

אלא שייך למילניום החדש". התפיסה האמנותית המנחה את הלהקה היא הקירת האפשרויות היצירתיות הנוצרות ממיזוג המחול עם טכנולוגיה דיגיטלית.

מקגרור למד מחול באוניברסיטת ברטון-הול ומאוחר יותר בבית הספר של חוזה לימון [Limón] בניו-יורק. הזמנות ליצירות בלונדון לא אחרו לבוא. ב-1995 יצר את "Cyborg" לפסטיבל המטרייה [Dance Umbrella] וב-1996 את המחול "8 Legs of the Devil" ללהקת סאפוק דאנס [Suffolk Dance]. ב-1997 זכה מקגרור במלגה על שם ליסה אולמן וחקר במשך שנה את הקשר בין מחול וטכנולוגיה. ב-1998 העלתה רנדום את הבכורה של "המילניום" ["The Millenarium"] ובאותה שנה זכה מקגרור בפרס מטעם סן-סנט-דניס ובפרס L'Adam. באוגוסט 2000 העלה יצירה חדשה בשם "Telenoia" (פרויקט הנערים החובבים בלונדון), שנוצרה תוך התייחסות לאדריכלות המודרנית ולמרחב של בנייני הקנארי וורף [Canary Wharf] שבאזור הרציפים של לונדון. פרויקטים משותפים עם חלוצים

להקת רנדום [Random] הוקמה ב-1992 על ידי ויין מקגרור [McGregor], שהוא גם מנהלה האמנותי. על מקגרור ולהקתו נכתב "שיש להם תמיד גוון פוטוריסטי, מכיוון שהם היו זריזים כל כך בשימוש בטכנולוגיה ככלי כוריאוגרפי" ("הגארדיין", 17.2.99). לרנדום היתה השפעה דרמטית על עולם המחול הבינלאומי מאז הבכורה של "Xeno 1,2,3". מקגרור הוזמן על ידי ג'ון אשפורד [Ashford], מנהל תיאטרון הפלייס בלונדון, להיות כוריאוגרף הבית של התיאטרון לתקופה מסוימת. עבודתו של מקגרור מתוארת באופנים שונים המדגישים את סגנון התנועה המוזר שלה. בכתבה שהוזכרה ב"גארדיין" מתארת ג'ודית מאקרל [Mackrell] את סגנונו של מקגרור כסגנון "המונע מכוחו של דימיון, שאינו בן המאה ה-20

לידה דנקוורס

# טכנולוגיה ככלי כוריאוגרפי

על וירטואליות וייצוגיה בריקוד "טרילוגיה" של להקת רנדום

מיס, "Sulphur 16" - אש ו-"Aeon" (2000) - אדמה ואוויר. החוט המקשר ביניהם הוא השימוש בהתנסות מדומה, קונסטרוקציות של תאורה ואנימציות וידיאו. בתוך כל זה משתלבים הרקדנים, כאשר מקגרור מנסה

בינלאומיים בטכנולוגיה מדומה תרמו ללהקה מגוון של התנסויות. הפרויקטים האחרונים של מופעים דיגיטליים

לשנות את תפיסת המרחב באמצעות פעולת הגומלין בין הגוף הממשי והגוף "המדומה" של הרקדנים. אן זאקס [Sacks] טוענת שמקגרור היה בין הראשונים, שרתמו טכנולוגיות חדשות וקישרו את עצמתן לפיוט התיאטרלי ("איוונינג סטנדרד", 29.7.97)

בתחילת "מילניום", הרקדנים נראים כמו יצורים אנדרוויניים. הם נעים חסרי מרץ, נוקשים ומשתמשים בהגזמה בתנועות מכניות מתוחכמות. המוסיקה ל-"Sulphur 16" כוללת קטעי מוסיקה של באך הארוגים עם צלילים אלקטרוניים דיגיטליים, והתנועה מתפתחת מסגנון רך להצגה פיזית של כוח. ב-"Aeon" יצר מקגרור אפקט תלת-מימדי בעזרתם של מיצגי תאורה והקרנות וידיאו על מסכי רשת המתוחים על הבמה. מיצגי התאורה נוצרו על ידי לואי קארטר [Carter] והאנימציה הגרפית היא של טימו ארנל [Arnall]. היצירה היא אמירה פוטוריסטית על מחול וטכנולוגיה. המחול לובש צורות שונות, כאשר רגעים של האפלות ממקדים את תשומת לבנו אל תוך החלל והתנועה ומחוצה להם.

