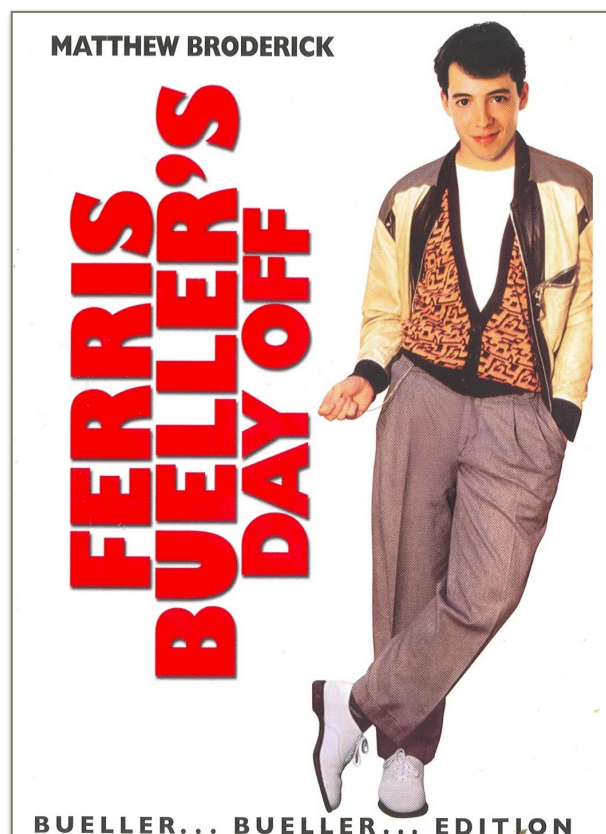


עבודת גמר בקורס קולנוע וקוגניציה (06149)

Ferris Bueller's Day Off

שמתי ברז למורה

"Life moves pretty fast. If you don't stop and look around once in a while, you could miss it."

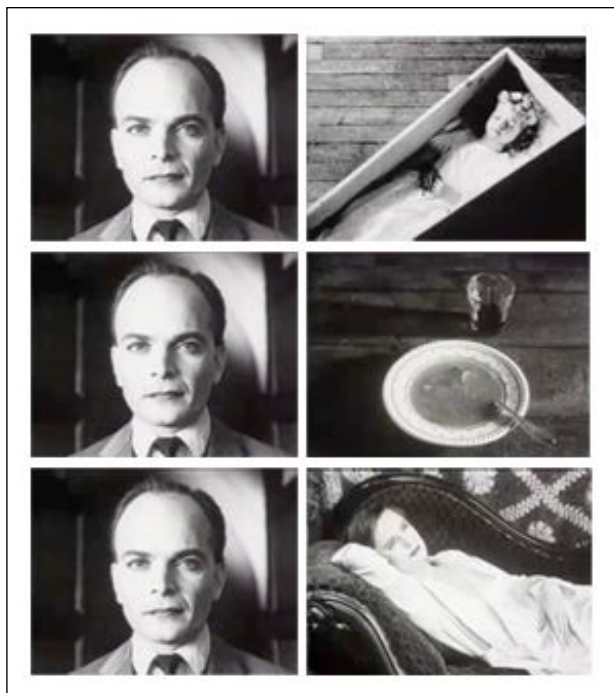


דניאל הדר
סמסטר ב' תשע"ד

שאלה 1

סעיף א'

אפקט קולישוב הוא אפקט המתקבל על-ידי עריכת רצף – העובדה שסדרת שוטים מתפרשת על-ידי הצופה באופן שונה מאשר שוט בודד, היות והצופה מייחס משמעות לכל שוט שהוא רואה בהתאם לשוטים/קודמים שהוא כבר ראה, כך המידע המתקבל מחיבור של שוטים נרחב יותר (ולעיתים בעל משמעות שונה) מהמידע המתקבל משוט בודד.



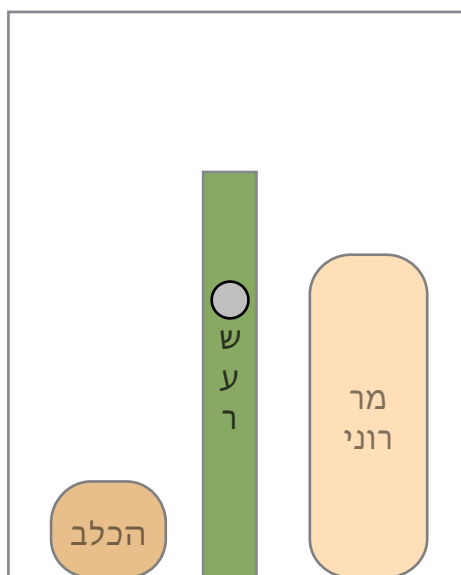
האפקט הוצג על-ידי הבמאי הסובייטי לב קולישוב בשנת 1917 בסרט קצר שביים. הסרט מורכב משלושה צמדי שוטים (שחזור שלהם מוצג משמאל), כאשר כל צמד מורכב משוט אחד המשתנה בין הצמדים: ילדה בארון מתים, קערת מרק ואישה שוכבת על ספה, ושוט שני זהה של השחקן הרוסי איוון מוסז'וקין מסתכל למצלמה בפנים חסרות הבעה. הסרט הוצג לקהל, שמצידו לא רק שלא זיהה שהשוט של מוסז'וקין בכל צמד הינו זהה, אלא אף טען כי הבעתו של השחקן מושפעת מהאובייקט שעליו הוא מביט (זה שמופיע בשוט הקודם לו), והוא מביע צער, רעב ותשוקה (בהתאמה).

סעיף ב'

אפקט קולישוב מדגים בניית מרחב מכיוון שניתן, באמצעות עריכת רצף מתאימה, ליצור אצל הצופה סידור של האובייקטים בסצינה במרחב – גם אם הם לאו דווקא מסודרים כך בעת צילום הסצינה (או אפילו לא מצולמים בזמן או בלוקיישן זהה). למשל, נניח שיש עץ נטוע על גבעה ושני ילדים שעומדים במרחק מסוים זה מזה ומסתכלים עליו (כך שנוצר משולש שקודקודיו הם עץ-ילד 1-ילד 2). אם יוצרי הסרט יהיו מעוניינים לגרום לצופה להרגיש שהעץ רחוק יותר מהילד הראשון מאשר מהשני, ניתן יהיה לצלם ולערוך את רצף השוטים כך שבשוט הראשון יופיע העץ, בשוט השני יופיע הילד הראשון כאשר הוא מביט אל המצלמה (כלומר אל העץ) בעיניים מצומצמות המתאמצות להביט למרחק, בשוט השלישי יופיע שוב השוט הראשון של העץ (כאשר הוא תופס את אותו שטח בתוך הפריים) ובשוט הרביעי יופיע הילד השני, כאשר הוא מביט אל המצלמה כמסתכל על משהו קרוב (עיניים לא מצומצמות, אישונים מורחבים וכו'). כך אין משמעות למיקום האמיתי של הילדים והעץ בעת צילום הסצינה (ואף ניתן לצלם אותם בזמנים או לוקיישנים שונים), והעריכה היא זו שיוצרת אצל הצופה את בניית המרחב. אופן נוסף לבניית מרחב באמצעות אפקט קולישוב יכול להיות על-ידי שימוש בכיוון מבטה של הדמות; אם בשוט מסוים תופיע דמות שמביטה ימינה (אל מחוץ לפריים) ובשוט שלאחר מכן יופיע אובייקט כלשהו, תיווצר אצל הצופה התחושה שמיקום האובייקט הוא מימין לדמות.

