

חומרי לימוד במקצוע מוביל אמנות שימושית

חומרי הלימוד חלק א'
יסודות השפה החזותית
(חובה, לכיתה י')

120 ש"ש - מהדורת ניסוי תשע"ט

[מותאם למגזר חרדי]

פיתוח: משרד החינוך, מנהל תקשוב, טכנולוגיה ומערכות מידע, מגמת אמנויות
העיצוב

מפמ"ר גב' עינת קריצ'מן

כתיבה: ד"ר נעם טופלברג

ייעוץ ועריכה מדעית: ד"ר בן ברוך בליך

עריכה דידקטית ואינפוגרפיקה: גב' רינת סופר גרינפלד

עריכת תוכן: גב' חיה קול-אל אייכנראנד

תוכן העניינים - חלק א'

4	1. מבוא: תרבות- תקשורת- שפה חזותית
5	(1) מושגי יסוד
5	תרבות וחברה
7	תרבות, חברה ותקשורת
7	תקשורת חזותית על ציר ההיסטוריה
9	הקוד החזותי
10	הדגמה לנושא חתך- הוצא מהקשרו
11	2. יסודות השפה החזותית
11	(1) תיאור היצירה: מה רואים? כיצד הדברים מתוארים? מה המשמעות?
13	תיאור תמונה - הצעות ללמידה פעילה
14	אסטרטגיות חשיבה חזותית (VTS) - תיאוריה ופרקטיקה
15	ציור על פי תיאור - פעילות קבוצתית והערכת עמיתים
16	(2) ניתוח המרכיבים החזותיים ביצירה
21	מרכיבים חזותיים - תרגילי כתיבה ודיון באמצעות שאלות
23	מרכיבים חזותיים - הצעות ללמידה פעילה
23	(3) יחסו של הייצוג החזותי לממשות הנראית

1. מבוא: תרבות- תקשורת- שפה חזותית

הקדמה למורה:

מטרתו של פרק זה, הפותח את תכנית הלימודים כולה, ליצור ארגז כלים קריאה של טקסט חזותי ולשימוש מושכל במושגי היסוד של השפה החזותית כמו גם לזמן דיון ביקורתי בייצוגים חזותיים. בנוסף, מכוון הפרק לשילוב בין מושגי היסוד הנלמדים ובין העבודה היצירתית בסדנה הרב-תחומית.

ארבעת מושגי היסוד שיועלו לדיון בפרק בהקשר של תקשורת חזותית הם:

1. תרבות
2. חברה
3. תקשורת חזותית
4. קוד חזותי

מושגי היסוד יידונו באמצעות שאלות אלה:

- מהי "תרבות", ומה מערכת היחסים בין "תרבות" ובין "תקשורת"?
- מהי "תקשורת חזותית"?
- מהו "קוד חזותי"?
- כיצד משפיעה התרבות על התפתחותם של קודים חזותיים לאורך ההיסטוריה?
- כיצד משפיעה התקשורת החזותית על התפתחותה של התרבות לאורך ההיסטוריה?

על מנת לבדוק שאלות אלו, תחילה יוגדרו מושגי היסוד. לאחר מכן יתקיים דיון במושג "קוד חזותי", ויוצגו דוגמאות לנושאי חתך לדיון כיתתי במושג זה.

נושאי החתך והייצוגים החזותיים נתונים לשיקול דעתו של המורה.

המורה ירכיב נושא חתך שיאפשר השוואה בין ייצוגים שונים מתקופות שונות וכן בין סוגי מדיה שונים.

המורה יציג את המכנים המשותפים לייצוגים בתקופות השונות ויעמוד על התגבשות מערכת הקודים החזותיים של הנושא.

המורה ידון עם התלמידים על ההבדלים בין הייצוגים בתקופות השונות בהתאם לרוח התקופה ולטכנולוגיה החזותית.

(1) מושגי יסוד ורעיונות מרכזיים לדיון ביקורתי בתחומי התקשורת החזותית

תרבות וחברה

בפרק זה, הפותח את תכנית הלימודים, נגדיר את מערכת היחסים בין שלושה מושגי יסוד מרכזיים לתכנית כולה:

- תרבות
- תקשורת
- שפה חזותית

נהוג להגדיר את המושג "תרבות" במשמעות כפולה: מצד אחד מושג שיפוטי המגדיר ערך של חברה או אדם, ומן הצד האחר המושג "תרבות" כמתאר עובדתית מצב קיים. הגדרת התרבות כמושג שיפוטי ערכי: הגדרה זו גורסת כי תרבות היא אידיאל של שלמות שכל אדם צריך לשאוף אליו. ככל שהאדם או החברה קרובים יותר להגשמת האידיאל הזה, הרי שהם תרבותיים יותר. לדוגמה, אם נאמר על אדם כי נהג באופן תרבותי במהלך אירוע, הכוונה תהיה שהוא נהג בדרכי הטובה ביותר ביחס למצופה בעיני החברה.

הגדרת התרבות כתיאור מצב קיים: החלה להתפתח מסוף המאה ה-19, במחקר של מדעי החברה. הגדרה זו אינה שיפוטית אלא מתארת את התרבות כסך כל דפוסי ההתנהגות המתקיימים בחברה מסוימת.¹

הגדרת המושג "תרבות" שתשמש לתכנית לימודים זו אינה בעלת משמעות שיפוטית אלא תיאורית, והיא נסמכת על ההגדרות הרווחות בתחומי מדעי החברה. אחת ההגדרות המוקדמות והמקובלות ביותר בתחום זה היא של האנתרופולוג האנגלי אדוארד ברנט טיילור (Sir Edward Burnett Tylor, 1832-1917) בספרו "תרבות פרימיטיבית" (Primitive Culture, 1871). על פי טיילור, "תרבות או ציוויליזציה, במובן האתנוגרפי הרחב, היא המכלול המורכב המכיל ידע, אמונות, אמנות, ערכי מוסר, חוקים, מנהגים, יכולות והרגלים, שהאדם השיג כחבר בחברה אנושית".²

¹ לם, תרבות, האנציקלופדיה העברית, כרך 16, עמ' 1055-1059.

² Brian Vincent Street, Sir Edward Burnett Tylor, Encyclopedia Britannica, 15/11/17, <https://www.britannica.com/biography/Edward-Burnett-Tylor>

משרד החינוך
מנהל תקשוב טכנולוגיה ומערכות מידע
הפיקוח על מגמת אמנויות העיצוב

חלקים מהגדרה זו, המקובלת עד ימינו, מופיעים גם בהגדרות אחרות. בספרם "יסודות הסוציולוגיה" (1986), הגדירו הסוציולוגים יונתן שפירא ואורי בן אליעזר את המושג תרבות כך: "מערכת ערכים, רעיונות ודפוסי התנהגות המשותפים לכלל בני חברה מסוימת, והמועברים בתהליך של למידה חברתית לדור הבא". גם הסוציולוג האמריקני ג'ון משוניס (John J. Maci onis, 1987) מגדיר בספרו "סוציולוגיה" את המושג תרבות: "מסכת הערכים, האמונות, דרכי ההתנהגות והעצמים החומריים המהווים את אורח חייה של חברה. התרבות כוללת את כל מה שאנחנו חושבים, את האופן שאנו פועלים ואת הדברים שנמצאים בבעלותנו". הוא ממיין את התרבות לבלתי חומרית: "העולם הערטילאי של רעיונות שנבראו על ידי אנשים הנמנים עם החברה, החל מהאלטרואיזם וכלה בתרבות הזן", לצד חומרית: "כל העצמים המוחשיים שנוצרו על ידי בני אדם הנמנים עם חברה מסוימת. גם כאן הקשת רחבה, מתותחים ועד רוכסני מכנסיים".³

אחת ההגדרות החשובות לענייננו היא של הסוציולוג האמריקני ויליאם הבילנד (William A. Haviland, 1934), בספרו "אנתרופולוגיה תרבותית". הגדרתו למושג תרבות היא: "מערכת של כללים או ערכים שהגשמתם על ידי חברה מסוימת מניבה התנהגות המצויה בתחום הנחשב ראוי ומקובל בעיני אותה חברה".⁴ חשיבותה של הגדרה זו נובעת מהעובדה שהיא אינה מייחסת עליונות לתרבות כלשהי ביחס לאחרות, אלא מתייחסת לכל התרבויות באופן שווה ערך. תובנה זו מרכזית לדיוננו על-אודות תרבות בכלל ותרבות חזותית בפרט, מאחר שגם לפי התפיסה העומדת בבסיס התכנית הנוכחית, ההתייחסות ליצירות במבחר תחומי המדיה היא שוות ערך, ואין עניינה בשיפוט ערכי.

