



## Liberation Through Hearing-overture

from Dganit Elyakim

01:58

[פ] פורטפוליו/יום רביעי, 7 באוקטובר 2020

[Chat](#) [אמנות](#) [דיגיטל](#) [הגשות](#) [עיצוב פנים](#)

שתפו



# דגנית אליקים ושחר סריג // שחרור באמצעות שמיעה

המלחינה דגנית אליקים והאמן שחר סריג הציגו בפסטיבל גאודאמוס למוסיקה עכשווית בהולנד אופרה אינטראקטיבית, המבוססת על הארכיטקטורה של משחקי מחשב דו־ממדיים

בשבוע שעבר ננעל [פסטיבל גאודאמוס](#) (Gaudeamus) למוסיקה עכשווית בהולנד. במסגרת הפסטיבל התקיימה התערוכה סקריין דרייב, מגרש משחקים מקוון עם כ־20 עבודות סאונד אינטראקטיביות (אוצרים: מאיה פליקסברודט ולוק דין). המלחינה דגנית אליקים והאמן שחר סריג, שפועלים תחת השם Shunyata, הציגו את העבודה "שחרור באמצעות שמיעה", שזמינה אונליין גם כעת. המשורר והאמן ערן הדס שוחח עם השניים על יצירתם.

**ערן:** היי דגנית ושחר, אני אתייחס אליכם כישות אחת אלא אם כן תרצו לומר משהו אישי, סבבה?

סבבה

**ערן:**

בטקסט שקיבלתי כתוב: שחרור באמצעות שמיעה היא אופרה אינטראקטיבית, המבוססת על הארכיטקטורה של משחקי פלטפורמה – משחקי מחשב דו־ממדיים. זוהי יצירה אודיוויזואלית המשלבת סיפור בעל אלמנטים משחקיים. היצירה משתמשת בארכיטקטורה של משחקים המבוססים על גלילה כדי ליצור סאגה שבה הפרוטגוניסט מפלס את דרכו. באופרה הזו אין ניקוד, אין מנצחים או מפסידים. זהו משחק ללא משחק – נדידה במרחב דו־ממדי בעודו מייצר את המוזיקה.

אבל מה זה אומר?

דגנית ושחר:

