הוליוודיים קונבנציונליים, ומעבד אלמנטים של סגנון מאתגר לחומרים תמטיים גנריים (ניומן 21). סודרברג מפנה את תשומת הלב של הצופים שוב ושוב לאמצעי המבע, בין היתר באמצעות סצנות אירוניות, כמו הרגע שבו טס, המגולמת על ידי ג'וליה רוברטס, מתחזה לג'וליה רוברטס (כלומר, הדמות מתחזה לשחקנית) כדי להצליח במזימת הגניבה של יהלום ממוזיאון.

ניתן למצוא דוגמאות רבות לטשטוש הגבולות בין תרבות פופולרית בסרטים נוספים של סודרברג כמו הגרמני הטוב (The Good German, 2006) שמשחזר אסתטיקת פילם נואר ומצולם בשחור לבן מחד גיסא, ומשביץ שורה של שחקנים מפורסמים ועלילת מתח לינארית מאידך גיסא. גם בסרט עירום מלא המתאפיין ברפלקסיביות ובציטוטים רבים של סרטים מהקולנוע האמנותי הבינלאומי ואקספרימנטליות צורנית, מככבים שחקנים הוליוודיים, כמו ג'וליה רוברטס ודיוויד דוכובני, אשר מושכים קהל מגוון יותר ולא רק צרכני תרבות גבוהה.

סיכום

ואן סנט וסודרברג פועלים בשתי חזיתות לטשטוש הפער בין תרבות גבוהה לבין תרבות פופולרית: החזית הראשונה היא בסרטים עצמם, שבהם הם משלבים אלמנטים המשויכים לתרבות הגבוהה, כמו יצירות מופת או אסתטיקה אקספרימנטלית, עם אלמנטים המשויכים לתרבות הפופולרית, כמו כוכבים הוליוודיים ותמות קונבנציונליות. החזית השנייה היא בחירת סרטיהם בתעשיית הקולנוע האמריקאית, שבה הם מזוגים בין סרטים עתירי תקציב המתויגים כמינסטרים לבין סרטים דלי תקציב שנתפסים כאלטרנטיבה אליטיסטית למיינסטרים. יתכן שהסיבה לכך נובעת מיצירה בעידן פוסט מודרניסטי, שאחד ממאפייניו

העיקריים הוא טשטוש גבולות בין תרבות גבוהה לפופולרית (ג'יימסון 101), ואולי זה הניסיון של הבמאים הללו לשמור על נאמנותם של צרכני התרבות הפופולרית מחד גיסא, ולזכות בהערכת המבקרים וקהילת הקולנוע הבינלאומית מאידך גיסא. סיבה נוספת היא אולי שאיפתם לשמור על חתימת ידם הייחודית כאוטרים מכובדים, ובמקביל לקבל מהתאגידים הגדולים תקציבים גדולים להפקת סרטיהם העתידיים. ניתן לפרש את פועלם גם כאקט של מרדנות נגד השיטה ההוליוודית, שלפיה תקציבים גדולים מושקעים רק בסרטי נוסחה שהוכיחו את עצמם בעבר, ואינם מכילים חדשנות אמנותית צורנית או תמטית.

כאשר בוחנים לעומק את סרטי ואן סנט קשה להימנע מהרושם, שהוא בוחר לשלב אלמנטים גבוהים ונמוכים בסרטי באופן מודע לחלוטין. ואן סנט מגדיר עצמו כבמאי פוסט מודרניסט (9 Staiger), ויתכן שהסיבה לכך טמונה בהגדרה זו. ניתן לראות כי ואן סנט מתייחס לטשטוש זה גם בתמות המרכזיות של כמה מסרטיו הבולטים: הסרט סיפורו של ויל האנטינג עוסק בגיבור לבן מהמעמד הנמוך שמתגלה כגאון ומחוזר על ידי האוניברסיטאות והמוסדות הנחשבים ביותר בארה"ב. גם למצוא את פורסטר עוסק בסוגיה דומה, כאשר הוא מתאר נער שחור משכונת מצוקה בניו יורק שמתקבל לפנימייה יוקרתית של בני המעמד העליון ומנסה למצוא שם את מקומו. איידהו שלי מציג קונפליקט בין זוג חברים, האחד בן מעמד הנמוך והשני בנו של ראש עיריית פורטלנד. בכל הסרטים הללו הקונפליקט המרכזי עוסק בחיפוש הזהות של הגיבור שמתלבט בין הגבוה לנמוך, בין האליטיסטי לעממי. קשה שלא למצוא בסרטי של ואן סנט התייחסות למודוס שלו עצמו בתעשייה ולהתלבטויות שלו כיוצר, בעולם שבו עדיין קיימת הפרדה ברורה בין הגבוה לנמוך, בין האליטיסטי לפופולרי. גם סודרברג מוגדר בקרב מבקרי הקולנוע כבמאי המגוון ביותר בהוליווד, אשר הטביע את המשפט "one for the studio, one for me" בהתייחסו לאופן עשיית הסרטים והזגוג בין סרטים קטנים על גבול האקספרימנטלי לסרטים עתירי תקציב. בראיונות עימו סודרברג מגדיר את עצמו כפורמליסט, ומתאר את הפילמוגרפיה שלו כמסע חיפוש אחר הסרט המושלם מבחינתו, סרט שבו הצורה חשובה יותר מהעלילה או הדמויות. בינואר 2011 הודיע סודרברג על פרישה מעולם הבימוי. בראיון הפרישה אמר:

The tyranny of narrative is starting to really weigh on me. I'm convinced that there's some other way of organizing images and ideas that can create an emotional response in an audience. (Franich 1)

סודרברג מספר בראיונות כיצד פחד מהרעיון, שיתייגו אותו כבמאי של סרטים אמנותיים בלבד, מכיוון שכך לא יקבל תקציבים לבימוי סרטיו. כאשר בוחנים את סרטיו ההוליוודיים עתירי התקציב, ניתן למצוא סטיות נרטיביות וסגנוניות מקונבנציות הוליוודיות. יתכן שזו דרכו של סודרברג למרוד בשיטת האולפנים ולהחדיר באופן חתרני את חזונו האסתטי לסרטי בלוקבסטר, כמו אושן 12. כך סודרברג מצליח לשמור על יושר אמנותי ועל מעמדו כאוטר, ולא נבלע על ידי דרישותיהם של התאגידים הגדולים.

סודרברג וואן סנט הם חיל חלוץ, העומד בראש מגמה הסוחפת את מיטב הבמאים הפופולריים האמריקאיים העכשוויים, שמטרתה טשטוש גבולות בין תרבות גבוהה לתרבות

נמוכה. סרטיהם ואופן ההתניידות שלהם בתעשיית הקולנוע האמריקאית מעודדים את קובעי הטעם ויצרני התרבות לבחון מחדש הגדרות כמו "גבוה", "נמוך" ו"פופולרי", ומוכיחים כי הסדר הישן שלפיו לא ניתן ליצור אמנות קולנועית אותנטית במסגרת הוליוודית – אינו רלוונטי יותר. כך גם לא רלוונטית יותר החלוקה בין הערך האמנותי של קולנוע עצמאי אינדי לבין קולנוע הממוסחר עתיר התקציב.

ביבליוגרפיה

- בנימין, וולטר. "יצירת האומנות בעידן השעתוק הטכני". 1938. מבחר כתבים ב: הרהורים. תרגום: דוד זינגר. תל-אביב: הוצאת הקיבוץ המאוחד, 1996. 176-155.
- ג'יימסון, פרדריק. "פוסט-מודרניזם, או ההיגיון התרבותי של הקפיטליזם המאוחר". *New Left Review*. גיליון 146. (יולי-אוגוסט 1984): 119-101. תרגום: עדי גינזבורג-הירש.
- Bordwell, David. "Intensified Continuity: Visual Style in Contemporary American Film." *Film Quarterly* 55.3 (Spring 2002): 16-28.
- Carruthers, Lee. "Biding Our Time: Rethinking the familiar in Steven Soderbergh's *The Limey*". *Film Studies* 9 (Winter 2006): 9-21.
- Davis, Hugh H.. "Shakespeare, He's in the Alley: *My Own Private Idaho* and Shakespeare in the Streets". *Literature/Film Quarterly* 29.2 (2001): 116-121.
- Franich, Darren. "Steven Soderbergh Talks Retirement from Directing". *Entertainment Weekly*. 11 March 2011 <<http://popwatch.ew.com/2011/03/11/steven-soderbergh-retirement/>>
- Gans, Herbert. *Popular Culture and High Culture: An Analysis and Evaluation of Taste*. Rev. and Updated Edn. New York: Basic Books, 1999.
- King, Geoff. "Following in the Footsteps: Gus Van Sant's *Gerry* and *Elephant* in the American Independent Field of Cultural Production". *New Review of Film and Television Studies* 4 (2006): 75-92.
- Leitch, Thomas. "101 Ways to Tell Hitchcock's *Psycho* from Gus Van Sant's". *Literature/Film Quarterly* 28.4 (2000): 269-273.
- Mccarthy, Todd. "Gerry". *Variety*. 13 January 2002 <<http://www.variety.com/review/VE1117916746?refcatid=31>>
- Newman, Michael Z. "Indie Culture: In Pursuit of the Authentic Autonomous Alternative." *Cinema Journal* 48.3 (Spring 2009): 16-34.
- Richardson, John H. "The Very Boring Life of Steven Soderbergh". *Esquire*. 1 August 2002.
- Schatz, Thomas. "The Studio System and Conglomerate Hollywood." *The Contemporary Hollywood Film Industry*. Eds. Paul McDonald and Janet Wasko. Malden, MA: Blackwell, 2008. 13-42.
- Staiger, Janet. "Authorship Studies and Gus Van Sant". *Film Criticism* 29.1 (2004): 1-22.

פילמוגרפיה

- Chimes at Midnight*. Orson Wells. USA. 1965
Elephant. Gus Van Sant. USA. 2003
Elephant. Alan Clarke. UK. 1989
Gerry. Gus Van Sant. USA. 2002
Milk. Gus Van Sant. USA. 2008
My Own Private Idaho. Gus Van Sant. USA. 1991
Ocean's 11. Steven Soderbergh. USA. 2001
Ocean's 12. Steven Soderbergh. USA. 2004
Poor Cow. Ken Loach. UK. 1967
Psycho. Alfred Hitchcock. USA. 1960
Psycho. Gus Van Sant. USA. 1998
Solayris. Andrey Tarkovsky. SU. 1972
Solaris. Steven Soderbergh. USA. 2002
The Good German. Steven Soderbergh. USA.
The Limey. Steven Soderbergh. USA. 1999
The Times of Harvey Milk. Rob Epstein. USA. 1984

על תבונה ורגשות: האפקט הרגשי בקולנוע ה'חכם' העכשווי

לפני כחצי שנה נכחתי בהקרנה של קזבלנקה (Casablanca, 1942) שנערכה בפני סטודנטים בחוג לקולנוע באוניברסיטת תל-אביב. במהלך ההקרנה התעוררו בקרב הקהל גלי צחוק רמים, בייחוד בסצנות הרומנטיות בין ריק לאילזה. קזבלנקה היה ועודנו אחד הסרטים הפופולריים והמוערכים ביותר בכל הזמנים (מקום 17 ברשימת 250 הסרטים בעלי הציון הגבוה ביותר בקרב גולשי האתר IMDb), אולם בקרב קהל הסטודנטים שנכח בערב זה, היה הסרט מביך עד כדי גיחוך בשימושו באפקט הרגשי. בודדה בין קהל המשושעשים, קומם אותי אירוע זה והביא אותי לתהות: מה גורם לקהל, המגדיר עצמו חברתית כ"אינטלקטואלי", לקבל את האפקט הרגשי בסרטים או לסרב לו?

כידוע, אחד המרכיבים הבסיסיים בחוויה הקולנועית הוא האפקט הרגשי. ניתן לומר שהפעלת הרגש מהווה את מוקד המשיכה המרכזי של הקולנוע עבור קהל הצופים. הבעיה היא שנקודת המוצא התרבותית של צופי קולנוע אינטלקטואלים רבים היא כזו, המקשה עליהם להתמודד עם רגש, שמפניו הם חוששים ושבעינייהם הוא נתפס כנחות. נוצרת אצלם אפוא בעייתיות מסוימת בצפייה בסרטים שאמורים לייצר אפקט רגשי, כשהכוונה כאן היא בעיקר למלודרמות הקלאסיות.

טענתי היא שנוכח מצב זה, נוצרים כיום סרטים רבים בארה"ב, המנסים להיראות אינטלקטואליים ובו בזמן לרגש את צופיהם. סרטים אלו, שניתן להגדירם כסרטים "חכמים", נעשים רובם ככולם בתעשיית האינדי האמריקאית. בכוונתי לבחון בעבודה זו את אלה מהם הנוטים לקומדיה הרומנטית או למלודרמה, משום שבדרך כלל הם אלה המפעילים ביתר חוזקה את האפקט הרגשי. לדעתי, החוויה הרגשית המוצעת בסרטים אלה היא אותה חוויה שהקולנוע הקלאסי מנסה ליצור. ההבדל הוא במיתוג. הקהל ה"אינטלקטואלי" רואה סרטים אלה ככאלה ש"מותר לאהוב", ולכן מרשה לעצמו להתרגש בהם.

בנוסף על המיתוג המתאים יותר, הסרטים שאותם אגדיר כאן כ"חכמים" יוצרים הזרות שונות של החוויה הרגשית. הזרות אלו נעשות על פי רוב באמצעות הגעת הרמויות לאינטגרציה אלטרנטיבית, בדיונים רפלקסיביים בתוך הסרט על מהות הרגש בקולנוע כיום, ובתהיות על חשיבותו ופירושו של טעם אישי. כך הסרטים ה"חכמים" של היום מצאו דרך חדשה לרגש את צופיהם. הם מעניקים חוויה אינטלקטואלית אבל לא קרה רגשית. במילים אחרות: אפשר לומר שהם מעדנים את אפקט הרגש; הם מרגשים, אך מרגשים אחרת.

המחקר התיאורטי על ייצור הרגש הקולנועי: כיצד פועל האפקט הרגשי בסרטים הקלאסיים?

רגש הוא נושא מסובך לחקירה. נשאלת השאלה: מה פירוש האפקט הרגשי בקולנוע? כיצד הוא מופעל על הקהל? תיאוריות קולנועיות רבות עסקו בכך בניסיון לענות על שאלות אלו. כפי שכתבתי לעיל, הסרטים שבהם אתמקד במאמר משתייכים לז'אנרים של המלודרמה והקומדיה הרומנטית. ייתכן שביסודות הז'אנרים הללו קיים אחד המפתחות להבנת פעולתו של האפקט הרגשי. תומאס שץ (Schatz), שמנתח את המבנה של כל הז'אנרים ההוליוודיים הקלאסיים, טוען ששני הז'אנרים שלעיל (כמו גם המיוזיקל והסקרובול קומדי) הם כאלה העוסקים באינטגרציה חברתית (29). הם מציבים פרוטגוניסט שהוכפל לשתי השקפות עולם אנטיגוניסטיות או יותר, המתלכדות בסוף הסרט יחד עם הדמויות ליחידה מגובשת: זוג רומנטי או נשוי, משפחה (32). הזוגות והמשפחות המעוררים בז'אנרים אלה מוצגים כמיקרוקוסמוס של החברה האמריקאית, והפיתרון הרגשי שהדמויות מגיעות אליו בסוף הסרט משקף את השתלבותן בחברה (29). כל הז'אנרים עוסקים בקונפליקטים הקיימים בחברה, ובהגעה לפתרונם הם מתרגמים רעיונות אידיאולוגיים או פילוסופיים למונחים רגשיים (31). אולם בז'אנרים של אינטגרציה הסרטים אינם פותרים את הקונפליקט המוצג בהם. הם נחתמים בטקס חברתי, כמו חתונה. הטקס נועד לסיים את הנרטיב בשיא רגשי, החוגג את האינטגרציה באשר היא ללא הגעה להסדר מלא של הקונפליקטים (32). כך, האפקט הרגשי קשור במהודק לז'אנרים, שמשמשים כרגשות הצופים כדי להימנע ממתן מענה מלא על השאלות האידיאולוגיות שהם מעלים.

מלבד הניתוח לפי פעולת הז'אנרים, מציע נואל קרול (Carroll) את גישתו לחקר ה"אפקט הרגשי" (21), שתפקידו להשאיר את הצופים מרותקים למסך (23). קרול מנתח את האפקט הרגשי של ז'אנרים הנחשבים כמיועדים להפעלת רגש ספציפי (מלודרמה, אימה ומתח). בהגיעו למלודרמה הוא מסיק, שהרגשות המופעלים בז'אנר הם שילוב של אופוריה (סיפוק הצופה בעקבות קבלת הפרוטגוניסט את המגיע לו או לה) ודיספוריה (אי-קבלת הפרוטגוניסט את המגיע לו או לה) (33). ברוב המלודרמות השיא העלילתי מגיע לכך, שהדמות הראשית מקריבה קורבן אישי למען האחר. ההקרבה מעוררת בצופים חמלה כלפי הדמות בעקבות סבלה, כלומר נוצרת דיספוריה. בנוסף, נוצרת הערצה כלפיה בעקבות המעשה האדיב והאצילי, שהופכת לתחושת אופוריה. השילוב המנוגד בין השניים יוצר רגש חזק אצל הצופה, בטעם מריר-מתוק ("bittersweet") (36).

דרך נוספת לניתוח האפקט הרגשי מתוארת במאמרו של פרנקו מורטי. מטרתו במאמר זה הייתה לערוך תיאורטיזציה למונח "מרגש", על ידי ניתוח אמפירי של הספרים שגרמו לו לבכות (158). המסקנה הנובעת מניתוח זה היא שמרבית הקטעים המרגשים ביותר מכילים אגניציה, כלומר, מתרחשים בהם חילופים או התנגשויות בין שתי נקודות מבט מנוגדות, המובילות לשינוי תודעה אצל אחת או יותר מהדמויות. במילים אחרות, נוצרים גילוי, ידיעה והבנה בקרב מספר דמויות. אך אפשר אף להקצין את האגניציה; על פי מורטי, האגניציה תשפיע רגשית באופן היעיל ביותר, אם תגיע "מאוחר מדי" בנרטיב (160). כלומר, רק לאחר

שהעלילה עברה את נקודת האל חזור, מבינה אחת הדמויות את האמת שאותה סירבה להכיר מקודם, אך כבר מאוחר מדי לשנות את המצב. האגניזיה המאוחרת מרגשת בשל הרגשת הזמן והיותו בלתי הפיך (161-162).

האפקט הרגשי בסרטי המלודרמה והקומדיה הרומנטית מופעל אפוא מעצם טבעם הז'אנרי, הממחיש קונפליקטים חברתיים ומנסה להעניק להם פיתרון אינטגרטיבי. הפעלת הרגש מובנית גם על ידי יצירת האמפתיה כלפי הפרוטגוניסטים של סרטים אלה. זו אמורה להביא את צופיה לתחושה המשולבת של אופוריה ודיספוריה, למראה ההקרבה של הפרוטגוניסטים. בנוסף, אפשר להעשיר את הגודש הרגשי על ידי מיקום האגניזיה בנרטיב בשלב שבו כבר מאוחר מדי לשינוי.

אולם כל זה קיים רק בתיאוריה. בפועל ניתן לראות, שלא כל סרט המכיל את האלמנטים האלה מרגש אוטומטית את צופיו. לפי קרול, הניסיון להפעיל את האפקט אינו מבטיח שהצופים בו יגיבו רגשית (31). הוא ממשיל את יוצרי הסרטים כמי שמביאים את הסוס למים, אך כדי שהאפקט הרגשי יושלם, הסוס – הקהל – גם צריך לשתות (47). מכאן שההשפעה הרגשית של הסרט תלויה בראש ובראשונה ברצונו הטוב של הקהל. אולם לפי לינדה ויליאמס (Williams), אם הקהל יחוש כי מנסים להפעיל עליו אפקט כזה, תיווצר בו תחושת גועל או עלבון. ולמרות הכול, היא מציינת שאלה סוגי הריגוש שהיא ובנה מחפשים בהליכתם לקולנוע (2). לכן, לטענתי, סרטים המעוניינים בכל זאת להפעיל אפקט רגשי, בלי לפגום בתיוג של הסרטים הללו וקהלם כ"אינטלקטואלים" ובלי להעליבם, מחפשים דרכים אחרות לעשות זאת. מדוע עלול השימוש באפקט הרגשי להיתפס בעיני הקהל ויוצרי הסרטים האלה כעלבון כה גדול?

הרגש כמקרה מחקר בעייתי

התשובה לשאלה זו נובעת מתפיסת האפקט הרגשי כבעייתי וזול. ויליאמס, כאמור, עומדת על בעיה זו היטב. היא חוקרת את סרטי ז'אנר האימה, הפורנוגרפיה והמלודרמה, המפעילים אפקט רגשי-חושני (sensational) חזק. כינויים של סרטי ז'אנר אלה במאמר שאול מהגדרתו של בנה בן השבע: סרטים "מגעילים" ('gross'). ויליאמס מאשרת כינוי זה, משום שלטענתה הריגוש בסרטי ז'אנר אלה הוא כה בוטה, עד שבתרבות שלנו הוא עלול להיחשב כמעורר גועל (2). ואכן השימוש ברגש אינו מכובד מבחינה תרבותית ואפילו מוקע, וזאת בעיקר בשל היותו מענג. ויליאמס מתארת כיצד היא ובנה מחפשים את העונג שבהגזמה הרגשית-חושנית, אך אפילו הילד הקטן מבין, שהשימוש בה אינו הולם ביותר. יצירת העונג מוצגת ככפירה קולנועית אצל פיטר וולן (Wollen), הסוקר את שבעת חטאי הקולנוע ההוליוודי (93). החטא השישי הוא יצירת סרטים מענגים, מספקים ומבררים. וולן תוקף את הבידור בהיותו חלק מתרבות הצריכה. קולנוע מענג הוא עוד מרכיב המעכב את תחושת המיליטנטיות של הציבור. לטענתו, סרטים המעניקים בידור וסיפוק (ומכאן גם ריגוש), הם חלומות המיוצרים על ידי התעשייה כדי להרדים את ההמונים (87).

אולם לא רק העונג מוקע; ההיענות לאפקט הרגשי מעוררת בושה של ממש בקרב "בני תרבות". מארק ג'פרסון (Jefferson) מגדיר את הידרדרות ה"מוניטין החברתי" של המונח "רגשנות" כתיאור תכונת אופי אנושי ('sentimentality'). לדבריו, במאה ה-18 היה המונח רגשנות אחד משמות התואר החיוביים שהוענקו בתרבות המערב, אולם מאמצע המאה ה-19 נחשבה הרגשנות לסוג של נאיביות מעוררת אשמה, ועד תחילת המאה ה-20 היא הפכה לכינוי גנאי (519-520). כך, מבחינה חברתית והיסטורית, הפכה היכולת של בני תרבות המערב להיכנע לאפקט הרגשי מרצויה ומבורכת למגונה.

על שינוי חברתי זה מוסיף וכותב מורטי (Moretti) בפתיחת המאמר המוזכר לעיל. הוא אמנם מקנא בזמנים שבהם דני דידרו (Diderot), בן המאה ה-18, יכול היה להתוודות שבכה בעת קריאת רומן, אולם למרות קנאתו הוא מוצא בכך חוסר צניעות מסוים. לטענת מורטי, האינטלקטואלים של המאה ה-20 מתביישים לדבר על דמעות, ואף על פי כן ספרים המביאים את קוראיהם לידי בכי ממשיכים להיכתב ולהיקרא (157). מורטי עומד על הפרדוקס האינטלקטואלי: הצורך בגירוי רגשי וחוסר היכולת להודות בכך ולדון בנושא ברצינות.

אמירתו של מורטי תואמת את טענתו. אם אנשים המחשיבים עצמם אינטלקטואליים ממשיכים לצרוך ספרים בעלי אפקט רגשי חזק, על אחת כמה וכמה שהם יעשו זאת כאשר מדובר בסרטים. אולם בעוד שמורטי חוקר מקרה פרדוקסלי, שלפיו אינטלקטואל יניח לעצמו להתענג על הרגש המושפע מיצירה שאותה הוא עלול להחשיב בשל כך לנחותה, אני טוענת שבמקרה הקולנועי נוצרים כיום סרטים המספקים אותה חוויה רגשית, בלי להיחשב למוצרים נחותים. וכוונתי היא לסרטים ה"חכמים".

סרטים "חכמים" – אותו דבר, רק יותר מתוחכם

מה ניתן למצוא באותם סרטים "חכמים", אשר ביכולתם ליצור אפקט רגשי שאינו מאיים על קהל אינטלקטואלי? מדובר קודם כל בעניין של מיתוג. כפי שמייקל ניומן (Newman) מראה, הקולנוע האינדי נתפס כ"אישי", "נישתי", "יצירתי" ו"דל תקציב". צופים רואים בו תגובת נגד למיינסטרים, אף על פי שבשנים האחרונות נמצאים מאחורי חברות ההפקה שלו האולפנים הגדולים של הוליווד (16). לפי ניומן, סרטי האינדי יוצאים כנגד המיינסטרים, וטוענים שהם אלה המהווים אלטרנטיבה אותנטית. הם משמשים להנצחת הטעם שהוא פריבילגיה של אליטה חברתית, המבססת את עליונותה על ידי צריכתם (17). סרטים אלה משמשים את קהלם כדי להפריד ולייחד את עצמם משאר הקהלים בשוק (22).

