

אינטרנט, דיגיטל ומדיה חברתית במחול

”כך או כך, לטוב או למוטב, דומה כי חצינו זה מכבר את נקודת האל־חזור. אנו מרושתים עד למעלה מצווארנו באמצעות השפה היומיומית והשפה הסימבולית, שתיִן דוברות את שפת הרשת” (גורביץ, ערב, 2012).

”המחול העכשווי עושה שימוש נרחב בטכנולוגיה מתקדמת על הבמה לשם העצמת המסר של היוצר. יחד הם פורצים את הגבולות של החשיבה ויצירת האמנות, וכתוצאה מכך נוצרים קשרים חדשים, פרקטיקות ואובייקטים נוספים” (Whatley, 2017).

יצירת המחול *מעופו של הדודו* (2013, *Flight of the Dodo*) של להקת הבלט האמריקאית ”דיאבלו בלט” זכתה בתואר ”בלטרשת”. המופע החי נוצר מציוצים שנשלחו ללהקה על ידי משתמשים ברשת החברתית ”טוויטר”, שקבעו את הכוריאוגרפיה, המוסיקה ושם היצירה. סטודנטים מהמכון המלכותי לטכנולוגיה של שוודיה, שחקרו את המופע העלו את השאלה ”האם תקשורת חברתית, במקרה זה טוויטר, יכולה לשמש ככלי ליצירת אמנות?”. הסטודנטים שלחו שאלון למשתמשי טוויטר בעולם שהצביעו ל”דיאבלו בלט”, וביקשו מהם לספר מדוע השתתפו בפרויקט, מה חשבו על תהליך היצירה והאם לדעתם הריקוד שנוצר באינטרנט הוא ניסוי בהתקשרות או שאנו מצויים בפתחה של דרך אמנותית חדשה.

יצירות מחול מסוג זה ממחישות את ההשפעות הישירות של האינטרנט על המחול, ומכניסות אותו לקטגוריה של אמנות ניו־מדיה. שיתופי הפעולה המהותיים הללו בין אמנות המחול לבין אמצעי המדיה השונים על הבמה, מעלים סוגיות הנוגעות למקומם של המחול, התנועה, הגוף האנושי הרוקד ושל הצופה ביצירה, כמו גם להגדרתה האמנותית של היצירה. ניוהאנס בירינגר (Birringer), המנהל האמנותי של עמותה המעודדת פרויקטים אמנותיים של מדיה בשם AlienNation, טוען שהתהליך הבלתי צפוי של מופעים מסוג זה הוא בעל ערך אמנותי, תרבותי וחברתי. כתבת המחול אנגילה שוורץ (Shwartz) מוסיפה שאנו נראה יותר יצירות מחול המשתמשות במדיה חברתית מפני שזה מה שצריך כדי לשרוד כיום (Wagner, 2013).

מבט היסטורי

בשנת 1801 פירסם היינריך פון קלייסט (Kleist) את המסה פורצת הדרך *תיאטרון המרינטות*, בה טען שהתנועה המכנית של המרינטטה עליונה על זאת של הרקדנית. כמאה שנה לאחר מכן קמה בגרמניה תנועת הבאהואוס (Bauhaus, לבנות בית בגרמנית). הרעיון שעמד בבסיסה היה פיתוח סטנדרט אמנותי של עיצוב פונקציונלי, וחבריה ראו במכונה, בטכנולוגיה, חלק בלתי נפרד מהיצירה האמנותית. הצייר, הפסל, המעצב והכוריאוגרף הגרמני אוסקר שלמר (Schlemmer), המוזהה ביותר עם הבאהואוס, דחה במאמרו “Man and Art Figure” את הרכיב האנושי כרכיב המרכזי בתיאטרון. לעומת זאת, עמד על מרכזיותן של ההמצאות הטכנולוגיות של זמנו, ועל ההכרח של התיאטרון להתייחס לחידושים אלו (אביצור ובראון, 2014). הרקדנית לואי פולר (Fuller), שנחשבת לחלוצה בעבודה עם מולטימדיה, יצרה אפקט של ”קליידוסקופ” על ידי הסתרת