חוקי העריכה שיש להקפיד עליהם הינם החוקים הנוגעים ליחסי אוריינטציה (רמה 2 של עריכת רצף ע"פ ג'וזף אנדרסון¹), כאשר העיקרי מביניהם הוא חוק ה-Eye-Line Match. חוק עריכה זה קובע כי אם דמות מסתכלת בכיוון מסוים על אובייקט הנמצא מחוץ לפריים, בשוט שאחריו יופיע האובייקט, כאשר הוא מצולם ממקום הדמות במרחב ובזווית שמתאימה לכיוון מבטה של הדמות על האובייקט. חוק זה קשור לאפקט קולישוב משום שעריכת הרצף הנכונה (הקפדה על התאמה בין כיוון מבטי הדמויות לבין זוויות הצילום של מושא המבט וסידור נכון כרונולוגית של השוטים) היא זו שבונה את אשליית המרחב אצל הצופה. יש להקפיד על החוק שכן במידה והוא מופר נוצרת אצל הצופה בעייתיות בבניית המרחב – דיסאוריינטציה ובלבול, שעלולים להתבטא למשל במיקום לא נכון של הדמויות והאובייקטים במרחב, המרחקים ביניהם ואף הגודל שלהם.

דוגמא לבניית מרחב באמצעות אפקט קולישוב ניתן לראות בסצינה שמר רוני מציץ לתוך החצר בבית של פריס [1:00:10]. הסצינה הקצרה נפתחת בתקריב על העין של מר רוני מביטה דרך חור בשער. מר רוני סורק את הסביבה ומנסה לאתר את מקור הרעש (נהימות הכלב), כאשר לאחר מספר שניות הוא מביט מטה, מתמקד, ופוער את עינו – כך אנו למדים



כי הוא מופתע מהאובייקט על הרצפה בצד השני של השער. השוט הבא הוא של הכלב (שאכן יושב על הרצפה), לועס את הנעל של מר רוני (שנפלה לו בחצר הבית מספר דקות קודם לכן) – וכך אנו למדים שהכלב הוא מושא המבט שלו. הצילום נעשה כביכול מתוך חור הצצה (point-of-view של מר רוני, על-פי חוק ה-Eye-Line Match), והשוט הבא הוא בחזרה לעינו של מר רוני המביטה מחור ההצצה, מה שמחזק אצל הצופים (על-ידי רצף עריכת השוטים) את ההרגשה שצילום הכלב נעשה מנקודת מבטו של מר רוני. השוט הבא הוא מאותו כיוון (נקודת המבט של הכלב) בה מר רוני מטפס על השער, ומביט מטה. בשלב זה הצופים יצפו כבר שמושא מבטו יהיה הכלב, ואכן (שוב על-פי Eye-Line Match), בשוט שלאחריו מופיע הכלב (במבט

מלמעלה-למטה והפעם מנקודה גבוהה יותר, כלומר שוב מנקודת מבטו של מר רוני) שקופץ על השער ומסתכל למעלה – כתגובה לטיפוס של מר רוני. כך, באמצעות עריכת רצף, נוצר אצל הצופים סידור האובייקטים במרחב – מר רוני מצידו האחד של השער (שיש בכשני-שליש גובהו חור הצצה), והכלב על הרצפה מצידו השני (כמתואר בסכמה משמאל). כל סידור המרחב נבנה נוצר מתוך עריכת הרצף, עד כדי כך שייתכן וצילמו את מר רוני ואת הכלב בזמנים שונים ואף במקומות שונים, והצופים לא יכולים לדעת זאת.

המנגנון הקוגניטיבי המעורב כאן הינו היכולת להשתמש בכיוון המבט של אדם אחר על מנת למקד את הקשב המרחבי שלנו, והנטייה לעשות זאת באופן אוטומטי (כפי שהוכיחו Langton and Bruce²). ייחודו של מנגנון זה הינו שהתופעה ייחודית לפרצופים (שקלול של תנוחת הגוף, כיוון הראש והעיניים) ואינה

¹ Anderson, Joseph D. The reality of illusion: An ecological approach to cognitive film theory. SIU Press, 1998.

² Langton, Stephen RH, Roger J. Watt, and Vicki Bruce. "Do the eyes have it? Cues to the direction of social attention." Trends in cognitive sciences 4.2 (2000): 50-59.

באה לידי ביטוי באובייקטים אחרים שמסמנים כיוון, כגון חץ או אצבע. האזורים המוחיים המעורבים בתהליך הינם ה- (STS) Superior Temporal Sulcus וה- (IPS) Intraparietal Sulcus. בראשון נמדדה ב-fMRI פעילות גבוהה כאשר נבדק התבקש להתמקד בכיוון מבטה של דמות (ולא בזיהוי הדמות עצמה), לכן ניתן להציע כי הוא קשור לעיבוד כיוון המבט; בשני נמדדה פעילות גבוהה כאשר הוצגו לנבדקים שני אובייקטים, ודמות המפנה את מבטה ביניהם (ביחס לפעילות נמוכה כאשר פנס האיר על כל אחד מהאובייקטים לסירוגין), לכן ניתן להציע כי הוא קשור לקשב המרחבי (Hoffman and Haxby³).

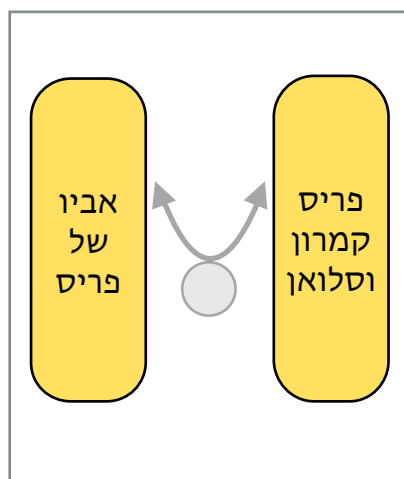
סעיף ג'

פרט לעריכה, קיימים אמצעים נוספים לבניית מרחב בקולנוע, למשל:

1. **תנועות מצלמה.** קיימים מספר אופנים בהם תנועות מצלמה מסייעות לבניית מרחב בקולנוע. אחד מהם הינו מעקב-מבט, כאשר המצלמה סטטית במקומה, ומסתובבת על הציר האופקי (pan) או האנכי (tilt) על-מנת לעקוב אחר אובייקט כלשהו (לדוגמא מכונית נוסעת או אדם צועד), לעיתים מנקודת המבט של אחת הדמויות ולעיתים מנקודת מבט של צופה מהצד (כלומר שאינו דמות בסצינה, "זיבוב על הקיר"). בניית המרחב נעשית כאן מתוך תנועת המצלמה, שכן ראשית הצופה נחשף לחלקים מסוימים מתוך האזור שבו מתרחשת הסצינה, ושנית הוא מקבל פרופורציה של המרחקים בין אובייקטים בסצינה.

אופן נוסף הינו על ידי תנועה של המצלמה עצמה (dolly או crane), כאשר בניית המרחב נעשית על ידי "סקירה" של האזור בו מתרחשת הסצינה על ידי המצלמה, והצופה יכול לקבל מיפוי או סידור של האובייקטים והדמויות במרחב, ואף מידע לגביי המרחקים ביניהם, הגודל שלהם וכדומה.

