

ניתוח הטקסט המונפש: פנים מצחיקות בתור מקרה מבחן > המאמר מבקש להציג מתודה אוניברסלית מקיפה לניתוח טקסטים מונפשים (animated texts) בתחומי המדיה השונים, המתבססת על העקרונות שהוצגו במאמר "The Animated Text: Definition", שביקש לנסח הגדרה אוניברסלית ומקיפה לטקסטים כאלו. הצורך במתודה כזו, כמו הצורך בהגדרה שהוצגה במאמר הקודם, נובע ממקומה ההולך וגדל של ההנפשה בעולם המדיה העכשווי. כיום ההנפשה היא אחד האמצעים המובילים במדיה לטשטוש ההבחנה בין העולם הפיזי לייצוג שלו. הכלי המוצג במאמר מאפשר בחינת משמעות של טקסטים מונפשים על שני צירים – ציר של משמעות חזותית וציר של משמעות תרבותית. השילוב של מרכיבים בעבודתם של חוקרים מדיסציפלינות שונות מאפשר ניתוח רב-ממדי של הטקסט המונפש במדיה.

רוז גרינברג סטודנט לתואר דוקטור באוניברסיטה העברית, החוקר את נושא האנימציה כטקסט. אצר את התערוכה "מאנגה: שער לעולם הקומיקס היפני" במוזיאון ע"ש יחיאל נהרי ברמת גן. מאמריו התפרסמו בכתבי העת *Journal of Film and Video, Literature Film Quarterly* וכן בפרוטוקולים של "בצלאל".

ניתוח הטקסט המונפש: פנים מצחיקות בתור מקרה מבחן

במאמר זה אני מבקש להציג מתודה אוניברסלית מקיפה לניתוח טקסטים מונפשים (animated texts) בתחומי המדיה השונים. המאמר מפתח את העקרונות שהוצגו במאמר "The Animated Text: Definition", שביקש לנסח הגדרה אוניברסלית ומקיפה לטקסטים כאלה.¹ כפי שהסברתי במאמר הנזכר, ההנפשה (אנימציה) תופסת מקום הולך וגדל בעולם המדיה העכשווי; נוסף על הדיון בהנפשה בתור כלי לביטוי אמנותי, כיום היא אחד האמצעים המובילים במדיה לטשטוש ההבחנה בין העולם הפיזי לייצוג שלו. דוגמה בולטת לכך היא המחלוקת שעוררה סדרת התעודה הבריטית מ-1999, *Walking With Dinosaurs*, שהשתמשה באנימציה ממוחשבת ריאליסטית למראה לצורך הצגת בעלי חיים פרה-היסטוריים על המסך ועוררה חשש בקהילה המדעית, שמא לא ישכילו הצופים להבין כי אין המדובר בהצגת הדברים כפי שאכן היו, אלא בייצוג של השערות מדעיות. הפיכת ההנפשה לאחד מכלי הייצוג העיקריים במדיה העלתה את הצורך בהגדרה שתבחין בינה לבין אמצעי ייצוג אחרים. כאמור, אני מבקש להמשיך ולפתח יסודות תיאורטיים אלו, ולאחר שנמצאה הגדרה המבחינה בין טקסט מונפש לטקסט שאינו כזה, לבנות כלי ניתוח טקסטואלי שבעזרתו יהיה אפשר ליישם הגדרה זו. הכלי שאני מבקש להציג מאפשר בחינת משמעות של טקסטים מונפשים על שני צירים – ציר של משמעות חזותית וציר של משמעות תרבותית – וכך לשכלל ולשלב מרכיבים בעבודתם של חוקרים מדיסציפלינות שונות כדי לאפשר ניתוח רב-ממדי של הטקסט המונפש במדיה.

Raz Greenberg, "The Animated Text: Definition", *Journal of Film and Video*, Vol. 63.2, 1

