

תוכן עניינים

מבוא- עמ' 3

1. ז'אנר המותחן- עמ' 4

2. ייצוג הדמויות בסרטים- עמ' 6

2.1 ייצוג דמות הגיבור- עמ' 6

2.2 ייצוג הדמויות הנשיות- עמ' 11

3. העיר כמרחב מותחני- עמ' 18

4. תפקידה של מערכת המשפט- עמ' 21

דיון ומסקנות- עמ' 25

רשימת מקורות- עמ' 28

מבוא

מותחן (Thriller) הינו סוגה המיושמת בספרות, קולנוע ובטלוויזיה. הוא כולל מספר רב של תתי-סוגה. המותחן מאופיין בשימוש בפעולה ובמקצב גבוה, ובדמות הגיבור או הפרוטגוניסט שהוא בעל תושייה וצריך לסכל את מזימותיו של נבל המצוי מצדו הבלתי מוסרי של המתרס, ולרוב גם בעל כוח או ממון רב יותר. בנוסף, יש שימוש באמצעים שונים כמו מתח, גורמי הסחה שונים וקליף האנגרים Alkire, (2009). עבודה זו מבקשת להשוות בין שני סרטים המבססים את המותחן על עולם המשפט - 'הפירמה' The Firm משנת 1993 מאת הבמאי סידיני פולק (Sydney Pollack) והסרט 'מלכודת לפרקליט' The Devil's Advocate משנת 1997 מאת הבמאי טיילור האקפורד (Taylor Hackford). שני הסרטים המשתייכים לתת ז'אנר ה'מותחן המשפטי' מציגים עלילה דומה מאוד; במרכזם גיבור שהינו עורך דין צעיר ומצליח המתקבל לעבודה ב'פירמה' משפטית גדולה ואשר כחלק מעבודה חדשה זו נאלץ לעזוב את עירו ביחד עם אשתו. בשני הסרטים מתגלה ה'פירמה' כמפוקפקת וכזו הפוגמת בזוגיות של עורך הדין הצעיר ובחיו, כאשר הגיבור הופך לכבול במסגרתה של פירמת עורכי הדין ומתקשה למצוא את יציאתו ממנה בחזרה לחייו הקודמים אליהם הוא מבקש לשוב. עבודה זו מבקשת לעמוד על האופן בו סרטים בעלי עלילה דומה זו משתמשים במאפייני המותחן בכלל ובמערכת המשפט העומדת במרכזם בפרט - כמרחב מותחני.

שאלת המחקר הינה: כיצד משמשת מערכת המשפט כמרחב מותחני בסרטים "הפירמה" ו"מלכודת לפרקליט" ומה הם ההבדלים במאפייני המותחן בין הסרטים?

שאלות משנה הינן:

1. כיצד מיוצגות הדמויות בסרטים? הדמות הראשית? דמויות הנשים?
 2. כיצד מיוצגת מערכת המשפט בסרטים?
 3. כיצד משתמשים הסרטים במבע הקולנועי לשם יצירת המתח?
- בכדי לענות על שאלות אלו, ראשית אציג את מאפייני המותחן ומהותם, בפרק השני אדון בייצוגי הגיבורים – הגברים, הנשים והאופן בו הם משרתים את הז'אנר, בפרק השלישי אדון בעיר כמרחב מותחני בשני הסרטים והאופן בו משתמשים הסרטים בייצוגיה של העיר כחלק מן הז'אנר ובפרק הרביעי אדון בייצוגיה של מערכת המשפט ותפקידה במסגרת הז'אנר כחלק מהיותם של הסרטים 'מותחנים משפטיים' העוסקים בעולמם של עורכי דין. בחלק האחרון של העבודה אדון בהשוואה בשני הסרטים תוך מטרה לענות על שאלת המחקר ועל שאלות המשנה.