המושג תרבות במובנו התיאורי נידון בעיקר על ידי סוציולוגים, מכיוון שהוא קשור קשר הדוק לקיומה של חברה, לתקשורת בין הפרטים בה וליחסי הגומלין ביניהן. תרבות אינה יכולה להתקיים בלי חברה אנושית, וזו מצדה מייצרת בהכרח תרבות, באמצעות תקשורת בין בני האדם, הן במודע ובמכוון והן באופן טבעי ובלא הכוונה. התרבות המיוצרת במכוון ובמודע מכונה בדרך כלל תרבות "גבוהה" או "ממוסדת", והיא מורכבת מתחומי המדע, האמנויות ותקשורת ההמונים. לעומתה, התרבות

³ ג'ון משוניס, סוציולוגיה, האוניברסיטה הפתוחה, 1999, עמ' 58.

⁴ ויליאם הבילנד, אנתרופולוגיה תרבותית, האוניברסיטה הפתוחה, 1999.

משרד החינוך
מנהל תקשוב טכנולוגיה ומערכות מידע
הפיקוח על מגמת אמנויות העיצוב

הנוצרת באופן טבעי מכונה לרוב תרבות "עממית" או "נמוכה", והיא מורכבת מאמונות, מהרגלים, ממסורות ומתקשורת בין-אישית. הגדרות אלו, שהיו מרכזיות במהלך [העידן המודרני](#), הולכות ומיטשטשות בעידן [הפוסט-מודרני](#). בתחילת המאה ה-21, בזכות הדמוקרטיזציה שמתחוללת הודות לטכנולוגיית המחשוב בכללותה, ונגישותה של רשת האינטרנט בפרט, הולכים ומיטשטשים הגבולות בין התרבות ה"גבוהה" והממוסדת ובין התרבות המכונה "עממית".

לאור ההגדרות כפי שפורטו לעיל, ולצורך הדיון עם התלמידים, הגדרתנו למושג תרבות היא:
מכלול התוצרים הרעיוניים והמוחשיים של חברת בני אדם, המגדירה את זהותה הייחודית באמצעות תקשורת בכלל ותקשורת חזותית בפרט

תרבות, חברה ותקשורת

אין אפשרות לדמיין קבוצת בני אדם החולקת רעיונות, אמונות, הרגלים, ייצוגים או חפצים, בלי כל תקשורת בין הפרטים בקבוצה. לכן, לא בכדי הגדרתנו למושג "תרבות" מייחסת לתקשורת בין בני אדם תפקיד מרכזי ביצירת תרבות.

תקשורת בין בני אדם היא המפתח להפצת התרבות ולהבנתה, ולה פנים רבות: תקשורת מילולית, שפת גוף, תקשורת כתובה ותקשורת חזותית. את אופני התקשורת האנושית בכללותם אפשר למיין לשני סוגים עיקריים: תקשורת בין-אישית ותקשורת המונים. ההבדל בין שני סוגי תקשורת אלו מקביל להבדל בין תרבות עממית לתרבות ממוסדת: התרבות העממית מופצת באמצעות תקשורת בין-אישית, ואילו התרבות הממוסדת מופצת באמצעות תקשורת המונים ממוסדת, המשתמשת בטכנולוגיה שמאפשרת הפצת מידע לקהל רחב מאוד ואנונימי. אלא שבמקביל לתהליך היטשטשות הגבולות בתחומי התרבות בין העממית לממוסדת, החלו גם הגבולות בין תקשורת בין-אישית לתקשורת המונים להיטשטש בסוף המאה ה-20 תחילת ה-21, וכיום, באמצעות טכנולוגיית האינטרנט והרשתות החברתיות יכול כל אדם להפיץ את רעיונותיו לקהל רחב ואנונימי, ולמעשה לעקוף את ההגמוניה של תקשורת המונים הממוסדת. כך, בהתאמה, היטשטשו בסוף המאה ה-20 תחילת המאה ה-21 הן הגבולות בין תרבות גבוהה וממוסדת לתרבות עממית, והן הגבולות בין תקשורת בין-אישית לתקשורת המונים.

תקשורת חזותית על ציר ההיסטוריה

התקשורת החזותית מלווה את האדם מראשית ימיו.

התרבות המצרית העתיקה השתמשה רבות בייצוגים חזותיים. ביחס למצרים העתיקה אפשר לומר שתפקידה של התקשורת החזותית היה בעיקר מעשי, לצרכים פולחניים הקשורים בחיים ובמוות. המצרים נהגו לעטר את קברי הפרעונים בציורים המתארים סצנות מחייהם של המתים. תפקיד הציורים והפסלים היה לשמר עבור המת את תנאי חייו גם לאחר מותו. בדומה לציור, גם הפיסול המצרי שימש לתיווך בין האדם ובין הפולחן בשלושה היבטים מרכזיים: (1) מוות וקבורה; (2) פולחן; (3) עוצמתו של השלטון. במצרים שימשה התקשורת החזותית את הפרעונים לצורך האדרת שמם והשגת מטרות תרבותיות-פולחניות שהגדירו את תרבותה של מצרים העתיקה. מתקופת יוון העתיקה ואילך ניכר שינוי מהותי בתפקידה של התקשורת החזותית. מעבר להעברת מסרים פולחניים ותרבותיים, התמקדו היצירות החזותיות של יוון העתיקה גם בשאלות של יופי ואסתטיקה. היוצרים היוונים עסקו גם במחקר צורני של פרופורציות הגוף האנושי ובאידיאליזציה שלו. גישה זו, בעיקר בתקופה הקלאסית, נבעה מכמיהתם של היוצרים והפילוסופים להבין מהי המהות והצורה האידיאלית של כל תופעה בטבע.

עיסוק זה באידיאל היופי ובתיאור נכון ומושלם העסיק את האמנות והתקשורת החזותית במגוון דרכים, והגיע לשיאו בתקופת הרנסנס - במאות 14-17 לספירה באירופה. אמני הרנסנס ויוצרי התקופה הביאו את עקרונות התיאור האידיאלי לכדי שלמות ופיתחו באופן מדעי חומרים, טכניקות ושיטות לתיאור מדויק ואידיאלי של המציאות. דוגמה לפיתוח השפה החזותית היא הפרספקטיבה המדעית, שאפשרה תיאור נכון של אשליית התלת-ממד על גבי משטח דו-ממדי. צבעי השמן אפשרו תיאור מפורט של החפצים והדמויות המצוירים, והשימוש בקמרה אובסקורה (ראו מושג) אפשר העתקה מדויקת של מראות מן המציאות.

בעידן החדש, שהחל במחצית הראשונה של המאה ה-19, בעקבות פיתוחה של המצלמה, התחולל שינוי בהתייחסותה של התקשורת החזותית המסורתית, ובעיקר הציור וההדפס, אל תפקידה. יוצרים החלו לחפש שפה חזותית חדשה, כזו שמתנתקת מהמציאות הנראית ופונה לתיאורים המתבססים על עולם פנימי וסובייקטיבי. עם התפתחות האמנות המודרנית, במהלך המאה ה-20, הושלם מהלך זה, והמילה "יופי" הפכה כמעט למילה גסה בכל הקשור לאמנות הפלסטית. האמנות המודרנית נתפסה כתחום העומד בפני עצמו, ואינו כפוף לאידיאלים שמקורם במציאות הנראית.

בעקבות התפתחותן של טכנולוגיות חזותיות חדשות, צמחה ועלתה שפה חזותית ענפה בתחומי התרבות הפופולרית ועולם הפרסום. במסגרת שפה חזותית זו, המשיכה

משרד החינוך
מנהל תקשוב טכנולוגיה ומערכות מידע
הפיקוח על מגמת אמנויות העיצוב

התקשורת החזותית לעסוק באידיאלים של יופי ובתיאור אידיאליסטי של העולם הנראה, וחוללה תמורות גם בשפתם החזותית של האמנות, העיצוב והצילום, בשני אופנים עיקריים: מחד גיסא, יוצרים החלו לחקור את הביטוי החזותי של התנועה והזמן ביצירות דו-ממדיות, מתוך שאיפה להגיע לביטוי חזותי זה, ומאידך גיסא, התפתחו סגנונות חדשים, כגון הפופ, הפוטוריאליזם, ההיפר-ריאליזם והריאליזם החדש, שחיברו בין תרבות פופולרית לתרבות גבוהה. זרמים אלו חתרו תחת הרעיון המודרניסטי שלפיו תרבות גבוהה מופרדת מהחיים עצמם.

