

# חומרי לימוד במקצוע מוביל אמנות שימושית

## חלק ב': מפגשים מהסוג החזותי בעידן הטכנולוגי

240 ש"ש | (בחירה, כיתות י"א-י"ב)

### חלק ב. 2. המצאת מצלמת ומקרנת הראינוע והקולנוע והשפעתה על השפה החזותית 1895-1928 (30 ש"ש)

פיתוח וכתיבה: ד"ר נעם טופלברג  
ייעוץ ועריכה מדעית: ד"ר בן ברוך בליך  
עריכה דידיקטית ואינפוגרפיקה: גב' רינת סופר גרינפלד  
עריכת תוכן: גב' שרית זיו  
גוף מבצע: רשת עמל  
עריכה גרפית: גב' אפרת יצחקוב  
ניהול וריכוז: גב' רעות מידד, רשת עמל



המינהל לתקשוב טכנולוגיה ומערכות מידע  
משרד החינוך

© כל הזכויות שמורות למשרד החינוך

## תוכן העניינים - חלק ב. 2.

עמ'	נושא
3	הקדמה דידיקטית למורה
9	ב.2.1. רקע היסטורי - התגבשות המודרניזם
18	ב.2.2. היכרות עם הפיתוח הטכנולוגי - מצלמת ומקרנת הראינוע והקולנוע
28	ב.2.3. הקודים החזותיים והערכים התוכניים החדשים שהביאו הראינוע והקולנוע
39	ב.2.4. תגובות הכלים המסורתיים - הציור, האיור והצילום

## הקדמה כללית

### במסמך זה שני חלקים:

1. הנחיה להוראה וללמידה של יצירות חזותיות באמצעות שאלת שאלות.
2. דוגמאות לניתוח יצירות מתוך הפרק הרלוונטי.

### חלק 1 - הנחיה להוראה וללמידה של יצירות חזותיות באמצעות שאלת שאלות

מטרה: לאפשר לתלמיד לקרוא טקסט חזותי ובהמשך לחקור ולהכיר את הקשר שבין אותו טקסט חזותי לרקע התקופתי שבו הוא נוצר.

### שלב א': תיאור היצירה ושאלת שאלות ראשוניות

הצגת היצירות בכיתה תעורר דיון ראשוני שמטרתו לעורר, להרהר ולערער.

<p><b>מה רואים ביצירה?</b> התלמיד יתאר את היצירה תוך שימוש במושגים ובכלים שנלמדו בחלק א' של התוכנית: "יסודות השפה החזותית"</p>	<p><b>מה מיוחד/מתמיה ביצירה?</b> התלמיד ישאל: מה אני חושב על זה? מה מפליא בזה? מה מעורר תהייה?</p>
--	--

### שלב ב': תהליך הקניית הידע או הבניית הידע לתלמיד

דיון מעמיק שמטרתו לברר ולהבין את הקשר שבין המסר של היוצר תוך שימוש בשפה המושפעת מהכלים הטכנולוגיים ורוח התקופה.



### הדיון ביצירות יתבצע בעזרת שלוש שאלות מנחות:

1. מהו הרקע של היוצר והיצירה?
2. כיצד מתייחסת היצירה לרוח התקופה?
3. כיצד היצירה שאנו בוחנים מתייחסת לשפה ולקודים של הכלי הטכנולוגי החדש הנדון בפרק?

### שלב ג': יישום בעזרת פעילות מתוכת

לדוגמה: דיון כיתתי בעד ונגד הכלי/ היוצר/ היצירה, הכנת הרצאה לחברים בכיתה, כתיבת ערך בוויקיפדיה, הכנת תערוכה וירטואלית, עיצוב סביבת למידה בבית הספר, כתיבת עבודת חקר כסיכום, ועוד...

## המלצה לחלוקת הזמן המוקדש לכל אחד מהנושאים בפרק:

מספר השעות	נושא הלימוד
3 שעות	רוח התקופה רקע היסטורי ורעיונות מרכזיים הטמעת מושגים מרכזיים
2 שעות	היכרות עם הכלי הטכנולוגי
4 שעות	הוראת השפה והקודים החזותיים שמביא איתו הכלי הטכנולוגי החדש
16 שעות	יצירות: הוראת הקשר בין המסר של היוצר תוך שימוש בשפה המושפעת מהכלים הטכנולוגיים ורוח התקופה
3 שעות	יישום הנלמד
2 שעות	מדידה והערכה של חלק זה

### חלק 2 - דוגמאות לניתוח יצירות מתוך הפרק הרלוונטי

פרק זה מציג לתלמידים את הראינוע והקולנוע כחידושים טכנולוגיים, ומאפשר להם להבין כיצד חידושים אלו השפיעו על השפה החזותית שהתגבשה במחצית הראשונה של המאה העשרים. שתי היצירות הבאות של הזרם הפוטוריסטי מייצגות שני יוצרים, אשר כל אחד מהם מבטא ביצירתו פן אחר של רוח התקופה.

**היצירה "כלבלב ברצועה" של ג'אקומו באלה** מתמקדת באופן שבו ניתן לאמץ לשפה החזותית של הציור קודים קולנועיים של תנועה.

**היצירה "רכבת משורינת בפעולה" של ג'ינו סווריני** עושה שימוש בקודים חזותיים של הקולנוע מתוך התגייסות לטובת אידיאולוגיה הקוראת לתנועה קדימה באמצעות הטכנולוגיה והמלחמה.

### ניתוח היצירות מבוסס על שני שלבים:

**חלק א' - תיאור היצירה תוך שימוש במיומנויות ובמושגים שנלמדו בחלק א' של תוכנית הלימודים בכיתה י'.**

**חלק ב' - ניתוח היצירה תוך התייחסות להקשר רחב: רקע על היוצר והיצירה, רוח התקופה והיחס לכלי הטכנולוגי.**

## דוגמה מס' 1



[ג'אקומו באלה, דינמיזם של כלבלב ברצועה, שמן על בד, 1912, 89.8X109.8 ס"מ](#)

Giacomo Balla, Dynamism of a Dog on a Leash, 1912 . Oil on canvas, 89.8 × 109.8 cm. Albright-Knox Art Gallery, New York. Photo: Wikipedia, Public domain

### חלק א' - תיאור היצירה תוך שימוש במיומנויות ובמושגים שנלמדו בחלק א' של תוכנית הלימודים בכיתה י'.

#### תיאור היצירה:

התמונה מציגה מנקודת מבט גבוהה ואלכסונית כלבלב המוחזק ברצועה על ידי דמות הנראית כמערכת של כתמים כחולים כהים. כל הצורות בתמונה מטושטשות ומוכפלות פעמים רבות. אפשר לראות את השכפולים בעיקר ברגלי הכלב, בזנבו, ברגלי הדמות וברצועה. הכלבלב והדמות נמצאים על גבי משטח מופשט המורכב מקווים אלכסוניים שנמתחים מימין למטה לכיוון שמאל למעלה. האלכסונים חזקים יותר במישור התחתון של התמונה ומאזנים יותר במישור המרכזי והעליון. הקומפוזיציה פתוחה, ואי אפשר לראות מי הדמות המובילה את הכלבלב ולאן הם הולכים. כמו כן, אין ברקע כל רמז לזמן ולמקום. בגלל ההפשטה של הרקע קשה לאמוד את העומק של החלל, והוא נתפס כרדוד יותר. תחושה זו מתעצמת בגלל הצבעוניות הבולטת של הכלבלב והדמות על רקע הצבע החיוור של המשטח שעליו הם הולכים.

#### מה מיוחד או מתמיה ביצירה:

יש הרגשה שהציור בתנועה או מנסה לתאר תנועה.

תחושה זו נוצרת מהכפלה של הייצוג שוב ושוב. ניכר כי יש כיוון תנועה ברור: מימין לשמאל, מפני שהדמויות פונות לכיוון זה ומפני שהקווים האלכסוניים הדקים ברקע מכוונים כולם לאותו כיוון. נקודת המבט גבוהה והקומפוזיציה פתוחה, מה שיוצר התמקדות בכלב ובתנועת הרגליים, הזנב והרצועה. הצבעוניות ניגודית – כחול לכלבלב ולאישה, ולבן עכור, מטושטש ומקוקו לרצפה.

**חלק ב': ניתוח היצירה תוך התייחסות להקשר רחב: רקע על היוצר והיצירה, רוח התקופה והיחס לכלי הטכנולוגי.**  
 הערה: המידע שלהלן מסוכם מתוך קובצי היצירות

### על היוצר והיצירה:

ג'אקומו באלה הוא יוצר פוטוריסט, החוקר את האפשרות לתאר תנועה<sup>1</sup> בציור. הוא מתעד רגע ברחוב שבו אישה הולכת עם כלב, אך למעשה מתעניין בעיקר בתנועה. איננו רואים את הדמות, המקום, הזמן או היעד. אפשר לשער כי מדובר באישה בגלל הנעליים והבגד הנראה כשמלה.

### הקשר לרוח התקופה:

בתקופה זו, שלפני מלחמת העולם הראשונה, קראו קולות באיטליה להתעורר ולנוע קדימה ברוח הזמן והטכנולוגיה המודרניים.<sup>2</sup> על פי רוח זו, היוצר חוקר את השפה החזותית של הציור ומראה כיצד ניתן לתאר תנועה בציור.

### היחס של היצירה לשפה החזותית של הראינוע והקולנוע:

לשם העברת הרעיונות והמסרים שלו מאמץ באלה קודים של תנועה וזמן קולנועיים. הוא עושה זאת בעזרת מרכיבים חזותיים הלקוחים מהשפה הקולנועית, ובמיוחד מהאנימציה:

- הכפלה של ייצוגים שוב ושוב בכיוון התנועה.
- תיאור של קווי אנרגיה היוצרים אשליית תנועה.<sup>3</sup>

מטרת היוצר היא להראות כי גם בציור המסורתי אפשר ליצור תנועה ותחושה של זמן כמו בטכנולוגיות המודרניות של מצלמת הקולנוע.

### המושגים המופיעים ביצירה זו:

- פוטוריזם
- מודרניזם
- מלחמת העולם הראשונה
- אנימציה
- קווי אנרגיה

1 המושג פוטוריזם נלמד בפרק 2: המצאת מצלמת ומקרנת הראינוע והקולנוע והשפעתה על השפה החזותית, כחלק מתגובות הכלים המסורתיים.  
 2 המושגים מלחמת העולם הראשונה ומודרניזם נלמדים בפרק 2: המצאת מצלמת ומקרנת הראינוע והקולנוע והשפעתה על השפה החזותית, כחלק מרוח התקופה.  
 3 המושג קווי אנרגיה נלמד בפרק 2: המצאת מצלמת ומקרנת הראינוע והקולנוע והשפעתה על השפה החזותית, כחלק מתגובות הכלים המסורתיים.

## דוגמה מס' 2



[ג'ינו סווריני, רכבת משורינית בפעולה, 1915.](#)

Gino Severini, Armored Train in Action, 1915. Oil on canvas, 115.8 x 88.5 cm. MoMA, New York. © 2019 Gino Severini / Artists Rights Society (ARS), New York / ADAGP, Paris. Photo: Fair use, <http://www.moma.org>

### חלק א': תיאור היצירה תוך שימוש במיומנויות ובמושגים שנלמדו בחלק א' של תוכנית הלימודים בכיתה י'

#### תיאור היצירה:

במרכז היצירה פס כהה, שבחלקו העליון תוחח ותחתיו דמויות חיילים עם כלי נשק הפונים לשמאל ברקע לאורך הציר המרכזי. הדמויות והתותח פונים לכיוון שמאל ויורים. הירי מתואר באמצעות פסים כחלחלים שקופים. משני צדי הקומפוזיציה נראה בליל של צורות מעוגלות וצבעי ירוק, תכלת וצהבהב. הצבעים במרכז קרים יותר, בגוונים כחולים ואפורים. הקומפוזיציה מרכזית וכמעט מאוזנת – הפס המרכזי חוצה אותה לאורכה לשני חלקים שווים. האיזון נשבר רק על ידי התותח, הפונה לצד אחד. לפי הכותרת אפשר להבין שמדובר ברכבת צבאית עמוסה חיילים ועליה תותח הנוסעת דרך אזור קרב. החיילים והתותח פונים כולם לשמאל ויורים. עשן מיתמר מהרכבת, והייצוגים ברקע מתערבבים לכדי בליל של צבעים וצורות.

#### מה מיוחד או מתמיה ביצירה:

ניכר כי יש בתמונה הרבה תנועה. הסצנה כולה נצפית מנקודת מבט גבוהה. הרכבת עצמה אינה נראית, היא מעין חץ כחול, כמעט דו-ממדי, שמסמן את כיוון התנועה שלה – קדימה. לעומת זאת, החיילים והתותח נראים תלת-ממדיים, ומוכפלים מספר פעמים כדי לתאר את התנועה. קווים לבנים מייצגים את כיוון תנועת הפגזים של התותח וכדורי הרובים. הרקע הוא בליל של צורות מפורקות ומוכפלות שאינן נראות במדויק בשל מהירות הנסיעה של הרכבת. ניכר כי הרקע מורכב מעשן הרכבת, מהירות, מצמחייה ומדמויות הירות לעבר הרכבת, כפי שניתן לראות מקווים דקים של כיוון תנועת הכדורים.

**חלק ב': ניתוח היצירה תוך התייחסות להקשר רחב: רקע על היוצר והיצירה, רוח התקופה והיחס לכלי הטכנולוגי.**  
 הערה: המידע שלהלן מסוכם מתוך קובצי היצירות

### על היוצר והיצירה:

סווריני הוא פוטוריסט שמעוניין לעודד את המלחמה ורואה בה את "המנוע של האמנות".<sup>4</sup> כפוטוריסט הוא מתעניין בתנועה, ומנסה להמחיש אותה בציוריו. בשנת 1915, באמצע מלחמת העולם הראשונה, חי סווריני בפריז. מחלונות הסטודיו שלו הוא צפה על תחנת רכבת שבה נעו רכבות שהביאו נשק, חיילים ואספקה לשדה הקרב. מראות אלו שימשו השראה ליצירה זו.<sup>5</sup>

### הקשר לרוח התקופה:

היצירה צוירה ב-1915, השנה שבה הצטרפה איטליה למלחמת העולם הראשונה. סווריני ראה במכונות המלחמה השונות ביטוי ליפי הקדמה, ובמלחמה את גאולתה של איטליה וחזרתה להיות כוח משפיע ומרכזי באירופה. המהירות, התנועה והסערה המתוארות בציור נחשבו בעיניו ליופי המשקף את הטכנולוגיה ואת התקופה שבה הוא חי.

### היחס של היצירה לשפה החזותית של הראינוע והקולנוע:

בעזרת השפה הקולנועית סווריני מקווה לתאר את עוצמת התנועה ואת סערת הקרב. הוא מאמץ שפה קולנועית שהקודים החזותיים שלה הם:

- נקודת מבט גבוהה וכללית – מעין התבוננות כללית על ההתרחשות, מה שמכונה בשפה הקולנועית צילום מבסס (Establishing Shot).
- התמקדות בחפץ נע – טשטוש של הרקע מול מיקוד ברכבת, בדמויות ובתותח. קוד זה מדמה תנועה מצלמה עם הרכבת (Dolly).<sup>6</sup>
- תיאור של קווי אנרגיה, האופייניים לאנימציה, כדי לסמן את כיווני הירי בתמונה.<sup>7</sup>

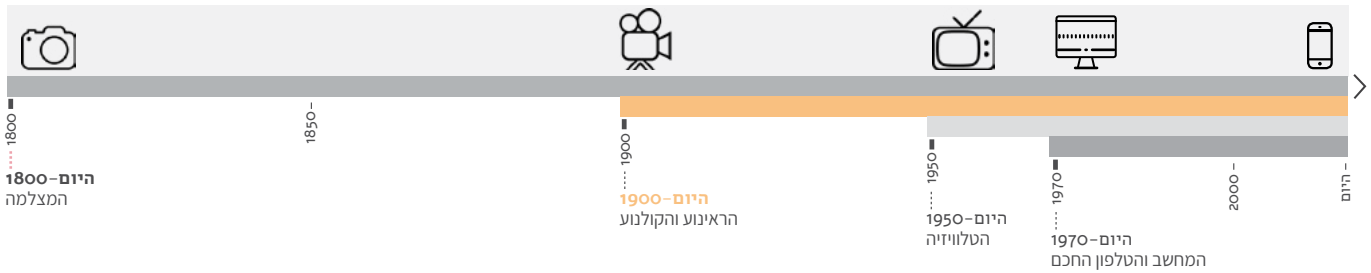
### המושגים המופיעים ביצירה זו:

- פוטוריזם
- מלחמת העולם הראשונה
- צילום מבסס (Establishing Shot)
- dolly
- קווי אנרגיה
- אנימציה

4 המושג פוטוריזם נלמד בפרק 2: המצאת מצלמת ומקרנת הראינוע והקולנוע והשפעתה על השפה החזותית, כחלק מתגובות הכלים המסורתיים.  
 5 המושג מלחמת העולם הראשונה נלמד בפרק 2: המצאת מצלמת ומקרנת הראינוע והקולנוע והשפעתה על השפה החזותית, כחלק מרוח התקופה.  
 6 המושגים צילום מבסס (Establishing Shot) ו-dolly, נלמדים בפרק 2: המצאת מצלמת ומקרנת הראינוע והקולנוע והשפעתה על השפה החזותית, כחלק מהקודים החזותיים והערכים התוכניים החדשים שהביאו הראינוע והקולנוע.  
 7 המושג אנימציה נלמד בפרק 2: המצאת מצלמת ומקרנת הראינוע והקולנוע והשפעתה על השפה החזותית, כחלק מהיכרות עם הפיתוח הטכנולוגי: מצלמת ומקרנת הראינוע והקולנוע. המושג קווי אנרגיה נלמד בפרק זה כחלק מתגובות הכלים המסורתיים.



## ב.2. המצאת מצלמת ומקרנת הראינוע והקולנוע והשפעתה על השפה החזותית 1895-1928



### ב.2.1. רקע היסטורי - התגבשות המודרניזם

#### הקדמה

הרקע ההיסטורי בפתיחת פרק זה עוסק בהתגבשות הרעיונות המודרניים ובהשפעתם על התפתחות השפה החזותית בעקבות עידן המהפכות שדנו בו בפרק הקודם.

חלק זה נפתח בהגדרת המושג מודרניזם ובמאפייניה הכלליים של התקופה:

1. אופטימיות ותחושת "תיקון עולם"
2. שבירת מסורות, חדשנות ומקוריות

לאחר מכן נדון באופן שבו השפיעו רעיונות המודרניזם על התפתחות השפה החזותית:

1. התפתחות תנועת האוונגארד המודרנית
2. תפיסת "אמנות לשם אמנות"
3. תפיסת היצירה החזותית ככלי בשירות אידיאולוגיות
4. תפיסת "פחות זה יותר"

הדיון ידגיש את התפתחותן של שתי תפיסות עולם מנוגדות ואת השפעתן על השפה החזותית בכלל והקולנוע בפרט -

1. תפיסת עולם חופשית ופלורליסטית שאפיינה משטרים דמוקרטיים, ובהם שימשו השפה החזותית והקולנוע ככלי בידורי וכמנוע צמיחה כלכלי וחברתי חשוב, אך גם ככלי אידיאולוגי להטמעת רעיונות תרבותיים.
2. תפיסת עולם טוטליטרית וריכוזית שאפיינה משטרים פשיסטיים וקומוניסטיים, ובהם שימשו השפה החזותית והקולנוע ככלי מרכזי להטמעת רעיונות השלטון.

הרקע ההיסטורי אינו כולל יצירות חובה. מומלץ להיעזר בסרטונים הממחישים את הרעיונות המרכזיים הנדונים להלן. המלצות לסרטונים להרחבה מופיעות במסגרת כתומה.

**הרעיונות המרכזיים אותם יש ללמד בכיתה מופיעים בסיכום הרקע. הזמן המומלץ לדיון ברקע ההיסטורי וברוח התקופה - 3 שעות.**

## המושג מודרניזם ומאפיינים כלליים של התקופה המודרנית

המושג "מודרני" אינו חדש. מקורו במילה הלטינית Modo שמשמעותה עכשווי. לאורך ההיסטוריה נעשה שימוש במילה זו ובהטיותיה כדי לתאר תופעות חדשניות בתחומים שונים בכלל וגם בתחומי היצירה החזותית<sup>8</sup>. אף שהמושג "מודרני" אינו חדש, הערך "[מודרניזם](#)" והשימוש בו חדשים. המושג מודרניזם מתאר את התקופה שבין סוף המאה התשע-עשרה ועד לשנות השבעים של המאה העשרים לערך.

באופן כללי ניתן לאפיין את התקופה המודרנית באמצעות שני מאפיינים מרכזיים:

### 1. אופטימיות ותחושת "תיקון עולם"

ההתפתחויות במהלך המאה התשע-עשרה, כפי שראינו בפרק הקודם, עיצבו את דמות המאה העשרים והעולם המודרני מכל הבחינות – החברתית, הכלכלית, הפוליטית והתרבותית. האדם ה"מודרני", בשליש האחרון של המאה התשע-עשרה, פסע אל תוך המאה העשרים בראש מורם ובלב מלא תקווה לעולם טוב יותר – תקווה הנובעת מההישגים וההבטחות של המהפכות הגדולות בתחומי החברה, הכלכלה והמשטר. היטיב לתאר זאת הסופר המודרניסטי רוברט מוסיל בספרו "האיש ללא תכונות", שהגדיר את האנושות בתקופה זו כ"חדורה ברוח של כת או ברוח של מתקני עולם"<sup>9</sup>.

### 2. שבירת מסורות, חדשנות ומקוריות

ה"[מודרניזם](#)", במובנו בתקופה זו הוא תפיסת עולם המעניקה ערך מיוחד לשבירת מסורות העבר וטרה אחר אופנים חדשים ופורצי דרך לביטוי וחשיבה בכל התחומים. לצורך השגת מטרות אלה חרת המודרניזם על דגלו את החדשנות, המקוריות והחשיבה המדעית והלוגית. תפיסה זו מעוגנת ברעיונות הנאורות וההומניזם של המאה התשע-עשרה, והתפתחה במעבר המאות ובתחילת המאה העשרים לכדי תיאוריות וערכים בכל התחומים – מדע, פילוסופיה, חינוך, תרבות וכמובן היצירה החזותית בכללה.

## יצירה לדין:

[סרטון המסביר את הרעיונות המרכזיים של המושג מודרניזם \(כתוביות באנגלית\)](#)



8 כך למשל מכנה היסטוריון האמנות האיטלקי מתקופת הרנסנס [ג'ורג'יו ואזארי](#) (Giorgio Vasari, 1511-1574) את ההתפתחויות באמנות של תקופתו בספרו הידוע "חיי הציירים, הפסלים והאדריכלים הדגולים ביותר", שראה אור בשנת 1550, במושג "Maniera Moderna" (הדרך המודרנית). ראו: ג'ורג'יו ואזארי, חיי הציירים, הפסלים והאדריכלים הדגולים ביותר, תל-אביב, 1985.

9 רוברט מוסיל, האיש בלא תכונות, תל-אביב, 1988, עמ' 59.

## מאפייני המודרניזם והשפעתם על התפתחות השפה החזותית במאה העשרים

שני המאפיינים שהוצגו לעיל, תיקון עולם וחדשנות, הביאו לשינויים מרחיקי לכת בהתפתחות השפה החזותית במהלך המאה העשרים. נמנה להלן כמה שינויים הנובעים ממאפיינים אלו:

### 1. התפתחות תנועת האוונגארד המודרנית

השאיפה לתיקון עולם והשאיפה לחדשנות שינו מהותית את הדרך שבה התפתחו תנועות היוצרים. למעשה, תופעת תנועת האוונגארד היא תופעה מודרנית שמשמעותה העיקרית היא שבירת המסורות ושאיפה אוטופית להוביל את החברה אל עולם טוב יותר.

אפשר לומר כי התנועה האוונגארדית המודרנית הראשונה הייתה התנועה הריאליסטית בהנהגתו של הצייר הצרפתי גוסטב קורבה ((Gustave Courbet, 1819 – 1877). בעקבות הרעיונות של קורבה והתפתחות המצלמה השתנה מעמדו של האמן והיוצר. האמן ה"מודרני" הפסיק לראות בעצמו עוד כלי שרת בידי גוף פטרוני כלשהו, אלא ראה בעצמו ישות עצמאית, ביקורתית וחופשייה, שתפקידה לשמש מראה ומורה דרך לחברה ולשלטון. תפיסה זו של החברה והתרבות את היוצר המודרני שינתה לחלוטין את האופן שבו התפתחו סגנונות ורעיונות חדשים לעומת האופן שבו הם התפתחו עד המאה התשע-עשרה.

