

הקדמה ופרקי הספר

הקולנוע, כמו התאטרון והריקוד, הוא אמנות זמנית: היצירה נחווית בקצב המוכתב על ידי משך זמן ההתרחשות שלה. בניגוד לשתי האמנויות האחרונות, הוא מתייחד בכך שהצופה לא נמצא מול דמויות המגולמות על ידי שחקנים, רקדנים או זמרים בשר ודם, אלא מול בד או מסך שעליו הוא רואה רק את עקבותיהם של אלה. נוסף על כך, בתאטרון הצופה לא יכול לשכוח לרגע שהתפאורה היא תפאורה ושהשחקנים הם שחקנים. לא כך בקולנוע. חרף העובדה שהקולנוע מקליט אובייקטים ממשיים, אלה נראים על הבד או על המסך שונה מאוד ממה שאנחנו רגילים לראותם על במה. אמצעי המבע הקולנועיים מכתיבים לנו מה נראה (באמצעות העריכה), כיצד נראה (באמצעות בחירת מרחקי מצלמה, זוויות וכדומה) ובאיזה קצב (באמצעות תנועות מצלמה ועריכה). אם יושבים בתאטרון בשורה אחרונה, רואים פחות טוב את שמתרחש על הבמה, הדמויות ייראו קטנות יותר ואולי אף יוסתרו על ידי היושבים בשורות קדמיות יותר. לעומת זאת, בקולנוע נראה את פניה של דמות המצולמת בתקריב (close-up) כמעט כמו שיראו אותן היושבים בשורות קדמיות, כאילו מוקרן הדימוי רק למען הצופה היחיד. היעדר השחקנים והאובייקטים ממרחב הצפייה וכוחו של הקולנוע "להעלים" מהצופים את התחושה שלפניהם עולם בדיוני דווקא בשל יכולותיו המופלגות לייצר בדיון, יוצרים תשלובת מורכבת, אף פרדוקסלית, שעמה נאלצו להתמודד תיאורטיקנים במהלך השנים כשביקשו להבין ולהסביר את תהליכי הצפייה והחוויות ממנה, כל אחד בכליו הוא: פסיכולוגיה קוגניטיבית, פסיכואנליזה, אידאולוגיה או שילובים שונים של מתודות אלה.

ספר זה מתמקד אם כן בתיאוריות העוסקות בחוויית הצפייה מפרספקטיבות שונות ודרך מתודולוגיות מגוונות. זהו ההיגיון המוביל של המהלך התיאורטי של הספר: להראות התפתחות מהשבתית, החל בתיאוריות השמות דגש על המבט (העין הצופה) כמרכיב מרכזי בחוויה הקולנועית, דרך תיאוריות המשלבות את מרכיב השמיעה, כלומר מדגישות את השילוב בין הערוץ החזותי לשמיעתי, וכלה בתיאוריות המביאות בחשבון את מכלול החושים המעורבים בצפייה בסרט. המייחד תיאוריות אלה הוא נקודת המוצא שלהן: חיפוש אחר הייחודי באונטולוגיה הקולנועית, במנגנון המורכב שלו ובניסיון להסביר את החוויה הקולנועית כפועל יוצא של ייחודיות זו. מהלך זה כמובן לא ממצה את המגוון הרחב של השדה התיאורטי הקולנועי, אלא משמש בסיס משמעותי להבנה של תיאוריות נוספות שהתקיימו וממשיכות להתקיים במקביל לאלה הנדונות בספר. כך תיאוריות פוסט־קולוניאליסטיות

או תיאוריות קוויריות, שיש להן חשיבות ראשונה במעלה, משום שהן מבהירות מרכיבים סובייקטיביים חשובים שהתיאוריות בספר זה לא מתייחסות אליהן. ואולם, החלטנו כאמור להתמקד בתיאוריות המתייחסות לאופיו המסוים של המדיום הקולנועי, של מכלול המנגנון המייחד אותו וכן לשפתו המורכבת של הסרט.

השאלה המרכזית היא איזה מין ידע על העולם ועל עצמו מספק הקולנוע וכיצד? בספר מבוא לתיאוריות קולנועיות¹ הבחנו בין גישות "אונטולוגיות" ובין גישות "אפיסטמולוגיות" בתיאוריות הקולנועיות. השאלה איזה ידע על העולם מספק לנו הקולנוע היא שאלה אפיסטמולוגית. אך הניסיון לענות על חלקה השני של השאלה ("כיצד הוא עושה זאת") כולל לפחות שלושה היבטים מרכזיים: את האונטולוגיה הייחודית של הקולנוע (היעדר השחקנים והאובייקטים של העולם הבדיוני מהמרחב שהסרט נצפה בו והעובדה שאלה עוברים שינויים משמעותיים – האובייקט על המסך נראה שונה מאוד מזה שעל סט הצילומים), את המבצע הקולנועי הייחודי ואת תנאי ההקרנה (בשנות ה-70 של המאה הקודמת הכוונה רק לאלה של אולם הקולנוע). מטרתם של תיאורטיקנים עם אוריינטציה אידאולוגית למשוך את עגלתם לכיוון האפיסטמולוגי – הם מבקשים לשכנע אותנו שסוג הידע שהקולנוע מקנה לנו משקף את האידאולוגיה השלטת, והוא עושה זאת באמצעות כליו הייחודיים (אונטולוגיה ומבצע – כלל המנגנון הקולנועי).

הספר חוויית הצפייה הקולנועית מציג תחילה, בפרק 2, את מה שהתיאורטיקן הקוגניטיבי, נואל קרול (Noël Carroll, נ' 1947), מכנה "הפרדיגמה האלתוסריאנית-לאקאנינית"², פרדיגמה תיאורטית שצמחה בראשית שנות ה-70 של המאה הקודמת. הפרדיגמה האלתוסריאנית-לאקאנינית, פרדיגמה אפיסטמולוגית, משלבת בין גישתו האידאולוגית של לואי אלתוסר (Louis Althusser, 1918–1990) ובין היבט מסוים של תיאוריית "שלב המראה" של הפסיכואנליטיקן הצרפתי, ז'אק לאקאן (Jacques Lacan, 1901–1981). תיאוריות קולנועיות המשתמשות בפרדיגמה זו רואות בקולנוע הקלאסי המסחרי חלק מתעשייה עצומה, המגלגלת הון רב ומשרתת אידאולוגיה שלטת, התומכת באינטרסים של בעלי ההון ובעלי אמצעי הייצור. לפיכך, הן מחפשות אחר מנגנון פסיכולוגי שיסביר את תהליך ה"מיסטיפיקציה" בקולנוע (מצב שבו הצופה מפרש את האידאולוגיה הטבועה בסרט כ"טבע", כ"מציאות" או כ"אמת"), ומנגנון זה לדעתן הוא "שלב המראה" של לאקאן. לכך מצטרפות גם הגישה הפמיניסטית של לורה מאלווי (Laura Mulvey, נ' 1941) ואחרות (פרק 4) וחלק מתיאוריות הפסקול (פרק 6). לעומת זאת, יש תיאוריות המדגישות את האונטולוגיה של הקולנוע ומנסות להבין ולתאר את החוויה העוברת על צופים לאור

1 בני בן-דוד וסנדרה מאירי, מבוא לתיאוריות קולנועיות (רעננה: האוניברסיטה הפתוחה, 2016).
2 Noël Carroll, *Mystifying Movies: Fads & Fallacies in Contemporary Film Theory* (New York: Columbia University Press, 1988), 53-84.

ייחודיותה של אונטולוגיה זו. שתי הגישות המרכזיות המוצגות בספר בהקשר זה הן הגישה הפסיכואנליטית (פרק 3), בעיקר זו של כריסטיאן מץ (Christian Metz, 1931–1993), והגישה הפנומנולוגית (פרק 5), שבעקבותיה נולד גל של כתיבה על האופן שבו כלל החושים מעורבים בחוויה הקולנועית. פרק 7, האחרון בספר, מתייחס להתפתחויות טכנולוגיות בתחום הדיגיטציה, שבעקבותיהן עולות ונשנות שאלות על מהות חוויית הצפייה. נפרט מעט על כל גישה וגישה.

בפרק 2, תחת "הפרדיגמה האלתוסריאנית-לאקאנינית", מוצגים שני מאמרים: מאמרו של ז'אן-לואי בודרי (Jean-Louis Baudry, 1930–2015), "ייצור אפקטים אידאולוגיים על ידי המנגנון הקולנועי הבסיסי", ומאמרו של דניאל דייין (Daniel Dayan, נ' 1943), "הקוד המנחה של הקולנוע הקלאסי". כזכור, ז'אן-לואי קומולי (Jean-Louis Comolli, נ' 1941) וז'אן נרבוני (Jean Narboni, נ' 1939) חילקו במאמרם את הקולנוע לחמש קטגוריות עיקריות. הפרדיגמה האלתוסריאנית-לאקאנינית מתייחסת למעשה אל הקולנוע הנרטיבי הקלאסי כאילו היה כולו בקטגוריה הראשונה של קומולי ונרבוני – זו הכוללת סרטים שמרניים מבחינת תוכן וצורה, הטובלים באידאולוגיה השלטת, סרטים הנוצרים לפיה. לפי פרדיגמה זו, בתהליך הצפייה בסרט הנרטיבי הקלאסי משתקף (כמו במראה) אני אידאלי שהצופה מזדהה עמו. הטענה הבסיסית בפרדיגמה זו, כפי שהיא מתבטאת במאמרו של בודרי, היא שהקולנוע הקלאסי והמנגנון הקולנועי כולו מכוננים אתר המזכיר את האתר ואת העמדה של שלב המראה (המתרחש בגיל 6–18 חודשים), שבה מתאפשרת העברה "חלקה" של האידאולוגיה השלטת, לצד מניעת ידע על המציאות – בדומה לפעולתה של ההסבה האידאולוגית. האידאולוגיה בקולנוע, כמו ההיענות לאידאולוגיה, עוברת באמצעות תהליך של הזדהות. בקולנוע זוהי הזדהות כפולה: עם הדימויים שעל הבד ועם כל המנגנון, מפני שאנו בעצם מאפשרים לקולנוע "ללכוד" אותנו במניפולציות שלו.