אופן שלישי לבניית מרחב באמצעות תנועות מצלמה הינו שימוש בעקרון ה- Motion paralex הקובע כי אובייקטים קרובים אליי זזים מהר יותר בכיוון ההפוך ממני, ואובייקטים רחוקים ממני זזים לאט יותר בכיווני. כך, על ידי תנועת מצלמה (למשל dolly) דמויות שיזוזו מהר יותר ירגישו לצופה קרובות יותר, ולהפך. אופן נוסף ואחרון בהקשר תנועות מצלמה הינו ניצול השטף האופטי (כאשר זזים ומתמקדים באופן, ככל שהאובייקט קרוב יותר לנקודת המיקוד הוא יזוז לאט יותר) על מנת לבנות מרחב. כך, בדומה ל- Motion paralex, בעת תנועת מצלמה והתמקדות באופן דמויות שיזוזו מהר יותר ירגישו לצופה רחוקות יותר.



דוגמא לבניית מרחב באמצעות תנועות מצלמה ניתן לראות בסצינה שבה פריס, קמרון וסלואן יושבים במונית [59:03]. בסצינה זו המצלמה סוקרת את המרחב על-ידי תנועה בציר האופקי; בצד ימין נמצאת המונית בה יושבת השלישיה, ומשמאל אליה נמצאת מונית בה יושב אביו של פריס (מנקודת מבט הצופה); מנקודת מבטן של הדמויות אביו של פריס נמצא מימין אליהם). יתרה מכך, על-ידי הרמזים היוזאליים המתקבלים ממהירות הסיבוב וגודל העצמים בתמונה ניתן להעריך את

³ Haxby, James V., Elizabeth A. Hoffman, and M. Ida Gobbini. "The distributed human neural system for face perception." Trends in cognitive sciences 4.6 (2000): 223-233.

המרחק בין המכוניות, כמתואר בסכמה משמאל.

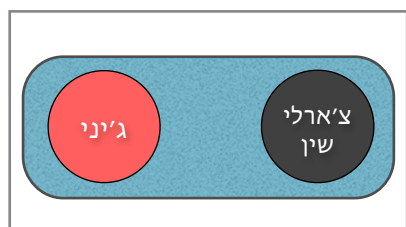
2. חיבור בין קול ותמונה. גם החיבור בין קול ותמונה בקולנוע מסייע לבניית מרחב במספר אופנים:

הראשון הינו רעש סביבה, שהוא הרעש הבסיסי שקיים באזור הסצינה מבלתי שהדמויות ידברו. רעש הסביבה מסייע לבניית מרחב בכך שהוא מעניק לצופה הרגשה של נוכחות בסצינה ואת הלך הרוח הכללי, למשל רעש רב של מכוניות ואנשים ייתן הרגשה של מרחב עירוני צפוף ועמוס, ושקט כמעט מוחלט שמופר על-ידי ציוץ ציפורים ואוושות רוח ייתכן הרגשה של מרחב טבעי ומבודד. יתרה מכך, יוצרי הקולנוע יכולים להגביר או להחליש את רעש הרקע על-מנת להעצים או להקטין את אינטנסיביות הרגש, בהתאמה.

אופן נוסף הינו מיקום אובייקטים במרחב על-ידי קול: הפרש זמן הגעת הקול (דמות מרוחקת תישמע מאוחר יותר מדמות קרובה), הפרש עוצמת הקול (דמות מרוחקת תישמע חלשה יותר), מיקום הדמויות ביחס לאובייקטים על-ידי הקול שלהן (לדמות שתדבר מתוך חדר סגור יהיה יותר הד, למשל) ותנועת הדמויות במרחב (למשל קול שיילך ויתחזק יבהיר לנו שהאובייקט מתקרב אלינו).

אופן שלישי שבו החיבור בין קול ותמונה בקולנוע מסייע לבניית מרחב הינו השלמת פרטים חסרים, למשל הגעת קול ממחוץ לפרים יסייע למיקום דמויות שלא ניתן למקם ויזואלית (שכן הן אינן מופיעות בתמונה) באופן כזה שבעקבות דמות שתסיט את מבטה לכיוון מסוים לאחר הישמע קול, נדע למקם את מקום הקול. יש לציין כי במקרה של התנגשות בין עריכת הסאונד המרחבית לעריכת התמונה המרחבית (חוסר תיאום ביניהן), הדבר עלול לגרום לדיסאוריינטציה אצל הצופה, והעריכה המרחבית תשפיע עליו יותר.

דוגמא לבניית מרחב באמצעות חיבור בין קול ותמונה ניתן לראות בסצינה שבה ג'יני ממתינה בתחנת המשטרה [1:16:51]. בתחילת הסצינה ג'יני מצולמת מקדימה כאשר היא יושבת ומביטה



לפנים. מספר שניות לאחר מכן נשמעים "קליקים" (פריכת מפרקים) וג'יני מסיטה את מבטה שמאלה. בשוט שלאחר מכן מופיע תקריב על כפות ידיים שמפרקיהן נפרכים, והשוט שלאחר מכן חוזר לג'יני המביטה שמאלה – כך הצופה יכול למקם את האדם שפורך את כפות ידיו (שמתברר כצ'ארלי שין) בישיבה, משמאל לג'יני.

סעיף ד'

אפקט קולישוב מעורב בהבנת התגובה הרגשית בכך שהוא מכוון את הצופה להקשר (context) מסוים המסייע להבנת הרגש של הדמויות, על-ידי עריכת סדר השוטים – כך שמושא הרגש (האובייקט שמעורר את הרגש אצל הדמות) יופיע בתזמון כזה שייתן לצופה רמז לגביי הרגש שחשה הדמות. למשל, בניסוי קולישוב המקורי (המתואר בסעיף א'), הצמדת השוט של פרצופו של מוסז'וקין לשוט של הילדה בארון הקבורה יצרה אצל הצופים את ההרגשה שמוסז'וקין חש צער, והצמדת פרצופו למרק יצרה אצל הצופים את ההרגשה שהוא חש רעב. יתרה מכך, ללא הקשר, שוט יחיד של דמות עלול להתפרש במספר אופנים. לדוגמא, דמות צורחת יכולה להתפרש על ידי הצופה כמרגישה פחד, שמחה או כאב. באמצעות הכנסת שוטים נוספים שנותנים הקשר לסיטואציה ניתן להשתמש באפקט קולישוב על-מנת להבהיר לצופה

באיזה רגש מדובר (למשל שוט של דמות המחזיקה סכין שיופיע לפני כן יבהיר שמדובר בפחד, ושוט של קבוצת כדורגל כובשת שער יבהיר שמדובר בשמחה).

דוגמא לאפקט קולישוב בהבנת התגובה הרגשית ניתן לראות בסצינה שמר רוני מנסה לפרוץ לבית של פריס דרך דלת הכלב [55:02]. מתוך הבעות פניו של מר רוני בלבד קשה ללמוד על תגובתו הרגשית – בתחילה הן מביעות סקרנות, לאחר הופעת הכלב הוא נראה כמופתע ועד לרגע בריחתו הוא בעיקר מחייך במבוכה, מחקה את הכלב ומדבר איתו. אם נדמיין לרגע חיתוך של הבעות פניו של מר רוני בלבד לאורך הסצינה והדבקתן ברצף (מבלי השוטים של הכלב ביניהן), ניתן יהיה לחשוב שהוא מרגיש דווקא שמחה, הפעתה או רצון להשתטות. מתוך כך מעביר ג'ון יוז לצופים את התגובה הרגשית של מר רוני, באמצעות אפקט קולישוב – על-ידי שזירה זה בזה של השוטים של הבעות פניו של מר רוני ושל הכלב המאיים, שחושף שיניים ומרייר לנוכח הופעתו של מר רוני – מבינים הצופים את רגשותיו האמיתיים של מר רוני – הפתעה שלילית, פחד, דריכות וחוסר אונים.

