

הסרטים בעצמו והתוצאה על פי רוב מאד חובבנית ולא מספקת. סרטי הווידיאו מאפשרים אורך זמן צילום רצוף של עד שלוש שעות. הסרט צבעוני, מלווה בקול וגם ניתן לשימוש חוזר. תוך כדי צילום אפשר לראות את הריקוד במוניטור ולבצע תיקונים מידיים. אין צורך להמתין שבועות לפיתוח הסרט כדי לגלות כיצד צולמה העבודה. בדרך כלל, לצורך תיעוד ממוקמת המצלמה במקום קבוע החולש על כל הבמה, ומאותה זווית ראייה היא מצלמת את כל המתרחש והמתגלה בפניה עם התערבות מינימאלית של הצלם. כדי שהמצלמה תוכל לתפוס את כל רוחב הבמה, עליה להיות ממוקמת רחוק, וכתוצאה מכך גודל הרקדנים יוקטן על המסך, והמחול יראה פחות מרשים מאשר במציאות, אך בכל זאת תיעוד עבודת מחול גורם תמיד להרגשת רווחה לכוריאוגרף ולרקדנים. שאלת התיעוד הנכון איננה כה פשוטה. המצלמה קלטה את כל מה שראתה וזה כולל, מלבד הצעדים והמיבנים במרחב, גם את האינטרפרטציה, הסגנון והמנרזמים של כל רקדן.

תארו לכם איזה תיאטרון היה לנו כיום, אם במשך מאות בשנים לא היה קיים טקסט כתוב, ולצורך העלאה מחדשת של מחזה היו השחקנים והבמאים צריכים להעתיק את המופעים הקודמים. אמנם קיימים כיום כתביתנועה, כמו אשכול וכמן שנוצר בארץ, בנש בלונדון ולאבאן בארה"ב ואלה מתעדים "תנועה נקיה". אך הם נשארו נחלתם של המומחים לכתביתנועה, העושים עבודה מסורה, אך לא הצליחו לחזור אל המוני הרקדנים לשימוש יומיומי. עדיין נשאר הצורך הדחוף בטקסט תנועה נקי, ויזואלי מצולם, תלת-מימדי ונע. ב־1970, באוניברסיטה בפנסילבניה, המדענים Norman Badler ו-Stephan Smoliar החלו לתכנת מחשבים בסימנים של כתב תנועה של לאבאן, שהפעילו על מסך הווידיאו דמות תלת-מימדית המורכבת מרשתות כדוריות, הנקראת Bubbleman. במקביל ערך המדען Calvert נסיונות בקנדה עם דמות גראפית פשוטה בצורת מקל, Stick Figure, שהופעלה בעזרת מנענעים. הנסיון המעניין יותר של Calvert הוא לחבר לגוף הרקדן חיישנים, שימדדו את הזוויות המשתנות בין המפרקים תוך כדי ריקוד וישדרו את התוצאות ישירות למחשב. השלב הבא הוא להגיע לשידור אלחוטי, ללא חוטים כי אם בעזרת רדיו, שלא יפריע לרקדן בתנועתו ושהמחשב יוכל לרשום שורות בזמן אמיתי את הסקיצה של התנועה על המסך. השאיפה היא להגיע למצב, שבו המצלמה תוכל לקלוט את התנועה ולהזין את המחשב במידע בלי הצורך לעבור את שלבי הפקודות של האדם המפעיל דרך הקלידים. במקרה