לדברי רבקה מרשל [Marshall], המנהלת של הלהקה, "Aeon" מתחלק

בהשתתפות הלהקה כוללים את "53 Bytes in Movement" עם הלהקות הקנדיות Le Groupe Dance Lab ו-Newbridge Partners; הופעה שאפשר היה לראותה בו-בזמן בפסטיבל מחול דיגיטלי בלונדון ובפסטיבל הבינלאומי במלבורן עם אמני קבוצת המולטימדיה האוסטרלית Company in Space. בתערוכת ברוס נאומן [Naumann] בגלריה הייורד בלונדון הקרינו מטולים את ההופעה החיה של הלהקה בין המיצגים שבתערוכה.

עבודתו הבולטת ביותר של מקגרור היא ה"טרילוגיה" המחולקת לשלושה חלקים: "מילניום" (1998), שעניינה



שהמזמינים שלי גילו פתיחות לגבי הכיוון שאליה הלכנו. וכך הלכנו למקומות ולאתרים שונים בניסיון למצוא מרחב שבאמת יביא לי השראה. פרויקט המבנים של הקנארי וורף בלונדון היה קצת שונה, מכיוון שמאוד אהבתי את האדריכלות של נורמן פוסטר [Foster]. יכולתי ללכת לכל בניין מהמבנים של פוסטר ולעבוד שם בשמחה. אני מאוד מקווה ליצור פרויקט בגנים הבוטניים בוויילס, שהם מרחב נוסף של פוסטר. אני מוצא משהו מאוד מופלא במרחבים האדריכליים האלה, שבהם אני חש מאוד בנוח. אשמח לעבוד בכל מרחב אדריכלי, ששמו של פוסטר רשום עליו.

### **כאיזה אופן המחקר שאתה עושה בתוכנות**

#### **מחשב מקצועיות מאפשר לך ליצור**

#### **התייחסויות שונות של הגוף בזמן ומרחב?**

תמיד התעניינתי בהתנהגויות קיצוניות של הגוף, ולכן כאשר אני עובד עם מקצוענים, אני מנסה לדחוף את אפשרויות התנועה של הגוף עד לדרגות הקיצוניות ביותר. עם זה, כאשר אני עובד בהקשר קהילתי, עלי למצוא סוג שונה של דיאלוג.

רנדום תופיע בישראל בנובמבר 2000. התוכנית תכלול גרסה מקוצרת של 20 דקות מתוך "מילניום", 20 דקות מתוך "Sulphur" ותסתיים בהופעה מלאה בת 70 דקות של "Aeon". במהלך שבוע ההופעות בבניין האופרה בתל-אביב תעביר להקת רנדום גם סדנאות הוראה. לאחר סיום ההופעות יצלם ה-BBC סרט במדבר, שבו יופיע מקרגור כסולן.

מאנגלית: הניה רוטנברג

Visit Random's website @  
[www.randomdance.org](http://www.randomdance.org)

שללושה חלקים: החלק הראשון הוא אנימציה תלת-מימדית של רקדן. בחלק השני, האנימציה מוקרנת ונעה מקצה אחד של הבמה לקצה השני ונוצר אפקט תלת-מימדי של מרחבים מדומים, שבתוכם מופיעים הרקדנים הממשיים. החלק השלישי נבנה לקראת היווצרותה של תנועה טהורה הנובעת מהטכנולוגיה המדומה ומההופעה החיה בשני הקטעים הקודמים.