מעבר למיתוג האינדי, שהוא חלק מהתרבות שאליה מתייחס ניומן, קיים מיתוג נוסף שיכול להכליל את כל הקורפוס שלנו: סרטים "חכמים". במאמרו *"Irony, Nihilism and the New American 'Smart' Film"*, מציע ג'פרי סקונס (Sconce) רשימת סרטים מן השנים האחרונות ומכל הז'אנרים, כגון: אושר (Happiness, 1998), בחירות או לא להיות (Election, 1999), אמן הדדי (Trust, 1990), המרוץ לצמרת של מקס פישר (Rushmore, 1998), מגנוליה (Magnolia, 1999), סופת קרח (The Ice Storm, 1997), להיות ג'ון

מלוקוביץ' (Being John Malkovich, 1999), דוני דארקו (Donnie Darko, 2001) ועוד. לטענתו, סרטים אלה מצביעים על תמורה מסוימת בקולנוע האמריקאי האמנותי. לפי סקונס, הסרטים השונים שציין יוצאים כריאקציה לקולנוע המיינסטרים, לסרטי הענק ה"מטומטמים" ('dumb' films) נוסח ג'רי ברוקהיימר (Bruckheimer), מייקל ביי (Bay), ג'יימס קמרון (Cameron) ודומיהם (351). את אותם סרטים אחרים התעשייה האמריקאית הכללית מתייגת כסרטים "מתוחכמים", "אמנותיים" ו"עצמאיים" יותר, הקיימים בצומת שבין הוליווד, אינדי ו"ארט האוס", והם אכן משווקים לקהל צעיר, משכיל ובוהמי יותר. מלבד תיוג הסרטים, סקונס מזהה דבר נוסף המבדל אותם מהוליווד: לכולם משותפת רגישות מסוימת, מעין נימה אירונית ומודעת לעצמה, בעלת נטייה להומור שחור, פטליזם ולעיתים אפילו ניהיליזם (350). הסרטים הללו פועלים בשילוב של מבנה רגשי וטון. המבנה הרגשי, כלומר האלמנטים הנרטיביים והאסתטיים שבהם נעשה שימוש, נלקח לרוב דווקא מן הקולנוע הקלאסי. אולם השימוש בטון הוא הקובע בהם. ואכן, הטון שבו נוקטים הסרטים הוא לרוב אירוני ותמיד מודע לעצמו, והריחוק האירוני עוזר למיתוגם. השימוש בו מפצל את הקהל לאלה שמצליחים לפענח את האירוניה ולא להא לה שאינם מצליחים (352). לפי סקונס, חלוקה זו נובעת מבחירתו של קהל היעד. בעיניו, הסרטים האפלים, האירוניים והמודעים הם ה"חכמים", ואילו כל האחרים טיפשיים (358).

אולם כאמור, הסרטים ה"חכמים" עדיין נעזרים באותו מבנה רגשי של הקולנוע הקלאסי, כאשר מה שמבדיל אותם לפי סקונס מהתוצר המקורי של קולנוע זה הוא בעיקר הטון האירוני והמודע שלהם. גם אני סבורה שהסרטים הללו מעניקים אותה חוויה רגשית שהעניק הקולנוע הקלאסי (אם כי הם נעזרים בדרכים אחרות). אולם להבדיל מסקונס, לדעתי מעורבים בכך גורמים נוספים, ולא רק טון אירוני ומודע.

כיצד בכל זאת מופעל אפקט רגשי בסרטים "חכמים" עבור קהל היעד הצורך אותם?

מי הם ומה הם אותם גורמים נוספים? היכן ניתן לראות אותם? בשנים האחרונות נוצרו בארצות הברית סרטים רבים בז'אנרים של המלודרמה והקומדיה הרומנטית, שזכו להצלחה כלכלית והם משלבים עלילה מרגשת עם מאפיינים אינטלקטואליים. סוד קסמם הוא השמירה על שביל הזהב שבין סרט "ארט האוס" מנוכר לבין סרט מיינסטרים רגשני. לטענתי, הם שומרים על חוקי הז'אנר שאליו הם משתייכים, למרות שאינם מוצהרים שיווקית כסרטי ז'אנר. האפקט הרגשי שלהם הוא בדיוק אותו אפקט הפועל בסרטים המרגשים האחרים: הם עוסקים באינטגרציה המאפיינת ז'אנרים אלו, לפי טענת שץ. בכל אחד מהסרטים ה"חכמים" המרגשים ניתן למצוא את השילוב האופוריספורי של קרול, ואת האנגיזיה של מורטי, שלפעמים מגיעה גם באיחור הנדרש.

ועם זאת, כאמור, התיוג החברתי של סרטים אלה אינו כמוצרים הוליוודיים, שלהם הם דומים כל-כך, אלא כפי שסקונס וניומן טוענים, כסרטים מקוריים ומיוחדים שאינם שייכים לקולנוע המסחרי המסורתי. לטענתי, מיתוג הסרטים כאיכותיים יותר אינו נבנה אך ורק

כהליך שיווקי, אלא קיים גם בתוך הסרטים עצמם. לשם כך הסרטים הללו נעזרים בשלל הזרות, המסיטות את דעת הצופה מהמניפולציה שהם מפעילים, ופונות לאינטלקט, לקטלוג חברתי וקולנועי ולטעם האישי של קהל היעד שלהם. ברצוני להציע מספר הזרות מרכזיות שאיתרתי, שמופעלות לצורך מניפולציות בסרטים אלה.

אינטגרציה אלטרנטיבית

ההזרה העיקרית שמופעלת בסרטים אלה היא ז'אנרית. כאמור, לפי שץ, המלודרמה והקומדיה הרומנטית הקלאסיות שייכות לז'אנרים של אינטגרציה חברתית, הנוטים להסתיים בטקס של אינטגרציה ובהיטמעות כל הנפשות הפועלות בסדר החברתי. אולם, לא ברור לי אם אינטגרציה מסוג זה אכן תקסום לקהל היעד של הסרטים ה"חכמים", אשר שואף לבידול עצמי אליטיסטי, ואשר כפי שטוען ניומן, בוחר בסרטים אלה כדי להיבדל משאר החברה, שבה גם אינו מעוניין להיטמע. לכן כפתרון מציעים הסרטים ה"חכמים" המרגשים קונספט חדש: אינטגרציה אלטרנטיבית. הקונפליקט הרגשי אכן קיים בין הדמויות המתלכדות לבסוף ליחידה מגובשת, אך הן אינן נטמעות בהכרח בקהילה סביבן. הן יוצרות מעגל חברתי אלטרנטיבי משלהן, שבו הן ממשיכות את חייהן המשותפים, ועם זאת הן נשארות אינדיבידואליות. למעשה הסרטים ה"חכמים" מציעים לקהלם שלמות רגשית, בלי להכתיב להם את אידיאל הכניעה לסדר החברתי המוכר.

דוגמה לסרט העושה שימוש בהזרה כזו היא אנשי התחנה (The Station Agent, 2003). הסרט מספר על פין ואוליביה, שני אנשים שבחרו להתנתק מהחברה, ועל ג'ו, שבכדידותו מכריח אותם להתחבר אליו וזה אל זה. מערכת היחסים הנרקמת בין השלושה מאפשרת להם להיות ביחד אך גם להישאר לבד, נפרדים משאר העולם, ולקיים את הקהילה האלטרנטיבית שלהם. הסרט מראה כיצד פין נמוך הקומה אינו מצליח להיטמע היטב בקהילה: הוא אינו מצליח להיכנס למוסדות מקובלים בעיירה כמו המכולת, הספרייה והפאב השכונתי בלי למשוך תשומת לב שלילית, והוא אינו יכול לעבור ברחוב בלי לזכות ביחס מעליב מצד העוברים ושבים. אוליביה, לעומתו, אינה רוצה כל קשר עם החברה ומרחיקה מעליה את בעלה וחברותיה, שמנסים שוב ושוב ליצור עמה קשר במהלך הסרט. ג'ו הוא היחיד שפעיל בקהילת העיירה שבה מתרחש הסרט, ויש לו שם חברים רבים, אולם הוא מעדיף ליצור את החבורה הנפרדת עם פין ואוליביה, כי הוא מזהה את ייחודיותם, את שונותם משאר חבריו. החברות הנרקמת בין השלושה אינה אפוא פתח להיטמעותם החברתית, אלא מאפשרת להם ליצור חברה אחרת משלהם.

סרט אחר שבו האינטגרציה האלטרנטיבית מהווה נדבך חשוב הוא ג'ונו (Juno, 2007). מבחינה עלילתית לג'ונו יש מבנה מלודרמטי קלאסי. ג'ונו בת ה-16 נכנסת להריון. במקום להפיל (האופציה הקלה ביותר בסביבתה) היא מחליטה להביא את התינוק לעולם ולמסור אותו לזוג שאינו יכול ללדת ילדים. מסירת התינוק היא ההקרבה שעל הפרוטגוניסט לעשות כדי ליצור את האפקט הרגשי המלודרמטי נוסח קרול. ועם זאת, זהו סרט שחוגג את האינטגרציה האלטרנטיבית. לכל אורכו מוזכרים המבנים החברתיים-בורגניים האמריקאים המסורתיים

רק על מנת שיהיה ניתן לנפצם. לפי הבלוגר ואיש החוג לקולנוע וטלוויזיה עופר ליברגל,¹ הסרט בז למבנה המשפחתי-בורגני הקלאסי: המשפחה ה"מזויפת" שהאם האמיתית של ג'ונו הקימה לעצמה הובילה לניכור בין השתיים; מערכת היחסים של מארק וונסה, הזוג המושלם שג'ונו בוחרת כדי שיאמץ את תינוקה העתידי, מתפוררת במהלך הסרט; ועוד. למעשה הסרט טוען, שהמבנה החברתי הטוב ביותר לגידול ילדים הוא דווקא משפחה שפורקה או שהורכבה מחדש. לג'ונו יש קן משפחתי חמים: אביה, אמה החורגת ברנדה ואחותה למחצה מקיפים אותה בתמיכה ואהבה. בנוסף, מודגש לחיוב פוטנציאל ההורות של ונסה: הסרט מתאר את ציפייתה הרבה לילד בעת ההכנות הנערכות בבית לקראתו, ומראה כיצד דמעות עולות בעיניה בכל פעם שג'ונו מספרת לה על התקדמות ההיריון. היא מוצגת כהורה הטוב ביותר לבנה של ג'ונו, גם אם היא תגדל אותו לבדה. ג'ונו מסכמת את ההיבט הזה בסוף הסרט, כשהיא מדברת על מערכת היחסים שלה עם בליקר, בן זוגה, ומודה שאמנם הם לא התאהבו בסדר המקובל, אבל "normalcy isn't really our style".

טעם אישי כמייצר מיתוג ואמפתיה

הזרה נוספת המאפיינת את הסרטים ה"חכמים", גם אלה שמחוץ לקורפוס ולז'אנרים שבהם אנו דנים, היא העיסוק בטעם האישי של הדמויות. בכל אחד מהסרטים הללו מתקיים דיון בטעם זה באמצעות מעשיהן של הדמויות או עמדותיהן בנושא. לדמויות יש לרוב טעם שונה במעט מהמקובל בכורגנות האמריקאית הקונבנציונלית, והסרטים משתמשים בטעמן כדי להעלות טיעון כלשהו בדבר חשיבותו של הטעם האישי. יש סרטים שניתן להסיק מהם כי הם בעד פיתוח הטעם האישי, ויש כאלה שילעגו לו ויקראו לחוסר הפרדה בין תרבות גבוהה לנמוכה. בכל המקרים, העיסוק בטעם האישי השונה משקף את אופיו השונה של הסרט ומצביע על הטון שעליו דיבר סקונס, על המשהו המעט יותר אינטליגנטי המחדד את מיתוג הסרט כאחר. בהבליטו כך את הדיון בטעם האישי, הסרט מסיח במידה מסוימת את דעת הצופה מהמניפולציה הרגשית המתרחשת מתחת לאפו.

לדיון בטעם אישי יש פונקציה נוספת, המעשירה את האפקט הרגשי: מלבד תפקידה ככפית הסוכר שעוזרת לבלוע את תרופת הרגש, טעמן האישי המוצהר של הדמויות עוזר ליצור כלפיהן אמפתיה. לטענת קרול, העליונות המוקנית לדמויות מתוקף ידיעתן התרבותית מגבירה את אהדת הצופים כלפיהן (38). אהדה זו היא הכרחית ליצירת ההבניה הרגשית המובילה לאופוריה ולדיספוריה. ללא אמפתיה לדמויות, סיכויי האפקט הרגשי להיות יעיל קטנים ביותר. הצהרה על טעם אישי שונה אמנם אינה בהכרח האמצעי היחיד שבעזרתו הסרטים ה"חכמים" יכולים ליצור אמפתיה כלפי הדמויות, אך בפנייה לקהל המנסה להפריד עצמו תרבותית מיתר הקהלים, השונות בטעם, שאמורה לשקף את שונות הטעם של הצופים, בהחלט יכולה להוות יתרון.

דיון זה בולט במיוחד בג'ונו. כמו האינטגרציה, גם הדיון בטעם האישי מדגיש את האלטרנטיבה. טיבן ואושרן של הדמויות בסרט נקבע לפי נאמנותן לאהבותיהן התרבותיות.

ג'ונו מקבלת החלטה למסור לאימוץ את תינוקה, והחלטה זו מוצגת כהליכה נגד הזרם (כמו גם הליכתה הפיסית נגד הזרם בבית הספר). מצד אחד היא פתוחה תמיד לחידושים, ומצד שני אינה מוכנה לאהוב דברים או להשלים עם קיומם, רק משום שהיא "אמורה" לעשות זאת. הדיון על ניצחון הטעם מתבטא גם באמצעות הרווח או ההפסד של דמויות המשנה: ברנדה מחליטה לוותר על הקרבתה המשפחתית עבור ג'ונו האלרגית לכלבים ולהתמסר לתשוקתה – לאמץ כלב. בליקר הספורטאי אוהב את האוטוסיידרית ג'ונו במופגן וכך גם מרוויח את אהבתם, וזאת לעומת ספורטאי אחר, שלועג לג'ונו ואין לו אומץ להצהיר על חיבתו. בנוסף, דיוני הסרט על טעם אישי מגבירים את אלמנט המיתוג שלו. השיחות של ג'ונו ומארק על קולנוע ומוסיקה כאילו נבנו עבור קהל היעד של הסרט: שניהם מעודכנים בנושא, בעלי טעם אישי מגובש, מתעניינים בתחומים שונים ופתוחים להתנסות בדברים חדשים.

רפלקסיביות רגשית

הזרה אחרת היא רפלקסיביות בנוגע לרגש. חלק מן הסרטים מנהלים דיון פעיל מילולית וויזואלית על מהות הרגשות האנושיים כמו גם על דרך הפעלתם. הדיון הרפלקסיבי מנכר את הצופים מההליך הרגשי, משום שהוא מעביר אותם למצב צפייה קונטמפלטיבי. בכך הוא שם דגש נוסף על השימוש באפקט הרגשי בסרטים אלה, ויחד עם זאת מציג אותם כמתוחכמים יותר.

דוגמה מובהקת לרפלקסיביות רגשית ניתן למצוא באמון הדדי (Trust, 1990). מבנה העלילה מלודרמטי למדי: מאריה נכנסת להריון לא רצוי, ומשפחתה וחברה זונחים אותה. היא פוגשת במת'יו, מובטל מבוגר ממנה שגר עם אביו האלמן המתעלל בו, ובהדרגה הם מתאהבים. לכאורה הבניית עלילה כזו נראית כניסיון להפעיל אצל הצופים את האפקט הרגשי באמצעות הטכניקה הקלאסית, אלא שאל מבנה זה מצטרף הסגנון המיוחד של הסרט. הרטלי מנטרל את האפקט הרגשי באמצעות שחקניו: המשחק בסרט כמעט מרוקן מהבעות רגשיות, והדיאלוגים המתוחכמים כאילו נקראים מהדף ביושב וקריירות. הסגנון המיוחד של הסרט מייצר תחושה של מודעות עצמית, והקרירות הרגשית שבה הסרט נוקט מאפשרת להתבונן מהצד במניפולציות שהוא מפעיל. זאת ועוד, הרפלקסיביות נגזרת גם מכך שהדיון ברגש נמצא גם בדיאלוגים עצמם. מאריה ומת'יו מרכיבים לנתח את התפתחות רגשותיהם, וכך נוצרת המשוואה האלמותית של הסרט: "Respect, admiration and trust equals love". סרט אחר המעלה את הדיון הרגשי אל שולחן הניתוחים התיאורטי הוא שמש נצחית בראש צלול (Eternal Sunshine of the Spotless Mind, 2004). אפשר לומר שהסרט כולו בנוי כמשקף רפלקסיביות רגשית; הוא מהווה מעין ניסוי רגשי דמיוני. הוא תוהה על האפשרות להפעלת הליך מכני למחיקת רגש, וטוען שלמעשה הליך כזה צפוי מראש לכישלון. מרכזו התמטי הוא תיאור ניסיון לאחזר את האהבה שנמחקה מזיכרון של הדמויות, כשטענתו היא שעדיף לכאוב ולהמשיך לאהוב מאשר לשכוח. לטענתי, מבחינה מבנית הסרט פועל לפי עקרון האגניציה המאוחרת של מורטי: ג'ואל וקלמנטיין נפגשים בתחילת הסרט כשכבר מאוחר מדי, וכל זיכרונותיהם המשותפים נמחקו. תוך כדי כך הסרט מבנה

את האפקט הרגשי אצל הצופים ויוצר בהם רצון עז לראות בכל זאת את הזוג נזכר בעברו. כחלק מהשימוש בעקרון האגניזיה, הסרט מפעיל כאמור את רטוריקת ה"מאוחר מדי", וזאת באמצעות הצגה מפורטת של תהליך מחיקת הזיכרון המתרחש בראשו של ג'ואל. אמנם ג'ואל עושה כל מה שביכולתו לעצור את התהליך, אולם גם הוא וגם הצופים יודעים שמאוחר מדי: הוא לא יזכור את קלמנטיין בבוקר.

געגועים לקולנוע של העבר

אחד האספקטים הנוספים שהסרטים ה"חכמים" יוצרים באמצעות מיתוג הוא הפעלת געגועים לקולנוע של העבר על תקופותיו השונות. יוצרי הסרטים הללו מביאים בחשבון שקהל היעד של סרטיהם אמור לדעת דבר או שניים על תולדות הקולנוע, והם מרבים להשתמש באלוזיות קולנועיות וציטוטים, על פי רוב מתוך חיבה והתרפקות. כמו בדיון על הטעם האישי, גם כאן ישנו ניסיון ליצור סביבת צפייה רגשית נוחה ונעימה עבור קהל היעד, באמצעות פנייה אל מה שמעניין אותו. דומה כי באמצעות ציטוטים אוהבים אלה, הסרטים ה"חכמים" מבקשים לומר: "איזה קולנוע נפלא היה לנו פעם", ו"חבל שכבר לא עושים סרטים כאלה". לעתים מתקבל הרושם שהסרטים מבכים את העובדה שנעשו מאוחר מדי: הקולנוע הטוב באמת כבר תם, ואפשר רק להתגעגע אליו. געגוע זה פועל בדיוק בנוסח רטוריקת ה"מאוחר מדי" של מורטי, כלומר, ההגעה המאוחרת לידעיה שגם היוצרים וגם הקהל שלהם איחרו את תור הזהב. התייחסות כזאת לקולנוע של העבר אמורה לפרוט עד דמעות על מיתרי רגשותם של חובבי קולנוע מושבעים. דוגמה מובהקת לכך ניתן לראות בסצנת הסיום של סינמה פרדיסו (Cinema Paradiso, 1988), שהיא כולה קטעים מסרטי ילדותו של הפרוטוגוניסט סלבטורה, היושב מולם ובוכה.

הגעגועים הללו ל"קולנוע של פעם" עולים ביתר שאת בסרטיה של נורה אפרון (Ephron). הם אמנם הוליוודיים לחלוטין, אך יש בהם משהו 'חכם' יותר: בכולם נעשה שימוש נוסטלגי במדיום הקולנועי כדי לתת מענה עדכני לסרטים מהעבר. יש לך הודעה (You've Got Mail, 1998) הוא גרסת הדואר האלקטרוני של החנות מעבר לפינה (The Shop Around the Corner, 1940). סמנתה (Bewitched, 2005) הוא תהייה על קיומו של הסיטקום המשפחתי הקלאסי לאחר המהפכה הפמיניסטית, ועוד. אולם בנדודי שינה בסיאטל (Sleepless in Seattle, 1993) יש ניסיון של ממש להחזיר את הגלגל לאחור, ולהעניק לסרט ישן סוף אחר. הסרט מנסה להשיג את מה שהזוג מרומן בלתי נשכח (An Affair to Remember, 1957), לא הצליח להשיג. רומן בלתי נשכח הוא מלודרמה קלאסית שנחשבת לאחד הסרטים הרומנטיים והמרגשים ביותר בכל הזמנים.² במהלכו קובעים זוג האוהבים ניקי וטרי להיפגש ביום האהבה על גג בניין האמפייר סטייט. בדרך לפגישה הגורלית עוברת טרי תאונת דרכים קשה ומחמיצה את פגישתה. לאורך הסרט נדודי שינה נערכות מספר שיחות על סצנת האיחוד בין טרי וניקי, ועל האגניזיה המאוחרת שניקי חווה כשהוא מבין

2 לפי קרול, הסרט סוחט דמעות מנשים וגברים כאחד. הוא אפילו מתוודה שהוא בוכה תוך כדי תיאור עלילתו (37).

רק בסופה שטרי הפכה לנכה. בעקבות כך מחליטה אנני להציע לסם במכתב להיפגש עמה באותו מקום ובאותו תאריך גורלי. על אף כל התקלות שנקרות בדרכם של בני-הזוג-לעתיד, הם מצליחים להיפגש על גג הבניין, כשהשוט המסיים את הסרט הוא בניין האמפייר סטייט הטובל באורות בתבנית של לב פועם. הסרט אפשר ליוצרת שלו לעשות את הבלתי אפשרי: דרך הסיפור של אנני וסם נוצר האיחוד המחודש של טרי וניקי, כפי שרצתה שהוא יהיה.

סיכום

מכיוון שקביעתי הראשונה הייתה שהרגש הוא מהאטרקציות המרכזיות בקולנוע, ניסיתי לבחון מהם המרכיבים המפעילים את הצופה בקולנוע, בדגש על הרגש שמעוררים ז'אנרים של אינטגרציה חברתית. מכאן נשאלה השאלה, מדוע מרכיבים אלה אינם פועלים בכל המקרים אלא במסוימים בלבד. בהתמקדות בקהל היעד חובב הקולנוע הייחודי והמתוחכם יותר, תהיתי מה יכול לגרום לצופים אלה להירתע מהאפקט הרגשי שסרטים אלה מפעילים. התשובה שמצאתי לכך הייתה הרתיעה התרבותית ששימוש ברגש עלול לעורר. בחיפושי אחר פתרון לבעיה, הצבעתי על קיומם של סרטים מסוג חדש בארצות הברית. אותם סרטים "חכמים", לפי סקונס, המשתייכים בחלקם ז'אנרית לסוגת האינטגרציה. טענתי שסרטים אלה מצליחים לרגש ולשמור על אפיונם כאינטליגנטיים בו זמנית. הם עושים זאת בעזרת מיתוג עצמם כשונים, באמצעות הזרות שונות בתחומי האינטגרציה הניצבות בבסיס הז'אנר שלהם, רפלקסיביות כלפי ההליך הרגשי שהם מבקשים להעביר לצופיהם, דיונים שונים על טעם אישי ואופיין השונה של הדמויות בסרטים, והתייחסויות לתולדות הקולנוע באופן שקורץ לצופים הפוטנציאליים.

אני מאמינה שזהו רק קצה הקרחון של תופעת האפקט הרגשי בסרטים אלה. ניתן יהיה בעתיד לבחון כיצד הוא פועל בסרטים רבים אחרים, ולראות האם וכיצד משתנות ההזרות מז'אנר לז'אנר. בנוסף, ניתן לבדוק את הממצאים בשטח באמצעות חקר קהלים. ייתכן שבעזרת קבוצות מיקוד שונות ניתן יהיה להגיע למסקנות אחרות בנוגע לטעמיו, העדפותיו והתנהגותו של קהל היעד של סרטים אלה. עם זאת, אני עדיין חושבת שמסקנותיי התיאורטיות משקפות את הנטייה החברתית המסוימת, שעליה ניסיתי לעמוד מאז אותה צפייה בקזבלנקה. הסרטים "חכמים" שבהם עסקתי במאמר מדגישים עד כמה הקהל צורך את החוויה הרגשית גם כיום ואולי גם יותר מתמיד. לשם כך הסרטים מתאימים את עצמם לקהל היעד שלהם, ומאפשרים לו ליהנות מקולנוע מרגש ללא רגשות אשם.

