

הכוריאוגרפים הצעירים שלי גונן ואורן מנצורה, הרקדנית ליאורה אקסלרוד, המורים למחול אורלי הופמן ושוש בן-דב והתרפיסטית בתנועה יונה שחר-לוי.

בסיום הקורס הציגו חלק מהמשתתפים את התרגילים שהכינו במהלכו. מסתבר, שגם בתרגילים עם "מחשב חסר נשמה" הטעם האמנותי והיכולת באים לידי ביטוי, והתוצאות היו על כן ברמות שונות ובכיוונים שונים. את שלי גונן עניינה "ההשפעה הדו-סיטרית בין הבמה למחשב". בתחילה הוצג התרגיל על צג המחשב המוגדל ואחר כך בביצוע חי של הרקדנים, והיה מעניין להשוות בין האיכויות של התרגיל המוקרן לבין זה החי.

מירה שרון יצרה קומפוזיציה תנועתית חשופה למקצבים וכיוונים של טריו. יונה שחר-לוי תיעדה שעה טיפולית של אם וילד, וראית כיצד שפת הגוף של הדמויות מצביעה על הבעיות ועל אפשרויות הריפוי. אמיר קולבן החליט דווקא לנצל את היתרונות העל-פיסיים שהמחשב מציע, ויצר תרגיל שאינו מיועד לביצוע חי אלא להצגה על הצג בלבד. אצלו הדמיון חוגג והדמויות רוקדות על ראשיהן, מעופפות ועושות "כל מה שרקדן חולם לעשות ואינו מסוגל, כמו לעוף".

בסיום הצגת תרגילי התלמידים הציג שריר מהדורות יותר מתקדמות של התוכנה, שבהן



הקורס האינטנסיבי בן השבועיים התקיים בארץ בפעם הראשונה. יזמה אותו רנה גלוק, דיקן בית הספר למחול של האקדמיה, בסיוע המדור למחול שליד המועצה הציבורית לתרבות ולאמנות, והעביר אותו יעקב שריר, רקדן לשעבר בלהקת בת שבע וכיום כוריאוגרף ומורה באוניברסיטת אוסטיין שבטקסס.

כל משתתף עבד על מחשב משלו - מקינטוש שמקביל ל-PC 486 - עם התוכנה שהיא מאוד קינטית, זורמת וגמישה ומתארת רישום של אדם. השתתפו בקורס תשעה אנשים, מכל תחומי המחול - היו שם הכוריאוגרפים הוותיקים אמיר קולבן ומירה שרון,

ד תיארו משתתפי הקורס לכוריאוגרפיה בתוכנת לייף-פורם, שהתקיים בחודש אוגוסט באקדמיה למוסיקה ומחול ע"ש רובין בירושלים, את המפגש שלהם עם התוכנה: "דו-שיח בין העין למה שמשתקף על זמסך", "מדיום לעצמו", "אפשרות ללכת רחוק גם הדמיון", "פתח חשוב להוראה", "הפרטנרית שמדברת במונחים של צורה בלבד". דבריהם אמרו בהתרגשות של אנשים המודעים לכך שנגעו במכשיר שאולי יעצב את המחול של שנות האלפיים. "זה עולם טכנולוגי וצריך להגיב ליו. הוא לא יפתור לנו את כל הבעיות, אבל צריך ללכת עם זה", אומר אמיר קולבן, זמשתתפי הקורס.



הכל גם ניתן לשיכפול על עשרות רקדנים שימלאו את המסך."

