



סימולטור טיסה

ארוך ומשגע: מחשבות קטועות על שוט ממושך

האכזריות של ה-one shot היא אכזריות מהחיים: העבדות שלנו לזמן, להכרח לעבור את כל הדרך. חייבים לראות הכל, גם את מה שלא רוצים

בראשית היה השוט. כלומר, ה-shot. אחד ויציב, כמו מבט נעוץ. בלי תנועות מצלמה והחלפת זוויות. העניין היה פשוט וישיר: מה שצולם הוא גם מה שהוקרן. בלי עריכה, בלי חיתוך, בלי מניפולציות. אם משהו השתבש בצילום, צריך היה להתחיל אותו מהתחלה. פשוט לא היתה אפשרות אחרת; מכונות ההקרנה נטו לקרוע את הפילם בנקודות ההדבקה.

לכולנו יש בזיכרון one shot אחד משותף, כמעט ארכיטיפי: הנוף החולף. זה שמלווה אותנו בנסיעות ממושכות ברכבת, באוטובוס, במכונית. החלון הוא המסך, והסרט רץ לנגד עינינו בשוט אחד. רק אם נעצום עיניים לרגע או נעבור במנהרה יופרע הרצף והמראה ייחתך כמו בקאט אגרסיבי. האם נסיעה היתה החוויה הקולנועית הראשונה עוד בטרם היות הקולנוע? אולי אפילו מבעד לוויילון המופשל של כרכרה מתגלגלת חוו הנוסעים המיטלטלים להם בדרכם את אותה אשליה אופטית-פיזית: שהם, הנוסעים, עומדים במקום אחד, בעוד שמבעד למסגרת החלון (בהקשר הזה דרייב אין הוא הכלאה מוזרה והגיונית כאחד. החלפת הסרט שמלווה אותנו בשעת הנסיעה בסרט אחר, שמלווה אותנו בזמן החניה. שניהם נצפים מבעד לחלון המכונית ואפילו הפרופורציות של הוויינדסקרין דומות למדי לאלה של הוויידיסקרין הקולנועי) חולף לו הנוף היציב, בעצם?



Star Guitar – Chemical Brothers, Clip By Michel Gondry

מתי שוט הופך ל-one shot? זו שאלה שאין עליה תשובה מוחלטת. ה-one shot הוא במהותו ישות יחסית, שהרי כל שוט בסיסי הוא יחיד עד לרגע שבו הוא מוחלף בראו. מה שמייחד את ה-one shot הוא דבקותו בעקרון הרצף. אין בו קפיצה בזמן ואין קפיצה במרחב. הוא מפגין רציפות זמנית ומרחבית חריגה עד כדי כך שהיא חודרת לתודעתנו ככזאת. מודעות ל-one shot היא כמובן מודעות קצת אבסורדית, כי רציפות של חלל וזמן היא דווקא המצב הטבעי שלנו. הלוא ככה מתנהלים החיים עצמם: ברצף. לפחות כך אנחנו חווים אותם, ודווקא קטיעה של הרצף היא המצב החריג שצריך לטלטל אותנו. אבל כשמדובר בתמונות הנעות, כבר התרגלנו אחרת) וראו מאמר של [דייוויד בורדוול על התקצרותם של השוטים](#), כולל סטטיסטיקות למכביר. (התרגלנו לראות חלקי פעולה מזוויות צילום שונות מודבקים זה לזה, ולא את הפעולה כולה. התרגלנו לראות מכונית שיוצאת מנקודה A וחונה בנקודה B, ולא את כל הדרך שהיא עושה ביניהן. כשאנחנו הופכים להיות מודעים לעובדה שמול עינינו מתרחש one shot, הוא הופך לתוכן. זה במקרה הטוב, כי כמו כל אמצעי ויזואלי הוא יכול להיות פשוט שואו-אוף) היום one shots וירטואליים הפכו למאסט. כל כך הרבה סרטים פותחים בסיקוונס של שוט אחד רציף ובלתי אפשרי בעליל, שדומה קצת לתצוגת תכלית", בואו תראו מה אני מסוגל לעשות "לפני שניגשים לעיניינים. השוט הפותח של "השחקן" של אלטמן, שהוא כולו כוריאוגרפיה משוכללת הוא פאראפרזה אירונית על הקונבנציה של שוטים פותחים כל-יכולים שכאלה ויחד עם זה הוא משאיר אותנו עם פה לא פחות פעור. יש עוד אינספור דוגמאות מרהיבות, שבאמת סוחטות את הוואו, אני אזכיר רק עוד שתיים, מתוך העדפה אישית, השוט הפותח של וויקנד של גודאר שעוכב ממבט על אחרי פקק תנועה אינסופי או הסצינה המכשפת הפותחת את הרמוניות וורקמייסטר של בלה טאר, בה יונס, הגיבור, מדגים לקבוצת זקנים שתויים בפאב כפרי איך מתרחש ליקוי חמה) או סגנון גרידא.



