



מדימוי ליצירה בימתית

פרשנות לטקסט קלאסי



אופירה לניאדו בוקר

מבוא

יחידת הוראה זו הכוללת ארבעה שיעורים דינמיים בדרכי הוראה היברידיות המשלבות למידה פרונטלית, למידה עצמאית ולמידה מרחוק.

השיעורים מכוונים להנחיית התלמידים לקראת הפקה המבוססת על טקסט קלאסי. מטרת השיעורים הינה הבנה והעמקה של הטקסט הקלאסי תוך בחירת דימויים בימתיים וגיבוש קונספציית בימוי. בנוסף, כדי שהתלמידים יוכלו להיעזר בשיעורים המוצגים בעבודה זאת בספר הפקה, הן בעיצוב בחירות אומנותיות והן בגיבוש בחירות משחקיות, משולב בכל פרק יוצר אחד וגישת משחק אחת.

השיעור הראשון, הינו שיעור המבוסס על למידה מרחוק, יעסוק בגיבוש דימוי בימתי וכיצד הוא מפעיל את היצירה הכתובה והמבע הבימתי.

השיעור השני, הינו שיעור המבוסס על עבודה קבוצתית ופרונטלית, יעסוק בדימוי מרכזי תוך עבודה על דיאלוג ובניית יחסים בין דמויות.

השיעור השלישי, מבוסס על עבודה עצמאית של התלמידים ויעסוק בגיבוש ועיצוב דמות מתוך דימוי. השיעור הרביעי, הינו שיעור מסכם, הוא תוצר של עבודה עצמאית ויתבצע בלמידה קבוצתית מרחוק. השיעור יעסוק בגיבוש הקונספציה הבימתית ויהווה כלי עזר עליו יתבססו התלמידים בכתובת ספר ההפקה.

שיעור ראשון – גיבוש הדימוי ביצירה בימתית

1. תרגיל פתיחה: צפייה ודיון ב "פולחן האביב" לפינה באוש



מתוך צפייה בקטע הבא נעלה את השאלות הבאות :

- מהם החומרים, הצלילים והצבעים שבהם הבחנתם בקטע ומה הם מייצגים לדעתכם?
- האם ישנו שימוש באביזר דומיננטי?
- מהם יחסי הכוחות בקטע ?
- לאור מה שעלה בדיון, מהו הדימוי המרכזי בקטע לדעתכם וכיצד תורם לאחד הנושאים או לעלילה?

רקע על היוצרת¹:

פינה באוש (1940-2009) נולדה בגרמניה בשם פיליפיני באוש והייתה רקדנית, כוריאוגרפית, מורה למחול ומנהלת להקה המחול הנושאת את שמה. באוש הפכה לדמות דומיננטית בסצנת הריקוד והתיאטרון הבינלאומית עם התפתחות תיאטרון המחול בשנות ה-70 ועד היום נחשבת לאחת הכוריאוגרפיות החשובות והמשפיעות בתקופתנו. הכוריאוגרפיות הראשונות של באוש היו מושפעות מהריקוד המודרני, אך משנות ה-70 סגנונה השתנה בצורה ניכרת כאשר הייתה הראשונה ששילבה בריקוד שירה, פנטומימה, תיאטרון, דיבור ומחוות יומיומיות, אלה הפכו את יצירותיה לצורת אומנות חדשה ואף הגדירו אותה כתיאטרון מחול. המבנה המקובל של יצירה עם סצנות בעלות נרטיב אחיד, נזנח לטובת סצנות בודדות בעלות נושא משותף ששובצו כקולאז'. נקודת המוצא של יצירותיה הייתה המחווה האינדיבידואלית, הייצוג וההבעה של תחושה

¹ מתוך סיכומי שיעור "עבודת הבמאי על עצמו", מרצה יגאל עזרתי, לימודים לקראת B.A, החוג לאומנות התיאטרון אוניברסיטת תל אביב.

מסוימת. קלילות וההתרוממות מחד וסצנות דרמטיות מנגד תוך נגיעה בשאלות עמוקות ואנושיות שלעתים קרובות חווה הקהל בעוצמה. רבים מיצירותיה נחוו אפוא כקיצוניות ומרגשות במיוחד בעת ובעונה אחת. הבחירה במוזיקה הייתה אקלקטית: שימוש ביצירות של גרשווין לצד יצירות של סטרווינסקי, פסקל, להיטים ישנים או שירי ילדים. כל מה ששימש את הסצנה המתאימה, הדגיש את מצב הרוח שלה או ערער אותה ובכך הוסיף רמת משמעות נוספת.

עיצוב החלל היה חשוב לא פחות, מכיוון שהרושם הוויזואלי של סוג זה של תיאטרון אינו תלוי רק בתנועה, על עיצוב הבמה להדגיש את היצירה מהמצב הפנימי, להעביר תנאים ורגשות לקהל ולהציע לאנסמבל את החלל בו הפעולה הפסיכולוגית והקשיים הפיזיים יכולים להתפתח. השימוש בחומרים טבעיים כמו מים, אדמה, מדשאה, ענפים, ציפורנים או עלים יבשים, איתם כוסתה רחבת הריקודים, היה בולט במיוחד.