על פי ההגדרה, "הנפשה" היא "תהליך של תנועה או שינוי, המבוצע על ידי האובייקט המלאכותי שנוצר ייחודית עבור הטקסט".² מרכיב "האובייקט המלאכותי שנוצר ייחודית עבור הטקסט" הוא החלק המהותי בהגדרה זו, היות שהוא שולל זהות לא-ייחודית בין האובייקט לבין פריט מן המציאות הפיזית שהוא אמור לייצג. לדוגמה, בטקסט מצולם, תמיד נדרשת הנוכחות של האובייקט הלא-ייחודי לצורך יצירת הטקסט, גם בייצוג אובייקט ייחודי אחר – תמיד נדרשת נוכחותו של אדם כדי לייצג אדם. לעומת זאת, בטקסט מונפש, האובייקט הלא-ייחודי הוא תמיד בבחינת נעדר. הגדרה זו משייכת דרכי התבטאות שונות ורבות, לאו דווקא מסוגות הקולנוע, הטלוויזיה או העולם המקוון, לקטגוריית ההנפשה: החל בספרי הדף-נוע, עבור בצורות שונות של פיסול (כגון ה"אוטומטונים" המסורתיים ובובות האנימטרניקה המודרניות) וכלה בתאטרון הבובות המסורתי.³ בכל הדוגמאות האלה אין שימוש באובייקט לא-ייחודי כדי לייצג אובייקט ייחודי: האובייקט הייחודי לטקסט תמיד נוצר בהן באופן מלאכותי. לדוגמה, בייצוג של אדם בטקסט מונפש, לא תהיה לאותו האדם נוכחות פיזית בטקסט עצמו (גם אם הייצוג מבוסס על דמות של אדם מן המרחב הפיזי דרך ניסיון ליצור קריקטורה שלו או לשחזר את המראה והתנועות שלו בטכנולוגיות שונות). אם כן, כלי יעיל לניתוח טקסטים מונפשים יברוק את היחס שבין האובייקט הייחודי בטקסט לבין האובייקט הלא-ייחודי מן המציאות הפיזית שהוא מבקש לייצג.

החוקר סקוט מקלאוד (Scott McCloud) הציע כלי כזה בעבור טקסטים מתחום הקומיקס בספרו *Understanding Comics*.⁴ מקלאוד הציע למדוד דימויים חזותיים על פי מידת האיקוניות שלהם. לשיטתו, דימוי איקוני הוא דימוי שהופשט ממרבית פרטיו עד לרמת הקריקטורה (cartoon), שאפשר לזהות בה בקלות את הכוונה הניצבת מאחורי הדימוי באופן אוניברסלי החוצה תרבויות. בקצה האחר של הסקאלה שהציג מקלאוד נמצא הדימוי הריאליסטי, המפורט, המקשה על זיהוי הכוונה שמאחוריו. אפשר למצוא כמה עדויות המחזקות את הרלוונטיות של רעיונותיו של מקלאוד לניתוח טקסטים מונפשים. האנימטורים פרנק תומס (Frank Thomas) ואולי ג'ונסטון (Ollie Johnston), מבכירי אולפן דיסני, שתיארו כיצד נהג וולט דיסני לרדות דימויים שנתפסו בעיניו מורכבים מדי מחשש שאינם מעבירים את המסר הניצב

2 שם, עמ' 6.

3 שם, עמ' 5-9.

4 Scott McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York: Kitchen Sink Press, 1993, pp. 24-59.

מאחוריהם.⁵ עוד לפני פרסום ספרם של תומס וג'ונסטון, עמד החוקר ארנסט גומברייך (Ernst Gombrich) על יכולתן של יצירות אמנות להעביר משמעות דרך השמטת פרטים, ביחוד בכל הנוגע להבעות פנים – אגב ייחוס ההצלחה של אולפני דיסני להבנת עיקרון זה ויישומו.⁶

חוקרי הנפשה שונים העלו בעבר רעיונות דומים לרעיונותיו של מקלאוד או התייחסו אליהם במישרין. מורין פרניס (Maureen Furniss) הגתה "רצף הנפשה-צילום", שבקצהו המימטי, המצולם, נמצא סרטו של אנדי וורהול (Andy Warhol, *Sleep* (1987-1928 מ-1963, שהוא תיעוד מתמשך של אדם ישן, ובקצהו המונפש, המופשט, נמצא סרטו של האנימטור אוסקר פשינגר (Oskar Fischinger, *Kreise* (1967-1900 מ-1933, המורכב כולו מצורות גאומטריות מופשטות.⁷ פול וולס השתמש בניתוח האיכותני של מקלאוד כדי להדגים כיצד סרטו של ג'ורג' ברבר *The Weather* מ-1995 משלב בין דימויים ריאליסטיים למופשטים כדי ליצור התייחסות משועשעת לתהליך ההנפשה כולו.⁸

מושגיו של מקלאוד מתאימים גם להגדרה שצוטטה לעיל במאמר הזה והגדרה "הנפשה" בתור תהליך של תנועה או שינוי של אובייקט, שנוצר ייחודית בעבור הטקסט. מקלאוד מייחס משמעות ייחודית לדימוי בקצה הריאליסטי של הסקאלה – בתור ניסיון לחקות פריטים ייחודיים מן המציאות הפיזית.⁹ במאמר הוגדר האובייקט הייחודי לטקסט בתור מרכיב עיקרי בטקסט המונפש, ואילו מקלאוד מספק כלי העונה על השאלה עד כמה הוא ייחודי, או עד כמה הוא מנסה להסתיר את עצם היותו אובייקט מונפש ולא אובייקט מן המציאות הפיזית (הסוואה מסוג זה נפוצה בתעשיית הפעלולים הדיגיטליים כיום).

