

1. מבנה תחבירי: אפקטים של קול 'לא מילולי' (non-literal sound effects)

אפקטים ווקאליים, הינם אפקטים המשתמשים בסאונד כדי לספר את הנרטיב או הסיפור המרכזי, או כדי להוסיף עליו רובד נוסף. אפקטים כאלו לרוב מחולקים לשני קטגוריות. הראשונה, אפקטים מילוליים (Literal sound), או 'קול בפועל' (Actual sound). מדובר בסאונד אשר גם הצופים וגם הדמויות בסרט שומעות. למשל, קולם של השחקנים עצמם, רעש של אובייקטים שונים (כמו למשל, טלוויזיה או רדיו דלוק). והשנייה, אפקטים של קול 'לא מילולי' (Non-literal sound effects). אלו אפקטים קוליים שרק הצופים שומעים והשחקנים אינם מודעים אליו ולכאורה אינם מייחסים לו שום משמעות. למשל, קולו של מספר חיצוני, המתאר את הסיטואציה, המקום או את הרקע לסיפור. או במקרים אחרים, את קולו של אל, אשר את קולו השחקנים לא שומעים בפועל. דוגמא טובה אך מעניינת של קול 'לא מילולי', היא קולו של המספר בסרט 'ממלכת אור הירח' (Moonrise Kingdom) של ווס אנדרסון (Wesley Wales Anderson). ווס אנדרסון הינו דמות צבעונית ויוצאת דופן במושגים קולנועיים, המשתמש ביד רחבה בשורה של טכניקות כדי להכניס את הצופה לאווירה הנכונה ולספר את הסיפור בדרך שהוא רצה. בסרט זה, קיים מספר הנותן מסגרת לסיפור המתרחש, אך במקרה זה, הוא נראה, אף אם דמותו אינה מתקשרת בפועל עם איש מהדמויות, ואת דמות המסגרת הוא מספק במנותק (כביכול) מהמתרחש באי הקטן שבו מתקיימת עלילת הסרט¹.

האפקטים הקוליים הלא-מילוליים יוצרים קושי בעולם של VR, וזאת משתי סיבות עיקריות. הראשונה, כמו במקרה הקיצוני של הדוגמא שהוצגה, קול המספר לרוב חולף על פני מקומות, דמויות ואירועים כדי ליצור את האקספוזיציה המתאימה. לכן, נשאל מהי 'מקומו' של הצופה במצב כזה, שהרי יוצר הסרט אינו ירצה לגרום לצופה את התחושה שהוא כל יכול והוא יודע כל, שהרי כך השפעתה הדרמטית של הסצנות תפחת. שנית, יצירת חיתוכים (Cuts) לצורך הצגת הסיפור בשורה של מקומות ועם שורה של דמויות, כפי שנלמד במסגרת הקורס, הינה בעייתית שכן היא מאלצת את הצופה להיות בכמה מקומות, ולהיות נוכח (Present) בכמה מקומות, שלעיתים בניהם קיים מרחק, אשר לא ניתן לבטל בשיטה של 'זבוב על הקיר'. כמו כן, בניגוד למספר, לצופה יש נוכחות (Present) אשר מהווה את האפקט המשמעותי ביותר של טכנולוגיית ה-VR, אפקט שמתבטל בסצנה שכזו.

למרות דברים אלו, בפועל, ותוך שימוש בעלילה מתאימה, ה-VR יכול להציע חווית אקספוזיציה וקול בלתי מילולי ייחודיים שיאפשרו ליוצרים ליצור אווירה ייחודית לסרט ופתיחה מרגשת שלו. בפן הטכנולוגי, ה-VR מאפשר שמיעה מרחבית הטובה יותר מזו של הקולנוע, ומאפשרת לחוש את עצמתו ואף את תפיסתו של המספר, שלא פעם כולל דעה משל עצמו על האירועים אשר יכולים לקבל מקום תוך שימוש בשמיעה הסטראוסקופית (Stereoscopic sound). בנוסף, ה-VR אף מסוגל לספק הזדמנות יוצאת דופן עבור המספר להפוך לדמות ממשית, כמו בסרטו של ווס אנדרסון, ולמעשה ללוות את דמותו של הצופה אל הצופים והכרתם מקרוב. טכניקה זו כבר פועלת במשחקי וידאו שכבר מכוונים ל-VR, ואף בפלטפורמות ספרותיות עתיקות. עם זאת, נקודת החולשה של פתיחה שכזו, היא שהיא מאלצת את הצופה להיות 'נוכח' (Presence) תמיד, ואף לתרץ את נוכחותו הפסיבית, גם בסצנות דרמטיות או מפחידות.