יסמין ורנר טבצ'ניק

הגוף ושימוש בבדים שהוארו על ידי פנסי חשמל צבעוניים, ובחלק מהמקרים גם בסרט. הכוריאוגרף מרס קנינגהם (Cunningham), השתמש בתכנת LifeForms כדי לחבר משפטים תנועתיים. התכנה מציגה דמות אדם תלת־ממדית ובעזרת פקודות מקלדת ניתן ליצור תנועות על ידי הגדרת שלושה פרמטרים: זמן, צורה והתקדמות במרחב (Schiphorst, 1986). לדברי חוקרת המחול הניה רוטנברג (2002), ”השימוש בתכנת ה־LifeForms יחד עם העבודה בשיטת המקריות (chance), יצרה מעבר מכני, בלתי הרמוני, גילמה מאפיינים תנועתיים בעלי אופי בלתי אנושי, ממוחשב, שונה מהזרימה שאפיינה את המחול המודרני המבוצע על ידי אדם. השימוש בשפה תנועתית זו היה מה שסיקרן, איתגר והוביל את קנינגהם”.

בשנת 2010, הכוריאוגרף ויליאם פורסייט יום פרויקט ענק, ”בנק התנועות” (Motion Bank), כדי להרחיב את השימוש באמצעי המדיה, כפתח לעולם חדש של אפשרויות למידה, יצירה ותיעוד. ”הנתונים הם העתיד ותמיד יש מי ששולט בנתונים”, טוען גיימס קארטר (Carter, 2103), אבל את פורסייט לא מעניין הכוח. ל”בנק התנועות” קדמו פרויקטים של חברות אמנות דיגיטלית כגון Universal Everything, Field Memo Akt ו־Quayola, שתירגמו תנועה אנושית של רקדנים וספורטאים לצורות מופשטות באמצעות טכנולוגיית מעקב אחר תנועה. בעוד שלכידת התנועה היא יקרה ומסובכת, ”בנק התנועות” מציע עבור קהילות המחול מאגר פתוח של נתונים ללכידת תנועה, אשר מאפשר נגישות וממשות רחבה הרבה יותר.

כאמור, אחת ממטרות המחקר של ”בנק התנועות” היא לפתח יישומים חינוכיים, באופן מקוון, בצורה שבה ניתן יהיה לשלב רעיונות כוריאוגרפיים אלו בתכניות חינוך למחול. זאת בשילוב עם עבודה בין־תחומית של חיבור המחול לדיסציפלינות שונות כגון עיצוב גרפי ופילוסופיה. ה”בנק” משתף פעולה עם אוניברסיטאות ובתי ספר גבוהים לחינוך, אמנויות במה ומדעים, כמו גם עם אוניברסיטת הומבולדט בברלין (Humboldt) ומכון מקס פלנק (Planck-Gesellschaft) לחקר המוח בפרנקפורט.

בד בבד, התפתח ז'אנר הוויזואל־דאנס: יצירת מחול למצלמה, לא כתיעוד המתרחש על הבמה אלא כמחקר של הפריים המחולי המצולם, שילוב מדיומים שמעניק משמעויות חדשות למופע המוצג על הבמה באמצעות הקרנת המחול המצולם. לדברי בירינגר (2004/200), ”השילוב הזה מעניק חלל וירטואלי נוסף על הבמה כמו גם את אפשרויות העריכה הלא לינאריות לקומפוזיציות המחול, כל אלו מאתגרים את הרקדנים לעומק ומוזעות נופנית חדשה במרחב שלא הכירו קודם לכן”.

שני נתיבים

צמד המילים ”טכנולוגיה במחול” מתייחס לקשת תופעות רחבה, החל מהפעולה הבסיסית של הדלקה וכיבוי האור בתחילת ובסיום הריקוד וכלה בהקמת רשת ממוחשבת־אינטרנטית של שיתוף תכנים כוריאוגרפים מקוודדים (Kane, 2000). מתוך הסקירה של תולדות המחול בנושא שילוב שבין מחול לטכנולוגיה, מתגלים

שני נתיבים מרכזיים, מקבילים, שזורים זה בזה. שניהם מסתמכים על מדיה וטכנולוגיה אך באופנים שונים.

