

נוסחאות

בימיו



מאת: דמיאן בנדה

תוכן עניינים

מפת הספר

3	להיות במאי
4	מצב דרמטי ומהלך הסצנה
6	הוראות לשחקנים ודרכי משחק
9	מה עושים כשלא מדברים
13	קצב ותזמון
17	קול וטקסט
25	קומפוזיציה
26	בלוקינג ומפת תשעת האזורים
28	קרוס ומושגי בלוקינג בסיסיים
33	קומפוזיציה מול בלוקינג
34	כיווני גוף
42	גובה ומפלסים
45	קרבה והתרחקות
47	פוקוס וקווי ראייה
48	איזון במה
56	איך בוחרים נוסחה
60	תבניות העמדה
124	כשהסצנה לא עובדת
129	בימוי לפי סגנון
137	בניית דימוי בימתי
144	מעברים בין סצנות
151	בדיקות של במאי
155	סוף

להיות במאי

לעצב תמונה חיה ולתת לה מהלך

הבמאי רואה את התמונה כולה

השחקן עסוק במה שהדמות שלו רוצה ועושה. הבמאי רואה גם את הקשרים בין כולם: מי מוביל, מי מחכה, מי נשאר בחוץ ומה משתנה מרגע לרגע. הוא בוחר מה הקהל צריך להבין, להרגיש ולראות בכל חלק של הסצנה.

הבמה היא ציור חי

כמו צייר שבוחר איפה לשים צורה, צבע ואור, הבמאי בוחר איפה יעמדו אנשים, לאן יפנו ומה יישאר ביניהם. אבל הציור הזה זז, מדבר ונושם. כל צעד, מבט, חפץ ושתיקה יכולים לשנות את התמונה.

מה התפקיד שלו בפועל

לברר מה קורה בסצנה, לתת לשחקנים פעולות שאפשר לבצע, לתכנן העמדה ותנועה, ולחבר אליהן תפאורה, תאורה וצליל. הוא מוודא שהבחירות מספרות את אותו סיפור ושהרגע החשוב באמת מגיע לקהל.

איך זה מתחבר לנוסחאות

הנוסחאות כאן מחברות בין כוונה לבחירה על הבמה. רוצים להראות בידוד? מרכזים קבוצה ומפרידים ממנה אדם. רוצים להראות שינוי שליטה? קובעים פעולה שגורמת לאחר להגיב. הכוונה אומרת מה מחפשים; ההעמדה והתזמון מראים איך ליצור זאת.

מה הופך בחירה לבימוי

לא מספיק להגיד "תעמוד כאן". צריך לדעת למה דווקא כאן ומתי המקום משתנה. אפשר לחשוב כך: כוונה + פעולה + מקום + תזמון = מהלך שאפשר לראות. אותו כלי יכול לקבל משמעות אחרת כשהיחסים משתנים. הבמאי בוחר את החיבור המתאים לסיפור שלו.

מצב דרמטי

הדמות מגיעה לסצנה עם משהו שכבר קרה לה

מה זה אומר

המצב הדרמטי הוא המצב שהדמות נמצאת בו עכשיו: מה קרה לה, מול מי היא עומדת, מה היא רוצה ומה מפריע לה. הרגע שלפני הסצנה הוא חלק ממנו. הדמות לא מתחילה לחיות רק כשהיא אומרת את המשפט הראשון.

קובעים מה קרה רגע לפני

היא רצה כדי להספיק? שמעה משהו מעבר לדלת? רבו איתה? היא מחכה כבר שעה? בחרו אירוע ברור שמתאים למחזה. האירוע קובע באיזה קצב נכנסים, לאן מסתכלים ומה עושים קודם.

קובעים מה נשאר בגוף

מי שהגיעה בריצה יכולה להיכנס מהר ולהתאמץ להסתיר זאת. מי ששמעה סוד יכולה לעצור ליד הדלת ולבחון מי יודע. מי שחיכתה זמן רב יכולה להתחיל באמצע פעולה חוזרת, כמו קיפול ופתיחה של פתק.

קובעים מה היא חייבת להשיג עכשיו

חבר צריך לצאת, אבל הדמות חייבת לדבר איתו לפני כן. לכן היא נעמדת בנתיב שלו, פותחת מיד בנושא או מושכת זמן דרך חפץ. כך מצב הפתיחה הופך להעמדה.