מהמחצית השנייה של המאה ה-20 ואילך, ובעקבות התפתחות המחשב בשלהי המאה, ניכרים שוב שינויים מרחיקי לכת בשפה החזותית. המחשב משמש רבות את התרבות החזותית, ובייחוד ביצירת ייצוגים וירטואליים ודמיוניים, כשהמציאות הווירטואלית מושפעת מכמה מקורות השראה. המתבסס על פנטזיה ומתאפיין בצבעוניות עזה, בצורות מוגדרות וברורות, ביחסי גדלים שאינם נענים למציאות ועוד. ניתן לראות גם מקורות השראה נוספים קשורים בשפה החזותית של המחשב כגון שפה גיאומטרית וצורות פרקטלים (ראו: מושג).

השפה החזותית שהלכה והתגבשה עם התפתחות טכנולוגיית המחשב השתלטה למעשה על כל תחומי המדיה החזותית. זו הפנימה את השפה הממוחשבת, הן על ידי שימוש בתוכנות מחשב כחלק בלתי נפרד מהיצירה והן על ידי תיאור עולמות וירטואליים ודמיוניים מחד גיסא וחזרה לייצוג הריאליסטי ולצבע מאידך גיסא. הצילום המכני נעלם כמעט כליל, ועיבוד ממוחשב - תחילה באמצעות תוכנות וכיום גם באמצעות יישומונים (אפליקציות) וכלים טכנולוגיים אחרים.

הקוד החזותי

לאורך ההיסטוריה השתמשו בתרבות המערבית מוסכמות חזותיות לגבי מגוון רחב של עולמות תוכן. אמנם בנסיבות של שינויים תרבותיים, טכנולוגיים, פילוסופיים ומדעיים השתנו בכל תקופה גם אופנות ותובנות ביחס למושגים כגון יופי, כיעור, כוח, חולשה, טוב ורע, אך במסגרת השפה החזותית עצמה ומרכיביה החזותיים, אותם קודים חוזרים על עצמם בהתמדה שוב ושוב, במגוון גלגולים. מטרתו של פרק זה היא לאתר את הקודים החזותיים המאפיינים נושאי חתך ולבדוק את גלגולם של אותם קודים בתקופות השונות.

המורה ירכיב נושא חתך שיאפשר השוואה בין ייצוגים שונים מתקופות שונות וכן בין סוגי מדיה שונים. במסגרת הדיון בכיתה המורה יציג את המכנים המשותפים לייצוגים בתקופות השונות ויעמוד על התגבשות מערכת הקודים החזותיים של הנושא. לבסוף המורה ידון עם התלמידים על ההבדלים בין הייצוגים בתקופות השונות בהתאם לרוח התקופה ולטכנולוגיה החזותית.

נושאי החתך והייצוגים החזותיים נתונים לשיקול דעתו של המורה.

שאלות מומלצות לדיון:

1. מה התחושות שמעוררת היצירה ביחס לנושא שלה?
2. כיצד מומחשות תחושות אלו באופן חזותי ביצירה?
3. האם קיימים אופני המחשה דומים בתקופות שונות?
4. האם יש הבדלים משמעותיים באופני ההמחשה בין תקופות שונות?
5. מה מקורם של ההבדלים באופני ההמחשה בין התקופות?

המלצות

- ✓ לפתוח את הדיון בייצוג חזותי מן השנים האחרונות.
- ✓ לערוך בשיתוף התלמידים רשימה של קודים חזותיים החוזרים ונשנים בין יצירה ליצירה. רשימה זו תשמש בסיס לדיון כולו.

(2) דוגמה לנושא חתך והקודים החזותיים ביצירות מייצגות)

הקדמה למורה

המורים מוזמנים לבחור לבנות "ציר תוכן" עצמאי.
למורות "בית יעקב" הדוגמאות לצירי תוכן יינתנו במסגרת השתלמות למורות.

מטרות

- זיהוי הקודים החזותיים האופייניים לנושא החתך ודיון בהם.
 - הבנת הקשר בין התקופה והתרבות שהיצירה נוצרה בהן ובין התפתחות הקודים החזותיים ביצירה.
- המלצות
לצורך תכנון למידה פעילה או פעילות, ניתן לעיין בפרויקטים שנעשו בהנחיית מורי המגמה סביב כמה מצירי התוכן.

דוגמת נושא חתך- הוצא מהקשרו

הכותרת "הוצא מהקשרו" מבטאת רעיון המרכזי של הזרם הסוריאליסטי באמנות המודרנית: הוצאה מהקשר היא אחד האופנים המרכזיים המשמשים את הסוריאליזם כדי לגרום לצופה לנטרל את החשיבה הלוגית ולפרש דימויים בדרך אסוציאטיבית.

אלא שהוצאה מהקשר היא טכניקה עתיקה יומין בתקשורת החזותית המשמשת במבחר הקשרים ואופנים. למעשה, זו אחת הדרכים הרווחות ביותר לפיתוח חשיבה יצירתית, ולעתים קרובות זו ליבת היצירה החזותית.

בנושא חתך זה נבדוק מבחר אופנים של הוצאה מהקשר במהלך ההיסטוריה, ונדון בערך המוסף שלה לייצוג החזותי ומשמעותו. התלמידים יעסקו בזיהוי התהליך ובפענוח משמעויותיו הנלוות, כשהמפתח העיקרי לפענוח הוא בראש ובראשונה היחס להקשר המקורי, שכן גם אם ההקשר המקורי אינו מופיע בגלוי ביצירה, הרי שבלי זיהויו אין כל משמעות להקשרו החדש. במהלך הדיון מומלץ לאתגר את התלמידים במחשבה על סוגי קודים של הוצאה מהקשר ומשמעותם. להלן סוגים אפשריים:

- חיבור בין דימויים שאינם מתחברים במציאות.
- בידוד האובייקט מתפקידו ומהקשרו.
- שימוש שונה וייחודי בחפץ או בדימוי מוכר בהשוואה לשימוש המקורי בהם.

יסודות השפה החזותית

הקדמה למורה

לאחר הדיון בחשיבותה של התקשורת החזותית ובמערכת היחסים המורכבת שלה עם התרבות, נפנה לבניית ארגז כלים לקריאה ביקורתית ולאוריינות חזותית. כלים אלו ישמשו את התלמידים לניתוח ולקריאה פרשנית של השפה החזותית לאורך כל תכנית הלימודים.

הכלים הנלמדים הם:

• תיאור היצירה החזותית.

• המרכיבים החזותיים - קומפוזיציה, תפיסת החלל, צבע, אור, קו, צורה.

• יחסו של הייצוג החזותי לממשות הנראית.

כלים אלו הם הבסיס להבנת השפה החזותית. לכן רצוי ללמד לעומקם וביסודיות, מתוך שימוש באסטרטגיות למידה פעילה.

הצעות ודוגמאות ללמידה פעילה הוצגו לעיל, כחלק בלתי נפרד מהחומר הנלמד.

(1) תיאור היצירה: מה רואים? כיצד הנושא מתואר? מה המשמעות?

תיאור תמונה - הצעות ללמידה פעילה

תיאור נכון של טקסט חזותי הוא הבסיס להבנתו ולקריאה ביקורתית שלו. היצירה כטקסט חזותי מציגה בפני הצופה מערכת של ייצוגים הכוללת בבת אחת את כל המידע שהיוצר היה מעוניין להעביר. בכך טמונים הן יתרונה והן חסרונה של התמונה. היתרון נובע מהעובדה שהתבוננות מעמיקה בה תחשוף בפני הצופה רבדים הולכים ומתעבים של משמעות. החיסרון טמון בעובדה שברוב המקרים הצופה יסתפק בזיהוי עובדתי של הייצוגים, ולא ישקיע זמן בהתבוננות מושכלת וביקורתית שמעבר להתרשמות הראשונית. אלא שרק התבוננות כזו בטקסט החזותי תאפשר לצופה העמקה, הרחבה ולעתים קרובות תחושת חוויה אישית ופיתוח תובנות שונות לחלוטין מאלו שעלו בתודעתו בשלב הראשוני.⁵

תיאור נכון ומעמיק של היצירה יוצר אצל הצופה תהליך הבניה של משמעויות ותובנות ומחבר את המתואר בה לעולמו הפנימי. למעשה, התהליך התודעתי והחזויתי שעובר על הצופה הוא מעגלי: מה רואים? כיצד הנושא מתואר? מה המשמעות?

⁵ הנס ושולמית קרייטלר, הפסיכולוגיה של האמנויות, עמ' 30-34.