סעיף ה'

להבעות פנים בכלל, ולקלוא-אפ על פני הדמות בפרט יש מספר תפקידים בקולנוע. שניים מהם העולים בהקשר של הבנת התגובה הרגשית הינם:

1. **הדבקה רגשית במצב הרגשי של הדמות.** על פי הגדרתו, רגש הינו התגובה הפונקציונלית לאירוע כלשהו המשלבת ערוצים פיזיולוגיים, קוגניטיביים והתנהגותיים, כדי לקדם תגובה מעצבת סביבה ומגבירת כשירות למצב הנוכחי, כלומר – תגובה בעלת אספקטיים פיזיים לגירוי כלשהו. על-פי טורבן גרודל, רגש הוא קשת שמתחילה בתפיסת העולם, וחלק מהידע שהתקבל עובר למערכת האוטונומית וחלקו למחשבה – על מנת לתכנן פעולה ולבצעה⁴. לכן, היות וכצופה בקולנוע אין ביצוע של פעולות, האספקטיים הפיזיים של הרגש הינם הזדהות אקטיבית עם המצב הרגשי של הדמויות. מתוך כך, באמצעות שימוש בהבעות פנים (ובפרט באמצעות קלוא-אפ על פני הדמויות) מופנה קשב הצופה אל הדמות ואל תחושותיה באופן שמעצים אותן, וגורם להזדהות עם המצב הרגשי שלה (וכמובן שככל שהבעות הפנים של השחקן אמינות יותר, כך התגובה הרגשית תהא עוצמתית יותר). זאת ועוד, על פי תאוריית ההדבקה הרגשית, בני אדם נוטים לחקות את מי שמדבר איתם, וחוויות רגשיות מתבטאות ראשית בשינוי פיזיולוגי – שגורם לתחושה הסובייקטיבית של הרגש. כך, הבעת פנים (ובפרט כזו שתופיע בקלוא-אפ) תגרום לצופה לחקות אותה ברמה מסוימת, ומתוך כך תעורר אצלו רגש המתאים לה (וכך בעצם הדמות מדביקה את הצופה ברגש שהיא מביעה).
2. **לספק מידע לגבי המצב הרגשי של הדמות.** הבעות פנים הן אוניברסליות⁵, והן משמשות להבעת רגשות (למשל עיווי הפה כתגובה לגועל, חיוך וצמצום העיניים כתגובה לשמחה וכדומה). מתוך כך, צופה המביט בהבעת הפנים של דמות מסוימת (על אחת כמה וכמה בקלוא-אפ) יודע לומר מהו הרגש אותו היא מרגישה. אחד ממצדדי גישה זו הוא קארול, שטוען כי לעיתים לצופה יש מידע שאין לדמות (למשל שהדמות עומדת להיפגע), ולמרות שהוא חש רגש שונה מזה של הדמות (למשל פחד, בניגוד להנאה שהדמות חשה) הוא עדיין יכול להעיד כיצד היא מרגישה.

⁴ Grodal, Torben Kragh. Embodied visions: Evolution, emotion, culture, and film. Oxford University Press, 2009.

⁵ Ekman, Paul. "Facial expression and emotion." American Psychologist 48.4 (1993): 384.

סעיף ו'

בחלקו השלישי והאחרון של מאמרו של קארל פלטינגה "The Scene of Empathy and the Human Face on Film"⁶, מונה פלטינגה חמישה אמצעים באמצעותם יכולים יוצרי קולנוע להגביר את תגובת הצופה לקלז-אפ על פני הדמות, והם:

1. **מיקוד קשב הצופה בהבעת הפנים של הדמות.** פלטינגה טוען שעל-מנת לגרום להדבקה רגשית, על יוצר הקולנוע למקד את תשומת הלב של הצופה בהבעת הפנים של הדמות.
2. **הארכת משך הקלז-אפ.** פלטינגה טוען כי הואיל ואמפתיה היא תהליך שמתרחש לאורך זמן וכי לוקח משך זמן מסוים לפתח רגש כלשהו, השתהות על קלז-אפ לפני הדמות (או מספר חזרות לקלז-אפ ב-point-of-view structure) יעצים את תגובת הצופה.
3. **יצירת נאמנות של הצופה לדמות.** כאן טוען פלטינגה, בהסתמכו על טענות מתחום הפסיכולוגיה, כי יותר סביר שבני אדם יודבקו רגשית ברגשות של מישהו אשר הם במערכת יחסים איתו (או לכל הפחות קשורים אליו /או מחבבים אותו) מאשר ברגשותיו של אדם זר, ולכן קיים יחס ישיר בין מידת ההדבקה הרגשית הנובעת מהקלז-אפ לבין מחויבות הצופה לדמות, ויתרה מכך – למידת החיבה שנרכשה לדמות.
4. **בניית הקשר נראטיבי מתאים.** פלטינגה טוען כי להקשר בו מופיע הקלז-אפ חשיבות גבוהה. ראשית, השמת הדמות בהקשר משולל אינטימיות (public) בונה הקשר נראטיבי של ריחוק, והבעות הפנים שלה עלולות ליצור רושם מוטעה, ולכן על יוצרי הקולנוע לבנות סיטואציה אינטימית, ולבצע בה את הקלז-אפ לפני הדמות – למשל על-ידי השמת הדמות בסיטואציה בה היא מאמינה שאף אחד לא רואה אותה. שנית, על ההקשר להיות כזה שמצדיק את האמפתיה של הצופה לדמות מבחינה מוסרית, כלומר המידע שבידי הצופה מספיק כדי לאשרר בפניו את האמפתיה שהוא חש לדמות. פלטינגה מציין כי התנאים להקשר שכזה מבשילים פעמים רבות לאחר שהדמות עוברת מבחן כלשהו, נדרשת להקרבה כלשהי או חווה חוויה שמסכנת את חייתה (ולעיתים היא אף מקפחת בה את חייה), ובפרט בסצינת הסיום של הסרט – היות ובשלב זה כבר ניתנה לצופים כל האינפורמציה לגביי הדמות, והתרחשויות מהסוג הנזכר לעיל מעצימות את מחויבות ואהדת הצופה לדמות.
5. **התאמה כוללת בין ההקשר הנראטיבי, מאפייני הדמות והאפקטים הקולנועיים.** על-פי פלטינגה, על יוצר הקולנוע ליצור חוויה של התאמה בין-חושית (crossmodal congruence) על-מנת להגדיל את הסבירות שהצופה יחווה הדבקה רגשית, משום ששימוש בכלל הכלים הקולנועיים העומדים לרשותו (או בכמה שיותר מהם) ייצור חוויה רגשית עוצמתית יותר אצל הצופה. כך, על יוצר הקולנוע לבנות את הנראטיב וליצור אמפתיה לדמות עד לסצינת הקלז-אפ, ובעת הקלז-אפ להשתמש במוזיקת רקע, אפקטים קוליים וכלים קולנועיים נוספים העומדים לרשותו (צבעים, קונטרסטים, פוקוס וכדומה) על-מנת ליצור אפקט רגשי עוצמתי ככל הניתן.