### **מה מקור ההתעניינות שלך בטכנולוגיה מדומה?**

מקרגור: תמיד התעניינתי ברעיון הווירטואליות. בערך מאז שהייתי בן ארבע, היה לי מחשב. אני חושב שזאת התפתחות טבעית עבורי, כמו שאנשים צעירים אחרים גדלים לתוך מוסיקה. גדלתי כאדם בעל השכלה טכנולוגית. לא החלטתי שאני צריך להשתמש במחשבים בעבודתי, זה היה תמיד משהו שעבדתי אתו. עבדתי הרבה עם מחשב שיצר צלילים. כשהחומרה והתוכנות של המחשב החלו להתפתח, מצאתי דרכים לשלב אותן עם רעיונות של הגוף האנושי.

התעניינתי תמיד באיזה אופן הווירטואליות משנה את המושגים שלנו על אודות הזמן, המרחב והגוף, וזה השפיע במידה רבה על התעניינותי במיצבי אמנות, שמאפשרים מבט שונה לגמרי על הגוף. אנחנו מנסים למצוא מרחבים, ומרחבים אלה יכולים להיות בניינים או מרחבים מדומים, כאלה שבעצם נותנים לנו מימד מסוג חדש שבתוכו אפשר לעבוד.

### **מהי ההשראה ל"טרילוגיה"?**

מקרגור: נמאס לי ליצור מוצר ולצאת אתו לסיבוב הופעות ולאחר מכן הכל מסתיים ויש לשוב וליצור משהו חדש. רציתי למצוא תהליך, שבו העבודה תיווצר לאורך זמן, כמו ספר בהמשכים, וכך יצאתי את "טרילוגיה". זה אכן עבד בצורה בלתי רגילה. אפשר לעקוב אחרי התפתחות העבודה במשך ארבע שנים. זה מה שנהדר בקהל בינלאומי המאפשר לפתח את הרעיון לאורך זמן. הצגתי בפניהם את אחד החלקים מהיצירה ועכשיו הם רוצים לצפות בכל השאר. קשרתי את החלקים יחד כדי ליצור המשכיות בין היסודות של מים, אש, אדמה ואוויר.

### **כאיזה סוגי מוסיקה אתה משתמש?**

אני אוהב מוסיקה חדשה וגרסאות חדשות של צליל, אבל כשאני מגיע הביתה, אני מקשיב למוסיקה קלאסית. חשבתי שזה חשוב שהאפשרות הזאת תהיה קיימת גם בריקוד, שיהיה מגוון של אפשרויות.

### **חברי הלהקה משתתפים ביצירת הטכנולוגיה המדומה. איך**

#### **נבחרים חברי הלהקה?**

השפה היצירתית שלי עם הלהקה היא בעייתית, מכיוון שהרקדנים צריכים להיות מסוגלים להפעיל את המיצגים. מצאתי שיש יתרון רב בעבודה עם רקדנים שמתפתחים בקבלת החלטות אינטליגנטיות בסטודיו ועל הבמה. כך אני יכול ליצור דיאלוג עם הרקדנים. הם מאתגרים את הרעיונות ויוצרים את השפה יחד אתי. הדבר החשוב ביותר - מלבד הפיזיקליות המבריקה - היא הדרך שבה הם מסוגלים ליישם את האינטליגנציה שלהם לדרכי העבודה שלי. מעניין שהרבה מהרקדנים מתעניינים בדרכים שבהן הרעיונות הדיגיטליים יכולים לשנות את חייהם ואת הריקוד.

### **עם שיטת המיסון של המועצה לאמנות בבריטניה קשה לחנון**

#### **פרויקטים לטווח ארוך. זה לא מפריע לך?**

אני עובד עם ארגונים או מזמינים, שהזמינו אותי לעבוד בסביבה מסוימת, שבה אני בחרתי את המרחב. עד כה זה עבד יפה. אני חושב שקשה ליצור עבודה, כשהמזמינים אינם גמישים דיים. אבל הייתי בר מזל, מכיוון