

המרכז לאמנות ומדיה מעמותה
פסטיבל הקולנוע בירושלים

ארכיאולוגיה ברורס פיל סלומון



מרכז לאמנות ומדיה מעמותה
אמנות בצומת, פסטיבל הקולנוע בירושלים
קרן משפחת אוסטרובסקי
דעת המקום – המרכז לחקר תרבויות מקום
בעולם היהודי בעידן המודרני
בית הנסן לאמנות, עצוב וטכנולוגיה

התערוכה מוצגת הודות לתמיכתה הנדיבה של קרן
משפחת אוסטרובסקי.

הקטלוג ראה אור הודות לתמיכה של "דעת המקום" –
מרכז לחקר תרבויות מקום בעולם היהודי בעידן
המודרני, האוניברסיטה העברית בירושלים. אייקר.

ארכיאולוגיה ברורס, פיל סולומון

מעמותה בבית הנסן,

יולי-אוגוסט, 2015

אוצרת אורחת: חוה אלדובי

מנהלים אמנותיים: קבוצת סלה-מנקה

הפקה ועצוב: סלה-מנקה

תרגום לעברית: דנית בן-קיקי

עריכה: רחל פרץ

www.mamuta.org

דברי מבוא

בית-החולים והגיאוגרפיה של משחקי הרשת הפופולריים GTA אינם מרחבים מוגנים עוד; הם עוברים תהליך של שחרור או שינוי-יעד. בדרכו, סולומון מרפא את הגיימינג מהגיימינג עצמו. הוא מייצר מסלולים פואטיים המתנגדים למסלולים שהמתכנת קבע מראש והופך את חוויית הצרכן לחוויה של יצירתית חתרנית.

לפני שנה, במסגרת פסטיבל הקולנוע הבינלאומי 2014, נפתחה בחללי מעמותה תערוכתה יוצאת הדופן של הקולנוענית הבלגית האיכותית שאנטל אקרמן, שיצרה מיצב ייחודי למקום והציגה לראשונה את סרטה "De la Mere au Desert". במיצב עסקה אקרמן במרחב המדברי ובמסע האינסופי אל מנהרות מעמותה. במסגרת פסטיבל הקולנוע השנה, הזמנו את חוה אלדובי לאצור יחד איתנו תערוכה שתכלול עבודות של האמן האמריקאי החשוב פיל סולומון וכן ערב שבו יוקרנו סרטיו הנסיוניים.

אין זה מקרה שתערוכתו החדשה של סולומון, אחד האמנים המצטיינים בטיפול בפילם, מוצגת בחללי תצוגה שהיו בעבר חדרי אשפוז של בית-החולים למצורעים. צוות בית-המצורעים טיפל בחולים שמחלה קשה תקפה את עורם ולאחר מכן את איבריהם השונים. במסגרת הטיפול מנע בית-החולים מהמצורעים להיחשף ברבים. סולומון עסק במשך שנים רבות בנגיעה ב"עור" הקולנועי; הוא ראה בחומר הפילמי אמצעי לעיבוד משמעות וליצירת פרשנות אסתטית ופרשנות חזותית. בדומה לאחיות של בית-המצורעים, סולומון עסק בחשיפה של חומר עדין לאור, וכמותן הוא ניסה לייצר מציאות אחרת. בדומה לאחיות או לרופאים, סולומון התערב בגוף, הוציא אותו מהקשרו. סולומון עשה זאת בניסיון ליצור אמת פיוטית אחרת; האחיות עשו זאת בניסיון לטפל, להקל, לרפא; בשני המקרים מתקיים המתח שבין חדר חושך לגן-עדן.

בין היצירות בתערוכה מוצגת סדרת עבודות שבה סולומון כבר אינו מטפל בחומר הפילמי, אלא עוסק בשינוי של מציאות מרחבית אחרת, המציאות הווירטואלית של הגיימינג. גם כאן עולה הקבלה אפשרית בין תולדות בית-החולים לבין יצירתו של סולומון: ייעודו של המבנה בית-החולים שונה למרחב אמנותי. כך גם סולומון, בסירובו לקבל את הנורמות של המשחק, יצר מציאות חזותית ופרשנית משלו.

קולנוע מעולם הגיימינג: לצלם במקום שאיננו מקום

ברקאג' (Stan Brakhage, 1933–2003), מעמודי התווך של האוונגרד הפואטי האמריקאי. עבודותיו של סולומון מוצגות באופן שוטף בפסטיבלים ובמוזיאונים החשובים בארה"ב ומחוצה לה.²

ארכיאולוגיה הפוכה (1985–2005)

*I'm something of an archaeologist in reverse: I try to discover truths in these artifacts by throwing the dirt back on them. I bury things rather than excavate them.*³

משלהי שנות ה-80 ועד ראשית שנות ה-2000, אז הבשיל כיוצר ניסיוני עצמאי, פיתח סולומון סגנון שהפך לסימן ההיכר של עבודותיו בקולנוע: הוא נסמך על שימוש נרחב בצילום משני של סרטים קיימים באמצעות מדפסת אופטית לפילם (Optical Printer) ועל מניפולציה אופטית המשנה את המקור, לעתים לבלי הכר. החומרים המטופלים (Found Footage) נלקחו מסרטי קולנוע ביתיים, סרטים מסחריים ידועים ועוד. כמה מהם המיר סולומון מגרסת די.וי.די בחזרה לפילם, ורק אז צילם מהם פרגמנטים. מניפולציה על האור המוקרן דרך הפילם במדפסת האופטית איפשרה לסולומון הפשטה כמעט מוחלטת של הדימוי (תמונה 1).

פיל סולומון (Phil Solomon) נולד בניו-יורק ב-1954, דור שלישי למהגרים יהודים מרוסיה. אביו שירת בצבא האמריקאי ונלחם באירופה במלחמת העולם השנייה. בשנות ה-50, עם גל הנדידה לפרברים, עברה משפחתו המורחבת של סולומון למונסי (Monsey), ניו-יורק. סולומון מתאר את ההווה בשכונה, שרוב תושביה היו צאצאי מהגרים, כנינוחה ושלווה: לימודי יהדות בהיברו-סקול לצד דו-קיום מתוח לעתים וסקרני לרוב עם ילדי מהגרים בבית-הספר הציבורי.¹

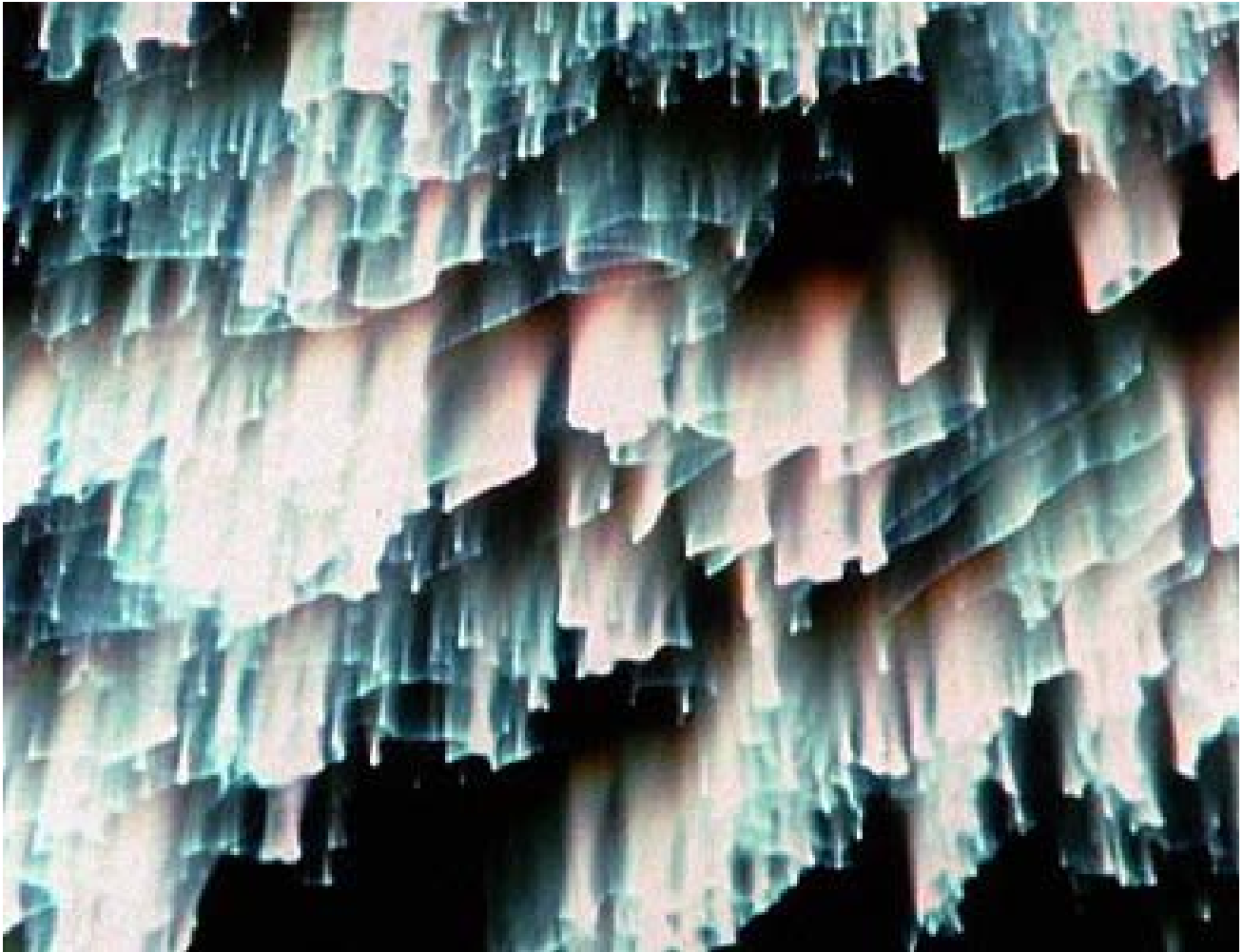
בשנת 1971 החל סולומון את לימודיו ב-SUNY Binghamton, חסר כל ידע מוקדם וטעון באהבתו לקולנוע ולטלוויזיה. הוא למד במחלקה החדשה לקולנוע, שאותה יסדו יוצרים מובילים באוונגרד האמריקאי של אותם ימים, ובהם ג'ק ג'ייקובס (Ken Jacobs), סול לויין (Saul Levine) ופיטר קובלקה (Peter Kubelka). לאחר המפגש המכונן עם הפרקטיקה והאסתטיקה של הקולנוע הניסיוני, כמו גם עם מה שכונה אז "ארט-סינמה", המשיך סולומון ללימודי התואר השני ב-Massachusetts College of Art בבוסטון. בתקופת הלימודים ואחריה ניהל סולומון חיים אינטלקטואליים סוערים, שניזונו מרוח התקופה ותודלקו, בין השאר, בסמים קלים. "הצלחתי לתפוס את שנות ה-60, אם כי באיחור", הוא מעיד.

בשנת 1991 החל סולומון לכהן כפרופסור לקולנוע באוניברסיטת קולורדו שבבולדר, תפקיד שהוא ממלא עד היום. באוניברסיטה היה לעמית וחבר קרוב של סטן

² בין היתר הוצגו העבודות בפסטיבל הסרטים של ניו-יורק, בפסטיבל הסרטים אן ארבור, במוזיאון לאמנות מודרנית, בביאנלה של מוזיאון ויטני לאמנות אמריקאית, בטייט מודרן, בפסטיבל הסרטים של לונדון, בפסטיבל הסרטים הבינלאומי ברוטרדם, בפסטיבל הסרטים הבינלאומי בהונג-קונג ובגלריה הלאומית לאמנות בושינגטון די.סי.

Scott MacDonald. 2006. *A Critical Cinema 5: Interviews³ with Independent Filmmakers*. Berkeley: University of California Press. 219-220.