ביבליוגרפיה

- Carroll, Noël. "Film, Emotion, and Genre." *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion*. Eds. Carl Plantinga and Greg M. Smith. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 1999. 21-47.
- Casablanca (1942) – User Ratings*. May 2, 2011. <<http://www.imdb.com/title/tt0034583/ratings>>

- Jefferson, Mark. "What is Wrong With Sentimentality?" *Mind*, New Series, 92.368 (1983): 519-529.
- Moretti, Franco. "Kindergarten." *Signs Taken for Wonders: Essays in the Sociology of Literary Forms*. Trans. David Forgacs. London: Verso, 1983. 157-181.
- Newman, Michael Z. "Indie Culture: In Pursuit of the Authentic Autonomous Alternative." *Cinema Journal* 48.3 (Spring 2009): 16-34.
- Schatz, Thomas. "Film Genres and the Genre Film." *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, and the Studio System*. New York: McGraw-Hill, 1981. 14-41.
- Sconce, Jeffrey. "Irony, Nihilism and the New American 'Smart' Film." *Screen* 43.4 (Winter 2002): 349-369.
- Williams, Linda. "Film Bodies: Gender, Genre and Excess." *Film Quarterly* 44.4 (1991): 2-13.
- Wollen, Peter. "Godard and Counter Cinema: *Vent d'Est*." *Readings and Writings*. London: NLB, 1982. 79-91.

פילמוגרפיה

- An Affair to Remember*. McCarey, Leo. USA. 1957.
- Being John Malkovich*. Jonze, Spike. USA. 1999.
- Bewitched*. Ephron, Nora. USA. 2005.
- Casablanca*. Curtiz, Michael. USA. 1942.
- Cinema Paradiso*. Tornatore, Giuseppe. Italy, France. 1988.
- Donnie Darko*. Kelly, Richard. USA. 2001.
- Election*. Payne, Alexander. USA. 1999.
- Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. Gondry, Michel. USA. 2004.
- Happiness*. Solonds, Todd. USA. 1998.
- The Ice Storm*. Lee, Ang. USA. 1997.
- Juno*. Reitman, Jason. USA, Canada. 2007
- Magnolia*. Anderson, Paul Thomas. USA. 1999.
- Rushmore*. Anderson, Wes. USA. 1998.
- The Shop around the Corner*. Lubitsch, Ernst. USA. 1940
- Sleepless in Seattle*. Ephron, Nora. USA. 1993.
- The Station Agent*. McCarthy, Thomas. USA. 2003.
- Trust*. Hartley, Hal. UK, USA. 1990.
- You've Got Mail*. Ephron, Nora. USA. 1998.

כנסו, כנסו

מהי איכות? מה מגדיר אותה? הספרות המקצועית עסקה רבות בניסיון לעמוד על טיבה, אך המושג נותר חמקמק, וככזה ההסכמה לגבי אינה ברורה. לצד השאלה "מה מגדיר איכות" ניצבת גם השאלה: "מי מגדיר" אותה. בקרב המגדירים ניתן למצוא הסכמה רחבה לגבי מאפיינים מסוימים אחדים, שלפי אחד מהם איכותה של יצירת אמנות צריכה להיקבע על ידי מומחים, המכירים את העולם שממנו היצירה המסוימת מגיעה (Ginsburgh, Weyers 1-2). מכך משתמע, ולכאורה הדבר נשמע פשוט, שיש מישהו שאמור להיות אמון על קביעת איכותן של יצירות, שהרי איכות אינה מגיעה "מהאוויר"; זהו מושג שהאדם המציא והוא תלוי תרבות.

רוב הדיונים בנושא נעים בין הרעיון הכלכלי של קביעת איכות לבין הרעיון הפילוסופי. הפילוסופים מאמינים שהמומחים הם אלה שתפקידם לשפוט את איכותה של יצירות אמנות, בעוד שהכלכלנים גורסים שזהו תפקידו הבלעדי של הצרכן. עיקרון נוסף שיש עליו הסכמה בכתבים השונים לגבי הערכת איכות הוא שאחדות השיפוט חשובה, גם אם היא סובייקטיבית (שם). כלומר, שיח על איכות שבו משקללים את דעת המומחים ודעת הצרכנים גם יחד – לא יביא למסקנות נכונות לגבי איכותו של מוצר תרבות כלשהו. מנקודת הנחה זו – שיח הפרדה ברורה בין הצרכן לבין המומחים, כלומר מבקרי התרבות, אצא במאמרי זה, בניסיון להבין הן את הפערים והן את הדמיון בשיח הקולנועי בין שני גורמים אלו. מאמרים רבים עסקו בשאלת האיכות בקולנוע וניסו למדוד אותה לפי הכנסות כספיות בקופות והשכרות די. וי. די. של הסרטים (כלומר, הערכה כלכלית וקצרת טווח); חלקם הגדילו לעשות והצליבו בין כמה קריטריונים: כמות הפרסים שסרט קיבל, דעת המבקרים וההצלחה בקופות. אך עדיין לא נעשה מחקר שניסה לצלול לעומק השיח עצמו בין צרכני התרבות ומומחיה. רוג'ר אברט (Roger Ebert), מבקר קולנוע אמריקאי ידוע, אמר בראיון בנושא הביקורות, ההופכות נפוצות יותר ויותר באינטרנט:

"I think that the Internet has provided an enormous boost to film criticism [...] Some of the stuff that's on the Internet is just gossip or kids saying that movies suck and stuff like that, but there are very good critics on the Internet..." (Neumer).

אברט המשיך והעיר על הדיונים המתקיימים במסגרת האינטרנטית:

"...All over the web there are some very good critics and it's become for people who are interested. It's become a very good way to get to reviews and involve yourself in discussions" (Neumer).

בעידן שלנו, שבו האינטרנט משחק תפקיד כה גדול בהצגת דעת הקהל הרחב, ושבו ניתנת אפשרות למצוא תגובות של קהל לביקורות קולנוע, ניתן גם לבדוק את מאפייני הקשר בין אותה דעת קהל לדעת המבקרים השונים, וזאת אנסה לעשות במאמרי.

תפקיד המבקר

על פי מאמרם של באסורוי, צ'אטרווי ורכיד (Basuroy, Chatterjee and Ravid), אשר ערכו מחקר מקיף הבודק את הקשר בין ביקורות קולנועיות לבין הכנסה בקופות, למבקר קולנוע יש שני תפקידים פוטנציאליים עיקריים: הוא יכול להשפיע על דעת הקהל - , או לחזות אותה מראש. כלומר, כך או כך, למבקר ישנו קשר ישיר עם צורכי הקהל - בין שהוא מבין אותם ולכן יודע לחזות נכון את אהדת הקהל לסרט מסוים, ובין שהוא מוערך על ידי הקהל ברמה כזאת, שדעתו נחשבת על ידם כמייצגת אותם, ולכן הם מושפעים ממנה. מכיוון שישנו קשר בין הדעות והטעם של המבקרים לבין אלה של הקהל, אנסה לבדוק מהם הדמיון והפערים בשיח שלהם לגבי קולנוע.

ביאור מושגים

ראשית, אבהיר מספר מושגים שבהם ארבה להשתמש. במושג "שיח" אני מתייחסת לשני אלמנטים: א. תוכן הביקורות - מהם הנושאים שסביבם חגה הביקורת של הטוקבקיסטים והמבקרים; מה כל אחת מהקבוצות הללו בוחרת להבליט בביקורת; מהו טון הביקורת ולמי היא מופנית. ב. אוצר המילים שבו משתמשים הצרכנים והמומחים בתארם את הסרט - שימוש במילים גבוהות או בניסוח עממי; מילים החוזרות על עצמן בשתי הקבוצות הנבדקות ובכל קבוצה נבדקת בנפרד.

במושג "צרכני תרבות" אני מתכוונת במאמר לטוקבקיסטים (Talkbacks), כלומר למגיבים בגילאים שונים, מרקעים שונים, בעלי ידע שונה בקולנוע, אשר כתבו את תגובתם באתרי אינטרנט שונים בדיונים על סרט כלשהו. המושג מומחים מתייחס למבקרי התרבות המוערכים ביותר כיום מבחינת יוקרת האתר/עיתון שבו הם מפרסמים את ביקורתם וכן בהתחשב בוותק ובהיכרות הקהל עימם. כלומר, המומחים הם בעלי שם ומוניטין כמבקרי תרבות ובעלי רקע בקולנוע ובביקורת.

מאפייני המחקר

מכיוון שאני מנסה לבדוק את דעת הצרכנים, בחרתי 8 סרטים אשר נחשבו לבעלי פוטנציאל להצלחה מסחרית גדולה. הסרטים כולם שווקו מראש על ידי האולפנים כמתאימים לקהל צרכנים גדול. פילגתי את הסרטים הללו לשתי קבוצות לפי הכנסתם בקופות בפועל. מצד אחד, ארבעה סרטים שוברי קופות, ומצד שני ארבעה סרטים שנכשלו, ואפילו לא הצליחו

להשיב את עלויות ההפקה. את שתי הקבוצות הללו חילקתי לשתי רמות נוספות, העוסקות באהדה או בחוסר אהדה המבקרים. להלן הקבוצות:

- סרטים שהצליחו בקופות, אך המבקרים לא אהבו.
- סרטים שהצליחו בקופות והמבקרים אהבו.
- סרטים שלא הצליחו בקופות אך המבקרים אהבו.
- סרטים שלא הצליחו בקופות והמבקרים לא אהבו.

מטרת החלוקה הזו היא לאפשר את חקירת דעת הקהל מול ביקורות חיוביות ושליליות, כלומר, לבחון את יחס הקהל ודעותיו אל מול הביקורת. כפי שניתן לראות, לא התייחסתי לסרטים שנועדו לקהל בעל מאפייני טעם מסוימים בקולנוע (כמו קהל סרטי האינדי), כדי שהטוקבקים יהיו שייכים לקהל הטרוגני ככל הניתן, המייצג נאמנה את ה"קליינטורה" הקולנועית השכיחה.

במחקרי בחנתי 400 טוקבקים ו־40 ביקורות קולנוע (נספח). היחס שבחרתי נובע מהעובדה, שבביקורת אחת ישנן מילים רבות אשר עוזרות למבקר להביע את דעתו, בעוד שטוקבק ממוצע מכיל רק כמה משפטים, ולעתים רק מילים בודדות. לכן, כדי שתהיה השוואה הוגנת ברמת אוצר המילים וכוונת התוכן, קבעתי יחס של 10 טוקבקים עבור ביקורת אחת.

ממצאים בולטים

1. ציפיות

מצאתי כי בדרך כלל המבקרים מתייחסים לז'אנרים: ביטויים כמו "מותחן פסיכולוגי מעמיק", "זו לא קומדיה" או "דרמה סוחפת ומרגשת" יופיעו הרבה פעמים בתחילת הביקורת, דבר העוזר בהתוויית בסיס מסוים לביקורת. בהמשך, בין השורות, ניתן לראות התייחסות לנושאים הללו – האם הסרט ענה על חוקי הז'אנר או אולי חידש וריענן אותם. כלומר, הז'אנר משמש פעמים רבות ככלי עזר לביקורת, בכך שהוא יוצר מערכת ציפיות שהמבקרים שמים עליה דגש.

- מנגד, הטוקבקים נוטים להתייחס לסרט ללא הגדרה סכמטית שלו, בגישה שהיא יותר שיפוטית־רגשית. ביטויים כגון "סרט מדכא", "סרט מצחיק" או "אחד הסרטים הטובים" וכו' הם מהביטויים השגורים בפייהם. לעתים רחוקות יש אזכורים של הז'אנר בהקשר של מערך הציפיות שהוא מייצר: "זה סרט האימה הכי לא מפחיד שראיתי בחיים שלי".
- לעתים קרובות הטוקבקים משתמשים בניסוחים המבטאים את ציפיותיהם: "התאכזבתי", "חשבתי שיהיה גרוע, אבל ממש נהנית", "התעלה על הציפיות" וכו'. מנגד, נדיר שהמבקרים ישתמשו בביטויים כאלה. כאשר ישנן הבלחות של ביטויי הציפיות שלהם, זה נעשה מתוך הקונטקסט האוטרי, כלומר, אוטר מסוים שיצר ציפיות בעקבות סרטי הקודמים ולא עמד בהן בעיני המבקר; או ציפיה מוגדרת מז'אנר או מסרט מסוים שימלא את יעדו כפי שרואים אותו האולפנים שלו, למשל ציפיה מקומדיה שיצאה בקיץ להיות "קומדיית קיץ", כלומר קומדיה קלילה, מצחיקה ושעלילתה לא מונעת ישירות ממניעים רומנטיים.

- נראה כאילו יש ציפייה מוקדמת של הטוקבקיסטים מהסרט, שיעורר בהם משהו. כביכול לסרט ישנה מחויבות כלפיהם: ביטויים כמו "שווה את הכסף" או "לא שווה את הזמן", חוזרים על עצמם פעמים רבות בתגובות.

2. חווייתיות/סובייקטיביות לעומת אובייקטיביות/מקצוענות

- התיאורים של הטוקבקיסטים הם ברובם נקודתיים, כלומר, מתוארת החוויה שלהם בעת צפייתם בסרט, מעין דיווח אישי-הווייתי: "נרדמתי", "הסרט זרם", "לא הפסקתי לצחוק", "סרט כיפי", "ארוך מדי" וכו'. בביקורות, בין שזה מתוקף מעמד העיתון/אתר האינטרנט ובין שזה מתוקף התפקיד עצמו, לרוב אין דיווחים על חוויה אישית, אם כי גם אלה קיימים, כשיש ניסיון לתאר חוויה קיצונית במיוחד. לא מעט נתקלים בביקורות בביטויים שמעידים על אורך הסרט, אך הם כמעט תמיד בהקשר של העלילה ושל הצורך או חוסר הצורך הנרטיבי באורך כזה, ולא בסבל/עונג אישי שעברו המבקרים תוך כדי הצפייה.
- רוב הביקורות בנויות כך שהן מכילות אזכורים של שמות הבמאים, כותבים ושחקנים. ולא זו בלבד, אלא שגם מוצגים קישורים בין הסרט הנוכחי לסרטים קודמים של אותם יוצרים, תוך מתיחת קווי דמיון ושוני בין היצירות השונות. ישנה ראייה מערכתית של הסרט מצד המבקר, בעוד שאצל המגיבים התגובות הן נקודתיות מאוד. אין התייחסות של ממש בתגובות אל "מאחורי הקלעים" של הסרטים, ואלה שכן מתייחסות לכך הן נדירות מאוד. ההתייחסויות ה"מערכתיות" הנפוצות ביותר מתרחשות, כאשר הסרט הוא חלק מסדרה של סרטים, וטענה זו נכונה הן לגבי הטוקבקיסטים והן לגבי המבקרים. אך שוב, כשהטוקבקיסטים מעירים על סרט כחלק מסדרה, זוהי בדרך כלל השוואה שטחית – דירוג מהטוב אל הגרוע. כשהמבקרים מעירים על סרט כחלק מסדרה, הם שוחחים את כל מרכיבי אותה סדרה – הבמאי או הבמאים, הכותב או הכותבים, שחקנים שהמשיכו בסדרה, הצעות לשיפור וכדומה.

3. אוטונומיה לעומת התכתבות עם עמדות חיצוניות

- טוקבקיסטים יזכירו פעמים רבות דעות חיצוניות ויצאו חוצץ נגדן. ביטויים כמו: "המבקר הזה פלצן ולא יודע על מה הוא מזיין תשכל, זה סרט מעולה!", "אחלה סרט, לא מבין את הביקורות", "סתם אנשים מתלהבים, חרא של סרט" ועוד, מופיעים רבות בטוקבקים. לרוב התייחסות כזו תהיה כקונטרה לדעות חיצוניות, ורק לעתים רחוקות תהיה התייחסות לדעה חיצונית שהטוקבקיסט מסכים איתה.
- ביקורות קולנוע, לעומת זאת, אינן מתייחסות לדעות הקהל, ולעתים רחוקות מתייחסות בכלל לאלמנטים חיצוניים להן. כשיש התייחסות כזאת, היא על פי רוב להכנסה בקופות או להבטחת האולפנים לגבי אותו סרט. מעבר לזה, רוב הביקורות שומרות על עולם סגור. נראה שיש ניסיון לשמור על אוטונומיה, כלומר – רק מה שהביקורת אומרת, הוא מה שקיים ונכון. אני יכולה לשער שדווקא הנקודה הזאת היא שגורמת לטוקבקיסטים

לתקוף בהפגנתיות את המבקרים פעמים רבות. הבועה הכול כך מוגנת ואיתנה של המבקרים יכולה לגרום לכל מי שלא מחזיק באותן דעות על הסרט לרצות לנפץ אותה, כדי שלא תיחשב כל כך אובייקטיבית ויותר נכונה מכל דעה אחרת.

- ישנו מאמץ ניכר מצד הטוקבקיסטים להציג את דעתם, אך עם זאת לא מצאתי אמירות רבות מצידם שמעודדות פלורליזם. פעמים בודדות בלבד מצאתי בטוקבק הערות ברוח הניסוח של ההערה הבאה: "זו רק דעתו של המבקר, מי שאוהב את הטעם שלו בשאר הסרטים אז שיקשיב לו! אני אישית אהבתי את הסרט, אבל לא צריך להתעצבן". נראה שלרוב, למרות שממניע שונה, הטוקבקיסטים עושים מהלך דומה לזה של המבקרים – משמרים בועה קטנה, אם כי לא מהימנה ועמידה כמו זו של המבקרים, המכילה או את דעתם העצמאית או דעה המתנגחת בדעת המבקר.

4. שירות לקוראים (שהם בעצם הצופים העתידיים)

- בעוד שהמבקרים מתארים את העלילה ונעזרים בה ככלי לביקורת שלהם, הטוקבקיסטים לרוב מתמקדים בתיאור פרטני של סצנות מסוימות מהסרט, וזאת אם בכלל ישנה התייחסות ממוקדת לעלילה. סעיף זה מתקשר ישירות לסעיף מספר 2, מכיוון שניתן לראות בבירור שהטוקבקיסטים מתארים את חווייתם הפרטנית. יש לזכור, שתגובה ממוצעת נעה בין מילה לשני משפטים, שבה הם דולים מהסרט את הרגעים שנגעו בהם ביותר, אם באמצעות הומור ואם באמצעות רגש או האינטלקט, והטוקבק כולו סובב רק סביב רגע זה. טוקבקים כגון: "הסוף השאיר אותי בפה פעור", "החלק שמראים את ההורים של [...] הוא החלק היחיד הטוב בסרט", "לא הפסקתי לבכות כשהילד ויתר על הצעצועים שלו", "ליאונרדו די קפריו עושה את הסרט!" וכו', הם שילוב של תיאור החוויה האישית של אותו צופה ביחד עם התמקדות נקודתית ולא גלובלית בתוכן הסרט.
- מבקרי קולנוע, לעומת זאת, נוטים להתייחס קודם כל למכלול הסרט, תוך כדי הדגשת חלקים מסוימים. לא יהיו ביקורות שיעסקו רק בסצנה או בשחקן, אבל ביקורת בהחלט יכולה להלל במשך פסקה שלמה את יכולות המשחק של שחקן בסרט המדובר ובקודמים שבהם שיחק.
- המלצות חמות למיניהן ללכת ולראות את הסרט מוצאות את מקומן לעתים קרובות בתגובות באתרים השונים. הפליא אותי שדווקא הביקורות נוטות להיות שמרניות יותר בהמלצות. מבקר לרוב ימליץ על סרט עבור קהל, אשר אותו הגדיר מראש. לדוגמה: "אם זוועות גופניות, קיא וזיקפה סביב שולחן האוכל מצחיקים אתכם – לכו לראות את הסרט. נראה שתיהנו", "סרט מתוק לדייט רומנטי עם החברה. אבל אל תלכו עם החבר'ה...". הדיוק הזה הוא בדיוק מה שחסר בטוקבק, שבו ההמלצה ללכת לראות את הסרט היא בדרך כלל הטוקבק כולו. כלומר, לא ניתנת סיבה להמלצה על הסרט או להסתייגות ממנו ואין פנייה לקהל מסוים שיהנה ממנו, אלא נכתבות רק מילה או שתיים שיפוטיות לגבי הסרט: "סרט מומלץ ביותר!", "ממליצה", "חובה לראות!". שוב, ישנה תחושה שהמגיב יוצא בעיקר מנקודת מבטו ונשאר בה, וזאת בניגוד למחויבות הגלובלית של המבקר כלפי קוראיו.

- כהמשך לנקודה הקודמת וגם לזו שכבר הזכרתי בסעיף 1 (בנוגע לציפיות הצופים שהסרט לא יכזבו את זמנם ואת כספם), אפשר לראות הערות המכוונות לצופים העתידיים של הסרט. מצאתי בטוקבקים רבים תמחור של הסרט על פי טיבו: "לא הייתי משלם שקל", "סרט לא משהו. עדיף לשכור בדי.וי.די", "שווה כל שקל/שנייה". כלומר, למרות שאין הסבר ופירוט כמו בביקורות של המומחים, שימו לב שבמקום כלשהו יש מחשבה של המגיבים על הצופים העתידיים ולא רק על עצמם, מה שמוביל אותי לנקודה הבאה.

סיכום הממצאים

"טוב לשמע גערת חכם מאיש שמע שיר כסילים"
(מגילת קהלת)

ניתן להגיד שתגובות הטוקבקיסטים התחלקו לשתי קבוצות: באחת יש התייחסות לסרט כאל מוצר מערכת – הפקה, תקציבים, ז'אנר, צופים אחרים (בהווה ובעתיד) וכדומה. קבוצה זו מצומצמת עד מאוד אך קיימת. מצד ביקורות המומחים – רובן המוחלט הן כאלו. בקבוצה השנייה, זו של הטוקבקיסטים, בסוג הרווח ביותר של התגובות יש ראייה נקודתית של חוויית הצפייה החד פעמית של אותו מגיב יחיד.

בסך הכול אפשר לראות שעולם המומחים אינו שונה מעולם הקהל מבחינת הנושאים שהם מתייחסים אליהם. השיח השונה מתבסס על אותן נקודות, רק שהמבקרים מוסיפים ומעבים כל אחת מהן. בעוד שהמגיבים מתארים את חווייתם, המבקרים, לפחות ברוב המקרים, מנסים לצייר תמונה אובייקטיבית יחסית, המתארת את נקודת המבט האישית שלהם. למשל, באחד הסרטים שסקרתי, כמעט כל הביקורות הזכירו תעלול תלת ממד שנעשה בו (הסרט צולם בשני ממדים, אך באמצעות מחשב דימו שלושה ממדים בעריכה), והסבירו אותו ברמה האובייקטיבית, ולכן כולן נראו דומות. אולם בשלב מסוים כל ביקורת משכה את אותו המידע לכיוון קצת שונה ואישי יותר. הטוקבקיסטים במקרה זה העירו: "בכלל לא הרגישו תלת ממד בסרט", "אין בו צורך" ו"כאבו להם העיניים". אמנם בתגובות אלה קיבלנו רק את ראיית העולם הצרה של חוויית הצפייה בסרט של אותו צופה, אך הנקודה לא פוספסה – הייתה התייחסות לתלת הממד המזויף בסרט. הטוקבקיסטים, כקבוצה כוללת, מתאפיינים בסובייקטיביות חריפה ונקודת מבט צרה, אך היא סוקרת אותן נקודות שסוקרת גם הביקורת המקצועית.

האלמנט היחיד שמצאתי, שבאופן כמעט גורף הוא מנת חלקם של המבקרים בלבד, הוא ניתוח הסרט ברמה הסימבולית. השוואת העלילה לסיפורים מיתולוגיים מיוון העתיקה או מהתנ"ך, או העלאת השערות בנוגע לפילוסופיה שמאחורי הסרט הן חלק מארגז הכלים של המבקר ולא של המגיב המצוי.

התייחסות לציפיות מהסרט מגיעות מצידם של המגיבים ולא מצידם של המבקרים. נראה כאילו יש ציפייה מוגדרת הקודמת להגעתם של הצופים לקולנוע, בעוד שהציפיות של המבקרים נראות מונעות מבחון, ולא מתוך רצון אישי וערטילאי לזכות בחוויה רגשית. הברל

זה אולי נובע מהסטטוס השונה של כל אחת מהקבוצות הללו בעת צפייתה בסרט הקולנוע: האחת שילמה עבורו כסף, והשנייה לא; האחת מחפשת בידור או דרך טובה לנצל את הזמן הפנוי שלה, ואילו עבור הקבוצה השנייה השהות שם נחשבת לעבודה ולא לזמן פנוי.