בניגוד לגישה המסורתית, שבה מרוכזת קבוצת תלמידים סביב יוצר גאון אחד ולומדת ממנו בדרך של חיקוי, בעידן המודרני התפתחה השפה החזותית ב"תנועות" אוונגארד קצרות ימים, שהורכו מקבוצות יוצרים המאוגדות סביב רעיון מרכזי אחד. כל אחד מחברי הקבוצה פירש את הרעיון המרכזי כרצונו, ולכן סגנונם בדרך כלל לא היה אחיד. זו גם הסיבה לכך שהתנועות התפרקו מהר יחסית.<sup>10</sup>

את מאפייני התנועה המודרנית לעומת הגישה המסורתית ניתן לסכם בטבלה הבאה:

גישה מסורתית	תנועה מודרנית
מרוכזת סביב אמן אחד – "הגאון"	מורכבת מקבוצת אינדיבידואלים "גאונים"
ממשיכה להתקיים גם לאחר מות היוצר ה"גאון"	קיומה תלוי באמנים המרכיבים אותה
ארוכת טווח	קצרת טווח
מוחלטת בתפיסתה	נתונה לשינויים ולמהפכים
משיגה מטרות	נידונה מראש לשינוי ולפינוי מקומה לבאים אחריה ולרעיונות חדשים

התפיסה של היוצר כעצמאי, כזה שאינו תלוי בפטרון ומחויב רק לעצמו וליצירתו, הובילה להתבססות אחת התפיסות המזוהות ביותר עם השפה החזותית המודרנית – תפיסה המכונה "אמנות לשם אמנות" (L'Art Pour L'Art).

10 המושג אוונגארד (Avantgarde), המיוחס לתנועה המודרנית, הוא מושג צרפתי השאוב מאוצר המילים הצבאי ומשמעותו חיל החלוץ, כלומר פורצי הדרך שהולכים לפני המחנה. בהקשר של התפתחות השפה החזותית מדובר ביוצרים הפועלים באופן חדשני, בעיקר בכל הקשור לביטוי החזותי ושימוש בשפה החזותית. כיוון שכך, הם סופגים בדרך כלל ביקורת מהממסד השמרני ומהקהל הרחב. היוצרים האוונגארדיים מפנים עורף למסורות המקובלות ומחפשים אחר דרכי ביטוי חדשות המבטאות לדעתם באופן הולם יותר את תקופתם. ראו: גלעדי אמוץ, מודרניזם בשלוש תנועות, תל-אביב, 2010, עמ' 11-13.

## 2. תפיסת "אמנות לשם אמנות"

"אמנות לשם אמנות", או בצרפתית L'Art Pour L'Art, הוא מושג שטבע מבקר האמנות תאופיל גוטייה (Théophile Gautier, 1811 – 1872) בספרו Mademoiselle de Maupin (1835), המתאר את חייה הסוערים של זמרת אופרה. תפיסה זו היא ככל הנראה המזוהה ביותר עם הייצוג החזותי בתקופה המודרנית, ובעיקר במחצית הראשונה של המאה העשרים. כוונתו של הביטוי להמחיש את האוטונומיה של המדיום האמנותי, את נאמנותו רק למסריו ולאמת של היוצר ואת חוסר התלות שלו בפטרונות. זו חשיבה המושתתת על רעיונות עידן הנאורות והתפיסה ההומניסטית.

### נקודה למחשבה והרחבה

את המשמעות המקובלת של הביטוי "אמנות לשם אמנות" בהקשר לתפקיד היצירה ניסח הסופר אדגר אלן פו (Edgar Allan Poe, 1809-1849) במאמרו "The Poetic Principle" (1850). הוא כתב: "העובדה הפשוטה היא שאם נביט עמוק אל נפשנו נגלה שם מיד שתחת השמש לא קיימת כל יצירה יותר אצילית ומכובדת מהשיר כשלעצמו. השיר הוא שיר ולא יותר. הוא נכתב רק לשם עצמו".<sup>11</sup>

במילים אחרות – פו מתאר בתמצית את התפיסה המרכזית של האמנות המודרנית המערבית, לפיה האמנות אינה כפופה לדבר – לא לפטרון, לא להיסטוריה ובמיוחד לא לטבע. להפך – היצירה החזותית היא מעשה אנושי העומד בפני עצמו ומורכב מקווים, צבעים וצורות המונחים בעזרת כלים שונים על גבי משטח דו-ממדי.

בעקבות תפיסה זו התפתחו רבים מהניסיונות של תנועות האוונגארד במאה העשרים לנסח שפה חזותית ייחודית המתבססת על המרכיבים החזותיים הבסיסיים ולא על מראות ממשיים או אירועים מתוך המציאות.

בד בבד עם התבססות התפיסה המודרניסטית של "אמנות לשם אמנות" התפתחה גם התפיסה המנוגדת לה, הרואה ביצירה החזותית כלי שרת בידי השלטונות לצורך הפצת אידיאולוגיה והשפעה על ההמונים.

See: Poe, Edgar Allan (1850). "The Poetic Principle". E. A. Poe Society of Baltimore. Archived from the original on 18 August 2007. 11 <https://www.eapoe.org/works/essays/poetprnd.htm>

### 3. היצירה החזותית ככלי בשירות אידיאולוגיות

מאז ומעולם היו יוצרים ויצירתם החזותית חלק בלתי נפרד ממוסדות החברה שבה פעלו. למעשה, אי אפשר להפריד בין מקורות ההשראה של היוצרים, הרעיונות שהם מעלים ואופני הייצור וההפצה של היצירה החזותית ובין רוח התקופה, האידיאולוגיות השולטות והממסד שבו חיים ופועלים אותם יוצרים. יתר על כן, גם האופן שבו מבין קהל הצופים את הקודים החזותיים של היצירות והתמונות מושפע לא פחות מרוח התקופה ומהתרבות שבה חי אותו קהל.<sup>12</sup>

#### רוח הזמן המודרנית – שתי תפיסות עולם מנוגדות: קפיטליזם וסוציאליזם

בעידן המודרני, מסוף המאה התשע-עשרה ותחילת המאה העשרים התגבשו שתי תפיסות עולם מנוגדות זו לזו, שעיצבו את פני המאה העשרים כולה: הקפיטליזם שבראשו ארצות הברית והקומוניזם שבראשו ברית המועצות. בבסיסן של שתי תפיסות עולם אלו עומד רעיון כלכלי בעיקרו, אך לא ניתן להתייחס אליהן כאל שיטה כלכלית גרידא, מכיוון שהשפעתן על אורחות החיים בכל התחומים ועל תפיסות העולם והתרבות רחבה הרבה יותר. שתי תפיסות עולם אלו הן תוצאה ישירה של ההתפתחויות השונות במאה התשע-עשרה, אך כל אחת מהן היא למעשה פרשנות שונה של אותם עקרונות.

#### יצירות לדין:

[סרטון: מה זה קפיטליזם \(עברית\)](#)

[סרטון: הפילוסופיה של הקפיטליזם \(עברית\)](#)

[סרטון: רועי עידן קפיטליזם מול סוציאליזם \(עברית\)](#)

לכל אחת מתפיסות עולם אלו הייתה השפעה מכרעת על השפה החזותית של היוצרים שפעלו במסגרתה בכל התחומים.

#### הקפיטליזם והשפעתו על היצירה החזותית

הקפיטליזם הוא המשכה הישיר של התפיסה הליברלית הגורסת שוויון הזדמנויות, תחרות חופשית ומוביליות מעמדית על סמך יכולות מוכחות של כל אדם. גישה זו העמידה במרכז תפיסת עולמה את התחרות החופשית, היוזמה והכישורים של האדם ככלים להתקדמותו בעולם ובחברה. עם זאת הכיר הקפיטליזם בפערים מעמדיים וראה בהם תוצאה בלתי נמנעת של המוטיבציה, הכישורים ונתונים אובייקטיביים וסובייקטיביים. הקפיטליזם מטיף למעורבות מזערית של השלטון בכוחות השוק, ומכך נובעת תחרות ומשיכה קדימה המיטיבות עם האזרחים בסופו של התהליך. לגישה זו, ששלטה בארצות הברית ובמדינות אירופאיות רבות, הייתה השפעה רבה על האופן שבו פעלו היוצרים בתחומים השונים של היצירה החזותית, ראשית מהבחינה הכלכלית ושנית מבחינת השפה החזותית והתכנים. מתוך התחרות החופשית צמחו בסופו של דבר גם התנאים להצלחה או אי הצלחה של יוצר, והתגבשו גישות שונות לגבי תכנים וצורות הבעה.

#### יצירה לדין:

[סרטון: הקשר בין המשבר הכלכלי בארצות הברית לפריחה של הוליווד](#)

#### קודים חזותיים אופייניים של הגישה הקפיטליסטית

מעצם היותן תרבויות המעודדות יוזמה אישית וחופש ביטוי, הקודים החזותיים המאפיינים את השפה החזותית במדינות שבהן נהוגה תפיסת עולם ליברלית וקפיטליסטית מגוונים מאוד, וקשה להגדירם באופן גורף. עם זאת אפשר לומר כי היצירה החזותית במדינות אלו מתאפיינת בתכנים ביקורתיים, במתן ביטוי לקבוצות שוליים בחברה, בהשפעה של תרבויות

<sup>12</sup> חוסר הפרדה זה בין היוצרים ובין האידיאולוגיות הרווחות של התקופה שבה הם חיים מכונה לעתים "חרושת התרבות", והוא נתפס כאחת האשליות המרכזיות של העידן המודרני בכל הנוגע לתוצרי תרבות בכלל ויצירה חזותית בפרט: בעוד שבמוצרה המודרני מטיף לתפיסה "אמנות לשם אמנות", כלומר לאוטונומיה של האמן ושל היצירה, הממסד התרבותי יוצר למעשה מערכת שלמה של קודים חזותיים ותוכניים ושל ערכים שבאופן בלתי מודע ממשטרים את היצירה ומדכאים אותה כדי שתאשר שוב ושוב את הסדר הקיים. ביקורת זו מופיעה בהגות של אסכולת פרנקפורט, במיוחד בהגותו של הפילוסוף היהודי-גרמני תיאודור אדורנו (Theodor Adorno, 1903-1969) בספרו "תיאוריה של האסתטיקה" (1970). על פי אדורנו, מוצרי התרבות נוצרים בראש ובראשונה על פי עקרון הצריכה שלהם ולא על פי היגיון פנימי הבא לידי ביטוי במאפייניהם הייחודיים. ראו: צוקרמן משה, פרקים בסוציולוגיה של האמנות, ישראל, 1996, עמ' 58-68.

לא מערביות על השפה החזותית, בשימוש חופשי בצבע ובעיוותי צורה וכדומה. אף על פי כן, בתעשיית הקולנוע ההוליוודית ניתן למצוא יוצרים רבים המדגישים את מרכזיות האדם הלבן, את התרבות המערבית כאפשרות המועדפת והנכונה ואת אורח החיים המערבי כאידיאל מועדף שיש לשאוף אליו. תוכן זה משפיע ישירות על השפה החזותית של היצירות השונות ודווקא נמנע מעיוותים של צבע וצורה לטובת שפה נקייה ומיפייפת יותר.

אך בעוד במשטרים הדמוקרטיים היוצר חופשי לנהוג כרצונו, גם אם ייתכן שהוא יוצר באופן בלתי נמנע חלק מאותה "חרושת תרבות" המאפיינת את העידן המודרני, הרי שבמשטרים טוטליטריים שונים שהתפתחו במהלך המחצית הראשונה של המאה העשרים הבינו השליטים היטב את כוחה של היצירה החזותית להשפיע על דעת הקהל ולהטמיע רעיונות שונים שהמטרה היה מעוניין בהם.

### הסוציאליזם והשפעתו על היצירה החזותית

הגישה הסוציאליסטית, ובעיקר תרגומה לקומוניזם בברית המועצות, גם היא פרשנות של תפיסות הומניסטיות שהתגבשו במהלך המאה התשע-עשרה, אלא שבניגוד לליברליזם של המערב, הקומוניזם גרס כי יש לבטל לחלוטין את המעמדות החברתיים ואת התחרות, ובמקומם להציב את השוויון המוחלט בין בני אדם ללא כל קשר ליכולותיהם, מוצאם או נתונים אחרים.

גישה זו הציבה את טובת המדינה מעל לאזרח, מתוך הנחת יסוד כי ככל שייטב מצבה של המדינה כן ירווח לאזרחים בה. מכאן נובעת תפיסת עולם ריכוזית, המעניקה למוסדות השלטון כוח בלתי מוגבל בכל היבטי החיים. על פי התפיסה הקומוניסטית, יש לבטל את הרכוש הפרטי ולרכז את כולו בידי המדינה, וזו בתורה תחלק אותו שווה בשווה לאזרחיה ותעניק להם את כל צורכיהם. הריכוזיות השלטונית אינה מסתיימת כמובן בהיבט הכלכלי, אלא מתפרשת על פני כל היבטי החיים, וכמובן מגיעה גם אל ההיבטים התרבותיים.

### יצירות לדיון:

[סרטון: עקרונות המרקסיזם \(תרגום לעברית\)](#)

[סרטון: המהפכה הקומוניסטית, אוקטובר 1917 \(תרגום לעברית\)](#)

בנושא זה דן בהרחבה וולטר בנימין (Walter Benjamin, 1940–1982) בחיבורו "יצירת האמנות בעידן השעתוק הטכני". על פי בנימין, אובדן ההילה – החד-פעמיות – של היצירה האמנותית בעקבות התפתחות הצילום ובעיקר הקולנוע שינה את תפקיד היצירה החזותית: במקום דיון באסתטיקה, היצירה החזותית הפונה ומופצת אל ההמונים הפכה לכלי פוליטי בידי המשטרים לצורך העברת רעיונות ואידיאולוגיות. כלי זה, טוען בנימין, יכול להיות הרסני, כמו במקרה של המשטרים הפשיסטיים, או להפך, להצמיח יצירה חזותית חדשה ובעלת משמעות לאדם החושב, כמו שקרה לדעתו במקרה של הקומוניזם.

לטענתו, הסרטים והצילומים של המשטרים הפשיסטיים עושים שימוש בקודים חזותיים שיוצרים אשליית מציאות המאדירה את ההמון בתהלוכות וטקסים כדי ליצור אידיאליזציה של המציאות ולתת לפרולטריון אשליה שקרית שדעותיו ורצונותיו ממומשים, וכך לדרבנו אל המלחמה.

לעומת זאת, טוען בנימין, היוצרים הקומוניסטיים חוקרים וחושפים את מרכיבי השפה החזותית שלהם ומרחיקים אותה מהמציאות הנראית כדי לעורר דיון אמיתי ברעיונות פוליטיים, תוך ניסיון כן לשכנע את הפרולטריון בכוננות הרעיונות האידיאולוגיים של המשטר.<sup>13</sup>

13 ראו: וולטר בנימין, יצירת האמנות בעידן השעתוק הטכני, תל-אביב, 1998, עמ' 57–60.

## נקודה למחשבה והרחבה



בברית המועצות הקומוניסטית, בגרמניה הנאצית ובאיטליה הפשיסטית עשו המנהיגים שימוש רב ביצירות חזותיות לשם העברה והטמעה של מסרי השלטון בקרב העם. מנהיגים אלו הבינו היטב את כוחה של השפה החזותית באמנות, בצילום ובמיוחד בקולנוע, ועשו כמיטב יכולתם להשתמש בה באופן מושכל. לכן הם השקיעו תקציבים רבים לפיתוח תחומים אלו במדינותיהם. השקעה זו נשאה פרי, וברבים ממשטרים אלו נעשו פריצות דרך חשובות של השפה החזותית בכל התחומים. עם זאת, יש לזכור כי היוצרים פעלו במסגרת משטר מדכא ועקרונות ברורים שמהם אסור היה להם לסטות.

בברית המועצות הקומוניסטית, למשל, ריכז השלטון את אמצעי הייצור של האמנות, הצילום, הראינוע והקולנוע תחת כנפיו. מצד אחד היה לכך יתרון אדיר מבחינת היוצרים שנבחרו בקפידה, כי הם קיבלו את כל האמצעים ליצור והגיעו להישגים מרחיקי לכת מבחינת השפה החזותית. מצד שני, הם נאלצו להכפיף את התכנים שלהם ובמידה רבה גם את השפה לעמדות האידיאולוגיות של השלטון, ולא היו חופשיים להביע את רעיונותיהם כרצונם.<sup>14</sup>

## קודים חזותיים אופייניים של הגישה הסוציאליסטית ובמשטרים טוטליטריים

השפה החזותית של היוצרים בתנאים אלה הוכפפה לרעיונות של המשטר במטרה להעביר את האידיאולוגיה שלו. באופן כללי ניתן לומר כי היצירות החזותיות במשטרים הקומוניסטיים והטוטליטריים עשו כמעט תמיד שימוש רב בקודים החזותיים המקובלים באמנות הקלאסית ובעיקר הרומית. שפה זו הדגישה צורות אידיאליות, שימוש בצבעים לוקאליים, פרופורציות מושלמות, הצגה סטטית בדרך כלל, קומפוזיציות סגורות וגדלים מונומנטליים, כל זאת כדי ליצור תחושה של הדרת כבוד בפני המשטר ולפאר את רעיונותיו. יוצרים אחרים במשטרים אלו, ובמיוחד בברית המועצות, פנו אל הפשטה גיאומטרית ואל פירוק מתוך כוונה לחקור לעומק את הצורות והמראות במציאות ולהגיע לכדי תיאור המדגיש את המהות של הצורה ואת המבנה שלה. גישה זו רווחה גם באמנות, גם בצילום וגם בקולנוע הסובייטי במשך זמן מה, והביאה להתפתחויות משמעותיות בשפה החזותית. אך המורכבות הרעיונית של היצירות לא התאימה לצורך העברת אידיאולוגיות להמונים ולכן זנחה עד מהרה לטובת תיאורים פשוטים יותר.

כפי שראינו, קיימים הבדלים מהותיים בתפיסת התפקיד של הייצוג החזותי ושל הקודים החזותיים שלו בתרבות בין המשטרים הדמוקרטיים והמשטרים הטוטליטריים במחצית הראשונה של המאה העשרים. עם זאת, ניתן לראות כי לפחות עד אמצע המאה העשרים קיימת הסכמה רחבה באשר לאופן הביטוי הרצוי והנכון של היצירה החזותית, וניתן לכנותו בשם הכללי "פחות זה יותר" (Less Is More).

14 כתוצאה מכך, היחס של היוצרים החיים בחברות קפיטליסטיות ודמוקרטיות ליצירה החזותית במשטרים אלו מתאפיין מצד אחד בהערכה גדולה להישגי היוצרים מבחינת פיתוח השפה החזותית ומצד שני בביקורת קשה על יצירתם מבחינת התכנים ופסילתה כ"יצירה מגויסת".

#### 4. תפיסת "פחות זה יותר"

בתחום השפה החזותית שואפת הגישה המודרניסטית לפתח שפה נקייה ופשוטה שמתקיים בה קשר הדוק בין חומר, צורה ותוכן. גישה זו לשפה החזותית התפתחה באירופה בראשית המאה העשרים, מתוך חיפוש אחר דרכי ביטוי חדשות, בכמה מרכזים כמו הסדנאות בווינה ובגלזגו שקיבצו סביבן אמנים, אדריכלים ומעצבים. אך יותר מכול מזוהה גישה זו עם הבאוהאוס (Bauhaus) – בית הספר לאמנות, אדריכלות ועיצוב, עם התנועה הקונסטרוקטיביסטית (constructivism) ברוסיה הסובייטית, ועם תנועת הדא-סטיל (de stijl) בהולנד. לתנועות ולמרכזים אלו הייתה השפעה רבה על השפה החזותית בכל התחומים במחצית הראשונה של המאה העשרים ובתחומים מסוימים גם במחצית השנייה שלה.<sup>15</sup>

כל התנועות הללו שאפו לגבש אסתטיקה חדשה המתאימה לעולם החדש המונע על ידי הטכנולוגיה, התעשייה והחשיבה הרציונלית. לכל התנועות משותפת גישה הכורכת את הצורה בערכים פונקציונליים ובמטרות חברתיות. גישה זו מקדשת את הטכנולוגיה המודרנית, את האסתטיקה של המכונה ואת הערך הפונקציונלי של היצירה. היוצרים מדגישים את הצורות הפשוטות והשימושיות, את הצמצום בצורות, את העיצוב נטול העיטורים ואת המשטחים החלקים והמלוטשים; את יסוד ההפשטה, את הנאמנות לחומר ואת דחיית ההיסטוריצים השואב השראה מיצירות העבר. גישה זו, שרווחה באדריכלות ובעיצוב, השפיעה מאוד גם על האמנות הפלסטית, ולפיה על היוצר להעביר את מסריו באופן המדויק והמצומצם ביותר, בלי להסיח את דעתו של הצופה במרכיבים חזותיים שאינם קשורים לאותו מסר מרכזי.

במילים אחרות, על פי תפיסת "פחות זה יותר", היצירה החזותית המודרניסטית מתאפיינת בקשר הדוק של כל אחד מהמרכיבים החזותיים שלה למסר ולרעיון המרכזי.

<sup>15</sup> הביטוי המובהק למודרניזם באדריכלות כונה הסגנון הבינלאומי. יש היסטוריונים הרואים בסגנון הבינלאומי שלב שני, בשל ומגובש של המודרניזם ששלב הראשון, שהתגבש בראשית המאה העשרים, הגיע לקצו עם סגירת הבאוהאוס בשנת 1933 והגירת מוריו (ולטר גרופיוס, מיז ואן דר רו) ואחרים לאנגליה ולאחר מכן לארצות הברית, שם הפיצו את תורתם. ראו: מלכה בן פשט, היבטים בתולדות העיצוב, ישראל, 2000, עמ' 107-130.



## סיכום

בחלק זה הוצגו הרעיונות המרכזיים של המודרניזם כפי שהתפתחו מתוך עידן המהפכות שדנו בו בפרק הקודם:

1. אופטימיות ותחושת "תיקון עולם" – שנבעו מרעיונות השוויון החברתי ושוויון ההזדמנויות בעקבות המהפכה הצרפתית, ומן האמונה כי ההתפתחויות הטכנולוגיות של המהפכה התעשייתית יובילו את האנושות אל עתיד טוב יותר.
2. שבירת מסורות, חדשנות ומקוריות – שמקורן ברעיונות תנועת ההשכלה, ואמונה כי חקירה שכלתנית, רציונלית ושיטתית של כל התופעות בעולם ובחברה תוביל אל חידושים מרחיקי לכת שיועילו לאנושות כולה.

ראינו כי רעיונות אלה, המאפיינים את העידן המודרני בכלל, השפיעו על התפתחות השפה החזותית בכמה תחומים עיקריים:

1. התפתחות תנועת האוונגרד המודרנית – שהחליפה את הגישה המסורתית.
2. תפיסת "אמנות לשם אמנות" – שראתה ביצירה תחום אוטונומי העוסק בעיקר בחקר עצמו.
3. תפיסת היצירה החזותית ככלי בשירות אידיאולוגיות – הבנת הכוח של השפה החזותית בכלל ושל הקולנוע בפרט ורתימתה לטובת מסרים מטעם.
4. תפיסת "פחות זה יותר" – תפיסה הרואה חשיבות עליונה בהעברת המסר של היצירה החזותית, וקוראת לתעל את כל המרכיבים החזותיים לצורך מסר זה באופן מדויק ומצומצם. על פי תפיסה זו, ככל שהחומר מצומצם יותר ומורכב במדויק, כך נטען המסר ביתר עוצמה.

