

## קטע 3- כללים, טכניקות ו"טיפים" קטנים, - המשך

### תחומי השליטה של העריכה: זמן, קצב ויחסי שוטים

הבמאי עוסק במבנה ובהצגה, בהליכי נפש ובתכנים רעיוניים. הצלם עוסק בקומפוזיציה ובאור, בדמויות שנעות ומשתנות. העורך, בתפקיד משאבת הלב, מתרכז במרכיבים האלה:

1. זמן,
2. קצב,
3. יחסים חזותיים וקוליים.

### זמן

עמקום אורות האולם לקראת הקרנת הסרט תמיד מזכיר לי את עמקום תאורת הפנים במטוס לפני ההמראה. עוזבים את העולם הזה ויוצאים לעבר עולם לא ידוע. סיפור. עולם עם זמן, אנשים ומנטליות משלהם, עולם עם קודים התנהגותיים משלו - העולם הפנימי של הסרט, שבהשפעתו מבקש הצופה להימצא. בשעתיים, סרט אחד יכול לכסות חיים שלמים, ואילו האחר יעסוק בשעה מהחיים. "שלוש מר צ'יפס" (מהסרטים הפופולריים באנגליה, בשנות ה-30) עוסק בשש שנים בחייו של מורה בתיכון, ואילו הסרט הצרפתי הקצר עטור הפרסים "הגשר" (מבוסס על הספר Incident At Owl Creek Bridge מאת אמברוז ביאר) מאריך פעולה של שבריר שנייה, שבמהלכו נתלה אדם, לשלושים דקות מסך. בסרט "1900" עוסקות כארבע השעות של הסרט בתקופת חיי אדם. מילדות עד זיקנה.

הזמן מהווה מרכיב מרכזי באמנות העריכה. העורך שולט בזמן. הוא יכול להאריך סצנה הנמשכת כדקה, עד כי הצופה יחוש שעברה שעה; והוא אף יכול להעביר שעה בדקה בעזרת חיתוכים מהירים. דוגמה מתולדות הקולנוע לגבי יכולת העורך לתמרן בזמן נמצא בסצנת המדרגות המפורסמת סרטו של סרגי איזנשטיין "פוטימוקין". הפעולה עצמה, בריחת אנשי סנט פטרבורג, הרצים במעלה המדרגות אל לוע רובי חיילי הצאר, נמשכת דקות ספורות. אך באמצעות הרבה "שוטים של פרטים" הנחתכים אל תוך הפעילות: רגליים, פנים, רובים, גופות נופלים - דומה כי הסיקוונס קורה במשך זמן ארוך יותר (ניתוח מקיף של הסרט תמצאו בפרק העוסק באיזנשטיין).

סצנת הסיום ב"בוני וקלייד": המארב כבר מוכן. בוני וקלייד מסכימים לעזור לאיש הזקן שמכוניתו תקועה. לצופה נדמה כי הפעולה נמשכת נצח, בגלל ריבוי הפרטים הנערכים בקטע. הפעולה הבסיסית הייתה יכולה להתרחש במהירות, אך העורך ממשיך לחתוך לכל עבר: השיחים מאחוריהם מסתתרים השוטרים, עצים, פנים. לבסוף, רגע לפני, מתרחש הנצח - החלפת המבטים בין בני הזוג, הנמשכת רק קצת יותר מהרגיל, ומשאירים את הצופה במתח, בתחושה של "הלוואי שהרגע הזה לא ייגמר". כאן יש לדוגמה נפלאה לנושא של מתח והפרייה. רגע זה מלווה בהבזקי הרובים וברעמם, והם ממשיכים לירות ולירות... שום פרט בקטע הזה לא מתרחש על פי אורכו הטבעי. הכול נעשה כדי להשפיע. בכל מהלך הסצנה השליטה של העריכה בזמן היא מוחלטת.

שתי טכניקות עריכה מאפשרות שליטה בזמן:

1. יצירת זמן קולנועי באמצעות אינטרקאטים.
2. באמצעות אפקטים תמונתיים המקשרים בין סצנות וסיקוונסים.

### השימוש באינטרקאט

השימוש באינטרקאט מאפשר לעורך להוריד מהפעולה מקטעים גדולים של זמן. לדוגמה: ברגע מפתח של דיאלוג מהיר, קם הגיבור וחוצה את החדר למזוג לעצמו כוס מים. אם העורך מרגיש שההליכה מאיטה את הקצב של הסצנה, עליו לקצר את משך ההליכה. איך? על ידי הוספת תקריב של דמות אחרת הצופה בהולך. שוט זה, "האינטרקאט", יכול להימשך שתי שניות, אך בחיתוך החוזר, הגיבור אולי כבר יימצא ליד כוס המים.

אנו מקבלים האצה מלאכותית של זמן, כי אנו כבר "מעורבים". הסטת תשומת הלב מסיחה את דעתנו, כך שכבר אין באפשרותנו לאמוד את זמן ההליכה המשוער. האמינות היא פנימית, מתאימה לקצב ולהתרחשויות. אנו מקבלים כמובנת מאליה האצה לא מציאותית של זמן רק משום שכך קרתה. האיש כבר מוזג לעצמו מים - העיניים שלנו אינן משקרות. בהסבה, אם העורך רוצה להאיט את מהלך

הפעולה, ביכולתו להכניס רצף של אינטרקאטים ארוכים מזמן ההליכה הסביר לאותו מכל מים. שוב, היות שהאינטרקאט הסיח את דעתנו, איננו מתייחסים למניפולציה שנעשתה לזמן. אנו רואים רק את מה שהעורך רוצה שנראה. היות שאיננו יכולים לשפוט פעילות שמעבר למסך במושגים של זמן שחלף, העורך הוא הקובע היחיד של זמן הפעולה. כשולט יחיד בזמן, ככל שמבחר האינטרקאטים שבידיו תואם ועשוי היטב, ככל שידייק בשילובם בסצנה, כך ידייק גם בהעברת התחושות הרצויות לצופים.