סיכום

מחקר זה היה קצה מזלגו של תחום רחב, שיכול וכנראה גם יתפתח במחקר הקולנועי בעתיד. בחרתי לסקור הבדלים כלליים בין קבוצות גדולות ולא מובדלות של קהלים באינטרנט – קהל המבקרים וקהל הטוקבקיטים. ניתן לצמצם את הקבוצות הללו ולחקור בצורה יותר מדויקת הבדלים מגדריים – למשל טוקבקיטיות (כלומר, נשים בלבד) אל מול מבקרות או מבקרים. ניתן גם לברוק את השיח דרך פורומים שונים, שבהם מתכתבים הטוקבקיטים רק בינם לבין עצמם, ללא התייחסות לביקורת מומחה כלשהי, בניגוד למה שעשיתי במחקר הנוכחי. באותה מידה אפשר לפלח את הקהלים הללו לפי גיל, מיקום, תרבות, מצב סוציאקונומי ולחקור את הפערים והדמיון בשיח בפלחים אלו; התוצאות בוודאי יהיו מעניינות.

ביבליוגרפיה

- Basuroy, Suman, Subimal Chatterjee, and S. Abraham Ravid. "How Critical Are Critical Reviews? The Box Office Effects of Film Critics, Star Power and Budgets". *The Journal of Marketing* 67 (2003): 103-117.
- Box Office Mojo*. < <http://boxofficemojo.com/>>
- Ginsburgh, Victor A. and Sheila Weyers. "On the Perceived Quality of Movies". *Journal of Cultural Economics* 23 (1999): 269-283.
- IMDB*. < <http://www.imdb.com/>>
- Neumer, Chris. "Roger Ebert Interview". *Stumped?* <<http://stumpedmagazine.com/interviews/roger-ebert.html>>
- Rotten Tomatoes*. < <http://www.rottentomatoes.com>>

אלכס סקליאר

מבוא לתיאוריות קולנועיות עם כריסטופר נולאן

מראשיתו של המדיום הקולנועי תהו תיאורטיקנים, חוקרים והוגים על קנקנו. כתבי עת, מחקרים ומאמרים ניסו לענות על השאלה, מהי מהות הקולנוע: האם הוא משקף את המציאות? האם הוא אמנות? או שמא זהו מופע בידורי? למעשה כבר מראשיתו החלו ללוות אותו תפיסות תיאורטיות שונות.

התרבות הפופולרית והתעצמות תעשיית הסרטים במאה ה-21 מביאות לעתים להתעלמות מבמאי קולנוע היוצרים סרטים שוברי קופות. אנו נוטים לייחס לסרטים אלה הצלחות כלכליות בלבד, ומתעלמים מהאפשרות לקריאה מעמיקה יותר של היצירות, כזו שתשקף את התפיסה התיאורטית של יוצריהן את הקולנוע. במאמר זה ארצה לבחון ארבעה מסרטי של כריסטופר נולאן (Nolan), שאותם ביים וכתב: *Following* (1998), *Memento* (2000), *The Prestige* (2010), *Inception* (2006).

אטען שבסרטים האלה מציג נולאן את תפיסתו התיאורטית לגבי העשייה הקולנועית, כשבכל אחד מהם מוצגת תיאוריה קולנועית מסוימת, והסרט מביע את עמדתו כלפיה. לאחר שאנתח כל סרט, אציג כיצד בכל אחד מהם נולאן מציג את תפיסתו, שהקולנוע מעצב את תפיסת המציאות, משפיע עליה ויכול לעוות אותה. אין כאן ניסיון לומר שסרטיו עוסקים אך ורק בתפיסותיו קולנועיות, אך עם זאת ארצה להציע ניתוח אחר, שלא נעשה עד כה, לסרטיו אלה.

אני טוען שנולאן מבצע למעשה מהלך פילוסופי בעשייתו הקולנועית. בכך הוא ממשיך למעשה במסורת ארוכה יותר של גישה פילוסופית לקולנוע. גישה זו מופיעה כבר אצל אלכסנדר אסטרוק (Astruc), אשר טבע את המושג "מצלמת עט". על פי תפיסתו של אסטרוק המצלמה היא כמו עט, וכל במאי חורט את טביעת ידו הייחודית בסרטיו (17-23). אסטרוק טוען, שאילו דקארט היה חי היום, הוא היה מסתובב עם מצלמת 16 מילימטר ויוצר סרטים, שהיו משקפים את הרעיונות התיאורטיים של משנתו הפילוסופית (17). לטענתי, כך עושה זאת נולאן, כשהתחום הפילוסופי שמעניין אותו הוא הקולנוע עצמו.

אינדקסאיליות ריאליסטית: ממנוטו

ממנוטו זכה לפרשנות רבה אצל התיאורטיקנים למיניהם, אשר ניסו לבחון את המשמעויות ואת הקשרים של הסרט לנושאים כמו זיכרון, תפיסת זמן, אמת, מציאות וצדק (Clarke; Parker; Little; Lyons; Bragues). אך אף אחד מהם לא בחן את המשמעויות התיאורטיות ואת האמידרה הקולנועית של נולאן על הקולנוע עצמו בסרט זה. בפרק זה אבחן אילו

תיאוריות קולנועיות משתקפות בממנטו, ואילו שאלות בדבר התיאוריות הקולנועיות שואל נולאן באמצעותו.

בממנטו בוחן נולאן הנחות יסוד בתפיסה הריאליסטית של הקולנוע, הרואה את הקולנוע כמדיום שמציג דימוי מדויק של מציאות. על פי תפיסה זו, למצלמת הקולנוע יש יכולת ייחודית, בניגוד לשאר האמנויות הפלסטיות, ללכוד ולשעתק את המציאות הנראית והנשמעת (Mast & Cohen 1). היכולת הזו נובעת מיכולתה הטכנית של המצלמה לשעתק במדויק את המציאות. זהו העיקרון בבסיס תפיסתו הריאליסטית של באזין את הקולנוע. על פי באזין, האינדקסיאליות של הקולנוע טמונה בתצלום, שהוא זה ששחרר את האמנות הפלסטית מהצורך לנסות לשעתק את המציאות (שם). אותו עיקרון עומד גם בבסיס התיאוריה של זיגפריד קראקוור (Kracauer), אשר ייחס חשיבות לקשר בין הקולנוע לבין רצף התמונות הנעות והצביע על הקשר שבין אופיו האינדקסיאלי של התצלום לממד הריאליסטי של הקולנוע (7-8). לטענתו, היכולת של התמונה להעתיק את הטבע ואת המציאות, באופן מדעי ולא מתערב על ידי המצלמה, היא זו שהופכת את מדיום הקולנוע למדיום ריאליסטי (שם). במרכז עלילת הסרט ממנטו עומד הצילום. סצנת הפתיחה מתחילה בפעולת צילום, והגיבור הראשי מוביל את מהלכיו בהסתמכות על תצלומים. לגיבור, לאונרד שלבי Leonard Shelby, בעיית זיכרון שבגללה יש לו רק זיכרונות לטווח הקצר: אחרי מספר דקות זכרונו נמחק והוא אינו זוכר מה שאירע קודם לכן. לנורד שלבי בונה את זיכרונותיו ואת ידיעתו על העולם לפי התצלומים שהוא מצלם. הוא חושב את התצלומים לאמינים, כאלו שמציגים בפניו את המציאות ואת היכולת לזכור. התצלומים עוזרים לו לנהל את חקירתו, הקשורה בחיפוש אחר הרוצח של אשתו. לני מקעקע על גופו מידע חשוב, ומסתובב עם מצלמת פולארואיד תוך שהוא מקפיד לצלם באופן אובססיבי דמויות מפתח חשובות בחקירתו. ההסבר של לאונרד לאובססיביות שלו לצילום הוא הרצון להתגבר על קושי שבו נתקל אדם אחר, שסבל מבעיה דומה. המדובר במקרה של סמי ג'נקיס, שאותו לני חקר במסגרת עבודתו בחברת הביטוח, לפני השוד שגרם לו לאבד את זיכרונו. הכול חשבו שלסמי הייתה בעיית זיכרון, אך לני הוכיח על סמך ניסויים חוזרים ונשנים, שסמי לא ייצר התניות פיזיות ולכן בעייתו הייתה פסיכולוגית ולא פיזית, ואם כך לא מגיעים לו פיצויים מחברת הביטוח.

“Sammy Jankis wrote himself endless notes. But he'd get mixed up. I've got a more graceful solution to the memory problem. I'm disciplined and organized. I use habit and routine to make my life possible.”

הגיבור לא סומך אפוא רק על הפתקים כפי שסמך עליהם ג'נקיס, אלא נעזר בשיטה שלמה, הכוללת תצלומים. התצלומים עוזרים לו להתמודד עם הבעיה הפסיכולוגית, ובאמצעותם הוא משרטט לעצמו את המציאות, כפי שניתן לראות ביותר מסצנה אחת בסרט. את האובססיה לריאליזם מסביר באזין במאמרו “הווייתה של הדמות המצולמת”, אשר מתאר כיצד הצילום פותר את האובססיה לריאליזם “הצילום והקולנוע מאידך גיסא הם המצאות שנועדו לספק אחת ולתמיד ובמלוא תמציתה את האובססיה שלנו לריאליזם”

(252). כך גם לאונרד שזיכרונותיו נמחקים משמר את הזיכרונות באמצעות המצלמה, ה"מכונה הריאליסטית" שעליה הוא סומך. את העיסוק בריאליזם ניתן לקשר גם לשם הסרט *Memento*, שנגזר משמו של הסיפור הקצר שעליו הסרט מבוסס *Memento Mori*. מושג זה לקוח מהשפה הלטינית, ומטרתו להזכיר לבני האדם שהם עתידים למות. המצלמה והצילום, על פי באזין, הם תוצר רצונו של האדם להנציח את החיים או להתחמק מאמירה זו (שם).

קולנוע האטרקציות: יוקרה

יוקרה מחזיר אותנו לתקופה שבה הומצא הקולנוע, והוא עוסק בקוסם ובמהות מופע הקסמים. הסרט מחזיר אותנו לתקופה שבה הקולנוע היה בחיתוליו, ונולאן אף מזכיר לנו בסרט את התאריך: פברואר 1899. בתקופה זו הקולנוע היה על פי ההיסטוריונים "קולנוע של אטרקציות", כלומר, הקהל הגיע בעיקר כדי לצפות ב"אטרקציות" (Gunning 57). הוא בא לחזות ביכולות הקסומות של הקולנוע לייצר אשליה, בין שזו אשליה ריאליסטית כפי שהציעו האחים לומייר, ובין שזו אשליה קסומה כפי שהציע מלייס (שם). המכשיר שהצליח לשעתק במדויק את המציאות, הצליח להביא את הקהל; היו אלה המדיום והיכולות הטכנולוגיות שלו שמשכו את הקהל בהתחלה, ולא העלילה (Kracauer 14-17; Gunning 57). גם סרטו של נולאן עוסק בחיפוש אחר האטרקציה שתמשוך את הקהל לסרט. הסרט עוסק בתחרות תחרות בין שני קוסמים: אלפרד בורדון (Borden) ורוברט אנג'ייר (Angier). לאורך כל העלילה אנו עדים לניסיון שלהם להתחרות זה בזה במציאת הקסם שיהיה ייחודי ובלעדי. בסוף הסרט בדיאלוג בין הקוסמים מציג לנו נולאן את התפיסה של הקוסמים לגבי ה"קסם". תפיסה זו זהה להגדרת קולנוע האטרקציות:

"You never understood why we did this. The audience knows the truth. The world is simple, miserable, solid all the way through. But if you can fool them, even for a second, then you can make them wonder. And you get to see something very special. You really don't know. It was the look on their faces".

כלומר, ברומה לקולנוע האטרקציות, הצופים מודעים לאשליה, והם מגיעים לקחת בה חלק באופן מודע. זו מהות הקסם על פי הסרט וזוהי המהות של קולנוע האטרקציות, או כפי שהציג זאת מלייס:

"I can state that the scenario constructed in this manner has no importance since I use merely as a pretext for the 'stage effects' the 'tricks' or for a nicely arranged tableau" (Gunning 57).

אבי הבדיה, האשליה והתחבולות של קולנוע האטרקציות הוא מלייס, שנחשב על ידי היסטוריונים כאבי הגישה הבדיונית בקולנוע, אשר שאף לחיזוק תפיסת האשליה (Bear 17-18). גם הוא, כמו הגיבורים בסרט, הגיע מעולם הקסמים ונחשב לאמן האשליה. הוא

השתמש בטכסיסים קולנועיים, כמו הפסקת צילום או הנחת תמונות זו על גבי זו, ששימשו בתחילה סרטים בידוריים שנראו קסומים ולא מציאותיים. ההשראה לטכניקות אלו הגיעה במקרים רבים ממופעי הקסמים (Chanana 117). בהמשך, צלמים ביומני החדשות החלו להשתמש בטכסיסים ששימשו את תחום הבידור, וזיפו באמצעותם אירועים שנחשבו לדוקומנטריים (Chanana 120-121).

באמצעות נרטיב הסרט מציג נולאן לקהל את היכולות של הטריקים הקולנועיים לעוות את תפיסת המציאות. וכך באמצעות ההקבלה לקולנוע האטרקציות אנו חוזרים לתזה של גאנינג לגבי הקולנוע שלפני 1907. לטענתו, קולנוע האטרקציות מעורר ישירות את תשומת לב הצופים, מראה מוזרויות וזואליות ומספק עונג באמצעות מראות מרגשים, דהיינו מאורע ייחודי דמיוני או דוקומנטרי שהוא מעניין בפני עצמו. האטרקציה היא בעלת טבע קולנועי מניפולטיבי: הילוך איטי, הילוך לאחור, תחליף, חשיפה – כל אלה סיפקו בסרטים את החידוש (60-61).

הקולנוע כחלום: התחלה Inception

בסרט Inception עוסק נולאן בחלום, בתעשיית החלומות, ביכולת הטכנולוגית לשלוט בחלומות ובהחדרת הרעיונות לתת המודע. ניתן לראות בסרט אזכור לתפיסות פרוידיאניות לגבי פירוש החלום. הסרט מספר את סיפורו של דום קוב, אדם המסוגל להיכנס לתוך חלומותיהם של בני אדם באמצעות טכנולוגיה חדישה, ולגנוב מתוכם את הידע לגבי סודותיהם, וזאת על מנת לעצב תודעה אצל אחרים כמו בחלום. קוב משתמש בשירותיהן של דמויות אשר מעצבות בשבילו את הסכיבה הטבעית של החולם, האדריכלים. הגיבור בסרט מתבקש לבצע "השתלה", הטמעת רעיון במוחו של בנו הצעיר של מנהל החברה המתחרה, אשר עתיד לרשת את החברה עם מותו הצפוי של אביו. כדי לבצע את ההשתלה המדוברת, קוב צריך לחדור מתחת לשלוש שכבות מודעות על מנת להגיע לליבה הרגשית של היורש ולשתול בה את הזרע, אשר ינבוט לרעיון שיובייל אותו והחלטה על פירוקה המידי של החברה.

השוואה בין הקולנוע לחלום ניתן לראות במאמרו של אלטמן (Altman). אלטמן טוען כי המטאפורות השונות לתפיסת הקולנוע, זו של הריאליזם, הקולנוע כחלון, וזו של הפורמליזם (החלון כמסגרת), מתייחסות שתיהן רק למסומן ולתכנים ולא למדיום ולמסמן, ומתעלמות לגמרי מתהליכי הצפייה (521). הוא טוען שהמבנה של הסרט דומה לתופעת החולם, שכאשר הוא מתעורר הוא רוצה לפענח את מה שקרה בחלום. בחלום יש רושם של מציאות, רצף של דימויים ומשמעויות, ופעמים רבות הוא אינו מובן, ולכן רוצים לפרש אותו (524-526). יש אפוא בחלום טקסט חזותי, שאנו מפענחים אותו כמו שאנו מפענחים סרטים (שם). נולאן, בדומה לאלטמן, אחרי שעסק בסרטי הקודמים בתפיסות ריאליסטיות מול תפיסות פורמליסטיות של הקולנוע, מציג עיסוק בחלום, כלומר עיסוק במכונה שמאפשרת להיכנס לחלומות של אנשים. המכונה מאפשרת לקבוצת אנשים לקחת חלק יחיד בחוויית החלום, באופן דומה מאוד לחוויית הצפייה הקבוצתית בסרט קולנוע

אזכור נוסף בסרט לטענתו של אלטמן ניתן לראות בעיסוק בסאונד. אלטמן טוען כי התיאוריות הקולנועיות מתעסקות בעיקר בפס התמונה, בצד החזותי ובקליטה של חוש הראייה, אך בקולנוע יש עוד ערוץ אחד לפחות, הסאונד, ערוץ השמיעה (528-529). לסאונד יש תפקיד משמעותי בסרטו של נולאן: הוא עוזר לצוותו של קוב להבין שהחלום קרב לקיצו. כלומר, נולאן מראה שהסאונד משמעותי לתהליך הצפייה. במאמרו המשווה בין הקולנוע לחלום מסביר אלטמן, שהסצנה הפותחת בסרטים מכילה בתוכה כבקליפת אגוז את תמצית הסרט כולו, הנרטיבית והסמנטית, את עיקר הרעיון הסיפורי ואת עיקר המשמעות המופשטות (525). ואמנם בשלושת הסרטים שהוזכרו לעיל הסצנה הראשונה היא הסצנה האחרונה, והיא זו שנותנת את הפרשנות למשמעות הסרט.

מציצנות: מעקבים

הבחירה לנתח את התפיסות התיאורטיות של נולאן בסרטו הראשון, סמוך לניתוח של סרטו האחרון, אינה סתמית. מעקבים והתחלה עוסקים בתמות דומות ובתיאוריות קולנועיות חופפות, ששואבות מתורת פרויד. הקבלה זו מעניינת, משום שסרטו הראשון נעשה בתקציב זעום ביותר, ואילו סרטו האחרון זכה לחופש יצירתי ללא הגבלות תקציב. בשני הסרטים הללו נולאן מביע את עמדתו ואמירתו הקולנועית. הוא גם רומז לנו על הקשר בין שני הסרטים באמצעות בחירת שם זהה בשניהם לגיבור הראשי.

מעקבים עוסק בסופר שנוהג לעקוב באופן אקראי אחר אנשים רנדומאליים ברחוב. מבחינת הסופר התנהגות זו היא נורמטיבית, ועם זאת ניתן לראות אקט זה כמציצני. המצב מחמיר כאשר יום אחד הגבר שאחריו הוא עוקב מגלה אותו, ונשברת ביניהם המחיצה. השניים מתחברים וקוב, הגבר שאחריו נעשה המעקב, מלמד את הסופר לפרוץ לבתים של אנשים. הסופר מתחיל לחקות את התנהגותו של קוב ולפרוץ לבתי זרים, ובדרך זו לומד כיצד ניתן לעמוד על התנהגותם של בעלי הבית באמצעות חפציהם.

אחת התיאוריות שמקשרות בין קולנוע לבין מציצנות היא זו של מץ (Metz). טענתו היא שאנו כצופים נמצאים במצבם של מציצנים¹: הן הדמויות במציאות והן אלה שבסרט אינן יודעות שצופים בהן – המציצן פולש לתחום הפרטי (91-92 Metz). מץ מבחין בין סובייקט לאובייקט: הצופה הוא הסובייקט, השולט, הרואה והדמויות – הרואיות ופעילות ככל שיהיו – הן מושא הצפייה וחומרי הגלם שבהם מתבוננים (שם 93). לטענת מץ, בעקבות העובדה שהמצלמה מטשטשת את נוכחותה ואת תפקידה בייצור הסרט, הצופה הופך למציצן (שם). סרטו של נולאן אינו הראשון כמובן שעוסק במציצנות ובמעקב. יחד עם זאת נולאן מנסה, באמצעות האסטיקה של הצילום הדוקומנטרי, להזדהות עם המציצן. וכך הוא מסביר זאת:

1 voyeurism. מושג מהפסיכו-אנליזה שקשור לארוטיקה ולהתבוננות של המציצן בפעילות מינית של האחר. מאקט ההתבוננות והמציצנות שנעשה בהסתר הוא שואב את הנאתו (Ben-Shaul 114).

“I saw the hand-held, black-and-white 16mm cinematography as a way of tapping into the cinematic feel of film noir, whilst giving it a different spin by shooting the scenes in a more modern documentary style” (Duncker 2006).

הבחירה באסתטיקה דוקומנטרית נובעת מהרצון להעניק משמעות נוספת לסרט מעבר לבחירה הז'אנרית שלו. כלומר, נקודת מבט זו מחזקת את תחושת ההזדהות עם המציצן במקביל להיותה טרנסצנדנטלית.

במעקבים בונה נולאן שלב נוסף בתיאוריה של מין. הוא יוצר מפגש בין הצופה לנצפה, הוא שובר את המראה. כמו בסרטו הקודם, שבו הכניס את יוצר החלום לחלומו של החולם, כאן הוא מכניס את הצופה למציאותו של הנצפה. בשני המקרים היוצר הוא מר קוב. בסרט הנוכחי מר קוב מוביל את הצופה להתחקות אחרי בתים של אנשים זרים, על ידי פריצה לדירותיהם. באמצעות בחינת רכושם בניסיון להסביר את התנהגותם וחייהם, נולאן מציג לנו בעצם מצב, שבו הצופה מחקה את התנהגותו השלילית של הנצפה. בסוף הסרט אנו מגלים שמר קוב ידע שהצופה עוקב אחריו. המפגש עם המציצן היה מתוכנן על מנת להפיל את הסופר בפח. גם כאן נולאן משתמש בעריכה על מנת לשבור את ההבנה הליניארית של הצופה את מציאות הסרט, ומראה כיצד היוצר מפתח במודע התנהגות מסוימת אצל הצופה.

התפיסה הקולנועית של נולאן: השתלה וחיקוי

אחרי שבחנו את התפיסות התיאורטיות לגבי מהות הקולנוע, כפי שבאו לידי ביטוי בארבעה מסרטיו של נולאן, ננסה להבין את תפיסתו הקולנועית ואת אמירתו. מהלכו של נולאן דומה למהלך של טיעון אקדמי. ראשית הוא מציג תפיסות קודמות, ואז באמצעותן הוא מציג את הבעייתיות שלהן ובמקביל את טיעונו. כלומר, הוא משתמש בקולנוע כמו בעט וסרטיו הם מאמרו.

בארבעת סרטיו דורש נולאן, שנהיה צופים מודעים וביקורתיים, נדע שהאשליה של הצילומים הקולנועיים אינה הדבר עצמו, ותמיד נשאל מה הוסתר ומה הובלט. הוא מבקר אותנו כצופים, מציג באמצעות סרטיו את היכולת לשתול רעיונות במוח הצופה באמצעות הקולנוע, ומזהיר אותנו מפני סכנות החיקוי. לטענתו, ברגע שקיימת המודעות שהטקסט הקולנועי מתחזה לריאליסטי ושהוא למעשה פרי יצירה מלאכותית, ניתן להבין שבוחשת בו יד מניפולטיבית מתכננת, שרוקחת את האלמנטים ומחברת אותם מחדש. תפיסה זו מבוססת בצורה ליטרלית בסרטו האחרון באמצעות משפט מפתח, שבא לידי ביטוי בכל סרטיו עד כה:

“What is the most resilient parasite? ... Once an idea has taken hold of the brain it's almost impossible to eradicate. An idea that is fully formed – fully understood – that sticks; right in there somewhere.”

הטפיל שהכי מסוכן וקשה להיפטר ממנו הוא הרעיון, וזאת משום שניתן לשתול אותו באמצעות הקולנוע. באמירה זו מעביר לנו נולאן את המסר של סרטו ושל הפילוסופיה הקולנועית שלו, שבא לידי ביטוי בכל סרטיו האחרים – מהראשון ועד האחרון. בממנטו סצנת הפתיחה היא התמונה והכיתוב של הסיפור, שהגיבור שותל בעצמו על ידי "Jenkis". ג'נקיס הוא הדמות שאותה מחקה הגיבור. סיפורו של ג'נקיס יחזור במהלך כל הסרט, סיפור שמנסה להתיימר להיות, על פי הגיבור, סיפור אמיתי; סיפור שאיננו יודעים אם הומצא אם לאו. בסוף הסרט נבין, שבאמצעות עיוות המשמעות של התמונה שתל הגיבור בראשו את כל רעיונותיו, וזאת באמצעות האמונה שהתמונה היא אינדקסואלית ולא פרי היצירה. במקביל נולאן שותל קטעים בסוף הסרט, על מנת לבסס את ההיגיון של סיומו ושל ההסבר שסיפורו של ג'נקיס מושגל, וזאת באמצעות שוטים שמראים כיצד שלבי הזריק אינסולין לאשתו. כלומר, נולאן מציג את השיטה שבאמצעותה ניתן לרמות את הצופה ולשתול במוחו רעיון מסוים, והוא גם עושה זאת בעצמו, בלי שהצופה יהיה מודע לתחבולה. הסרט מאפשר לנו כמעט עד סופו לפרש בצורה מסוימת אחת את האירועים, וזאת מנקודת מבטו של לאונרד. קו העלילה הליניארי של הסרט עוזר לנו להבין את ההתרחשויות הלא כרונוולוגיות שלו. במשך הסרט אנו מקבלים כגרסה הנכונה את סיפורו של לאונרד ואת נקודת התצפית שלו, אך בסוף הסרט אנו מבינים כי המציאות הרבה יותר מורכבת. כך נולאן מאפשר לנו לבחור מספר פרשנויות לאותו הסיפור. באמצעות בחירתו בעריכה לשבור את הקו הליניארי, הוא מציב את הצופה במצב דומה לזה של גיבור הסרט, כלומר, כמי שאין ברשותו מידע אמיתי על התרחשויות קודמות מבחינה כרונוולוגית, והוא למעשה נטול זיכרון (Lyons 127).

