



כל הצילומים של Status מאת
תמיר גינץ, צילום: כפיר בולטין
Status by Tamir Ginz,
photo: Kfir Bolotin

כוריאוגרפים כותבים: הדרך שלי אל STATUS – תהליך יצירה

הגלם התנועתיים הראשוניים שאתם התחלנו את המסע ובאמצעותם ניסינו להגדיר "דמויות" ושפת תנועה ייחודית ליצירה. בפיתוח חומרים משלי חקרתי את אופי הרשתות החברתיות באינטרנט. התרכזתי בעיבוד החומרים התנועתיים מתוך בניית לקסיקון שמושפע משפת האינטרנט ויצירת שפה "ממוחשבת": שאבתי השראה מתנועה שבורה, קצרה, דמוית אייקונים ורובוטית. זוהי תנועה המתריסה וזועקת לתשומת לב, מחוות שיוצרות סילואט של משחקי מחשב וכו'.

המנוע העיקרי שמוביל אותי בפיתוח תנועה

תמיר גינץ

(בניית התנועה בהתאם ליכולות המיטביות שלהם) וגם אישיותית-דרמטית.

במפגש הראשון נכנסנו אל הסטודיו וביקשתי מכל רקדן להכין אמירה, שיכולה להיות חושפנית, אישית ואף פרובוקטיבית. הדרשה היתה שכל אחד מהם יביא לסטודיו משהו שיש בו חשיפה אמיתית על עצמו, שהיה רוצה לשתף בו אחרים, אולי כדי לקבל תמיכה, או משהו שבדרך כלל אין לו אומץ להגיד. את האמירה הזאת ביקשתי מהם לספר לי בתנועה בלבד. אלו היו חומרי

שיוביל את היצירה: כיצד הנושא הקונקרטי שבחרתי, שניתן לתיאור במלים, יבוא לידי ביטוי בתנועה מופשטת, מהם "הרעיונות הדרמטיים" שייתנו לי השראה לתנועה, כיצד נתרגם את המציאות לאירוע בימתי.

העבודה בסטודיו

חשוב לי להתאים את היצירה לרקדני הלהקה ולשתף אותם בתהליך: בתקופת היצירה הרקדנים הופכים ממושא היצירה לנושא עצמו. אני מתאים את האמירה של היצירה לנפשות הפועלות בלהקה בזמן התהליך גם כנתון תנועתי

לשמה בסטודיו הוא המוסיקה. אני שומע את המוסיקה, ובימים "מוצלחים" התנועה פשוט פורצת מתוכי. אני נוהג לברור את התנועה החופשית הזאת או באמצעות שחזור בעזרת הרקדנים שאיתי בסטודיו בזמן התהליך או בצפייה באימפרוביזציה שלי, שאני מצלם בווידיאו.

חלק רב מהעבודה ביצירות שלי מבוסס על טכניקת CONTACT ועל עבודת זוגות, "DOUBLE WORK". גם כאן אני מאלתר ביחד עם אחד הרקדנים הוותיקים שלי. את החומרים שהרקדנים מביאים מעצמם אל העבודה אני מפרק, בורר, מעבד ומרכיב חזרה כך שיתאימו לשפה הכוללת של היצירה.

תוך כדי עבודה אני יוצר מתוך ידיעה כללית מה נושא הסצנה, אבל לא מתוך נרטיב ידוע מראש או סדר דרמטי-סיפורי. המכלול הרגשי של התנועה יהיה פתוח לפרשנות של הצופים ובכל סצנה ייבנה תת-רעיון. סדר היצירה כולה נקבע ממש לקראת סיום העבודה.

דרמטורגיה

בעבודות קודמות שלי, *אורות הבמה ושרול*, נעזרתי בדרמטורג. אני מכיר בכך שבתהליך היצירה דו-שיח עם איש תיאטרון פותח לי אופקים חדשים. הדרמטורג משקף לי את ה"ראות" של הנושא מתוך התנועה המופשטת שאני יוצר. הוא נוכח פעמים רבות בעבודת הסטודיו ותוך כדי יצירת התנועה נותן לי משוב אם נוצרה פרשנות דרמטית התואמת את החזון שלנו ומכוון את הדיאלוג בין הדמויות. העבודה לצד דרמטורג היא כלי מכוון, המאפשר למקד את הסצנות ביצירה לקטעים דרמטיים שונים, שיש בהם שקיפות רעיונית מחד גיסא ואחדות נושא מאידך גיסא. הדרמטורג מסייע להביא לכך שכל פרק ביצירה יביע רעיון בהיר מבחינתנו, אבל כל פרקי היצירה יחד יבנו אמירה מגובשת ויאורגנו בסדר ההתפתחותי הנכון ליצירה.