מלאכת העריכה מתבצעת בממלכת הזמן. זמן אמת של אירוע - הזמן שבו, לדוגמה, אדם יעבור מנקודה לנקודה - יומחש רק באמצעות צילומו בשוט אחד. ברגע שנפרק את המהלך לשוטים ולזוויות, ממילא יעבור האירוע מעולם של מציאות לעולם של דמיון או דימוי (הרי במציאות העיניים שלנו הן עדשה קבועה ומוחנו הוא המפרק את ההתרחשות לפרטים ולנקודות התמקדויות). נוצר עולם שונה, "מלאכותי", המכתיב חוקיות חדשה, פנימית, המתאימה לאופי שברצוננו לשוות לאותו מהלך.

### תרגיל ביצירת זמן מלאכותי:

להלן תרגיל הממחיש שני אופני עריכה של אותו אירוע: אדם מטפס במדרגות. כל עריכה תעצב תחושה אחרת של זמן. ציירו סטורי בורד (STORY BOARD), נתחו איזה סוג של זמן מעצבת כל עריכה והצביעו על הגורמים היוצרים את ההבדל בין השתיים.

#### עריכה א'

L/S: אדם מתחיל לטפס במדרגות.

C/U: רגליים עולות במדרגות.

C/U: שעון.

C/U: נרות דולקים.

MS: פנים.

C/U: יד נאחזת במעקה.

L/S: האיש ממשיך לטפס.

REVERSE: האיש, כפי שנצפה מלמעלה.

C/U: רגליים.

MS: פנים.

C/U: שעון.

C/U: נרות מנצצים.

DOLY איטי עוקב אחרי האדם.

#### עריכה ב'

C/U: רגליים מתחילות לטפס.

C/U: יד נאחזת במעקה.

C/U: פנים.

L/S: האיש ממשיך לטפס.

C/U: רגליים.

זווית אלכסונית: האיש מתקרב למצלמה.

L/S: האיש בקצה המדרגות.

שני הסיפורים החופפים נערכו בצורה מקבילה: אדם עולה במדרגות, ומישהו כנראה צופה בו.

בעריכה א', הזרימה של הזמן מואטת. הפעולה מופרעת בעקביות על-ידי חיתוכים לשוטים סטטיים באופיים. כשחוזרים לאדם המטפס, רואים כי לא התקדם הרבה מעבר לזמן האמיתי של הפעולה. עקב אופיים המיוחד של האינטרקטים כסמני זמן (שעון, נרות), העריכה יוצרת אווירה מיוחדת. יש משהו מעבר לפשט של "אדם עולה במדרגות". זהו זמן מושהה. בעריכה ב', השימוש באינטרקטים עזר "להקפיץ" את האדם במדרגות, והעריכה שירתה פונקציה סיפורית. זהו זמן דחוס.

### טכניקות לתימרון בזמן

יש כמה חוקים כלליים המציינים כיצד אפשר לתמרן בזמן, ואפשר לכבד אותם מבלי לפגוע ביסוד היצירתי-אינטואיטיבי: יש להכיר בעובדה שלכל דימוי יש את ההרגשה שלו, וכל שוט נטען מההקשר לשוטים הסמוכים לו, וכך גם יתקבל אצל הצופה.

לשליטת העורך במהלך הזמן יש השפעה חשובה על כל הסרט. לדוגמה, אם נקודת הכובד הדרמטית של הסרט היא מסע ארוך וקשה של הגיבור, כמו ב"סיפור שלא נגמר", על העריכה להבליט את תחושת הקושי, ליצור הזדהות עם הגיבור. גם אם הדיאלוג יספק מידע רב על הקושי - אם לא נרגיש, לא נהיה שם, בעולם שמעבר לאולם הקולנוע. אלמנטים אלה, של החשת הזמן, יסייעו לעורך לקחת את הצופה אל המסע המובטח, שבעבורו שילם את מחיר הכרטיס. על כן נדרש מהעורך חוש תזמון מדויק. סדר תמציתי מדי של שוטים, זמן קצר מדי של ההתרחשות - יפגמו בכושר השכנוע של הסצנה באשר לקושי המסע. גודש יתר והעמסת פרטים, וכן זמן מסך ארוך מדי, עשויים לעייף את הצופה ולהסיח את דעתו מהעניין המרכזי.

טכניקה מובהקת של דחיסת זמן נקראת "חיתוך הבזקי" (FLASH CUTTING) - החדרת רצף של חלקיקי שנייה משוטים של סצנות, בין שתי סצנות. טכניקה זו, על פיה מפריעים להתרחשות המרכזית עם חלקיקי שוטים, מאיצה את מעבר הזמן בדומה לנהוג בסרטי אנימציה - רצף של שני פריימים מצוירים דוממים יוצר תנועה. חשוב לבדוק את היחסים שבין חלקיקי השוטים (מדובר באורך של שניים עד חמישה פריימים לשוט), כדי לא להסתמך רק על הטעיית העין והמוח, אלא לבנות הקשרים מעניינים: משחק בין שוט פתוח לשוט סגור, חיתוך לסירוגין של שני פריימים בפנים שניים בחוץ לשוט בתנועה וכדומה. ריצ'רד לסטר, שביים את סרטי הביטלז, ניסה בהצלחה טכניקה מקורית זו. אמני הסיפור הקצר בני ימינו, יוצרי הווידאו קליפים וסרטוני הפרסומת, משתמשים תדיר בטכניקה הזאת, כשהם נעזרים בקצב מוסיקלי. הם משתמשים בחלקיקי שוטים ארוכים קצת יותר, של חצי שנייה עד שנייה, שזהו זמן עיכול סביר, ומצליחים להעביר במשך דקה או כמה דקות מסע סביב העולם או תקופת חיי אדם. משם תוכלו לשאוב דוגמאות מצוינות לניתוח העריכה.