האחד הוא הנתיב התכני (תוכן), התרבותי והנרטיבי, המדבר על השינויים שחלו במחול מתוך השילוב עם הקודים הקפיטליסטיים־פוסטמודרניים: מחול בסרטי קולנוע, בוויזאו קליפים ובתכניות ריאליטי. הוא מעורר דיון מהותי על תרבות גבוהה ונמוכה, העצמת הנרטיב, הרגש, מעורבות הצופה, השילוב של מחול עם ז'אנרים שונים והרחבת תפוצת הקהל, קיטש, בידור כמחול, ועוד.

החוקרת די־רינוולדס (Reynols, 2010) טוענת שהעונג הנובע מצפייה במחול קשור באופן ישיר לתחושת המעורבות של הצופה ביצירה, עם הרקדן ועם הכוריאוגרפיה. תחושת האינטימיות והמעורבות הזו נחוות כמרגשת יותר. ההנאה של הצופה תלויה במידת הניסיון וההיכרות שלו עם תחום המחול, ומחול מופשט עשוי להיות קשה יותר להבנה עבור הצופה. היא מסכמת את דבריה בקביעה שהדברים שעיצמו את ההנאה מהצפייה הם: 1. הסיפור (מה שיוביל אותנו בהמשך להקשר של תרבות פופולרית ותרבות ריאליטי); 2. השימוש באמצעים אמנותיים וטכנולוגיים שנועדו להפחית את המרחק בין הפרפורמר לצופה.

מספר האנשים שצופים במחול שמוצג בקולנוע ובטלוויזיה עולה לאין שיעור על מספר האנשים שמגיעים למופעי בלט, גיא ומחול מודרני. אם נבחן את המסרים והסיפורים המוצגים כיום במחול בקולנוע, מופעי מחול בברזדוויו ומחול בתכניות ריאליטי (כאן אני מפרידה את ז'אנר הוויזואל־דאנס, אשר לרוב מצליח להישאר אמנותי ונאמן לחקר התנועתי־מחולי), נגלה שהם מבוססים על תוכן וערכים שמושפעים מאידיאלוגיות קפיטליסטיות, כמו מוטיבציה והצלחה אישית שיוצרות אמפתיה וחיבור לגיבורים. לדוגמא, בסרט *בילי אליוט*, הגיבור מנסה לרקוד את דרכו החוצה ממעמדו הסוציו־אקונומי הנמוך, וכך הריקוד מתקשר להישג. תקוותו של בילי לאושר אישי מותנת בהצלחתו בהפיכה לרקדן, והמסר בסרט הוא הקלישאה שבתוך כל אחד מאתנו טמון כשרון מיוחד שמחכה לצאת, והחכמה היא למצוא אותו.

הנתיב השני סוקר בעיקר את ההתפתחות הטכנולוגית־דיגיטלית, נטוורק (Network) מולטימדיה במחול והשימושים השונים שעושים ביישומים הללו. נתיב זה מתייחס למושגים אינטראקטיביות, רשת, אנימציה, דיגיטציה ועוד. בנתיב זה נשמר לעיתים העניין באספקט האמנותי והאוונגרדי במחול. בשל ההתרחקות מן הגוף הרוקד, והיווצרות סגנון חדש, הנתיב מעלה שאלות באשר להישארותו תחת ההגדרה של ”מחול”.

בנתיב זה נעשה שימוש במציאות מדומה – אשליה של נוכחות בעולם מלאכותי. דמויות מוקרנות מנהלות אינטראקציה עם הרקדנים או עם הקהל, ומתפקדות כ”מבצעות” של היצירה לכל דבר, מביאות לשינוי ביחסים המקובלים בין רקדן לכוריאוגרף, בין המבצע לבין הצופה, בין הגוף הממשי לבין הדמייתו ובין המרחב הממשי למרחב המלאכותי. לדברי הניה רוטנברג (2002), הרקדן נדרש להתמודד באמצעות הטכנולוגיה עם המרחב החדש, שבו לכוח המשיכה אין עוד תפקיד. כל תנועה בעולם הממשי משפיעה על מה שקורה בעולם המדומה, וכך מתקיימות זו לצד זו תחושות של חוסר ממשות עם תחושות גשמיות פיזיות. מכאן עולה הדיון לגבי ההשפעות ואופן הצגת הגוף במופע, בעידן שבו הנוכחות הפיזית של הגוף אינה מובנת מאליה (אביצור ובראון, 2014). הנחת היסוד שאליה הורגלנו היא כי כדי לקיים אירוע פרפורמטיבי אמנותי יש צורך בנוכחות האמן. מהי אותה ”נוכחות”? האם היא פיזית? רעיונית? ומה לגבי נוכחותו של הצופה? (לנדאו, 2014).