משרד החינוך
מנהל תקשוב טכנולוגיה ומערכות מידע
הפיקוח על מגמת אמנויות העיצוב

שני החלקים הראשונים של התהליך - "מה רואים?" ו"כיצד הנושא מתואר?" - שזורים זה בזה: לאחר הזיהוי הראשוני, יש לפרט את אופן תיאורם של הייצוגים. סיום תהליך התיאור הוא פסקה מסכמת המציגה את תובנות התלמיד: "מה המשמעות?".

מה רואים? כיצד הנושא מתואר? מה המשמעות?

"מה רואים?" - משפט פתיחה:

יש להתחיל מזיהוי הצורות המופיעות בתמונה. ברמה הראשונית יש לזהות במשפט אחד כללי את הייצוגים המרכזיים.

"כיצד הנושא מתואר?" - פסקת פתיחה:

יש לפרט כיצד מתוארים הייצוגים המרכזיים, מתוך שאיפה להגיע לרמת פירוט גבוהה ככל האפשר.

"מה רואים?" - פסקת המשך:

יש לפרט את תיאורם של הייצוגים המשניים בתמונה, כגון רקע, נוף וחפצים.

"כיצד הנושא מתואר?" - פסקת הרחבה:

יש לפרט כיצד מתוארים הייצוגים המשניים, מתוך שאיפה להגיע לרמת פירוט גבוהה ככל האפשר.

"מה המשמעות?" - פסקת סיכום:

יש לתאר את המקום ואת הזמן של התרחשות האירועים בתמונה ולנסות להסיק מסקנות על-אודות משמעותה של היצירה בהסתמך על התיאור.

סכמה לתיאור יצירה

הסכמה שלהלן עשויה לשמש כלי עזר בלימוד הנושא, כיצד לתאר יצירה. יש להדגיש בפני

התלמידים את הצורך בתיאור זה בכל פעם שהם מנתחים יצירה כלשהי לאורך לימודיהם.

הדגמה:

<p>כותרת - שם היוצר, שם היצירה, הטכניקה, שנת היצירה, מידות:</p>
<p>ג'ון אלווין, כרזת הסרט מלך האריות, 1994, ללא מידות</p>
<p>משפט פתיחה, תיאור כללי:</p>
<p>הכרזה מציגה אריה ניצב על גבי סלע גבוה בנוף פתוח כשלמטה, מתחתיו, קבוצה גדולה של בעלי חיים מסוגים שונים המתבוננים בו. בשמיים, מעל, פני אריה גדולים (ומעליהם שם הסרט בכתב).</p>
<p>פסקה המתארת את הייצוגים המרכזיים:</p>
<p>האריה הניצב על גבי הסלע הוא קטן יחסית ונראה מרחוק. הוא עומד זקוף ומותח את צווארו אל עבר השמיים, שם מופיעות פניו של אריה נוסף. פניו הגדולות של האריה בשמיים מוסתרות חלקית על ידי עננים ומאחוריהם עולה השמש ומפזרת קרניים של אור. למטה, על הקרקע, מתוארים בעלי חיים רבים מסוגים שונים - פילים, ג'ירפות, איילים, זברות, קופים ועוד. הם ניצבים בגבם אל הצופה וכולם פונים אל האריה הבודד הניצב על הסלע ומתבוננים בו.</p>
<p>פסקה המתארת את הייצוגים המשניים:</p>
<p>הסצנה כולה מתרחשת בנוף פתוח שנראה כמו סוואנה או ספארי באפריקה. במרחק נראים עצים וסלעים, ודשא מכסה את הקרקע. החלק התחתון של התמונה מאד עמוס כיוון שהוא כולל את כל בעלי החיים ואת הסלע עם האריה והחלק העליון רובו שמיים מעוננים שמתוכם פורץ אור ופניו של האריה. (למעלה מופיע בצהוב בולט שם הסרט ובלבן וקטן יותר שם האולפנים.) הסלע עליו עומד האריה מזדקר כלפי מעלה בצורה הדומה לתנוחת גופו של האריה הניצב עליו.</p>
<p>משפט סיכום על המקום והזמן ועל משמעות התיאור:</p>
<p>על פי המתואר ניכר כי מדובר בשעת בוקר מוקדמת של זריחה בטבע. נראה כי יש כאן ניסיון לצייר באופן מאד ריאליסטי ולתת תחושה שמדובר בתיאור אמיתי. עם זאת, הצבעים עזים מאד, והארגון של בעלי החיים, תנוחת האריה, ההתאמה בין הסלע שהוא עומד עליו ובין התנוחה שלו וראש האריה בשמיים מבהירים כי לא מדובר בתיאור ממש. יש לציין כי האריה הקטן העומד על הסלע מביט אל פני האריה בשמיים. לעומת זאת, בעלי החיים למטה מביטים אל האריה הקטן ולא אל השמיים. מכך ניתן להסיק כי הם אולי לא רואים אותו והוא נמצא רק בדמיונו של האריה הניצב על הסלע. אפשר להבין מהתיאור כי האריה על גבי הסלע הוא המנהיג וכולם נושאים עיניהם אליו, אבל הוא מסתכל אל הדמות בשמיים ומקבל ממנה השראה. היא מסמלת את האור, הזריחה והעתיד הטוב שאליו המנהיג יוביל את כולם.</p>

אסטרטגיות חשיבה חזותית (VTS) - תיאוריה ופרקטיקה

החוקרת האמריקנית אביגיל האוזן (Abigail Housen) פיתחה את שיטת VTS לתיאור ולקריאה ביקורתית של תמונות וטקסטים חזותיים, על סמך זיהוי אסטרטגיות של חשיבה חזותית (Visual Thinking Strategies). השיטה שפיתחה, בהנחייתו של האוורד גרדנר (Howard Gardner) בשנות ה-70 של המאה ה-20, מתבססת על דיון קבוצתי פעיל מול תמונה, כשכל אחד מהמשתתפים מוסיף בתורו פרטים על התמונה, וכך מסב את תשומת לב הקבוצה כולה לפרטים אלה ומעבה את המשמעויות העולות מהיצירה. השיטה אינה מחייבת ידע מוקדם של התלמידים או של מנחה הדיון על-אודות התמונה.

האוזן חקרה תחילה את אופן התבוננותם של צופים בייצוגים חזותיים, ואת התהליך התודעתי של הענקת משמעות לייצוג שהם מתבוננים בו. היא זיהתה חמישה סוגים של תהליכי הבנה, לפי חמישה טיפוסים צופים. מתוכם אפשר לגזור חמישה שלבים של התפתחות החשיבה הוויזואלית ולפתח דרכי הוראה בהתאם. חמישה סוגי הצופים שתיארה האוזן הם:

- הקשובים לעצמם (Accountive) - אל מול היצירה ובאמצעות חושיו נוטה הצופה הקשוב לעצמו ליצור סיפור משלו המבוסס על זיכרונותיו ועל מאגר האסוציאציות האישיות שלו. שיפוטו של הצופה הקשוב לעצמו הוא רגשני ונוטה להתבסס על המוכר והאהוב.
- המובנים (Constructive) - הצופה המובנה מנסה לגבש מסגרת לוגית לפרשנותו ליצירה, על בסיס תפיסת עולמו, הידע שלו וערכיו. אם היצירה אינה תואמת את תפיסתו או את ציפיותיו, או שהטכניקה והנושא אינם ברורים לו - הוא ישפוט את היצירה כמוזרה או כחסרת ערך. הצופה המובנה נוטה לריחוק רגשי מהיצירה, בניסיון להבין אותה אינטלקטואלית, ולפיכך גם יעדיף יצירות ריאליסטיות.
- המסווגים (Classifying) - המסווג הוא צופה הנוטה לחשיבה של היסטוריון אמנות. הוא ינסה לזהות את התקופה, לקטלג את האסכולה ולסווג את הסגנון, ואף ינתח את היצירה על סמך עובדות ונתונים, מתוך אמונה שבנתונים האובייקטיביים האלה טמון המפתח להבנת משמעותה של כל יצירה.
- הפרשנים (Interpretive) - הצופה הפרשן יחפש אחר מפגש אינטימי עם היצירה. הוא יתמקד ברכיבי החזותיים, מתוך איטיות חקרנית, יאפשר לרכיבים אלה לפעול על חושיו, ובשלב הבא - גם על חשיבתו הקוגניטיבית ותודעתו. כל מפגש שלו עם אותה יצירה הוא הזדמנות עבורו לחשיפת משמעויות חדשות, שכן הצופה הפרשן גורס כי הפרשנות ליצירה היא תהליך משתנה, דינמי ומתפתח.