### עיבודי תמונה

במעבדת הפילם נקראת הטכניקה OPTICAL EFFECT, בעולם הווידאו קוראים לשיטה VISUAL EFFECT.

הרעיון דומה, אך מחשבי העריכה מאפשרים בדיקה מיידית ומגוון רחב של שימושים, כמעט עד למקום שבו הדמיון הוא הגבול (והאמצעים הכלכליים...). בפרק העוסק בעידן הווידאו, ארחיב את הדיבור על עזרי העריכה המודרניים. כאן נעסוק ברעיון.

השימוש המסורתי בשוטים מעובדים מטרתו לקשר בין סצנות. בדפוסים הקולנועיים המקובלים, יש לקבוע סוף והתחלה, כדי לאפשר לצופה להתמקם כראות. על כן תפקידו של הקאט הוא כשל נקודה בסוף משפט - הפרדה. הפיתוח הטכנולוגי אפשר להעשיר את השפה ולצמצם בהסברים - כשהאפקטים החזותיים מאפשרים לרכך מעברים חדשים ולשלב פערי זמן ומקום.

האפקטים המקובלים הינם: (1)

מגלה את הסצנה החדשה. (4) WIPE/גריירה. השוטים מתחלפים באמצעות חצייה אופקית, אנכית, עיגולית או אחרת של המסך. (5) SUPER IMPOSE - הקרנה על. הקרנת שוט אחד על גבי השני. אפקט היוצר מעבר מסצנה לסצנה תוך השתקפותן זו על זו, ומציין מעבר מקום באותו זמן (כמו: המחשת הרהורים או זיכרונות).

לכל אפקט יש השפעה משלו על מהלך הסרט, וקשר ישיר עם תפיסת הזמן של הצופה. היות שהאפקט הוא גורם מעצב ומסגנן בידי העורך, חשוב לתת את הדעת על המשמעויות שהוא מעביר: דיזולב ארוך ואיטי, לדוגמה, מאיט את הזמן. מהי המשמעות של האטת הזמן? "כך חלפו להם הימים...", איטיות משדרת שקט, שלווה, רומנטיות; דברים שקצבם רגוע; לפעמים גם את השקט שלפני הסערה. גרירות וגלגולי תמונה מאיצים את הזמן, מוחקים את זמני הביניים, במשמעות של "יום רדף יום" ואירועים המתרחשים בזה אחר זה. כך מתרקם קצב דינמי ונמרץ. אפקטים כאלה מדגישים את מלאכותיות המעבר, הצופים מגלים מעורבות בסצנה הבאה בטרם חלפה קודמתה, ואז אין זמן לחשוב על פערי הזמן שביניהן.

השימוש באפקטים יכול לרגש את הצופה אך גם להקנות תחושת גודש, כמו לאחר אכילה מוגזמת של דברי מתיקה; כמו התקשטות יתרה, איפור מוגזם ועוד. כדאי לבדוק את תרומתם של האפקטים לתוכן ולסגנון של הסרט.

### קצב:

כל סרט מכיל מנעדים חיצוניים ופנימיים. מקצבים אלה, שהם בעיקר תחושתיים ומשפיעים ופחות תודעתיים, מקנים לסרט חלק נכבד מאיכותו ומאופיו. השליטה במקצבי הסרט היא בתחום אחריותו של העורך.

### קצב פנימי

בנוסף למצב הרוח, לאווירה ולתוכן, לכל סצנה יש איכות פנימית של תנועה, "קצב פנימי". הצופה בדרך כלל מודע לשינוי בולט בקצב - איטי או מהיר. צילום בתנועה מהירה יוצר קצב שונה מאשר ריחוף איטי של המצלמה על הנוף, והשפעתו של הקצב מתבטאת גם פיזית בגוף הצופה. אם נשווה סרט למסע, הרי שהקצב יקבע את תנאיו: האם נצא לדרך במכונית מקרטעת המחנשפת בעליות ומקפצת על מהמורות, או שמא נעלה על רכבת דוהרת בקצב קבוע (והקבוע אולי נוח, אך לרוב אינו מרתק)? ואולי נחליט על מסע משולב, שבמהלכו מאיטים מעט כאשר המראות מעניינים, עוצרים כדי לבדוק דברים מקרוב וגומאים מרחקים במהירות, בלי להרגיש בזמן החולף? עורך טוב, כמו מלחין, יודע לחוש את פעימות הסרט ולהעניק לו את הקצב הנכון, עם מתח והרפיה, עם סערות ומרגוע. העורך, הנעזר בחושיו, חייב להכיר את הקצב המסוים שבסצנה. הקצב מתאפיין על ידי כל מה שקורה בפריים: תנועת המצלמה, סוג הפעילות, מהירות הדיאלוג, מספר האירועים המתרחשים באותה עת. לאחר שאובחן הקצב ("עגמומי", "מתמשך לעיפה", "מטורף" וכו') אפשר להחליט היכן למקם את הסצנה ומה יהיה אורכה, גם לפי האירועים שקדמו לה או שיקרו אחריה. העורך חייב לברור את הסצנות ולחבר אותן בהתאם לקצבן הפנימי ולקצב שיצר חיבורן, כדי להשיג את קצב הזרימה הנכון של הסרט.