נולאן מראה אפוא כיצד באמצעות העריכה הוא מאפשר לצופה לפרש את המציאות בכל דרך שבה יבחר. למשל, ביוקרה אנג'יר מתחקה אחרי בורדון, ועוקב אחר היומן שלו על מנת לגלות את הקסם המושלם. אולם הוא אינו יודע שבורדון שתל למעשה את היומן הזה באמצעות העוזרת שלו אצל אנג'יר, וזאת דווקא על מנת להרחיק את אנג'יר מגילוי האמת. שוב אנו רואים כיצד ניתן לשתול במישהו רעיון ואמונה. היומן של בורדון שאנג'יר עוקב אחריו הוא אפוא שקר מכוון, והוא נוטע בו רעיונות מוטעים המובילים בסופו של דבר את שניהם לאבדון. נולאן מציג לנו שוב, בעזרת המבנה הנרטיבי השבור, כיצד קובע הנרטיב את נקודת המבט של הצופה ומוביל אותו להבנה מסוימת של המציאות. גם ב"Following" נולאן מציג את עמדת יוצר הסרט באמצעות העריכה, וחושף בפני הצופה את הסכנות הנלוות לחיקוי וליכולת ההשתלה. הוא מראה כיצד יוצר הסרט מודע ליצר המציצני של הצופה, ובאמצעות ידע זה יכול להשפיע על עמדותיו ותפיסותיו של זה האחרון.

בכל סרטיו של נולאן הוא מציג את חולשתו של הצופה לעומת יוצר הסרט, ודורש מהצופה לקרוא את הסרט בצורה ביקורתית יותר המודעת למדיום. מצד אחד הוא מציג את יכולת הקולנוע להידמות למציאות, ומצד שני הוא דורש מהצופה לא להאמין שהיא אכן כזו.

סיכום

בניתוח ארבעת הסרטים של נולאן אנו עדים לשימוש באלמנטים ותמות מתיאוריות קולנועיות. ניתן לראות כי נולאן בסרטיו מציג לנו תפיסות בולטות, מוקדמות ומאוחרות, של התיאוריה הקולנועית. במקביל להצגה התיאוריות הוא מציג לנו את עמדתו. מסרטיו ניתן לפענח את אמירתו הקולנועית לגבי המדיום עצמו. כך התיאוריות של הקולנוע באות לידי ביטוי במסמנטו וביוקרה. במסמנטו בוחן נולאן את האינדקסיאליות של התמונה, ומפרק את הממד הליניארי של סדר הצגת האירועים, כפי שנהוג בתפיסה הריאליסטית הקלאסית. בכך הוא מציג את הסכנות הטמונות בתפיסה את הקולנוע כמציאות. במקביל הוא שותל בצופה במהלך העלילה, באמצעות המדיום, תפיסות ורעיונות שונים לגבי הבנת תמת הסרט, ועל ידי כך ממחיש את אמירתו המרכזית בדבר יכולתו של הקולנוע להשפיע.

ביוקרה בוחן נולאן את התיאוריה על "קולנוע האטרקציות". בסרט זה הוא מראה כיצד הקולנוע ויוצר הקולנוע מצליחים למשוך קהל, בין שמאחורי הסרט מסתתרים חומרי מציאות ובין שאלו חומרים המעוותים את המציאות. ביוקרה, באמצעות תחבולת הסרט השותלת בצופה רעיונות, מוכיח נולאן שהקהל שבוי במדיום הקולנועי בכל מקרה, וימשיך להגייע לסרטים בלי לנסות לבחון מה עומד מאחוריהם.

בסרטו הראשון מעקבים ובסרטו האחרון התחלה, עוסק נולאן בתיאוריות מתקדמות המבוססות על תפיסות פרוידיאניות. במעקבים מותח נולאן עד לקיצוניות את התיאוריה של מץ, ומראה לנו את המפגש המדומה בין הצופה לנצפה. לטענתו, המפגש הזה מוביל לחיקוי של הצופה את הנצפה. בסרטו האחרון התחלה מציג לנו נולאן את תפיסת הקולנוע כחלום, ומותח גם אותה למקומות קיצוניים. נראה כי בחר את הדימוי הזה בסרטו זה, כי בו היה יכול לממש את החופש היצירתי שלו.

גם סרטיו האחרים של נולאן, שלא נדונו במאמר זה, עוסקים בתיאוריות דומות וניתן למצוא בהם עיסוק בתיאוריה קולנועית וניסיון להשתלת רעיונות וקריאה לצופה להסתכלות ביקורתית יותר. אך הסרטים האחרים היו אדפטציות ליצירות של אחרים, שהתסריט שלהם שוכתב על ידי נולאן, וזאת בניגוד לסרטים שנותחו במאמר זה.

ביבליוגרפיה

באזין, אנדרה. "הווייתה של הדמות המצולמת". עולם בדים. עריכה הלגה קלר. תל אביב: ספרית אופקים-עם עובד, 1974. 255-249.

מקדונלד, דייט. "אייזנשטיין פורובקין ואחרים". עולם בדים. עריכה הלגה קלר. תל אביב: ספרית אופקים-עם עובד, 1974. 105-85.

Astruc, Alexander. "The Birth of a New Avant-garde: La Caméra Stylo". Ed. Peter Graham. *The New Wave: Critical Landmarks Selected*. New York: Doubleday, 1968. 17-23.

- Altman, Charles. "Psychoanalysis and Cinema: The Imaginary Discourse". *Movies and Methods: An Anthology*. Vol. II. Ed. Bill Nichols Berkeley: University of California Press, 1985. 517-530.
- Bazin, Andre. "What is Cinema? The Myth of Total Cinema." *Film Theory and Criticism*. Eds. Gerald Mast, Marshall Cohen and Leo Braudy. 4th ed. New York and Oxford: Oxford U P, 1992. 22-27.
- Bazin, André. "The Evolution of the Language of Cinema." *Film Theory and Criticism*. Eds. Gerald Mast, Marshall Cohen and Leo Braudy. 4th ed. New York and Oxford: Oxford U P, 1992. 123-139.
- Bear, Jordan. "From Magician to Metal Brain: The Embodiment of Illusion in Early European Film Theory." *Studies in European Cinema* 5.1 (2008): 17-29.
- Ben-Shaul, Nitzan. *Film: The Key Concepts*. Oxford: Berg, 2007.
- Bragues, George. "Memory and Morals in *Memento*: Hume at the Movies." *Film-Philosophy* 12.2 (2008): 62-82. <<http://www.film-philosophy.com/Q2008V12n2/bragues.pdf>>
- Chanan, Michael. "The Treats of Trickery." *Cinema: The Beginnings and The Future*. Ed. Christopher Williams. London: University of Westminster Press, 1996. 117-122.
- Clarke, Melissa "The Space-Time Image: The Case of Bergson, Deleuze, and *Memento*". *The Journal of Speculative Philosophy* 16.3 (2002): 167-181.
- Cohen, Marshall & Gerald Mast. "Film and Reality." *Film Theory and Criticism*. Eds. Gerald Mast, Marshall Cohen and Leo Braudy. 4th ed. New York and Oxford: Oxford U P, 1992. 1-5.
- Duncker, Johannes. "The Making of *Following*". *The Unofficial Christopher Nolan Website*. 6 June 2002. <http://www.christophernolan.net/following_making.php>.
- Ezra, Elizabeth. *Georges Méliès: The Birth of the Auteur*. Manchester: Manchester University Press, 2000.
- Gunning, Tom. "The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator, and the Avant-Garde." *Early Cinema: Space, Frame Narrative*. Ed. Thomas Elsaesser. London: BFI, 1990. 56-62.
- Kracauer, Siegfried. "Theory of Film Basic Concepts". *Film Theory and Criticism*. Eds. Gerald Mast, Marshall Cohen, and Leo Braudy. 4th ed. New York and Oxford: Oxford U P, 1992. 7-22.
- Little, William. "Surviving *Memento*." *Narrative* 13.1 (2005): 67-83.
- Lyons, Diran. "Vengeance, the Powers of the False, and the Time-Image in Christopher Nolan's *Memento*." *angelaki* 2.1 (2006): 127-135.
- Metz, Christian. "Story/Discourse: Notes on Two Kinds of Voyeurism *Movies and Methods: An Anthology*. Vol. II. Ed. Bill Nichols Berkeley: University of California Press, 1985. 517-530.
- Parker, Jo Alyson. "Remembering the Future: *Memento*, the Reverse of Time's Arrow, and the Defects of Memory" *Kronoscope* 4.2 (2004): 245-257.

פילמוגרפיה

Inception. Christopher Nolan, USA: Warner Bros. Pictures 2010.

Following. Christopher Nolan, UK: Next Wave Films. 1998.

Memento. Christopher Nolan, USA: Newmarket Capital Group. 2000.

The Prestige. Christopher Nolan, USA: Warner Bros. Pictures 2006.

יובל לוי

לאן נעלמה הקבוצה? ויזואליה של ספורט קבוצתי: משדר טלוויזיוני מול ייצוג עלילתי

מעולם לא היה הספורט בעל השפעה כה רבה בחיי בני אדם כפי שהוא היום בחברות רבות. הספורט המקצועי "עלה לגדולה" והתמקצע עם התפתחות טכנולוגיות תקשורת ההמונים. הטלוויזיה שינתה את פני הספורט, והוציאה אותו הרבה מעבר לתחומי המגרש (גילי, לידור ובן-פורת 8-343). תעשיית הספורט היא תעשיית הפנאי הגדולה והפופולארית ביותר כיום בעולם כולו, המגלגלת כ-400 מיליארד דולר בשנה בעולם (Andreff, Szymanski 5-6), ומהווה בכך כ-2% מהתוצר המקומי הגולמי העולמי. האולימפיאדה והמונדיאל הם מהאירועים התרבותיים הגדולים והנצפים בתבל ושידורי ספורט מהווים נדבך מרכזי בלוח השידורים הטלוויזיוני בעולם (Andreff 4). כיום זוכים אירועים ספורטיביים למרב החשיפה בטלוויזיה באינספור ערוצי ספורט. שידורי ספורט בטלוויזיה זוכים לרייטינג עצום – שידור הסופרבוול 2011 זכה למעל 50% רייטינג, המשדר הנצפה ביותר בתולדות ארצות-הברית עם 111 מיליון צופים! (אתר ערוץ הספורט).

הספורט והקולנוע שלובים האחד בשני עוד מימיו הראשונים של הקולנוע. הספורט הניע את המצאת התמונה הנעה מתוך הרצון לחקור את התנועה, בעיקר דרך צילום של אירועי ספורט, ובהמשך התפתחה התמונה הנעה לתעשיית קולנוע (McKernan 107). לראשונה נפתח צוהר לחשיפה של הספורט מעבר לצופים באירוע עצמו. יומני ספורט שימשו כמקדמי מכירות מצוינים לבתי הקולנוע. ייצוגי הספורט סיפקו ללא קושי יריבות, הישג, כשלון ואומץ בכמויות, וזכו להצלחה חובקת עולם (גילי, לידור, בן-פורת 341). עדויות מוקדמות מעידות על סרט תיעודי קצר ממשחק כדורגל באנגליה (שנערך למעין תקציר כפי שהוא מוכר לנו היום) כבר בשנת 1901, תקופה בה הקולנוע העלילתי עוד קורם עור וגידים (McKernan 114). גם ספורט וקולנוע, אם כן, בלתי ניתנים להפרדה ומהווים נדבך מכריע בתרבות כיום.

עם זאת, בחינה של סרטים עלילתיים שבמרכזם עיסוק בספורט קבוצתי חושפת כי בניגוד לדומיננטיות שידורי הספורט הקבוצתיים הטלוויזיוניים, סרטים אלו לא זוכים להצלחה גדולה. שילוב בין שני התחומים (הזוכים לפופולריות בין השאר כיוון שהם מכילים בתוכם נושאים רחבים ומגוונים וכך פונים לקהל נרחב) יחדיו בסרט עלילתי, לא מביא לפופולריות המתבקשת. בין מאה הסרטים המרוויחים ביותר בקופות בכל הזמנים (גם ברשימה המותאמת לאינפלציה) לא ניתן למצוא סרט אחד העוסק בספורט קבוצתי (Boxoffice Mojo). גם ברשימות "מאה הסרטים הטובים ביותר" של IMDb, Time Magazine, ו-Filmsite

לא ניתן למצוא אף סרט שבמרכזו ספורט קבוצתי. מעולם לא זכה סרט העוסק בספורט קבוצתי בפרס הסרט הטוב ביותר של האקדמיה האמריקנית לקולנוע. לפיכך, מאמר זה בא לבחון הבדלים בין משדר ספורט קבוצתי טלוויזיוני לבין ייצוג העלילתי בקולנוע, בכדי לנסות להבין מה בנמצא במשדר הטלוויזיוני נעדר מהייצוג העלילתי, ומתוך כוונה להבין מהיכן נובע הפער בפופולאריות. בעוד מרבית המחקרים בנושא גורמי הצפייה בספורט בטלוויזיה הם מחקרים מתחומי הסוציולוגיה, פוליטיקה, תרבות והיסטוריה¹, במאמר זה ברצוני להתמקד בבחינת ההתרחשות הספורטיבית מההיבט האסתטי/צורני כפי שהיא מוצגת על המסך.

קיימים הבדלים רבים בין ענפי הספורט השונים אשר משפיעים על דרך הייצוג שלהם. מכאן שההתייחסות לייצוג ספורט ככלל הינה מורכבת. בניגוד לספורטאי העוסק בספורט יחידים, ספורטאי העוסק בספורט קבוצתי אינו יכול לפעול באופן חופשי ועצמאי לגמרי. עליו לתאם את פעולותיו, לא רק נגד היריב אלא להשתלב בתוך המסגרת הקבוצתית ולהתאים את תנועותיו ופעולותיו לאלה של שותפיו לקבוצה (McClelland et al. 7). כמו כן, יש להבחין בין ענפי ספורט קבוצתי שונים. ישנם ענפים בהם ברגע נתון הקבוצה כולה פועלת במקביל, כגון כדורסל וכדורגל, ולעומתם ענפים בהם ברגע נתון שחקן בודד לוקח חלק באקשן, דוגמת בייסבול וקריקט (Mandelbaum 203-4). ככל שהמימד הקבוצתי מהותי יותר, וככל שמתקיימות יותר פעולות בו זמנית, קשה יותר להעביר לצופים במדויק את הכוריאוגרפיה של כל חברי הקבוצה.

בנוסף, על אף שחווית הצפייה בשידור בטלוויזיה נובעת בראש ובראשונה מחוסר הודאות והמתח לגבי העומד להתרחש (Wenner, Gantz 1), ישנם צופים (ואני בכללם) הנהנים מצפיות חוזרות ונשנות של אותו משחק, אפילו במידה ותוצאת המשחק ידועה להם².

- 1 למשל, לפי דיינ וכץ (Dayan & Katz), הטלוויזיה מעניקה לצופים תחושת השתתפות טקסית במגוון דרכים (16): גישה שווה לאירוע – כל הצופים רואים את אותו הדבר. צפייה מיטבית – בהתבסס על דבריו של מייקל נובק (Novak), שתבע את המונח "העין הרואה הכל", טוענים החוקרים כי דבר אינו נעלם מעיני המצלמות. אולם, אלמנטים אלה מופיעים גם בייצוג עלילתי בקולנוע. כולם רואים את אותו הסרט ואין גבול ליכולת להציג משהו על המסך. זאת ועוד, יש להוסיף למשוואה יתרון בולט של הקולנוע על פני שידור משחק בטלוויזיה – תסריט ידוע מראש. בכדי להעניק לקהל הצופים חוויית צפייה מיטבית במהלך שידור משחק בטלוויזיה, על הבמאי "להמר" מה להראות ומתי, אין באפשרותו לצפות מהלכים מראש. בקולנוע, לעומת זאת, התסריט קבוע מראש, וההחלטה מה להראות קלה יותר ומגוונת יותר (למשל pov של שחקן). פרשנות וקריינות – הדרך בה מועבר המשחק על ידי צוות השידור הופכת לחלק מהמשחק ומספקת ידע ובקיאיות לצופים. אולם גם בסרטים נעשה שימוש בקריינות, כך שלא נראה שאלה הגורמים המרכזיים להבדלים בחוויה.
- 2 ערוצי ספורט רבים אשר כלל לא משדרים משחקים בשידור חי, מעין ערוצי היסטוריה של ספורט. רשת ערוצי הספורט הייעודיים הגדולה בארה"ב, ESPN, מחזיקה בערוץ ESPN Classic כבר משנת 1997, וב-2004 פרצה לשוק האירופי עם גרסה המותאמת לענפי הספורט האהובים ביבשת, כשחלק מהקלאסיקות נרכשו במיוחד לשם שידור בערוץ. אחד מ-6 ערוצי ספורט ייעודיים בישראל משדר רק משחקים מהעבר. כלומר, יש דבר מה מושך/מהנה בצפייה בהתרחשות הספורטיבית עצמה מעבר לאידיעת התוצאה.

לאחר פרישת קווי הדמיון בהצגת אירועי ספורט קבוצתי בשתי דרכי הייצוג, העלאת השערות אפשריות לפערים ופסילותן, יוצא המאמר בשני כיוונים אשר עשויים לספק הסבר לגבי הפערים. ראשית, התייחסות לאירוע הספורט בהיבט של השימוש בו על ידי המדוימים כחלק ממכלול רחב יותר. אערוך השוואה לז'אנרים קולנועיים אחרים, תוך בחינת הקשר בין קטעי האקשן בפרט לבין העלילה ככלל. שנית, בחינה ויזואלית של אלמנטים מרכזיים בייצוג ההתרחשות הספורטיבית עצמה, דוגמת קריינות ופרשנות והילוך חוזר.

חווית הצפייה

לפי דיין וכץ הגורם העיקרי לחווית הצפייה בספורט היא יצירת הקשרים רחבים מרתקים. בדומה, גלילי, לידור ובן-פורת טוענים שבמרוצת הזמן הטלוויזיה הפכה את חווית הצפייה באירוע הספורט לאירוע בידורי מן המעלה הראשונה, כאשר לעתים הספורט עצמו הופך לדבר משני בתוך "חבילת" השידור. עוד טרם פריחתם של אמצעי התקשורת המשודרים נטו הצופים להתמקד בכוכבי המשחק, אבל הרדיו והטלוויזיה הפכו זאת להרגל. נתונים שהביא הסוציולוג קלאוס מאייר (Meier) ממשחק פוטבול אמריקני חשפו כי מתוך שידור משחק של כ-4 שעות רק 3.7% היו של אקשן חי (21.2% פרסומות, 75% פרשנויות, מעברים, רגעים מתים וכיו"ב). "חבילת" השידור אף גדולה יותר אם מחשיבים קדימונים וסיכומים (9-377).

בקולנוע העלילתי, בדומה למשדר הטלוויזיוני, מהווה המשחק חלק ממכלול רחב יותר – ההתרחשות הספורטיבית עצמה היא רק חלק מעלילת הסרט. דייוויד בורדוול (Bordwell) טוען כי הקולנוע ההוליוודי הקלאסי מושתת על יצירת הזדהות עם דמות, על מניעה, מטרתיה ופעולותיה (18-19), מה שעשוי להבהיר מדוע סרטים העוסקים בספורט קבוצתי הינם בעלי נטייה לאינדיבידואליזציה בתוך הקבוצה. בורדוול גורס כי מאפיין מרכזי נוסף הוא יחס של סיבה ותוצאה. הצופה יוצא מנקודת הנחה כי כל פעולה או התרחשות בהתפתחות העלילה תיגרם על-ידי פעולה או מאורע שקדמו להם (7-26). בהתאמה, מה שמתחולל במהלך סרט יהיה הסיבה והמשחק הקבוצתי עצמו יהווה תוצאה לתהליך העובר על הדמויות. קטעי הספורט בסרטים יידמו יותר לתקציר משחק בטלוויזיה, עם נטייה לאינפורמטיביות. אין סרט עלילתי שיש בו יותר התרחשויות ספורטיביות מאשר קטעים אחרים שאינם אירוע ספורטיבי. בסרט נס (Miracle, 2004) יש התרחשויות ספורטיביות רבות באופן יחסי (כולל אימונים), כ-50 דקות, אשר עדיין מהוות הרבה פחות ממחצית הסרט (שאורכו 130 דקות). אם כן, אירוע הספורט עצמו משמש את היוצרים כפלטפורמה להעברת תהליכים נפשיים, כאלגוריה להתפתחות או תובנה של הדמויות, ולא כעיקר. ייצוג עלילתי, כמו גם תשדיר טלוויזיוני, בנויים כך שהמשחק עצמו הוא רק חלק ממאורע נרחב יותר, ומתמקדים בעיקר בדמות הגיבור/כוכב. אנסה לחקור היכן בכל זאת נמצא ההבדל בין ייצוג עלילתי של ספורט קבוצתי ביחס למשדר טלוויזיוני. אעשה זאת דרך שלושה היבטים – ההתמקדות באינדיבידואל בתוך הקבוצה, היחס בין ההתרחשות הספורטיבית עצמה לבין העלילה/המכלול וכן ביחס למטרת הייצוגים האסתטיים בייצוגים השונים.

ההתמקדות באינדיבידואל

ניתן להבחין כי בשני המדיומים, באופן שיטתי, צילומי תקריב מועדפים על פני צילומים רחבים של ההתרחשות כולה. חוקר התקשורת גארי וואנל (Whannel) טוען כי בהצגת ספורט קבוצתי בטלוויזיה ישנו שוט מכונן, הצופה על ההתרחשות באופן בו רוב המגרש והשחקנים נמצאים בפריים, אשר בדרך-כלל נשאר זווית הצילום העיקרית לאורך המשחק וממנו חותכים לצילומי תקריב (95). שוט מרכזי זה אינו מופיע ברוב הסרטים העלילתיים על ספורט קבוצתי, ואם כן, לזמן מסך קצר בהרבה מהמקובל במשדר טלוויזיוני. סיקוונס השיא בסיום הסרט בלתי מנוצח (Invincible), העוקב אחרי וינס פפלי (Mark Whalberg), שחקן פוטבול בשנות ה-70, נמשך 10 דקות של משחק. במהלכן ישנם רק 6 שוטים רחוקים המשקיפים על ההתרחשות כולה, וכולם קצרים מאוד (שנייה אחת או פחות). גם שוטים אלה אינם דומים כלל לשוט המכונן הטלוויזיוני אלא משקיפים על המשחק מאחורי הקהל. אלמנט בולט הנעדר (לפריים) בייצוג עלילתי של ספורט קבוצתי הוא ההתרחשות המרכזית. לפי וואנל, לאנשי הטלוויזיה יש תפיסה לגבי מה עיקרי ומה טפל בענף ספורט מסוים. כמו בייצוגים העלילתיים, קיימת נטייה לפרסונליזציה של המשחק, שבאה לידי ביטוי בהתמקדות המצלמה בתקריבים של הבעות פנים של הדמויות המרכזיות, תקריבים בהם ההרהור הרגשי חזק (כמו ריכוז, מתח, רגיעה, התעלות וכד'). אך מאחר שבזמן פעולה קשה לצלם צילומי תקריב מבלי לאבד את הפעולה עצמה, או בגלל מהירות התנועה, מנוצלות ההפוגות שבפעולה לביצוע צילומי התקריב (96,100). בקולנוע אין לכך משמעות, ניתן לשלב תקריבים והבעות פנים תוך כדי ההתרחשות הספורטיבית (ואכן כך קורה), אך דבר זה עשוי לפגוע ברציפות האקשן עצמו. בסרטים רבים נראה את הדמות המרכזית בנפרד או תגובה מהקהל תוך כדי המהלך הקבוצתי ולא בהפוגה שאחרי. על יוצרי סרט מוטלת לכאורה ההחלטה האם להעדיף את מרכז ההתרחשות הספורטיבית או את התקריבים והבעות הפנים. תוך כדי המהלך המכריע אותו מבצע וינס בבלתי מנוצח ישנם חיתוכים לתגובות חבריו בקהל, ואפילו לאביו הצופה במשחק בפאב השכונתי, דבר שלא נעשה במשדר טלוויזיוני. כמובן שבתוך המשחק, במהלך עצמו, המצלמה מתמקדת בווינס בלבד, פעמים רבות בהילוך איטי, אלמנט שבמשדר הטלוויזיוני מתאפשר רק בהילוך חוזר ולא בצפייה ראשונה. אם כן, ניתן לומר ששני המדיומים מתמקדים בגיבור/אינדיבידואל בתוך הקבוצה. אך בעוד במשדר הטלוויזיוני התמקדות זו באה במקביל, בשילוב או תוך כדי ההתרחשות הספורטיבית המרכזית, בייצוג עלילתי היא לרוב מגיעה במקום ההתרחשות הספורטיבית המרכזית.