הפילוסוף רנה דקארט (Descartes) טוען שהגוף הוא כלי לאחסון הנפש, ושהתרבות המערבית מנסה למצוא תחליפים לתפקודי הגוף כדי לשחרר את חוויית הנפש. מאחר שכל פיתוח טכנולוגי הוא החלפת פונקציה כלשהי של הגוף, ניתן לראות את הקדמה הדיגיטלית כתהליך של התנתקות מן הגוף (Disembodiment) או ”דחיית הגוף”, ”בין שמדובר בתהליך מתמשך של אופטימיזציה טכנולוגית המחליפה פונקציות גופניות וקוגניטיביות, ובין שמדובר בתהליך הפוך, שבו המציאות הטכנולוגית מגדירה את החברה ומנווטת את דפוסי הפעולה של הפרטים המרכיבים אותה” (לנדאו, 2014).



Yasmin Werner Tabachnik

יסמין ורנר טבצ'ניק

חוקרת האמנות האמריקאית אמליה ג'ונס (Jones) עוסקת בגוף כאמנות מייצג ובחקר הפולחן כפרפורמנס. היא מגדירה את הגוף במופעים הללו כלא־אותנטי, מנוכר, עובר הזרה. כלומר, גם כשהגוף האנושי נוכח במופע, הוא נוכח בצורה אחרת, באופן שונה מן הנוכחות שאפיינה אותו בעבר. לטענת ג'ונס, הטכנולוגיה לא רק משנה את הדרכים שלנו לעשות דברים, אלא גם משנה מראש ובאופן עמוק את החוויה שלנו את עצמנו ואת האחרים (מתוך, אביצור ובראון, 2004). ננסי קיין (Kane, 2000), חוקרת מחול המתמחה בטכנולוגיית מחול, טוענת שהטכנולוגיה שינתה כל מובן אפשרי במחול, פרט למובן אחד ייחיד: תנועת הגוף האנושי. אך גם על טענה זו יחלקו יוצרי מחול הניו־מדיה. הפעולות האנושיות יכולות להשתנות בזכות קשרים טכנולוגיים או גופניים חדשים, ומציעות שימושים חלופיים ומגוונים לגוף. כך, אנו נאלצים להתמודד עם היותו של הגוף אקראי וגמיש לשינויים: גוף שיכול להיות נוולי, משתף פעולה, ארעי ומחובר ללא איברים, גוף שניתן להנדס מחדש ולבטא מחדש ללא הרף, כאשר המגבלה היחידה היא התפיסה של כל אדם את משמעות היותו אנושי (לנדאו, 2014).

במרחב היוטיוב

Youmake Remake הוא מופע בניהולה האמנותי של רננה רו, המשלב בין תחומי הבמה השונים ומייצר אינטראקציה בין שני מדיומים: וידאו ובמה. האמנים מגיבים לסרטוני יוטיוב, מנהלים דיאלוג עם המקור ונותנים לו פרשנות חדשה. יוצרת המופע, רננה רו, מגדירה את המופע כ”פרויקט בימתי”.