עם הפעלת שיקולי עריכה, הן הפנימיים של סצנה אחת והן של הסרט כולו, נוציא לפעמים סצנה מסוימת כי היא מאיטה את הקצב, מסיחה את הדעת, או נבלעת בין הסצנות בשל קוצרה. עריכה טובה נמדדת בקצב נכון, ולא בכדי תכונות הכרחיות של עורך סרטים הן אוזן מוסיקלית וחוש קצב. סיקוונס חוות הבריאות בתחילת הסרט "שמונה וחצי" של פליני נערך על פי אוורטורה מהירה של רוסיני. הסצנות עצמן מתנהלות בקצב איטי ומנומנם המעביר תחושה של בטלנות חסרת מטרה, הלך רוח המעניק לקטע איכות סטירית מבריקה.

תחכמו של פליני מתבטא בהצבת הניגוד בין שני הקצבים - מוסיקה עליזה וקופצנית לעומת מציאות אדישה עד כדי אטימות: דמויות מהלכות בעצלתיים, המצלמה עוברת לאיטה על פני האורחים, ידיים מגששות אחר בקבוק מים ותנועות דולי במהלך מואט, כמעט מלאכותי. המקצב הפנימי של כל סצנה הוא אשר מעצב את אופי הסיקוונס, כך שלמרות עליצותה של המוסיקה, הקטע כולו עומד בסימן של אווירת נכאים ושיממון מוות.

רושם הפוך, מקצב מהיר, נמצא באחת הסצנות האלימות של הקולנוע האמריקני, בסרט "בוני וקלייד". בתחילת הקטע, בני הזוג, אחיו של קלייד, גיסתו, נהנים מעוד אחת מהתגרויותיהם בחוק. לפתע הם מוקפים שוטרים. מהרגע שהם פורצים מהמלון עד רגע מותו של האח בשדה, לקטע יש קצב מטורף. האלמנטים הקולנועיים שמהם שואב הקטע את כוחו נוצרו בעריכה. במקום חיתוכים מהירים מאוד, שהיו מקובלים בקולנוע באותה תקופה, בחר העורך שוטים של תנועות גוף מהירות מאוד: הבריחה מהמלון, הקפיצה למכונית, סיבוב המכונית והפריצה אל תוך הלהבות, המרדף אל תוך הלילה, סחרור המכוניות בשדה הפתוח, טלטלת הגופות; ולבסוף, המצלמה סובבת את האיש הגוסס. העורך מקפיד

שכל סצנה תתרחש במהירות גבוהה, בקושי עוצר לתקריב סטטי, אין רגע שקט, והדחיפות מחלחלת בעצמותינו. כך משיגים הזדהות מלאה, תחושתית ורגשית, של הצופה עם המתרחש. מצב הרוח של כל עסיקוונס, החיוני כל כך לסרט, נוצר ברובו כתוצאה ממלאכת העריכה, באמצעות השימוש בשוטמים. העורך מחליט על אורכה של כל סצנה, על המעברים מסצנה לסצנה, על סדר הסצנות ועל האמצעים התומכים האחרים (קולות, מוסיקה, דיבורים), שבהם ישתמש. החלטות יצירתיות אלה מפיחות חיים בקטע הזה.

### קצב חיצוני

הקצב הכללי של הסרט קשור בעיקרו לאורכן של הסצנות. הדרך הפשוטה והמקובלת להגברת קצב זרימתו של הסרט נעוצה בקיצור ובהורדה נכונים של סדרת סצנות, מבלי לפגוע כמובן בתוכן העלילה. קצב מהיר מאוד נוצר כאשר אין השלמת פעולות, והבעיה לכך ברורה. כשסצנה מתחילה ומסתיימת באופן ברור, הצופה נינוח, כי הכול ברור לו. כשהפעולות אינן נשלמות, כשתנועה נחתכת עם תנועה והתרחשות פורצת לקודמתה, אין זמן לנוח, כמו בעת נסיעה ברכבת שדים בלונה פארק או במרוצת הפגזה קשה. אולם עליך, כצופה, לשמור על עירנותך, לאגור כל פרט, לא להתיק את עיניך מהמסך. דוגמאות לאנרגיה עצבנית כזו אפשר למצוא בסרטיו של אלן פרקר.

הקצב החיצוני של הסרט מושפע מהחלטתו של העורך על הצורה שבה יש להפריע לתנועה, כלומר - אל מה נחתוך? בדרך כלל, העורך חותך לאלמנטים הקשורים בסצנה או שנרמז עליהם בפסקול (שריקת הקטר - רכבת מופיעה). כיום, בעקבות ההתפתחויות הטכנולוגיות, נחשפים הצופים לאירועים שעל המסך במשך שעות רבות, ולכן הבקיא בשפת הקולנוע מסוגל להתמודד עם מעברים קיצוניים והקשרים חופשיים. מכאן שגם העורך יכול לאלתר בחופשיות. חיתוך קצבי, מודרני, יכול להיערך מאירוע אחד לאירוע שכלל אינו קשור - הן בתוכנו והן בסגנונו - בתנאי כמובן שהקשר יתברר בהמשך, גם אם קשר זה אינו אלא רעיון סגנוני. כבר בסרט "הירושימה אהובתי" יש דוגמה להתפתחות של סגנון עריכתי מיוחד החוצה זמנים ותודעה: המצלמה עוקבת אחרי עגלת תינוקות החוצה את הפארק. לפתע יש חיתוך להפגנת שלום בטוקיו. כצופים לא קיבלנו כל הכנה מראש לאירוע ונשימתנו נעתקת כשהסצנה מגיעה לסיומה ואנו חוזרים לפארק. הבלבול שנוצר מאובדן חוש ההתמצאות כה גדול עד כי נראה כי הכול מתרחש במהירות אדירה.