החיבור בין ההתרחשות הספורטיבית לעלילה תוך השוואה לז'אנרים קולנועיים אחרים

ניתן לחשוב כי אחד ההבדלים הבולטים בין משדר טלוויזיוני לייצוג עלילתי טמון ברציפות ההתרחשויות. המשדר הטלוויזיוני כפוף להפסקות במהלך המשחק – הפסקות מתוכננות

מראש, פסקי זמן מזדמנים או רגעים "מתים" בהם משולבים הילוכים חוזרים. לעומת זאת, בייצוג עלילתי של ספורט קבוצתי היחס בין עלילת הסרט לבין קטעי ההתרחשות הספורטיבית הטמונים בתוכה מוביל לחוסר רציפות אשר פוגם בחוויית הצפייה. סרטי מלחמה ומיוזיקלס, כמו ספורט, הם ז'אנרים שבמרכזם התרחשות אקטיבית כלשהי, המהווה רק חלק מתוך עלילה דרמטית. לפיכך, בחינת ז'אנרים אלה, בהם קיים "פער" בין העלילה כמכלול לבין ההתרחשות האקטיבית/אקשן שבתוכה, עשויה לספק הסבר לפער או לחלופין לעמוד על ההבדלים בייצוג התרחשות ספורטיבית קבוצתית בין דרכי הייצוג.

נוכחותם של ז'אנרים אלה ברשימות "הסרטים הטובים" ובשוברי הקופות (Time Magazine, IMDb, Filmsite ו־Boxoffice.com) מעידה כי "פער" זה אינו פוגם בתוצר הסופי. ההשוואה בין מלחמה וספורט קבוצתי מתבקשת – שני צדדים יריבים, ספקטקל פיזי, הבלטת כישורים אישיים, מנהיגים, מתח, מנצחים ומפסידים. מנדלכאום סבור כי תפקיד המאמן בספורט קבוצתי מקביל לזה של מפקד ביחידה צבאית, וכי יש צורך לאמן גם את השחקנים וגם את החיילים לקבל החלטות נכונות בכוחות עצמם בשדה הקרב (207). לא בכדי אימונים מהווים חלק נכבד בסרטי מלחמה ובסרטי ספורט רבים. הסרט ׀ עוקב אחרי גיבוש קבוצת ההוקי האולימפית של ארה"ב לקראת משחקי אולימפיאדת החורף 1980. רק 83 דקות לתוך הסרט מגיע משחקה הרשמי הראשון של הנבחרת. ההשוואה בין מיוזיקלס לספורט קבוצתי מגיעה מכיוון שונה, הכוריאוגרפיה בריקוד אינה פשוטה כלל וכלל, והקסם בריקוד הוא התנועה הגופנית, האסתטיקה. במיוזיקלס לרוב הדגש הוא על מכלול הרקדנים ועל שיתוף הפעולה ביניהם. לעתים סצנות השירה והריקוד קוטעות את התקדמות העלילה, ומכאן שעליהן להפיק הנאה בפני עצמן. לקטגוריה זו אפשר לצרף סרטי מעורדות, בהם גם אם במרכז העלילה יש דמות גיבורה, הניצחון מוענק על בסיס היכולת לשתף פעולה בקבוצה. אתיחס לדומה ולשונה בייצוג ההרמוני הקבוצתית על מנת שאוכל לגזור מהם מסקנה נוספת באשר להיעדר בייצוג העלילתי המוביל לפערים בפופולריות בין משדר טלוויזיוני לייצוג עלילתי.

אסתטיקה בספורט קבוצתי ובסרטי מלחמה

ויזואלית, סרטי מלחמה רבים משתמשים בצילומים ממרחק כדי להפגין את עוצמת הצדדים הלוחמים. צעידה של מאות חיילים בתיאום מושלם יוצרת אצל הצופים תחושה של אחדות הלוחמים. תרגילים מתואמים ושיתוף פעולה נדרשים כדי לנצח. אפוסים מלחמתיים מבהירים שמגבלה כלכלית או הפקתית בייצוג אירועים גדולים, ובהם גם אירועי ספורט, אינה קיימת. כמו מלחמה, ניתן לצלם משחק באופן דומה למציאות, עם עשרות אלפי ניצבים בקהל, צוות ושחקנים. הסרט 300 (2006) מהווה דוגמה טובה להשוואה – הלוחמים הספרטנים הם הביטוי המושלם לאחדות וקבוצתיות, כוחם נובע מהתיאום, הלכידות והאמון העיוור שבין חברי הקבוצה. בעוד בלתי מנוצח מתמקד בדמותו של וינס, ומטבע הדברים מתרכז בפעולותיו האישיות, הסרט ׀ עוסק בקבוצה. כבר בסצנת הפתיחה של הסרט אומר המאמן הרב ברוקס (Kurt Russell) שהוא מעוניין לבנות קבוצה שלא תתבסס על כשרון אישי אלא

על כימיה בין חברי הקבוצה, כפי שנעשה בנבחרת הסובייטית שנחשבה אז לטובה בעולם. זאת ועוד, משחק הגמר כלל אינו נראה על המסך (התוצאה והזכייה נמסרות ב־voice over בסיום הסרט), מה שמעיד על כך שכובד משקלו של הסרט אינה בהכרח התחרות הספורטיבית. משחק השיא בסרט הוא חצי הגמר מול אותה נבחרת סובייטית. למרות שהסרט עוסק בקבוצתיות, על המסך לרוב נראה שוטים סגורים למדי בעיקר עם תנועת מצלמה או שוטים קצרים מאוד ערוכים מהר. הקצב המהיר של משחק ההוקי ללא שוט פתוח החושף את המשטח כולו מקשה על הבנת המתרחש, ואכן המשחק מלווה בשרדן אשר מתאר כל מהלך.

אסתטיקה בספורט קבוצתי ובמיוזיקלס

סצנת הריקוד והשירה של השיר "Good Morning" של ג'ין קלי, דונלד או'קונור ודבי ריינולדס במחזמר Singin' in the Rain (1952) הפכה קאנונית בגלל שיתוף הפעולה הבלתי נתפס בין השלושה. כאשר השלושה רוקדים ושרים ב־one shot ארוך אנו נפעמים מיכולותיהם, הם עושים זאת באמת, ויכולים לעשות זאת שוב מולנו על במה. מבחינה זו סצנות ה־one shot של שחקני קולנוע, לא ספורטאים, כגון משחק ה־"חיובים" בין וודי הארלסון וווסלי סנייפס ב־White Men Can't Jump (1992), או רצף הקליעות לסל בחצר של ריאן מרימן ב־Home of the Giants (2007), מרגשים לא פחות מבחינה ספורטיבית. בניגוד לסצנות הריקוד בהן אפשר לערוך חזרות לפני הצילומים, מעניין יהיה לדעת לכמה טייקים נזקקו במהלך הצילומים עצמם כדי להגיע לרמת ביצוע כזו. ובסצנות אלה יש רק שתי דמויות סטטיות למדי בפריים, מה שמדגיש כמה קשה (עד בלתי אפשרי) לבצע זאת עם עשרה שחקנים ויותר במגרש פתוח. ניתן לגייס לסרטים העוסקים בספורט את השחקנים הטובים ביותר בכדי שהספקטקל והיכולות ישתוו למציאות, והתעשייה הקולנועית אכן משלבת לעתים שחקני ספורט מקצועיים בסרטים. Space Jam (1996), עם מייקל ג'ורדן ושאר כוכבי ה־NBA בזמנו. He Got Game (1998), עם ריי אלן, קלע השלשות הטוב בהיסטוריה של הכדורסל האמריקני. עם זאת, הליהוק נעשה לרוב מתוך שיקולים תעשייתיים ופרסומיים ולא מתוך רצון לשדר אמינות ביכולות ופעולות הספורטאים.

אם כן, על אף שמשפט שגור בפי שדרנים במשחקי ספורט קבוצתיים הוא "קבוצה שהשלם בה גדול מסך חלקיה", סצנות הקרב ב־300 מהוות דימוי טוב יותר לקבוצה שהשלם גדול מסך חלקיה מאשר בסרטים רבים העוסקים בספורט קבוצתי. קלי, או'קונור וריינולדס מצליחים להפיק בקרב הצופים תחושה שהיא הרבה מעבר לשיר וריקוד – תחושת הרמוניה ושלמות. כאן טמון ההיעדר השני בייצוג עלילתי של ספורט קבוצתי, אשר לדעתי מביא לפער בפופולריות בינו לבין המשדר הטלוויזיוני – קבוצה שהשלם בה גדול מסך חלקיו. הסיבות להעדפה והתמקדות בהלך הרוח של הדמויות על פני שיתוף פעולה הרמוני ביניהן עשויות להיות רבות. עם זאת, ברמה היוזואלית אין ספק שהמשדר הטלוויזיוני והייצוג העלילתי אינם דומים כלל בהעברת ההרמוניה הקבוצתית.

גישת הבניית המציאות – הבנייה והרכבה מחדש של אירועים

במאמרו "The Making and Remaking of Sport Actions", טרנס ג'. רוברטס (Roberts) מיישם על ספורט את גישתו הפילוסופית של נלסון גודמן (Goodman) באשר לדיון על אמת ומציאות (הבניית המציאות). רוברטס טוען כי אנו תחומים לדרכי תיאור מסוימות לפיהן אנו מבינים את המשחק (22). לפי גישה זו, על אף כי לקולנוע יתרון בייצוג התרחשות ספורטיבית כיוון שהתסריט קבוע מראש, כדאי להשתמש דווקא בקונבנציות המוכרות לנו משידורי ספורט טלוויזיוניים. כבר עמדנו על כך שברמה היוזואלית לא כך הם פני הדברים. בכל ענף ספורט יש את הדרך המקובלת להעבירו לצופים, והמדיום הקולנועי לא מגיע לרמת דיוק ודמיון מספקת לשידור המוכר והפופולארי. זה עשוי להיות הסבר שלישי לשאלת הפער בין ייצוג עלילתי למשדר טלוויזיוני – ייצוג דומה למוכר.

למשל, אפשר לבחון את אחד המרכיבים המרכזיים בשידורי ספורט בטלוויזיה – קריינות ופרשנות, שמהווה את אחד הגורמים העיקריים לחוויית הצפייה בספורט. דוגמאות לכך ניתן בהחלט למצוא בסרטים עלילתיים, אך עם זאת, השימוש נובע מסיבות שונות. במשדר הטלוויזיוני יוצאים מנקודת הנחה שהצופים מכירים את הספורט המשוחק, ולפיכך הדגש הוא על בקיאות וידע, נתונים סטטיסטיים, פרשנות וניתוחים עמוקים ויצירת עניין (תפקיד הקריין הוא לעתים "להחזיק" את השידור מעניין גם כאשר המשחק עצמו אינו עונה על הציפיות). לעומת זאת, בייצוג עלילתי הקריין והפרשן מסייעים לצופים להבין את חוקי המשחק, את חשיבות המהלך, מספקים אינפורמציה שלא נכנסה לסרט ומהווים לעתים אתנחתא קומית. בסיקוונס הסיום של בלתי מנוצח ישנו voice-over של שדרן אשר אינו חלק מהעלילה, הוא אינו נראה על המסך. קולו נשמע מספר פעמים במהלך המשחק. הוא מסביר שוינס ביצע תיקול מרשים, שהקבוצה היריבה הבקיעה טאצ'דאון, למרות שמהלכים אלה נראים על המסך. מעדכן לגבי תוצאת המשחק ושהשופטים מודדים היכן בדיוק נעצר מהלך ומה החלטתם. במהלך השיא של הסרט מחליט וינס לשנות את המהלך המתוכנן של קבוצתו ברגע האחרון, והשדרן מודיע על כך למרות שהצופים יכולים לפענח זאת לבד. השדרן למעשה מסייע למי שלא מבין את חוקי המשחק, הוא אינו מוסיף דבר לנראה על המסך. בנוסף, אלמנט הפרשנות של מהלכים מורכבים נעדר בסיקוונס זה. סרטים רבים משתמשים בקריינות כדי "לקפוץ בזמן" תוך כדי משחק. בנוס לעתים השדרן ממשיך כאשר המשחק עצמו כלל לא נראה על המסך. הוא למעשה מקבל חזרה חלק מתפקידו הטלוויזיוני ובונה התרגשות ומתח לאורך הסיקוונס. עם זאת, בסרט זה ישנם מהלכי משחק מורכבים שצופה אשר אינו בקיא בהוקי לא יכול להבין ודווקא ההיבט הפרשני, שיכול היה לסייע כדי להבינו, אינו קיים. אם כן, בעוד קריינות ופרשנות במשדר הטלוויזיוני מהווים חלק מכריע בחוויית הצפייה, תפקידם בייצוג עלילתי הוא רק חלקי.

מרכיב מרכזי נוסף בשידורי ספורט בטלוויזיה הינו שימוש בהילוכים חוזרים. רוברטס מוסיף כי לאחר שראה בטלוויזיה מהלך בפוטבול בשוט הפתוח הוא מייד מצפה להילוך החוזר כי הוא מבין שבגלל הקצב המהיר וריבוי הפעולות הסימולטניות הוא החמיץ חלק ניכר מההתרחשות (24). מטרתו המרכזית של רוברטס במאמרו היא לחשוף את הבנייה

מחדש שמבצעים צופים למהלכי ספורט. מהלך שמוכיל לכיבוש שער בשידור ישיר נתפס תמיד כמהלך אופציונלי, אך לאחר כיבוש השער הוא מקבל בהילוכים החוזרים רפרזנטציה. אנו בונים ומנתחים אותו באופן אחר, מתרשמים מהפעולות המשולבות שהובילו לכיבוש השער (6-25). אם כן, הילוך חוזר במשדר טלוויזיוני משמש להבהרת המהלך או להתרשמות ממנו. ישנן דוגמאות להילוכים חוזרים גם בייצוג עלילתי, למשל בסרט Any Given Sunday (1999) במהלך הפציעה של 'קאפ' רוני (Dennis Quaid). אך הבנייה המחדשת במקרה זה משמשת ליצירת מתח עלילתי ואינה קשורה למורכבות המהלך או למשחק עצמו. זה עשוי להיות הסבר רביעי לשאלה מהיכן נובע הפער – האפשרות לבנות ולהרכיב מחדש מהלך ספורטיבי קבוצתי. גישה זו, לפיה אין מציאות אלא רק ייצוגים שלה, עשויה אף להעניק הסבר לשאלה מדוע ישנם אנשים המסוגלים לצפות באותו המשחק מספר פעמים. בעוד בייצוג עלילתי צפייה חוזרת מאפשרת בנייה מחדש של הנרטיב, בייצוג ספורט טלוויזיוני הבנייה מחדש היא לשם התרשמות מאיכות המהלך הקבוצתי.

סיכום

לסיכום, בעוד גם המשדר הטלוויזיוני וגם הייצוג העלילתי מתייחסים להתרחשות הספורטיבית כחלק מ"אירוע" רחב יותר ועושים שימוש דומה במאפיינים מושכים רבים, הייצוג של ספורט קבוצתי בטלוויזיה זוכה לפופולאריות עצומה לעומת קולנוע שבמרכזו עיסוק בספורט קבוצתי. הצעתי במאמר ארבע סיבות עיקריות לפער זה. הראשונה היא אינדיבידואליזציה הבאה על חשבון הקבוצה בייצוג עלילתי לעומת פרסונליזציה הבאה בנוסף/במקביל לקבוצה. השנייה היא השימוש במה שאני מכנה "השלם הגדול מסך חלקיו", שנעדר בייצוג העלילתי. סיבות נוספות מתייחסות לשילוב בין הרמה הויזואלית של ייצוג ההתרחשות עצמה לגישות פילוסופיות ויישומן על ספורט. על-פי גישה אחת אנו תחומים לייצוג המוכר לנו, ובייצוג עלילתי נעדרים מספר אלמנטים מרכזיים מהמשדר המוכר לנו של ספורט קבוצתי בטלוויזיה. הגישה השנייה מבליטה את ההבדלים בין המשדר הטלוויזיוני לייצוג העלילתי בשימוש לצרכים שונים שנעשה באפשרות להעניק לצופים בנייה והרכבה מחדש של מהלכים מתוך המשחק עצמו. כאמור, ספורט מספק מאגר בלתי נדלה של אפשרויות מחקר שונות. ניתוח נרטיבי ואסתטי של צורות אמנות ומדיומים שונים, יחד עם בחינה קוגניטיבית ופילוסופית, מזמינה המשך מחקר ופיתוח. בחינה לעומק של ההבדלים בין הז'אנרים השונים עשויה לספק זווית נוספת לסוגיית הייצוג הקולנועי של ספורט קבוצתי. כמו כן, ניתן לערוך השוואה בין ייצוג ספורט קבוצתי לבין ייצוג ספורט אישי, שכן הספורט האישי זוכה לפופולריות רבה יותר בקולנוע. ניתן לחקור בחינה כמותית ולא איכותית או בחינה היסטורית (מנקודת מבט אישית או כללית). מחקר עתידי על חתך קהלים הבוחן כיצד מגיבים קהלים שונים, כאלה האוהבים ענף מסוים וכאלה שאינם מתעניינים בו, לייצוג עלילתי של אותו ענף, עשוי אף הוא להניב מסקנות חדשניות בהקשר לייצוג ההתרחשות הספורטיבית.

ביבליוגרפיה

- גלילי, יאיר, רוני לידור ואמיר בן-פורת. כמגרש המשחקים – ספורט וחברה בתחילת האלף השלישי. רעננה: האוניברסיטה הפתוחה, 2009.
- אתר ערוץ הספורט, "הסופר בול – המשרד הנצפה ביותר בארה"ב". 7 לפברואר 2011.
><http://www.sport5.co.il/articles.aspx?FolderID=1665&docID=93985&lang=HE>>
- Andreff, Wladimir. "Globalization of the Sports Economy". *Rivista di Diritto ed Economia dello Sport*. 4, 3 (2008): 3-13.
- Andreff, Wladimir and Stefan Szymański. Eds. *Handbook on the Economics of Sport*. Northampton: Edward Elgar Publishing, 2006.
- Bordwell, David, "Classical Hollywood Cinema: Narrational Principles and Procedures". *Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory Reader*. Ed. Philip Rosen. New York: Columbia University Press, 1986. 17-34.
- Dayan, Daniel and Elihu Katz. *Media Events*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1992.
- Digital Dream Door*. "100 Greatest Sport Movies". <http://www.digitaldreamdoor.com/pages/movie-pages/movie_sport.php>
- Filmsite*. "Filmsite's 100 Greatest Films". <<http://www.filmsite.org/momentsindx.html#100greats>>
- IMDB*. "IMDB Top 250". <<http://www.imdb.com/chart/top>>
- Mandelbaum, Michael. "Basketball: The Chemistry of Teamwork". *The Meaning of Sports: Why Americans Watch Baseball, Football, and Basketball, and What They See When They Do*. New York : Public Affairs, 2004. 199-272.
- McClelland, David C., John W. Atkinson, Russell A. Clark and Edgar L. Lowell. *The Achievement Motive*. New York: Appleron-Century-Crofts, 1953.
- McDonald, Ian. "Situating the Sport Documentary". *Journal of Sport and Social Issues* 31 (2007): 208-225.
- McKernan, Luke. "Sport and the First Films". *Cinema: The Beginnings and the Future*. Ed. Christopher Williams. London: University of Westminster Press, 1996. 107-116.
- Roberts, Terence J. "The Making and Remaking of Sport Actions". *Journal of the Philosophy of Sport*. XIX (1992): 15-29.
- Time*. "All-Time 100 Movies". <<http://www.time.com/time/specials/packages/completelist/0,29569,1953094,00.html>>
- Whannel, Gary. "Analysing Television Sport: Transformations of Space and Time". *Fields in Vision: Television Sport and Cultural Transformation*. London and New York: Routledge, 1992. 81-97
- Wenner, Lawrence and Walter Gantz. "The Audience Experience with Sports on Television". *Media, Sports & Society*. Ed. L. Wenner. Newbury Park: Sage, 1989. 241-269.

פילמוגרפיה

- Any Given Sunday*. Oliver Stone. Warner Bros. Pictures, Ixtlan, Donners' Company, USA, 1999.
- He Got Game*. Spike Lee. 40 Acres & A Mule Filmworks, Touchstone Pictures, USA, 1998.
- Home of the Giants*. Rusty Gorman. Blue Rider Pictures, SymPics International, Symphony Pictures, USA, 2007.
- Invincible*. Ericson Core. Walt Disney Pictures, Mayhem Pictures, Who's Nuts Productions. USA, 2006.
- Miracle*. Gavin O'connor. Pop Pop Productions, Determination Productions, Mayhem Pictures. USA, 2004.
- Singin' in the Rain*. Stanley Donen and Gene Kelly. Loew's, USA, 1952.
- Space Jam*. Joe Pytko. Warner Bros. Pictures, USA, 1996.
- White Men Can't Jump*. Ron Shelton. Twentieth Century Fox Film Corporation, USA, 1992.
300. Zack Snyder. Warner Bros. Pictures, USA, 2006.

* I would like to acknowledge the support of The Alix De Rothschild Scholarships in Science and Technology, France.

הטכנולוגיה של אוטאר: ניתוח ביחס לטכנולוגיית ההפקה

מאמר זה עוסק בשיח הקולנועי אשר חדר לתכניו של הסרט אוטאר (Avatar, 2009). מדובר בשיח של תעשיית הקולנוע ההוליוודית, סביב כניסת הגרפיקה התלת־ממדית (3D computer graphics) לקולנוע ובנוגע לפיתוח הטכנולוגי הייחודי שלה שהומצא במיוחד לקראת הפקת אוטאר.

הנחת המוצא של המאמר הינה בדומה לתזה המרכזית של זיגפריד קראקאוור (Kracauer) בספר *From Caligari to Hitler*, הקולנוע כאמנות קולקטיבית וכמדיום פופולרי מבטא בתכניו תחושות כלליות של החברה (5-6). קראקאוור טען בנוגע לקורפוס סרטים שהופקו בתקופת רפובליקת ווימאר, שהם מבטאים תמטית את האקלים הפסיכו־תרבותי, אשר אפשר את עליית הנאצים ואת שלטונו הרצחני של היטלר (8).

המאמר ימחיש כיצד אוטאר משקף נאמנה את יחסה האמביוולנטי של התעשייה ההוליוודית אל הטכנולוגיה של גרפיקת התלת־ממד: מצד אחד היא סבורה שטכנולוגיה זו מקדמת ומפתחת את הקולנוע, מאפשרת לו להגיע לשיאים חדשים של דמיון ויצירתיות, לרכוש רמת אמיונות ריאליסטית גבוהה יותר ואף עוזרת לו להתגבר על משבר התעשייה הנוכחי ולמשוך קהל. מצד שני היא רואה בו איום על חוויית הצפייה, על אופי תכניו ועל מעמד השחקן בשר ודם. יומחש גם כיצד הסרט מבטא הצדקה עצמית ונטולת ביקורת כלפי השימוש בפיתוח הטכנולוגי של הגרפיקה התלת־ממדית שמאחורי הפקת אוטאר, מתוך בידול שלו מהטכנולוגיות האחרות והצגתו כפתרון אינטגרטיבי, המשלב רק את התכונות החיוביות הנדרשות לקולנוע ולתעשייה שמאחוריו.

טכנולוגיות קולנוע קודמות

מספר חוקרים הראו, שהשיח סביב כניסתן של טכנולוגיות חדשות אל הקולנוע האמריקני חדר אל תוכן הסרטים. כך, לדוגמה, רוברט ספארדוני (Spadoni) טוען, כי בימיו הראשונים של הקולנוע המדבר (1929-1931), טכנולוגיית הסאונד החדשה עוררה את מודעות הצופים לטבע המכני של הקולנוע (13). הוא משאיל את מושג "המאויס" (The Uncanny) של זיגמונד פרויד (Freud)¹, כדי לתאר את תחושת הצפייה בסרטים המדברים הראשונים, שבה התעוררה מחדש המודעות לטכנולוגיה. אף־על־פי שבתהליך ההתבססות של טכנולוגיית

1 פרויד מבקש להאיר את מקור תופעת הרגש "המאויס", שהוא מוכר וידוע ועם זאת מעורר חרדה. ההסבר לכך, לטענתו, הוא כי רמזים על קיומם של תכנים שהודחקו, מתוך מפגשים לא צפויים במציאות, מעוררים את האיום.

הסאונד בהוליווד השימוש בה נעשה מהוקצע ב"שקיפותו" והצופים הורגלו, השיח סביבה ובעיקר בפוטנציאל השלילי וה"מאווים" שלה, חדר אל תוכם של הסרטים. כך למשל, ספארדוני טוען כי דראקולה (Dracula, 1931) ופרנקנשטיין (Frankenstein, 1931) מבטאים בעלילתם את תחושות הרתיעה והחשש, שהתעוררו בתעשיית הקולנוע עקב כניסת טכנולוגיית הסאונד (6-7). עוד הוא טוען, שדראקולה (בעל המבטא הכבד) והמפלצת של פרנקנשטיין (המגרגרת) מייצגים דמויות מנוכרות לקול, מעין שרידים מהעולם הישן של הקולנוע האילם (101).