זה אומר שזה משחק מחשב שהוא יצירה מוסיקלית בתוך יצירת אמנות, או משהו בסגנון

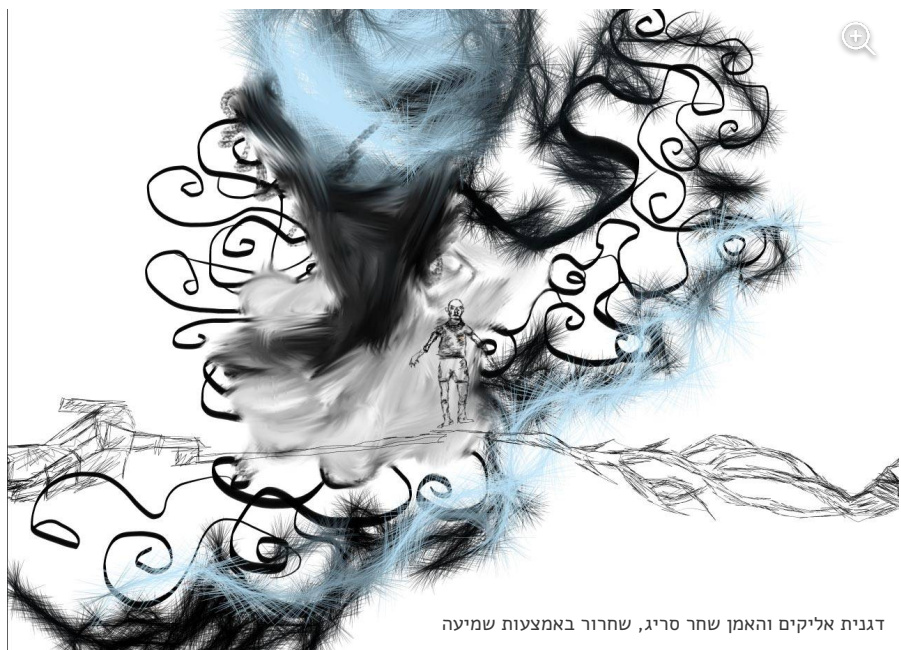
**ערן:** נסו להסביר לי מה זה בכלל אופרה

**דגנית ושחר:** כעיקרון, ברמה הטכנית, אופרה היא יצירה דרמטית עם מוזיקה לכל אורכה

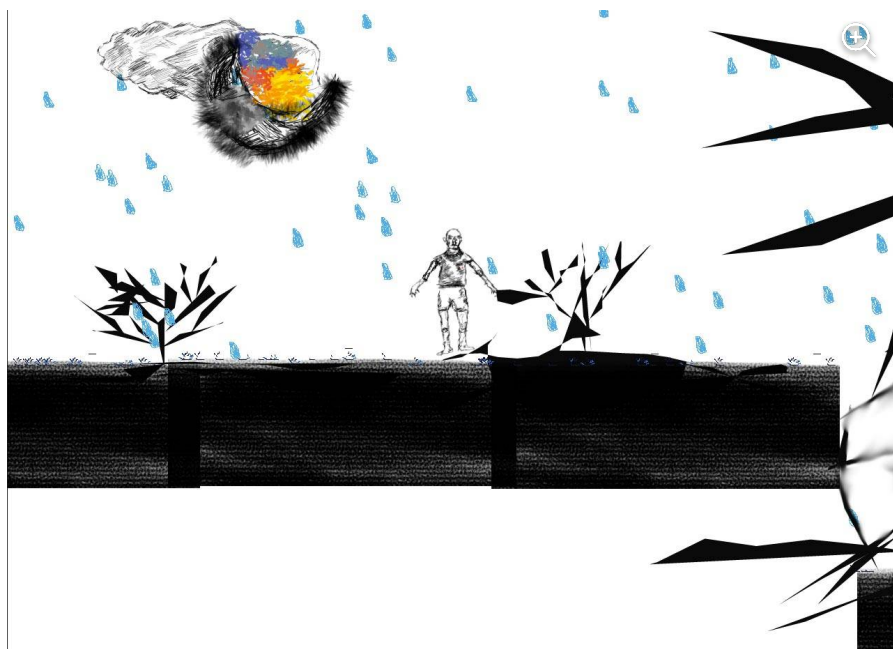
**ערן:** אז מחזמר זה גם אופרה?

**דגנית ושחר:** לא, כי במחזמר יש קטעים שבהם הדמויות מפסיקות לשיר והן מדברות כמו בדרמה לא מוזיקלית. האופרה הקלאסית מורכבת כולה מקטעים שהם רציטיבים (דקלומים) המקדמים את העלילה, והאריות (השירים) הם צפונות הנפש של הגיבורים. החוזה הלא כתוב בין היוצרים לבין הקהל משתמש בקודים האלו.

כשמתחילים לשיר "על אמת" אנחנו נכנסים לממד אחר. אבל בוא נשים את זה בצד, אופרה למדיומים אחרים החל מהמאה ה־20 – זה כבר אופרה אחרת...



דגנית אליקים והאמן שחר סריג, שחרור באמצעות שמיעה



**ערן:** היצירה מתכתבת עם מסורת של אופרות טכנולוגיות אחרות. ספרו על זה קצת

**דגנית ושחר:** אופרות למדיומים אחרים התחילו באופרות לרדיו. המוצלחות יותר התאפיינו בכך שהן היו קצרות יותר עם עלילה פחות מפותלת, לא היו בהן עלילות משנה. בהמשך התחילו לשלב בתוך האופרות האלה גם אקספרימנטים אלקטרוניים.

