



בין פסיכואנליזה וקולנוע: הלא־מודע והשפה הקולנועית

אורית דודאי

תקציר

המאמר דן באופן שבו קולנוע פיוטי מציע לנו קשב אחר תהליכים נפשיים שאינם נגישים לשפה המילולית. קולנוע פיוטי, על פי הגדרתו של פייר פאולו פזוליני, שם דגש על אמצעי מבע קולנועיים היוצרים סגנון ייחודי שלו יתרונות מהותיים ביחס ליכולת הייצוגית של מושגים נפשיים ולהבנתם. הדגש בסגנון קולנועי זה על שפה אודיו־חזותית ותנועתית, שפה חושית וראשונית, מאפשר לייצג מצבי נפש הנמצאים על סיפה של התקשורת האנושית ועל גבול מה שניתן לתפיסה. היות שכך, ניתן לצמצם את הפער בין החוויה הראשונית המיוצגת לבין הסמלתה. זאת ועוד: האונטולוגיה הייחודית של המדיום כוללת לא רק דימויים ממשיים המייצגים דבר־מה אחר (כמו בתאטרון), אלא גם דימויים (נעדריים ממרחב הצפייה). הקונקרטיות של הדימויים יחד עם היותם נעדריים מאפשרת לצופה התמסרות חושית וחוויתית למה שמוקרן על המסך, אך בה בעת התפכחות מאשליית ההתמסרות וחזרה לעמדה רפלקסיבית. מאפיין זה של המדיום הקולנועי כייצוג ממשי יחד עם היעדרות מהדהד במידה רבה את מאפייני הפנטזיה הלא־מודעת ואת האופן שבו היא מקבלת ביטוי באמצעות החלום. לכן צפייה בסרט מאפשרת הקשבה למרחב שלעיתים אינו נגיש למחשבה המודעת, הקשבה שהיא חיונית במיוחד לכל מי שעניינו יחסים בין חוויה פנימית למציאות חיצונית – הן בחשיבה בתחום הקליני והן בתחומי הדעת של מדעי הרוח וחקר התרבות.

מבוא

מי שעניינו בעולם הנפש נתקל לעיתים קרובות בפער מהותי בין חוויה פנימית לבין היכולת לתרגמה לשפה מילולית תקשורתית. כך הדבר בעיקר במצבי מצוקה, שבהם חווייתו של הסובייקט מתמצה בתחושות גופניות ואינה נגישה לתרגום מילולי סימבולי. לכן נחוצה שפה חלופית שתאפשר להציג חוויה כך שתהיה מובנת. קושי זה הוא שהוביל את פרויד להיעזר בחלום, שאותו הוא כינה "דרך המלך ללא-מודע" (פרויד, 1900[2012], עמ' 540). החלום, טען פרויד, מעצם היותו חזותי, הוא ממד מתווך המאפשר לפנטזיה, למשאלה הלא-מודעת, להיות יציגה ומתומללת. זאת במידה רבה מטרתה של הפסיכואנליזה – לאפשר ייצוג לפנטזיה הלא-מודעת המודחקת וההופכת לסימפטום, ובכך להמיר את הסימפטום הגופני לשיח. חשיבתו של פרויד היא דוגמה לצורך המתעורר לעיתים להיעזר בשפה מדיסציפלינה שונה כדי לפתוח פתח לייצוג ולהבנה מחודשת במקומות שהשפה המילולית מגיעה לקצה גבול יכולתה.

בהסתמך על תפיסה זו, הדיון במאמר זה מתמקד באופן שבו סרט, ובייחוד סרט בסגנון פיוטי (פזוליני, 2009), השם דגש על אמצעי מבע ויזואליים ותחושתיים, יכול לאפשר ייצוג של מושגים מתחום הפסיכואנליזה שאינם נגישים לשפה המילולית. טרנספורמציה זו בין מה שאיננו ניתן לייצוג והמרתו באמצעות המבע הקולנועי לדימויים חזותיים יציגים פותחת פתח לדיון ולהרחבת ההבנה התאורטית של מושגים אלו. הדיון במאמר נועד להציג עיקרון זה ולהדגימו באמצעות ניתוח של סרט בסגנון פיוטי. הסרט הנדון מייצג ומדגים לא רק כיצד מושג תאורטי מתחום השפה הפסיכואנליטית המילולית יכולה להיות מיוצג באמצעות השפה הקולנועית האודיו-חזותית והתנועתית, אלא גם כיצד ניתן ללמוד ממנו על מהותם של תהליכי עיבוד ותיקון. העקרון הנדון במאמר יכול אפוא לתרום להרחבת הלמידה והדיון במושגים אלו הן למי שעוסק במדעי הרוח, בעיקר בתחומי הפסיכואנליזה והקולנוע, הן למטפלים והן למורים. במאמר אתיחס תחילה לעקרונות הכללים של המסמן הקולנועי שמאפשרים הקבלה לעולם הנפש, ולאחר מכן אתמקד בסגנון קולנועי פיוטי כמאפשר היווצרותו של קשב אחר לתופעות נפשיות כגון אובדן, טראומה ופעולת הנקמה, שלעיתים קשה מאוד להכילים באמצעות שיח מילולי.

פסיכואנליזה וקולנוע: היחס בין מציאות לייצוג עולם הנפש

בשנת 1895 התרחשו במקביל שני אירועים מכוננים המייצגים את רוח התקופה באירופה בשלהי המאה ה-19: האחים לומייר (Lumière) הקרינו את סרטם הראשון "הרכבת יוצאת מהתחנה", אירוע שמסמן את הולדת הקולנוע, וברור ופרויד (1895|2004) פרסמו את מחקרים בהיסטוריה, טקסט שסימן את הולדתה של הפסיכואנליזה. ההקבלה בזמן של שני האירועים מקרית, אולם מאותו הרגע נקשרו שתי הדיסציפלינות זו בזו סביב שאלת יחסן למציאות (Gabbard, 2002; Fried, 2004; Metz, 1982; Mulvey, 2004; Sabbadini, 2004). שאלת היחס למציאות באה לידי ביטוי בדמיון הרב בין שתי השפות בכל הנוגע לעיסוק בלא-מודע, אותו מרחב שמתקיימים בו מצבי הקיום הראשוניים של הנפש.

הייחוד של המסמן הקולנועי והפנטזיה: האונטולוגיה הייחודית של הקולנוע וייצוג עולם הנפש

בספרו *The Imaginary signifier* דן תאורטיקן הקולנוע כריסטיאן מץ בייחודו של המסמן הקולנועי לעומת שאר האמנויות ורואה בו מדיום תפיסתי במהותו (חזותי וקולי). עם זאת, הוא אינו מתעלם מכך שבעצם לכל מדיום אמנותי אחר יש מרכיבים תפיסתיים, אלא שהם מוגבלים: לספרות מרכיב תפיסתי אך גרפי בלבד (מילים כתובות); מן הציור נעדר מרכיב הזמן (הוא קבוע ונעצר); במוזיקה חסר המרכיב הוויזואלי (Metz, 1975).