ב-STATUS פניתי אל השחקן והבמאי יואב ברתל, זוכה פסטיבל עכו 2010 על יצירתו *המרקיד*. הבחירה ביואב לא היתה מקרית. חיפשתי אדם צעיר, שחי ומחובר לממד של התקשורת הווירטואלית, כך שיוכל להתקשר יותר ולהתחבר לעבודה עכשווית וצעירה.

ניהלנו עשרות שיחות אל תוך הלילה, כדי להבין כיצד מתרגמים את נושא "הרשת החברתית" ליצירת מחול. היה ברור שמאחר שאני כוריאוגרף "דרמטי", חייבים למצוא את המרכיב הרגשי שיניע את היצירה מבחינת ה"נרטיב", אבל בו זמנית ייתן פתרון לנושא הווירטואליות גם בממד הוויזואלי של התנועה. חיפשנו דרך "לספר סיפור", אבל שהסיפור יהיה בתנועה ולא קונקרטי. שכל צופה יוכל לחפש ביצירה

את הפרשנות שלו, אבל ניתן לו חוט מקשר לדרך. כמו בעבר, אני נוהג לצאת מהפרטי אל המשותף, הקולקטיבי.

הארה

במסגרת העבודה עם הרקדנים ופיתוח השפה התנועתית חזרתי והדגשתי שאנחנו רוקדים את ה"סטטוס" שלנו, את הדרך שבה אנו מגדירים כיום את עצמנו ברשת ואת מה שברצוננו להכריז או להסתיר מהקהילה הווירטואלית. בשלב זה טרם ידעתי שזאת תהיה האמירה המרכזית ביצירה ושזה יהיה גם שמה. יואב "הנחה" את הרקדנים בתרגילי תיאטרון, העוסקים בהגדרת הזהות שלהם, בניסיון לפתח תפקידים ביצירה. אני צפיתי מהצד וההתבוננות חשפה בפני צד חדש נוסף באישיות של הרקדנים שאני לכאורה מכיר מקרוב. בדיעבד האבחנות שלו על חלק גדול מהרקדנים ואישיותם קיבלו חיזוק במבחן המציאות: כששוחחנו עם הרקדנים, לאחר החלטות הליהוק, רובם שיתפו אותנו בחוויות אישיות שחזיקו את הבחירות שעשינו בהסתמך על האלתורים שלהם.

בהדרגה הבנו, שמתוך התהליך בסטודיו נולדת יצירה: נציג שרשרת של גיבורי רשת אופייניים, ש"סיפורם" נושק לאישיות התואמת (במידת מה) של הרקדנים בלהקה. במלים אחרות, העבודה תציג קהילת גולשים שמראה את ה-"STATUS" שלה.

שיתוף האמנויות

חשוב לי לגבש מלכתחילה צוות שיעבוד על היצירה החדשה בשיתוף פעולה מלא, לא להביא מעצב תלבושות, מוסיקאי או תאורן לעצב עבודה כוריאוגרפית גמורה. ההפריה שאני שואב מדיוני ה-"PITCHING" של כל השותפים שלי תורמת להשראה תנועתית ולהתפתחות היצירה בסטודיו – תנועה שנוקמת לאורך כל תהליך העבודה, כמו נולדת מתוך קשר עם הפן העיצובי.

העבודה על הפסקול עם אלדד לידור היתה המשך לשיתוף הפעולה הפורה בינינו בשרול. גם הפעם ליקטנו קטעי מוסיקה עכשווית המתאימים לנושא ואלדד חיבר את הקטעים והציע מוסיקה שלו למוצר הסופי של פסקול ש"רקחנו יחד". לחלק מהקטעים נכתבה מוסיקה לאחר שנוצרה הכוריאוגרפיה. פעמים רבות אני עובד עם מוסיקה ש"מניעה" אותי והיא "נופלת" כשאנחנו בוררים ובונים את הפסקול. בעקבות כך אני נאלץ לעשות התאמות כוריאוגרפיות לקטע שכבר ניתי.