בכל סרט בעל איכות אמנותית, ניתנה תשומת לב יתרה ל"פעימות" או לדופק של הסרט. סרט ייזכר בתודעתנו כ"מהיר", "פיוטי", "מפתיע" או בעל תפניות רבות ולהפך, כנוסך "תחושה של שקט ויופי". הגדרות אלה מבטאות את קצבו של הסרט ואת אופי פעימתו.

## יחסי קול תמונה

יש שלושה סוגים של מערכות יחסים בעריכת סרט:  
(1) תמונה לתמונה; (2) קול לקול; (3) תמונה לקול.

### תמונה לתמונה:

כל שוט מושפע מהקודם לו ומהבא אחריו. לדוגמה:

1. C/U של איש מחייך.
2. C/U של רובה יורה.
3. גוף נופל.
4. C/U של פנים עצובות.

מה לדעתכם יקרה אם נערוך את הסצנה בסדר הפוך, כלומר, פנים עצובות תחילה ומחייכות בסוף? ההבדל במשמעות ברור: בגרסה הראשונה, מישהו מתעצב על מות חברו. בגרסה ההפוכה, מישהו שמח על מות אויבו... יוצרי הסרטים הרוסיים חקרו יחסים אלה בהרחבה בשנות השלושים. בסרט ערוך היטב, איננו מודעים לחיתוכים בין השוטים וחשים רק את רצף הסרט כמכלול. אנו שרויים בחוויה ואיננו מודעים לאופן היווצרותה ולהתניות שהופעלו עלינו. בדרך כלל אנו מגיבים רגשית על פי המטען המצטבר; כשכל שוט מוביל בהכרח לשוט הבא, הוא מאציל "זיכרונות" רגשיים ותבונתיים, שלרוב ישנו את הערכים בסצנות הבאות.

בידי עורך הסרט הכוח לשנות את האופי ואת המטרה של הסצנה - באמצעות שינוי הסדר והסטה של הדגשות. היות שאין חוקים קבועים השולטים בבחירותיו, העורך, בכוח דמיונו היוצר, יכול להתעלות מעבר למגבלות הזמן והמרחב כדי להשיג את התוצאה הטובה יותר.

איך להשבית שמחה, למשל? תארו לכם סצנה של מסיבה הנחתכת עם תמונת ארון מתים המובל אל הקבר. גם אם אין הצופה מכיר את המת, די לו ברמז על האבל. תארו לכם חבורה עליזה ורעשנית החוזרת מבילוי בים, כשלפתע נשמעת חריקת בלמים, חבטה, ובנתיב ממול נראה איש פצוע, שוכב על הכביש. לא נעים. החבורה ממשיכה בדרכה, בשקט, כולם מכונסים יותר. הרגש הזה נקרא הזדהות, חמלה. שוט כזה נקרא שוט משפיע. אם ללוויה יש חלק בעלילת הסרט (למשל: במהלך המסיבה מתה אמו של הגיבור), ישנה השוט את אופיה של המסיבה, גם אם המשתתפים אינם יודעים דבר על המוות. הצופה יודע, החיבור נעשה בראשו, וזה מה שחשוב. יש כמה דרכים לשלב בין שתי הסצנות - לכל אחת משמעות אחרת: אם אכן קוברים את אמו של הגיבור כאשר חבריו חוגגים, יחוש הצופה כעס על המשתתפים או בושה במעשיהם, והעליזות של המסיבה תעציב אותנו. אם יבחר העורך לסיים את המסיבה לפני שיעבור ללוויה, יתייחס הצופה למסיבה כבהתחלה, כאל אירוע עליז. צחוק הגורל. אם יבחר לערוך את שני האירועים במקביל, כאשר פרצי צחוק נחתכים לבכי, יאבדו פרצי הצחוק מהשפעתם, ואף ייתכן שיצטיירו כתפלים. כי העצב, לצערנו, חזק מהשמחה ומעיב עליה, ובכל מקרה, מתים רק פעם אחת.

היחסים בין תמונה לתמונה, בין דימוי לדימוי, הם מרכיב ראשי בעריכה. דרך יחסים אלה מתקבלת תקשורת ומתאפיין מצב הרוח של הקטע.

## קול לקול - הפסקול

מרכיב שני וחשוב נוצר ביחסי פסקול. היחס יכול להיות אנכי או אופקי. ביחסים אנכיים, כל ערוץ קול מכין אותנו לעתיד לקרות ומשפיע על הפסקול שקדם לו. ביחסים אופקיים, כמה אלמנטים של קול מתערבלים בסצנה אחת.

