



תוכנית לימודים בינתחומית באומנויות

התוכנית מיועדת לתלמידים שבחרו להתמחות בלימודים בינתחומיים באומנויות (קומה ב')

*בהיקף של 5 יחידות לימוד לבגרות כתוספת ל-5 יחידות לימודי יסוד בתחום התמחות אומנותי

לכל המגזרים

כותבים: ד"ר סיגל ברקאי, שרית יפה תורג'מן, ד"ר איבנה רטנר, הילה קובריגרו פנחסי, בצלאל קופרווסר, אביטל וייס אקשטיין, שרון שפלן לזר

תוכן עניינים

1.....	תוכנית לימודים בינתחומית באומנויות
2.....	תוכן עניינים
3.....	תקציר
6.....	רציונל
20.....	הנחות יסוד
21.....	מטרת על
24.....	עקרונות פדגוגיים
30.....	ידע להוראה
64.....	נספחים

תקציר

התוכנית הבינתחומית באומנויות עוסקת באפשרויות הטמונות ביחסי הגומלין שמתהווים בין תחומי מבע מגוונים באומנויות השונות, מתוך יצירה, מחקר-יצירה ועיון תיאורטי. זוהי הצעה להתבוננות במורכבות המציאות, כמו גם בייצוגיה, במשקפיים המשלבים פרקטיקות, גישות שונות ומגוון עדשות להתבוננות: במרחבים שבין לבין, בריבוד משמעויות, בטווח שבין תחומי הדעת לבין עצמם, בזליגות ובהשפעות, במיזוגים ובהשראות ההדדיות. כיום, הממדים הללו חסרים בתוכניות הלימודים של משרד החינוך בתחומי האומנויות, ולכן יש צורך ביצירת תוכנית חדשה, המשלבת את כל התחומים בצורה הוליסטית, בכדי להתאים את לימודי האומנויות למציאות העכשווית וללימודי מקצועות העתיד.

תוכנית הלימודים הבינתחומית לאומנויות מיועדת לתלמידי תיכון מצטיינים, הלומדים באומנויות השונות (מוזיקה, מחול, אומנות חזותית, קולנוע ותיאטרון) ושבתו ספר שלהם פועלות לפחות שתי מגמות אומנויות שונות. התוכנית מתבססת על הנחת יסוד שרואה באומנות ישות רבת פנים ורבת אופנים, ומעודדת מפגשים בין תחומי אומנויות שונים. התוכנית, בת 5 יחידות לימוד נוספות, כהמשך ל-5 יחידות הנלמדות במקצוע הבסיס, שואפת לפתח ראייה מורכבת של אומנויות, יכולת למידה עצמאית, יכולת התמודדות עם אי-ודאות, חשיבה בינתחומית ושיתופי פעולה בין תלמידים למורים ובין תלמידים לבין עצמם. התוכנית מציגה מודל פדגוגי ייחודי, המבוסס על אינטגרציה וסינרגייה בין עקרונות יסוד של האומנויות השונות, פירוק ההרמטיות של כל מדיום בפני עצמו ועבודה במרחבים שלישיים של בין לבין.

תקציר

הלמידה בתוכנית היא פעילה ודיאלוגית, מתוך שילוב טכנולוגיות וטכניקות ובחינת אפשרויות לחיבורים פוריים ורב-אופניים בין מרכיבי יסוד של אומנויות שונות. התוכנית כוללת לימוד עיוני על ההיסטוריה של הבינתחומיות באומנויות, ולצידה לימודי סדנה מעשיים, המעודדים יצירה בינתחומית בפרויקטים אישיים או קבוצתיים. המטרה היא לטפח יוצרים צעירים ושוחרי אומנויות בעלי חשיבה רב-ממדית ומורכבת, המכינה אותם לאתגרי העתיד.

בעידן שבו אומנות מתפתחת ומשתלבת בטכנולוגיות חדשות, חשוב שלתלמידי מגמות האומנויות תהיה גישה למרחב יצירתי שמתאים לאופן שבו אומנים עובדים היום. מרחב סטודיו בינתחומי בתוך בית הספר יאפשר להם להתנסות ולשלב בין תחומי יצירה שונים – סאונד ומוזיקה, עריכת קולנוע, תנועה ומחול, ציור, פיסול ועוד – באותו חלל. במקום כזה הם יוכלו לשתף פעולה, ללמוד טכניקות חדשות וליצור יצירות מקוריות שמשלבות מדיות שונות. בנוסף, הסטודיו יספק להם סביבת עבודה מקצועית עם ציוד מתאים, שבה יוכלו ליצור קשרים עם תלמידים ממגמות אחרות, ממש כמו בעולם האמיתי, שבו אומנים משתפים פעולה כדי להפיק יצירות חדשניות. מרחב כזה בתוך בית הספר לא רק ישפר את חוויית הלמידה שלהם, אלא גם יכין אותם טוב יותר לעבודה בעולם האומנות של המאה ה-21.

מפגש בין אומנויות: למידה בינתחומית 'הכלאתית'

שילוב בין אומנויות יוצר חוויה רב־חושית ומעשיר את היצירה והלמידה. חוקרים כמו אליוט אייזנר וליאורה ברסלר מדגישים את חשיבות האינטגרציה בין תחומים שונים, המאפשרת פיתוח חשיבה יצירתית וחדשנות. ברסלר הגדירה ארבע גישות לשילוב: כפיפות – כאשר אומנות אחת משרתת תחום אחר; שוויון והדדיות – שילוב שבו כל תחום תורם באופן שווה; שילוב מובל רגש – לחיזוק הקשר הרגשי לנושא; שילוב חברתי – לטיפוח שיתופיות וקהילתיות. ריצ'רד צ'כנר מציע לראות באומנות מרחב דינמי של חיבורים בין מדיומים, שבו אינטראקציה בין תמונה, טקסט, תנועה וסאונד מייצרת משמעות חדשה ורבת־רבדים.

רציונל

בשנת 2020 הוצגה במוזיאון תל אביב יצירתו של ויליאם קנטרידג': 'ביתר מתיקות נגנו את הריקוד'. וכך כתב עליה המבקר טל סולומון-ורדי:

מדובר בעבודת וידאו-ארט של 40 מטר [המתפרשת] על פני שמונה מסכים, המורכבת מתהלוכה מרהיבה של דמויות, צלליות ורישומים מונפשים. את התהלוכה מובילה תזמורת כלי נשיפה, ובעקבותיה הולכות-רוקדות דמויות מצוירות בפחם. 15 דקות מהפנטות במיוחד. התהלוכה היא שילוב פסטיבל-מקברי בין ריקוד המוות של ימי הביניים (Danse macabre), תהלוכת לוויה אפריקנית ושיירת פליטים הנעים עם מטלטליהם ממקום למקום. תנו לעצמכן להתהלך בחלל בזמן שהתהלוכה זזה, ותשנו זוויות ראייה פעם בכמה דקות.

<https://uncoated.co.il/magazine/kentridge-goldstein/>

עבודה זו מגלמת תפיסה בינתחומית, אשר על פיה האומנות היא רבת-פנים ורבת אופנים, נשענת על חיבורים מדיומאליים עשירים ומרגשים ומייצרת שלם הגדול מסך חלקיו. המפגשים הרבים שהיא מזמנת בין תחומיה השונים מפרים ומעשירים אותה. הצופה אינו ממיין ומסווג את הטכניקות השונות על פי מקורן ההיסטורי כתיאטרון, רישום, צילום, תנועה, מוזיקה, קולנוע או עיצוב חלל, אלא מוזמן להיסחף לתוך חוויה אימרסיבית רב-חושית.

בעשורים האחרונים התעצמו והשתכללו עד מאד דרכי הביטוי האומנותיות, זאת הודות לפיתוחים טכנולוגיים מואצים בתחומי השדה החזותי, הקולנוע, המוזיקה ועוד. פיתוחים אלו – כמו מגוון אדיר של תוכנות ביצוע ועריכה, הן בתחום החזותי והן בתחום האודיו, הדימוי המוקרן והנע, ושפע התוכן הזמין במרחבי הרשת והבינה המלאכותית היוצרת – הביאו לפתיחת גבולות שלפני שנים לא רבות לא ניתן היה כלל לדמיין אותה. האופן שבו פיתוחים טכנולוגיים אלו אומצו בהתלהבות על ידי יוצרים בתחומים השונים נראה מתבקש הודות לטבען היסודי של האומנויות השונות – לאתגר את עצמן תדיר, למתוח את גבולותיהן ולמצוא אפיקי עניין חדשים. מגמה רחבה זו של פיתוחים טכנולוגיים קיבלה רוח גבית מהתפיסה האסתטית הרווחת כיום, הרואה בעולם האומנויות ריבוי ומגוון שבו ניתן לחבר דווקא בין השונה והרב-גוני ולא רק בין הדומה והשכן. ניתן לראות במגמה ריבויית זו תגובת נגד למגמת הטהרנות המדיומאלית שאפיינה את המחצית הראשונה של המאה העשרים, וכונתה 'אומנות לשם אומנות'. את שינוי הגישה סימן האוצר וחוקר האומנות ניקולה בוריו בספרו על אסתטיקה זיקתית (Relational Aesthetics), שנכתב על סיפו של המילניום הנוכחי, בציינו כי "האומנות היא מצב של מפגש".

מבחינה תיאורטית, אחד החוקרים המשפיעים ביותר בתחום זה הוא אליוט אייזנר, שבספר 'אומנות והתפתחות המוח' (Eisner, 1985; 2002) הציג תיאוריה מקיפה על תרומת האומנויות לשיפור מיומנויות תפיסתיות ולפיתוח החשיבה היצירתית. אייזנר האמין שאין לצמצם את האומנויות לדיסציפלינות מקצועיות נפרדות, אלא לשלב אותן בתוכניות הלימוד המרכזיות של בתי הספר. הוא קידם תפיסה אינטגרטיבית שבה מורים ותלמידים מתנסים בחקירה בינתחומית של צורות ושל תחומים שונים של ביטוי ויצירה, מתוך הבנה שהאומנויות הן דרך חשיבה ולמידה בעלת ערך אפיסטמולוגי.

תלמידתו של אייזנר, ליאורה ברסלר (Bresler, 2004; 1995), המשיכה את עבודתו תוך יישום מעשי של התיאוריה בחינוך מוזיקלי ובפיתוח מודלים לשילוב אינטגרטיבי של אומנויות. ברסלר הגדירה ארבע גישות לשילוב אומנויות בחינוך:

כפיפות – כאשר אומנות אחת משולבת בכפיפות לאומנות אחרת או למקצוע ליבה.

שוויון והדדיות – שילוב שבו כל תחומי האומנות שווים ותומכים אלה באלה.

שילוב מובל רגש – שילוב שמטרתו להעמיק היבטים רגשיים בלמידת תחום אחר.

שילוב חברתי – שילוב שמטרתו להעצים את ההיבט החברתי בתהליך הלמידה.

ברסלר הדגישה את הערך המוסף של כל תחום אומנותי בהעמקת היצירתיות, בחשיבה ביקורתית, בפתרון בעיות ובהגברת המעורבות החברתית והרגשית בלמידה. חוקרים נוספים, כמו וויגינס (Wiggins, 2001) וסווייר (Sawyer, 2004), חיזקו את חשיבותם של שיתופי פעולה אומנותיים בטיפוח חשיבה יצירתית אישית וקבוצתית. הם הדגישו את תפקיד החוויות האומנותיות המשותפות בהנעת תלמידים לחשיבה חדשנית. צ'ן (Chen, 2013) ועמיתיו הציעו מתווים פרקטיים ליישום תוכניות לימוד בינתחומיות, המשלבות מכנים משותפים של תחומי אומנות שונים. גם ברנפורד ושות' (Burnaford et al, 2007) הצביעו על ממצאים המראים על עלייה במעורבות ובהישגי התלמידים בתוכניות חינוך בינתחומיות. מחקרים מאוחרים יותר, כגון זה של מנקס ועמיתיו (Mannex, Neale, 2007), הדגישו את התרומה החברתית והרגשית של יצירה שיתופית. הם הצביעו על הצורך בהקמת סביבה בטוחה ותומכת, שבה כל תלמיד מרגיש ביטחון במקומו ובתרומתו ליצירה המשותפת. לדעתם, שיתופיות אומנותית אינה רק כלי חינוכי, אלא גם דרך לבניית קהילה מכלילה ודינמית. גישות אלה לחינוך אסתטי ובינתחומי משקפות את התפיסה של האומנויות לא רק כתחומי יצירה נפרדים, אלא כבסיס לפיתוח חשיבה חדשנית ומודעות חברתית, תוך התאמה לאתגרי המאה ה-21.

ריצ'רד צ'כנר, תאורטיקן ובמאי תיאטרון אמריקאי, נחשב לאחד ממעצבי החשיבה המודרנית על פרפורמנס כתחום בינתחומי. תפיסתו, כפי שהיא מוצגת בספריו (Schechner, 1985; 2006), מתמקדת ברעיון שהפרפורמנס אינו רק מופע אומנותי, אלא גם כלי להתבוננות ביקורתית על החברה והפוליטיקה. צ'כנר טוען שהפרפורמנס מתרחש במרחב שבו אומנות, פוליטיקה וחיי היומיום נפגשים ומתמזגים. הוא מדגיש את חשיבותם של תהליכי האלתור, החזרתיות והמשחק ביצירת חוויות חדשות, המאפשרות לקהל לחשוב מחדש על נורמות חברתיות ועל מבנים פוליטיים. בעיניו, הבינתחומיות בפרפורמנס אינה מסתכמת במיזוג בין צורות אומנות שונות, אלא ביצירת שיח פעיל ומעורב עם ההקשר החברתי והתרבותי שבו המופע מתקיים. באמצעות גישה זו, צ'כנר מבקש להפוך את מרחב המופע והבמה למקום שבו מתקיים דיאלוג עם סוגיות חברתיות בוערות, וכך להרחיב את תפקידה של האומנות מעבר לגבולות הזמן והמקום של האירוע האומנותי המסורתי.



דימוי של 'ברווז וארנב' כפי שפורסם ב-1892 / מתוך המגזין 'אלכסון'
האשליה האופטית 'ברווז-ארנב' מייצגת תפיסה בינתחומית באומנויות

מיטשל (W.J.T. Mitchell, 1996) מדגיש את היחסים בין דימוי למילה, ותופס אותם כייצוג הכלאתי (היברידי) או, בלשונו: Imagetext. לגישתו, אין לתחום את הגבולות בין דימוי למילה (לדוגמה: ציור ושירה), אין לחלק ולהפריד ביניהם, אלא להיפך: להבין את המפגש,

את היחסים, את הדו-שיח ואף את המורכבות במפגש בין שני אופני הייצוג השונים. מיטשל (1996) מדגים את היחסים המורכבים בין מילה לדימוי באמצעות הדימוי 'ברווז-ארנב'¹.

לגישתו, כדי לראות גם ברווז וגם ארנב, ובנוסף גם להחליף ביניהם הלוך וחזור, נדרש תיאום בין דימוי ומילה, בין תפיסה חזותית לתפיסה מילולית; המהלך המורכב דורש להכיר, לתפוס את הדימוי 'ברווז' ולקרוא אותו בשימוש בשפה המילולית, להחליף ושוב לראות ולקרוא. בשונה מתפיסתו של ארנסט גומברייך², המדגישה מצב קוטבי של 'או/או' ביחס לדימוי 'ברווז-ארנב', מיטשל מנסח תפיסה הכלאתית, שמזהה את המתח, השוני והניגוד בין הדימוי למילה, במקביל לנטייה שלהם להתאחד, להחליף מקומות ולהתמוסס. תפיסתו של מיטשל אינה מبدלת, אלא דווקא משלבת בין שתי דרכי הייצוג, בעוד המשמעויות העולות תלויות זו בזו ונובעות זו מזו, ובמקביל ממשיך להתקיים גם השוני וההבדל ביניהן. שתי מערכות היחסים הללו, שוני ודמיון, פועלות בו-זמנית, תוך כדי פעולת ההמרה וייצוג הדדי בין הדימוי למילה, כך שמתאפשר ריבוי משמעויות ועיבוי שלהן.

רעיון זה יכול להוות מטאפורה פורייה עבור יצירה ולמידה בינתחומית באומנויות. ביצירת אומנות בינתחומית אין הכוונה לבדל בין התחומים או להוריד ממעמדן של כל אחת מהאומנויות השונות ודרכי הביטוי הייחודיות להן, אלא להכיר, לבחון ולחקור את ההשקה וההתחככות של תחומי האומנויות אלה באלה, תוך המרה ותרגום של דרכי הייצוג השונים (Mitchell 1996).

על פעולה הדדית בין מחול ואומנויות – קולות המחול

¹ הפילוסוף האוסטרי לודוויג ויטגנשטיין השתמש בדימוי 'ברווז-ארנב' בספרו 'חקירות פילוסופיות' (1953) כדי להמחיש את מה שפילוסופים מכנים 'תפיסת היבט'. ניתן לראות את התמונה בשתי דרכים: כברווז או כארנב. רובנו יכולים לעבור כרצוננו בין שתי הדרכים האלה. ייתכן כי נגיד: "עכשיו זה ברווז, ועכשיו זה ארנב".

² גומברייך מנסח: "אנחנו יכולים לראות בציור תמונה של ארנב או של ברווז... אי אפשר לתפוס את החבל בשני קצותיו". גומברייך, א' (1988). אומנות ואשליה: הפסיכולוגיה של הייצוג התמונתי, ירושלים: כתר, עמ' 18.

במילים אחרות, דרך יצירתית לחשיבה ולפעולה בתוך עולם האומנויות היא להתייחס לעולם זה כאל ישות מרובת פנים ורבת היבטים ודרכי ביטוי, רב-ממדית ורב-כיוונית, ולא דווקא כנתיב צר המצטמצם ומתמצה בטוהר מדיומאלי ותחומי.

תוכנית הלימודים הבינתחומית שלפניכם שואפת להעמיק את תפיסת האומנויות כריבוי, ולהרחיב את גבולות המדיום האומנותי באופן שמזמן מפגשים, חיבורים ויצירי כלאיים בין תחומי אומנויות שונים. גישה זו אינה מצטמצמת לרובד אינטר-טקסטואלי של התייחסות הדדית בין טקסטים (במובנם הרחב), אלא עוסקת במגוון צורות של אינטראקציה, הנעות בין שילובים ברורים לבין מיזוגים מורכבים, היוצרים יצירות חדשות ובלתי צפויות.

בינתחומיות, כפי שהיא מוגדרת בתוכנית, אינה עוסקת רק בהוספת שכבות ורבדים או בריבוי משמעויות רעיוניות, אלא משמשת גם מנוף לעשייה אומנותית בסדנה ולחקירה תיאורטית מבוססת יצירה. המפגשים הבינתחומיים מעלים שאלות על נקודות החיבור בין תחומי האומנויות, ערכן והשפעתן ההדדית. מעבר לערך האומנותי והאסתטי, מפגשים אלה מעניקים גם ערך פדגוגי, המאפשר למידה מעמיקה, חשיבה יצירתית ושיתופי פעולה ועבודה ב-CO בין תלמידים, מורים-מנחים ותחומי דעת שונים.

התוכנית מדגישה את הרלוונטיות של המפגש בין אומנות, מדע וטכנולוגיה, לצד חקירת המפגשים בין אומנויות כפרקטיקה וכבסיס לחקר. היא מאפשרת הבנה מעמיקה של תחום אומנותי אחד דרך עקרונות תחום אחר, תוך פיתוח יכולות חשיבה מטא-רפלקטיבית ויצירתית. כך, יוכלו הלומדים לפעול באפיקים חדשניים ולהשתמש בריבוי הדיסציפלינרי לא רק להעשרה אלא גם ליצירת תשתית לחשיבה ולעשייה פורצת דרך.

לסיכום:

האומנויות העכשוויות מאופיינות בחיבורים מהותיים בין התמחויות שונות, כגון: סאונד, ויזואל, תנועה, מרחב וגירויים חושיים ואינטלקטואליים מגוונים. זהו תחום לימוד מקובל ומצוי באקדמיה ובבתי הספר הגבוהים לאומנויות בארץ ובעולם בעשורים האחרונים. צורת חשיבה, ביטוי ויצירה זו מתאימה למאה ה-21 ומייצגת את הקיום הרב-קישורי והרב-ממדי בעולם העכשווי. כיום, אין לממדים הללו נראות מספקת בתוכניות הלימודים של כל אחד מתחומי האומנויות במשרד החינוך, ולכן ראוי ונכון ליצור תוכנית אחת, הגדולה מסך חלקיה, שתאפשר התאמה לעידן העכשווי בלימודי מגמות האומנויות.

קהל היעד ודרישות הסף להקמת מגמה

התוכנית מיועדת לבתי ספר שיש בהם לפחות 2 מגמות של אומנויות במקביל.

לתוכנית יוקדשו מינימום של 5 ש"ש X 3 שנות לימוד.

לתוכנית יוצג סילבוס בהתאמה לתוכנית הלימודים: פיתוח משותף של שני מורים ממגמות שונות.

התוכנית דורשת מבתי הספר הצטיידות נוספת ו/או מרחב סטודיו בינתחומי.

נדרש שימוש בשעות קיימות: לבתי ספר שיש בהם שתי מגמות ומעלה ושעות רבות של לימוד אומנויות – נדרשת הקצאה והתאמה לתוכנית הבינתחומית ושינוי מערכת השעות בהתאם.

נדרשת הוספת 5 ש"ש בינתחומיות באמצעות רכישת שעות בגפ"ן לבתי ספר שבהם מתקיימות 2 מגמות לפחות בתחומי האומנויות השונים.

על המורים לעבור הכשרה ופיתוח מקצועי ייעודי על ידי אגף האומנויות.

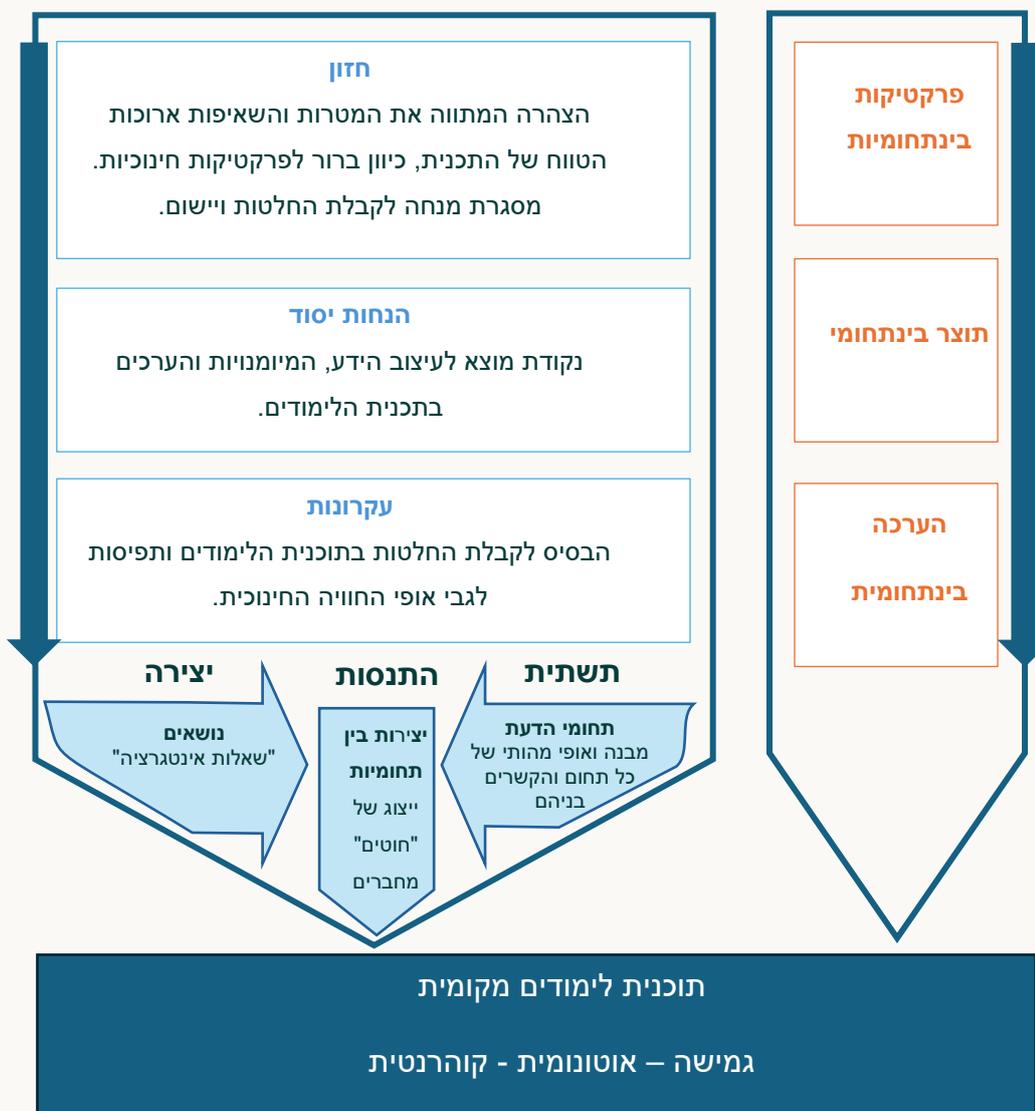
כל מורה מכל תחום אומנות יכול לרכז את התוכנית.

התוכנית מיועדת לבתי ספר שבהם פועלות לפחות שתי מגמות אומנות במקביל, ומציעה מסלול לימודים מורחב של 10 יחידות לימוד בתחומי האומנויות, כמסגרת המשך במסלול בינתחומי. היא מותאמת למבנה בגרות מורחב (5+5 יחידות) עבור מוסדות המשקיעים שעות רבות בלימודי מגמות האומנויות.

המלצה להקמת מרחב למידה-יצירה בינתחומי

לצד כל המאפיינים של כיתת לימוד רגילה, יתווספו במרחב הלמידה פריטים ייחודיים מתחומי האומנויות שנבחרו לתוכנית הבינתחומית. מרחב כזה יכול, למשל, שולחנות וכיסאות שניתנים לפירוק ולהרכבה באופן שיהיה רב-שימושי ומותאם לצורכי המשתתפים. בהתאמה לתחומים המשולבים שייבחרו בבית הספר, לצד מראות תלויות מהרצפה עד לתקרה שמתאימות לאימון גוף בתנועה, יוצבו אמצעי תפאורה ותאורה ניידים וניתנים להזזה, המתאימים לפעילויות בתחום המחול והתיאטרון. במקרה שייבחרו התחומים מוסיקה ואומנות חזותית, הקירות יהיו אקוסטיים, יירכשו כלי נגינה להתנסות וליצירה, וכן ארגזי צבעים, משטחי ציור וחומרי פיסול, ויותקן גם ציוד צילום והקרנה מעולם הקולנוע. מרחב כזה יאפשר לתלמידים לחקור, ליצור ולחוות היבטים מהאומנויות השונות בתהליכי למידה ויצירה מאתגרים.

מבנה התוכנית



קומה א': יציאה מתוך תחום ספציפי

התלמידים מתמחים באחד מתחומי האומנויות (קולנוע, אומנות חזותית, מוזיקה, מחול, תיאטרון) עם הכנה לגישות בינתחומיות.

קומה ב': היכרות והתנסות בפעולה משותפת עם תחומים נוספים, בדגש על המרה ותרגום בין תחום אחד למשנהו.

חשיפה לאומנים וליצירות מתחומים שאינם בהתמחות האישית של התלמיד.

פיתוח תוכנית אישית מונחית ליצירה בינתחומית, המבוססת על השראה ממספר תחומים.

יצירה ותצוגה:

עבודה בסטודיו על יצירה אישית / קבוצתית

הצגת העבודות בתערוכה, במופע או בהקרנה חגיגית.

שלבי התוכנית על פי שנים

כיתה י' – למידה והערכה

לימודי יסוד – עיוני, חובה;

התנסויות בסיסיות בסדנה הבינתחומית על פי תרגילים ונושאי חתך;

כיתה י"א – למידה והערכה

גיבוש פרויקט בינתחומי אישי ו/או קבוצתי, בהנחיית 2 המורים המלווים;

למידה עיונית וחקר מבוסס פרויקטים – יצירת מחברת פרויקט / פורטפוליו רפלקטיבי /

כתיבה פואטית-יצירתית;

כיתה י"ב – למידה והערכה

מבחן בגרות מתוקשב על כל החומר העיוני;

הגשת מחברת רעיונות ופורטפוליו תלת-שנתי;

אירוע שיא לתצוגת החומרים האומנותיים והפדגוגיים הסופיים;

פירוט וחלוקה באחוזים

התוכנית על פני 3 שנים

עיוני - 50%	מעשי - 50%
<ul style="list-style-type: none"> 30% - עיוני מתוקשב (סמל שאלון חיצוני: 70387) תיאוריה בינתחומית מושגים יצירות מופת בינתחומיות. 	<ul style="list-style-type: none"> לימודי יסוד בסדנה – מתחומיות לבינתחומיות – כיתה י' התנסויות ותרגילים – פרקטיקות בינתחומיות – י' + י"א פרויקט גמר בינתחומי – אישי – הגשה בסוף י"א יצירה שיתופית מולטי-מודלית – י"א + י"ב – הגשה קבוצתית
<ul style="list-style-type: none"> 20% - עבודות חקר וספר רעיונות (סמל שאלון פנימי: 70283) לימודי תיאוריה והיסטוריה של התחום – מתחומיות לבינתחומיות – כיתה י' עבודות חקר – יצירות ואומנים בינתחומיים – כיתה י"ב – בהנחיה אישית הגשת ספר רעיונות תלת-שנתי – כיתות י"ב (דיאלוג עם מנטור סביב הכתיבה) 	

עקרונות לבניית תוכנית עבודה – הנחיות למורה

קווים מנחים לתכנון הפעילות במגמה

- בינתחומיות כערך מהותי שמוביל לחשיבה רב-ממדית פורייה ושיתופית;
- בינתחומיות: כל פעילות תשלב לפחות שני תחומי אומנויות;
- התקדמות הדרגתית וספירלית: המיומנויות יתפתחו בהתאם לשלבי הגיל;
- הערכה אותנטית: הערכה תתבסס על תיקי עבודה ועל פרויקטים ממשיים;
- קשר לקהילה: חיבור פרויקטים לצרכים ולאירועים קהילתיים;
- טכנולוגיה משולבת: שימוש בכלים דיגיטליים לתיעוד וליצירה;

שאלות מנחות לבניית תוכנית העבודה וההתנהלות בכיתה – הן העיונית והן הסדנאית

מהו עמוד השדרה הערכי-קונספטואלי של תוכנית העבודה שלכם?

מהו הציר שעליו אתם נעים בין האישי לחברתי?

מהו ציר העניין שלך, תחת המסגרת: מרחב-זמן-אדם?

מהם הגבולות שלכם? עד כמה תסכימו לערב את השותפים שלכם, והיכן תזדקקו למרחב אישי מוגן?

אילו בעיות אתיות עשויות להתעורר בכיתה הבינתחומית (למשל, בתחום ההערכה: האם לחלק את הקרדיט באופן שווה? האם הציון של כל תלמיד משקף את תרומתו לקולקטיב? וכד').

הנחות יסוד

בינתחומיות באומנויות היא המפגש בין תחומי אומנות שונים שמזמן עירוב מדיומאלי, ושבה כל תחום משוחח עם משנהו, ומוביל ליצירת צורות מבע וחשיבה חדשות. היכרות עם שפות שונות יוצרת פריצה של תחום אחד לעבר האחר, וחיכוך הנובע מבירור היחסים בין התחומים. המפגש / חיכוך / טשטוש הגבולות בין האומנויות יוצר שלם חדש, הגדול מסך חלקיו.

למידה בינתחומית תתבצע על בסיס מומחיות והעמקה בתחום היסוד, שיאפשרו להרחיב לעבר הלמידה הבינתחומית. בינתחומיות בומנויות מזמנת מרחב לחקר של היסודות המכוננים של תחום היסוד, על מנת ליישם אותם בתחום האחר.

ניהול דיאלוג הדדי בין אומנויות משנה מהותית כל אחד מהנוטלים בו חלק, לכן התוכנית מומלצת ללמידה שיתופית, בזוג ו/או בקבוצה.

המרחב הבינתחומי באומנויות הוא מקום לפיתוח רעיונות מורכבים המשתקפים במציאות ומשקפים את רבדיה השונים.

ההוראה והלמידה בצוותא (co-teaching) כפרקטיקה בינתחומית, תהיה המודל לשיעורי האומנויות הבינתחומיים, הן ברמת המורה והן ברמת התלמידים.

מטרת על

להכשיר בוגרות ובוגרים חוקרים-יוצרים, בעלי חשיבה בינתחומית, יכולת לחבר ולהמיר ידע בין תחומים אומנותיים ותעוזה להתמודד עם עמימות ואי-ודאות, תוך מחויבות לשיח אומנותי חדשני ולדיאלוג מפרה, המקדמים יצירה משותפת, ויציידו אותם בכלים להתמודדות עם אתגרי העתיד.

מטרות אופרטיביות

ביטוי והעצמת כישרונות

עידוד ומתן ביטוי לכישרונות אומנותיים של תלמידות ותלמידים המתעניינים בחשיבה בינתחומית;

העמקה בלמידת האומנויות

התמקדות ביצירת חיבורים בין תחומים אומנותיים שונים, באמצעות הבנת הדרכים שבהן תוכן, רעיונות ומושגים עוברים המרה מעולם אחד לאחר, וחוזרים אליו בתהליך של התמרה ותרגום יצירתי;

שיתוף פעולה בין מגמות האומנויות

קידום יצירה אומנותית המשלבת טכניקות ודיאלוג פורה בין תלמידים ממגמות שונות;

היכרות עם יצירות

לימוד יצירות המחברות בין דיסציפלינות אומנותיות שונות בדרכים משוכללות ומורכבות; חשיפה ליצירות אומנות שהן בינתחומיות באופן מהותי, כהשראה לעבודה בסדנה;

יזמות וחדשנות

הענקת כלים ושימוש בפדגוגיות ובאמצעים אומנותיים וטכנולוגיים מגוונים, לשם פיתוח חשיבה ויצירה בינתחומית חדשנית, תוך טיפוח גמישות יצירתית ויכולת חשיבה מחוץ לאזורי הנוחות;

חקר ולמידה תיאורטית מסדר גבוה

העמקה בתיאוריות, בהיסטוריות ובגבולות של כל תחום אומנותי, לצד התנסות בהשאלת רעיונות בין תחומים; פיתוח יכולת ניתוח של רעיונות אומנותיים בינתחומיים, לשם עידוד יצירה מקורית; הבנת תרומתה של היצירה הבינתחומית להתמודדות עם סוגיות עכשוויות ולהבעת הקשרים תרבותיים;

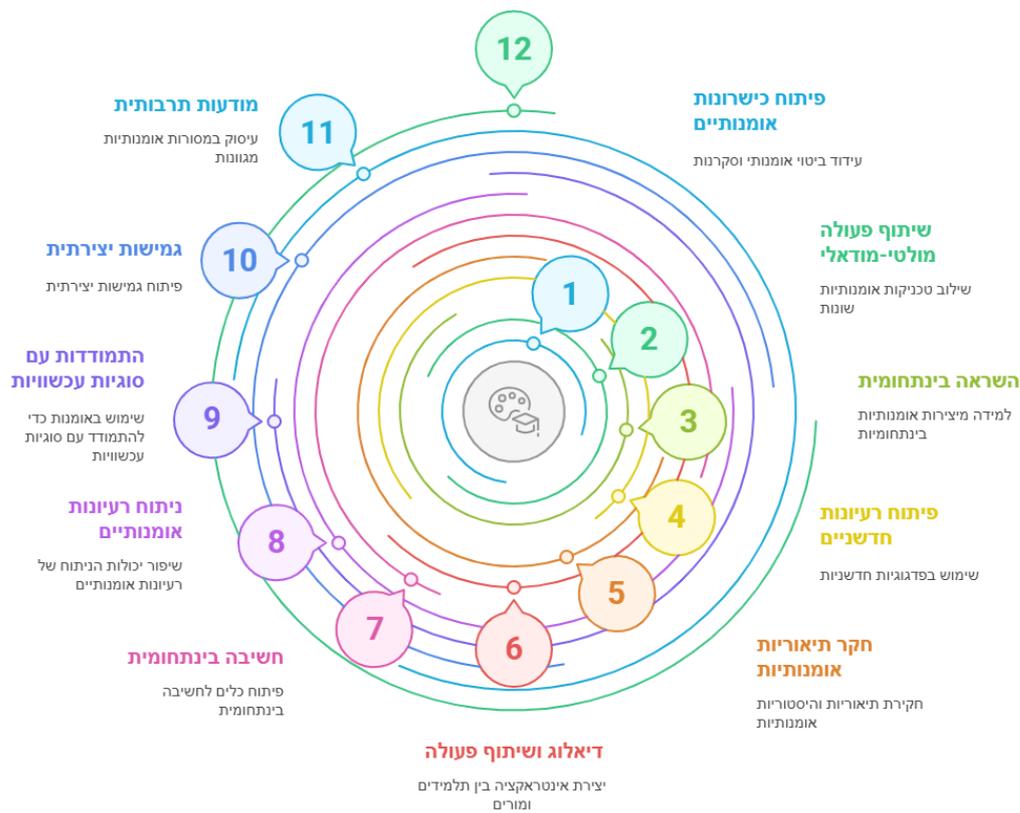
היכרות עם מגוון וריבוי

עיסוק במסורות אומנותיות שונות מקבוצות תרבותיות מגוונות, על מנת לפתח תפיסת עולם המכילה מורכבויות, שוניות וריבוי, ובכך ולהרחיב את המודעות התרבותית של התלמידים;

טיפוח יצירתיות בינתחומית

צמיחה אישית

קידום צמיחה קוגניטיבית, רגשית וחברתית

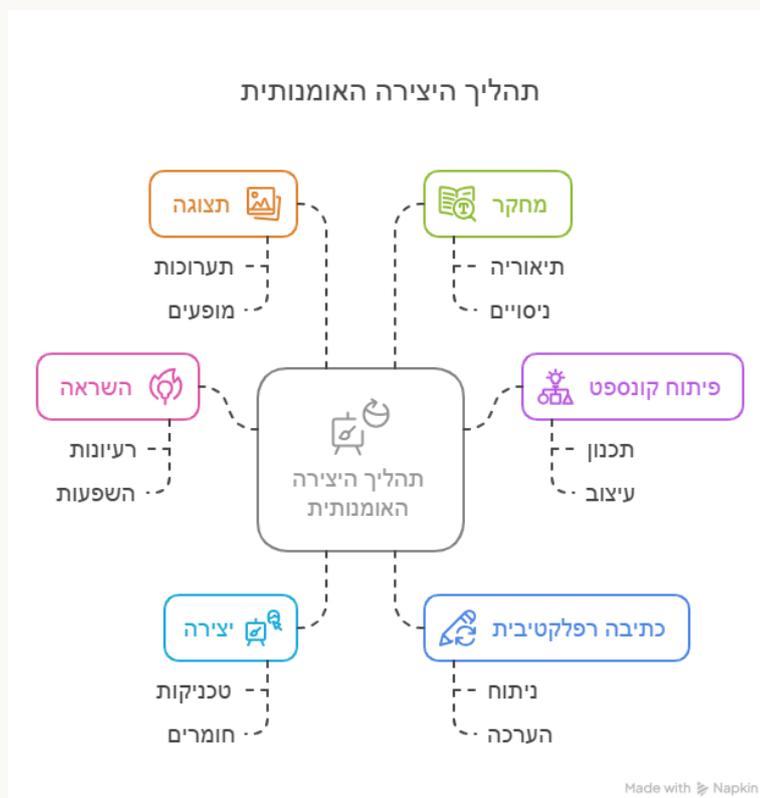


Made with Napkin

עקרונות פדגוגיים

תהליך

התהליך שעוברים התלמידים יתפתח עד ליצירה מוגמרת, בתצוגה או במופע. התהליך מתרחש מתוך למידה פעילה והתנסותית שמשלבת ידע עיוני-מחקרי עם יצירה אומנותית מעשית. תהליך היצירה יכול את המרכיבים הבאים: השראה – מחקר – יצירה – פיתוח קונספט – תיבה רפלקטיבית – תצוגה, מתוך גמישות בבחירת המרכיבים ואופני העבודה.



שיתופיות בתהליך הלמידה והיצירה

תהליך מיזוג או ערבוב התחומים הינו הכרחי ללמידה בינתחומית. תהליך הלמידה והיצירה מתרחש בשיתוף תלמידים ממגמות אומנותיות שונות. כל תלמיד מביא את תחום היסוד שלו אל התהליך, וכך מתרחשת למידה הדדית של התחום שאינו מוכר. כך מתקיימת למידת עמיתים: תלמידים מלמדים תלמידים – כל תלמיד מציג ומלמד מתחומו את התלמידים המגיעים מתחומים אחרים. כמו כן, יש לבצע ביקורת רפלקטיבית בין התלמידים.

משוב מעצב

בכיתה מתקיים משוב הדדי – הן בין התלמידים והן בין המורים – שמאפשר היכרות עם שפות אומנות שונות. המשוב מתבצע ביצירה הסדנאית האישית, ביצירה השיתופית, וכן בתצוגה / במופע ובהגשה בכיתה.

סביבת הוראה למידה בינתחומית

הפעילות תתקיים בחללי האומנויות הייעודיים או בחלל בינתחומי מותאם.

בחירה מתוך תחומי אומנויות שונים

המורה בכיתה יבחר דוגמאות ללימוד על פי שיקוליו ובהתאם לתוכני התוכנית, ויתאים אותן לקהל היעד ולתרבות שלו. התלמיד יוכל לבחור – הן בממד הסדנאי והן בממד העיוני – מתוך מבחר תכנים, בהנחיית המורה.

רעיונות גדולים ונושאי חתך המשלבים בין האומנויות השונות

הלמידה תהיה למידה שאינה כרונולוגית אלא מודולרית, המיישמת בינתחומיות באמצעות רעיונות גג משותפים, למעט פרק החובה בכיתה י', שמלמד את ציר הזמן של האומנויות הבינתחומיות.

למידה חברתית-רגשית

יושם דגש על אתיקה ורגישות בממדי היצירה והשיח הפרשני, בהתאם לנייר העמדה: 'היבטים רגשיים-חברתיים (SEL) בלימודי אומנויות' (אגף אומנויות, 2025).

ספירלות

תרחש הזנה מתחומי היסוד שבהם מתקיימת למידה ספירלית, כך שהידע וההתנסות מזינים זה את זה באופן מעגלי. המורה יחשוף את תלמידיו לאותם ערכים ומיומנויות בכל שנה, אך באופן מעמיק יותר. התהליך הבינתחומי יתפתח משנה לשנה, ובכל פעם יציב אתגרים מורכבים יותר ברמת השיתופיות והחיבורים בין התחומים. כך תיווצר העמקה וחתירה למצוינות מתמדת.

מפגשים ושיח דיאלוגי

הלמידה תהיה מתוך יצירות בתחום היסוד, מתחומי אומנויות אחרים ומיצירות בינתחומיות במהותן. ניתוח אישי וקבוצתי של יצירות בינתחומיות יתקיים בקבוצות מעורבות של תלמידי אומנויות שונות. המורה יעודד 'דיאלוג דיפוזי' כשיח קבוצתי וזוגי בין תחומים, תרגום אופני מבע, מושגים, מדיומים ואופני ייצוג של תחום א' באמצעות כלי מתחום ב'.

אוריינות דיגיטלית

ייעשה שימוש בטכנולוגיות ובמיומנויות המאה ה-21. ובכללן בבינה מלאכותית.

הרחבת העקרונות

עבודה ב-CO ושיתופי פעולה בינתחומיים

שיתופי פעולה בינתחומיים יוצרים מרחב דינמי של עשייה חינוכית ואומנותית, המשלב חקר, למידה וחדשנות. הם מצמיחים אומנים וחוקרים רב-תחומיים המסוגלים להתמודד עם אתגרי העתיד ביצירתיות ובמבט רחב. שיתוף פעולה מוגדר כעבודה משותפת בין אנשים או צוותים, במיוחד כזו הדורשת מאמצים אינטלקטואליים. מקור המילה באנגלית הוא המילה הלטינית com, שמשמעותה 'עם, יחד או בשיתוף', שהוצמדה ל-laborare (לעבוד) ויצרה את המונח collaborate שפירושו 'לעבוד יחד'.

שיתוף פעולה יכול להתקיים בהקשרים שונים: שילוב בין תחומים ספציפיים (multidisciplinary), שילוב אינטגרטיבי בין תחומים שונים היוצר סינתזה חדשה, או כתחום בינתחומי (interdisciplinary), שבו נעשה חקר המשתף בין תחומים שונים או נעשה שימוש ברעיונות ממספר תחומים ליצירת חידושים.