יצירותיה של באוש עסקו בנושאים מאוד אישיים ובו בזמן אוניברסליים, פחדים, טרור, מוות, נטישה, אהבה, געגוע והקשר בין המינים. משחקי ילדים, גברים לבשו בגדי נשים, הרוך הפך לאלימות ולהיפך. אנשים זנוו זה מול זה כדי למצוא מישהו לדבר אתו. התמונות שנמצאו היו תמיד חריגות ככל האפשר. המסכות וההתנהגויות שאדם מראה בחברה היו ממוקדות בצורה גרוטסקית.

פינה באוש המשיכה את עבודתה הכוריאוגרפית והשיגה תהילה עולמית מתוך כנות ואומץ לקחת סיכונים אמנותיים ותיאטרונה השפיעה על היצירה הכוריאוגרפית ברחבי העולם.

מהו דימוי בימתי:

דימוי הוא אמצעי פיגורטיבי הבא לתאר מושג כלשהו באמצעות השוואה למושג משדה סמנטי (שדה משמעות) אחר / מקביל. ההשוואה מתבצעת על פי רוב באמצעות תכונה (אטריבוט) או תכונות המשותפות לשניהם ומתווכות ביניהם אסוציאטיבית ככל אמצעי פיגורטיבי, הדימוי נמצא בשימוש שכיח להמחשת רגשות ותחושות סובייקטיביות או מושגים מופשטים באמצעות תמונה קונקרטיית.

בעולם ההחזותי (ובעולם התיאטרון) הנוכחות בטקסט אינה הכרחית. הדימוי יכול להעביר את המסר במלואו. העברת מסר באופן חזותי מאפשרת יצירת רבדים ותקשורת מורכבת עם הצופה כמו יצירת רגש, יצירת הקשר, יצירת חוויה והנעה לפעולה.

* מכאן ניתן לשאול את התלמידים על דימויים חזותיים שזכורים להם מהצגות שצפו בהם.

2. תרגיל הטענה: זיהוי הדימוי הבימתי²

- הכיתה תתחלק לקבוצות שוות וכל קבוצה תקבל תמונה מתוך הצגה קלאסית שעלתה בארץ.
- על הקבוצה לתאר את החלל הבימתי תוך התייחסות לצבעים, אביזרים, חומרים וכו'.
- על הקבוצה לכתוב מהו לדעתם הדימוי הבימתי ומה ניתן ללמוד דרכו על ההצגה.
- האם לדעתכם ההצגה עכשווית או תקופתית?
- האם לדעתכם זוהי קומדיה או טרגדיה?
- האם אתם יכולים לנחש מהו המחזה?

² ראו נספח ראשון

3. תרגיל יישום: "אדיפוס רקס" בבימויה של ג'ולי טיימור

לאחר קריאת המחזה "אדיפוס המלך" או תמונת הפתיחה, מהם לדעתכם הדימויים והאימז'ים שעולים מתוך מההפקה הבאה? ואיזה מסר, לדעתכם, ניסו היוצרים להעביר דרכם?



שיעור שני – דימוי במתי ביחסי גוף- תנועה- חלל

שיעור זה מתבסס על גישת המשחק של ז'אק לקוק³.

ז'אק לקוק נולד בפריז בדצמבר, 1921. ב-1937 החל ללמוד חינוך גופני וספורט. עיסוקו בפזיות גופנית הביא אותו במגע עם ז'אן מארי קונטי, מאסטר של חינוך פיזי וחברם של אנטונין ארטו וז'אן לואי בארתי. ב-1945 לקוק מוזמן להצטרף על ידי ז'אן דאסטה ללהקת תיאטרון המכונה "שחקני גרנובל", שבו הוא הופקד על אימון תנועות וגוף פיזיים של השחקנים בלהקה. בלהקה זאת הוא גילה את המסכה ונחשף לרעיונותיו של קופו.

ב-1948 לקוק נוסע לאיטליה, לשמונה שנים שבהם, הוא לומד לראשונה פנטומימה בתיאטרון האוניברסיטה בפדובה, ובשווקי העיר הוא מגלה את הקומדיה דל'ארטה. הוא פוגש את הפסל סרטורי ויחד הם יוצאים למחקר אחר מסכות הקומדיה דל'ארטה, ולאחר מכן מחקרים נוספים, הכוללים, בין היתר, את "המסכה הניטראלית". בהמשך, לקוק מוזמן ע"י סטרלר להקים את בית הספר של "תיאטרון פיקולו" במילאנו ומאוחר יותר גם לביים ולהיות כוראוגרף.