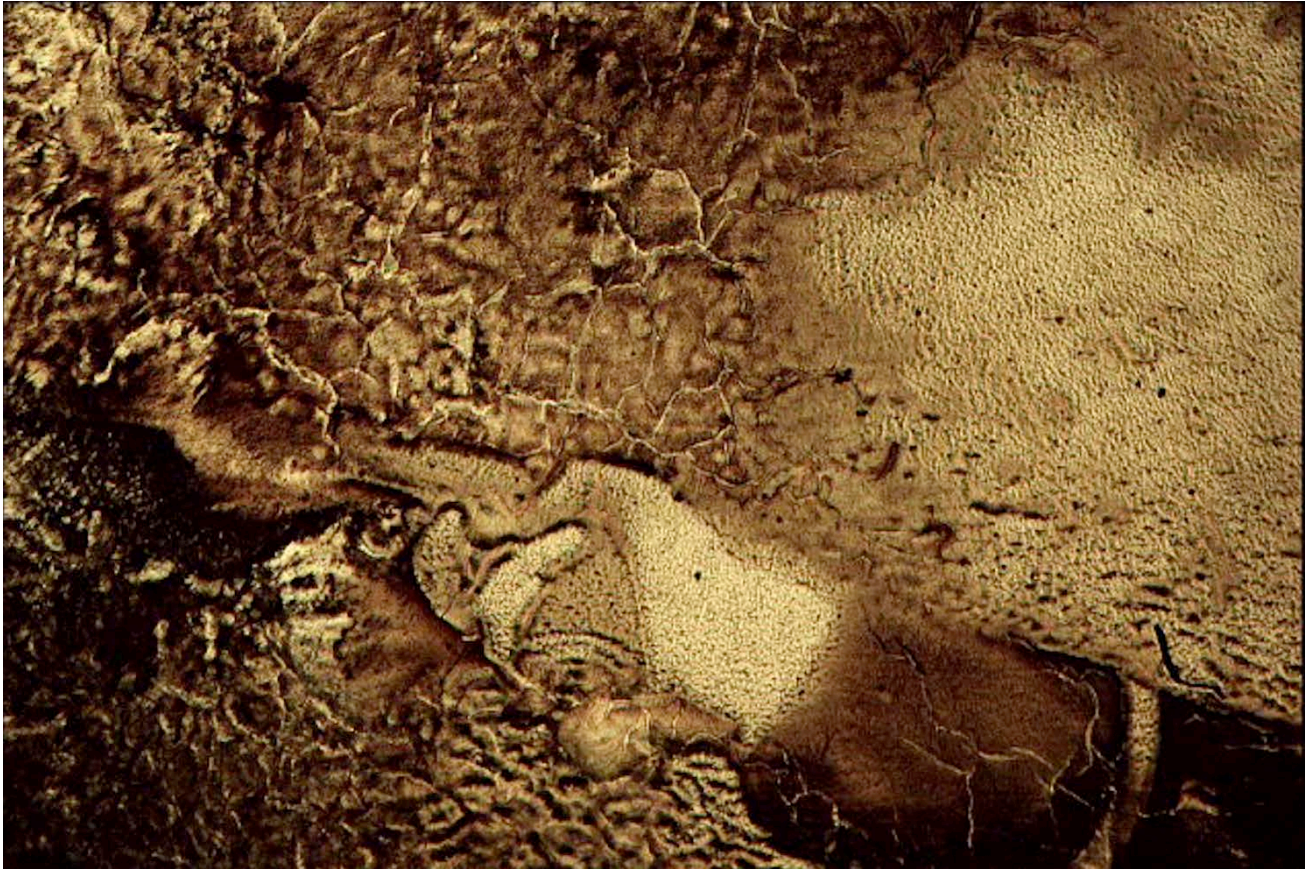
¹ כל המידע הביוגרפי והציטוטים מדברי האמן לקוחים מראיון שערכה עימו הכותבת ב-13-18 באוגוסט 2015, אלא אם צוין אחרת. המחקר התאפשר הודות לתמיכת דעת המקום (I-CORE) – המרכז לחקר תרבויות מקום בעולם היהודי בעידן המודרני.



תמונה 1: *The Secret Garden* (1988), 16 מ"מ, ללא סאונד, 17 דקות

סולומון חוזר ומדגיש כי למרות יופיים המפתה של הדימויים, העבודה אינה בגדר התרפקות נוסטלגית על ההיסטוריה האמריקאית או על השתקפותה בקולנוע. טיפולו בחומרים הללו רווי באירוניה, ואף בחרדה, לנוכח מה שהוא תופס כשברו של החלום האמריקאי כפי שעיצבו אותו האבות המייסדים (עוד על כך בראיון עם האמן המתפרסם כאן). "אני סוג של 'ארכיאולוג בהיפוך'", אומר סולומון. "במקום לחשוף את הדברים, אני קובר אותם, מכסה אותם שוב בעפר".

באמצע שנות ה-90 גילה סולומון שיטה לטיפול בפילם באמצעות חומרים כימיים הממיסים את האמולסיה ומוחקים את הדימוי המצולם כמעט לחלוטין. ביצירה *American Falls* (2000–2010) ניכרת מיומנותו הווירטואוזית במניפולציה האופטית והכימית (תמונה 2), המאפשרת לו לעשות בדימוי המצולם כבצויר, תוך שליטה בטקסטורה ובהצללה. דמויות מופיעות על המסך ונעלמות בתוך שניות, נבלעות לתוך מה שנראה כמאגמה וולקנית, חומר קדמוני הבולע הכל ומוליד הכל. *American Falls* היא עבודה אפית בהיקפה, בנפח החומרים הקולנועיים המוטמעים בה ובשכבות הסאונד שלה.



תמונה 2: *American Falls* (2000-2010), מיצב וידיאו HD, 3 ערוצים, סאונד, 56 דקות



תמונה 3: *The Snowman* (1995), 16 מ"מ, סאונד, 8:30 דקות

בסרט *The Snowman* (1995) סולומון משתמש בסלילי סרטים ביתיים שנרטבו והתעפשו. באמצעות תאורה בלבד, ללא טיפול כימי, הוא מעצים את תחושת הכיליון שבפילם הנגוע: ילד כבן שלוש משחק בשלג באמצעות את חפירה קטן. הילד מופיע 11 פעם במהלך הסרט, מבליח שוב ושוב לכמה שניות ונבלע אל תוך שדה של פילם "מחוק" (תמונה 3). הדמות נמלטת מאחזתנו, אולם בו בזמן הסרט עצמו אוהז בצופה באמצעות סוגסטיה חזקה של מגע בפני השטח, במרקם המוזר של האמולסיה מוכת העובש. הפילם מאבד אמנם את יכולתו לספר סיפור קולנועי, הדימוי כבר אינו קריא, אך איכותו הסוגסטיבית מועצמת, ומאתגרת בעיקר את חוש המישוש, המתעורר למראה הסבך הדוקרני המכסה את פני השטח.

הדימויים המטופלים והמרוכזים מרמזים לגן-עדן של ילדות, מקום חמקמק ובלתי מושג (תמונה 4). לקראת סיום הסרט מתגבר אפקט הריצוד (flicker), שהוא תוצאה של מונטז' דינמי ומהיר. המבט נמשך אל העולם המהבהב על המסך, ובו בזמן נדחה ממנו עד כדי קושי פיזי להמשיך להביט. "כמו בסיפור הסנה הבורר", מזכיר סולומון את הסצינה התנ"כית המתרחשת במקום וירטואלי, שבו אלוהים נוכח בו בזמן עם האדם, שאינו מורשה להביט.



תמונה 4: *The Secret Garden* (1988), 16 מ"מ, ללא סאונד, 17 דקות

ביצירה *American Falls* אנו פוגשים את הקומיקאי באסטר קיטון (Buster Keaton, 1895–1966) בסצינה מתוך הסרט *One Week* (1920), שבה הוא מנסה, ללא הצלחה, להקים בית מתוך ערכה להרכבה עצמית, ולעגן אותו במקומו. סולומון בוחר בסצינת השיא של הסרט, שבה הבית מסתחרר על צירו ברוח עזה ומאיים להיעקר ממקומו. את הגרסה המטופלת כימית של הסצינה הזו הוא עורך ל-2.5 דקות של דרמה הנפרשת על שלושה מסכים. סולומון מבליע בפסקול את השיר הפטריוטי *God Bless America* בביצועה הידוע של קייט סמית מ-1938. המלים "my home, sweet home", החותמות את השיר, מייצרות הנגדה אירונית למאבקו הפתטי/הרואי של קיטון לייצב את ביתו המאולתר, לדמויות המנסות לשמר את יציבותן בתוך הבית המיטלטל ולאפקט הכימי היוצר מראה של דליקה משתוללת המכלה את הבית.

הבחירה בצילום מחדש של חומרים שכבר צולמו, כדוגמת הסצינה מתוך סרטו של קיטון, מעידה יותר מכל על צורך במיסוך ובהרחקה, בהצבת חומות של תיווך והגנה. "אני רוצה את הגן, אך אינני מורשה לבוא אליו", אומר סולומון בהתייחסו לסרטו *The Secret Garden*.

סולומון רואה בסרטו *The Snowman* מעין "קדיש" לאביו, ואף הבליע בפסקול, כהד עמום ומרוחק, הקלטה מקורית מטקס אזכרה שנערך לאב. כאב האובדן וחמקמקות הזיכרון ניכרים בטיפולו בחומרים הקולנועיים. הניסיון לקבור את הדימוי בחומר, באמולסיה המתפוררת, מבטא תשוקה לאחוז מחדש בנוכחות שחמקה ונעלמה, להעניק לה קיום חומרי גם במחיר החלשת כוחו הסמיוטי של הדימוי הקולנועי. אם לא ניתן לזהות עוד את הדימוי לאחר ה"קבורה", הרי הנוכחות החומרית תוקפת את החושים במלוא העוצמה.

ארכיאולוגיה היא פרקטיקה המעוגנת במקום ובזמן. סרטי הצלולואיד המטופלים של סולומון, "ארכיאולוג בהיפוך", כפי שהוא מכנה את עצמו, כאמור, מייצרים מקום וזמן שחוקיהם אינם מוכרים. התמצאות במרחב אינה אפשרית, חוויית המקום דינמית וניזילה, פרגמנטים מתוך סצינה יחידה חוזרים ומופיעים שוב ושוב ומייצרים תנועה מעגלית של הזמן הקולנועי. שכבות הדימויים והאמולסיה המותכת נערמות זו על זו, מזמינות את הצופה להרפתקה ארכיאולוגית בנבכי הזיכרון. אלא שהארכיאולוגיה ההפוכה של סולומון מעצימה את נוכחותו של הזיכרון דווקא ברגע שבו הדימויים נעלמים מן העין. בדיוק אז נעשית הנוכחות נתפסת יותר, פשוטו כמשמעו, זמינה למגע באמצעות המתקפה על חושיו של הצופה.

מקום-שאיננו-מקום

סולומון אינו יוצא לצלם ישירות ב"עולם" אלא לעתים נדירות. לדבריו, הוא מעדיף את הבידוד שבעבודת הסטודיו, ועוד יותר מזה את הריחוק שמאפשר לו המבט דרך עדשת ה-optical printer בסרטים שכבר צולמו, לרוב לא על-ידי. "ביצירתי הקולנועית אני יכול להסתכן ולהיות פגיע יותר מכפי שניתן בעולם החיצוני", אומר סולומון, ומציין כי הוא נרתע מהעמדת מצלמה בסביבת בני-אדם. "תמיד העדפתי להישאר סמוי מן העין", הוא אומר בראיון המתפרסם כאן, "מקום עבורי הוא מושג מנטלי במהותו".

סולומון נמנע בעבודותיו מייצוג של מקום קונקרטי, מזהה. "הגן הנעלם" הוא מקום ערטילאי שאליו מבליחים פרגמנטים מסרט ביתי המתעד את אחותו של האמן בילדותם, לצד קטעי פילם מטופלים מתוך מסעה חוצה הזמן והמקום של דורותי בסרט "הקוסם מארץ עוץ" (*The Wizard of Oz*, ויקטור פלמינג, 1939).

המשתמש נסמכת אפוא על היכרות עם המקומות הללו מתוך התרבות הפופולרית.⁶

השיטוט ברחובותיה של Liberty City, גרסת המשחק לניו-יורק סיטי, שם "מצולם" סרטו של סולומון *Still Raining, Still Dreaming* (2009), או הליכה ברחובות San Andreas, שם מתרחשים שני הסרטים האחרים בטריילוגיה, כרוכים לכן בדיסוננס תודעתי מובהק. המשתמש נע בין ההנאה שבפריצת מעטפת המרחב הביתי לעבר אפשרויות חדשות של הוויה ופעולה – לבין תחושה מטרידה של אי-נוחות במרחבים האל-ביתיים של המשחק, המוכרים והזרים בעת ובעונה אחת.⁷

באופן לא מפתיע, רבים מאתרי המשחק המופיעים בסרטיו של סולומון מרמזים לסצינות קולנועיות ידועות. כך, למשל, הסרט *Last Days in a Lonely Place* נפתח במצפה הכוכבים של גריפית פארק בלוס-אנג'לס, גרסת GTA (תמונה 5). זהו אזכור ישיר לסצינה מתוך סרטו של ניקולס ריי, "מרד הנעורים" (*Rebel Without a Cause*, 1953), שצולמה באותו המקום בדיוק (בגרסת ה"מציאות" כמובן). בפתיחת סרטו של סולומון, כשעל המסך נראה מצפה הכוכבים, נשמע ברקע הפסקול מתוך הסרט "מרד הנעורים" ובו תיאור אפוקליפטי המנבא את סופה של הפלנטה. מצפה הכוכבים בסרטו של סולומון אינו מקושר אפוא לזיכרון של מקום קונקרטי, אלא לסצינה קולנועית הנדלית מתוך לא-מודע תרבותי קולקטיבי.