דוגמה להוראה לשחקנית

"רגע לפני שנכנסת שמעת שהם מדברים עלייך. היכנסי כאילו לא שמעת. עצרי כשאת רואה את הפתק על השולחן, ורק אז בקשי שיסבירו". גם מי שכבר יושב על הבמה מתחיל במצב ברור, ולא מחכה לטקסט שלו.

לבנות מהלך של סצנה

התחלה ברורה ותפנית שאפשר לראות

מי רוצה מה ממי

לכל דמות קובעים רצון שאפשר לפעול בשבילו: לקבל תשובה, למנוע יציאה, להחזיר חפץ או להשיג הסכמה. הרצון מכונן את ההתקרבות, את העצירה ואת הבחירה למי לפנות.

מה עומד בדרך

הפרטנר מסרב, אדם שלישי שומע, הזמן נגמר או שאסור לחשוף סוד. המכשול צריך להשפיע על ההתנהגות. אם אסור שהשלישי ישמע, אפשר להתקרב אליו כדי לבדוק אותו או להרחיק ממנו את השיחה.

מתי מחליפים דרך

בתחילת הקטע הדמות מבקשת בנימוס. כשהבקשה נכשלת היא חוסמת את הדרך. כשהחסימה נכשלת היא מציעה עסקה. בחרו אירוע שמפעיל כל מעבר; כך התנועה אינה שרשרת של סימונים ריקים.

תמונת פתיחה ותמונת סיום

אם בתחילת הסצנה שניים יושבים יחד ובסופה אחד עומד ליד היציאה, נוצר שינוי ברור בקשר. אם כולם חוזרים לאותו מקום, אפשר להדגיש שהמאמץ לא שינה דבר.

רגע השיא

שמרו שינוי בולט לרגע החשוב: חציית גבול, מעבר צד, קימה, ויתור על חפץ או יציאה. אם כל משפט מלווה באותה תנועה גדולה, קשה להבחין ברגע המכריע.

לתת לשחקן הוראה ברורה

מה לעשות עם האדם שמולו

מנסחים פעולה

במקום "תכעס יותר": "תגרום לו להפסיק להתחמק". במקום "תהיי עצובה": "תשאירי אותה בחדר בלי להגיד שאת צריכה אותה". השחקן מקבל פעולה, והרגש יכול להתפתח בתוכה.

מילים שעוזרות לביים

לשכנע, לפתות, להרחיק, לפייס, להסתיר, להביך, להרגיע, לאיים, לגייס ולהוציא תשובה. הצמידו לכל פועל אדם: את מי אני מרגיע? ממי אני מסתיר?

מחברים פעולה למיקום

"אל תבקש את המפתח מהדלת. התקרב לשולחן שלו, כאילו אתה כבר בטוח שתקבל אותו". או: "הישארי רחוקה כדי שהיא תצטרך להגיע אלייך". אותה בקשה מקבלת יחס אחר.

קובעים סימן לתנועה

"כשהוא מסרב, תפסיק לחייך ותפנה אל השנייה" מדויק יותר מ"באמצע תהיה רציני". הסימן יכול להיות מילה, מבט, כניסה, צליל או פעולה של הפרטנר.

מתקנים משהו שאפשר לבצע

"תגיע עד הכיסא ותעצור לפני שאתה שואל", "את המשפט הזה תגיד לה, לא לרצפה", "תן לה להחזיק את החפץ עד סוף התשובה". בכל הוראה צריך להיות ברור מי עושה, מה ומתי.

מבפנים החוצה

הרצון והמצב של הדמות מובילים את הגוף

נקודת ההתחלה

מתחילים במה שהדמות יודעת, במה שהיא חוששת לאבד ובמה שהיא צריכה מהאחר. הבחירות הגופניות נובעות מהמצב הזה.

כשיש פחד מדחייה

תנו הוראה: "את רוצה לשבת לידו, אבל לא בטוחה שהוא רוצה אותך שם". התחילו ליד כיסא פנוי. היד יכולה להגיע למשענת לפני הישיבה; מבט אליו יכול לעכב אותה. כל פרט קשור לרצון לקבל אישור.

כשיש סוד

"אתה צריך לדעת אם היא גילתה, בלי להסגיר את עצמך". מקמו אותו כך שיוכל לראות גם אותה וגם את החפץ שמסגיר אותו. מעבר המבט בין השניים כבר בונה מתח.