ב-1956 לקוק חוזר לפריז ופותח בית הספר לפנטומימה ותיאטרון משלו. בית הספר מתרחב והוא מקדיש את כל מאמציו להוראה.

במקביל הוא מפתח תכנית לימוד ארכיטקטורה המבוססת על גוף האדם, תנועה ו"דינאמיקה של צורה" ובהמשך הוא מקים את מחלקת עיצוב הבמה של בית הספר. הקשר בין ארכיטקטורה לגוף האדם הינה אבן יסוד בדרך עבודתו ולימודו של לקוק, אם לשחקנים, לעצבי במה ואם לאדריכלים. אותם יסודות שניתן לראות כבר בראשית דרכו וחקירתו, הלכו ונבנו בתהליך מעמיק כפיגורה או צורה שנובעת מתוך מסכה גופנית, קולית ומסכה תיאטרלית.

גוף-תנועה-חלל: בגישה זו ישנה קשר למושגים מתחום הארכיטקטורה. חקירה של מושגים אבסטרקטיים ואת היכולת של היוצר לתרגם אותם, בעזרת **שפת הגוף**, קונסטרוקציות קלות וגילוי **החלל**. כאשר החלל הופך לדינמי ופואטי. בחינה של כוחות וחוקים הפועלים על הגוף, באמצעות חומרים, צורות ומבנים. הרחבה של אמצעי הביטוי האומנותיים למשחק תיאטרלי בו הארכיטקטורה והגוף הינם כלי ביטוי רב ממדיים, חדשנים ופורצי דרך.

את הגישה ניתן לחלק ל יחס בין הגוף והתנועה ובין התנועה לחלל. החלל התיאטרלי יכול להשתנות על-פי העניין האמנותי ובימת התיאטרון יכולה להיות "כל מקום" לחלל הנבחר ישנה משמעות חשובה בתהליך היצירה, ובו נבדקים מחדש יחסי שחקן-חלל-קהל. היצירה התיאטרלית מקבלת השראה מאופיו הארכיטקטוני של החלל, מההיסטוריה שלו, מסיפור מיוחד שקרה בו וכדומה. תרגילי עבודה במרחב וחלל מתחלקים באופן גס לשניים חלל ספציפי ולחלל ציבורי ובשניהם נבדק **המתח** שבין השחקנים לקהל ובין השחקנים לבין עצמם (את יסוד זה אנסה לבדוק והרחיב במערך השיעור השני). המתח מוביל את התנועה בחלל ולקוק מאמין שכאשר הוא קורה בין השחקנים הוא זה שמפעיל את הסצנה אך גם מקשר בין הקהל לשחקנים.

³ Jaques Lecoq, Le Corps poétique, PARIS : ACTES SUD, 1997

ומתוך סיכומי השיעור: "Stage Jeu et Masques", Ecole internationale de théâtre Jaques Lecoq

1. תרגילי חימום:

- תרגיל פוקוסים בתוך מעגל - הקבוצה עומדת במעגל רחב המתפרס עד קצבות החלל, יחד הם צריכים להגיע למרכז החלל ובקצב אחיד. השחקנים מצליחים בתרגיל רק כאשר הם מצליחים ליצור פוקוס משותף והקשבה, שהם תנאים הכרחיים למתח.
 - חילוף - ללא מילים השחקנים צריכים להתחלף במקומותיהם בתוך המעגל וזאת רק אחרי שהם יצרו קשר עין. כל זוג יכול להתחלף רק כאשר הוא היחיד שמתקדם לכיוון החילוף. תרגיל זה מצריך מכולם להיות דרוכים ול"חוש" את הסובבים אותם.
 - הליכה בחלל תוך מתן דגש על פוקוסים - תחילה לכל משתתף ישנו פוקוס אחד שמוביל אותו ולאט לאט מס' הפוקוסים משתנה.
 - מפגשים - הליכה בחלל שהפעם הפוקוס הוא מבט של אחד המשתתפים, כאשר הפוקוס הוא המוביל את ההליכה עד לעצירה ומפגש. על הזוגות לאתגר עצמם במרחקים שונים, או בגבהים שונים של הגוף ועד למצב שאחד מביט קדימה והשני מאחוריו.
- המטרה של שלושת התרגילים האלה הבנה שהכוח של קבוצה, החילוף והמפגשים נובע ממתח ושהוא חלק מקמק בתיאטרון.