לעומת בודרי, העוסק במכלול ההיבטים של המנגנון הקולנועי, מאמרו של דייין עוסק ביחידה בודדת של הטקסט הקולנועי בהקשר של יחסי הצופה עמה, המשקפת את המנגנון. זוהי יחידה של מבע קולנועי המקבילה למושג "היגד" בשפה – מבע לשוני שקיומו בהקשר מסוים מעניק לו משמעות. לפי דייין, כדי לייצר היגד קולנועי יש צורך לפחות בשני שוטים והוא בוחר להתמקד בשני שוטים של "שוט/ריברס-שוט" (shot/reverse-shot), הנוצר באמצעות התאמת כיווני מבט: השוט הראשון מראה לנו דבר-מה, כגון נוף, דמות, אובייקט וכיוצא באלה. לפי דייין, זהו רגע שמקפל בתוכו פוטנציאל של העלאת שאלות לגבי מי אומר את ההיגד, שכן אנחנו עשויים לשאול: מי רואה כך את הדברים? הצלם? הבמאי?

3 ז'אן-לואי קומולי וז'אן נרבוני, "קולנוע/אידאולוגיה/ביקורת" [1968], תרגום: אורית פרידלנד, מבוא לתיאוריות קולנועיות: מקראה, עריכה: ענת זנגר (רעננה: האוניברסיטה הפתוחה, 2015), 212–221.

המפיק? וכדומה. במילים אחרות, זהו רגע שעשוי לחשוף את הפעולה של המנגנון הקולנועי עצמו. במונחים של בודרי: זהו רגע העשוי לחשוף את הרמה הראשונה (מכלול ההיבטים של ההפקה), המוסתרת על ידי הרמה השנייה (הסרט הנצפה), ואת ההזדהות הראשונית של הצופה עם המצלמה, שכן כאן הצופה עשוי להבין כי לא הוא רואה את הדברים בצורה כה נוחה ואידאלית, אלא מישהו אחר היה שם לפניו (הצלם, הבמאי) ובהרואות לו כך את הדברים. ואולם, לפי דיין, מיד אחר כך בא ה"ריברס-שוט", המציג לנו דמות מעולם הסרט, ואנחנו מקשרים את שראו עינינו בשוט הראשון לדמות זו, כלומר אנחנו אומרים לעצמנו שהשוט הראשון שבו צפינו נמסר מנקודת המבט של הדמות בשוט העוקב. במונחי בודרי, ההזדהות הראשונית עם המצלמה חופפת להזדהות המשנית עם נקודת המבט של הדמות ברמה הצורנית ועם מאווייה ברמה התוכנית. כך מעלים המבצע הקולנועי בסרט הקלאסי את מכלול השאלות שהיו יכולות לעלות לגבי המנגנון הקולנועי. לפיכך, טוען דיין בדומה לבודרי, היחידה הבודדת הזו, של ההיגד הקולנועי, היא כשלעצמה פעולה אידאולוגית, המסתירה את הפערים של הטקסט ושל המנגנון הקולנועי כאחד, כשהיא מושכת את הצופה אל הפיקציה (הבדיה) הקולנועית.

פרק 3 מוקדש לדיון בפסיכואנליזה וקולנוע. השימוש בתיאוריות פסיכואנליטיות בשיח הקולנועי כולל כיוונים רבים ושונים. הפרק לא מקיף את כולם בגלל קוצר היריעה והרצון שלנו להתמקד בתיאוריות צפייה. מבחינה כרונולוגית, הולדת הקולנוע בשלהי המאה התשע-עשרה חופפת להולדת הפסיכואנליזה. כבר בתקופת הראינוע מצאו במאי קולנוע במדיום החדש אמצעי הולם לביטוי רעיונות פסיכואנליטיים. באמצעות הקולנוע אפשר היה לבטא היבטים נפשיים של האדם, כמו חלומות ופנטזיות (מודעות ולא-מודעות). לדוגמה, בשנות ה-20 של המאה העשרים התמקד הסוריאליזם בקולנוע (כמו באמנות הפלסטית) בחלומות, כלומר אימץ את מבנה החלום ואופיו כצורה חזותית אסתטית של סרט, ואילו האקספרסיוניזם הגרמני חקר היבטים אפלים בנפש האדם, שהתבטאו בתוכני הסרטים ובצורתם. כיוון זה נחקר רבות במהלך השנים, והוא התמקד במיפוי קווי הדמיון בין החלום ובין הסרט, למשל העובדה שלחלום ולדימוי הקולנועי יש ממד סמלי במובן ששניהם מעבירים משמעות באופן עקיף (גם אם בקולנוע מצלמים אובייקטים ממשיים, יש להם משמעות סמלית, כגון גשם יורד שאינו מייצג מזג אוויר, אלא את עצבותו של הגיבור). חוקרי קולנוע ראו בפסיכואנליזה גם כלי פוטנציאלי שבעזרתו אפשר היה לחקור לא רק את הצד האסתטי-סמיוטי של הקולנוע, או את נפש האדם ואת החברה האנושית, אלא גם את המנגנון הקולנועי בכללו. לפחות שלושה היבטים באונטולוגיה של הקולנוע אפשרו לחוקרי קולנוע להקביל בין מבנים נפשיים ובין האופן שבו הדימויים הקולנועיים מופיעים על הבד: היותו של סרט מדיום חזותי; כפי שצוין לעיל, העובדה שהדימויים שעל הבד אינם נגישים לצופה – בד הקולנוע, או כל מסך אחר שבו אנו צופים, הוא משטח דו-ממדי ריק (האובייקטים הממשיים חסרים); הדימוי הקולנועי הוא לעולם בתנועה (למשל בצילום מקרוב מאוד של פנים נראה את תנועת העפעפיים, דמעה זולגת, את שרירי הפנים

וכו.). שלושת היבטים אלה הם המאפיינים המרכזיים של החלום והפנטזיה: דימויים חזותיים, נזילים, שאינם נגישים לסובייקט באופן ממשי, אלא רק כמציאות פנימית, נפשית, שהוא רואה בחלום או מדמיין בפנטזיה.

פרק 3 מתמקד אפוא בתיאוריות פסיכואנליטיות שצמחו בצרפת בשנות ה־70 של המאה הקודמת. במסגרתן מיושמות בשלושה כיוונים הקבלות בין מבנים פסיכואנליטיים ובין החוויה ואמצעי המבע הקולנועיים: (א) מודלים של צפייה, באמצעות תיאוריית החלום והפנטזיה של זיגמונד פרויד (Sigmund Freud, 1856–1939); (ב) מתודה של ניתוח סרטים באמצעות תיאוריית החלום של פרויד; (ג) מתודה של ניתוח סרטים קלאסיים על פי המודל האדיפאלי הפרוידיאני, תוך ההגשת הדמיון בין מודל זה ובין מודל הנרטיב הקולנועי הקלאסי. המחקר המקיף ביותר על פסיכואנליזה וקולנוע באותן שנים, המתייחס לאונטולוגיה הייחודית של הקולנוע, מחקרו של כריסטיאן מין, שפורסם באנגלית ב־1982 תחת הכותרת *The Imaginary Signifier*.⁴ הוא מתאר בפרטי פרטים מנגנונים פסיכואנליטיים רבים המופעלים בעת הצפייה בסרט, שחלקם נדונים בפרק זה.