היצירה האומנותית איננה רק השתקפות של האומן היוצר, כי אם גם של ההתפתחות הטכנולוגית של התקופה בה הוא חי. בעבודתו של הצייר יבואו לידי ביטוי מבחר גוני הצבעים, איכות הנייר, הבדים והמברשות שהיו מוכרים לו ושמתוכם יכול היה לבחור את הרצוי והמתאים לצרכיו האומנותיים. המכשירים, המכונות, איכות המשחזות, הפטישים והאיזמלים הם שיכתבו לפסל כיצד ואיך לחצוב, להעביר או לסתת את האבן, שבה ירצה לעבוד. עוצמת החשמל, סוגי הנורות וציוד הבקרה יקבעו כיצד ואיך ניתן להאיר את המופע. החומרים החדשים על סגולותיהם המיוחדות יפרו את דמיונו של הארכיטקט ואיפשרו לו לתכנן מיבנים, שלא היה ניתן לבנותם בעבר. האומנים יוצרים דרשיה עם החומרים, איתם הם עובדים ואלה תוחמים את הגבולות שבתוכם הדמיון והכשרון נאלצים למצוא את ביטויים.

כבר קרה בעבר, שהמצאה טכנולוגית הביאה לתפנית ושינוי כיוון באומנות זו או אחרת, כפי שאירע לציור עם המצאת הצילום.

הוא נאלץ לחפש תכנים חדישים ולא להסתפק עוד בשיקוף ריאליסטי של נופים ודמויות. לפעמים ההמצאה הטכנולוגית היא כה גדולה, שמדיום חדש נולד, כגון אומנות הקולנוע, או לאחרונה אומנות הווידיאו, Video Art.

מלבד ההשפעה האדירה שיש לווידיאו על האומנויות, הוא משמש כעזר לרפואה, לכלכלה, לבנקאות, לצבא, לאמצעי התקשורת, להוראה, לבידור וכדומה. השימוש הנרחב במכשיר בתחומים חשובים רבים כליכך האיץ את תהליך שכלולו. עשרות חברות ענק בעולם מתחרות ביניהן בשיווק דגמים חדישים. הדרישה הרבה הביאה ליצור בקנה מידה המוני, המאפשר בהדרגה את הוזלתו של המכשיר. כבר כיום, בארצות המערב הוא מצוי במרבית הבתים לצד שאר המכשירים הביתיים כמו הרדיו, הסטריאו והטלוויזיה.

כיום, השימוש הנפוץ בווידיאו עלידי אנשי המחול הוא בעיקר בתחום התיעוד. המכשיר החדש תופש את מקומם של מסריות 16 מ"מ היקרות, שעמדו רק לרשותם של מוסדות ולהקות ממוסדות ושל מסריות סופר 8 (עם או בלי קול) היותר זולות והנפוצות. בסופר 8 אורך הסרט הוא בין 3-4 דקות, וכאשר הריקוד ארוך יותר צריך היה לחבר מספר סרטים יחד. האמצעים הכספיים העומדים לרשות הרקדן והכוריאוגרף צנועים בדרך כלל, והוא נאלץ לערוך את

זה, המחשב יתרגם את הצילום לפקודות שהוא מכיר ויצור את הדמות המצולמת ישירות על המסך.

הווידיאו הוא מכשיר עזר בתהליך היצירה בגלל תכונתו המאפשרת להראות ללא השהייה את ההתרחשות במוניטור. לרקדן-כוריאוגרף העושה אימפרוביזציות כדי לגלות חומר מעניין ישנה בעיה כיצד להיות משוחרר לחלוטין כדי לאפשר הזרמה מרובה ומגוונת ככל האפשר של חומר תנועתי במסגרת הנושא, ובו זמנית להפעיל אי שם במח אותו מנגנון פיקוח והתכוננות על המתרחש. גם אחרי נסיון רב ביצירה קורה, שהתחושה והעין הפנימית המתכוננת מטעות, כי לא תמיד מה שמרגיש הרקדן כנכון וטוב אומנם מתאים להעברה ויזואלית לקהל. האפשרות לצלם את החזרה ואחרי-כך לשבת מהצד, כאיש זר, ולהשקיף על החומר שצולם, מקדם את תהליך העבודה, משפר את איכותה, וחוסך הרבה תסכולים. הבעיה היותר קשה, איננה בדרך כלל של מציאת חומר תנועתי, אלא ההחלטה מה לברור מתוך החומר הרב וכיצד לערוך אותו. כאשר אתה מצוי כל כך עמוק בתוך עצמך ובחידוד מקסימאלי של רגישויות, נוצר לעיתים ערפל, הגורם לחוסר בהירות ואיבוד התחושה של חשיבותם הפרופורציונאלית של המרכיבים השונים בתוך היצירה. בטחון האומן בעצמו מתערער. מתן עצות של ידיד או חבר בשלב ההתהוות עלולה להרחיק את האומן מהאמת הפנימית שלו ובעיקר כשמדובר בחברים שהם יוצרים בזכות עצמם ולהם אישיות דומיננטית משלהם. לעומת זאת, האפשרות להנתק לזמן קצר מהעבודה ולצפות בה מהצד כבעיניים זרות אך היודעות ומכירות באינטימיות כל פרט, מאפשרת לו לאתר את הבעיות, למצוא פתרונות ולצלול מחדש פנימה למעשה היצירה.