את התלבושות עיצב אביעד הרמן, בעבר רקדן בלהקת המחול קמע (יצרנו תפקידים מרכזיים

כאב וכן ביצירתי הראשונה ללהקה, *גן נעול*) ובוגר המרכז למחול בת-דוד באר שבע ע"ש לארי ויליאן גודמן. התלבושת נועדה לתת אפיון ויזואלי לכל רקדן ולסייע במתן "מפתח" להבנת הדמויות.

עיצוב הבמה ואמצעי התאורה

מעצב התאורה שי יהודאי הוא שותף לעשייה שלי שנים רבות. שינוי חיפשנו ליצור "במה אחרת" – "במה וירטואלית". התחלנו לחפש שפה ויזואלית שבה תדבר היצירה. היה לי ברור כי הדימוי המרכזי צריך להיות רצף אחיד בין הבמה והמסך האחורי, שיחברו יחדיו ליחידה אחת, מוארת וכחלחלה, שיוצרת דימוי של צג מחשב או של הסמל המוכר של "Windows". חיפשנו "אפקט" חדש. רציתי לשלב עבודת וידיאו-ארט. מכיוון שנושא היצירה הוא עכשווי, דחינו על הסף וידיאו-ארט קונוונציונלי שאין בו כל חידוש. ניסיתי למצוא ציוד לוידיאו-ארט בדרמטורגיה ולענות על השאלה "מה התפקיד שלו ביצירה?"

שי ערך עשרות ניסויי הקרנה בבית המלאכה שלו והתחלנו לבדוק "חומרים" חדשים שמיוצרים לבמה בחו"ל, כמו רצפה ומסכים להקרנות ולתפאורה. כשהחלטנו על שיטות ההקרנה לקחנו הימור גדול, כי לא היה ברור אם הן "יעבדו" על הבמה: גם מבחינה טכנית, כלומר, שהחומרים שנייבא ייתנו את האפקטים המצופים, וגם מבחינה אמנותית – שהתמונות שרציתי להשיג ושבינתי את הכוריאוגרפיה בחשיבה עליהן אכן יתממשו. את ה"חומרים" שעובדנו לתפאורה ייבאנו במיוחד מחו"ל. בד בבד היה צריך להתקדם עם הפקת הווידאו-ארט.

בתכנון התאורה ובבנייתה הצבנו לעצמנו מגבלות כוריאוגרפיות, בשל ההחלטה שכל הבמה תהיה בהירה ותתפקד כמראה דיגיטלית. החלטתי שבעבודה זאת, לראשונה ביצירותי, אני מוכן שהתאורה לא תהיה "דרמטית-רוקיסטית" – תאורה שמאפיינת עבודות שחור-לבן עם קרני אור שחותכות את הבמה בכיוונים שונים. מסכי ההקרנה ומיקומם על הבמה אילצו אותנו להרכיב פנסים בזוויות שונות מהרגיל וכך לא יכולתי להשתמש באפקטים של "ספיישלים", שאליהם אני מורגל. היה פה תהליך של גילוי. כשהזמנו את החומרים שיוצרו בשבילנו לא ידענו כיצד הם "יקבלו את האור". זה היה ממש תהליך ניסוי וטעייה חדשני, שהיה בו סיכון גדול: כל התאורה מושתתת על האפלה, על יצירת "צלליות האייקונים", שטיפות שיוצרות מסך מחשב, אפקטים של "מראה" (MIRROR) ושטיפות צבע בוהקות ועוד אמצעים חדשים.

ההבנות של אפקטים בתאורה שנולדו בשיתוף

עם שי יהודאי, כמו גם העבודה בסטודיו, השפיעו על פיתוח התנועה והמבנים בחלל ביצירה. ניסיתי לדמיין איך התנועה תיראה על הבמה ולפסל את גופות הרקדנים, לעתים כתפאורה מוצללת, ובבניית רבדים שונים של עומק.

לא קל לכוריאוגרף להמר על סגנון תאורה שונה מזה שהוא מורגל בו במשך 15 שנות יצירה. כמנהל אמנותי יש לי גם אחריות תקציבית והיה לי ברור שאנחנו נכנסים לעלויות הפקה מאוד גבוהות, עקב ההשקעה בתאורה ובהקרנה והתפעול המורכב. דניאלה שפירא, מנכ"ל בת דור ומנהלת אמנותית שותפה של קמע, נתנה גיבוי להחלטה שצריך להיות נאמנים לרעיון שעומד בבסיס היצירה וצריך ללכת עם הוויזואליות הזאת עד הסוף.