פרק 4 מציע מהלך תיאורטי המתאר את התפתחות החשיבה הפמיניסטית בתחום הקולנוע. הוא מתמקד במאמרה המשפיע של לורה מאלווי, "עונג חזותי וקולנוע עלילתי", שפורסם לראשונה ב־1975 בכתב העת הבריטי *קרין* (Screen). מאמר זה סלל את הדרך לחשיבה חדשה בתחום ייצוג דמות האישה בקולנוע ובתחום תיאוריות צפייה בהקשר מגדרי כאחד. "עונג חזותי וקולנוע עלילתי" נוקט מהלך הדומה מאוד למאמריהם של בודרי ודיין כאחד. למעשה הוא שווה את החלוקה המגדרית המסורתית אל תוך הפרדיגמה האלתוסריאנית־לאקאניינית עם אותן הנחות היסוד: הקולנוע הקלאסי והקולנוע של הזרם המרכזי הם שופר של האידאולוגיה השלטת, שהיא "גברית" באופייה, והם משרתים אותה. גם מאלווי משתמשת ב"שלב המראה" של לאקאן, וכמו בודרי ודיין היא מחברת אותו לאידאולוגיה פטריארכלית ולכן מגיעה למסקנה, כמו קודמיה, שהדרך היחידה לשבור מעגל קסמים זה היא ליצור קולנוע מהפכני בצורה (הקטגוריה השנייה אצל קומולי ונרבוני). מאמרה של מאלווי בודק כיצד מתבטא ההבדל המיני בקולנוע ומהן ההשלכות של ביטוי זה לגבי תהליך הצפייה. השאלה המרכזית שהיא שואלת היא במה טמון סוד הקסם של העונג החזותי בקולנוע העלילתי? מבחינת מאלווי, התשובה לכך מחייבת התייחסות הן למנגנוני הצפייה הן לתפקיד של דימוי האישה, מאחר שההנחה היא שהדימוי הזה הוא אחד המקורות המרכזיים לעונג החזותי בשירות הפטריארכיה. לפי מאלווי, הקולנוע הנרטיבי משתמש בדימוי האישה ומעצב אותו בצורה הגורמת עונג חזותי לצופה־גבר, הוא מבנה את המבט כ"גברי"

Christian Metz, *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and Cinema*, trans. Celia 4 Britton, Annwyl Williams, Ben Brewster and Alfred Guzzetti (Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press, 1982 [1977]).

במטרה לשרת את הלא-מודע הגברי. הדמות הנשית היא לעולם האובייקט של המבט הזה, ולא הסובייקט שלו (בעלת המבט). ההבניה של המבט הגברי נעשית באמצעות הזדהות עם הגיבור הגברי ובאמצעות השימוש במצלמה, במבט הקולנועי, והשתלשלות הנרטיב בהתאם לחלוקה המגדרית. מאלווי רואה בכל הקולנוע הקלאסי שלוחה של האידאולוגיה הפטריארכלית, ולכן מגיעה למסקנה שהקולנוע הקלאסי מכונן עמדת צפייה אחת בלבד – עמדת צפייה גברית. זו טענה בעייתית למדי, המעלה את השאלה: ומה עם הצופה? ממה אישה נהנית בקולנוע? אם הגבר הוא סדיסט, האם המסקנה היא שכדי ליהנות בקולנוע על האישה להיות מזוכיסטית? עם מי היא מזדהה?

במאמר שמאלווי פרסמה שש שנים לאחר מאמרה על העונג החזותי בקולנוע היא טענה שצופות מיטלטלות בין שתי עמדות בסיסיות – אקטיבית ופאסיבית. עקב שאיפתן להיות בעמדה הראשונה הן מזדהות עם הגיבור הגברי, ולכן תופסות עמדה של צופה-גבר כשהן באות לקולנוע, כלומר מנכסות לעצמן עמדת צפייה גברית.⁵ ההנחה היא שצפייה היא פעולה התלויה במבט גברי, ולכן אם האישה לא רוצה להיות במצב מזוכיסטי – מצב שהוא בהכרח פועל יוצא של הזדהות עם הגיבורה על הבד – הברירה היחידה שלה היא לאמץ את המבט הגברי האקטיבי. את התהליך הזה היא מכנה "ניכוס גבריות" (masculinization), והוא משתקף היטב בעמדתה של הגיבורה במלודרמה. היטלטלותה בין ההתנגדות שהיא מגלה כלפי מה שנחשב בעיני ההגמוניה הפטריארכלית כ"נכונה" לבין השאיפה להיכנע לה מונעת ממנה להגיע למצב של מיניות יציבה. בדומה לגיבורה, גם הצופה נתונה בקונפליקט המאופיין באי-יציבות באשר לזהותה המינית. האישה נותרת במצב קונפליקטואלי שבו היא מתנדנדת בין אקטיביות לבין פאסיביות. הדרך הנשית התקינה מובילה להדחקה גוברת והולכת של הצד האקטיבי, ולכן נשים שהדרך התקינה (פאסיביות) נתפסת בעיניהן כבעיה, יישארו בקונפליקט לנצח. כזה הוא למשל גורלה של גיבורת המלודרמה.

חלקו השני של פרק 4 דן במאמרים של תיאורטיקניות פמיניסטיות שניסו להתמודד עם נקודות החולשה אצל מאלווי על ידי פיתוח רעיונות אלטרנטיביים. בהינתן שהחלוקה המגדרית היא בין סובייקט אקטיבי (דמות הגבר) לבין אובייקט פאסיבי (דמות האישה), בין גבר שמתבונן באישה לבין אישה שהיא תמיד אובייקט למבט הגברי, האם וכיצד אפשר לנסח עמדה סמלית עבור הצופה? עמדה שהדמות הנשית תתפקד בה לא רק כאובייקט, אלא גם כסובייקט? מרי אן דואון (Mary Ann Doane, נ' 1952) מציעה את רעיון המודעות לכך שדימוי האישה בקולנוע הוא סוג של התחפשות (masquerade), מעין מסכה שאינה מייצגת נשים אמיתיות, אלא יצירי דמיון של תסריטאים ובמאים גברים, המייצגים את הפטריארכיה

Laura Mulvey, "Afterthoughts on 'Visual Pleasure and Narrative Cinema' Inspired by *Duel in the Sun*" [1981], in *Feminism and Film Theories*, ed. Constance Penley (London & New York: Routledge, 1988), 69-79

ההוליוודית.⁶ היא מביאה דוגמאות מהקולנוע הקלאסי שבו תחבולות קולנועיות מאפשרות להסב את תשומת לבן של הנשים לכך שהנשיות היא תחפושת: למשל, עיצובה המוקצן של הדמות הנשית הפתיינית, ה"פאם־פאטאל" (femme fatale) בו'אנר "הסרט האפל". בעקבות מין, דואון מציעה לנשים־צופות לזכור את העובדה שככלות הכול מה שהן רואות הוא סרט, ודימויי הנשים המוקרנים על הבד אינם המציאות. מודל "ההתחפשות" שלה הוא מודל צפייה המבקש למנוע את קרבת היתר שחווה הצופות ביחס לדימויים החזותיים וליצור מרחק ביקורתי מהם. נשים יכולות להגיע למודעות דווקא באמצעות סרטים בכך שייבנו כיצד מיועד להן מקום של פֵטיש (fetish) וכיצד הכפפתן לרצונו של הגבר אינה עניין טבעי, אלא משרתת את ההיררכיה המגדרית הקיימת.

בנוסף למודל הצפייה של דואון, הנותר נאמן למסגרת התיאורטית של מאלווי, בפרק 4 מוצג מודל צפייה מזוכיסטי של גיילין סטדלר (Gaylyn Studlar, נ' 1952), שהוא חלופה למודל הסדיסטי של מאלווי, בהסתמך על ז'יל דלו (Gilles Deleuze, 1925–1995).⁷ לפי מודל זה, המזוכים אינו תופעה המנוגדת לסדיום או משלימה אותו, אלא דגם פסיכואנליטי מובחן וייחודי, שמקורו בשלב הפרה־אדיפאלי, בקשר של הילד או הילדה עם האם הממשית, בטרם כניסתו של האב לתמונה. קשר זה מאופיין בתלות חסרת אונים של התינוק באם ובתשוקתו אליה, שאינה יודעת שובע. הסבל המזוכיסטי הוא תוצאה של הכאב הכרוך בפרידה מהאם, בתחושת האבדן של המלאות בזמן שהוא עמה ובחוסר האפשרות של איחוד מחדש עמה, ולא מההכרח של התסביך האדיפאלי, "חוק האב" והסדר הסמלי. לפיכך, הדימוי של האישה כאידאל אינו בהכרח פֵטיש למבט של גבר בעל שליטה, אלא פועל יוצא של כניעה לכוחותיה ולהשפעתה של האם. אם כן, המזוכים לפי סטדלר הוא צורה של תשוקה חתרנית המאשרת את כוחה של האישה כמקור של משיכה חזקה לאין ערוך מעצמתו ה"מנרמלת" (normalizing) של האב. עצמה זו היא המעצבת העיקרית בתהליכי הודהות ובעיצוב של פנטזיות.

באשר לתהליך הצפייה, סטדלר מאמצת את מודל הצפייה כחלום (היא משתמשת בחלום באופן דומה לזה של בודרי), מצב של רגרסיה. מרותקת לכיסא, באפלת האולם, הצופה הופכת לאובייקט פאסיבי, אך בה בעת היא גם סובייקט, התופס את הדימויים שלפניו ללא יכולת לשלוט בהם. חוויית הצפייה מחזירה לה את תחושת המלאות שאבדה לה, את תחושת הנזילות של גבולות האני, שלזמן־מה מפחיתה את החרדה מפני הפרידה מהאם ומגופה. דבר זה מבטיח את הנאתה מהסרט. העונג החזותי כאן טמון אפוא לא בשליטה על

6 Mary Ann Doane, "Film and the Masquerade: Theorising the Female Spectator", *Screen* 23.3-4 (1982), 74-87.

7 Gaylyn Studler, "Masochism and the Perverse Pleasure of Cinema" [1984], in *Movies and Methods*, Vol. II, ed. Bill Nichols (Berkeley, Los Angeles & London: University of California Press, 1985), 603-620.