כשיש צורך בשליטה

"אל תיתן לה להחליט מתי השיחה נגמרת". הדמות יכולה להציע כיסא, להמשיך במשימה, לעבור לנושא אחר או לתפוס עמדה ליד היציאה. בחרו דרך שמתאימה ליחסים במחזה.

לשמור על רצף

המצב הדרמטי נכנס עם הדמות ומשתנה בעקבות מה שקורה. אחרי גילוי חדש עדכנו את הפעולה והמיקום. אין צורך להמציא לשחקן זיכרון אישי כואב כדי ליצור התנהגות מדויקת.

מבחן פנימה

הגוף נותן לשחקן דרך להיכנס לדמות

נקודת ההתחלה

קובעים קודם פרט גופני ברור: קצב הליכה, גודל צעד, כיוון חזה, מרחק מהאחרים או דרך ישיבה. ממנו מחברים רצון ויחס לפרטנר.

לדמות שרגילה לקבל מקום

אפשר לקבוע הליכה רציפה, עצירות מעטות וישיבה בלי בקשת רשות. ההוראה: "היכנס עד היעד שלך. אל תשנה מסלול כדי לפנות להם מקום". הפרטנרים מפנים את הנתיב בתיאום.

לדמות שנזהרת

אפשר לקבוע צעדים קצרים, עצירה לפני מעבר בין אנשים וחפץ שנשאר קרוב לגוף. ההוראה: "לפני כל כניסה למרחב שלהם, מצא סימן שמותר לך להתקרב".

מחווה שמרכזת רצון

רצון להחזיק משהו יכול להתחיל בתנועה של איסוף אל החזה. רצון להרחיק יכול להתחיל בכיוון דחיפה. בביצוע הסצנה מקטינים את המחווה; אפשר להשאיר רק כיוון של יד או של גוף.