הזמן המוקצב בלהקות מקצועיות לחזרות הוא יקר ובדרך כלל מועט. אין זה הוגן, ואולי אפילו תמים לצפות שהכוריאוגרף יוכל באמת ליצור עבודה חדשה כשהוא צריך להיות מבריק, יצירתי והחלטי, שעה שתאריך הפרמיירה קרב והוא מוקף ברקדנים עייפים. הוא חייב לראות את האלטרנטיבות השונות מבוצעות היטב מספר פעמים לפני שיחליט כיצד להמשיך. כשהרקדנים מרננים, שהכוריאוגרף איננו יודע מה הוא רוצה ומתחילים הצחקוקים וההתלחשויות מאחורי גבו, הרבה יותר קל לו להתפשר, כפי שבדרך כלל קורה, ובמקום ליצור עבודה חדשה עם אתגר אומנותי, הוא יעמיד ריקוד המורכב מרצף תבניות בדוקות. צילום החזרות בשלמות בווידאו, כולל הטעויות של הרקדנים יוכל לשפר בהרבה את המצב. הכוריאוגרף יוכל לצפות בגמר החזרה עשרות פעמים בעבודה שעשה, להקפיא מצבים ולדלות הברקות שנוצרו מתוך טעויות ולבוא לחזרה הבאה יותר מוכן ורגוע.

בעתיד יוכל הכוריאוגרף להעזר במחשב המחובר לווידאו כשעל המסך תופענה סקיצות של הרקדנים לפי תוכניות או שאלות שבהם יזין את המחשב. למשל, לצורך הכנת קטע, הוא יוכל לבדוק בעזרת מחשבו וידאו מהם כל סוגי ההליכות האפשריות עם רגליים מתוחות ובהמשך להרחיב את המגבלה:

- א. הליכה עם רגליים ישירות עם הטיות גוף שונות
- ב. הליכה עם רגליים ישירות ועבודת כתפיים
- ג. הליכה עם רגליים ישירות ועבודת ראש
- ד. שילובים א+ב; ב+ג; א+ב+ג
- ה. רקדן בודד, שניים, שלושה או יותר
- ו. במקצבים שונים
- ז. כיוונים שונים במרחב
- ח. הילוך לאחור וכדומה

בעזרת בדיקות וחיפושים שיטתיים אלה המילון התנועתי יורחב ובוודאי ימצא ביטוי בעבודות החדשות.

הווידיאו הוא גם אמצעי עזר להוראה. כבר כיום מקובל במרבית המוסדות להשכלה גבוהה, לצלם בשלמות הרצאות חשובות כך שהסטודנטים יוכלו להשלים בספריית הווידיאו שיעור שהחסירו או להאזין לו מחדש. לגבי המחול, קיים גם המימד של שיפור איכות הביצוע ותיקון השגיאות. מוכרת התופעה, שתיקונים והערות של המורה אינם נקלטים תמיד במוחו של התלמיד. אבל, אחרי שהתלמיד יראה את עצמו על המסך הוא לפתע יבין ויתקן. הנתק שבין הקשבה להבנה, בין קליטה וביצוע יתוקן.