2. תרגילי הטענה:

- על המשתתפים לשמור על כלל ברור - משתתף אחד פועל בעוד המשתתף השני לא זז. על המשתתפים לפעול ולהגיב בסצנה ללא דיבור והחלפת תפקידים בניהם קוראת אף היא בלי לדבר. לדוג': האחד רוקד והשני מסתכל בעוד האחד פוסק לרקוד השני מביא לו כיסא וכו'... בהמשך, ניתן להוסיף עוד משתתפים שהכלל שבו אחד עומד צריך להישמר. ניתן לשאול את המשתתפים - כיצד הרגישו שהם יכולים להחליף תפקידים? ואת הקהל הצופה לשאול - האם המתח נשמר לאורך כל התרגיל ואם לא מדוע? ואיך ניתן לתקן זאת?
- בתרגיל הבא, שני המשתתפים פועלים יחד, האחד מהר והשני לאט, שהם צריכים לשמור על המתח בניהם. גם שהם מתחלפים בקצב הם חייבים להתחלף יחד. נתן לבדוק - אם המתח עדיין נשמר? ואם התגובה של שני המשתתפים נוצרה מאותו המתח?
- סיטואציה מוגדרת מראש, שבה אחד מגיב למשתתף השני. אחד פועל השני רואה ומגיב וכן הלאה... לדוג': פרידה (כדימוי העולה מתוך המחזה "אנטיגונה") לדוג' הפרידה של אנטיגונה מהיימון מהראשון מוריד טבעת מכף ידו, השני רואה ומתיישב הראשון מניח את הטבעת על השולחן השני לוקח אותה וכו' ניתן לשאול את המשתתפים אם הם התקשו לשמור על ההנחיות הברורות שבהם הפעולה שלהם נובעת כתגובה לפעולת הפרטנר? את הקהל והמשתתפים ניתן לשאול אם הצליחו לחוש במתח שבסצנה?



3. תרגיל יישום:

המשתתפים יתחלקו לזוגות עפ"י המחזה הקלאסי הנבחר.

על כל זוג לבחור דימוי חזותי, תמונה, ציור או פסל (ניתן להשתמש במאגר התמונות המצורף)⁴

<https://www.wikiart.org>

- המשתתפים צריכים לבנות סצנה שמבוססת על הפרמטרים הבאים:
יוצרים תמונה קפואה שהינה העתק של התמונה הנבחרת.
- הראשון שנמצא בורא חלל עם חוקיות משלו ובעוד השני מתייחס ומגיב לחלל זה.
האחד פועל השני רואה ומגיב ללא מילים וכו'...
- בסיום הסצנה- ניתן לשאול את לבקש מהכיתה לתאר את הסצנה ולתת שם לתמונה הבימתית ולראות האם הסצנריו היה ברור ותאם את קווי העלילה של הטקסט הכתוב? האם כל הפעולות של השחקן נבעו מהפרטנר ומההקשבה לו? האם המתח נשמר?

⁴ דוגמאות לכך ניתן לראות בנספח השני

שיעור שלישי- גיבוש ועבודה על דמות מתוך דימוי

שיעור זה יתבסס על שיטת המשחק של סטניסלבסקי.⁵

קונסטנטין סרגייוביץ' סטניסלבסקי (1863-1938) שחקן תיאטרון ובמאי רוסי. פיתח את שיטת המשחק הקרויה על שמו "שיטת סטניסלבסקי". לבד מהיותו שחקן תיאטרון בולט ברוסיה, היה גם מחדש ויוצר בתחומי התיאטרון ואומנות המשחק.

סטניסלבסקי הציב יסודות המהווים עד היום בסיס להוראת אומנות המשחק בכל העולם ואין זה מפתיע שכמה מתלמידיו המציאו שיטות משחק ובימוי משלהם. הנחות היסוד שלו משמשות גם היום גירוי יצירתי לחשיבה וליצירת שיטות משחק חדשות. עד יומו האחרון שיפר סטניסלבסקי את שיטת המשחק, את הכלים לבימוי ואת הטכניקות להדרכת שחקנים.

עקרי שיטת סטניסלבסקי:

אומנות המשחק עפ"י סטניסלבסקי, היא יצירה של חיים פנימיים של נפש האדם, שבאים לביטוי בצורה אמנותית. לכן על השחקנים ליצור חיים פנימיים של דמויות ולהיות אמיתיים על הבמה. "שיטת סטניסלבסקי" כפי שהתגבשה, התבססה על אמונה שיש ליצור קשר בין המודע (ניתוח הגיוני של נתוני המחזה ובניית התפתחות של דמות) לבין כוחות התת-מודע.

הדגשים העיקריים של "השיטה" נוגעים אפוא לעבודת השחקן על פנימיות הדמות ודרך הביטוי שלה:

- אמצעים להגברת יכולת הביטוי הגופנית, הקולית והרגשית

- הגברת יכולת הריכוז והדמיון של השחקנים

- חיבור בין טקסט מדובר לפעולה

- עבודת השחקנים על הדמות

ב-14 השנים האחרונות של חייו שינה סטניסלבסקי דעתו והכניס לשיטת העבודה שלו כלי שעד אז לא הוזכר בה - ניתוח טקסט ואימפרוביזציה כדרך לבניית תפקיד. במקום רגשות הוא התמקד עתה בעולם הדימויים אותו יוצר השחקן כמעין ליצירות ואף לביטוי רגשי. את כיוון העבודה הזה שנודע כשיטת הפעולות הפיזיות. על השחקנים להבין קודם כל את מבנה האישיות של הדמות ואת מבנה המחזה ותכניו ורק אז לפעול בהתאם. סטניסלבסקי הבין ש"עבודת השחקן על עצמו", ו"עבודת השחקן על תפקיד", היא עבודה המתאימה לשלב הכשרת השחקנים: אך שעובדים על הפקה, אין שיטה זו יעילה ועבודה על פעולות היא הדרך היעילה ביותר בתהליך החזרות.