דוגמה נוספת ניתן למצוא גם בכניסה של טכנולוגיית הצבע לתעשיית הקולנוע. מתוך אותה תפיסה קולנועית של "שקיפות" טכנולוגית, ואולי גם בעקבות ניסיון שנצבר בשל כניסת הסאונד, כבר מתחילת השימוש בצבע הוליווד התערבה בתהליך כדי למנוע לתפיסתה את מודעות הצופים לטכנולוגיה החדשה. כך למשל מונו "פקחי צבע", אשר וידאו שאין שימוש "מופרז" או "לא טבעי" בצבעים, אשר לכאורה יוביל למודעות הצופים לטכנולוגיה במהלך הצפייה בסרט (Bordwell 354). פעם נוספת השיח הקולנועי סביב כניסת הטכנולוגיה החדשה מציא את מקומו בתוכן הסרטים עצמם. ניתן למצוא זאת למשל בסרט המופת הקוסם מארץ עוץ (The Wizard of Oz, 1939), אשר הופק במהלך תקופת המעבר לצבע בקולנוע, הפעם באמצעות השימוש בטכנולוגיית הטכניקולור (353).

הקוסם מארץ עוץ מבטא תחושות מרכזיות בשיח סביב כניסת טכנולוגיית הצבע, הקושר אותה לשני צידי אותו המתרט: מצד אחד לרמיון ולפנטזיה, כלומר לחיוב ומצד שני לאשליה ולפיקציה, כלומר לשלילה. עלילת הסרט מחולקת לסיקוונסים בספיה (sepia tone) של קנזס, המייצגים את המציאות הקודרת הנוכחית, ולסיקוונסים בצבע של ארץ עוץ המייצגים עולם פנטסטי (355). כך, הסרט שקושר את הטכניקולור עם ארץ עוץ מבטא את האמונה האופטימית, שביכולתו לקדם את הקולנוע לשיאי רמיון ויצירתיות. אולם, אחד ההבדלים הבולטים בין עלילת הסרט לבין הנובלה הפופולרית שעליו הוא מבוסס, היא שבעוד שבנובלה דורותי באמת מגיעה לארץ אחרת, בסרט קורותיה של דורותי בארץ עוץ מתגלים בסופו של דבר כחלום (Baum). כלומר, אם ארץ עוץ מתגלה לבסוף ככדיה, הטכנולוגיה החדשה מקושרת גם לאשליה ולפיקציה, ביטוי לחשש שהצבע עלול לפגום במוסכמה הריאליסטית של המדיום דאז, ה"שחור-לבן".

טום גאנינג (Gunning) טוען באופן דומה, כי הסרט שר הטבעות: שיבת המלך, שבו נעשה שימוש נרחב בגרפיקה התלת ממדית, מבטא חרדות עכשוויות מפני הטכנולוגיה (340). לפיו, הטבעת "האחת" אשר הורסת את גולום, מייצגת כתוצר טכנולוגי את ההרסנות שבאחיזה הטכנולוגית. אמנם בעלילה הטבעת מאריכה באופן מלאכותי את חייו של גולום, אך גם משחיתה את אופיו הטבעי ואף מובילה להשמדתו.

על רקע תקדימים קולנועיים אלו, ייתכן שהשיח סביב הכניסה של גרפיקת תלת-הממד כמו גם סביב הפיתוח שלה, שנוצר במיוחד עבור הפקת הסרט, חדרו אל תוכם, אל עולמו הדיאגטי של הסרט אווטאר. קרי, ניתוח פרשני של העולם הבדיוני של אווטאר ישמש מפתח ל"נפש" תעשיית הקולנוע, בדגש על תחושותיה כלפי הטכנולוגיה הנוכחית של גרפיקה וכלפי זו הנכנסת.

הוויזואליים הווירטואוזים של מלחמת הכוכבים (Stars Wars, 1977)³. סרט האנימציה הממוחשבת המלא הראשון, צעצוע של סיפור (Toy Story, 1995), נוצר על ידי הטיבה של ILM, שהקימה חברה מתחרה בשם Pixar. הצלחתו הרבה עודדה יצירה של סרטי אנימציה נוספים, אשר שכללו את הטכניקות הקיימות. כמו־כן, קמו אולפני אנימציה נוספים ל־ILM ו־Pixar, אשר המפורסם שבהם, Weta Digital, עמד מאחורי יצירת האפקטים של פיטר ג'קסון בסרטים מובילים, כדוגמת טרילוגיית שר הטבעות (The Lord of the Rings) וקינג קונג החדש (King-Kong).

בשנות ה־90, האנימציה הממוחשבת נתקלה עדיין בקשיים בניסיונה לחקות תנועה "טבעית" של דמויות, ולכן "אילצה" את הוליווד לייצר תת־ז'אנר שעוסק עלילתית בדמות "לא־טבעית", כזו המשתנה לצורות שונות או מתפוצצת לחלקיקים וכדומה, כגון הרובוט בשליחות קטלנית 2 שצוין לעיל (Manovich 176). לעומת הרובוט, גולומב וקונג מבשרים את סיומה של תקופה קצרה זו ואת ההתקדמות בשאיפה לפוטו ריאליזם. שתי הדמויות הן תוצר של תשלובת טכנית חדשה באנימציה ממוחשבת: מנגנון לכידת התנועה (Motion Capture) החל להיות משולב בתהליך עיצוב הדמויות התלת־ממדיות (Gunning 322). כדי ללכוד תנועה, השחקן לובש חליפה צמודה לגוף, שמשובצים בה חיישנים של תזוזה באמצעות ציוד מתאים ניתן לקלוט את תנועותיו ולעבד אותן למחשב. כל חיישן מיוצג על־ידי נקודה, וכל הנקודות יוצרות מעיין שלד של הדמות, שעליו מורכבת חזותו הווירטואלית. על־כן מנגנון לכידת התנועה לא רק מאפשר חיקוי ריאליסטי יותר של התנועה "הטבעית" (333), אלא גם מחזיר את ההיבט האינדקסיאלי⁴ של הצילום הקולנועי אשר אבד עם השימוש באנימציה ונתפס על־פי הגישה הבאיזנית כמהות הקולנוע הריאליסטי (336, 346).

הסרט אווטאר מוצג כפריצת דרך נוספת בתחום האנימציה הממוחשבת בקולנוע. מנגנון לכידת התנועה פותח ושולב לראשונה בין דמויות תלת־ממדיות ממוחשבות לבין צילום תנועה חי (Performance Capture). במאי הסרט, ג'יימס קמרון, מפרט את הטכנולוגיה שפותחה במיוחד בשביל הפקת הסרט:

"We have greatly enhanced the size of the performance-capture stage, which we call The Volume, to six times the size previously used. And we have incorporated a real-time virtual camera, which allows me to direct [computer-generated] scenes as I would live-action scenes. I can see my actors performing as their characters, in real-time, and I can move my camera to adjust to their performances." (McConnon)

כלומר, הטכנולוגיה שמאחורי הפקת הסרט היא מערכת צילום, המאפשרת לשחקן לשלוט בזמן אמת בדמות וירטואלית תלת־ממדית פוטו־ריאליסטית שהתאמה לו.

3 שלושת הסרטים הראשונים הכללו בגרסתם המקורית אפקטים ויזואליים לא ממוחשבים, אך 95% מהסרט הרביעי עוצב במחשב (Manovich, 176)

4 indexical

עדויות לשיח בסרט

אם בוחנים שוב את העולם הבריוני של אווטאר, מתחוויר עד כמה הטכנולוגיה שמאחורי הפקתו מזכירה את הטכנולוגיה שבתוך עולמו הדיאגטי. במרכז העלילה מתוארת "טכנולוגיית האווטאר": טכנולוגיה חדשנית המאפשרת שליטה מרחוק ובזמן אמת של אדם – על מושא שהותאם לו, בעת שהוא מחובר למכשירים. כך במהלך הסרט מספר דמויות אנושיות, שבמרכזן הפרוטגוניסט ג'ייק סאלי, שולטות מרחוק בדמויות "אווטאר" שהותאמו להן. "טכנולוגיית האווטאר" מייצגת בדיאגזיס את הטכנולוגיה החדשנית בתחום אנימציה ממוחשבת, אשר פותחה כדי לאפשר את עצם הפקתו של הסרט. רמז לכך ניתן למצוא אצל ג'יימס קמרון, המעיד בעצמו כי השיח של התעשייה סביב הטכנולוגיה עמד לנגד עיניו, כאשר כתב את התסריט לסרט. קמרון טוען כי החליט לכתוב:

"[...] a story that was full of creatures and characters that would push the art of CG for that company." (Associated Press)

דבריו של קמרון אינם מצביעים אמנם על מודעות עצמית או על הכרה מצד ההפקה בהחדרת שיח קולנועי זה לדיאגזיס, אך בהחלט חושפים את ההשפעה המכרעת של השיח על הסרט, מתחילת העבודה עליו. קמרון מבטא הלך רוח מרכזי בשיח של אמונה אופטימיסטית בקדמה הטכנולוגית בכלל, ובאנימציה ממוחשבת ובפיתוח הטכנולוגי שעומד מאחורי הפקת הסרט בפרט.

פרט לדמיון הרב בין "טכנולוגיית האווטאר" בעלילה לבין הטכנולוגיה החדשה בתחום האנימציה הממוחשבת, אשר פותחה כדי לאפשר את עצם הפקתו של הסרט, עדות נוספת לשיח הקולנועי ניתן למצוא גם בשם עצמו, "אווטאר". אומנם מקור המילה הוא מהמיתולוגיה ההודית: "אווטאר" (Avatar) בסנסקריט ובתעתיק עברי – אוטארה) הוא התגלמותו של אל בגוף אחר, כאשר פירושו המילולי הוא ירידה ממצב של ישות עליונה אל ישות נחותה יותר (Matchett 4). משמעותו הושאלה כבר ב־1985 על ידי היוצרים של משחק המחשב המקוון הביטאט (Morningstar and Farmer), והתבססה במהרה כמונח פופולרי המשמש לתיאור דמותו של שחקן בעולם הווירטואלי (Jordan 59). כך בסרט דמות ה"אווטאר" של ג'ייק סאלי היא פרי התגלמותו הווירטואלית של השחקן סאם וורת'ינגטון. רמז נוסף לחדירת השיח ניתן דווקא על-ידי קולונל קוארטיץ' (סטפן לאנג) בתחילת הסרט, כאשר ג'ייק מגיע לראשונה אל הכוכב, באומרו:

"You're not in Kansas anymore, you're in Pandora."

משפט זה מאזכר כמובן את הסרט הקוסם מארץ עוץ, אשר כאמור הופק במהלך תקופת המעבר לצבע בקולנוע, בשימוש בטכנולוגיית טכניקולור, וגם אליו חדר השיח הקולנועי סביב כניסת הטכנולוגיה החדשה. כאשר דורותי (ג'ודי גארדלנד) יוצאת לראשונה מ"העולם של שחור-לבן" אל "ארץ הצבע" (באדיבות הטכניקולור), היא אומרת לכלבה טוטו את המשפט הקלאסי:

“Toto, I think we’re not in Kansas anymore.”

לכן מילים אלו מזוהות עם נקודת המעבר לשימוש בטכנולוגיה חדשה בתוך הסרט: המעבר בין הטכנולוגיות השונות מוצדק עלילתית על-ידי המעבר לעולמות שונים, והשיח סביב הטכנולוגיות מתבטא בהתאמה הסימבולית שלהן לעולמות אלה. ההקבלה האינטרטקסטואלית שיוצר אווטאר מצביעה על העובדה, שגם כאשר קולונל מיילס קוארטיין' אומר משפט זה הוא למעשה מפריד עלילתית בין כדור-הארץ לכוכב פנדורה. כמו-כן, כפי שהצופים של הקוסם מארץ עוץ רואים את שלל צבעי הטכניקולור רק כאשר דורות' נכנסת לארץ עוץ, כך גם הצופים של אווטאר רואים את תוצרי האנימציה הממוחשבת החדשה, רק כאשר ג'ייק נכנס לכוכב פנדורה. כל זה מוביל למסקנה, כי גם באוטאר כמו בקוסם מארץ עוץ ההפרדה העלילתית מבטאת באופן סימבולי הבדלה שיהנית בין הטכנולוגיות השונות העומדות מאחורי הפקתו.

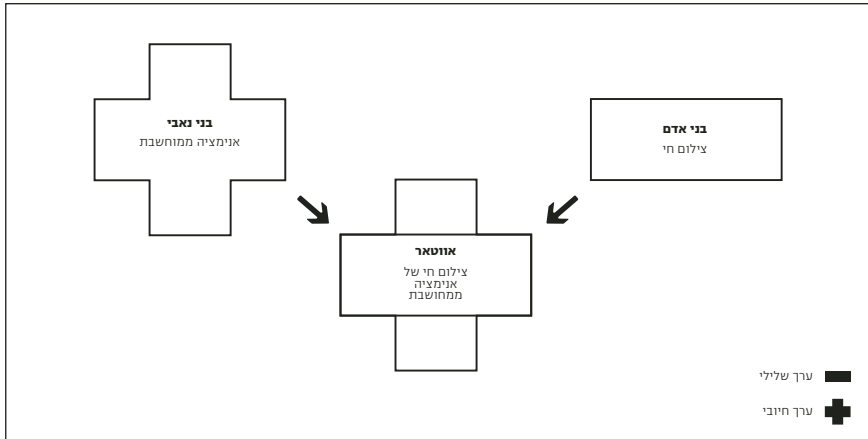
ניתוח

הסרט אווטאר, על כל תכניו, מהווה פוטנציאל הרמנויטי לפענוח “נפש” התעשייה ההוליוודית, לחשיפת תחושותיה כלפי כניסת הטכנולוגיה של אנימציה ממוחשבת בכלל וכלפי הפיתוח החדש והייחודי לסרט בפרט.

קריאה פרשנית

הסרט מתחיל בעריכה מקבילה (parallel editing) של שני אירועים המתרחשים במקום שונה בציר הזמן והחלל העלילתי: הגעתו של ג'ייק לכוכב פנדורה במעבורת חלל, ובמקביל מות אחיו התאום וקבלת ההצעה להחליף את תפקידו, שש שנים קודם-לכן. העריכה מפרידה באופן ברור בין כדור-הארץ המשוך לעבר לבין כוכב פנדורה המשוך להווה. בנוסף, הסיקוונסים המתארים את ההגעה אל כוכב פנדורה מאופיינים כספקטקל ראוותני של גרפיקת תלת-ממד עכשווית (מעבורת הענק עוגנת במערכת הכוכבים), לעומת הסיקוונסים של כדור-הארץ, אשר מוצגים באופן ריאליסטי למדי (צילום עם רעד קל, אובייקטים שגרתיים וזוויות צילום רגילות), ללא שימוש באנימציה ממוחשבת (לא באופן גלוי לפחות).

ניתן לראות את משלחת בני-האדם, יוצאי כדור הארץ, כמייצגת שריד של הקולנוע המסורתי של הצילום החי, נטול אנימציה ממוחשבת. ואילו שוכני כוכב פנדורה בני-הנאבי' הכחולים מייצגים את טכנולוגיית הקולנוע הנוכחית של אנימציה ממוחשבת, שהביטויים להופעתה מזוהים לרוב עם הלא-אנושי ועם הפנטסטי (Gunning 344). לפי פרשנות זו, המלחמה בין בני-האדם לנאבי' היא אלגוריה למלחמה בין הטכנולוגיה הישנה לבין הטכנולוגיה הנוכחית. הניתוח שלעיל מסביר מדוע המשלחת האנושית בדיאגזיס לא עוצבה כמוקד ההזדהות, ומדוע היא דווקא המחנה האנטגוניסטי והשלילי של העלילה. הסיבה היא שהמשלחת דווקא מזוהה עם העולם הישן, שאינו רוצה להתקדם (כמו דראקולה והמפלצת של פרנקשטיין).



תרשים 1: סימבוליזם טכנולוגי בסרט אוטאר

בין האדם לנאבי ניצב "האוטאר", יצור היברידי פרי טכנולוגיה היברידית (נוצר משיתוף פעולה בין בני האדם לבני הנאבי), שמייצג את הטכנולוגיה החדשה. הסינתזה בין האדם לנאבי היא הסינתזה בין אנימציה ממוחשבת לבין צילום חי (ראו תרשים 1). "האוטאר" מייצג את הפיתוח החדשני שהומצא במיוחד לטובת הפקת אוטאר, כלומר צילום חי של אנימציה ממוחשבת (performance capture).

הערך החיובי מוצמד בסרט לא רק לאנימציה הממוחשבת, אלא גם לפיתוח הטכנולוגי החדש של צילום חי של אנימציה ממוחשבת, דרך "האוטאר" (ראו תרשים 1). קולונל קוארטיץ', מפקד משלחת בני האדם מכדור הארץ, מתנגד במפורש לשימוש בטכנולוגיית ה"אוטאר" וכופר באמונה בה "The Avatar program is a joke". הוא מבחין כי ג'ייק, המפעיל המרכזי שלה, אשר איבד את יכולתו ללכת במהלך שירותו הצבאי בחיל הנחתים האמריקני ותלוי בכיסא גלגלים, יכול לשוב ולנוע בחופשיות דרך דמות ה"אוטאר" הבריאה שלו. קוארטיץ' מנסה לערער את האמון שיש לג'ייק בטכנולוגיה, כאשר הוא מתייחס לשימוש בה כאשליה:

"Son, I take care of my own. You get me what I need, I'll see you get your legs back when you rotate home. Your *real* legs."²⁵

זכות טכנולוגיית ה"אוטאר" מתאפשר לג'ייק להתגבר על מכשולים (נכות ברגליים) ואף להגיע לשיאים חדשים (לא רק ללכת ולרוץ – גם לקפוץ למרחקים ולעוף). אפשר לראות זאת כייצוג המצב הנוכחי של הקולנוע, כאשר הציפייה היא שהטכנולוגיה החדשה תוכל אולי להתגבר על הירידה בצריכה, המאפיינת את המשבר בתעשיית הקולנוע (Gabler; Waxman) ולהגיע לשיאים של דמיון ויצירתיות. אך הקולונל רומז, שהקיום של ג'ייק דרך דמות ה"אוטאר" הוא פחות ממשי. למעשה, לכל אורך הסרט מופיעה אותה תמה המורכבת

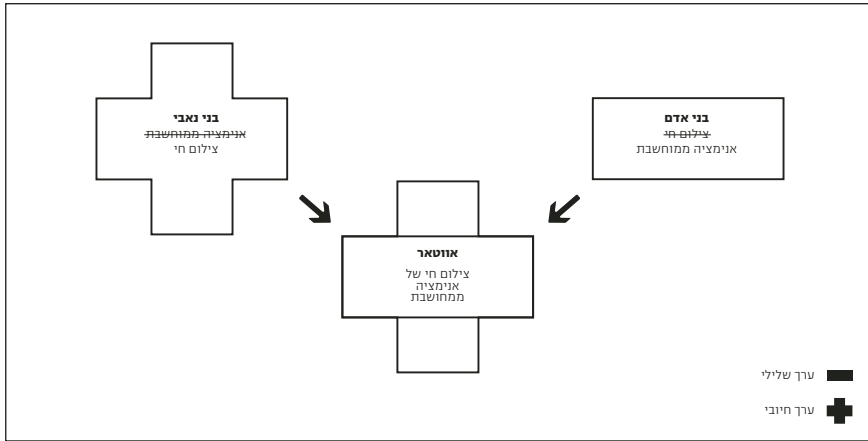
מהניגוד הבינארי של חלום-מציאות ביחס לטכנולוגיה. אולם בנקודה מסוימת בעלילה משתכנע ג'ייק שקוארטיץ' טועה בנוגע לטכנולוגיית "האוטאר", בחשבו שהיחסים בינה לבין "המציאות" הממשית הפוכים, ומתוודה על כך בווידיאו-בלוג:

"I realized that I had it backwards, I wasn't sure what was the dream and what was real."

בנקודת שיא זו לא זו בלבד שמילותיו של ג'ייק מבטאות התנגדות לשיוך הסימבולי של טכנולוגיית הקולנוע כחדשה לחלום ולאשליה, כפי שעשה הקוסם מארץ עוץ לדוגמה, אלא הן אף מגינות עליה ומייחסות לה יכולות ריאליסטיות בולטות (כפי שנטען לעיל על ידי גאנינג).

תחת המסר ה"פוליטקלי-קורקט" של הסרט, מעוגנת תמה נוספת הקשורה בטכנולוגיה החדשה – הצורך לראות את האחר באופן שלם יותר. אוטאר נפתח בתקריב (קלוז-אפ) המראה את עינו של ג'ייק נפקחת. בהמשך, נייטירי (Neytiri) מלמדת את בן-האנוש לראות את האחר (כל יצורי כוכב פנדורה) בצורה שלמה יותר. קו העלילה הרומנטי בין השניים יגיע למימוש, רק כאשר יכריזו זה בפני זה "I see you", ולבסוף גם יסתיים הסרט בפתיחת עינו של ג'ייק. תמה זו מצדיקה למעשה באופן מוסרי את השימוש בטכנולוגיה החדשה של הגרפיקה התלת-ממדית מתוך שאיפה ריאליסטית, טכנולוגיה שמאפשרת לצופים, כמו הגיבור ג'ייק, לראות מילולית את כוכב פנדורה על יושביו באופן שלם יותר – בתלת-ממד. כניסת הטכנולוגיה של התלת-ממד, כמו הטכנולוגיות הקודמות של הסאונד והצבע, נתפסת כביטוי לשאיפה ארוכת הימים של תעשיית הקולנוע ליצור בסרטים ייצוג מלא ושלם של המציאות (Manovich 168). שאיפה זו לריאליזם אסתטי תוארה כבר על-ידי אנדרה באזין (Bazin) במאמרו "The Myth of Total Cinema". באזין טען כי המהות הקולנועית הייתה קיימת כבר זמן רב לפני שהמדיום הופיע, וכי ההתפתחות הטכנולוגית שלו מגשימה בהדרגתיות את מיתוס המיזם ההיולי (21). הוא הגיע למסקנה כי שיחזור מושלם של המציאות בקולנוע יהיה בקול, בצבע ובתבליט (20). לכל הנאמר לעיל מצטרף סיומו של הסרט, אשר מבטא חד-משמעית, גם באמצעות הקו העלילתי הכללי של המלחמה בין בני-האדם לבני-הנא'בי וגם באמצעות הקו העלילתי האישי של הפרוטגוניסט ג'ייק, את הרעיון שטכנולוגיית ה"אוטאר" היא הפתרון המושיע שמוכיל לגאולה. הטכנולוגיה מיוצגת אפוא הן כאמצעי שיבלום את הכוח הכובש ויסיים את המלחמה והן כאמצעי להגשמתו העצמית של ג'ייק (אשר בוחר לבסוף להישאר לצמיתות בדמותו ה"אוטארית").

הסימבוליזם הטכנולוגי יכול להסביר, מדוע אוטאר לכאורה מתנגד תמטית לטכנולוגיה, בעוד שלמעשה הוא הופק על-ידי הטכנולוגיה המתקדמת ביותר ואף קודם בפרסום וביחסי-ציבור ככזה. בעלילה רק הטכנולוגיה האנושית, המסמלת את הקולנוע הישן, מוצגת כשלילית, כמביאה הרס וחורבן. זאת בניגוד לטכנולוגיה של בני-הנא'בי, כגון "איווה" (רשת שמאפשרת להעלות ולהוריד מידע וזיכרון), או "טסהילו" (חיבור לבעל-חיים למטרות שינוע), שדווקא מתוארת באופן מקודש וסמיי-אירוטי. כך גם טכנולוגיית ה"אוטאר" ההיברידית מיוצגת, כאמור, כמקור לתקווה ולבסוף לגאולה.