שיתופי פעולה בין אומנים מתחומים שונים (כגון: מחול ופיסול), מאפשרים יצירת פרויקטים חדשניים שבהם המדיומים השונים מזינים אלה את אלה. עבור המורים, הם מספקים הזדמנות להרחיב את הידע האישי, לחקור דרכים חדשות להוראה ולפתח שיטות עבודה מתקדמות. על מנת להגיע ללמידה בינתחומית מיטבית, מורים משני תחומים לפחות נדרשים להוביל תהליכי למידה-הוראה משותפים, ולתרגל עם הלומדים שיטות וטכניקות חשיבה בינתחומיות. חלק משיטות וטכניקות אלו יילמדו בתהליך של התבוננות ושיקוף עצמי וקבוצתי, תוך הפעלת חשיבה ביקורתית והעלאת מודעות לתהליך ולפעולות, ותוך דגש על הבנת ההבדל והדמיון בין התחומים ובחינת נקודות השוני והחיבור ביניהם.

חשיבה מולטי-מודאלית

דוגמאות לטכניקות של חשיבה שיתופית בינתחומית

השאלה – שאילת רעיונות, תיאוריות ו/או טכניקות מתחום אחד, והחלתם על תחום אחר; מזיגת יתר (overspill) – מתרחשת כאשר רעיונות 'נשפכים' בין תחומים, ויוצרים פרשנויות חדשות או מתודולוגיות חדשניות.

המרה (Transformation) והתמרה (Transduction) בין מושגים³ – המרה היא השתנות שמתרחשת בתוך אותו תחום או שפה. למשל: כאשר אני מצייר ציור ואז משפר אותו, מוסיף צבעים או משנה את הקומפוזיציה, אני עדיין נשאר בתוך עולם הציור. התמרה היא השתנות שמתרחשת בעת שמעבירים רעיון מתחום אחד לתחום אחר, למשל: ממילים לתמונה, ממוזיקה לריקוד, או מסיפור להצגה. כאן יש מעבר בין שפות שונות של ביטוי, וכל אחת מהן דורשת דרכים אחרות לחשיבה, לתחושה ולהבעה.

'תרגום' בין תחומים שונים – מושגים מתחום אחד מסייעים להבנת מושגים מתחום אחר. למשל: המושג 'קומפוזיציה' במוזיקה מתייחס להלחנה, ואילו באומנות הוא מתייחס לאופן שבו מרכיבים חזותיים מתחברים יחד ליצירה שלמה.

'סחר חליפין' בין תחומים ומדיות – תהליך שבו רעיונות, כלים או סגנונות מתחום אחד מושאלים ומשפיעים על תחום אחר. לדוגמה: אמצעים שמשמשים בהם בקולנוע, כמו תאורה או אופן בניית סצנות, יכולים להעניק השראה גם לציור או לצילום. כך כל תחום תורם ומשתף את הייחודיות שלו לטובת תחומים אחרים, כמו סוג של 'סחר חליפין' יצירתי.

מעבר והחלפה בין תחומים ומדיות – יצירת שינוי מהותי שבו יוצרים או אומנים עוברים מתחום אחד לתחום אחר או מחליפים את דרך ההבעה שלהם; מעבר זה עשוי להוביל ליצירתיות חדשה ולשינוי גישה. בניגוד ל'סחר חליפין', שבו שואלים רעיונות מתחום אחר

Bezemer, J., & Kress, G. (2015). *Multimodality, Learning and Communication: A social semiotic frame* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315687537>

עקרונות פדגוגיים

תוך שמירה על התחום המקורי, כאן מדובר על שינוי מלא, לדוגמה: כאשר צייר מתחיל ליצור גם בתחום הפיסול, או כשרקדן בוחר לעסוק גם בקולנוע.

'שיחה' רב-אופנית בין אמצעי הבעה שונים – זהו תהליך פרשני, שמתרחש בכמה אופני ייצוג שונים בו-זמנית, כמו: טקסט, תמונה, צליל ותנועה, המשתלבים יחד ליצירת חוויה עשירה ומורכבת יותר. בניגוד לתהליך שבו משתמשים בסוג אחד של ייצוג, כמו טקסט בלבד או תמונה, כאן מתקיימת 'שיחה' בין אמצעי הבעה שונים, כך שכל אופן ייצוג תורם להבנה או לפרשנות באופן ייחודי, ומדגיש היבטים שונים של המשמעות הכוללת.

מבנה מטאפורי – תחום אחד מאיר על תחום שני, כמבנה מטאפורי, כאשר מבע, מושג לשוני או מושג חזותי מסבירים ומבהירים מבע או מושג אחר. לדוגמה: 'מקצב צבעוני' או 'צבע מקצבי', 'גוון מוסיקלי', 'תנועת רישום בחלל' – 'מכחול / עיפרון רוקד' וכדומה.

'חשיבה על החשיבה' של היצירה – מהלך מטא-קוגניטיבי שהוא תהליך חשיבתי מודע שבו אנו מבצעים פעולה וחושבים על אופן הביצוע שלה, מנתחים את התהליך ומבינים אותו לעומק. במקרה של פעולות בינתחומיות, המהלך המטא-קוגניטיבי כולל התבוננות וחשיבה על הדרכים שבהן רעיונות, מושגים ושיטות עוברים בין תחומים ומדיות שונות. כחשיבה מסדר גבוה: שאילת שאלות לגבי חלקי העבודה השונים שנובעים מחיבורים בין מדיות מתחומים שונים.

ידע להוראה

א. לימודים עיוניים

היחידות המסומנות ב-* הן בגדר חובה לכולם.

1. *מושגי יסוד של הבינתחומיות

בינתחומיות, כפרקטיקה אינטלקטואלית ויצירתית, נשענת על רעיונות פילוסופיים מרכזיים שמעצבים את הגישה לשילוב ולדיאלוג בין תחומים שונים. מושגים אלה מצביעים על ערעור גבולות, חקירת יחסים מורכבים בין שדות ידע שונים ויצירת שפה חדשה, המשלבת את המשותף והשונה.

• הוליזם

תיאור: הרעיון שהשלם גדול מסך חלקיו, ושחיבורים בין חלקים שונים יוצרים משמעות חדשה שאותה לא ניתן להסיק מכל חלק בנפרד.

בינתחומיות: אומנות, מדע ופילוסופיה חוברים יחד ליצירת תובנות חדשות שאין להן קיום בכל אחד מהתחומים לבדו.

פילוסופים מרכזיים: אריסטו (בגישה הקלאסית), גשטלט (Gestalt) בפסיכולוגיה וחוקרים מודרניים בתחומי מדע וסביבה.

• ריזום (Rhizome)

תיאור: מודל של ידע שאינו ליניארי אלא מבוסס על רשתות של קשרים, כמו שורשים המתפשטים לכל הכיוונים (דשא).

בינתחומיות: כל תחום ידע נתפס כצומת בתוך רשת רחבה יותר של שדות המתחברים זה לזה, ללא מרכז הירארכי.

פילוסופים מרכזיים: ז'יל דלז ופליקס גואטרי.



משרד החינוך



ידע להוראה

- **לימיליות (Liminality)**

תיאור: סיפיות, להיות 'על הסף', ברגע המעבר, במצב של מעבר, שבו אדם, רעיון או יצירה נמצאים בין שני מצבים או שתי קטגוריות, ואינם שייכים באופן מלא לאף אחת מהן. בינתחומיות: תחום הביניים שבו נוצרים חיבורים בין שדות ידע שונים, ומתקיימת יצירתיות חדשה.

פילוסופים מרכזיים: ויקטור טרנר בהקשר של טקסים וסוציולוגיה, ואנתרופולוגים שעסקו במצבי מעבר, כגון ואן-גנפ: טקסי חניכה, קשר בין טבע לתרבות, עיצוב הנער דרך הטקס והכנה להפיכתו לבוגר; יצירת קשר חדש בין מרחב לזמן ברגע המעבר, למשל 'ציאה אל היער', הפחדה, אתגר (12 המשימות של הרקולס לעיצוב הגבר כגיבור⁴).

- **פלורליזם אפיסטמולוגי**

תיאור: ההכרה בכך שקיימות דרכים רבות ושונות לדעת ולהבין את העולם, ואין שיטה אחת שמכילה את כל האמיתות.

בינתחומיות: שילוב גישות מתמטיות, מדעיות, אומנותיות ואחרות כחלק ממכלול הבנת המציאות.

פילוסופים מרכזיים: ג'ון דיואי, פאולו פריירה, ופוסט-מודרניסטים רבים.

- **שפה משותפת (Language Shared)**

תיאור: הניסיון ליצור שפה המאפשרת דיאלוג בין שדות ידע שונים, תוך שמירה על ייחודיות של כל תחום.

בינתחומיות: גישור בין מונחים, מושגים ומתודות מתחומים שונים, כך שניתן יהיה לשתף פעולה ולהבין זה את זה.

פילוסופים מרכזיים: לודוויג ויטגנשטיין (שפה כשימוש), גאדמר (הרמנויטיקה).

⁴ גומבריק מנסח: אנחנו יכולים לראות בציור תמונה של ארנב או של ברז... אי אפשר לתפוס את החבל בשני קצותיו. "גומבריק, א. (1988) 'אומנות ואשליה: הפסיכולוגיה של הייצוג התמונתי, ירושלים: כתר, עמ' 18.

- **אקולוגיה של ידע (Knowledge of Ecology)**

תיאור: ראיית הידע כרשת דינמית, שבה תחומים שונים מזינים זה את זה בתהליכים של הפריה הדדית.

בינתחומיות: הדרכים בהן אינטראקציות בין דיסציפלינות תורמות לתובנות חדשות וחדשניות.

פילוסופים מרכזיים: אדגר מורן, בואבנטורה דה סוזה סנטוס.

- **אמביוולנטיות (Ambivalence)**

תיאור: קיום סימולטני של גישות סותרות ללא הכרעה ביניהן.

בינתחומיות: אומנות בינתחומית מאפשרת יצירה שמכילה ניגודים, כגון: שילוב בין רציונליות מדעית לרגשיות אומנותית.

פילוסופים מרכזיים: עמנואל לוינס, פילוסופים פוסט-מודרניים.

2. הסדנה הבינתחומית

העבודה בסדנה הבינתחומית תונחה על ידי המורים המעשיים באמצעות תרגילים העוסקים בשאלה ערכית מובילה, שאילת שאלות לגבי עצמי והעולם או עצמי בעולם ובחינת תפיסות עולם שונות בחשיבה יצירתית-ביקורתית, כאשר הציר המארגן ייבחר על ידי המורה. הנושאים ללמידה ייבחרו כבחירה אישית של מורים ותלמידים, כל אחד לחוד או במשותף, ויושמו בלמידה מבוססת פרויקטים.

המלצות לתרגול בסדנה הבינתחומית

למידה על פי נושאי חתך שמעניינים את התלמידים (למשל: זיכרון, משפחה, אמונה, ילדות, יחסים, נוף, זהות, מגדר ועוד);

'יחסים' כציר מהותי בתוכן ובפעולה בתוכנית – ניגודים, קשר, טשטוש גבולות, משיכה-דחייה. או: 'מפגש' – מהי מהות המפגש? התנגשות / חיכוך / הקשבה / ביטוי / לימוד משותף/שאלה / סקרנות / תהייה / בורות וידע / חקירה חדשה-רעננה;

בירור מצבי אי-ודאות של 'בין לבין' – שאלה לגבי מה קורה ביניהם וכיצד אפשר לבטא זאת ביצירה. יצירת פוריות והתחדשות בתוך אזורים לימינליים – אזורי חופש – אי ודאות – חוסר;

חוקים והגדרות (היברידיים וסייבורגים, חיה-אדם, קרוב-רחוק, קר-חם, שחור-לבן, למעלה-למטה, ישן-חדש, מסורת-מודרני ועוד, וכל הרצפים והטווחים שביניהם);

'מרחב שלישי' שהוא שלם הגדול מסך חלקיו – פעולה בחלל, תנועה, מחווה, קרבה, דמיון ופנטזיה, מרחב וירטואלי, צליל, רטט, קצב ועוד.

הצלבה של נקודות מבט – איך אפשר לבחון את אותו מושג באמצעים שונים, בגישות שונות, במדיומים ובז'אנרים שונים (קומפוזיציה, קו, כתם, אור וצל, תנועה, צליל, רטט, סאונד, הקרנה ועוד);

ערכים

הערכים המופיעים להלן נגזרו מתוך תפיסת הלמידה המתחדשת – ערכים והותאמו לתחום הדעת 'אומנות'. במהלך ההוראה המורים יכולים, על פי שיקול דעתם, לבחור את הערכים הרלוונטיים או לבחור בערכים נוספים, מתוך המסמך 'תפיסת הלמידה'. יש לדון בערכים המשתקפים הן מתוך ניתוח היצירות והן בתהליכי היצירה עצמם.

אהבת הדעת וחדוות הלמידה.

שאיפה למצוינות ולמיצוי יכולות אישיות – התלמידים יפתחו את יכולותיהם היצירתיות וישכללו את מיומנויות הביצוע שלהם ואת כישרונותיהם הייחודיים בתחומי האומנויות. התמדה וחוסן – פיתוח יכולת התמודדות עם אתגרים, קבלת כישלונות כחלק מתהליך הלמידה וההתפתחות וטיפול סבלנות ונחישות. מודעות עצמית ורפלקציה – פיתוח יכולת התבוננות פנימית והבנה עמוקה של הזרות האישית והקולקטיבית דרך העשייה האומנותית. למידה חווייתית, התנסותית וקוגניטיבית בסטודיו.

כבוד האדם והמשפחה

כבוד לאדם ושמירה על זכויות היסוד – סובלנות, פתיחות להכיל, להבין ולהעריך מגוון של גישות אומנותיות, זהויות ונרטיבים תרבותיים ומסרים המשתקפים ביצירות אומנות.

חופש ביטוי אומנותי – המאפשר לאומנים להגשים את עצמם בצורה מקורית ובלתי מוגבלת, ומעניק לתלמידים חופש להתנסות בתהליכי יצירה מגוונים. כיתת הסטודיו תוגדר כמרחב בטוח להתנסות, לתהייה ותעייה, שמאופיין בהכלה, בקבלה ובסובלנות. עם זאת, חופש זה דורש התחשבות בגבולות האתיים והחוקיים, כדי לאזן בין חירות אישית לאחריות חברתית (ראו מסמך SEL ואומנויות).

דיאלוג והקשבה – פיתוח יכולת הקשבה עמוקה והכלה של האחר, תוך כבוד לשונות; פיתוח תקשורת בין-אישית והבנת נקודות מבט מגוונות.

צדק חברתי וערבות הדדית

יושרה והגינות ביצירה האישית והקבוצתית – כנות, הכרה והוקרה לכל השותפים במעשה היצירה (זכויות יוצרים).

סולידריות ועזרה לזולת – תחושת אחריות של הקבוצה, היוצרת כלפי כל אחד ואחת מהחברים בה, וכלפי הקבוצה היוצרת בכלל, את אבני הדרך בתהליך היצירה, עד ליישומה המלא.

מעורבות חברתית וקהילתיות – טיפוח תחושת שייכות ואחריות לקהילה, תוך חיבור בין הביטוי האישי למרחב החברתי והבנת תפקידה הרחב של האומנות בחברה.

מחויבות לטבע וקידום צדק סביבתי – כולל התייחסות לסוגיית שינוי אקלים, המתבטאים ביצירות אומנות המעלות מודעות לסוגיות סביבתיות ו/או המשתמשות בחומרים ידידותיים לסביבה.

כיבוד ערכי המורשת והתרבות של מדינת ישראל

מחויבות לערכי המורשת והזהות התרבותית של התלמיד – טיפוח הזהות הישראלית על גווניה השונים, המתבטא בחקירת שורשים תרבותיים ובעיצובם בשפה אומנותית מסורתית ומתחדשת.

היכרות וכבוד למגוון תרבויות ומורשות במדינה – כיבוד מגוון תרבויות ונרטיבים היסטוריים מגוונים המתבטא באופן שבו אומנים ויוצרים מעלים לדיון ומשקפים סיפורים תרבותיים שונים.

רב-תרבותיות והכלה – פיתוח רגישות והערכה למגוון תרבויות ומסורות, כולל המורשת היהודית-ישראלית, תוך הבנת האומנות כשפה אוניברסלית המגשרת בין תרבויות.

ערכים ייחודיים לאומנויות:

אורח חיים בריא וכבוד לגוף – שמירה על הגוף ככלי העיקרי של האומנויות;

קשר גוף-נפש – חוויה והתנסות בסטודיו מתוך שילוב הגוף, התחושה והתודעה בתהליכי הלמידה (being); פיתוח מודעות ליחס הגומלין שבין רגשות, מחשבות וביטויים בחושים ובמערכות הגוף השונות, כאמצעי לוויסות רגשי, להעצמה ולהגשמה;

טיפוח ביטוי עצמי א-מילולי וחושי המקדם מסוגלות, פעלתנות, דעתנות ותרומה לחברה;

פיתוח מודעות עצמית, גופנית ונפשית, המתגלמת בחיים החברתיים;

פתיחות לחידוש ושאיפה לחדשנות (אוונגארד) – יצירתיות וגמישות מחשבתית הם מאפיינים מהותיים של אומנויות;

אסתטיקה כתפישת עולם הומניסטית – סוגיות הנוגעות לתפיסת היופי, ואפיון באומנויות שמובילות להשפעת התלמידים על סביבתם כיחידים וכקבוצה;

ידע להוראה

צורת התבוננות פרשנית ורב-ממדית במציאות – הכלת מורכבות ורב-ממדיות בהבנת 'התמונה הגדולה' ובמקביל התייחסות לפרטים הקטנים כפרשנות רב-משמעית למציאות; הכלה של ביטויים שונים של חוסר ודאות ועמימות;

משמעת עצמית – למידה עצמאית ושכלול מיומנויות ביצוע מחוץ לשיעורי המחול המובנים.

הטלת ספק כדרך חשיבה יצירתית וביקורתית, שמניעה תהליכים באומנויות;

אחריות אישית וארגונית – פיתוח משמעת עצמית, ניהול זמן ואמצעים ביעילות לטובת השגת ההספק הנדרש בחזרות, בהכנה למופע ובמהלכו, תוך הפגנת מחויבות לתהליך;

התמודדות עם אתגרים – פתרון בעיות והסתגלות למצבים חדשים במסגרת יצירתית, מתוך יוזמה ופיתוח חשיבה ביקורתית;

הכוונה עצמית וניהול עצמי – חשיבה מתפתחת ((Growth Mindset, קבלה ולמידה מטעויות, פנייה לעזרה בעת הצורך, פיתוח עצמאות ואחריות אישית על תהליך הלמידה.

מיומנויות

*****מיומנויות אלו לקוחות מתוך המסמך 'דמות הבוגר'.**

להלן רעיונות לתרגילים ולשיעורים על פי המיומנויות הנדרשות.

חשוב: רעיונות אלו הם בגדר המלצה בלבד. כל מורה יכין את תוכנית הלימודים על פי רעיונותיו ועל פי תפיסת עולמו.

חשיבה יצירתית / אוריינות לשונית

פיתוח רגישות אסתטית וזיהוי ניואנסים חזותיים ורגשיים

ניתוח סגנונות אומנותיים שונים והשוואת ביטויים רגשיים בין האומנויות השונות, לדוגמה: בין ציור, מוזיקה ותיאטרון;

יצירת 'גלריה רגשית': תיעוד ביטויים אומנותיים של רגשות שונים במדיומים מגוונים;

פרויקט 'זווית המבט השונה' – צפייה ביצירת אומנות מזוויות פיזיות ורגשיות שונות: לשמוע צבע, לראות צליל, לרקוד פסל.

חשיבה יצירתית / חשיבה ביקורתית

פיתוח חשיבה רעיונית מבוססת בדין ודמיון

'מעבדת הרעיונות האומנותית' – סיעור מוחות יצירתי סביב רעיונות אומנותיים במדיומים ובתחומים שונים, בהקשר לנושא משותף;

פרויקט 'אומנות קונספטואלית' – מרעיון להפשטה: 'הלבשת' מושגים מופשטים בחומר, צורה, צבע וצליל ותנועה.

דיונים פילוסופיים סביב רעיונות שמעלות יצירות מתחומי אומנויות שונים, וכן יצירות המבטאות בינתחומיות מהותית.

'מות המחבר' – פרשנות יצירתית ואישית ליצירות תוך שימוש בהצלבות: לנתח יצירה מתחום אחר דרך ה'משקפיים' של התחום שלי.

חשיבה ביקורתית/ אוריינות לשונית

פיתוח חשיבה פרשנית מורכבת ורוויית ניואנסים

ניתוח ברזולוציות מעמיקות והבחנה בניואנסים מלמד 'לראות', לשמוע ולגעת' באמצעות פרשנות של יצירות מתחומים שונים;

פרויקט 'שכבות המשמעות' – חשיפת משמעויות נסתרות ביצירות שונות, כשכל משמעות הופכת לשכבה חדשה של יצירה במדיום או בחומר שונה;

יצירת 'פרשנויות מרובות' לאותה יצירת אומנות מנקודות מבט תרבותיות שונות – ציר המרחב;

סדנת 'בין השורות' – פרשנות של סמלים, מוטיבים ומטאפורות המופיעים ביצירות מתחומי אומנות שונים, והפיכת הפרשנות הזו ליצירה חדשה בסדנה (מחוזה / הומאז');

ממוטיב משותף ליצירה בינתחומית – לדוגמה, מוטיב הסוס הדוהר: כיצד יופיע בצורה, בצילום או במוזיקה? כיצד ניתן לחבר ביניהם ליצירה בינתחומית חדה?

חשיבה יצירתית

פיתוח חשיבה יצירתית וביטוי אישי

פרויקט 'חתימה אומנותית אישית' – פיתוח סגנון ביטוי ייחודי לכל תלמיד בשילוב אומנויות שונות עד ליצירה חדשה;

'יומן יצירתי רב-תחומי' – תיעוד תהליכי יצירה אישיים במדיומים שונים: 'מחברת הרעיונות';

סדנאות 'אוונגרד' – שבירת קונבנציות ויצירת כללים חדשים; השראה מאומנות מודרניסטית שמקדשת את החדש;

פרויקט 'אוטוביוגרפיה אומנותית' – העלאת הסיפור האישי דרך אומנויות שונות, באמצעות נושאי גג כגון: משפחה, זיכרון, אדם, זמן, מרחב, מגדר, זהות, אמונה, תרבות.

אוריינות גופנית בריאותית / מיומנויות בין-אישיות (תקשורת)

פיתוח מודעות לשפת הגוף ודיוק תחושת המרחב

פרויקט 'ארכיטקטורה של התנועה' – חקר יחסי מרחב בתיאטרון ובמחול סביב רעיון בינתחומי משותף;

יצירת מייצבים אומנותיים המתייחסים למרחב ולתנועה – שילובים סומטיים וחושיים שונים כגון: אור, זרימה, חלל, חומר, נפח, נגיב-פוזיטיב, ריק ומלא ועוד.

סדנאות 'תקשורת לא מילולית באומנות' – ביטוי רגשות ורעיונות דרך תנועה, משפט תנועתי, קו בחלל, קשר בין-אישי, הפריה הדדית.

מודעות עצמית – הכוונה עצמית

פיתוח חשיבה רפלקטיבית מתמדת

'מחברת הרעיונות – פרק הרפלקציה על הפעולה' – תיעוד והגות על תהליכי יצירה אישיים, פיתוח יכולות ביקורת עצמית וחשיבה בדיעבד על תהליכי היצירה הבינתחומיים: מה לקחתי? מה נובע מהתחום שלי? מה פיתחתי הלאה? על מה ויתרתי? כיצד תחום זה השפיע על תחום אחר? וכדומה.

פרויקט 'מראה מראה' – יצירת אומנות עצמית רפלקטיבית: 'דיוקן עצמי' במדיומים ובתחומים שונים, המהדהדים זה את זה ויוצרים יצירה הגדולה מסך חלקיה;

פרויקט 'התפתחות האומן' – תיעוד שינויים אישיים דרך יצירות אומנות: נתינת כותרת לכל שלב רגשי, מחשבתי ורעיוני בתהליכי היצירה, וניתוח פרשני של התהליך האישי.

אוריינות מידע / חשיבה יצירתית

תהליכי מחקר ולמידה דרך מטאפורות וסמלים

יצירת 'מילון מטאפורות ויזואליות בינתחומיות' של תחומי האומנויות השונים, למשל: דימוי האבטיח – ניתוח הסמליות והמטען שהוא מייצג בתרבות הישראלית כפי שהוא בא לידי ביטוי בכל אחת מהאומנויות; התחקות אחר יוצרים שעסקו בדימוי זה, למשל: נחום גוטמן, אבי גנור ועוד.

סדנאות 'אומנויות כשפה' – הבנת אומנויות כמערכת קודים וסמלים בעלי משמעות דומה באומנויות שונות, לדוגמה: קומפוזיציה, חלל, קו, כתם ועוד.

פרויקט מחקר בינתחומי: 'המטאפורה המוזיקלית בציור' או 'הצבע בשירה' – ניתוח טקסטואלי ומולטי-מודאלי מצליב של אותו דימוי המופיע אצל אומנים שונים, בתחומים שונים.

אוריינות גופנית בריאותית

פיתוח מיומנויות מוטוריות

פרויקט 'פיסול ידני' – עבודה עם חומרים טבעיים על במה, ויצירת מחול או פרפורמנס בהתייחס לפסל הדומם;

סדנאות נגינה על כלים מגוונים, ויצירת מחול / ציור / צילום / פסל בהשראת המוזיקה;

פרויקט 'אומנות בתנועה' – יצירה תוך כדי תנועה פיזית בחלל מוזיאון, בהתייחס לתנועה שמופיעה ביצירות שתלויות על הקיר;

אוריינות גופנית בריאותית / מודעות עצמית

אינטראקציה בין תפיסה חושית, תנועה וזיכרון

פרויקט 'זיכרונות בצבע' – תרגום זיכרונות לביטויים חזותיים, סומטיים-גופניים, מילוליים, מוזיקליים ומרחביים.

סדנאות 'סינתזה וסינסתזה יצירתית' – חיבור בין חושים שונים ביצירה, בחירה ב'חוש מוביל' כגון: טעם, ריח, מישוש וכדומה, וביטוי בכל פעם בתחום אומנותי אחר. לדוגמה: ציור של לחם בתנור, ובעקבות זאת – מיזנסצנה תיאטרונית המתארת את התחושה של מי שמריח או טועם את הלחם.

סדנאות 'תיאטרון זיכרון' – שחזור זיכרונות דרך פעולה פרפורמטיבית, תנועה וביטוי; חיזוק התחושות באמצעות ליווי של פסקול מוזיקלי, תנועה מחולית, ציור או פיסול המשתלבים באירוע.

חשיבה ביקורתית / חשיבה יצירתית

קבלת החלטות יצירתיות וחדשנות

פרויקט 'דילמות צורניות' – מציאת צורות חומריות, גופניות, תנועתיות, ופרפורמטיביות המשקפות או מייצגות קונפליקט באמצעות ביטוי אומנותי: קולנועי, תיאטרוני, מחולי, מוזיקלי, ויזואלי; הקשרים מצטלבים בין הביטויים השונים; למידה הדדית מצורות הביטוי של כל תחום. בסוף התהליך ניתן לבחון: מה לא הצליח? מה לא עבד? על מה ויתרנו? מה אינו אפשרי?

סדנאות 'אלתור מהיר' – סדרת תרגילים הדורשת תגובה מהירה ותגובתיות בין תחומי אומנויות שונים, ללא שהות לתכנון מראש, כאשר התוצר הוא מידי; למשל: שרטוט בקו מתמשך בלי להרים את היד מהנייר, ובעקבות כך: תנועה של מחול המתארת את אותו הקו בחלל.

פרויקט 'אומנות שיתופית' – עבודה בקבוצה הדורשת קבלת החלטות קולקטיביות ביצירות משותפות סביב נושא משותף שהוחלט עליו מראש.

משחקי תפקידים אומנותיים: אילו הייתי עץ / יער / שועל / שדה – איך הייתי מבטא את הקשר בין היחיד לריבוי בשלוש אומנויות במקביל?

אוריינות לשונית / התנהלות חברתית

פיתוח מיומנויות תקשורת מילוליות ובלתי-מילוליות

סדנת 'פעולה-מחווה' שמבטאת טקסט כלשהו, לדוגמה: טקסט פרסומי, רשימת קניות, מתכון וכד' וביטויים באופן חזותי / משחקי / מוזיקלי / תנועתי;

פרויקט 'תקשורת בין-תרבותית' – ציר הזמן וציר המרחב, שפת אומנות כגשר בין תרבויות: התלמידים יבדקו כיצד בחרו תרבויות שונות לבטא את אותו נושא, לדוגמה: נוף, טבע, אוכל, אהבה וכד', ובהמשך יכתבו מחקר ויבצעו שכתוב יצירתי של אותו רעיון, במגוון אומנויות המתייחסות לתרבויות שונות (להרחבה ניתן לקרוא את הפרק 'ציר המרחב' בתוכנית הלימודים החדשה של אומנות חזותית).

יצירת 'מילון המרה בינתחומי' – תרגום, המרה והתמרה בין מושגים מופשטים: ממילה לביטוי ויזואלי, מוזיקלי, תנועתי, פרפורמטיבי או קולנועי. מילים לדוגמה: אור, צל, כתם, קו, צורה, נפח, ריבוי, צמצום, קר, חם וכד'.

עבודת צוות / ניהול קונפליקטים

עבודה בקבוצה ופיתוח דיאלוג בין-אישי

פרויקטים אומנותיים קולקטיביים – ציורי קיר, מייצבים קהילתיים, יצירות וידאו עם קבוצות מיוחדות כגון: עובדים זרים, קשישים, נשים במעגל אלימות וכד'.

סדנת 'תזמורת בינתחומית' – יצירת מוזיקה בעזרת כלים לא קונבנציונליים, כולל שילוב של צלילים חריגים (פיצוץ בלון, גירוד עם מזלג על משטח מחוספס וכד') ופיסול של כלים מוזיקליים חד פעמיים; הלחנה וביצוע של יצירה כזו על ידי תלמידים מכמה מגמות יחד.

פרויקט 'הפקה בינתחומית' – חלוקה לקבוצות של מבצעים ממגמות שונות: מחזאים, תסריטאים, מפיקים, אנשי צוות טכני, במאי, כוריאוגרפית, צלמת, עורכת וידאו, ציירת תפאורות, מעצבת ארט, וכד', מתוך כוונה שיבנו יחד, מהרגע הראשון, יצירה בינתחומית המיועדת להיות מוצגת על במה, ויעלו אותה ביחד כמופע.

סדנאות 'פרשנות והתבוננות' המתייחסת ליצירות המשותפות שהוצגו במגמה, כחלק מתהליך פיתוח פרויקט הגמר השיתופי והצגתו במרחב אומנותי בינתחומי – פיתוח דיאלוג משותף, תהליכי, רב פעמי, רב-מקצועי ומכבד על יצירות.

חשיבה ביקורתית

דוגמאות לנושאי-על הניתנים להרחבה במגמה הבינתחומית:

מיתוסים באומנויות

אומנויות, היסטוריה ופוליטיקה

מה זאת אומנות? – הרהורים פילוסופיים.

מה מאפשרת בינתחומיות? מה אין היא מאפשרת?

הכוונה עצמית / אוריינות מידע

פיתוח אסטרטגיות למידה וניהול תהליכים

פרויקט 'מעבדת הלמידה האומנותית' – פיתוח שיטות לימוד אומנות מותאמות אישית וקבוצתית לרוח המגמה;

יצירת 'מפות למידה' לתהליכי יצירה מולטי-מודאליים, מגוונים ובינתחומיים;

תכנון פרויקט אומנותי – למידה והתנסות בניהול זמן ומשאבים ביצירה;

סדנאות רפלקציה על תהליכי למידה ושימוש נכון במחברת ההשראות והרעיונות.

הכוונה עצמית / חשיבה יצירתית

עידוד יוזמה וחשיבה עצמאית

פרויקטים אומנותיים אישיים של תלמידים – תערוכות והופעות לקראת גמר;

עידוד למידה בדרך החקר בסגנון ABR, המקדם חדשנות באמצעות אומנויות, ופיתוח

טכניקות וגישות חדשות המותאמות לרעיונות האישיים של כל תלמיד; הקשר רעיון-חקר-

ביצוע-יצירה הוא מובהק.

אוריינות דיגיטלית

פתרון בעיות – טכנולוגיות חדשניות באומנות

'מרחב וירטואלי': בניית ספקטאקל בינתחומי תלת-ממדי באמצעות כלים דיגיטליים – יש מגוון תוכנות מתאימות;

אומנות רחפנים: שימוש ברחפנים ליצירת מייצבים המצולמים מהאוויר, וצילומים מנקודות מבט שמאפשרת הטכנולוגיה של הרחפן;

טכנולוגיית חיישנים: יצירות אומנויות אינטראקטיביות בעזרת תוכנות שחשות תנועה / אור / צבע / קול בחלל, ומגיבות בהתאם;

צריכה ויצירה של תוכן במדיה הדיגיטלית + בינה מלאכותית

יצירה בעזרת AI

כלים ופלטפורמות

יצירת אומנות בינתחומית בעזרת תוכנות AI – תרגום רעיונות מילוליים לביטויים ויזואליים בעזרת AI;

עריכת וידאו ויצירה בעזרת AI;

יצירת מוזיקה אלגוריתמית;

כתיבת טקסטים יצירתיים ותסריטים באמצעות תוכנות טקסט ופרומטפטים יצירתיים;

לימוד תיאוריה ופרשנות באמצעות בינה:

יצירת 'שיחות' עם AI על אומנות ותרבות;

פרויקט 'ביקורת AI': שיח פרשני וביקורתי על סגנונות, זרמים, אומנים ואומנויות;

השוואה בין יצירות בינה מלאכותית לבין יצירות אנושיות;

בחינת הטיות מגזר, מעמד, אתניות, מגדר ועוד באמצעות שיח ביקורתי עם הבינה;

זיהוי ובחינה ביקורתית של תוכן דיגיטלי

מעבדת אוריינות מדיה – למידה על טכנולוגיות מניפולציה, פייק ויצירת תוכן שאינם מבוססים מציאות ואמת;

פרויקט 'פייק ניוז': ניתוח ביקורתי של מידע דיגיטלי;

סדנת 'עיצוב משפיע': הבנת האופן שבו עיצוב דיגיטלי משפיע על תפיסה – שיח עם מומחים מתחום פסיכולוגיית ההמונים ובחינת השפעות רשת ובינה על התודעה.

אתיקה ומוגנות – דילמות דיגיטליות באומנות, זכויות יוצרים בעידן הדיגיטלי

פרויקט 'זכויות יוצרים חכמות':

חקר והיכרות של טכנולוגיות Blockchain לזכויות יוצרים;

יצירת NFT כפרויקט לימודי (הבנת הטכנולוגיה);

דיון על שווי אומנות דיגיטלית מול אומנות פיזית – דיון פילוסופי-רעיוני חשוב ועדכני;

פרויקט 'אתיקת AI באומנות':

בחינת שאלות: האם AI יכול להיות יצירתי? מי הבעלים של יצירות AI?

יצירת 'מגילת זכויות' לשיתוף פעולה בין אומנים לAI;

חקר הטיות אלגוריתמיות ביצירות אומנות;

כיצד לשלוט יותר טוב בשיח בין האדם והמכונה? וכיצד לכוון אותו להתאמה מלאה לצרכים היצירתיים והאומנותיים?

לימוד מתודולוגיות של 'התייעצות חכמה' עם הבינה;

פרטיות וזהות דיגיטלית – דילמות אתיות

פרויקט 'פרסונה דיגיטלית': יצירת זהות אומנותית מקוונת, מודעת ובטוחה – בוטים, אוטרים וכדומה; דיון על התחזות או יצירת אלטר אגו כפרקטיקות אומנותיות ישימות; סדנת 'עקבות דיגיטליים': הבנת ההשלכות של פרסום יצירות ברשת – אתיקה והוגנות, שמירה על בטיחות רשת; דיון על חשיפה מול פרטיות – מותר ואסור, טוב ורע. מעבדת 'אומנות אנונימית': יצירה ללא חשיפת זהות אישית, זהות בדויה, התחזות, החלפת זהות – דיון על הלגיטימיות של יצירה אנונימית ושל ביטוי שאין מאחוריו נטילת אחריות אישית;

הערכה בינתחומית באומנויות

הערכה בתוכנית בינתחומית באומנויות מציבה אתגרים ייחודיים, המחייבים פיתוח מערכת הערכה חדשנית ורב-ממדית. בשונה מהערכה תחומית מסורתית, הערכה בינתחומית באומנויות נדרשת להעריך לא רק את השליטה בתחומי האומנות השונים, אלא גם את מידת שיתוף הפעולה, הדיאלוג והסינתזה שנוצרת ביניהם.

המאפיינים הייחודיים של הערכה בינתחומית באומנויות

מולטי-מודאליות: התוצרים משלבים אמצעי ביטוי מגוונים וסחר חליפין ביניהם (ויזואלי, אודיטיבי, קינסטטי, טקסטואלי); תהליכיות: דגש על תהליך היצירה והחשיבה ולא רק על התוצר הסופי; סובייקטיביות ואישיות: התוצרים משקפים זהות אומנותית אישית ופרשנות יצירתית; חדשנות, העזה וניסוי: עידוד חריגה מקונבנציות ופיתוח שפות אומנותיות חדשות ונועזות; התפתחות הדרגתית: הבנייה הדרגתית של התוצר במהלך תהליך הלמידה;

עקרונות יסוד בהערכה

עקרון השקיפות: התלמידים מכירים מראש את קריטריוני ההערכה, ומעורבים בתהליך ההערכה לכל אורכו;

עקרון הרב-ממדיות: הערכה של מספר ממדים – תוצר, תהליך, מיומנויות ועמדות;

עקרון ההתפתחותיות: הערכה מתוך שיח מתמשך ביחיד ובקבוצה, בליווי המורה כמנטור, והתקדמות לאורך זמן, במספר פעימות, לאורך התהליך;

עקרון האוטנטיות: הערכה המתבססת על תוצרים שנוצרים על ידי התלמיד באופן מקורי ואוטנטי;

עקרון הפרסונאליות: התאמה לסגנונות למידה וביטוי שונים, על פי יכולות התלמידים וכישרונותיהם;

יצירות בינתחומיות אפשריות העומדות להערכה

יצירה = כל מה שהתלמיד / הקבוצה עבדו עליו כפרויקט בינתחומי מתמשך ומחויב. יצירה זו יכולה להתבטא באופנים מגוונים, כגון: מייצב, תערוכה, קונצרט, פרפורמנט, עבודת וידאו, סרט ועוד.

דוגמאות ליצירות אפשריות:

יצירות דיגיטליות אינטראקטיביות

מייצב דיגיטלי המגיב לתנועת הצופה ומשלב מוזיקה, ציור ומחול;

סרט אינטראקטיבי עם מספר אפשרויות סיום לבחירת הצופה ('רשומון'), הכולל מוזיקה מקורית ועיצוב ויזואלי של כל אופציה;

אתר אינטרנט המספר סיפור אומנותי דרך תמונות, קול, טקסט ואנימציה, ומאפשר יצירת אוטרים שינהלו אותו;

הופעות ומופעים בינתחומיים

מופע תיאטרון מוזיקלי בשילוב מייצב ויזואלי חי;

הופעת מחול עם מוזיקה מקורית ותאורה אינטראקטיבית;

פרפורמנס אומנותי המשלב ציור חי, שירה ומוזיקה;

תוצרים פיזיים-ויזואליים

פיסול אינטראקטיבי המפיק צלילים כשנוגעים בו;

ציור קיר הכולל רכיבים דיגיטליים וקוד QR למוזיקה נלווית;

בגדים ותחפושות המספרים סיפור ומשולבים עם אפליקציה דיגיטלית, שמפעילה אותם בעת מגע;

פרויקטים קהילתיים-חברתיים

פרויקט אומנות קהילתי המערב תושבים ביצירה משותפת במרחב הציבורי;

קמפיין חברתי המשלב אומנות, מוזיקה ומסרים חברתיים ברשת ובמדיה;

יוזמה לשיפור המרחב הציבורי דרך האומנויות בעבודה עם קהילות שונות, כגון: קשישים, נשים וילדים, עובדים זרים ועוד;

*** בנוסף לאפשרויות המופע וההצגה, יש להגיש פורטפוליו רפלקטיבי מולטי-מודאלי.

דוגמאות לרכיבי הפורטפוליו:

תיעוד תהליכי יצירה באמצעות ווידאו וצילומים;

רפלקציות כתובות על ההתפתחות האומנותית הבינתחומית: המרה, התמרה, תרגום בין תחומים;

דוקומנטציה של שיתופי פעולה ועבודות קבוצתיות (מייקינג אופ של היצירה);

ניתוח ביקורתי של עבודות עצמיות ושל אחרים על פי מחוון בינתחומי ייחודי;

בלוג / פודקאסט / פצה קוצ'ה על היצירה הבינתחומית, המשלב ממדים רפלקטיביים על מידת הבינתחומיות של היצירה;

הערכת תוצר – יישום המחווה הבינתחומי לאומנויות

מחווה הערכה מותאם לתוצר בינתחומי באומנויות

קריטריון 1: בהירות המטרה (20%)

רמת ביצוע	תיאור הביצוע
גבוהה (4-5)	התוצר מבהיר בבירור מהי האמירה הבינתחומית של היצירה. מצורף הסבר ברור מדוע נבחרה גישה בינתחומית ואיך היא תורמת לביטוי. מוצג זיהוי מפורש של האלמנטים מתחומי האומנויות השונים והתפקיד שלהם בתרומה ליצירה הבינתחומית כשלמה.
בינונית (2-3)	התוצר מציג מטרה כללית, אך חסרים פרטים על הרציונל לגישה הבינתחומית. ההסבר חלקי ולא תמיד ברור איך התחומים השונים תורמים למטרה.
נמוכה (0-1)	המטרה לא ברורה או חסרה לחלוטין. אין הסבר מדוע נבחרה גישה בינתחומית

קריטריון 2: שימוש דיסציפלינארי ראוי (25%)

רמת ביצוע	תיאור הביצוע
גבוהה (4-5)	התוצר מדגים שליטה איכותית בטכניקות, חומרים ושפה של כל תחום אומנותי. נעשה שימוש נכון במושגים מקצועיים הקשורים לבינתחומיות. ניכרת הבנה עמוקה של המאפיינים הייחודיים של כל מדיום אומנותי וכיצד הוא מתייחס או/ו מבקר את היצירה הבינתחומית כשלמה.
בינונית (2-3)	ניכרת שליטה בסיסית-בינונית בתחומים. ניכר שימוש נכון אך חלקי במושגים מקצועיים. ניכרת הבנה כללית של המאפיינים התחומיים
נמוכה (0-1)	השליטה בתחומים חלשה או חסרה. נעשה שימוש שגוי או חסר במושגים מקצועיים.

קריטריון 3: תרומת התחום לנושא הגג הבינתחומי (25%)

רמת ביצוע	תיאור הביצוע
גבוהה (4-5)	<p>ניכר כי כל תחום אומנותי מתנהג ביחס לשלם באופן ייחודי ומשמעותי לביטוי הבינתחומי.</p> <p>ניכר כי ההבדלים בין התחומים מנוצלים ביעילות לחיזוק המסר.</p> <p>ניכר כי כל אלמנט אומנותי מוסיף רובד של משמעות</p>
בינונית (2-3)	<p>רוב התחומים תורמים לביטוי, אך לא תמיד באופן ייחודי.</p> <p>נראה כי חלק מהאלמנטים עשויים להיות מיותרים.</p>
נמוכה (0-1)	<p>נראה כי התחומים אינם תורמים באופן ברור לביטוי או מפריעים זה לזה.</p>

קריטריון 4: סינתזה ואינטגרציה (30%)

רמת ביצוע	תיאור הביצוע
גבוהה (4-5)	<p>ניכרת יצירת שפה אומנותית חדשה ומקורית המתמירה באופן מהותי בין התחומים באופן הרמוני ויצירתי.</p> <p>התוצר יוצר חוויה אומנותית מורכבת ועשירה שאותה אי אפשר להשיג בתחום יחיד.</p> <p>ניכרת אינטראקציה דינמית בין האלמנטים השונים.</p> <p>התוצר האומנותי משקף שיתוף פעולה ב-CO לאורך כל הדרך.</p>
בינונית (2-3)	<p>נראה כי קיים שילוב הגיוני של התחומים, אך לא תמיד הוא יצירתי או מחדש.</p> <p>החוויה האומנותית נעימה, אך לא מורכבת במיוחד</p>
נמוכה (0-1)	<p>התחומים מופיעים זה לצד זה, ללא אינטגרציה אמיתית.</p> <p>התבוננות בתוצר מביאה לתחושת 'קולאז' מבולבל.</p>

דוגמאות ליישום המחונן

דוגמה להערכת תוצר: מייצב דיגיטלי אינטראקטיבי

התוצר: מייצב המגיב לתנועת הצופה ויוצר מוזיקה וצבעים בהתאם

הערכה לפי המחונן:

בהירות מטרה (4/5): המטרה ברורה – יצירת חוויה סינסטזית ומולטי-מודאלית. הוצג הסבר טוב מדוע נבחר שילוב של טכנולוגיה, מוזיקה וציור.