משרד החינוך
מנהל תקשוב טכנולוגיה ומערכות מידע
הפיקוח על מגמת אמנויות העיצוב

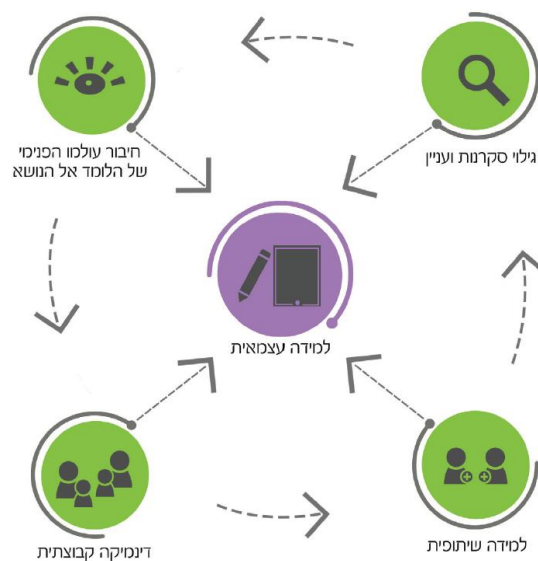
■ היצירתיים (Re-Creative) - הצופה היצירתי הוא בעל ניסיון רב בצפייה ביצירה חזותית, ועבורו יצירה מוכרת וטובה היא זו המסוגלת להתגלות ולהפתיע שוב ושוב. עבור הצופה היצירתי, התקופה שהיצירה נוצרה בה ממלאת תפקיד חשוב - הוא יודע את העובדות ההיסטוריות ואת נתוני היצירה, וישלב בפרשנותו גם את עולמו הפנימי המשתנה עם השנים.

מטרת השיטה שהתפתחה בעקבות המחקר של האוזן הייתה ליצור אצל הצופה סקרנות, תשומת לב לפרטים ומעורבות בטקסט החזותי שלפניו. התהליך המעשי הוא דיון לא-שיפוטי, שבו המנחה חוזר על שלוש שאלות יסוד:

1. מה רואים בתמונה?
2. היכן רואים זאת? אם הדובר מתייחס לפרשנות (כגון: הדמות עצובה) יש לשאול אותו מדוע הוא מפרש כך).
3. ומה עוד רואים?

במהלך הדיון כולו המנחה לא יחווה את דעתו על דברי הפרשנות של הצופים ביחס ליצירות, אלא יציג את הנאמר ביחס ליצירה וייתחם בדרך מכילה ומכבדת, שאין בה שיפוטיות. במהלך הדיון, משתתפיו אוספים עוד ועוד פרטים ופרשנויות על היצירה שלפניהם, כשהתהליך כולו הוא מעין סיעור מוחות שאינו חותר למסקנה סופית אחת. בתום הדיון המנחה אינו "מגלה" את "התשובה הנכונה", אלא משאיר לצופים את האפשרות להמשיך ולחקור בעצמם.

תרשים 1: מטרותיו החינוכיות של תהליך פיתוח אסטרטגיות החשיבה החזותית



ציור על פי תיאור - פעילות קבוצתית והערכת עמיתים

- שלב 1 - משחק קבוצתי
- בוחרים את אחד התלמידים, והוא מתבקש לצאת מהכיתה לדקות אחדות.
 - שאר התלמידים בוחרים תמונה
 - התלמיד שיצא מוחזר לכיתה, ומנסה לצייר את התמונה על הלוח, על סמך תיאור של תלמיד אחר.
 - מתקיים דיון קבוצתי ביחס לדיוק בפרטים בתוצר שהתקבל על גבי הלוח.
- שלב 2 - פעילות בצמדים
- התלמידים נחלקים לעבודה בזוגות.
 - תלמיד אחד צמד בוחר תמונה ומתאר אותה לבן זוגו לפעילות, וזה מנסה לצייר את התמונה על גבי דף נייר, על סמך התיאור בלבד.
 - התלמידים מחליפים תפקידים בצמדים, וחוזרים על אותה פעילות, הפעם בתפקידים הפוכים.
 - בסיום התהליך, כל צמד תלמידים מצלם את הציורים ואת תמונות המקור ומעביר אל המורה.
 - המורה מקרין את התוצרים על גבי הלוח, ומנהל דיון והערכת עמיתים.
 - הציון עבור מטלה זו, אם אכן מחליטים מראש לתת ציון, לא ייקבע על סמך איכות הציור אלא יינתן על מידת הדיוק בתיאור, כפי שמשקפת במידת הקרבה של פרטי הציור לתמונה המקורית.

(2) ניתוח המרכיבים החזותיים ביצירה

המרכיבים החזותיים שיידונו בסעיף זה הם:

- קומפוזיציה (מחבר)
- תפיסת החלל
- צבע
- אור
- קו
- צורה

קומפוזיציה (מחבר)

- הדרך שבה היוצר מארגן את כלל המרכיבים החזותיים ביצירה: הצורות, הצבעים, החללים והאובייקטים, על פי היגיון פנימי. יש כמה סוגי קומפוזיציות (מחברים) המשמשים בדו-ממד ובתלת-ממד:
1. קומפוזיציה סגורה: בדו-ממד (חלון הרנסנס) - נושא היצירה נמצא כולו בתוך המסגרת, המאורגנת כמעין בימת הצגה; בתלת-ממד - החפץ הוא חטיבה חומרית אחת, הכלולה בתוך גבולותיה העצמיים.
 2. קומפוזיציה פתוחה: בדו-ממד - הדימויים נחתכים על ידי מסגרת היצירה ומעידים על הנצחת קטע נבחר מהמציאות; בתלת-ממד - החפץ מורכב מדימוי, מצורה או מכמה דימויים או צורות שאינם יוצרים חטיבה סגורה.

משרד החינוך
מנהל תקשוב טכנולוגיה ומערכות מידע
הפיקוח על מגמת אמנויות העיצוב

3. קומפוזיציה משולשת / פירמידלית: מחבר (קומפוזיציה) המאורגן בצורת משולש שווה שוקיים שבסיסו מקביל לקו המסגרת התחתון - מהאובייקט הגבוה במרכז ולצדדים. מחבר כזה יהיה גם בדרך כלל מאוזן וסגור.
4. קומפוזיציה עגולה: הייצוגים מאורגנים במעגל. בקומפוזיציה (מחבר) מסוג זה מחושב מיקום האובייקטים ביחס למרכז המעגל.
5. קומפוזיציה דינמית / סטטית: במחבר דינמי התחושה היא של תנועה או חוסר איזון היוצרים מתח. במחבר סטטי יש תחושת יציבות, איזון ורוגע.
6. קומפוזיציה עמוסה / מרווחת: בקומפוזיציה עמוסה התמונה מלאה בפרטים רבים זה לצד זה, או כאלו החודרים זה אל זה. קומפוזיציה מרווחת מתאפיינת במיעוט יחסי של פרטים ובתחושת חלל ריק ביניהם.
7. קומפוזיציה מאוזנת / לא-מאוזנת: במחבר (קומפוזיציה) מאוזן הייצוגים מאורגנים באופן שוויוני למדי סביב הייצוג המרכזי או משני צדי היצירה. סוג זה של ארגון יוצר תחושת יציבות וסדר; במחבר לא-מאוזן יש משקל יתר לאחד מצדי היצירה. סוג זה של ארגון מקנה חוסר איזון ומתח.
8. קומפוזיציה מרכזית / אלכסונית: בקומפוזיציה מרכזית הייצוגים והפרט המרכזי בנושא מאורגנים במרכז היצירה; בקומפוזיציה אלכסונית הייצוגים מאורגנים באלכסונים בכמה כיוונים ויוצרים תחושה של תנועה.
9. המחבר פרוש (קומפוזיצית AI I -over): הייצוגים פרושים באופן שווה על גבי הבד או המשטח כולו, ואין מרכיב מרכזי אחד שאפשר להתמקד בו או להצביע עליו כחשוב יותר ממרכיב אחר. המחבר הפרוש אופייני לרוב ליצירות מופשטות, והוא בדרך כלל פתוח.

תפיסת החלל

במרוצת ההיסטוריה פותחו מגוון שיטות ליצירת אשליה של עומק או תחושת חלל תלת-ממדי ביצירות דו-ממדיות. שתי הגישות המקובלות לייצוג החלל הן: (א) הגישה המושגית: מתבססת על הידיעה של היוצר על החפץ המתואר. התיאור על פי הגישה המושגית ייראה "לא נכון", אך יהיה מפורט יותר, כפי שאופייני לאמנות המצרית העתיקה או לקוביזם; (ב) הגישה האופטית: מתבססת על הנקלט בעין. התיאור על פי הגישה האופטית ייראה "נכון", אך יכלול פחות פרטים ביחס לשיטה המושגית, שכן תהליך הראייה הטבעי מאפשר צפייה רק מנקודת מבט אחת.