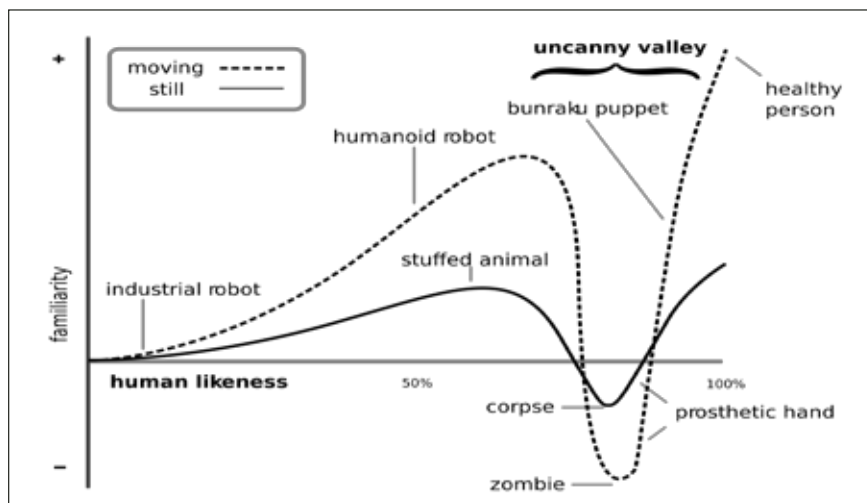
תרשים 2: סימבוליזם טכנולוגי לפי פרשנות סותרת

מניתוח פרשני זה ניתן להסיק, שהתחושה המרכזית של התעשייה היא של אמונה אופטימית בקדמה הטכנולוגית בכלל, ובאנימציה ממוחשבת ובפיתוח הטכנולוגי העומד מאחורי הפקת הסרט – בפרט. מסקנה זו גם עולה בקנה אחד עם דבריו של קמרון עצמו, על כך שמאחורי כתיבת התסריט עומד הרצון לקדם את השימוש באנימציה ממוחשבת (McConnon). לפי תפיסה זו הטכנולוגיה תפתח את הקולנוע, ובאמצעות שילוב אלמנטים של צילום חי ואנימציה ממוחשבת – תאפשר לו להגיע לשיאים חדשים של דמיון ויצירתיות מחד גיסא ורמה גבוהה של אמינות ריאליסטית מאידך גיסא. כך הטכנולוגיה גם תסייע לתעשייה להתגבר על המשבר הנוכחי ולמשוך קהל צופים.

קריאה פרשנית סותרת

על פי מישל פוקו (Foucault), שיח מטבעו מכיל סתירות, מכיוון שהוא איננו תוצר טאוטולוגי של מציאות, אלא נוצר ממקורות שונים ומצרכים שונים. הסתירה היא אינהרנטית לשיח, היא למעשה "עצם החוק של קיומו" (147). ואכן, ניתן להציע גם קריאה סותרת של אוטאר ולטעון, שהסתירה עצמה היא ביטוי נאמן לשיח אשר חדר לתוך הסרט ולתחושות האמביוולנטיות של התעשייה כלפי ערכה של הקדמה הטכנולוגית. על פי הקריאה הסותרת, שבט הנאבי, החיים בטבע, מייצגים את הישן והמסורתי, ואילו בני-האדם הקולוניאליסטים החמושים בחלליות ובכלי נשק מתוחכמים, מייצגים את החדשנות והקדמה.

ייתכנו שתי פרשנויות סותרות לסימבוליזם הטכנולוגי בסרט, ומתוך כך גם לערכיו הצמודים: טכנולוגיית האנימציה הממוחשבת הנוכחית יכולה להיקרא לא רק כחיובית (מיוצגת על-ידי הנאבי), אלא גם כשלילית (מיוצגת על-ידי בני-האדם), ואילו טכנולוגיית הצילום החי ללא הגרפיקה המסורתית – יכולה להיקרא לא רק כשלילית אלא גם כחיובית (ראו תרשים 2).



תרשים 3: The Uncanny Valley של מאשהירו מורי

העלילה קושרת את הטכנולוגיה של האנימציה הממוחשבת גם לשלילה ומבטאת את החרדה מהתבססותה בקולנוע. אחרי הכול, אוטואר עוסק בכיבוש, בניצול, ברדיפה, במלחמה עקובה מדם בין שני גזעים ובטבח עם אכזרי; לכולם אחראים בני האדם, המייצגים את האנימציה הממוחשבת, לפי הפרשנות החלופית (הסותרת) שהוצעה. נושאים אלה מבטאים, בין היתר, את החשש בתעשייה מהפוטנציאל לתחושת ה"מאויים" שגלום לכאורה בטכנולוגיה, מעצם היותה חדשה. זאת, בשל התפיסה שהיא יכולה לעורר את מודעות הצופים לטבע המכני של הקולנוע, בדומה לתיאור של ספאדוני את כניסת הסאונד לקולנוע ההוליוודי (13), או לתיאור של בורדוול את כניסת הטכניקולור (354).

דבריו של קמרון מאששים פעם נוספת את ההנחה, שהחשש מהפוטנציאל לתחושת "המאויים" שגלום בטכנולוגיה הוא מרכיב בשיח התעשייה הקיים. כך למשל, קמרון טוען כי השימוש שעשה בטכנולוגיה באוטואר אינו בבחינת "גימיק" או "החצנה", מכיוון שמטרתו ככמאי היא להימנע מלהזכיר לצופים שהם מתבוננים בסרט, אלא דווקא לסייע להם "להתאחד עימו" על-ידי יצירת "חלון למציאות" (Discovery News). דבריו מעידים על מידת ההשפעה של תפיסות המבוססות על רעיון "אשליית המציאות", כמו הרעיונות של בודרי (Baudry) ("להתאחד עם הסרט...")⁶ או של באזין ("חלון למציאות...") – על התעשייה בכלל ועליו בפרט.

6 ז'אן-לואי בודרי, בביקורת שלו על הקולנוע, מקביל בין שלב המראה, שלב מוקדם בהתפתחות של האדם על-פי ז'ק לאקאן (Lacan), לחוויית הצפייה בקולנוע. לכן הוא מסיק, כי היא מתבססת על הזדהות של הצופה עם הדימויים והאירועים שחווה דרך חושי ויוצרת סובייקט חלופי מושלם. לטענת בודרי, כשם ששיבושים תפקודיים חושפים את המנגנון הנסתר של הנפש, כך שיבושים טכניים של הקולנוע חושפים את המנגנון הנסתר שלו.

בנוסף, קמרון מודה כי אוטאר הופק מתוך הכרה ואמונה בהיפותזת "The Uncanny Valley" (Discovery News). ההיפותזה פותחה על-ידי מאשהירו מורי (Mori) כדי לתאר את תחושת ה"מאויס" (Uncanny) שאדם יכול לחוות רגשית, כאשר הוא פוגש רובוט פסבדו־אנושי, אולם היא מיושמת בתחומים רבים אחרים, בין היתר באנימציה ממוחשבת. מורי גורס כי קיים תחום מסוים שבו הדמיון של אובייקט לאנושי מגיע לרמה יחסית גבוהה אך לא מושלמת, ושבו מתעוררת תחושת ה"מאויס" אצל האדם. הוא ממחיש את טענתו גרפית, כאשר הוא מראה שהאובייקט נתפס כיותר מוכר (על ציר ה־familiarity האנכי) ככל שהוא מתקדם על ציר הדמיון לאנושי (ציר ה־human likeness האופקי), עד תחום שבו המידה שבה הוא מוכר בכת אחת צונחת לתוך "עמק" (Uncanny Valley) (ראו תרשים 3). לפי מורי, הופעת הרובוט תצטרך להיות ריאליסטית באופן מושלם, ללא רמזים החושפים את אופיו הזר, כדי שתחושת ה"מאויס" תיעלם ("המוכר והזר" יחזור להיות רק מוכר). החלת ההיפותזה שלו על אנימציה ממוחשבת בקולנוע, מהווה מקרה פרטי של התפיסה הקולנועית, הגורסת שהמודעות לטכנולוגיה אצל הצופים מעלה את תחושת ה"מאויס".

אל החשש הכללי מפני פוטנציאל ה"מאויס" של הטכנולוגיה החדשה, מצטרף חשש אחר, המתבטא בתמה הפוסט־קולוניאליסטית. בני־הנאבי, המייצגים כעת לפי הפרשנות הסותרת את השימוש בטכנולוגיית הקולנוע המסורתית, בהתנגדותם לאחיזה האנושית בעולם הפנטסטי של פנדורה מבטאים את החשש, בעיקר של תסריטאים, מהאחיזה ההוליוודית בספקטקל של הפנטסטי. לפי תפיסה דטרמיניסטית זו, הטכנולוגיה תשפיע ואף תקבע ישירות את תוכני הסרטים העתידיים. זאת, בדומה לקביעת התכנים של סרטי האנימציה הממוחשבת של שנות ה־90 שתיאר מאנוביץ' (176). דטרמיניזם טכנולוגי זה עלול לשעבר את כל תוכני הסרטים ההוליוודיים לספקטקל של הפנטסטי כדי להצדיק את השימוש בטכנולוגיה החדשה (Gunning 344; K. Thompson 298). דבר זה יפגע בראש ובראשונה במעמד של התסריטאים, יסיט את הדגש מהספקטקל הנרטיבי אל הספקטקל הגרפי, ויצמצם את חופש היצירה שלהם. לטענת גאנינג, הטכנולוגיה שאומצה מתוך שאיפה לריאליזם מייצרת באופן אירוני דווקא פנטזיה (344). מה גם שההיסטוריה מתארת את סיפורם של תסריטאים רבים בהוליווד, שלא צלחו את המעבר לטכנולוגיה של הקולנוע המדבר ואיבדו את פרנסתם (Eyman 352).

קיים חשש תעשייתי נוסף מפני האנימציה הממוחשבת, המתבטא באמצעות הנאבי, קורבנותיהם של בני־האדם בעולם הבדיוני של אוטאר. לפי הפרשנות הסותרת, בני־האדם מייצגים את האנימציה הממוחשבת בעלילה. הקורבנות ה"אמיתיים" של טכנולוגיית האנימציה ממוחשבת, לפי שיח התעשייה אודותיה, הם השחקנים, שרידים לעולם הקולנוע הישן של צילום חי. כך למשל, באופן סמלי ואירוני למדי, קורבנות בני האדם בדיאגזיס מופעלים על-ידי אותם שחקנים, שנתפסים גם כקורבנות השימוש באנימציה ממוחשבת בסרט. למשל, נטען כי השחקנית זואי סאלדנה (Saldana), אשר הופעתה בסרט היא באמצעות הדמות התלת־ממדית והווירטואלית של נייטירי, "נשדדה" למעשה מהכרה מקצועית (Abramowitz). על-כן מדובר בביטוי לחשש המופיע בשיח, שאכן קיים פוטנציאל ממשי בטכנולוגיית האנימציה הממוחשבת לפגוע במעמדם של השחקנים (K. Thompson 299). חשש זה אף

מהדהד בזיכרון הטראומטי על מעבר התעשייה לקולנוע המדבר, כאשר שחקנים רבים איבדו את מקור פרנסתם עקב חוסר התאמה או הסתגלות קוליים לעבודה (Eyman 352). ראייה נוספת למקום המרכזי של תחושה זו בשיח הקולנועי ניתן למצוא ב"נבואת זעם" בדבר עתידם של שחקני הקולנוע בהוליווד, שנכתבה בתגובה ליציאת הסרט:

"The astronomic box-office results of "Avatar" seems to have begun what could be potentially horrendous consequences for actors. [...] There can be no doubt that the next step following "motion capture" will involve the elimination of living actors up on the screen. They will be able to take bits and pieces of any actor they please and create the perfect image on our screen..." (Sante)

כאישוש נוסף של טענה זו ניתן לציין, כי לאחר יציאת אוטאר איגוד שחקני הקולנוע (screen actors guild) מינה ועדה מיוחדת, שתבחן נושאים הקשורים בטכנולוגיה של אנימציה ממוחשבת (Abramowitz). בנוסף, בניגוד למועמדויות ולפרסים הרבים שלהם זכה הסרט, שחקני אוטאר לא זכו באף מועמדות משמעותית (Dominguez; Abramowitz). תופעה זו משקפת את האמביוולנטיות של תעשיית הקולנוע, בייחוד של השחקנים, כלפי השימוש באנימציה ממוחשבת בכלל וכלפי אוטאר בפרט (Abramowitz). קמרון מגן על הטכנולוגיה של אנימציה ממוחשבת וטוען, שחוסר ההכרה הוא עניין זמני שנובע מחוסר ידע, כיצד עוברת לכידת התנועה (Dominguez). יתרה מזו, דווקא החשש הבסיסי של השחקנים מפני השימוש באנימציה ממוחשבת בקולנוע, העלול לפגוע בהעסקתם בתעשייה, עשוי להתפוגג לאור המעבר לשימוש בפיתוח הטכנולוגי הייחודי של הסרט, וזאת בשל תלותו החוזרת בשחקנים (לעומת אנימציה ממוחשבת שאינה מבוססת על לכידת תנועה). לכן אף על פי שחששות השחקנים (שתוארו לעיל) מפני האנימציה הממוחשבת הם מובנים, הפיתוח שעומד מאחורי הפקת אוטאר דווקא משפר ומקדם את מצבם. מסקנה זו עולה באופן רחב יותר גם מתוך הסרט עצמו. כלל החששות מפני האנימציה הממוחשבת שנסקרו לעיל, המתבטאים בייצוגה השלילי של משלחת בני האדם ומעלליה בסרט, אינם נקשרים לפיתוח החדשני שמאחורי הפקת "אוטאר" – שאותו מייצג אוטאר. ככל אופן, ללא תלות בפרשנות שנבחר כדי להסביר מה מייצגים בני האדם ומה בני הנאב' – ה"אוטאר", הפתרון האינטגרטיבי, נשאר יציב בערכו החיובי תמיד.

סיכום

כפי שכבר נטען, הסרט מבטא נאמנה את השיח סביב כניסת האנימציה הממוחשבת להוליווד. מטבעו השיח בתעשייה מכיל סתירות, כראוי לשיח שנוצר ממקורות שונים ומצרכים שונים של הגורמים הקשורים אליו (במאים, מפיקים, תסריטאים, שחקנים, צופים וכדומה). לכן השיח על האנימציה הממוחשבת בסרט מסתכם בתחושה כללית של אמביוולנטיות. השאלה שיש לשאול, לפי פוקו, איננה כיצד השיח מכיל את הסתירות, אלא מדוע ומתי

תכונות מסוימות מובלטות בזמן שאחרות מוסתרות או נשכחות. במקרה זה ניתן להסביר, שהתכונות המובלטות בשיח הקולנועי של הסרט הן תולדת האינטרסים של שתי קבוצות לובי חזקות: במאים ומפיקים מצד אחד ושחקנים ותסריטאים מצד שני. בהכללה ניתן להגיד, שהתמורה הטכנולוגית בקולנוע של האנימציה הממוחשבת מחזקת את כוחם של הראשונים ומחלישה את כוחם של האחרונים. את היחס החיובי המוחלט בסרט לפיתוח הטכנולוגי החדש שעומד מאחוריו ניתן להסביר בשני מישורים: ברמת הסרט, קיים הצורך הבסיסי של כלל גורמי ההפקה הספציפיים (גם אם זה מנוגד לאינטרס הגילדה) להצדיק את עבודתם. ברמת התעשייה, רווחת האמונה בנרטיב הקדמה הטכנולוגית בקולנוע, וגם אם קיימים חששות פרטניים – השאיפה היא לפתרון טכנולוגי אינטגרטיבי; פתרון שיקדם את הקולנוע כלי לפגוע באינטרסים של גורמים מסוימים בתעשייה.

תכלית מאמר זה הייתה להשתמש בניתוח הסרט אוטאר כמפתח לפענוח "נפש" תעשיית הקולנוע, ולחשיפת תחושתיה כלפי הטכנולוגיה של גרפיקת התלת-ממד בכלל והפיתוח הייחודי בסרט זה בפרט. הומחש כיצד האמונה שכניסת הטכנולוגיה תעזור לקולנוע להתגבר על משבר התעשייה הנוכחי, מובילה אל שיאים חדשים של דמיון ויצירתיות מחד גיסא ולהשגת רמת אמינות ריאליסטית/פוטוריאליסטית גבוהה יותר מאידך גיסא. אולם בנוסף לכך הומחשו גם חששות, כגון פחד מפני פגיעה בחוויית הצופים בקולנוע, באופיים של התסריטים ובמעמדו של השחקן בשר ודם. לכן המסקנה הנגזרת כאמור היא כי אוטאר משקף נאמנה את עמדתה האמביוולנטית של התעשייה ההוליוודית כלפי הטכנולוגיה החדשה של גרפיקת תלת-ממד. עמדה זו מקבילה לזו שננקטה על-ידי אותה תעשייה בעת כניסתן של טכנולוגיות קודמות, כמו הקול והצבע. הומחש גם כיצד הסרט מבטא הצדקה עצמית ונטולת ביקורת של הפיתוח הטכנולוגי של הגרפיקה התלת-ממדית, מתוך בידולה מהטכנולוגיות האחרות והצגתה כפתרון אינטגרטיבי המשלב רק את התכונות החיוביות הנדרשות לקולנוע ולתעשייה שמאחוריו.

ניתן לשער כי סרטים כמו דראקולה, פרנקנשטיין, הקוסם מארץ עוץ, שר הטבעות ואוטאר מצביעים יחד על תופעה קולנועית רחבת היקף של שיח קולנועי סביב טכנולוגיות חדשות בסרטים עצמם. ראוי להשוות בין סרטים שונים מאותה תקופה ולבחון, אם הם משקפים את השיח באותה צורה. ביחס לאנימציה ממוחשבת לדוגמה, מעניין להשוות בין אוטאר לבין טרון: המורשת (Tron: Legacy, 2010). ייתכן שזה האחרון יסתיר את החששות שבהם עסקתי או יישקף חששות אחרים בנוגע לכניסת הטכנולוגיה לתעשיית הקולנוע. מתוך התייחסות פרטנית לפיתוח הטכנולוגי החדש של צילום חי של אנימציה ממוחשבת, ניתן להשוות את אוטאר לסרטו של סטיבן שפילברג, שהשתמש בפיתוח כמו זה של קמרון, הרפתקאותיו של טין טין: סוד חד הקרן (The Adventures of Tintin: Secret of the Unicorn, 2011). ייתכן שסרט שיופק בשלב מתקדם יותר של טכנולוגיית הצילום החי של אנימציה ממוחשבת והתבססותה בתעשייה, יוכל "להרשות לעצמו" לבטא פחות צידוק עצמי ויותר מהביקורת והחששות שיש בשיח סביב הטכנולוגיה.

ביבליוגרפיה

פוקו, מישל. הארכיאולוגיה של הידע. תרגום: אבנר להב. תל אביב: רסלינג, 2005.

- Abramowitz, Rachel. "Avatar Stirs an Animated Actors Debate in Hollywood". *Los Angeles Times*. Feb 18, 2010. <<http://herocomplex.latimes.com/2010/02/18/avatar-stirs-an-animated-debate-in-hollywood/>>
- Associated Press. "James Cameron Wows Comic-Con with Avatar. *Today*. July 24, 2009. <<http://today.msnbc.msn.com/id/32126753/ns/today-entertainment/>>
- Baudry, Jean-Louis. "Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus." *Narrative, Apparatus, Ideology* Ed. Philip Rosen. New York: Columbia University Press, 1986. 281-298.
- Baum, L. Frank. *The Wonderful Wizard of Oz*. Chicago: George M. Hill Company, 1900.
- Bazin, Andre. "The Myth of Total Cinema". *What Is Cinema?* Edited and translated by Hugh Gray. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1967. 1:17-22.
- Belton, John. "Digital Cinema: A False Revolution". *October* 100 (Spring 2002): 98-114.
- Bordwell, David, Janet Staiger and Kristin Thompson. *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. London: Routledge and Kegan Paul, 1985.
- Cameron, James. *Avatar*. Twentieth Century Fox Film Corporation, 2007. <http://sashahalima.com/blog/wp-content/uploads/2010/01/JamesCameronAVATAR_screenplay.pdf>
- Cohen, Adam. "Next-Generation 3-D Medium of 'Avatar' Underscores Its Message." *New York Times*. Dec 25, 2009. <<http://www.nytimes.com/2009/12/26/opinion/26sat4.html>>
- Cohen, David. "James Cameron Supercharges 3-D: 'Avatar' Helmer Reveals the Art & Science of Stereo." *Variety*. Apr 10, 2008. <<http://www.variety.com/article/VR1117983864?refCatId=1043>>
- Discovery News. "Avatar: Interview with James Cameron." *Discovery*. Jan, 12, 2010. <<http://news.discovery.com/videos/avatar-making-the-movie/>>
- Dominguez, Robert. "Avatar's Actors Snubbed by Oscars and James Cameron Blames Himself." *Daily News*. Feb 3, 2010. <http://articles.nydailynews.com/20100203/entertainment/27055253_1_na-vi-avatar-producer-jon-landau-oscar>
- Eyman, Scott. *The Speed of Sound: Hollywood and the Talkie Revolution, 1926-1930*. New York: Simon and Schuster, 1997.
- Freud, Sigmund. "The Uncanny" (1919). *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*. Vol. 17. London: Hogarth Press and the Institute of Psycho-Analysis, 1955. 56-219.

- Gabler, Neal. "The Movie Magic is Gone". *Los Angeles Times*. Feb 25, 2007. <http://www.latimes.com/news/opinion/commentary/la-op-gabler_25feb25,0,4482096.story?coll=la-home-commentary>
- Gunning, Tom. "Gollum and Golem: Special Effects and the Technology of Artificial Bodies." *From Hobbits to Hollywood: Essays on Peter Jackson's Lord of the Rings*. Eds. Ernest Mathijs and Murray Pomerance. Amsterdam: Rodopi, 2006. 319-350.
- Harmetz, Aljean. *The Making of the Wizard of Oz*. New York: Hyperion, 2004.
- Jordan, Tim. *Cyberpower: The Culture and Politics of Cyberspace and the Internet*. London: Routledge, 1999.
- Kracauer, Siegfried. *From Caligari to Hitler*. New Jersey: Princeton University Press, 1947.
- Lacan Jacques. "The Mirror-Phase as Formative of the Function of the I". *Mapping Ideology*. Ed. Slavoj Žižek. London: Verso, 1994. 93-95.
- Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2001.
- Matchett, Freda. "Krishna, Vishnu and the Avatara Myth". *Krishna, Lord or Avatara?: The Relationship between Krishna and Vishnu*. Richmond, England: Curzon Press, 2001. 1-23.
- Miles, Stuart. "Will 3D Change the Cinema Experience?". *Pocket-lint*. Sep 22, 2009. <<http://www.pocket-lint.com/news/27318/will-3d-change-cinema-experience>>
- McConnon, Aili. "James Cameron on the Cutting Edge." *Businessweek*. Apr 2, 2007. <http://www.businessweek.com/magazine/content/07_14/b4028005.htm>
- Mori, Masahiro. "The Uncanny Valley." Trans K.F. MacDorman & T. Minato. *Energy* 7.4 (1970): 33-35.
- Morningstar, Chip and F. Randall Farmer. "The Lessons of Lucasfilm's Habitat." *Cyberspace: First Steps*. Ed. Michael Benedkit. Cambridge, MA: MIT Press, 1991.
- Sante, Joseph. "Mailbag: Live Acting Threatened by Motion Capture." *Burbank Leader*. Feb 27, 2010. <http://articles.burbankleader.com/2010-02-27/features/blr-mailbag022710_1_television-and-radio-artists-journeyman-actor-screen-actors-guild>
- Spadoni, Robert. *Uncanny Bodies: The Coming of Sound Film and the Origins of The Horror Genre*. Los Angeles: University of California Press, 2007.
- Thompson, Anne. "How James Cameron's Innovative New 3D Tech Created *Avatar*." *Popular Mechanics*. Jan 1, 2010. <http://www.popularmechanics.com/technology/digital/visual-effects/4339455?page=2>
- Thompson, Kirsten Moana. "Scale, Spectacle and Movement: Massive Software and Digital Special Effects in *The Lord of The Rings*". *From Hobbits to Hollywood: Essays on Peter Jackson's Lord of the Rings*. Eds. Ernest Mathijs and Murray Pomerance. Amsterdam: Rodopi, 2006. 284-299.
- Waxman, Sharon. "Hollywood Worries as Decline Continues". *New York Times*. May 10, 2005. <<http://www.nytimes.com/2005/05/10/movies/10holl.html>>
- Wigney, James. "Avatar Director Slams Bandwagon Jumpers." *Herald Sun*. Aug 15, 2010. <<http://www.heraldsun.com.au/entertainment/avatar-director-slams-bandwagon-jumpers/story-e6frf96f-1225905342936>>

Wrenn, Eddie. "Avatar: How James Cameron's 3D film could change the face of cinema forever". Mail-Online, Aug. 26, 2009. <<http://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-1208038/Avatar-How-James-Camerons-3D-film-change-face-cinema-forever.html>>

פילמוגרפיה

The Adventures of Tintin: Secret of the Unicorn. Steven Spielberg. U.S. 2011.

Avatar. James Cameron. 20th Century Fox. U.S. 2009.

Dracula. Tod Browning. Universal. U.S. 1931.

Frankenstein. James Whale. Universal. U.S. 1931.

Jurassic Park. Steven Spielberg. Universal. U.S. 1993.

King Kong. Peter Jackson. Universal. U.S. 2005.

Looker. Michael Crichton. Warner Bros. U.S. 1981.

The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring. Peter Jackson. U.S. 2001.

The Lord of the Rings: The Two Towers. Peter Jackson. U.S. 2002.

The Lord of the Rings: The Return of the King. Peter Jackson. U.S. 2003.

Terminator 2: Judgment Day. James Cameron. U.S. 1991.

Toy Story. John Lasseter. Pixar. U.S. 1995.

The Wizard of Oz. Victor Fleming. MGM. U.S. 1939.

Tron. Steven Lisberger. Walt Disney. U.S. 1982.

Tron: Legacy. Joseph Kosinski. Walt Disney. U.S. 2010.