רעיונות אלו היו המצע שעליו התפתחו המצלמה והמקרנה של הראינוע והקולנוע, ומרעיונות אלה התגבשה שפתן החזותית והוגדרו התפקידים השונים של המדיום החדש. בעיקר בולטים התפקידים העיקריים שהתפתחו בשני הגושים המרכזיים – הגוש המערבי-הדמוקרטי והגוש המזרחי-הסוציאליסטי ששלטו בעולם במהלך המאה העשרים:

1. **תפיסת העולם המערבית-דמוקרטית:** השפה החזותית והקולנוע שימשו בה ככלי בידורי וכמנוע צמיחה כלכלי וחברתי חשוב, אך גם ככלי אידיאולוגי להטמעת רעיונות תרבותיים וגם ביקורתיים, כגון הצגת אורח החיים המערבי-דמוקרטי כאידיאל, הצגת פערי מעמדות ומתן ביטוי לעוולות חברתיות ופוליטיות שונות. בכל אחד מהמקרים, אם לצורך אישור הסדר הקיים ואם לצורך ביקורת, ראו היוצרים חשיבות עליונה בהעברת המסר בצורה הבהירה ביותר, בהתאם לתפיסה "פחות זה יותר".
2. **תפיסת העולם בגוש המזרחי-הסוציאליסטי ובמדינות טוטליטריות:** גישה ריכוזית שאפיינה משטרים פשיסטיים וקומוניסטיים שהשפה החזותית והקולנוע שימשו בהם בעיקר ככלי להטמעת רעיונות השלטון. במדינות אלו נעשה מצד אחד שימוש רב בקודים חזותיים של התרבות הקלאסית, המאדירים את דמות השליט והמדינה, ומצד שני נערך מחקר צורני-שכלתני בניסיון להעריך את יכולתה של השפה החזותית להעביר רעיונות מזוקקים וברורים על פי גישת "פחות זה יותר".

## ב.2. היכרות עם הפיתוח הטכנולוגי - מצלמת ומקרנת הראינוע והקולנוע

### הקדמה

חלק זה מציג את התפתחותן של המצלמה והמקרנה של הראינוע והקולנוע בימיהן הראשונים ואת החידושים שהביאו עמן.

המושגים העיקריים המופיעים בו הם: זואיטרופ, כרונופוטוגרפיה, זואופרקסיסקופ, פנקיסטוסקופ, קינטוסקופ, קינטוגרף, קינטופון.

התפתחות הטכנולוגיה החזותית של הראינוע והקולנוע התרחשה בשלושה שלבים עיקריים:

1. יצירת אשליית תנועה בעזרת ציורים נעים
  2. יצירת אשליית תנועה באמצעות סדרת צילומי סטילס
  3. יצירת אשליית תנועה באמצעות סרט גמיש: המצלמה והמקרנה הראשונות
- לאחר מכן נדונים השינויים שהתפתחות המצלמה והמקרנה של הראינוע והקולנוע הובילה אליהם, בשלושה תחומים עיקריים:

1. מצלמת הראינוע ומקרנת הראינוע ככלי לתיעוד המציאות
2. מצלמת הראינוע ומקרנת הראינוע ככלי ליצירת אשליה ובידור
3. התפתחות האנימציה

ההיכרות עם הפיתוח הטכנולוגי כוללת דיון ביצירות. יצירות החובה מופיעות במסגרת אפורה, תחת הכותרת "יצירות לדיון". דיון וסיכום על היצירות ניתן למצוא בחומרי הלימוד. המלצות לסרטונים להרחבה מופיעות במסגרת כתומה.

**אין צורך להתעכב על מושגים טכניים. הרעיונות המרכזיים שיש ללמד בכיתה מופיעים בסיכום חלק זה. הזמן המומלץ לדיון הטכנולוגיה של הראינוע והקולנוע - 2 שעות.**

## התפתחות הטכנולוגיה החזותית של הראינוע והקולנוע:

### מצלמה ומקרנה ככלי לתיאור תנועה

ההתפתחות של מצלמת הראינוע ומקרנת הראינוע קשורה בשאיפה הרווחת במחצית השנייה של המאה התשע-עשרה להציג תמונה בתנועה. כמו במקרה של המצלמה, גם כאן חיפשו רבים אחר מנגנון טכנולוגי חזותי שייטיב לתאר את העולם החדש שהלך והתפתח בעקבות עידן המהפכות שדנו בו בפרק הקודם. השאיפה להציג תנועה הייתה ההמשך הישיר והמתבקש של השאיפה להציג תמונה מדויקת של הממשות, כיוון שאחד המאפיינים הבולטים של הערים המתועשות בסוף המאה התשע-עשרה היה המהירות והתנועה הרבה. רבים מהיוצרים והממציאים היו למעשה מדענים, והם פעלו מתוך שאיפה לחקור את הטבע, את בעלי החיים, את העיר ואת האדם, ולהסביר תופעות פיזיולוגיות שונות.<sup>16</sup>

### יצירות לדין:

[סרטון: ההתפתחות הטכנולוגית של הקולנוע \(חלק א' - תרגום לעברית\)](#)  
[סרטון: ההתפתחות הטכנולוגית של הקולנוע \(חלק ב' - תרגום לעברית\)](#)

התפתחות הטכנולוגיה החזותית שאפשרה תיעוד תנועה התחוללה בשלושה שלבים עיקריים:

#### 1. יצירת אשליית תנועה באמצעות סדרת ציורים

##### ז'וזף פלטו ומילטון ברדלי - הפנקיסטוסקופ והזואיטרופ

צעצועים היוצרים אשליה של תנועה היו קיימים בסין כבר במאה השנייה לספירה. באירופה התפתחו צעצועים אלו רק במהלך המאה התשע-עשרה והתבססו כולם על אותו עיקרון: החלפה מהירה בין ציורים, שכל אחד מהם שונה במקצת מקודמו. בתחילת הדרך היו התמונות מצוירות ביד, ולמעשה אפשר לומר כי צעצועים מוקדמים אלו היו הבסיס להתפתחות האנימציה - תיאור תנועה בציורים - ומאוחר יותר היו הבסיס להתפתחות הקולנוע המצולם.

**הפנקיסטוסקופ** (Phenakistiscope), או "מראה מטעה" בתרגום חופשי, הוא אחד מצעצועי אשליית התנועה המוקדמים והפשוטים ביותר. בגרסתו האירופאית פיתח אותו הפיזיקאי הבלגי ז'וזף פלטו (Joseph Plateau, 1801-1883) בשנת 1832. למעשה מדובר בדיסק שמחולק לשמונה או לשישה-עשר חלקים שווים. על גבי כל אחד מהם מצויר שלב בתנועה, כך שכל סדרת הציורים משלימה את התנועה המלאה. מעל כל ציור נחתך חריץ. אשליית התנועה נוצרת כאשר מסובבים את הדיסק במהירות מול מראה ומתבוננים מאחור מבעד לחריצים.

בעקבות הפנקיסטוסקופ התפתח ה**זואיטרופ** (Zoetrope), שמשמעות שמו היא "גלגל החיים". הזואיטרופ אפשר למעשה ליצור את אותה אשליית תנועה, אך ללא הצורך במראה. מדובר במעין גליל מחורץ הניצב על גבי דסקית מסתובבת. סדרת התמונות מודבקת בתוך הגליל, תחת החריצים. כאשר מתבוננים אל תוך החריצים בזמן שהגליל מסתובב נוצרת אשליית תנועה. מספר מדענים במספר מקומות פיתחו רעיון זה, אך הוא התפרסם ב-1865, כאשר הפך למוצר מסחרי ונרשם כפטנט על ידי חברה אמריקאית שעסקה בהמצאה ובפיתוח של משחקי לוח אשר בראשה עמד מילטון ברדלי (Milton Bradley, 1836-1911).

#### 2. יצירת אשליית תנועה באמצעות סדרת צילומים

##### אטיין ז'ול מארי ואדוארד מייברידיג' - מצלמת הרובה ומצלמות הכרונופוטוגרפיה

אטיין ז'ול מארי (Étienne-Jules Marey, 1830-1904), מדען ורופא צרפתי, התעניין בתיעוד תנועה בעיקר לצורך מחקר רפואי. באמצעות זואיטרופ וציורים בדק מארי את תנועתם של בעלי חיים, ואת מסקנותיו פרסם בשנת 1874 בספרו La machine animale. בספרו טען מארי כי על פי מחקריו, סוסים מנתקים את ארבע רגליהם מן הקרקע בזמן דהירה ו"מרחפים" באוויר. ספרו, שתורגם לאנגלית, הגיע לידינו של איש העסקים האמריקאי ומושל קליפורניה לשעבר **לילנד סטנפורד** (Leland Stanford, 1824-1893), שבחוויתו עבד הצלם הבריטי **אדוארד מייברידיג'** (Eadweard Muybridge, 1830-1904).<sup>17</sup>

16 ראו: אילן אבישר, אמנות הסרט: הטכניקה והפואטיקה של המבע הקולנועי, תל-אביב, 1995, עמ' 7-10.

See: The Editors of Encyclopaedia Britannica, Eadweard Muybridge, Encyclopædia Britannica, inc., 06/05/2018 17  
<https://www.britannica.com/biography/Eadweard-Muybridge>

סטנפורד ביקש מייברידיג' לבדוק אם ניתן להוכיח את הטענה של מארי – שאלה המייצגת את רוח התקופה ואת הרעיון כי יש לחקור את התופעות ולהשתמש בטכנולוגיה של הצילום כדי לספק לכל תופעה הוכחה מדעית.

מייברידיג' נרתם למשימה והחל לנסות לצלם סוסים בדהרה, אך נתקל בקשיים מפני שמהירות התריס במצלמה הייתה איטית מדי. הוא זנח את ניסיונותיו וחזר אליהם רק בשנת 1877, כאשר בעקבות הכשלים הטכניים שחוהה עלה לו רעיון מהפכני – במקום להשתמש במצלמה אחת הוא הציב סוללה של 12, ולאחר מכן 24 מצלמות במרווחים קבועים לאורך מסלול הריצה של הסוס. יתר על כן, הוא פיתח מנגנון חדש שאפשר לתריס המצלמה לנוע במהירות גבוהה יותר.

הפעם הצליח הניסיון, ובעקבותיו יצר מייברידיג' סדרת צילומים גדולה מאוד של תיאורי תנועת בעלי חיים ובני אדם. הוא אף העביר באירופה ובארצות הברית סדרת הרצאות בנושא תיעוד תנועת בעלי חיים, והציג במהלכן את התנועה בצילומיו באמצעות [זואופרקסיסקופ](#) (Zoopraxiscope), מכשיר שפיתח להרצאותיו, המשלב בין "[פנס קסם](#)" [לפנקיסטוסקופ](#) (Phenakistiscope) ולמעשה מקרנת הראינוע הראשונה בעולם. מייברידיג' אכן הצליח ליצור תמונה נעה ולתעד תנועה, אך הזואופרקסיסקופ שיצר עדיין התבסס על צילום של תמונות בודדות במצלמה רגילה.

כשראה מארי את צילומיו של מייברידיג' הוא החל לנסות לפתח מכשירים שיאפשרו צילום איכותי ונוח של חלקי תנועה שונים. ב-1879 הוא פיתח את [מצלמת הרובה](#) (fusil photographique), שבה לחיצה על ההדק פתחה תריס והפעילה מנגנון דיסק מסתובב במהירות קבועה ועליו לוח רגיש לאור. מצלמת הרובה צילמה 12 צילומים בשנייה, אך הם היו קטנים ולא איכותיים מספיק. כדי לשפר את הצילומים המציא מארי ב-1886 מצלמה חדשה בעלת לוח צילום קבוע ולא מסתובב. הוא כינה אותה "[מצלמת כרונופוטוגרפיה](#)". לבסוף, בשנת 1893, הוא שיפר את המנגנון ויצר [מצלמת כרונופוטוגרפיה בעלת 12 עדשות](#) העושה שימוש בסרט צילום על נייר.

מחקריהם והמצאותיהם של אטיין ז'ול מארי ואדוארד מייברידיג' פרצו את הדרך להמצאת מצלמות הראינוע הראשונות.

#### יצירות לדין:

[אטיין ז'ול מארי, ציפור במעופה, מצלמת רובה, 1882](#)

[אטיין ז'ול מארי, מצלמת 12 העדשות, 1893](#)

[אטיין ז'ול מארי, כרונופוטוגרפיה של קפיצה ארוכה, 1882-1883](#)

[אטיין ז'ול מארי, מעוף השקנאי, 1883](#)

[אדוארד מייברידיג', סוס בתנועה, 1878](#)

[אדוארד מייברידיג', זוג רוקד ואלס, פנקיסטוסקופ, 1893](#)

### 3. יצירת אשליית תנועה באמצעות סרט גמיש: המצלמה והמקרנה הראשונות

#### תומס אלווה אדיסון והאחים לומייר – הקינטוגרף, הקינטוסקופ, הקינטופון והסינמטוגרף

המדען האמריקאי [תומס אלווה אדיסון](#) (Thomas Alva Edison, 1847-1931) היה הראשון שהמציא בשנת 1889 מכשיר שממש צילם תמונות ברצף – [הקינטוגרף](#) (Kinetograph). מכשיר זה היה מגושם ומוגבל בתנועתו, ולכן צולמו הסרטים בו באולפן. בשיתוף עם הממציא הסקוטי ויליאם דיקסון (William Kennedy-Laurie Dickson, 1860-1935) פיתח [אדיסון](#) ב-1889 גם את [הקינטופון](#) (Kinetophone), מכשיר ששילב גם קול עם התמונות, כך שלמעשה המציא [אדיסון](#) את הקולנוע המדבר הרבה לפני שהוא נעשה מסחרי.<sup>18</sup> את המצאתו השלים [אדיסון](#) בשנת 1893 עם מכשיר הקרנה אישי – [הקינטוסקופ](#) (Kinetoscope). מכשיר זה הוצב במקומות ציבוריים, ולאחר שהוכנס לתוכו מטבע כסף היה אפשר לצפות

בו בעזרת עינית בסרטונים קצרים המתארים תנועה. כסרט צילום השתמש [אדיסון](#) בהמצאתו של ג'ורג' איסטמן, סרט 35 מ"מ, ששימש גם לצילומי תמונות סטילס וגם לצילומי קולנוע.

See: David A. Cook and Robert Sklar, History of the motion picture, Encyclopedia Britannica, 11/09/18 18  
<https://www.britannica.com/art/history-of-the-motion-picture/The-pre-World-War-II-sound-era>

האחים לואי ואוגוסט לומייר (Louis & Auguste Lumière) היו בניו של בעל מפעל לייצור ציוד צילום בעיר ליון שבצרפת. אוגוסט ניהל את המפעל ולואי היה כימאי. בעקבות הקינטוסקופ של אדיסון החלו השניים לעבוד על המצאה משלהם, ובשנת 1895 הציגו את הסינמטוגרף (Cinématographe), מכשיר ששיפר את המצאתו של אדיסון בכמה מדדים: ראשית שימש הסינמטוגרף גם כמצלמה, גם כמקרנה וגם ככלי לפיתוח הסרטים. אולם חשובה יותר תכונתו העיקרית – הסינמטוגרף היה מכשיר נייד וקל משקל, הוא לא היה מוגבל לאולפן כמו הקינטוגרף של אדיסון, והיה אפשר לצלם בו בכל מקום.

הסינמטוגרף הופעל באמצעות סיבוב ידית שהניעה סרט גמיש מול עדשה, ובה נחשפה בכל פעם תמונה אחת לאור. מנגנון הסיבוב יצר מהירות סיבוב קבועה ושמר על אשליה של תנועה חלקה. העדשות יצרו הקרנה של תמונה איכותית יחסית לכל המנגנונים שהומצאו עד אז. אורך הסרטים שאפשר היה ליצור בסינמטוגרף היה כדקה, כי זה היה האורך המרבי של סרטי הצילום שיוצרו באותה תקופה. ברגע שהגיע סרט הצילום אל סופו, הסתיימה גם הסרטת הסרט. בעיה זו נפתרה עד מהרה כאשר צלמים מאוחרים יותר החלו להדביק סרטי צילום זה לזה, אך האחים לומייר פשוט לא חשבו על פתרון זה בשלבים הראשונים של עבודתם.

בזכות המצאתם נחשבים האחים לומייר לממציאי הראינוע. סרטיהם היו הראשונים שהוקרנו לקהל הרחב וזכו לפופולריות ולפרסום רב. למעשה, כפי שנראה כעת, סרטיהם יצקו את היסודות לקולנוע בכלל ולקולנוע התיעודי בפרט.

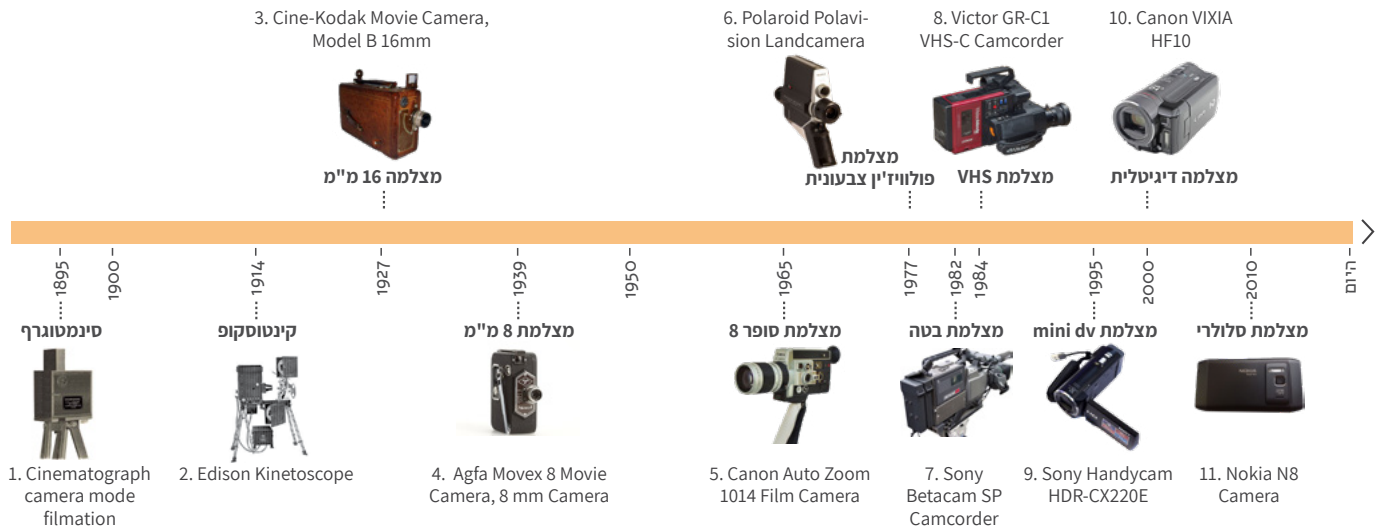
#### יצירות לדין:

[תומס אדיסון, סרטון על המצאת הקינטוסקופ וסרטוני "תעלולים", 1889](#)  
[האחים לומייר, סרטון מסדרת Crash Course History \(תרגום לעברית\)](#)

#### יצירות לדין:

[תומס אדיסון, ויליאם דיקסון, קינטוסקופ, 1889](#)  
[תומס אדיסון, ויליאם דיקסון, סרטון ראשון המשלב קול, קינטוסקופ וקינטופון, 1894](#)  
[תומס אדיסון, סרטון קינטוסקופ וקינטופון, 1912](#)  
[תומס אדיסון, סרטון קינטוסקופ וקינטופון, 1913](#)

## ציר התפתחות מצלמת ומקרנת הראינוע והקולנוע



זכויות יוצרים של התמונות:

1. Cinematograph camera mode filmation, 1897. Image: Wikimedia Commons, public domain
2. Edison Kinetoscope, Provided With Two-wing Outside Shutter, 1914. Image: Wikimedia Commons, public domain
3. Cine-Kodak Movie Camera, Model B 16mm, with Ostrich Leather Covered Case, USA, circa 1927. Image: Wikipedia, CC BY-SA 2.0
4. Agfa Movex 8 Movie Camera, The First 8 mm Camera To Use Film In A Cartridge, Germany, circa 1937. Image: Wikipedia, CC BY-SA 2.0
5. Canon Auto Zoom 1014 Film Camera, 1965. Image: Wikipedia, CC BY-SA 2.5
6. Polaroid Polavision Landcamera 1977. Image: Flickr, CC BY-NC-ND 2.0
7. Sony Betacam SP Camcorder. Image: Wikimedia Commons, CC BY-SA 3.0
8. Victor GR-C1 VHS-C Camcorder, Japan, 1982. Image: Wikipedia, CC BY-SA 2.0
9. Sony Handycam HDR-CX220E. Image: Wikipedia, CC BY-SA 3.0
10. Canon VIXIA HF10. Image: Wikipedia, CC BY-SA 3.0
11. Nokia N8. Image: Wikipedia, public domain

## חידושים שהביאו עמם הראינוע והקולנוע

### 1. הראינוע והקולנוע ככלים לתיעוד המציאות

האחים לומייר היו כאמור אנשי עסקים ומדע. הם לא התעניינו בתמונה הנעה לשם בידור או הבעת רעיונות ומסרים אלא ככלי לתיעוד המציאות וחקירתה. הסרטים הראשונים שיצרו, בשנת 1895, היו כולם תיעוד של אירועים יומיומיים, ללא בימוי: "היציאה ממפעלי לומייר בליון" (La Sortie De l'Usine Lumière À Lyon) שבו נראו פועלים היוצאים מהמפעל של אביהם; "הארוחה של התינוקת" (Repas de bébé) – אוגוסט לומייר מאכיל את בתו התינוקת, היושבת בינו לבין אמה; "רכבת נכנסת לתחנה" (L'arrivée d'un train à La Ciotat) וכדומה.<sup>19</sup>

עם זאת, בהיותם אנשי עסקים הבינו האחים את הפוטנציאל הכלכלי הגלום בהמצאתם, ולכן היו הראשונים שהקרינו סרט בהקרנה פומבית, תחילה בחינם ולאחר מכן בתשלום. האירוע הראשון התקיים ב-22 במרס 1895 בבית קפה, והוקרן בו הסרט "הארוחה של התינוקת". אך האירוע המשמעותי בתולדות הראינוע התקיים ב-28 בדצמבר באותה שנה בהקרנת הסרטים המסחרית הראשונה בהיסטוריה. האחים שכרו את אולם גארנד קפה בשדרות קפוצ'ין בפריז והקרינו שם עשרה סרטים, כשאורכו של כל אחד מהם היה כדקה. אירוע זה נרשם בדפי היסטוריה כאירוע מכונן, בעיקר בשל האגדה האורבנית שלפיה במהלך הקרנת הסרטון "רכבת נכנסת לתחנה" ברחו רבים מהצופים מחשש שהרכבת תצא מהמסך ותדרוס אותם. אף שלא ברור אם הסרט אכן עורר בהלה כה גדולה, חשיבותה של האגדה האורבנית היא בהדגשת ההשפעה הכבירה של המדיום החדש על הקהל וביכולתו של הראינוע להשפיע על הקהל בריאליזם שלו.

סרטיהם של האחים לומייר נחשבים לסרטים התיעודיים הראשונים. בעקבותיהם התפתחה תעשייה שלמה של עיתונאים וחקירים שיצאו לצלם אירועים בכל העולם, תוך ניסיון להביא אל הקהל את מראות המציאות ואת ההתרחשויות השונות בזמן הקצר ביותר. האחים לומייר עצמם היו הראשונים ששלחו ב-1896 צלם בשם [אלכסנדר פרומיו](#) (Alexander Promio, 1868-1926) לתעד מקומות שונים כמו טורקיה, מצרים ואפילו ארץ ישראל. פרומיו התפרסם בכך שהיה הראשון שהשתמש במצלמה נעה על גבי [גונדולה בוונציה](#) ועל גבי [רכבת בירושלים](#).<sup>20</sup>

תיעוד המציאות ואירועים שונים במצלמת הראינוע, ומאוחר יותר הקולנוע והטלוויזיה, הפך לכלי המרכזי ליצירת חדשות, סרטי טבע וסרטים תיעודיים מסוגים שונים. האחים לומייר היו אפוא אבות הסרט התיעודי. הם התנסו מעט מאוד ביצירת סרטים לשם בידור, כשהידוע מביניהם הוא הסרט "[הגנן המשקה המושקה](#)" (L'Arroseur Arrosé) משנת 1896, ובו ביימו האחים לראשונה את השחקנים: הגנן משקה את הגן, בעוד נער מתגנב מאחוריו ודורך על הצינור. הגנן המופתע לא מבין מדוע הפסיקו המים לזרום, מסתכל אל תוך הצינור, ואז משפריץ הזרם אל פניו, כשהנער מסיר את רגלו ובורח.

כיוון זה לא התפתח בעבודתם של האחים לומייר, ובשנת 1896 הם מכרו את הזכויות על הסינמטוגרף לקוסם צעיר בשם [ז'ורז' מלייה](#) (Georges Méliès, 1861-1938). כאדם העוסק בבידור ובאשליות הבין מלייה את הפוטנציאל המסחרי הגלום בסינמטוגרף, והיה לאבי הקולנוע הבידורי המבויים.