⁶ Plantinga, Carl. "The scene of empathy and the human face on film." *Passionate views: Film, cognition, and emotion* (1999): 239-255.

הסצינה שבחרתי להדגים בעזרתה את האמצעים הללו היא סצינת התמוטטות העצבים של קמרון, לאחר שהוא מעיף את האוטו של אביו מהחלון [1:25:46, קלוז-אפ: 1:27:30]. לפני הסצינה ישנן מספר דקות בהן קמרון מתעשת (לאחר שנכנס להלם) וחווה התמוטטות עצבים, המתבטאת בהתקף זעם כלפי המכונת של אביו; בעוד שזו נשענת על ג'ק וגלגליה נעים ברוורס, קמרון מפליא בה בעיטותיו, עד שלבסוף הוא נשען עליה והיא עפה מהחלון ונהרסת לחלוטין (או "מתה", לפי פריס). סצינה זו הינה רגע ההתרה שלאחר השיא (הפורקן של קמרון), והיא מתרחשת לקראת סוף הסרט (ובפועל ממש לקראת סוף התקדמות העלילה), כך שמהבחינה הזו היא מתאימה להיות ה- Scene of Empathy של פלנטינגה. כעת אדגים כיצד יוצרי הסרט מגבירים את תגובת הצופה לקלוז-אפ באמצעות כל אחד מהאמצעים הנ"ל (המספור בהתאמה):

1. ראשית, בכל הדקות בהן קמרון נמצא במצב של הלם, הבעת פניו נותרת קפואה (חרף הנסיונות של סלואן וקמרון לעורר אותו). לכן, לאחר שהוא מתעשת, תשומת לב הצופים לשינויים בהבעות פניו גדולה יותר, שכן כל שינוי כזה הינו בעל משמעות גדולה יותר. מספר שניות לפני תחילת הקלוז-אפ [1:27:17] קמרון מחייך, באופן לא אופייני לדמותו, חיוך רחב ולא מבויש; חיוך זה יוצר מיקוד חזק יותר בהבעות פניו. שנית, פניו של קמרון תופסים את רוב המסך – בתחילת תנועת הקלוז-אפ של המצלמה ראשו וכתפיו ממלאים את רוב אורך המסך וחלק נכבד מרוחבו, כשבסופה הם כבר חורגים מהמסגרת ופניו ממלאים את כל הפריים. שלישית, פוקוס המצלמה הוא על קמרון, והרקע מטושטש מאוד ונטול כל התרחשות או עניין – כך כל המיקוד מופנה לקמרון.
2. לאורך כל הסצינה (המלאה) המיקוד הוא על קמרון. החל משלב מוקדם [1:26:37] בחלק הנידון, רוב זמן המסך הוא בהתמקדות על פניו של קמרון – כלומר לאורך הסצינה, מלבד כמה הבלחות קצרות לפניהם של פריס וסלואן, זמן המסך הוא של פניו של קמרון (ב-point-of-view structure). זאת ועוד, סצינת ההתמקדות בפניו של קמרון אורכת כ- 11 שניות. על-פי פלנטינגה, זמן הסצינה הממוצע ב- 1981 (5 שנים לפני צאתו של הסרט) היה כ- 10 שניות, ומאז זמן זה רק מתקצר. יתרה מכך, היות והסרט מתקדם בקצב מהיר יחסית ומתאפיין בתזזיתיות, רוב השוטים בסרט קצרים בהרבה (למשל, בסצינה המלאה אורך כל שוט נע בין 8-2 שניות, ובסצינת המצעד במרכז העיר אף פחות).
3. בשלב זה בסרט הצופים כבר רוכשים חיבה גדולה כלפי קמרון, ונאמנות אליו. קמרון הינה דמות מעוררות אמפתיה, בעיקר משום שנדמה כי דברים אינם מסתדרים לו (מבחינה רומנטית, חברתית, משפחתית ועוד), בעוד שלפריס הכל מסתדר באופן מושלם (ולא פשוט לחיות בצילו של אדם כזה), אם כי קמרון מצליח לעשות זאת כבר שנים רבות (מאז כיתה ה' ליתר דיוק [16:05]). לאורך הסרט החיבה לקמרון נבנית על-בסיס היותו כזה, ובהתאמה הצופים מקווים (בשבילו) שהוא יצליח להתגבר על תחושות אלו ולצאת ממעגל חוסר ההצלחה – אותו תהליך שתחילתו הדרמטית מתרחשת בדיוק בסצינה זו, כששיאה הוא ברגע הקלוז-אפ (ואיתו גם שיא החיבה ותחושת האהדה כלפי קמרון).
4. מבחינת ההקשר הנראטיבי, הסצינה הינה אישית מאוד – היא מתרחשת בביתו של קמרון, בנוכחות פריס וסלואן בלבד, ובהתאמה קמרון מרשה לעצמו להתפרק רגשית מבלי לחוש בושה. שנית, בשלב זה בסרט התנאים הבשילו על מנת להצדיק מוסרית את האמפתיה שחשים הצופים כלפי קמרון – הצופים כבר מודעים לכל הבעיות שמהן הוא סובל (הבעיות המשפחתיות, הרומנטיות וכו') למרות

שהן "אינן מגיעות לו" מבחינה מוסרית – ואכן, ובהתאם לתיאורו של פלנטינגה, קמרון עובר מבחן בהצלחה כאשר הוא מודה בכל אותן בעיות ומתחיל בפתרון בהסכמתו לעמוד מול אביו ולשוחח – לראשונה.

נקודה נוספת הינה המבחן שקמרון עובר. אמנם המבחן אינו מסכן את חייו סכנה ממשית, אך בתור מתבגר שמתמודד עם הזעם של אביו ישנה הרגשה שקיים איום על חייו. להעצמת ההתעסקות במוות, קמרון חוזר מספר פעמים במהלך הסרט על היחס המנוכר של אביו כלפיו, ואף בועט במכונית עד ש"היא מתה". ברגע שלאחר הריסת הרכב הצופה מתחבר ומזדהה עם דמותו של קמרון, שכן הוא מזהה את הפחד שיש בו מפני תגובת אביו.

5. כפי שהדגמתי בארבעת הסעיפים הקודמים, בשלב זה האהדה כלפי קמרון והרצון שיצליח קיימים אצל הצופים, וג'ון יוז ויוצרי הסרט מצליחים לבנות ברגע הקלז-אפ התאמה כוללת, על-ידי בנייה מוצלחת של הדמות והנאמות כלפיה, ההקשר הנראטיבי של הסצינה, תנועת המצלמה האיטית לקלז-אפ, המיקוד על פניו של קמרון ומוזיקת הרקע המז'ורית והעוצמתית שמתחילה מספר שניות לפני תנועת המצלמה [1:27:01] ומתגברת ברגע שבו קמרון עומד מול פריס ודורש לקחת את האשמה עליו [1:27:09] – רגע נוסף שמעצים את תחושות הצופים החיוביות כלפיו, וכך, רגע הקלז-אפ הוא הקטארזיס המושלם.