על בסיס שתי גישות אלה, בשלב הראשוני בניתוח תפיסת החלל יש לקבוע, אם החלל המוצג ביצירה הוא עמוק, רדוד או שטוח.

א. חלל עמוק: מתבסס בדרך כלל על הגישה האופטית, ומאפשר לצופה להתבונן הרחק אל הרקע, בדומה לאופן התבוננותנו בחלל במציאות. לרוב, חלל עמוק ביצירה דו-ממדית מעיד על ניסיון של היוצר להקנות חשיבות ומשמעות גם לייצוגים המשניים

משרד החינוך
מנהל תקשוב טכנולוגיה ומערכות מידע
הפיקוח על מגמת אמנויות העיצוב

- ביצירה, אלה המופיעים ברקע ובמישורים האחוריים של הקומפוזיציה. ברוב המקרים, החלל העמוק נועד להקנות לצופה תחושה שהיצירה היא מציאותית, ולפיכך ההתרחשות ביצירה תעוגן במקום ובזמן ברורים, המשלימים את הבנת המשמעות וההקשר של המתואר ביצירה.
- ב. חלל רדוד: מתאפיין בהתמקדות במישור הקדמי, ובתוך כך בחסימת המישורים האחוריים של היצירה, לרוב בניסיון למקד את הצופה במתרחש במישור הקדמי ולהעניק למישור זה יתר חשיבות ומשמעות. החלל הרדוד יכול להתבסס על תפיסה אופטית או על תפיסה מושגית: יוצרים הנוקטים גישה האופטית ישיגו חלל רדוד באמצעות החשכת המישור האחורי של התמונה, או באמצעות חסימה שלו על ידי ייצוג כלשהו, כגון קיר או הר. כך, החלל בתמונה ייראה עדיין "נכון" ומציאותי, אך הצופה לא יוכל להתבונן במתרחש במישוריה האחוריים של התמונה, וימצא את עצמו מתמקד במישור הקדמי. יוצרים הנוקטים גישה מושגית נוטים לעוות את החלל על ידי "הרמת" המשטחים האופקיים כלפי הצופה במגוון טכניקות - עיוות של האקצרות, שימוש בצבעים לוקאליים המבטלים את תחושת תלת-הממד, שימוש בצבעוניות מונוכרומטית ושימוש בכמה נקודות מבט בו-זמנית. השימוש בחלל רדוד יקנה ליצירה תחושת עיוות ויכוון את הצופה לפרשנות המתבססת על תחושות ועל נקודת מבט אישית.
- ג. חלל שטוח: מתאפיין בהבלטת דו-הממד של מצע היצירה. במקרה זה, תפיסת החלל היא תמיד מושגית, שכן היוצר אינו מנסה כלל ליצור אשליית תלת-ממד. תפיסת חלל זו רווחת לרוב ביצירות מופשטות או בסמלילים למיניהם. תפיסת חלל שטוחה נוטה לגרום לצופה להתרחק מתחושת זמן ומקום ומחייבת אותו לפרש את היצירה על פי מרכיביה החזותיים - צבעים, קווים וצורות - יותר מאשר על פי הקשרים רחבים יותר.
- לכל הניסיונות ליצור אשליית חלל תלת-ממדי ביצירה דו-ממדית משותפים העקרונות האלה:
- א. יחסי גודל: אובייקטים קטנים נתפסים כרחוקים יותר מאובייקטים גדולים, אלא אם הם ממוקמים נמוך יותר על גבי ציר y.
- ב. הסתרה: אובייקטים המסתירים אובייקטים אחרים נתפסים כניצבים לפנייהם.
- ג. יחסי גובה: אובייקטים הניצבים גבוה יותר על גבי הבד נתפסים כרחוקים יותר, אלא אם הם גדולים יותר.

פרספקטיבה

שיטה המתבססת על הגישה האופטית, ליצירתה של אשליית עומק בציור. המושג שאוב מן המילה הלטינית *Perspectum*, שמשמעה "לראות מבעד", לראות דרך חלון שקוף. שלושה סוגי פרספקטיבה רווחים בציור:

משרד החינוך
מנהל תקשוב טכנולוגיה ומערכות מידע
הפיקוח על מגמת אמנויות העיצוב

א. פרספקטיבה מדעית (מתמטית, קווית, חד-מגוזית): השיטה שפיתח במקור האדריכל פיליפו ברונלסקי (Brunel leschi, 1377-1446) הגיעה לשיא שכלולה בשנת 1435. בשנה זו הגדיר האמן והתיאורטיקן לאון בטיסטה אלברטי (Alberti, 1404-1472) את השיטה בנוסחה מתמטית בספרו "על הציור". הנוסחה של אלברטי מתייחסת לגודל דמות האדם בציור, אשר ביחס אליה מחושב גודלם של כל העצמים האחרים בציור. שיטה זו יוצרת אשליה אופטית שלפיה המרחק בין הקווים המקבילים הולך ומצטמצם, והקווים האלכסוניים בתמונה נפגשים בנקודה אחת המכונה נקודת מגוז - המקום שאליו "נגוזים" כל הקווים. נקודת המגוז בשיטה זו ממוקמת על קו האופק, בגובה עיני הצופה.

ב. פרספקטיבה אמפירית (רב-מגוזית): גם שיטה זו מתבססת על הגישה האופטית, כלומר על ההתנסות של חוש הראייה האנושי במציאות, ויש דמיון בינה ובין הפרספקטיבה המדעית. ההבדל הוא שבמקרה זה האמן אינו מחשב את יחסי הגודל ביצירה בהתאם לנוסחה של אלברטי, ולרוב מתקיימות ביצירה כמה נקודות מגוז, ולא דווקא אחת, כפי שמחייבת הנוסחה.

ג. פרספקטיבה אווירית (אטמוספרית): מונח המתייחס לתיאור אשליית עומק המתקבלת על ידי שימוש בסולם גוונים המחקה את שינויי הגוונים בטבע, בהתאם לאטמוספירה. שיטה זו אינה מתבססת על חישובים מדעיים, אלא על העובדה שאובייקטים נראים מטושטשים ככל שהם מרוחקים מהעין, כאילו שכבת האוויר, ההולכת וגדלה ככל שגדל המרחק, יוצרת טשטוש. בהתאם לכך, ככל שהאובייקטים קרובים יותר אל הצופה - צבעיהם נראים כהים, חמים ועזים יותר. לאונדו דה וינצ'י צייר את האובייקטים המרוחקים יותר כעטופים במעין מסך עשן תכלכל, ואף טבע בהקשר זה את המונח "ספומטו" (sfumato), שמשמעותו באיטלקית עשן. בסוף המאה ה-19 אומצה השיטה ורווחה בקרב ציירי הזרם האימפרסיוניסטי.

צבע

הצבע הוא מרכיב צורני מרכזי ביצירה החזותית. השימוש בו יכול ליצור קרבה למציאות הנראית או להתרחק ממנה ולהעיד על מצבו הנפשי של האמן או על סמליות (סימבוליות) של הייצוגים המתוארים.

מושגי היסוד לדיון בהקשר של סוגי צבעוניות הם:

- צבעי יסוד - כחול, אדום, צהוב.
- זוגות צבעים משלימים - כחול >> כתום, אדום >> ירוק, צהוב >> סגול.
- צבעים קרים - צבעים הנוטים לשקף התכנסות פנימה, כגון כחול.
- צבעים חמים - צבעים הנוטים לשקף תחושות של התפרצות החוצה, כגון אדום.
- מונוכרום - שימוש בצבע אחד או בגוון יחיד.
- פוליכרום - שימוש בשלל צבעים ובריבוי גוונים.

טכניקות השימוש המקובלות בצבע הן:
צבעוניות מקומית (לוקאלית): הצבעים מתכנסים בתוך קווי מתאר (קונטור) ברורים, ממשיים או דמיוניים, ויוצרים כתמים אחידים. המשטח מוגדר בגבולות ומכוסה כולו בצבע אחיד, בעל גוון ועוצמה אחידים.
צבעוניות אטמוספרית: הצבעים מתערבבים זה בזה ויוצרים מעברי גוונים. המשטח בעל השתקפויות והשתברויות של צבעים אחרים מהסביבה. גווניו משתנים וחלים בו מעברים משטחים כהים לבהירים ולהפך.