המחול הינו אומנות תלת-מימדית, אבל מסך הווידיאו דר מימדי ושטוח. הצירים נאלצו להתמדד עם בעיה ואתגר דומים במשך מאות בשנים כאשר רצו לצייר אנשים, דומם, או נוף תלת-מימדיים על הנייר או הבד השטוחים, נטולי העומק. הם פתרו זאת, בין השאר, עליידי שימוש באור וצל ובחוקי הפרספקטיבה. בשנים האחרונות ממעט מרס קאנינגהם להופיע עם להקתו לפני הקהל, אלא מתמקד יחד עם הצלם צ'רלס אטלס ביצירת עבודות מחול עבור הווידיאו. בעבודתו Westbeth, שצולמה בסטודיו שלו ושעל שם המקום נקראת העבודה, יצר קאנינגהם במקומות שונים בסטודיו אירועים תנועתיים והמצלמה בחרה מדי פעם מוקד אירועים אחר להראותו לנו. כדי להעניק למסך השטוח עומק, יצרו קאנינגהם ואטלס קטעים, שבהם מתרחשים בר זמנית מספר אירועים שונים אחד מאחורי השני. למשל, פרופיל של רקדן משמש כמסגרת למסך, מאחוריו, נמוך יותר, מבוצע דואט על הברכיים, מאחוריהם עמוק עוד יותר, רביעיית רקדנים בעמידה, וכרקע לכל ההתרחשויות מרקדות צלליות. לעיתים המצלמה תצלם ותקרין ברזמנית אותה התרחשות מלפנים ומהצד, בדומה לציורים של פיקאסו בהם חבר למקשה אחת את הפרופיל, הפנים והמבט מאחור עם התכולה הפנימית של גוף או דומם. יתכן ואומני הווידיאו יגיעו למסקנה, שאינם רוצים לתת את האשליה של גוף תלת-מימדי על המסך, ויראו דווקא בהשטחת הגוף אפשרות מעניינת ואפילו ידגישו זאת בדומה למה שעשה הצייר בראק בצירוריו.

שדה הראייה של עדשת המצלמה הוא של קונוס (חרוט), שקודקודו במצלמה והוא ארוך וצר ומתרחב ככל שהוא מתרחק ממנה. זה מחייב שימוש והבנה שונה של השטח בהשוואה לכמה המרוכעת או המלבנית. המושג של מקומות

וקווים חזקים וחלשים על הבמה, המוכרים לנו מבמית התיאטרון יצטרפו להשתנות. בשיעורי יצירה מתרגלים ליצור במגבלות של שטח על-ידי מסגורו לצורת מעגל, אליפסה או מלבן וכדומה. הכוריאוגרף היוצר לווידיאו, יצטרך ליצור במגבלת השטח של הקונס שבוודאי יביא בעקבותיה לפתרונות חדשים. המצלמה מסוגלת לקלוט את המתרחש ממרחק רב ולאפשר התקדמות תנועתית ומגוונת עד לעדשה, כאשר מידי פעם היא יכולה לבחור בפרט קטן מעניין, לקרב אותו לשם הגדלה ומיד להחזירו למקום שממנו נלקח. לעומת זאת, רוחב השדה אינו גדול והוא הולך ונעשה צר יותר ככל שמתקרבים למצלמה. כך, תנועות גדולות הגומעות שטח והחצות מצד לצד עלולות לצאת מהר משדה הראיה, והמצלמה, כדי לא לאבד אותם, תצטרך להצמד לתנועה ולהתקדם יחד עמה. כאן טמונה אפשרות חדשה, שלא קיימת על במה, והיא של משחק בין שני אלמנטים נעים: הרקדנים והמצלמה. ניתן ליצור ביניהם דרישה של מקצבים, היוצר משמעות נוספת.