שאלה 2

סעיפים א'ב'

תיאוריות קוגניטיביות של תגובה רגשית בקולנוע מדגישות בד"כ אחת משתי נקודות, המנסות להסביר מה גורם לצופה להרגיש תגובה רגשית בקולנוע, והן:

1. **עד רואה ובלתי נראה.** על-פי תיאוריה זו, תגובה רגשית מתעוררת אצל הצופה מתוך ההבנה שלו את הסיטואציה, כלומר – הצופה הינו בגדר צופה-מהצד (bystander) המביט על הסיטואציה ומגלה בה עניין, מבין את המצב הרגשי של הדמויות ומתוך כך מתעוררים בו רגשות.

נקודת מבט זו מתנה את התגובה הרגשית בגילוי עניין בסרט ו/או בדמויות – ככל שרמת העניין של הצופה גבוהה יותר כך תתעורר אצלו תגובה רגשית עוצמתית יותר. למשל, בסצינה שג'יני ומר רוני נמצאים בבית [1:07:23] הרגש העיקרי שאנו חווים כצופים הוא עניין – כיצד הסיטואציה תתפתח וכיצד היא תיגמר, בעוד שג'יני ומר רוני חשים בתחילה חשש מנוכחות אדם נוסף בבית (בעיקר של ג'יני), שהופך להתרגשות ותחושת ניצחון כשהם מאמינים שהאדם הזה הוא פריס, שהופכים לפחד (שוב, בעיקר של ג'יני) והפעתה כאשר הם מגלים שהוא לא.

טיעונים לזכותה:

I. בסצנות מסוימות (ואף בסרטים מסוימים), הרגשות שמתעוררים אצל הצופה ביחס לדמויות הקולנועיות שונים מהרגשות שמתעוררים אצל הדמויות, כלומר הרגש הנחוזה נובע מתוך עניין בדמות ובסיטואציה – ולא מתוך הזדהות. למשל, בסצינה שמר רוני מגיע לראשונה לביתו של פריס [50:55] לאחר שמר רוני מצלצל בפעם השנייה בפעמון ומבין שמדובר בהקלטה הוא חש זעם ועצבים, בעוד שאנחנו כצופים חשים בעיקר דאגה לסיפור הכיסוי של פריס, ושעשוע נוכח הסיטואציה, ובפרט נוכח מוכנותו מראש של פריס לכל המקרים האפשריים.

II. לעיתים הצופה יודע יותר מהדמות, כך שהתגובה הרגשית הינה לסיטואציה בכללותה, ולא לאופן שבו הדמות חווה את הסיטואציה. למשל, בסצינה שבה קמרון בועט במכונית של אביו [1:21:26] הצופים יודעים שבכל בעיטה אחיזת הג'ק במכונית מתרופפת, בעוד שהדמויות אינן מודעות לכך – הצופים חווים התרגשות מהולה בחשש מפני ההתרחשות שעתידה לבוא ברגע שאחיזת הג'ק תאבד לגמרי, בעוד שהדמויות חוות רגשות שונים בתכלית – קמרון חש עצבים (שנפרקים תוך כדי הסצינה) בעוד שפריס וסלואן חשים הפתעה מהולה בשמחה נוכח התפרקותו הרגשית של קמרון. כלומר, הצופים חווים את הסיטואציה בכללותה בעוד שהדמויות לא; או בסצינה שבה פריס וקמרון אוספים את סלואן מבית הספר [28:34] וסלואן מנשקת את פריס, מר רוני חש זעזוע ומבוכה (שכן הוא חושב שפריס הוא בעצם אביה) בעוד שאנחנו יודעים את זהותו האמיתית.

III. הידע של הצופה לגביי המציאות והבנתו לגביי סיטואציות חברתיות הינה מספיקה כדי להבין כיצד הדמויות מרגישות – מבלי להזדהות איתן. למשל, בסצינה שגוררים למר רוני את האוטו [1:10:55] אנו כצופים מבינים את המשמעות של גרירת האוטו ואת התסכול שנגרם מכך (על אחת כמה וכמה כשצורר המפתחות נגרר עם האוטו), אך בהחלט לא ניתן לומר שאנחנו מזדהים עם מר רוני (שכן בשלב זה של הסרט אנחנו כבר סולדים ממנו ובזים לו).

IV. חוק העניין הרגשי של פריג'דה קובע כי רגשות נוצרים כתגובה לאירועים שחשובים למטרותיו האישיות של הפרט. אם נניח שהוא נכון, נובע מכך שעל-מנת לחוות רגש בעת צפייה בקולנוע על הצופה לחוש כי מטרות הדמות הן מטרותיו שלו – ובמקרים רבים המצב אינו כך. למשל, בסצינה שמר רוני מגיע למסבאה [47:34] מטרותו של מר רוני היא לתפוס את פריס מחוץ לבית "על חס", בעוד שאנחנו כצופים מעוניינים לראות אותו נכשל ומקווים שהוא לא יתפוס אותו.

2. **הזדהות עם הדמויות.** על-פי תיאוריה זו, תגובה רגשית מתעוררת אצל הצופה מתוך הזדהות עם הדמויות, כלומר – הצופה שם את עצמו במקומה של הדמות (כלוקח חלק בסיטואציה) ומרגיש את מה שהדמות מרגישה.

נקודת מבט זו מתנה את התגובה הרגשית בנכונות התיאוריה של טרובן גרודל: מתוך הגדרתו לרגש⁷ ומתוקף כך שה"תגובה" כוללת בתוכה תגובה פיזית-אקטיבית, אך הצופה בקולנוע הינו פסיבי, הדרך היחידה למימוש התגובה הינה הזדהות עם הרגשות של הדמות. למשל, בסצינה שקמרון מגלה מה מראה מד המרחק של המכוננית [1:11:20] הצופים, בדומה לקמרון, חשים מועקה וכעס רב – כנגד העובד בחניון (שנסע ברכב), כנגד פריס (ששכנע אותו לקחת את הרכב) ובכלל כנגד העולם. תגובתו הפיזית של קמרון היא צעקה חזקה וארוכה, ואילו אנחנו כצופים יכולים רק להזדהות איתו.

טיעונים לזכותה:

I. על-פי גרודל, משום שבקולנוע אנו למעשה תופסים את העולם, התהליך האינסטנקטיבי של התגובה הרגשית הראשונית קורה עוד לפני מעורבות של תהליכי עיבוד רגשיים גבוהים יותר, כלומר – התגובה הרגשית הראשונית ממודרת מתהליכי החשיבה. כך, כאשר אנו צופים בדמות בקולנוע, החוויה הרגשית של הצופה בשלב הראשוני מתלכדת עם החוויה הרגשית של הדמות, לפני שהצופה מנתח את הסיטואציות לעומקן. למשל, בסצינה שהמכוננית של אבא של קמרון מתרסקת [1:24:42] הרגש שאנו חווים זהה לרגש של קמרון, פריס וסלואן – הלם מוחלט.

II. מבחינה נוראנטומית גרידא, קיימים מחקרים המצביעים על כך שכאשר אדם חושב על פעולה מסוימת, אזורים פרה-מוטוריים במוח הקשורים אליה פועלים – גם כאשר הפעולה אינה מתבצעת (אזורים הידועים גם בשם "נוירוני מראה")⁸. כך, כאשר הצופה רואה את הדמות מבצעת פעולה כלשהי האזורים הנ"ל במוחו פועלים – והוא מזדהה עם הדמות שבסיטואציה. למשל, בסצינה שקמרון מתחזה בטלפון לאביה של סלואן [19:20] כאשר קמרון מתקן את עצמו דורש ממר רוני לצאת עם סלואן החוצה (לאחר שפריס נזף בו על שדרש ממר רוני לאפשר לה לצאת לבד), אנחנו כצופים, כמו פריס, מופתעים וכועסים על קלות דעתו של קמרון שלא חשב על כך שאם מר רוני יצא עם סלואן החוצה הוא יראה את פריס וקמרון, ובעוד שפריס מכה אותו בפועל אנו מעוניינים להכות אותו – אך לא יכולים.