אור

האור הוא אמצעי חשוב לשיקוף עומק, משקל ונפח של הדימויים, אפקט המתקבל באמצעות הצללה. ניגודי אור וצל הם מרכיב צורני המשמש לביטוי דרמה ואווירה. בבחינת מרכיב האור ביצירה החזותית יש לשים לב למשתנים אלה:

- מקור האור - האם האור חיצוני, כלומר אינו מופיע ביצירה, או פנימי - מופיע ביצירה?
- סוג האור - האם האור מלאכותי, כלומר נובע ממקור כגון מנורה או נר, או אור טבעי, כגון השמש או הכוכבים?
- עוצמת האור ופיזורו - האם היצירה מוארת או חשוכה? האם מתקיימים ניגודים עזים של אור וצל, היוצרים בצופה תחושת דרמה וסערת רגשות (כיארוסקורו *chi ar oscur o*), או שהאור מתפרש באופן אחיד למדי בכל חלקי היצירה ומייצר תחושת איזון ורוגע?

קו

הקו הוא המרכיב החזותי הבסיסי והראשוני ביותר בציור. הוא מעיד הן על כיוון התנועה של יד היוצר והן על עוצמת התנועה. לטביעת ידו של היוצר ביצירה חשיבות רבה בהבנתה. היוצר יכול להדגיש את מגע ידו ולחשוף את תהליך העבודה בפני הצופה, או לנסות ולטשטש את מגע היד וכך להבליט את שליטתו הטכנית בכלי עבודתו. כך או כך, אופי הקווים משקף את אופי הנושא או את "מצב הרוח" של היוצר והיצירה. באופן כללי, קווים ישרים, המקבילים למסגרת היצירה, יוצרים תחושת נינוחות ושלווה, ואילו קווים שבורים, אלכסוניים ומפותלים יוצרים תחושות של תנועה, מתח ואי-שקט. קווים אנכיים נתפסים כאובייקטים ניצבים, ויוצרים תחושת חיים. לעומתם, קווים אופקיים נתפסים כקו נוף, שכיבה או מוות.
הקו יכול לתפקד ביצירה כקו מתאר התוחם צורה (קונטור). קווי המתאר יכולים להיות מצוירים ממש או דמיוניים (סוגסטיביים), כלומר להיווצר בדמיונו של הצופה בלבד, משני אזורי צבע שונים הצמודים זה לזה.

כשבוחנים קו ביצירה החזותית, יש להתייחס לאופיו ולסוגו, על הרצף שבין צמדי המונחים המנוגדים האלה: ישר - מתעקל; חזק - חלש; עבה - דק; רציף - קטוע.

צורה

התפרשות של שניים או שלושה ממדים - אורך ורוחב כמשקפים צורות דו-ממדיות, ותוספת ממד העומק ליצירת צורות תלת-ממדיות. צורה היא הדרך שבה חלקים שונים ביצירה מתחברים לכדי מכלול אחיד. ביצירות דו-ממדיות הצורה מתקבלת על ידי קו מתאר (קונטור) או באמצעות הנגדת צבעים.

הצורה יכולה להיות "סגורה" ו"שלמה" או "פתוחה" ו"חלקית", "סימטרית" או "אי-סימטרית", "חיובית" או "שלילית", "ייחודית" או "דגמית".*

בבחירת הצורה יש לשים לב לפרטים אלה:

- היחס למציאות: (א) האם הצורות מתבססות על המציאות הנראית או על דמיון?
- (ב) האם הצורות מחקות את המציאות הנראית או מתייחסות אליה בדרכים מסוימות, כגון אידיאליזציה, עיוות, הפשטה או סכמטיזציה.
- סוג הצורה: האם הצורות הן ריאליסטיות, ביו-מורפיות, אָמורפיות, גאומטריות או היברידיות?

מרכיבים חזותיים - תרגילי כתיבה ודיון מונחה שאלות

ניתוח המרכיבים החזותיים דורש תשומת לב לפרטים וסבלנות רבה מהתלמיד. כדי לסייע לו, מומלץ לנסח סדרת שאלות ביחס לכל אחד מהמרכיבים החזותיים שנדונו לעיל, בליווי המצגת המדגימה*. התלמיד יוכל לענות על השאלות בכתב ובעל-פה. להלן סדרת שאלות לדוגמה. תחילה על התלמיד לענות עליהן, ואחר כך לעגן את התשובה בתיאור המרכיב ביצירה לדוגמה.

קומפוזיציה: כיצד מאורגנת היצירה?

1. האם הקומפוזיציה מאוזנת?
2. אם הקומפוזיציה אינה מאוזנת, איזה צד הוא הדומיננטי יותר?
3. מהו סוג הקומפוזיציה: פירמידלית, מעגלית, אלכסונית או פרושה - (AI I over)
4. האם הקומפוזיציה עמוסה או מרווחת?
5. האם הקומפוזיציה סגורה או פתוחה?
- האם האירוע כולו מופיע בתוך התמונה?
- האם חלקים נחתכים על ידי מסגרת הברד?
- האם הדמויות מתייחסות במבטן או בתנוחתן לאירועים שאינם נראים?

* צורה דגמית - צורה החוזרת על עצמה ויוצרת דגם עיטורי.

תפיסת החלל: כיצד נוצרת אשליית החלל התלת-ממדי?

1. האם החלל עמוק, רדוד או שטוח?
2. האם קיימים הסתרות, הבדלי גודל או הבדלי גובה?
3. האם קיימת פרספקטיבה?
- האם קיימות נקודות מגוז? כמה? (נקודת מגוז אחת = פרספקטיבה מדעית; נקודות מגוז רבות = פרספקטיבה רב-מגוזית או אמפירית).
- האם החלל הולך ומיטשטש? (פרספקטיבה אטמוספירית/אווירית).
4. האם הצבעוניות תורמת לתחושת העומק, ואם כן - כיצד?

אור: כיצד משתמש היוצר באפקטים של אור?

1. האם האור הוא פנימי, כלומר מקורו נראה ביצירה, או חיצוני ליצירה?
2. האם האור טבעי (שמש, ירח, כוכבים) או מלאכותי (פנס, מנורה, נר)?
3. האם האור מפוזר או ממוקד?
4. האם האור חזק או חלש?
5. האם נוצרים משחקי אור וצל?

צבע: כיצד בונה היוצר את הצבעוניות?

1. האם הצבעים נראים כמו במציאות?
2. האם הצבעוניות לוקאלית, אטמוספירית? (קולוריסטית)
3. האם ניתן לראות את משיחות המכחול?
4. האם יש שימוש בצבעים משלימים?
5. האם הצבעים חמים או קרים?
6. האם יש גוונים שיוצרים אשליית תלת-ממד?
7. האם הצבעים הכהים נמצאים במישור הקדמי והבהירים מאחור?
8. האם היוצר משתמש בעיקר בגוון מסוים (מונוכרום) או בריבוי גוונים (פוליכרום)?

קו: אופי הקווים ביצירה

1. האם הקווים ביצירה מצוירים או מתקיימים ממפגש הצבעים, בדמיונו של הצופה?
2. האם יש קווי מתאר (קונטור)?
3. האם הקווים ישרים? אלכסוניים? מעוגלים?
4. האם הקווים שבורים או שלמים?

צורה: אופי הצורות ביצירה

1. האם קיימות צורות "שליליות"? "חיוביות"? או גם וגם?
2. האם הצורות אידיאליסטיות?
3. האם הצורות מעוותות? אם כן, כיצד?

4. האם הצורות מופשטות? אם כן, באיזה אופן - גיאומטרי או אקספרסיבי?
5. האם קיימות צורות היברידיים?
6. האם קיימות צורות ביומורפיות?

מרכיבים חזותיים - הצעות ללמידה פעילה

צילום ודיון ביקורתי

לאחר דיון תיאורטי במאפייניו של מרכיב חזותי מסוים מששת המרכיבים שתוארו, ניתן לבקש מהתלמידים לצלם תמונות הממחישות מאפיינים אלה בצורות שונות. לאחר הצילום, יוצגו התוצרים על גבי הלוח ויתקיים דיון במשמעויות העולות מהם. דוגמאות

- קומפוזיציה מאוזנת ולא-מאוזנת: כל תלמיד יצלם אותה סצנה פעמיים: פעם אחת בקומפוזיציה מאוזנת ופעם בקומפוזיציה לא-מאוזנת. הדיון יתמקד בהשוואה בין שתי התמונות ובתרומתו של האיזון או חוסר האיזון לשינוי המשמעות המתקבלת מכל אחת מהתמונות.
- יחסי גודל-הסתרה-גובה: ניתן לצלם חפצים שונים המאורגנים באופן הממחיש את אשליית העומק באמצעות יחסי גודל, הסתרה או יחסי גובה שונים. מומלץ לבקש מהתלמידים לארגן חפצים זהים בתפיסות חלל שונות.
- אור: התלמידים יצלמו חפץ או סצנה בתאורות שונות כדי להשוות את האופן שהתצלום מפוענח על ידי הצופים בכל תאורה.