אפשר לעצב פסקול עשיר ביותר, בהתאם למה שרוצה העורך להפיק מהסצנה. לכאורה, בידי העורך מרחב אין סופי לבניית ערוצי קול (עריכת קול). עליו לקבוע מראש מה יהיו המרכיבים. הוא מתחיל עם הערוץ הבסיסי, SYNC SOUND - הדיאלוג כפי שהוקלט במהלך הצילומים, או אחריהם, אך הוא הנושא את המידע הקולי המרכזי. ערוץ זה כולל גם את רעשי הרקע בעת הצילומים. לאחר הטיפול בדיאלוגים, שהם כעין השלד של הבניין, מוסיפים את העיטורים - קולות ורעשים שלרוב אין רואים את מקורותיהם, אך הם שייכים לאווירת התמונה, כמו: כרוז בשדה התעופה, המיית סועדים במסעדה, ציוץ ציפורים בכפר וכו'. אלו הם ערוצי "אווירת סביבה". המרכיב השלישי הוא "אפקטים קוליים ייחודיים": תקתוק שעון, התנפצות זרדים בלהבות המדורה, טפטוף מים, צעדים ועוד. לעריכת הקול ניתן להיעזר, בנוסף להקלטות מהשטח ולמוסיקה, בספריות גדולות של אפקטים, המוקלטים על דיסקים. ככל שמגוון האפשרויות רחב יותר, כך כר הפעולה ליצירה פורה יותר ורק הדמיון מכתוב את הגבולות. בשלב האחרון בונים את ערוצי המוסיקה וגם כאן יש לקבל כמה החלטות: מתי בדיוק תיכנס המוסיקה? באיזה גובה תישמע? מתי תרד? ועוד.

בניית הפסקול קשורה בהבנת יחסי הגומלין שבין מרכיביו: מה יהיה היקף האפקטים ומה יהיה היחס בינם לבין הדיאלוג - האם יישמעו כנוכחים או ישמשו רקע מעשיר בלבד? באיזה דגש יזכה הדיאלוג (נוכחות יחסית למרחק הדמות מהמצלמה או בעוצמה קבועה, ללא קשר?). מתי תאפיל המוסיקה על התמונה ומתי תלווה אותה חרישית? חשוב לזכור ולהזכיר - למרות הרמה הגבוהה של אינטואיטיביות הנדרשת מהעורך, למרות השפעתו על המרכיבים התחושתיים והרגשיים של הסרט ואצל הצופה - לכל אלמנט קולי יש משמעות (תבונתית) משלו ועל העורך להיות מודע לכך. מודעות מאפשרת שליטה, ושליטה היא שורש העניין, לא כן?

### 3. יחס תמונה לקול

הצלע השלישית במערכת היחסים היא יחס התמונה לקול. כל קול משפיע על תגובת הצופה למראות שלפניו, וכל דימוי מקרין על יחסו למה שמע. תגובת הצופים לסצנה נתונה נקבעת על פי הפסקול שתמך בה. שוט של אדם הפוסע לתומו במורד הרחוב יכול להיות אירוע מורט עצבים, אם יתלוו אליו רעשי רחוב סואן, צפצופי מכוניות, חריקות בלמים וקללות נהגים. צאו לרחוב עירוני בשעת הצהריים ותקבלו שפע של רעיונות. אותה סצנה יכולה להתרחש בפרבר שקט בפאתי גן עדן, אם נשמע ברקע ציוץ ציפורים, או שתסמל בדידות וניכור אם נשמע רק את טיפוף פעמי ההלך ואת הרוח הנושבת ב"שומקום" עגום זה. אותה תמונה!!!\*

בסצנת הפתיחה של "שמונה וחצי", הגיבור, גוידו, תקוע במכוניתו בפקק תנועה. על ידי שימוש בשקט, פליני מציג את הסצנה כחלום בלהות. בסרט "לורנס איש ערב" של דיוויד לין, תחושת הבדידות והניכור העולה ממראה המדבר מתעצמת בשל משב הרוח המונוטוני הנשמע כמעט בכל סצנה. בתמורה, מראות המדבר מקנים לפסקול רוח חיים, המסייעת לצופים להקשיב לדקים שבקולות המדבר המחלחלים הן ממראה העיניים והן מאווירת חוץ מסך. עורך עם דמיון עשיר אינו מסתפק בפסקול הסינכרוני, הוא מוסיף קולות נעדרי רמיזה תמונתית, כדי להעשיר את הסצנה כולה.

שימוש רב נעשה בעריכת OVERLAP SOUND - עטיפת קול בתרגום מילולי, או מיזוג קולי בתרגום חופשי יותר - כשהקול בתמונה אחת מתחיל בתמונה שקדמה לה או נמשך בתמונה הבאה.

### תרשים - מעטפות קול:

דמות ב' מתפרצת לדברי דמות א' עם המשפט: "למה אתה תמיד חושב שאתה יודע יותר טוב מכולם?" הטבלה נרשמה משמאל לימין, לפי תנועת הסרט.

דמות א'

דמות ב' SYNC.

דמות א'

"לא נכון"

ב': V.OFF

בדומה להבחנה שערכנו בנושא עיבודי תמונה - בין הקאט שנועד להפריד לבין הדיזולב שמטרתו למזג - הרי שגם בפעולת הקול מיזוג אלמנט קולי מאפשר לחבר תודעתית את האירועים המנותקים זה מזה בזמן ובמקום.

השימושים בטכניקה זאת מקובלים הן בדיאלוג והן ליצירת אווירה, באפקטים ובמוסיקה. כך אפשר לרקום קשר בין סצנה לסצנה, באפקטים ובמוסיקה. כך אפשר לרקום קשר בין סצנה לסצנה, לשנות ולהעשיר את הדימויים שאינם קשורים לסצנה ולהאיץ את מהלך הסרט. גם בעריכה הפנימית יש תפקיד חשוב לשילובי דיבור האחד על תמונת רעהו, המאפשרים ליצור מתח של שיחה ולהתמקד על הדמות המובילה, בהתאם לצרכים הדרמטיים של הסצנה.