לאחר מכן היו אופרות לטלוויזיה, שיש ביניהן גיוון גדול, אבל מבחינתנו אחד היוצרים החשובים הוא רוברט אשלי. אצלו האופרה כולה היא רציטיב (דקלום) אחד ארוך, המבוסס על שימוש בשפה וחקירה שלה. בנוסף, אופרות טלוויזיוניות נוטות לריאליזם. לדוגמה, לא יתכן שידקרו מישהו ואז הוא ישיר אֶרְגָה במשך 20 דקות.

יש יצירות מעטות למחשב, והדוגמה הבולטת היא לורי אנדרסון, אבל היצירות שלה דרשו צוותים גדולים. כיום כתיבת אופרה שהיא משחק מחשב קלה ונגישה יותר

**ערן:** ומה היתרון בפורמט של משחק מחשב?

**דגנית ושחר:** נראה לנו לא רלוונטי ליצור אופרה כפי שעשו זאת במאה ה־19. הדבר הכי חשוב באופרה **מעבר לסגיר, לקיצור דרך לחצי/כפתור ALT + x** 'א' שהיא משילה מעליה את בית האופרה עצמו! כל האקסטרואגנסיות והבזבזנות שנאפיינו אות עולם האופרה, התלבושות, השנדלירים וכו', לא קיימים פה. זה גם לא כזה אקולוגי.

ומעצם כך, כל האסתטיקה שלה, ברמת הסאונד, מתכתבת עם המדיום החדש. לאופרה על מחשב יש פוטנציאל להגיע לכמות גדולה יותר של משתתפים. גם אין צורך לצאת ולהגיע למקום מסוים בשעה מסוימת, החוויה פתוחה ומותאמת לזמן ומרחב שבחרים מי שישחקו בה.



דגנית אליקים ושחר סריג // שחרור באמצעות שמיעה - מגזין פורטפוליו  
לא צריך לשבת במשך חמש שעות בשקט על הכסא. גם בלי להתכוון או לדעת מראש, אופרה מסוג זה  
מותאמת לעידן הקורונה או כל מגפה אחרת (טפו חלילה)

**ערן:** ספרו קצת על העלילה בקווים כלליים

**דגנית ושחר:** הליברית (התסריט) של האופרה מבוסס על בארדו טודל (ספר המתים הטיבטי), טקסט קאנוני  
בבודהיזם הטיבטי. הם מאמינים במרחב שבו התודעה של המת נודדת בין המוות לבין הלידה הבאה, שנקרא  
"בארדו".

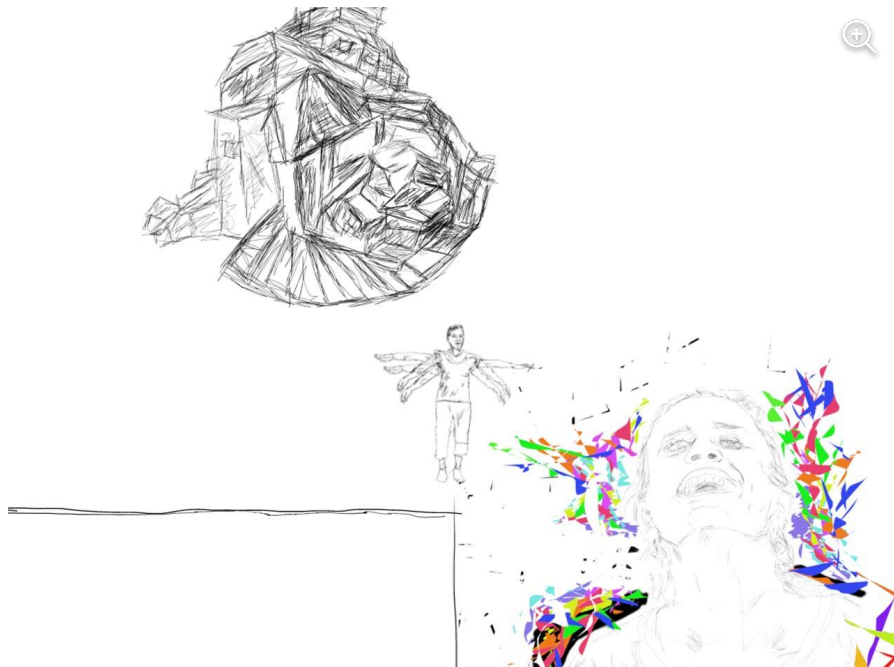
הפרק שעולה בפסטיבל גאודאמוס הוא מתוך "שחרור באמצעות סימנים חיצוניים למוות". זו רשימה של  
עשרות עמודים, שכוללת אינספור סימנים שמבשרים לאדם שהוא עומד למוות. אין אדם שיקרא את כל  
הרשימה ולא יוכל להזדהות לפחות עם חלק מהסימפטומים, והרעיון הוא לשחרר אותנו מהפחד מהמוות מתוך  
ההבנה שכולנו הולכים למוות בסופו של דבר