עם זאת, כדי להבין את הפנומנולוגיה של תהליך היצירה יש לחזור לתיאור שסיפק האמן עצמו. לדבריו, השלב הראשון בעבודה הוא שיטוט חסר מטרה במרחבי המשחק, תוך שאיפה לשהות בהם ולחזור אליהם שוב ושוב. בראיון המתפרסם כאן הוא מתאר תחושה מפתיעה של נוכחות במקומות הללו, בדומה לביתיות הנחה שהוא חש בשכונת מגוריו. סולומון מתביית במרחבי המשחק. הוא שוהה פרקי זמן ארוכים במקום אחד, לרוב ללא תנועה, כשהוא צופה בשינויי האור לאורך היממה או בתנועת העשב ברוח.

ההשתוקקות אל "הגן", חוויית הזרות והפגיעות, התינוך, ההרחקה וההגנה – כל אלה מרכיבים את מבנה העומק המכונן את תפיסת המקום ביצירתו של סולומון.

קולנוע מעולם הגיימינג – הטריילוגיה *In Memoriam* (2007–2009)

בשנת 2005 יצא סולומון, לראשונה כמעט, לחפש מושאים ואתרי צילום בסביבות עירוניות. אלא שגם מפנה זה אינו מסמן יציאה אל החוץ במובנו הקונקרטי, אלא דווקא כניסה אל עולם שקיומו מנטלי ואקטואלי בעת ובעונה אחת – הערים הווירטואליות של משחק המחשב הפופולרי *Grand Theft Auto* (להלן GTA). "ללא ארגז הכלים של הקסם הפוטו-כימי הרגיל שלי, הייתי שוב לבד, ללא מקום להסתתר בו", אומר האמן על המפנה שחל ביצירתו משפנה ליצור קולנוע בעולם הגיימינג.⁴

מהו אפוא אותו מקום-לא-מקום שסולומון יוצא לתור בעשור האחרון, מקום שלא ניתן למצוא בו מסתור בטוח, אך כוח המשיכה שלו אינו מוטל בספק?

חוויית המקום במשחק GTA נדונה בספרות המחקר, שהדגישה בעיקר את ייצוגן המתעתע של הערים ניו-יורק, לוס-אנג'לס וסן-פרנסיסקו, המוכרות בנקל בשמות המשחק שלהן: Liberty City, Los Santos ו-San Andreas.

GTA מאפשר למשתמש לנווט ברחובות הערים הללו בתוך סימולציה משוכללת למדי של מרחב תלת-ממדי, וגם בעזרת תצוגה גרפית של מפת הרחובות. המשחק מספק אשליה משכנעת של כניסה למרחב ואפשרות לשהות ואף לפעול במקומות מוכרים, אתרים איקוניים בתרבות האמריקאית בפרט והמערבית בכלל. עם זאת, כפי שמדגישים Klainbaum ו-Bogost,⁵ הרחובות וציוני הדרך המוכרים למשתמש אינם מבוססים על מציאות גיאוגרפית קונקרטי, אלא על ייצוגי המדיה של הערים המפורסמות, ובפרט ייצוגיהן בקולנוע. חוויית

⁶ ר' גם

Zach Walen, "Cruising in San Andreas: Ludic Space and Urban Aesthetics in Grand Theft Auto", in Garrelts, Nate. *The Meaning and Culture of Grand Theft Auto: Critical Essays*. McFarland & Company. Kindle Edition.

⁷ מקור המושג "אלביתי" (*uncanny* או *unheimlich*) הוא במסה בשם זה שכתב זיגמונד פרויד בשנת 1919. פירושו צירוף מטריד ואף מעורר חרדה של המוכר והזר, הטבעי והלא טבעי, החי והמת. להרחבה ר': זיגמונד פרויד, *האלביתי*, תרגום: רות גינבורג. תל-אביב: רסלינג, 2012.

⁴ "[...] without resorting to my usual bag of photochemical, cine-texture magic – I was on my own again, nowhere to hide". ר' דברי האמן המתפרסמים בקטלוג זה.

⁵ Ian Bogost and Dan Klainbaum. 2006. "Experiencing Place in Los Santos and Vice City", in Nate Garrelts, ed., *The Meaning and Culture of Grand Theft Auto*. McFarland & Company. Kindle Edition.



תמונה 5: *Last Days in a Lonely Place* (2007), וידיאו דיגיטלי, שחור-לבן, סאונד, 22 דקות

"גליצ'ים", אתרים ששליטת המתכנן (או היצרן) בהם אינה שלמה. סולומון רוכש מומחיות גם בכל הנוגע ל"צ'יטים" (cheats), דרכים להפר את חוקי המשחק. במקומות הללו מתרחשים דברים מוזרים. שם ניתן להתגבר על כוח המשיכה, קירות מוצקים נעשים חדירים והתנועה במרחב אינה מצייתת לחוקי הפיזיקה.

בסרט *Rehearsals for Retirement*, לדוגמה, אנו חשים שאנו מתקדמים במנהרת רכבת בשל תנועת הערפילים לעברנו, אלא שמבט בפסי הרכבת מייצר תחושה הפוכה, של עמידה במקום (תמונה 6). הדיסוננס התודעתי נובע מן האינדיקציות הסותרות, שחשינו אינם מסוגלים ליישב ביניהן. גם כאן, המתקפה המאתגרת על החושים היא זו העשויה להעצים את חוויית הנוכחות, ודווקא באמצעים שלא נועדו לכך מלכתחילה.

שלא כמקובל ב-GTA בהקשרו המסחרי-בידורי, סולומון בוחר לשוטט דווקא בשולי העיר, בעוד שעיקר הפעילות ב-GTA – מלחמת כנופיות אלימה – מתרחשת במרחב האורבאני. במפתיע, הוא חושף ריבוי פרטים חזותיים גם במקומות שהמשתמש אינו אמור לפקוד כלל. האינפורמציה החזותית המרובה מייצרת חוויית נוכחות משכנעת, המאפשרת לסולומון למצוא לו מקום דווקא באזורים שמחוץ לתחום. זהו מקום של בדידות, מקום-לא-מקום. במחווה למישל דה-סרטו ניתן לומר כי הפנומנולוגיה של שוטטות במרחב תוך התנערות מתכתיבי התסריט מייצרת "גיאוגרפיה משנית, פואטית", על גבי זו המתוכננת – או המתוכנתת – בידי יוצרי המשחק.⁸

את השיטוט בשולי העיר מלווה סולומון בחיפוש אחר השוליים התפעוליים של GTA, או מה שמכונה

⁸ מישל דה-סרטו, "צעדות בעיר" [1980], תרגום: אבנר להב, בתוך: תרבות אדריכלית: מקום, ייצוג, גוף, רחל קלוש וטלי חתוקה, עורכות. תל אביב: רסלינג, 2005, 59-78.

של מחזור היום המואץ, לצד הניסיון לשהות, להיות נוכח במקום-לא-מקום, מזמנים את המתח שבין הזר למוכר, בין הטבעי למנוכר, בין הביתי לאל-ביתי.

סולומון מהלך כזר נצחי בשולי המשחק, על קווי תפר נראים ובלתי נראים. הוא משחק ב-GTA באופן חתרני ומייצר גרסה משלו לעולם – ובעיקר למקומו בתוכו. כמי שמשתוקק אל "הגן" אך מנוע מלבוא אליו, הוא מרחיק בחיפושיו אל עולם הגיימינג, שם הזרות אפשרית יותר, אך כך גם הביתיות. סרטי GTA של פיל סולומון נבנים בדיוק על הפרדוקס הזה; הם מבייטים את המרחב הווירטואלי, האל-ביתי, ומייצרים מקום "להיות" בו, גם אם הוא מקום שאינו מזמין להטיל בו עוגן בבטחה.



תמונה 7: *Still Raining Still Dreaming* (2009), וידיאו דיגיטלי, צבע, סאונד, 12 דקות



תמונה 6: *Rehearsals for Retirement* (2007), וידיאו דיגיטלי, צבע, סאונד, 12 דקות

כהרגלו בעבודתו הקולנועית, גם כשהוא פוקד את רחובות San Andreas ו-Liberty City דואג סולומון לרוקן אותם מאדם. בעוד שמרחבי המשחק הומים דמויות וכלי רכב, סולומון נעשה מיומן בחסימת רחובות לתנועה כדי לייצר את הסביבות הדוממות והנטושות למראה שאנו פוגשים בטריולוגיה *In Memoriam* (תמונה 7).

בעוד שאינטראקציה עם דמויות אחרות נחשבת תנאי הכרחי לחוויה משכנעת של נוכחות במרחבי המשחק,⁹ סולומון נמנע מכך במכוון. בדרך פרדוקסלית הוא מצליח להתביית בתוך המציאות הווירטואלית של GTA דווקא הודות להימנעות מכל אותם מרכיבי אשליה משכנעים לכאורה.

בסרט *Still Raining, Still Dreaming* אנו צופים במשך דקה ארוכה, ללא תנועה, ברחוב ריק מאדם ובו חנויות סגורות. כמה מהן נראות נטושות וחשוכות וחלונותיהן מנופצים. צל זוחל על פני הבתים והרחוב ויוצר מעבר מהיר, לא טבעי ומטריד, מאור שמש מלא לאפלולית של דמדומים (תמונה 8). "פשוט ישבתי שם על אופנוע",¹⁰ מתאר סולומון, אשר נמנע לחלוטין מפעולה, לא כל שכן מן הסוג האלים המתבקש במשחק מעין זה. בהעדר תנועה, החוויה ממוקדת בעצם השהייה במקום ובמודעות גוברת לזמן החולף. התחושה המוזרה

Ijsselsteijn, W. A., H. Ridder, J. Freeman, and S. E. Avons, ⁹ "Presence: Concept, Determinants and Measurement". Proceedings of SPIE, Human Vision and Electronic Imaging. San Jose, CA, 2000 <http://proceedings.spiedigitallibrary.org/proceeding.aspx?articleid=920235> (approached June 2014)

¹⁰ המשחק ב-GTA חייב לנוע בכלי רכב כדי לאפשר נקודת מבט סובייקטיבית (POV). בכל מקרה אחר נראית על המסך דמות האוטאר המייצג את המשתמש. סולומון משתמש בכלי רכב שונים, מאופנועים ועד מסוקים, כדי להימנע מלהופיע כדמות על המסך.

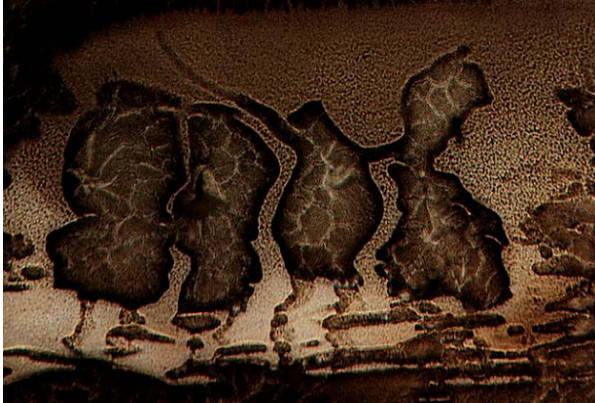


תמונה 8: (2009) *Still Raining, Still Dreaming*

על העבודות

American Falls

2010–2000



ההשראה הראשונית לסרט *American Falls*, שיצירתו ארכה עשר שנים, היתה ציורו הנהדר של פרדריק צ'רץ', *Niagara* (באוסף Corcoran Gallery בווינגטון),¹¹ המוקרן על קירות הרוטונדה של הגלריה. השם *American Falls* עלה במוחי מיד; בימי ראשית כהונתו של בוש בשנת 2000 הוא היה רווי משמעות, ונשקל מחדש עם נצחוננו יוצא הדופן של אובמה בבחירות 2008, כשהתחלתי לעבוד על הפסקול והעריכה.¹²

American Falls נוצר ברוח ציורי הקיר הקלאסיים שצייר דיאגו ריברה בהזמנת ה-WPA¹³ – פנורמה אופקית הפורשת את המופע המסורתי של ההיסטוריה האמריקאית. רבים מן הדימויים לוקטו מהקולנוע, ובהם צ'פלין, קיטון ולויד, שמופיעים שוב ושוב כדמויות אלגוריות. לאיקונוגרפיה המתקבלת נלווית נימה ביקורתית; היא נחשפת רק כתבנית זמנית, המתמוססת בסופו של דבר בחומר הבראשיתי באמצעות הטיפול האופטי הפוטוכימי שלי, תמונה אחר תמונה, כל פריים בנפרד. זהו מונומנט, מצבת זיכרון במאגמה נוזלית וגועשת, לנופלים האמריקאים, לכל אלה שנפלו לתוך התהום הפעורה בין האידיאלים של אמריקה מאז ייסודה ("החלום האמריקאי", כמו שאנו מכנים זאת) לבין האתגר החוזר ונשנה לעמוד באידיאלים הללו (והכישלון לעמוד בהם, ברוב המקרים).