אין זו הפעם הראשונה שבה יוצר ישראלי עושה שימוש באינטרנט וביוטיוב. פרויקט *Thru-You* של די־גיי קותימאן (אופיר יקותיאל) נבחר לאחד מ־50 ההמצאות הטובות ביותר של שנת 2009 על ידי המגזין היוקרתי *Time*. קותימאן לקח קליפים שהעלו ליוטיוב על ידי מוזיקאים חובבים, ערך אותם לקליפ ויצר צורת אמנות חדשה, שמשלבת די־גיי, וידאו מונטאז' ואמנות רדי־מייד. בכתבה על הפרויקט נכתב ”קותימאן הפך למנצח על התומרת של המאה ה־21 – הכפר

מחול עכשיו | גיליון מס' 42 | ספטמבר 2022 | 19

18 | מחול עכשיו | גיליון מס' 42 | ספטמבר 2022

הגלובלי, מבלי לנגן על אף כלי. מה שהוא עשה זה להרכיב קומפוזיציות מלאות השראה ממוחו הקודח כשלהרשותו מצע שרירותי בלבד של בליל מוסיקלי אנושי. כולם חיפשו את האישי שלקח את האינטרנט ולקראת סוף העשור הנשים את הפוטנציאל שטמון בו כדי להציל את המוזיקה" (שיף, 2009).

תרבות האינטרנטי־ניו מדיה־דיגיטל: הגדרת מושגי יסוד

תקשורת המונים

"תקשורת המונים" הוא הכינוי לאמצעי התקשורת (מדיה) המגיעים לקהל יעד נרחב, והוא ההפך מתקשורת בין אישית. תחת הכותרת תקשורת המונים נכללים עיתונים, שידורי רדיו וטלוויזיה, אינטרנט, קולנוע וספרות. לתקשורת ההמונים תפקיד חשוב בעיצוב דעת הקהל ובתפיסת הציבור הרחב את המציאות. עם ההתקדמות והשינויים בטכנולוגיה, נוצר שטטוש נבולות בין תקשורת המונים לתקשורת בין־אישית, ובעקבות כך הוטבע המונח "Masspersonal Communications". מונח זה מתייחס ליחידים המתקשרים עם אלפי אנשים דרך אמצעי תקשורת המונים, בפרט רשתות חברתיות דוגמת פייסבוק ואינסטגרם, שבהן אנשים פרטיים מתקשרים עם אלפי עוקבים באמצעות שיתוף מידע. דוגמא לשימוש במחול בתקשורת ההמונים היא תכניות הריאליטי. כוחן מצוי ביכולתן לשחק עם העלילה והטקסט, שאינם מוגבלים למשתתפים ולמפיקים בלבד אלא נוגעים גם לצופים, שמוזמנים להצביע ולהחליט באמצעות מסרונים מהנייד מהו הריקוד או מיהם הרקדנים האהובים עליהם. לזיאנר זה מאפיינים של "זרם מרכזי" תרבותי־תכני, והוא עוסק בנושאים שיש להם מכנה משותף רחב. לרוב אין מקום בתכניות אלו ליצירה מקורית, והן מעלות שאלות הנוגעות לטטטוש בין תרבות נבוהה ונמוכה, בין קרנבל מציצני ובין צפייה באמנות.

אינטראקטיביות

"אינטראקטיביות" היא הפעלה הדדית, יכולתה של המערכת לנהל דו־שיח עם מפעיליה. פעולות אינטראקטיביות יכולות להיות גלישה באינטרנט, הורדת רינגטון לסלולר, הזמנת סרטים, קניית מוצר באינטרנט וכו'. לכל גולש יש את היכולת להגיב לכתבה בעיתון ובאינטרנט, להביע את עמדתו, להשפיע על כיוון הדיון וליצור שיחה עם גולשים אחרים. הדיאלוג יכול להיות קולי, תנועתי, צבעוני, צורני או מחשבתי. כל משחקי המחשב למשל הם דו־שיח של המשתתף עם הסביבה המדומה שבה הוא נמצא. האינטראקטיביות מעלה את שאלת מעמד הטקסט מאחר שהיא עומדת בסתירה מסוימת לנרטיב. מול הנרטיב, שלו התחלה וסוף, עומד הסובייקט הנזיל, האינטראקטיבי, של העולם הפוסטמודרני, ומעלה שאלות על הטקסט הקנוני, על היצירה הקלאסית; מה יהיה מקומה ומה תהיה המוטיבציה של הנמען כלפיה, אל מול "טקסטים להרכבה עצמית" שאותם מאפשרת הטכנולוגיה.