מיקומם של הרקדנים על המסך והמשמעות הנובעת מכך ביחס לחלל העוטף אותם מסביב דורשת תשומת לב מיוחדת: בחלל הבמה, שניתן אולי לתאר כקופסא גדולה, ממלאים הרקדנים בנפח גופם מעט מהחלל העוטף אותם. גדל החלל וגובה הרקדנים קובע, אלא אם כן מכניסים לשימוש אביזרים גדולים ומשתנים. לעומת זאת, המסך קטן והמצלמה יכולה לשנות את מידות הרקדן מנקודה זעירה למימדים ענקיים הממלאים טוטאלית את המסך, למקמו כרצונה, להכניסו ולהציאו מכל מקום ללא מגבלה. כתוצאה מכך, גוברת הרגישות לחלל החי והמשתנה של הפוזיטיב (הרקדן והנגטיב (החלל), היוצרים עניין ומתח והדורשים התייחסות מצד הכוריאוגרף והצלם. הפסל היוצר בחומרים צורה סטאטית (להוציא אומנות קינטית) אין לו אותה אפשרות ליצור גיוון התפתחות ושינויים בזמן כמו למחול, דראמה ומוסיקה, ולכן נאלץ למצוא את העניין והגיוון בראייה עמוקה יותר של איכויות החומרים, כמו למשל המבריק לעומת העמום (מאט), אבן ושיער, עץ וברזל, חלק לעומת מחוספס וכדומה. איכויות אלה, שהן מאד עדינות, הלכו לעיתים קרובות לאיבוד על הבמה הגדולה. לכן אנשי המחול לא גילו בהם אותה מידת עניין כמו האומנים הפלאסטיים. לעומת זאת, מצלמת הווידיאו יכולה לטייל על גופו של הרקדן ובסקרנות עד כדי חטטנות אינטימית לגלות כל פרט ואיכות ולהציגם לעיני הצופה.

בווידיאו הדמיון יכול לבוא לידי ביטוי טוב יותר מאשר אי פעם ובאמצעים יותר פשוטים. אפשר לשנות את התפאורה ואת צבע הרקע תוך שבריר שניה, לגלוש מעל גגות עיר רדומה או מעל לים וליצור קולאז' מופלא של שילוב רקדנים, חיות ויצורים דימיוניים. בדומה לאסמבלאז'ים של אומנים פלאסטיים עכשוויים דוגמת Rauschenberg. תכונות הווידיאו מאפשרות לטפל בנושאים פסיכולוגיים במחול ביתר בהירות, כי אפשר, נוסף לכל מה שכבר הוזכר, גם לעוות את התמונה, לחלק את המסך למסכי משנה בגדלים שונים, כשבכל אחד תמונה אחרת, המתקדמת, נעצרת או נעה לאחור.

האפשרויות הן כה רבות, שיקח זמן להבין ולהכיר את המדיום ולהשתמש בו בתבונה ובצימצום. בהיותי בארה"ב, צילמו ברומנית בשלוש מצלמות במחלקה לווידיאו של College of Arts and Crafts ריקוד שלי בשם הגלימה. הסטודנטים היו להוטים להשתמש בכל החידושים האפשריים והתוצאה היתה קשקוש. בהדרגה הגענו למסקנה, שיש לקבוע כללים ומגבלות לכל מצלמה. הוחלט שמצלמה אחת תצלם את העבודה ממקום קבוע ותתפוס אותה בשלמות, כמעט כתייעוד. מצלמה שנייה תטייל בשטח כרצונה, כדי לגלות פרטים וזוויות חדשות על מנת להגדילם. מצלמה שלישית תפלוש לתחום הפנטזיה, תיצור עיוותים ושינויי צבע.

אחר כך ישבנו במעבדה וראינו את שלוש הגירסאות כאשר הראשונה שימשה מסגרת ששמרה על ההמשכיות והמיבנה של הריקוד ובתוכה הושלתו קטעים מהגירסאות האחרות, שנתגלו כמעניינים.