¹¹ Frederick Edwin Church, *Niagara*, 1857

¹² הכותרת *American Falls* מרמזת לכפל משמעות בשפת המקור: "נפילות" אמריקאיות, ו"מפלים" כדוגמת מפלי הניאגרה, המופיעים בציורו של פרדריק צ'רץ' המוזכר בדברי האמן.

¹³ WPA או Works Progress Administration, היה גוף שפעל בין השנים 1939-1943 ליצירת פרויקטים של עבודות יזומות לטובת קרבנות השפל הכלכלי בארה"ב.

In Memoriam (Mark LaPore 1952-2005)
2007-2009

האתגר הגדול היה לטפל בסימולקרום הגולמי, הנראה לעתים כסרט מצויר, בעדינות רבה במקום באירוניה המתבקשת (המובנית ממילא ונפוצה בעבודות מסוג זה). *In Memoriam* העניקה לי הזדמנות חדשה למתוח את גבולות היכולות היצירתיות שלי, בייחוד כשכעת יכולתי לנוע במרחב ללא הגבלה, לייצר "טראקינג שוטים" כביכול. בלי להשתמש באמתחת הקסמים הפוטוכימיים והקולנועיים שלי, הייתי שוב לבד, ללא מקום להסתתר בו. וכך, אם לומר זאת בפשטות, חיפשתי פעם נוספת את הנשגב, המוזר והמופלא.

בשלב מסוים במהלך המאה החדשה התחלתי לחשוב שלמשחקי הווידאו (שאותם לא ראיתי, פשוטו כמשמעו, מאז "פונג" בשנות ה-70) יש השפעה כבדת משקל על האסתטיקה ועל התפיסה הפילוסופית של זמן, מרחב וכבידה בקולנוע המסחרי שראיתי. הסימולקרום והתיאוריות הנלוות הדביקו אותי לבסוף, ולכן נכנסתי לבסט-ביי, קניתי פלייסטיישן 2 ושאלתי על משחקים מעניינים שאוכל להקור בלא שאצטרך ממש לשחק בהם. חבורת הגיקים המליצה לי על סדרת המשחקים *Grand Theft Auto*. למותר לציין שהייתי המום, מזועזע – ומוקסם לחלוטין. בייחוד הוקסמתי מרמת הפרטים (שאינה חיונית מבחינת העלילה) המוקדשים להצגת הנוף, בייחוד של האזורים שמחוץ לעיר – אחרי הכל זהו משחק של לוחמה עירונית ברובו. ביליתי זמן רב בטראנס וורהולי, וכל שעשיתי היה להביט באור המשתנה ולבהות בדשא הנע קלילות ברוח.

בשלהי קיץ 2005 ביקר אותי בקולורדו יוצר הסרטים מארק לה-פור (Mark LaPore), חברי הטוב ביותר מאז ימי האוניברסיטה, אז גילינו יחד את אמנות הקולנוע. הוא עמד על כך שנעשה סרט קצר, דבר שמעולם לא עשינו יחד לפני כן. נשארנו ערים כל הלילה ויצרנו באמצעות המשחק *Grand theft Auto* סרט קצר ומטריד למדי (שתואר, כפי שנודע לי אחר-כך, כ"משינימה", ז'אנר שלשמחתי לא הכרתי). הסרט נודע בתחילה כ"ללא כותרת (לדייוויד גאטן)", וקיבל מאוחר יותר את השם "צומת דרכים" (*Crossroad*).

כשלושה שבועות לאחר מכן, בשעות הקטנות של ה-11 בספטמבר 2005 (תאריך שללא ספק נבחר במתכוון), שלח לה-פור יד בנפשו. הבנתי שהסרט שעשינו יחד היה מתנת הפרידה שלו. בתגובה לאירוע המזעזע והטרגי עד מאוד, יצרתי את הטריילוגיה *In Memoriam (Mark LaPore)*, שכל החומרים הוויזואליים בה נבנו על בסיס המשחק *Grand Theft Auto*.

Rehearsals for Retirement

2007, digital video, color, sound, 12 minutes

*The days grow longer for smaller prizes
I feel a stranger to all surprises
You can have them I don't want them
I wear a different kind of garment
In my rehearsals for retirement
The lights are cold again they dance below
me*

*I turn to old friends they do not know me
All but the beggar he remembers
I put a penny down for payment
In my rehearsals for retirement
Had I known the end would end in laughter
I tell my daughter it doesn't matter...*

- Phil Ochs, Rehearsals for Retirement





Last Days In A Lonely Place

2007, digital video, b&w, sound, 22 minutes

*Farewell my friends
Farewell my dear ones
If I was rude
Forgive my weakness*

*Goodbye my friends
Goodbye to evening parties
Remember me
In the spring
To work for your bread
Soon you must leave
Remember your families
And work for your children*

*I don't need much
and the older I become
I realize
My friendships
Will carry me over
any course of distance
any cause of sorrow
My friends that last
Will dance one more time with me.
I don't need words
This, I need.*

– Polly Jean Harvey, Before Departure



Still Raining, Still Dreaming

2009, digital video, color, sound, 12 min

*Like Rain it sounded till it curved
And then I knew 'twas Wind—
It walked as wet as any Wave
But swept as dry as sand—
When it had pushed itself away
To some remotest Plain
A coming as of Hosts was heard
That was indeed the Rain—
It filled the Wells, it pleased the Pools
It warbled in the Road—
It pulled the spigot from the Hills
And let the Floods abroad—
It loosened acres, lifted seas
The sites of Centres stirred Then like
Elijah rode away
Upon a Wheel of Cloud.*

Emily Dickinson, *Like Rain it sounded till
it curved*

*Rainy day, rain all day
Ain't no use in gettin uptight
Just let it groove its own way
Let it drain your worries away yeah
Lay back and groove on a rainy day
hey
Lay back and dream on a rainy day
Lay back and groove on a rainy day
Lay back
Oh yeah !*

Jimi Hendrix, *Still Raining, Still Dreaming*

בין בית-המצורעים בירושלים לעיר

הווירטואלית ליברטי-סיטי

חזה אלדובי משוחחת עם פיל סולומון,
27.4.2015

תערוכתך הראשונה בישראל מתקיימת בבניין שנבנה במאה ה-19, בית-החולים למצורעים עזרת-ישו, שהוקם על-ידי הקהילה הגרמנית-פרוטסטנטית ונוהל על-ידי נזירות אירופיות ששירתו אוכלוסייה מוסלמית. המקום מוסתר בקפידה מאחורי קירות אבן גבוהים, וגם כיום, לאחר שנפתח לקהל כמרכז לאמנות ומדיה, הוא אפוף תחושת מסתורין של מציאות וירטואלית, של מקום שאינו קיים. האם תוכל להתייחס לתפיסת המקום בעבודתך, בין אתר התצוגה בירושלים לבין הערים ניו-יורק ולוס-אנג'לס, המשוחזרות במשחק הווידאו *Grand Theft Auto* שמשמש אתר "צילומים" לטרילוגיה *In Memoriam* המוצגת בירושלים?

הרשי לי להתחיל באנקדוטה אישית. ברגע שהשתמשת במלה "מצורעים", עלה מיד במוחי זיכרון חי מאוד מילדותי, של נס קולנועי שחזיתי בו על מסך ענק בסצנה מהסרט "בן-חור" (ויליאם ויילר, 1959). הסרטים האפיים הדתיים ההם, בפורמט של מסך רחב, משנות ה-50 וה-60, כמו "עשר הדברות" ו"בן-חור", היו חוויות חזקות מאוד בילדותי. לקראת סוף הסרט, אחרי מירוץ המרכבות המפורסם, נודע לגיבור יהודה בן-חור מפי יריבו המובס שאמו ואחותו הוגלו למושבת מצורעים לאחר שנדבקו במחלה בכלא הרומאי. סוכנת הבית של המשפחה אומרת ליהודה שאחותו ואמו אינן רוצות שיראה אותן לעולם. לא היה לי מושג בזמנו מהי מושבת מצורעים, אבל התמונה בסרט היתה בלתי נשכחת. המצורעים הצטופפו במערה, עטופים בברדסים ועוטים כפפות כדי להגן על הפצעים והנגעים בעורם. ממש בסוף הסרט, ברגע הצליבה, נפתחות ארובות השמים ומתחילה סערה. במהלך סערת הברקים – כמו במעבר קולנועי בין אור לחושך – האם והאחות נרפאות באורח נס ממחלתן. אני יכול לשוב ולהזיל דמעה כשאני נזכר ומספר לך, זה כל-כך נוגע ללב. אף פעם לא שכחתי את הסצנה הזו.

כל זה כדי לומר שהמושג הראשון שלי על צרעת הוא של אנשים המנוודים ומורחקים פיזית מן החברה. אי-אפשר כמובן שלא להזכר בזמננו אנו ובכל האנשים שסבלו מווירוס האיידס בימי הבורות והפחד הראשונים, אבל האמת היא שבית הנסן היה גם מקום של רוח נדיבות

מדהימה שהפגינו הנזירות, שמשמית חייהן היתה להציל ולרפא – ובכן, אני רוצה לחשוב שהאמנות היא מעין טקס רוחני המציע אפשרות של ריפוי עצמי בעזרת העצמי. אמנות יכולה להיות מעין מראה המשקפת את העצמי.

מוצאת חן בעיני התפיסה שלך את בית הנסן כמקום שאינו קיים, כמציאות מדומה, אזור שהיה פעם אסור לראותו ולכן היה צריך לדמינו. דיברתי בראיונות קודמים על כך שהמרחבים שמצאתי ב-*Grand Theft Auto* מעניינים אותי בעיקר הודות לרמת הפירוט המדהימה של הנופים ושל הסביבות שאינם ממש הכרחיים לנראטיב של התקדמות השחקן. הארט-דיירקטינג היה עשיר להפתיע ויצר מקומות שהיה ניתן לזהות אותם, לזכור אותם ולבקר בהם שוב ושוב. יכולת לדעת שזה שדה, למשל, ושהוא נמצא מול המפעל הנטוש הזה או ליד הסמטה הזאת, ולמדת להכיר מפה כללית אבל די מדויקת של מרכז העיר לוס-אנג'לס או של הרבעים של ניו-יורק, כולל טופוגרפיה וציוני דרך בולטים.

זה הריגוש האמיתי המוצע לאנשים שמשחקים ב"ארגזי החול" הווירטואליים הללו בסביבה היפר-מציאותית כזאת: הנאמנות המדהימה למציאות בפעולות כמו תנועה במרחב, בתוספת משוב סומאטי כדוגמת השלט הרוטט בכף היד. המוח ממזג איכשהו את הכל למציאות מדומה. להפתעתי גיליתי שהאופן שבו אני זוכר את הגיאוגרפיה של המקומות הווירטואליים היה זהה לזיכרון של המרחב האמיתי. כלומר, אם אני מדמיין שאני יוצא עכשיו מביתי, אני יודע שאני הולך לפינת הרחוב, פונה שמאלה, ימינה ואז שוב שמאלה – אני יכול לדמיין את זה במוחי, על גבי מה שברוס קאוויין מכנה "מסך המוח" שלי. אני חש אותו סוג של חוויה כשאני מסייר במקומות הללו ב-*Grand Theft Auto* שוב ושוב.

באופן בלתי נמנע הייתי נתפס או נהרג במהלך הפעולה ונכשל בצורה מחפירה אפילו במשימות הפשוטות ביותר של המשחק. לכן הייתי צריך להיכנס שוב למכונית ולנסוע באותם מסלולים שוב ושוב, ולזכור את הכבישים ולהסתמך על הרמזים החזותיים החוזרים ועל מעין תחושה של זיכרון פיזיולוגי (אף פעם לא נעזרתי במפת הג'י.פי.אס של המשחק, כי שאפתי להשיג קומפוזיציה נקייה, בלי גרפיקה על המסך). ככל שחוזרים על כך, הגיאוגרפיה נחקקת בזיכרון ביתר שאת. הדעים אותי לגלות שהמרחבים הווירטואליים נשאר איתי בזיכרון כשיצאתי מהמשחק הפיזי עצמו. הם היו שם כל הזמן, וכשחזרתי למשחק החזרתי אותם לחיים הווירטואליים, בתוך הקופסה כביכול.

אתה נושא איתך את המרחב. רעיון מעניין.

כן, הוא הפך למרחב מנטלי שבו יכולתי לחזור ולבקר בעיני רוחי. אתה יוצר תמונות בראשך, מייצר חוויה

פסיכולוגית של מרחב. מעניין כיצד הן נשמרות ואז מועלות שוב במוח.