אם כך, אפשר לראות בקולנוע "סינתזה של כל האמנויות". אולם, הגדרה זו אינה רלוונטית כשמשווים את הקולנוע לאמנויות הדרמה (תאטרון, מחול, אופרה) – בכולן יש שילוב של כל הממדים התפיסתיים. אלא שמדיות אלו אינן בנויות מלכתחילה מדימויים (images). פירוש הדבר שהגירוי התפיסתי לראייה ולשמיעה שמציעות אמנויות הדרמה ממוקם במרחב ממשי, מרחב שהוא משותף למבצע ולקהל גם יחד. כל מה שהקהל רואה ושומע מבוצע בנוכחותו הפיזית, באותו מרחב של חלל וזמן. אין הכוונה לממד המימטי, שכן השחקן שעל הבמה משחק דמות אך נוכח בשר ודם על הבמה ומול הקהל (ולפיכך נמצא במרחב המאפשר נגיעה). המסך הקולנועי לעומת זאת, הוא מרחב אחר, המייצג נעדרות. גם בקולנוע וגם בתאטרון ניתן להציג פנטזיה, אולם רק בקולנוע הפעולה התפיסיתית

היא ממשית, בעוד מושאה או מה שנתפס על ידי הפעילות הזאת הוא צל, פנטום וכפיל. במובן זה החוויה הקולנועית היא חוויה מדומיינת, מראה מסוג חדש. סרטים הם סיפורים מדומיינים המיוצגים על ידי דימויים נוכחים של אובייקטים נעדרים (חפצים ואנשים גם יחד).

את כפל הפנים של המסמן הדמיוני קושר מץ (שם) למושג *imaginary* – “מדומה” של ז’אן לקאן (1977). לאקאן מגדיר את המרחב המדומה כמרחב הנשלט על ידי תהליך ויזואלי, כרפרטואר של דימויים. הוא קושר את המדומה לשלב הקדם-אדיפלי, זה שבו מתחיל להתרקם האגו, שהוא מכנה “שלב המראה”. התינוק עד גיל 6-18 חודשים עדיין נעדר ניידות מוטורית ולפיכך מתקשה לחוות את עצמו באופן קוהרנטי. כשהוא מתבונן במראה הוא מזדהה עם הדימוי השלם של גופו שלו המשתקף גם ב”אחר” שמולו (לצורך העניין גם עם אמו או כל “אחר”).

המבט האידאלי שהתינוק מזדהה עימו יוצר סיפוק המאפשר לו להפנים את הדימוי, שהופך למושג *Ichideal* (בגרמנית) כלומר האגו האידאלי. מושג זה שונה ממונח האגו האידאלי של פתרון הקונפליקט האדיפלי מכיוון שהוא קשור לנרקיסזם הילדי ולהשקעת האנרגיה באני ולא במשולש האדיפלי. לאקאן מדגיש את האופי הפיקטיבי של דימוי זה. מץ טוען כי אפשר לראות במסך הקולנוע מעין מטפורה לאותה מראה המשקפת לצופה את המבט האידאלי המשתקף דרך עינו של ה”אחר”. עם זאת, הצופה אינו במקום ההתפתחותי של שלב המראה, והקולנוע עצמו הוא תוצר של התרבות. הפתרון של פרדוקס זה נעוץ לטענתו של מץ בדואליות של החוויה הקולנועית; מחד גיסא, כשאנו צופים בקולנוע, הצפייה תלויה ביכולתנו להאמין שהמתרחש על המסך קורה באמת; מאידך גיסא, אנו מכחישים שמה שמתרחש על המסך הוא אמיתי. בהקשר זה טוענת לורה מלווי (Mulvey, 2004), שקיים דמיון בין החוויה הקולנועית לבין מנגנון ההכחשה הפסיכואנליטי ולחלופין, בינה לבין האובייקט הפטישיסטי. האדם מאמין שזה אובייקט יקר אף על פי שהוא יודע שלמעשה אינו אלא אובייקט חסר ערך.

סרט, אם כך, פועל בשתי רמות. הראשונה בדיונית (כמו בתאטרון) והשנייה אשלייתית (שלא כמו בתאטרון), כי האובייקטים שלו נעדרים ממרחב הצפייה. לכן הרמה השנייה דומה לחלימה בהקיץ, מכיוון שמדובר באקט מדומיין חזותית ולא נגיש באופן ממשי. לממד המדומיין הזה יש גם היבט לא-מודע, שנועד לכסות על החסר של המסך הריק והאשלייתי. כאן כבר מדובר בממד שמקביל לחסר של הסובייקט, להיעדר האובייקט הממשי, והוא קשור לפנטזיה הלא-מודעת (לפלואנס

ופונטאליס, 2011, 2004; פרויד, 2012). חשוב לציין כי פירוש המושג פנטזיה בהקשר הקולנועי אינו תוכן פנטזמטי שמקורו במוחו של הבמאי, אלא, כפי שתיאר מץ, תוכן הנובע מהאונטולוגיה של הקולנוע כמדיום שמציג מתח בין ממשות והעדר, בין דימויים ויזואליים בדיוניים הנדמים כממשיים ולמעשה מוקרנים על מסך ריק.

אם לסכם זאת, הקשר הייחודי בין הדימויים הקולנועיים לשיח הפסיכואנליטי מתבסס על שלושה היבטים באונטולוגיה של הקולנוע לפחות, שאפשרו לחוקרי קולנוע להקביל בין מבנים נפשיים ובין האופן שבו מופיעים הדימויים הקולנועיים על הבר (מאירי ובן דוד, ברפוס). היותו של הקולנוע מדיום חזותי ב. העובדה שהדימויים על הבר אינם נגישים לצופה, משום שבד הקולנוע הוא משטח דו-ממדי ריק שעליו מוקרנות רק העקבות של אובייקטים ממשיים שניצבו לפני מצלמה ג. הדימוי הקולנועי הוא לעולם בתנועה. שלושת ההיבטים הללו הם המאפיינים המרכזיים של החלום והפנטזיה: דימויים חזותיים, קונקרטיים, נזילים, שאינם נגישים לסובייקט באופן ממשי אלא רק כמציאות פנימית, נפשית, שהוא רואה בחלום או חווה כפנטזיה. נקודת מבט זו, המקבילה בין המנגנון הקולנועי בכללו לבין מערכות נפשיות, היא מוקד הדיון במאמר זה.