דימוי נשי, פטישיסטי, אלא באשליה של חזרה למצב אידאלי, נעדר חסר. השלכה נוספת של המודל המזוכיסטי קשורה אף היא לתהליך הצפייה, והיא פתיחת פתח להזדהויות חוצות מגדר (גבריות או נשיות) ומין ביולוגי (זכר או נקבה) ואף זהות מינית (הטרנסקסואליות, הומוסקסואליות או בייסקסואליות). אם כן, סטדלר מציעה מודל צפייה שבו כלל הצופים, משני המגדרים כאחד, בעלי זהויות מיניות שונות, לא נאלצים לוותר על זהויות אלה ולהכפיף את עצמם לאידאולוגיה של הסרט כדי ליהנות ממנו.

פרק 5 עוסק בגישה הפנומנולוגית לקולנוע, אשר שינתה באופן דרמטי את פניה של התיאוריה הקולנועית החל בראשית שנות ה־90 של המאה העשרים ואילך. הפנומנולוגיה של הקולנוע, בדומה לתיאוריות קולנועיות קוגניטיביות שהתגבשו עשור קודם לכן, ביקשו להיות אלטרנטיבה לפרדיגמה האלתוריאנית־לאקאניינית ולגישות הפסיכואנליטיות לקולנוע, ששלטו בשמי התיאוריה הקולנועית בשנות ה־70. הגישה הקוגניטיבית לקולנוע מנסה להסביר מדוע אנו חווים את החוויות שהמדיום הקולנועי מציע, ואילו הגישה הפנומנולוגית בוחנת כיצד אנו חווים אותן, ולכן נוטה להתמקד בתיאור החוויה. ניקח לדוגמה את ההיבט הרגשי של החוויה הקולנועית. לרוב, הרגש מתעורר אצל הצופה דרך דמות מסוימת (הצופה מתאהב בה, מזדהה עמה, חרד לה, שמח עבודה וכדומה). ההנחה של הגישה הקוגניטיבית היא שרגשות מערבים בהכרח קוגניציה. כדי שהיחס הרגשי כלפי הדמות או האובייקט יתממש, חייבת להיות מעורבת מחשבה, אמונה, הערכה או שיפוט שיקשרו בין הצופה לאובייקט, קוגניציה שמגשרת על הפער בין האובייקט לבין התחושה או הרגש. רגשות פועלים כמו "דבק" המחבר את הצופים לסרט, שומר על מעורבותם. נוסף על כך, הרגשות מארגנים את הפרספציה. הם פועלים כמו זרקור המדריך את הצופה לשים לב להיבטים נרטיביים חשובים. הקולנוען הוא האחראי למימושן של שתי מטרות אלה של הרגש בסרט – מעורבותם של הצופים וארגון הפרספציה שלהם. כדי לממש מטרות אלה הקולנוען משתמש בתחבולות סגנוניות ונרטיביות. תיאוריות קולנועיות קוגניטיביות מתמקדות אפוא בתחבולות העומדות לרשות המדיום הקולנועי (מיונסצנה, עריכה, תנועת מצלמה, פסקול ועוד) ושואלות כיצד הן קשורות סיבתית לתגובות רגשיות. הגישה הקוגניטיבית לא עוסקת בתיאור של החוויה הרגשית של הצופה, אלא בתחבולות הקולנועיות שמעוררות אצל הצופים תחושה של חמלה (במלודרמות) או פחד וגועל (בסרטי אימה), ולא כיצד נחווים רגשות אלה, איך ההרגשה להרגיש נפתח או מאוים במהלך הצפייה בסרט – את זה בדיקת חוקרת הגישה הפנומנולוגית.

פנומנולוגיה היא פילוסופיה החוקרת את החוויה או את ההתנסות של בני האדם את התופעות בעולם. עבור הפנומנולוגיה, הידע והמשמעות שאנו מעניקים לתופעות השונות המרכיבות עולם זה, חייבים להתהוות מתוך חוויה סובייקטיבית ישירה ו"טהורה" ככל שניתן, במנותק מהנחות מוקדמות על אודות העולם. הכוונה היא שהחוויה שלנו את העולם לא תתווך מראש דרך מבני ידע קודמים. כמובן, אין צורך ואין אפשרות למחוק את הידע שצברנו

במהלך חייו באמצעות מנגנוני ידע שונים (כמו מערכת החינוך), אך יש להישמר מפני האפשרות שהוא יהיה תחליף לחוויה הישירה שלנו את התופעות השונות. התופעות השונות בעולם כוללות לא רק את המציאות היום־יומית, אלא גם את הקולנוע. הגישה הקוגניטיבית מדגישה את תפקידו של המוח ושל תהליכים תפיסתיים וקוגניטיביים המתרחשים במהלך חוויית הצפייה, ואילו הגישה הפנומנולוגית מתמקדת בגוף של הצופה – הגוף החי, הגשמי־בשרי ובחושיו. עבור וויאן סובצ'ק (Vivian Sobchack, נ' 1940), הידע על אודות העולם לא חייב להתמקם אך ורק במוח, אלא גם דרך איברים שונים של הגוף. לדוגמה, במאמרה "מה שאצבעותיי ידעו: הסובייקט הקולנוסטי או ראייה בגוף ראשון" סובצ'ק מתארת את החוויה שזימן הסרט הפסנתר (*The Piano*, ג'יין קמפיון [Jane Campion], 1993), ובייחוד סצנת הפתיחה שלו, שדובבו את אצבעות ידיה להבין ולדעת מה שהעיניים הבינו רק מאוחר יותר, בדיעבד.

סובצ'ק דנה לא רק בגוף של הצופה, אלא גם ב"גוף" של הסרט, ובתקשורת שמתהווה למעשה בין הגוף של הצופה ולגוף של הסרט. הרעיון שסרט קולנוע הוא בעל גוף ופועל לא רק כאובייקט למבטו של הצופה, אלא גם כסובייקט (סובייקט לא אנושי, כהגדרתה של סובצ'ק) שכביכול מתבונן או מודע לקיומו של צופה שמתבונן בו, מתבסס על הפנומנולוגיה של הפילוסוף הצרפתי, מוריס מרלו־פונטי (Maurice Merleau-Ponty, 1908–1961), וזו הסוגיה הראשונה שבה עוסק פרק זה. סובצ'ק, הניצבת בחזית התיאוריה הקולנועית הפנומנולוגית כיום, מבקשת לבחון מחדש את האופן שבו התיאוריה הקולנועית הגדירה את היחסים בין הצופה לסרט. במקום הבינריות צופה (סובייקט)/סרט (אובייקט) היא מציעה להתייחס לחוויית הצפייה כתקשורת המתרחשת בין שני סובייקטים שבו־בזמן מתפקדים גם כאובייקטים. תודעתו הסובייקטיבית של הסרט מתבטאת בייחוד בעובדה שמצלמת הקולנוע בוחרת במה להתמקד ומכוונת את עדשתה לאתו אובייקט נבחר. כמו כן, הסובייקטיביות מתבטאת גם בארגונום של החומרים המוקלטים והקרנתם באולם הקולנוע. הסובייקט־סרט מפעיל הן פרקטיקות של פרספציה (הוא רואה ושומע) הן פרקטיקות של הבעה (הוא מארגן את מה שהפרספציה שלו קלטה לכדי חוויה). קולנוע הוא מדיום שלא רק מציע את עצמו כאובייקט לחוויה עבור הצופים, אלא בו־בזמן מקליט חוויה של מישהו אחר (של הקולנוען, אך גם של הסרט עצמו). חוויית הצפייה בקולנוע היא אפוא פעולה תקשורתית המתרחשת בין שני סובייקטים (הצופה והסרט).

הסוגיה השנייה שבה דן הפרק החמישי עוסקת ביחסי הגומלין בין המדיום הקולנועי לטכנולוגיה, שקשורה הדוקות למנגנון הקולנועי ולאופיו של המדיום. סוגיה זו נמצאת בבסיסן של תיאוריות קולנועיות רבות, ודי להזכיר כאן את דזיגה ורטוב (Dziga Vertov, 1896–1954), אנדרה באזן (André Bazin, 1918–1958), זיגפריד קרקאוור (Siegfried Kracauer, 1889–1966) וולטר בנימין (Walter Benjamin, 1892–1940), שהגותם התיאורטית נדונה בספר מבוא לתיאוריות קולנועיות, וכן את בודרי, שתיאוריית האפרטוס

שלו נדונה בפרק 2. תיאורטיקנים מוקדמים ראו במכניות המדיום הקולנועי וביכולת של מצלמת הקולנוע להציג תנועה (ממד הנעדר מתצלומי סטילס) מחויבות של המדיום לייצג את המציאות, אולם עם המשך התפתחות הטכנולוגיה נראה כי הקשר בין הקולנוע למציאות דווקא מתרופף. כיום, בעידן הדיגיטלי, אפשר להפיק במחשב דימויים רבים ולשלבם בתמונה הקולנועית לצד הדמויות המרכזיות שמגלמים שחקנים. לפיכך, תיאורטיקנים טוענים כי איננו יכולים עוד לתת אמון בכך שהייצוג הקולנועי אכן נשען על צילום של אובייקטים ממשיים.