מדברין משתמע שלא ניתן להבחין – בחוויה המנטלית של מקום – בין קטיגוריות של "אמיתי" ו"וירטואלי".

מלבד הבחנה אחת: בעולם הוירטואלי אין חוש ריח. זה באמת חסר. היה למשל מקום ידוע בדנבר, ליד הכביש המהיר, שנקרא קומרס סיטי, ובכל פעם שעברת בו יכולת לצפות לריח של שפכים מעובדים בקטע מסוים מאוד של הכביש. בכל פעם שאני מעלה את המקום הזה בזכרוני, אני מדמיון את הריח נוסף לתמונה – נקרא לזה "מסך אף". העולם הוירטואלי הוא צחיח, חסר אוויר, והזיכרון המישושי מוגבל למה שאפשר להסיק מהשלט הרוטט. אבל שוב, הופתעתי מהאופן שבו המוח יכול לחוות מגוון רחב של תחושות באמצעות הרמזים הקטנים ביותר, בין אם הם שמיעתיים, חזותיים, או רטט פיזי מינימלי המורגש באגודלים.

עם זאת צריך לציין שנמשכתי לדימויים של המשחק עצמו, בייחוד בגרסאות המוקדמות והגסות יחסית של GTA, בדיוק כיוון שזה אינו המרחב האמיתי. והוא כל-כך "רוצה" להיות, שהפואטיקה נמצאת בלב לבו של הכישלון. למעשה הגרפיקה, שהשתפרה בכל גרסה של משחקי GTA יותר ויותר (הגענו עכשיו לרזולוציה של 4K ויותר ב-GTA V PC), הקשתה עלי לחלץ את טביעת היד האמנותית שלי מתוך היופי האסתטי המובנה שיצרו המעצב הגרפי והארט-דירקטור של המשחק. עכשיו האתגר הוא למצוא משהו שלא מסתמך על הגרפיקה היפהפייה בלבד. אבל אפשר להחיל זאת גם על צילום הטבע בעולם האמיתי, לאור היכולת האוטומטית של מצלמות ה-4K HD והאפקטים הדיגיטליים הנלווים. סינמטוגרפיה הפכה למושג חלול, הן בעולם האמיתי והן בזה הוירטואלי.

בשנת 2005 עברת מקולנוע המבוסס על צילום פוטו-כימי לפלטפורמה של המשחק הוירטואלי GTA. גם לפני שפנית ליצירת סרטים בעולם הוירטואלי הסתמכת בעיקר על הדפסה אופטית, כלומר על צילום מחדש של חומרים שכבר צולמו, במקום לצאת ולצלם בחוץ. בשני המקרים אתה נמנע מלעמוד פנים אל פנים ישירות מול ה"עולם", וחוזר לשימוש באמצעים מתווכים. מהם השיקולים האסתטיים העומדים ביסוד הבחירה בתיווך ובשמירת מרחק?

בעיני, המימד האסתטי המשותף והמהותי לכל האמנויות הוא מדיטציה על צורה. אבל נראה שכל ההתפתחות הטכנולוגית של הציוד הקולנועי מאז הולדת המדיום, והתחביר שהתפתח סביב שפת הנראטיב הקולנועי, מתקדמים בכיוון ההפוך – לכיוון של אשליה מתעתעת, כמעט היפנוטית, שבמרכזה ניצב הפריים הקולנועי כחלון למציאות. הדקדוק הקולנועי מתבסס על הזדהות עמוקה

עם נקודת המבט של הדמויות. בעיני, כל זה אינו מאפשר כמעט הרהור אסתטי על צורה.

אם תחשבי על כך, אין מקבילה באמנויות אחרות לתחושות ההזדהות עם הדמויות שכולנו חווים בקולנוע, מלבד אולי ברומנים זולים שבהם הקורא יכול "ללכת לאיבוד" בלי לקבל כל תחושה של המלים עצמן על הדף. הגעתי לאמנות הקולנוע מהמסורת המודרניסטית, שבה תמיד התקיים מתח בין צורה לתוכן, או שבה צורה ותוכן היו היינו הך. כך שרוב עבודתי אמנם משחקת בתחביר של שפת הנראטיב הקולנועי הקלאסי, אך בסופו של דבר היא אינה מאפשרת הזדהות פסיכולוגית עם "דמות" מסוימת כשלעצמה. תשומת הלב חוזרת תמיד לפני השטח של המסך, בייחוד בעבודה הפוטו-כימית. נוצר מתח בין הסרט המוקרן לבין מה שהאמולסייה מספרת.

בסרטי GTA מתקיים מתח בין הנימה האלגית של הנראטיב – כשהדמויות הבודדות, חסרות הבעה כמעט כמו בסרט מצויר, עומדות במקום, או רצות, או נוהגות במרחבי הגיהנום הריקים הללו – לבין המלאכותיות הבוטה של הפיקסלים והמצולעים שמהם מורכב העולם הזה. אני מוצא נימה של פתוס, עצוב ויפה, בעצם הליקוי בריאליזם של המשחק, בכך שהעצים והדשא והרוח תמיד יישארו, במקרה הטוב, רק קירובים מפוקסלים, סימולקרום מתימטי. ובכל זאת יש מקום למוח ולדמיון למלא ברגש את התהום הדיגיטלית. שם מתרחשים הסרטים האלה בעיני, וזו הסיבה שהם עובדים. פועלים כאן כוחות סותרים, וזה המקום שבו מתרחשת האמנות.

אם נחזור לסרטים, ידעתי מההתחלה שנקודת המוצא שלי תהיה במימד האישי, היומיומי, סרטים שנובעים ישירות מרגעים אוטוביוגרפיים מסוימים בחיי – או למעשה מן הזיכרון הרגשי של אותם רגעים – שלרוב הוא המניע אותי ליצור. אבל במקום לנסות לצלם את האנשים, את המקומות ואת הדברים הנמצאים ישירות בחיי ומול מצלמתי – כפי שעשה סטאן בראקג' בהדגישו את תחושת הגוף הראשון של "העין שלי/המצלמה שלי" או כמו שג'ונאס מְקָאס ורבים אחרים עשו בפורמט היומן האישי – רציתי שהמשמעות הטבועה בחלומות הנסתרים והתוכן שלהם ינבעו מתמונות שיש בהן הזהוד מטפורי (ונבררו לעתים קרובות מקטעי סרטים "מטופלים" שמצאתי). אלה משמשות יותר כדמויות אלגוריות או סמליות, ואינן מקושרות באופן ישיר לאדם מסוים, למקום מסוים או לזמן מסוים.

למרות שאני אולי ניזון מחומר מקור אישי מאוד שאינו נגיש במלואו, אני מאמין שהאמיתות הרגשיות המהותיות של העבודה יובנו אם יהיו טבועות בצורה עצמה. הסרטים שלי, כפי שוולטר פייטר (Walter Pater) העיר לגבי כל האמנויות, "שואפים למעמד של מוזיקה" (1877). כל גוף העבודות שלי נסמך על המשמעות המטפורית, החוץ-קולנועית, של תמונות מוזרות

ומסתוריות המבטאות את מה שאין לדעתו, את הבלתי ניתן לתיאור או להבעה, ומכילות אותו בתוך "צורה משמעותית", כדבריה של סוזן לנגר בספרה *Feeling and Form* (1977).

אם כן, האם היית אומר שאתה מעוניין במקומות ארכיטקטוריים, לא-קונקרטיים?

כן, וזה מושג פעמים רבות באמצעות הפשטה של הצילום ה"פוטו-ריאליסטי" הדנוטטיבי, עם המיקוד העמוק והפרספקטיבה המרחבית שהנהיגו קודאק ורוקסטאר גיימס (יצרני GTA) – והפיתחו למרומז, לסמלי ולמטפורי יותר. הסרט *The Snowman*, למשל, הוא דואט בין קיץ לחורף, שבו המרחב מסמן זמן, במובן של העונות המשתנות. רמזים מרחביים מינימליים בלבד מאפשרים לצופה "לקרוא" דימויים ניתנים לזיהוי, כך שבמובנים רבים התחושה קודמת לפענוח התמונה.

פאטינה של שריטות עדינות, שנוצרו הודות לפירוק כימי מואץ של האמולסיה יחד עם תאורת ההדפסה האופטית שלי, יוצרת מיסוך המעוות את הדמויות ואת הנוף. אנו רואים, לדוגמה, מוטיב חוזר של ילד האוחז באת חפירה. אנו מניחים שהוא נמצא בשלג, אבל החלל אינו אלא שדה לבן של קווים אופקיים דקים, מוארים ומתנועעים. אותו ילד חופר למעשה לסירוגין בשלג ועל החוף בקיץ. כך שדה התמונה של הסרט הופך יותר ל"מרחב מנטלי של חורף", כמו בשורת הפתיחה של השיר "איש השלג" מאת וואלאס סטיבנס (1921) שנתן השראה לשם הסרט: "One must have a mind of winter". אני חותר ל"חורפיות", לא רק לחורף, או לחורף שעבר, או לחורף שלי, או לחורף שלך, או לחורף של 1963 וכן הלאה. כך את גם שומעת בפסקול של הסרט את כל הרוחות ש"נושב[ו]ת באותו מקום שומם"¹⁴.

לקראת סוף הסרט אנחנו רואים את הילד בקיץ, ניצב מול אביו על קצה של מקפצה. לפתע הוא קופץ מן המקפצה אל הריק, ובאמצעות חיתוך המייצר דילוג בחלל/זמן הוא נוחת ומתגלגל על אדמה מכוסה שלג, בחורף. ברקע נשמעת סופת שלגים. הוא עובר מקיץ לחורף הודות לחיתוך תואם (match cut) המסווה על-ידי התנועה המתמדת של מרקם הפילים השרוט.

מה שאני אוהב ברגע מסוג זה הוא שאפשר לקרוא את המשמעות הנראטיבית של החריזה הגרפית, ובו בזמן נותרים פני השטח של התמונה עצמה בלתי חדירים, כך שאינם פותחים "חלון לעולם". הדבר מקביל, באופן מסוים, לרעיון המרתק שלך על בית-החולים למצורעים כמקום אסור, שאינו נגיש למבט. זו בעיני מהותה של החוויה האסתטית. הסרט מתעקש להישאר בלתי חדיר,

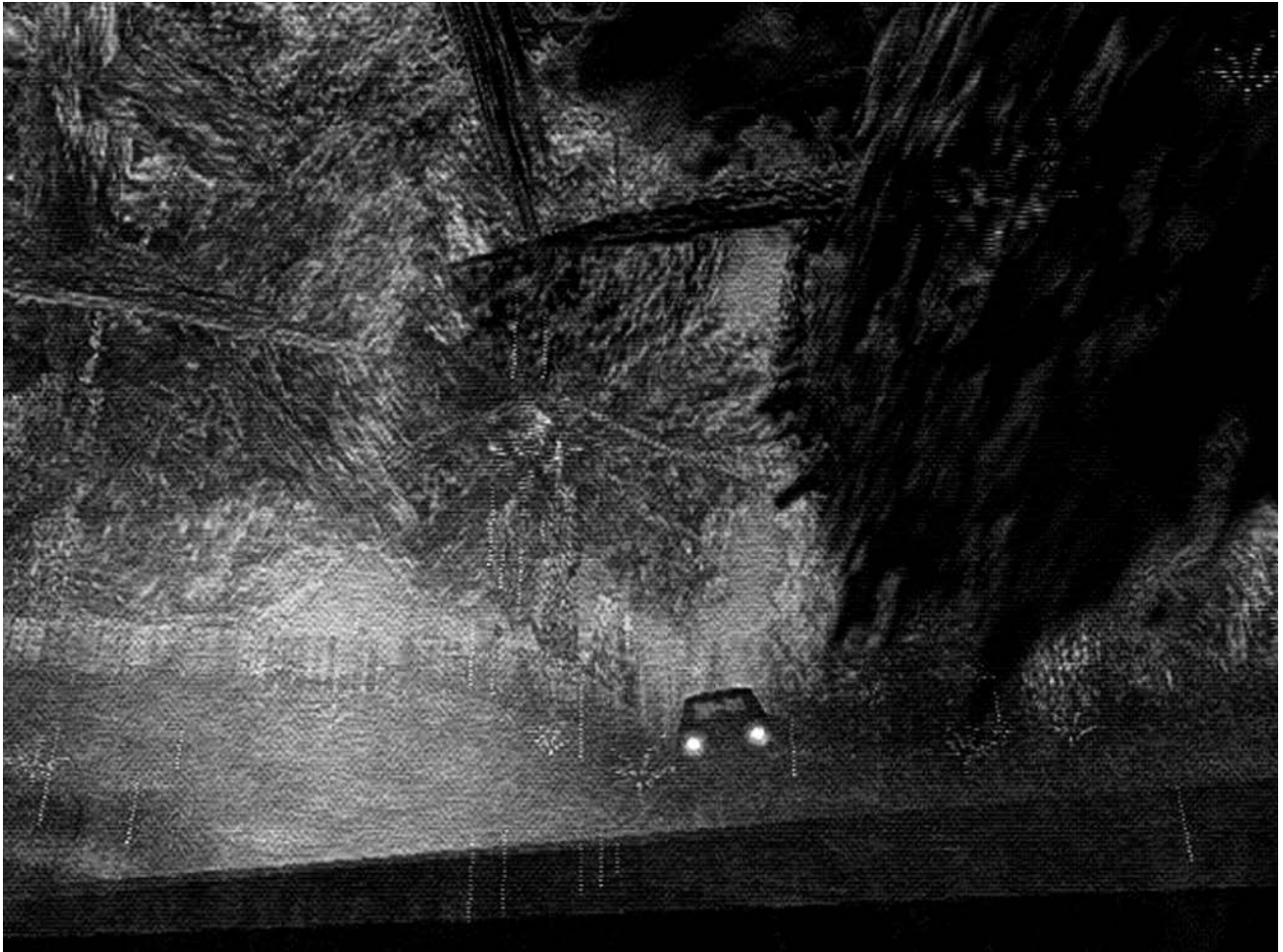
ואתה אינך נשאב לתוכו – בשונה מאשליית ההזדהות המהפנטת שאנו חווים בסרטים המבוססים על תחביר קולנועי קלאסי. המתח הזה, בין תשוקה לאשליה הרומנטית של נקודת כניסה לעולם אחר, לבין ההתנגדות העיקשת של הפריים, המזכירה לך בו בזמן את מגבלותך שלך, הוא לבה של האסתטיקה המודרניסטית כפי שאני מבין אותה.