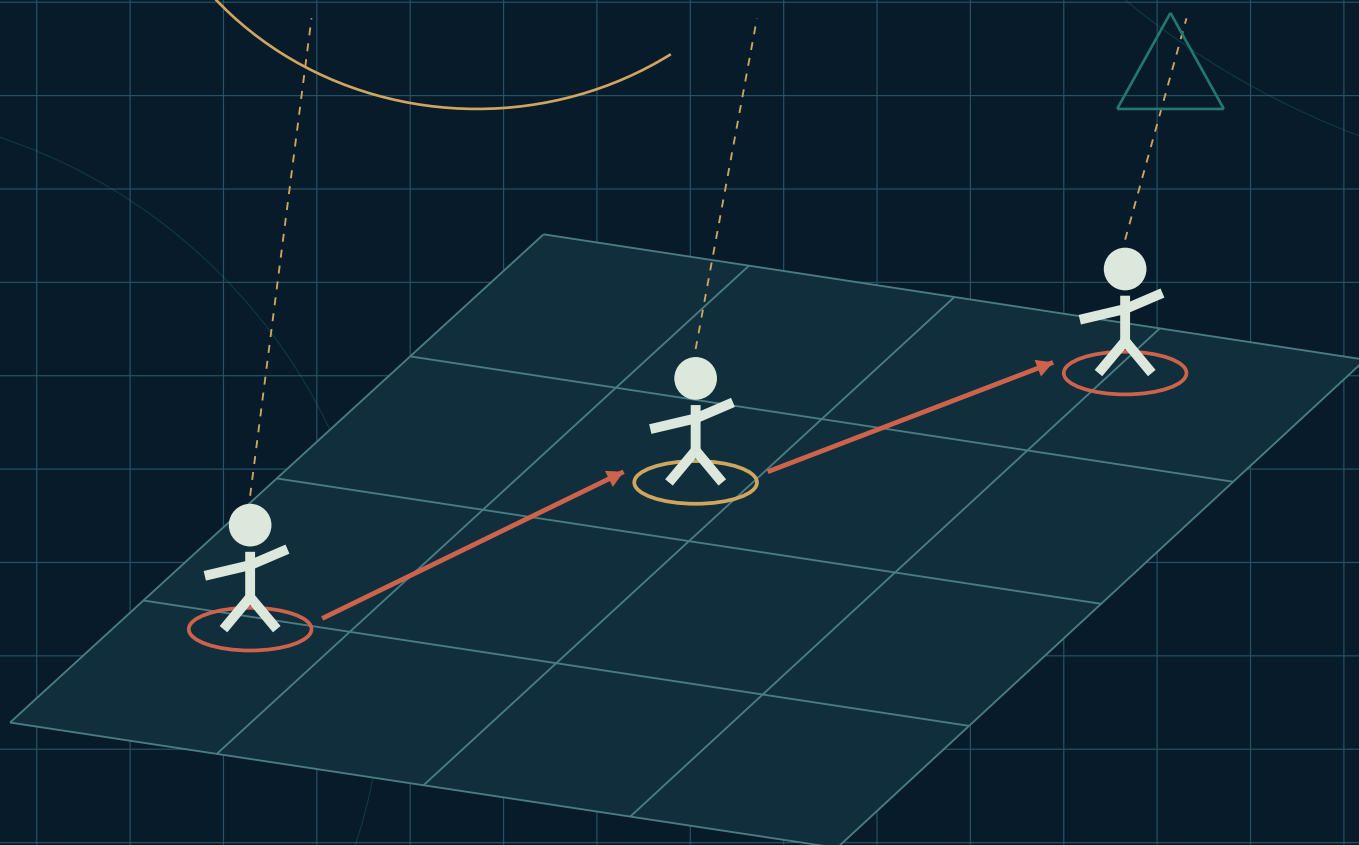
לא להעמיס

בחרו מאפיין מוביל אחד או שניים. כשהיחסים משתנים, שנו גם את הגוף: האדם שמתנצל מפסיק לפנות דרך, או האדם הבטוח מתחיל לבדוק אם מסתכלים עליו. הגוף צריך לשרת את הפעולה ולא להסתיר אותה.

מה עושים כשלא מדברים

הקשבה היא פעולה שהקהל יכול לראות

מסלול + סימן = מהלך



מאת: דמיאן בנדה

להקשיב בלי להיעלם

לדמות יש צורך גם בזמן הטקסט של האחר

להמשיך פעולה עד שמשו עוצר אותה

א' מקפל וב' מדבר. א' ממשיך לקפל עד שב' אומר את השם שהסתיר. אז הידיים נעצרות עם הבגד בתוכן. קבעו את המילה שמפסיקה את המשימה ולא תגובה על כל משפט.



לחכות לדבר מסוים

א' רוצה שב' יחזיר מפתח. בזמן שב' מסביר, המבט של א' חוזר למפתח שבידו. ההקשבה מכוונת למה שא' צריך, ולכן הגוף אינו נשאר ריק.



להסתיר שהמשפט פגע

א' שמע משהו קשה אבל אינו רוצה שב' יראה. הוא ממשיך לסדר חפץ, לאט או מדויק יותר. רק כשב' מפנה גב הוא עוצר. התגובה מתרחשת מול הקהל בזמן שהפרטנר אינו רואה.



לבחור איך התגובה נראית

פנים, גוף, חפץ ומרחק יכולים לענות במקום מילים

תגובה קטנה ברגע אישי

קרובים ושקטים: מספיק מבט אל הפרטנר, הרפיית יד או עצירה לפני תשובה. אל תוסיפו צעד גדול שמפרק קרבה שהסצנה צריכה להחזיק.



תגובה שמשנה את המקום

א' שמע החלטה ולא מקבל אותה. הוא קם מן הכיסא ומגיע לנתיב היציאה. עכשיו ב' צריך להתייחס גם לגוף שמונע ממנו ללכת. ההקשבה הפכה לפעולה חדשה.



תגובה שלא מגיעה

ב' מחפש מבט וא' אינו מחזיר. קבעו לא' כתובת אחרת: החפץ, הדלת או משימה. כך רואים שהוא מסרב לפנייה, ולא שחקן ששכח להגיב.



קבוצה שמקשיבה

מתכננים גם את מי שאינו הדובר

תגובות שונות לאותו גילוי

ד' מוסר את הבשורה. א' מתקרב אליו, ב' מסיט מבט וג' נשאר עם החפץ ביד. כל אחד מקבל יחס אחר למידע. קבעו את הפעולה של כל מקשיב; הקבוצה אינה חייבת להגיב כאיש אחד.

תגובה שעוברת לפי סדר

א' שומע ראשון ומפנה מבט לב'; ב' מבין ומסתכל על ג'. קבעו את ההפרש כך שהקהל יראה שהמידע מתפשט. מתאים לשמועה או להחלטה שאינה מובנת לכולם מיד.