סטיל פריים מתוך werckmeister harmonies של Bela Tarr

ה-one shot המסורתי נקרא לעתים קרובות גם long take, כי הרציפות הקולנועית הקלאסית מתבטאת בעיקר במשך: הוא פשוט לוקח הרבה זמן. והזמן החולף בהחלט יכול להפוך לתוכן בצורה הכי קונקרטית, כמו ב-one shot אפקטיבי במיוחד שזכור לי מהסרט "משחקים משעשעים" (כבר הזכרתי אותו בפרק על הרוורס, אבל לא יכולתי להתאפק) ובו אנו צופים בסלון של אנה וגיאורג, שרגע לפני כן בנם נורה למוות מול עיניהם. זהו שוט סטטי ומרוחק. החדר דחוס כולו בשקט הנורא שבא אחרי מהומה גדולה, צעקות וירייה. כל אחד מבני-הזוג דומם בפניה שלו, בעוד הטלוויזיה (שאנחנו רואים רק את הגב שלה) ממשיכה לשדר את הרעש הזבובי של מירוץ מכוניות. השוט נמשך ונמשך ושום דבר חדש לא קורה בפריים. אנחנו מבינים שכמו אנה וגיאורג, גם אנחנו חייבים לעבור עכשיו פרק זמן בלתי נסבל, כי בחיים אי-אפשר לעשות ג'אמפ-קט, וכמו בהרבה מקומות אחרים בסרט, מיכאל הנקה נהנה להזכיר לנו שגם אם העלילה בדיונית, הצפייה בסרט היא חוויה שמתרחשת בחיים עצמם, ואנחנו, הצופים, לא יכולים להתעלם מהנוכחות של עצמנו בסיפור הזה. האכזריות של ה-one shot ההוא היא אכזריות שלקוחה ישר מהחיים. העבדות שלנו לזמן ולהכרח לעבור את כל הדרך בין A ל-B בלי לקפוץ ל"כמה שעות מאוחר יותר" הנוח, ואפילו בלי לעצום עיניים. חייבים לראות הכל, גם את מה שלא רוצים. המחזה "בדלתיים סגורות" של סארטר נפתח בגרסין, המגלה מה עונשו האמיתי, הגרוע ממוות: הוא נידון לחיות מעתה ואילך בלי הפוגה. עפעפיו נלקחו ממנו, והוא לא יוכל עוד לעולם לקטוע את המבט לעולם

גרסין... רגע, רגע, יש כאן מוקש; משהו לא נעים. עכשיו, למה שזה לא יהיה נעים...? אהה, הבנתי, אלה חיים בלי הפוגה. חדרן: על מה אתה מדבר? גרסין: על העפעפיים שלך. את שלנו אנו מניעים מעלה ומטה. מצמוץ קוראים לזה. זה כמו תריס קטן שחור, יורד בקליק ומתרומם: הכל מחשיך, העין מתלחלת. לא תוכל לשער כמה זה מרגיע, מרענן. ארבעת אלפים הפוגות קטנות בשעה. ארבעת אלפים הצלות קטנות - רק לחשוב על זה! אז זה הרעיון... נדונתי לחיות ללא עפעפיים. אל תתם. אין עפעפיים, אין שינה, זה פועל יוצא, לא? לא אשן עוד לא עולם.... אבל אז, איך אסבול את חברתי...? לצערי על החיבור שבין one shot למחזה של סארטר לא חשבתי בעצמי... הוא מופיע במאמר המרתק [Desire roped in](#) של [Jean-Pierre Coursodon](#) עלהסרט "חבל" של היצ'קוק, שמוזכר בהמשך, לחלק אותו לנתחים נסבלים, לקפוץ מזווית ראייה אחת לאחרת. הוא נדון להישאר כלוא ב-one shot שיימשך לנצח.