כך שגם המודרניזם עצמו עשוי להיחשב מעין מרחב אסור, או "אוסר". הצירור ברנסנס – הודות למה שסטאן בראקג', בספרו *Metaphors on Vision*, כינה "החוקים המלאכותיים של הפרספקטיבה" – מציע מרחב אינסופי שאליה אתה מוזמן להיכנס ממש מקצה המסגרת ועד נקודת המגוץ, או עד ממלכת השמים עצמה. כשאנו נעים לעבר המאה ה-20, הדילוג הזה, שהוא מרחבי ודתי כאחד, מתחלף בהדרגה בספקנות מדעית ובאובדן אמונה המניעים אותנו דרך כל ה"איזמים" (אימפרסיוניזם, אקספרסיוניזם, קוביזם, אקספרסיוניזם מופשט, מינימליזם) בחזרה למישור התמונה עצמו ("זה צבע על בד ציור, זו אמולסיה על סרט"), ומעבר לו. כך שהמודרניזם מאלץ אותך לחזור לעצמך: כבר אינך יכול להיכנס לתמונה, אינך יכול לחזור הביתה. מה שיש בידנו, אם כן, הוא תיווך. החוויה נמצאת איפשהו בינך לבין היצירה שאתה צופה בה. הרהורים אסתטיים על "צורה משמעותית" הם שמעניקים ליצירת האמנות את האמת האולטימטיבית שלה. אני חייב להודות שזהו רעיון מאוד מיושן, כאן במאה ה-21.

ועם זאת, כשאתה יוצא לעולם של *Grand Theft Auto*, המרחב כאילו נפתח מחדש, מאפשר לך ולצופה כניסה לעומק.

נכון. ולמעשה זה מאפשר לי מרחב גדול יותר מאשר קודם לכן, כי אני יכול לנוע לאורך ציר ה-Z בצילומי מעקב (tracking shots) שבמקרים רבים אינם אפשריים מבחינה פיזית. אני יכול לחדור למרחב כמו בעולם האמיתי ואף יותר מזה, וזהו אחד הדברים שהוליווד עושה כל-כך טוב כרגע באמצעות מצלמות קטנות וניידות וטכנולוגיה דיגיטלית. תנועה בחלל היא באמת הריגוש האולטימטיבי הנוכחי בקולנוע. אם חושבים על הסרט "בירדמן" (אלחנדרו גונסלס איניארטו, 2014), הרי הוא מתייחס לעולם האמיתי כאל משחק וידיאו שבו אתה עוקב אחר אוטאר לאורך כל ה"משחק", כמעט כאילו אתה משחק בסרט בגוף ראשון. כשהאגודלים על השלט של קונסולת המשחקים שלי, אני יכול להחליק את המצלמה בחלל ללא כל מאמץ, והתחושה היא באמת של ריחוף או ציפה, של חוויה חוץ-גופית.

¹⁴ וולס סטיבנס, "איש השלג", תרגום שמעון זנדבנק, בתוך: *התשוקה והשמש: אקספרסיוניזם ואימג'וזם בשירה המודרנית*. תל-אביב: הקיבוץ-המאוחד, 2014. עמ' 120.



ולמשקלים, לעצם הנשימה של מלים. אתה חש התנגדות אסתטית להזדהות המדומיינת שמציע הרומן הזול, אשר בעיני תמיד מחבלת בחוויה האסתטית. וזה נוגע במיוחד לאלה מאיתנו, יוצרי הקולנוע, הנחושים לחקור צורות חלופיות הקרובות אולי יותר לאמנויות אחרות מאשר לרומן או לתיאטרון.

האם הדגש הצורני הזה הוא אמצעי הרחקה נוסף שניתן לזהות ביצירתך?

לנושא ההרחקה יכולות להיות משמעויות רבות במה שנוגע ליצירת סרטים אישיים. כשהתחלתי ליצור סרט על מותה של אמי (*Remains to be Seen*), השתמשתי בקטעי סרטים בשחור-לבן, עם קומפוזיציה קלאסית מאוד, שצילמתי במהלך חמש שנות מחלתי. לא היה מיסוך ולא אפקטים של תיווך, היא היתה מאוד נוכחת ומאוד נראית. והמבט החזי שהחזירה היה חזק מאוד. אבל בכל פעם שהתחלתי לעבוד עם החומר הזה הוצפתי ברגשות שנבעו ממה שרולאן בארת כינה "פונקטום" בספרו "מחשבות על הצילום" (*Camera Lucida, 1979*), עד שידעתי שפשוט לא אוכל לצפות בקטעי הסרטים הללו שוב ושוב בכל פעם שהסרט יוקרן. לא היה לי כל מרחק מהחומר – וזה נחוץ כדי לראות את היער למרות כל העצים וכדי להיות מסוגל

אפשר להבחין בזה בסרט *Rehearsals for Retirement*, כשאני מניע את המצלמה לאט דרך השדות, או בצילומים האוויריים, כשאני עף דרך העננים. זו חוויה מאוד משחררת עבורי כיוצר סרטים, בייחוד לנוכח המועקה הגוברת של הגיל, של מחלתי הכרונית בהווה, ושל ציוד הצילום המסורבל, בעבר. ב- *Rehearsals for Retirement* יש תחושה שאתה נע לאט אבל ללא הפסק, בדומה מאוד לנראטיב של חלום, מונע באמצעות העריכה והתנועה החלומית במרחב. ובכל זאת לא נראה לי שאפשר לחוש בנוכחותי כיוצר, כיוון שאני משתדל להסוות את העריכה באמצעות התאמה גרפית או דיזולבים אטיים. זו, במידת מה, תגובה למערכת היחסים בגוף ראשון שבראג' קיים עם המצלמה ועם תהליך העריכה. רציתי חלל ניטרלי, מהורהר יותר, ללא פיזיות, מחוץ לגוף.

הסרטים שלי מושפעים מאוד משפת הסרטים הנראטיביים שעליה גדלתי, אבל אני חותר גם למודעות הצורנית ולאפקט ההרחקה של השירה. עלינו להודות בכך שקריאה בשירתם של אמילי דיקנסון, או של ג'ון אשברי, או של וואלאס סטיבנס, שונה מאוד מקריאת ספר של סטיבן קינג. בפואטיקה אתה תמיד מודע למראה הדף, לגופן, לריווח, לפיסוק, לחלוקת השורות, לחריזה או להיעדרה, למקצבים

שהדגמתי בבירור בסרט *Empire* (2013), וידיאו באורך 48 דקות שצולם בשוט אחד ללא תנועה.

אני חושב שחלק גדול מהתחושה שאת מקבלת, של אובדן ומלנכוליה, נובע ממה שאני עושה אחרי ההקלטה, כמו שינוי מהירויות ועבודה עם הסאונד. אני מייצר את אוירת הבדידות, בעוד שלו היית פשוט משחקת את המשחק, הוא היה מלא במהומה ובהומור ביזארי. היה עלי להתאמץ מאוד כדי להשרות אותה תחושה קיומית, כך שמה שאני עושה הוא לעבור על כל מיני תחבולות עוד לפני שאני מתחיל להקליט את המשחק כדי להכין את השוט. זה די דומה להפקה הוליוודית עם תפאורנים, גריפים, עוזרי במאי וכן הלאה.

לדוגמה, בסרט *Last Days in a Lonely Place* יש סצינה שבה המצלמה מתחילה לנוע בהדרגה לתוך אולם קולנוע מהצד השני של הרחוב. המצלמה נמצאת בתנועה בתחילת השוט, השלט של אולם הקולנוע נדלק לפתע, ואז המצלמה נעה לאט לתוך חשכת הקולנוע. הרחוב הוא הוליווד בולואר בלוס-אנג'לס, והוא עמוס בדרך כלל בהולכי רגל ובתנועה רבה. לכן הייתי צריך להשתמש בצ'יט קוד (cheat code) כדי לזמן משום מקום שני טנקים ענקיים (אני לא גונב אותם, כמקובל במשחק הסטנדרטי), ואז להשתמש בהם כדי לחסום את התנועה משני צדי השוט, בדיוק כמו שצוות צילום עשוי לעשות.

במשחק הזה לא יכולה להתקיים נקודת מבט בגוף ראשון אלא מתוך כלי רכב. לכן לקחתי אלת בייסבול, שהיא בדרך כלל חלק מהארסנל הרגיל לצורך רצח וזריעת הרס, וריסקתי את הפנסים הקדמיים של המכונית שבה ישבתי, כי לא רציתי שיהיה אור לפני המצלמה. העניין הוא שאם עושים את זה חזק מדי, אפשר לפוצץ את המכונית וליהרג, כפי שקרה לי לא מעט פעמים. משהו שלא לימדו אותך בבית-הספר לקולנוע! מתתי למען האמנות!

ואז אני נכנס למכונית וצריך לחכות עד שאולם הקולנוע ייפתח לפי שעון המשחק, כי אני רוצה לתפוס את שלט הפרסום האלקטרוני כשהוא נדלק, בזמן שהשוט כבר בתנועה. לכן אני נוהג לאט-לאט ומזיז את האגודלים שלי בזירות רבה, והכבישים פנויים באופן זמני בגלל הטנקים שחוסמים את התנועה, וכשאני נוסע תאורת השלט נדלקת ואני צריך לבלום את התרגשותי מכך שקלעתי בדיוק, כדי שהאגודל לא ירעד ולא תהיה קפיצה בתנועה. ואז סוף-סוף אני גומר לחצות את הכביש ומגיע לאזור של הצל מתחת לשלט המואר, ועלי לנווט כל הזמן את המכונית/מצלמה בתנועה חנינית והחלטית, דבר שדרש הרבה-הרבה טייקים. בכמה מהטייקים הכל היה ממש מושלם, אבל אז הופיעה מונית, שמתוכנתת במשחק להיות תוקפנית יותר בתנועה, מפלסת את דרכה בכוח, עוברת את המחסום ומתפוצצת היישר מולי, ולמעשה מתאבדת כדי להרוס לי את השוט! ברגעים האלה ידעתי שחברי המנוח, מארק-לה-פור, שלו מוקדשת כל הסדרה, רודף אותי וצוחק.

לבנות צורה שתהיה תקפה מבחינה אסתטית לאורך זמן – צבע, קצב, מרקמים, קומפוזיציה, קול. זאת היתה אמי, ואני הייתי זה שצילם אותה. אבל הסרט לא היה יכול להיסמך רק על המטען שנשא הדימויים הללו עבורי עוד לפני שהתחלתי בעריכה. כך שבסופו של דבר לא השתמשתי כלל בחומר ההוא, ולעומת זאת עשיתי שימוש בקטעי סרטים שמצאתי, נוסף לסרטים ביתיים (כאלה שאבי צילם, ושל אחרים), ובקטעים שצילמתי אני לאורך שנים (בריכת וולדן, עצים, שמים, מפלי יוסמיטי). הצופה אינו צריך בהכרח לדעת מי, מה, איפה, מתי או למה, ועדיין עוברת תחושה של מעגל חיים שהושלם, נימה של אבל. הסרט אינו תלוי בכך שהצופה יכיר את הפרטים הביוגרפיים ואת הקשרם כדי שיוכל לחוות את התחושה באמצעות הצורה: הדימויים, הקולות, הסמיכויות, "האור הנע בזמן", כפי שכתב ויליאם וייז (1992).¹⁵

Grand Theft Auto נחשב משחק אלים, אך הסרטים שלך המבוססים עליו ספוגים בנימה לירית, שונה מאוד מהאווירה הכללית של המשחק. בעוד שטכנית הסרטים עשויים להיכלל בז'אנר המכונה משינימה (Machinima), הם שונים באופן מרחיק לכת מיצירות משינימה אופייניות, המשמרות את האלימות של עולם המשחק בתוך שיה ביקורת. האם תוכל להאיר את עינינו בנוגע לטקטיקת המשחק שבאמצעותה אתה משיג את הנימה הלירית-פואטית שמאפיינת את הטריולוגיה *In Memoriam*?