מי מחזיק את השקט

אחרי הגילוי אחד מחכה לתשובה והאחרים בודקים אותו. השאירו לו מקום לענות. אם הקבוצה זזה מיד יחד, היא עלולה לסגור את הרגע לפני שהתשובה נשמעה.

ד' מוסר את הבשורה



א' מתקרב; ב' מסיט מבט



ג' מחזיק את החפץ

א' שומע ומביט בב'



ב' מבין ופונה לג'



המידע מגיע לג'

א' מוסר את הגילוי



ב' וג' מחכים לתשובה



הקבוצה נותנת לו מקום

קצב ותזמון

מתי הפעולה מתחילה וכמה מקום נותנים לה

פעולה + קצב = סגנון



מאת: דמיאן בנדה

תגובה בזמן הנכון

מילה, קליטה, תגובה – לכל שלב יש רגע

תגובה מיידיית



ב' מנסה לצאת וא' חוסם את הנתיב כבר בתנועה הראשונה. מתאים לדמות שציפתה לכך ומוכנה לפעול. קבעו את פעולת ב' שמפעילה את החסימה ואת המקום שבו א' נעצר.

תגובה אחרי קליטה



ב' חושף סוד. א' מביט אליו, מפסיק את המשימה ורק אחר כך קם. ההפרש מראה שהמידע הגיע והפך להחלטה. הוא אינו עצירה ריקה שנוספה כדי להיות דרמטי.

גוף לפני מילים



א' כבר פונה אל הדלת לפני שהוא אומר "אני הולך". או מתיישב לפני "אני נשאר". הפעולה מגלה שההחלטה התקבלה עוד לפני הניסוח.

להאיץ ולהאט מהלך

משנים את הקצב סביב צורך ברור

האצה כשאפשרות נסגרת

בהתחלה א' מבקש תשובה בנחת. ב' אוסף תיק, וא' מתחיל להחליף דרכים מהר יותר: מתקרב, מציע חפץ, חוסם. כל ניסיון מתחיל כי הזמן הולך ונגמר.



האטה לפני החלטה

א' מגיע אל הכיסא שעליו רצה לשבת, ואז מאט לפני שהוא תופס אותו. ההאטה הופכת ישיבה לבחירה. אל תאטו את כל הסצנה אם רק הרגע הזה צריך להישקל.



הקצב מתהפך

אדם שהתנועע מהר עוצר; אדם שעמד בשקט מתחיל לנוע. מתאים להעברת שליטה. תזמנו את שני השינויים לאותו גילוי כדי שיהיו חלק מאותו מהלך.



עצירות שמשאירות את הסצנה חיה

משהו עדיין נדרש גם כשאף אחד אינו הולך

שתיקה עם בקשה

א' הושיט מכתב ומחכה שב' ייקח. כל עוד ב' אינו לוקח, השתיקה מחזיקה הצעה שאין עליה תשובה. היד והמרחק בותנים לה צורה.



עצירה אחרי הפתעה קומית

א' מתיישב על הכיסא הלא נכון. ב' מביט בכיסא ואז בא' לפני התיקון הבא. הקהל מקבל זמן לראות את הטעות, והדמות עדיין מנסה להציל מצב.