וידאו־ארט

פניתי אל פרץ מרקיש בבקשה ליצור וידאו־ארט למחול. הרעיון פותח בשיתוף עם הדרמטורג. התלבטנו אם הוידאו־ארט יהיה אבסטרקטי, ליצירת אווירה של "ריצוד וגלישה באתרים", או דרמטי וקונקרטי. בעצם, השאלות למה בכלל וידאו־ארט ומה נצלם יצרו התלבטויות ממושכות. בסוף גיבשנו יחד את רעיון "התפקיד" של הוידאו־ארט.

פרץ, יואב ואנוכי ביימנו את הרקדנים בסצינות בצילומים שערכנו, ועברנו בזירות צילום שונות שבחרנו. הרקדנים שיתפו פעולה, הציגו דמויות מרתקות ובאמת חשפו את אישיותם מול המצלמה, מי בחיוך ומי בדמעה. מלאכת העריכה הסבוכה נמשכה באולפן, תוך כדי התאמת המחול-מוסיקה וידאו ליצירה מאוחדת אחת.

החלטתי עם שי כי במרכז היצירה ניצור רעיון של שיחת "סקיפ" או "צ'אט" וירטואלי בין רקדן על הבמה לרקדנית, ולהפך. מעין רומן וירטואלי לא ממשי בזיקה לשאיפה אל הבלתי מושג, אל האידיאל לכאורה... אבל כמובן, הכל מופרך ושקרי, בין השאר בקריצה אל *הסילפידה* של פ. טאג'וריו.

ההכנות לצילומי הדואט הצריכו כוריאוגרפיות מיוחדות, שבהן התנועה תקיים דו־שיח בין המציאות לווירטואלי. בחרתי בהדגשים תנועתיים שיוצרים קיטוע ו"ריצוד מסכי". הרקדנים נעים בניסיון לגעת, ובכל פעם הם תופסים אוויר. הדמויות חופפות זו את זו כדי לחשוף את המציאות אל מול האשליה המתוארת.

בשבילי, הדואטים האלו היו האתגר הכוריאוגרפי הגדול ביותר ביצירה. באותם דואטים הגבלתי את עצמי למינימליות תנועתית, גם מטעמים טכנולוגיים וגם כבחירה כוריאוגרפית התואמת את הסצינות, שלמעשה מתרחשות ONLINE

ומדמות שיחה בצ'אט במשפטים קצרים עם משובים מהירים. אלו הפכו להיות החוט המקשר ביצירה, בין הסצינות ובין המציאות לווירטואלי. שאר הרקדנים מנהלים דו־שיח עם הוידאו־ארט, מתעמתים אתו ונעים בין המציאות והאשליה של דמותם עצמם. אישיותם מתעמתת עם הסטטוס הווירטואלי, שהוא מעין ALTER EGO.

דרכי חיבור התנועה ועבודת החלל

לאחר פיתוח הבסיס לשפת התנועה עבדתי בסטודיו בשתי דרכים. האחת, בניית מצבים אנושיים: דואטים, סולו, טריו וכו', המתארים את מרקם יחסים בין הדמויות ביצירה (PATHOS): זאת הדרך שבה יוצר הכוריאוגרף את התנועה בעקבות הרגש). בכל פעם הסצינות שופכות אור על דמות אחרת, שחושפת את סודה לקהל. בדרך של "מעגל", כמו במחזה המספר בכל פעם סיפור של דמות אחרת, נוצר תקריב על כל רקדן ורקדן, ובסופה של היצירה כל אחד מהם מזהה – על אישיותו הייחודית.

בקטעים הקבוצתיים, כשהדמויות נמצאות ONLINE על הבמה ביחד, דרכי התנועה בחלל וחיבור התנועות היו "תרגום" של התנהגויות הרשת. ה"תנועה" ברשת הפכה להיות מקור השראה לפרוצדורות תנועתיות. יצירת קבוצה, פירוק והרכבה, תרגום והעצמה של משפט, שכפול, התרסה, הדבקה, הבעת תמיכה / אני אוהב? (LIKE), הצעת חברות וכו' (PARATAXIS & REPETITION): עיסוק באפשרויות חיבור התנועה באופן מופשט), היגדים מילוליים הנהוגים בשיחות וירטואליות והתנהגויות ברשת שמבחינתי הפכו להיות הנושא עצמו בפרוצדורות הייחודיות שבהן בחרתי, כדי לחבר את התנועה ולעצב את החלל בעבודה.