שימוש דיסציפלינארי ראוי (3/5): ניכרת שליטה טובה בתוכנות ובמוזיקה, אך שליטה בינונית בעיצוב ויזואלי.

תרומת התחום (5/5): כל תחום תורם באופן ייחודי – הטכנולוגיה מאפשרת אינטראקטיביות, המוזיקה יוצרת רגש, והממד הוויזואלי מעצים את ההתרשמות החווייתית.

סינתזה (4/5): נוצרה חוויה חדשה וייחודית, ואינטגרציה טובה בין התחומים.

ציון כולל: 4.0/5

הערכת תהליך הלמידה הבינתחומית – תבחינים:

תלמידאות (15% מהציון הכולל)

קריטריונים:

נוכחות ופיזור: השתתפות פעילה בכל המפגשים הבינתחומיים;

הכנה ואחריות: הבאת חומרים, עמידה בלוחות זמנים;

התנהגות מכבדת: יחס הולם לעמיתים, למרחב הלמידה ולצידוד;

סולם הערכה:

רמה	תיאור
מצוין (5)	נוכחות מלאה, הכנה יסודית, התנהגות מופתית
טוב (4)	נוכחות טובה עם היעדרויות מוצדקות, הכנה טובה
בינוני (3)	נוכחות בינונית, הכנה חלקית, התנהגות נאותה
חלש (2)	נוכחות לא סדירה, הכנה לא מספקת
לא מספק (1)	בעיות משמעותיות בנוכחות ובהתנהגות

מעורבות פעילה (25% מהציון הכולל)

קריטריונים:

השתתפות בדיונים: תרומה איכותית לשיחות ולדיונים כיתתיים;

יזמה יצירתית: הצגת רעיונות מקוריים והובלת פעילויות;

סקרנות ושאלת שאלות: גילוי עניין והעמקה בנושאים;

נכונות לניסוי: יציאה מאזור הנוחות וניסוי טכניקות חדשות;

דוגמאות לביטויי מעורבות:

הובלת דיון העוסק בהשפעת הטכנולוגיה על האומנות;

יזמה של פרויקט שיתופי עם תלמידים מכיתות אחרות;

הצגת דוגמאות אומנותיות רלוונטיות מחוץ לנלמד בכיתה;

הצעת פתרונות יצירתיים לאתגרים טכניים;

תרומה לתרבות למידה שיתופית (25% מהציון הכולל)

קריטריונים:

עבודת צוות יעילה: יכולת לעבוד באופן פרודוקטיבי בקבוצות מגוונות;

תקשורת אפקטיבית: הבעת דעות בבירור והקשבה לאחרים;

פתרון קונפליקטים: טיפול בחילוקי דעות באופן בונה;

תמיכה בעמיתים: עזרה לחברים ושיתוף ידע ומיומנויות;

כלי הערכה:

הערכת עמיתים: תלמידים מעריכים זה את זה בעבודות קבוצתיות;

תצפיות מורים: מעקב אחר דינמיקת הקבוצה;

רפלקציה עצמית: התלמידים מעריכים את תרומתם לקבוצה;

תוצרי ביניים (35% מהציון הכולל)

סוגי תוצרי ביניים:

סקיצות ורעיונות ראשוניים: תיעוד התהליך היצירתי;

אבני דרך (מיילסטונים): הצגת ההתקדמות בפרויקטים;

רפלקציות שבועיות: כתיבה על הלמידה וההתפתחות;

ניסויים וחקירות: תיעוד התנסויות וגילויים;

פורטפוליו: פיתוח ספר הרעיונות;

קריטריוני הערכה לתוצרי ביניים:

עמידה בדרישות: המשימה הושלמה לפי ההנחיות;

איכות הביצוע: בחינת רמת המקצועיות והטיב הטכני;

יצירתיות וחדשנות: מידת המקוריות והחדשנות;

האם מתקיימות המרה והתמרה איכותיות בין התחומים והמדיומים השונים?

האם התקיימה במהלך הכנת פרויקט עבודה שיתופית של תלמידים ממספר מגמות? האם

כל אחד מהם תרם באופן מהותי לבינתחומיות של היצירה?

ידע להוראה

רפלקציה: עומק ההתבוננות על התהליך – נדרשת רפלקציה כתובה בתוך ספר הרעיונות, אשר מבטאת באופן מעמיק את התהליך האישי, השיתופי, הרגשי והיצירתי שעבר כל אחד מהתלמידים.

* מומלץ לחלק את הרפלקציה לשני חלקים:

כתיבה אישית-פואטית עבור התלמיד/ה כיחיד/ה;

פרזנטציה קבוצתית פומבית – פרפורמטיבית – בטכניקות מגוונות (פודקאסט, מצגת, דיבייט, פצ'ה קוצ'ה, וידאו, סרט וכד').

מבנה הערכה כולל ומתוזמן – הצעה לבנייה במעגל השנה

* חשוב לקבוע לוח זמנים להערכה בתחילת כל שנה, וליידע את התלמידים מראש על כל התאריכים.

לוח הזמנים להערכה צריך להיות חלק בלתי נפרד מתוכנית העבודה השנתית במגמה.

הצעה להתפלגות הציונים לאורך השנה

סמסטר א' (40% מהציון השנתי)

תוצרי ביניים (20%)

הערכת תהליך (15%)

פרויקט ביניים (5%)

סמסטר ב' (60% מהציון השנתי)

פרויקט גמר בינתחומי (30%)

תוצרי ביניים (15%)

הערכת תהליך (10%)

פורטפוליו רפלקטיבי (5%)

אפשרויות בחירה בלוח זמנים להערכה

חודשי (לאורך השנה)

הערכת תהליך שוטפת

רפלקציות אישיות וקבוצתיות

פידבק על תוצרי ביניים

תלת-חודשי

הערכת עמיתים מובנית

הצגת התקדמות בפרויקטים

התייעצות אישית עם מנחים

סמסטריאלי

הערכת פרויקטים מרכזיים

הצגה ציבורית של עבודות

הערכה עצמית מסכמת, שתיכתב בתור רפלקציה במחברת הרעיונות: כתיבה חווייתית-פואטית על התהליך וההתנסות.

שנתי – ציון מסכם של כל שנה

כללי – ציון מתכונת ובגרות המשקף 3 שנות לימוד

נספחים

נספח א: הרחבה תיאורטית למורה: כיצד נלמד?

פרקטיקת הוראה-למידה בינתחומית באומנויות

- שילוב בין העיוני למעשי כאשר פעם האחד מוביל ופעם השני;
- למידה מבוססת פרויקטים, מבוססת תמות ומושגים – התלמידים יעבדו סביב פרויקטים שיכללו חשיבה, דיון תיאורטי, פעולה מעשית, הצגה, שיח רפלקטיבי וביקורתי (דוגמאות לתמות: זמן / מרחב, תנועה / קול, נרטיב / מרחב, קצב / צבעוניות, רציפות, נקודת מגוז);
- תהליך יצירה מלווה מחקר – יצירת פורטפוליו מולטי-מודאלי שישתמש בכמה אופני ייצוג, כולל בפלטפורמות דיגיטליות. בכל פעם יתרגלו התלמידים תיעוד, ניתוח וביקורת דרך ייצוג והפעלה של החושים השונים או באופן מולטי-מודאלי, כדי לתרגל את ההבנה בעזרת מדיום אחר. הפורטפוליו יאפשר להמשיג ולהפשיט תהליכים באופן רפלקטיבי, כדי לקדם חשיבה מסדר גבוה (מטא-קוגניציה).

מטרות הלמידה מבוססת הפרויקטים (מעשית-עיונית) הבינתחומית:

- הבנת התחום האומנותי, עקרונותיו, גבולותיו ומגבלותיו, לצד היכרות ואינטראקציה עם תחום אומנותי נוסף; במילים אחרות: מטוהר המדיום אל מיסוס גבולות, במקביל לבירור היחסים בין התחומים, כדי להתבונן ואף לבקר את האינטראקציה / ההכלאה, תוך דגש על הדמיון והשוני בין התחומים;
- פיתוח יכולת לראות, להבין ולפרש את תחום האומנות האחד דרך מושגים מתחומי הדעת האומנותיים האחרים;
- פיתוח יכולת להמיר ולתרגם רעיונות ותובנות מתחום אומנותי אל תחום אומנותי אחר;
- שימוש בכלי המחקר של תחום אומנותי אחד כדי להבין ולפרש יצירה בתחום דעת אחר;
- פיתוח שיתוף פעולה צוותי שיניב חשיבה ויצירה משותפת, שבה גבולות תחומי הדעת פועלים באינטראקציה זה עם זה, בעוד גבולות המדיום מטשטשים ואף אולי מתפרקים;
- הבנה של האומנויות בעידן העכשווי, תוך שימוש בטכנולוגיות מתקדמות;

נספח א: הרחבה תיאורטית למורה: כיצד נלמד?

מתודת הפרויקטים

- הפרויקטים ייבנו באופן מדורג: מתחומי לרב תחומיות, ומשם אל בינתחומיות (כדי להבדיל בין השניים) ועד פרויקטים בהם מתקיים טשטוש גבולות ואף פירוק התחומים (ראו פירוט ב: 'שלבי הפרויקטים לאורך הלמידה').
- הפרויקטים יהיו מבוססים תחילה באופן דו-כיווני (X אל Y / Y אל X), כל זאת במטרה להבין בכמה רמות את האינטראקציה בין התחומים, את פריצת הגבולות וטשטושם, את ההדדיות והשפעתה ואת רב-הממדיות.
- כל פרויקט יכלול דיון תיאורטי, הבאת דוגמאות, יציאה לפרויקט, רפלקסיה ושיח, לעיתים גם בסדר הפוך, כלומר: פעולה ולאחריה הבנה והמשגה תיאורטית של הפעולה הבינתחומית.

השלבים לאורך הלמידה הבינתחומית מבוססת הפרויקטים:

- שלבים אלו, כמו גם המושגים שלהלן, ייתכן שהם נלמדים בתחומי הדעת השונים, אך בשונה מלמידה ממוקדת תחום, שעוסקת בתרגיל כגון ניכוס, המיקוד בשלבים אלו יהיה בפעולה הבינתחומית, ומנקודות המבט של שני התחומים (או יותר), תוך דגש על האינטראקציה, ההדדיות, כלי המחקר השונים וכדומה.
- נקודת המוצא לניסוח השלבים היא הבניית מיקוד ופעולה שונים ביחס לפעולה הבינתחומיות. יש לציין שהשלבים השונים מובדלים זה מזה, אבל ההבדלה, כמו הדמיון, ניתנת לפרשנות; חלק משמעותי בלמידה הוא השיח סביב ההבדלים והדמיון בין השלבים.

השלבים המוצעים

1. השראה – השראה מתחום אחד לתחום שני. הכוונה היא, שנקודת המוצא של היצירה מתחום אומנות אחד תהווה השראה לתחום אומנות אחר. דוגמה: מונדריאן (תמ' 2) ווסילי קנדינסקי (תמ' 3).
2. אינטר-טקסטואליות – שיח או אזכור המתרחשים בין טקסטים שונים או בין מערכות סימנים שונות; טקסט כמקום שבו מתרחשת זרימה מרובה והטרוגנית של משמעויות⁵; כלומר, זהו מהלך של שילוב / ציטוט / ניכוס (לעיתים דרך שיבוש) של יצירה מתחום אומנות אחד ביצירת אומנות מתחום שני, והפוך. דוגמה (אומנות-קולנוע): תערוכות / יצירות אומנות בסצנות בסרטים (תמ' 4).
3. השאלה / תרגום / המרה של מושג מתחום דעת אחד למשנהו. נקודת המוצא לפרויקט בינתחומי מסוג זה תהא – המושג. כלומר, בחירה במושג והבנתו דרך שני התחומים, לדוגמה: נקודת מגוז באומנות, או מונטאז' בקולנוע, והבנתם דרך תחומים אחרים. דוגמה (קולנוע-אומנות): המושג 'פריים' / המסגרת – דאגלאס גורדון, 'פסיכו ב-24 שעות' – האטת הסרט 'פסיכו' של היצ'קוק, משנת 1960, לקצב של שני פריימים לשנייה, במקום הפורמט הקולנועי הרגיל (24 פריימים לשנייה). הקרנה זו, שנמשכת 24 שעות, מוצגת במוזיאונים ולא בבתי קולנוע. כלומר: גם בחירת המיקום של התצוגה / מופע היא חלק מהמשמעות.

⁵ בירת' ר'. (2004 [1973]). הנאת הטקסט.

נספח א: הרחבה תיאורטית למורה: כיצד נלמד?

4. השאלה טכנית – שימוש בכלי עבודה או בטכניקה מתחום אומנות X , והשאלתו או המרתו לתחום אומנות אחר. נקודת המוצא לפרויקט בינתחומי מסוג זה תהיה כלי העבודה או הטכניקה.

5. פירוק התחומים – התמרה – transduction:
מצב בו במהלך היצירה תחום אומנותי אחד מתפרק אל התחום השני. זוהי השתנות חוצת-אופני ייצוג, המתרחשת במעבר בין מערכות סימנים שונות, תוך התמקדות במעברים ובבחינת התנאים והמגבלות החלים לצד ההשתנות, וההשפעות ההדדיות בין הייצוגים השונים. הגבולות מיטשטשים ונמסים זה אל זה.

לדוגמה: עבודת הוידאו של גיא בן-נר, Soundtrack, משנת 2013, בה הוא נע ונד בין המדיומים השונים בין 'מלחמת העולמות' – יצירת הספרות של אורסון וולס, אל המוסיקה ואל הסאונד המקורי של הסרט של שפילברג, ואל מגוון סאונד ביתי, כאשר כל אלו מצטלבים, מתחלפים ומתמזגים אלה באלה⁶.

⁶ זליכה, ד' (2022), מגזין פרוטפוליו <https://www.prtfl.co.il/archives/165202>.

נספח ב: ידע נדרש

דוגמאות לתרגילים וליחידות הוראה

תחנות יסוד באומנות בינתחומית בתרבות המערב

א. יוון ורומא

בינתחומיות באומנויות, כפי שצוין לעיל, אינה תופעה חדשה. יתרה מזאת, נראה שדווקא הטוהר המדיומאלי, שהיה דומיננטי בתפיסת האומנויות במחצית המאה העשרים, הוא החריג בתוך היסטוריה ארוכה של פעילות בינתחומית באומנויות, אלפי שנים לפני שהנושא הוגדר במילים אלו. אחד מסחרי החליפין הבולטים התקיים בין הספרות והשירה לבין הציור והפיסול, כפי שיפורט בהמשך.

עיסוק בינתחומי מובהק עולה, למשל, מתוך הדיאלוג האפלטוני פידרוס, שבו משוחח סוקרטס עם פידרוס הצעיר ממנו. למרות שעיקר הדיאלוג עוסק באהבה, לקראת סופו של החיבור מספר סוקראטס סיפור על אל מצרי בשם תיות, שהמציא את הכתב. בבואו אל המלך אמון להציג בפניו את החידוש, הוא טוען שמדובר באמצעי שיוסיף על חוכמתם של בני האדם⁷. אולם סוקראטס סבור אחרת, ובבואו להסביר את עמדתו הוא מייצר השוואה בין ציור לכתיבה, או במילים אחרות, מפגש בינתחומי בין המדיום הלשוני למדיום החזותי. לדבריו: "יש בה בכתיבה צד נורא כדלהלן, ובו היא ממש דומה לאומנות הציור. הרי גם יצירותיה של זו מתייצבות לפניך כאילו יש בהן משום חיים, ואולם כשתשאל אותן כל שאלה, תחרשנה בחגיגות רבה. הוא דינו של חיבור: אתה מדמה בנפשך שהוא מדבר מתוך תבונה, ואולם לכשתשאל אותו על כל דבר מדבריו, מרצונך לעמוד על פירושו של הכתוב, הרי הוא מציין לך תמיד אותו דבר עצמו"⁸. במילים אחרות, בכדי להסביר כמה נוראה הכתיבה, סוקראטס משווה את "הצד הנורא שלה" לציור.

⁷ אפלטון, (1999). 'פידרוס', בתוך: כתבי אפלטון. תרגום: יוסף ליבס, ירושלים ותל אביב: שוקן, עמ' 418.

⁸ שם, עמ' 420.

כלומר, הציור כאן משמש כמטפורה ל"זוועות הכתיבה". ההנחה המובלעת היא, שבאמצעות הציור אפשר להצביע על הצד השלילי שבכתיבה. במילים אחרות, הכתיבה מוסברת דרך הציור, בבחינת הבנה של תחום אחד באמצעות האחר. למרות שהמקרה הספציפי מעיד על הפן השלילי של המפגש הבינתחומי, הנקודה המשמעותית היא, שעצם המפגש ועצם הדיון מעידים על נוכחות הבינתחומיות בשיח האומנויות בתרבות, משחר ימיה.

ב. על אומנויות החיקוי – הפואטיקה של אריסטו

מפגש בינתחומי מובהק הרבה יותר מופיע במלוא הדרו בפואטיקה של אריסטו, חיבור שנכתב כפי הנראה בשנת 330 לפנה"ס. כבר בתחילת החיבור, לאחר שקבע כי כל האומנויות עוסקות בחיקוי ובייצוג, אריסטו טוען כי: "כשם שיש מחקים המציירים תמונות של דברים רבים באמצעות צבעים וצורות... ואילו אחרים – באמצעות הקול, כך גם באומנויות האמורות לעיל. כולן יוצרות את החיקוי באמצעות מקצב, מילים והארמוניה. ובאלה – בין בנפרד בין במצורף, כגון: בהארמוניה ובמקצב בלבד משתמשות הנגינה בחליל ובנבל... במקצב בלבד, בלי הארמוניה מחקה זו של הרקדנים"⁹. אריסטו, אם כך, קובע כי הבסיס העקרוני לכל מעשה אומנותי אחד הוא, הייצוג, למרות דרכי הפעולה השונות של כל מבע אומנותי. ולמרות שאריסטו מתייחס מפורשות להבדל המדיומאלי, הוא גם מבצע השאלות בין תחום אחד למשנהו, כמו, למשל, כאשר הוא דן בחשיבות אפיון הדמויות בטרגדיה, הוא מדגים זאת דרך אזכור ציירים האמונים על ציור אופי טוב, לעומת אחרים שאינם¹⁰. אריסטו, אם כן, מלמד אותנו כמה דברים הרלוונטיים לתוכנית זו: ראשית, לצד חיבורו המדיומאלי, העוסק כולו בעקרונות המכוננים של הטרגדיה, הוא מבצע הפשטה הנוגעת לכל מבע אומנותי באשר הוא. בכך הוא סולל את הדרך עבור מחשבה בינתחומית, שמבוססת על עקרונות מהותיים של דמיון לצד שוני ומגוון. שנית, הוא מרבה לבצע השאלות והמחשות שהן בינתחומיות במהותן, ועל ידי כך מורה לנו על אפשרויות של השאלות בין-מדיומאליות עתידיות. שלישית, חיבור זה, המשמש כבסיס איתן ללימודי ספרות ותיאטרון אלפי שנים מאז נכתב, מדגים את היות הבינתחומיות שזורה לחלוטין בתוך עולם האומנויות.

⁹ אריסטו, פואטיקה. (2001), תרגום: שרה הלפרין. תל אביב: הקיבוץ המאוחד, עמ' 22.

¹⁰ שם, עמ' 29.

ג. המאה 18 – שירה וציור: אומנויות אחיות או הבדל מדיומאלי?

את התחנה הבאה בהיסטוריה של בינתחומיות באומנויות ניתן למצוא בכתביו של הוראטיוס, משורר וסופר רומי שחי במאה הראשונה לפנה"ס. בספרו *Ars Poetica*, מופיע המשפט המפורסם "ut pictura poesis" שמשמעו: התמונה היא כמו שיר. לפי הורטיוס, השירה דומה לציור. גם ציור וגם שיר עשויים להקסים אותנו כשאנו ניצבים קרוב אליהם, בעוד ששיר אחר וציור אחר יקסימו דווקא כשנביט בהם ממרחק. בשתי האומנויות ייתכנו מקרים הדורשים נקודת תצפית אפלה, ובמקרים אחרים יידרש מבט באור מלא¹¹. הורטיוס מציע לחשוב גם על שירה וגם על ציור במונחים ציוריים, של תאורה ונקודת מבט. הנקודה המשמעותית ממבט היסטורי היא כי הורטיוס למעשה מניח את התשתית לתפיסה אומנותית שתהא רווחת מאות שנים אחר כך, לפיה הציור והספרות הן 'אומנויות אחיות', בעוד למוזיקה למשל, מעמד שונה. תפיסת האומנויות האחיות מביאה לכך שציור נתפס לעיתים מזומנות במונחים ספרותיים. עמדה זו מביאה אנשי תיאוריה רבים, לפחות עד למאה העשרים, לנתח ציור באמצעות מאפיינים ספרותיים כמו: עלילה, אחדותיות, תיאור הדמויות והיחסים ביניהן¹². ושוב, בין אם ניתוחים אלו אינם עומדים עוד כדרכי ניתוח מקובלות היום, הם מעידים על תנועה וסחר חליפין פורה בין מבעי אומנויות שונים.

בעוד שחלק ניכר מהכותבים שעוסקים בהשוואות מדיומאליות גורסים בסופו של דבר, אם במוצהר ואם במובלע, כי ידה של הספרות יוצאת עליונה מהדיון ההשוואתי, הרי שקיימים גם מקרים הפוכים, כמו בכתביו של לאונרדו דה וינצ'י, המראה את עדיפותו של הציור על פני האות הכתובה¹³.

¹¹ Horace, *Ars Poetica* 361-365.

¹² ביברמן, א' (2009). *סיפורי בדים: נרטיב ומבט בציור*, רמת גן: אוניברסיטת בר-אילן.

¹³ 'ספר הציור מאת האדון ליאונרדו דה וינצ'י, צייר ופסל פלורנטיני' מתוך: ברש, מ'. *פרקים בתיאוריה של אומנות הרנסאנס והבארוק*, ירושלים: מאגנס, האוניברסיטה העברית, עמ' 110-125.

ד. גבולות המדיום: ג.א. לסינג

לצד תפיסת האומנויות אחיות, מתקיימת גם תפיסה הפוכה לכאורה, זו הפונה אל המדיום והחזרה אל תוך גבולותיו.

דוגמה מובהקת ופרדיגמטית לצורת מחשבה זו, על הבדל מדיומאלי, עולה מהחיבור של אפרים לסינג לאוקואון, על גבולי הציור והשירה, שראה אור בשנת 1766¹⁴. לסינג, כזכור, שנולד בסאקסוניה בשנות העשרים של המאה השמונה-עשרה, היה איש תיאטרון ומחזאי, מה שמוסיף על זיקתו לעיסוק הבינתחומי. נקודת המוצא של לסינג בחיבור שלו היא לעשות סדר מדיומאלי בתוך עולם של בלבול וכאוס, שלטענתו מאפיין את אנשי תקופתו. את בלבול האומנויות הזה לסינג שואף להסדיר.

לתפיסתו, בעולם העתיק לא התקיים בלבול מדיומאלי, שכן הפסלים הקלאסיים השכילו להבין את גבולותיו של כל מדיום, גבולות מהם הקפידו שלא לחרוג. דוגמה ליכולתם של הפסלים הקלאסיים לפעול בתוך גבולות המדיום מוצא לסינג בפסל לאוקואון, שהתגלה בחפירות ארכיאולוגיות בתקופתו. כשהתגלה הפסל, יכלו אנשי התקופה לזהות את הנושא והגיבורים בנקל, שכן סיפורו של לאוקואון הכהן מטרויה היה מוכר וידוע באמצעות שירתו של וירגיליוס, המתארת את ההתרחשות לפרטיה¹⁵. עם זאת, קיימים הבדלים מהותיים בין אופן הייצוג החזותי לעומת זה הלשוני. הבדל זה, טוען לסינג, נעוץ במיומנות הקלאסית לפעול במבעים שונים, תוך הבנה עמוקה של הדומה ביניהם אך גם השונה, בכדי לייצר מעשה אומנות מיטבי.

לעומת רבי האומנים הקלאסיים, מלין לסינג, אנשי תקופתו לוקים בחוסר הבנה לגבי ההבדל המדיומאלי המחייב. לדבריו, "את יצירת הלשון הפכו לתמונה מדברת בלי לדעת מה היא מסוגלת וצריכה לצייר, ואת הציור – לשיר אילם, מבלי להרהר באיזו מידה מסוגל הוא לבטא מושגים כליים בלא שיתרחק מייעודו וייהפך למין כתב חרטומים שרירותי"¹⁶. הדרך לפתרון הבלבול המדיומאלי, סבור לסינג, היא בהבנה כי ישנם שני סוגי אומנויות: אומנויות הפועלות על ציר זמן, כמו הספרות והשירה, לעומת אומנויות הפועלות במרחב,

¹⁴ לסינג, ג'. א'. (1983) [1766]. לאוקואון: או על גבולי הציור והשירה, תרגום: דוד ארן, תל אביב: ספרית הפועלים, הקיבוץ המאוחד.

¹⁵ וירגיליוס (2005). אינאס, ספר שני. תרגום: שלמה דיקמן, ירושלים: מוסד ביאליק, ספרי כרמל.
¹⁶ לסינג, עמ' 8-9.

כמו הציור והפיסול. כל סוג אומנות אמור למצוא את דרך הביטוי שלו בהלימה עם הממד בו הוא פועל. כלומר, השירה אמורה לתאר רצפי זמן, והציור אמור לתאר גופים מרחביים¹⁷. החריגות בין התחומים צריכות להיעשות באופן מחושב, בדרכי פעולה שאותן מיטיב לסינג לתאר. כך למשל, לתפיסתו, אם הצייר בכל זאת מעוניין לתאר התרחשות על פני זמן, עליו לייצג את ההתרחשות לא ברגע השיא שלה, אלא כשמצב העניינים טרם הוכרע, על מנת ש"ככל שאנו מרבים לראות, כן עלינו להיות מסוגלים להוסיף עוד ועוד במחשבתנו. וככל שאנו חושבים יותר כן עלינו לדמות בנפשנו שאנו רואים יותר. אך בכל התפתחותה של היפעלות אין רגע שהוא כה בלתי מתאים לכך כרגע השיא. מעבר לו אין מאומה, ולהראות לעין מה שאין למעלה ממנו – משמע לכבול את כנפי הדמיון..."¹⁸. התובנות של לסינג עשויות אולי להיראות לקוראת העכשווית כנאיביות, אך עם זאת, הדיון שלו כולו רווי לחלוטין בשיח הבינתחומי. לכאורה, הוא אמנם קורא להבחנה והפרדה מדיומאליות, אולם קריאה מעמיקה בספרו מגלה שהעניין האמיתי שעולה ממנו הוא בהצעות ובפתרונות הבינתחומיים שהוא פורס, "יתכן בגלל עובדת היותו במקור איש תיאטרון. כך למשל, מציע לסינג את המושג 'רגע פורה' לשימושם של ציירים ופסלים. 'הרגע הפורה' משמעו ייצוג באמצעים פלסטיים של רגע משמעותי מתוך עלילה מתפתחת, ממנו ניתן להסיק לגבי הסיפור כולו. כלומר, 'הרגע הפורה' הוא אמצעי שאמור לאפשר לאומנות חזותית לבצע מהלך ספרותי¹⁹.

ה. המאה ה-19: גזאמטקונסטטורק, יצירת האומנות הכוללת

המונח 'יצירת האומנות הכוללת' (Gesamtkunstwerk) מתייחס לצורת אומנות חדשה, העולה במאה התשע-עשרה, ומשלבת מדיה מגוונות בתוך מסגרת של דרמה. סוגה זו מזוהה בעיקר עם יצירותיו של ריכרד וגנר, שעשה שימוש במונח זה בכתביו התיאורטיים

¹⁷ שם, עמ' 100-101. כמובן שמבט מודרני על החלוקה לאומנויות זמן ואומנויות חלל יכולה להכיל גם את הקולנוע, המוזיקה והמחול.

¹⁸ שם, עמ' 24.

¹⁹ שם.

במחצית המאה התשע-עשרה²⁰. מקובל לשייך את יצירת האומנות הכוללת לעקרונות התנועה הרומנטית באומנויות וביטוייה בגרמניה, בניגוד לתנועה הנאו-קלאסית בצרפת.

בדומה ללסינג, שהתרפק על האומנויות הקלאסיות, גם וגנר סבר שביוון הקלאסית השכילו האומנים לחבר בין דרמה, שירה, מוזיקה ומחול לכדי מעשי אומנות משולבים. התפיסה המאוחרת יותר, בה התפצלו האומנויות השונות לפי צורות המבע, נראתה בעיני וגנר חלקית ובלתי מספקת. החלוקה לז'אנרים נפרדים, לטענתו, הפחיתה את כוח ההבעה של כל תחום אומנותי. יצירת האומנות הכוללת היא עבורו פתרון בו האומנויות יכולות להשיב לעצמם את כבודם המקורי²¹. הוא גרס, שהתיאטרון כבר לא יכול היה להיות מצרף של חלקים, אלא עליו להוות יצירת אומנות כוללת, שבה ישולבו כל מרכיבי הביצוע, כאשר כל האלמנטים ביצירה מגויסים לאותה מטרה.

ביצירותיו המוסיקליות, מאמצע המאה התשע עשרה, בא לידי ביטוי מיזוג של ז'אנרים דרמטיים שונים וצורות ייצוג שונות. הוא שילב בין אופרה, דרמה, מוזיקה, שירה ועוד²². בשלב זה החל לעסוק ב'מעשה האומנות של העתיד', שיהיה סוג חדש של תיאטרון, מעבר לגבולותיה של האופרה. וגנר כינה מעשה אומנות זה בשם 'דרמה', שהיא עבורו יצירת האומנות האמיתית, בהיותה חושית ומיידית ברגע עצמו של ההופעה הבימתית²³.

תפיסת יצירת האומנות הכוללת מכתובה גם דמות חדשה של אמן, לשיטתו של וגנר, כאשר תפאורות אמורות להתבצע על ידי ציירי נוף, ושלוש האומנויות האחרות יתאחדו מחדש, בדמותו של שחקן העתיד, שיהיה גם רקדן, גם מוזיקאי וגם משורר. מעבר לכך, יצירת האומנות הכוללת מכתובה לדעתו גם יחס מיוחד בין אומנות וקהילה, שכן יצירת האומנות החדשה איננה מבוצעת על ידי אמן יוצר יחיד, אלא על ידי אחוות אומנים, הפועלת מתוך קשר עמוק לקהילה, ונענית לצרכיה²⁴.

20 Millington, Barry. Grove music online. <https://doi.org/10.1093/gmo/9781561592630.article.O011027>

21 שם.

22 Knust, Martin. 2015. Music, Drama, and Sprechgesang: About Richard Wagner's Creative Process. 19th-Century Music, Spring 2015, Vol. 38, No. 3 (Spring 2015), University of California Press, pp. 219-242.

23 שם, עמ' 227.

24 להרחבה על וגנר ופועלו ראו: ליטוין, ר' (1984). מי מפחד מריכרד ואגנר? תל אביב: כתר.

האם נוכל להגדיר את תפיסת יצירת האומנות הכוללת של וגנר כבינתחומית או כרב-תחומית? נראה שהתשובה הראשונה תהיה מדויקת יותר. כמובן שיצירת האומנות הכוללת, מעצם הגדרתה, מאגדת בתוכה ריבוי של צורות ואופנים אומנותיים. עם זאת, המהלך כולו נועד להציע מהלך חדש, שטרם נראה כמותו, גם אם הוא מקבל את השראתו מהתפיסה היוונית הקלאסית של האומנות. וגנר לא הסתפק בחיבור בין מבעים שונים, אלא הציע להתיכם יחדיו לכדי שלם אחד וחדשני. כלומר, יצירת האומנות הכוללת לוקחת בחשבון את החיבורים והחפיפות, ורואה בהם בשר מבשרו של המעשה האומנותי כולו. בנוסף, תפיסת האמן של וגנר, לפיה האמן פועל בכמה חזיתות ותחומים, מדגישה גם היא את החיבור ההדוק בין המבעים השונים. במובנים אלו, יצירת האומנות הכוללת אינה רק תחנת יסוד חשובה בהיסטוריה של הבינתחומיות בתרבות המערב, אלא היא עשויה לשמש מודל השראה ועשייה למורים ולתלמידים החפצים בכך.

1. המאה ה-20: הקוטב הנגדי של הבינתחומיות – קלמנט גרינברג וטוהר המדיום

בשנת 1940 מפרסם קלמנט גרינברג, מבקר האומנות האמריקאי הנודע, מאמר בשם 'לקראת לאוקואון חדש יותר'. המאמר נכתב על רקע הופעתו של הציור האקספרסיבי המופשט בארצות הברית, שנציגיו הבולטים הם ג'קסון פולוק, וילם דה-קונינג עוד. גרינברג, במאמרו, מצדד בעמדתם של הקוראים לסילוק הספרות והנושא מן האומנות הפלסטית²⁵. הוא טוען כי במשך מאות שנים התכחש הציור למדיום שלו עצמו, תוך ניסיון לפעול כנגד תכונותיו הבסיסיות, היינו שטיחותו של בד הציור, ושאף לייצר אשליה של מרחב תלת-ממדי. הוא רואה בעמדות התובעות טוהר מן הציור ביטויים של מגמה חיובית שפועלת כנגד התפיסה הספרותית שלו. טוהר זה מתבטא בשני אופנים: טוהר במובן של עיסוק בציור למען הציור עצמו, ולא למען ייצוג או אשליה של משהו חיצוני לו, וטוהר שמתייחס למדיום, ולפיו על הציור להתמקד במאפייני המדיום שלו ולא לעשות שימוש במאפיינים שלקוחים ממדיום שכן, כמו ספרות או פיסול. כמו לסינג בשעתו, כך מוחה גם גרינברג על ערבוב התחומים בין הציור לשירה, אך הוא מבקר את לסינג על עמדתו הלא שוויונית כלפי הציור והשירה, וטוען שלסינג מרבה לטפל במדיום הלשוני ומקפח את המדיום החזותי²⁶.

²⁵ גרינברג, ק' (200) [1940]. לקראת לאוקואון חדש יותר, תרגום: דורון ליבנה, המדרשה, עמ' 35-55.
²⁶ שם, עמ' 37.

גרינברג טוען, כי הספרות נתפסה לקראת סוף המאה השבע עשרה בתור המדיום האומנותי הדומיננטי. כתוצאה מכך, נדרשו צורות ביטוי אומנותיות אחרות, ובראשן הציור, לחקות את מאפייני צורת הביטוי השלטת על חשבון המאפיינים הפנימיים שלהן²⁷. המאות השבע עשרה והשמונה עשרה מהוות דוגמה למצב עניינים זה שבו, לפי גרינברג: "הציור והפיסול... נהפכים ללא יותר מאשר רוחות רפאים ו'בובות' של הספרות. הדגש כולו עובר מהמדיום אל הנושא"²⁸. הפתרון למצב עניינים זה מגיע, לפי גרינברג, מהאוונגרד: "הפריט הראשון והחשוב בסדר יומו של האוונגרד היה הצורך במפלט מאידיאות, שזיהמו את האומנות במאבקים האידיאולוגיים של החברה. אידיאות נעשו שם נרדף לנושא של היצירה בכלל"²⁹. עתה, טוען גרינברג, "האומנויות ניצודו וגורשו, אם כן, בחזרה אל המדיה שלהן, ושם הן נותרו מבודדות, מרוכזות ומוגדרות. המדיום של האומנות הוא שמקנה לה את ייחודה והגדרתה העצמית המדויקת. בכדי לשקם את זהותה של כל אומנות, יש להדגיש את אטימות המדיום שלה. באשר לאומנויות החזותיות, התגלה כי המדיום שלהן הוא פיסי"³⁰. הציור והפיסול הגיעו לטוהרם בכך שהם נראים כמו מה שהם עושים, ללא דבר מעבר לכך: הציור נפטר מהחיקוי, מהספרות ומהערבוב בינו לבין פיסול. הצבע נהיה צבע טהור במקום גוונים, אור וצל מוחלפים במשיכות מכחול שמוגדרות לשם עצמן, וקו המתאר חוזר להיות נוכח בציור. מישור הציור היחיד האפשרי הוא המישור הממשי, שמחליף את אשליית העומק³¹. במילים אחרות, תכונות ציוריות כמו קווי מתאר, צבעוניות טהורה ומשיכות מכחול בעלות נוכחות פיזית, עומדות עתה בפני עצמן. אמנם גרינברג משמיע קול בודד, לכאורה, אולם קשה להפריז בהשפעתו האדירה על האומנויות באמצע שנות העשרים. חשוב לציין כי כתביו אינם נוגעים לאומנות פלסטית בלבד, אלא למבעים אומנותיים שונים בתרבות, ובאורח דומה גם האדוות של השפעתו חרגו מתחומי האומנות הפלסטית והציבו מודל של טהרנות מדיומאלית עבור תחומים כמו קולנוע, למשל. חשיבותו של גרינברג בהקשר הנוכחי היא כפולה: הצבת עמדתו כחלק משמעותי משיח האומנויות של המאה העשרים, ויותר מכך: הצגת תמונה מלאה ומורכבת של היחסים בין תחומי

²⁷ שם, עמ' 36.

²⁸ שם, עמ' 37.

²⁹ שם, עמ' 40.

³⁰ שם, עמ' 44.

³¹ שם, עמ' 46.

האומנויות, על מנת שלא להציב מצג שווא של אחדותיות בינתחומית כוזבת. כלומר, הדרך להצגת השיח והפרקסיס הבינתחומיים עוברת בהכרח גם דרך ההתנגדות להם³².

ריצ'רד צ'כנר הקים את המחלקה הראשונה ללימודי פרפורמנס (Performance Studies) באוניברסיטת ניו יורק (NYU) בסוף שנות ה-70. המחלקה צמחה מתוך מסורת התיאטרון, אך התפתחה לכיוון בינתחומי, המשלב תיאוריה ופרקטיקה של פרפורמנס באומנות, אנתרופולוגיה, פילוסופיה ולימודי תרבות. צ'כנר ראה בפרפורמנס דיסציפלינה היברידית השואבת מהתיאטרון, מהאומנות הפלסטית, מהאנתרופולוגיה ומהפילוסופיה, ובכך תרם למסד את התחום כתופעה מחקרית וכזירה ניסיונית. גישתו הדגישה את רעיון ה-*restored behavior* – היכולת של פרקטיקות תרבותיות להיות משוחזרות ומתאמות להקשרים חדשים, ובכך הניחה את היסודות למופעים ולאירועים עכשוויים המבוססים על פרפורמנס. תרומתו הפכה למרכזית בשיח על הגוף, הזמן והמרחב כאלמנטים דינמיים, והשפעתו ניכרת במגוון מסגרות אומנותיות ותיאורטיות (Schechner, 1985).

ז. העידן שלאחר המדיום: רוזאלינד קראוס

כפי שצוין לעיל, נראה כי כמה מהלכים בתרבות הביאו לחיזוק מעמדה של המחשבה הבינתחומית באומנויות שמאפיינת את העידן הנוכחי. את אחד הביטויים למהלכים אלו ניתן למצוא בספרה של חוקרת האומנות רוזאלינד קראוס, שכותרתו 'מסע לים הצפוני - אומנות במצב הפוסט-מדיום'³³. נקודת המוצא של קראוס, ממנה לקוחה גם כותרת הספר, היא האומנות של האמן הבלגי מרסל ברוט'רס, שהחל את דרכו האומנותית כמשורר, יצר מספר סרטים, ובאמצע חייו פנה לאומנות פלסטית³⁴. עבודתו אינה ניתנת כלל לקטלוג מדיומאלי, משום שהשירה, השפה, הדימוי המוקרן, האוסף המוזיאלי, הדימוי והאובייקט משמשים בה בערבוביה מושגית מורכבת. ברוט'רס משתייך, לטענתה של קראוס, לאומנים

³² להרחבה על סוגיית המדיום באומנויות ראו: הרציג, ח' (2015). *המדיום באומנויות: סוגיות אסתטיות ותרבותיות*, רעננה: האוניברסיטה הפתוחה.

³³ Krauss, Rosalind. 1999. "A Voyage on the North Sea" Art in the Age of the Post-Medium Condition. London: Thames and Hudson.

³⁴ על פועלו של ברוט'רס ראו: <https://www.youtube.com/watch?v=HNz1QVf-k3w>

נוספים כמו מרסל דושאן או ויליאם קנטרידג', שהמחשבה המדיומאלית זרה לעיסוק האומנותי שלהם, והם מייצגים תופעה עתידית רחבה. לדבריה, בתוך המצב הפוסטמודרני, יש אומנים שבחרו, מצד אחד, לא לעסוק במיצב ובעבודת מדיה, ומצד שני, התנגדו לנסיגה לצורות של המדיומים המסורתיים. במקום זאת, אומנים כמו ג'יימס קולמן או ויליאם קנטרידג' אימצו את הרעיון של ספציפיות דיפרנציאלית, כלומר: המדיום כשלעצמו, שבעת יהיה עליהם להמציא או לנסח מחדש³⁵. כלומר, מדבריה של קראוס עולה כי אומנים אלו, שאותם היא מעלה על נס, הצליחו לנסח את אומנותם מחדש בעזרת מדיום אחר. באופן זה, קנטרידג' פונה לאנימציה ולדימוי הנע גם על-מנת לחדד בעזרתו את הציור המסורתי.

ח. המאה ה-21: בינתחומיות כהכנסת אורחים

בספרו 'אסתטיקה', דן דרור פימנטל בסוגיות מרכזיות בתחום דעת זה, המשיק למונח 'פילוסופיה של האומנות', לאורך ההיסטוריה³⁶. כפי שהוא מציין בפתח ספרו, הדוגמאות שהוא מביא לאורך הספר חובקות את כל תחומי האומנות: אומנות פלסטית, ארכיטקטורה, מוזיקה, תיאטרון, שירה, פרזזה, קולנוע וצילום³⁷. בסיכום הספר, מציע פימנטל לחשוב על אומנות כיום כעל פרקטיקה שאינה הרמטית, אלא היא מהווה מערכת פרוצה, שמכילה בתוכה גם את האחר לה. לדבריו: "ראוי לזהות את האומנות עם מחוות הכנסת האורחים. הכנסת האורחים של האומנות מובילה לפריעתה, אם במחיקת גבולותיה ואם בחירורה ובניקובה. נראה שאותו זר שנכנס בשערי היכל האומנות עושה שמות בצלמים ובתמונות השמורים בו. אך זו עשיית שמות מבורכת"³⁸. פימנטל מגיע לתובנות אלו לאחר שסקר את נפתוליהן הבולטים של האומנויות לאורך תרבות המערב. המסקנה שלו, גם אם אינה נאמרת במונחים אלו, היא מחשבה בינתחומית על אומנויות. בכך מצטרף פימנטל לאוצר והחוקר ניקולה בוריו, שהזכר לעיל, הטוען כי אומנות היום היא בהכרח פעילות

³⁵ קראוס, עמ' 56.

³⁶ פימנטל, ד' (2014). אסתטיקה, ירושלים: מוסד ביאליק.

³⁷ שם, עמ' 16-17.

³⁸ שם, עמ' 258.

אינטראקטיבית³⁹. כפי שצוין, בבסיס תפיסת האומנות של בוריו ניצבת ההנחה כי האומנות היא מפגש. האומנות לדידו היא סחר חליפין של משמעויות. האמן, לשיטתו, מייצר בראש ובראשונה יחסים בין אנשים ובין העולם, באמצעות אובייקטים אסתטיים. הספרה בה מתקיימת האומנות היא בהכרח ספרה של יחסים בין אנשים⁴⁰.

הדוגמאות שאותן מביא בוריו הן אמנם מעולם האומנות הפלסטית, אבל האומנים שהוא מציג עוסקים בעיצוב, בסאונד ואף במחול. למשל, האומנית האמריקאית אנדריאה זיטל, שהקימה מושבת אומנות בקליפורניה המושתתת על יחידות מגורים שאותן עיצבה ותכננה עד לפרט האחרון, ובה תושבי המקום מייצרים טקסטיל וריהוט ייחודיים לה. דוגמה רלוונטית אף יותר לתוכנית זו, היא עבודת הסאונד של האמן הדני ינס האנינג משנת 1994, בה שידר סיפורים מצחיקים בשפה הטורקית בכיכר בקופנהאגן. לטענת בוריו, המהלך הנביע תוך דקות קהילה רגעית של דוברי טורקית שנקלעו למקום⁴¹.