סובצ'ק סוקרת שלוש טכנולוגיות ייצוג המזוהות כולן עם מהפכות טכנולוגיות שהתחוללו במהלך ההתפתחות ההיסטורית של הקפיטליזם – צילום הסטילס, הקולנוע והמדיה האלקטרונית – במטרה להצביע על תמורות חושיות שהן הביאו עמן.⁸ היא בוחנת באופן פנומנולוגי מה שפרדריק ג'יימסון (Fredric Jameson, נ' 1934) בדק במונחים מרקסיסטיים: את הקשר בין תנאי הייצור לבין אופני הייצוג של התרבות.⁹ לטענתו, כל מהפכה טכנולוגית יצרה "לוגיקה תרבותית" דומיננטית שהחליפה את ההיגיון או את העיקרון המארגן של הדומיננטה התרבותית הקודמת. שלוש הלוגיקות התרבותיות שג'יימסון מזהה הן ריאליזם, מודרניזם ופוסטמודרניזם. סובצ'ק מרחיבה את גבולות הדיון של ג'יימסון ומבקשת להוכיח שקיימת קורלציה בין שלוש הלוגיקות התרבותיות לבין שלוש טכנולוגיות של ייצוג חזותי (וקולי): הריאליזם מזהה עם המצאת הצילום, המודרניזם עם הקולנוע והפוסטמודרניזם עם המדיה האלקטרונית. ואולם, עיקר עניינה של סובצ'ק הוא כאמור להצביע על כך שהמהפכות הטכנולוגיות הובילו לא רק לכינונם של אמצעי מדיה חדשים, אלא לתמורות פרספטואליות וחושיות – הן בתרבות הן אצל הסובייקט.

הסוגיה השלישית והאחרונה שבה עוסק פרק זה היא גישות ומתודולוגיות לביתוח סרטים באופן פנומנולוגי, באופן שבו שימוש באמצעי מבע קולנועיים מסוימים מעורר את גופו של הצופה מבחינה חושית ומבטא את היות הסרט גופני או חומרי. העיסוק ההולך וגובר בגופו של הצופה, בחוויות גופניות וחושיות שאינן קשורות אך ורק לחוש הראייה והשמיעה שלו, הוא התופעה הבולטת ביותר המאפיינת את המחקר הפנומנולוגי שהתפתח בעקבות סובצ'ק. אין זה מקרה שמילים כמו מגע, מישוש והפטיות (haptic) מופיעות בשכיחות רבה במרבית המחקרים העוסקים בחוויית הצפייה הפנומנולוגית.

8 Vivian Sobchack, "The Scene of the Screen: Envisioning Photographic, Cinematic and Electronic 'Presence'" [1994], in *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture* (Berkeley, Los Angeles & London: University of California Press, 2004), 135-162

9 פרדריק ג'יימסון, פוסטמודרניזם או ההיגיון התרבותי של הקפיטליזם המאוחר, תרגום: עדי גינצבורג-הירש (תל אביב: רסלינג, 2002 [1991]).

הדיון בחוויית הצפייה החושית-גופנית נפתח במאמר של סובצ'ק "מה שאצבעותי ידעו: הסובייקט הקולנוסטי או ראייה בגוף ראשון" הבוחן את הרעיון שאנחנו לא רואים סרט רק דרך העיניים, אלא גם "מרגישים" אותו באמצעות כל ההוויה הגופנית שלנו. הניסיון הוא לחשוב מחדש על הקשר בין חוש הראייה לבין חושים אחרים (בעיקר חוש המישוש או המגע) ולהבין את הקולנוע כמדיום הפטי – כלומר, כמדיום חזותי שמעורר רצון או צורך לגעת. סובצ'ק לא רק השפיעה על הדור הבא של חוקרות (וחוקרים) בתחום הפנומנולוגיה של הקולנוע, אלא גם הושפעה מהם.

בהמשך מוצגים שלושה כיווני מחקר עיקריים שהתפתחו בעקבות סובצ'ק. הראשון עוסק בגישתה של לורה מרקס (Laura U. Marks, '1963). מרקס בודקת את תופעת המגע המתרחש בין הגוף של הצופים לגוף של הסרט בהקשר של קטגוריית סרטים שהיא מכנה "קולנוע בין-תרבותי"¹⁰. אלה הם סרטים המזמינים את הצופים ליצור מגע עם האחר מבחינה תרבותית, אתנית ומגדרית. קולנוע בין-תרבותי נוצר על ידי מהגרים או גולים שנעקרו ממולדתם וחיים עתה במסגרת תרבותית חדשה וזרה. קולנוע זה, שפועל ברוב המקרים מחוץ לתעשיית הקולנוע הממוסדת, מפיק סרטים המדגישים את פני השטח שלו, את החומריות שלו, מעוררים זיכרונות מוחשיים של המולדת, של מגע או מישוש.

הכיוון המחקרי השני מתמקד בעיקר בגוף של הסרט ובעבודתה של ג'ניפר מ' ברקר (Jennifer M. Barker, '1969), שהיא ביטוי מובהק למגמה זו. בדומה למרקס, גם ברקר עוסקת בעור של הצופים ושל הסרט, בפני השטח של גוף הצופה וגוף הסרט.¹¹ ואולם, הפרויקט של ברקר חודר פנימה ובוחר את מה שמתרחש מתחת לעור, ברובד ה"פנים-גופי" – כלומר, באיברים הפנימיים של הגוף. הדיון הפנומנולוגי של ברקר נשען על ההנחה כי לגוף של הסרט יש לא רק עור, אלא גם שרירים וקרביים. השרירים של הסרט מתבטאים בתנועה (תנועות מצלמה ותנועה בכלל), והקרביים שלו הם המנגנון המכני-טכנולוגי שלו. ברקר מצביעה על קווי הדמיון בין הגוף של הסרט לגוף של הצופים ומדגימה את טענותיה באמצעות סרטים מסוגים שונים – קולנוע הוליוודי, ניסיוני, סרטי אנימציה ועוד.

הכיוון המחקרי השלישי המוצג בפרק זה בוחן את התגובות הרגשיות והפיזיות של צופים במהלך צפייה בז'אנרים של אימה, מותחן ובסרטים המציגים דימויים של גועל. ג'וליאן האניך (Julian Hanich, '1975) הוא החוקר הבולט ביותר בתחום זה, והוא מפתח את הכיוון שהתוותה חוקרת הקולנוע, לינדה ויליאמס (Linda Williams, '1946) – עיסוק

Laura U. Marks, *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses* 10 (Durham & London: Duke University Press, 2000).

Jennifer Barker, *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience* (Berkeley, Los Angeles & London: University of California Press, 2009).

בוֹאֲנָרִים אוֹ בִסְרָטִים הַמְעוֹרָרִים תְּחוּשׁוֹת רִגְשׁוֹת וּפִיזִיּוֹת מוֹפְרָזוֹת.¹² בְּנִיגוּד לְסוֹבְצ'ק, לְמַרְקֵס וּלְבֶרְקֶר, הָאֵנִיךְ מִתֵּיַחַס בְּעִיָּקֶר לַחֲוִיָּה הַקּוֹלְנוּעִית שֶׁל הַצּוֹפֵה וּמִתְעַלֵּם כַּמְעַט לַחֲלוּטֵי־מֵהַגּוֹף שֶׁל הַסְרָט. הוּא אֵף טוֹעֵן שֶׁבְּרִגְעִים מְסוּיָמִים בְּמַהֲלֵךְ הַצִּפִּיָּה הַמוֹקֵד מוֹתֵק מֵהַמֶּסֶךְ לְמַה שֶׁמִּתְרַחֵשׁ בְּקֶרֶב הַצּוֹפִים בְּאוֹלָם הַקּוֹלְנוּעַ. כְּלוֹמֵר, מֵה שֶׁמִּתְרַחֵשׁ עַל הַמֶּסֶךְ (אֵף שֶׁצּוֹפִים מִמְשִׁיכִים לְהִתְבּוֹנֵן בּוֹ) נִדְחָק לְשׁוֹלֵיִים, וְהִתְגּוֹבָה הָרֵאשׁוֹנִית שֶׁהַסְרָט עוֹרֵר הוֹפְכֵת לְהִיּוֹת הַתְּגוּבָה הַשְּׁלֵטָה בַּחֲוִיָּית הַצִּפִּיָּה. הָאֵנִיךְ מִתָּאֵר אֶת הָאוֹפֵן שֶׁבּוֹ אִמְצָעֵי הַמְּבַע מְעוֹרָרִים אֲצֵל הַצּוֹפֵה תְּגוּבוֹת רִגְשׁוֹת וּפִיזִיּוֹת, מֵאֵתֵר אֶת הַתְּחַבּוּלוֹת הָאֶסְתֵּטִיּוֹת הַמְעוֹרָרוֹת גּוֹעַל בְּאוֹפֵן אֶפְקָטִיבִי וּבּוֹחֵן אֶת הַפּוֹנְקְצִיּוֹת הָאֶסְתֵּטִיּוֹת שֶׁל הַגּוֹעַל.