קולנוע ופנטזיה: המיזנסצנה כאתר לבימוי הלא-מודע

פירוש החלום (פרויד, 1900|2012) סלל את הדרך לעיסוק של הפסיכואנליזה בלא-מודע, במשאלה המודחקת שאי אפשר לבטאה. פרויד טוען שביטוי חיוור ומופשט של מחשבת החלום, אותה מחשבה אסורה, מוחלף בחלום בביטוי תמונתי ומוחשי. את הביטוי התמונתי "אפשר להציג בחלום ולשלב במצב, בעוד הביטוי המופשט היה מעמיד בפני ההצגה בחלום קשיים דומים לאלה שמאמר מערכת פוליטי בעיתון מציב בפני המאירי" (שם, עמ' 333). החלום מבטא אפוא בצורה חזותית ובזמן הווה משאלות אסורות הקשורות לזמן עבר. לפלאנש ופונטאליס, בהתייחסם לתאוריה של פרויד, מתחילים את הדיון שלהם במושג הפנטזיה בהגדרה הבאה:

תסריט דמיוני שהסובייקט נוכח בו, ואשר מדמה מילוי של משאלה, ובסופו של דבר – מילוי של משאלה לא-מודעת; הדרך בה מוצג מילוי המשאלה כפופה לעיוות כזה או אחר מצד תהליכי ההגנה. הפנטזיה מופיעה במגוון

אופנויות: פנטזיות מודעות (חלומיות בהקיץ); פנטזיות לא-מודעות, כפי שאלה נחשפות באנליזה, היינו כמבנים המונחים בבסיסו של תוכן גלוי; פנטזיות ראשיות (לפלאנש ופונטאליס, 2011, עמ' 608)

מדובר אם כך בתסריטים של סצנות מאורגנות הניתנות להמחזה, "לרוב בצורה חזותית" (שם, עמ' 614). נקודה חשובה נוספת שיש לציין היא שמדובר בסצנה המכילה רצף שהסובייקט עצמו הוא תמיד חלק ממנו, הוא תמיד נוכח בתפקיד זה או אחר, כך שייכתנו תמורות בתפקידים וביחסים.

אפשר לראות עד כמה המינוח שבו משתמשים לפלאנש ופונטאליס תואמת לזו הקולנועית. בקולנוע, המונח מיזנסצנה, *mise en scene*¹, מתייחס לאופן שבו בוחר הבמאי למקם את האובייקטים הוויזואליים בחלל הסצנה. זהו למעשה התחביר של השפה הקולנועית, שמכיל נוסף על הממד הרציף ממדים של תנועה בחלל ובזמן שאינם בהכרח רציפים, במידה רבה כמו בחלום. באמצעות ההצגה החזותית יכול הבמאי להשפיע ולשנות את האופן שבו תופס הצופה את הסרט ו"קורא" אותו (Monaco, 1981, p. 142, 148). המיזנסצנה היא אם כך הסביבה/סטינג, שבתוכו מוצגת הפנטזיה הקולנועית ומהווה מרחב לשיח שבין היוצר (הבמאי) והצופה. לא רק זאת, נדמה כי סגנון קולנועי המדגיש את ההיבט האודיו-ויזואלי והחושי ולא דווקא את ההיבט הנרטיבי מסוגל לייצג ביתר שאת תקשורת אנושית ראשונית ועל גבול מה שניתן לתפיסה. מעניין, שהגדרת הפנטזיה הלא-מודעת בפסיכואנליזה מבוססת על מושגים כמו "עריכה" "תסריט" "סצנה" ו"זיכרון ממסך" (לפלאנש ופונטאליס, 2004), שהם מושגים מרכזיים בפרקטיקה ובתאוריה הקולנועית. שתי הדיסציפלינות אף מעודדות חקירה של משמעות רגשית ובשתיהן מטושטשים הגבולות בין מציאות לפנטזיה.

בהקשר זה טוען סבאדיני, כי הקולנוע והפסיכואנליזה שותפים ל-*inner-sight*, כלומר למרחב של תובנה. הקולנוע מספק לנו תובנות באמצעות הדמיון או התובנה המשולבת של יוצר הסרט, שמומרת באמצעות המצלמה, שאפשר לחשוב עליה כעל ייצוג של *mind* הלא-מודע, לתוצר הנגיש לעיבודו של הצופה. זהו תוצר שהוא אשליה רבתי, תרגום של מראות וצלילים המוקרנים על מסך הכסף. כל התהליך הוא דימוי של עבודת הנפש: תהליכים של השלכה, הפנמה, הזדהות והזדהות השלכתית

1 צרפתית: "מה שהושם בתוך הסצנה", מונח הלקוח מעולם התאטרון וכמובן הרחב יותר – פעולה של בימוי.

המוקרנים על "מסך הנפש". הפסיכואנליזה מכוונת לתובנה, להפוך את הלא-מודע למודע, באמצעות התהליך המשותף למטופל ולמטפל במרחב הטיפולי. בתהליך האמביוולנטי יש נקודות עיוורון, שבהן מטופל ומטפל אינם מסוגלים "לראות" את אותם חלקי הנפש הלא-מודעים והבלתי ניתנים לעיכול ולחשיבה, אולם יש במידה רבה הזדמנות לראייה חדשה בעקבות "הקרנת" החלקים הלא-מודעים על ה"מסך" האנליטי של חדר הטיפולים (Sabbadini, 2004).

תפיסה זו מדגישה אם כן את קווי הדמיון בין החוויה הקולנועית בכללותה ובין עבודה פסיכואנליטית, מכיוון ששני התחומים פועלים באזור של תובנה שמתהווה בה שחרור הדרגתי של תודעה, היוצרת ראייה חדשה המאירה את הבנת הנפש.

היבטים טראומטיים קדם-מילוליים והייצוג הקולנועי

בהקדמה לספר *The couch and the silver screen* מציינת המחברת לורה מלווי, כי השאלה בדבר היחס בין סרט למציאות הייתה תמיד שאלה מרכזית בתאוריה הקולנועית. כשניגשים אליה מהכיוון הפסיכואנליטי, אי אפשר להפרידה משתי נקודות מרכזיות: המציאות הטראומטית ותפקיד הלא-מודע בהמרת המציאות הטראומטית לסימפטום, כך שהבלתי ניתן לביטוי מוצא ביטוי באמצעות מנגנון של התקה. הטראומה, היא ממשכה וטוענת, יכולה להיחוות בשני אופנים: היא יכולה להיות פרטית, אישית ולא-מודעת אצל היחיד ולחזור כסימפטום המבטא את המודחק – וכאן העניין המרכזי של הקליניקה והתאוריה הפסיכואנליטית, והיא גם יכולה להיות קולקטיבית, חברתית ומודחקת בתוך ההיסטוריה ולחזור כסימפטום תרבותי (Mullvey, 2004, p. xvi).

לקולנוע יש תפקיד מרכזי בתיווך של רעיונות שהתגבשו מתוך הפרקטיקה הפסיכואנליטית ושל שאלות נרחבות ועמומות יותר לגבי טראומה לא-מודעת שנחווית באופן קולקטיבי (חגין ואלסטר, 2012; Sabbadini, 2004; Mullvey, 2004). האפשרות "לתעד" תופעות אלו ולייצג מציאות שחומקת ממודעות ואת ביטוייה המותק בתוך תרבות היא עניינם של מי שהפסיכואנליזה היא עבורם פרקטיקה טיפולית ומקור לחשיבה תאורטית. לכן, אם בתחילה שימשו מושגים פסיכואנליטיים לניתוח סרטים, הרי בהמשך התגבשה ההבנה שהקולנוע יכול להרחיב ולתרום לאנליזה של מושגים פסיכואנליטיים (Heath, 1999). כדי להבהיר

עניין זה אשתמש בדוגמה מתוך סרט שבאמצעות סגנון פואטי מאפשר קשב למושגים ולתהליכים נפשיים ולהתבוננות בהם.