מרבית עבודות המחול לווידיאו שנעשו עד היום לא רצו להיות כבולות למוסיקה מוגמרת ובנויה, כי הסקרנות והרצון לחפש היו חזקים. העדיפו להסיף מאוחר יותר מוסיקה כליווי. לדעתו, דווקא בגלל פריצת הגבולות הרחבה והסכנה בראית הגימיק כעיקר, ישנה חשיבות שלפחות מרכיב אחד בעבודה יהיה בנוי היטב כבר בשלב מוקדם ויוכל לתת מסגרת למרכיבים האחרים. לכן, רצוי להתמודד ולהעזר במסגרת שמוסיקה טובה מציעה.

לעומת אנשי המחול חשים אומני-הווידיאו יותר בטוחים ומנוסים עם המכשיר ואינם מהססים לעשות לו מה שעשה המלחין John Cage לפסנתר. שני אומני וידיאו ותיקים Wolf Vostel ו-Nam June Paike, שעבדו יחד עם המלחין Stockhausen חיברו מגנטים ותוספות שונות למכשיר כדי ליצור כוונה עיוותים וצורות חדשות. הטעויות והקלקולים היו מתמיד מקור לא אכזב לרעיונות.

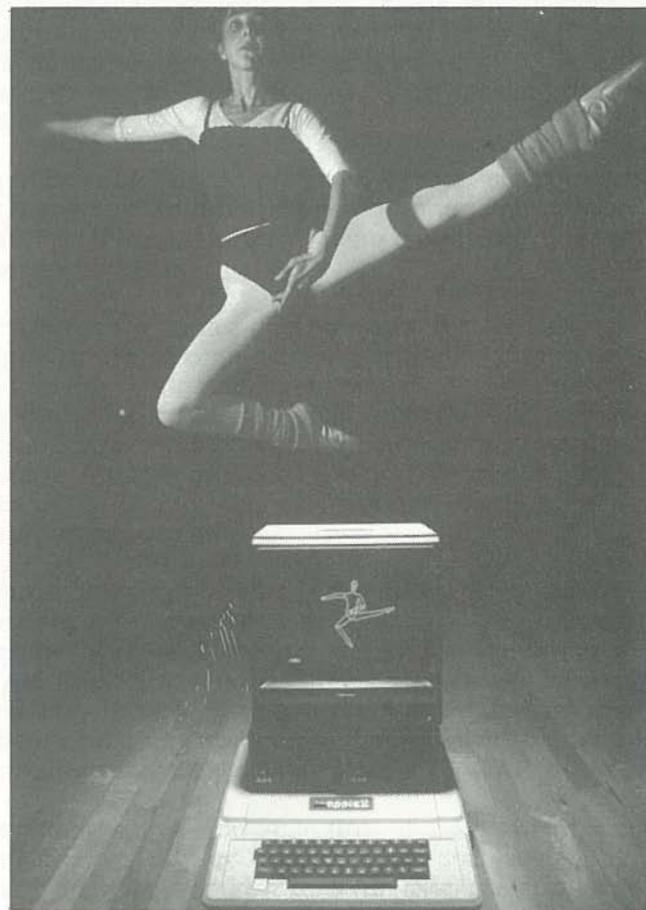
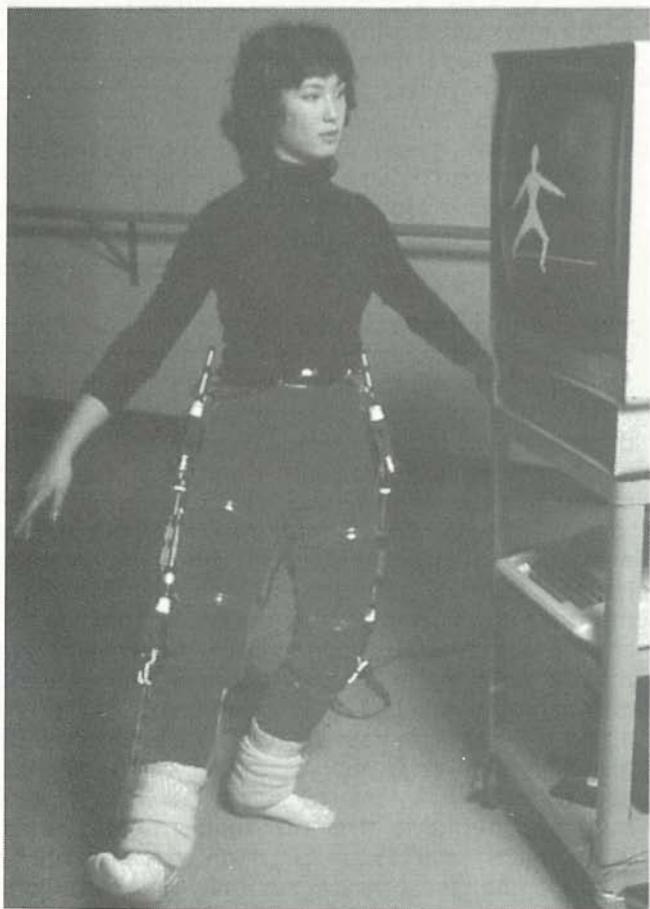
הווידיאו שימושי מאד במייצגים, בהם יש שילוב של אומנויות עם דגש על האומנות הפלאסטית. Joan Jonas יצרה התרחשות שברזמנית גם צולמה והוקרנה לפני הקהל. נוצר מצב שבו המציאות וההשתקפות שלה על המסך מתערבבים זה בזה. גם בהולנד נעשו עבודות כאלה על-ידי Hans van Manen.