⁷ "רגש הוא זרימה מהגירוי אל התגובה"

⁸ Decety, Jean, et al. "Brain activity during observation of actions. Influence of action content and subject's strategy." Brain 120.10 (1997): 1763-1777.

III. כאשר אדם מופיע בחלום שלו עצמו, לעיתים הוא חווה את עצמו בגוף ראשון (כ"עושה הפעולה") ולעיתים בגוף שלישי, כלומר מסתכל על עצמו מהצד (לפי גרודל). מכך ניתן להסיק כי בני האדם מתייחסים לעצמם לעיתים כאובייקט ולעיתים כסובייקט. בהתאמה, כך גם כצופים בקולנוע – הצופה יכול לתפוס את הדמות כייצוג חיצוני שלו עצמו, בעוד שהייצוג הפנימי שלו עודנו הייצוג הסובייקטיבי. למשל, בסצינה שבה פריס וקמרון אוספים את סלואן מבית הספר [28:34] לאחר שסלואן נכנסת לאוטו קמרון מקווה שהם יחזירו את המכונית הבייתה, פריס פונה אל המצלמה (ובעצם אל הצופים) ושואל רטורית: "If you an access to a car like this, would you take it back right away?" ובכך מכניס את הצופים לתחושת הריגוש שבנהיגה במכונית כזו. בסצינה הבאה יוצרי הקולנוע משתמשים במיקום ותנועת המצלמה כדי להעצים אצל הצופים את תחושת נוכחותם הפיזית במכונית.

בעיניי, עבור **שמתי ברז למורה**, בכדי לתת תשובה לשאלה לגביי נקודת המבט העדיפה יש לדון ביתרונות של כל אחת מהן בנפרד. מצד אחד, בדומה לסרטים רבים מז'אנר הקומדיה, נקודת המבט של **עד-רואה-ובלתי-נראה** עדיפה, היות והאפקט הקומי מושג ברובו על ידי יצירה של סכימה ריאליסטית ושבירתה באמצעות התרחשויות מופרכות – דבר המקשה על הזדהות אמיתית של הצופה עם הדמות, שכן הצופה חווה שבירה של הסכימה שאותה הוא מסגל לעצמו (כלומר, מזכירים לו שהוא על תקן "צופה בסרט"). למשל, במונולוג הפתיחה של פריס [04:02] להופעת הטקסט ש"מתמלל" את פריס על המסך (בעוד שפריס מדבר אל הצופים) יש אפקט כזה, שמנתק את הצופים מחווית ההזדהות האמיתית ומזכיר להם שהם עדיין צופים בסרט.

מצד שני, מטרת-העל של סרט זה היא לגרום לצופים להרגשה טובה, שעשוע ו-"Good Time". יוצרי הסרט משיגים זאת על-ידי בניית דמותו של פריס ככזה ש"כל הנשים רוצות אותו, וכל הגברים רוצים להיות כמוהו" – דמותו מעוררת בעיניי הצופים הערצה אך לא קנאה. בהתאמה, בכל פעם שפריס מצליח או מר רוני נכשל (שכן מר רוני רוצה ברעתו), הצופים שמחים. לכן, בעיניי, נקודת המבט של **הזדהות עם הדמויות** היא העדיפה, שכן ככל שאנחנו כצופים מזדהים יותר עם פריס – כך אנו נהנים יותר מהסרט – וזוהי מטרת-העל שלו. צופה הקולנוע שצופה בסרט מרגיש למשך שעה ו-40 דקות שהוא פריס ביולר, ומתוך כך חש התרוממות רוח. זהו בעצם לא רק Ferris Bueller's Day Off אלא גם The viewer's day off.

סעיף ג'

בריס גוט (Gaut) טוען שהשילוב בין נקודות המבט הכרחי לקולנוע, היות ורק באמצעות השילוב ביניהן ניתן להסביר את התגובה הרגשית של צופה הקולנוע לכל הספקטרום של התרחשויות קולנועיות המעוררות רגש. מורי סמית' מגדיר שני יחסים רגשיים של הצופה אל הדמות: יחס חיצוני, המבוסס על הידע שיש לצופה – סימפתיה, ויחס הזדהות, המבוסס על אימוץ נקודת המבט של הדמות – אמפתיה. בעוד שהטוענים בעד גישת העד מתכתשים עם הטוענים בעד גישת ההזדהות (ולהפך), גוט משתמש בהגדרתו של סמית' כדי לטעון כי על-מנת להסביר את התגובה הרגשית למקרים בהם לצופה יש מידע שאין לדמות (כמו בסצינת הכריש מ-'מלתעות') הצופה זקוק לסימפתיה (משתמש בידע שלו לגביי

הדמויות (כעד רואה ובלתי נראה), בעוד שכדי להסביר את התחושה שהוא כצופה רוצה את מה שהדמות רוצה – הצופה זקוק לאמפתיה (ולהזדהות עם הדמות). כך לפי גוט, בהיעדר אחת נקודות המבט, לא ניתן להסביר את כל מצבי התגובה הרגשית שחשים צופי קולנוע כלפני הדמויות.

לדוגמא, בסצינת מסעדת היוקרה [40:35], התגובה הרגשית של הצופים נחלקת לשתיים – ראשית, סלידה מהמלצר והרצון "לנצח" אותו; עיצוב דמותו של המלצר נעשתה באופן שיוצר אנטגוניזם מידי כלפיו: הופעתו החיצונית, הבעות פניו, שפת גופו, טון דיבורו ותוכן דבריו – כולם יוצרים בעיני הצופים דמות יהירה, מתנשאת ושיכורה מכוח. שנית, תחושת שעשוע נוכח אי-הנעימות של קמרון וסלואן.

כדי להסביר כיצד שתי תגובות רגשיות אלו יכולות לדור בכפיפה אחת, ניתן להשתמש במונחיו של סמית'; הרצון "לנצח" את המלצר נובע מהאמפתיה שהצופים כבר רוכשים בשלב זה כלפי פריס, קמרון וסלואן. בכל מצב אחר דמותו של המלצר לא היה משנה כהוא זה ("סתם עוד אדיוט"), אך היות והוא מזלזל בשלישיה שהצופים מרגישים כלפיה חיבה, התגובה האינסטנקטיבית של הצופים היא של הזדהות, ורצון לתת כתף על-מנת להשפילו בחזרה – הזדהות עם הדמויות.

לעומת זאת, הרגשת השעשוע נוכח אי-הנעימות של קמרון וסלואן נובעת מתוך סימפתיה כלפיהם. בשלב זה של הסרט הצופים כבר מכירים את פריס ומבינים שהדברים מסתדרים כפי שהוא רוצה שיתדרו, ולכן אין ספק בכך שבסופו של דבר השלישיה תצא כשידה על העליונה. זהו ידע שיש לצופים אך אין לדמויות, שכן קמרון וסלואן חוששים מההשלכות ומפצירים בו לוותר וללכת. כך, ולפי טענתו של גוט, שילוב נקודות המבט הכרחי על-מנת להסביר את התגובה הרגשית לסצינה זו.