ייצוג ועיבוד תהליך נפשי של תיקון: דוגמה מתוך סרט

נדמיין לרגע סצנת פתיחה מתוך סרט: על פס התמונה רואים אגם ועצים המשתקפים במימיו. נדרש רגע להתרגל ולהבין שהתמונה אינה סטטית אלא מתרחשת בה תנועה עדינה של מימי האגם. הצילום הוא אם כן צילום סטטי של תנועת העולם. נדרשת גם הקשבה על מנת לזהות את הצלילים מתוך השקט שנוצר, אולי צלילי צרצרים ברקע ואולי אוח, צלילים של טבע ללא התערבות אדם. ההשהיה הרבה של זמן המסך על התמונה השלווה מופרת משנזרק משהו אל תוך מימי האגם. פעולה זו פוגעת בשקט של הטבע: האדוות גועשות ונוצרת תגובת שרשרת במים. רגע זריקת האובייקט הוא רגע מבהיל למי שצופה בסצנה. דמיונו מתחיל לפעול ולהשלים את הנרטיב, האם אכן נזרקה לאגם? החפץ נזרק על ידי מישהו, מיהו? איננו יודעים כרגע. האדוות נרגעות לאיטן, הסערה הרגעית מוכלת, והריתמוס חוזר לאיזונו. מה שבוטל זה שלהפרה יש גם פוטנציאל לתיקון, הטבע מתקן עצמו. הפתיחה מציגה מהלך שלם באמצעות דימוי מזוקק ונטול מילה. אם כן, מה משמעותו של הדימוי ואיך הוא עתיד להתקשר לנרטיב? בדיעבד מתברר שסצנת הפתיחה מהדהדת כבר מראשיתה את הדרך שיעשה הגיבור – מניסיון לנקום, דרך ויתור על הנקמה ועד קבלתו של סדר אתי. סצנה זו פותחת את הסרט (2008) *Revanche*, סרטו של הבימאי האוסטרי גוץ שפילמן (Gotz Spielmann). עלילתו נעה סביב גיבור המבקש לנקום את מותה הטרגי של אהובתו – מנקמה לנחמה.

גיבור הסרט עובד כשומר סף כבר באזור פשע בווינה ומחליט לבצע שוד כדי לחלץ אותו ואת אהובתו – מהגרת לא חוקית שהיא אישה בזנות – מחיים קשים של אלימות. החלטתו לשדוד בנק קטן בכפר קטן הממוקם בקרבת העיר ובו מתגורר סבו החוואי מסתיימת באסון, כששוטר מקומי הורג בשוגג את האהובה בעת מרדף אחרי המכונית של השניים. מכאן נפתח מרוץ של שאיפה לנקמה. הגיבור, שהשוטר המקומי אינו מזהה אותו מכיוון שחבש מסיכה בעת השוד, נמלט לחווה של סבו וזומם לנקום בשוטר המתגורר עם אישתו בסמוך אליה. הוא עוקב אחריו, מנהל רומן עם אשתו ומתכנן לירות בו. השוטר לעומת זאת, אכול אשמה על כך שפגע באישה אף שכיוון לגלגלי הרכב בניסיון למנוע את ההימלטות. שני הגברים, הגיבור

והשוטר, מתאבלים כל אחד על האובדן, אבל בעוד השוטר אכול אשמה, הגיבור מכחיש את אשמתו והיא לובשת צורה באמצעות הרצון לנקום. מפגש עם השוטר על רקע האגם מהדהד ומשקף לגיבור את אשמתו המוכחשת. בעקבות זאת הוא זורק את אקדחו לאגם ונפטר ממנו. תהליך התיקון מיוצג בסרט כתהליך שמחייב את הסובייקט לקשב אל האחר ואל העולם שמסביבו (Dudai, 2018).

מהלך זה מיוצג כולו כבר בסצנת הפתיחה באופנים חזותיים ותחושתיים, אמצעים ההולמים ייצוג של פנטזיה. ראשית יש ייצוג להפרה באמצעות השלכת אובייקט למים הגורם לפגיעה בריתמוס של הטבע. ניתן לראות בכך "ביטוי בפעולה" (acting out), כלומר פעולה השלכתית שבאמצעותה הסובייקט פועל באופן תוקפני במקום מה שאינו יכול לחשוב, להכיל ולבטא באופן מילולי (פרויד, 1905|2012, עמ' 100). הסצנה מאפשרת להפנות קשב למאפייני הפעולה התוקפנית ולהשלכותיה עוד טרם פריסת העלילה. במובן זה מדובר לא רק בדימוי מקדם לצעד עלילתי מאוחר יותר שבו נראה את הגיבור משליך לאגם את כלי הנקמה ובכך נפטר ממנו, אלא דימוי המייצג את מהותו של התהליך הנפשי. זאת ועוד: הסצנה מייצגת לא רק את פעולת הנקמה אלא גם תיקון – תיקון באמצעות כוחו של הטבע. האגם מכיל את ההפרה ומחזיר את עצמו למצב ריתמי. בכך ניתן רמז כבר בתחילת הסרט לפתרון שמציע הסרט, והוא הפניית הקשב לכוחו של הטבע כמשמר ריתמוס וכחלק מהתיקון. גיבור הסרט יפנים זאת כחלק מההתמודדות עם רצונו לנקום את כאב האובדן (Dudai, 2018). הפתיחה מאפשרת לצופה לחוות הפרה אלימה, אך ממרחק בטוח. מהלך זה מעורר שאלות של הזדהות, קרבה לחוויה, יחס למציאות ויכולת לרפלקציה – שאלות שנוגעות הן לפסיכואנליזה והן לקולנוע. מבחינה זו השפה האודיו-חזותית יחד עם ייחודו של המסמן הקולנועי הם החוליה המחברת בין התחומים. החלק הבא של הדיון יעסוק בשני ממדים מהותיים להתבוננות בתהליכים פסיכואנליטיים באמצעות הקולנוע – סגנון קולנועי פואטי ותהליך ההזדהות הקולנועי.

קולנוע של שירה: סגנון קולנועי פיוטי, הדימוי החזותי וייצוגי עולם הנפש (פייר פאולו פזוליני)

הסצנה שתוארה לעיל היא דוגמה לדגש על סגנון חזותי ותחושתי כייצוג לחוויה לא מילולית. לסגנון ייחודי זה התייחס פזוליני באסופת המאמרים קולנוע של שירה (2009), ובייחוד במאמר בעל אותו כותרת משנת 1965. הוא דן בו במעמד המיוחד

של השפה הקולנועית הפיוטית והלא נרטיבית, שפה שמתקשרת איתנו לא באופן מילולי אלא באמצעות מראות ודימויים חזותיים:

התקשורת החזותית, העומדת בבסיס השפה הקולנועית, הנה גולמית מאוד, כמעט חייתית. הן המימיקה והמציאות במערומיה והן החלומות ומנגנוני הזיכרון הם דברים כמעט קדם-אנושיים, או כאלה הניצבים על גבול האנושי: הם על כל פנים, קדם דקדוקיים וקדם מורפולוגיים (החלומות עולים ברמת הלא-מודע וכך גם המנגנונים של הזיכרון; המימיקה היא סימן של תרבות אלמנטרית וכו'). הכישור הלשוני שעליו מושתת הקולנוע הוא, אם כן, בעל אופי לא רציונלי:² והדבר מסביר הן את האפיון המובהק של הקולנוע כמהות חלומית והן את הקונקרטיות המוחלטת הבלתי נמנעת שלו, החפצית, אפשר לומר (פזוליני, 2009, עמ' 24).