קבוצה עוברת יחד או בדירוג

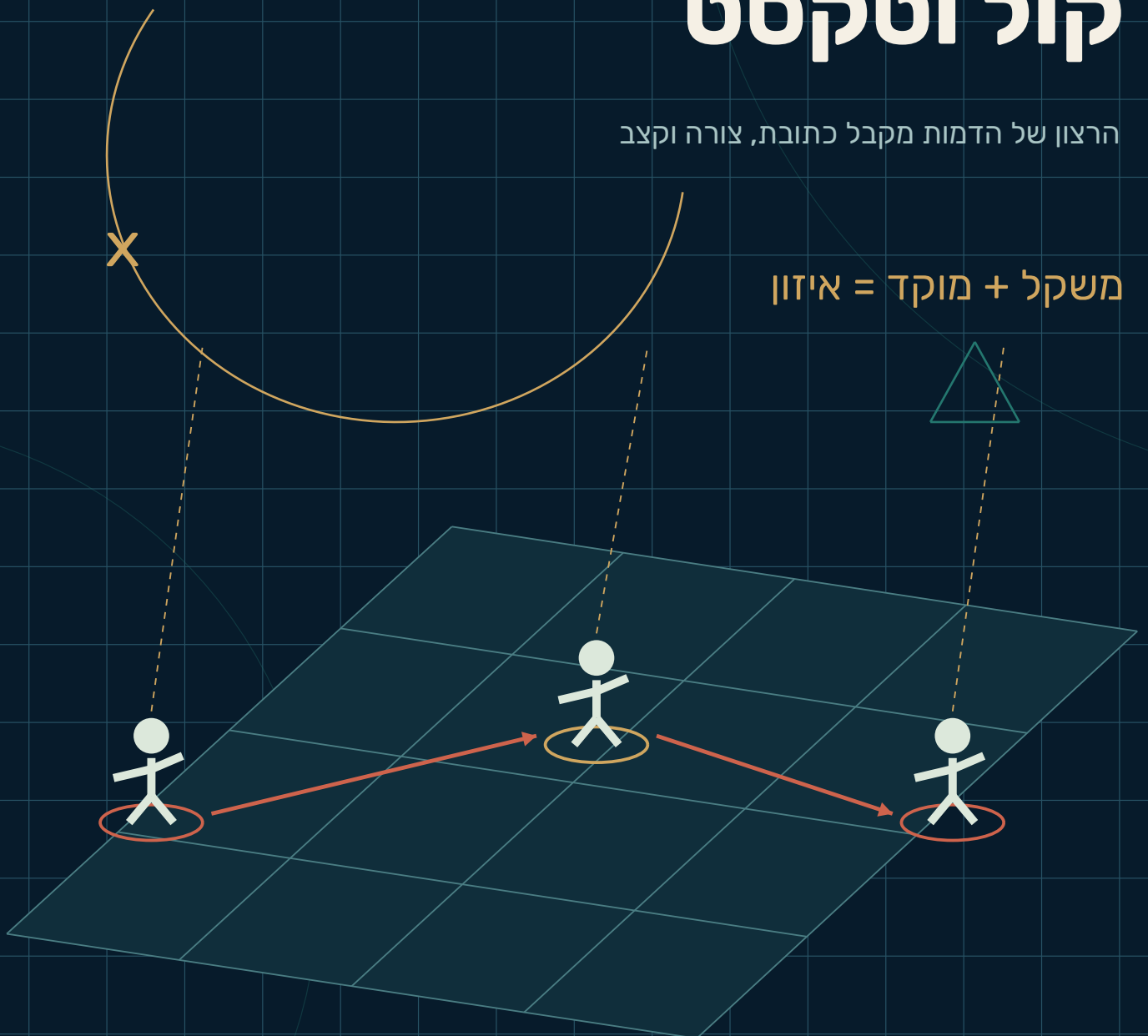
פנייה משותפת יוצרת כוח קבוצתי; פנייה מאדם לאדם מראה התפשטות. קבעו אם השינוי מגיע כיחידה אחת או כשרשרת. אל תערבבו את שני הקצבים בלי החלטה.



קול וטקסט

הרצון של הדמות מקבל כתובת, צורה וקצב

משקל + מוקד = איזון



מאת: דמיאן בנדה

הקול מתחיל בפעולה

לפני שמחליטים איך להגיד, קובעים מה רוצים להשיג

לשכנע

המשפט "אתה נשאר כאן" יכול להיות ניסיון להשיג הסכמה. תנו לפרטנר אפשרות לענות. ההוראה: "תגרום לו לבחור להישאר". הקול יכול להיות בהיר, גמיש ומזמין, לפי הדרך שהדמות בוחרת.



לאיים

אותו משפט יכול להיות ניסיון למנוע יציאה. "אל תאפשר לו להאמין שיש לו אפשרות ללכת". אפשר לצמצם עוצמה, לדבר מדויק ולהישאר במקומו. איום אינו חייב להיות צעקה.



להתחנן

אותו משפט יכול לבקש שלא להשאיר את הדמות לבד. "השג ממנו סימן שלא יעזוב". הקול יכול להמתין, להישבר מעט או לנסות שוב. בחרו פעולה שהשחקן יכול להפנות לפרטנר, ולא רק צליל של עצב.