דמיון- משחק על במה מתאפשר בזכות יכולת האדם לדמיין. כל תנועה ומילה של שחקנים על במה, הן תוצאת חיים המתרחשים בדמיונם, הוא נשמר בדמיון/ בזיכרון, ומוחצן בעת הצורך. הדמיון האנושי פועל בכל החושים: האדם מדמיין חוויות חושיות בחוש ריח, המישוש והטעם. סטניסלבסקי האמין כי בהקשבה לדמיון, השחקנים יוכלו להתגבר על משחק כבד, פורמאלי, מוגזם ואיטי. באמצעותו, יכולים השחקנים להשיג שליטה מסוימת ברגשות ואף לעלות רגשות ממעקים נסתרים, מעבר להישג ידה של התודעה. דמיון יצירתי הוא הבסיס והיסוד ההכרחי לאמנות המשחק- כי הוא מביא אתו גם את העולם הרגשי ואף, יכול להשפיע על הטבע הגופני שכן, הדמיון, הוא אמצעי להגברת עוצמה ובהירות פעולותיו של השחקן. בתוך אלו נכנסת **מילת הקסם "אילו"**- בכוונה להתאים בין רגשות השחקן לרגשות הדמות בכל רגע נתון במהלך ההצגה, באמצעות השאלה: "אילו הייתי חי בנתונים של הדמות- מה הייתי מרגיש? איך הייתי מגיב? איך הייתי פועל?"

⁵ פלדמן בלהה, שלוש גישות לאמנות המשחק, תל אביב: ספרא, 2011.

מילת הקסם אילו פתחה לשחקנים אפשרות להיות ממוקדים בדמות ולכוון את דמיונם ישירות לנסיבות הנתונות של המחזה, במקום לפזר את תשומת הלב לחוויות אישיות ולא רלוונטיות.

פעולות פיזיות- סטניסלבסקי חיפש דרך עבודה פשוטה יותר שתקצר את תהליך החזרות, תמקד את השחקנים בדמות במקום בעצמם, תעניק להם חופש אומנותי רב יותר ותפעיל אותם בו זמנית רגשית, גופנית ואינטלקטואלית. שיטת הפעולות הפיזיות מציבה לשחקנים שאלה אחת ברורה: מה רוצה הדמות לבצע בנסיבות הנתונות של המחזה. סטניסלבסקי ראה בפעולות הגופניות מפתח לאומנות המשחק, מפני שראה את האדם כיצור פסיכו-פיזי שפעולותיו מעוררות את החיים הפנימיים שלו, הרצונות, הרגשות ומחשבות וגם להיפך, החיים הפנימיים באים לידי ביטוי בתנועה החיצונית. שיטת הפעולות הפיזיות מניחה אם כן שהחיבור לגוף יוביל גם לחיבור רגשי. במהלך ביצוע הפעולות הגופניות על השחקנים להשתמש בטכניקת מילת הקסם "אילו" ולהפעיל את הדמיון. כך יתחברו הקיום הגופני והרגשי של הדמות, יזינו ויבהירו זה את זה. על השחקנים לבצע פעולות גופניות פשוטות- לא באופן טכני ומכני אלא באמונה, ב"אמת", ומתוך חיבור לכוונת הפעולה. על השחקנים לחפש את ההיגיון בביצוע הפעולה: מה המניע לפעולה ואיזה צורך בכוונתה לספק. תוך שלב זה של עבודת השחקן נמצא את משימות-תוכנית הפעולה של השחקן, משימת העל- הכוח המניע של הדמות, פעולה כולל- ביטוי פיזי לכוונה ופעילויות במה פיזיות.

תרגיל חימום:

הליכה של המשתתפים בחלל תוך נתונים משתנים של החלל הבדיוני. המשתתפים יוצאים לטיול בתחנות שונות כמו: יער, גדת נהר, גן, ים וכו'... על המנחה לעודד את המשתתפים להגיב למקום הנתון תוך שינוי מצבים היער הופך סבוך, בנהר חם, בגן צפוף בים סוער וכו'... מטרת התרגיל היא לפתח יצירתית את פעולות השחקן מתוך הנתונים השונים. כאשר היצירתיות נובעת מתוך פעולה אינטואיטיבית של איך אני פועל במצב זה או במקום וכיצד אני מגיב לשינויים.