אמנם, תפיסת האסתטיקה הזיקתית או 'אסתטיקת היחסים' שבוריו פורס, אינה נעוצה בבינתחומיות דווקא. אך רבים ממאפייני הדיון הבינתחומי מוצאים את מיקומם בדיון זה, כמו למשל פרימה מוחלטת של גבולות המדיום והתחום, הכלאות בין צורות אומנות מגוונות, יצירת מפגשים מפתיעים ובלתי צפויים, ושימוש במדיה חדשה. בנוסף, עצם הפריצה של עולם האומנות לעבר העולם הממשי, פריצה אותה בוריו מציע, משמעה מעבר מטהרות להטרונות, לחיים עצמם, שהם מרובי פנים ואופני ביטוי.

³⁹ בוריו, עמ' 8.

⁴⁰ שם, עמ' 42-43.

⁴¹ שם, עמ' 17.

נספח ג: פילוח הידע על פי תחומים - מלמדה תחומית ללמידה בינתחומית

*לימודי חובה

בינתחומיות וקולנוע

למידה בינתחומית

הקולנוע נולד מתוך שילוב של דיסציפלינות שונות – מדע, טכנולוגיה, תיאטרון, תנועה ומוזיקה – ומרגעיו הראשונים נמשכו אליו מגוון רחב של אומנים ויוצרים מתחומים שונים. האופי הבינתחומי הזה ניכר בכל שלב בהתפתחות הקולנוע, כאשר אומנים כגון מרסל דושאן, פרננד לג'ר ואחרים⁴² התעניינו ביכולת החדשה הזו לשלב בין חזון יצירתי להמצאות טכנולוגיות חדשות.

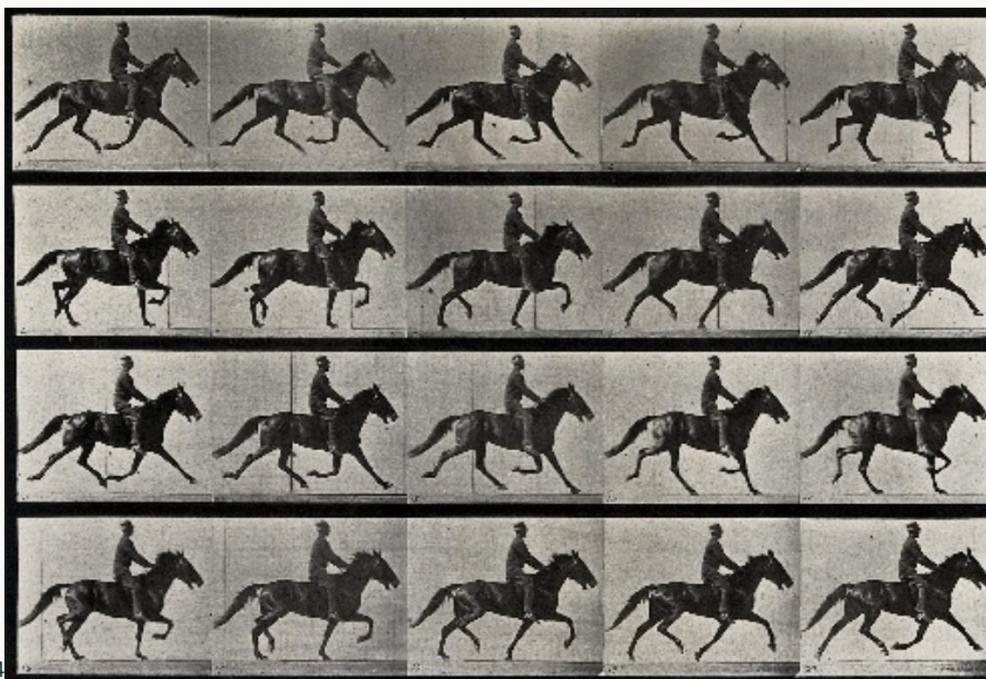
אחת הדוגמאות המוקדמות לאופי הבינתחומי של הקולנוע היא עבודתו של הצלם אדוארד מייברידג'. מייברידג' פיתח טכנולוגיה של צילום רציף במטרה לבחון את תנועת הסוס בזמן ריצה. הצילומים הללו, שהיו בראשיתם ניסוי מדעי יותר מאשר פעילות אומנותית, הפכו לאחד מהסמלים המוקדמים ביותר של אומנות הקולנוע, כשהם מתארים את היכולת של הטכנולוגיה ללכוד את התנועה האנושית ואת תנועת בעלי החיים באופן שמעולם לא נראה

⁴² René Clair's, Entr'acte 1924 <https://www.youtube.com/watch?v=Fif9e6THwOI>
Fernand Léger and Dudley Murphy's, Ballet mécanique 1924.
<https://www.youtube.com/watch?v=FMZxu9l0E3E&t=94s>
Marcel Duchamp's "Anémic cinéma" (1926) <https://www.youtube.com/watch?v=qi3Zgx0Jh9k>

נספח ג: פילוח הידע על פי תחומים - מלמדה תחומית

ללמידה הוויזואלית

קודם. הסוס הרץ של מייבריג' הפך לסמל תרבותי, והוא אף הופיע כסמל של תוכנת העריכה הפופולרית 'אדובי פרימייר', כסמל להתחלה המופלאה של אומנות הקולנוע.⁴³



44

תומס אדיסון, אחד הממציאים המשפיעים ביותר של המאה ה-19, היה חלק בלתי נפרד מהתפתחות הקולנוע המוקדם. אדיסון ופועלו בפיתוח הקינטוסקופ⁴⁵ הקינטוגרף⁴⁶ עיצבו את הדרך בה אנשים ראו סרטים, תוך שילוב של טכנולוגיה ותשוקה לאומנות. הקינטוסקופ של אדיסון אפשר לצופה יחיד לראות סרטים קצרים דרך עינית. אדיסון היה אחד מהראשונים שהבין את הפוטנציאל הכלכלי והתרבותי של הקולנוע, אם כי הוא התמקד יותר בהיבטים הטכנולוגיים מאשר באומנות עצמה.

⁴³ ואף כלוגו של פסטיבל הקולנוע הבינלאומי בירושלים.

⁴⁴ CC BY 4.0 <<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>>, via Wikimedia Commons

⁴⁵ <https://en.wikipedia.org/wiki/Kinetoscope>

⁴⁶ <https://www.britannica.com/technology/Kinetograph>

נספח ג: פילוח הידע על פי תחומים - מלמדה תחומית

ללמידה הוויזואלית

כמו אדיסון, גם האחים לומייר תרמו להתפתחות הקולנוע. בעוד שהמצאתם של האחים, הסינמטוגרף⁴⁷, התפתחה מהקינטוגרף של אדיסון, הם הדגישו את הקולקטיביות והחוויה החברתית של הצפייה בסרט. סרטם 'יצאת הפועלים מהמפעל' נחשב לאחד הסרטים הדוקומנטריים הראשונים בהיסטוריה. אך במהרה, הקולנוע קיבל ממד נוסף – הסיפוריות או הנרטיביות. אחד הסרטים החשובים ביותר בתחום זה הוא 'המסע אל הירח' (1902) של הבמאי הצרפתי ז'ורז' מלייס, שיצר סרט מדע בדיוני שבו השתמש באפקטים מיוחדים ובשילוב יצירתי של טכנולוגיה ותיאטרון כדי לספר סיפור עלילתי. הסרט הזה מסמל את המעבר של הקולנוע ממדיום טכני למדיום אומנותי של סיפור והבעה.

כך, בשנותיו הראשונות, הקולנוע החל לעשות אדפטציות של סיפורים מתוך הספרות. היו אלו ניסיונות ראשונים להביא למסך הגדול סיפורים מוכרים, ולשלב בין טקסט כתוב לאומנות חזותית. באירופה, בעיקר בצרפת ובגרמניה של שנות ה-20, הפוטנציאל העצום של הקולנוע לא נעלם מעיניהם ומפעילותם של תנועות האומנות הגדולות⁴⁸. סלבדור דאלי, אמן הסוריאליזם, למשל, פנה לקולנוע בשיתוף פעולה עם לואיס בוניואל, יחד הם יצרו את הסרט הקצר 'כלב אנדלוסי' (1929), שהפך לאבן דרך בקולנוע הסוריאליסטי. דאלי השתמש במדיום הקולנועי כדי לפרוץ גבולות ולהעביר מסרים סמליים בצורה שלא יכלה להתבצע בציור בלבד. סרטים אלו ואחרים הפכו את הקולנוע לפלטפורמה לניסויים אומנותיים. גם אומנים נוספים מהעולם הספרותי, התיאטרלי והמוזיקלי נמשכו למדיום הקולנועי כדי לחקור אפשרויות ביטוי חדשות. המדיום החדש אפשר להם לשלב תנועה, צליל, ודימויים ויזואליים לכדי יצירה אחת שלמה ומלאת רגש ודמיון.

⁴⁷ <https://www.merriam-webster.com/dictionary/cinematograph>

⁴⁸ מאסט, קאוין, עמ' 302.

נספח ג: פילוח הידע על פי תחומים - מלמדה תחומית

ללמידה הניתחומית

אך במקביל הלך והתחזק תהליך מודרניסטי, אולי משמעותי יותר, שבו אומנויות מסורתיות החלו 'להיסגר' ולהתמקד יותר בטוהר המדיום שלהן, כפי שמתארת אפרת ביברמן במבוא⁴⁹. תהליך זה שיקף שינוי בתפיסה של מהות האומנות, כאשר ציירים, מוזיקאים ותיאטרונאים החלו לפנות לעבר חקירה עצמית של המדיום שלהם, ובמקום לשלב ולהתכתב עם אומנויות אחרות, הם ביקשו לזקק את המאפיינים הייחודיים לכל תחום. תהליך זה של 'הסתגרות' בתוך המדיום לא היה ייחודי לתחום אומנותי אחד בלבד, אלא היה חלק ממגמה רחבה יותר. כל תחום ביקש לבחון את גבולותיו ולהתמקד בתכונות האינהרנטיות לו. הציור, למשל, עבר מהפכת מודרניזם עם הופעתם של זרמים כמו קוביזם ואקספרסיוניזם מופשט, שהתמקדו בחקר הצורה, הקו והצבע, והתרחקו מנרטיב ברור או מהתערבות חיצונית של תחומים אחרים⁵⁰.

המוזיקה, בעיקר לאחר מלחמת העולם השנייה, גם היא נמשכה לכיוון המודרניסטי, תוך חקירה של גבולות הצליל והקומפוזיציה. יצירות של מלחינים כמו ג'ון קייג' או פייר בולז היו ניסויים במבנים מוזיקליים פורצי דרך, אך עם פחות התייחסות למבנים ברורים שקהל רחב יוכל להתחבר אליהם. גם בתחום התיאטרון היה ניסיון לזכך את המדיום, עם התפתחותם של זרמים כמו תיאטרון האבסורד והפרפורמנס, שהתרחקו ממסרים ברורים או מחוויות שהצופה יכול לשאוב מהן לקחים חברתיים קונקרטיים.

בכך, האומנויות המסורתיות החלו לנטוש את התפקיד ההיסטורי שלהן: לאחד את החברה, לתווך את התרבות המרכזית ולהתמודד עם המציאות הפוליטית, החברתית והתרבותית של הזמן, כלומר: אומנות שנגישה לקהל הרחב, שמדברת על התקופה ועל הערכים המשותפים של החברה. עם הזמן, חקר הגבולות של המדיום הפך לחשוב יותר מאשר תיווך חברתי ותרבותי, ואומנים רבים התמקדו ביצירת אומנות יותר אליטיסטית, שמדברת רק למבקרים או למביני עניין ולא דווקא לקהל הרחב⁵¹.

⁴⁹ ביברמן א'. הקוטב הנגדי של הבינתחומיות: קלמנט גרינברג וטוהר המדיום
⁵⁰ Barrett, Terry. "Modernism and postmodernism: An overview with art examples". *Art education: Content and practice in a postmodern era 1* (1997): p22.

⁵¹ Ibid p20.

תפקידו החדש של הקולנוע

בתהליך, כמעט מובן מאליו, הקולנוע החל לתפוס את מקומו של האומנויות המסורתיות כמי שמתפקידו לאחד את החברה, לשמש כראי לתרבות המרכזית ולתווך את רוח הזמן. התפקיד הזה של הקולנוע נבע משני גורמים מרכזיים. ראשית, הקולנוע היה נגיש יותר ויכול היה להגיע למספר עצום של אנשים, מה שהפך אותו למדיום המוני שפוטנציאל השפעתו החברתית והתרבותית היה עצום. שנית, הקולנוע היה מדיום סיפור חזותי, שמטבעו משלב דימויים, תנועה, צליל ודיאלוג לכדי יצירה רב-חושית שמספרת סיפור בצורה שמוכנת לרוב האנשים. ב'קיצור תולדות הקולנוע' (2002), ספרם של ג'ראלד מאסט וברוס פ' קאוויין, שנחשב לספר הלימוד המרכזי בהיסטוריה של הקולנוע באוניברסיטאות רבות, מזכיר המחבר את המילה 'סיפור', ואת תפקידו הסיפורי של הקולנוע, עוד לפני שהוא מפנה את תשומת לב הקוראים ליחידה הבסיסית הקולנועית: השוט⁵².

הפופולריות של הקולנוע צמחה במהירות, והוא הפך תוך זמן קצר לאחד מהבמות המרכזיות של החברה להעברת רעיונות, נרטיבים חברתיים ודילמות תרבותיות. סרטים הפכו לכלי דרכו יכולים היו אנשים מכל השכבות החברתיות לצרוך אומנות ולהיחשף לנרטיבים שמייצגים את התקופה. בכך, הקולנוע הפך ל"מראה של הזמן", מדיום שמתווך את המציאות החברתית, הפוליטית והתרבותית של החברה בצורה ישירה ובנרטיבים מובנים⁵³.

ייתכן שהתהליך הזה התרחש באופן טבעי, כחלק מההתפתחות של העולם המודרני ושל אמצעי התקשורת ההמונית. הקולנוע, כטכנולוגיה חדישה וכמדיום שנמצא בשיאו כבר באמצע המאה ה-20, הצליח לתפוס את מקומו של התיאטרון, הציור והספרות בהעברת נרטיבים קולקטיביים שהחברה יכולה להזדהות עמם. ייתכן גם שהדגש ההולך וגדל על הפופולריות של הקולנוע, לצד הכוח הכלכלי והתרבותי שלו, קידם את עלייתו כמדיום

⁵² מאסט, עמ' 15.

⁵³ Comolli, Jean-Louis. *Cinema against spectacle: technique and ideology revisited*. Amsterdam University Press, 2015. p51.

נספח ג: פילוח הידע על פי תחומים - מלמדה תחומית

למדה תחומית

המרכזי לייצוג ולהעברת מסרים חברתיים. הסרטים הפכו לכלי המרכזי לסיפור סיפורים, להעברת מסרים חברתיים, פוליטיים ואישיים, ולשיקוף רגשות ותשוקות של קהלים רחבים.

הצלחתו של הקולנוע במישור הזה נבעה בעיקר מיכולתו ליצור חוויית צפייה מרתקת וסוחפת, תוך שילוב בין דימויים חזותיים, תנועה, צלילים, דיאלוג וסיפור נרטיבי מתמשך. למעשה, ניתן לטעון שהקולנוע תפס מקום כה חשוב בתרבות, כיוון שהוא התאים במיוחד לחברה המודרנית, שבה סיפור חזותי ישיר ושוטף הפך לכלי התקשורת המרכזי. אך עם כוח רב באה אחריות גדולה (אם לצטט את דודו של ספיידרמן), והפיקוח הממסדי, החברתי והתרבותי על האומנות השביעית הוא מהבולטים והמשפיעים, הן בקודים, הן בשיטות הפצה, הן במערכת המדרוג והן בתקציבים ובצנזורה עצמית⁵⁴.

בעקבות הצלחה זו, התוכניות האקדמיות וההכשרות המקצועיות ליוצרי קולנוע החלו לשים דגש הולך וגדל על ההיבט הסיפורי של המדיום. מטרת הכשרה זו הייתה להקנות ליוצרים מיומנויות לספר סיפור בצורה קולנועית, תוך הדגשה של בניית נרטיב קוהרנטי, פיתוח דמויות, עיצוב מבנה עלילה וניצול המדיום הקולנועי להעברת המסר בצורה אפקטיבית וברורה. כך, הכשרות אלו חיזקו את החשיבות של נרטיבים ספרותיים ברורים וקליטיים, אשר יפנו לקהל הרחב ויהיו נגישים ומובנים.

במסגרת הכשרה זו, השימוש בטכניקות קולנועיות כמו: עריכה, צילום, בימוי, עיצוב פסקול ושחקנים נועד לשרת את הנרטיב ולעזור לבנות סיפור שימשוך את הקהל ויעורר בו רגשות והזדהות. לכן, המיקוד העיקרי בתוכניות ההכשרה היה בהפיכת הקולנוע לכלי רב-עוצמה לתקשורת סיפורית ברורה, מה שהותיר פחות מקום לגישות ניסיוניות או לשילובים רב-תחומיים.

שוליותו של הקולנוע הניסיוני והבינתחומי

לצד הדגש על הפן הסיפורי, תחומים כמו קולנוע ניסיוני וקולנוע בינתחומי נותרו שוליים במידה רבה. קולנוע ניסיוני, המציע שבירה של הנרטיב הקלאסי ומשחק עם מבנים צורניים, זמן, תנועה וצליל, נחשב לנחלתם של יוצרים אינדיבידואליים או של קהילות קטנות ואוונגרדיות, והוא כמעט ולא זוכה ליחס בתוכניות ההכשרה המרכזיות.

מגמה זו ניכרת גם בספרות המחקר והביקורת הקולנועית. הקולנוע הניסיוני והאוונגרדי לרוב אינם נכללים בסקירות ההיסטוריות המרכזיות של תולדות הקולנוע, המתרכזות בעיקר בקולנוע המסחרי והפופולרי (מאסט וקאוויין כמעט מתעלמים מקיומו, ומתייחסים אליו בקצרה רק בכרך השני). הספרות המרכזית וספרי הלימוד בקולנוע מתמקדים בבמאים וביצירות שהצליחו לייצר סיפורים נרטיביים מוצלחים, בעוד שהיבטים כמו קולנוע ניסיוני או ניסיונות רב-תחומיים מוצאים מקום מצומצם בלבד. התופעה הזו השפיעה על האופן שבו הדורות החדשים של יוצרי קולנוע תפסו את המדיום, והיא קיבעה את מעמדו של הקולנוע כמדיום סיפורי בראש ובראשונה, תוך דחיקת האפשרות לגישה בינתחומית או ניסיונית יותר לשוליים.

לכן, בבואנו לבנות תוכנית לימודים בינתחומית בקולנוע, יש להתייחס לאופיו הסיפורי של המדיום, כפי שהוא התפתח בקולנוע הפופולרי ובמוסדות ההכשרה ללימודי קולנוע. מאחר שהסיפוריות היא ליבת השפה הקולנועית, יש לשים דגש על זיהוי והגדרה של נקודות המפגש בין תחומי הידע השונים שמרכיבים את התוכנית, תוך שמירה על חיבור אורגני והרמוני ביניהם. החתירה צריכה להיות לכיוון שילובם של תחומים מגוונים, בלי שהדבר ייתפס כאלמנט זר או חיצוני, אלא כגורם שמעשיר ומעמיק את היצירה הקולנועית ואת הבנתה.

נספח ג: פילוח הידע על פי תחומים - מלמידה תחומית

ללמידה הוניתחומית

השילוב הזה יאפשר לתלמידים לחקור את היבטיו השונים של הקולנוע, הן כמדיום סיפורי והן כתחום אומנותי וטכנולוגי, ובכך להרחיב את אופקיהם ואת הכלים היצירתיים שלהם. במתווה להוראה אציע מספר יסודות כאלה אשר יכולים להוות פתח לשיתוף פעולה, Collaboration, כפי שניסחה ילי נתיב:

- אינטראקציה ליצירת ידע: שילוב בין מבני ידע דיסציפלינריים ליצירת סינתזה של ידע חדש, תוך שילוב מומחיות וניסיון מתחומים שונים;
- אינטראקציה בין/אינטר-תחומית: כוללת פעולה של תקשורת בין אנשים, המבוססת על רעיונות, מתודולוגיות, דרכי מחקר ודרכי ביצוע מגוונות;
- שילוב תחומי ידע באופן הדדי על ידי חשיבה משותפת על בעיות משותפות, תוך שימוש במודלים כגון:
 - Spill-overs: 'ידע נשפך' בין דיסציפלינות, גולש בין מבנים הוריוזונטליים;
 - Borrowing: העתקת מודלים של עבודה בין תחומים;
 - תהליך פתוח, מעגלי, ספירלי: תהליך שבו מתקיימת תנועה של ידע בין תחומים שונים, דרך פרשנות, יצירה אומנותית, כלים מתודולוגיים שונים וכדומה.

בינתחומיות וקולנוע – דיון תיאורטי ודוגמאות לעשייה: כיצד הקולנוע משאיל ושואל מתחום אומנות אחר?

אופיו המטונימי של הקולנוע

הקולנוע, עם כל עושרו הוויזואלי והאסתטי, אמנם נולד מתוך חיבור בינתחומי של אומנויות שונות, אך במהלך התפתחותו הוא אימץ לעצמו גישה סיפורית המבוססת בעיקר על מטונימיות. המטונימיה היא אמצעי מהותי לייצוג משמעות בקולנוע, בכך שהיא משתמשת בייצוגים חלקיים של אובייקטים או פעולות על מנת לייצר הבנה כוללת.

כלומר, בקולנוע, הצגת אובייקט או סיטואציה מייצגת לעיתים קרובות חוויה רחבה יותר, והצופה משלים את המשמעות מתוך ההקשר הקולנועי והחזותי⁵⁵. גישה זו שמה דגש על תיאור ישיר של האובייקטים והפעולות הנראים על המסך, במקום על ייצוג סמלי או מטאפורי עמוק. זהו מדיום שמחייב את הצופה להתחבר לחוויה חזותית ונרטיבית ברורה ומדויקת, ולא דווקא לתכנים מופשטים המגולמים במטפורות.

מטונימיה, בניגוד למטפורה, היא שימוש באובייקט או אלמנט מסוים לייצוג חלק אחר ממשי יותר הקשור אליו ישירות. האופי המטונימי של הקולנוע איננו נובע רק מחלקיות הפריים או מחלקיות הזמן, אלא בעיקר בגלל השימוש באלמנטים חזותיים ישירים, כאשר כל אובייקט או סצנה על המסך מתפקדים באופן ברור ומיידית כחלק ממבנה הסיפור הכללי. מטונימיה נשארת במישור הריאליסטי יותר, שבו חלק מייצג את השלם (כגון כתר שמייצג מלכות). זאת לעומת מטפורה, שבה יש מעבר ממישור אחד של משמעות למישור אחר, מורכב או סמוי יותר. הקולנוע, בתור מדיום המבוסס על תנועה חזותית, נעשה מוגבל באופן טבעי

⁵⁵ Feng, Metonymy and visual representation: towards a social semiotic framework of visual metonymy, 2017, p447.

נספח ג: פילוח הידע על פי תחומים - מלמידה תחומית

למידה רוחנית

לשימוש במרכיבים הנראים, וכך נאלץ להיצמד לרוב לתיאורים ולייצוגים מוחשיים המבוססים על סוגי הקשרים בין האובייקט המוצג לבין מה שהוא מייצג: (1) חלק לייצוג השלם: במטונימיה זו, רק חלק מהאובייקט מוצג, אבל הצופים מבינים שחלק זה מייצג את השלם. לדוגמה, כאשר מראים רק ידיים מחזיקות זו בזו, אפשר להבין שזה מסמל את היחסים בין הדמויות. בקולנוע, סצנה כזו יכולה לרמוז על אינטימיות, תמיכה או חיבור רגשי, מבלי להציג את הדמויות בשלמותן; (2) הכלי לייצוג הפעולה: סוג זה של מטונימיה מייצג פעולה באמצעות הכלי שמשמש לביצועה. כלומר, הצופה מבין מה קורה דרך הצגת הכלי, בלי להראות את כל התהליך. מטונימיה זו משמשת לרוב כדי לקצר ולהתרכז במהות הסצנה. לדוגמה: בסרטי מתח, מפתח שמסתובב במנעול עשוי לייצג פריצה או התחלה של חקירה, בלי להראות את כל תהליך הפריצה עצמו; (3) המקום לייצוג האנשים: כאשר מקום מסוים מוצג על המסך, הוא מייצג את האנשים או הארגונים הפועלים בו. לדוגמה, מראה של הבית הלבן בקולנוע הוליוודי עשוי לרמוז על הממשל האמריקאי או על החלטות מדיניות, גם בלי להראות פוליטיקאים ישירות; (4) האובייקט לייצוג הבעלים: מטונימיה זו משמשת כאשר אובייקט מייצג את הבעלים או את הדמות שקשורה אליו.

בקולנוע, היא עוזרת לצופים לזהות או לחשוב על דמות כלשהי בלי להראות אותה ישירות. (5) פעולה מייצגת מצב או אירוע: מטונימיה זו משתמשת בפעולה מסוימת כדי לרמוז על מצב שלם או על אירוע. מדובר באירועים סמליים שמרמזים על תוצאה או משדרים תחושת סיום של מצב מסוים. לדוגמה: בסיום קרב בסרט, דמות שנשארת עומדת על הגבעה יכולה לייצג את ניצחונה בקרב, והפעולה מייצגת את השיא או התוצאה.

נספח ג: פילוח הידע על פי תחומים - מלמדה תחומית

ללמידה הוויזואלית

רולאן בארת' טבע את המונח 'פריטי מציאות' (Reality Effects)⁵⁶ כדי לתאר את האופן שבו פרטים מסוימים בטקסטים ספרותיים יוצרים אשליה של מציאות עבור הקורא. הפריטים הללו אינם בהכרח חיוניים לעלילה או להבנת הסיפור, והם נראים 'מיותרים' או חסרי מטרה ברורה, פרט לכך שהם מעניקים תחושת אותנטיות ומציאותיות. בפואטיקה הקולנועית, שיווי המשקל בין פריטי מציאות לבין פריטים מטונימיים הוא המפתח ליצירת חוויה עשירה שמאפשרת לצופה להרגיש גם את העולם הקולנועי כמציאותי וגם את הרבדים הסמליים שבו. שיווי משקל זה תלוי בכמה גורמים, ביניהם: סגנון הבימוי, הז'אנר, קצב העלילה ומטרתה.

לפיכך, בעוד שבאומנויות כמו שירה, ציור או מוזיקה, למטפורה תפקיד מרכזי ככלי להביע רעיונות מורכבים או מופשטים, הקולנוע מתקשה להעביר רעיונות מופשטים בדרך שאינה ישירה. כאשר במאי או תסריטאי מעוניין להעביר מסר כלשהו, הוא מוגבל במידה רבה לייצוגו באופן חזותי ברור, שכן על המסך הקולנועי קשה להחביא את הכוונה מאחורי רעיון חמקמק או עמוק במיוחד, ללא המחשה ישירה. הקולנוע נדרש להראות את הדברים כפי שהם, ולא מאפשר את אותה חירות שיש לאומנויות אחרות, המאפשרות להישען על דו-משמעות או על רמות מורכבות מרובות.

⁵⁶ Barthes, The Rustle of Language., 1968 (1989), p142.

מבינתחומיות לרב-תחומיות

בעוד שבמקור, הקולנוע נולד מתוך חיבור של מספר דיסציפלינות שונות – תיאטרון, מחול, צילום, ספרות ומוזיקה – ויצר אשליה של עולם בינתחומי שמחבר את כל אלה, התהליך האבולוציוני של המדיום הפך אותו לרב-תחומי במובן מצומצם יותר. הקולנוע, במקום לשמש פלטפורמה לגישות יצירתיות מגוונות, הפך לאומנות שמתכופפת בפני חוקי הסיפור הנרטיבי, תוך שהיא מצמצמת את הכלים העומדים לרשותה לטובת בניית עלילה קוהרנטית ומובנת.

המבנה הסיפורי המוכר – המורכב מעלילה, דמויות, התפתחות קונפליקט, שיא והתרה – כופה על הקולנוע מגבלות אסתטיות שנובעות מחוקי הזמן והמרחב המוגדרים של הסיפור. הקולנוע, שבתחילת דרכו נהנה מהחירות לבחון את הגבולות של הזמן, הדימוי והצליל, נאלץ ברובו לוותר על האפשרות להתנסות ולצאת מעבר לגבולות הסיפור הנרטיבי הברור, כפי שאנו רואים אותו כיום.

המגבלה המרכזית הזו – הכפפת אמצעי הביטוי לחוקי הסיפור – מגבילה את הקולנוע בהיבט היצירתי. אומנויות אחרות, כמו שירה או ציור, אינן נדרשות בהכרח להתקיים במסגרת נרטיבית רציפה או לייצר חוויה סיפורית ברורה. שיר יכול להתבסס על מטאפורות מופשטות שאין להן קשר ישיר למציאות הנראית, וציור יכול לתאר עולם מופשט שנשען על תחושות או רעיונות פנימיים של האמן. הקולנוע, לעומת זאת, מוגבל לעולם הנראה, כאשר התכנים חייבים להיות ברורים וישירים, וכך נשללות ממנו האופציות ליצור משחק עם דו-משמעות או הפשטה.

הזדמנויות בינתחומיות

עם זאת, ישנם יוצרים קולנועיים וניסיוניים שהצליחו לעקוף את המגבלות המטונימיות ולהחזיר לקולנוע את האלמנט המטפורי. דוגמאות לכך ניתן למצוא בסרטים כמו 'המזח' (La Jetée, 1962) של כריס מרקר, שבו שימוש בתמונות סטילס יוצר חוויה קולנועית ייחודית ולא שגרתית. דוגמה נוספת היא 'פינק פלוד – החומה' (The Wall, 1982) של אלן פארקר, שמשלב בין מוזיקה, אנימציה וסצנות משחק ליצירת חוויה חזותית ומטאפורית חזקה.

לפרוץ את הגבולות הסיפוריים הנוקשים, ולעיתים מצליח לייצר חוויה שמבוססת על תחושות ומטפורות. בז'אנרים אלו, יש חופש רב יותר ליצור משמעויות חבויות, להסתמך על דימויים חזותיים חזקים שאינם בהכרח נרטיביים ולאפשר לצופים לחוות חוויה אומנותית חזותית ללא הצורך להבין אותה במסגרת עלילתית ברורה.

אחד ההיבטים המייחדים את הקולנוע, בהשוואה לאומנויות אחרות, הוא טבעו הלינארי והעובדה שהוא מבוסס על משך זמן מוגדר מראש. בהתאם להבחנה של לסינג ('אומנויות של רצפי זמן' מול 'אומנויות של מרחב') שאותה מתארת אפרת ביברמן במבוא⁵⁷, כאשר צופה ניגש לצפות בסרט, הוא מחויב לחוות את היצירה מההתחלה ועד הסוף במסגרת זמן רציפה. אין לו האפשרות 'לעצור' את הזמן או לחוות את היצירה באופן נקודתי, כמו באומנות פלסטית, שם הצופה חופשי להסתכל על ציור, פסל או תצלום לפרקי זמן שונים, לפי בחירתו, ואף לחזור שוב ושוב לאותו רגע ספציפי. החוויה בקולנוע מתפתחת תוך כדי תנועה, ובכך נוצר עיקרון לינארי שמבוסס על מעבר ממקטע אחד לשני, על פי רצון היוצר.

תיאטרון ומוזיקה, אומנויות שיש להן משך כמו בקולנוע, מציעות אף הן חוויה לינארית שבה הקהל עוקב אחר ביצוע בזמן אמיתי. אך יש הבדל משמעותי בין הקולנוע לאומנויות אלו: בתיאטרון ובמוזיקה, כל ביצוע הוא חד-פעמי במובנים מסוימים. הביצועים משתנים מפרשנות לפרשנות, והשחקנים, המוזיקאים והבמאים יכולים לשנות אלמנטים של ההפקה

⁵⁷ ג.א' לסינג, גבולות המדיום, אצל: אפרת ביברמן, מבוא.

נספח ג: פילוח הידע על פי תחומים - מלמדה תחומית

ללמידה רינטחומית

או של המוזיקה. בכך נפתח פתח לווריאציה בכל הופעה או ביצוע, שמאפשרים חוויה מעט שונה עבור הצופה או המאזין בכל פעם מחדש. בקולנוע, לעומת זאת, כל הקרנה זהה לחלוטין לקודמתה. הסרט מוקרן באותה צורה, עם אותו פס-קול ואותם שוטים, ללא מקום לשינוי במהלך ההקרנות.

למרות שהקולנוע נחשב למדיום 'נעול' יותר, שבו כל הקרנה זהה לאחרת, ניתן לזהות בקליפ המוזיקלי ובסיקוונס הכותרות של סדרות טלוויזיה שימושים ייחודיים שמקרבים את המדיום הקולנועי לאומנויות שבהן החוויה היא יותר גמישה וחוזרת על עצמה. בקליפים מוזיקליים, המטרה היא לחזור על מוטיבים ויזואליים וקוליים שמשלבים יחד עם השיר, כשהצופים יכולים לחוות אותם שוב ושוב ללא תחושת מיצוי, בדומה לאופן שבו חוזרים ומאזינים לשיר אהוב. סיקוונס הכותרות בסדרות טלוויזיה ממלא תפקיד דומה: הוא מוצג בכל פרק מחדש, תוך חזרה על אותם אלמנטים חזותיים ומוזיקליים, וכך יוצר תחושת היכרות ונחוחת בקרב הצופים.

חזרה למקורות הבינתחומיים

היבטים אלו מדגישים את היכולת של הקולנוע לשלב בין מאפיינים של אומנויות אחרות, במיוחד במקרים של קליפים וסיקוונס כותרות. הם מייצגים חזרה מסוימת למקורות הבינתחומיים של הקולנוע, שהחל כשילוב בין תיאטרון, מוזיקה, צילום ואומנות פלסטית. חזרות אלו לא רק שמדגישות את האלמנטים החזותיים והקוליים של המדיום, אלא גם מייצרות סוג של וריאציה רגשית או תחושתית בקרב הצופה, למרות שהאלמנטים עצמם נותרו זהים בכל פעם. באופן זה, הקולנוע מצליח לגשר בין לינאריות לבין חזרתיות, ומדגים כיצד ניתן לשמור על עקרונות סיפוריים מבלי לוותר על תחושת הדינמיות והרב-תחומיות.

הזדמנויות פנים-קולנועיות לחיבור בינתחומי:

1. עריכה מקבילה

העריכה המקבילה, טכניקה קולנועית שבה מוצגים שני קווי עלילה שונים שמתרחשים במקביל, מאפשרת יצירת קשרים רעיוניים ומטאפוריים בין הסצנות. טכניקה זו שואבת השראה מאומנויות אחרות, כגון מוזיקה, שבה מספר קווים מלודיים משתלבים יחד כדי ליצור הרמוניה. אמנם העריכה המקבילה היא טכניקה קולנועית מבוססת, אך מעטים המקרים שבהם הקולנוענים מנצלים את האפשרויות המטפוריות בטכניקה זו. אחת הדוגמאות המפורסמת היא סיקוונס ההטבלה בסרט 'הסנדק' (קופולה, 1972).

הזדמנויות לפעולה בשיתוף:

שיתוף פעולה עם מוזיקאים ומלחינים יכול להוביל ליצירת מקבילות בין אלמנטים ויזואליים וקוליים, כך שהצופה יחוה את העריכה המקבילה לא רק כתחבולה סיפורית, אלא גם כמרקם אומנותי עשיר. בנוסף, ניתן לשלב את עקרונות העריכה המקבילה עם אומנויות חזותיות נוספות, כמו צילום ואומנות דיגיטלית, ליצירת דימויים שמנוגדים זה לזה אך מתקשרים באופן מטפורי ומטונימי.

2. מאטצ' קאט (Match Cut)

המאטצ' קאט הוא טכניקת עריכה שמאפשרת מעבר מחלק אחד של הסרט לאחר בצורה חלקה, תוך יצירת קשרים ויזואליים ישירים בין הסצנות. המאטצ' קאט מאפשר דיאלוג חזותי שמחבר בין שני אלמנטים שונים ומייצר משמעות חדשה באמצעות דימויים, ולא דווקא על ידי סיפור. המאטצ' קאט, כטכניקה קולנועית, מנוצלת הרבה יותר מהעריכה המקבילה ליצירת חיבורים מטפוריים, ויכולה להוות פתח לשיתוף פעולה בינתחומי פורה.

הזדמנויות לשיתופי פעולה:

ניתן לשתף פעולה עם אומנים חזותיים או בימתיים, כדי לחקור את הפוטנציאל של המאטצ' קאט ליצירת דימויים מופשטים שמייצרים רבדים סמויים בתוך הסיפור.

מתווה להוראת בינתחומיות וקולנוע

ההוראה הבינתחומית תשלב את מקצוע הבית של התלמיד עם המקצוע שעמו יבנה שיתוף הפעולה. בכל תוכנית יוקדש זמן למושגי המפתח של המגמה השותפה.

מושגי מפתח בשפת המגמה השותפה

- **מטרות:** להכיר את מושגי המפתח ואת עקרונות העבודה במגמה השותפה, תוך יצירת הבנה הדדית לשפה האומנותית שלה.

- **נושאים עיקריים:**

- הכרת מושגים בסיסיים הקשורים לשפה האומנותית של המגמה השותפה, שיסייעו להעשיר את שפת מגמת הבית;
- הבנת שיטות העבודה, כלי העבודה והטכניקות הייחודיות של המגמה השותפה (לדוגמה, דגש על קומפוזיציה באומנות פלסטית, תנועה במחול, דיאלוגים בתיאטרון, או סאונד במוזיקה);

יצירות קאנוניות במגמה השותפה והיכרות עם תחומים מעוררי השראה

- **מטרות:** להכיר יצירות משמעותיות מהמגמה השותפה ולזהות כיצד הן עשויות לשמש השראה לעבודה הקולנועית.

- **נושאים עיקריים:**

- הצגת יצירות קאנוניות וידועות במגמה השותפה, המהוות דוגמאות לשפה האומנותית, לטכניקות ולערכים האסתטיים שלה;
- הבנת השפעות אפשריות של יצירות אלו על יצירה בתחום מגמת הבית, ובחינת יישום רעיונות הלקוחים מהן בתחום מגמת הבית;

בניית מושגים משותפים: השוואה, שאילה ובחינת שילובים

- **מטרות:** לבסס מושגים משותפים לשתי המגמות, לחקור כיצד מושגים עוברים ממדיום למדיום ולבנות לקסיקון אומנותי בינתחומי;
- **נושאים עיקריים:**
 - השוואת מושגים כמו קומפוזיציה, קצב, דימוי וסמליות, ובחינת המשמעויות שלהם במגמות השונות;
 - תהליך של שאילה – בחינה כיצד מושג במגמה השותפה (כגון: תנועה במחול) יכול להתקיים בשפת מגמת הבית;

שיעורים לצפייה ודיון ביצירות בינתחומיות

החלק הזה של תוכנית הלימודים יאפשר לתלמידים להיחשף ליצירות קולנועיות בינתחומיות, לנתח כיצד כל תחום משתלב בעשייה של מגמת הבית, ולהבין את תרומתו של כל מרכיב ליצירה המלאה. כל שיעור יכלול צפייה ביצירות מרכזיות בשילוב המגמה השותפה, ודיון מעמיק בנוגע להיבטים הבינתחומיים שבאים לידי ביטוי בהן.

מתווה להוראה בינתחומית בקולנוע

1. מבוא: בינתחומיות בקולנוע – מהי ומהם עקרונותיה?

- **מטרות:** להכיר את הרעיון של בינתחומיות, להבין כיצד הקולנוע נבנה ממגוון אומנויות אחרות, ולבחון כיצד הוא ממשיך לשאול ולהשאל מעולמות אומנותיים מגוונים;
- **נושאים עיקריים:**
 - סקירת הקשרים שבין קולנוע לאומנויות אחרות, כמו תיאטרון, מחול, צילום, ספרות ומוזיקה, תוך הבנה כיצד הוא מתפקד כאומנות חזותית, סיפורית ומוזיקלית;
 - הבהרת ההבדל בין מטונימיה למטאפורה, והבנת השפעת המטונימיה על השפה החזותית הישירה של הקולנוע, בהשוואה לאומנויות אחרות, שמתאפשרת להן רב-משמעות ורמות שונות של פרשנות;
- **הדגמות חזותיות:** צפייה בקטעי סרטים המדגימים את עקרונות הבינתחומיות והדגמת שיתוף האלמנטים מעולמות אומנותיים שונים (כגון 'המזח' ו'החומה').

2. מבנה הסיפור בקולנוע: בין נרטיב למופשט

- **מטרות:** להבין את מבנה הסיפור הקולנועי, יתרונותיו והגבלותיו, לעומת אומנויות אחרות;
- **נושאים עיקריים:**
 - מגבלות הזמן והמרחב בקולנוע וההשפעות שלהן על המבנה הנרטיבי – הבנת ההבדל המשמעותי לעומת אומנויות מרחביות כמו ציור, שם הצופה בוחר את משך הזמן ואופן ההסתכלות;
 - עקרונותיו של לסינג: אומנויות לינאריות מול אומנויות מרחביות, וההבדלים בין סוגי החוויות הללו;
- **הדגמות חזותיות:** צפייה בסרטים עם מבנים נרטיביים מורכבים ולא לינאריים;

3. חיבור בין קולנוע למוזיקה: חקר הקליפ המוזיקלי

- **מטרות:** להבין את החיבור בין קולנוע למוזיקה באמצעות הקליפ המוזיקלי, ולבחון כיצד המוזיקה והדימוי מייצרים נרטיבים מופשטים;
- **נושאים עיקריים:**
 - הקליפ המוזיקלי כז'אנר המאפשר חופש יצירתי ועבודה עם מטפורות, בניגוד לקו נרטיבי קוהרנטי;
 - שימוש בצלילים ובדימויים חזותיים כדי להמחיש רגשות ורעיונות באופן חופשי;
- **דוגמאות לדין:** קליפים כמו: *Take On Me* של *A-ha*, *Lazarus* של דייוויד בואי ו-*All Is Full of Love* של ביורק.

4. סיקוונס כותרות כמרחב לביטוי בינתחומי

- **מטרות:** חקר השימוש הבינתחומי בסיקוונס כותרות בקולנוע ובטלוויזיה, והבנת יכולתו להעביר מסרים דרך דימויים ומוזיקה;
- **נושאים עיקריים:**
 - השפעת תחומי האנימציה והאומנות הגרפית על סיקוונס כותרות כמרחב לביטוי רעיונות לא נרטיביים;
- **דוגמאות לדין:** 'ורטיגו' (סול באס), 'שובר שורות' (דן האקל) ו'שבעת חטאים' (קיייל קופר).

5. עולמות חלום ועולמות מנטליים בקולנוע

- **מטרות:** חקר השימוש בסצנות חלום או עולמות פנימיים ככלי להבעת רעיונות מופשטים ומורכבים;
- **נושאים עיקריים:**
 - שילוב בין עולמות תודעה ודימויים מופשטים בקולנוע, והשפעתו של העולם המנטלי על הסיפור הקולנועי;
- **דוגמאות לדין:** 'התחלה' (כריסטופר נולאן), 'שמונה וחצי' (פליני) ו'בבלי השכחה' (היצ'קוק).

6. אנימציה בקולנוע: שיתוף פעולה עם תחומים אומנותיים נוספים

- **מטרות:** הבנת השפעת האנימציה כתחום חופשי בעיצוב נרטיביים ויזואליים, והשפעתה על שילוב תחומי אומנות נוספים;
- **נושאים עיקריים:**
 - שילוב בין אנימציה, אומנות פלסטית ומוזיקה בקולנוע;
- **דוגמאות לדין:** 'פנטסיה 2000' של דיסני, 'לאהוב את וינסנט' ופינק פלויד: 'החומה'.

7. וידאו דאנס: שילוב בין קולנוע למחול

- **מטרות:** חקר השפעת המחול על הקולנוע והבנת השפה הייחודית שנוצרת כשמחול מתפקד כחלק מנרטיב קולנועי או כנושא;
- **נושאים עיקריים:**
 - הבנת השימוש בתנועה ככלי להביע רעיונות רגשיים ומופשטים;
- **דוגמאות לדין:** ניתוח סרטי וידאו דאנס ידועים ובחינת הדימויים הנוצרים מתנועות מחול בסרטים עלילתיים;

8. מציאות מדומה (VR) ומציאות רבודה (AR) בקולנוע

- **מטרות:** להבין כיצד טכנולוגיות חדשניות כמו VR ו-AR פותחות אפשרויות ליצירת חוויות קולנועיות בינתחומיות ואינטראקטיביות;
- **נושאים עיקריים:**
 - הכרת ההבדלים בין מציאות מדומה למציאות רבודה והשפעתן על הקולנוע כמדיום חווייתי אינטראקטיבי;
 - ניתוח האופן שבו VR ו-AR מאפשרים לשלב בין קולנוע לבין משחק, עיצוב גרפי, ואומנות חזותית;
- **דוגמאות לדין:** סרטים אינטראקטיביים כמו *Black Mirror* ו-*Bandersnatch*, פרויקטים קולנועיים ב-VR במוזיאונים.