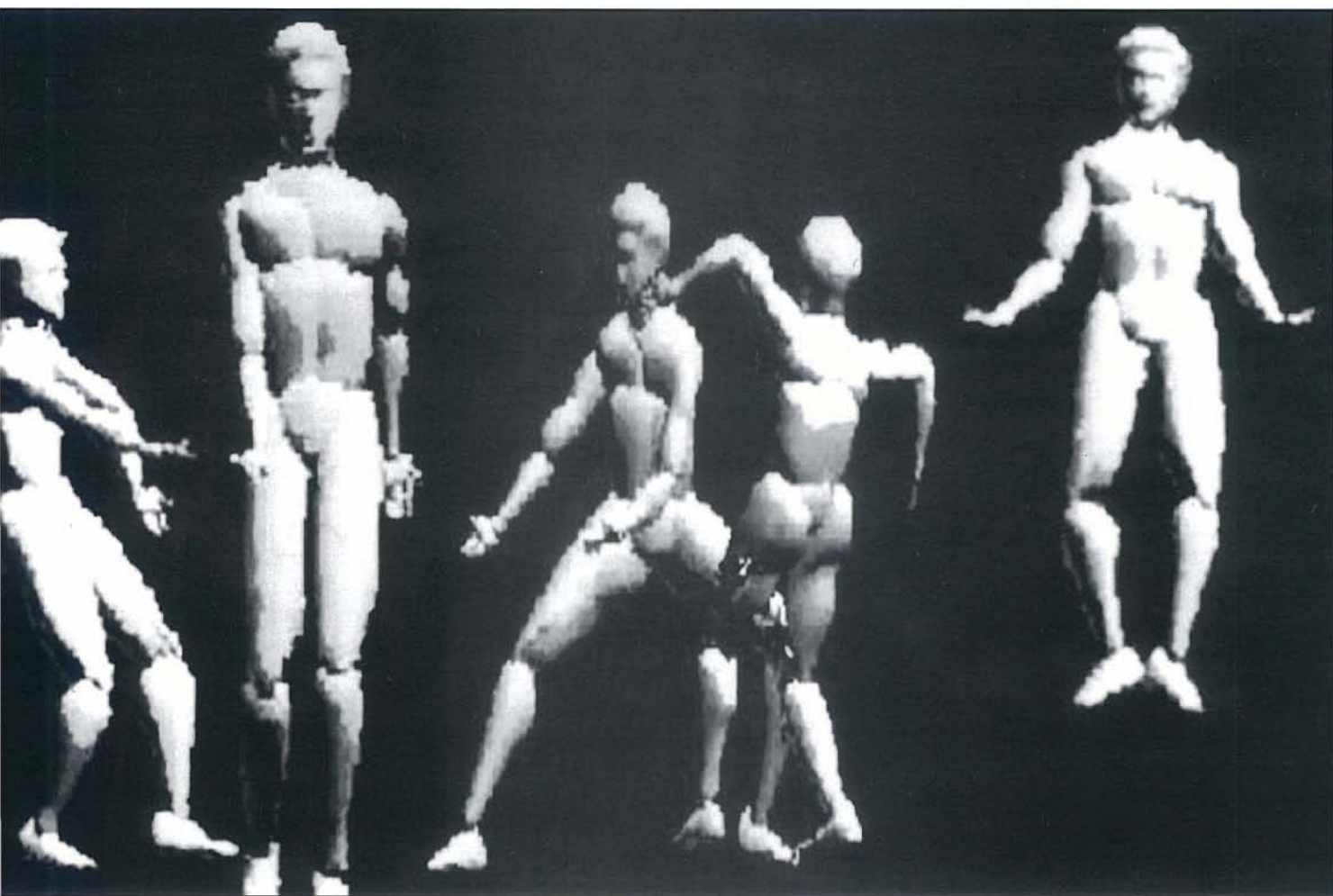
"אם אתה לא שולט ממש בתוכנה ולא מגדיר את התנועה במדויק היא תיתן לך פתרונות שלא התכוונת אליהם. אבל הטעויות יוצרות את היצירות ונותנות פתרונות שלא חשבת עליהם, מנוגדים למחשבה ולהרגלים שלך. נוצרים דברים שפיסית אי אפשר לעשות. התוכנה לא מבינה את מגבלות הגוף האנושי ומציעה אופציות שקשה להתמודד איתן. למשי ראש הדמות יכול לשכב על הכתף. אבל הפתרונות מגרים את הדמיון, לעשות דברים

"זה עולם טכנולוגי וצריך להגיב עליו. הוא לא יפתור לנו את כל הבעיות, אבל צריך ללכת עם זה"

"אתה עובד עם דמות חסרת נשמה שתעשה כל מה שתבקש. אין רקדנים עייפים, ברכיים כואבות או בילבול ואי דיוק. מה שעשית נשאר.

הדמויות תלת-ממדיות, מפרקי הגוף ברורים יותר ואפילו ניתן להלביש אותן ולבדוק אפשרויות תאורה. כל אלה דורשים, כמובן, מחשב חזק יותר ומשך לימודים ארוך יותר.

במסגרת דבריו על אודות כיווני התפתחות אפשריים של הכוריאוגרפיה הממוחשבת הציג שריר שני קטעים קצרים מעבודתה של ד"ר ציונה פלד, העוסקת בתחומים שונים של אמנות ממוחשבת ומולטימדיה. הקטעים נבחרו להדגים איך הופכים אנימציות מחול בסיסית, הנערכת בתוכנת לייף-פורם, למחול בתצוגה תלת ממדית, על ידי יישום תוכנית סוויבל.



התמונות הן מתוך עבודת המולטימדיה הממוחשבת "מחול דיגיטליים", מאת ציונה פל
THE ILLUSTRATIONS SHOW ZIONA PELED'S "DIGITAL DANCES",
CREATED ELECTRONICALLY

"אם אתה לא שולט ממש בתוכנה ולא מגדיר את התנועה במדויק היא תיתן לך פתרונות שלא התכוונת אליהם. אבל הטעויות יוצרות את היצירות ונותנות פתרונות שלא חשבת עליהם, מנוגדות למחשבה ולהרגלים שלך"

שראית על המחשב למרות שאתה יודע שפיסית זה אי אפשר."

"בשביל לכפות על המחשב את הסגנון שלך אתה צריך להכיר אותו היטב ולהשקיע הרבה עבודה, אחרת תקבל משהו שמאוד מזכיר את מרס קנינגהם."

"הדמות היא דו ממדית ואין דינמיקה. יש בעיות פרספקטיבה."

עם משתתפי הקורס שוחחה רות אשל. בשנה הבאה יתקיים קורס דומה וכן קורס המשך במסגרת האקדמיה ע"ש רובין בירושלים

בקטעים שהוצגו הורכב חלל הביצוע של הרקדנים הדיגיטליים מצוירים מקוריים שנעשו בתוכנת אדובי אילוסטרטור, צילומים מעובדים בתוכנת אדובי פוטושופ וסרטי וידיאו דיגיטליים בעלי ערוצים אחדים של תמונה וקול, אשר נערכו בתוכנת אדובי פרמייר. לדעת פלד, המחול הממוחשב עתיד להפוך לז'אנר עצמאי במרחב היצירה המולטימדיית, ולזרום כמותה באוטוסטרדות המידע חובקות העולם אל קהל רחב של שוחרי אמנות.

לקט דעות של המשתתפים:

"צריך לתת הרבה פקודות בשביל כל תנועה. זה מתיש לבנות את המשפט התנועתי הבסיסי, אבל אחר כך אתה חופשי לעשות במהירות ובקלות את כל הוואריאציות על אותו משפט."