תרגיל הטענה:

אימפרוביזציה תוך כדי השאלה "אילו":
את התרגיל ניתן לערוך שקבוצת שחקנים מבצעת בו זמנית את אותם נתונים ושאר הקב' צופה בה, או שכל הקבוצה פועלת לנתון בו זמנית.
- אילו הגעתם לתחנת רכבת כשהרכבת כבר יצאה והבאה יוצאת רק מחר...
- אילו איבדתם את כל כספכם...
- אילו שהיתם בבית, כשידוע לכם שאנשים חשובים מחכים לכם בעבודה...
מטרת התרגיל היא שימוש ב"מילת הקסם אילו" ולראות כיצד היא משנה את הסיטואציה בכך שהיא מחברת בין רגשות השחקן לדמות.

תרגיל יישום- שלבים בעבודת השחקן בשיטת הפעולות הפיזיות על סצנה:

את התרגיל ניתן לבצע באופן עצמאי בבית ולשתף את תוצאותיו בלמידה מרחוק

- דמיינו את האירוע שבו נמצאת הדמות בסצנה הנבחרת.
- בררו מה קורה במצב וכיצד אתם הייתם מגיבים ופועלים. בחרו פעולות שהייתם מבצעים בקלות.
- בצעו בפשטות ובדיוק את הפעולות שאתם מאמינים בהן- עם חפצים מדומים. יש להמשיך ולברר אלו נסיבות משפיעות על הפעולות במצב הנתון וכיצד באמת נכון לכם להגיב. לכל פעולה צריכה להיות תועלת ומניע פנימי.

- בצעו כמה פעמים את הפעולות הגופניות, תוך מעקב וחיפוש אחר ההיגיון המכתיב את הרצף שלהן. בדקו את הרגשות שאתם חווים במהלך ביצוע הפעולות.
- צרו רשימה של כל הפעולות הגופניות שביצעתם כשאתם מדמיינים את עצמכם בנסיבות של הדמות. בדקו במחזה מה הדמות עושה במהלך האירועים וצרו רשימה נוספת של הפעולות הגופניות שהדמות מבצעת.
- הבחינו בדומה ובשונה בין פעולות השחקן לפעולות הדמות. בדקו מה הסיבה לשונות: האם היא נובעת מהיעדר "אמת" בפעולת השחקן (ואז יש לתקן את הפעולות), או מההבדל בין השחקן לבין הדמות (ואז על השחקן להיות ער לכך).
- דמיינו את עצמכם עוברים מפעולה אמיתית אחת לזו שאחריה וחושו את המניע הפנימי. קבעו את המניעים הפנימיים באמצעות חזרות נשנות של העלאת הפעולות בדמיון.
- חזרו פעמים רבות ברצף על הפעולות הגופניות של הדמות, מתוך המניעים שתורגלו. כך ייווצר מעצמו האפיון הגופני של הדמות.
- הבחינו בכך שתוך בניית האפיון הגופני של הדמות קורם עור וגידים גם האפיון הפנימי של הדמות
- בצעו את הפעולות הגופניות תוך אמירת הטקסט של המחזה.

שיעור רביעי - גיבוש קונספט ואמירה עכשווית

תרגיל פתיחה:

לקראת קריאה הראשונה של הטקסט השחקנים המשתתפים מגיעים מוכנים עם המטלה העצמאית הבאה: קראו קריאה ראשונה את הטקסט ורשמו לפניכם דימויים, תמונות/ אימז'ים, רגשות, שאלות, אווירה, מוטיב, תמה – כל רושם ראשוני ואינטואיטיבי.

אחרי הקריאה הראשונה של הטקסט המקוצר וקבלת הערות דרמטורגיות משאר חברי הכיתה, ההפקות עוברת לעבודה קבוצתית ראשונה והיא גיבוש הקת"נ (קונפליקט, נושא, תזה) מתוכם נובע הדימוי, לעיתים הגיבוש של הדימוי נוצר במפגש המשותף הראשון ולעיתים הוא מתגבש בהמשך.

תוכן	מתח	בני אדם	אומנות
נושא	עלילה	דמויות (אפיון	סגנון
קונפליקט	(כמה משפטים, באופן מקוצר, סצנריו)	הטיפוסים/ אבי טיפוס)	
תזה			
שאלה פורייה			
דימוי			

במציאת הקת"נ והדימוי הבימתי התלמידים מתנסים מכיתה י', בעת ניתוח צפייה. במהלך העבודה על ההפקה הם חוזרים ושבים לטבלה כאל מצפן אומנותי וחידוד יצירתי ואמירתי. לשאר חלקי הטבלה הם מתפנים בהמשך תהליך החזרות בעבודה משותפת. השיטה לקוחה מגישתה של עדנה שביט⁶.