9. טכניקות עריכה בינתחומיות: עריכה מקבילה ומאטצ' קאט

- **מטרות:** לחקור טכניקות עריכה המשמשות לקידום רעיונות בינתחומיים בקולנוע, כמו עריכה מקבילה ומאטצ' קאט;
- **נושאים עיקריים:**
 - הבנת השימוש בעריכה מקבילה ליצירת קשרים רעיוניים וסמליים בין סצנות בקולנוע, השוואת עריכה מקבילה לעריכה מוזיקלית;
 - המאטצ' קאט כמעבר חזותי ייחודי שנועד להעביר משמעות דרך דימוי בלבד, ללא תלות בעלילה;
- **דוגמאות לדין:** סצנת ההטבלה בסרט 'הסנדק' וסצנות מאטצ' קאט כדוגמת אלו המופיעות בסרט 'אודיסיאה בחלל'.

10. עיצוב פס קול ושימוש בסאונד כמדיום נרטיבי עצמאי

- **מטרות:** להכיר את השימוש בסאונד בקולנוע, על סוגיו השונים, ולהבין כיצד הוא משלים ומשפיע על הסיפור הקולנועי.
- **נושאים עיקריים:**
 - הבנת ההבדל בין סאונד דיאגטי (שמקורו בעולם הסיפור) לסאונד לא-דיאגטי (כמו מוזיקת רקע), והשפעתם על תחושת המציאות בקולנוע;
 - חשיבותם של אפקטים קוליים ביצירת עומק נרטיבי ורגשי;
- **דוגמאות לדין:** ניתוח השימוש בסאונד בסרטים כמו 'התחלה', 'גראביט' וסרטי אנימציה;

11. וידאו ארט וקולנוע כיצירת אומנות פלסטית

- **מטרות:** לחקור את הז'אנר של וידאו ארט ולהבין כיצד הוא מתייחס לקולנוע כיצירת אומנות חזותית ולא רק כנרטיב סיפור;
- **נושאים עיקריים:**
 - השפעת הווידאו ארט על הקולנוע הניסיוני ועל יצירת תחושה ויזואלית טהורה שאינה מחויבת לסיפור;
 - חשיבות הקומפוזיציה והאסתטיקה הוויזואלית בקולנוע שמתמקד ברגש ובמושגים מופשטים;
- **דוגמאות לדין:** ניתוח קטעים מיצירות של אומנים כמו ביל ויולה, מת'יו ברני ואחרים.

12. בינתחומיות בקולנוע ובאדריכלות: עיצוב חללים כמרכיב נרטיבי

- **מטרות:** להבין כיצד עיצוב חללים ואדריכלות משתלבים בקולנוע ומסייעים לבניית עולם קולנועי;
- **נושאים עיקריים:**
 - השפעת האדריכלות על הקולנוע – חקר חללים סגורים ופתוחים, עיצוב חלל לתמיכה בנרטיב;
 - השימוש באדריכלות ליצירת תחושות שונות בקולנוע, כמו: אינטימיות, מסתורין, או מתח.
- **דוגמאות לדין:** הסרטים 'בלייד ראנר' ו'התחלה', שבהם האדריכלות היא חלק בלתי נפרד מעיצוב העולם;

נספח ג: פילוח הידע על פי תחומים - מלמדה תחומית

ללמידה הנותנת

13. הקולנוע ככלי לביטוי אישי ושילוב בין טקסט, מונולוג ושירה בקולנוע

- **מטרות:** להבין כיצד הקולנוע משלב אלמנטים מילוליים ליצירת חוויות אישיות וייחודיות;
- **נושאים עיקריים:**
 - השימוש במונולוגים, בטקסטים כתובים ובשירה בהעברת מסרים אישיים בקולנוע;
 - השפעת השירה על המבנה הנרטיבי והרגשי של הסרט;
- **דוגמאות לדין:** סרטים כמו 'העולם של טירון' ו'עץ החיים', המשתמשים בשירה ובמונולוגים פנימיים.

פרוייקט משותף: יצירה בינתחומית מקורית

- **מטרות:** שימוש בכלים מעשיים מהקורס לשם יצירת יצירה קולנועית בינתחומית;
- **נושאים עיקריים:**
 - איסוף הכלים שנרכשו ליצירת סרט קצר בינתחומי במגוון אפשרויות (כגון: קליפ מוזיקלי, סצנת חלום מופשטת, וידאו דאנס).
- **שיתופי פעולה**
 - קליפים מוזיקליים: בזמן שקליפ מוזיקלי הוא ז'אנר מבוסס, יש מקום להמשיך ולחקור את השימוש במוזיקה ככלי ליצירת נרטיבים מופשטים או רגשיים שאינם מתארים סיפור קוהרנטי. בשיתוף פעולה עם מוזיקאים, אומנים ויזואליים ואנימטורים, ניתן להרחיב את החיבור בין צליל לדימוי, ולבחון כיצד השניים יכולים להשתלב במבנה קולנועי שמעביר חוויה יותר מטפורית ופחות מטונימית. כך ניתן להעמיק את הניסיונות החזותיים וליצור חוויות חדשות שמתבססות על תחושות, רגשות ודימויים מופשטים.
 - סיקוונסי כותרות: ניתן להעמיק את השימוש בסיקוונס כותרות כאמצעי בינתחומי, על ידי שילוב טכניקות מתוך עולמות האומנות הגרפית, האומנות המופשטת והאנימציה. עבודה עם אומנים דיגיטליים, מעצבים ואנימטורים יכולה להעשיר את הנרטיב החזותי של סיקוונס הכותרות, לא רק כתחילתו של סיפור, אלא גם ככלי להעברת רעיונות מופשטים שמקשרים בין אומנות פלסטית לקולנוע. יתרה מכך, ניתן להרחיב את החוויה המטפורית על ידי שילוב בין מוזיקה לאנימציה ממוחשבת, כך שהדימויים יספרו סיפור חזותי נפרד מהמילים ומהדמויות.

נספח ג: פילוח הידע על פי תחומים - מלמידה תחומית

ללמידה הנותנת תחומית

○ כניסות ויציאות לעולם מנטלי: התחום הזה כבר הוכח כפרודוקטיבי, אך יש מקום להעמיק את שיתופי הפעולה עם אומנים פלסטיים כדי ליצור חוויות חזותיות עמוקות יותר, בנוסף לחקירה של תחומי ידע כמו פסיכולוגיה או פילוסופיה. שילוב בין תכנים מנטליים לבין ויזואליות מופשטת יכול להעצים את החוויה החושית של הצופה, וליצור גשר בין העולם הקולנועי לבין נושאים כמו תודעה, חלומות ומצבים נפשיים. בסיקוונסים אלו ניתן גם לשלב טכניקות עריכה יצירתיות, כמו: אפקטים דיגיטליים מתקדמים, קאט מהיר ומונטאז', שיחזקו את האופי המטאפורי של העולם הפנימי המוצג.

○ אנימציה:

1. שילוב עם אומנות פלסטית - האנימציה מאפשרת חיבור ישיר לאומנות חזותית, במיוחד בתחומי הציור והפיסול. בעזרת אנימציה, ניתן ליצור סביבות חזותיות שנראות כמו ציור או פסל בתנועה. יצירתיות זו מאפשרת לאומנים פלסטיים, כמו ציירים ומאיירים, לראות את יצירותיהם זזות ומתפתחות בקצב שהם קובעים. כמו כן, ניתן לשלב טקסטורות, סגנונות חזותיים וקומפוזיציות שונות באופנים שמתאימים למדיום הקולנועי.

2. שילוב עם מוזיקה - אנימציה נחשבת למדיום המושלם לשילוב עם מוזיקה. בזכות החופש הוויזואלי של האנימציה, ניתן להתאים את הדימויים לתנועה ולמוזיקה בצורה חופשית ומדויקת. לאנימציה יש היכולת להפוך את המוזיקה למשהו ויזואלי, מה שהרבה יותר קשה לעשות בקולנוע רגיל.

נספח ג: פילוח הידע על פי תחומים - מלמידה תחומית

ללמידה הנותנת תחומים

3. שילוב עם מחול - שילוב בין אנימציה למחול פותח אפשרויות רבות לחקר תנועה מופשטת ונרטיבים רגשיים באמצעות תנועה. האנימציה יכולה לעקוב אחרי תנועות הרקדן, להוסיף להן משמעויות חזותיות נוספות או ליצור תנועות בלתי אפשריות במציאות הפיזית. החיבור הזה מאפשר לחקור איך גוף הנע בצורה מופשטת ומוגזמת, יוצר נרטיב רגשי, תחושות ודימויים.

4. שילוב עם תיאטרון - אנימציה יכולה גם לשמש כבסיס לשיתוף פעולה עם תחום התיאטרון, במיוחד כאשר משלבים בין עולמות פנטזיה ומציאות. למשל, ניתן להשתמש בטכניקות כמו 'הקרנה אחורית' או מיפוי הקרנה, כדי ליצור שילוב של אלמנטים אנימטיביים עם דמויות חיות על הבמה.

○ סרט מחול: בסרטי מחול, תנועת הרקדנים יכולה לשמש לא רק כאמצעי ויזואלי, אלא גם ככלי מטאפורי להעברת רגשות, רעיונות ותכנים מופשטים. שילוב זה בין תנועה חזותית לסיפור קולנועי יכול להעשיר את הנרטיב ולהעניק לקולנוע אלמנטים שאינם נדרשים להיות לינאריים או מבוססי דיאלוג. בנוסף, שיתוף פעולה עם כוריאוגרפים יכול להוביל לתכנים אומנותיים שבהם התנועה מחליפה את המילה או את העלילה המסורתית.

סיכום

הקולנוע, כמדיום אומנותי, צמח מתוך תהליך בינתחומי, שבו חיבורים בין מדע, טכנולוגיה ואומנות עיצבו אותו החל מראשיתו. השילוב בין תחומים אלה היה כוח מניע שיצר פלטפורמה חדשה, שבה תיאטרון, מחול, מוזיקה ואומנות חזותית יכלו להשתלב ליצירה אחת, ייחודית ורב-תחומית. דמויות מפתח כמו אדוארד מייברינג' וז'ורז' מלייס השתמשו בכלים ובגישות מתקדמות לזמנם כדי ליצור חוויות קולנועיות שהרחיבו את גבולות המציאות והדמיון. עם הזמן, הקולנוע התייצב כמדיום נרטיבי מרכזי, כזה המספר סיפורים חזותיים ברורים ונגישים. המעבר הזה לחוויית צפייה סיפורית חיזק את תפקידו של הקולנוע כגורם מאחד וכמתווך תרבותי, המסוגל לגעת בקהל רחב ולשקף את רוח הזמן. אולם, הפיכת הקולנוע לנרטיבי העלתה גם את המתח בין הפופולריות לבין החקירה הבינתחומית והניסיונית. במקביל להתפתחות זו, אומנים ניסיוניים המשיכו לפעול בשולי המיינסטרים, כשהם משתמשים בקולנוע ככלי לחקר רעיונות מופשטים ולהבעה אומנותית חופשית יותר. תחומים כמו קליפים מוזיקליים, סצנות חלום ואנימציה, אפשרו ליצרי קולנוע לחזור ולהתחבר לשורשיו הבינתחומיים, תוך שילוב אלמנטים אומנותיים מרובים ויצירת חוויות חזותיות-מוזיקליות בינתחומיות.

הכשרת יוצרי קולנוע בגישה רב-תחומית יכולה לקדם את הקולנוע כמדיום המשלב טכניקות ותכנים מתחומים רבים ומאפשר ביטוי ייחודי ומגוון. גישת הבינתחומיות אינה רק אסטרטגיה יצירתית; היא מהווה את הליבה של הקולנוע, ומציעה אתגר בשימור המתח הפורה שבין המסחרי לניסיוני, בין הנרטיבי לאבסטרקטי. ככל שהקולנוע ממשיך להתפתח לצד טכנולוגיות חדשות, הפוטנציאל לשילובים בין תחומים רק גדל, ומאפשר יצירה של חוויות קולנועיות עשירות ומורכבות יותר.

התוכנית מציעה מספר נקודות מפגש בין קולנוע לאומנויות אחרות, כגון: תיאטרון, אומנות חזותית, מוזיקה ומחול. מפגשים אלו, הנובעים מתוך תוכנית לימודי הקולנוע, יכולים, באופן כמעט אורגני לתחום, לאפשר לתלמידי הקולנוע לחקור שיתופי פעולה עם תלמידי מגמות האומנות השונות, ובכך לפתוח להם את האפשרות ליצור – בשיתוף תלמידי המגמות האחרות – יצירות בינתחומיות חדשות. תהליך זה יצור גם היזון חוזר כהשראה לתחום הלימודים הראשי שלהם, ובכך יקדם הבנה עמוקה יותר של האופציות הבינתחומיות הקיימות בתחום הדיסציפלינארי שלהם.

ביבליוגרפיה

לואיס, ג' (1996). להבין סרטים, תל אביב: האוניברסיטה הפתוחה.

Barthes, Roland. "The Rustle of Language." *The Rustle of Language*, translated by Richard Howard, University of California Press, 1989, pp. 141–148. (Original work published 1968).

Barrett, Terry. "Modernism and Postmodernism: An Overview with Art Examples." *Art Education: Content and Practice in a Postmodern Era*, 1997, p. 22.

Comolli, Jean-Louis. *Cinema against Spectacle: Technique and Ideology Revisited*. Amsterdam University Press, 2015, p. 51.

Feng, William Dezhen. "Metonymy and Visual Representation: Towards a Social Semiotic. Framework of Visual Metonymy." *Visual Communication*, vol. 16, no. 4, 2017, pp. 441–466.

פילמוגרפיה

Clair, René. *Entr'acte*. 1924.

Duchamp, Marcel. *Anémic Cinéma*. 1926.

Fellini, Federico. *8½*. 1963.

Folman, Ari. *Waltz with Bashir*. 2008.

Gondry, Michel. *The Science of Sleep*. 2006.

Hitchcock, Alfred. *Spellbound*. 1945.

Kubrick, Stanley. *2001: A Space Odyssey*. 1968.

Léger, Fernand, and Dudley Murphy. *Ballet Mécanique*. 1924.

נספח ג: פילוח הידע על פי תחומים - מלמדה תחומית

למדה תחומית

Linklater, Richard. Waking Life. 2001.

Méliès, Georges. A Trip to the Moon. 1902.

Coen, Ethan, and Joel Coen. The Big Lebowski. 1998.

Coppola, Francis Ford. The Godfather. 1972.

Disney, Walt, and Roy E. Disney, producers. Fantasia 2000. Walt Disney Pictures, 1999.

Marker, Chris. La Jetée. 1962.

Nolan, Christopher. Inception. 2010.

Parker, Alan. Pink Floyd: The Wall. 1982.

Pennacchioli, Gabriele, and Alberto Mielgo, directors. "The Witness." Love, Death & Robots. Netflix, 2019.

Welchman, Hugh, and Dorota Kobiela. Loving Vincent. 2017.

Brooker, Charlie, creator. "Bandersnatch." Black Mirror. Netflix, 2018.

קליפים מוזיקליים

A-ha. "Take On Me." Directed by Steve Barron, Warner Bros., 1985.

Bowie, David. "Lazarus." Directed by Johan Renck, ISO Records, 2015.

Björk. "All Is Full of Love." Directed by Chris Cunningham, One Little Indian, 1999.

Gambino, Childish. "This Is America." Directed by Hiro Murai, RCA Records, 2018.

Radiohead. "Lotus Flower." Directed by Garth Jennings, Ticker Tape Ltd., 2011.

סיקוונסי כותרות מסדרות וסרטים

Hitchcock, Alfred. Vertigo. Title sequence designed by Saul Bass, Paramount Pictures, 1958.

Gilligan, Vince. Breaking Bad. Title sequence designed by Dan E. Haskett, AMC, 2008.

Fincher, David. Se7en. Title sequence designed by Kyle Cooper, New Line Cinema, 1995.

Fukunaga, Cary Joji. True Detective (Season 1). Title sequence designed by Patrick Clair, HBO, 2014.

Fincher, David. Fight Club. Main title designed by Kevin Tod Haug, 20th Century Fox, 1999.

נספח ד: אומנות פלסטית ובינתחומיות

הגדרה

הוראה בינתחומית זו תחקור את נקודות המפגש והחיבורים הפעילים בין האומנות הפלסטית לבין תחומי אומנויות אחרים: קולנוע, תיאטרון, מחול ומוזיקה. דרך חיבורים אלה, התלמידים ילמדו על הדיאלוג וההפריה ההדדית בין מדיומים שונים, יעמיקו בהבנת שפות האומנויות ויפתחו דרכים חדשניות לביטוי אישי ולשיתוף פעולה יצירתי באמצעות הקשרים ומרחבי ביניים בין האומנויות.

אומנות פלסטית ובינתחומיות

האומנות החזותית העכשווית היא רב-תחומית ובינתחומית במהותה. גם אם ניתן למצוא ציירים ופסלים מובהקים הפועלים בשדה העכשווי, לצידם פועלים אומנים רבים המשלבים מדיומים, ויוצרים חיבורים והשקות מפתיעים, שאינם נוגעים רק לריבוי רב-תחומי אלא מציעים מפגשים בין מבעים, כשהתוצאה היא אובייקט חדש, שהבינתחומיות היא מהותו. השיח התיאורטי על האומנות החזותית משכיל גם הוא לייצר חיבורים והקשרים בינתחומיים, בהם נדון יציר הכלאיים החדש, והוא בוחן מגוון אפשרויות לביטויים בינתחומיים, לדוגמה: תחומי אומנות שונים הנבחנים זה בכליו ובמאפייניו של האחר. בכל מקרה, הן בסדנה והן בתיאוריה, הבדלנות המדיומאלית נטרפת ומתמזגת מחדש.

מצב זה שונה, בעיקרו, מהאומנות המודרניסטית הפורמליסטית, שבה הנרטיביות נדחקה לשוליים לטובת התמקדות בצורות, צבעים וחומריות, תוך הדגשת הערכים האסתטיים והאוטונומיה של היצירה. מרגע שהנרטיביות חזרה לעולם האומנות הפלסטית, לאחר שנות המודרניזם, התהדקו הקשרים בינה לבין אומנויות הנרטיב האחרות, כדוגמת קולנוע ותיאטרון.

נספח ד: אומנות פלסטית ובינתחומיות

בהקשר זה, חשובה תרומתו של ההיסטוריון בנג'מין בוכלו, אשר ניתח את החרדה המודרניסטית מתיאטרליות במונחים של 'הדחקת הציוריות', וטען שהאויבים המוצהרים של המודרניזם נותרו זהים במשך המאה העשרים: נרטיביות, ייצוג פיגורטיבי ומשחק תיאטרלי. במילים אחרות, המודרניזם דחה את כל המוסכמות של תיאור והצגה פיגורטיבית שהציור חלק בעבר עם אומנויות אחרות, בייחוד עם התיאטרון והספרות. (Buchloh 2004.)

שלילת התיאטרליות התבטאה גם בחלל התצוגה המודרניסטי הקנוני, שאותו כינה האמן בריאן אודורטי 'קובייה לבנה'. זהו חלל חסר זמן וטהור, שאינו לוקח בחשבון את נוכחותו של הצופה, ומציג את הנוכחות האנושית כפלישה גרוטסקית (Doherty 1976'O).

יצירות אומנות עכשוויות שמפרקות את אותה טהרנות מודרניסטית היו, למשל, בפנייתם של אומנים בשנות התשעים לפרקטיקה שאותה כינה ניקולא בוריו 'אסתטיקה של יחסים'. אומנות זו מורכבת ממגוון של פעולות אומנותיות, השואבות את בסיסן ממכלול היחסים האנושיים וההקשר החברתי שבהם הן מתקיימות. עבודות אלה יוצרות סביבה חברתית שבה אנשים מתקבצים לפעילות משותפת, ותפקידה של יצירת האומנות הוא להיות צורות חיים ופעולות המתקיימות במציאות (Bourriaud, 2002). היצירות מתאפיינות במבנה פתוח ובאינטראקטיביות, ונראות כמו עבודה בתהליך יותר מאשר כמו אובייקטים מוגמרים וסופיים. עבודותיו של האמן ריקריט טיראוואניג'ה (Rirkrit Tiravanija) הן יצורי כלאיים בין מייצב למיצג, ובהן הוא מבשל קארי צמחוני או פאד-תאי למבקר הגלריה או המוזיאון. המאפיין המרכזי בעבודתו הוא הרצון למחוק אט-אט לא רק את ההבחנה בין חלל מוסדי וחברתי, אלא גם את ההבחנה בין אמן לצופה.

נספח ד: אומנות פלסטית ובינתחומיות

כיום האומנות חותכת ומערבבת, ויש הטוענים כי אימצה מחדש את הדרמה אל לבה: ההיקסמות, ההגזמה, האבסורד, המלאכותיות, השהיית האי-אמון, הפיקציה והנרטיב, שאפיינו את האומנות עד תחילת המאה העשרים – כל אלה חזרו להיות מושגים לגיטימיים בה, ותפקידו של חלל האומנות הוגדר מחדש. אימוץ התיאטרון לתוך האומנות – משמעותו הכנסת אלמנטים אנתרופולוגים לתוך 'הקובייה הלבנה': "במקומה של הניטרליות מותר לדבר על אווירה, במקומה של האחידות מותר לייצר עלילות משנה, במקומה של הקפדנות אנחנו מוזמנים למשחק" (Wood, 2007: עמ' 19).

מילות מפתח לשימוש המורה: בין-לבין, כלאיים, פיגורטיביות, סיפור, היקסמות, הגזמה, אבסורד, מלאכותיות, השהיית האי-אמון, פיקציה, דרמה, נרטיב, חלל חברתי, אמן-צופה, תיאטרליות, אווירה, עלילה, משחק, מסמוס גבולות.

הקשר בין אומנות בינתחומית לדקונסטרוקציה של דרידה

הפילוסופיה של ז'אק דרידה, ובעיקר המושג 'דקונסטרוקציה', מציעה כלים להבנת אומנות בינתחומית כפרקטיקה ששואפת לפרק את ההיררכיות והגבולות המסורתיים בין תחומי אומנות שונים.

הדקונסטרוקציה מזמינה אותנו לבחון מחדש מבנים ורעיונות מוכרים, להבין מחדש שפות וצורות ביטוי, ולגלות קשרים חדשים בין טקסטים מכל הסוגים.

עקרונות אלה רלוונטיים במיוחד לאומנות בינתחומית בשל מספר סיבות:

1. **פירוק גבולות המדיום:** בדומה לדרך שבה דרידה בוחן את הגבולות בין טקסטים, אומנות בינתחומית מפרקת את הקטגוריות הברורות של מדיום אומנותי (ציור, פיסול, קולנוע, מחול וכו'). היא שואפת להראות כיצד מדיומים אלו אינם נפרדים לחלוטין, אלא ניזונים זה מזה ומשתלבים באופן טבעי.

2. **העלאת שאלות על מקור ומשמעות:** דרידה מדגיש את חוסר האפשרות לקבוע 'מקור' או משמעות יציבה, ומציע שכול יצירה היא תמיד חיקוי של משהו אחר. באומנות בינתחומית מושג ה'מקור' מיטשטש: האם יצירה המבוססת על שילוב מחול ופיסול היא 'פיסולית' או 'מחולית'? האומנות הבינתחומית משחקת בדיוק עם טשטוש זה, תוך יצירת משמעות חדשה מתוך הדיאלוג בין התחומים.

3. **הכפלה ושכפול:** רעיון ה'משמעות הדחויה' של דרידה, שבו משמעות נוצרת תוך כדי ריבוי אפשרויות פרשנות, מתקשר לעבודות בינתחומיות שניתן לפרש במגוון דרכים, בהתחשב בהקשרים החברתיים, התרבותיים והאישיים שהן מביאות איתן.

4. **דיאלוג עם הקהל:** דקונסטרוקציה מעודדת חקירה של היחסים בין היוצר, הטקסט והקורא. באופן דומה, אומנות בינתחומית מזמינה את הקהל להשתתף, לפרש וליצור

נספח ד: אומנות פלסטית ובינתחומיות

קשרים בין אלמנטים ממדיות שונות, כך שהקהל הופך לחלק בלתי נפרד מהמשמעות הנוצרת.

5. **טשטוש בין מרכז ושוליים:** רידה מערער על ההיררכיה בין מרכז לשוליים בטקסטים ובתרבות. אומנות בינתחומית עושה פעולה דומה בכך שהיא ממזגת תחומים שנחשבו נפרדים או שוליים, כמו אומנות פלסטית ותיאטרון, ומעמידה אותם במרכז החוויה האומנותית.

דוגמה לאומנות בינתחומית בהשראת רעיון הדקונסטרוקציה:

מיצבים של אומנים כמו מתיו בארני או ביל ויולה משלבים פיסול, וידאו, סאונד ותנועה, ומציעים חוויה שאינה ניתנת לפרשנות חד-משמעית. המדיומים השונים מתפרקים ומתחברים מחדש ביצירה, באופן שמעורר מחשבה על מבנה היצירה והקשרים בין חלקיה.

הקשר הרעיוני בין אומנות בינתחומית למושג 'דקונסטרוקציה' של דרידה: 'גם וגם' במקום 'או או'

בבסיס גישתו של ז'אק דרידה נמצא ערעור על חשיבה דיכוטומית והיררכית, המתמקדת בבחירה בין שני קטבים מנוגדים (כגון 'או-או'). במקום זאת, דרידה מציע חשיבה מסוג 'גם וגם' (both / and), שבה נפתחים מרחבים חדשים של הבנה ומשמעות, המאפשרים קיום סימולטני של אפשרויות שונות ואף סותרות. עיקרון זה קשור באופן הדוק לאומנות בינתחומית, שבה השילוב בין תחומים אינו נובע מהכרעה ביניהם אלא מהיכולת להכיל את כולם בעת ובעונה אחת.

איך 'גם וגם' מתבטא באומנות בינתחומית?

1. **מדיום שהוא גם ציור וגם מיצג:** באומנות בינתחומית, יצירה אחת יכולה להיות בו-זמנית ציור ומיצג, או פסל וסרט וידאו. אין צורך לבחור 'מה היא', שכן משמעותה נוצרת מתוך היכולת שלה להיות 'גם וגם'.

○ דוגמה: יצירותיה של פיפילוטי ריסט משלבות וידאו, סאונד ואובייקטים פיזוליים, תוך טשטוש הגבולות בין צפייה פסיבית לחוויה פעילה.

2. **שפה אומנותית שגם מגדירה וגם מערערת:** דרידה טוען, שהשפה אינה רק מגדירה אלא גם מפרקת את עצמה. באומנות בינתחומית, השימוש בתחומים שונים אינו רק למטרת הגדרה אלא גם מערער על גבולותיהם ומאפשר יצירת שפה אומנותית חדשה.

○ דוגמה: העבודות של סיגלית לנדאו בים המלח, הם גם פיסול, גם פרפורמנס וגם תיעוד וידאו, וכל אחד מהאלמנטים האלה מוסיף רובד משמעות נוסף.

3. **משמעות שנובעת מחיבורים ולא מבחירה:** דקונסטרוקציה מדגישה כי אין צורך לבחור בין אפשרויות מנוגדות, אלא ליצור פרשנות חדשה מתוך נוכחות סימולטנית שלהן. באומנות בינתחומית, החיבורים בין המדיומים יוצרים יצירה היברידיית שאינה נשענת על גבולות המדיום אלא על הדיאלוג ביניהם.

○ דוגמה: עבודות של מתיו בארני ב-'Cremaster Cycle' משלבות פיסול, וידאו ותיאטרון. כל מדיום אינו 'משלים' את האחר אלא קיים לצידו כחלק אינטגרלי.

ה'גם וגם' במפגש עם הקהל

אומנות בינתחומית, בהשראת דרידה, אינה כופה על הצופה לפרש עבודה דרך פריזמה אחת בלבד, אלא מאפשרת ריבוי של פרשנויות. יצירה יכולה להיות גם אינטימית וגם ציבורית, גם נרטיבית וגם מופשטת, והצופה מוזמן להשתתף בחוויה רב-ממדית.

דוגמה: עבודותיו של ביל ויולה, שבהן תיעוד וידאו איטי משלב אלמנטים חזותיים, קוליים ורוחניים. הצופה יכול לחוות את היצירה דרך הממד החזותי, אך גם להתעמק במשמעות הפילוסופית או הדתית שלה.

אומנות בינתחומית כמחוללת משמעות חדשה

העיקרון של 'גם וגם' משתקף בכך שאומנות בינתחומית לא רק חוצה גבולות, אלא גם מערערת על עצם קיומם. כמו הדקונסטרוקציה של דרידה, היא פותחת מרחב שבו הניגודים אינם מתנגשים אלא מתקיימים אלה לצד אלה, יוצרים מתח פורה ומציעים חוויות ורעיונות חדשניים.

כך, אומנות בינתחומית אינה רק גישה יצירתית, אלא גם מהלך פילוסופי-ביקורתי שמאמץ את עקרונות הדקונסטרוקציה ומיישם אותם במרחב האומנותי.

למשל: מיכל הלפמן, *Dear A.S.A/P*

תערוכתה של מיכל הלפמן, שהוצגה במוזיאון תל אביב ב-2021 באצירת ענת דנון-סיוון, שילבה מגוון מדיות: קולנוע פסאודו-דוקומנטרי, עיצוב חלל בשני מסלולים, פיסול, רישום, וידאו ומחול. במרכז התערוכה עבודת וידאו המגוללת את סיפורו של אמן עכשווי עלום שם, המכונה A/P 3, ופועל במציאות עוינת. הוא מוזמן להציג בבית פליקס נוסבאום בגרמניה, בדיאלוג עם יצירותיו של נוסבאום, שפעל בסתר בתקופת השואה. דרך שילוב דמויות ונרטיבים בדיוניים וממשיים, בוחנת הלפמן כיצד ניתן ליצור אומנות במצבי מגבלה, תוך שילוב בין העלילות והמסלולים. הלפמן בוחנת את האפשרות למצוא נתיב חדש ליצירה בתוך מרחב מוגבל או מבוי סתום, ממזגת במדיום הווידאו והמיצב בין שתי העלילות — שני מסלולי ההליכה (Time ו-Show), לכדי רשת סבוכה של יחסים המהדהדים שאלות בדבר הדרכים שבהן אומנות יכולה להשתנות.

נספח ד: אומנות פלסטית ובינתחומיות

המהלך של הלפמן מהותי לדיון הבינתחומי באומנויות, משום שהתוצר הסופי הוא יציר כלאיים אחד, בו – גם אם ניתן להבחין בין הציור למחול ולבדין הקולנועי – כל אלו נשזרים לכדי למבע אומנותי אחד שלם. יתרה מזאת, המבע הבינתחומי מהווה פלטפורמה הכרחית לעבודה כולה, שאותה לא ניתן לדמיין באמצעות המדיום הבודד. במילים אחרות, הבינתחומיות היא רכיב הכרחי בעולם שאותו הלפמן בונה, והרטוריקה והפואטיקה של העבודה מתפרנסות מבינתחומיות זו.

מטרות התוכנית

1. פיתוח שפה אומנותית בינתחומית – הבנה כיצד אומנות פלסטית מתמזגת ומשפיעה על תחומים אומנותיים אחרים;
2. חקר תהליכי יצירה משותפים – התנסות בפרויקטים שדורשים שיתוף פעולה בין תחומי אומנות שונים;
3. טיפוח חשיבה יצירתית וגמישה – עידוד תלמידים לחשוב על דרכים חדשות ליצירת חיבורים בין אומנויות שונות;
4. חשיפה למגוון תרבויות וסגנונות – הבנת מקורות השראה מגוונים ושימוש בהם כבסיס ליצירה;
5. הרחבת ארגז הכלים האומנותי – לימוד טכניקות וכלים ממדיות שונות, כמו: תאורה, תנועה, תסריטאות ועיצוב תפאורה;

דוגמאות לנושאים בינתחומיים

1. אומנות ותיאטרון: עיצוב תפאורה ותלבושות, חקר תפקיד הדימוי החזותי בבניית דמויות וסיפורים;
2. אומנות ומחול: יצירת דיאלוג בין תנועה וגוף לבין מרחבים ופסלים;
3. אומנות וקולנוע: חקר הקשר בין קומפוזיציה חזותית לבין צילום, סיפור חזותי (סטוריבורד) ועיצוב סטים;
4. אומנות ומוזיקה: חיבור בין דימויים ויזואליים לבין סאונד או מוזיקה, יצירת 'ציורים מוזיקליים';
5. אומנות ועיצוב: שילוב של עיצוב תעשייתי, עיצוב גרפי או עיצוב חללים בעבודות אומנות;

דוגמאות מהאומנות הפלסטית במפגש עם חמשת תחומי אומנות אחרים:

אומנות פלסטית ותיאטרון

- עבודות של אנטוני גורמלי (Antony Gormley): גורמלי יצר פסלים אינטראקטיביים שמתכתבים עם תיאטרון, כמו יצירות שבהן הקהל משתלב במרחב הבימתי ומשפיע על הפרשנות.
- דוגמה ישראלית: עיצוב התפאורה והתלבושות להצגות תיאטרון פרי יצירתה של יעל קרת, שמביאה אלמנטים פיסוליים למרחב הבמה.
- 'המרחב התיאטרלי' של אניש קאפור: יצירותיו הגדולות, כמו המראות הענקיות, מזמינות אינטראקציה כמו בסצנות תיאטרליות.
-

אומנות פלסטית ומחול

- 'פסלים נעים' של אלכסנדר קאלדר: המוביילים של קאלדר יוצרים דיאלוג עם תנועה ומחול, כשהם מגיבים לתזוזות עדינות של הסביבה.
- שיתוף פעולה בין אומנים וכוריאוגרפים: הפסלים של לואיז בורד'ואה, שהופיעו כחלק מתפאורות מחול, מתייחסים לגוף ולתנועה בדרכים שמזמינות שיתוף פעולה.
- עבודות של מיכל שמיר (ישראל): מייצבים פיסוליים שמייצרים דיאלוג עם הופעות מחול ותנועה במרחב הציבורי.

אומנות פלסטית וקולנוע

- יצירות של מתיו בארני: הפרויקט 'The Cremaster Cycle' משלב פיסול עם קולנוע, כאשר כל סרט הוא יצירה אומנותית חזותית בפני עצמה.
- העבודה של יעל ברתנא (ישראל): מיצבי וידאו שמדגישים קשר הדוק בין דימוי פיסולי לבין סיפור קולנועי. לדוגמה, הטרילוגיה 'ואם תרצו'.
- עיצוב דמויות ותפאורה: בודות הפיסול של האומנית פטרישה פיצ'יני (Patricia Piccinini), שהדימויים שלה משמשים השראה לעיצוב דמויות פנטסטיות בסרטים.

אומנות פלסטית ומוזיקה

- עבודות של ג'וזף בויס: יצירת מייצבים וטקסים פיסוליים שהתמזגו עם הופעות מוזיקליות ושילוב סאונד, כחלק מהחומר האומנותי.
- דוגמה עכשווית מישראל: עבודות של הדס עפרת, שמשלבות פסלים וקול בהופעות פרפורמנס שמשתמשות במוזיקה כתדר חזותי.
- קולנוע מוזיקלי של ביל ויולה: עבודות וידאו ארט שכוללות פסלים ומוזיקה, ליצירת חוויות סינסתטיות (שילוב חושי).

אומנות פלסטית ועיצוב

- רון מואק (Ron Mueck) יצר פסלים היפר-ריאליסטיים שמתחברים לשפה של עיצוב תעשייתי דרך הקפדה על חומריות ודיוק בפרטים.
- עיצוב ואומנות במרחב ציבורי: פסלי הרחוב של ניקי דה סנט פאל (Niki de Saint Phalle), שמשלבים בין פיסול, עיצוב אדריכלי ומרחבים שימושיים.

גיא בן נר, אומנות וקולנוע

את עבודת הוידאו של גיא בן-נר, Soundtrack משנת 2013, לא ניתן לתאר ולהמשיג ללא המחשבה הבינתחומית. כפי שמציינת דליה קרפל, למעשה מדובר באקט של גניבה. בן-נר השאיל 11 דקות סאונד אינטנסיביות מהסרט 'מלחמת העולמות' של סטיבן ספילברג, משנת 2005. ספרו הקלאסי של ה. ג'. וולס מ-1898, שעליו מבוסס סרטו של ספילברג, תיאר פלישה של בני מאדים, שהורסים את כל הנקרה בדרכם. ב-1938, אורסון וולס העלה את 'מלחמת העולמות' כתסכית. הספר של ה. ג'. וולס הוליד גם כמה גרסאות מוזיקליות. בעבודת הוידאו שלו מחבר בן-נר, במהלך האופייני לעבודותיו מאז תחילת דרכו האומנותית, התרחשות דרמטית בחדרי ביתו ביד-אליהו, עלילה שעושה שימוש מלא בסאונד המקור של ספילברג. כך, סדרה של אסונות גלובליים מקבלים אצל בן-נר פרשנות דומסטית של כלים נשברים, שואב אבק או בלנדר רעשניים ועוד.

במקרה זה, בן-נר מתיך את הסאונד הקולנועי ועבודת הוידאו לכדי שלם גרוטסקי, שמלאכותיות החיבור שלו נוכחת במלוא הדרה ובה לחלוטין נעוץ כוחה של העבודה. בניגוד גמור להלפמן, שיצרה יציר כלאיים המתפקד כמכונה משומנת אחת, 'המכונה' של בן-נר מצהירה על חלקיה שחוברו יחדיו כנגד כל הסיכויים.

בנוסף, בן-נר מבצע בקלילות אופיינית מהלך ביקורתי עמוק ביותר. הוא למעשה חושף את חוויית ההתפתות לסאונד הקולנועי, שנותר שקוף עבור הצופים. אנו מתפתים להאמין שפס הקול בוקע מפיהן של הדמויות ואינו הקלטה מאוחרת שעובדה וצורפה לדימויים המוקרנים ברצף. בן-נר חושף תחבולה יסודית זו הנמצאת בבסיס המבע הקולנועי. לכאורה, עובדה המוכרת היטב לכל העוסקים ביסודות הקולנוע. הגדולה של בן-נר איננה בהצבעה על עובדה זו, אלא באופן שבו הוא משכיל לייצר ממנה דבר-מה חדש, רענן, מפתיע ומלא הומור.

נספח ה: מחול ובינתחומיות

מבוא

הקדמה

ב-1760 פרסם ז'אן ז'ורז' נובר, מאסטר מחול צרפתי, את 'שני מכתבים על מחול' (כהן, 2010)⁵⁸. במכתבים אלו הוא ניסח מה זו כוריאוגרפיה באופן חדשני לתקופה, כשהוא מבסס את המושג 'בלט פעולה' (ballet d'action) המעוגן בהיגיון נרטיבי-סיפורי. עד אז המחול (ריקודי החצר והבלט שפותח בחצרות האצולה) לא עקב אחר סיפור, אלא הופיע באופן ספורדי ואקלקטי באירועים שונים. לעומת זאת, נובר במאמריו, קרא לבלט להתמקד בפעולה הנרטיבית בהשראת התיאטרון, וטען שמטרת הכוריאוגרפיה היא להציג את הסיפור באופן דרמטי והבעתי. כיצד? באמצעות התאמת המבנים הכוריאוגרפיים, השפה התנועתית, ההבעה הגופנית וכל מרכיבי המופע – מוזיקה, תפאורה ותלבושות – להיגיון הסיפורי, לדמויות ולאשר קורה להן. בכך הניח נובר את היסודות המוקדמים לתפיסה של כוריאוגרפיה לבמה במערב ולמה שייקרא במאה שלאחר מכן, המאה ה-19, 'יצירת אומנות כוללת' (צוקרמן, 1997)⁵⁹. ואמנם מאז, המחול הבימתי-תיאטרלי (concert dance) מטופל כיצירת אומנות הבנויה מכוריאוגרפיה המלווה תחומי אומנות נוספים: טקסטואלים, חזותיים ואודיטוריים, או משולבת בהם (ובפירוט: סיפור / טקסט, שירה, מוזיקה וסאונד, תיאטרון, עיצוב במה, תלבושות, אביזרים ותאורה). אופני השימוש והשילוב באלו השתנו עם השנים, בהתאם לשינויים היסטוריים בתפיסות קונספטואליות ואסתטיות של האומנות והמחול במהלך התקופות.

נספח ה: מחול ובינתחומיות

ניתן לראות, שהבלט הקלאסי וגם המחול המודרני עשו ועדיין עושים שימוש משתנה בנרטיב ובדמויות, לדוגמה, בבלטים העלילתיים מהמאה ה-19 'אגם הברבורים'⁶⁰ (1877), או 'מפצח האגוזים' (1892)⁶¹. ביצירותיה של מרתה גרהאם האמריקאית, הנחשבת לאחת מחלוצות המחול המודרני היא השתמשה בסיפורים (בין השאר) מהמיתולוגיה היוונית, כמו ביצירתה 'אל תוך המבוך'⁶² (1947), וכך גם פינה באוש, שביססה את ז'אנר התיאטרון-מחול ופיתחה תפיסה נרטיבית אסוציאטיבית א-לינארית כמו לדוגמה ב'קפה מולר' (1978). לעיתים קרובות, שפת גוף והבעות פנים המאפיינות את התיאטרון, מוטמעות ביצירות מחול כדי להעביר רגשות, מסרים וסיפורים, וטכניקות של דרמטורגיה ותכנון בימתי משמשות בסיס ליצירת מופעים מחוליים עכשוויים. לצד אלו, למחול קשר עתיק והדוק עם מוזיקה, ועיצוב חזותי ופלסטי (תלבושות, אביזרים, תאורה ותפאורה) הוא אינטגרלי ליצירות מחול. מתחילת המאה העשרים והתפתחות הטכנולוגיה, קולנוע, וידיאו ואמצעי מחשב הם רכיבים פעילים במחשבה ובפרקטיקה כוריאוגרפית ובימתית במחול.

עולה, אם כן, השאלה: מהי בינתחומיות במחול? האם כל יצירת מחול שיש בה שימוש רב-תחומי באומנויות – הווה אומר שילוב / שימוש במגוון תחומי אומנות – היא בינתחומית? התשובה היא: לא.

אם כן, מתי יצירת מחול היא בינתחומית?

⁶⁰ כוריאוגרפיה: יוליוס רייזינגר ולאחר מכן מריוס פטיפה ולב איבנוב, מוזיקה: פיטר צייקובסקי. ליברטי: יוהן קרל אוגוסט מוסאוס.

⁶¹ כוריאוגרפיה: מריוס פטיפה. מוזיקה: לב איבנוב. ליברטי: א.ת.א. הופמן.

⁶² מוזיקה: ג'יאן קרלו מנוטי. עיצוב: איסמו נוגוצ'י.

המחול הפוסטמודרני אמריקאי

בספרה 'טרפסיכורה בסינקרס' (2010)⁶³ מנתחת סאלי ביינס את התפתחות המחול הפוסט-מודרני האמריקאי בשנות ה-60 וה-70 של המאה הקודמת, ומציבה את הבינתחומיות כציר מרכזי בדיון. היא מאפיינת תהליכים ביצירותיהם של אומני התקופה, מרס קנינגהאם, טרישה בראון, איבון ריינר, סטיב פקסטון, מרידית מונק, קבוצת הג'דסון-צ'רצ' והגרנד יוניון, ומצביעה על מהלכים מהותיים המבנים חשיבה מחדש על מחול כאומנות, הפרדה בין מרכיבים פורמליים שונים בכוריאוגרפיה, הפיכת צורות למופשטות ויותר על הקשר חיצוני כנושא (כפי שדרש נובר מאתיים שנה קודם לכן). ביינס מזהה במחול הפוסט-מודרני מרכיבים בינתחומיים, כגון: התייחסות לרפרנסים היסטוריים ותיאורטיים, חומרי תרבות עממית, שאלות הנוגעות בבין-תרבותיות ורב-תרבותיות, טשטוש וחציית גבולות בין ענפי האומנות השונים וערעור על הגבולות בין האומנות לחיים האמיתיים. אומני המחול הפוסט-מודרני, היא אומרת, עסקו בהגדרת המחול וביחס בינו לבין מושגי זמן, חלל וגוף, המשותפים לתחומי אומנות נוספים, והרחיבו אותה לפרקטיקות של עיסוק בשפות אומנות אחרות – מוזיקה וסאונד, אומנות פלסטית, קולנוע ווידיאו, שירה, מרחב ציבורי ומוזיאלי ואירועי הפנינג. ספרה מציע תובנות המאפשרות להבין את תפיסותיהם של אומני המחול שפעלו בשנים אלו בעיקר בניו יורק, ופורס תשתית למחול העכשווי המתחיל לפעול לקראת סוף המאה העשרים ובעשורים הראשונים של המאה העשרים ואחת, ולקראת מתיחת גבולות המדיום לעבר תחומי אומנות נוספים, חומריות הגוף הסובייקטיבי ואומנות המיצג (performance art).