1. ז'אנר המותחן

קיימות מספר הבחנות המבדילות את המותחנים מתתי הסוגה האחרים כהרפתקאות, ריגול, מלחמה וכיוצא בזה. ראשית, מדובר בגישתם כלפי הנושא העלילתי ולא בעיסוק הבלעדי בו. הרבה מותחנים עוסקים במרגלים ובמעשי ריגול, אך לא כל סיפורי הריגול הם מותחנים. כך למשל, נובלות הריגול של ג'ון לה קארה דוחות את מוסכמות המותחן.

מודל השאלה תשובה של נואל קארול (Carroll, 1990) נועד להסביר את אפקט המתח שמותחנים מעוררים בצופים. על פי מודל זה, אפקט המתח נוצר מציפייה דרוכה לתשובה לשאלה המתעוררת בסיפור וכן מניגוד אפשרי בין שתי תשובות אפשריות. מימושה של תשובה אחת ינטרל את האחרת. ככל שהתממשות התוצאה הרצויה מבחינת הצופים סבירה פחות, כך גובר אפקט המתח. כלומר, גורם הסבירות משפיע על תחושת המתח. כמו כן, מידת האהדה שהצופה חש לדמויות עשויה להשפיע על אפקט המתח. ישנו הבדל בין שאלות קטנות לגדולות אך הבסיס נשמר (suspense). כמו כן, יש זמן גדול בין השאלה לבין התשובה – ההשעיה היא שיוצרת את המתח, המרווח הוא שיוצר את האפקט המותחני. יחד עם זאת, קארול (Carroll, 1990) ורובין (Rubin, 1999) חלוקים בדעותיהם. בעוד קארול מדגיש את הגורם הרגשי-מוסרי המשפיע על יצירת המתח, רובין מתנגד להכללתו של גורם זה ותופס את המתח במובנים של מבנה ולא במונחים של רגש ומוסר.

באופן זה, מתבסס רובין על ספרו של וו.ה. מתיוס (Rubin, 1999), כאשר הוא טוען כי האסטרטגיות המופעלות בבניית דומות לאסטרטגיות המופעלות בבניית סיפורים וז'אנר המותחן מצטיין במבנה דמוי מבוך. טענה זו מובעת לאור כך שמבנה הסיפור הטיפוסי למותחן הינו מפותל ורב השהיות, ברצף הסיפורי מסופרים גם אירועים סתומים שאינם מתקשרים זה לזה ודוחקים את הגיבור ואיתו את הקורא/צופה למצב חוסר אונים וחוסר ידיעה, והאירועים מתרחשים במרחב שהינו אזור לא מוכר שלא ברור איך לצאת ממנו. מבנה המבוך יכול להיות עלילתי וחזותי. מבחינה עלילתית, העלילה מפותלת, מסובכת, דמויות שבתחילת הסרט נחשבו כ"טובות" מתגלות כ"רעות", נרטיב שמבלבל בין זמנים, עלילה צולבת- במקרים מסוימים הצופה יודע יותר מהדמות בסרט ובאופן זה נוצר מתח בקרב הצופה האם הגיבור יצליח במשימה. מבחינה חזותית, המותחן מאופיין במרדפים בתחנות רכבת תחתית, חניונים, מסדרונות. סצנות רבות מתרחשות במרחב עמוס מכשולים ומבוכים מתסכלים. אופן ייצוג המרחב יוצר מתח ומחנק חזותי, אפקט של מלכודת. גם **שדה הראייה החסום** הוא חלק במבוך (Rubin, 1999).

בוניצר (Bonitzer, 1981) מסביר כיצד הקשר בין המבוך לשימוש במתח בסיפורים קולנועיים טמון בראייה החלקית כאשר בכל שלב בהתקדמות רואים רק חלק מהמבוך, ממבנה המתח. כך, הקולנוע מבוסס על הקונפליקט שבין חשיפת המידע לבין ההשתהות בחשיפתו. הגבלת שדה הראייה של הצופה והרחבתו