עם זאת, ברצוני לטעון כי מושגיו של מקלאוד עדיין אינם שלמים, ויש להרחיב את הדיון בהם לצורך פיתוח של כלי ניתוח רגיש יותר. הבעיה הבולטת הראשונה היא השימוש של מקלאוד במושג "איכות", המנוגד למשמעות הסמיוטית המקובלת של המושג כפי שנקבעה בידי צ'ארלס פירס (Charles Peirce). פירס הגדיר את הסימן האיכותני בתור סימן המתייחס למאפייני האובייקט המיוצג, בניגוד לסימן הסימבולי,

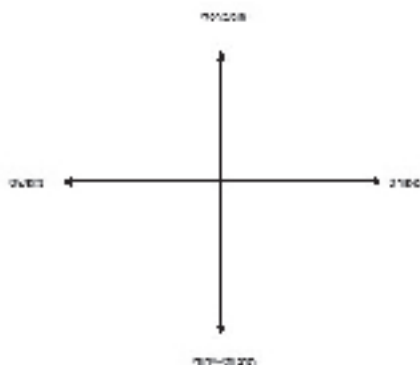
Frank Thomas & Ollie Johnston, *The Illusion of Life: Disney Animation*, New York: Disney Editions, 1981, pp. 23–25 5

Ernst H. Gombrich, *Art and Illusion*, London: Phaidon Press, 1962, pp. 279–303 6

Maureen Furniss, *Art in Motion: Animation Aesthetics, Revised Edition*, Eastleigh, United Kingdom: John Libbey Publishing, 2007, pp. 4–7 7

Paul Wells, *Animation: Genre and Authorship*, London: Wallflower Press 2002, pp. 12–13 8

McCloud, *Understanding Comics*, p. 46 9



.1

המתייחס לאובייקט דרך הקשרים של רעיונות כלליים.¹⁰ אם כן, האיקוניות של מקלאוד קרובה יותר לסימבוליות של פירס. ההבדל אינו רק במינוח, והוא מצביע על ממד שלם שחסר בכלי שמקלאוד מציע: האיקוניות שלו (ייצוג של מושג מופשט בעזרת דימוי ברמה נמוכה של פירוט) היא בעלת משמעות אוניברסלית, ואילו הסימן הסימבולי של פירס נטוע עמוק בנסיבות תרבותיות. כלי ניתוח בעבור טקסטים מונפשים חייב להביא בחשבון גם מגוון מרכיבים תרבותיים, שהכלי של מקלאוד מתעלם מהם.

כלי ניתוח מתוחכם יותר הוצע על ידי החוקר ארווין פנופסקי (Erwin Panofsky) בספרו *Meaning in the Visual Arts*. פנופסקי מציע גם הוא ניתוח איקוני של טקסטים, אך מחלק את הניתוח לשלוש רמות שונות: הרמה הקדם-איקונית, המבוססת על היכרות עם המציאות, הרמה האיקונוגרפית, המבוססת על היכרות עם היסטוריה, אמנות וספרות, והרמה האיקונוולוגית, המבוססת על היכרות עם משמעויות פסיכולוגיות.¹¹ אצל פנופסקי, הקצוות המנוגדים "איקוני" ו"ריאליסטי" של מקלאוד (שהוא קושר למונחים "אוניברסלי" ו"ייחודי") מתחלפים במערכת מורכבת יותר: הרמה הקדם-איקונית של פנופסקי קרובה יותר לאוניברסליות של האיקון אצל מקלאוד, אך אינה מאפשרת ניתוח מעמיק. הרמה האיקונוגרפית של פנופסקי קרובה יותר לדימויים ה"ריאליסטיים" וה"ייחודיים" של מקלאוד, מאחר שהיא

Charles Peirce, "Logic as Semiotic: The Theory of Signs", in: Robert Innis (ed.), 10
Semiotics An Introductory Anthology, Bloomington: Indiana University Press, 1985, 1–23

Erwin Panofsky, *Meaning in the Visual Arts: Papers in and on Art History*, New York: 11
Doubleday, 1955, pp. 51–81

דורשת ידע תרבותי כדי לפענח אותם. הרמה האחרונה של הניתוח שפנופסקי מציע, הרמה האיקונוולוגית, מחזירה את הניתוח של האיקון של מקלאוד, היות שהיא בוחנת משמעויות מופשטות – אך לצורך ניתוח כזה פנופסקי מדגיש גם את ההזדקקות לידע על אודות הנסיבות הייחודיות של היווצרות הטקסט.