¹ <https://www.youtube.com/watch?v=eBfgNVTGhCM>

2. מבנה תחבירי: צילום בתנועה (Traveling shot)

צילום בתנועה נחשב לאחד המבנים התחביריים הנפוצים ביותר כיום, וזאת מכיוון ששיטת צילום זו מייצרת אווירה דרמטית, מלאת קצב שיותר מכל מצליחה לתאר את החיים הדגושים והמהירים המתקיימים בתוך המרחב האורבני. זה היה ארון סורקין, שנחשב להוגה שיטת צילום זו במתכונתה החדשה, המייצרת תזזיתיות ומחברת בין דיבור ודיאלוגים מהירים ומושחזים, שלעתים נחשבים לבלתי אמינים, ובכל אופן מקשים על הצופים לעקוב. דוגמא טובה לכזה דיאלוג ניתן למצוא במרבית הפרקים של סדרת הדרמה האיכותית 'הבית הלבן' (West Wing), ובוודאי בסרטון המקושר².

הסרטון המוצג מהווה דוגמא ייחודית עקב יכולת המקסום של השחקנים בשימוש באותם דיאלוגים עם תנועה רבה, שעוקבת אחר דיאלוג, וממשיכה במהירות מרשימה עם אחד מהדמויות המתקדמות לשיחה אחרת, וחוזר חלילה. הסצנה מתחילה עם סיום נאומו של הנשיא, אשר יחד עם פמלייתו, עושה את דרכו אל היציאה. הדרך הארוכה ומלאת המדרגות והעיקולים, מייצרת שורה של דיאלוגים שדווקא מתקיימים במרוחק מהנשיא, כאשר בכל פעם דמות אחרת נכנסת לפריים תוך שהיא מנהלת דיאלוג מהיר על הנאום ותוצאותיו. בסיום הסצנה, גם הנשיא נכנס אל התמונה ומנהל עם כלל הפמליה, דיון משועשע על הנאום והצלחתו.

תוך התמקדות בסגנון ייחודי זה, אשר חוקה (בהצלחה ולרוב שלא בהצלחה) על ידי רבים, ניתן להבין כי מציאות מדומה (VR) תתקשה מאד לשחזר סצנה כזו, אשר ברמה הטכנית, קשה מאד לצילום ודורשת תיאום וליטוש קולנועי המשלב בין שחקנים ומצלמה. המציאות המדומה אינה מאפשרת את פעילות המצלמה, שכן מציאות מדומה מייצרת מצלמה אחת, והיא עיניו של הצופה, באמצעות תנועת הראש (VR head tracking). לכן היכולת להבטיח את התרכזותו של הצופה בדיאלוגים המשתנים תוך כדי תנועה מגבילה את היכולת להשיג את האפקט הרצוי, הן ברמה הוויזואלית והן ברמה הווקאלית. המגבלה הנוספת הינה המקצב. מחלת הים נוצרת מתי שקיים קצב בעולם הווירטואלי ששונה באופן מהותי מהקצב של החיים האמיתיים. בקולנוע רגיל, הצופה מורגל לצפות במסך מוגבל ותחום במסגרת, שמתוכו יוצאים כלל הגירויים, ולכן הצופה מסוגל לשלוט בהם ולווסת אותם. במציאות מדומה, אין גבולות ואין מסגרות, ולכן היכולת לשלוט בגירויים קשה הרבה יותר.

אין זה אומר כי בתיאוריה לא ניתן להפוך את הצילום בתנועה לאפשרי גם במציאות מדומה. ראשית, חשוב לבחון מהי נקודת המבט של הצופה. במקרה שבדוגמא, יכול הצופה להיות חלק מהפמליה הנשיאותית, וכמו במקרה של המבנה התחבירי הראשון, כדמות פסיבית, אשר מלווה אותם, מקשיבה להם, ומדי פעם פונים אליה בשאלות רטוריות. שוב, תוך הסתכלות על ההתפתחות של משחקי המחשב והווידאו, גם במקרה זה, לא יהיה חכם להרגיל את הצופה לקצב ההליכה ולהחלפת הדיאלוגים

² <https://www.youtube.com/watch?v=il-DowDFDo4>