שימוש מוצלח בטכניקת המעטפת נמצא בסרט "הבוגר". החלק האמצעי של הסרט, שבו גברת רובינסון מפתה את בנג'מין לפגישה עם איליין, מורכב מקיטועים בזרימת הזמן. פגישותיו של בנג'מין עם גברת רובינסון עומדות מול השיתוק הקיומי האוחז בו, בעודו מעביר את זמנו בבריכת השחייה בבית הוריו. התמונות זורמות זו אל זו בחיתוכים ישירים (המאפיינים בדרך כלל המשכיות): בנג'מין שרוע בבריכה, קם והולם לביתו, חוצה את הכניסה, נכנס לחדרה במלון. בסצנה אחרת הוא יוצא מהמים ומתעטף בחלוק. בחיתוך ישיר, כהמשך התנועה, הוא רוכן על גברת רובינסון, במיטתה.

העורך מרכך את חדות המעברים התמונתיים בעזרת זרימת הקולות מסצנה לסצנה. במקומות מסוימים הוא מגדיל לעשות כשמשפט הנאמר במקום אחד ממשיך ישירות בסצנה הבאה, המתרחשת כאמור במקום ובזמן שונים. הפסקול משפיע על הסצנה החדשה באמצעות התמיכה שמעניקה המשמעות המרומזת - תבונתיות ורגשיות - הנובעת מהמיזוג. אי התאמה מכוונת זו בין הקול והתמונה, הן בהשפעה והן כרעיון, מאפשרת להעשיר קטע במשמעויות עמוקות יותר, המקנות ברק מיוחד לסרט כולו. השימוש בדמיון ביחסי קול-תמונה מצליח להעביר את עולמו החצוי של בנג'מין, ולהמחיש לנו את הניגודים שבין קיומו הפיזי לקיומו הרגשי.

מאה שנות הקולנוע הולידו חידושים ושינויים, שהרחיבו את מעגל היצרים של הסרט, ואפשרו לכל תחום להתמקצע ולתרום את מיטבו לעשייה המשותפת. כאשר דבקו הבמאים בחופש היצירה, הנושאים פתוחים יותר והצילומים יצאו מהאולפן אל השטח, וכך התפתחה התעשייה הקולנועית. ההבנה כי בפסקול טמונות אפשרויות רבות הולידה את תחום עריכת הקול כשלב נפרד ומקביל לעריכת הסרט, עם מעצבים וטכנאים משלו. ברשימת הקרדיטים בסוף סרט אמריקני ממוצע מצוינים שמות של לפחות שמונה אנשים שעסקו בפסקול.

\* תרגיל זה מומלץ להמחשת ההשפעה של עריכת קול.

### מונטאז'

חופש הפעולה היצירתי, שנטלו לעצמם יוצרי קולנוע והעניקו ממנו גם לשותפיהם, אפשר לעורכים להמשיך בנסיונותיהם. נשק חשוב במאגר אמצעי העריכה הוא ה-MONTAGE - סדרה של שוטים ללא דיאלוג. פירוש המושג הוא רצף של דימויים חזותיים וקוליים המתחברים רק באמצעות היחסים הפנימיים ביניהם ומאפשרים להעביר לצופה תיאור של מצב: מצב גיאוגרפי, מצב זמנים, מצב רגשי. לכאורה, כל צירוף שוטים של דימויים זוכה לשם "מונטאז'" ומצדיק את קיומו. האומנם? נהפוך הוא. המונטאז' יכול להיות מושג מפתח בלקסיקון הקולנועי, אם נבין את משמעותו. כהגדרה: בהכללה נעשה

שימוש במונטאז' כדי לדחוס או להאריך זמן או מרחב וכדי ליצור מצב רוח מסוים. יש כמה סוגים מקובלים של מונטאז':

### מונטאז' למעברי זמן

בסרט "האסטלר" בבימויו של רוברט רוזן (גרסת המקור של "צבע הכסף" של מרטין סקורסזה) משחק הפול בין פול ניומן וג'קי גלסון הוא דוגמה מצוינת למונטאז' של מעברי זמן. אנו רואים סדרה של קטעי סצנות של שני גברים, המשחקים משחק מתוח של פול. על המסך רואים רק חלקיק מההתרחשות: ידיים מכוונות מקל, פנים מתוחות, פנים עליזות, חבטות ועוד, המחברים בדיזולבים ארוכים. כל סצנה משתקפת (סופראימפוז) על הבאה אחריה. אך צירוף השוטים מקנה לנו את התחושה שצפינו במשחק כולו.

### מונטאז' של אווירה

סוג זה של מונטאז' הוא סדרה של שוטים מראי מקום וזמן, המכניסה אותנו לאווירת הסרט. עריכה כזו מסייעת לצופה להבין את הזמן והמקום של ההתרחשות, טרם כניסת הגיבור לעלילה. מונטאז' פתיחה כזה מבהיר את אווירת ההתרחשות, גם אם הסרט מתרחש בחדרים סגורים. טכניקה זו מקובלת בסדרות טלוויזיה ובדרמות חדר למיניהן, המצולמות ברובן באולפן. באמצעים הפקתיים פשוטים יחסית, ניתן למקם את העלילה במקום מסוים וקשור.