התחלתי ליצור מתוך משחקי וידיאו לגמרי במקרה, במהלך מחקר שערכתי לקורס שלימדתי על קולנוע פוסט-מודרני. באתי ממקום של נאיביות מוחלטת, שהיתה נפלאה בעיני. כלל לא ראיתי משחקי וידיאו מודרניים עד לאותו זמן, ולא כל שכן אמנות משינימה. האלימות ריתקה אותי בהתחלה, אבל התענוג הילדותי נשחק מהר מאוד. המבוגר, או האמן שבי, השתלט עד מהרה, ופשוט הוקסמתי מהסתכלות בעולם הווירטואלי שאותו יכולתי לתור באופן חופשי. נדהמתי מתשומת הלב הרבה שהוקדשה ליצירת סביבה שלמה. הנאתי התמקדה ביופי האסתטי יותר מאשר באימה ובאלימות. הפרטים שבהם הבחנתי היו בלתי נחוצים למשימות הרצחניות של המשחק, ולא שירתו כל מטרה מלבד פיתוי הצופה לתחושה שנכנס במקרה לעולם שניתן לחקור אותו. *Grand Theft Auto* דורש ממך להיות מעורב ומיד, להתחיל לעבוד, להפגין פועלות כלשהי, אך אני עשיתי ההפך הגמור. נכנסתי, שקט ובלתי נראה ככל שיכולתי, ולא עשיתי דבר מלבד להביט. שמתי לב לכל מיני דברים שהתרחשו בעת שרק הבטתי. העולם בהחלט לא היה סטטי, אפילו לנוכח עמדת ה-Grand Zen Auto שלי,

¹⁵ William C. Wees, *Light Moving in Time: Studies in the Visual Aesthetics of Avant-Garde Film*. Berkeley: University of California Press, 1992.

בסרט *Still Raining, Still Dreaming*, בשוט האחרון, פשוט נשארתי בנקודה אחת כל היום והקלטתי טייקים שונים של אותו נוף שבו אנשים הולכים בגשם במרחק. מאוחר יותר, בעריכה, יצרתי חפיפה בין השוטים. בשל החפיפה, עצמים שלא נעו כלל נראו מצוקים, בעוד שכל עצם שהיה בתנועה נראה שקוף בשכבה העליונה. זה איפשר לי ליצור את השוט של "המתים המהלכים" ממש בסוף הסרט. זהו אחד השוטים האהובים עלי בכל עבודתי. כל הדמויות נושאות מטריות והולכות בכתפיים שפופות, בגלל הגשם שזימנתי באמצעות צ'יט קוד. זה נראה לי מאוד יפני, כמו *A Page of Madness* או *Kaidan*. יש להם מרחב שבו המתים מהלכים, וכך אני רואה את השוט האחרון, אני רואה אותו כמרחב אסור. האם אנשים יבינו את הנרמז? אינני יודע. אבל בתשובה לשאלתך, אני מאוד מתאמץ ליצור אותה נימה אלגית שאת מזהה באמצעות אותן מחוות נסתרות.

זוהי גרסה מרירה לרעיון הוותיק מאוד של זכות היתר האמריקאית, רעיון ה"עיר על הגבעה" הזוכה לברכתו של אלוהים, על-פי דרשתו של המנהיג הפוריטני ג'ון וינתרופ (John Winthrop, 1587–1649). כשאנו שומעים את סוף השיר, ואת המלים "my home, sweet home", אנו רואים על המסך את באסטר קיטון (בסרט *One Week*, 1920) כשהוא מנסה ללא הצלחה להיכנס לביתו, שהרוח סוחפת אותו ללא שליטה.

המוזיקה היפה ביותר נשמרה לשיא הרגשי של *American Falls*, בקטע שכינינו "זכויות האזרח". ריק וולף הוסיף את הגרסה של דינה וושינגטון ל-*Deep River* – שיר נשמה אפרו-אמריקאי ישן בביצועה של מריאן אנדרסון הנהדרת – בדיוק כשאנו רואים את אנדרטת לינקולן שבה שרה בהופעה מפורסמת ב-1939, ברגע מפתח בהיסטוריה של זכויות האזרח. כשראינו כיצד המוזיקה פועלת באופן מושלם עם הרצף הקולנועי, הכל פשוט הסתדר לפתע, וידעתי שלא אוכל להמשיך הלאה, למרות שצילמתי וטיפלתי בחומר היסטורי ממש עד ה-11 בספטמבר. כולנו בכינו כשצפינו בזה יחד – וכך אנו מסיימים את הסרט בפוסטלוד לילי, בשיר ערש, כש-*The Unanswered Question* עולה פעם נוספת.

השתמשתי בקטעי סאונד מושאלים כבר ב-*Remains to Be Seen*, ב-*The Exquisite Hour*, ובייחוד ב-*Last Days In a Lonely Place*. במקרה של *American Falls*, אנו מגיעים כמעט עד לאמצע הסרט לפני שאני משלב קולות בפסקול. זה תואם את ציר הזמן ההיסטורי ואת מועד ההופעה של טכנולוגיית הסרטים המדברים והרדיו, ה"קולות בשידור" האמריקאיים. וכך הקול הראשון שאנו שומעים הוא של פרנקלין דלאנו רוזוולט (1882–1945), שבעיני הוא הדמות המרכזית של *American Falls*. המלים הראשונות הנשמעות בפסקול לקוחות מנאום הכניסה לתפקיד בקדנציה השנייה שלו, שבו הוא שוטח את הצורך ב"מגילת זכויות שנייה": הזכות לחינוך טוב, הזכות למשרה טובה, הזכות לטיפול רפואי ולביטוח לאומי, הזכות לרשת ביטחון סוציאלית. זהו נאום פשוט מדהים, במיוחד בשל תגובת הנגד בזמננו של אותם 1% המתנגדים לכל שריד של פרוגרסיביות בסגנון רוזוולט. הם רואים בזכויות הללו "זכויות יתר". זוהי הליבה של *American Falls*: הסתירה בין הדחפים

מבחינת הכמות והעושר של חומרים מטופלים והפסקול הרב-שכבת. הטיפול שלך בהיסטוריה האמריקאית כפי שהיא משתקפת בקולנוע – המדיום האולטימטיבי של המפעל התרבותי האמריקאי – הוא אירוני ובה בעת רווי חרדה. הפסקול מרובד בשכבות של מוזיקה והקלטות שמע היסטוריות. האם תוכל להצביע על הקווים המנחים העיקריים מבחינה אסתטית בארגון המערך העצום של קטעי סאונד המשובצים ביצירה זו?

צ'רלס אייבס (Charles Ives, 1874–1954), המלחין האמריקאי הדגול, היה השראה בבחירת המוזיקה לסרט. היצירה *The Unanswered Question* (1930–1935) במקור (1908) פותחת ומסיימת את *American Falls*. אני תופס את *American Falls* כאותה "שאלה ללא מענה", בייחוד לאחר ה-11 בספטמבר. ליאונרד ברנשטיין טען בהרצאות נורטון שנשא באוניברסיטת הרווארד (1973) שאייבס שואל, בתחילת המאה ה-20: "אמריקה לאן?". כ-100 שנה לאחר מכן אני שואל בדיוק אותה שאלה: "ועכשיו, אמריקה לאן?". לתחושתך, השאלה עדיין לא זכתה למענה, ואנו "עוד נראה" (כשמו של סרט שיצרתי בשנת 1989). משהו השתנה באופן קיצוני באופי האמריקאי מתוך ההלם שלאחר אירועי ה-11 בספטמבר. בקולנוע האמריקאי הפופולרי העכשווי נראה שהטראומה מורצת שוב ושוב, בהרס פוסט-אפוקליפטי של עיר אחרי עיר. סוף העולם בתלת-מימד.

היבט אחר של המוזיקה של אייבס, ששימש השראה ל-*American Falls*, הוא הקולאז' המרובד של חומרים "שאלים", ניכוס של מזמורים, מנגינות פופולריות והמנונים פטריוטיים ליצירת נוף מוזיקלי אמריקאי רב-שכבתי. ב-*American Falls* הלכתי באותה דרך, הן באמצעות הדימויים הלקוחים ממקורות קולנועיים והן בבחירה בצורת הטריפטיכון. יחד עם ריק וולף (Wruck)

המייצגים מצד אחד חתירה נחרצת אחר התועלת האישית, הנחוצה לקפיטליזם המתקדם, ומצד שני את הצורך בטובת הכלל בדמוקרטיה האידיאלית.

אני חושב שחל שינוי ב-*American Falls* כשהקולות מתחילים להישמע. העבודה נעשית הרבה יותר פוליטית ועצובה. הסרט מגיע לרגע שקט, כמעט רגע של דומייה, כשג'יי רוברט אופנהיימר (Julius Robert Oppenheimer, 1904–1976) האיש האחראי לפצצת האטום, מזיל דמעת חרטה על האסון שהמיט על העולם. הוא מצטט מכתבי הקודש של דת ההינדו, ה"בהגאוואד גיטה": "עתה הנני המוות, מחריב העולמות". שומעים את נאומו של גנרל מקארטור בווסט-פוינט: "עבורי הצללים מתארכים". לבסוף נשמע תיאור הלווייתו של רוזוולט, בקריינות הרדיו היפהפיה של ארתור גודפרי. כל הרגעים הללו שלאחר מלחמת העולם השנייה מובילים אותנו אל המחצית השנייה של המאה ה-20, על הדרך ל-1968, שבסופה נפילה במורד המפל.

לסיום, האם אתה מוצא בעבודות המוצגות משמעות מיוחדת לקהל ישראלי העורך היכרות ראשונה עם יצירתך?

ראשית, אני רוצה להודות לך על שהזמנת אותי להציג ועל הסקרנות והלהט שבהם ניגשת לעבודות. אני מודה לכל האנשים הטובים בבית הנסן שהאמנות חשובה להם כל-כך, על שהם נלחמים על החלל הזה זמן רב כל-כך, ועל כך שהזמינו אותי לתוכו. יש לזה משמעות רבה עבורי. כפי שאת יודעת, אף פעם לא הייתי בישראל. כמו שאומרים, אולי בשנה הבאה בירושלים.

כשאת ואני התחלנו לשוחח, הירהרנו כמעט בבדיחות הדעת בתפקיד שמילאו יהודי אמריקה באוונגרד הקולנועי. אני חושב שאולי יש היבטים בעבודה שלי שניתן לחשוב עליהם בהקשר של זהות יהודית. אני זוכר שכאשר הייתי הולך לבית-הכנסת כילד, היה משהו מאוד נוגע ללב בתפילה ובשירה ובאמירת ה"אמן" – אנו מסכימים – כקבוצה, ביחד. אני מאמין שקהל בקולנוע עושה זאת פעמים רבות בשקט בסיומו של סרט נהדר. כששומעים חזן נפלא שר, יש מעין זעקה נוגה בקולו, "תווים עצובים" וסולמות מינוריים שמרמזים על מלנכוליה עתיקה, על זעקת כאב וסבל של עם. יש חרדה מרומזת במנגינות עצמן.

ולכל הפחות, יש בעבודתי מאפיין רוחני.

זוהי הזדמנות מיוחדת מאוד בשבילי, להציג בארץ שבה נטעתי עץ, מרחוק. כתלמיד בהיברו-סקול התבקשנו לאסוף כסף למימון נטיעת עץ בשם משפחתנו, וקיבלנו תעודה רשמית המעידה על כך. אחשוב על התערוכה ועל ההקרנה בירושלים כנטיעת עץ נוסף וכביסוס מחדש של שורשים בישראל.

כיהודי אמריקאי ליברלי אני מודה שמערכת יחסי עם הפוליטיקה הישראלית, ועם הבעיה הפלסטינית הבלתי אפשרית, טעונה ברגשות סותרים. אבל לכבוד אמיתי הוא לי להציג את עבודתי בירושלים, ובייחוד בבית הנסן, לצרף את קולי לשיח. אהיה סקרן במיוחד לראות אם אכן יש היבטים רוחניים או תרבותיים של עבודתי שעשויים להיות נגישים יותר בהקשר זה.