#### יצירות לדיון:

[האחים לומייר, היציאה ממפעלי לומייר בליון, סרט, 1895](#)

[האחים לומייר, הארוחה של התינוקת, סרט, 1895](#)

[האחים לומייר, רכבת נכנסת לתחנה, סרט, 1895](#)

[האחים לומייר, הגנן המשקה המושקה, סרט, 1896](#)

19 הדיון בשפה ובקודים החזותיים של סרטים ראשונים אלו ייערך בחלק הדין בקודים החזותיים החדשים שהביאו עמם הראינוע והקולנוע. מוקד הדיון כאן הוא בכיוונים החדשים שנוצרו בעקבות המצאת הסינמטוגרף.

See: Mario Raimondo-Souto, Motion Picture Photography: A History, 1891–1960, London, 2007 pp.10-11 20

## 2. הראינוע והקולנוע ככלים ליצירת אשליה ובידור

זורז' מלייה (Georges Méliès, 1861-1938) היה קוסם ומנהל תיאטרון בפריז שעסק ביצירת אשליות ובידור. ככזה הבין מלייה כי דווקא היכולת של המצלמה להעתיק במדויק את המראות שלפניה יכולה לשמש לא רק לתיעוד המציאות אלא גם ליצירת אשליות והטעיית הקהל, לצורך בידור וכדי לספר סיפור.

בשנת 1895 החל מלייה לעסוק בצילום לאחר שנכח בהדגמה של האחים לומייר. כאמור, בשנת 1896 הוא רכש מהם זיכיון לשימוש בסינמטוגרף. מסופר כי כאשר החל להשתמש במסרטה הוא גילה בטעות את יכולתה ליצור אשליות באמצעות חשיפה כפולה: בזמן שצילם מכוניות ברחוב בפריז קרתה תקלה במצלמה והוא נאלץ להפסיק את פעולתה ולתקנה. כשחזר לצלם עברה במקום כרכרה של קברן. לאחר מכן, כשבדק את הצילומים ראה כי אחת המכוניות שצילם פשוט "הפכה" לכרכרת הקברן כבמטה קסם.<sup>21</sup>

התגלית הובילה אותו למגוון ניסיונות לפתח טכניקות צילום ואפקטים, ובשנת 1897 הוא הקים סטודיו על גג בניין במונטריאול. עצם הקמת הסטודיו הייתה פריצת דרך, כי היא אפשרה לו לחקור את האפקטים והטכניקות שהסינמטוגרף מאפשר. בין 1896 ל-1914 ביים מלייה 531 סרטים באורך דקה עד ארבעים דקות. הוא פיתח טכניקות רבות ליצירת אשליה, כמו שימוש במסך לצורך הקרנת רקעים שונים, שימוש בחיתוכים (Cut) כדי לעבור לזמן או למקום אחרים, החלפה הדרגתית של תמונה בתמונה (Dissolve), צביעה ידנית של תמונות, יצירת אנימציות, ועוד.

כפי שחזה מלייה, דווקא כוחו של הראינוע לשכנע את הצופה באמיתות התמונות שלפניו אפשר לו ליצור אשליות משכנעות של היעלמות, כפי שאפשר לראות בסרטו "[הגברת הנעלמת](#)" משנת 1896, לגרום לחפצים לרחף באוויר כמו בסרטו "[איש הראשים](#)" מ-1898, לספר סיפורי פנטזיה מרהיבים כמו בסרטו "[חלומו של האסטרונום](#)", גם הוא מ-1898, או לגרום לדמויות להופיע על גבי רקעים שונים ובחללים שונים בו זמנית כמו בסרטו "[זימון רוחות](#)" מ-1899. סרטו הארוך ביותר, "מסע אל הירח" משנת 1902, שבו נדון לעומק מאוחר יותר, היווה שיא ביצירתו הן מבחינת מורכבותו הסיפורית, ובזכותו נחשב מלייה לאבי הקולנוע הבדיוני.

מלייה פרץ את הדרך להתפתחותו של הקולנוע המסחרי, הבידורי, ולהתפתחותה של האנימציה. הוא פיתח את רעיון אולפן הצילום, המציא טכניקות ואפקטים שונים, ולראשונה השתמש בסינמטוגרף לא כדי לתעד את המציאות אלא כדי לשנות אותה וליצור אשליות. רעיונותיו הובילו להבנה כי מסרטה הראינוע ומקרנת הראינוע יכולות להשפיע על דעת הקהל ולהסב הנאה מחד גיסא, או ליצור תעמולה מאידך גיסא.<sup>22</sup>

### יצירות לדין:

[ז'ורז' מלייה, הגברת הנעלמת, 1896](#)

[ז'ורז' מלייה, איש הראשים, 1898](#)

[ז'ורז' מלייה, חלומו של האסטרונום, 1898](#)

[ז'ורז' מלייה, זימון רוחות, 1899](#)

21 ראו: אילן אבישר, אמנות הסרט: הטכניקה והפואטיקה של המבע הקולנועי. ישראל, 1995, עמ' 72.  
22 דמותו של מלייה אף שימשה השראה לספר "התגלית של הוגו קברה" מאת בריאן סלזניק. הוא מופיע שם כמוצר צעצועים ממדקן.



### 3. התפתחות האנימציה

מקורו של המושג אנימציה במילה היוונית אנימה (Anima) שמשמעותה נפש. אנימציה, הנפשה בעברית, היא בהגדרתה המילונית: "טכניקת הסרטה הנותנת לתמונות אופי של עצמים חיים".<sup>23</sup> בהגדרתה האנציקלופדית אנימציה היא אמנות היוצרת אשליית תנועה של אובייקטים דוממים.<sup>24</sup>

האנימציה מתבססת על עיקרון המכונה "התמדת הראייה" (persistence of vision). עיקרון זה קשור ליכולת של המוח האנושי לשמר תמונת אור במשך שבריר שנייה לאחר שהוא נעלם בפועל. בזכות תכונה זו, כאשר מוקרנת סדרת תמונות במהירות בזו אחר זו, כשביניהן שבריר שנייה של חושך, המוח יוצר מהן רצף ו"מתעלם" מהחושך. כאשר התמונות ממשיכות זו את זו ברצף מבחינת חלקי התנועה המוצגים בהן, נוצרת אשליה כאילו התמונה נעה.<sup>25</sup> כפי שראינו, האנימציה החלה להתפתח כמחצית המאה לפני הראינוע, ולמעשה תרמה להתפתחותו. כבר בתקופה הוויקטוריאנית, במהלך שנות השלושים של המאה התשע-עשרה, הפכו מנגנוני אשליית התנועה כמו ה**פנקיסטוסקופ** של פלטו ובעקבותיו ה**זואיטרופ** של ברדלי לפופולריים מאוד כאמצעי בידור.

בשנת 1876 הצליח מורה צרפתי בשם אמיל ריינו (Emile Reynaud, 1844 – 1913), שהתמחה במכניקה ובאופטיקה, לשלב בין הזואיטרופ ובין "**פנס הקסם**". ריינו יצר מכשיר אותו כינה **פרקסינוסקופ** (Praxinoscope) שאפשר להקרין, לראשונה בהיסטוריה, דמויות מצוירות נעות ולשלב אותן ברקעים שונים. ההקרנה הראשונה נקראה פנטומימה באור (Pantomimes Lumineuses) והיא נערכה ב-28 באוקטובר 1892 במוזיאון ז'רווין בפריז (Grévin), מוזיאון שעווה שהתמחה גם בקסמים.

בתחילת דרכו יצר ריינו סרטונים קצרים של פעולה החוזרת על עצמה שוב ושוב, כמו דמות העושה תרגיל על טרפז או ילדה הקופצת בחבל, אך הוא המשיך ושכלל את המכשיר שבנה, עד שהצליח ליצור סרטים ארוכים ומורכבים הרבה יותר כדוגמת סרטו המפורסם "פיירו המסכן" (1892Pauvre Pierrot), שאורכו היה 15 דקות ונחשב לסרט האנימציה הראשון בהיסטוריה.

#### יצירות לדין:

[סרטון על אמיל ריינו והמצאתו](#)

[אמיל ריינו, תשעה סרטונים קצרים, 1892](#)

[אמיל ריינו, פיירו המסכן, 1892](#)

עם המצאת הסינמטוגרף, ובהשפעת הסרטים של ז'ורז' מלייה, התקדמה האנימציה מאוד ונעשתה הרבה יותר מורכבת. הסרט "**שלבים משעשעים של פרצופים מצחיקים**" (Humorous Phases of Funny Faces, 1906) היה הראשון בסדרת סרטים של האנימטור האמריקאי ג'יימס סטיוארט בלקטון (James Stuart Blackton, 1875–1941), שנעשה בהם שימוש בסרט גמיש ולא בצוירים בודדים. שנה לאחר מכן פיתח בלקטון בסרטו "המלון הרדוף" (Hunted Hotel, 1907) גם את טכניקת עצירת התנועה (Stop Motion), בה נעשה שימוש בחפצים תלת-ממדיים המצולמים בעזרת מצלמת סטילס, מוזזים ומצולמים שוב, עד לקבלת התנועה השלמה.

23 ראו: איתן אבנאון, (ער'), הערך הנפשה, מילון ספיר, ישראל, 1998, עמ' 207.

24 See: Dave Kehr, Animation, Encyclopædia Britannica, 20/07/18

<https://www.britannica.com/art/animation>

25 כאשר גילו תכונה זו במאה ה-19 חשבו החוקרים כי התמונה נחקקת על גבי רשתית העין ונשארת שם לזמן קצר לאחר שנעלמה. לכן מכונה התופעה "התמדת הראייה". במחקר המודרני הובן כי התמונה לא נשארת על גבי הרשתית אלא כתודעה במוח. ראו: מהו עקרון התמדת הראייה, אנציקלופדיה אאוריקה, 12/11/18.

<https://eureka.org.il/item%/40620/D7%9E%D7%94%D7%95-D7%A2%D7%99%D7%A7%D7%A8%D7%95%D7%9F-%D7%94%D7%AA%D7%9E%D7%93%D7%AA-D7%94%D7%A8%D7%90%D7%99%D7%99%D7%94>

**יצירות לדין:**

[סטיוארט בלקטון, שלבים משעשעים של פרצופים מצחיקים, 1906](#)  
[סטיוארט בלקטון, המלון הרדוף, 1907](#)



אבות האנימציה הללו סללו את הדרך לאנימטורים נוספים שבאו אחריהם ופיתחו את התחום יותר ויותר, אך ללא ספק החשוב והמשמעותי היה וולט דיסני (Walt Disney, 1901–1966). דיסני פיתח בצעירותו, במהלך שנות העשרים של המאה העשרים, דמות בשם [אוסוולד, הארנב בר המזל](#) (Oswald the Lucky Rabbit), שהתבססה על דמות ותיקה יותר בשם [החתול פליקס](#) של האנימטור האמריקאי אוטו מסמר (Otto Messmer, 1892-1983). בשנת 1928, לאחר שאיבד את הזכויות על הדמות בשל הדמיון הרב מדי לפליקס, יצר דיסני את הדמות החשובה ביותר שלו, מיקי מאוס (מיקי העכבר, Micky Mouse), שלמעשה היה פיתוח של אוסוולד. הסרט הראשון של מיקי שהופץ באופן מסחרי, "מיקי מאוס בספינת הקיטור וילי" (1928), כלל גם קול, והיה להצלחה כבירה שבזכותה הצליח דיסני לפתח את האנימציה לסרטים באורך מלא ולהפוך לאגדה עוד בחייו.

**יצירה לדין:**

[וולט דיסני, מיקי מאוס בספינת הקיטור וילי, 1928](#)



במהלך המאה העשרים והמאה העשרים ואחת התפתחה האנימציה ונעשתה איכותית יותר ויותר. עם כניסת המחשבים התפתח תחום שלם של אנימציות מחשב. כמדיום משלבת האנימציה ציור מסורתי או ממוחשב עם טכניקות צילום ושפה קולנועית. כיוון שכך נודעה לה השפעה רבה על השפה החזותית בכל התחומים ועל קודים חזותיים בכל התרבויות המפותחות בעולם.

## סיכום

חלק זה דן בהתפתחות הטכנולוגית החזותית של הראינוע והקולנוע ובחידושים המשמעותיים שהביאה התפתחות זו.

### התפתחות הטכנולוגיה

ראינו כי מקורה של התפתחות הטכנולוגיה החזותית המאפשרת להציג תמונות נעות היא למעשה המשכה של שאיפה שאפיינה את תחילת המאה התשע-עשרה: לייצג ולחקור את המציאות באופן המדויק ביותר.

### הטכנולוגיה החזותית של התמונה הנעה התפתחה בשלושה שלבים עיקריים:

1. **יצירת אשליית תנועה באמצעות סדרת ציורים** – הפנקיסטוסקופ של פלטו והזואיטרופ של ברדלי אפשרו בשלב הראשון ליצור אשליית תנועה מציורים שונים, כאשר כל ציור ממשיך את התנועה של קודמו.
2. **יצירת אשליית תנועה באמצעות סדרת צילומים** – מצלמת הרובה ומצלמת הכרונופוטוגרפיה של אטיין ז'ול מארי, אותה פיתח בעקבות ניסיונותיו של מייבריג', אפשרו ליצור אשליית תנועה באמצעות צילומי סטילס. מכשיר הזואופרקסיסקופ שפיתח מייבריג' להרצאותיו אפשר להקרין סרטים לקהל רחב.
3. **יצירת אשליית תנועה באמצעות סרט גמיש:** הקינטוגרף, הקינטוסקופ והקינטופון של אדיסון, והסינמטוגרף של האחים לומייר, היו למעשה המצלמות והמקרנות הראשונות של הראינוע והקולנוע שפעלו באמצעות סרט תמונות גמיש. פיתוחים אלו פרצו את הדרך להתפתחות המצלמות המודרניות ולהפצת הראינוע והקולנוע לקהל הרחב.

### החידושים שהביאו עמם הראינוע והקולנוע

השפעת הראינוע והקולנוע על התרבות והחברה התבטאה בשלושה חידושים משמעותיים:

1. **הראינוע והקולנוע ככלים לתיעוד המציאות** – סרטיהם של האחים לומייר פרצו את הדרך לתיעוד המציאות בעזרת סרטים בכלל ולהתפתחות הקולנוע התיעודי בפרט.
2. **הראינוע והקולנוע ככלים ליצירת אשליה ובידור** – סרטיו של הקוסם ז'ורז' מלייה הביאו להתפתחות תחום האשליה, הבידור והסיפור הבדיוני והפכו את הקולנוע לכלי רב-עוצמה הן בידי אמנים והן בידי ממשלות ואידיאולוגים שונים.
3. **התפתחות האנימציה** – האנימציה התפתחה במקביל לראינוע ואף היה לה חלק חשוב בהתפתחות הטכנולוגיה החזותית שלו. בד בבד עם התפתחות הטכנולוגיה הפכה האנימציה לתחום פורץ דרך בפני עצמו ולתעשייה משגשגת בעולם כולו. לאנימציה התפתחו שפה משלה ומערכת קודים חזותיים מפותחת שהשפיעה על תרבויות שונות בעולם כולו.

## ב.3.2. הקודים החזותיים והערכים התוכניים החדשים שהביאו הראינוע והקולנוע

### הקדמה

- הדיון בחלק זה נפתח בשאלת מעמדו של הסרט בתחילת ימיו, ויחסו למדיות המסורתיות יותר. לאחר מכן מתמקד הדיון בקודים ובערכים החזותיים והתוכניים שהביאו מצלמות הראינוע והקולנוע:
- בניית נרטיב לצורך תיעוד ותיאור המציאות או קידום רעיונות אידיאולוגיים מכאן ויצירת סיפורי פנטזיה ודמיון מכאן.
  - מימד החלל הקולנועי הנוצר באמצעות תיאור התנועה, גודל הצילום, זוויות הצילום ותנועות המצלמה.
  - מימד הזמן הקולנועי הנוצר באמצעות חיבור בין קטעים, עריכה אנליטית והמונטאז' הסובייטי.
- הדיון בערכים אלה משמש בסיס:
- להבנת השתנות השפה החזותית בתקופה הנדונה.
  - לדיון בהשפעות של הראינוע והקולנוע על הצילום, הציור והכרזה המסורתיים.

הדיון בקודים ובערכים החזותיים והתוכניים החדשים של הראינוע והקולנוע כולל יצירות חובה. מטרת הדיון ביצירות אלו היא להבין את הערכים החזותיים של המדיום בתחילת דרכו. יצירות החובה מופיעות במסגרת אפורה, תחת הכותרת "יוצרים לדיון" או "יצירות לדיון". דיון וסיכום על היוצרים המרכזיים ויצירותיהם ניתן למצוא בחומרי הלימוד. המלצות לסרטונים להרחבה מופיעות במסגרת כתומה.

**יש להתמקד בדיון בדוגמאות תוך הדגשת הרעיונות המרכזיים המופיעים בסיכום חלק זה. הזמן המומלץ לדיון בשפה החזותית - 6 שעות.**

## מעמדו של הראינוע ויחסו למדיות המסורתיות בסוף המאה התשע-עשרה ותחילת המאה העשרים

### הראינוע והקולנוע - הולדת תקשורת ההמונים והיצירה החזותית הפופולרית

התהליך שבו התפתחו כלים טכנולוגיים המאפשרים תיאור תנועה, הִחל בסדרות ציורים באמצעות הפנסיסטוסקופ והזואיטרופ ולאחר מכן באמצעות סדרות צילומים עם מצלמת הרובה ומצלמת הכרונופוטוגרפיה, הגיע לשיאו עם המצאת הקינטוגרף, הקינטוסקופ והסינמטוגרף. זהו רגע ייחודי שבו התחילה להתפתח שפה חזותית חדשה, כי לראשונה בהיסטוריה התפתחה הטכנולוגיה המאפשרת תיאור ותיעוד של תנועה הנראית כמו בממשות.

כמו סביב המצאת המצלמה, גם סביב התפתחות הסרטים התקיימו ויכוחים לגבי מעמדו של המדיום החדש בחברה ובתרבות. המצדדים בסרט ראו בו ביטוי מהימן וראוי לעידן שבו התנועה והמהירות נעשו מאפיין עיקרי של הערים המתועשות. מנגד, המתנגדים לסרט ראו בו כלי פופוליסטי המיועד בעיקר לבידור להמונים שיפגע בסופו של דבר במעמדה של האמנות הפלסטית ובמיוחד בתיאטרון.

### נקודה למחשבה והרחבה

כך, למשל, טען התיאורטיקן הפורמליסט הרוסי בוריס אייכנבאום (Boris Eichenbaum, 1886-1959) בשנת 1927 שהסרט נולד כדי למלא חסר בפולקלור ובמערכת דימויים משותפת אשר נוצר בחברה העירונית שנולדה לאחר המהפכה התעשייתית. ככזה, עתיד הקולנוע לדעתו להדיח את כל האמנויות החזותיות האחרות מתפקידן כמאפשרות יצירת פולקלור. בדומה לו טוענים תיאורטיקנים כמו חוקר האמנות הגרמני-יהודי ארווין פנופסקי (Erwin Panofsky, 1892 – 1968) וחוקר האמנות והספרות ההונגרי ארנולד האוזר (Arnold Hauser, 1892–) (1978) כי לא שיקולים אמנותיים קלאסיים הם שיצרו את הקולנוע אלא המצאות טכנולוגיות שבאו לענות על צרכים של מבנה חברתי חדש ששולטים בו מעמדות צרכניים חדשים: המעמד הבורגני ומעמד הפועלים.<sup>26</sup>

למעשה, כל התיאורטיקנים הללו מתייחסים להולדתה של תקשורת ההמונים, ויותר מכולם עמד החוקר היהודי-גרמני [וולטר בנימין](#) (Walter Benjamin, 1892-1940) על משמעות המהפכה שחולל הסרט הנע – הסרט כיצירה חזותית שאינה תלויה מקום או זמן כמו ציור או תמונה ויכולה להיות מוקרנת בו-זמנית במקומות ובזמנים שונים לקהל גדול מאוד.

אולם מלבד החידוש בהצגת התנועה והפצת הסרט להמונים הייתה להמצאת הסרטים גם משמעות תוכנית חדשה: בתוך המציאות והחברה האורבנית הלכו ונרקמו סיפורים ונרטיבים שונים, והסרט היה הכלי הנכון לספר אותם.

26 ראו: צבי רפאלי, "סוגיות נבחרות בחשיבה קולנועית", בתוך ישראל אידלבוץ וניסן אררט (עורכים), הגות, שפה, אמנות, חיפה, תשמ"ז, עמ' 160–162.

### נקודה למחשבה והרחבה



בשנת 1919 כתב המשורר והמבקר בלז סנדראר (Cendrars, 1887-1961) את המאמר "הראינוע" ובו הסביר כיצד השפה החזותית החדשה מבטלת את כל הישגי המדיות הוותיקות: "אנו למדים כי לממשי אין כל משמעות. שהכול קצב, מילים, חיים. כווננו את עדשת המצלמה אל יד, אל עין, אל אוזן, והדרמה תצטייר בבהירות, תגדל על רקע תעלומה לא צפויה. כבר אין צורך בדיבור: בקרוב תיחשב הדמות מיותרת. בקצב מואץ, חיי הפרחים הם שקספיריאניים; תנועתה של קיבורת בהילוך איטי ממחישה את הקלאסיציזם כולו. הקטן שבמאמצים נהיה מכאיב ומוזיקלי על גבי המסך, לאחר שהוגדל פי אלף. אנו מייחסים לו משקל שמעולם לא היה לו. הדרמה התיאטרלית כולה, על הסיטואציה שלה ועל תחבולותיה, נעשית מיותרת. תשומת הלב ממוקדת בקמטים המאיימים הנחרשים במצח. ביד המכוסה יבלות נפשעות. בפיסת בד המדממת ללא הרף. בשרשרת השעון הנמתחת ומתנפחת כוורדי הרקה. מה עומד להתרחש? ומדוע החומר ספוג אנושיות באופן כה טראגי?"<sup>27</sup>

תכונותיה הייחודיות של השפה הקולנועית: יכולתה ליצור זמן וחלל משכנעים אך למעשה סובייקטיביים לחלוטין, ובמקביל יכולתה לספר סיפור רציף ומורכב הפכו את הסרט לכלי החזותי בעל העוצמה הגדולה ביותר להעברת רעיונות ואידיאולוגיות מכאן, וליצירת סיפור בידורי ובריחה מן המציאות מכאן.

27 ראו: אמוץ גלעד, מודרניזם בשלוש תנועות, על הקוביזם, הפוטוריזם האיטלקי והסוריאליזם, תל-אביב, 2010, עמ' 33-34.

## הקודים החזותיים והערכים התוכניים החדשים שהביאו ראינוע והקולנוע

### מקורות השפה החזותית של הראינוע ובניית הנרטיב המורכב

כפי שראינו, היוצרים הראשונים: אדיסון והאחים לומייר, ראו בתיאור התנועה מטרה ולא אמצעי. לכן הם לא ניסו ממש לפתח שפה חדשה, אלא הציבו את המצלמות שלהם מול מצבים שונים במציאות וצילמו כמעט באקראי את המראות שלפני המצלמה.

את הצעד הראשון והמשמעותי ביותר לקראת פיתוחה של השפה החזותית הייחודית של הראינוע עשה הקוסם והיוצר הצרפתי ז'ורז' מלייה. כפי שראינו, מלייה התייחס למדיום החדש בצורה שונה לגמרי ממציאיו, וראה בו כלי ליצירת בידור, אשליות וסיפורים. הוא היה הראשון שיצר סרטי פנטזיה, סיפר סיפור מורכב ושילב בסרטיו אפקטים מיוחדים, אנימציות, תפאורות וכדומה.

#### יצירות לדין:

[שרגא בישגדא, ז'ורז' מלייה, כאן חינוכית, 2013](#)

[סרטון על חשיבותו של ז'ורז' מלייה להתפתחות השפה הקולנועית](#) (תרגום לעברית)



#### יצירה לדין:

[ז'ורז' מלייה, מסע אל הירח, 1902](#)



בעקבות מלייה התפתחו זרמים חדשים בקולנוע כמו המדע הבדיוני, שהפך לאחד הז'אנרים האהובים ביותר. ז'אנר זה הוא דוגמה ליכולתו של הקולנוע ליצור עולם בדיה מושלם, בעל חוקים משלו, ועדיין לשכנע את הצופה שמדובר בעולם אמיתי והגיוני.