### מונטאז' משפיע

סדרת שוטים בעלי עוצמה פיזית גבוהה, מלווים באפקטים קוליים, המשמשת להעלאת ההזדהות החושית והרגשית עם האירוע המתואר. נוצר קטע תמונתי המדגיש הלך רוח נפשי ובמקרים המוצלחים יותר, מעביר לצופה את התחושה, שהוא עצמו עובר את החוויה. סוג כזה של מונטאז' נפוץ בסרטים שעלילתם סובבת התמודדויות ספורטיביות: "מרכבות האש", "יום רביעי הגדול", "רוקי" ודומיהם; וכן בסרטי אימה ובסצנות אהבה.

בנסיבות רבות ניתן להיעזר במונטאז', שלו קורא סרגיי איזנשטיין "סדרת שרשרת של התנפצויות". כשהשוטים הינם כחומר ביד היוצר, יכול העורך לתת ביטוי למכלול כשרונותיו האמנותיים: חוש לדרמה, כושר סיפור, חוש לקומפוזיציה ולקול, חוש לקצב ולתזמון. והפן המרגש ביותר באמנותו של העורך הוא היכולת הנפלאה לתקשר עם אנשים רבים שאינם מוכרים לו - קהל הצופים. לתקשר, משמעו, למסור משהו: ידע, רגש או חוויה. אם נסכים שיש שפה קולנועית, הרי שתפקידה של העריכה לממש אותה בעזרת התחביר הנכון.

\* על פי התפיסה האמריקנית, המקובלת בקולנוע המערבי. על תיאוריית המונטאז' של איזנשטיין אפשר ללמוד בפרק העוסק ביצירתו.

היות שמלאכת המונטאז' מבוססת בעיקרה על יחסי תמונה-תמונה, היא מחייבת דיוק מרבי: כל שוט חייב להיות במקומו הנכון, באורכו הנכון. יש לבחור בקפידה את האלמנטים הקוליים - דיאלוג, אפקט או מוסיקה. זרימת התמונות מקדמת את הצופה ליעד המבוקש. דומה הדבר לרכבת עמוסת קרונות: שוט לא נכון משול לקרון שירד מהפסים... ואז כל הרכבת מתהפכת.

### סיכום

בהרכבת הסרט והשלמתו מממש העורך את מטרות התסריטאי והבמאי. זהו השלב של סגירת מעגל, שתחילתו הייתה רעיון והמשכו תסריט שהתפרק בתהליך ההפקה והתאחה על שולחן העריכה. כוחה של עריכה נכונה מתבטא בשליטה מוחלטת על תשומת לבו של הצופה, המרותק לכיסאו, מנותק מחיי היום-יום, שקוע בעולם הסרט. כדי להפיק את המיטב מהמען הרעיוני והרגשי של הסרט, חייב העורך לתמרן בזהירות עם כל אחד מהמרכיבים: זמן, קצב ויחסי קול-תמונה, ולהציבם במבנה מדויק. הסרט "הירושימה האהובת" של אלן רנה הוא דוגמה מצוינת לעריכה משפיעה. הסרט מכיל, הן בעיצוב התסריט והן בביצועו, כמה מהאלמנטים המורכבים ביותר שנוסו אי פעם על המסך. העלילה מתרחשת אמנם במהלך יום אחד, אך הסרט מתאר גם אירועים שהתרחשו כמה שנים קודם לאותו יום (התרחשויות בעברה של אישה, בעלת אישיות מסובכת למדי) וחוקר נושאים חסרי זמן - השפעת המלחמה על האדם ומהות היחסים בין בני זוג מאוהבים.

בתחילת הסרט נראים האוהבים במיטה, משוחחים על הירושימה. בעוד השיחה קולחת, חותך העורך למונטאז' - זרימה של שוטים המראים את התפוצצות הפצצה. עריכה מבריקה, היוצרת אווירה שאופייה מנוגד לחלוטין לאופי השיחה שקדמה לה. העורך נע בחופשיות בין עבר להווה. האישה מביטה ממקום עומדה במרפסת באהובה הישן, והמצלמה עוברת לקטעים מזעזעים מזמן אחר וממקום אחר: ידו של אהובה הגרמני המת, פאן מהיר אל ראשו. ואז, בחיתוך מפתיע נוסף, אנו שבים אל ההווה. הסרט מעוצב כפאזל דמיוני. העורך בחר אירועי מפתח מעברה של גיבורת הסרט ושילב שברירים מהם בעלילה המתרחשת על המסך. כך הוא ממחיש את הלכי נפשה. עברה של הגיבורה פולש אל מציאות חייה ויוצר לחץ נפשי, שאפילו היא אינה מודעת לו. עברה שב ולוחץ, מאיים להעלות על פני השטח את אשר הדחיקה. כשהעלילה מפתחת, מאפשר לנו העורך לראות את הקטעים במלואם, עדיין בזרימה חופשית בין הזמנים. העורך מוכיח כאן שליטה מלאה במרכיבים - מיזוגי קול ותמונה; המוסיקה מספקת רמזים והולכה. הבחירות העריכתיות כה נכונות, שאנו בקושי מודעים להן. אנו יודעים ומבינים את המתרחש. הסרט יוצר עמנו תקשורת הודות לעריכה המדויקת: הדיוק בעריכה: הפלאשבאק הראשון (ידו של החייל הגרמני); הדיאלוג הנמשך על סצנת המוזיאון; המתח העולה בהארכה הקבועה של סצנות הפלאשבק (כך שגם הצופים וגם הגיבורה מודעים לכוחות המפעילים אותה), והרגע המסוים שנשמעת בו המוסיקה, המסמנת את תחילת ההליכה סביב העיר.