אם כן, המונחים "איקוני", "ריאליסטי", "אוניברסלי" ו"ייחודי" משמשים במערכות שונות עבור חוקרים שונים לצורך הגדרות ופענוח של טקסטים, מערכות המשלבות רמת פירוט חזותית עם רמת ידע תרבותי. על ידי הפרדת שני מרכיבים אלו, אפשר להציג מערכת פשוטה לניתוח, המאפשרת מיקום של הטקסטים הנבחנו במחקר בין ארבעה קצוות.

תמונה 1

ההפרדה בין רמת הפירוט (ציר אופקי) לידע התרבותי הנדרש לפענוח (ציר אנכי) מאפשרת לאזן בין הגישות של החוקרים השונים, וכך לשלב מושגים סותרים לכאורה: הציר האופקי משלב את בחינת האיקוניות (ריאליזם מול דימויים מופשטים) של מקלאוד או הקדם-איקוניות (הניסיון החזותי לייצוג המציאות) של פנופסקי, ואילו הציר האנכי יכול למדוד את רמת הסימבוליות של פירס והאיקונוגרפיה של פנופסקי (המשמעות התרבותית/היסטורית הנלווית לדימוי), ואף את הרמה האיקונוולוגית שלו (המשמעות הפסיכולוגית של הדימוי, שנובעת מן המשמעות התרבותית/היסטורית). כך המערכת המוצעת מאפשרת גמישות ודיוק בניסיון לנתח את ייצוג האובייקטים בטקסטים שונים של אנימציה במחקרים עתידיים.

מקרה מבחן: פנים מצחיקות

בתור דוגמה לשימוש בכלי הניתוח המוצע, אבחן את הסרט *Humorous Phases of Funny Faces* מ-1906 בבימויו של ג' סטוארט בלאקטון. סרט זה הוא אחת הדוגמאות המוקדמות ביותר של הנפשה קולנועית הזמינות לצפייה כיום.

כפי שציינתי, הנפשה אינה בהכרח דרך ביטוי קולנועית, והיא קדמה לקולנוע. למעשה, דוגמאות לשימוש בהנפשה בידי אנשי קולנוע הופיעו עוד לפני סרטו של בלאקטון ובסרטים מוקדמים יותר שביים בלאקטון עצמו. ואולם *Humorous Phases of Funny Faces* הוא דוגמה מוקדמת לטקסט קולנועי מונפש כמעט במלואו, והשימוש פורץ הדרך של בלאקטון באפשרויות העומדות בפניו אמן ההנפשה דרך השימוש בצילום והקרנה קולנועיים – בייחוד ביכולת להציג דמויות מונפשות לאורך פרק זמן ניכר – היה בעל השפעה עצומה על הפקות ההנפשה שבאו בעקבותיו.

שורשיו של הסרט נטועים במופע במה פופולריים מסוף המאה ה-19 ותחילת המאה העשרים, שזכו לכינוי "רישומי בזק" (lightning sketches), שבהם צייר



2. ג' סטוארט בלאקטון, *Humorous Phases of Funny Faces*, 1906

האמן במהירות תמונה מול קהל והדגים כיצד אוסף של קווים מתגבש לכדי יצירת דימוי מוכר, בעודו מספק הסברים בקולו לתהליך זה. מופעי "רישומי הבוק" החלו את דרכם באירופה, שם גם החלה מסורת הצילום הקולנועי שלהם. בלאקטון, יליד בריטניה, היה אחד האמנים שהביאו את המופעים האלה גם לארצות הברית, והיה אחד הראשונים שהתנסה בצילום קולנועי של מופעים אלו באמריקה.

הסרט מורכב מארבעה קטעים מונפשים: הקטע ראשון מציג את פניהם של גבר ואישה, המחליפים ביניהם מחוות בעוד הופעתם משתנה (פרטים שונים נוספים ונמחקים); הקטע השני מציג תמונת פרופיל של גבר שמן, המשחק במטרייה שלו (משליך אותה באוויר ותופס אותה) פעמים מספר; הקטע השלישי מציג תמונה נוספת של פני גבר ואישה, שפרטים ממנה נמחקים לאטם עד שהתמונה נעלמת מן המסך; בקטע האחרון של הסרט, מוצג ליצן המבצע תעלולים שונים (משליך את כובעו וגורם לכלב לזנק מבעד ללולאה).