לאחר שמלייה פרץ את הדרך החלו יוצרים רבים נוספים לפתח את השפה הייחודית של הסרט.

הסרט "מטרופוליס" (1926) של הבמאי הגרמני פריץ לאנג הוא אחד מסרטי המדע הבדיוני הראשונים והמשפיעים ביותר על הז'אנר כולו.

#### יצירה לדין:

[פריץ לאנג, קטע מתוך מטרופוליס, 1926](#)



## מימד החלל, מימד הזמן – אבני היסוד של השפה הקולנועית

כאמור, דיון ופיתוח של שפה חזותית חדשה וייחודית למדיום החלו כאשר הובן כי מעבר לתיעוד טכני של תנועה, הסרט יכול לשמש גם ככלי להעברת מסרים ותוכן מורכב, הן אידיאולוגי והן בידורי.

בשונה מהדיון בשפה החזותית המסורתית של הציור והאיור, הדיון סביב השפה החדשה של הראינוע לא עושה שימוש במושגים המקובלים של אידיאל היופי והרמוניה של פרופורציות, אלא בראש ובראשונה במושגים של חלל וזמן. אלו הם המאפיינים הבסיסיים ביותר של השפה הקולנועית, ומהם נגזרים ייחודו של המדיום והמרכיבים החזותיים העיקריים בו. מהעשור הראשון של המאה העשרים התקיים דיון מתמשך בעיקר בשני מרכיבים ייחודיים אלו:

**1. מימד החלל (מרכיב חזותי):** היכולת לעוות ולבנות את החלל לפי רצונו של הבמאי, ללא תלת בחלל ממשי, **ועם זאת ליצור אשליה אמינה של רצף חללי.**

**2. מימד הזמן (מרכיב חזותי):** היכולת לעוות ולבנות את מימד הזמן לפי רצונו של הבמאי, ללא כל תלות בזמן ממשי, **ועם זאת ליצור אשליה אמינה של זמן רציף.**

### נקודה להרחבה ומחשבה

האיטלקי ריצ'רדו קאנודו (Ricciotto Canudo, 1877–1923), מראשוני חוקרי הקולנוע, הגדיר במניפסט "הולדת האמנות השישית" שכתב ב-1911 את הראינוע כסינתזה בין מכונה וחוויה רגשית, המאחדת את כל האמנויות. לדעתו, הראינוע הוא "תמונות בתנועה ואמנויות פלסטיות המתהוות על ידי מקצבים ותצורות המכונים 'חיים' ונוצרים על ידי הפעלה של מכונת הסרטה". ב-1916 פרסם הפסיכולוג והפילוסוף הגרמני הוגו מונסטרברג (Hugo Munsterberg, 1863–1916), את ספר התיאוריה הראשון שעסק בסרטים: "הסרט: עיון פסיכולוגי".

בספרו עמד הוגו לראשונה לעומק על שתיים מיכולותיה הייחודיות של מכונת ההסרטה:

- יצירת השפעות פסיכולוגיות מרחיקות לכת על הצופה.
- יצירת עיוותים בחלל ובזמן המאפשרים לבנות אותם באופן סובייקטיבי, אך כזה שנתפס בעיני הצופה כאובייקטיבי ואמיתי.

על פי מונסטרברג הסרט הוא "דרמה המציגה התנגשויות אנושיות רבות משמעות בתמונות מותנעות, בלתי מותנות בצורה פיזית של החלל, הסיביות והזמן". העריכה היא אפוא ביטוי למצב המנטלי של הבמאי והיא אינה מבטאת כלל את המציאות או הממשות. <sup>28</sup>

בשנות העשרים של המאה העשרים התקיים דיון סוער בנוגע לייחודיותה של השפה של הסרט לעומת המדיות המסורתיות. החוקר ההונגרי בלה בלאז' (Béla Balázs, 1884 – 1949) שלל כל קשר בין הראינוע לאמנויות האחרות. לטענתו, הראינוע נבדל מהאמנות הפלסטית כי הוא מדיום שעוסק ב"זמן ותנועה בעלי רצף אורגני, וכל אלו מכילים פסיכולוגיה משכנעת או מזויפת, משמעות בהירה או מסובכת יותר". חשיבות הגדרה זו בכך שלאשונה מופנית תשומת הלב למסרים ולמשמעויות הנובעים מעצם תכונות המדיום. זו מעין גרסה מוקדמת לרעיון "המדיום הוא המסר" של מקלוהן (ראו מושג).

ברוח זו הגדיר באותה תקופה הקולנוען הרוסי דזיגה ורטוב (Dziga Vertov, 1896 – 1954) את הראינוע כאמנות מונטאז' הפועלת בחלל ובזמן הודות לטכנולוגיה של המסרטה. תרומתו של הקולנוע הרוסי לשפה הקולנועית ולהגדרת המדיום היא מכרעת, בעיקר בשל הפיתוח של רעיון המונטאז' לסוגיו (ראו הרחבה בנושא למטה).

במהלך שנות הארבעים של המאה העשרים התקיים ויכוח בין החוקרים בשאלה עד כמה הקולנוע משקף את המציאות והממשות. היו חוקרים שראו בקולנוע מימזיס, כלומר חיקוי של המציאות, בעוד אחרים ראו בו בריאה של מציאות חדשה בעלת סממנים ייחודיים לה. כך למשל טען הסוציולוג וחוקר התרבות הגרמני זיגפריד קרקאואר (Siegfried Kracauer, 1889-1996) כי ייחודו של הקולנוע בחשיפה פרטנית של המציאות על כל פניה, ולעומתו

28 ראו: ענת פרמינגר, מסך הקסם, כרונולוגיה של קולנוע ותחביר, תל-אביב, 1995, עמ' 42.



טען חוקר האמנות והתרבות החזותית היהודי-גרמני ארווין פנובסקי (Erwin Panofsky, 1892–1968) כי המדיום הקולנועי הוא טוטאלי וכי המציאות הקולנועית נפרדת מזו הממשית ולמעשה יוצרת קודים חזותיים ומשמעויות משלה.<sup>29</sup>

29 ראו: צבי רפאלי, שם, עמ' 155–158.

## צילום ועריכה – הכלים להגדרת הזמן והחלל הקולנועי הייחודי

באופן כללי ניתן לחלק את תהליך הכנת הסרט לשני חלקים עיקריים: תהליך הצילום ותהליך העריכה. כפי שנראה להלן, בכל אחד מתהליכים אלו התפתחו מרכיבים חזותיים המאפשרים ליוצר הסרט ליצור את הזמן והחלל הייחודיים לסרט שלו וכך לספר את הסיפור שבו הוא מעוניין.

### הצילום – הגדרת החלל הקולנועי

המושג חלל קולנועי מתייחס לאופן שבו הסרט מציג את מקום ההתרחשות של הסיפור: האם הוא מתרחש במקום אחד או בכמה מקומות? האם המקום פתוח או סגור? האם הוא קטן ואינטימי או גדול והומה אדם? האם הצופה מסתכל עליו "גובה עיניים", מלמעלה או מלמטה? וכן הלאה. גבולותיו של החלל הקולנועי נקבעים בראש ובראשונה בתהליך הצילום. המצלמה משמשת את הבמאי כמעין "מספרים" ענקיים שבאמצעותם הוא "חותך" את החלל שסביבו ומחלק אותו בהתאם לרצונו.

### תהליך הצילום כולל שלושה מרכיבים חזותיים עיקריים:

- א. גודל הצילום.
- ב. זווית הצילום.
- ג. תנועת המצלמה.

#### א. גודל הצילום

היחידה הבסיסית שבאמצעותה "חותך" הבמאי את החלל היא המסגרת (Frame). הכוונה היא למסגרת התמונה שרואה הצלם מבעד לעינית המסרטה. את גודל המסגרת נהוג לחלק לשלושה גדלים עיקריים:

1. **לונג שוט:** צילום פנורמי המציג מקום גדול או דמות אדם מלאה.
2. **מדיום שוט:** צילום קטן ואינטימי יותר המציג אדם מהמותניים ומעלה.
3. **קלוז-אפ:** צילום קרוב המציג פנים או חפץ.

#### ב. זווית הצילום

הכוונה היא לגובה ולכיוון שמהם מכוונת עדשת המצלמה אל המתרחש. גם מרכיב חזותי זה ניתן לחלוקה לשלושה חלקים בסיסיים:

1. **גובה העיניים:** מצלמה הממוקמת מול המתרחש, בערך בגובה העיניים של הצופה. זווית זו מיועדת להגביר את תחושת הריאליזם של הסצנה ולתת לצופה תחושה כאילו הוא נוכח במקום.
2. **זווית גבוהה:** מצלמה הממוקמת מעל להתרחשות. ככל שהזווית גבוהה יותר הדמויות נראות קטנות יותר וחסרות חשיבות.
3. **זווית נמוכה:** מצלמה הממוקמת מתחת להתרחשות. ככל שהזווית נמוכה יותר הדמויות נראות גדולות ובעלות עוצמה רבה יותר.

### יצירה לדיון:

[סרטון המדגים גודלי צילום וזוויות צילום. פרסמה: ליזי עטייה, 27/6/2012](#)



## ג. תנועת מצלמה

כפי שראינו, השימוש הראשון במצלמה נעה נעשה כבר בשנת 1896, על ידי צלם בשם [אלכסנדר פרומיו](#) (Alexander Promio, 1868-1926) בסרטים שצילם לאחים לומייר [גונדולה בוונציה](#) ו**רכבת בירושלים**.<sup>30</sup> אולם בתחילת ימיו של הסרט כמעט לא נעשה שימוש בתנועה של מצלמה, בעיקר בשל מגבלות טכניות ומשקל כבד. השימוש בתנועה נעשה רווח בשנות העשרים של המאה העשרים עם התפתחות מצלמת 16 המילימטרים, שהייתה קלה יותר. תנועת המצלמה יכולה להגביר את הריאליזם של הסרט אם היא מחקה תנועת ראש או הליכה של אדם, או ליצור תחושת פנטזיה ואשליה אם היא נעה באופן שונה מאוד מתנועה אנושית.

### סוגי תנועות בסיסיים של המצלמה

שלושת הסוגים הבסיסיים של תנועת המצלמה יכולים להתבצע על גבי חצובה, כך שהתמונה יציבה ונתפסת "אובייקטיבית" יותר, או בידי הצלם, כך שהתמונה "רועדת" ונראית אמיתית, אנושית ו"סובייקטיבית" יותר.

1. **פן (Pan):** המצלמה ניצבת על גבי חצובה קבועה ומסתובבת על הציר האופקי. באמצעות תנועה זו ניתן לחשוף פרטים בהדרגה, לעקוב אחרי דמות, להציג נוף רחב ידיים ולהראות מספר פעולות המתרחשות בו-זמנית באותו חלל.
2. **טילט (Tilt):** המצלמה ניצבת על גבי חצובה קבועה ונעה מעלה ומטה על ציר אנכי. גם באמצעות תנועה זו ניתן לחשוף פרטים בהדרגה, ובעיקר ליצור מתח.
3. **דולי (Dolly):** המצלמה נישאת ונעה במקביל או לעבר ההתרחשות. תנועה זו מאפשרת לעקוב אחרי התרחשות המשנה מקום או חלל, וכן להגביר את תחושת המתח והדרמה.

### יצירה לדין:

[סרטון הדגמה של תנועות מצלמה, פרסם: ערן רמלר, קולנוע יעלים, 5/1/2015](#)



.See: Mario Raimondo-Souto, Motion Picture Photography: A History, 1891–1960, London, 2007 pp.10-11 30

## העריכה - עיצוב הזמן הקולנועי

לזמן הקולנועי איכויות ייחודיות משלו, שלא קיימות כלל בציור ובצילום. הזמן בסרט נמדד בשני אופנים שונים: זמן המסך הממשי, כלומר משך הקרנת הסרט, וכן זמן העלילה המתוארת - שיכול להתפרש על תיאורן של תקופות ארוכות או קצרות ביחס לזמן ההקרנה.

עריכת הסרט היא התהליך המשמעותי שבו הוא מעוצב סופית. בתהליך העריכה מחוברים יחד במלאכת מחשבת הקטעים השונים כך שייבנה הסיפור באופן ההולם את הרעיונות והמסרים של יוצר הסרט. בעוד שהצילום הוא התהליך העיקרי שבו מוגדר החלל הקולנועי, העריכה היא התהליך שבו מעוצבת תחושת הזמן הקולנועי.<sup>31</sup>

### עריכה ראשונית - חיבור בין קטעי סצנות שונות

ברמה הבסיסית ביותר מורכב הזמן הקולנועי מחיבור סצנות שונות, ומסוג החיבור ביניהן. עד תחילת המאה העשרים היה נהוג לצלם כל סצנה בצילום (Take) אחד, בגובה עיני הצופה, ובגודל תמונה גדול המציג כמה שיותר מידע. את הסצנות חיברו בזו אחר זו לפי סדר הסיפור.

ניתן למנות שלושה סוגי מעברים מרכזיים בין סצנות, היוצרים את תחושת מעבר הזמן בסרט:

1. **קאט (Cut):** חיתוך מהיר שבו תמונה אחת מתחלפת באחרת. מעבר זה מעיד בדרך כלל על התרחשות באותו זמן ובאותו מקום.
2. **דיזולב (Dissolve):** תמונה אחת מתעמעמת בעוד הבאה אחריה מתממשת. מעבר זה מעיד על מעבר זמן קצר בין שתי התרחשויות או על מעבר בין מציאות ממשית לדמיונית, כלומר על-זמנית כמו חלום או הזיה.
3. **פייד (Fade):** הכהיה (Fade out) של תמונה אחת תוך הבהרה (Fade in) של תמונה אחרת. מעבר זה מעיד על מעבר של זמן ארוך יותר מהמעברים הקודמים בין שתי סצנות. ככל שהמעבר ארוך יותר, כלומר המסך מושחר זמן רב יותר בין התחלפות הקטעים, נוצרת תחושה של מעבר זמן ארוך יותר בין ההתרחשויות.

### יצירה לדין:

[אוסף של מעברי דיזולב ופייד, פרסום: דבי ריצ'רד, 8/12/2009](#)

### שיטת העריכה האנליטית

המושג עריכה אנליטית מתייחס לשיטת העריכה שהתפתחה בארצות הברית בעשור השני של המאה העשרים והפכה לשיטה המקובלת לעריכת סרטים תחילה בהוליווד ולאחר מכן בכל העולם.

אבי השיטה האנליטית, דיוויד וורק גריפית (David Wark Griffith, 1875–1948), הבין כי כדי לספר סיפור הגיוני ומובן, הנראה קרוב ככל האפשר לאופן שבו חווים הצופים את המציאות, יש להתייחס לסרט כאל קטעי צילום נפרדים המציגים נקודות מבט שונות על אותה התרחשות. את הקטעים השונים יש לארגן באופן הגיוני וברור, תוך שמירה על רצף חלל וזמן. הפירוק וההרכבה האלה מכונים אנליזה (ניתוח), ומכאן שם השיטה.

כפי שניתן לראות בסרטו הידוע ביותר "לידתה של אומה" (Birth of a nation, 1915), הנחשב גם לסרט ההוליוודי הראשון, לעריכה האנליטית של גריפית יש מספר חוקים בסיסיים:

1. **צילום מכונן (Establishing Shot)** - יש לפתוח כל סצנה בשוט רחב כדי שהצופה יבין את המקום והזמן.
2. **חיתוך מן הכלל אל הפרט (Cut-away)** - לאחר הצגת המקום והזמן בצילום המכונן יש להציג פרטים שונים מתוך ההתרחשות בגודלי צילום קטנים יותר.
3. **שמירה על כיוונים** - כדי ליצור רצף של זמן וחלל יש לשמור על כיוון אחיד של תנועה. אם למשל מכוננית נוסעת מימין לשמאל והגיבור מתבונן בה, עליו להניע את ראשו מימין לשמאל ולא להפך.
4. **צילום מכונן חוזר (Re-establishing Shot)** - במקרה שהסצנה ארוכה, יש לחזור מדי פעם לצילום הרחב המאשר כי אנחנו עדיין נמצאים באותו מקום ובאותו זמן.

31 ראו: אילן אבישר, אמנות הסרט: הטכניקה והפואטיקה של המבע הקולנועי, תל-אביב, 1995, עמ' 64.

## יצירה לדין:

[גריפית, קטע מתוך לידתה של אומה, 1915](#)

### שיטת המונטאז' הסובייטי

שיטת עריכה זו פותחה בברית המועצות לאחר המהפכה הבולשביקית. זו הייתה התשובה המשמעותית ביותר לשיטת העריכה האנליטית האמריקאית. בעוד העריכה האנליטית מנסה לשמור על רצף הגיוני, על הרמוניה ועל סדר ולהיות כמה שיותר "בלתי נראית", כלומר שלא ישמור לב אל החיתוכים והמעברים, המונטאז' הסובייטי מדגיש מתח וסערה, מתמקד בהעברת מסרים פסיכולוגיים ורעיוניים ודווקא מבליט את העריכה ואת המעברים, כדי שהצופה יהיה מודע למסר ולחשיבותו.

חלוצי הקולנוע הסובייטי, שהבינו היטב את כוחו של המדיום החדש בהעברת מסרים ואידיאולוגיות להמונים, שאפו לפתח את השפה הקולנועית לכדי אמנות בעלת כללים מוגדרים וברורים לצורך העברת מסרי השלטון להמונים.<sup>32</sup> היוצרים הסובייטים פיתחו לעומק את רעיון המונטאז' – חיבור בין תמונות שונות לצורך יצירת משמעות חדשה. המונטאז' הוא טכניקה שבה מציגים תמונות בזו אחר זו, כך שצירופן יחד יוצר משמעות חדשה אצל הצופה. תופעה זו קרויה גם **אפקט קולשוב**, על שם הקולנוען הסובייטי לב קולשוב (Lev Kuleshov, 1899–1970).

בניסוי מפורסם שערך בשנת 1918 לערך השתמש קולשוב בצילום פניו של שחקן התיאטרון המפורסם איוון מוז'וחין (Ivan Mozhukhin, 1889–1939). ההנחיה שניתנה למוז'וחין בזמן הצילום הייתה לעטות הבעה סתמית. קולשוב ערך את צילום פניו של מוז'וחין עם צילום צלחת מרק, ושוב פניו של השחקן. לאחר מכן הציב בין צילומי פניו של מוז'וחין ילדה קטנה ובידה דובון. לבסוף צירף לפני השחקן תמונת אישה בארון מתים. שלושת הקטעים הוקרנו בפני קהל צופים, והם התבקשו לרשום מה לדעתם חש השחקן בכל אחד מהקטעים. אף שפניו של השחקן היו זהות לחלוטין חשב הקהל כי בפעם הראשונה הביע מוז'וחין רعب, בפעם השנייה חיבה ורוך ובפעם השלישית עצב.

קולשוב הבין כי הצגת התמונות בזו אחר זו גרמה לקהל להניח שהשחקן והייצוגים האחרים (המרק, הילדה והנפטרת) נמצאים באותו חלל, וכי השחקן מגיב אל הדברים שסביבו. מסקנתו של קולשוב הייתה כי בעזרת עריכה של ייצוגים בזה אחר זה יכול היוצר לכוון את הקהל ולשלט במחשבותיו וברגשותיו.<sup>33</sup>

## יצירה לדין:

[סרטון: התפתחות המונטאז' הסובייטי](#)

תלמידיו של קולשוב, הבמאים סרגיי אייזנשטיין (Sergei Eisenstein, 1898-1948) ודזיגה וורטוב (Dziga Vertov, 1896–1954), המשיכו ופיתחו את שיטת המונטאז' ויצרו סרטים הנחשבים ליצירות מופת של הקולנוע העולמי. בניגוד לעריכה האמריקאית, ההוליוודית, השואפת כאמור להרמוניה ולרציפות, העריכה בסרטים הסובייטיים מבליטה מתח וניגוד, לצורך יצירת דרמה והעברת מסרים גלויים וסמויים. כך למשל ניתן לראות כיווני תנועה שונים דווקא בין צילום לצילום או בתוך התמונות עצמן, הבדלי תאורה חזקים, קומפוזיציות מנוגדות, וכדומה.

## יצירות לדין:

[סרגיי אייזנשטיין, סצנת מדרגות אודסה, "אוניית הקרב פוטיומקין", 1925](#)  
[דזיגה וורטוב, האיש עם מצלמת הקולנוע, 1929 \(5 הדקות הראשונות\)](#)

32 כך למשל הגדיר הבמאי הרוסי ויסלודוב פודובקין את הסרט כבונה "זמן מרחבי חדש". לפי פודובקין, הזמן הקולנועי הוא תוצאה של המונטאז' הקולנועי והוא אינו חיקוי או ביטוי לזמן הריאלי במציאות אלא לזמן תודעתי, מקוטע וסובייקטיבי של הבמאי. ייחודו של המדיום הקולנועי הוא אפוא באפשרות ליצור נרטיב הנראה כמציאותי, אך למעשה הוא תרגום ישיר של תודעתו של הסובייקט היוצר את הסרט. ראו: צבי רפאלי, שם, עמ' 159.

33 ראו: אילן אבישר, שם, עמ' 50.

## סיכום

חלק זה דן בהתגבשות השפה החזותית הקולנועית החדשה בעקבות המצאת המצלמה והמקרנה של הראינוע והקולנוע.

ראינו כי כבר בתחילת הדרך ניתן להבחין בין שני כיווני התפתחות מרכזיים:

1. **תיעוד התנועה והמציאות** – כפי שבא לידי ביטוי בסרטיהם של אדיסון והאחים לומייר, כיוון שהוביל להתפתחות הקולנוע התיעודי.
2. **בידור, נרטיב מורכב ואשליה** – כפי שבא לידי ביטוי בסרטיו של מלייה, כיוון שהוביל להתפתחותה של תעשיית הקולנוע הבידורי וסרטי הפנטזיה.

לאחר מכן דנו בהתפתחות אבני היסוד של השפה החזותית הקולנועית:

1. **מימד החלל:** היכולת לעוות ולבנות את החלל לפי רצונו של הבמאי, ללא תלות בחלל ממשי, **ועם זאת ליצור אשליה אמינה של רצף חללי.**
2. **מימד הזמן:** היכולת לעוות ולבנות את מימד הזמן לפי רצונו של הבמאי, ללא כל תלות בזמן ממשי, **ועם זאת ליצור אשליה אמינה של זמן רציף.**

ראינו כי הצילום הוא הכלי המרכזי בבניית החלל הקולנועי וכי הוא מוגדר באמצעות שלושה מרכיבים חזותיים עיקריים:

- א. **גודל הצילום.**
- ב. **זווית הצילום.**
- ג. **תנועות המצלמה.**

לבסוף ראינו כי העריכה היא הכלי המרכזי בבנייה ובהגדרה של הזמן הקולנועי באמצעות חיבור הקטעים השונים של הסרט. הכרנו שלושה תהליכי עריכה בסיסיים:

1. **חיבור פשוט של קטעים** באמצעות מעברים שונים המעידים על מעבר זמן (קאט, דיזולב, פייד).
2. **עריכה אנליטית** – השיטה האמריקאית המנסה ליצור רצף זמן ברור וחלק, המשכיח מהצופה את המציאות ומכניסו אל המציאות של הסרט.
3. **המונטאז' הסובייטי** – היוצר קיטועים וניגודים ברצף כדי לגרום לצופה להבין ולהפנים מסרים ורעיונות אידיאולוגיים.

**ב.2.4. תגובות הכלים המסורתיים - הציור, האיור והצילום****הקדמה**

חלק זה עוסק בשינויים בשפה החזותית של הציור, האיור והצילום בתקופת המצאת המצלמה והמקרנה של הראינוע והקולנוע.

הרעיון המרכזי בדיון הוא כי תיאור התנועה והוספת מימד הזמן והנרטיב המשתנה לשפה החזותית יצרו קודים חדשים שחדרו והשפיעו גם על המדיות המסורתיות.

בעקבות כך ניתן לזהות שני סוגי תגובה מנוגדים מצד יוצרים בתחומי הציור, האיור והצילום:

1. ניסיון להטמיע את הקודים החזותיים החדשים בשני אופנים עיקריים:
  - א. חקר מימד הזמן והחלל באמצעות אנליזה שלהם למרכיביהם היסודיים.
  - ב. פיתוח נרטיב בדיוני המתרחק מהממשות הנראית אל הפנטזיה.
2. ניסיון לגבש שפה חזותית חדשה שתבדל את הציור, האיור והצילום מהקודים החזותיים החדשים של הראינוע והקולנוע, בעיקר באמצעות התנתקות מוחלטת מהממשות הנראית ומכל יסודות נרטיביים:
  - א. הפשטה אקספרסיבית.
  - ב. הפשטה גיאומטרית.