סעיף ד'

האפקט הרגשי העיקרי בשמתי ברז למורה הוא אפקט קומי. האפקט נוצר מתוך שתי נקודות:

1. ההכרח של הצופים לדחות את הסכימה הקוגניטיבית, בעקבות שבירות חוזרות ונשנות של הפסאודו-ריאליזם העלילתי.

2. המשך התקדמות העלילה על אף תפניות מופרכות.

באופן כללי, יוצרי הסרט בונים נארטיב ריאליסטי – הדמויות הינן בני אדם מן השורה (לא בעלי כוחות על-טבעיים למשל) והלוקיישנים הינם מקומות יומיומיים (בית ספר, רחוב ראשי בעיר, בית מגורים משפחתי בפרברים וכדומה). את הנראטיב הזה שוברים יוצרי הסרט פעם אחר פעם, על-ידי בניית סיטואציות גרוטסקיות והתרחשויות יוצאות-דופן, שאינן מתיישבות אצל הצופים כיומיומיות (כלומר, עומדות בסתירה לנראטיב הכללי). יתר על כן, בחלק מהסצינות בסרט גם בעת התרחשויות קומיות לא-סבירות ביחס לעלילה, העלילה ממשיכה להתקדם כרגיל.

הסצינה שבאמצעותה בחרתי להדגים את הטענה היא סצינת המצעד במרכז העיר [1:00:29], שבה פריס מפתיע את קמרון ואת סלואן כאשר הם חושבים שהוא ברח להם, ואז הוא מופיע על אחת ממשאיות המצעד בין רקדניות בתלבושת גרמנית מסורתית, תוך כדי שהוא מחזיק את המקרופון ומקדיש לקמרון שיר. כמו בסצינות הקודמות בסרט, הסצינה מתחילה בהתרחשות סבירה מבחינה ריאליסטית – קמרון וסלואן הולכים בעיר כשברקע מתקיים מצעד. תחילת שבירת הריאליזם הינה כאשר שומעים את קולו של פריס דרך מערכת ההגברה. לאחר מכן הוא מופיע על הבמה, בכניסה דרמטית, מוסיף על ידי

הרקדניות שעומדות במעגל סביבו, יורדות כמה מדרגות – והוא מבליח מביניהן. בהמשך הוא מתחיל לשיר, והרקדניות מלוות אותו בתנועות גוף.

המשאית ממשיכה לנסוע והצופים במצעד ממשיכים לחייך ולנופף – כרגיל (ועל מנת להעצים את ההתרחשות אפילו מגיע שוטר ומסלק את קמרון וסלואן, שעומדים מופתעים באמצע הכביש – כלומר הם ה"משוגעים"). כך, ובהתאמה לטענתו של הנרי ג'נקיס⁹, הצופים (שהתפתו להבנה נראטיבית ריאליסטית) נתקלים באפקט קומי שמתקיים, בעוד שהעלילה ממשיכה על אף האפקט.

בהמשך מידת הגרוטקסיות עולה רמה (כאשר פריס מתחיל לשיר את "Twist and Shout") וכל הצופים במצעד (לרבות מכובדי העיר) מצטרפים אליו בריקודים. ההתרחשות כל-כך מפתיעה ואינה מתיישבת עם הנראטיב הריאליסטי, שהצופים בסרט חייבים לדחות את הסכימה הקוגניטיבית הריאליסטית על-מנת לאפשר הבנה של עולם שבו התרחשויות כאלו יכולות להתקיים. יתר על כן, יוצרי הסרט אף משלבים צופים במצעד שמצטרפים בריקודים בעלי כוריאוגרפיה מסודרת – בשונה מהסביר והצפוי אפילו בסכימה הלא-ריאליסטית שהצופים בסרט סיגלו עד כה.

⁹ "הסרט הקומי פועל על-ידי זה שהוא מפתה אותנו להבנה נראטיבית פסאודו-ריאליסטית, אבל שוב את הריאליה הזו שוב ושוב, ומחייב אותנו לייצר סכימה קוגניטיבית שונה להבנה שלו"

קולנוע וקוגניציה
מדעי הקוגניציה - האוניברסיטה העברית
ד"ר רונן צדקה
עבודת גמר – סמסטר ב' תשע"ד

בחרו סרט (אנא צרפו עותק שלו לעבודה) והדגימו באמצעותו את תשובותיכם לשאלות הבאות (משקל כל שאלה 50 נקודות). ציינו את הזמן מתחילת הסרט שבו מופיעה כל הדגמה שלכם, ותארו אותה במספר מילים.

1. אפקט קולישוב מעורב בעיבוד של בנית מרחב ושל תגובה רגשית.
 - א. מהו אפקט קולישוב? הסבירו.
 - ב. אפקט קולישוב מדגים בנית מרחב. הסבירו והדגימו. על איזה מחוקי העריכה יש להקפיד לשם כך? מדוע? איזה מנגנון קוגניטיבי מעורב כאן? מה ייחודו של מנגנון זה? אילו אזורים מוחיים מעורבים בעיבוד?
 - ג. אילו אמצעים אחרים קיימים לבנית מרחב בקולנוע? הסבירו בקצרה כיצד מסייע כל אחד מהם לבנית מרחב. הדגימו.
 - ד. אפקט קולישוב מעורב גם בהבנת התגובה הרגשית. כיצד? הסבירו והדגימו.
 - ה. למרות האפקט, להבעות פנים בכלל, ולקלוז-אפ על פני הדמות בפרט, יש לפחות שני תפקידים בקולנוע. מהם?
 - ו. פלנטינגה מונה מספר אמצעים שבהם יכולים יוצרי קולנוע להגביר את תגובת הצופה לקלוז-אפ על פני הדמות. מהם (ניתן להיעזר ב-Plantinga, 1999)? הדגימו את כל האמצעים הללו בעזרת סצינה אחת מהסרט שבחרתם.
2. התגובה הרגשית לקולנוע
 - א. תיאוריות קוגניטיביות של תגובה רגשית בקולנוע מדגישות בד"כ אחת משתי נקודות מבט. מהן נקודות מבט אלה? הסבירו אותן והסבירו מה נובע מהן לגבי תגובתנו הרגשית לדמויות קולנועיות.
 - ב. מנו לפחות שני טיעונים בזכות כל אחת מנקודות המבט האלה. הדגימו כל אחד מהטיעונים הללו באמצעות הסרט שבחרתם. איזה מנקודות המבט עדיפה בעיניכם בנוגע לסרט שבחרתם? הסבירו.
 - ג. בריס גוט (Gaut) טוען שהשילוב בין נקודות המבט הכרחי לקולנוע. מדוע? הסבירו והדגימו בעזרת הסרט שבחרתם.
 - ד. מהו האפקט הרגשי העיקרי של הסרט שבחרתם? כיצד הוא נוצר? העזרו בדיון שערכנו בתגובה הקוגניטיבית לז'אנרים שונים. במידת האפשר היעזרו ביותר מתיאוריה אחת. הדגימו את טענותיכם בעזרת סצינה מרכזית מהסרט.

ביבליוגרפיה

Plantinga, C. (1999) The scene of empathy and the human face on film. In: *Passionate Views: Film, cognition, and emotion*, edited by C. Plantinga and G.M. Smith. Baltimore, Maryland: The John Hopkins University Press, p. 239-255.

מועד הגשת העבודה: ה-20.8.2014 למזכירות

בהצלחה!!!

ronen.sadka@mail.huji.ac.il