תיאטרון מחול אירופאי ופינה באוש

באמצעות תיאטרון המחול כסגנון מחול עכשווי, אומר נורברט סרבוס⁶⁴, חוללה פינה באוש מהפכה בתפיסת המחול ובהגדרתו, ואפינה אותו בריאליזם רב-סגנוני חוצה תחומים. ביצירותיה, הוא מסביר, היא נפרדה מהנרטיב הליניארי כציר מרכזי המוביל את היצירה, הכניסה משחק, דיבור ושירה, ויצרה רצפים אסוציאטיביים של תמונות מונטז' תיאטרליות / קולנועיות, ובכך הרחיבה את גבולות המחול המסורתי ביחס לאומנויות אחרות, ושחררה את הכוריאוגרפיה מההגדרה המקובלת של רצף של תנועות שקשורות זו בזו.

מחול עכשווי

צומת נוספת בהתפתחות התפיסה הבינתחומית של המחול, מזהים רמזי ברט⁶⁵ ואנדרי לפקי⁶⁶ במחול עכשווי אירופאי בעשורים הראשונים של המאה העשרים ואחת. מניתוח עבודות של כוריאוגרפים כמו ז'רום בל, ורה מנטרו, קסבייה לה-רואה, ג'ונתן בארוז ומריה לה-ריבוט הם מחלצים דיאלוג חי ומפורש עם אומנות המיצג, אומנות חזותית ותיאוריה ביקורתית. בעקבות זאת, הם מציעים כוריאוגרפיה עכשווית כהרחבה פרפורמטיבית של הפוליטיקה הרדיקלית שיסודה באומנות המיצג, ובהקשרים ביקורתיים תיאורטיים פוסט-סטרוקטורליסטית ופוסט-קולוניאליים. בעניין זה, מסביר רמזי ברט בספרו 'מחול פורק עול'⁶⁷ (2019), כיצד האומנות הקונספטואלית מוטטה את החלוקה של אומנויות לקטגוריות נפרדות ומובחנות, בשל פריצה של השפה והשיח לאומנויות החזותיות ולמחול ולשדה האסתטי. כניסה זו של השיח והשפה מופיעה כבר בעבודותיהם של אומני שנות השישים בארה"ב, כמו גם בסגנון תיאטרון המחול של פינה באוש. היא מהותית גם למחול העכשווי, כאשר כוריאוגרפים בודקים, לדוגמה, אפשרויות להפרת הסיידור המרחבי המקובל של התיאטרון והבמה, כדי לעסוק בשאלות של היחסים בין המבצעים לצופים, או מנסחים

⁶⁴ סרבוס, נ' (2012). פינה באוש: תיאטרון המחול, רמת השרון: אסיה.

⁶⁵ ברט, ר' (2019). מחול פורק עול: מחול במה אירופי עכשווי והמשאב המשותף, רמת השרון: אסיה.
⁶⁶ Lepecki, Andre. (2006) Exhausting Dance: Performance and the Politics of Movement. Routledge.

⁶⁷ Burt, R. (2017). *Ungoverning dance: Contemporary European theatre dance and the commons*. Oxford University Press.

פרקטיקות כוריאוגרפיות חדשות כגון הרצאה-מופע (lecture performance) המאתגרות את היחס המסורתי למחול.

מחול וטכנולוגיה

התיאורטיקן סטיב דיקסון⁶⁸ (2007) מנתח את ההיסטוריה של מופעים מבוססי טכנולוגיה ומספק מסגרת תיאורטית להבנת ההשפעה של המדיה הדיגיטלית על אומנויות הביצוע. הוא מתחקה אחר השורשים ההיסטוריים של שילוב מדיה חדשה באומנויות הבמה, ומציע ניתוח מעמיק של האופן בו המדיה הדיגיטלית פועלת בתחומי אומנות שונים, כולל תיאטרון, מחול, אומנות מייצג ומייצבים.

⁶⁸ Dixon, Steve. (2007) Digital performance : a history of new media in theater, dance, performance art, and installation. Cambridge, Massachusetts ; London, England. The MIT Press.

נספח ה: מחול ובינתחומיות

בסקירה היסטורית, המתבוננת בשילוב בין טכנולוגיה ומחול, הוא מראה כיצד החדשנות הטכנולוגית השפיעה על התפיסה האומנותית והביצועית של הכוריאוגרפיה והאסתטיקה של המחול.

תחילת המאה ה-20 מאופיינת בניסויים ראשוניים של היחסים בין מחול, תאורה ואפקטים ויזואליים בעידן שלפני המחשוב. דוגמה לכך היא לואי פולר, שהשתמשה בבדים ובתאורה צבעונית כדי ליצור הופעות תנועה ייחודיות שהקדימו את השימוש בטכנולוגיה במחול. אוסקר שלמר, שנמנה עם קבוצת הבאוהאוס הגרמנית הוא דוגמה נוספת. שלמר עשה שימוש בתלבושות גיאומטריות וטכנולוגיה כדי ליצור אפקטים של תנועה מכנית מודרניסטית, אשר שבר את התפיסה המסורתית של הגוף במחול (הבלט הטריאדי). בשנות ה-70, הכוריאוגרף מרס קנינגהם היה אחד החלוצים בשילוב טכנולוגיה במחול, כאשר החל להשתמש בתוכנת מחשב בשם LifeForms כדי לחקור תנועות מחול ולתכנן כוריאוגרפיות בצורה דיגיטלית. קנינגהם גם שילב ביצירותיו טכנולוגיות וידאו ומדיה, ובכך הרחיב את גבולות הכוריאוגרפיה אל עבר המרחב הדיגיטלי.

שנות ה-80 וה-90 מעצימות את היחסים בין מחול וטכנולוגיה, עם כניסת תכנות לכידת תנועה הבאות לידי ביטוי ביצירות מחול משולבות מחשב ווידאו. לדוגמה, שימוש בטכנולוגיית Motion Capture המאפשרת ללכוד תנועה של רקדנים, לנתח אותה ולבנות כלים חדשים ליצירת כוריאוגרפיה. לדוגמה, הכוריאוגרף האמריקאי וויליאם פורסיית', שיצר פרויקטים כמו MotionBank בשנות ה-90, שבו הוא חקר את השילוב בין מחשוב, כוריאוגרפיה ונתונים דיגיטליים.

נספח ה: מחול ובינתחומיות

בתחילת המאה ה-21 ניתן לראות התקדמות טכנולוגית וכניסה של מדיה אינטראקטיבית בהופעות באמצעות שימוש בחיישנים ואלגוריתמים שיכולים להגיב לתנועות רקדנים בזמן אמת. רקדנים יוצרים אינטראקציות עם טכנולוגיה, והכוריאוגרפיה עצמה הופכת למשהו משתנה, בהתאם לנתונים הנאספים בזמן ההופעה.

היבט נוסף של מחול וטכנולוגיה הוא שימוש במציאות רבודה (AR) ובמציאות מדומה (VR), המאפשרות לצופים לקחת חלק בעולם הווירטואלי שהרקדנים פועלים בו, ולהיות נוכחים באופן אינטראקטיבי בתוך החוויה הכוריאוגרפית. בנוסף, בשנים האחרונות, כוריאוגרפים משלבים בינה מלאכותית (AI) ותוכנות ליצירת כוריאוגרפיות המבוססות על אלגוריתמים. דוגמה לכך היא העבודה של הכוריאוגרף הבריטי וויין מקרגור, המשתמש בנתונים ובבינה מלאכותית כדי לחקור תנועה, ואת התהליך הכוריאוגרפי ופרויקטים דוגמת Choreographic Objects של פורסיית', שמאפשרים לרקדנים וליוצרים לעבוד בסביבות דיגיטליות, שבה הם יכולים לבחון תנועה באמצעות נתונים שנאספו בזמן אמת.

בעקבות מגפת הקורונה, בתחום המחול התרחשה קפיצת מדרגה לעבר המרחב הדיגיטלי. הופעות מחול רבות עברו לפלטפורמות אינטרנטיות, תוך שימוש בטכנולוגיות כמו זום ו-YouTube והגיעו לקהל עולמי בצורה דיגיטלית.

נספח ו: מוזיקה ובינתחומיות

מבוא

בינתחומיות היא גישה חינוכית ואומנותית, השואפת לשלב ידע, מיומנויות ותובנות ממספר תחומים שונים, כדי ליצור חוויה לימודית או יצירתית רב-ממדית ועשירה יותר. בגישה זו, הידע אינו מוצג במבודד, אלא כחלק ממארג של הקשרים והשלכות, המאפשר הבנה עמוקה יותר של העולם ושל התהליכים היצירתיים והחינוכיים שבו. תוכנית לימודים בינתחומית באומנויות יכולה להציע לתלמידים כלים לחשיבה יצירתית, ויכולת לתפוס קשרים בין תחומים שונים ולפתח כישורים אומנותיים מגוונים.

הגישה הבינתחומית מציעה יתרונות רבים לתלמידים, במיוחד בתחום האומנויות. ראשית, היא מעודדת יצירתיות וחדשנות. כאשר תלמידים נחשפים למגוון תחומי אומנות ומחברים ביניהם, הם לומדים לראות קשרים שאולי לא היו ברורים קודם לכן, ויכולים ליצור יצירות אומנותיות חדשות ומורכבות. שנית, הבינתחומיות מפתחת חשיבה ביקורתית. על ידי עיסוק במספר תחומים במקביל, תלמידים נדרשים לחשוב על המשמעויות, הקשרים וההשפעות שבין התחומים הללו. שלישית, היא מחזקת את יכולת התקשורת. הבנה של שפות אומנותיות שונות מאפשרת לתלמידים לבטא את עצמם במגוון אמצעים ולהבין את האחרים בצורה מעמיקה יותר.

עבודות בינתחומיות רבות מראות כיצד מוזיקה יכולה להיות לב העבודה המחברת בין אומנויות שונות. למשל, באופרות ובבלטים, המוזיקה לא רק מלווה את העלילה והכוריאוגרפיה, אלא היא גם מכווינה את המבנה, הקצב והרגש של היצירה כולה. דוגמה נוספת ניתן למצוא ביצירות אומנות מודרניות, שבהן המוזיקה משתלבת עם אומנות חזותית או עם וידאו ארט, עד ליצירת חוויה חושית מלאה. במקרים אלו, המוזיקה אינה רק רקע אלא חלק אינטגרלי מהמסר האומנותי.

נספח ו: מוזיקה ובינתחומיות

כאשר מוזיקה מהווה מרכיב מרכזי בתהליך בינתחומי, היא משמשת ככלי לקישור בין תחומי אומנות שונים כמו תיאטרון, אומנות חזותית, ריקוד ואפילו ספרות. במקרים אלו, המוזיקה יכולה לשמש כגשר קונספטואלי, המספק שפה משותפת להבנה ולהבעה אומנותית. מוזיקה, עם עקרונותיה כגון: מקצב, מלודיה, הרמוניה ואימפרוביזציה, יכולה להעשיר את הדיאלוג בין האומנויות, ולשמש כמקור השראה ליצירות אומנות רב-תחומיות.

בינתחומיות במוזיקה מהווה תופעה רחבת היקף, שהייתה קיימת לאורך ההיסטוריה בתרבויות שונות ברחבי העולם. היא חוצה גבולות גאוגרפיים ותרבותיים, ומשלבת אלמנטים מאומנויות שונות ליצירת חוויות אומנותיות מורכבות. סקירה זו תבחן את ההתפתחות ההיסטורית של הבינתחומיות ביצירה המוזיקלית בתרבויות המערב והעולם, תציג דוגמאות מיצירות אומנות מתקופות שונות, ותסביר את הרציונל התיאורטי העומד בבסיס החשיבות של גישה זו.

הגדרת הבינתחומיות במוזיקה

ע"פ שטיינר (Steiner, 1975, p.41), בינתחומיות היא גישה המשלבת אלמנטים ודיסציפלינות שונות כדי ליצור חוויות עשירות ורב-ממדיות יותר. במוזיקה, גישה זו מתבטאת בשילוב מוזיקה עם תחומי אומנות אחרים כגון תיאטרון, אומנות חזותית, שירה וריקוד, כמו גם עם תחומי ידע כגון פילוסופיה ומדעים. שטיינר טען כי "מוזיקה היא האומנות החוצה את הגבולות בצורה הטהורה ביותר, מאחדת בין השמיעה, הרגש, המחשבה והאומנות החזותית".

דוגמאות היסטוריות לבינתחומיות ביצירה המוזיקלית

גם מחוץ לתרבות המערב, ניתן למצוא דוגמאות רבות לבינתחומיות במוזיקה. צ'רנוף (Chernoff, 1979) מציין כי באפריקה, המוזיקה המסורתית לרוב קשורה באופן הדוק לריקוד, לאומנות חזותית ולפולחן דתי. למשל, בטקסי ה'באולה' בחוף השנהב, המוזיקה, הריקוד והמסכות משולבים ליצירת חוויה טקסית עמוקה, המבטאת את הזהות והאמונה של הקהילה. בק (Beck, 1993) מתאר את המוזיקה הקלאסית של הצפון והדרום בתרבות ההודית, המבוססת על רעיונות פילוסופיים ורוחניים ומקושרת קשר הדוק לריקוד הקלאסי. ה'ראגה', צורת הלחן ההודית, משמשת ככלי לביטוי רגשות ורעיונות פילוסופיים, תוך שילוב עם ריקוד וציור ה'ראגה-מלה'.

ימי הביניים והרנסאנס

בתקופת ימי הביניים, הבינתחומיות במוזיקה התבטאה בשילוב בין המוזיקה לבין השירה והדת. ליק-וילקנסון (Leech-Wilkinson, 2002) מזכיר את הדוגמה המובהקת לכך שהיא המוזיקה הליטורגית, שבה שימשה המוזיקה ככלי להעברת טקסטים דתיים וטקסיים, ויצרה חוויות רוחניות משמעותיות. המזמורים הגרגוריאניים היו שילוב של לחנים ושירה והיו בלתי נפרדים מהטקסים הדתיים. השילוב הזה הדגים כיצד המוזיקה והשירה שימשו יחד לתקשורת דתית ולהבעת רעיונות תיאולוגיים.

בתקופת הרנסאנס, המוזיקה התפתחה במקביל לאומנויות אחרות כמו ציור ותיאטרון. בלום (Blume, 1972) מסביר שיצירות כמו האורטוריות של יוהאן סבסטיאן באך, ששילבו טקסטים תנ"כיים עם קומפוזיציות מורכבות, מייצגות את החיבור בין מוזיקה, דת ואומנות חזותית. יצירות אלו, לא רק שהעשירו את חוויית המאזין, אלא גם הראו כיצד מוזיקה יכולה לשמש ככלי להבנת רעיונות דתיים ואומנותיים.

הבארוק והקלאסיקה

בתקופת הבארוק, השילוב בין מוזיקה ותיאטרון הגיע לשיאו ביצירות אופרה מוקדמות כמו אלו של מונטוורדי. האופרה, אומנות בינתחומית במהותה, שילבה מוזיקה, תיאטרון, מחול ואומנות חזותית ליצירת חוויות אומנותיות עשירות. מונטוורדי, שזכה לכינוי 'אבי האופרה', הדגים כיצד מוזיקה יכולה להעביר רגשות ודינמיקות דרמטיות בצורה בלתי אמצעית (Rosand, 1991).

בתקופת הקלאסיקה, המוזיקה הפכה למדיום מרכזי של ביטוי אומנותי, כפי שניתן לראות בסימפוניות של בטהובן. בטהובן שילב מוזיקה עם רעיונות פילוסופיים של חירות ואחוה, כפי שבא לידי ביטוי בסימפוניה התשיעית שלו, המשלבת בין מוזיקה לשירה (Fidelio). השימוש בטקסט של פרידריך שילר בסימפוניה התשיעית הוא דוגמה מובהקת לאופן שבו מוזיקה יכולה לשמש כלי לביטוי רעיונות פילוסופיים ואידיאולוגיים (Solomon, 1988).

המאה ה-19 והמודרניזם

וולקר (Walker, 1989) טען, שבמאה ה-19, עליית הרומנטיקה הביאה להתפתחות של יצירות מוזיקליות שהיו קשורות קשר הדוק לספרות ולאומנות חזותית. פרנץ ליסט, למשל, פיתח את הפואמה הסימפונית, צורת מוזיקה שהתבססה על יצירות ספרותיות ושאהבה מהן את השראתה. יצירות כמו 'פאוסט סימפוניה' ו'דנטה סימפוניה' הן דוגמאות בולטות לשילוב בין מוזיקה וספרות בתקופה זו.

במאה ה-20, תנועות האוונגרד הביאו לשילוב חדשני בין מוזיקה לאומנויות אחרות, כפי שתיאר זאת פיצ'אט (Pritchett, 1993). ג'ון קייג', עם יצירתו '4'33', חקר את השילוב בין מוזיקה, שקט ומדיטציה, תוך שהוא מאתגר את התפיסות המסורתיות הנוגעות לשאלה מהי מוזיקה. יצירותיו של קייג' מדגימות את הפוטנציאל של מוזיקה כחלק מאומנות פרפורמנס כוללת.

ג'אז, פופ ורוק במאה ה-20 וה-21

במאה ה-20, מוזיקת הג'אז התפתחה כצורת אומנות בינתחומית, המשלבת מוזיקה עם ריקוד, תיאטרון ואומנות חזותית. גרידלי (Gridley, 1994) תיאר את הג'אז כיותר מאשר צורת מוזיקה; הוא היה תנועה תרבותית שהשפיעה על אומנויות רבות אחרות. מיילס דייוויס, למשל, שילב ג'אז עם אומנות חזותית בסגנון ה'פיוז'ן', ויצר חוויות אומנותיות שהשתלבו עם תרבות הפופ המודרנית.

במוזיקת הפופ והרוק, הביטלס היוו דוגמה מובהקת לבינתחומיות ביצירה המוזיקלית. האלבום 'Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band' משנת 1967, שילב אלמנטים מוזיקליים עם אומנות חזותית, קולנוע ותיאטרון, ויצר יצירה רב-תחומית, שעל פי מקדונלד (MacDonald, 1994), השפיעה עמוקות על תרבות הפופ העולמית.

צ'אנג (Chang, 2005) מציין את ההיפ הופ, שהתפתח בסוף המאה ה-20, כדוגמה נוספת לבינתחומיות. ההיפ הופ משלב מוזיקה עם גרפיטי, מחול (ברייקדאנס) ואפילו ספרות, דרך שירה וספוקן וורד. תנועה זו יצרה פלטפורמה חדשה לביטוי חברתי ותרבותי, ובכך הדגימה את כוחה של הבינתחומיות ככלי לשינוי חברתי.

רציונל תיאורטי לחשיבות הבינתחומיות ביצירה המוזיקלית

הרציונל התיאורטי העומד בבסיס החשיבות של בינתחומיות ביצירה המוזיקלית נעוץ ביכולתה של גישה זו להעשיר את חוויית המאזין והיוצר כאחד. בינתחומיות מאפשרת למוזיקה להתרחב מעבר לגבולותיה המסורתיים ולהתחבר לתחומי אומנות אחרים, ובכך להעניק לה ממדים נוספים של עומק ומשמעות. כפי שטוען (1992) Shusterman:

" Interdisciplinarity in music broadens the horizon of both the creator and the audience, allowing them to experience the art form in new and unexpected ways"

(p. 27)

בנוסף, בינתחומיות תורמת לפיתוח חשיבה יצירתית וחדשנית. כאשר יוצרים מוזיקה המשלבת אלמנטים מאומנויות אחרות, הם נחשפים לאפשרויות חדשות של ביטוי ושיח אומנותי. גישה זו גם מעודדת את המאזינים להיות פעילים יותר בחוויית ההאזנה, לחפש משמעויות חדשות ולגלות רבדים חבויים ביצירה (Kivy, 2002).

מושגים לחקר הבינתחומיות בהיסטוריה של היצירה המוזיקלית

- חקר הבינתחומיות בהיסטוריה של היצירה המוזיקלית יכול להתמקד במושגים הבאים:
- **פואמה סימפוניית** (Symphonic Poem): ניתוח השפעות ספרותיות על יצירות מוזיקליות, עם דגש על יצירותיו של ליסט וממשיכיו;
 - **אופרה ודרמה מוזיקלית** (Opera and Music Drama): חקר השילוב בין מוזיקה, תיאטרון ואומנות חזותית ביצירות אופרה מתקופות שונות;
 - **אוונגרד ומוזיקה ניסיונית** (Avant-Garde and Experimental Music): חקר ההשפעה של תנועות אומנותיות מודרניות על התפתחות המוזיקה;
 - **איקונוגרפיה מוזיקלית** (Iconography Musical): חקר השימוש במוזיקה ובכלים מוזיקליים כאמצעי אומנות חזותית ובטקסטים דתיים;
 - **מוזיקה וטכנולוגיה** (Technology and Music): חקר השפעת הטכנולוגיה על היצירה המוזיקלית ושילובה עם אומנויות אחרות;

מושגים בינתחומיים במוזיקה ובחינוך המוזיקלי

המוזיקה תמיד הייתה תחום יצירתי גמיש ופתוח להשפעות חיצוניות. היא משאילה מושגים ורעיונות מאומנויות אחרות, כמו ספרות, אומנות חזותית, תיאטרון ומחול, וגם מעניקה מושגים וכלים יצירתיים לתחומים אלו. הדיאלוג הזה, בין תחומי אומנות שונים, הוא שמחזק את הבינתחומיות, מעשיר את החוויות האומנותיות, ומטשטש את הגבולות המסורתיים בין דיסציפלינות.

מקצב וזרימה (Rhythm and Flow):

המושג 'מקצב' מתייחס לדפוסים חוזרים של תנועה או צליל, והוא משמש לא רק במוזיקה אלא גם באומנויות אחרות. בתיאטרון, מקצב וזרימה משמשים להכתבת קצב הסצנות וההתרחשויות על הבמה. באומנות חזותית, ניתן לראות מקצבים בקומפוזיציות ויזואליות, כמו ברצפי צורות או צבעים.

נספח ו: מוזיקה ובינתחומיות

הריתמוס (Rhythm) והמושג 'מקצב' (Flow) הם מושגים מוזיקליים שמצאו את דרכם לאומנויות אחרות, כמו תיאטרון, מחול ואפילו ספרות. לדוגמה, במחול ובתיאטרון המושג 'מקצב' משמש לתיאור קצב האירועים וההתרחשויות, כאשר המבנה הריתמי של הסצנה, המונולוג או הכוריאוגרפיה יכול לקבוע את האווירה ואת האינטנסיביות הרגשית של היצירה. במחול של סטרווינסקי ב'פולחן האביב', המקצבים הפוליריתמיים המורכבים והלא שגרתיים של המוזיקה משתקפים בתנועה הבימתית, כשהמוזיקה והמחול נעים יחד בהרמוניה דינמית שמשפיעה על הצופה ברמה פיזית ורגשית כאחד.

מקור:

"Rhythm in music is the glue that holds together the various elements of time and sound, which can also be observed in visual arts and theater, guiding the flow and pacing of the experience."

(Elliott Eisner ,The Arts and the Creation of Mind, 2002)

הרמוניה (Harmony):

המושג 'הרמוניה' (Harmony) במוזיקה, המתאר את השילוב בין צלילים שונים כדי ליצור צליל מאוזן ונעים, אומץ על ידי תחומים כמו אומנות חזותית ועיצוב, שם משתמשים בו כדי לתאר את השילוב בין צבעים, צורות או קומפוזיציות בצורה מאוזנת. לדוגמה, בעיצוב גרפי או באדריכלות, המונח 'הרמוניה' משמש לתיאור השילוב המאוזן בין אלמנטים ויזואליים שונים ליצירת שלמות חזותית

מקור:

"Harmony in music suggests a balanced and pleasing combination of elements, a principle that can be applied to visual design, theater staging, and even collaborative processes across the arts."

(Liora Bresler ,*Knowing Bodies, Moving Minds: Towards Embodied Teaching and Learning*, 2004)

צבע וטקסטורה:

מושגים הלקוחים מאומנות חזותית, כמו 'צבע' (Color) ו'טקסטורה' (Texture) אומצו למוזיקה כדי לתאר איכות הצליל ואת התחושות שהוא מעורר. מיילס דיוויס, לדוגמה, התייחס למוזיקה שלו באלבום "Kind of Blue" במונחים של צבעים וטקסטורות. דיוויס השווה את הצלילים המוזיקליים לגוונים של צבעים, כמו צייר שמורח צבעים על בד. גישה זו עוזרת לתפוס את המוזיקה לא רק כאלמנט שמיעתי אלא גם כחוויה ויזואלית כמעט מוחשית, כמו ציור מופשט שבו כל צליל מייצג גוון או מרקם שונה.

מלודיה ונרטיב (Melody and Narrative):

מלודיה מתארת רצף של צלילים המסודרים כך שהם יוצרים תחושה של סיפור מוזיקלי. באופן דומה, בתיאטרון ובספרות, הנרטיב הוא רצף של אירועים המסודרים בצורה כזו שהם יוצרים סיפור. ההקבלה בין מלודיה ונרטיב מצביעה על חשיבות של מבנה וקוהרנטיות באומנויות שונות.

מוזיקה קלאסית ופוסט-קלאסית רבות שואלות אלמנטים נרטיביים מספרות ותיאטרון, במיוחד בכל הנוגע לפיתוח נרטיב מוזיקלי. לדוגמה, היצירה "Faust Symphony" של פרנץ ליסט, המתבססת על הטרגדיה של גתה, משתמשת במוטיבים מוזיקליים כדי לתאר דמויות ועלילות ספרותיות. ליסט שואל את רעיון העלילה הספרותית, ומשלב אותו במבנה מוזיקלי, בו כל תמה מוזיקלית מייצגת דמות או רעיון מסוים מהסיפור. כך, המוזיקה הופכת לכלי נרטיבי, המדמה את המהלך הדרמטי של העלילה הספרותית ומעביר אותו למדיום המוזיקלי.

מקור:

"Melody, like narrative, unfolds over time, offering a sequence that must be understood both in terms of its parts and its whole, a concept that transcends music and is fundamental to storytelling in theater and literature."

(R. Keith Sawyer, *Explaining Creativity: The Science of Human Innovation*, 2006)

אימפרוביזציה (Improvisation):

במוזיקה, אימפרוביזציה היא תהליך של יצירה ספונטנית ללא תכנון מוקדם, תכונה שניתן למצוא גם באומנויות הבמה כמו תיאטרון וריקוד. האימפרוביזציה מדגישה את היצירתיות המיידית ואת יכולת האמן להגיב בזמן אמת לסביבה ולאירועים.

מקור:

"Improvisation is the moment of unplanned creativity in performance, where artists draw on their skills and intuition, a practice that is as essential to jazz musicians as it is to actors and dancers."

(Jackie Wiggins , *Teaching for Musical Understanding*, 2001)

פוליפוניה ורב-ממדיות (Polyphony and Multidimensionality):

פוליפוניה מתארת שימוש במספר קולות עצמאיים במוזיקה, המשולבים ליצירת מרקם מורכב. באומנות החזותית ובתיאטרון, ניתן לראות פוליפוניה כריבוי שכבות של דימויים, דמויות או רעיונות הפועלים בו זמנית.

מקור:

"Polyphony in music provides a metaphor for the multidimensionality in visual art and theater, where multiple voices, images, or ideas coexist, creating a complex, layered experience ."

(Mannex, Neale, Ganocalo, Zihalo Chen , *Authentic Connections: Interdisciplinary Work in the Arts Research Report*, 2000)

פרספקטיבה ומרחב:

המושגים 'פרספקטיבה' ו'מרחב' (Perspective and Space), המגיעים מאומנות חזותית, מאומצים במוזיקה לתיאור האופן שבו הצלילים מתארגנים במרחב ובזמן. ביצירה "Einstein on the Beach" של פיליפ גלאס, הפרספקטיבה המוזיקלית נוצרת באמצעות שימוש חוזר בתבניות ריתמיות ומלודיות, המדמות תנועה במרחב וזמן. גלאס יוצר 'מרחב מוזיקלי' שבו הצלילים נעים ונבנים בהדרגה, כמו אובייקטים בתמונה, שמתקרבים או מתרחקים מנקודת המבט של הצופה.

ביבליוגרפיה

- Beck, G. L. (1993). *Sonic theology: Hinduism and sacred sound*. University of South Carolina Press.
- Blume, F. (1972). *Renaissance and Baroque music*. Norton & Company.
- Bresler, L. (2004). *Knowing bodies, moving minds: Towards embodied teaching and learning*. Kluwer Academic Publishers.
- Chang, J. (2005). *Can't stop won't stop: A history of the hip-hop generation*. St. Martin's Press.
- Chernoff, J. M. (1979). *African rhythm and African sensibility: Aesthetics and social action in African musical idioms*. University of Chicago Press.
- Eisner, E. W. (1983). On the Relationship of Conception to Representation. *Art Education*, 36(2), 22–27. <https://doi.org/10.1080/00043125.1983.11653394>
- Eisner, E. W. (2002). *The arts and the creation of mind*. Yale University Press.
- Gridley, M. C. (1994). *Jazz styles: History and analysis*. Prentice Hall.
- Kivy, P. (2002). *Introduction to a philosophy of music*. Oxford University Press.
- MacDonald, I. (1994). *Revolution in the head: The Beatles' records and the sixties*. Vintage.
- Mannex, M., Neale, C., Ganocalo, R., & Chen, Z. (2010). *Authentic connections: Interdisciplinary work in the arts research report*. Arts Education Partnership.
- Pritchett, J. (1993). *The music of John Cage*. Cambridge University Press.
- Rosand, E. (1991). *Opera in seventeenth-century Venice: The creation of a genre*. University of California Press.

נספח ו: מוזיקה ובינתחומיות

Sawyer, R. K. (2006). Explaining creativity: The science of human innovation. Oxford University Press.

Shusterman, R. (1992). Pragmatist aesthetics: Living beauty, rethinking art. Blackwell.

Solomon, M. (1988). Beethoven. Schirmer Books.

Steiner, G. (1975). After Babel: Aspects of language and translation. Oxford University Press.

Walker, A. (1989). Franz Liszt: The virtuoso years, 1811–1847. Cornell University Press.

Wiggins, J. (2001). Teaching for musical understanding.

McGraw-Hill Humanities/Social Sciences/Languages.

נספח ז: תיאטרון ובינתחומיות

מבוא

הבמה התאטרונית הייתה תמיד צומת ומפגש בין אמנויות. התאטרון כפי שאנו מכירים אותו בעבר וגם כיום משלב תחומים רבים לכדי יצירה אחת שלמה אך לאורך השנים ניתן לראות שינויים רבים בתפקיד שמילא כל אחד ממרכיבי התיאטרון ביצירת האירוע התיאטרוני ובדרכי יישומו על הבמה. התיאטרון כולל בתוכו היבטים של כתיבה, משחק, בימוי, עיצוב תפאורה, תאורה, תלבושות, סאונד ותנועה וכיום גם אמצעי וידאו וטכנולוגיה מתקדמת וכל אחד מהתחומים הללו תורם לחוויה הכוללת עבור הקהל והמשתתפים. ומעשיר בדרכו את האמירה האומנותית, אסתטית ורעיונית של האירוע הפרפורמטיבי.

הרכיבים הבסיסיים:

ספרות ומחזאות - המחזה הכתוב, הטקסט הדרמטי המבוצע על הבמה, בתפיסת התיאטרון הקלאסית הוא זה שמנחה ומוביל את שאר הבחירות האמנותיות ביצירה.

אמנות חזותית ואדריכלות - עיצוב התפאורה, התלבושות והתאורה.

מוזיקה וסאונד - המוזיקה הנלווית, אפקטים של סאונד וכן השימושים הקוליים והרטוריים השונים של השחקנים. ות המופיעים. ות.

מחול - כוריאוגרפיה, תנועה, פנטומימה ושפת גוף כחלק מעבודת השחקנים. ות על הבמה.

משחק - יכולת הגילום, ההופעה והביצוע הרגשי והפיזי של השחקנים. ות על הבמה ולעיני הקהל.

אמנות המסך - שילוב אלמנטים של וידאו, VR ומולטימדיה ביצירה (החל מהמאה ה-20).

(21).

נספח ז: תיאטרון ובינתחומיות

היצירה התיאטרונית נוצרת מהאינטגרציה בין תחומים אלו המתמזגים לכדי שלם, שבו הם פועלים יחד כדי לספר סיפור, להעביר אמירה של היוצרת. ו/או לייצר מהלך שיעביר את קהל הצופים חוויה; לעורר בהם רגשות והזדהות, הכרה אינטלקטואלית או לחילופין תחושת ניכור ואי נוחות. לרוב בתהליך העבודה על הצגת תיאטרון מעורבים יוצרים מתחומים שונים הפועלים ביחד ולחוד. בתפיסה המודרנית שהייתה נהוגה שנים רבות וגם כיום בתיאטרון המוסדי, הבמאי או יוצרת התיאטרון פועלת כמעין "מנצח" שמתאם בין התחומים השונים ליצירת חוויה אמנותית מאוחדת.

בתיאטרון המסורתי ניתן משקל מרכזי לטקסט אשר מהווה את הבסיס ליצירה, בעוד המרכיבים הבימתיים (תנועה, עיצוב, משחק וכו') נועדו לשרת אותו ולחזק את פרשנותו של הבמאי למחזה. החל מאמצע המאה ה-20, בגישות פוסטמודרניות ועכשוויות יותר, החלה להופיע מגמה שמערערת על מעמדו העליון של הטקסט כמרכז היצירה. מגמה זו גם מטילה ספק בעליונותו של הבמאי כמפרש הבלעדי של הטקסט, כפי שיובהר בהמשך. נתייחס כעת לשתי תפיסות מרכזיות לגבי מושג הבינתחומיות בתחום התיאטרון בהשראת מאמרו של דרור הררי "מהמוזיק-דרמה למוזיק, מוגנר ועד זיק"⁶⁹:

התפיסה המודרנית של הבינתחומיות (תחילת המאה ה-20) - התיאטרון כאמנות שמהותה לאחד תחומי אמנות שונים לכדי יצירה שלמה המשרתת את הטקסט הדרמטי שניצב בראש ההיררכיה. התחומים משלימים זה את זה ויוצרים חוויה רב חושית והרמונית עבור הקהל.

התפיסה הפוסט-מודרנית של הבינתחומיות (מאמצע המאה ה-20 והלאה) - ברוח הפרפורמנס ארט, התיאטרון נתפס כאמנות שמהותה לפרק ולהרכיב מחדש את תחומי האמנות הפלסטיים ואת המרכיבים הבימתיים, לשבור מוסכמות והגדרות לכדי יצירה היברידית שאינה בהכרח הרמונית, המערערת על עליונות הטקסט הדרמטי ומטשטשת את הגבול שבין האמנות לחיים.

⁶⁹ הררי, דרור, מהמוזיק-דרמה למוזיק, מוגנר ועד זיק. תיאטרון: רבעון לתיאטרון עכשווי (2004) 7-4, 12,



משרד החינוך



נספח ז: תיאטרון ובינתחומיות

שתי התפיסות משלימות זו את זו - הראשונה מדגישה את העושר הבינתחומי הטבוע בתיאטרון המסורתי, והשנייה פותחת צוהר לעולמות יצירה חדשים ועכשוויים שנוצרים מהמפגש בין תחומים שונים באמנות המופע.

המפגש החי עם הקהל מהווה מרכיב מרכזי הן בתיאטרון המסורתי והן ביצירה העכשווית. בכל אחת מהתפיסות, המדיומים השונים של אמנות המופע תורמים ליצירת חוויית צפייה מגוונת ובעלת עומק, אשר מעוררת את הצופה רגשית, חושית ופיזית, ומעצימה את מעורבותו במה שמתרחש על הבמה.

בינתחומיות כגורם מאחד בתיאטרון המסורתי - קלאסי ובתחילת המאה ה-20

השורשים הקלאסיים (יוון העתיקה)

כבר בתיאטרון היווני העתיק, הטרגדיה והקומדיה שילבו טקסט, מוזיקה, מחול ואפקטים חזותיים. אריסטו בטקסט ה"פואטיקה" (המאה ה-4 לפני הספירה)⁷⁰ זיהה כי הטרגדיה מורכבת מהשילוב בין:

- סיפור המעשה והעלילה (מיתוס)
- סגנון הדיבור של המופיעים (דיאנויה)
- הנעימה; הליווי המוזיקלי (מלוס)
- חיזיון; התנועה, המסכות, התפאורה -- כל מה שרואים על הבמה מעבר למילים המושמעות (אופסיס)

⁷⁰ אריסטו, פואטיקה, תרגום: שרה הלפרין, הוצאת ספרית פועלים, (1977),

נספח ז: תיאטרון ובינתחומיות

בכך הניח אריסטו את היסודות לתפיסת התיאטרון כאמנות משולבת אשר פועלת על קהל הצופים בכמה מישורי תודעה מחשבתיים, רגשיים וחושיים.

בתיאטרון היווני, האמנויות פעלו כגוף אחד: הדרמה נכתבה כשירה, המקהלה שילבה מוזיקה, טקסט ותנועה, החלל הבימתי (האורכסטרה, האקסטרה, הסקנה) היה חלק בלתי נפרד מהאירוע הדרמטי. המחזאי היה גם במאי, מלחין, לעיתים שחקן. לא הייתה הפרדה בין "שחקן", "מוזיקאי", "כוריאוגרף", זו הייתה יצירה בינתחומית מיסודה, שנשענה על תפיסה פולחנית וקהילתית של האמנות.

אנו נראה כיצד תפיסה זו מתערערת בתאטרון בתקופת ימי הביניים ורנסנס אך חוזרת במלוא עוצמתה מהמאה ה-19 והלאה בהשראת ואגנר וממשיכה לייצר צורות מבע חדשות ובינתחומיות המשלבות גם התפתחויות טכנולוגיות ותפיסתיות.

ימי הביניים ותקופת הרנסנס

לאורך התקופה שבין יוון הקלאסית למאה ה-19, אמנויות הבמה עברו תהליך של פיצול והתמקצעות ולמעשה פירוק הבינתחומיות הקלאסית: במקום יצירה משולבת של תנועה, מוזיקה וטקסט כפי שהתקיימה ביוון, נוצרה היררכיה בין תחומים, כשהטקסט הדרמטי לרוב גבר על יתר האמנויות.

בימי הביניים (המאה ה-15-5 לספירה) התיאטרון הופך לכלי דתי, הדרמה מתגלגלת לידי הכנסייה ומופיעה בליטורגיה ובחגים, בהם מוצגות בעיקר דרמות מיסתורין, מוסר ונסים, בהן התוכן, המסרים והלקחים הדתיים חשובים יותר מהצורה. אמנם היו מופעים שכללו טקסט, שירה ותנועה אך הם לא נחשבו "אמנות" אלא אמצעי הוראה דתי. הכנסייה הפרידה בין מוזיקה (שהייתה קדושה, גרגוריאנית) לבין תיאטרון (שהיה חשוד כחילוני או מגונה). השילוב בין תחומים מאבד את המרכז שלו לטובת הפשטה מוסרית.

בתקופת הרנסנס והבארוק (המאה ה-17-16) מתגלה עניין מחודש בדרמה וערכי התרבות של יוון הקלאסית זוכים לתחייה מחודשת גם הם. המושגים הקלאסיים של אריסטו חוזרים להיות רלוונטים, כמו למשל שלושת האחדויות (זמן, מקום, עלילה) אך התפיסה

נספח ז: תיאטרון ובינתחומיות

בין התחומים היא היררכית והדגש ברוח התקופה הוא על רציונליות, פרופורציות וציטנות לכללים אמנותיים, מה שמוביל להפרדה:

אופרה= מוסיקה תיאטרון=טקסט ודרמה מחול=תנועה

במאה ה-18 הפיצול בין התחומים מתחזק עוד יותר עם שגשוגן של האופרות הגדולות והתיאטרון הקלאסי, בהם הופרדו במובהק תפקידיהם של הטקסט, המוזיקה, המשחק והעיצוב הבימתי. זהו תיאטרון של אליטה, בדגש על צורה, סדר והגיון. מופיעים מוסדות חדשים (בתי תיאטרון, חצרות), שמייצרים מערכת מקצועית נפרדת לכל תחום. כל תחום אמנותי שירת מוסד אחר, מטרה אחרת, וקהל אחר. הטקסט בתיאטרון נהיה דידקטי, מוסרי, לא חווייתי המשוחק באופן רטורי. הצופה הוא פסיבי – בא לראות הצגה, לא להיות שותף לה והחלל התאטרוני הדגיש זאת באמצעות הפרדה מוחלטת בין הקהל לבמה. בנוסף ועל אף התפתחויות בתחום הציור הפסרספקטיבי, לא התקיים חיבור רגשי משמעותי בין האלמנטים הבימתיים והם נותרו.

המהפכה הואגנרית (המאה ה-19)

ריכרד וגנר שהיה מלחין אופרות ותאורטיקן ומעמודי התווך של התרבות במאה ה-19 ראה בתפיסה הטהרנית שהתפתחה באמנויות- התנוונות תרבותית. הוא קרא לאיחוד האמנויות מחדש ולמעשה יצר גשר מודרני בין האידיאל היווני לבין הבינתחומיות של המאה ה-20.

ואגנר טען כי הדרמה היא הצורה הטהורה ביותר של אמנות משום שהיא משלבת אמנויות מרובות ורצה לחזור למודל היווני הקלאסי ששילב שירה, מוסיקה ומחול. על מנת לעשות זאת טען, יש ליצור תיאום והרמוניה בין כל מרכיבי האופרה: ליברית (הטקסט האופראי), תזמור, תפאורה ותנועה בימתית. במאמרו "יצירת האמנות של העתיד" משנת 1849 הוא פיתח את המושג "גזאמטקונצטוורק" (gesamtkunstwerk), שפירושו: "עבודת האמנות הכוללת" (המוחלטת, מושלמת) של אמנות, שבה כל החלקים שותפים ביצירת השלם.

נספח ז: תיאטרון ובינתחומיות

וגנר סבר שהסיפור התאטרלי והדרמה הם הגורמים למוסיקה להיראות ולכן כינה את האופרות שלו דרמה מוזיקלית (music drama). זאת, גם כדי לפצות על הפיצול הז'אנרי שנוצר עם השנים בין אופרות למחזות.

וגנר שאף לבטל את ההפרדה הרעיונית ולעיתים אף הפיזית בין העולם החזותי שהוצג על הבמה לתוכן הדרמטי והמוזיקלי שהייתה נהוגה באופרות בעבר וליצור תיאום בין המוזיקה והעלילה לתוכן שייצגה התפאורה⁷¹. וגנר ראה בבינתחומיות, כלומר באיחוד בין צורות אמנותיות את הדרך היחידה להשגת אחדות אסתטית ושלמות מוסרית שמתגברת על הפיצול בין גוף ונפש ובין רגש למחשבה⁷². תפיסתו האמנותית שיקפה גם שאיפות לאומיות של איחוד האומה הגרמנית אשר אומצו לאחר מכן על ידי המפלגה הנאצית.

החזון של ואגנר השפיע עמוקות על התפיסה המודרנית של תיאטרון כאמנות משולבת. החוקר דרור הררי מכנה אותו כ"האב טיפוס האסתטי והאידיאולוגי של הבינתחומיות המודרנית". במכתבו של וגנר למלחין הצרפתי ברליוז כותב וגנר:

"אני מבחין, כי בדיוק בנקודה שבה אחת האומנויות מגיעה אל גבולותיה הבלתי אפשריים, אומנות אחרת מתחילה לפעול מיד בדיוקנות קפדנית בתחום הפעילות שלה: וכתוצאה מכך אני מבחין, כי דרך האיחוד של שתי האומנויות הללו ניתן לבטא בבהירות משביעת רצון את אותו הדבר שכל אחת מן האומנויות בנפרד לא הצליחה." כלומר, אומנות אחת איננה משרתת את השניה אלא משלימה אותה⁷³.

⁷¹ שפי, מאירה, עמ' 123

⁷² הררי, דרור, מהמוזיק-דרמה למוזיק, מוגנר ועד זיק. תיאטרון: רבעון לתיאטרון עכשווי, 12, 4-7 (2004) עמ' 5.