פֶּרֶק 6 דֵּן בְּתִיאֹרִיּוֹת הָעוֹסְקוֹת בַּחֲשִׁיבוֹתוֹ שֶׁל הַפֶּסְקוֹל, בְּמִשְׁמַעוֹתוֹ וּבְמִקּוֹמוֹ בְּשִׁיחַ הַקּוֹלְנוּעִי כַּחֲלֵק בְּלִתֵּי נִפְרָד מִחֲוִיָּית הַצִּפִּיָּה, הַכּוֹלֵלֶת גַּם שְׂמִיעָה. פֶּרֶק זֶה מֵרֵאשִׁית כִּיצַד הַתִּיאֹרִיּוֹת הַנִּדְּוּנוֹת בְּפֶרְקִים 2-5 מִשְׁתַּקְּפוֹת בְּפֶסְקוֹל וּבִיַּחַס בֵּין הָעֵרוּץ הַחֲזוּתִי לְעֵרוּץ הַקּוֹלִי־שְׂמִיעָתִי. הַדְּעָת נּוֹתֵנֶת שֶׁהַעִיסוּק בְּקוֹל יִהְיֶה חֵלֶק בְּלִתֵּי נִפְרָד מֵהַשִּׁיחַ הַתִּיאֹרִטִי שֶׁל הַקּוֹלְנוּעַ, שֶׁכֵּן הַמְּגַנְנוֹן הַקּוֹלְנוּעִי מוֹרְכָב מִתְמוּנָה וּמִקּוֹל, שִׁישׁ לוֹ הַשְּׂפָעָה, כּוֹחַ מְנִיפּוֹלְצִיָּה וְיִכּוֹלֵת לְעוֹרֵר רִגְשׁוֹת שׁוֹנִים וּמוֹרְכָבִים בַּצּוֹפֵה. דִּי לְשֵׁנוֹת מוֹזִיקָה הַמְלוּוָה אֶת הָעֵרוּץ הַחֲזוּתִי כְּדִי שֶׁמְכַלּוֹל הָאֶפְקָט וְגַם הַמִּשְׁמַעוֹת הַמִּתְקַבְּלִים מִכֶּךָ יִהְיוּ שׁוֹנִים בְּאוֹפֵן מֵהוּתִי. בְּפּוֹעַל, זְמַן רַב לְמִדֵּי נִדְחָק הַנוֹשֵׂא לְשׁוֹלֵיָה שֶׁל הַתִּיאֹרִיָּה הַקּוֹלְנוּעִית. תִּיאֹרִיּוֹת קְלָאִסִּיּוֹת אִמְנֵם עֶסְקוּ בְּקוֹל, אֵךְ בְּעִיָּקֶר בְּמוֹנַחִים עֶרְכִּיִים. הַתִּיאֹרִטִיקֵן הַצֶּרְפֵּתִי, אֲנֵדְרָה בְּאוֹזֵן, הַתֵּיַחַס לְהַמְצָאֵת הַסְאוּנְד ב־1927 כַּאֲמִצָּעֵי לַחֲזוּק הוֹרֵם הַרִיאִלִּיסְטִי בְּקוֹלְנוּעַ. לְעוֹמָתוֹ, מְרִבִּית הַתִּיאֹרִטִיקֵנִים הַפּוֹרְמִלִּיסְטִים, לְמַעַט סְרַגִּי אִיִּזֶנְשְׂטֵיין (Sergei Eisenstein, 1898-1948) הַסּוֹבִיִּיטִי, הַסְתֵּיַגּוֹ מִתְהַלִּיךְ שִׁלּוּבוֹ שֶׁל הַדִּיבּוֹר בִּסְרָט וְהַעֲדִיפוֹ אֶת הַסְרָט בְּמִתְכּוֹנָתוֹ הָאִילְמָנִי; רוֹבֵם כְּכוֹלֵם חֲשָׁשׁוֹ שֶׁהַקּוֹל יִקְנֶה לְסֶרֶט צְבִיּוֹן מִצִּיּוֹתֵי יוֹתֵר וּפְחוֹת פּוֹאֲטִי (יּוֹרִי טִיִּנְיָאֲנוֹב [Yury Tynyanov, 1894-1943]), וְהִיּוֹ שֶׁהַעֲרִיכּוֹ שֶׁהַפֶּסְקוֹל יִהְיֶה בְּמַהֲרָה לְמִרְכִּיב הַדּוֹמִינָנְטִי בִּסְרָט, וְהַתְּמוּנָה הַמְצוּלְמֶת תּוֹכֶפֶף לְקוֹל, וּבְכַךְ יִבּוֹא הַקֶּץ לְהִישְׁגִּיּוֹ הָאִמְנוֹתִיִּים־אֶסְתֵּטִיִּים שֶׁל הַסְרָט הָאִילֵם (רודולף אַרְנֵהִיִּים [Rudolf Arnheim, 1904-2007]). הַקּוֹל נִתְפַּס כְּמִרְכִּיב חִיצוֹנִי, זֶר לְקוֹלְנוּעַ, וְלֹא מַעַט בְּמֵאֵי קוֹלְנוּעַ וּשְׁחֻקֵּי־הַתְּקִשׁוֹ לְקַבְּלוֹ כַּחֲלֵק בְּלִתֵּי נִפְרָד מֵהַמְעַרְכָּת הַסְמִיּוֹטִית שֶׁל הַקּוֹלְנוּעַ (צ'רְלִי צ'פְּלִין [Charlie Chaplin]) הוּא דוֹגְמָה מוֹבְהָקֶת לְכַךְ, אִם כִּי אוֹפֵן שִׁימוּשׁוֹ בְּקוֹל כְּאוֹבִיִּיקֵט זֶר וּמֵאִיִּים רָאוּי לְתִיאֹרִיָּה שֶׁל קוֹל בְּפָנֵי עֲצֻמָּה). אֶת הַמְמַד הַזֶּה, שֶׁל זְרוֹת, מְנַצֵּל תִּיאֹרִטִיקֵן הַקּוֹל, מִישֵׁל שִׁיּוֹן (Michel Chion, נ' 1947), בְּדִיּוּנוֹ בְּקוֹל שֶׁמְחוּץ לְפִרְיִים.

הַפֶּרֶק נִפְתַּח אֶפּוֹא בְּמִבּוֹא עַל הַהִיסְטוֹרִיָּה שֶׁל הַקּוֹל בְּקוֹלְנוּעַ דֶּרֶךְ הַצְּמִתִּים הַמְרְכִּזִּים שְׁלוֹ: "נּוֹכְחוֹת" הַקּוֹל בִּסְרָט הָאִילֵם, הַנִּסְיוֹנוֹת הָרֵאשׁוֹנִים לְשֶׁלֵב קוֹל וְתְמוּנָה, הַמְעַבֵּר מֵהַסְרָט

Julian Hanich, *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers* (London & New York: 12 Routledge, 2010).

האילים לסרט המדבר והתפתחויות טכנולוגיות בתחום הקול. בהמשך עוסק הפרק ביחסם של תיאורטיקנים קלאסיים לקול (רובם נדונו בספר הקורס מבוא לתיאוריות קולנועיות), ולאחר מכן בגישות תיאורטיות מאוחרות. במרכזו של חלק זה עומד מאמרו של שיון על אודות ה"אקוסמטר" (accoumètre), הלקוח מהמונח "אקוסמה" ביוונית עתיקה שמשמעו קול שמקורו לא נראה. שיון עוסק בקול שמקורו ממוקם מחוץ לפריים, במקרים שבהם הקול מנותק מהגוף – קולה של הדמות נשמע אך היא עצמה, הגוף שלה, ממוקם מחוץ לפריים. מצב זה של היעדר פיזי מהפריים ונוכחות קולית מטעין את האקוסמטר בכוחות מאגיים: הוא נמצא בכל מקום, רואה-כול, יודע-כול וכול-יכול. לפי שיון, מבין כל החושים, חוש השמיעה הוא כנראה זה המתפתח ראשון; העובר יכול לשמוע את קולה של האם בעודו ברחמה, והוא מסוגל לזהותו מיד לאחר לידתו, עוד בטרם ילמד לזהות את דמותה בעיניו. קולה של האם נוכח אפוא עבורו גם כשגופה עדיין לא נמצא בשדה הראייה שלו. את החוויה הדיאלקטית הזו של נוכחות-היעדר משחזר הקולנוע על ידי האופן שבו הוא משתמש במרחב שמחוץ לפריים. כלומר, הוא יכול לשמר את נוכחותן של דמויות במרחב שמחוץ לפריים באמצעות השמעת קולותיהן. קול יכול לאכלס תמונה ריקה לגמרי או אף מסך חשוך.

לעומת שיון, המצביע על אסטרטגיות קול "שגרתיות" המעוררות מודעות לקול כאובייקט נפרד וזר באמצעות השימוש שהקולנוע עושה בטכניקות של קול מחוץ לפריים (off-screen), מרי אן דואון לוקחת אותנו בחזרה לפרדיגמה האלתוסריאנית-לאקאנינית, המוצגת בפרק 2. היא דנה בפרדיגמה זו במונחים של פסקול, וטענתה המרכזית (בדומה לטענתו של בודרי על האופן שבו המנגנון הקולנועי מסתיר את האמצעים הטכנולוגיים שדרכם הוא [לא] מעביר ידע) היא שהקולנוע מסתיר את העובדה שהקול של הגוף, הנראה מדבר על הברד, אינו באמת בוקע ממנו.¹³ באמצעות אשליית הקול המנגנון הקולנועי מעביר אשליה של גוף לכיד ואחיד, כשלמעשה גוף זה "מפורק" בגלל הניתוק בין מה שנראה על הברד ובין המנגנון האחראי על הקול.