במהלך הפקת הסרט צייר בלאקטון את הדמויות המופיעות בו על לוח בעזרת גירים, וצילם שלבים שונים של תהליך הציור. לאורך מרבית הסרט נוצר הרושם כי שלבים אלו מתרחשים מעצמם, כאשר הקווים המצוירים יוצרים יחד דימויים שלמים בלא נוכחותו של האמן. עם זאת, ידו של בלאקטון עדיין נוכחת בתחילתו של הקטע הראשון, שבו היא מציירת את קווי המתאר הראשונים של פני הגבר (נוכחות זו נפסקת כמה שניות לאחר מכן, והדימויים על הלוח ממשיכים להופיע מעצמם, כביכול), ובסופו של אותו הקטע, כשידו של בלאקטון מוחקת את התמונה. לקראת סופו של הסרט מופיעה שוב ידו של בלאקטון בניסיון למחוק את דמות הליצן, המתמרדת נגד ניסיון זה. ידו של בלאקטון היא מרכיב לא-מונפש – או במונחי ההגדרה שהמאמר

תמונה 2

הזה מתבסס עליה, מרכיב לא־ייחודי מובהק: היא שייכת למציאות הפיזית. דוגמה אחרת למרכיב כזה היא נוכחותו של הלוח – אובייקט נוסף מן המציאות הפיזית, שהדימויים המונפשים מופיעים עליו. החוקר דונלד קראפטון (Donald Crafton) מסביר כי בלאקטון לא התכוון להטעות את הקהל בסרטו ולגרום לו להאמין באמתות האשליה שהוא מציג: ההופעות הקצרות של ידו המציירת ומוחקת, כמו נוכחותו של הלוח, החליפו את הקריינות, שהייתה בלתי אפשרית בסרט האילם, ובהן הוא הסביר את שיטת העבודה שלו במופעי "רישומי הבזק".¹²

עם זאת, קשה להתעלם מן העובדה שהדמויות המונפשות בסרט מנסות ליצור רושם הפוך, שלפיו הן בעלות קיום עצמאי משלהן, נרטיב משלהן המתנגש בנרטיב של יוצר הסרט. ההופעה של ידו המציירת של בלאקטון ביקשה להזכיר לצופים כי מדובר באשליה, ולעומתה התנהגות הדמויות בסרט ביקשה לחזק אשליה זו, לעתים (כפי שיודגם בניתוח) בהתרסה בוטה נגד יוצר הסרט עצמו. החוקר סקוט בוקטמן (Scott Bukatman) זיהה בעבודותיו של וינזור מק'קיי (Winsor McCay, 1871–1934), חלוץ אנימציה נוסף, את שורשי המאבק של דמויות מונפשות נגד היוצר שלהן במאבק נגד הגבלה והסדרה: הניסיון להכפיף דמויות אלו לחוקים של העולם הפיזי.¹³ מאבק כזה מצוי באותה המידה בסרטו של בלאקטון (שהיה אחד מעמיתיו של מק'קיי למופעי "רישומי הבזק" וסייע לו כאשר פנה להפקת סרטי הנפשה). ניתוח הסרט על פי הכלי המוצע במאמר זה מדגיש את הכיוונים המנוגדים שהאמן והדמויות מנסים למשוך אליהם את הסרט.

את ההתרחשויות בסרט אפשר לחלק להופעה (התהליך שבו הדמויות מופיעות על המסך) ולמופע (הפעולות השונות שהדמויות עושות). תהליך ההופעה חשוב בייחוד בתחילתו של הקטע הראשון ולאורך כל הקטע השלישי: אפשר לטעון כי הם בבחינת תרגילים בהוספת פרטים והחסרתם מן הדימויים החזותיים (המעבר מדימוי מופשט למפורט, כפי שהוא מוגדר בכלי הניתוח המוצע במאמר זה או מאיקוניות לריאליזם של מקלאוד) ומן המידע התרבותי הנדרש כדי לפענח אותם (בין האוניברסליות של מקלאוד לסימבוליות של פירס ולאיקונוגרפיה/איקונולוגיה של פנופסקי). אפשר להבחין כי ככל שתהליך ההופעה מתקדם, פרטים חזותיים נוספים מצטרפים לדימוי והופכים אותו לריאליסטי יותר במונחי מקלאוד או איקוני יותר במונחי פירס, וכך אותו הדימוי נעשה

Donald Crafton, *Before Mickey: The Animated Film 1898–1928*, Chicago: University of Chicago Press, 1993, pp. 48–55

Scott Bukatman, *The Poetics of Slumberland: Animated Spirits and the Animated Spirit*. 13 Berkeley: University of California Press, pp. 1–21



3. ג' סטוארט בלאקטון, *Humorous Phases of Funny Faces*, 1906

תרבותי־ייחודי יותר ואנו יכולים להסיק ממנו גם מסקנות סימבוליות או איקונוגרפיות: בין שמדובר בהוספת פרטים גופניים, המשמשת להבחנה בין מגדרים (שער), בין בפריטי לבוש הרומזים על מעמד חברתי של הדמויות (חליפה, שמלה, כובע צילינדר). תוספת פרטים אלו רומזת כי לדמויות המופיעות על הלוח ישנו גם רקע נרטיבי.