⁷³ הררי, דרור, מהמוזיק-דרמה למוזיק, מוגנר ועד זיק. תיאטרון: רבעון לתיאטרון עכשווי. (2004) 12, 4-7,

תחילת המאה ה-20 - התיאוריה המודרנית

אדולף אפייה (1862-1928) היה תאורטיקן ומעצב תפאורה ותאורה שווייצרי, אשר נחשב לאחד מאבות התיאטרון המודרני. אפייה פיתח תפיסה בינתחומית בתיאטרון, שבה שאף לאחד בין מרכיבים שונים - אור, מרחב, גוף, תנועה ומוזיקה לכדי "יצירת אמנות חיה" הוליסטית. בספאו המפורסם "מוזיקה ואמנות התיאטרון" (1899) טען כי "מוסיקה מייצרת את החלל, השחקן נע בחלל הזה, התאורה מפסלת את שניהם"⁷⁴

הוא ראה בתאורה ביטוי שיכול לשנות את האווירה בזמן אמת, ולשלב מוזיקה ותנועה כחלק בלתי נפרד מהעיצוב. אפייה לקח את החזון הווגנריאני והפך אותו למרחב מעשי – פיתח עקרונות של תנועה במרחב, תאורה, ושימוש בפלסטיות של הגוף והשחקן ככלים של ביטוי. אפייה השפיע רבות על תאורטיקן ויוצר משמעותי לא פחות אדוארד גורדון קרייג (בריטניה, 1872-1966) אשר המשיך גם הוא את דרכו ותפיסתו של וגנר אודות "התיאטרון הטוטאלי" והבינתחומיות המאחדת של התיאטרון. למרות ההבדלים ביניהם הגיעו שניהם, בהשפעת רוח התקופה, לפתרון שיש בו דמיון חזותי ודגלו בסימבוליזם בתיאטרון ולא בתיאטרון הריאליסטי. שניהם המליצו על יצירת חלל במה גיאומטרי ומופשט, שמתרחק ככל האפשר מייצוג מועתק של מציאות חוץ-בימתית⁷⁵.

אדוארד גורדון קרייג

אחד ראה בתיאטרון לא רק מלאכה של "הצגת טקסט" אלא חוויה מופעית-אמנותית כוללת, שבה כל המרכיבים – תנועה, עיצוב, אור, צליל וטקסט – פועלים יחד לכדי יצירה פיוטית, מופשטת, סימבולית. בספרו הידוע "על אמנות התיאטרון" שפורסם לראשונה ב-1911 הוא ביקש להתרחק מהמאפיינים הריאליסטיים שדבקו בתיאטרון עם השנים ושהפכו את השחקנים ויוצרי תיאטרון לחקיינים בלבד של המציאות וחיפש תצורות חדשות יותר שיהפכו את התיאטרון ל"אמנות"⁷⁶ שפונה לא רק לאינטלקט אלא גם לרגש, לחושים ולדמיון.

⁷⁴ Appia, Adolphe, Music and the Art of Theatre, 1899

⁷⁵ שפי, מאירה, עמ' 183

⁷⁶ Gordon Craig, Edward, On The Art of Theatre, ed: Chamberlain, Frank, Routledge, New York (2008), p xiii

נספח ז: תיאטרון ובינתחומיות

קרייג הדגיש באופן מיוחד את הצורך בבמאי-אמן (ולא רק מנהל הפקה בפועל) שיהיה אחראי אמנותית על כל הפקת תיאטרון ויהיה בקיא ומיומן בכל התחומים שמרכיבים את היצירה הבימתית מעיצוב במה ועד מוסיקה, כלומר על הבמאי עצמו להיות בעל הכשרה רב תחומית, ממש כפי שהיה קרייג עצמו, אשר הוכשר הן כשחקן, מעצב ובמאי. גישתו הייתה חדשנית) מכיון שבאותה התקופה הבמאי היה לרוב גם השחקן הראשי, ציורי התפאורה היו בהתאם לסגנונו של הצייר שיצר אותם, בתאורה שלטו חשמלאים וכן הלאה. רק בתחילת המאה ה-20 ניתן לציירי תפאורה תואר של מעצבי במה האחראים לכל היבטי התפאורה בהצגה.

נספח ז: תיאטרון ובינתחומיות

במאה ה-19 זה עדיין לא היה מקצוע מוכר והעבודה התחלקה בין ציירים, נגרים וטכנאים והמקצוע לרוב עבר במשפחות מאב לבן⁷⁷. ניתן לראות בכך מצד אחד עוד עדות למסורת הבינתחומית של התיאטרון שמאז ומעולם נזקקה למיומנויות ואנשי מקצוע ומלאכה מדיסציפלינות שונות על מנת להוציא אותה לפועל ולעיני קהל ומצד שני ניתן להבין כי בעיני רוחו הייתה חסרה יד אמנותית מאחדת לעשייה התאטרונית. אחדות, כלומר מתן משקל אסתטי נכון לכל אחד מרכיבי היצירה התאטרונית השלמה, היה רעיון מרכזי בתאוריה של קרייג⁷⁸. לתפיסה זו של עליונותו האמנותית של הבמאי הייתה השפעה ניכרת על עיצוב דמות הבמאי המודרני בתיאטרון כולל השפעה ישירה על יוצרים כמו רוברט ווילסון, יזיי גרוטובסקי, פיטר ברוק ועוד.

בהלימה לכך קרייג ראה צורך גם ברענון ההכשרה והתפקיד של השחקנים ביצירה התיאטרונית: לא עוד פרשנים טכנוקרטיים המשועבדים לביצוע חי של הטקסט הכתוב כי אם יוצרים-מבצעים שהוא כינה "Uber Marionnettes" המייצרים יצוגים בימתיים חדשניים בהובלת החזון האמנותי של הבמאי. קרייג התייחס בכובד ראש גם לתפקידם של האלמנטים העיצוביים בתיאטרון וחולל שינויים משמעותיים גם בתחומים אלו:

תאורה - קרייג זנח את הפנסים המסורתיים ("פוטלייסט") שהוצבו באופן מסורתי בקדמת הבמה לטובת תאורה מהתקרה כפי שאנו מכירים עד היום, ושילב צבעים ואפקטים ליצירת אווירה דרמטית. התאורה הייתה מבחינתו לא רק כלי טכני, אלא אלמנט אמנותי בפני עצמו שיכול לייצר משמעויות שונות וגם עמימות בקרב הצופים.

התפאורה - אחד החידושים הגדולים של קרייג היה השימוש במסכים ניידים ונייטרליים ליצירת חללים דינמיים – תפאורה שאינה מייצגת מקום או זמן ספציפי אלא משתנה, מופשטת, פתוחה לפרשנות. הוא כינה את המערכת המשתנה של המסכים בשם "אלף סצנות בסצנה אחת".

⁷⁷ שפי, מאירה, עמ' 102.

⁷⁸ שם, עמ' 191.

נספח ז: תיאטרון ובינתחומיות

הבמה שעיצב קרייג לא הייתה שחזור נרטיבי של מקום או זמן, אלא חוויה עצמאית שאין לה מקבילה במציאות והיא פואטית ואסתטית בזכות עצמה⁷⁹. הבמה לא הייתה פונקציונאלית כי אם **סימבולית** לנושא היצירה, להלך הרוח של הגיבור או לרעיון שרצה הבמאי להדגיש בעבודתו ובוטאה באופן מינימליסטי באמצעים חזותיים. תפיסתו הייתה אבן דרך בתולדות העיצוב בתיאטרון המודרני ובמובנים רבים גם הניחה את היסודות לתפיסה הפוסטמודרנית בתיאטרון שתגיע שנים לאחר פועלו.

"אמנות התיאטרון איננה המשחק או המחזה, לא התפאורה ולא המחול – אלא היא מכילה את כל האלמנטים מהם מורכבים כל אלה: פעולה, שהיא נשמתו של המשחק; מילים שהן גופו של המחזה, קו וצבע שהוא בלב הבמה, קצב- שהוא מהות המחול. (מתוך "אמנות התיאטרון, גורדון קרייג, 1911)⁸⁰.

תאטרון פוסט-מודרני, פוסט-דרמטי ופרפורמנס כתוצר בינתחומי של פירוק והרכבה לעומת הבינתחומיות המודרנית של ואגנר ששאפה לאחדות אורגנית וקוהרנטית, הבינתחומיות הפוסט מודרנית בתיאטרון ביקשה לבטא את המציאות כפי שהיא- כאוטית והטרגונית ולא כגורם מארגן המתקן באופן אוטופי את המציאות⁸¹. החל מאמצע המאה העשרים ולאחר הכאוס שיצרו שתי מלחמות העולם, החלו להיווצר תצורות חדשות בעולם התיאטרון והאמנות הפלסטית גם יחד שביקשו להגיב למציאות הכאוטית על ידי שבירת המוסכמות, ההיררכיות וההגדרות המסורתיות אשר התקיימו עד אותה עת בתחומים אלו. נישאים על רוח האוונגרד של תחילת המאה ה-20 בהשראת תנועות אמנותיות ופילוסופיות כגון הדאדא והפוטוריזם וכן בהשראת תנועות המחאה והמאבקים החברתיים של שנות ה-60 וה-70 שקראו לסדר חברתי חדש אנטי קפיטליסטי ללא גזענות, אפליה מגדרית ואלימות, אמנים ואמניות החלו ליצור עבודות שחרגו מגבולות התיאטרון המסורתי ומגבולות התצוגה הקונבנציונלית של אמנות פלסטית הן מבחינה פיזית והן מבחינה רעיונית, כדוגמת אירועי ההפנינג בארה"ב בהובלתו של **אלן קפרו** ורעיונותיו ויצירתו של האמן והמלחין **ג'ון קייג'י** וממשיכי דרכו. קייג'י ראה בבינתחומיות מקום שמאפשר את קיומן הבזמני והבלתי תלוי של שפות מדיומליות שונות שמשפיעות ופועלות בצורה לא אחידה על הקהל. נוסף על כך, קייג'י ראה ביצירה האמנותית תהליך שמתהווה על ידי קבוצה של אנשים ולא כזה המובל על ידי יוצר גאון יחיד ומוביל⁸². בכך הניח קייג'י את היסודות המושגיים גם לתהליכי הדמוקרטיזציה בתאטרון, של עבודה שיתופית לא היררכית בקולקטיבים שאין להם בהכרח במאי מוביל בראשם אשר שיקפה גם רעיונות חברתיים ופוליטיים של שיוויון וחופש על רקע האירועים והמאבקים ההיסטורים של שנות ה-60-70 (אחד הפיתוחים של חשיבה זו יהיה בהמשך מה שנקרא כיום **Devised Theatre**).

⁸¹ הררי, דרור, עמ' 6.

⁸² הררי, דרור, מהמוזיק דרמה למוזיק, עמ' 6

נספח ז: תיאטרון ובינתחומיות

קייג' ואמנים ואמניות נוספים בתקופתו רצו לערער על האליטות האנכרוניסטיות לתפיסתם של המוזיאונים והתאטראות ועל התרבות המוסדית הממוסחרת והקפיטליסטית השלטת ולחפש דרכים חדשות ליצור באופן רלוונטי, חופשי, משוחרר ולא פעם גם בוטה יותר. הם עשו זאת בין היתר באמצעות מעבר ממחשבה על אוביקטים ותוצרי אמנות ותאטרון מוגמרים בלבד למחשבה תהליכית על אמנות, **לפעולה חיה** - פרפורמנס בדגש על התנסות, חוויה ועל תהליך של יצירת משמעויות (**semiosis**) מרובות להבדיל מפענוח של משמעות אחת כפי שהיה נהוג בעולם האמנות והתאטרון המסורתי יותר ("למה התכוון המשורר"?). מאפיינים אלו גילמו את הלך הרוח ואופן המחשבה הפוסט מודרנית כולה שבה אין אמת אחת, ובהתאמה קהל הצופים הופך להיות אקטיבי ומעורב בפרשנות האירוע.

החוקרת מאירה שפי מסבירה כי החל מאמצע המאה ה-20, הולכת ונבנית ההכרה כי החלל ועיצובו הם מרכיבים ולא שרתים (של הטקסט הדרמטי). אמצעי העיצוב הופכים לרכיבי טקסט בימתי בעצמם הזוכים לכינוי הכולל: **Scenography (סצנוגרפיה)** - כתיבה חזותית המכילה בתוכה את כל ההיבטים החזותיים הנראים והבלתי נראים של מופע,⁸³ נקודת המפגש בין עבודת הבימוי לעבודת העיצוב אשר יכולה לבוא לידי ביטוי בשלל תצורות ואמצעים ותופסת את מרכז הבמה, תרתי משמע.

ננסה לעמוד על מספר הגדרות ומאפיינים בינתחומיים שאפיינו וממשיכים לאפיין את התאטרון העכשווי ואמנות המופע החי בני זמננו, בהם מתערערות המוסכמות התאטרוניות וההיררכיות בין התחומים השונים שמרכיבים את התאטרון ונוצרים "יצורי כלאיים" אמנותיים המוגדרים לא פעם תחת הכותרת של: **פרפורמנס, אינטרמדיה, תאטרון פוסט מודרני ותאטרון פוסט דרמטי**.

⁸³ שפי, מאירה, *צופן הדימויים-הממד החזותי בתאטרון המערבי*, רסלינג, תל אביב, (2017), עמ' 12.

נספח ז: תיאטרון ובינתחומיות

חשוב לציין כי כאשר אנו דנים ביצירות מסוג זה לעולם לא מדובר בהגדרות וקטגוריות מובהקות וחד משמעיות כי אם במנעד רחב, ציר של מאפיינים אם נרצה של תצורות ביטוי ומופע, בינתחומיות והפשטה אשר ממשיכים להתפתח ולהשתנות כל הזמן בהתאם להתפתחויות חברתיות, תרבותיות וטכנולוגיות (כך למשל נכנס לעולם התאטרון בשנים האחרונות גם שימוש בטלפונים חכמים ורשתות חברתיות, שלא היו קיימות עד סוף המאה ה-20). לא בכל יצירה פוסט דרמטית נבחין בכל המאפיינים שהוגדרו על ידי להמן וממשיכי דרכו וכן יוצרי תאטרון ופרפורמנס עכשוויים לאו דווקא ימקמו את עצמם מראש על ציר זה. השיח והויכוח אודות מיקומן המדויק של עבודות כאלה ואחרות על אותו ציר הוא חלק מהדיון הפוסטמודרני המתמשך והאופייני שנתון באופן תמידי לפרשנויות שונות וויכוח אינטלקטואלי. (דיונים כמו- האם זה פרפורמנס או תאטרון? זה שייך לז'אנר של אמנות פלסטית או מופע? וכן הלאה).

תאטרון פוסט דרמטי

המונח "פוסט דרמטי" מבקש לתאר מנעד רחב של יצירת פרפורמנס עכשווית שהתקיימה מאמצע סוף המאה ה-20. הוא נטבע לראשונה על ידי החוקר האמריקאי ריצ'רד שכנר בשנות ה-70 כדי לתאר תצורות פרפורמטיביות ניסיוניות שהתקיימו בארה"ב של אותה תקופה כמו למשל אירועי הפנינג שכללו מופעים בהם לא התרחשה עלילה דרמטית, דמויות ומהלך ליניארי, הקהל היה שותף פעיל והמופיעים פעלו לרוב בהתבססות על פעולות/משימות (task based). אך מי שהרחיב ופיתח את המונח וגם מזוהה עימו יותר מכל הוא התאורטיקן הנס תיאס להמן (Lehman) שכתב את הספר: "תאטרון פוסטדרמטי" (1999) אשר השפיע רבות על עולם האקדמיה ועל יוצרים ויוצרות בשדה התאטרון והפרפורמנס.

בעוד שלתאטרון מסוג זה יש שורשים כבר מתחילת המאה ה-20, להמן מייחד את העשייה התאטרונית שאפיינה את שנות ה-70 ואילך כמובהקת ביותר בהתרחקותה מהתאטרון הדרמטי⁸⁴:

“תאטרון פוסט דרמטי הוא תאטרון של רגעים או מצבים ושל דינמיקה של עיצובים בימתיים. התאטרון הפוסט-דרמטי דורש סוג אחר של התבוננות שאינה מכוונת אל אובייקט סגור בר משמעות אלא תפיסה של פירוק” (הנס תיאס להמן, התאטרון הפוסט דרמטי)⁸⁵

“בתאטרון הפוסט דרמטי התפתחות העלילה עם ההגיון הפנימי שלה לא מהווה יותר את המרכז. הנרטיב לא נחוה יותר כאיכות מארגנת (עלילה המסתבכת ונפתרת) אלא כהמצאה הנכפית על היצירה באופן מלאכותי ויש רצון של היוצרים הפוסטדרמטיים להשתחרר מהכפייה הזו לטובת סוג חדש של הגיון” (הנס תיאס להמן, התאטרון הפוסט דרמטי)⁸⁶

מאפייני התאטרון הפוסט דרמטי הם בינתחומיים במהותם -

1. **מודעות עצמית וטשטוש גבולות** - המופע והמופיעים מכירים את מוסכמות התיאטרון, מתכתבים איתן ובוחנים אותן מחדש, לעיתים אף חושפים את המנגנונים של מאחורי הקלעים. מתקיים טשטוש גבולות בין הקהל לבמה ולשחקנים, אין “קיר רביעי”, הקהל הוא חלק פעיל באירוע, אין נסיון לזייף או לייצר אשליה. גם השחקנים עצמם לרוב ישחקו את עצמם או דמות מפוצלת ואמורפית ללא מאפיינים ריאליסטיים - פסיכולוגיסטיים.

2. **עלילה מקוטעת/קולאז' של טקסטים** - שבירת העלילה האריסטוטלית של התחלה-אמצע-סוף. הטקסט יכול להיות חסר חוקיות פנימית ונעדר נרטיב (ציר עלילה מרכזי). הוא מורכב מרצף קטעים ומוצג לרוב כקולאז' או התרחשויות בו זמניות.

⁸⁴ Love, Catherine, Concise Introduction to Postdramatic Theatre, Digital Theatre, (2018) , p

⁸⁵ Lehman, Thies, Hans, *Postdramatic Theatre*, Tran: Karen Jürs Munby, Routledge, New York, (2006)

⁸⁶ שם, שם.

3. אמצעים ויזואלים שווים או מעל הטקסט - הדימויים החזותיים תופסים מקום משמעותי יותר, הם מייצרים "דרמטורגיה ויזואלית" משל עצמם כאשר הטקסט אינו בהכרח מוביל את היצירה כמו בעבר ולעיתים אף לא קיים כלל.

נספח ז: תיאטרון ובינתחומיות

4. **הכלאה בינתחומית/ערבוב סגנונות ומדיה** - שימוש בסגנונות אמנות ומופע שונים- מחול, אופרה, וידאו, ספוקן וורד, אמנות פלסטית ובעוד בתוך גוף היצירה.
5. **אינטרטקסטואליות**- שימוש בטקסטים מיצירות קודמות ואחרות, ציטוטים ממקורות שונים המשתלבים במופע באופן לא היררכי.
- בין היוצרים המרכזיים אותם מציין להמן כיוצרי תיאטרון פוסט דרמטי הם:

יוצר/קבוצה	מדינה	שנות פעילות עיקריות	יוצר ניסיוני בעל שם בינלאומי, הראשונות והמוכרות- Einstein on the Beach שיצר עם המלחין פיליפ גלאס.
רוברט וילסון (Robert Wilson)	ארה"ב	1969 – היום	קבוצת תיאטרון שפועלת בניו יורק, עוסקת בשפה פוסט-מודרנית ובשבירת מבניים תאטרוניים קלאסיים.
תדאוש קנטור (Tadeusz Kantor)	פולין	1940 – 1990	פעיל במיוחד משנות ה-50 ועד מותו ב-1990. עבודתו המוכרת ביותר: "הכיתה המתה".
פיטר ברוק (Peter Brook)	בריטניה	1940 – 2022	אחד מהבמאים המשפיעים במאה ה-20; פעל בצרפת

נספח ז: תיאטרון ובינתחומיות

שנות פעילות עיקריות	מדינה	יוצר/קבוצה	
			ובעולם מ-1970 עד מותו. כתב את הספר "החלל הריק".
1984 – היום	בריטניה	Forced Entertainment	קבוצה ניסיונית שפועלת בשפילד, חוקרת ויוצרת מופע עכשוויים ו-live events.
1959 – 1999	פולין	יז"י גרוטובסקי (Jerzy Grotowski)	יוצר מרכזי בתיאטרון המודרני, הקים את "תאטרון המעבדה" בשנות ה-60 – וכתב את הספר "התאטרון העני".
1983 – היום	בריטניה	Complicite (Theatre de Complicite)	קבוצה בינתחומית עם השפעות פיזיות, ויזואליות וטכנולוגיות.

להמן מבדיל בין הגדרתו לתאטרון הפוסט דרמטי למה שרבים מגדירים באופן כללי יותר **תאטרון פוסט מודרני**, עם מאפיינים דומים לגבי יצירות תאטרון שנוצרו בחלק השני של המאה ה-20 ואילך. לדבריו, זוהי דרך מדויקת יותר לתפוס את התאטרון מסוג זה, שאמנם נמצא תחת מה שמוגדר התקופה והלך הרוח הפוסט מודרני אך אינו בהכרח מגשים את כל ערכי התפיסה הפילוסופית הגלום בה. לכן מוטב לדבריו להתמקד במאפיינים הצורניים של התאטרון החותרים נגד "מסורות התצורה הדרמטית" ולהתייחס אליו כאל תאטרון פוסט דרמטי⁸⁷. לסיכום- ניתן לראות בתאטרון הפוסט דרמטי את הגילום התאטרוני לתפיסת העולם הפוסט מודרנית.

Einstein on the Beach / איינשטיין על החוף מאת רוברט ווילסון ופיליפ גלאס (1975)⁸⁸

בשנת 1975 עלתה בבכורה בצרפת יצירת האופרה המשותפת של פיליפ גלאס ורוברט ווילסון: "איינשטיין על החוף", שנחשבת עד היום לאחת מעבודות הבמה האוונגרדיות האייקוניות ביותר של המאה ה-20. מאז היא הועלתה במספר גרסאות מחודשות, האחרונה ב-2012. העבודה, שנמשכה 5 שעות ללא הפסקה (הקהל היה חופשי להכנס ולצאת באמצע) שברה את כל גבולות הז'אנר בכך שוויתרה על מבנים נרטיביים מסורתיים ואריות אופראיות, ובמקום זאת הציגה מבנה מחזורי ומופשט של דימויים וחזיונות בימתיים מרהיבים תוך שימוש באלמנטים יוצאי דופן של תאורה והקרנות וידאו, בהשראת חייו ועבודתו של אלברט איינשטיין. היצירה נבנתה ללא מהלך עלילתי וכמעט ללא מילים. גם למעט המילים שכן נעשה בהם שימוש ביצירה בדיבור או בשירה, היה ערך של סאונד יותר מאשר של משמעות מילולית קוהרנטית ורבים מהם נכתבו על ידי נער מתבגר עם נכות ניורולוגית שווילסון הכיר, והוקסם מדרך ההתבוננות הייחודית שלו בעולם.

⁸⁷ Love, Catherine, Concise Introduction to Postdramatic Theatre, Digital Theatre, (2018), p 7

⁸⁸ Wilson, Robert. *Einstein on the Beach*. Robert Wilson Official Website, <https://robertwilson.com/einstein-on-the-beach>.

נספח ז: תיאטרון ובינתחומיות

גלאס יצר בהשראת הדימויים שעל הבמה מוסיקה אקספרמנטלית (מה שהוגדר מאוחר יותר בתור הסגנון "המינימליסטי" במוסיקה) תוך שימוש בסינטיסייזרים אשר שולבו עם קטעי כוריאוגרפיה שבוצעו על ידי רקדנים.

"לכו (להופעה) כאילו אתם הולכים למוזיאון. כפי שהייתם מסתכלים על ציור. תתרשמו מצבע התפוח, מזוהר התאורה... אתם לא צריכים לחשוב על סיפור מכיון שאין כזה. אתם לא צריכים להאזין למילים, משום שלמילים אין משמעות. אתם פשוט נהנים מהמראה, התצורות הארכיטקטוניות בחלל ובזמן, המוסיקה, התחושות שאלה מעוררים. האזינו לתמונות" (רוברט ווילסון על יצירתו "איינשטיין על החוף").

בדבריו ממחיש ווילסון את ההבדל המשמעותי ביותר בין תפיסתו את התאטרון כחוויה אמנותית בינתחומית מפורקת בה יש צורך להבחין בכל אחד מהמרכיבים ולהנות מהם בנפרד ולא לחפש את החיבור הקוהרנטי וההרמוני ביניהם לעומת תפיסתו ההוליסטית - טוטאלית של וגנר המודרניסט שחיפש את האחדות הבינתחומית ביצירה התאטרונית.

אינטרמדיה

אינטרמדיה (Intermedia) היא מונח שהגה האמן דיק היגינס מקבוצת אמני הפלוקסוס (Fluxus) הבינלאומית (שבה היו חברים מרכזיים גם יוקו אונו וג'ון קייג'), ששמה לה למטרה ליצור אירועים פרפורטיביים בינתחומיים ורב תחומיים ניסיוניים ולהוביל ליצירתן של תצורות אמנות חדשות ששמו דגש על התהליך ולא על התוצר המוגמר. המונח אינטרמדיה מתאר יצירה או פעולה אמנותית המשלבת בין כמה תחומים אומנותיים שונים, כך שהם חוצים את הגבולות המסורתיים שבין המדיות. "גילויים רבים של האינטרמדיה התקיימו מחוץ למסגרת כלשהי של מוסד אומנותי". הררי.

נספח ז: תיאטרון ובינתחומיות

בשנת 1952 בערב הסיום לסדנת הקומפוזיציה שהעביר בבית הספר לאמנות Mountain Black, College, העלה ג'ון קייג' אירוע שהיווה תקדים לאמנות בינתחומית פוסטמודרנית והפך למיתולוגי, למרות שלא תועד בצורה רשמית. הוא כונה בשעתו: Untitled Event - "אירוע ללא כותרת". מאוחר יותר הוא קיבל את שמו הרשמי: "יצירת תיאטרון מס' 1" (במובן של מספור ולא מקום ראשון). באירוע השתתפו, הציגו והעבירו סדנאות אמנים נוספים ביניהם המלחין דיוויד טיודור, הרקדן והכוריאוגרף מרס קנינגהם, הצייר רוברט ראושנברג ועוד, התקיימה בו הקרנת שקופיות, הקראת שירה וכל אלו התרחשו באופן סימלוני, מתחלף ובו זמני. היה זה אב-טיפוס של אמנות אינטרמדיה שהתקיימה מחוץ למסגרות המוסדיות, פעמים רבות ברחוב, בדירות פרטיות, בחצרות של בניינים, בטבע וכד'. תצורותיה השונות סחפו את ארה"ב ואירופה בשנות ה-60 במקביל לתהליכים דומים שהחלו להתרחש בתיאטרון והיוו קרקע פורייה לצמיחת הפרפורמנס ארט⁸⁹.

פרפורמנס

השימוש הנרחב במונח "פרפורמנס" (או Performance Art) התבסס היטב בשנות ה-70 של המאה ה-20, על אף ששורשיו בפעולות אמנותיות חיות (לייב) שבוצעו על ידי תנועות אוונגרד של תחילת המאה ה-20 ובראשם הדאדא, הפוטוריזם והסיטואציוניזם. הוא נטמע בעברית בהקשרו זה באמצעות המונח "מיצג", שהיסטוריון האמנות גדעון עפרת טבע ב-1976 מהרכבת המילים "הצגה" ו"מוצג"⁹⁰, כאשר לא פעם נעשה שימוש גם במונח "אמנות המופע" בהקשר לפרפורמנס. לפי החוקר דרור הררי, ניתן להסתכל על פרפורמנס כפרדיגמה אסתטית חדשה, מעין "קטגוריית על" בה "צורות האמנות הנבדלות נפגשות ומתממשות כביצוע שמטשטש את הגבולות המבחינים בין מציאות לאמנות ובין קטגוריות אמנותיות ובמיוחד בין הקטגוריה של אמנויות מופעיות לקטגוריה של אמנויות חזותיות"⁹¹.

⁸⁹ הררי, דרור, מהדרמה מוזיקלית למוזיקה, עמ' 6.

⁹⁰ הררי, דרור, "הכל פרפורמנס", תיאוריה וביקורת מס' 50 (עורך: איתן בר יוסף (מכון ואן-ליר ירושלים), 2018. עמ' 533

⁹¹ הררי, דרור, מהדרמה מוזיקלית לזיקה.

נספח ז: תיאטרון ובינתחומיות

לפי החוקרת זמירה הייזנר, "אמנות המופע (פרפורמנס) מבוססת על פעולה, בדרך כלל של האמנות עצמה, עם או בלי משתתפים אחרים, בזמן אמת קצר או מתמשך, והיא מותאמת בדרך כלל לחלל ממשי מסוים. האמן/ית הוא/היא הסובייקט והאובייקט של אמנות זו... הכולל מגוון תופעות מסוגי מדיה שונים, רב-תחומיים ובין-תחומיים, כגון מוזיקה אלקטרונית, שירה, מחול, וידיאו, פיסול, ציור, תיאטרון והופעות יחיד. הוא נעשה בצורה חיה ובלתי אמצעית ברחוב, בתיאטרון ובאתרים אחרים, או בתיווך אמצעים טכנולוגיים כגון וידיאו, תיעוד צילומי או קולנועי. הוא יכול להתקיים בתכנון מוקדם או להיות מוצג ללא תכנון מוקדם, כאימפרוביזציה באופן חד פעמי או רב פעמי"⁹².

הדגש בפרפורמנס הוא על ביצוע פעולה אמיתית של הגוף החי, לעיתים הפשוטה ביותר, הלקוחה מהחיים האמיתיים. לרוב זוהי פעולה שבאה לבחון את גבולות הגוף האנושי או החוויה האמנותית ולהעמיד במבחן מוסכמות חברתיות ותרבותיות יחד עם הקהל הצופה בהן. אין אלמנטים של זיוף או חיקוי כמו שאנו מכירים מעולמות התיאטרון כי אם פעולה יזומה ונשלטת בידי האמן "הנכחה מזוקקת ומרוכזת של רגעי חיים תוך הסבת תשומת לב אליהם והתבוננות בהם בכלים אמנותיים, אסתטיים וחוייתיים"⁹³.

מרינה אברמוביץ', המכונה "הסבתא של הפרפורמנס ארט" ואולי אמנית הפרפורמנס המפורסמת ביותר בעולם טוענת ש "התיאטרון הוא מזויף... הסכין לא אמיתית, הדם לא אמיתי, וגם הרגשות לא אמיתיים. פרפורמנס הוא בדיוק ההפך: הסכין אמיתית, הדם אמיתי והרגשות אמיתיים"⁹⁴.

מי שהפך את לימודי הפרפורמנס לדיסציפלינה פופולארית העומדת בפני עצמה ושינה את התפיסה ביחס ללימודי תיאטרון היה החוקר **ריצ'רד שכנר** באוניברסיטת ניו יורק בסוף שנות ה-80. שכנר שבא מתחום התיאטרון התחיל להבין שקיימות זיקות הרבה יותר רחבות

⁹² הייזנר, זמירה, תמר רבן-שפה/פעולה/מציאות של אמנית מופע, רסלינג, תל אביב, (2018), עמ' 9

⁹³ שם, עמ' 11

⁹⁴ מרינה אברמוביץ', האמנית נוכחת, סרט בבימוי מתיו אקרוס, 2012.

נספח ז: תיאטרון ובינתחומיות

של התאטרון לא רק עם ספרות או ציור בהכרח כפי שהיה מאז ומתמיד, אלא עם עוד תופעות תרבותיות-חברתיות שהן לא רק אמנותיות אך קרובות במהותן לתאטרון כי הן ביצועיות. שכנר הרחיב את גבולות הדיון תוך שיתוף פעולה עם האנתרופולוג ויקטור טרנר ותפס את הפרפורמנס כמונח מופשט ותחום מחקר בינתחומי המשלב תאוריה ופרקטיקה ובעל מערכת הקשרים רחבה הרבה יותר-

"תיאטרון הוא רק צומת אחת על רצף שנמתח מהתנהגות טקסית אצל בע"ח (כולל בני אדם) וכולל מופעים בחיי היומיום- ברכות שלום, הפגנת רגשות, סצינות משפחתיות, ביצוע תפקידים מקצועיים ועד להצגות, תחרות ספורט, מחול, פולחנים, מופעים" (ריצ'רד שכנר)⁹⁵.

תודעה זו מסביר הררי מקורה במה שמכונה "**המפנה הפרפורמטיבי**" שמקורותיו בשנות ה-50 ושיאו בשנות ה-90 אשר איגד בתוכו מערכת של עמדות תרבותיות המתבוננות במציאות מבעד למשקפיים ביצועיים⁹⁶ כלומר דרך חוויה והתנסות אקטיבית הן בחברה, בפוליטיקה ובחיי היומיום והן באמנות. גישה שבעצם מהותה ממוטטת את ההפרדות הנהוגות בינהן במחקר ובעשייה.

⁹⁵ ריצ'רד שכנר, 1977, 1988, Performance Theory

⁹⁶ הררי, דרור, הכל פרפורמנס. 2018"עמ' 534

נספח ז: תיאטרון ובינתחומיות

על אף ניתן לומר שהפרפורמנס הכניס מימד נוסף של בינתחומיות לעולם התאטרון באקדמיה ובשטח - המקשר לא רק בין תחומי האמנות השונים המרכיבים אותו אלא גם יוצא החוצה אל החיים עצמם והמציאות עצמה ומתבונן בתופעות התאטרליות-פרפורמטיביות המתקיימות בה ובעולמות מחקר נוספים כמו מדעים, פסיכולוגיה, סוציולוגיה ועוד. פרפורמנס כדרך התבוננות ולא רק כסוגה אמנותית-מופעית. לימודי פרפורמנס מזמינים אותנו להסתכל על התרבות לא כעל מערכת נתונה, יציבה וסופית, אלא כעל מערכת דינמית ומשתנה⁹⁷.

דוגמאות לכמה אמני.ות פרפורמנס משמעותיים שהחלו את פעולתם בשנות ה-60-70:

הערות	שנות פעילות עיקריות	מקום פעילות עיקרי	אמן/ית
חלוצה בפרפורמנס קונספטואלי, חלק מקבוצת הפלוקסוס, ידועה בקטע <i>Cut Piece</i> מ-1964.	1960-היום	יפן, ניו יורק	יוקו אובו (Yoko Ono)
"הסבתא של אמנות הפרפורמנס"; נוכחות משמשת ככלי מרכזי בעבודתה, כמו גם בעבודתה האייקונית <i>The Artist is Present</i> .	1970-היום	סרביה, ניו יורק	מרינה אברמוביץ' (Marina Abramović)

נספח ז: תיאטרון ובינתחומיות

הערות	שנות פעילות עיקריות	מקום פעילות עיקרי	אמן/ית
התפרסם בעבודות אינטנסיביות ופרובוקטיביות כמו <i>Following Piece</i> .	1990–1969 בפרפורמנס	ארה"ב (ניו יורק בעיקר)	ויטו אקונצי (Vito Acconci)
שילב בעבודתו מיתוס אישי, פוליטיקה, חומרים אורגניים וטקסיות, עבודה מוכרת: <i>How to Explain Pictures to a Dead Hare</i>	1986–1963	גרמניה	יוזף בויס (Joseph Beuys)
יוצרת בין תחומית – פרפורמנס, מוזיקה, טכנולוגיה; ידועה ביצירתה <i>O Superman-</i>	1970–היום	ארה"ב	לורי אנדרסון (Laurie Anderson)

בין אמני הפרפורמנס המשמעותיים בישראל ניתן למצוא את הדס עפרת, תמר רבן, עדינה בר-און, דב אור נר, קבוצת "תנועה ציבורית" ועוד.

האמנית נוכח / The Artist is Present / מרינה אברמוביץ' (2010)

העבודה הוצגה במהלך 3 חודשים רצופים בזמן תערוכת הרטרוספקטיבה של עבודותיה של אברמוביץ' במוזיאון לאמנות מודרנית בניו יורק (MOMA) בשנת 2010. בכל יום ישבה אברמוביץ' בדממה על כסא באזור מוגדר ומואר במרכז המוזיאון ומבקרי התערוכה הוזמנו להתיישב מולה למשך מספר דקות ולעשות אך ורק דבר אחד: להסתכל לה בעיניים. הפרפורמנס התקיים סך הכל במשך 736 שעות ו-30 דקות ורבים עמדו במשך שעות בתור

נספח ז: תיאטרון ובינתחומיות

אך ורק בכדי לזכות להשתתף בעבודה ולשבת מול אברמוביץ- אירוע נדיר באופן שבו
נפרצו הגבולות שבין עולם האמנות האלטיסטי לתרבות הפופולרית.

נספח ז: תיאטרון ובינתחומיות

אברמוביץ' אמרה על העבודה: "זוהי עבודה על נוכחות, עלייך להיות בכאן ועכשיו, במאה אחוז... כל אחד מהקהל יכול לבוא בזמנו החופשי ולקחת חלק בחוויה הדוממת הזאת... ברגע של ההווה. אז אתה יכול להתבונן בזה כמו סוג של במה... או להכנס למרחב ולקחת חלק פעיל ולהתקרב לאמנית... ואני צריכה גם לקבל וגם להעביר את האנרגיה שמגיעה מהקהל"⁹⁸.

שנות ה-2000 ואילך: הטכנולוגיה הדיגיטלית

בסוף שנות ה-90 ומתחילת שנות ה-2000, חלו התפתחויות טכנולוגיות חסרות תקדים אשר שינו את דרכי ההתקשרות בין בני אדם בחברה ללא היכר. בעקבות עלייתם לגדולה של הטלפונים הניידים (ובהמשך גם החכמים) והשימוש הדומיננטי שהלך והתפשט באינטרנט וברשתות חברתיות, אמני תיאטרון ופרפורמנס התחילו לשלב אמצעים אלו ואמצעים דיגיטליים אחרים ביצירתם. לא פעם שולבו אלו ביצירה פרפורמטיבית במרחב הציבורי כחלק מאקט אקטיביסטי מודע (לעיתים גם בשילוב אקטיביסטים פעילים בנושאים חברתיים שונים) ויצרו מעורבות חדשה של קהל הצופים כמו גם טשטוש חדש ווירטואלי בין המציאות היומיומית לאמנות, כמו למשל באמצעות אוזניות והליכה משותפת מבוססת GPS בעבודה **Remote** של הקבוצה הגרמנית הידועה **Rimini Protokol** שהוצגה בשלל ערים ברחבי העולם (וגם בישראל ב-2022 וב-2018).

הצופים הופכים למשתתפים פעילים/פרפורמרים בעצמם בעבודות אלו, בין אם באולם, מהבית או ברחוב. הפרפורמנס לעיתים מתרחש רק במרחב דיגיטלי (אתר, אפליקציה ייעודית שמנחה את הקהל, אלגוריתמים שמייצרים תוכן משתנה וכד'), או בשילוב **קהל מרחוק** באולם (כמו ב־Zoom, וידאו-ציאט או מציאות רבודה AR/VR) או בשילוב בין האירוע הלייב לאמצעים טכנולוגיים מתקדמים (טלפונים או הודעות בטלפון כחלק מההתרחשות, וכד'). בהתאמה, חלק ניכר מעבודות אלו עסקו וממשיכות לעסוק גם כיום בשליטה, פיקוח, אינטימיות ובדיקה של מה זה אומר להיות אנושי בעידן טכנולוגי.

נספח ז: תיאטרון ובינתחומיות

כיום ובהמשך להתפתחויות הטכנולוגיות העכשוויות, ניתן לראות יותר ויותר תגובות אמנותיות ותיאטרונות לבינה מלאכותית – לצד יצירות שמשמשות בטכנולוגיות של AI ככלי יצירתי, אוצרותי ולעיתים אף כשותף ביצירה עצמה. בין קבוצות התיאטרון והפרפורמנס המשמעותיות בתחום זה ניתן למנות את:

Blast Theory (בריטניה), Gob Squad (גרמניה/בריטניה), Critical Art Ensemble (ארה"ב) ועוד.

מושגים

- סצנוגרפיה
- אינטרמדיה
- פרפורמנס
- פוסט-דרמטי
- פוסט מודרני

ביבליוגרפיה:

- אריסטו, פואטיקה, תרגום: שרה הלפרין, הוצאת ספרית פועלים, (1977).
- הררי, דרור, מהמוזיק-דרמה למוזיק, מוגנר ועד זיק. תיאטרון: רבעון לתיאטרון עכשווי, 12, 4-7 (2004).
- הררי, דרור, הכל פרפורמנס, תיאוריה וביקורת מס' 50, עורך: איתן בר יוסף (מכון ואן-ליר ירושלים, 2018. עמ' 533-535).
- שפי, מאירה, צופן הדימויים-הממד החזותי בתיאטרון המערבי, רסלינג, תל אביב, (2017).

הייזנר, זמירה, תמר רבן-שפה/פעולה/מציאות של אמנית מופע, רסלינג, תל אביב, (2018)

Gordon Craig, Edward, *On The Art of Theatre*, ed: Chamberlain, Frank, Routledge, New York (2008)

Lehman, Thies, Hans, *Postdramatic Theatre*, Tran: Karen Jürs Munby, Routledge, New York, (2006)

Love, Catherine, *Concise Introduction to Postdramatic Theatre*, Digital Theatre, (2018) <https://education.digitaltheatreplus.com/he-explore-digital-theatre/concise-introductions>

Wilson, Robert. *Einstein on the Beach*. Robert Wilson Official Website, <https://robertwilson.com/einstein-on-the-beach>.

Shechner, Richard, *Performance Theory*, Routledge (1988).

Paradowsky, Robert, J., *Einstein on the Beach Introduces Minimalist Music to Mainstream Audiences*, 2023, *EBSCOhost Research Starters*, <https://www.ebsco.com/research-starters/music/einstein-beach-introduces-minimalist-music-mainstream-audiences>

Appia, Adolphe, *Music and the Art of Theatre*, Miami University Press 1899.

נספח ח: קולנוע ובינתחומיות – דגמי הוראה

כדי לספק מבט מקיף גם על שיתופי פעולה עם תחומי אומנות אחרים בקולנוע, יש לעסוק במודלים הקיימים תוך הדגשת האופן שבו ניתן להעמיק ולבסס את השיתופים הבינתחומיים הללו. תחומים אלו כוללים את הקליפ המוזיקלי, סיקוונס הכותרות וסיקוונסים של עולמות מנטליים או חלומות.

קליפ מוזיקלי

קליפים מוזיקליים הם דוגמה מצוינת לחיבור מוצלח בין הקולנוע לתחום המוזיקה. זהו ז'אנר שבו הוויזואליות נשענת באופן הדוק על התוכן המוזיקלי, מה שמעניק חופש רב יותר לשימוש באמצעים מטפוריים ולא לינאריים. בז'אנר זה, התנועה והקצב מכתיבים לעיתים את הנרטיב, ולא דווקא העלילה הקוהרנטית המסורתית.

דוגמאות

קליפים המדגימים סיפור סיפורים מופשט ומטפורי באמצעות שיתוף פעולה בין מוזיקאים, אומנים חזותיים ואנימטורים, תוך התמקדות ברגשות, חזותיות וסיפורים שאינם לינאריים.

[Take On Me](#) מאת A-ha

סרטון מוזיקה אייקוני זה משלב בין פעולה חיה לאנימציה בעיפרון, ויוצר חוויה סוריאליסטית ומופשטת המדגישה את הקשר הרגשי בין המוזיקה והוויזואל.

[Lazarus](#) מאת דיויד בואי

סרטון סמלי ומטפורי מאוד, החוקר נושאים של מוות וטרנספורמציה. הסרטון משלב דימויים מופשטים ומטפוריים חזותיים, ומשקף את החזון האומנותי המורכב של בואי.

[All Is Full of Love](#) מאת Björk

נספח ח: קולנוע ובינתחומיות – דגמי הוראה

מציג דמויות רובוטיות המבטאות אהבה בסביבה מופשטת ומרהיבה מבחינה ויזואלית. השילוב בין המוזיקה של Björk לחזותיות עתידינית ורגשית יוצר נרטיב מטפורי.

[Childish Gambino מאת This Is America](#)

בעוד שאינו מופשט לחלוטין, סרטון זה משתמש במטונימיות חזותיות וסמליות חזקות כדי לטפל בנושאים כמו גזענות, אלימות והתפוררות חברתית, תוך שילוב בין מוזיקה וריקוד לדימויים מטרידים.

[Radiohead מאת Lotus Flower](#)

בסרטון מינימליסטי אך אקספרסיבי זה, תנועות הריקוד של תום יורק הן מופשטות ורגשניות, ומשקפות את הרגשות המורכבים של השיר ללא נרטיב מסורתי.

סיקוונס כותרות

סיקוונס כותרות, במיוחד בסדרות טלוויזיה ובסרטים, הפך לחלק אינטגרלי מהחוויות הקולנועיות. סיקוונס הכותרות מהווה רגע שבו הקולנוע יוצא מהסיפור הנרטיבי הראשי ונותן מקום למרכיבים חזותיים ומוזיקליים לחולל תחושות ומסרים באופן מטפורי.