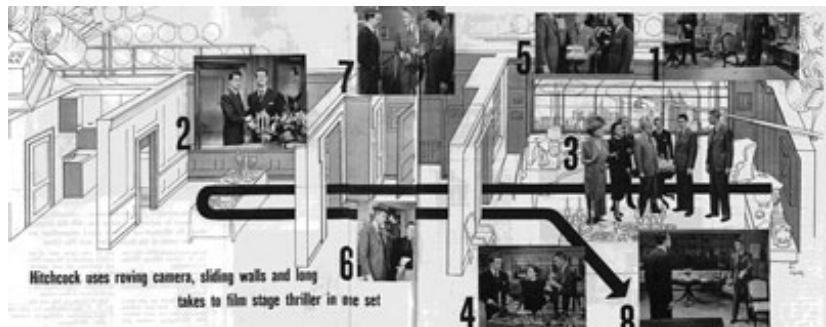


פנורמה מסדח (דן האג)

פעם, בימי "מבט לחדשות" התמימים, זכינו להצצה כמעט יומיומית אל אחת מסגולותיו המרכזיות של ה-one shot. בסוף המהדורה היו חיים, דליה או כרמית מאחלים לילה טוב ומישירים מבט אל המצלמה. מנסים לשמור על מבט יציב עד הפייד-אאוט הגואל, כמו חייל בדם מתוח שמחכה להצדעה המשחררת של המפקד. זה היה המשחק, ככה לפחות נראה לי: קצת כמו מלחמת עיניים של "מי יישבר ראשון", וגם הסבר לא רע לשם החיבה "מבט". אני הייתי לטובת המצלמה, כמובן. תמיד קיוויתי שהפייד יתמהמה והשוט יימשך ויימשך. חיכיתי לנקודה הגורלית שבה יפסיק המגיש להיות בתפקיד ויתגלה האיש שמאחורי. זו היתה רק פונקציה של זמן; אם השוט היה ארוך מספיק, זכינו לראות את חיים מחייך אל כרמית, מדבר אל מישהו מחוץ לפריים ואפילו קם מהכיסא. כך הסתבר שאכן יש לו גם פלג גוף תחתון, מה שלא היה כל-כך ודאי.

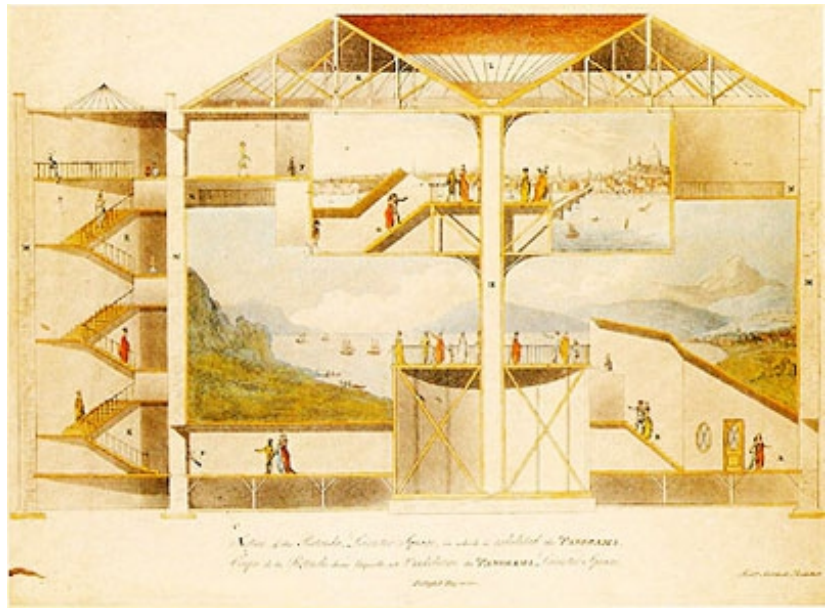
Andre Bazin הישווה את האיכות החושפת של השוט המתמשך לחקירה של חשוד עיקש. אם נתמיד בתחקור מספיק זמן, בסוף הוא יגלה את האמת. הווידיאו "שישים דקות דומייה" של ג'יליאן וירינג הוא אולי המחשה מילולית מדי למטאפורה של בזין: 26 שוטרים ושוטרות יושבים בדממה מול המצלמה, ואכן, תחת עינה הפקוחה הם נשברים אט-אט (בזין שחיפש ב-one shot את האיכות הקונטמפלטיבית, ואת כניעתה של המציאות ראה ברגעי ההארה שההתבוננות הממושכת מצליחה להעניק). בין אם ברגעים של התעלות מטאפיזית דוגמת טרקובסקי או ברגעים של הצצה אל מאחורי הקלעים (empire שמונה שעות שוט אחד של האמפייר סטייט בילדינג, אנדי וורהול. הסרט, שהוא אולי נבואת ווב-קם לא מודעת, כל-כך סטאטי שהגבול בינו לבין תמונה ניחת אובד בקלות. מה שמחזיר אותנו בבוט לתודעת הסרט הם אותן שניות ספורות של תחילת גלגל, כשהחבר'ה עוד לא כיבו את האור בחדר והם משתקפים בחלון שדרכו הם מצלמים), במידה מסוימת ה-one shot תיעודי תמיד. גם אם הוא מצולם באולפן, עם תפאורה, שחקנים ותסריט בדיוני, הוא מתעד את ההתרחשות, המבוימת אמנם, כפי שהיא. כי כל עוד השוט מתמשך, אנחנו יודעים שלפנינו מוצג דבר-מה בדיוק כפי שהוא נעשה. ובאמת, כשה-one shot נמשך ונמשך, אנחנו הופכים מודעים יותר ויותר גם לפעולת הצילום ו/או המשחק עצמה: לאיש שמאחורי המצלמה, למתח שצילום מתמשך כזה ודאי מייצר אצל המצלם ואצל המצלמים, קצת כמו שבמוצאי יום כיפור, בזמן תקיעה גדולה,