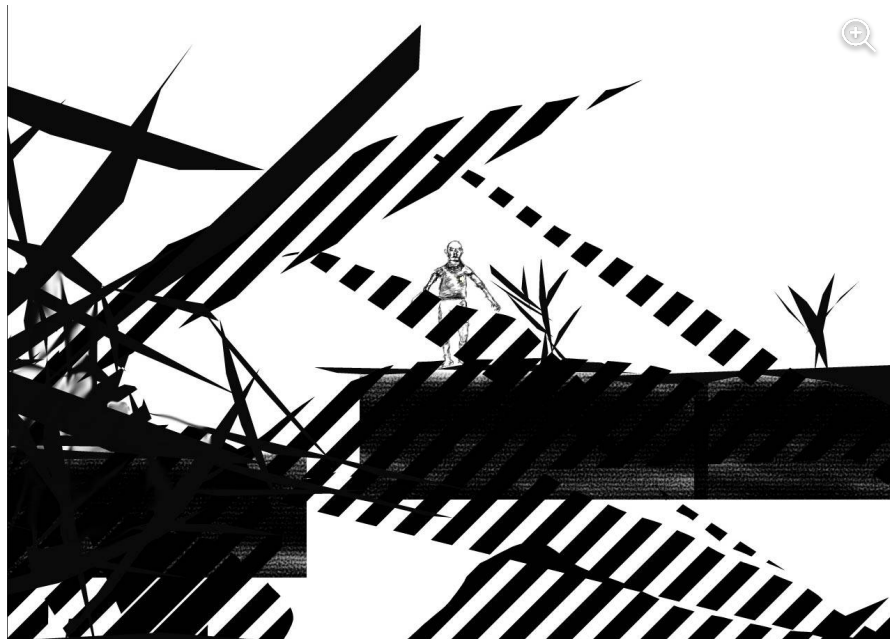
**ערן:** אז יש כאן אמירה ביחס למוות?

**דגנית ושחר:** כן. כלומר, לא. האמירה היא ביחס לחיים. אנחנו צריכים לזכור שגם כשהם לא קצרים הם  
סופיים. אנחנו צריכים לנסות להביא את עצמנו לנקודה הכי גבוהה שנצליח. להצליח לחיות.

לדוגמה, אנשים מונעים מפחדים שנזרעים עליידי גורמים שונים כמו התקשורת והשלטונות. התחנכנו על  
מערכת פחדים שגבולותיה בין גרמניה הנאצית לאיראן החומויניסטית. אנחנו חיים בתחושה שאנחנו יושבים  
בתוך לוע של הר געש, חוששים תמידית מהתפרצות אבל לא יודעים מתי ואיך