תאורו של פזוליני מבטא את האופי הראשוני, הפרימיטיבי והקונקרטי של השפה הקולנועית ואת הקשר למהות הכמעט קדם-אנושית הנמצאת שם על גבול מה שניתן לתפוס. פזוליני מציב את הקולנוע כמרחב לימינלי, כזה שאינו מחוץ לשפה באופן גורף ובאותה מידה אינו מוכל בשפה.

פזוליני מדגיש את ייחודו של הדימוי הקולנועי כדימוי חזותי ומחדד את הטענה לגבי יכולתו של המבע הקולנועי לתווך בין מציאות למציאות פנימית. הסימן החזותי מכיל ככל משמעות – הוא קונקרטי ומופשט גם יחד. מצד אחד, זו מערכת סימנים מימטית, המחקה את העולם החיצוני, משום שהאובייקטים על המסך נראים דומים לנראותם במציאות. הם לא רק דומים לאובייקטים בעולם, הם גם נעים באופן דומה ובכך מחקים את התנועה בעולם. עם זאת, מערכת הסימנים החזותית יכולה לחקות גם מציאות פנימית, את עולם התודעה. הסיבה לכך היא שמאפייני התודעה והנפש, חלומות וזיכרונות למשל, חולקים עם הקולנוע את אותה מהות: אלה ואלה מתגלים לנו באמצעות דימויים חזותיים, עמומים, שאינם נענים במהותם להסמלה מיידית ולקוד השפתי המובהק של השפה המילולית. אם כך, הן לתודעה והן לקולנוע אופי ראשוני, לא מאורגן וקדם-לשוני. פירושו של דבר שהדימוי הקולנועי, מלבד האיכויות המימטיות שלו, מתאפיין בדמיון לחזיונות פנימיים בעלי אופי הזוי.

לסיכום ניתן לומר, שהדימויים הקולנועיים, כמו אלה שבחלום ובפנטזיה, דורשים עבודה פרשנית שתביא בחשבון את הקונקרטיות שלהם יחד עם עמימותם האונטולוגית. תכונה זו, שפזוליני מכנה "פיזיות חלומית" (שם, 28), מצביעה על אופיו הקונקרטי והמופשט גם יחד של הדימוי החזותי. אם כך, עניינו של פזוליני הוא בביסוסו של סגנון קולנועי. הוא מתמקד בקולנוע כשפה של הבעה, "שפה אקספרסיבית" ובה כאמור דימויים בעלי אופי חזותי. מכיוון שאין בנמצא מילון מוכן, היוצר הקולנועי צריך "להמציא" אותו, בעוד האפשרויות, כמו בחלום, אינסופיות. לכן מדגיש פזוליני שהיוצר צריך לבחור סימן חזותי ולהעניק לו הקשר, קוד שיעזור לנו לפרש את האובייקט המימטי הנגלה לפנינו. לשם כך יצר הקולנוע מאגר של סימנים, מערכת סגנונית. היחידה הסגנונית מכונה "סטילמה". זאת יחידת עיצוב האמורה לתת מענה לשאלה: כיצד להראות ולצלם אובייקט כדי שנוזהה את משמעותו וכיצד למקם אותו בהקשרים שונים של מציאות או של סיפור (בן דוד ומאירי, 2015).

החלטות סגנוניות אלו הן שמאפשרים להפוך את מה שרואים לבעל משמעות. הדגש הוא על המבע הקולנועי: על הצילום, על עיצוב המיונסצנות ועל העריכה כאמצעים הסגנוניים המאפשרים להפוך דימוי קולנועי יחיד לבעל משמעות. הדוגמה שהובאה לעיל מתוך פתיחת הסרט *Revanche* ממחישה עניין זה. הבחירה כיצד לעצב את סצנת הפתיחה כתמונת טבע המשתקפת באגם, ללא סובייקט נראה לעין וללא פסקול חיצוני, ולצלם את הסצנה כולה בצילום תקריב, היא שיוצרת ייצוג בעל אופי "לימינלי", המפנה את הקשב לא רק למציאות, אלא גם לחוויה פנימית.

הסגנון הקולנועי "נשמת אפו" של הקולנוע הפיוטי שבו דן פזוליני קשור גם לשימוש ב"מבע משולב" (בן דוד ומאירי, 2015, עמ' 78). בספרות הכוונה לכך שהתיאור המילולי של דמות נמסר לעיתים באופן שמשולב עם הפסיכולוגיה ועם השפה של הגיבור כך שאנו לומדים על עולמה הפנימי של הדמות. פזוליני משתמש במונח זה מהספרות אך שואל כיצד הדבר בא לידי ביטוי, בעוד מה שעומד לרשות השפה הקולנועית אלו דימויים חזותיים בלבד. בקולנוע, הוא טוען, כל הדימויים על המסך יימסרו בשפה הסובייקטיבית של הדמות. הטכניקה הקולנועית תעביר את הרעיון שהעולם נראה כפי שהוא נראה, מכיוון שכך רואה אותו הדמות באותו הרגע. התנהגותה של הדמות, הבעות פניה, המחוות של גופה והתנהלותה במרחב הסצנה – כולן יהיו סוג של פעולה במרחב, או כפי שפזוליני מכנה זאת: "נקודת מבט

משולבת". באמצעותה נוכל להבין את עולמה הפנימי של הדמות, דמות המייצגת את תודעתו של סובייקט הפועל ברגע נתון בעולם. פזוליני מדגיש שהקולנוע הוא מדיום המכוון אותנו ללמוד על "הפעילות האנושית" ועל האופן שבו פעילות זו משנה את המציאות (פזוליני, 2009 עמ' 98). המודל של הקולנוע הפיוטי מבהיר עד כמה הדימוי הקולנועי החזותי מתאים לייצג באמצעותו את עולם הנפש. נראה אפוא שהרגש של הקולנוע הפיוטי על אמצעי המבצע הקולנועי יוצר סגנון הממצב אותו על התפר בין המובן ללא מובן, משום שאינו לגמרי פרימיטיבי ואוונגרדי, ועדיין אפשר להבין מה קורה בו. תפר עדין זה מעצים את תנועת המוטטלת שבה שרוי הצופה ומהווה פיגום נוסף בדרך לתווך לו מצב מנטלי ראשוני ולא מילולי, אך ממרחק בטוח המאפשר התבוננות. תהליכים אלו קשורים גם לתהליך ההזדהות בחוויה הקולנועית.