אינטרנט

"האינטרנט הוא מעין שוק גלובלי־וירטואלי, הטרונני, א־לינארי ונעדר היררכיה, המכיל בתוכו מידע מגוון ובלתי מצונזר מכל תחום אפשרי" (גורביץ' וערב, 2012). מדובר ברשת מחשבים גלובלית, שמקשרת בין מיליארדי מחשבים בכל העולם. כמות המידע שנאגר בה והמסחר הרב שמתנהל באמצעותה הפכו את האינטרנט לאמצעי התקשורת המוביל של ימינו, הקובע את סדר היום של התקשורת, התרבות, הפוליטיקה והחברה.

רשת

הרשת הדיגיטלית מקשרת ומעבירה מידע בין אתרים שונים באינטרנט. כולנו מחוברים אליה, אבל אף אחד אינו אחראי עליה. אם ננסה להקביל את הרשת למרחב פיזי ממש, נוכל לדמיין אובייקטים רבים שנמצאים ומשועתקים בתוכו, למשל רשתות אופנה, בתי שיווק ובתי קפה, אשר הקישוריות ביניהם

זו מספרת שההשראה למופעים שיצרה נבעה מההבנה שהמקום המרכזי שתופס יוטיוב בחיינו הוא כמעין "מדורת שבט מודרנית" (רז, מתוך ראיון בלוג "חדר 404" 2012). *Youmake Remake* מתייחס ליוטיוב כאל מקור השראה אינסופי, מאגר בלתי נדלה של ביטויים שאפשר להתייחס אליהם, לפרש אותם ולהגיב להם. הפורמט מתייחס ליוטיוב כאל פסיפס שמשקף הלך רוח אנושי

ורגעים שרובם המכריע מעוטי צופים. על כן הוא גמיש ויכול להתחדש מעת לעת על בסיס סרטונים חדשים שעולים. יצירתה של רז היא עבודת רדי־מייד, וכמו באמנות פלסטית משתמשת היוצרת בחלקים מוכנים ומוגמרים מראש, שצירופם והנחתם בהקשר החדש הם שיוצרים את המשמעות והמסרים החדשים. הקהל שצופה בסרטון לא יודע מאין ועל ידי מי החלק "הונח" ביוטיוב. זוהי ה"ימציאות" שעל בסיסה תניב היוצרת, מה שהופך בנוסף את הקטע הבימתי ואת *Youmake Remake* כולו ליצירת רדי־מייד.

היצירה של רז מורכבת ממספר מקטעים שאינם בהכרח קשורים אחד לשני ומתגובות בימתיות אליהם. כל מקטע מחולקים למספר קטעים, ולא עולה על מספר דקות בודדות. בכך המופע משקף את העידן ה"יקליפי" שבו אנו חיים, שמתאפיין בורם בלתי פוסק של אינפורמציה מהירה, ולא בנרטיב אחד תהליכי וארוך.

הצבת מסך וידאו גדול על הבמה, בעוד האור על הבמה כבוי, מאפשרת הארכה (אקסטנציה) ורבדים נוספים של חלל הבמה. במהלך המופע החללים משתנים: חלל ותפאורה של סלון ביתי, סטודיו למחול בפיןלנד או אתר טבע. האינטראקציה החדשה הזו, של מסכים ובמות, שמאפיינת יוצרים בעשורים האחרונים, מרחיבה את תפיסת החלל אך מאלצת את הצופים לשים לב לגלי אור מרצדים, כמו גם להתמקד בבמה עצמה.

בחלק הראשון, הקהל יושב באולם תאטרון/מחול, לאחר שהגיע על פי הבנתו לצפות במופע על במה, אך הוא צופה בסרטון יוטיוב. מי שהעלה מלכתחילה את סרטוני היוטיוב לרשת הם "ההמונים", אם תרצו, "הקהל", כך שיצירת המופע לא נעשית יש מאין על ידי היוצר. יתרה מכך, החזרת קטעי התגובה ליוטיוב לאחר מכן כסרטונים חדשים בפני עצמם, היא שמעמידה את היצירה כעבודת רדי־מייד פוסטמודרנית.