ההבחנה מתי הרקדנים הם ONLINE ומתי הם OFFLINE נתונה לפרשנות אישית של הקהל. הוא מוזמן לפרש כל דמות, כמו גם את מערכת היחסים שנוצרת בינה לבין הבבואה הווירטואלית שלה, וכן עם דמויות אחרות, בכל דרך שיבחר.

היצירה עולה לבמה

ערב הבכורה. בחזרות הטכניות אחזה בכלנו התרגשות רבה. חשנו שאנחנו שותפים ליצירת משהו חדש ושונה. בתחושה הזאת היינו שותפים כולנו, 12 רקדני להקת המחול קמע המשתתפים ביצירה, ההנהלה והצוות האמנותי, מנהלי החזרות, כל צוות טכנאי הבמה ואנוכי. מעולם לא זכורה לי תכונה כזאת של ציפייה.

באותן חזרות, מרכיבים רבים שהחלו כיצור דמיון נפגשו ברגע אחד שבו נברא משהו חדש. הרעיון קרם עור וגידים לאחר עשרות לילות ללא

שינה וכל כך הרבה התלבטויות ומשאבים. ברור לי שכיוצר מחול אני אולי אני משוחד במקצת, אבל נראה לי שעבודת היצירה במחול היא הקשה ביותר בהשוואה לשאר האמנויות. לידתו של מחול חדש, במיוחד מורכב כמו STATUS, היא אירוע מכונן בחייו של יוצר. היא גובה מחירים נפשיים ופיסיים אין-סופיים בדרך לאותו אושר של בריאה. הסיפוק שאני מוצא בעבודת הסטודיו עם הרקדנים וברגעי הבריאה האלו הוא שמדרבן אותי להמשיך וליצור. בשבילי אין חיים אחרים.

בתוכנייה כתבתי: STATUS עוסקת בממשק בין העולם המציאותי והעולם הווירטואלי ובניסיון ליצור ולחפש אינטימיות ולהגשים פנטזיות בעולם שבו קו דק מפריד בין דמיון למציאות. "מצאתי את עצמי בשנים האחרונות מבלה שעות רבות בגלישה באינטרנט ומחפש שם את מה שהרוב מחפשים: אהבה או אושר רגעי ובדרך כלל סיפוק קצר טווח להשקית את הרצון לקשר אמיתי. נראה היה לי שכולם מסביבי משחקים את המשחק... יותר ויותר מהסובבים אותי מכורים לחיים האלו, ומנסים להגשים את המאוויים שלהם ולמצוא אהבה, דבר שכל כך קשה למצוא במרחב הווירטואלי. אנחנו חווים כל דבר וכאילו תלויים במשוב שאנחנו מקבלים מהפרסומים שלנו בפייסבוק, בצ'אט או בטוויטר ובונים לנו זהות חדשה כפי שאנחנו רוצים להציג אותה, נתיב מילוט. גם אם דברים גדולים כמו המהפכה החברתית התחילו ברשת, הרשת החברתית היא בסופו של דבר רק רשת, מלאה חורים".

תמיר גינץ מנהל אמנותי וכוריאוגרף הבית בלהקת המחול קמע. בוגר תואר ראשון (B.A.) בשפה ובספרות אנגלית ובסוציולוגיה ואנתרופולוגיה מאוניברסיטת חיפה ובעל תואר "מורה מוסמך בכיר למחול" מסמינר הקיבוצים. רקד בבלט חיפה ובבת-שבע בניהולו האמנותי של אוהד נהרין. כוריאוגרף הבית של להקת המחול בת-דור בתל אביב (1997-2001) והמורה הראשי למחול מודרני באולפן למחול בת-דור (1991-2001). על יצירת הביכורים שלו, רציף 1, הוענק לו פרס אלברט גובייה בדנמרק, 1997. בשנת 2002 יסד את להקת המחול קמע עם דניאלה שפירא. מייסד ומנהל של מגמת המחול בבית הספר "בליך", רמת גן.