בדיקה חוזרת של עקרונות זמן, מרחב, תנועה וקומפוזיציה יחד עם שימוש בכלים טכנולוגיים ושילוב אומנויות תוך טשטוש הגבולות ביניהן, הביאו משב רוח רענן ואתגרים חדשים לאומנות שצועדת עם הזמן. לעומת זאת, האיך וההיכן להופיע ולהציג כדי להגיע לקהל הרחב, נשארו שמרניים, ללא כל מעוף והעזה. השיטה הקיימת כבר מאות בשנים של מוזיאונים, גלריות, תיאטראות ואולמות איננה מספקת, יקרה מדי, ויוצרת תלות בבעלי האולמות או מנהלי המוזיאונים. הפעילות האומנותית, מחוסרת האמצעים זקוקה לקשר ישיר עם הקהל, ללא מתווכים, ולמשך זמן סביר, כדי

עבור הווידיאו, שישוכפל וימצא את מקומו בספריות ובחנויות. אלה יוכלו להגיע, אם לא היום אז בעוד שבוע או אולי בעוד שנה ויותר ישר אל הקהל, לבתיהם של הצופים לצפיה והשמעה חוזרת כמו ספר או תקליט.

הווידיאו, בזכות תכונותיו המיוחדות והתפרוזה הגדולה שלו, עתידים להביא בקרוב לנקודת מפנה במחול.

לתת סיכוי לאומנות להתקבל או להדחות. אולי הגיע הזמן להקדיש מחשבה יצירתית לא רק לתכנים, כי אם גם לדרכים להפצת המוצר האומנותי. יתכן והכספים שהוצאו בעבר לשכירת אולם, תאורה, סדרנים ופלקטים, יש להשקיע בצילום קסטת וידיאו של המחול. להפסיק לחשוב במושגים של במה ושל שניים, שלושה מופעים בעיר הגדולה ושל תוחלת חיים קצרה ועלובה כי אם להתרכז על הפקת מחול



למעלה: הווידיאו מתרגם את התנועה של הרקדנית ל-Stick Figure.

למעלה משמאל: לגופה של הרקדנית מחוברות שורות של נקודות רגישות שבעזרתן מועברת תנועתה אל מרקע הווידיאו.

משמאל: השימוש בעט"המאור, שבעזרתו מוכנסת האינפורמציה למחשב.