אחד מהקטעים בפרויקט שמייצג את חלחול מושגי המדיה החברתית לבימת המחול העכשווי הוא הקטע "2 girls 1 cup". הקטע חסר תנועה מחולית, חסר משחק, וכולל בתוכו רק פעילות וירטואלית, כלומר, הקטע מאגד בתוכו עקרונות מעולם הרשת ותקשורת ההמונים כמו גם את המושגים "סימולקרה" ו"היפר־מציאות". הקטע נפתח בהקרנה של סרטון יוטיוב קיים, כמו שהוא מוצג ברשת.

בקטע זה רואים סרטון ערוך, מעין קולאז', אוסף של סיטואציות אשר בכולן מצולמים אנשים אשר צופים בעצמם בסרטון יוטיוב (זוויות הצילום היא מכיוון מסך המחשב). אנחנו מבינים מן ההקשר שכל המצולמים בסרטון צופים באותו קטע, מאחר שבשלב מסוים כולם מגיבים בצורה דומה: צעקה, צחוק פרוע, ועוד. אנו מבינים מהתגובות של המצולמים שהסרטון שבו הם צופים הוא ככל הנראה סרטון מפתיע. בשום שלב לא מראים לנו את הסרטון המקורי.

כבר בסיטואציה הבימתית הראשונה של הצפייה בסרטון, גלומים רבדים של הסימולקרה: בצפייה אנו עדים לזריאציות רבות של ה"מקור". אנו צופים בסרטון שלא היוצרת יצרה, אנו צופים בקהל אחר, בדיוק כמונו, שגם הוא צופה בסרטון יוטיוב. כלומר, אנו חווים את הסרטון המקורי דרך עיניהם של הצופים בסרטון שבו גם אנו צופים. ההומור בסרטון נובע מתוך ההבדלים בתגובותיהם של הצופים על המסך (סבתא, חיילים אמריקאים, נערות צעירות). מעגל הצפייה והתגובות מבטל את משמעות הסרטון המקורי, ומתוך כך נולדת אינפורמציה שעסוקה כולה ב"הצגתה", ולא במשמעותה התכנית/ערכית המקורית, ומבשרת את כינונה של מציאות מונכרומטית "שטוחה" (גורביץ', ערב, 2012). דברים אלה מחזקים את טענתו של חוקר המדיה מרשל מקלוהן (McLuhan), שבני האדם הופכים להיות שלוחה של הטכנולוגיות החדשות, אותן הוא מדמה לאברי רבייה. עוד הוא טוען כי להשפעתם של אמצעי התקשורת על דרך הפנמת הידע יש ערך רב יותר מאשר למידע המקורי עצמו (מקלוהן, 1967).

בסיום הקרנת הסרטון נכנס שחקן אל הבמה, מסדר עליה שולחן ביתי ומניח עליו מחשב נייד. השחקן מסביר לקהל שהסרטון שבו צפינו זה עתה הוא סרטון

של תגובות לסרטון אחר בשם "2 girls 1 cup", ומספר לנו שהסרטון הני"ל, שאותו כמובן לא ראינו עדיין, פרובוקטיבי ונרוטסקי. הוא מזמין את מי שמעוניין להצטרף אליו לבמה ולצפות בסרטון המקורי במחשב הנייד הניצב על השולחן. בכך היוצרת "מחלקת" את הקהל לשניים: אלו שבוחרים לעלות לבמה ולראות את הסרט המקורי, לקחת חלק פעיל ובכך להיהפך לחלק מהמופע, מול אלו שבוחרים להישאר לשבת באולם, לצפות במופע החי של הקהל שעלה לבמה ובתגובותיו לסרטון המקורי. כך נוצרת האינטראקטיביות של הנגיעה של הקהל במופע, שעשויה לעמוד בסתירה לנרטיב, ונוגסת במעמד האוטונומי של טקסטים ושל צרכני הטקסטים בתרבות (Meadows, 2002), מתוך גורביץ', ערב, 2012).