לא יכולה לעבוד במדיום אחר





**ערן:** כמה זמן נמשכה העבודה על הפרויקט הזה? ואיך עובדים על פרויקט כזה? מה השלבים?

**דגנית ושחר:** אנחנו בעבודה על הפרויקט מעל לשנתיים: התחלנו מרעיון כשלא ידענו כל כך עדיין איך לבצע אותו, מתוקף הדברים עשינו הרבה נסיונות, שהובילו לאיזושהי התגבשות הדרגתית של שפה. כלומר, אם היה צריך לפרוט את זה ברמה הטכנית היינו אומרים שזה התחיל מלדבר הרבה, ולעשות מלא טסטים ולהתלהב, אז להבין שזה לא מספיק טוב או שזה לא אפשרי טכנית, אז לדבר הרבה עוד פעם וכדומה. היום אנחנו מנסות יותר ורק צועקות אחת על השנייה בטלפון כשמשוהו משתבש או משבחות את עצמנו כשהכל עובד כשורה

**ערן:** אילו יחסים אתם רואים בין אופרה לבין משחקי מחשב? האם האופרה היא התוכן ומשחק המחשב הוא הצורה? האם האופרה היא הקונספט ומשחק המחשב הוא המימוש?

**דגנית ושחר:** אפשר להתחיל מהרעיון האוטופי והמעט שחוק של האפשרות האינטראקטיבית שמתחברת למדיום הדיגיטלי. השאיפה היא "להיכנס" ליצירה, רצינו לעשות יצירה שבה השחקן ית יכולים להיות חלק מהעבודה, הם הופכים לנגן/ית והקהל בו זמנית.

התוכן והצורה קשורים אחד לשני. בגסות, האופרה היא הצורה והמחשב הוא המדיום. בעדינות, האופרה הזו לא יכולה לעבוד במדיום אחר. חשוב לנו לחקור את המדיום ובמובן הזה אנחנו גם כל הזמן חושבות על האופרה הנוכחית ועל זו שתבוא אחריה. כאן גם מתקיים חיבור נוסף לשאיפה של האופרה שקיימת בתחילת המודרניזם, יצירת ה-Gesamtkunstwerk – יצירת אופרה טוטאלית שמכילה בתוכה אמנות, עיצוב, מוסיקה וכיוצא בזאת

**ערן:** החוויה שלי החלה בניסיונות לשוטט ולהבין איפה אני נמצא, אבל היו חלקים שבהם היא השתנתה

מעבר לסגיר, לקיצור דרך לחצי/ כפתור ALT + ALT : תיבת נגינה

**דגנית ושחר:** אתה בהחלט צודק שיש נקודות דמיון לתיבת נגינה. רק שאתה מפעיל אותה. אתה השולט במנואלה שלה. בנוסף, יש רגעים של "סולו" לשחקן/ית, באמצעות היריות שאתה אוסף מהעצים סביבך

**ערן:**



היצירה עוררה אצלי מספר רפרנסים, אבל בהקשר המשחקי מיד קפץ לי לראש המשחק [Journey](#). היו לכם רפרנסים שניסיתם להכניס היצירה?

**דגנית ושחר:** אפשר לציין לטובה הרבה משחקים יפהפיים. אנחנו ממש ממש, אבל ממש, אוהבות משחקי מחשב, ועוקבות אחרי דברים שיוצאים ואחרי התפתחויות בתחום. מאז שהכרנו, לא נעים להגיד אבל כ-20 שנה, זה היה תחום עניין משותף.

יש המון התפתחות במדיום של משחקי מחשב שנושקים לאמנות, והתחום רק הולך וגדל עם ההנגשה של מנועי משחק, אמצעים טכנולוגיים וכיוצא בזאת. במקרה הזה, היות שמדובר במשחק פלטפורמה דו־ממדי (כמו סופר מריו) נוכל לציין את [Gris](#), את [Hollow knight](#) את [Ori and the blind forest](#) , את [Cuphead](#) והרשימה עוד ארוכה

**ערן:** איך עובדים על פרויקט כזה כשאתם באים מתחומים שונים וגרים בארצות שונות?

**דגנית ושחר:** זה שאנחנו באות מתחומים שונים מאפשר את היצירה הזו. אנחנו לא דורכות אחת לשניה על הרגליים. זה טנגו. כמובן שאנחנו מביעות את דעתנו על כל פיסק שהשניה עושה, אבל משאירות מרחב גדול ליצירה האינדיבידואלית של כל אחת, מתוך הבנה שבסופו של דבר שתינו חתומות על הפרויקט בשם אחד "שוניאטה".