הדיון בתגובות הכלים המסורתיים כולל יצירות חובה.

הדיון ביצירות יציג את הרעיונות המרכזיים של כל אחת מהתנועות ומהמגמות הנדונות וימחיש אותם באמצעות ניתוח היצירות.

יצירות החובה מופיעות במסגרת כתומה, תחת הכותרת "יוצרים לדיון" או "יצירות לדיון".

דיון וסיכום על היוצרים המרכזיים ויצירותיהם ניתן למצוא בחומרי הלימוד.

**אין צורך להתעכב על היסטוריה של הזרמים או היוצרים השונים. יש להתמקד ביצירות ובאופן שבו הן מתייחסות לשפה החזותית ולקודים החזותיים של הראינוע והקולנוע כדי להעביר את המסרים והרעיונות של היוצרים. הרעיונות המרכזיים שיש ללמד בכיתה מופיעים בסיכום חלק זה. הזמן המומלץ לדיון בתגובות הכלים המסורתיים - 14 שעות.**

## ניסיון להטמיע את השפה החזותית של הראינוע והקולנוע הקודים החזותיים של חקר מימד הזמן והחלל והנרטיב הבדיוני

העיסוק בשאלת הוספת מימד הזמן, החלל ונרטיב לייצוגים חזותיים הוא עתיק יומין. כבר בציורי המערות ניסו היוצרים ליצור תחושה של תנועה ומקום ולספר סיפור. יתר על כן, כפי שראינו, השפה החזותית שהתפתחה בעקבות המצאת הראינוע לקראת סוף המאה התשע-עשרה ובתחילת המאה העשרים שמה דגש במחקר צורני של מימד הזמן והתנועה כביטוי לרוח התקופה.

רוח תקופה זו באה לידי ביטוי גם במדיות הוותיקות יותר – הציור, האיור והצילום. בהשפעת הקיטועים והחיתוכים של מצלמת הקולנוע ומהירות המעבר בין זמנים וחללים התפתחה שפה חזותית שמדגישה ריבוי נקודות מבט, תיאור תנועה באמצעות קיטועים וחיתוכים של הממשות, שכפול של דימויים, טשטוש היוצר תחושת תזזיתיות ומהירות, שימוש בקולאז' ובפוטומונטאז', יצירת חיבורים אסוציאטיביים בין ייצוגים המרמזים על נרטיב והתמקדות בנושאים הקשורים לעירוניות, לטכנולוגיה ולתעשייה.

את ניסיונות הטמעת השפה החזותית של מצלמת הראינוע והקולנוע על הציור, האיור והצילום המסורתיים ניתן לראות בשני אופני ביטוי שונים זה מזה:

**1. ביטוי מימד הזמן והחלל באמצעות חקירה אנליטית של תנועה וצורה** – שפה חזותית חדשה העושה שימוש בפירוק הממשות למרכיביה הצורניים:

- **פירוק והרכבה של החלל:** יצירת קיטועים, חיתוכים ונקודות מבט שונות באותה תמונה ועריכתם מחדש לכדי תמונה אחידה. מקורם של קודים חזותיים אלו בסוף המאה התשע-עשרה אצל סזאן, אך הם התפתחו בעיקר אצל היוצרים הקוביסטים [פבלו פיקסו](#) ו'[ג'ורג' בראק](#), והשפיעו על יוצרים רבים אחרים וביניהם הפוטוריסטים האיטלקים כמו [אומברטו בוצ'יוני](#) ו'[לואיג'י רוסולו](#), אמני האוונגארד הסובייטי כמו הציירת והמעצבת נטליה גונצ'רובה, מעצבים כמו צ'רלס לופוט, ג'וזף בינדר, ז'אן דויד וג'פ גריסוולד, וצלמים כמו פול סטראנד, אלווין לנגדון קוברן, מרגרט ווטקינס והצלם הישראלי האייקוני זולטן קרוגר.

- **שימוש בהכפלה של חלקי תנועה ומכתן ייצוג חזותי לאנרגיות בלתי נראות:** קוד חזותי העושה שימוש בחזרה על חלקי תנועה של אותו ייצוג שוב ושוב, באותה תמונה. החזרה מיועדת ליצור תחושת תנועה המדמה מעבר של זמן, ובכך מגבירה את היסודות הנרטיביים של התמונה. בנוסף לתיאור התנועה מופיעים גם ניסיונות לייצג גלי קול וגלי אור. בצילום מאפיין קוד חזותי זה את הכרונופוטוגרפיה של צלמים כמו מאן ריי, תומס אקינס, אטיין ז'ול מארי וג'ורג' דמאני. בציור מאפיין קוד חזותי זה את הפוטוריזם של בוצ'יוני ורוסולו ומופיע גם אצל יוצרים כמו מרסל דושאן ובאיור של מעצבים כמו האבינדן אשלי.

**2. פיתוח נרטיב בדיוני המתרחק מהממשות הנראית אל הפנטזיה** – יוצרים אשר ברוח הראינוע והקולנוע הבדיוני מציגים ממשות בדיונית המתרחקת מהממשות הנראית באמצעות אימוץ של טכניקת המונטאז' – שילוב של ייצוגים שאינם מתחברים במציאות כך שתיווצר משמעות חדשה במוחו של הצופה. קוד חזותי זה אופייני לתפיסה הסוריאליסטית במדיות השונות. בציור אצל יוצרים כמו דאלי, מגריט, דה קיריקו, פרידה קאלו והלן לונדברג, בעיצוב אצל יוצרים כמו פול קולין, גרהם סותרלנד, ליאונטו קפילו וג'ר מוריס, ובצילום אצל יוצרים כמו מאן ריי ואדמונד קסטינג.

**כעת נפרט את האופן שבו נעשה שימוש במדיות השונות בכל אחד משני אופני הביטוי שמנינו לעיל:**

**1. ביטוי מימד הזמן והחלל באמצעות חקירה אנליטית של תנועה וצורה.**

**2. פיתוח נרטיב בדיוני המתרחק מהממשות הנראית אל הפנטזיה.**



## 1. ביטוי מימד הזמן והחלל באמצעות חקירה אנליטית של תנועה וצורה

### פירוק והרכבה של החלל – הקוביזם והשפעותיו

תנועת הקוביזם היא ללא ספק אחת מתנועות האוונגרד החשובות ביותר במאה העשרים. חשיבותה נעוצה במהפכות השפה החזותית שלה בכל הקשור לתיאור דמות האדם בפרט ויחסי דימוי רקע בכלל. באופן כללי מאוד ניתן לומר כי **פבלו פיקסו** (Pablo Picasso, 1881 – 1973) ו'**ז'ורז' בראק** (Georges Braque, 1882–1963), שני האמנים שניסחו את העקרונות הקוביסטיים, התייחסו אל החלל והזמן ואל אופן התיאור שלהם בציור בדרך חדשה ומהפכנית שלא נראתה כמוה בתולדות האמנות. הם פירקו את החלל ואת הדמויות והפצו הממוקמים בו לגורמים, ערבבו אותם זה בזה ויצרו תמונות המציגות חללים וזמנים שונים באופן סימולטני.

### הקשר בין רעיונות הקוביזם לשפה החזותית של הראינוע

גישה מהפכנית זו לתיאור חזותי שינתה לגמרי את השפה החזותית והשפיעה על יוצרים בכל המדינות.<sup>34</sup> אין ספק כי גישתם של הקוביסטים הושפעה מהתפתחות הטכנולוגיה החזותית של הראינוע והקולנוע. החוקרת והאוצרת ברניס רוז עמדה על הקשר המשמעותי בין השפה הקולנועית להתפתחות הקוביזם בתערוכה "**פיקסו, בראק וראשית הקולנוע בקוביזם**" שאצרה בשנת 2007 בגלריה Pace לאמנות מודרנית בניו יורק. בקטלוג התערוכה עב הכרס הסבירה רוז כי הסגנון שפיתחו שני היוצרים, פיקסו ובראק, הושפע ישירות מהשפה הקולנועית בכלל ומהאופן שבו היא העניקה משמעות חדשה לחלל ולזמן בתוך הטקסט החזותי. הקוביזם, על פי רעיון זה, הוא התרגום המוחשי של הציור לתפיסת הזמן והחלל בקולנוע ולאופן שבו מוצגת בו פעולתה של הדמות האנושית.

### נקודה למחשבה והרחבה

בשל חשיבותו להבנת הקשר שבין הקוביזם לקולנוע מובא כאן תרגום תקציר קטלוג התערוכה של רוז.<sup>35</sup> ללא ספק, הקוביזם הוא אחת התופעות שאפתניות והייחודיות בתולדות האמנות החזותית. זה היה הניסיון המשמעותי הראשון של ציירים להביא לידי ביטוי התפתחויות טכנולוגיות חדשות המציגות תנועה... מהרגע שהופיעו לראשונה דמויות נעות על המסך והדהימו את הצופים לא יכלו עוד הציירים להתעלם מהטכנולוגיה החדשה ומתיאור הגוף האנושי והתנועה שהיא הביאה לעולם.

אדיסון המציא את הסרט, והאחים לומייר, בעזרת הסינימטוגרף, הפכו אותו למוצר שניתן להציגו לקהל רב בו-זמנית. מנקודת מבט חברתית הייתה זו ההמצאה החשובה ביותר בהיסטוריה לתיעוד המציאות וליצירת פנטזיה. הסרטים יצרו מהפכה באופן שבו אנו חווים את העולם מבחינת זמן וחלל.

פיקסו ובראק היו מהמעריצים הראשונים של הקולנוע המתהווה באירופה. בשנת 1896 צפה פיקסו בברצלונה בסרט הראשון בחייו. הוא היה בן חמש-עשרה, ומיד התאהב במדיום. בראק צפה גם הוא בהקרנות הראשונות בצרפת. בתחילת המאה העשרים התפתחה תרבות שלמה סביב הסרטים, ובשנת 1907 הוכרז הראינוע כחלק מרכזי במורשת הלאומית הצרפתית. כאשר בראק ופיקסו נפגשו בפריז באותה שנה היו שניהם מעורים מאוד בתרבות הסרטים שהתפתחה בעיר. יחד הבינו שניהם שכל חזון חדש למבע אמנותי חייב להיות קשור במדיום החדש. מגוון האפשרויות החדשות שיצרו הסרטים, וכן התחביר המהפכני ששבר לחלוטין את מוסכמות הזמן והחלל ואפשר להציג יחד זמנים וחללים שונים היו לגבי הציור שלהם אתגר חדש ומלהיב.

שני האמנים החלו בניסיון להטמיע את שפת הקולנוע במדיום של הציור. מה שהם ראו וחשו בסרטים היה עולם שנצפה מבעד למכשיר מתווך: עדשות, אור שמקרין סדרה של צילומים נייחים שצולמו מבעד למסגרת מלבנית

34 לקוביזם נודעה השפעה רבה מאוד על האדריכלות, על השירה, על המוזיקה וכמובן על זרמים בציור. בכל המקרים השפעת הקוביזם נוגעת לאופן שבו באים לידי ביטוי החלל והזמן במדיות אלו. בהשפעת הקולנוע ניסו היוצרים השונים ליצור גרסאות שונות של האחדה בין זמנים ובין חללים שונים לכדי אמירה כוללת אחת. ראו: אמוץ גלעדי, מודרניזם בשלוש תנועות, על הקוביזם, הפוטוריזם והסוריאליזם, תל-אביב, 2010, עמ' 59–80.

35 See: Bernice Rose, Picasso, Braque, and Early Film in Cubism, the Brooklyn Rail, 07/09/17

<https://brooklynrail.org/2017/09/criticspage/Picasso-Braque-and-Early-Film-in-Cubism-September-2017>

קטנה והוזנו אל תוך המקרן. תחושת התנועה נוצרה בעזרת סיבוב ידית מכנית שגרם להתחלפות בקצב קבוע של תמונה/חושך/תמונה וכן הלאה. הסרט יכול היה להיות מוקרן במהירויות שונות. בתוך אולם ההקרנה הצופה הובל באמצעים טכנולוגיים אל עולם חדש, עולם של חלל המיוצר באמצעים מכניים, עולם הנראה רק בחושך. הצופים התמסרו לעולם חדש זה, ובשלים הראשונים הטכנולוגיה עצמה הייתה מוקד ההתעניינות וההתלהבות שלהם – ובאותה מידה של היוצרים הקוביסטים. התמונה הקולנועית שנכפתה על הדמויות החיות יצרה בשביל הקוביזם סוג חדש של תיאור בני אדם – יצורים שחלקם אנושיים וחלקם מכניים, המתוארים תוך כדי תנועה.

הסגנון, שהתפתח בין 1907 ל-1914, החל ב"עלמות מאווניון", מראה כיצד פיקסו ובראק, יחד ולחוד, פיתחו את השפה הקולנועית בציור. הם השתמשו בשפה של הקולנוע כמערכת של מרכיבים חזותיים שבאמצעותה ערערו את היסודות של מוסכמות התיאור המקובלות והמציאו אותן מחדש. כל ציור הפך להזדמנות להמציא ולפתח טכניקות ואסטרטגיות חדשות להצגת המציאות. הקוביזם היה מהפכה אסתטית, וכל ציור היה עוד צעד בשינוי עמוק של הצורה והשפה החזותית באמנות.

### מאפייני הקוביזם השואבים משפת הראינוע:

באופן כללי ניתן לחלק את התפתחות השפה החזותית הקוביסטית לשלושה שלבים. בכל אחד מהשלבים התפתח קוד חזותי אופייני לו, השואב משפת הראינוע:

#### 1. חקר מימד הזמן על ידי הצגת נקודות מבט שונות בו-זמנית:

**קוביזם פיסולי (אפריקאי), 1907-1908:** שלב שבו מפורקים הייצוגים בדמיונו של הצייר לצורות גיאומטריות ונבנים על ידו מחדש על גבי הבד, כך שנשמרת צורתם הכללית אך הם נצפים בו-זמנית מכמה נקודות מבט. בכך מנסים הציירים הקוביסטים להמחיש את מימד הזמן. בשלב זה עדיין נשמרת ההפרדה בין רקע לייצוג, אך החלל, כמו הזמן, הופך לשטוח וגיאומטרי גם הוא. בשלב זה מצטמצמת פלטת הצבעים לשני צבעים עיקריים – חום לייצוגים וירוק לרקע. שם השלב, פיסולי ואפריקאי, ניתן בשל הדמיון של הייצוגים השונים לפסלי עץ נפחיים המזכירים פסלים אפריקאיים ובשל השימוש של האמנים במסכות אפריקאיות ואיבריות בתיאור תווי הפנים של הדמויות.

#### 2. חקר מימד החלל על ידי האחדה בין רקע לייצוג:

**קוביזם אנליטי, 1909-1912:** שלב שבו מתפרקות הצורות לקצעים גיאומטריים ונוצר ערבוב כמעט מוחלט בין הייצוג לרקע. בתחילה הפירוק עדיין שומר על המראה הכללי של הדמות, ובהמשך (בתקופה שלעתיים מכונה הקוביזם הסימולטני) מאבד הדימוי את צורתו המקורית ומתערבב לחלוטין ברקע, כך שאי אפשר לזהותו עוד. בשלב זה מצטמצמת פלטת הצבעים עוד יותר, והופכת למעין חום-שחור בתיאור הצורות ולגוון צהבהב לייצוג זווית נפילת האור עליהן. הצבעוניות הכמעט מונוכרומטית מזכירה את הצבעוניות של הסרטים באותה תקופה, אך גם מגבירה את פירוק החלל וערבובו עם הייצוגים השונים, כך שנוצר מימד חללי וזמני חדש. ההפשטה שהגיעו אליה האמנים מכונה לעתים "משבר הקוביזם", מפני שזו לא הייתה כוונתם המקורית. מטרתם הייתה ליצור זמן וחלל חדשים, ההולמים את התקופה ואת השפה החזותית שהתפתחה בעקבות המצאת הראינוע, ולא להעלים את האובייקטים המתוארים. עקב כך התפתח בקוביזם השלב השלישי, ובו ניסו היוצרים "לבנות מחדש" את החלל שהתפרק.

#### 3. חיבור מחדש של המציאות באופן דיאלקטי כמו המונטאז':

**קוביזם סינתטי, 1912-1914:** המושג "סינתטי" מתייחס לרעיון הסינתזה: חיבור מחדש של החלל שהתפרק בשלב השני. כדי לעשות כן פיתחו הקוביסטים את התשובה שלהם למונטאז' הקולנועי – הקולאז'. למעשה מדובר בהדבקה וחיבור של דימוי שלם, בדרך כלל דו-ממדי, אך לעתים גם חפץ תלת-ממדי, על גבי הציור. החיבור משמש כייצוג של הממשות, אך כמו המונטאז' בסרט, הקולאז' מחדיר לציור משמעויות חדשות הנגזרות מעצם החיבור – הסינתזה בין שני ייצוגים שונים זה מזה בכול – בטכניקה, במקור שממנו נוצרו ובמשמעותם.



## יצירות לדין:

### אמנות

[פיקסו, אישה עם מנדולינה, שמן על בד, 1910, 73.6x100.3 ס"מ](#)  
[ז'ורז' בראק, מנדורה, שמן על בד, 1909-1910, 71.1x55.9 ס"מ](#)  
[פיקסו, טבע דומם עם מקלעת קש, 1912, טכניקה מעורבת, 35x27 ס"מ](#)  
[חואן גרי, טבע דומם עם מפת ריבועים, שמן על בד, 1915, 89.3x116.5 ס"מ](#)

### עיצוב

[צ'רלס לופוט, פרסומת ליין, כרזה, 1938](#)  
[ויקטור בובריצ'י, שער לעיתון הניו יורקר, 6 בפברואר 1926](#)  
[ג'וזף בינדר, כרזה לפסטיבל מוזיקה, 1924](#)  
[ז'אן דויד, כרזה לעידוד התיירות בישראל, 1950](#)

### צילום

[פול סטראנד, הפשטה, תצלום, 1916](#)  
[פול סטראנד, חצר גיאומטרית, תצלום, 1917](#)  
[אלווין לנגדון קובורן, וורטוגרף, תצלום, 1917](#)  
[מרגרט ווטקינס, עיצוב-זוויות, תצלום, 1919, 16.2x21.1 ס"מ](#)  
[דיוויד הוקני, אמא, תצלום, 1982](#)

השפה הקוביסטית חוללה שינוי משמעותי בשפה החזותית לאורך המאה העשרים כולה והשפיעה גם על האיור וגם על הצילום. בעקבות פירוק מימד החלל הקוביסטי ניתן לראות התפתחות משמעותית נוספת של השפה החזותית, הפעם בתנועה הפוטוריסטית ששמה דגש רב יותר במימד הזמן.

## שימוש בהכפלת ייצוגים ומתן ייצוג חזותי לאנרגיות בלתי נראות - הפוטוריזם והשפעותיו

התנועה הפוטוריסטית התפתחה באיטליה בין 1909 ל-1914 עקב תסכול מתמשך בגין ירידתה של איטליה מגדולתה כמעצמה תרבותית ופוליטית באירופה בתחילת המאה העשרים.

המשורר [פיליפו תומסו מארינטי](#) (Filippo Tommaso Marinetti, 1876–1944) פרסם בשנת 1909 את מניפסט התנועה הפוטוריסטית (מלשון עתיד), וקרא בו להרס הבורגנות והעולם הישן ולמלחמה שתשיב את גדולתה של איטליה: "אל לנו להתבונן לאחור... הזמן והחלל מתו אתמול... אנו רוצים להכחיד את המוזיאונים, את הספריות, להילחם במוסריות, בנשיות, בכל מורכך לב... אנו רוצים לשחרר את איטליה משחיתות המורים, הארכיאולוגים, מורי הדרך וסוחרי העתיקות... הציתו את המרתפי הספריות, הציפו במי התעלות את מרתפי המוזיאונים, נתצו את יסודות הערים הנערצות. אנו מצהירים בזאת כי תפארת העולם התעשרה ביופי חדש: יפי המהירות... מכונית שואגתהדורה כמו על סרט של מכונית ירייה עולה ביופייה על ניקה מסמותרקה. נהלל את הערים החדשות... את משברי המהפכות... את הרטט הלילי של מחסני הנשק ושל המספנות השרויות באור הירח החשמלי... את תחנות הרכבת... את בתי החרושת... את הספינות... את הקטרים השועטים על המסילה כסוסי פלדה... את טיסת האווירונים. אנו רוצים להעלות על הנס את המלחמה - ההיגינה היחידה של העולם - את הצבאיות, את אהבת המולדת, את הג'סטרה ההרסנית של האנרכיסטים, את האידיאות היפות שלמען מתים, ואת הבוז לנשים."<sup>36</sup>

### הקשר בין רעיונות הפוטוריזם לשפה החזותית של הראינוע

במניפסט הטכני של הספרות הפוטוריסטית שכתב מארינטי ב-1912 הוא הסביר את חשיבות השפה החזותית של הראינוע לפיתוח הרעיונות של הפוטוריזם: "הראינוע מגיש לנו ריקודו של חפץ, המתחלק ומתרכב מחדש ללא התערבותו של אדם. הוא מראה לנו אחורנית את קפיצתו של שחיין שרגליו עולות מן המים ושבות במעוף נמרץ לקרש הקפיצה. הוא מראה לנו אדם שמהירותו 200 קילומטר בשנייה. אלו תנועות חומר בלעדיות שחוקי האינטליגנציה אינם חלים עליהן ועל כן הן משמעותיות לאין ערוך."<sup>37</sup>

בעקבות קריאתו של מארינטי פרסם האמן האיטלקי [אומברטו בוצ'יוני](#) (Umberto Boccioni 1882-1916) בשנת 1910 את "המניפסט הטכני של הציור הפוטוריסטי" ובו כתב כי הציור הוא: "סינתזה של צורה-צבע... דינאמיזם פלסטי. מצבי נפש. קווים, כוח, טרנסצנדטליזם פיזי. ציור מופשט של צלילים, רעשים, ריחות, משקלות וכוחות מסתוריים. חדירה הדדית וסימולטניות של זמן, חלל, רחוק-קרוב, חיצוני-פנימי, חווייה-חלום... אמנות של שאון."<sup>38</sup>

שנתיים מאוחר יותר (1912) כתב בוצ'יוני את המניפסט הטכני של הפיסול הפוטוריסטי, ולפיו: "על הפיסול להעניק חיים לאובייקט באמצעות חדירה ממשית, שיטתית ופלסטית לחלל, כיוון שאף אחד לא חושב עוד שאובייקט אחד מסתיים במקום שמתחיל אחר ושגופנו מוקף בחפצים - בקבוקים, מכוניות, בתים, עצים, כבישים - שאינם חותכים דרכו ומחלקים אותו לעיקולים וערבסקות.

"פסל פוטוריסטי יגלם את היסודות המתמטיים והגיאומטריים המופלאים הבאים לידי ביטוי בחפצים של תקופתנו. חפצים אלו לא יונחו ליד הפסל כאטרבוטים או קישוטים, אלא, בעקבות חוקי ההרמוניה החדשים, יוטמעו בקווי השרירים של הגוף. כך, מכתפו של המכונאי יבלוט גלגל המכונה, וקו השולחן יחדור לראשו של הקורא."

בשני המניפסטים בולט הרעיון המרכזי של הפוטוריזם, המקשר אותו לשפה החזותית החדשה של הראינוע: תיאור מימד הזמן באמצעות תנועה.

36 ראו: הדס נורית, עיונים באמנות המאה העשרים, תל-אביב, 1998, עמ' 124-125.

37 ראו: הרשב בנימין, מניפסטים של מודרניזם, תל-אביב, 2001, עמ' 24-25.

38 ראו: הרשב בנימין, שם, עמ' 21.