פרופ' **עדנה שביט** (1935-2015) ואת דרכה המקצועית התחילה בצבא, בתור שחקנית בלהקת הנח"ל הצטרפה שביט לתיאטרון "זירה", בניהולו של מיכאל אלמז, כשחקנית וכחברת הנהלה. ב-1958 החלה ללמוד באוניברסיטה העברית בחוג לספרות עברית ופילוסופיה, בטרם סיימה את לימודיה הצטרפה למחזור הראשון ללימודי תיאטרון באוניברסיטת תל אביב בשילוב לימודי ספרות אנגלית. כבר בשנה השנייה ללימודיה מתחילה שביט ללמד בחוג. במשך 50 שנות עבודתה בחוג הכשירה דורות של במאים ושחקנים צעירים.

סגנונו של התיאטרון בארץ ישראל של שנות השלושים, ינק מרוח המסורת והמורשת הרוסית ואילו תיאטרון "זירה" נחשב כבמה ניסיונית. ניסיוני תרתי משמע- תיאטרון שהציג מחזות "חדשניים" ובדרך חדשה ומהפכנית בה הקהל צפה בהצגה סביב בימת זירה, חשופה מכל צדדיה וללא קלעים. העבודה על המחזה כללה שימוש בשיטות משחק חדשות ואחרות ממה שהיה מקובל בתיאטרון הממוסד מה שהביא את עדנה לפתח גישה משלה לעבודה עם השחקנים. צריך להבין שחדשנותה של שביט היא הסתכלות על הטקסט במבט אנטי-פסיכולוגי (מה שהיווה משימה לא פשוטה בתיאטרון הישראלי החי לפי האסכולה המחפשת בכל דמות מניעים פסיכולוגים) התמורות שנעשו בסגנון המשחק, היו פועל יוצא של שינויים שנעשו בסגנון כתיבת המחזות אך גם בהבנה שלא כל טקסט תיאטרוני יכול להעביר תהליך פסיכולוגי ולכן דרש לעבוד דרך פעולה. באמצעות התנועה ואינטואיציה הוא צריך לבטא את הרעיון הגלום בטקסט, בסיטואציה המסוימת, באפיון המסוים של

⁶ מתוך סיכומי שיעור: "עבודת שחקן- במאי" בהנחיית עדנה שביט, לימודים לקראת מאסטר (MFA) בחוג לאומנות התיאטרון, אוניברסיטת תל אביב.

הדמות אותה הוא משחק. השחקן אינו צריך להביע במשחק את הרעיון הכללי של המחזה, לשם כך קיים הבמאי, והוא מבטא באמצעות הפעולה את הרעיון הטמון בדמות שהוא מגלם ותפקידו של הבמאי בכל אלו לתווך בין הקהל ובין המחזאי.

תרגיל יישום: Storyboard

בניית Storyboard תרחיש גרפי, טרום-חזותי הנובע מדימוי מרכזי. דרך התרחיש ניתן לראות עם הדימוי מפעלים את הסצנות השונות. בניית התרחיש עוזרת לבמאי לקבל תמונה כללית של ההפקה ושל כל בעלי התפקידים.

מספר סצנה	מי הדמויות שנמצאות בה	מה נמצא על הבמה	מה המקום	הזמן	התלבושות	התאורה	הערות

תרגיל סיכום: גיבוש קונספציה תרגיל

את השאלות הבאות ניתן לערוך לפני כל יצירה בימתית וכהתנסות ראשונית ניתן לערוך על סיפור ילדים כמו כיפה אדומה (כפי שעשינו בהשתלמות) או אליעזר והגזר.

1. מה אני מביים? מה הנושא של היצירה שבו בחרתי?
 2. מה אני שם על הבמה? מה אני בוחר להבליט בתוך היצירה? ואיך?
 3. מה זה? הסגנון?
 4. למה אני מביים את המחזה הזה? מדוע בחרתי בו ולא במחזה אחר?
 5. מהו קהל היעד שלי? מי הקהל שאליו אני פונה?
 6. מה המטרה של המחזה? מה המסר שאני רוצה להעביר?
 7. איך אני מביים את זה על הבמה?
- לשאלות אלה יכולות להתלוות גם 7 השאלות לשחקנים של סטניסלבסקי:
- 1- מי אני? 2- איפה אני? 3- מתי זה מתרחש? 4- מה אני רוצה? 5- מדוע אני פועל כך? 6- מה מונע ממני להשיג זאת? 7- איך אני מתכוון להשיג את זה?
- אחרי שהשחקנים והבמאי מגיעים עם התשובות והתובנות הם עונים יחד על הטבלה בכוונה לתת לטקסט פרשנות פוליטית עכשווית.