עם זאת, הבדל חשוב ניכר בין שני הקטעים: הקטע השלישי בסרט ממוקד כולו בתהליך ההופעה, ואילו הקטע הראשון גולש מתהליך זה למופע: כאשר פני דמויות הגבר והאישה בקטע זה מופיעות בשלמותן על המסך, פנים אלו מונפשות – שתי הדמויות מחליפות ביניהן מחוות והבעות שמרחיבות את הרקע הנרטיבי שנרמז עליו בתהליך ההופעה ומעניקות לו גם משמעויות איקונולוגיות, המעידות על עולמן הרגשי של הדמויות. הבעות פנים היו חלק מתהליך הנפשת ההופעה של הדמויות, אך תהליך הנפשת המופע שלהן, שבו הן מחליפות הבעות פנים, מעמיק את תחושת האישיות של הדמויות ומעיד על היחסים המתפתחים ביניהן, כגון קריצות וחיוכים רחבים של דמות הגבר או הבעה מבוהלת של האישה. המרד של הדמויות נגד האמן מוצג בסרט בהדרגה: בתחילה מופיעה ידו של האמן ומציירת את הדמויות; אחר כך היא נעלמת מן הסרט ונוצרת האשליה כאילו הדמויות מופיעות מעצמן, קו אחר קו, כאשר פרטים חזותיים ותרבותיים־ייחודיים מתווספים; ולבסוף הדמויות קמות לתחייה. מ"רישום הבוק" עבר הסרט להנפשה של תהליך הופעת הדמויות ולבסוף, להנפשת הדמויות עצמן. בסופו של הקטע הראשון, מתבצע "דיכוי" אלים של אותו המרד, כאשר ידו של האמן מופיעה פעם נוספת ומוחקת את שתי הדמויות מן הלוח – תזכורת לא רק לתפקידו של האמן, אלא לנוכחותה של המציאות הפיזית, הייחודית, ולמנגנונים המגבילים והמסדירים שלה, שהנפשת הדמויות היא בגדר יציאת חוצץ נגדם. כאן גם טמון הפרדוקס הגדול:

תמונה 3



4. ג' סטוארט בלאקטון, *Humorous Phases of Funny Faces*, 1906

בלא אותם המנגנונים – בלא האמן המוסיף פרטים – לא היו הדמויות המופיעות בקטע מסוגלות לאותה ההתרסה ולא היו מקבלות את אותם הפרטים שרמזו על קיום נרטיבי עצמאי משלהן.

כאמור, הקטע השלישי בסרט ממוקד כולו בתהליך ההופעה – או ליתר דיוק, ההיעלמות של הדימויים המופיעים בו: מופע "רישום הבזק" מוצג בו כאשר הוא מוקרן לאחור – הוא מתחיל באיור שלם של שתי דמויות, שפרטיהן הולכים ונעלמים – מפרטים בעלי משמעות תרבותית-ייחודית או סימבולית/איקונוגרפית/איקונוולוגית (ביגוד ושער, המעידים על השתייכות למעמד חברתי, וכן הבעת פנים של חיוך בין שתי הדמויות) ועד לקווי המתאר של הדמויות עצמן, שהיעלמם מותיר את הצופים עם הריק האוניברסלי. הנרטיב של הדמויות בקטע זה – שניתן להסיק עליו מן הפרטים התרבותיים-ייחודיים ומהבעות הפנים שנותרות קפואות על פני הדמויות – נותר מרומז: לעומת הקטע הראשון, ההנפשה בקטע השלישי מוגבלת לתהליך ההופעה לבדו, ואף שהיד המציירת (או מוחקת) אינה מופיעה בו, נוכחותו המגבילה והמסדירה של האמן מורגשת בו במיוחד, הפעם לא בתור צייר אלא בתור מפעיל המצלמה, שמעלים בהדרגה את הדמויות מן המסך ומותיר את הלוח (נוכחות פיזית נוספת, מגבילה ומסדירה) – אולי עדות ראשונה לחשיבותה של המצלמה עם כניסת ההנפשה לעידן הקולנוע.