## נקודה למחשבה והרחבה



הקשר בין הפוטוריזם האיטלקי ובין הראינוע היה ברור לבני התקופה. כך, למשל, המשורר האמריקאי עזרא פאונד (Ezra Pound, 1885–1972) שטען במכתב לסופר האירי ג'יימס ג'ויס (James Joyce, 1882–1941) כי הפוטוריזם הוא "סרט המאוחה לתוך ציור", כך הצייר, המשורר והמבקר ואנדיהאם לואיס (Wyndham Lewis, 1882–1957) שטען כי הפוטוריזם הוא "חיקוי היסטרי ומבולגן של הראינוע". וכך, בשנת 1917, לאחר שצפה בתערוכת יחיד של הצייר הפוטוריסטי ג'ינו סוואריני, כתב מבקר האמנות צ'רלס קאפין (Charles Henry Caffin, 1854 – 1918) את הביקורת הבאה: "תחושת התנועה באה לידי ביטוי. התחושה מול הציורים היא של אדם היושב בתוך רכבת ורואה את המראות חולפים על פניו ומשתנים כל הזמן במהירות. הציור מייצג ערבוב של ראינוע עם אפקט קלידוסקופ."<sup>39</sup>

### מאפייני הפוטוריזם השואבים משפת הראינוע

הפוטוריסטים שאבו מהקוביזם את רעיון פירוק הצורות ועירוב הדימוי והחלל. אולם עניינם העיקרי היה דווקא בהמחשת מימד הזמן באמצעות תנועה. כדי להמחיש את מימד הזמן והתנועה השתמשו הפוטוריסטים בשתי שיטות עיקריות:

1. **הכפלה של הדימוי בשלבי תנועה שונים:** קוד חזותי זה, הכפלת הדימוי, מתקשר ישירות לראינוע ולצילום: כפי שראינו, הראינוע מורכב למעשה מסדרת תמונות, שכל אחת מהן מתארת חלק מתנועה. הרצת התמונות בזו אחר זו יוצרת את אשליית התנועה. הפוטוריסטים השתמשו בסדרת התמונות זו על גבי זו באותו ציור, כפי שעשו גם צלמי הכרונופוטוגרפיה. זו גם הסיבה לכך שהמשורר האמריקאי עזרא פאונד כינה את הפוטוריזם "סרט המאוחה לתוך ציור".
2. **קווי כוח:** שימוש בקווים שקופים, כמעט בלתי נראים, שבאמצעותם מבקשים הפוטוריסטים לתאר אנרגיות של קול ותנועה. קווים אלו אופייניים גם הם לצילומי הכרונופוטוגרפיה, לסרטי אנימציה וכן לסרטים בהילוך מהיר. קוד חזותי זה, של קו דקיק או שקוף המייצג תנועה מהירה ואנרגיה, הוא ככל הנראה הסיבה לכך שהמבקר ואנדיהאם לואי כינה את הפוטוריזם "חיקוי היסטרי ומבולגן של הראינוע".

כמו במקרה של הקוביזם, גם הקודים החזותיים הייחודיים של הפוטוריזם השפיעו על השפה החזותית של תקופתם, וניתן למצוא להם הדים בכל תחומי המדיה החזותית.

.See: Aiken, Edward. "The Cinema and Italian Futurist Painting." *Art Journal* 41, no. 4 (1981): 353-57. doi:10.2307/776446., p. 353 39



**יצירות לדין:**

**אמנות**

- [אומברטו בוצ'יוני, דינמיזם של שחקן כדורגל, שמן על בד, 1913, 193.2x201 ס"מ](#)
- [אומברטו בוצ'יוני, רעשי הרחוב חוזרים אל הבית, שמן על בד, 1911, 100x100.6 ס"מ](#)
- [לואיג'י רוסולו, מוזיקה, שמן על בד, 1911, 140x225 ס"מ](#)
- [לואיג'י רוסולו, דינאמיזם של מכונית, שמן על בד, 1912-1913, 143.9x108 ס"מ](#)
- [נטליה גונצ'רובה, הרוכב, שמן על בד, 1913, 78x105 ס"מ](#)
- [מרסל דושאן, עירום יורד במדרגות 2, שמן על בד, 1912, 147x89.2 ס"מ](#)
- [אריה לובין, דמויות, גירים ופסטל על נייר, שנות העשרים, 55x90 ס"מ](#)

**עיצוב**

- [ג'פ גריסוולד, גסי הרוח יורדים במדרגות, קריקטורה בעיתון \*The Evening Sun\*, 1913, האבינדן אשלי, כרזת פרסומת לסלט פירות אנו, 1927](#)
- [אומברטו די לורנצו, חברת התעופה האיטלקית, כרזה, 1935, 100x60.2 ס"מ](#)
- [צ'ארלס לופוט, פרסומת ליין, כרזה, 1938](#)

**צילום - כרונופוטוגרפיה**

- [תומס אקינס, גבר רץ שמאלה, תצלום, 1885](#)
- [תומס אקינס, קפיצת מוט שמאלה, תצלום, 1885](#)
- [אטיין ז'ול מארי, גבר הולך, תצלום, 1890-1891](#)
- [מאן ריי, דושאן יורד במדרגות, תצלום, 1915](#)
- [אליוט אליסופון, דושאן יורד במדרגות, תצלום למגזין לייף, 1952](#)
- [ג'ורג' דמאני, המפגש, תצלום, 1906, 17.5x26.5 ס"מ](#)
- [זולטן קרוגר, פועלים שבים מיום עבודה בשדות עמק חפר, תצלום, 1938](#)

## 2. פיתוח נרטיב בדיוני המתרחק מהממשות הנראית

### צירופים של מציאויות שונות ויצירת פנטזיות - הסוריאליזם והשפעותיו

המושג סוריאליזם מתייחס בראש ובראשונה לתפיסת עולם ולא דווקא לסגנון חזותי. הלך הרוח הסוריאליסטי היה ביטוי מחאתי לרוח התקופה שבה התפתח - סוף מלחמת העולם הראשונה. ניתן לומר כי הסוריאליזם במהותו הוא דחיית ההיגיון והסדר המודרניסטי בעקבות ההרס והזוועות של המלחמה. הלך רוח זה, שהחל להיווצר בתקופת המלחמה עם תנועת הדאדא, הלך והתגבש עם סוף המלחמה לכדי אמירה ברורה: במקום ההיגיון והסדר המודרניסטי שהובילו את האנושות כמעט להשמדה עצמית, הסוריאליסטים קראו ליצירת "מציאות-על", כזו המחברת בין מציאות ואשליה, מודע ותת-מודע, היגיון וחוסר היגיון.

את המונח סוריאליזם טבע המשורר [גיום אפולינר](#) (Guillaume Apollinaire, 1880–1918), כשנה לפני מותו (1917). המונח הופיע בהקדמה לתוכנייה של מופע הבלט הקוביסטי "[תצוגה](#)" (Parade), שהתקיים בתיאטרון שאטאלט בפריז. המופע האוונגרדי היה כולו ביקורת חתרנית כנגד זוועות מלחמת העולם הראשונה, וכלל גם ציטוטים והתייחסויות רבות לסרטי הראינוע של התקופה.<sup>40</sup> על פי אפולינר, הסוריאליזם הוא ביטוי לרוח החדשנות המודרנית - הקדמה האנושית המתפתחת באמצעות חיבורים חדשים, החורגים מהמקובל במציאות ובעזרתם נוצרת "מציאות-על".<sup>41</sup>

רעיון זה אומץ וחודד על ידי המשורר הצרפתי אנדרה ברטון (André Breton, 1896–1966) שכתב במניפסט הסוריאליסטי שכתב ב-1924 את ההגדרה המקובלת לסוריאליזם: "סוריאליזם. שם עצם, זכר. אוטומטיזם נפשי טהור שבאמצעותו מתכוונים להביע - בין בדיבור, בין בכתיבה ובין בכל אופן אחר - את המהלך הממשי של המחשבה. זוהי הכתבתה של המחשבה, כשהיא נעדרת כל שליטה מכוונת מצד השכל ומנוערת מכל דאגה אסתטית או מוסרית. אנציקלופדיה: פילוסופיה. הסוריאליזם נשען על האמונה במציאות הנעלה יותר של צורות אסוציאטיביות מסוימות שהזנחו עד כאן, האמונה בכל יכולתו של החלום, במשחקה נטול התכלית של המחשבה. הוא נוטה להרוס סופית את כל המנגנונים הנפשיים האחרים, ולבוא תחתם בניסיון לפתור את בעיות החיים העיקריות."<sup>42</sup>

גם ברטון, כמו אפולינר, רואה בסוריאליזם הלך רוח ותהליך יצירתי, ולא סגנון בעל מאפיינים מובחנים. מבחינתו, גאונות אמיתית הייתה מאז ומעולם סוריאליסטית ונעוצה בחדשנות ובחיבורים המהפכניים של יסודות זרים זה לזה: "ומובן כי על פי בדיקה שטחית בלבד יצירותיהם של משוררים רבים עשויות היו להיחשב סוריאליסטיות, החל בדנטה ואף שייקספיר, ברגעיו היותר טובים. במרוצת ניסיונותיי השונים למצוא נוסחה תמציתית של הדבר המכונה שלא כהלכה 'גאונות', לא מצאתי מאומה שאפשר ליחסו, בסופו של דבר, לתהליך כתיבה שונה מזה."<sup>43</sup>

40 מופע בלט אוונגרדי שבהכנתו השתתפו גדולי היוצרים האוונגרדים של התקופה: הצייר פבלו פיקסו (Pablo Picasso, 1881–1973), המלחין אריק סאטי (Erik Satie, 1886–1925), המשורר ובמאי הקולנוע ז'אן קוקטו (Jean Cocteau, 1889–1963), הכוריאוגרף ליאוניד מסיין (Leonid Miassin, 1896–1979) ולהקת הבלט הרוסי של סרגיי דיאגילב (Sergei Diaghilev, 1872 – 1929). ראו: אמוץ גלעדי, שם, עמ' 111. וכן: רות שחר, המצעד / פאראד, אתר מפגשים מהסוג החזותי.

<http://www1.amalnet.k12.il/sites/Mifgashim/Pages/Parade.aspx>

41 ראו: אמוץ גלעדי, שם, עמ' 111–112.

42 ראו: אנדרה ברטון, המניפסט הראשון של הסוריאליזם, מתוך: רות עמוסי ואיריס ירון (עורכות), דאדא וסוריאליזם בצרפת: אנתולוגיה, תל-אביב, 1992, עמ' 157.

43 ראו: שם.



## נקודה למחשבה והרחבה

הלך רוח זה הושפע ישירות ממחקריו של המדען האוסטרי-יהודי זיגמונד פרויד (Sigmund Freud, 1856–1939), שפיתח בעשור הראשון של המאה העשרים את שיטת הטיפול הפסיכולוגי שלו: הפסיכואנליזה. לתורתו של פרויד נודעה השפעה מכרעת על הבנת הנפש האנושית והפסיכולוגיה בכלל, ועל הסוריאליזם בפרט.

באופן כללי מאוד ניתן לומר כי הרעיון המשמעותי ביותר בתורתו של פרויד לגבי הסוריאליסטים היה גילוי התת-מודע וניתוח עבודת החלומות. הרעיון שלפיו תודעת האדם מורכבת גם מתכנים לא מודעים, הכוללים מידע רב הרבה יותר מאשר אנו מודעים אליו, הצית את דמיונם של הסוריאליסטים. לדעתם, אם יצליח האדם "לפתוח" את התת-מודע, הוא יוכל ליצור "מציאות-על" שבה מתערבבים תכנים מודעים ולא מודעים לכדי מציאות אחת, עשירה ומורכבת הרבה יותר מהרגיל.

כדי להגיע לתכנים הלא מודעים פיתחו הסוריאליסטים מגוון שיטות, שגם הן הסתמכו על שיטות הטיפול הפרוידיאניות. השיטה הראשונה היא "כתיבה אוטומטית", דהיינו כתיבה, או שרבוט (במקרה של ציירים), שאינה מתוכננת מראש באופן הגיוני או מודע, אלא אסוציאטיבית וחופשית. כך תיאר ברטון ב-1924 את תהליך הכתיבה האוטומטית: "סלק מקרבך כל הרהור בגאוניותך, בכישרונותיך או בכישרונותיהם של כל האחרים... כתוב מהר, בלא נושא שחשבת עליו מראש, במהירות מספקת שלא לזכור את הנכתב ולא להתפתות לקרוא בו. המשפט הראשון יבוא מאליו... המשך בכך כאוות נפשך, שים מבטחך בטבעו הבלתי נדלה של הרחש. אם אלם גובר עליך פתאום... שבור אותו ללא היסוס בשורה נהירה יתר על המידה. מילה הנראית בעיניך חשודה, שים אחריה אות כלשהי, האות "ו" למשל, תמיד האות "ו", והשב את עטרת השרירותיות ליושנה בקביעת אות זו בראש המילה הבאה."<sup>44</sup>

דרך נוספת לחשוף את התת-מודע היא באמצעות תיאור החלומות. לפי פרויד, החלומות הם ביטוי ישיר לתוכן תת-מודע, ולכן סברו הסוריאליסטים כי תיאורם הן במילים והן בתמונות מהווה חלון הצצה אל נבכי נפשו הכמוסים ביותר של האדם.<sup>45</sup>

על פי ברטון, החלום הוא נרטיב מתמשך, ממש כמו סרט, המרכיב רצף שממשיך בכל לילה את הלילה שלפניו, מעין מציאות חלופית למציאות הערה של כל אדם: "בתוך הגבולות שבהם הוא פועל (או פועל לכאורה), החלום הוא ככל הנראה רצף מתמשך, והוא מראה סימנים של ארגון. הזיכרון לבדו נוטל לעצמו את הזכות לעשות בו קטיעות, להתעלם מן המעברים... אפשר שחלומי מן הלילה האחרון הוא המשכו של החלום מן הלילה שקדם לו, וכי בלילה הבא הוא יימשך על פי חוקיות מופתית."<sup>46</sup>

אם כך, הוא קורא לעירוב בין שני מצבי המציאות – זו של הערות וזו של החלום, כך שתיווצר מציאות אחת, מורכבת ועשירה יותר: מציאות-על: "ומאחר שאין כל ראייה לכך שבעת פעילות זו, במצב החלום, מוסיפה ה'מציאות' שמעסיקה אותי להתקיים, ואינה שוקעת בנשייה – מדוע לא אייחס לחלום את אשר אני מסרב לעתים לייחס למציאות, דהיינו, את אותו מצב של ודאות ממנה-ובה, אשר לעת חלום כלל לא עלה על דעתי להכחישו? מדוע לא יהיו ציפיותי מאותות החלום גדולות מציפיותי מדרגת מודעות גדלה והולכת מיום ליום? כלום אין אפשרות לעשות שימוש אף בחלום לשם פתרון שאלות היסוד של החיים? מן הרגע שבו יעמוד החלום לבחינה שיטתית, מן הרגע שבו יהיה בידנו לתאר את החלום בכליותו, בעזרת אמצעים שעדיין יש להגדירם... כאשר עקמותו תפתח בקביעות ובשיעור שאין כמותם רשאים אנו לקוות כי המסתורין, שאינם מסתורין, יפנו את מקומם למסתורין הגדול."<sup>47</sup>

44 אנדרה ברטון, חיבור סוריאליסטי מועלה על הכתב, או טיוטה ראשונה ואחרונה, מתוך: רות עמוסי ואיריס ירון (עורכות), דאדא וסוריאליזם בצרפת: אנתולוגיה, תל-אביב, 1992, עמ' 158.

45 ראו: אמוץ גלעדי, מודרניזם בשלוש תנועות, על הקוביזם, הפוטוריזם והסוריאליזם, תל-אביב, 2010, עמ' 121–122.

46 ראו: אנדרה ברטון, המניפסט הראשון של הסוריאליזם, שם, עמ' 222.

47 שם, עמ' 223.



## הקשר בין השפה החזותית של הסוריאליזם לקודים החזותיים של הראינוע והקולנוע

הרעיון המרכזי המאפיין את תפיסת העולם הסוריאליסטית הוא עקיפה של מנגנוני ההיגיון המקובלים, לצורך ביטוי ישיר של התת-מודע, החלום והאסוציאציות, הן של היוצר והן של הצופה. לצורך כך פיתחו היוצרים של הסוריאליזם החזותי מערכת קודים חזותיים המתבססת על הדיאלקטיקה של מרקס (שהיא גם המקור למונטאז' בקולנוע הסובייטי): חיבור אסוציאטיבי בין ייצוגים, דימויים ומצבים שונים, אמיתיים ודמיוניים, חיבור שאינו מתקיים במציאות הממשית אלא בעולם הדמיון ובתוככי הנפש. יתר על כן, כמו יוצרי המונטאז' הסובייטי, גם היוצרים הסוריאליסטים ראו ביצירתם ביטוי לרעיונות הסדר החברתי החדש – הקומוניזם.<sup>48</sup>

הדיאלקטיקה של שתי מציאויות מרוחקות זו מזו, המצורפות יחד לכדי משמעות חדשה, הוא מרכזי בתפיסה הסוריאליסטית. מתוך ההגדרות שנתנו יוצרים מתחומים שונים לרעיון זה ניתן לעמוד על הקרבה בינו ובין המונטאז' הסובייטי. כך למשל כתב ב-1918 המשורר ועורך כתב העת הצרפתי "צפון-דרום" (Nord-Sud), פייר רוורדי (Pierre Reverdy, 1889–1960), שנחשב לאחד האבות הרוחניים של הסוריאליזם, על מהותה של התמונה שהוא מכנה אימאז':

"האימאז' הוא יצירה טהורה של הרוח. אין הוא יכול להיוולד כתוצאה מדימוי, כי אם מצירופן של שתי מציאויות מרוחקות זו מזו פחות או יותר... אפשר ליצור אימאז' חזק, שיש בו חידוש בתחום הרוח, אם מצרפים, בלי להיזקק להשוואה, שתי מציאויות רחוקות זו מזו, שרק הרוח תופסת את הקשרים ביניהן."<sup>49</sup>

מובן כי לכל אחד מהיוצרים הסוריאליסטים יש מילון חזותי משלו המאפיין את עבודותיו, אך רעיון החיבור ה"מונטאז'י" משותף לכולם. בתהליך העבודה מחבר היוצר בין דימויים וייצוגים שונים באופן אסוציאטיבי, אך גם בתהליך הפרשנות של הצופה נוצרת משמעות חדשה על פי אישיותו ועולמו הפנימי של כל צופה. כך, בתמונות הסוריאליסטיות, כמו גם בסרטים הסובייטיים, משמעותו של הטקסט החזותי היא תמיד שילוב בין העולם האסוציאטיבי של היוצר לעולם האסוציאטיבי של הצופה.

## מאפייני הסוריאליזם השואבים מהשפה של הראינוע והקולנוע

הסוריאליזם החזותי התפתח לכדי שתי שיטות עיקריות, שלשתיהן מטרה משותפת: העלאת תכנים לא מודעים ויצירת תמונה המעבירה את הצופה אל "מציאות-על". במציאות-על זו אמור הצופה לחוות נרטיב בדיוני המזכיר במידה רבה את האופן שבו סרטי הפנטזיה סוחפים את הצופה אל עולם דמיון ובדיה. שתי השיטות הסוריאליסטיות עושות שימוש בחיבור אסוציאטיבי בין ייצוגים ודימויים שונים ברוח המונטאז' הסובייטי.

1. **הסוריאליזם האמיתי (ווריסטי)** – יצירות העושות שימוש בטכניקה מסורתית ובתיאורים ריאליסטיים יחסית (ומכאן שמו של הסגנון – הסוריאליזם "האמיתי") אך מתארות מצבים חדשים ומטרידים שאינם מוכרים לצופה מהמציאות ולכן אינם ניתנים לפענוח או לפרשנות בכלים הרגילים של ההיגיון. במקום ההיגיון מציעות התמונות את האסוציאציה והתת-מודע ככלי לפענוח המשמעות. הצופה המתמסר לחשיבה אסוציאטיבית אל מול היצירה נכנס, ולו לרגע, למצב "סוריאליסטי". סגנון זה מאפיין את עבודתם של האמנים [רנה מגריט](#), [סלבדור דאלי](#), [מרט אופנהיים](#), [מקס ארנסט](#), המעצבים פול קולין, גרהאם סותרלנד, ליונוטו קפילו וג'ורג' מוריס והצלמים אדוארד שטיינהן, מאן ריי, אלפרד שטיגליץ, שרלוט ביז ואדמונד קסטינג.

2. **סוריאליזם מופשט (ביומורפי)** – יצירות העושות שימוש בטכניקות אוטומטיות כדי ליצור תכנים אסוציאטיביים ולא מודעים. כתוצאה מכך נוטות התמונות להפשטה ולצורות המרמזות על יצורים חיים, אך אינן מתארות אותם ממש (מכאן שמו של הסגנון – ביומורפי). **ביצירות מסוג זה היוצר הוא זה שנמצא בראש ובראשונה במצב "סוריאליסטי" תוך כדי העבודה.** סגנון זה אופייני בעיקר ליוצרים בתחום האמנות כמו מקס ארנסט, [אנדרה מאסון](#), [חואן מירו](#), [ז'אן ארפ](#) ולצלמים ניסיוניים כמו [מאן ריי](#) ולי מילר.

48 ראו: רות עמוסי ואיריס ירון (עורכות), דאדא וסוריאליזם בצרפת: אנתולוגיה, תל-אביב, 1992, עמ' 316–320.

49 ראו: פייר רוורדי, האימאז', צפון-דרום, 13.3.1918, מתוך: רות עמוסי ואיריס ירון (עורכות), דאדא וסוריאליזם בצרפת: אנתולוגיה, תל-אביב, 1992, עמ' 182.



## יצירות לדיון:

### אמנות

[סלבדור דאלי, סצנה מתוך הסרט כלב אנדלוסי, 1929](#)  
[סלבדור דאלי, הופעה של פנים וקערת פירות על החוף, שמן על בד, 1938, 114.8x143.8 ס"מ](#)  
[ג'ורג'יו דה קיריקו, הגאון המרושע של המלך, שמן על בד, 1914-1915, 61x50.2 ס"מ](#)  
[חואן מירו, נוף קאטאלוני, הצייד, שמן על בד, 1923 - 1924, 100.3x64.8 ס"מ](#)  
[פרידה קאלו, החלום, שמן על בד, 1940, 98.5x74 ס"מ](#)  
[ז'אן ארפ, ללא כותרת, קולאז' על נייר, 1941, 26.7x20.3 ס"מ](#)  
[הלן לונדברג, הצעיף, שמן על לוח, 1938, 22.86x30.48 ס"מ](#)  
[רנה מגריט, קולות החלל, שמן על בד, 1931, 72.7x54.2 ס"מ](#)

### עיצוב

[פול קולין, פריז - מונומנטים ויונים, כרזה, 1946, 64.77x100.33 ס"מ](#)  
[גרהם סותרלנד, לכל מקום שתלך, אתה יכול לבטוח ב"של", כרזה, 1932, 76.5x114 ס"מ](#)  
[ליאונטו קפיילו, הפיות, כרזה למשקה קמפרי, 1921](#)  
[ג'ר מוריס, חכה! ספור עד 15 לאט לפני שתנוע בזמן ההאפלה, כרזה לארגון הביטחון הלאומי בבריטניה, 1939](#)

### צילום

[אדוארד שטיינהן, האגם, אור הירח, תצלום, 1904](#)  
[מאן ריי, ללא כותרת, תצלום, 1920](#)  
[מאן ריי, ללא כותרת, פוטוגרמה, 1922, 23.5x17.8 ס"מ](#)  
[מאן ריי, שדות טעימים, ריוגרף, 1922](#)  
[מאן ריי, Emak Bakia \(עזוב אותי\), תצלום מתוך סרט ניסיוני, 1926](#)  
[אלפרד שטיגליץ, התחנה המרכזית הגדולה, תצלום, 1929](#)  
[לי מילר, עירום, פריז, צילום, 1930, 22.86 X 17.78 ס"מ](#)  
[אדוארד ווסטון, פלפל מס' 30, תצלום, 1930](#)  
[שרלוט ביז, אוטי ברגר ובית הסדנה, תצלום, 1930, 10.5x7.8 ס"מ](#)  
[אדמונד קסטינג, הרקדנית דין גודל, תצלום, 1932](#)

## יצירת שפה חזותית חלופית כתגובת נגד של הכלים המסורתיים להמצאת הראינוע והקולנוע התרחקות והתנתקות מהממשות

בדומה למה שראינו בתגובות לצילום במהלך המאה התשע-עשרה, גם תגובות הנגד לשפה הנרטיבית ולחלל והזמן של הקולנוע התמקדו בעיקר בהתרחקות מהנרטיב ומהממשות הנראית לטובת התכנסות של השפה החזותית בתחומי האמנות, האיור והצילום לדיון בערכי השפה עצמה.