תהליך ההזדהות בחוויה הקולנועית כאמצעי לתיווך הלא-מודע

כפי שהוזכר בדוגמה לעיל מתוך סצנת הפתיחה של הסרט *Revanche*, חוזקה של הסצנה קשור לאופן שבו מחברת הסצנה את הצופה לחוויה הלא מילולית. צילום התקריב מערב את הצופה באירוע: יש רגע של חוסר אוריינטציה, מכיוון שתחילה התמונה נראית סטטית ורק אחר כך מתרגלת העין לכך שמדובר בטבע בתנועה. לבסוף מתעוררת הזדהות תחושתית כתוצאה מן ההפתעה בעקבות השפעת הצפייה על זריקת האובייקט למים. הסצנה הקצרה מציבה אם כך תנועה גם אצל הצופה, בין חוויה להתבוננות.

את היטלטלות הזו בין החוויה לבין התבוננות עליה קשר מץ (Metz, 1982) לתהליכי ההזדהות של הצופה עם מה שהוא רואה על המסך, תופעה חיונית לתקשורת לא-מודעת בין הצופה לסרט. את תהליך ההזדהות הקולנועית הוא מסביר באמצעות דימוי הקולנוע כ"מראה", שהוזכר לעיל. זהו דימוי מרכזי בהקשר של יכולתו של המדיום הקולנועי לשמש ככבואה אידאלית של האני. מץ הבדיל בין שני סוגים של הזדהות קולנועית – ראשונית ומשנית. ההזדהות הראשונית היא הזדהות עם מבט המצלמה, עם ה-narration הקולנועי, כלומר עם האקט התפיסתי המפיק את הסרט. הצופה מזדהה עם פעולת ההתבוננות כאקט אומניפוטנטי ("אני הוא המייצר את הסרט"). התהליך הוא תפיסתי אך במקביל לא-מודע, כשהצופה

רוכש את היכולת האשלייתית להיות בכל מקום בעזרת הראייה. ההזדהות המשנית היא ההזדהות של הצופה עם מבטן של הדמויות, עם הגיבורים הפיקטיביים ועם האופן שבו התנהלותם מייצגת מצבי תודעה שונים.

בהקבלה לעולם הקדם-מילולי, ההיבט הוויזואלי הוא היבט אחד מתוך החוויה החושית ואינו חל על מרכיבים קינסטטיים, סנסואליים והפתטיים שבהם מתמצה העולם הלא מילולי. לפיכך נדרשת רזולוציה שתספק תיווך בין העולם התחושי המוצג ויזואלית על המסך לבין היכולת לבצע רפלקציה עליו. מענה לצורך זה מספקת תאוריה קולנועית המביאה בחשבון מרכיבים ראשוניים יותר של החוויה, כזו הנשענת על התאוריה הפנומנולוגית של הקולנוע (Marks, 2000; Casebier, 1991; Deleuze, 1986; Merleau-Ponti, 1964). הגישות הפנומנולוגיות של הקולנוע מציעות הזדמנות לבחינה של הממד החווייתי והחושי כאמצעי להבנה וביסוס היחסים בין הצופה לסרט; בין האובייקט הנצפה לסובייקט הצופה; בין התופעה לאופן שבו ההכרה תופסת אותה. אני מוצאת הלימה בין גישות תאורטיות אלו לבין האפשרות לייצוג של מצבים נפשיים, משום שהן מבארות את האופי התחושי של הדימוי הקולנועי ומאפשרות לגשר את ממדיו הדנוטטיביים והפיזיים לצופה.

כדי להבהיר את חשיבותם של ממדים דנוטטיביים אלו של המדיום אתעכב על משמעותו של האינדקס הקולנועי. בסרט, המסמן והמסומן כמעט זהים. פירושו של דבר, שהחלוקה על פי ה"טריכוטומיה" של פירס לאייקון, אינדקס וסימבול אינה אקסקלוסיבית (Peirce, 1955). מכיוון שהדימוי הקולנועי מאופיין בכך שהרווח בין המסמן למסומן מצטמצם, הופך האינדקס, אותו סימן שהאיכות שלו נמדדת לא בשל זהות פיזית אלא בשל יחסו הפנימי למסומן, למעניין במיוחד ככלי קולנועי (Monaco, 1981). האינדקס הוא ממד ייחודי למטפורות קולנועיות: הליכה תוך כדי התנועות מצד לצד בעת הליכה כסימן למָלָח, או גיבור מזיע כרמז לכך שהוא במתח. מה שחשוב לעניין הייצוגיות של עולם הנפש, הוא שהאינדקס הקולנועי מוצג באופן קונקרטי, אך מעיד תמיד על משהו נסתר. הוא מאופיין באופן פיזי: כתנועת גוף, כמחווה של התנהגות או כאובייקט קונקרטי המופיע על המסך (שעון מתקתק כסימן לזמן). האינדקס הוא סוג של סימפטום הדרוש פענוח נוסף. הוא מצביע על התופעה ואינו מדבר אותה. בכך יש דמיון לאופן שבו נתפס הסימפטום בטיפול הפסיכואנליטי. הלא-מודע יבוא גם הוא לידי ביטוי בסימפטומים גופניים, הבעות פנים, רעד, תנועה ובאופן כללי באמצעות הפיזיות של הגוף. בנוגע

לאופן שבו הקולנוע יכול לייצג תהליך נפשי חשוב לתת את הדעת על המרכיבים התחושתיים של החוויה ובייחוד על השאלה כיצד סימן קולנועי אינדקסלי, המדמה סימפטום פיזי, יכול לעבור מסך ולהיות מתווך לצופה.

תאורטיקנים העוסקים בפנומנולוגיה של הקולנוע שמים דגש על החוויה התחושתית והגופנית של הצופה כמרכיב המהותי המאפשר את הרצף בין הסרט והצופה. הטענה המרכזית של מתודה זו היא, שכשפה, הקולנוע נדרש גם לאמצעים של פענוח פנומנולוגי על מנת לגשר על הפער שבין אובייקט לסובייקט, בין התופעה המתרחשת על המסך לבין תפיסתה על ידי הצופה, וכי אין די בממד הוויזואלי בפני עצמו כדי להבהיר יחסים אלו. הנחת המוצא של התאורטיקנים הפנומנולוגיים היא, שבתאוריות סמיוולוגיות ופסיכואנליטיות אין די לביאור יחסים אלו, מכיוון שהן מסתמכות רק על הראייה כעל בסיס להרמנויטיקה של החוויה הקולנועית. הנחה זו, שנוגעת לחוויה הקולנועית בכללותה, הולמת במיוחד בייצוג מצבי נפש טראומטיים לצופה, בשל המאפיינים התחושתיים שלהם.

הפילוסוף והפסיכולוג מוריס מרלו־פונטי (1908-1961) רואה בפילוסופיה הפנומנולוגית שיטה לגרום לנו לראות את הקשר בין הסובייקט והעולם, בין הסובייקט לאחר. המדיום הקולנועי מבטא לדידו את הרעיון המשותף לפסיכולוגיה ולפילוסופיה המודרנית, והוא ההצגה של ההכרה, הנזרקה לתוך העולם והנתונה למבטו של אחר, ומתוך כך מוכרת ונלמדת. לפיכך, הוא טוען, המדיום הקולנועי מבטא איחוד בין ה־mind והגוף, בין ה־mind והעולם, ואת האחד בתוך האחר. הקולנוע הוא מדיום המאפשר אופן נוסף לאישוש האופן שבו אנו חושבים ומתקיימים בעולם. הנחת המוצא של תפיסה זו היא, שאנו תופסים סרט כפי שאנו תופסים את העולם, וששניהם פוגשים אותנו ברמה של הגוף החושי והחי (embodied). הגוף נתפס כאובייקט המסוגל להתמודד עם העדר הרצף של הדימויים בקולנוע באמצעות ההשלכה התנועתית שמבצע הצופה. הכוונה שאנו תופסים את הסרט מנקודת מבט סנסומוטורית, הכוללת מרכיבים ויזואליים, תחושתיים, ומגעיים (haptics) המיוצגים במוחנו ומהווים ממד ראשוני יותר של החוויה.

