

תולדות הקולנוע העולמי

נכתב ונערך ע"י YONTY

האזרח קיין / אורסון וולס 1939 - 1942

כאשר אורסון וולס קיבל לידיו את שרביט הבימוי של ה"אזרח קיין" הוא עשה היסטוריה. בגיל 26 הוא קיבל תקציב בלתי מוגבל וחוסר התערבות של האולפן ביצירתיותו. וולס יכל לצור בלא הגבלה את "האזרח קיין" וכן עשה.

שילוב הז'אנרים בסרט כמו שילוב המבע הקולנועי שנוצר עד אז, הביא את הסרט לשיא והחל לצור תקופה חדשה בקולנוע.

וולס שמדע כבמאי תיאטרון ישב שנתיים וכתב את התסריט לסרט במקביל צפייה בהמוני סרטי שנעשו עד לשנת 1939 דרך החינוך העצמי לקולנוע שילב וולס את הזרמים האכספרסיוניסטים הגרמניים, הסוריאליסטים הצרפתיים, העריכה הסובייטית, המותחנים האנגליים, האפוסים האיטלקיים, והדרמות האמריקאיות.

אמנם וולס סבל מהחופש של האזרח קיין בכך

שכלל סרטיו הבאים התערבו חתכו, קיצצו ושינו ע"פ שיקול דעתם, אבל את גדולתו של הסרט "האזרח קיין" לא ניתן למחוק.



חידושים קולנועיים שיצר אורסון וולס בסרטו "האזרח קיין" משנת 1939.

תסריט – פסיפס של חקירה עיתונאית. התסריט מהווה סיפורים קצרים ארוגים כפאזל ענק האמור לתת תשובה על מהות דמותו של אותו אזרח קיין המפורסם. דרך חקירת העיתונאי אנו מוצאים את עצמנו בפלאשבקים לעברו של הגיבור המת. הפרולוג והאפילוג של הארמון המוזר, עם האכספוזיציה כיומן חדשות שלפתע אנו מחוץ להקרנתו, כל אלו יצרו סרט שבנוי מחלקים



ומצריך מספר צפיות עד להבנתו הכוללת.

ז'אנר – אי אפשר לקטלג את הסרט לשום ז'אנר. הסרט מכיל מגוון רחב של ז'אנרים (דרמה, קומדיה, מיזיקל, אימה, פיוטי, אפל) ולכן קטלוגו הוא בלתי אפשרי בשל השילובים ושבירת המוסכמות הז'אנריות.

משחק – משחק ריאליסטי שבא מהתיאטרון. המשחק כל כך אמין של וולס בזכות האיפור ומשחקו הוא עובר מנער בן 26 לקשיש בן 70. המשחק אינו תיאטרי בכלל כי אם אמין בניגוד למשחק הכוכבים הוליוודים שהכל היה גדול ובהגזמה.

תפאורה – בניית סטים מוגבהים ועם תקרה. בגלל צילומים מזוויות נמוכות, היה הכרח לבנות סטים מוגבהים ובנוסף לכך לעצב להם תקרה. השיטה האולפנית הייתה רגילה לצור חדר כאשר הקיר השלישי הוא המצלמה, אולם התפיסה של וולס אילצה לבנות סט מתוחכם יותר שיראה גם אמין הרבה יותר.



תולדות הקולנוע העולמי

נכתב ונערך ע"י YONTY

תאורה – העלמת אור המילוי ובכך הפיכת התאורה לקונטרסטית. כאשר התאורה מתפקדת רק עם אור מרכזי ואור אחורי הדבר יוצר הצללה על הדמות. אותו ניגוד בין אור וצל יכול להתפרש כניגוד בין טוב ורע. הדמות של קיין כילד מוארת ועם התקדמותו הדמות נעשית אפולית יותר ויותר בעזרת התאורה.

צלום – עדשות רחבות עומק שדה גדול במיקוד. הצלם גרג טולנד השתמש בעדשות רחבות כדי להשיג את המרחב המקסימלי שיאפשר לשחקנים למע בפריים. בנוסף לכך הוא הצליח ליצור תמונה ממוקדת בכל האלמנטים בפריים כאשר יש קדמת פריים ואחורי פריים שניהם ממוקדים ובהרים לעין בזמנית. בסצנת המכירה של צ'רלס קיין כילד לבנקאי שלושת המבוגרים נראים התמונה וקיין הילד בעומק משחק עם המזחלת.



קומפוזיציה – שילוב של עומק, מרחב הפריים מתפרס על כל העומק שניתן. תזוזות באלכסונים פנימה והחוצה כאשר יש הדגשה תמידית על הפורגראונד והבאקראונד. זהו ניסיון לצר תלת ממדיות ע"י השחקנים ואלמנטים בתפאורה הריאליסטית ולא בתפאורה מעוותת כמו באקספרסיוניזם.

עריכה – שילוב של כל סוגי העריכה הקיימים. העריכה הקלאסית ההוליוודית, הסוריאליסטית האירופאית, ומונטאז האטרקציות הרוסית. השילוב יוצר את האפקט שכל קטע נערך בהתאם לתחושה שהוא אמור לייצג ולא כעריכה עם רעיון כולל.