דוגמאות:

1. [ורטיגו \(Vertigo\)](#), הציקוק 1958, מעצב הסיקוונס: סול באס

הסיקוונס של הכותרות ב'ורטיגו' הוא אחת הדוגמאות המוקדמות והמרשימות לשימוש באנימציה גרפית ליצירת פתיח שמסדר את תחושת המתח והחרדה שמלווה את הסרט כולו.

2. [שובר שורות \(Breaking Bad\)](#) וינסנט גיליגאן, 2008. מעצב הסיקוונס: דן האקל

הסיקוונס הקצר של 'שובר שורות' משתמש בכימיה ויזואלית כדי לרמז על הקשר בין העלילה לבין המדע של הסדרה. התמונה הירוקה המעושנת, שמזכירה את תהליך בישול הסמים, בשילוב עם סמלוני היסודות הכימיים מהטבלה המחזורית, משדרים את הרעיון של מעבר מהסיפור האנושי לתהליך הכימי שמניע את העלילה.

3. [שבעת חטאים \(Se7en\)](#), דייוויד פינצ'ר, 1995, מעצב הסיקוונס: קייל קופר

סיקוונס הפתיחה של הסרט 'שבעת חטאים' של דייוויד פינצ'ר הוא אחד הזכורים ביותר בקולנוע. הסיקוונס מציג קטעי וידאו מהירים, מראות אפלים, ותמונות מטרידות של כתבי יד ותצלומים בליווי המוזיקה האינטנסיבית של הווארד שור. הוא מצליח לייצר אווירה קודרת ופרנואידיה שמכינה את הצופה לתחושת המתח והאימה שבסרט.

4. בלש אמיתי (True Detective, עונה ראשונה), מעצב סיקוונס: קופר יוהיט

סיקוונס הכותרות של העונה הראשונה של 'שבע נשמות' משתמש בטכניקת דמויות-חצי-שקופות המוצפות על גבי נופי הדרום העמוק של ארצות הברית. הסיקוונס, המלווה במוזיקה של האנק ויליאמס, מעביר תחושה של מרחב פתוח אך מלא בסודות, ובעצם יוצר את האווירה המלנכולית והמורכבת של הסדרה.

5. מועדון קרב (Fight Club), דיוויד פינצ'ר, 1999; מעצב ראשי: קווין טוד האג

סיקוונס הכותרות של 'מועדון קרב' מתחיל בצילום ברמת המיקרוסקופ, ומניע את ה'מצלמה' דרך המוח האנושי ועד לקלז-אפ של דמות הגיבור. הסיקוונס משתמש באנימציות תלת-ממדיות ובמוזיקה אנרגטית כדי ליצור תחושה של אינטנסיביות ותוהו ובוהו שמאפיינים את הסרט כולו, ובכך מהווה חלק בלתי נפרד מהחוויה הקולנועית.

סיקוונסים של חלומות או עולמות מנטליים

סצנות חלום או עולמות מנטליים בקולנוע, שבהם נשברת הלינאריות, מהווים קרקע פורייה לשילוב עם אומנויות אחרות. סצנות אלו מתנתקות מהמציאות הישירה, ומאפשרות לצופה לחוות ייצוגים מופשטים יותר, קרובים לעולמות של שירה או ציור אבסטרקטי.

דוגמאות:

'שמונה וחצי' (1963), פדריקו פליני

הסרט האוטוביוגרפי מציג סצנות חלום רבות ושילובים אבסטרקטיים, המייצגים את תת-המודע והפחדים של הבמאי, גיבור הסרט. פליני משתמש בדימויים סוריאליסטיים כדי לייצג קונפליקטים פנימיים ולעיתים בוחן את הגבול בין מציאות לפנטזיה. סצנת הפתיחה של '8 וחצי' היא אחת מהסצנות האיקוניות בקולנוע, ויוצרת מיד אווירה חלומית ומעורפלת, שמבטאת את מצבו הפנימי של גווידו ומכינה את הצופה למסע הסוריאליסטי.

התחלה (2010), כריסטופר נולאן

בסרט המדע הבדיוני הזה, צוות גנבים חודר לתודעת הקורבנות דרך סצנות חלום מרהיבות. נולאן יוצר מבנים מופשטים ומלאי דמיון עם עיוותי זמן ומרחב, שמהווים פלטפורמה עשירה למטאפורות חזותיות והבנה של התודעה. הדימויים החזותיים של רחובות פריז המתכופפים אל תוך עצמם מזכירים את עבודותיו של האמן הסוריאליסטי מ.ק. אשר, שעסק במרחבים בלתי אפשריים ומתעתעים. נולאן השתמש באסתטיקה סוריאליסטית כדי להמחיש כיצד רעיונות ודימויים מהלא-מודע פורצים לתוך מרחב החלום ומתגלמים בצורה פיזית.

בכבלי השכחה (1945), אלפרד היצ'קוק

הסרט עוסק בטיפול פסיכואנליטי, שבו מנסים לחשוף את תת-המודע של הדמות הראשית דרך חלומותיו. בסרט מופיעה סצנת חלום מפורסמת בעיצובו של סלבדור דאלי, המשמשת כייצוג ויזואלי מופשט של התודעה ושל זיכרונות מודחקים.

ביג לבובסקי (1998), האחים כהן

הסרט מציג רצפי חלום גרוטסקיים וצבעוניים, המערבבים תודעה, פנטזיה ואבסורד. באמצעות דימויים סוריאליסטיים ואפקטים שונים, הסרט מעביר את הקהל דרך חזיונות של הדמות הראשית, המספקים הבנה לא לינארית על עולמו הפנימי. סצנת ההזיה מספקות ניגוד חד לשאר הסרט, ומדגישה את האווירה ההזויה של ביג לבובסקי. הן כוללות אפקטים חזותיים מרשימים: משחקי אור וצל, תלבושות מוגזמות, ציטוטי ז'אנרים קולנועיים ודימויים מסחררים, היוצרים תחושה של בלבול וחוסר אחיזה במציאות.

מדעי החלום (2006), מישל גונדרי

הסרט כולו נע בין חלומות ומציאות בדרכים פנטזיונריות וילדותיות, תוך שימוש באפקטים (כמו סטופ-מושן). גונדרי יוצר עולמות דמויי חלום באמצעות עיצובים ויזואליים יצירתיים, שמחברים בין שירה לפסיכולוגיה של הילדות והפנטזיה.

אנימציה

תחום האנימציה מהווה כר יצירתי עשיר מאוד לשיתוף פעולה בינתחומי בקולנוע, והוא מציע אפשרויות ייחודיות לשילוב אומנויות מגוונות. בניגוד לקולנוע 'החי' (לייב אקשן), האנימציה מאפשרת חופש מוחלט בעיצוב העולם החזותי, חוקי הפיזיקה והנרטיב, מה שמרחיב את האופציות האומנותיות והמטפוריות. הקולנוע האנימטיבי, בדומה לאומנות חזותית מופשטת, משוחרר מהמגבלות הפיזיות והחזותיות של העולם המצולם, ומאפשר להביע רעיונות מורכבים ואפילו מופשטים יותר.

התחום כולו כמעט יכול להיחשב לאומנות בינתחומית.

דוגמאות:

פנטסיה 19992000 (Fantasia 2000)

סרט זה, מבית דיסני משלב באופן יוצא דופן בין מוזיקה קלאסית לבין דימויים אנימטיביים. באמצעות התאמה בין צלילים ותנועות אנימטיביות, הסרט יוצר 'הופעה ויזואלית' של המוזיקה הקלאסית, תוך שילוב תנועה, צבע וצורה המגיבים לקצב ולמקצבים מוזיקליים.

'פינק פלוייד: החומה' (Pink Floyd: The Wall), (1982)

סרטו של אלן פרקר הוא דוגמה לשילוב בין אנימציה ומוזיקה, ובו קטעי אנימציה המביעים את התחושות והמסרים של השירים. עבודות האנימציה, בעיצובו של ג'רלד סקארף, מבטאות תחושות של ניכור ואלימות, תוך הדגשת המטאפורות המוזיקליות והליריות של הלהקה.

לאהוב את וינסנט (Loving Vincent) (2017)

הסרט מבוצע כולו בטכניקת ציור, שמחקה את סגנונו של וינסנט ואן גוך, ומביא לצופה חוויה חזותית שנראית כמו 'ציור חי'. מדובר בשיתוף פעולה יצירתי בין אנימטורים לאומנים פלסטיים, שבו כל פריים צויר ביד בצבעי שמן. הסגנון הייחודי יוצר חיבור בין אומנות חזותית קלאסית לקולנוע אנימציה מודרני.

חיים בהקיץ (Waking Life) (2001)

סרטו של ריצ'רד לינקלייטר הוא דוגמה טובה לקולנוע בינתחומי, המשלב בין תחומים שונים של אומנות, פילוסופיה, פסיכולוגיה וטכנולוגיה. לינקלייטר אימץ טכניקת רוטוסקופיה, שבה מצלמים סצנות חיות ולאחר מכן מאיירים אותן. השיטה יוצרת עולם חזותי ייחודי, המבדיל את הסרט מקולנוע מסורתי. האנימציה הדינמית והצבעונית משתלבת היטב עם התכנים הפילוסופיים, ומדגישה את האופי החלומי של הסרט.

לינק לשני חלקים של שיחה מתוך הסרט על אומנות הקולנוע מול הספרות: חלק א, חלק ב

ולס עם באשיר (Waltz with Bashir) (2008)

סרטו של ארי פולמן משלב בין ז'אנרים שונים ומקורות השראה מגוונים, והאופי הבינתחומי שלו מתבטא בשימוש בטכניקת אנימציה, דבר שמבדיל אותו מהסרטים הדוקומנטריים המסורתיים. האנימציה לא רק מוסיפה למראה הוויזואלי של הסרט, אלא גם מאפשרת לעבד חוויות טראומטיות בצורה ייחודית, תוך שמירה על רגישות וביטוי רגשי עמוק.

העדה (The Witness) (2019)

סרט קצר מתוך הסדרה 'אהבה, מוות & רובוטים' (Robots & Love, Death), שהופקה על ידי נטפליקס, הוא דוגמה מובהקת לקולנוע בינתחומי, המשלב אלמנטים מגוונים מעולמות תוכן שונים, טכניקות אנימציה ומסרים פילוסופיים מורכבים. אלברטו מיילגו משתמש בטכניקות אנימציה מתקדמות, כולל אנימציה תלת-ממדית וסטילס חזותיים מרהיבים, עם שילוב של טכניקות מעולם הדפוס הקלאסי והאנימציה הקלאסית.

מכיוון שהסדרה מיועדת למבוגרים, היא מכילה גם תכנים מיניים, אבל יוטיוב מאפשר להעלות קטעים ממנה, ולכן הועלה כאן לינק מצונזר שאותו ניתן להראות לתלמידים כדוגמה.

סרטי מחול (וידאו דאנס)

הקולנוע והמחול חולקים אלמנטים דומים, כמו תנועה, קצב ומוזיקה. יחד עם זאת, השילוב בין שני התחומים יוצר חוויה אומנותית חדשה שבה הגוף הנע מתפקד לא רק כגורם אסתטי אלא גם כנרטיב מתווך.

שילוב קולנוע עם פרפורמנס

תחום הווידאו-ארט או 'וידאו פרפורמנס' מציע הזדמנויות רבות לשיתוף פעולה בין קולנוע לבין אומנות המופע (פרפורמנס). ביצירות מסוג זה, ניתן למזג בין התפיסה של יצירה חיה לבין היבטים קולנועיים כמו עריכה, פסקול ותנועה. אומנות זו שואפת למתוח את גבולות הנרטיב הסטנדרטי ולעיתים אף לוותר עליו לחלוטין.

לדוגמה: ביל ויולה ומתיו ברני הם שני אומנים בולטים בתחום הווידאו-ארט והווידאו-פרפורמנס, שמשלבים בין הקולנוע לאומנות המופע או הפיסול והציור.

דוגמאות:

[ביל ויולה \(Bill Viola\)](#)

מת'יו ברני (Matthew Barney): [טריילר ל-redoubt](#) – [ראיון קצר על הסרט](#).

עולמות וירטואליים ואינטראקטיביים

החיבור בין קולנוע לבין טכנולוגיות חדשות, כמו מציאות מדומה (VR) ומציאות רבודה (AR), מציע כיווני יצירה בינתחומיים חדשניים. השימוש באלמנטים אינטראקטיביים ושילוב של אומנויות חזותיות יכול לייצר חוויות שבהן הצופה הופך למשתתף פעיל, ובכך נוצרות משמעויות חדשות מעבר לגבולות הנרטיב הקולנועי המסורתי.

באמצעות חקירה של תחומים אלה ושיתוף פעולה עם תלמידים מדיסציפלינות שונות, ניתן לפתוח בפני תלמידי המסלול הבינתחומי בסיס לקולבורציה מפרה, לפתוח עבור תלמידי הקולנוע עולמות יצירתיים רחבים ולחזור לחקירה בינתחומית של המדיום הקולנועי.

נספח ט: 'חיים של חפץ' – אומנות חזותית ותיאטרון –

שיעור לדוגמה

- מטרה: חקר היכולת של חפץ להפוך לדמות דרך שימושים אומנותיים.

- מבנה השיעור:

1. הצגת עבודות אומנות שמתמקדות בחפצים תיאטראליים (לדוגמה, 'הרדימייד' של דושאן);
2. תרגיל קבוצתי: יצירת דמות מחפצים יומיומיים, תוך שילוב צבע, צורה וקומפוזיציה;
3. הצגת היצירה דרך פרפורמנס קצר בכיתה;
4. מקור תיאורטי: בספרו 'הטמעה ותיאטרליות' (1980), בוחן היסטוריון ותיאורטיקן האומנות מייקל פריד ציור צרפתי מאמצע המאה השמונה עשרה. בספרו הוא מראה כיצד המחשבה והלך הרוח של התיאטרון שולבו לחלוטין בציור בתקופתו של דני דידרו, מבקר האומנות של הסלונים הצרפתיים. פריד מראה כיצד ההנחיה הן לצייר והן לאיש התיאטרון, במאה השמונה עשרה, הייתה לרתק את המתבונן או הצופה. הדרך למטרה זו איננה בהתייחסות נמרצת אליו אלא בדיוק להיפך, בהתעלמות מופגנת מהקהל או המתבוננים הציור. פריד מצטט מכתביו של דידרו העוסקים בתיאטרון, שם כותב דידרו כי גם לגבי כותב המחזה או השחקן שמשתתף בו, ההנחיה הנכונה היא להתעלם כליל מהמתבונן, כאילו אינו נוכח כלל. יש לדמיין כי בקצה הבמה ניצב קיר גבוה שמפריד בין השחקן לבין התזמורת. יש לפעול על הבמה כאילו המסך לא הורם מעולם.

בשנת 2008, מפרסם פריד ספר על צילום עכשווי שבו הוא חוזר לתפיסות שטבע בספרו הקודם.

דוגמאות:

קת'רין ווד, אוצרת מוזיאון הטייט בלונדון, אצרה בשנת 2007 יחד עם ג'סיקה מורגן תערוכה רחבת היקף בשם 'העולם כבמה'. בטקסט המלווה את התערוכה (Wood, 2007), כותבת ווד שהעבודות בתערוכה לוקחות צעד אחד קדימה את הראקציה לאנטי-תיאטרליות שאפיינה את המאה העשרים, בכך שהן מייצרות זירה מורחבת, השואבת באופן זמני את תפיסתו של הצופה מעבר להשתתפות פיזית. חוויית הצופה את המיצב האומנותי נעשית מבוזרת ומרחבית, מעבר לארבעת הקירות של הגלריה, מתוך יצירת דיאלוג עם 'המבט האידאלי' שמציבים לנו המיצב האומנותי או קדמת הבמה בתיאטרון. העבודות מייצרות תרחישים שבכוונה מערבים נוכחות פשוטה, כמשמעה, עם אפשרויות שמגיש הדמיון, חוויה מיידיית ורפרזנטציה.

העבודה 'Arena' של ריטה מקברייד היא העוגן של התערוכה, ודוגמה טובה לערעור מקומו של הצופה כמשקיף פסיבי. הצופה נפגש עם פסל גדול ממדים המדמה ספסלי אצטדיון, ומחליט אם הוא יושב על הספסל ומגדיר עצמו כצופה, או שהוא נכנס לתוך מרחב הפסל ומגדיר את עצמו כמופיע. העבודה משתייכת לקבוצת עבודות בתערוכה, שבדרכים שונות מאוד זו מזו יוצרות מרחבים ספיים או התערבויות, היוצרות בתפיסה של הצופה דיס-אוריינטציה או מכאונות מחודשת, ועוסקות בהגדרה סימבולית של הצופה. כך למשל גם בעבודתה 'Séance de Shadow II Bleu' של דומיניק גונזלס-פורסטר, הצופה מופעל על ידי תיאטרון קולנועי של אור וצללים, השם את התאורה במרכז ומדמה הצגה בזמן אמת.

נספח ט: 'חיים של חפץ' – אומנות חזותית ותיאטרון –

שיעור לדוגמה

העבודה משתמשת בסממנים חזותיים של תיאטרון, ומשאירה לצופה לייצר את הטקסט. הרעיון המרכזי העומד מאחורי כל העבודות הוא כי התיאטרון והתיאטרליות נמצאים בכל רכיבי החיים, ולפיכך לא מן הנמנע שיופיעו גם באומנות החזותית. העבודה 'Sweeney Tate 2007' של מריו איברה, היא העתקה אחד לאחד של מספרה לגברים בצ'ינה טאון של לוס אנג'לס. שם העבודה, Sweeny Tate, יוצר הקשרים נוספים בכך שהוא מאזכר מספרה לונדונית במיזיקל של ברודווי משנת 1979 (ב-2007 יצא לאקרנים כסרט, בכיכובו של ג'וני דאפ) בשם 'Sweeney Tod', בה התרחשו מעשי זוועה. במהלך התערוכה, ספרים לונדוניים הזמנו להציע תספורת, והמבקרים הזמנו לשבת על כיסא הספרים ולקבל על עצמם תפקיד במשחק תפקידים המתרחש במספרה. הייצוג של מספרה במוזיאון מציע דיון במשמעויות התרבותיות של מקום זה עבור הקהילה המסוימת הקשורה בו, והדינאמיקה החברתית הנוצרת ע"י שפה, רקע וכלכלה.

מתוך: אורלי נזר, אומנות פוגשת תיאטרון:

<https://orlynezer.wordpress.com/2013/04/03/%D7%90%D7%9E%D7%A0%D7%95%D7%AA-%D7%A4%D7%95%D7%92%D7%A9%D7%AA-%D7%AA%D7%90%D7%98%D7%A8%D7%95%D7%9F>

נספח י': 'תנועה ומרחב' – אומנות חזותית ומחול –

שיעור לדוגמה

- מטרה: חקר הקשר בין תנועה פיזית לחלל ומבנה חזותי.

- מבנה השיעור:

1. צפייה בקטעי מחול שמבוססים על עבודה עם חפצים או פסלים;
2. תרגול: יצירת פסל מחומרים פשוטים, ולאחר מכן יצירת כוריאוגרפיה שבה התלמידים מגיבים לפסל בתנועה;
3. צילום ותיעוד התנועה כחלק מהעבודה;

נספח יא: 'סיפור ויזואלי' – אומנות חזותית וקולנוע –

שיעור לדוגמה

- מטרה: ללמוד על השפעת הקומפוזיציה על סיפור חזותי.

- מבנה השיעור:

1. הרצאה קצרה על סטוריבורד וסגנונות צילום בקולנוע;
2. תרגול: יצירת סטוריבורד לסיפור קצר בעזרת רישום, גזירה והדבקה של תמונות ממגזינים;
3. דיון על הבחירות הוויזואליות ועל הדרך שבה הן תורמות לסיפור;
4. דוגמה לחיבור של סאונד קולנועי עם אומנות ליצירת וידאו ארט מורכב:

גיא בן נר – את עבודת הוידאו של גיא בן-נר, *Soundtrack*, משנת 2013, לא ניתן לתאר ולהמשיג ללא המחשבה הבינתחומית. כפי שמציינת דליה קרפל, למעשה, מדובר באקט של גניבה. בן-נר השאיל 11 דקות סאונד אינטנסיביות מהסרט 'מלחמת העולמות' של סטיבן ספילברג משנת 2005. ספרו הקלאסי של ה. ג'. וולס מ-1898, שעליו מבוסס סרטו של ספילברג, תיאר פלישה של בני מאדים שהורסים את כל הנקרה בדרכם. ב-1938, אורסון וולס העלה את 'מלחמת העולמות' כתסכית. הספר של ה. ג'. וולס הוליד גם כמה גרסאות מוזיקליות. בעבודת הוידאו שלו, מחבר בן-נר, במהלך האופייני לעבודותיו מאז תחילת דרכו האומנותית, התרחשות דרמטית בחדרי ביתו ביד-אליהו, עלילה שעושה שימוש מלא בסאונד המקור של ספילברג. כך, סדרה של אסונות גלובליים מקבלים אצל בן-נר פרשנות דומסטית של כלים נשברים, שואב אבק או בלנדר רעשניים, ועוד.

בן-נר, במקרה זה, מתיך את הסאונד הקולנועי ועבודת הוידאו לכדי שלם גרוטסקי, שמלאכותיות החיבור שלו נוכחת במלוא הדרה, ובה לחלוטין נעוץ כוחה של העבודה. בניגוד גמור להלפמן, שיצרה יציר כלאיים המתפקד כמכונה משומנת אחת, 'המכונה' של בן-נר מצהירה על חלקיה שחוברו יחדיו כנגד כל הסיכויים.

בנוסף, בן-נר מבצע בקלילות אופיינית מהלך ביקורתי עמוק ביותר. הוא למעשה חושף את חוויית ההתפתות לסאונד הקולנועי, שנותר שקוף עבור הצופים. אנו מתפתים להאמין שפס הקול בוקע מפיהן של הדמויות ואינו הקלטה מאוחרת שעובדה וצורפה לדימויים המוקרנים

נספח יא: 'סיפור ויזואלי' – אומנות חזותית וקולנוע – שיעור

לדוגמה

ברצף. בן-נר חושף תחבולה יסודית זו הנמצאת בבסיס המבע הקולנועי. לכאורה, עובדה המוכרת היטב לכל העוסקים ביסודות הקולנוע. הגדולה של בן-נר איננה בהצבעה על עובדה זו, אלא באופן שבו הוא משכיל לייצר ממנה דבר-מה חדש, רענן, מפתיע ומלא הומור.

נספח יב: 'רישום מוזיקלי' – אומנות חזותית ומוזיקה

– שיעור לדוגמה

- מטרה: גילוי הקשר בין צליל ודימוי חזותי;

- מבנה השיעור:

1. האזנה ליצירות מוזיקליות ובחינת תגובות רגשיות ודימויים שהן מעלות;
2. תרגיל: ציור מופשט תוך כדי האזנה למוזיקה בסגנונות שונים;
3. דיון בכיתה על החיבורים בין צבע, צורה וקצב;

שיטת הערכה

1. עבודות מעשיות: פרויקטים אישיים וקבוצתיים המשקפים את נקודות המפגש בין האומנויות;
2. יומני תהליך: תיעוד של רעיונות, רישומים ורפלקציה על תהליך העבודה;
3. הערכה תאורטית: ניתוח עבודות אומנות רב-תחומיות, הגשת עבודות כתובות או מצגות;
4. השתתפות פעילה: מעורבות בדיונים, עבודה שיתופית בפרויקטים ותרגולים; תוכנית זו מעודדת סקרנות, התנסות וחשיבה יצירתית, ותאפשר לתלמידים להעשיר את עולמם התרבותי והאישי.

נספח יג: אומנות בינתחומית ותרבות יהודית

הבהרות

- ההתאמות למגזר הדתי אינן בעלות אותו מעמד כמו מדיום אמנותי מקצועי, אלא משתייכות לעולם ההתאמות התרבותיות — בדומה לתרבויות אחרות החיות בישראל.
- **למורה בחמ"ד:** חשוב להציג דוגמאות מעולם היהדות (כגון חופה, מתן תורה) הממחישות שהטקסים והטקסטים היהודיים הם בינתחומיים במהותם, הן תיאורטית והן מעשית. מדובר באירועים פרפורמטיביים-פולחניים-טקסיים. בעת הצגת התכנית יש להבהיר זאת במפורש.

לדוגמה:

- בחירת נושאי גג כגון **הטקס**, שיכולים לזמן יצירה, מחשבה ודין פוריים.
- יצירת מפגש בין פרשנויות אמנותיות ותרבותיות מגוונות סביב אותה מודולה או אותו נושא גג.

הסבר בכיתה

החיבור בין הבינתחומיות לעולם היהודי הוא חלק בלתי נפרד מהתוכן ומהמסורת של הטקסים היהודיים לאורך אלפי שנים. כבר בתנ"ך ניתן למצוא מארג של תכנים סיפוריים, חזותיים ומוזיקליים; ארון הספרים היהודי עשיר בתכנים גלויים ונסתרים, החל מהמשנה והתלמוד ועד ימינו — תכנים שניתן לתרגם לכלים בינתחומיים.

הטקסים היהודיים בנויים מטבעם כבינתחומיים: הם מערבים פיזיות, מוזיקה, טקסט ומרכיבים חזותיים. מכלול זה, יחד עם החוויה הרב־חושית והמגוונת, מהווה השראה זמינה להתייחסות רגשית ועמוקה מתוך הדיסציפלינות השונות, בנושאים הרלוונטיים לחיינו היום־יומיים.

ניתן להשתמש ביתרון של החוויה הדתית המשותפת: לשבש אותה, לתרגם אותה לשפת האמנות, ולצאת מתוכה לאימפרוביזציה בתחומים שונים.

התכנית מבקשת להציע תוכן ומתודה לפרויקטים מגוונים, העוסקים בסוגיות המחברות בין עולם התוכן היהודי והמסורת היהודית לבין נקודת המבט האישית, הקהילתית והמשפחתית של הלומדים.

דיון תיאורטי ודוגמאות לעשייה

כיצד היהדות משאילה ושואלת מן העולם הבינתחומי באמנויות?

סוגיות ומתודות אפשריות לעבודה יחידנית וקבוצתית

- סיפורי התנ"ך: בריאה (בראשית א), ברית בין הבתרים, שירת מרים, קריעת ים סוף, מעמד קבלת התורה, חוני המעגל, טקסי הברכה והקללה.
- טקסים ומנהגים: תפילה, מקווה, שבת וארץ ישראל.
- מעגל החיים: קידוש, הדלקת נרות, הבדלה, אבלות, חתונה, ברית מילה, עשירי למניין, עולם הסוד והקבלה.
- דמויות מופת: ברוריה ועוד.

האופי הבינתחומי של סיפור הבריאה, למשל, מהווה נקודת מוצא להבנת השזירה בין טקסט, דימוי, צליל ותנועה.

סוגיות ומתודות אפשריות בעבודה יחידנית וקבוצתית:

סיפורי התנ"ך - בריאה (פרק א), ברית בין הבתרים, שירת מרים, קריעת ים סוף, מעמד קבלת התורה, חוני המעגל, טקסי הברכה והקללה. "ויאמר וילך..".

תפילה, מקווה, ארץ ישראל

טקסים במעגל החיים- קידוש, הדלקת נרות, הבדלה, אבלות, חתונה, ברית, עשירי למניין, עולם הסוד והקבלה.

ברוריה,

אופיו הבינתחומי של סיפור הבריאה, פרק א

- מטרות: להבין כיצד
 - נושאים עיקריים:
 - הכרת ההבדלים בין
 - ניתוח
 - דוגמאות לדין:
 - חזרה למקורות



המלצות לתרגול בסדנה הבינתחומית

1. השראה - מחקר - יצירה - פיתוח קונספט - כתיבה רפלקטיבית - תצוגה,
2. למידה על פי "נושאי חתך" שמעניינים את התלמידים (למשל: זיכרון, משפחה, אמונה, ילדות, יחסים, נוף, זהות, מגדר ועוד)
3. "יחסים" כציר מהותי בתוכן ובפעולה בתכנית - ניגודים, קשר, טשטוש גבולות, משיכה-דחייה. או: "מפגש" מהי מהות המפגש? התנגשות/חיכוך/הקשבה/ביטוי/ לימוד משותף/שאלה/סקרנות/תהייה/בורות וידע/חקירה חדשה-רעננה.
4. בירור מצבי אי-ודאות של "בין לבין" - שאלה לגבי מה קורה ביניהם וכיצד אפשר לבטא זאת ביצירה. יצירת פוריות והתחדשות בתוך אזורים לימינליים - אזורי חופש - אי ודאות - חוסר
5. חוקים והגדרות (היברידיים וסייבורגים, חיה-אדם, קרוב-רחוק, קר-חם, שחור-לבן, למעלה-למטה, ישן-חדש, מסורת-מודרני ועוד - וכל הרצפים והטווחים שביניהם).
6. "מרחב שלישי" שהוא שלם הגדול מסך חלקיו - פעולה בחלל, תנועה, מחווה, קרבה, דמיון ופנטזיה, מרחב וירטואלי, צליל, רטט, קצב ועוד.
7. הצלבה של נקודות מבט - איך אפשר לבחון את אותו מושג באמצעים שונים, גישות שונות, מדיומים ז'אנרים שונים (קומפוזיציה, קו, כתם, אור וצל, תנועה, צליל, רטט, סאונד, הקרנה ועוד).

מתוך תוכנית הלימודים:

פרקטיקת הוראה-למידה בין-תחומית באומנויות

שילוב בין העיוני למעשי כאשר פעם האחד מוביל ופעם השני.

למידה מבוססת פרויקטים מבוססת תמות ומושגים - התלמידים יעבדו סביב פרויקטים שיכללו חשיבה, דיון תיאורטי, פעולה מעשית, הצגה, שיח רפלקטיבי וביקורתי (דוגמאות לתמות: זמן/מרחב, תנועה/קול, נרטיב/מרחב, קצב/צבעוניות, רציפות, נקודת מגוז) תהליך יצירה מלווה מחקר – יצירת פורטפוליו מולטימודאלי שישתמש בכמה אופני ייצוגי, כולל בפלטפורמות דיגיטליות. כל פעם יתרגלו התלמידים תיעוד ניתוח וביקורת דרך ייצוג והפעלה של החושים השונים /באופן מולטימודאלי כדי לתרגל את ההבנה בעזרת מדיום אחר הפורטפוליו יאפשר להמשיג ולהפשיט תהליכים באופן רפלקטיבי כדי לקדם חשיבה מסדר גבוה (מטא-קוגניציה).

מטרות הלמידה מבוססת הפרויקטים (מעשית-עיונית) הבינתחומית:

- הבנת התחום האומנותי, עקרונותיו, גבולותיו ומגבלותיו לצד הכרות ואינטראקציה עם תחום אומנותי נוסף. במילים אחרות, מטוהר המדיום אל מיסוס גבולות במקביל לביורר היחסים בין התחומים כדי להתבונן ואף לבקר את האינטראקציה/הכלאה תוך דגש על דמיון והשוני בין התחומים
- פיתוח יכולת לראות, להבין לפרש את תחום האומנות האחד דרך מושגים מתחומי הדעת האומנותיים האחרים.
- פיתוח יכולת להמיר ולתרגם רעיונות, תובנות, מתחום אומנותי אל תחום אומנותי אחר.
- שימוש בכלי המחקר של תחום אומנותי אחד כדי להבין ולפרש יצירה בתחום דעת אחר.

נספח יג: אומנות בינתחומית ותרבות יהודית

- פיתוח שיתוף פעולה צוותי שניב חשיבה ויצירה משותפת בה גבולות תחומי הדעת פועלים באינטראקציה זה עם זה, בעוד גבולות המדיום מטשטשים ואף אולי מתפרקים.
- הבנה של האומנויות בעידן העכשווי, תוך שימוש בטכנולוגיות מתקדמות.

מתודת הפרויקטים

- הפרוייקטים יבנו באופן מדורג: מתחומי ל-רב תחומיות ואל בינתחומיות (כדי להבדיל בין השניים), ועד פרוייקטים בהם מתקיים טשטוש גבולות ואף פירוק התחומים (ראו פירוט ב"שלבי לאורך הלמידה").
- הפרוייקטים יהיו מבוססים תחילה באופן דו-כיווני (X אל Y / Y אל X) כל זאת במטרה להבין בכמה רמות את האינטראקציה בין התחומים, פריצת וטשטוש הגבולות, ההדדיות והשפעתה, רב-המימדיות.
- כל פרוייקט יכלול דיון תיאורטי, הבאת דוגמאות, יציאה לפרוייקט, רפלקסיה ושיח – לעיתים גם בסדר הפוך, כלומר פעולה ואחר-כך הבנה והמשגה תיאורטית של הפעולה הבינתחומית.

השלבים לאורך הלמידה הבינתחומית מבוססת הפרויקטים

שלבים אלו כמו גם מושגים שלהלן ייתכן שנלמדים בתחומי הדעת השונים, אך בשונה מלמידה ממוקדת תחום שעוסקת בתרגיל כגון ניכוס, המיקוד בשלבים אלו יהיה בפעולה הבינתחומית, ומנקודות המבט של שניים (או יותר) של התחומים, תוך דגש על האינטראקציה, ההדדיות, כלי המחקר השונים וכדומה.

נקודת המוצא לניסוח השלבים היא הבניית מיקוד ופעולה שונים ביחס לפעולה הבינתחומיות. יש לציין שהשלבים השונים מובדלים זה מזה אבל ההבדלה כמו הדמיון ניתנים לפרשנות – חלק משמעותי בלמידה היא השיח סביב ההבדלים דמיון בין השלבים.

להלן השלבים:

1. השראה – השראה מתחום אחד לתחום שני. הכוונה שנקודת המוצא של היצירה מתחום אומנות אחד תהווה השראה לתחום אומנות אחר. דוגמה – מונדריאן (תמ' 2) ווסילי קנדינסקי (תמ' 3)

2. אינטרקסטואליות –

3. השאלה/תרגום/המרה של מושג מתחום דעת אחד למשנהו.

4. השאלה טכנית - שימוש בכלי עבודה/טכניקה מתחום אומנות X והשאלתו/המרתו לתחום אומנות אחר.

5. פירוק התחומים

מצב בו במהלך היצירה תחום אומנותי מתפרק אל התחום השני. הגבולות מיטשטשים ונמסים זה אל זה. לדוגמה, גיא בן נר בוידאו ארט אמן ההמלטות מפרק את הפעולה הקולנועית והמניפולציות של העריכה שלב אחרי שלב תוך כדי שיח עם פליטים הכלואים במתקן קולות.

יצירות לדוגמה המשתמשות בבינתחומיות ומתכתבות עם התרבות היהודית

תחום האמנות הפלסטית

פרק חלק – תערוכתה של רעיה ברוקנטל

מוזיאון פתח תקווה לאמנות | אוצרת: אירנה גורדון

רעיה ברוקנטל היא אמנית בינתחומית מתחום האמנות הפלסטית, שבדרך כלל מתחילה את עבודותיה ברישום כמדיום ראשוני ומפעיל. היא אמנית דתייה בעלת זיקה ליהדות האורתודוקסית. עבודותיה נובעות מתוך עולם רוחני ורעיוני של הדת, עולם המהווה עבורה מקור השראה, שייכות וזהות כאישה פמיניסטית, אמנית ודתייה.

בתערוכה מתקיים שיתוף פעולה בין מגוון מדיומים: סאונד, מיצב פיסולי, רישום, וידאו ואף דימויים מעולם הקולנוע.

במרכז התערוכה מושמעת העבודה "צדיק כתמר" – "עבודת סאונד המייצגת את ריבוי הקולות בנפש ובתודעה. זוהי יצירה קולית המבוססת על לחן שכתב המלחין לואי לבנדובסקי במאה ה-19 בגרמניה, למזמור מספר תהלים (צ"ב). העבודה מוצגת לצד שני רישומים גדולים המייצגים חלונות ויטראז'. אולם, בשונה מחלונות הוויטראז' הצבעוניים המוכרים לנו מהכנסיות, ברוקנטל יוצרת סבך אינסופי של דימויים המקופלים זה בזה בשחור-לבן.

לצד מוצג רישום מייצב נע, המסתובב סביב צירו, ובמרכזו דמותו של הלל הזקן. בחלל סמוך מוצב פסל בצורת מדרגות לולייניות, המוליכות כביכול לקומה עליונה, כשעליהן לוחות פליז מוזהבים וצרובים בדימויים מסצנות קולנועיות ונופים.

העבודה שואבת השראה משני טקסטים:

- סיפורו של הלל הזקן הקופא (כמעט למוות) על חלון בית המדרש, מתוך מסכת יומא.

- סיפורו של אוסקר ויילד" הנסיך המאושר, "שדמותו נרמזת ברישום ה"ויטראז".

מקורות:

- רעיה ברוקנטל – [מוזיאון פתח תקווה](#)
- ענת שולץ, ערב רב – הסך והחלק, "מקור ראשון 20.4.2022 ,
- שיחות עם האמנית

פורת סלומון – יהי רקיע (2013)

מיצב וידיאו, הקרנת תקרה מחזורית

דמויות של שלושה חסידי ברסלב נראות כשהן צובעות גג תל-אביבי מתקלף בגוני תכלת, לבן ואפור, והופכות אותו לציור ענק של רקיע שמימי. המצלמה מתעדת אותן מלמעלה, מבעד לחלון סטודיו האמן בדרום תל אביב.

המיצב מוקרן על תקרת חלל התצוגה, כמחווה לציורי התקרות בקפלות נוצריות, שנועדו להזכיר למאמין את אפסותו כאדם. התקרה מייצגת את עולם הרוח ומלכות השמים, בעוד שמתחתיה רוחש עולם החומר והחטא.

ביצירה זו מחבר סלומון בין שמים לארץ ובין נצרות ליהדות, ומציע קריאה יהודית חדשה המערערת על הדיכוטומיה המסורתית בין האלוהי לחטא. שלושת החסידים נראים כ"גמדים עובדים", "בוראי רקיע במובן המילולי, המשחזרים שוב ושוב את פעולת הצביעה. עם סיום המלאכה הם פורצים בריקוד אקסטטי ספונטני על הגג/הרקיע – ריקוד המזוהה עם כל כך.

[קישור: לצפייה במיצב](#)

גשרים של יצירה

אמנות בינתחומית בחברה הדרוזית

חלק 1: למה זה חשוב? החיבור בין אמנות לתרבות

1- רציונל: אמנות כמחברת אנשים וסיפורים

התוכנית הבינתחומית מאמינה בכוחה של האמנות לחבר בין תרבויות וסיפורים שונים. שילוב החברה והתרבות הדרוזית הוא הזדמנות יוצאת דופן ליישם את עקרונות התוכנית בצורה מעשית ורלוונטית למרחב הישראלי:

- **חיזוק הזהות הרב-תרבותית:** אנו מעודדים את התלמידים לבחון את הזהות האישית והחברתית שלהם מול הסיפור הדרוזי, סיפור של מסורת חזקה, ערבות הדדית ורצון לחדשנות.
- **למידה מהשטח ומתוך הקהילה:** הפרויקטים יעודדו יציאה מהכיתה לתוך הכפרים הדרוזיים, מפגש עם אנשים (כגון נשים יוצרות, או חכמי דת) ויצירה המגיבה ישירות למרחב המקומי – בבית, בחצר או בנוף הגלילי.
- **השראה מקומית-בינלאומית:** במקום לחפש השראה רק בחו"ל, נפנה את המבט לאמנים ומעצבים דרוזים פורצי דרך שהצליחו להביא את הסיפור המקומי שלהם לבמות עולמיות.

2- כיווני חקירה מרכזיים דרך העדשה הבינתחומית

התרבות הדרוזית מציעה נושאים עשירים שניתנים ל"פירוק" ולהרכבה מחדש בכלים אמנותיים שונים:

- **הבית, הכפר והנוף:**
 - **המרחב הבנוי:** כיצד האדריכלות הדרוזית – האבן, הקשתות והחצרות – משפיעה על יצירת קומפוזיציה (אמנות חזותית) ועל תנועה מוגבלת או חופשית במרחב (מחול ופרפורמנס).

נספח יג: אומנות בינתחומית ותרבות יהודית

- **הטבע כזהות:** חקר הקשר העמוק לאדמה, לעץ הזית ולנוף ההררי, והפיכתם לסמל חזותי או קולי (צילום דוקומנטרי, סאונד-ארט).

• קולות ושתיקות: מסורת מול אישיות:

- **החילוה (בית התפילה):** מקום של שקט וצניעות קיצונית. כיצד משתמשים בצליל (מוזיקה, פסקול) ובשתיקה כדי לבטא רוחניות, היעדר חזותי והקודים של חכמי הדת.
- **נשים ומעמד:** חקירת המתח בין הקולות המסורתיים והשמרניים לבין קולן של הנשים היוצרות והמשכילות, באמצעות כתיבה דרמטית, צילום או תיעוד קולנועי.

• סמלים וחומר:

- חקירת הסמליות של צבעי הלבוש והשימוש בחומרים כמו אבן ועץ בעיצוב מקומי. איך חומרים אלו הופכים לעיצוב פונקציונלי או לפסל מודרני.

חלק 2: דוגמאות ליצירה בינתחומית בהשראת אמנים דרוזים

התלמידים ילמדו על עבודתם של אמנים ומעצבים דרוזים עכשוויים, ויפתחו פרויקטים המגיבים ישירות ליצירותיהם, תוך שילוב של לפחות שני תחומי אמנות שונים:

פרויקט בינתחומי מוצע (דוגמה)	תחום אמנות עיקרי	אמן/מעצב
"חומר מדבר" – עיצוב וסאונד-ארט: יצירת מוצר מעוצב (כלי או רהיט) המשלב חומרים מסורתיים. המוצר ישמש כתיבת תהודה או כלי נגינה (מוזיקה/סאונד) הנושא הקלטות של סיפורי מסורת דרוזית, ובכך מחבר בין עיצוב, פונקציונליות ונרטיב תרבותי.	עיצוב תעשייתי, חומרים ומסורת.	רמי טריף

אמן/מעצב	תחום אמנות עיקרי	פרויקט בינתחומי מוצע (דוגמה)
פאטמה שנאן	ציור פיגורטיבי, מיצב.	שטיח נע – מיצב ויראלי : בניית מיצב של שטיח בד, והפיכתו ל"במה" ניידת. יצירת סדרת צילומים או וידאו-ארט שבה דמויות מבצעות תנועה מינימליסטית (מחול) על השטיח, המבטאת את המתח בין חופש למגבלה בתוך הבית.
אסד עזה	ציור, רישום ותיעוד.	שיח ציורים – אמנות וספרות : בחירת ציור של עזא (דיוקן או סצנה מהכפר) כנקודת מוצא לכתיבה ספרותית (שיר או סיפור קצר) הממלאת את הרקע והסיפור של הדמויות. יצירת מצגת שמע-חזותית (Imagetext) המשלבת את הציור המקורי עם הקלטת הטקסט.
אמירה זיאן	צילום אמנותי ודוקומנטרי.	הקול הנשי – צילום וקולנוע : יצירת סדרת דיוקנאות מצולמים מבוימים בהשראת עבודתה של זיאן, והצמדתם לפסקול שמורכב מראיונות עם נשים צעירות ומבוגרות מהכפר (סאונד-ארט). הפרויקט יעסוק בכוח נשי ובאתגרי השינוי החברתי. "זיכרונות מעבר" – צילום, סאונד וטקסט (גלגול נשמות) : יצירת סדרת דיוקנאות (צילום מבוים) של דמויות המייצגות נוכחות והיעדר . ליווי הדיוקנאות בפסקול המורכב מסיפורי "חיים קודמים" (בהשראת הנושא, תוך כבוד לרגישותו), או שימוש בשכבות טקסט המופיעות על הצילום ומשתנות.

נספח יג: אומנות בינתחומית ותרבות יהודית

אמן/מעצב	תחום אמנות עיקרי	פרויקט בינתחומי מוצע (דוגמה)
סאם חלבי	ציור (אקשן פיינטינג), רב-תחומי.	הקצב והצבע – פרפורמנס וציור : יצירת מיצג ציור משותף שבו פעולת הציור (שפיכת צבע) נעשית תוך כדי תנועות גוף חופשיות (מחול/קפוארה) ומוזיקה אנרגטית (סאונד), כשהצבע הופך לתיעוד ויזואלי של הקצב והאנרגיה.

סיכום: עקרונות להערכה ויישום

- **שילוב אמצעי מבע**: הצלחת הפרויקטים נמדדת בשילוב יצירתי של לפחות שניים מתחומי האמנות הנלמדים (כגון: צילום + סאונד, מחול + עיצוב, ציור + טקסט).
- **מעורבות והקשר**: דגש מיוחד יינתן למידה שבה היצירה מצליחה להעביר מסר אותנטי על החברה הדרוזית, מתוך רגישות וכבוד.
- **הצגה קהילתית**: עידוד להצגת הפרויקטים ביישובים הדרוזיים או במרכזי אמנות רב-תרבותיים, כדי ליצור דיאלוג אמיתי עם הקהילה.