אפילו בראיון הזה אנחנו מסרבות לדבר כיחידות ומדברות בגוף נוכחות, רבות. ויש משהו פנטסטי כשאפשר להשאיר קצת מהאגו במחסן לכמה שעות ולעשות משהו מיוחד, שלא יכול להתקיים אלמלא הביחד

**ערן:** איך ואיפה מציגים פרויקט כזה?

**דגנית ושחר:** זו שאלה מצוינת. דיברנו על היתרון של יצירה שלא מוגבלת בזמן ומקום, אבל החיסרון הוא שקצת משונה להציג אותה במוסדות תרבות מוכרים, כמו אולמות קונצרטים, או גלריות ומוזיאונים – האפשרויות שמוכרות לנו מהתחומים שלנו – אמנות ומוסיקה. התשובה היא שאין לנו תשובה.

הצגנו סקיצה של פרק בגלריה אלפרד, אנחנו מציגות חלק מהפרק ראשון של היצירה בפסטיבל גאודאמוס בגרסת רשת. יש הרבה אפשרויות לנסות לשלב בין המדיומים הישנים והחדשים – לדוגמה הקרנה ומשחק תוך כדי נגינה בלייב, יצירת אירוע משחק, הצגה ובניית קונטרולים מיוחדים לגלריה, אבל האופרה מתקיימת בסופו של דבר במחשב

**ערן:** מהו החלק האהוב עליכם ביצירה?

**דגנית:** לי אין חלק כזה וזה מעניין כי אני אוהבת הרבה ממה שיוצא ובדרך כלל אני לא אוהבת ואף פעם לא מרוצה משום דבר שאני עושה. זה קצת מתקשר לשאלה שכבר שאלת – היות שהפריקט הזה הוא לא שלי, אלא תוצר של העבודה המשותפת, בשילוב עם עשרות אנשי צוות – מוזיקאים, טכנאים, מהנדסים ועוד, התוצר הוא לא שלי בלבד ולא נשפט או מסורס אל מול האגו הסדיסטי שלי. איזו הקלה

**שחר:** אני תמיד נוטה לאהוב את הדברים האחרונים שקורים, אז אני אלך על החלק עם הציפורים שמאירות ומדברות כשעוברים לידן. אני חושב שהצלחנו ליצור עבודה שמציבה עולם מלא מהרגע הראשון שנוחתים בו

**ערן:** אחרי שבמהלך השיחה נאמר המשפט "בסוף כולנו נמות", יש לכם מסר אופטימי לסיום?

**דגנית ושחר:** יש סיפור זן ידוע שבמהלכו נקלע גיבור הסיפור לסיטואציה, שבה להקת צבועים רודפת אחריו והוא מגיע לקצה צוק. מאחוריו הצבועים ומלפניו קצה צוק. הוא קופץ ומצליח להיתלות על ענף של ענבים שגדל מתוך קירות הצוק. ואז הוא מבין שאת הענף שעליו הוא תלוי מכרסמים עכברים, בעודו תלוי בין שמיים וארץ. הוא לוקח ענב מאחד האשכולים ואומר "כמה טעימים הענבים".

אופטימי מספיק?

מדור [הגשות](#) כולל חומרים שהתקבלו במערכת פורטפוליו. שלחו לנו סיפורים חדשתיים, מידע בלעדי ופרויקטים מעניינים ותקשורתיים. [פרטים נוספים בעמוד ההגשות שלנו](#)



הישארו מעודכנים והירשמו לניולטר שלנו. כדאי!

הרשמה

כתובת המייל שלך כאן...