(3) יחסו של הייצוג החזותי לממשות * הנראית

חוקר האמנות ארנסט גומברייך (Ernst Hans Gombrich, 1909-2001) כותב בסיכום ספרו "אמנות ואשליה": "אמן שרוצה לייצג דבר ממשי (או מדומה) אינו מתחיל בפקיחת עיניים ובהסתכלות סביבו, אלא לוקח צבעים וצורות ומרכיב את הדימוי המבוקש. אנו שוכחים לעתים כה קרובות את האמת הפשוטה הזאת, כי ברוב התמונות של העבר כל צורה וכל צבע מסמלים רק דבר אחד בטבע..."⁶ גומברייך אכן מציג אמת פשוטה: היצירה החזותית אינה הממשות, אך ביכולתה לייצר מצג שווא של מציאות. כוחה של התקשורת החזותית נעוץ באופן שבו הכלים, הטכניקה והטכנולוגיה מסוגלים לגרום לצופה התמים המתבונן בתמונה להאמין כי "כך אכן היה". זוהי תובנה פשוטה, אולי אפילו ברורה מאליה, לעוסקים בתקשורת

* המושג "ממשות" נבדל מהמושג "מציאות", בהיותו מתייחס לחזות הנראית, בעוד שהמושג "מציאות" מתייחס למכלול ההתרחשויות.
א"ה גומברייך, אמנות ואשליה, ירושלים, 1988, עמ' 313.

חזותית, אך אחד ממוקדי כוחה של תקשורת זו טמון דווקא ביכולתה לטשטש תובנה זו בעיניו של המתבונן שאינו מודע לה.

מטרתו של פרק זה היא לסייע לתלמידים להתבונן באופן ביקורתי במצג החזותי שלפניהם, ולהבין, לאחר שלמדו לעומק את המרכיבים החזותיים, כי הסגנון ואופן בניית העולם באמצעות היצירה החזותית הם חלק בלתי נפרד מהמסר של היצירה, או כפי שמציג זאת הסמילוג רולאן בארת (Rol and Barthes, 1915-1980), על דרך השלילה: "הסילוף שביצירה"⁷.

אין ברצוננו להתייחס אל היצירה החזותית דווקא כאל "סילוף", אלא לדון עם התלמידים במבחר האופנים שבהם כל יוצר מבטא ביצירתו את השקפת עולמו ואת תובנותיו ופרשנותו למציאות שהוא בוחר לתאר.

בפתיחתה של יחידת הלימוד מומלץ לדון עם התלמידים בזיקה שבין הממשות ובין ייצוגה החזותי. בתוך כך יש להדגיש כי ייצוג הממשות הוא לעולם אינו המציאות עצמה. בעזרת מבחר דוגמאות ממגוון סוגי מדיה, יומחש כי מהרגע שהיוצר מנתק יחידת זמן אחת מתוך רצף אירועי המציאות, הרי שבאותו רגע יצר פרשנות של הממשות. יתר על כן, בחירותיו לגבי הייצוגים שיפיעו בתמונה, ואלו שלא, והמרכיבים החזותיים שהוא בוחר להשתמש בהם - הקומפוזיציה, הצבעוניות, האור, תפיסת החלל ועוד - כל אלו הם כלים ביד היוצר, שבאמצעותם הוא מכוון את הצופה אל המסר והפרשנות שלו לגבי המציאות שאליה הוא מתייחס ביצירתו.

השלב הראשון בבחינת היחס לממשות הוא זיהויו. לאחר מכן, מומלץ לדון עם התלמידים בקשת המשמעויות העולה מכל יחס כזה.

סוגי היחס בין היצירה לממשות ניתנים להגדרה על פי שמונה תבחינים:

1. קירבה לממשות: יצירות חזותיות המנסות להידמות ככל האפשר לממשות הנראית. כוחן של יצירות מסוג זה להשפיע על הצופה הוא הגדול ביותר, מכיוון שהן יוצרות אשליה אמינה מאוד של ממשות.

2. אידיאליזציה של הממשות: יצירות המקיימות האדרה של הדמות או הרגע המתוארים. ברוב המקרים, יצירות מסוג זה משרתות מוקדי כוח ובעלי אינטרסים המעוניינים לתאר את המציאות כחיובית משהיא באמת או לסמן מטרות עתידיות המכוונות למעשה לשרת את מאווייהם.

3. ממשות רבודה: טכנולוגיית המציאות הרבודה (AR - Augmented Reality) מאפשרת למעשה שילוב בין העולם הממשי לייצוגים וירטואליים.

רולאן בארת, מיתולוגיות, תל-אביב, 1998, עמ' 12.

משרד החינוך
מנהל תקשוב טכנולוגיה ומערכות מידע
הפיקוח על מגמת אמנויות העיצוב

- הצופה מתבונן בממשות באמצעות כלים טכנולוגיים המוסיפים לה שכבות וירטואליות, כגון דמויות, כיתוב וצבעים. טכנולוגיית המציאות הרבודה התפתחה כבר בסוף המאה ה-20 בטכנולוגיות צבאיות, אך הפכה לנגישה עבור הציבור הרחב באמצעות כלים טכנולוגיים ויישומונים במהלך העשור השני של המאה ה-21.
4. עיוות של הממשות: יצירות שצורותיהן מתבססות על הממשות הנראית, אך הן מעוותות אותה, בדרך כלל לצורך הבעה רגשית, באמצעות צבעוניות מוגזמת וכוזבת ביחס לממשות, הארכת צורות או קיצורן, שינוי יחסי גודל וכדומה. לרוב, יצירות מסוג זה נובעות מנקודת מבטו האישית של היוצר, המעוניין להביע את רגשותיו ולשקף את מצבן הנפשי של הדמויות המתוארות מנקודת מבט סובייקטיבית, ולעתים קרובות ביקורתית.
5. סכמה של הממשות: יצירות שצורותיהן אמנם מתבססות על הממשות הנראית, אך הן אינן מתארות אותה אלא יוצרות סכמות גיאומטריות המסמנות את הממשות. יצירות מסוג זה נוטות לעסוק בהכללות, ולעתים קרובות בביקורת על-אודות הנושאים המתוארים.
6. ניתוק מן הממשות: יצירות שצורותיהן אינן מתבססות על הממשות הנראית, אלא על עולם דימויים פנימי ואישי של היוצר. תבחין זה נחלק לשני סוגי ניתוק מקובלים:
- הפשטה גיאומטרית: יצירות המתבססות על צורות גיאומטריות ועל צבעים שאין כל קשר בינם ובין הממשות.
 - הפשטה רגשית: יצירות המתבססות על תנועת יד ועל משיחות צבעים שאין קשר בינן ובין הממשות.
- במקרים רבים, יצירות מסוג זה מבטאות רעיונות מופשטים או הלכי רוח ורגשות ביחס למציאות, אך אלה מתייחסים למציאות פנימית של היוצר או לשאיפתו למצוא אופני ביטוי שאינם נסמכים על הממשות אלא על רכיבי השפה החזותית, כגון הצבע, הקו, הקומפוזיציה והחלל.
7. ממשות חדשה: יצירות המציגות אובייקטים מעוותים, יחסים לא-מציאותיים בין אובייקטים או אובייקטים היברידיים. יצירות מסוג זה נוטות להגזמה ולתיאורים המשלבים בין הממשות ובין פנטזיות, חלומות ולעתים אף בריחה מן המציאות.
8. ממשות מדומה: בעולם הווירטואלי התפתחה שפה חזותית חדשה המכונה מציאות מדומה (VR - Virtual Reality). המציאות המדומה, שמקורה במשחקי המחשב, מדמה עולם שלם ומלא בפרטים, שכולם נוצרו באמצעות תוכנות המחשב. מאפייניו של עולם זה הם צבעוניות רבה, משחקיות, דמויות דמיוניות ותחושת פנטזיה. משנות האלפיים ואילך גוברת המגמה ליצירת מציאות מדומה שדווקא קרובה ככל האפשר לממשות.