עוצמה טון וגובה קול

שלושה דברים שונים שאפשר לכוון בנפרד

עוצמה – כמה חזק נשמעים

אפשר לדבר חלש ועדיין להגיע לאולם באמצעות דיבור ברור וכתובת יציבה. קבעו עוצמה לפי מי צריך לשמוע. סוד לפרטנר נשמע אחרת מהודעה לכל הקבוצה, אבל שניהם צריכים להיות מובנים לקהל.



גובה קול – נמוך או גבוה

גובה הצליל אינו אותו דבר כמו העוצמה. דמות יכולה לעלות בגובה כשהיא מחפשת אישור או להורידו כשהיא מסיימת החלטה. בקשו שינוי קטן בתוך הטווח הנוח של השחקן; אין צורך לדחוף את הקול לקצה.



טון – היחס שנשמע במשפט

"אני מבין" יכול להרגיע, לבטל או להזהיר. קבעו מה הדמות רוצה שהאחר יעשה אחרי המשפט. אפשר לומר מילים אדיבות ולסגור בפניו את האפשרות לענות. ההוראה "סיים את הדיון בלי להעליב" מחברת טון, כוונה ותגובה; לא צריך לחפש קול דרמטי כללי.



אינטונציה והדגשת מילים

אותו משפט מקבל משמעות אחרת לפי מה שמבליטים

מדגישים את האדם

"אני לא אמרתי את זה" עם דגש על "אני" מעלה אפשרות שמישהו אחר אמר. ההוראה: "העבר את החשד מן האדם שלך לאחר". אחרי המשפט תנו מבט אל האדם שאליו החשד עובר.

אני לא אמרתי את זה

אותו משפט – דגש אחר

מדגישים את הפעולה

דגש על "אמרתי" יכול לרמוז שהדמות עשתה משהו אחר, למשל כתבה או רמזה. ההוראה: "היצמד בדיוק להאשמה שנשמעה". הדגש צריך להתאים למה שהפרטנר שאל.

אני לא אמרתי את זה

אותו משפט – דגש אחר

מדגישים את הדבר

דגש על "זה" מבהיר שהיה תוכן אחר. הדמות יכולה לתקן מידע או לצמצם הודאה. בחרו מילת מפתח אחת; אם כל מילה מודגשת באותה מידה, קשה לשמוע מה באמת חשוב.

אני לא אמרתי את זה

אותו משפט – דגש אחר

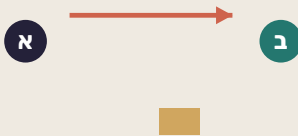
ביטים – מתי מחליפים פעולה

ביט הוא קטע קצר שבו הדמות משתמשת בדרך מסוימת

ביט ראשון – בקשה

א' רוצה שבי' יישאר. הוא מציע כיסא ואומר "רק עוד רגע". הפעולה היא להזמין. הקול והמיקום נותנים לב' אפשרות להסכים.

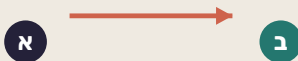
להזמין



ביט שני – שכנוע

ב' מסרב ואוסף תיק. א' מבין שההזמנה לא עבדה ומציע סיבה להישאר. עכשיו הפעולה היא לשכנע. הסירוב של ב' הוא נקודת המעבר, לא סימן פיסוק מקרי.

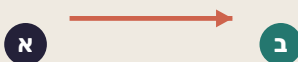
לשכנע



ביט שלישי – חסימה

ב' מתחיל לצאת. א' מגיע לנתיב שלו ואומר "עוד לא סיימנו". הפעולה התחלפה למנוע יציאה. הקצב, הטון וההעמדה משתנים כי הדרך הקודמת נכשלה.

למנוע יציאה



יוניטים – יחידות של מהלך

מחלקים קטע ארוך כדי לראות מה השתנה בו

מהי יחידה

לצורך העבודה כאן, יוניט הוא יחידה רחבה בסצנה שיש בה עניין מרכזי; ביט הוא דרך פעולה קצרה בתוכה. למשל, ביחידה "להשאיר אותו בחדר" יכולים להיות הזמנה, שכנוע וחסימה. תנו ליחידה שם שמזכיר מה רוצים להשיג, וסמנו איזה אירוע מסיים אותה.

איפה יחידה מתחלפת

חפשו אירוע שמשנה את המצב: אדם נכנס, חפץ מתגלה, נושא משתנה או מידע חדש הופך את הרצון. אם ב' פותח מכתב, השיחה על יציאה יכולה להפוך לניסיון להבין מי שיקר.