מרלו־פונטי אף טוען כי לסרטים יש אחיזה כה חזקה בייצוג האדם, משום שהם נחווים. סרטים אינם מתארים במילים את מחשבותיו של אדם (כמו שעושה הספרות), אלא מציגים לפנינו באופן ישיר סוג של היות בתוך העולם, התמודדות עם אירועים ועם אנשים אחרים. אנו מתבוננים בדמויות בפעולה, ובאמצעות המחוות שלהן, הבעות הפנים שלהן, מבטן והאופן שבו הן מביעות את עצמן (במילים אך גם ללא

מילים) קולטים את המשמעות. מרלו־פונטי מדגיש גם הוא את תהליך המכוונות כמרכיב מהותי בתהליך ההכרה, אבל מתנגד למקם אותו בסובייקט טרנסצנדנטלי. הקיום לדידו הוא חי ונמצא בתנועה, ולעולם אינו סגור וגמור, אלא במבנה דינמי. ההכרה בעיניו אינה מתמצית ב"אני חושב", אלא ב"אני יכול". לפיכך אין בעיניו מצב של "מחשבות טהורות" ולא יכולה להתקיים מכוונות ללא גוף וללא עולם (Merleau-Ponti, 1964).

פרספקטיבה וקשב פנימי: דוגמה קולנועית לתהליך של התרה מן הלא מובן למובן

כדי להדגים כיצד תהליך נפשי מגולם באמצעות השפה הקולנועית בהקשר של ייצוג היחס בין יחסים, גוף ועולם־סביבה אחזור לדוגמה מתוך הסרט *Revanche*. כפי שכבר הוזכר, הסרט מתחיל בסצנה חזותית ותחושתית שכביכול אינה קשורה לעלילתו, ובמרכזו גיבור שאיבד את אהובתו ועסוק בתכנון נקמה בשוטר שהרג אותה בשוגג. מרגע השוד ומות האהובה חלה בסרט תפנית, והעלילה המלודרמטית הופכת לעלילה שכמעט אין בה התרחשות. הגיבור מתמקם בחווה של סבו, משקיע עצמו בעבודה פיזית קשה ועוקב אחרי השוטר במטרה להורגו. במקביל, הוא מתרגל לצורת חיים אחרת, זו שמהדהדת את חייו של הסב. אלו חיים איטיים הכוללים עבודה קשה המוכתבת על ידי הטבע. הטבע נוכח כישות וכסביבה שבתוכה פועלים גיבורי הסרט.

התפנית מגיעה בעקבות הסצנה הבאה: דרכיהם של השוטר והגיבור מצטלבות על שפת האגם. אפשר להבחין שמדובר באותו אגם מסצנת הפתיחה של הסרט. הדיאלוג ביניהם מתמקד בכך שהשוטר, שאינו מזהה את הגיבור כשודד, פורק באוזני הגיבור את מצוקתו על ההריגה בשוגג, ועם זאת נותן ביטוי לאחריות של השודד לסיום הטרגי של האירוע: בעצם ההפרה האתית, השוד וגרירת האהובה לאירוע, גם לשודד חלק במותה. אמירה זו משקפת לגיבור חלק נסתר מתודעתו, חלק שמיוצג באמצעות פעולת הנקמה, או ליתר דיוק הרצון לנקום. כזכור, גם מימי האגם בסצנת הפתיחה משקפים טבע במהופך ופעולה של הפרה. זו דוגמה לאופן שבו דימוי חזותי יכול לתת ביטוי לעניין נפשי כפול: גם להפרה עצמה וגם ליכולת לשקף הפרה זו וליצור מרחק ממנה, במידה רבה כמו הפעולה שעושה דמות השוטר עבור הגיבור – משקף עבורו חלק נסתר מתודעתו. הגיבור, כך ניתן

לטעון, מייצג באמצעות "מבע משולב" סובייקט שאשמתו הרודפנית (קליין, 2002) תורגמה להוויה של נקמה.

הסצנה מסתיימת בצילום מרחוק שבו רואים את הגיבור מגבו משליך דבר-מה לתוך האגם. החפץ שהושלך מפר את שלווה האגם ומעורר אדוות סוערות, ולאחר זמן מה הן הולכות ושוככות. ניתן לראות כיצד סיום הסצנה מהדהד את הסצנה הפותחת של הסרט. זוהי אותה פעולה, אולם כעת היא מתרחשת בתוך הקשר נרטיבי ברור. מי שזרק את האובייקט הוא הגיבור, ואנחנו יכולים להניח שמה שנזרק לתוך האגם הוא האקדה. הגיבור נפטר מן הנקמה באמצעות השלכת האובייקט המייצג את הנקמה אל תוך האגם. פעולת ההשלכה אינה רק פיזית וקונקרטית, אלא גם ייצוג של תהליך נפשי. ניתן לטעון שהטבע מסביב אינו רק רקע, אלא מרחב להכלת הטראומה והנקמה. מערך יחסי הגומלין מתקיים לא רק בין אדם (הגיבור) לאדם (השוטר), אלא גם בין האדם לסביבה, או כפי שביטא זאת מרלר-פונטי – באמצעות היכולת של סרט לייצג באופן ישיר סוג של "היות בתוך העולם".

ההיבט הטרונספורמטיבי, שבא לידי ביטוי באמצעות זוויות הצילום השונות של שתי הסצנות, הוא המאפשר לצופה קשב מסוג שונה לנקמה הלא-מודעת. בסצנת הפתיחה, הכול צולם מקרוב, כך שנקודת המבט נחוותה בקרבה מרבית. כתוצאה מכך נמנעה האפשרות להיווצרות פרספקטיבה, שהיא חיונית לרפלקציה. מיקום המצלמה גם יצר איחוד סכמות בין הצופה לזורק החפץ. עם זאת, בשלב מסוים ניתן להבחין שהתמונה אינה סטטית ושהעצים משתקפים באגם, כך שהרפלקציה היא שם כאפשרות. לעומת זאת, הסצנה המתוארת לעיל מצולמת מרחוק (long shot), ומאפשרת לצופה נקודת מבט שלא התאפשרה לו בסצנת הפתיחה, התבוננות בהקשר ובסביבה הרחבה. במקביל, פעולת הגיבור, השלכת האקדה (שאיננו רואים אך מניחים שזהו החפץ), משלימה את הפעולה של זניחת הנקמה במה שהצופה יכול להניח כתודעה שלא הייתה שם קודם. כך, עיצוב המיזנסצנות באמצעים סגנוניים מייצג תהליכים נפשיים. הראשונה מציגה העדר מרחק מן החוויה ואילו האחרונה את האפשרות להתבוננות מרחוק, לרפלקציה. טענתי היא כי מתוך ייצוגים אלו ניתן לחלץ הבנה לגבי מהות הנקמה, פעולה שמתקיימת מתוך העדר פרספקטיבה ושיבוש ביכולת לראות הקשר רחב (Dudai, 2018).