יהיה מעניין לגלות זאת. ההימנעות מיציאה למרחבים "אמיתיים" – או כפי שניסחת זאת בשיחות קודמות, לחוש יותר בנוח "בתוך הראש שלך" – היא שאלה שאני מהססת להעלות בהקשר היהודי, למרות שלדעתי יש לה היבט כזה.

ובכן, המלה "מולדת" צצה ועולה כשחושבים על ההיסטוריה של ישראל, ללא ספק מלה מסובכת ומלאה באי-בהירות. אבל לדעתי אמנים באשר הם לרוב אינם מרגישים לגמרי "בבית" בעולם, או אפילו בתוך עורם, והתחושה הזאת מוכרת להם. לכן אנו יוצרים עולמות חדשים וקליפות חדשות, בהסתר ובחביון של מעשה היצירה. אבל אז, כשתהליך היצירה נגמר, אתה מנסה נואשות להיטמע מחדש בתוך התרבות. ואז אנשים צופים ביצירה ושואלים: "למה התכוונת בזה?". אלא שפעמים רבות אתה יוצר במעין מצב של טראנס, ולאחר מכן אתה רק מפרש את המעשה, בדומה לאופן שבו אנחנו מעניקים לחלומותינו בדיעבד תחושה של נראטיב ושל תסריט.

המורשת היהודית שלי, כדור שלישי ליהודים באמריקה, דומה מאוד לזו של אחרים בדור ה"בייבי בום", בייחוד באזור ניו-יורק. האבות שלנו חזרו הביתה מהמלחמה והלכו לעבוד והחלו לגדל את משפחותיהם. מטרתם היתה להוציא בסופו של דבר את משפחותיהם מהעיר אל הפרברים שהלכו והתפתחו – הגרסה שלנו למה שנקרא החלום האמריקאי, שעדיין היה ניתן להשגה בשיא הפריחה הכלכלית של אחרי המלחמה. כמעט לכל המשפחות בבלוק שלי היה סיפור דומה. כולנו היינו יהודים, כולנו בני מעמד הביניים, וכולנו הדור הראשון של עידן הטלוויזיה.

למען האמת, שם גיליתי את המורשת התרבותית היהודית שלי, בעיקר בהשראת הכשרונות שהערצתי בטלוויזיה, קרובי המשפחה היהודים הנהדרים שלנו שהגיעו מהוודביל, מהרדיו ומאתרי הנופש בהרי הקטסקילס במדינת ניו-יורק. הם היו חלק חשוב של ימי ראשון בתוכניתו של אד סליבן מ"חגורת הבורשט": ג'ק בני, ג'ורג' ברנס, מילטון ברל, סיד סיזר, מורט סאל, מל ברוקס, וודי אלן, ג'רי לואיס, ג'ואי בישופ ועוד ועוד¹⁶ – האנשים האלה היו מעין דודים רחוקים שלנו. היתה גם מסורת גדולה של כותבים מברודווי ומ-Tin Pan Alley, ובהם בת-דודתי קרוליין לי (Carolyn Leigh), שכתבה שירים למחזות בברודווי

¹⁶ Jack Benny, George Burns, Milton Berle, Sid Caesar, Mort Sahl, Mel Brooks, Woody Allen, Jerry Lewis, Joey Bishop.

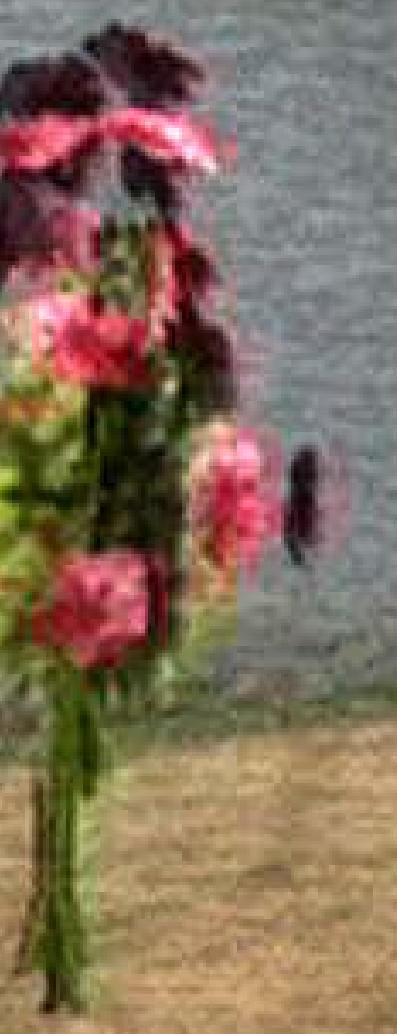
"קצרנות" תרבותית וחיבור מייד. כבר היתה "מסורת",
כמאמר השיר. (Levine, Dan Barnett, Ernie Gehr), וזה איפשר מעין

לבסוף, הייתי אומר לכל קהל שעבודתי חדשה לו רק זאת:
הניחו שאני יודע מה אני עושה אחרי כל-כך הרבה שנים
[צוחק]. ופשוט הירגעו ותנו לתמונות ולקולות לשטוף
אתכם בלא שהקול הביקורתי הפנימי יעמיד אותם כל הזמן
בסימן שאלה. תמיד אהבתי את הדברים שחוקר הקולנוע
טום גאנינג (Tom Gunning) כתב על עבודתי במאמר
המפורסם *Towards a Minor Cinema*: "צריך להיכנע
לסמכות-הקרובה-לטרנס-פֶּסֶרט של סולומון". אל תנסו
לעצור את הסרט בזמן שהנהר זורם כדי להתחבט
במשמעויות נסתרות. תנו לעצמכם לצוף במורד הזרם
ולחלום ביחד איתי, ותנו לסרט לקחת אתכם למקום שאינו
ניתן לתיאור. תנו לגוונים הרגשיים של הסרטים ושל קטעי
הווידיאו לומר את דברם, פתחו את לבותיכם בפניהם,
ופשוט צפו והקשיבו. אינני עושה שימוש נרחב בשפה
בסרטי, כך שתוכלו להתענג על המקצבים ועל המרקמים
האודיו-ויזואליים של היצירות. אני חושב שעבודתי נגישה
ושקופה אם אתה מסוגל לראות ולשמוע. יש הרבה מה
להרוויח, ואין מה להפסיד.

(*Peter Pan, Wildcat*), ולפרנק סינטרה (*Young at Heart*)

מאוחר יותר, באוניברסיטה, גיליתי את שורשי היהודיים גם
בהיסטוריה של הקולנוע ובאמנות המאה ה-20. כך
שמעולם לא חוויתי את תחושת הניכור התרבותי או הדתי
שאליה את מרמזת, כי מבחינתי, כל עולמי היה יהודי –
הארץ, השכונה, רוב בני כיתתי בבית-הספר התיכון
והאנשים שראיתי בטלוויזיה. כל ילדי דור ה"בייבי בום"
בבלוק שלי חגגו בר-מצווה בערך באותו זמן, וכולנו
הפסקנו ללכת לבית-הכנסת ביום שאחרי כן. רק מאוחר
יותר, כשלמדתי בבית-הספר התיכון הציבורי והשתתפתי
בתחרויות ספורט, נתקלתי בעולם החיצוני של
האנטישמיות, ולמרות שזה היה שולי יחסית, הייתי המום
מכך.

אני מרגיש בר-מזל שגדלתי במשפחה ובתרבות ששמו דגש
מיוחד על השכלה, דבר ששינה את חיי מיסודם כשעזבתי
את הבית והלכתי ללמוד באוניברסיטה. הפכתי לאמן
קולנוע בגלל או בזכות האקדמיה, וכפי שסיפרתי לך,
התברר שרבים מחברי כיתתי ורוב המורים שלי היו גם הם
יהודים (Ken Jacobs, Larry Gottheim, Saul)



SELECTED FILMOGRAPHY

PSALM IV: VALLEY OF THE SHADOW, HD digital video, color, stereo sound, 2013
THE EMBLAZONED APPARITIONS, 720p, color, stereo sound, 2013
THE ETERNAL COURTSHIP, I-Pad movie, 1 minute, color, stereo sound, 2013
AMERICAN FALLS – 6-channel high definition digital video installation, Corcoran Gallery of Art, Washington, D.C., spring 2010
STILL RAINING, STILL DREAMING – high definition digital video, sound 2009
EMPIRE – high definition digital video, sound, 2008 (also installation)
LAST DAYS IN A LONELY PLACE, digital video, sound, 2007
REHEARSALS FOR RETIREMENT, digital video, sound, 2007
CROSSROAD (with Mark LaPore), digital video, sound, 2005
TWILIGHT PSALM III: "Night of the Meek", 16mm, sound, 2002
SEASONS... (with Stan Brakhage), 16mm, silent, 2002
TWILIGHT PSALM I: "The Lateness of the Hour", 16mm, sound, 1999
TWILIGHT PSALM II: "Walking Distance", 16mm, sound, 1999
YES, I SAID YES, I WILL, YES, 16mm, sound, 1999
CONSCRESCENCE (with Stan Brakhage), 16mm, silent, 1996
THE SNOWMAN, 16mm, sound, 1995
BI-TEMPORAL VISION: THE SEA (original footage for Ken Jacobs' Nervous System), 1995 *THE EXQUISITE HOUR* - (16mm revision), sound, 1994
REMAINS TO BE SEEN - (16mm revision) - sound, 1994
ELEMENTARY PHRASES, (with Stan Brakhage) - 16mm, silent, 1994
CLEPSYDRA, 16mm, silent, 1992
THE SECRET GARDEN, 16mm, silent, 1988
AS IF WE, 16mm, silent, 1980
NOCTURNE, 16mm, silent, 1980
THE PASSAGE OF THE BRIDE, 16mm, silent, 1978

SELECTED SOLO EXHIBITIONS OF FILMS

CAI-Contemporary Art Institute, Sapporo, 2014
Musée national d'art moderne, Paris, 2014
National Gallery of Art, Washington DC, 2014
Yerba Buena Center for the Arts, San Francisco, CA, 2013
Redcat Cinema, LA, CA, 2013
"Video Jam", Manchester, UK, 2013
Arts of the Moving Image, Duke, University 2013
Young Projects Gallery, Los Angeles, CA, 2013
Andy Warhol Museum, Pittsburgh, NY, 2013

Everson Museum, Syracuse, NY, 2013
Museum of the Moving Image, NY, 2012
Ann Arbor International Film Festival, 2012
London Film Festival, 2011
Tate Modern, UK (2 show retrospective) 2011
New York Film Festival, 2010
National Gallery of Art, 2010
American Falls installation at Corcoran Gallery of Art, D.C., 2010
Harvard Film Archive, 2009
Massachusetts College of Art, 2009
Wexner Center for the Arts, Columbus, Ohio, 2008
Anthology Film Archives Leeds Film Festival, UK, 2007
California Institute of the Arts, 2005
Cinema Project, Portland, Oregon, Retrospective, 2004
Tama Arts University, Tokyo, 2003
Stan Brakhage/Phil Solomon Retrospective, Yokohama, 2003
Third Text: City University of Hong Kong Festival, 2003
Museum of Modern Art NY, 1999 (1994, 1990)
The Art Gallery of Ontario, 1998
Harvard Film Archive, Cambridge, Ma., 1994
Stadkino Cinema, Vienna, 1994
Arsenal Cinema, Berlin, 1994
Filmmuseum Royale, Brussels, 1994
Stuc Cinema, Leuven, 1994
Het Cinema Festival, Antwerp, 1993

SELECTED BIBLIOGRAPHY

Bordwell, David. "Solomonic Judgments," from *Observations on Film Art*.
<http://www.davidbordwell.net/blog/2012/05/07/solomonic-judgments/>
Marks, Laura U. "Loving a Disappearing Image", from *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media*, University of Minnesota Press, pp. 95-96
Powers, John. "Darkness on the Edge of Town: Film Meets Digital in Phil Solomon's *In Memoriam (Mark LaPore)*," *October* #137, M.I.T PRESS, Summer 2011, pp. 84-106
Sicinski, Michael. "Phil Solomon Enters San Andreas and Emerges, Not Unscathed: Notes on Two Recent Works," *Cinemascope*, Issue 30, 2007, (<http://academichack.net/solomon.htm>)
Sitney, P. Adams, "The End of the Twentieth Century," from *Visionary Film: The American Avant-Garde 1943-2000*, Third Edition, Oxford University Press, 2002, p. 431
Young, Paul. "Celluoid Canvas: Film as an Artistic Medium," *Art Cinema*, Taschen Books, 2009, pp 64-65
Yue, Genevieve. "View From the Falls: Collective memory and experience in the work of Phil Solomon," *Moving Image Source*, July 2010 (<http://www.movingimagesource.us/articles/view-from-the-falls-20100713>)