מגיע השלב, כשהיא נהיית גדולה באמת, ששוכחים מהתקיעה והמחשבות מתחילות לפזול אל הריאות שמאחוריה. באיזשהו מקום אנחנו אולי אפילו מחכים למשהו שישתבש, שהמציאות תיכנע לנעימת המבט, שמשהו ישבור את המתח וגם את הרצף שהופך להיות יותר מדי אמיתי. יותר מדי אמיתי, כי זמן המסך פתאום מתלכד לו עם הזמן החיצוני. ב"Rope" המפורסם של היצ'קוק, שצולם כשוט יחיד (ולמעשה בעשרה טייקים) Rope1948 נראה כשוט יחיד מתמשך, אך למעשה צולם בעשרה טייקים בני כשמונה דקות כל אחד. הצילום כמובן מחושב ומתוזמן להפליא כמו גם נקודות החיבור בין הטייקים (למעשה- בין הגלגלים), כשכל שוט נגמר בבלק-אאוט: זום לתוך גב עוטה ז'קט שחור בדרך כלל. ([עוד במאמר](#)) המתח של המותחן - שהוא במהותו ציפיה מצטברת לרגע של פורקן או התרה - מקביל למתח של פעולת הצילום המומשכת, הממתינה בנשימה עצורה ל"קאט"