העיסוק התיאורטי בקול, בדיבור לסוגיו, מאפיין גם את התיאוריה הפסיכואנליטית והפמיניסטית של קאז'ה סילברמן (Kaja Silverman, נ' 1947), שהפרק דן בה בהרחבה, ושל בריטה שיוגרן (Britta Sjogren, נ' 1958). בדומה למאלווי, סילברמן מסיקה שהקול, כמו התמונה, מגויס לרוב לכינונה של עמדת סובייקט גברית, המזוהה לרוב עם המנגנון הקולנועי ועם תהליכי הייצור של השיח. נוסף על כך, סילברמן עוסקת בקולה של האם

Mary Ann Doane, "The Voice in the Cinema: The Articulation of Body and Space" [1980], 13 in *Film Sound: Theory and Practice*, eds. Elizabeth Weis and John Belton (New York: Columbia University Press, 1985), 162-176

בהקשר של הפנטזיה על המעטפת הרחמית של הצליל.¹⁴ מסקנתה של סילברמן, בדומה למסקנתה של מאלווי, היא שרק קולנוע אלטרנטיבי משתמש בקול כדי לכונן סובייקטיביות נשית. איימי לורנס (Amy Lawrence, נ' 1957) הולכת בעקבותיה של סילברמן, אך מתעקשת לזהות בכל זאת סימנים לנוכחותו של קול נשי בקולנוע הקלאסי ולנוכחותו של סובייקטיביות נשית – גם אם זו סובייקטיביות חלקית ורגעית, שניטלת ממנה לבסוף.¹⁵ שיוגן מפתחת את הרעיון של דואון שיש לחשוב על קול במונחים של מרחב אקוסטי החומק מהמרחב החזותי ומציע את עצמו כמקום שבו סובייקטיביות נשית עשויה להתהוות בלב לבנה של הפטריארכיה.¹⁶

הפרק נחתם בדיון בקול בהקשר של התיאוריה הפנומנולוגית ובתיאוריות העוסקות בחוויה הקולית בהקשר של גוף הצופים (הגוף עצמו, על "בשריותו", ומכלול החושים), תוך התייחסות להתפתחויות טכנולוגיות שונות והאופן שבו משתלב הקול בתופעות סינסטזיות (של עירוב חושים). תחילה מוצג מאמרה של סובצ'ק, הדן במקום המרכזי של הקול בסדרה של טריילרים שהופקו בין אמצע שנות ה-90 של המאה הקודמת לאמצע העשור הראשון של המאה הנוכחית.¹⁷ סרטונים אלה הוקרנו בבתי הקולנוע לפני הקרנת הסרט עצמו, ומטרתם הייתה לקדם את האיכויות הקוליות של מערכת דולבי דיגיטל סטריאו (DDS). סוף הפרק מתייחס גם להיבטים פנומנולוגיים בתחבולה הקולנועית ששיון מכנה "אני-קול", ולאופן שבו תחבולה זו מתבטאת בסרט. כמו כן, מוצגת דוגמה של ניתוח סרט (לפי ברקר) העוסק בסינסטזיה, כלומר בשילוב הקול עם שאר החושים.¹⁸

פרק 7 ואחרון בספר זה עוסק בכניסת הדיגיטציה לקולנוע. כיום, בעידן המחשבים והדיגיטציה, איננו יכולים עוד להניח כי הדימויים הקולנועיים המופיעים על הבד אכן היו אובייקטים ממשיים לפני המצלמה, שכן בתהליך ממוחשב של עיבוד תמונה אפשר להפיק ניצבים ולשלבם בתמונה הקולנועית לצד השחקנים שמגלמים את הדמויות המרכזיות. כך גם לגבי נופים, אובייקטים ועוד. אמנם במאים שנותרו נאמנים לייצוג המציאות או לקולנוע ללא עיבוד תמונה ממוחשב, יימנעו מלהשתמש בטכניקות כאלה אך יש (גם)

14 Kaja Silverman, "The Fantasy of the Maternal Voice: Paranoia and Compensation", in *The Acoustic Mirror: The Female Voice in Psychoanalysis and Cinema* (Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press, 1988), 101-140

15 Amy Lawrence, *Echo and Narcissus: Women's Voice in Classical Hollywood Cinema* (Berkeley, Los Angeles & Oxford: University of California Press, 1991)

16 Baritta Sjogren, *Into the Vortex: Female Voice and Paradox in Film* (Urbana & Chicago: University of Illinois Press, 2006)

17 Vivian Sobchack, "When the Ear Dreams: Dolby Digital and the Imagination of Sound", *Film Quarterly* 58.4 (2005), 2-15

18 Jennifer Barker, "Out of Sync, Out of Sight: Synaesthesia and Film Spectacle", *Paragrap* 31.2 (2008), 236-251

במאים של קולנוע אמנותי, ולא רק "נרטיבי" (הבולט בהם הוא פיטר גרינווי [Peter Greenaway] הבריטי) המשתמשים בסרטיהם במיטב הטכנולוגיות הדיגיטליות הקיימות. גם תיאורטיקנים מחויבים כמוכן להתייחס לתמורות הטכנולוגיות התכופות ולאופנים שהן משנות בהם את החוויה הקולנועית. כבר בשנות ה־30 של המאה שעברה חזה ולטר בנימין (Walter Benjamin, 1892–1940) את השינויים המשמעותיים העשויים להתרחש בחברה ובתרבות בעקבות התפתחויות טכנולוגיות. לשיטתו של בנימין, הטכנולוגיה של השעתוק ההמוני, שהקולנוע הוא נושא הדגל שלה, הביאה לעליית תרבות ההמונים. במסתו המפורסמת, שלמדנו בספר המבוא, "יצירת האמנות בעידן השעתוק הטכני", בנימין רואה בקולנוע, נעדר המקור (שכן אין לו יצירה אחת מקורית ולה העתקים רבים, כפי שיש לציור והרפרודוקציות השונות שלו), את המדיום שמגלם יותר מכול את אבדן ההילה של יצירות אמנות, הילה שיוחסה למקוריות של היצירה.¹⁹ החל בשנות ה־80 של המאה הקודמת מתאר ז'אן בודריאר (Jean Baudrillard, 1929–2007) את הטכנולוגיה כפי שהקולנוע והטלוויזיה מייצגים כגורמת לטשטוש מוחלט בין מציאות לחיקויים של מציאות; למעשה המציאות עצמה מועלמת באמצעות הטכנולוגיה, ותחתיה אנחנו מקבלים סדרה של עותקים ללא מקור, מציאות וירטואליות.²⁰ טכנולוגיות אלה, לצד ריבוי דימויים, יצרו מצב שהמציאות הממשית היא זו המחקה את הדימוי המיוצר ולא להפך, כלומר יחסי הדימוי הווירטואלי עם המציאות הממשית "התחלפו" מבחינה זמנית וכעת המציאות הווירטואלית היא זו שקודמת למציאות הממשית, הנבנית בצלמה. בודריאר מתריע מפני הסכנות של תופעה זו, תופעת ה"סימולקרום" (simulacrum, בלטינית – דימוי, ייצוג) שהגיעה לעולם, אם כי הוא ער להשפעותיה הבלתי נמנעות.

דומה כי דבר לא יעצור את ההתפתחויות הטכנולוגיות ואת הפואטיקה הקולנועית וחויית הצפייה הנגזרות מהן. בעידן הדיגיטלי כיום נבואתו של ולטר בנימין מתגשמת במלואה. כל צופה יכול כעת להפוך לבמאי ולמשתתף פעיל ביצירה. לא זו בלבד שכיום כל אחד מאתנו יכול לעשות סרט ולהפיץ אותו בהפצה המונית דרך האינטרנט, אלא שלאחרונה הקולנוע ה"אינטראקטיבי" (הסרט האינטראקטיבי הראשון נוצר על ידי רדווי סינקרה [Radúz Činčera] בשנת 1967), המערב את הצופה בהתפתחות עלילת הסרט (הוא יכול לשנותה כראות עיניו), נעשה פופולרי.²¹ האם וכיצד משנה ההיבט הדיגיטלי את הסרט ואת החוויה הקולנועית? האם הממד הווירטואלי של הקולנוע משנה באופן מהותי את חויית הצפייה כפי שהיא הייתה מוכרת לנו בעידן האנלוגי? עד כמה מודע הצופה לממדים הלא־מציאותיים שבהם הוא צופה? עד כמה יכול הקולנוע להרחיק לכת בהסתמכו על מחשב

19 ולטר בנימין, "יצירת האמנות בעידן השעתוק הטכני" [1935], בתוך מבוא לתיאוריות קולנועיות: מקראה, עריכה: ענת זנגר, תרגום: דוד זינגר (רעננה: האוניברסיטה הפתוחה, 2015), 179–207.
20 ז'אן בודריאר, "קדימות הסימולקרות" [1981], בתוך סימולקרות וסימולציה, תרגום: אריאלה אזולאי (תל אביב: הקיבוץ המאוחד, 2007), 7–46.

21 לדוגמה, סרטו של ניצן בן־שאול (Nitzan Ben-Shaul) (מערבולת [Turbulence], 2010).