קונספט	הרעיון המרכזי	מקום פסי	מקום בדיוני	עלילה	דמויות	שותפים ליצירה	סגנון	הגדרת הקהל
על מה היצירה ? על מה האירוע? הקונספט? (כפייה)	האמירה של היוצר לעולם (לדוג' כפייה מובילה לאבדון)	איפה זה אמור להציג?	מקום הזוי (השיפודים בגיהנום)	ב-5 משפטים על מה היצירה. - המלט לדוג' על נסיך שרוצה להיות מלך - בית ספר לנשים על גבר שרוצה לשלוט באשתו	שם, מראה, גיל, תכונה, לבוש (לערוך זאת בדיאלוג של הבמאים עם השחקנים ולא עם מעצב התלבושות)	במקור הבמאי יושב עם עצמו ורושם את התכונות אופי ומאפיינים של כל אחד מהמשתתפים, בעיני על כל שחקן לערוך רשימה של מאפיינים של הדמות, מאפיינים שלו ונקודות השקה בניהם (לקוח משיטת צ'כוב)		יצירת קשר של הבמה עם הקהל שלה (הקהל מקבל תפקיד בהצגה- לדוג' הדמות של רוחו של המלט האב)

השאלות המוצגות בטבלה הנ"ל, לקוחות מהמודל האופוזיציוני של גיבסון כפי שהוצג בהשתלמות (בסעיף הדמויות ערכתי שינוי).

מודל ההתייחסות ליצירה האופוזיציונית עפ"י שיטת המעגל הפתוח⁷ -

אבי גיבסון בראל הוא במאי, שחקן, מיצגן, מנהל אמנותי, מורה למשחק, מפיק, שותף ליצירות קבוצתיות שמגדירות עצמן כתיאטרון אופוזיציוני. כל עשייתו האמנותית קשורה בחיכוך פיזי מסוכן עם הקהל שלו. הטענה המרכזית היא שכל דבר פוליטי, מאחר ואנו מצויים בפוליס אנו יוצאים מנקודת הנחה שלכל פעולה שלנו יש אלמנט פוליטי. כאן למעשה מתחילה מערכת יחסים בין היוצרים לצופים, ההופכת לאירוע. האירוע יכול להיות קואליציוני (מבדר)- משמר סדר קיים, משמר צורה ותוכן, נתמך ביחסי כח על ידי מנגנוני כח המגדירים אותו ועונה לצורכי הרוב. לעומתו האירוע האופוזיציוני- שמבקש לשבור ולערער את הסדר והתוכן, הוא לא נתמך (על אף שבארץ גם תיאטרון השוליים נתמך ממסדית) והוא מהווה מענה לצרכי היוצר. החשיבה אופוזיציונית זוכה להתנגדות, היא מתחילה ממיעוט ומהשוליים ואף היא הופכת להיות במרכז. החשיבה הזאת מלבד הייתה פוליטית היא אקטיביסטית וקוראת לשינוי המצב הקיים. ההשראה לגישתו של גיבסון נעוצה בתפיסת העולם של "שיטת המעגל הפתוח" של אמיר אוריין, שגיבסון קיבל על עצמו, המעמידה את השחקן במרכז המעשה התיאטרוני. השחקן נושא שליחות חברתית, הוא מתמסר לייעודו. חרושת התרבות היא אויבתו הגדולה: "האדם היוצר מועלה על המוקד. הכל בוער מתחת לרגליים שלו". מונח מחייב אחר בשיטת אוריין הוא- "החווייה האישית המיידית". השחקן לא מתנגד, גם כשהוא על הבמה, לחוויות האישיות שלו: כעס, עצב, עצבנות, שבאים מתוך חייו הפרטיים. "במקום לגרש אותן שלא יפריעו, הוא דווקא קורא להן להתקרב ומשתמש בהן. אני נמצא כל הזמן במחקר פנימי. יוצר הוא אנתרופולוג החוקר את החברה בה הוא חי ואת נפשו של העולם, אתה מין משה רבנו. אתה מביא משהו חדש, ומנסה להוליך את הקהל אליו". אומנות ותיאטרון תפקידם לערער על הסדר הקיים: "כשאני הולך לתיאטרון מרכזי אני מרגיש ניכור. אין קשר אנושי ביני לבין השחקנים. האמנות נעלמת בתוך גוף כלכלי". על הצופים להרגיש שיש בהם משהו מכל אחת מהדמויות ויחד הם

⁷ <https://www.makorrishon.co.il/nrg/online/archive/ART/288/808.html>

מתמודדים עם הפשעים שלהם, פשעים אנושיים, דרכם הם מתנקים מהרעלים. הם מתמודדים עם החטאים שלהם והולכים לגאולה, על פי התפיסה זו, ככה משתחררים מהטראומה: "אתה מצפה מהקהל להיפתח לשאלות עכשוויות, כאן במדינה? הרצון שלי הוא שההצגה תפתח את שאלת האחריות האישית של הישראלים למה שקורה בחברה הישראלית. אחרי ההצגה מוזמנים הצופים לרדת קומה, לדיון. השיחה היא חלק מהתהליך המזכך. והקהל באמת שואל את עצמו בדיונים מה מידת המעורבות שלו במה שקורה, מה הוא עושה כדי לשנות את המצב שבו אנחנו חיים".