אני סבורה שתהיות של הצופה כמו "מה קרה כאן כרגע?", "מה בעצם אני עושה?", "אני אוהב/שונא/נהנה/נגעל מזה?", הן אלו שמעניקות ערך מוסף ליצירה. התהיות מקשרות אותנו לעולם של תכניות הריאליטי, שיש בהן אלמנטים של שחקית הרגש וסף ריגוש גבוה, מציצנות, אינטראקטיביות, ואלמנטים בידוריים.

קטע נוסף ביצירה הוא הסרטון "Just a kid" (מתוך *Youmake Remake #1*), אינטראקציה בין וידאו לתנועה חיה. בסרטון אנו רואים ילד ג'ינגי קטן בפינמה, נופייה לבנה ומכנסיים רפויים. הוא רוקד להנאתו בסלון ביתו, ריקוד של ילד שנהנה מעצמו ומתנועותיו. בקטע הבימתי המקביל, הרקדן אורי שפיר, גם הוא ג'ינגי, בבגדים זהים לאלו של הילד, רוקד את אותם חומרים תנועתיים עם אותן הבעות פנים, כמו אומר "הילד הזה הוא אני". אורי שפיר הוא רקדן מקצועי, יוצא להקת "בת שבע", והוא רוקד קטע ריקוד שילד מאלתר להנאתו. יש כאן טטטוש זהויות ומעמדות, והקהל אינו בטוח מי כאן המקצוען, ה"כוכב" האמיתי, את מי יותר מעניין אותנו לראות? הקהל רוצה לראות את האדם הפשוט, את "הילד שבתוכנו", ואילו היוצר רוצה לרגש את הקהל.

לפני כעשרים שנה, שאלה רוטנברג (2002) "האם השינויים הטכנולוגיים הם שיבחינו את עולם המחול במאה ה־21 מזה של המאה ה־20? ואולי ניסיונות אלה, מרתקים ככל שיהיו, הם ניסיונות חד־פעמיים, שינועו כמו ניסיונותיו של שלמר בבאוהאוס, שלא היה להם כל המשך?". כעת, ניתן לענות שהתמורות הטכנולוגיות אכן שינו את עולם המחול בעשורים האחרונים, והן ימשיכו לעשות כן. פרויקטים כמו motion bank עתידים להשפיע על תיעוד, שיתופי פעולה במחול, שפות מחול ואספקטים מחוליים נוספים. סטודנטים למחול יכולים ויוכלו ליצור עוד, להתבונן ולהרחיב את עולם הידע שלהם כפי שלא היה ניתן לתאר בכלל. אני סבורה שמדובר במגמה מתפתחת אשר מעסיקה מספר רב של יוצרים, ולא בניסיון חולף וחד־פעמי. כעת רק נותר לנו להמשיך להתבונן אל עבר במות המחול, מסכי הווידאו, המחשב והטלפונים החכמים ולראות מה צופן לנו העתיד.

ביבליוגרפיה

Aaron, Susan. 2005. *Association of Internet Researchers*. Toronto, Ontario, Canada, October 2003. *Dance Research Journal*, Vol. 37, No. 1, pp. 155-157. Congress on Research in Dance.

Birringer, Johannes. 2003/2004. *Dance and Interactivity*. *Dance Research Journal* 35, 2; Arts Module.

Heyd, Thomas. 2000. *"The Real and the Hyperreal: Dance and Simulacra."* In *Journal of Aesthetic Education*, Vol. 34, No. 2. University of Illinois Press.

Kane, Nancy. 2000. *"Dance Technology Keeps the Artform on the Cutting Edge."* In *Dance Teacher* 22.3, pp 60-62.

Schiphorst, Thesla. 1986. *A case study of Merce Cunningham's use of the LifeForms computer Choreographic System in the making of trackers*. Simon Fraser University.

Reynolds, Dee. 2010. *"Glitz and Glamour' or Atomic Rearrangement: What do Dance Audiences Want?"* In *Dance Research: The Journal of the Society for Dance Research*, Vol. 28, No. 1, pp. 19-35. Edinburgh University Press.

Wagner, Cynthia G. 2013. "Dancing with the Crowds." *The Futurist*.

מחול עכשיו | גיליון מס' 42 | 42 ספטמבר 2022 | 21

20 | מחול עכשיו | גיליון מס' 42 | 42 ספטמבר 2022