שרטוט מסלול הצילום בסרט rope

האינטנסיביות של "Rope", המתגברת עם התקדמות העלילה, מחוזקת על-ידי תנועת המצלמה המוגבלת, וכמובן על-ידי אי-ההפוגה. הצופים, כמו הדמויות הלכודות בהתרחשות המסוימת (ולמעשה, במלכות שגיבורי הסרט טומנים לעצמם) לכודים באותו שוט מתמשך, באותה זווית ראייה יחידה שאין ממנה בריחה. אחד הצדדים המעניינים ב-one shot הוא המודעות הפיזית שהוא מעורר אצל הצופה, א-לה מרלו פונטי. זווית ראייה קבועה והתרחשות רציפה ממקמים אותו בעמדה מציגנית. עדשת המצלמה הופכת לחור מעול, לחלון או למשקפת שדרכם אנחנו רואים מה שאפשר לראות. מתבוננים בהתרחשות שמחוץ לנו כמו בציור נע. אבל משהו מעניין יותר קורה כשה-one shot מתחיל לזוז. אז הוא הופך לשדה הראייה שלנו. אנחנו זזים יחד איתו: לא עוד מתבוננים בחלון או במסך, אלא נכנסים לתוכו. אנחנו מאבדים נקודות אחיזה בעולם הממשי, ונענים למניפולציה האופטית שמשפיעה על תחושת המרחב שלנו. כמו בפנורמות מהמאה ה-19 (פנורמת צליבת ירו בירושלים, נמצאת ב-Altotting, גרמניה אבל לא צריך לנסוע עד שם) ובווירטואל-ריאליטי של ימינו; ההשתלטות הטוטאלית על שדה הראייה היא העיקרון המוביל. שלא יבצבץ שום אלמנט מהעולם הפיזי - לא קצה משטח הציור, גם לא הקאט. כך אנחנו יכולים להתלכד עם נקודת המבט, לצלול לתוך עיניים אחרות (לפעמים אחרות מאד. [בלינק זה](#) אפשר לראות כמה סרטים של Harco Haagsma & Jasper van den Brink שצולמו בשוט אחד מנקודות מבט לא-מוכרות, כמו למשל, מתוך גלגל מכונית). כמו ב"תיבה רוסית" (של סוקורוב) אולי הדוגמה המפורסמת והטרחנית ביותר ל-one shot בהופעתו הווירטואוזית-מגלומנית (קצת נתונים מייגעים על תיבה רוסית, 2002, אלכסנדר סוקורוב. זהו סרט שנעשה ללא עריכה בשוט אחד של 90 דקות. שמונה שנים של הכנות וחדש של חזרות. צולם במצלמה דיגיטלית היי-דיפינישן ישר לתוך הרד דיסק שנבנה במיוחד לצורך זה. הסרט מצולם ב 33 מאולמות ההרמיטז' במוסקו, מופיעים בו 2000 שחקנים, 22 עוזרי במאי ו 3 תזמורות. (שני טייקים ראשונים הופסקו בגלל טעויות. השלישי לקח) שבו אנו מאמצים את נקודת המבט של המצלמה המרחפת, מצלמה שאמורה לייצג את עיני המספר, שהוא אכן דמות אוורירית ובלתי נראית, רוח רפאים שנקלעה לביקור לא מתוכנן בין דפי ההיסטוריה. הצילום הרפאי הזה מזכיר אולי את אחד מראשוני הז'אנרים הקולנועיים: ה-phantom rides, שצולמו במצלמה שקובעה לקטר הרכבת, וזכו לכינוי הקריפי בגלל אותה איכות אל-אנושית.



חתך של פנורמה

ב"תיבה רוסית" מתגלה עוד אספקט של ה-one shot: כיוון שאין עבודת עריכה על ציר זמן (time line) העריכה מתבצעת בחלל (עוד דוגמאות מרהיבות מאת, איך לא, מישל גונדרר: protection – massive attack בו המצלמה מרחפת בין דירות של בניין בן שש קומות כמו פיה זערווריתית Lucas with the lid off- Lucas שבאמת כולו הנד-מייד, בלי שום פוסטפרודקשן, שוט אחד. 17 טייקים. ולעומת זאת guitar – chemical brothers שמחזיר אותנו לנסיעה ברכבת, מה שהצעתי בתור חוויה ארכיטיפית טרום קולנועית. רק שגונדרר מביא אותה לשלמות קיצונית). החלל מכתוב את תנועת המצלמה, חדר המוזיאון השונים מציעים סצנות שונות, וילונות ומסדרונות מתפקדים כמעברים. זה אולי מה שיכול להצדיק את מפגן ה-one shot הזה: עריכת הזמן על-ידי החלל היא בעצם מה שעושה המוזיאון בעולם האמיתי. בקצה האחר של סקאלת ה-one shot עומד ה-one shot המהונדס, שכולו מלאכותי. one shot של וירטואוזיה מסוג אחר לגמרי, זה שבמקום אנטי-עריכה מציג סופר-עריכה. זה שעושה את הבלתי אפשרי. ה-one shot המלאכותי בונה על ההנחה המוקדמת של רצף=אמת, ועל תחושת המציאות שהוא מייצר. אבל זה לא שאנחנו באמת הולכים שולל כשהמצלמה מעבירה אותנו דרך קירות, או מצניחה אותנו מהשחקים היישר אל המושב האחורי של מכונית נוסעת. אחיזת עיניים זה לא בדיוק מה שהם משיגים. שוטים מהסוג הזה דווקא מסיטים אותנו מממלכת האמיתי ומכניסים אותנו אל הפנטסטי, אבל לא כמתבוננים מהצד, אלא כמשתתפים. כמו בז'אנר שלם של משחקי מחשב, המשתמש/צופה הוא הפרוטגוניסט, הוא צולל לתוך סייברספייס. דווקא האפקט הגופני שיש לשמירה על רצף זמן-חלל, שמאחד את ההתרחשות עם נקודת המבט שלנו, הוא זה שמשחרר אותנו מכבלי הפיזיקה, מאפשר לנו לעזוב את הגוף ולהמריא לתוך חלל פנימי.