גישה "בדלנית" זו רואה בשפה החזותית של היצירה נושא מרכזי שלה. באופן כללי ניתן להבחין בהתפתחותן של שתי גישות הפשטה, שלכל אחת מהן אמירה נחרצת בדבר מעמדה ותפקידה של היצירה החזותית:

1. **הפשטה אקספרסיבית:** גישה המכונה גם "אקספרסיוניזם מופשט", הקוראת להתנתקות מהממשות הנראית ומכל רמיזה נרטיבית באמצעות הדגשת כתב היד של היוצר, שימוש בטכניקות ילדיות ואינטואיטיביות, השפעות פרימיטיביסטיות, ולמעשה ביטול מוחלט של אשליית החלל והזמן מתוך כוונה להעניק לשפה החזותית אוטונומיה מוחלטת ככלי ייחודי לביטוי רגשות. היוצרים הפועלים בגישה זו הם אחת הדוגמאות המרכזיות לתפיסת "אמנות לשם אמנות" הקפיטליסטית באופייה, שנדונה בהקדמה לפרק זה.

2. **הפשטה גיאומטרית:** גישה הקוראת להתנתקות מן הממשות הנראית לטובת חקירה אנליטית של הצורות הבסיסיות ביותר של השפה החזותית מתוך ניסיון להעניק לה אוטונומיה מוחלטת – ככלי לביטוי רעיונות ואידיאלים מופשטים. לגישה זו שייכים יוצרי הדד-סטיל והבאוהאוס, המייצגים את תפיסת "פחות זה יותר", הסוציאליסטית באופייה, שנדונה בהקדמה לפרק זה.

## 1. הפשטה אקספרסיבית

### משמעות המושג אקספרסיוניזם ומאפייניו העיקריים

המונח אקספרסיוניזם נגזר מהמילה Express – הבעה. המונח נעשה מקובל בעקבות השימוש שעשה בו מבקר האמנות הגרמני וולדן (Herwarth Walden, 1879–1941) בעיתונו "הסערה" (Der Sturm), בין השנים 1910–1932. וולדן השתמש במושג כדי לתאר את כל התנועות באמנות של תקופתו המתנגדות לתפיסה האימפרסיוניסטית – תיאור אובייקטיבי של המציאות.

אם כן, הרעיון העומד במרכז של הגישה "הרגשית" (אקספרסיבית) הוא ההתרחקות מכל נרטיב תיאורי המתייחס אל הממשות כפי שהיא לטובת הבעה אמיתית ואותנטית של רגש אנושי סובייקטיבי. בנאום שנשא הסופר קיזמיר אדשמיד (Kasimir Edschmid, 1890–1966) בברלין בדצמבר 1917 הוא הגדיר את יסודות היצירה של האמן האקספרסיוניסט: "הם לא ראו. הם הסתכלו. הם לא צילמו. אירעו להם מראות" בהמשך הוא יצא כנגד תפיסת הרגע כפי שהוא: "העולם נמצא. אין טעם לחזור עליו שנית. לחפש אותו בהתעוותות האחרונה, בגרעינו המובהק ביותר, וליצור אותו מחדש – זהו תפקידה הגדול ביותר של האמנות"<sup>50</sup>

השפה החזותית האקספרסיוניסטית התפתחה בכל המדיומים בעשור הראשון של המאה העשרים בצפון אירופה. אפשר לומר באופן כללי כי הצורות והשפה החזותית של היצירה האקספרסיוניסטית, בניגוד לאימפרסיוניסטית, אינן תוצאה של התבוננות בטבע אלא של תגובות סובייקטיביות-רגשיות של היוצר למתרחש סביבו. בשל כך חש היוצר חופש לעוות צורות, להשתמש בצבעים שאינם קשורים לממשות, לעוות את תפיסת החלל ותפיסת הזמן ואף להתנתק מן הממשות לחלוטין.

מאפיין חשוב נוסף של השפה האקספרסיוניסטית הוא השימוש במקורות השראה חוץ-מערביים, ובמיוחד כאלו הקשורים בתרבויות פרימיטיביות. גישה זו, שכונתה "פרימיטיביזם", נבעה מתוך תפיסה כי יצירה אמיתית לא יכולה לנבוע מתוך מערכת כללים סדורה, כפי שמקובל בתרבות המודרניסטית של המערב, אלא צריכה לבטא תחושות וצרכים אמיתיים של בני אדם – אותנטיות שהיוצרים האירופאים ייחסו לפסלים ולציורים הפרימיטיביים. אחדות זו בין רגש ובין ביטוי החזותי יוחסה גם לציורי ילדים, וגם הם שימשו לעתים כמקור השראה ליוצרים מודרניסטים.<sup>51</sup>

### השפה החזותית של האקספרסיוניזם המופשט

המונח "אקספרסיוניזם מופשט" יוחס בתחילה לניסיונות המוקדמים, בעשור השני של המאה העשרים, של הצייר הגרמני-רוסי וסילי קנדינסקי (Wassily Kandinsky, 1866–1944) להגיע להפשטה. במניפסט שלו, "על הרוחני באמנות", שראה אור ב-1912, קרא קנדינסקי ליצירת תמונות "לא אובייקטיביות", כלומר כאלו שאינן מתארות כלל אובייקטים. מבחינתו, יש לבסס את השפה החזותית על הרמוניות של קווים, צבעים וצורות, שהם רכיבי היסוד של השפה החזותית.<sup>52</sup>

מאפייני השפה החזותית של קנדינסקי היו:

- שימוש בצבעים במנותק מהממשות, כביטוי לרגש סובייקטיבי.
- הפשטת הצורות לכדי קו מתאר (קונטור).
- שימוש בכתמי צבע לוקאלי שפורצים את קווי המתאר של הצורות.
- נטרול החלל מתחושת העומק.
- קומפוזיציות פתוחות בדרך כלל.

50 ראו: קיזמיר אדשמיד, על האקספרסיוניזם בשירה, בתוך: הרשב בנימין, מניפסטים של מודרניזם, תל-אביב, 2001, עמ' 97–98.

51 יש לציין כי גישה זו נגועה במידה לא מבוטלת של התנשאות מערבית. היוצרים והתיאורטיקנים של השפה החזותית ה"פרימיטיבית" במערב לא קיימו כל דיאלוג אמיתי עם התרבויות הפרימיטיביות שחקרו, אלא ראו בהן מקור לשפה חזותית אינטואיטיבית, ילדית וראשונית. בניגוד לילדים במערב, שאצלם מדובר בתקופה חולפת בחיים, עד שיהפכו לבני תרבות בוגרים, התרבויות החוץ-מערביות נתפסו כאלו שנשארו ברמת התפתחות נמוכה יותר מהמערב.

.See: Colin Rhodes, Primitivism and Modern Art, London, 1994, pp. 7-12, 13

52 ראו: דוד פייפר (עורך), וסילי קנדינסקי, אנציקלופדיה לאמנות הציור והפיסול, כרך 4, ירושלים, 2001, עמ' 183–184.

## נקודה להרחבה ומחשבה

קנדינסקי הקים עם הצייר הגרמני פרנץ מארק (Franz Marc, 1880–1916) את תנועת "הפרש הכחול" שפעלה במינכן בין 1911 ל-1914. בתקופה זו הוא פיתח את השפה החזותית הייחודית שלו, מתוך כוונה להגיע להפשטה מוחלטת. הוא הגדיר את התפתחותו בשלושה שלבים עיקריים, ששמותיהם מעידים על האופן שבו נעשו הציורים:

- א. **אימפרסיות (התרשמיות)** – ביטוי ציורי טהור ומחושב בעקבות התבוננות.
- ב. **אימפרוביזציות** – ביטוי ציורי ספונטני למהויות בלתי חומריות שמקורן בנפש.
- ג. **קומפוזיציות** – שילוב בין התרשמיות ובין אימפרוביזציות – ביטוי למהויות לא חומריות המתעוררות בעקבות התבוננות, תוך תכנון מוקפד והגדרת היגיון פנימי של היצירה.

קנדינסקי ראה במוזיקה אידיאל שהיצירה החזותית צריכה לשאוף אליו, משתי סיבות עיקריות: ראשית, המוזיקה היא המדיום היחיד באמנות שאינו מבוסס כלל על מימזיס, כלומר על התבוננות והתייחסות אל הממשות. בשל כך התייחסו הוגים רבים אל המוזיקה כאל המדיום האמנותי הטהור ביותר, שאינו תלוי בדבר חוץ מעצמו, וראו בה מימוש, הלכה למעשה, לרעיון "אמנות לשם אמנות". הסיבה השנייה היא שקנדינסקי טען שהוא בעל יכולת סינסתטית בכל הקשור לצלילים. לטענתו, הוא "שמע" צבעים ו"ראה" צלילים.<sup>53</sup>

בעקבות רעיון זה פיתח קנדינסקי שפה חזותית המתבססת על שילובי צבעים שאינם מחקים את המציאות אלא מבטאים את התחושות הסובייקטיביות של היוצר. רעיון זה פותח בשיתוף עם המלחין היהודי-אוסטרי ארנולד שנברג (Arnold Schönberg, 1874–1951), שיצר שיטה דומה במוזיקה, וכינה אותה "מוזיקה סריאלית" (סדרתית).

מאוחר יותר יוחס המושג "אקספרסיוניזם מופשט" לקבוצת יוצרים המכונה אסכולת ניו יורק, שפעלה בניו יורק בשנות הארבעים של המאה העשרים וקראה להתנתקות מוחלטת של היצירה החזותית מן המציאות היומיומית: "מה הקשר בין המציאות היומיומית ובין המציאות של הציור? הן אינן אותה מציאות. מהו הרגע היצירתי, אותו נאבקת להשיג, ומהיכן הוא הגיע? למה הוא מתייחס ואיזה ערך יש לו חוץ מהציור עצמו?"<sup>54</sup>

קבוצת אמנים זו שאפה לפתח שפה חזותית המבטאת רגש טהור, חסר צורה, שאינה קשורה כלל לתיאור המציאות האובייקטיבית או ליצירת נרטיב, לא בייצוגים החזותיים שלה ואף לא בתכנים של העבודות. בתחילת הדרך פנו רבים מהיוצרים של הקבוצה לייצוגים מופשטים המגיעים מתרבויות עתיקות כמו פיקטוגרפים ומסכות.<sup>55</sup>

53 סינסתזיה, או בעברית "עירוב חושים", היא מצב שבו בעקבות פגם התפתחותי או בשל ירידה ברמת העיכוב בתגובה בין שני אזורים במוח נוצר מצב שבו המידע המגיע למוח באמצעות חושים שונים מתערבב. למשל, ריחות או טעמים מסוימים מעוררים אצל האדם מראה של צבע, או התבוננות בחפץ מסוים מעלה תחושת טעם.

ראו: ארז גרטי, סינסתזיה – היכולת להריח צבעים, ראו: אתר מכון דוידסון למדע, 28/06/2010.

[https://www.physiol\\_and\\_med.maagarmada/online/il.ac.weizmann.davidson/](https://www.physiol_and_med.maagarmada/online/il.ac.weizmann.davidson/)  
[https://www.physiol\\_and\\_med.maagarmada/online/il.ac.weizmann.davidson/](https://www.physiol_and_med.maagarmada/online/il.ac.weizmann.davidson/)  
[https://www.physiol\\_and\\_med.maagarmada/online/il.ac.weizmann.davidson/](https://www.physiol_and_med.maagarmada/online/il.ac.weizmann.davidson/)

54 כך התבטא הצייר האמריקאי אד ריינהרדט (Ed Reinhardt, 1913–1967), בפני קהל בדיון שנערך בסטודיו 35 בניו יורק בשנת 1950.

See: Charles Harrison, Abstract Expressionism, in Nikos Stangos (ed.), "Concepts of Modern Art", New-York, 1994, p. 169

55 משמעות המילה פיקטוגרפיה היא "כתב ציורים, תמונות ורעיונות המשמש לתקשורת בקרב עמים מחוסרי כתב ודפוס" ראו: "פיקטוגרפיה", דן פינס וקפאי פינס, מילון לועזי-עברי המורחב, כרך ב', תל-אביב, 1972, עמ' 557. צורות מעין אלו וכן מסכות היו מקובלות בציורי חלק מהיוצרים כמו אדולף גוטליב, פולוק המוקדם, ויליאם דה קונינג, רותקו המוקדם, ועוד.

בשלב מאוחר יותר התפתחו בקבוצה שני אופני יצירה שונים זה מזה, שמטרתם הייתה להגיע להפשטה מוחלטת:

1. **ציור פעולה** – מושג שטבע מבקר האמנות האמריקאי הרולד רוזנברג (Harold Rosenberg, 1906–1978) ומתאר שיטות ציור שבהן הצבע מושלך, מטופטף או מוטל על גבי הבד, המונח בדרך כלל על הרצפה.<sup>56</sup> הדבר נעשה במטרה לנטרל או להפחית את השליטה של הצייר על תנועת המכחול ולמנוע ממנו לצייר ייצוגים מתוך הממשות. לקבוצה זו שייכים היוצרים וילם דה קונינג (Willem de Kooning, 1904–1997), פרנץ קליין (Franz Kline, 1910–1962), הלן פרנקנטלר (Helen Frankenthaler, 1928–2011) וג'קסון פולוק (Jackson Pollock, 1912–1956).
2. **ציור שדות צבע** – ציורים המתאפיינים במריחות של כתמי צבע גדולים ומופשטים שאינם מתייחסים כלל אל צורה המתארת חפץ מן המציאות. יוצרים אלו עסקו באפקט הרגשי של הצבע על היוצר והצופה ובאפקטים שנוצרו מהשילובים והניגודים של הצבעים השונים.<sup>57</sup> לקבוצה זו שייכים היוצרים אדולף גוטליב, רוברט מאתרוול, ברנט ניומן (Barnett Newman, 1905–1970), אד ריינהרדט (Ad Reinhardt, 1913–1967), מארק רותקו (Mark Rothko, 1903–1970) וקליפורד סטיל (Clyfford Still, 1904–1980).

קודים חזותיים של האקספרסיוניזם המופשט המתרחקים משפת הקולנוע ושוללים כל נרטיביות או זיקה לממשות:

- קומפוזיציה פתוחה ללא גבולות מוגדרים.
- תיאור חלל ועומק אינסופי ובלתי מוגדר.
- חוסר באובייקטים, ייצוגים או דימויים המאפשרים יצירת נרטיב.
- צבעוניות אטמוספרית הנותנת תחושת עומק אינסופי.
- הדגשת כתב ידו של האמן.
- שימוש בקווי מתאר גסים, צורות לא מלוטשות, משטחי צבע לוקאלי, פיקטוגרפים ודגמים עיטוריים (השפעות פרימיטיביסטיות וילדיות).
- הדגשת תהליך העבודה כחלק ממשמעות התמונה.

<sup>56</sup> See: "Action Painting" in Herbert Read, Nikos Stangos (ed.), The Thames & Hudson Dictionary of Art and Artists, London, 1994, p. 9

<sup>57</sup> See: "Color-field painting", Ibid., p.83

**יצירות לדין:****אמנות**

[וסילי קנדינסקי, אימפרוביזציה מס' 27, שמן על בד, 1912](#)  
[הנס הופמן, ללא כותרת \(קומפוזיציה של פנים\), שמן וקזאין על פנל, 1935, 110.2x89.9 ס"מ](#)  
[ג'קסון פולוק, מס' 5, שמן על לוח, 1948, 244x122 ס"מ](#)  
[לי קרסנר, צהריים, שמן על בד, 1947, 60.96x76.2 ס"מ](#)  
[מארק רותקו, מס' 3 \(ארגמן, שחור וירוק על כתום\), שמן על בד, 1949, 216.5x164.8 ס"מ](#)  
[הלן פרנקנטלר, הרים וימים, שמן ופחם על בד, 1952, 220x297.8 ס"מ](#)

**עיצוב**

[אלווין לוסטיג, עטיפת הספר "New Classics", שירים של קנת פאטשן, 1940](#)  
[הרברט באייר, עטיפת מגזין האמנות Pm, דצמבר 1939 – ינואר 1940](#)  
[יוסקו קמקורה, כרזת פרסום למצלמות ניקון, 1957](#)  
[ארמין הופמן, כרזת פרסום לתיאטרון סטדט \(Stadt\) בבאזל, 1967-1955](#)

**צילום**

[לזלו מוהלי נאג'י, ללא כותרת, פונט טרנספורדור מרסיי, צרפת, תצלום, 1929](#)  
[לזלו מוהלי נאג'י, ברלין, תצלום, 1929](#)  
[ברניס אבוט, העיר ניו יורק, מראה לילה, תצלום, 1932](#)  
[ארון סיוסקינד, שיקגו, תצלום, 1946](#)  
[ארון סיוסקינד, ניו יורק, רחוב 14 מערב, הדפס ג'לטין כסף, 1950, 33.2x40.64 ס"מ](#)  
[ג'וזף ג'כנה, השתקפיות אפורות על מים, הדפס ג'לטין כסף, 1959, 19.20x17.62 ס"מ](#)  
[הארי קאלאהן, אבנים ודשא בויסקונסין, הדפס ג'לטין כסף, 1959, 22.634.5X ס"מ](#)

## 2. הפשטה גיאומטרית

### מאפייניה העיקריים ומקורותיה של הפשטה הגיאומטרית

בבסיס הפשטה הגיאומטרית עומדות מטרות דומות מאוד לאלו של הפשטה האקספרסיבית: הרצון לנתק את השפה החזותית מהתלות בממשות וליצור שפה אוטונומית, חלופית לזו שהתפתחה בקולנוע של התקופה. אולם הדרך להגיע לשפה חדשה זו והרעיונות העומדים בבסיס הגישה הגיאומטרית שונים לגמרי מאלו של הגישה האקספרסיבית.

היוצרים המרכזיים בגישה זו נטו להאמין בכוחו של הרציונל האנושי להוביל את העולם אל קדמה ושיפור. הם ראו בטכנולוגיה כלי חשוב להשגת מטרות אלו, ולכן ניסו לפתח שפה חזותית המסתמכת על גישה שכלתנית טהורה, על אידיאות מתמטיות ומדעיות ועל שאיפה לנתח בעיניים פקוחות וכנות את המצב החדש שבו נתון האדם, מצב שאופייני למאה העשרים.

גישה זו מיוחסת בעיקר לתנועה המכונה דה-סטיל (De Stijl) או "הסגנון" בעברית. התנועה פעלה בין 1917 ל-1931 ומרכזה היה בהולנד, אך היא השפיעה על יוצרים חזותיים בכל התחומים ובכל העולם. השפה החזותית של תנועת הדה-סטיל ניתנת לאפיון בעבודתם של שלושה יוצרים מרכזיים: הצייר [פייט מונדריאן](#), (Piet Mondrian, 1872–1944), המעצב [תיאוואן דואסבורג](#) (Theo Van Doesburg, 1881–1931) והאדריכל [חריט רייטוואלד](#) (Gerrit Rietveld, 1888–1964).<sup>58</sup>

בבסיס השפה החזותית של הקבוצה עמד רעיון הניאו-פלסטיציזם (פלסטיות חדשה) שפיתח מונדריאן על בסיס המתמטיקה הניאו-פלסטית של התיאוסוף והמתמטיקאי מתיו שונמייקס (Mathieu Schoenmaekers, 1875–1944).<sup>59</sup> לפי הניאו-פלסטיציזם, על היצירה להיות לחלוטין מופשטת ולעשות שימוש אך ורק במרכיבים הבסיסיים ביותר של השפה החזותית: קווים ישרים, מאונכים ואופקיים, זוויות ישרות, צבעים ראשוניים – אדום, צהוב וכחול, אליהם ניתן להוסיף שחור, לבן ואפור שאינם צבעים.<sup>60</sup> לפי מונדריאן, מרכיבים בסיסיים אלו משפיעים על הצופה באופן עמוק ומסייעים ליצור את ההרמוניה הרוחנית שאליה שאפו היוצרים להגיע, מכיוון שהם מבטאים חוקיות אובייקטיבית, מדעית ואוניברסלית של סדר ושלמות שאינם באים לידי ביטוי בעולם הממשי אלא באידיאות רוחניות ומדעיות.

קודים חזותיים של הפשטה הגיאומטרית המתרחקים משפת הקולנוע ושוללים כל נרטיביות או זיקה לממשות:

1. שימוש במרכיבי השפה החזותית הבסיסיים ביותר: קווים ישרים, זוויות ישרות, צבעי יסוד.
2. קומפוזיציות פתוחות וחסרות גבולות.
3. חלל אינסופי ובלתי מוגדר.
4. צבעוניות לוקאלית ומדויקת.
5. יחסי החלל נקבעים על פי תכונות הצבעים (חמים, קרים) וגודלי הצורות.
6. ביטול "כתב היד" של האמן.

See: Kenneth Frampton, De Stijl: The Evolution and Dissolution of Neoplasticism: 1913 – 31, in: Nikos Stangos, "Concepts of Modern Art", New-York, 1994, pp. 141–168.

59 המשמעות המילולית של המושג תיאוסופיה הוא "חוכמת האל". התנועה התיאוסופית דוגלת בהבנת העקרונות הבסיסיים שבטבע. ראו: "תיאוסופיה", דן פינס וקפאי פינס, מילון לועזי-עברי המורחב, כרך ב', תל-אביב, 1972, עמ' 753.

60 See: "Neo-plasticism" in Herbert Read, Nikos Stangos (ed.), The Thames & Hudson Dictionary of Art and Artists, London, 1994, p. 259





## יצירות לדין:

### אמנות

[פייט מונדריאן, לוח מס' 1, שמן על בד, 1921, 103x100 ס"מ](#)  
[תיאון דוסבורג, קומפוזיציה 1, שמן על בד, 1916, 67x64 ס"מ](#)

### עיצוב

[פול קולין, לה רוויל, כרזה להצגה, 1929](#)  
[בול הולנדי בסגנון דה-סטיל, 1969](#)  
[גראף קארל, ארכיטקטורה בצרפת, כרזה לספר, 1963, 128x90 ס"מ](#)  
[קארל גרסטנר, פרסומת לחברת הצילום schwitter, כרזה, 1957](#)

### צילום

[תיאון דוסבורג, מראה בית הקולנוע לאובט, תצלום, 1928](#)  
[פרדריק קיסלר, מראה המיזב עיר בחלל, תצלום, 1925](#)  
[אריק דופור, תצלום, 2016](#)  
[מתיו ואנוט, ללא כותרת, סדרת פריזמה, תצלום, 2015, 30x50 ס"מ](#)

## סיכום

חלק זה עסק בתגובות היוצרים להמצאת הראינוע והקולנוע ובשפה החזותית והקודים החזותיים שהביאה עמה המצאה זו.

ניתן לחלק את תגובות היוצרים לשני סוגים עיקריים:

**1. הטמעת השפה החזותית של הצילום:** יוצרים שניסו להתמודד עם האתגרים שהציבו הראינוע והקולנוע באמצעות אימוץ של ערכים וקודים חזותיים של הסרט בשני אופנים עיקריים:

א. **חקר מימד הזמן והחלל** – בקוביזם באמצעות פירוק של הצורה והחלל למרכיביהם הראשוניים והרכבתם מחדש מכמה נקודות מבט בו-זמנית, ובפוטוריזם ובכרונופוטוגרפיה באמצעות שימוש בהכפלת ייצוגים ומתן ייצוג חזותי לאנרגיות בלתי נראות.

ב. **פיתוח נרטיב בדיוני המתרחק מהממשות הנראית אל פנטזיה** – גישה סוריאליסטית ולפיה באמצעות רעיון המונטאז' הסובייטי והתורה של פרויד בנוגע לתת-מודע והחלומות ניתן ליצור ממשות בדיונית ונרטיב המבוסס על תחביר אסוציאטיבי.

**2. יצירת שפה חזותית חלופית כתגובת נגד להמצאת הראינוע והקולנוע:** יוצרים שפנו להפשטה מוחלטת ולהתנתקות מכל יסודות נרטיביים מתוך כוונה להעניק לשפה החזותית אוטונומיה מוחלטת. גם כאן ניתן לזהות שני אופני פעולה עיקריים:

א. **הפשטה אקספרסיבית** – הרואה בשפה החזותית בראש ובראשונה כלי להבעת רגשות. גישה זו אופיינית לקנדינסקי ולחברי אסכולת ניו יורק ומתאפיינת בהדגשת כתב היד של היוצר, שימוש בטכניקות ילדיות ואינטואיטיביות והשפעות פרימיטיביסטיות.

ב. **הפשטה גיאומטרית** – הרואה בשפה החזותית כלי להבעת עקרונות רוחניים, אוניברסליים ומופשטים. גישה זו של יוצרי הדד-סטיל והבאוהאוס מתאפיינת בשימוש בצורות גיאומטריות בסיסיות ובצבעים ראשוניים.