סצנת הסיום של הסרט מהווה דוגמא לאופן שבו סרט שסגנונו פיוטי מאפשר הפניית קשב פנימה. הסרט מסתיים בסצנה שבה הגיבור נראה אוסף תפוחים

שנשרו מן העצים. ברקע נשמעת רק אוושת הרוח. הגיבור לוקח את סל התפוחים העמוס ונכנס לתוך בית הסב. הדלת נסגרת אחריו, ועל פס התמונה בצילום מרחוק נראית הדרך הכפרית נפתחת אל האופק. זהו אופק להקשבה ולהתבוננות למראות ולצלילים שנמצאים שם, אך לא תמיד נגישים עבורנו. סצנת הסיום הלא מילולית מדגישה באמצעות תמונה חזותית, פעולה של לקיחה פנימה, המנוגדת לפעולת ההשלכה שהוצגה בסצנת הפתיחה. הפנמה והשלכה הם מן המנגנונים הבסיסיים שחוקרת הפסיכואנליזה כחלק ממסע ההתרה של הלא־מודע. הסרט הוא אפוא דוגמה לתהליך שהתחיל בייצוג של חוויה עמומה, המציבה את הסובייקט באי ידיעה, וברומה לתהליך הפסיכואנליטי מציג תהליך של התרה. מסגרת הסרט, הפתיחה והסיום מייצגים ומדגימים בכך תהליכים נפשיים המעסיקים הן את הפסיכואנליזה והן את הקולנוע.

לסיכום: הניסיון לייצג ולהבין תהליכים נפשיים הוא בלב ליבם של תחומי דעת שונים מענפי חקר התרבות, והוא מתקשר במיוחד לניסיון לשרטט את היחסים בין מציאות לחוויה הפנימית. האופי הוויזואלי של הפנטזיה וייצוגה בעיקר בחלום כסצנות מבוטאות הציע דרך להקביל בין מנגנונים נפשיים למנגנון הקולנועי בכללותו, מנגנון שנשען על היבט אודיו-חזותי ותנועתי ועל ייצוג ממשי יחד עם היעדרות, במידה רבה כמו בחלום. אם בעבר הודגש האופן בו הפסיכואנליזה תורמת לניתוח והבנה של סרטים הוא ששלט בכיפה לאורך השנים, נראה כי גם הקולנוע יכול להרחיב את הפריזמה הבינתחומית בהקשר של הבנה של מצבים נפשיים לא מילוליים דווקא מתוך האפשרות לייצגם בשפה חווייתית. זאת ועוד, ניתן לראות שסרט בעל סגנון הבעתי ייחודי, שבו הדגש אינו דווקא על הנרטיב אלא על אופני המבע הטרומ מילוליים, וויזואליים ותחושתיים, יכול לאפשר סוג של קשב והתבוננות שאינם נגישים לנו באופן מודע. הקשבה מסוג זה חיונית במיוחד לכל מי שעניינו במרחב שבין הסובייקט למציאות, הן כמרחב לחשיבה והוראה של מושגים אלו עבור קלינאים והן בחשיבה ודיון על מושגים תאורטיים מתחום הנפש בתחום חקר התרבות.

מקורות

- בן דוד, ב', ומאירי, ס' (2015). *מבוא לתאוריות קולנועיות*. רעננה: האוניברסיטה הפתוחה.
ברויר, י', ופרויד, ז' (1895|2004). *מחקרים בהיסטוריה (תרגום: מרים קראוס)*. צפת: ספרים.
- חגין, ב' ואלסטר, ב' (2012). *זיכרון, טראומה ופנטזיה בקולנוע האמריקאי*. רעננה: האוניברסיטה הפתוחה.
- לפלנש, ז', ופונטליס, ז"ב (2004). *פנטזיה ראשית; פנטזיה על אודות הראשית; ראשית הפנטזיה (תרגום: ג' דודון)*. תל אביב: רסלינג.
- לפלאנש, ז' ופונטליס, ז"ב (1967|2011). *אוצר המילים של הפסיכואנליזה (תרגום: נ' ברוך)*. תל אביב: תולעת ספרים.
- מאירי, סנדרה, ובן דוד, בני (בדפוס). *תאוריות קולנועיות של חוויית הצפייה*. רעננה: האוניברסיטה הפתוחה.
- פרויד, ז' (1900|2012). *פירוש החלום (תרגום: ר' גינזברג)*. תל אביב: עם עובד.
- פרויד, ז' (1905|2009). *"קטע מתוך אנליזה של היסטריה"*. בתוך פרויד ודורה (תרגום: א' הוס). תל אביב: עם עובד.
- קליין, מ' (1946|2002). *הערות לכמה מנגנונים סכיזואידיים*. בתוך *כתבים נבחרים (תרגום: א' זילברשטיין)*. תל אביב: תולעת ספרים.

Casebier, A. (1991). *Film and phenomenology: Toward a realist theory of cinematic representation*. Cambridge: Cambridge University Press.

Deleuze, G. (1986). *Cinema 1: The movement-image*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.

Deleuze, G. (1989). *Cinema 2: The time image*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.

Dudai, O. (2018). Psychic movement from revenge to redemption in Götz

Spielmann's *Revanche* (2008). *International Journal of Psychoanalysis*, 99(2), 510-524.

Fried, W. (2017). *Critical flicker fusion: Psychoanalysis at the movies*. London: Karnac.

Gabbard, G. O. (Ed.) (2001). *Psychoanalysis and film*. London: Karnac Books. Kindle Edition.

- Heath, S. (1976). Narrative space. *Screen*, 17(3), 68-112.
- Heath, S. (1999). Cinema and psychoanalysis: Parallel histories. In J. Bergson (Ed.), *Endless night: Cinema and psychoanalysis, parallel histories*. (pp. 25-56). London: University of California Press.
- Marks, L. (2000). *The skin of film: Intercultural cinema, embodiment and the senses*. Durham and London: Duke University Press.
- Merleau-Ponty, M. (1964[1948]). *Sense and non-sense*. Evanstone, IL: Northwestern University Press.
- Metz, C. (1975). *The Imaginary signifier: Psychoanalysis and the cinema*. Bloomington, IN: University of Indiana Press.
- Monaco, J. (1981). *How to read a film?* Oxford, GB: Oxford University Press.
- Mulvey, L. (2004). Forward. In A. Sabbadini (Ed.), *The couch and the silver screen: Psychoanalytic reflections on European cinema* (pp. xv-xviii). New York: Brunner-Routledge.
- Peirce, C. S. (1955). *Philosophical writings of Peirce*. New York: Dover.
- Sabbadini, A. (2004). Introduction. In A. Sabbadini (Ed.), *The couch and the silver screen: Psychoanalytic reflections on European cinema* (pp. 1-7). New York: Brunner-Routledge.