במקום על המצלמה (לקולנוע היה מאז ומעולם ממד שכלל טכנולוגיות של יצירת אשליה "אופטית", שהצופה לא היה מודע להן)? האם התלת-ממד הוא העתיד? טכנולוגיית התלת-ממד הייתה קיימת בקולנוע עוד בשנות ה-50 של המאה שעברה, אבל היא לא הצליחה להיטמע ולהפוך חלק מהמנגנון הקולנועי. מדוע נכונה לה הצלחה היום? מדוע בשנים האחרונות היא רווחת דווקא בסרטי פנטזיה ו"ילדים"? כיצד סרטים המצולמים ומוקרנים בתלת-ממד משנים את חוויית הצפייה שלנו ולכן גם את תיאוריות הצפייה-חוויה? דיוויד נ' רודוויק (David N. Rodowick, נ' 1952) טוען, למשל, כי חרף השינויים המשמעותיים בקולנוע הדיגיטלי ובהרגלי הצפייה, הסרט (כפי שהכרנו דרך חומר הגלם של הצולולואיד) אמנם הולך ונעלם, אך "הקולנוע" ימשיך לשגשג.²² לשיטתו, הטכנולוגיות הדיגיטליות של הקולנוע, כמו הטלוויזיה והוידאו לפנין, מנציחות את הקולנועי (cinematic) כתרבות הקולית-שמיעתית הבוגרת של המאה העשרים ובה בעת מכינות את הקרקע לצמיחתה של תרבות קולית-שמיעתית חדשה, שתעסיק חוקרי קולנוע ומדיה רבים.

הקולנוע של שני העשורים האחרונים מניח שלצופה כבר יש מיומנויות מיוחדות ומעורבות פעילה בנצפה. מלבד הקולנוע הפנטסטי של התלת-ממד, יש עוד לפחות שני סוגים של קולנוע המסתמכים על מיומנויות הצופה בעידן הדיגיטלי. הראשון כולל חוטי נרטיב מפוצלים או מקבילים, המציעים יותר מאפשרות אחת להתפתחות של נרטיב או מספר נרטיבים; רמות מציאות מרובות, שכמעט אי אפשר להבחין ביניהן (בעיקר בקולנוע העוסק בטראומה); שימושים בפסקול המקשים על עיבוד המידע המתקבל בערוץ התמונה, שימוש במסכים מפוצלים וכן הלאה. סוג הקולנוע האחר הוא כאמור הקולנוע האינטראקטיבי. זהו קולנוע "היברידי" במהותו, שכן הוא משלב בתוכו עריכה, קולנוע מסורתי וניסיוני, טלוויזיה, וידאו ואינטרנט. שני סוגי הקולנוע הללו מחייבים התייחסות תיאורטית הן לתהליכים של צפייה הן לפואטיקה עצמה, בעיקר באשר לנרטיב הקולנועי. מה קורה לצופה הנדרש להתייחס לסרט בעל נרטיב מורכב, בלתי לינארי, המקפל בתוכו נקודות זמן רבות, מרחבים מרובים ועירובים בין רמות מציאות שונות? האם ניתן להתגבר על בעיות הקשב והריכוז המתעררות עקב כך? מה קורה לצופה הנדרש להיות מעורב באופן פעיל בהתפתחות הנרטיב? וכמובן, כיצד אפשר להגדיר מחדש את הקולנוע עצמו כמספר סיפור?

כפי שצינו קודם לכן, הופעתו של הדימוי הדיגיטלי מערערת את האינדקסאליות של הצילום ומעוררת את השאלה "מהו דימוי?". שאלה זו הביאה את המחקר הקולנועי לעסוק בתחומי מדיה, כמו מיצבים במוזיאונים, עיתונות אלקטרונית ואינטרנט בכלל, וכמובן – טלוויזיה. כמו-כן, התפתח ענף העוסק בהיסטוריה של הקולנוע כארכיאולוגיה של סוגים שונים של מדיה. נדמה שתחומי מחקר חדשים אלה מבקשים להראות שהקולנוע אף פעם

D. N. Rodowick, *The Virtual Life of Film* (Cambridge, MA & London: Harvard University 22 Press, 2007).

לא היה, וגם לא יהיה, דבר אחד. לא רק הדימוי הדיגיטלי גמיש ומשתנה, אלא גם הקולנוע עצמו, לכן אין למהר ולהספיד אותו.

לצד השמועות על אודות מותו של הקולנוע תיאורטיקנים רבים רואים בעידן הדיגיטלי שלב חדש בהתפתחותו. בפרק זה נתמקד במאפייניו של הדימוי הנע בקולנוע הדיגיטלי ובאופן שהוא מגדיר מחדש את האונטולוגיה של הקולנוע. נדמה שהשאלה "מהו קולנוע?" כבר אינה רלוונטית בעידן הדיגיטלי, ועתה יש לשאול "מה היה הקולנוע?" לעומת "מה הקולנוע הדיגיטלי יהיה?". בחלקו הראשון של הפרק נעסוק בעיקר בשאלה הראשונה ונדון בה באמצעות התזה שמציע רודויק על אודות האונטולוגיה של הקולנוע בעידן האינדקסיאלי. רודויק חוזר לכתביהם של תיאורטיקנים קולנועיים קלאסיים, דוגמת באזן, קרקאוור וסטנלי קאוול (Stanley Cavell, 1926–2018), כדי להגדיר בדיעבד מה היה הקולנוע. הוא לוקח מבאזן ומקאוול את רעיון הפקת הדימוי באופן מכני ואוטומטי ואת רעיון האינדקסיאליות – הדימוי הקולנועי טומן בחובו עקבות של המציאות עצמה ונושא איכות של דוקומנט, מסמך היסטורי. העולם שמוקרן על המסך הוא "עולם אוטונומי" – לא רק משום שהוא נוצר באופן אוטומטי, ללא מגע יד אדם, אלא גם משום שמבחינה פנומנולוגית הצופה המתבונן בו נותר מחוץ לעולם זה; אנו מתוודעים לעולם שאנו עצמנו נעדרים ממנו. לקראת סיומו של חלק זה מוצגת השאלה אם האינדקסיאליות של הצילום היא קריטריון בלעדי לאותנטיות? סטיבן פרינס (Stephen Prince, 'נ' 1955) מציע לבחון את הריאליזם בקולנוע לא רק בהקשר אונטולוגי (קיומה של זיקה בין הדימוי לרפרנט שלו), אלא לדון גם ביחסו של הצופה לדימוי.²³ טענתו היא שהריאליזם של הדימוי נקבעת במידה רבה על ידי מה שהצופים חשים שהוא ריאליסטי במהלך הצפייה. פרינס מכנה יחס זה של הצופה לדימוי הנע בשם "ריאליזם פרספטואלי".

במרכז חלקו השני של הפרק נדונה השאלה השנייה: "מה היה הקולנוע הדיגיטלי?". עבור רודויק, האינדקסיאליות היא מרכיב מרכזי בהגדרת האונטולוגיה של הצילום, ומשבר האינדקסיאליות במעבר מצילום בפילם לצילום דיגיטלי הוא גם משבר אונטולוגי. הדיון מתמקד בהגותו של לב מנוביץ' (Lev Manovich, 'נ' 1960), הממקם את הקולנוע בעידן הדיגיטלי בהקשר של תחומי מדיה חדשים.²⁴ מנוביץ' מגדיר תחילה את מאפייניהם של אלו, ולאחר מכן מפרט את האונטולוגיה של הקולנוע הדיגיטלי. חמישה מאפיינים יש למדיה החדשה: ייצוג מתמטי, מודולריות, אוטומטיזציה, השתנות וטרנסקודינג. המשך הפרק מתמקד במאמרו של מנוביץ' "מהו קולנוע דיגיטלי?". מאמר זה עוסק במשמעות

Stephen Prince, "True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory", in *Film Quarterly: Forty Years – A Selection*, eds. Brian Henderson and Ann Martin (Berkeley, Los Angeles & London: University of California Press, 1999), 392-411

Lev Manovich, *The Language of New Media* (Cambridge, MA & London: MIT Press, 24 2001).

של השינויים שחלו עקב הדיגיטציה בתהליך יצירת הסרטים מנקודת מבט רחבה יותר של ההיסטוריה התרבותית של הדימוי הנע וטוען שהקולנוע כבר לא יכול להיות מובחן בבירור מהאנימציה, ואינו עוד מדיום אינדקסיאלי, אלא תת־ז'אנר של הציור והגרפיקה.

חלקו האחרון של הפרק מוקדש לאחד ההיבטים האסתטיים הבולטים של הקולנוע בעידן הדיגיטלי – כינון של טכניקות נרטיביות חדשות שמקורן בנוכחותה של המדיה החדשה: קולנוע אינטראקטיבי, המציע לצופה להתערב בהתפתחות הנרטיבית של הסרט ולבחור את המהלך העלילתי הרצוי לו. נוסף על כך, נוצרו בעשורים האחרונים סרטים שהמבנה העלילתי שלהם מורכב, מפוצל ומקביל. יש גם סרטים שהנרטיב שלהם משלב בין רמות שונות של מציאות, שכמעט ולא ניתן להבחין ביניהן.²⁵

במוקד כל פרק אנו מציעים ניתוח מקיף של מאמר תיאורטי המייצג במובהק את הגישה התיאורטית שבה עוסק הפרק. מאמרים קאנוניים אלה, שתורגמו לראשונה לעברית, הופכים את הקריאה והדיון בספר למקיפים יותר.

25 ראו הרחבה בפרק 7.