תמונה 4

דווקא היעדרה הכמעט מוחלט של הנוכחות הפיזית מן הקטעים השני והרביעי בסרט, הממוקדים בעיקר במופע, מתגלה בתור גורם המחליש את התחושה הנרטיבית שמאחורי הדימויים המופיעים בהם. הקטע השני מתחיל בתהליך ההופעה של הגבר המבוגר, אך ממשיך למופע שבו הוא משליך את המטרייה שלו באוויר ומרים את

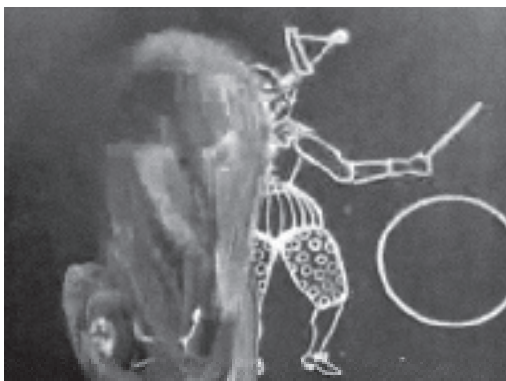


5. ג' סטוארט בלאקטון, *Humorous Phases of Funny Faces*, 1906

כובעו. לעומת הקטע הראשון, שהיה בו קשר רעיוני בין תהליך ההופעה למופע של הדמויות (חילופי הבעות הפנים של הדמויות נראו המשך טבעי להוספת הפרטים לאותם הפנים), בקטע השלישי אין קשר כזה: אמנם ההנפשה של תהליך ההופעה רומזת על רקע נרטיבי כלשהו לדמות (דרך פרטים תרבותיים־ייחודיים דוגמת ביגוד), אך ההנפשה של תהליך המופע – השלכת המטרייה באוויר – אינה קשורה לרקע זה. הרקע התרבותי־ייחודי של הדמות נחלש גם בשל היעדר פירוט איקונולוגי: הדמות המופיעה בקטע אינה מפגינה הבעת־פנים כלשהי, המעידה על עולם רגשי. גם העובדה שההנפשה של תהליך המופע נעשתה בטכניקה שונה מטכניקת ההנפשה של תהליך ההופעה תורמת לכך: המטרייה שהדמות משליכה אינה מצוירת בגיר כמו יתר הדמות, אלא עשויה מגִזְרֵת נייר שחורה – טכניקה שאפשרה הצגה של הנפשה משוכללת יותר, אך כאמור, מנותקת מן הנרטיב של הדמות.

תמונה 5

דמות הליצן, המופיעה בקטע הרביעי, מרוכזת כמעט כולה במופע: היא מופיעה יש מאין, בלא כל הנפשה של תהליך ההופעה שלה – הדמות, כמו המטרייה בקטע השני בסרט, מורכבת כולה ממגזרות נייר. אף שהדמות עמוסה בפרטים תרבותיים־ייחודיים (נדרש ידע תרבותי כדי לזהות אותה בתור ליצן), הסרט אינו רומז על נרטיב כלשהו מאחוריה, גם לא דרך המופע שהיא מבצעת: במהלך מופע זה, הבעת הפנים של הדמות כלל אינה משתנה והיא מבצעת מגוון תעלולים בלא כל עדות לאישיות או רקע נרטיבי אחר (הליצן נותר כשחיוך על פניו לאורך כל הסרט – ואף שלבחירה זו ישנן משמעויות תרבותיות־ייחודיות בכל הנוגע לתפיסת הדמות של הליצן בחברה, כמו בקטע השני, גם כאן בחירה זו מחלישה את הממד האיקונולוגי של הדמות). במהלך הקטע, אפשר להבחין בידו של האמן לשברירי שניות – ככל הנראה, מדובר בחשיפה לא־מכוונת



6. ג' סטוארט בלאקטון, *Humorous Phases of Funny Faces*, 1906

של "אחורי הקלעים" של הסרט – כאשר היא מזוזה חלקים של הדמות לפני ההופעה החשובה יותר והמכוונת מאוד של אותה היד: לקראת סופו של הקטע, היד מופיעה ומנסה למחוק את דמות הליצן, כאשר דמות זו מתמרדת נגד ניסיון המחיקה ומנסה לצאת מגבולות כתם הגיר שהיד המוחקת מותירה. אפשר לראות במרידה זו בדיחה פנימית, המבוססת על ההתנגשות בין החומרים השונים ששימשו ליצירת הסרט – האמן אינו יכול "למחוק" בעזרת ספוג דמות העשויה ממגורות נייר. ואולם ניגוד זה מדגיש עד כמה אותה המרידה, ממש כמו יתר הקטע המסיים את הסרט, אינה יותר מבדיחה, וזאת בניגוד למשמעות הנרטיבית העמוקה שהייתה למרידה של הדמויות בקטע הראשון, מעצם ההנפשה של המופע שלהן.

תמונה 6

סיכום

סרטו של בלאקטון הוא טקסט אידאלי לבחינת כלי הניתוח המוצג במאמר זה, היות שהוא אינו ממוקד רק בהנפשה של דמויות, אלא גם בהנפשה של תהליך ההופעה שלהן. תהליך זה מאפשר לבחון את ההשפעה של הוספת פרטים לדימויים, והמסקנה העיקרית מבחינת סרטו של בלאקטון היא שככל שהדימוי המונפש מתקדם לעבר הקצה המפורט, ולקצה התרבותי-ייחודי, כך נוצרת לאותו הדימוי תחושה של רקע נרטיבי, של סיפור שנוצר בעבורו ושאותו הוא יוצר. עם זאת, העלייה המקבילה ברמת הפירוט החזותי והרקע התרבותי-ייחודי הנלווית אליה מכילה כמה מרכיבים שהחוקרים השונים כבר עמדו עליהם, וכלי הניתוח המוצג במאמר זה מבקש לשלב בין תפיסותיהם: החיבור בין רמת פירוט גבוהה של דימויים בעלי משמעות סימבולית/איקונוגרפית (כגון ביגוד או

שער) לבין דימויים בעלי משמעות סימבולית/איקונוולוגית (כגון הבעות פנים או מחוות גוף) הוא שמדרג את הדימויים קרוב לקצה המפורט/תרבותי־ייחודי של כלי הניתוח, ודירוג זה הוא שמעניק להם את הרקע הנרטיבי האמור.

מבחינה זו, השימוש החדשני של בלאקטון במצלמת הקולנוע פתח עולם שלם בעבור ההנפשה: אמנם היכולת לגלות דינמיות ברמת הפירוט במהלך הטקסט – הוספת פרטים והחסרתם בתור חלק מן הטקסט עצמו – כבר הייתה בנמצא גם בהנפשה הטרומ־קולנועית (לדוגמה, בספרי הדף־נוע), אך תהליך הצילום אפשר ליישם אותה בקנה מידה גדול יותר. גם האפשרות ליצור רקע נרטיבי עמוק לדמויות המונפשות, שסרטו של בלאקטון רק רמז עליה, וממשיכי דרכו בהנפשה הקולנועית (וגם הטלוויזיונית והמקוננת) פיתחו לרמות גבוהות של תחכום, הייתה מצויה בהנפשה הטרומ־קולנועית (לדוגמה, בתאטרון הבובות – שלפי ההגדרה במאמר זה נחשב סוג של הנפשה), אך היכולת להגיע לרמות גבוהות של פירוט וייחודיות־תרבותית מחד גיסא, לצד אשליה משכנעת של תנועה מאידך גיסא, כפי שהדגים בלאקטון בסרטו, יכולה להיראות כתחילתו של תהליך שהוביל עד לדמויות הדינוזאורים הריאליסטיות של ללכת עם דינוזאורים, שנוכר בתחילת מאמר זה.

עם זאת, סרטו של בלאקטון מדגיש עד כמה תהליך הוספת הפרטים והידע התרבותי־ייחודי הנדרש לפענוח הדימויים מנוגד לאופיו של הטקסט המונפש, שכן הוא כמו כופה את חוקי העולם הפיזי, שהאמן בא ממנו, על עולם ההנפשה, השואף לשחרור מחוקים אלו אל הקטבים המופשטים והאוניברסליים של כלי הניתוח המוצע במאמר זה. בסרטו של בלאקטון, הניגוד הזה מובע בהתמרדות של הדמויות המונפשות כלפי האמן (מרד פרדוקסלי, כפי שהוסבר לעיל, היות שאותן הדמויות חבות את קיומן לאמן – והמרד שלהן משכנע יותר ככל שהרקע הנרטיבי שנוסף להן בידי האמן, דרך הוספת פרטים וידע תרבותי־ייחודי הנדרש לפענח אותן, גדול יותר). בטקסטים מונפשים מאוחרים יותר, שהאמן אינו נוכח בהם פיזית, אפשר לראות את אותה ההתמרדות במאבק בין כמה טיפוסים דמויות מונפשות. בדרך כלל הדמויות המרדניות מוצגות ברמה נמוכה יותר של פירוט (תהליך דומה לתהליך שתיאר וולס בנייתו לסרטו של ברבר). במידה רבה, אנו רואים את תחילתו של תהליך זה גם בסרטו של בלאקטון: אף שהדמויות המונפשות בו מוצגות ברמה גבוהה של פירוט, עדיין אין הן מסוגלות להתחרות ב"פירוט" של ידו המצלמת מן המציאות הפיזית.

כך הציג סרטו של בלאקטון את המגוון הרחב שההנפשה יכולה להציג – מהריאליסטי עד למופשט, מהתרבותי־ייחודי עד לאוניברסלי – ופתח דלת לטקסטים המונפשים שבאו בעקבותיו, טקסטים שנעו בין הקטבים של כלי הניתוח שהצעת במאמר זה.