איך היחידה משפיעה על הבימוי

לכל יחידה קבעו מוקד ושינוי אפשרי. ביחידה הראשונה שניים יושבים; בשנייה המכתב באמצע; בשלישית אחד ליד הדלת. לא חייבים קרוס בכל ביט, אבל צריך לראות או לשמוע שהדרך התחלפה.

יחידה: להשאיר אותו בחדר



ביטים: להזמין ולשכנע



ביט נוסף: למנוע יציאה

נושא: האם לצאת



ב' פותח את המכתב



יחידה חדשה: מי שיקר

יחידה ראשונה: יושבים



שנייה: המכתב במרכז



שלישית: אחד ליד הדלת

חלוקת משפט ומחשבה

בונים דיבור שהקהל יכול לעקוב אחריו

איפה המחשבה מסתיימת

חלקו משפט ארוך למחשבות: "רציתי לדבר איתך / אבל לא כאן / ולא כשכולם שומעים". כל חלק מוסיף מידע. חלק אחד יכול להיות בקשה, הבא תיקון והאחרון הסיבה. תנו הפסקה במקום שבו המחשבה משתנה; אל תעצרו אחרי כל מילה.



איפה נותנים אוויר

בחרו מקום לנשימה שאינו חותך את הרעיון במקום מבלבל. אם המשפט ארוך מדי, אפשר לחלק אותו למחשבות קצרות. שמרו על קול נוח ודיבור ברור; מאמץ או כאב אינם דרך ליצור עוצמה דרמטית.



האם הדמות חושבת או מדקלמת

תנו לכל משפט להופיע בעקבות מה שהתקבל מהפרטנר. השחקן יודע את הטקסט, אבל הדמות יכולה לגלות את הדרך לומר אותו. מבט, עצירה או החלפת כתובת נותנים מקום למחשבה.



שני קולות באותה סצנה

מחליטים איך הדיבור נפגש ולא רק איך כל אדם נשמע

שני קצבים שונים

א' מדבר מהר כדי להספיק; ב' עונה לאט כדי לשלוט בזמן. ההבדל יוצר יחס. על משפט מכריע א' יכול לעצור ובי' לענות מיד, והקצב החדש מראה שינוי כוח.



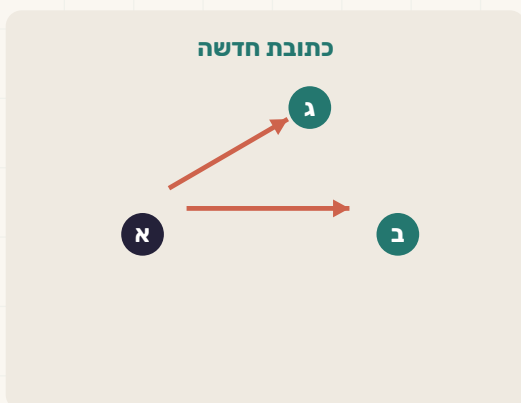
קטיעה עם כוונה

ב' נכנס באמצע משפט של א' כדי לעצור מידע, לתקן או להשיג תשובה. קבעו מילה שבה הקטיעה מתחילה ומה א' עושה אחריה. אל תיצרו חפיפה שמעלימה דווקא את המידע שהקהל חייב לשמוע.



כתובת משתנה

א' מתחיל מול ב' ואז פונה אל ג'. קבעו איזו מילה משנה את הכתובת. לפעמים מספיק מבט; לפעמים גם הגוף והעוצמה משתנים, כי האדם החדש רחוק או שייך לקבוצה אחרת.



קומפוזיציה

איך נראית הבמה ברגע אחד

ההגדרה הפשוטה

קומפוזיציה היא תמונת הבמה: איפה כל דמות נמצאת, לאן היא פונה, מי קרוב למי, באיזה גובה היא ומה מפריד בינה לבין האחרים. אם מקפידים את ההצגה, רואים קומפוזיציה.

כדי להראות קרבה

העמידו את הדמויות באותו אזור, עם כיוון גוף או מבט משותף. אפשר לתת להן חפץ משותף או להשאיר ביניהן כיסא פנוי שמחכה לאדם נוסף.

כדי להראות בידוד

רכזו את הקבוצה והפרידו ממנה דמות. כווננו את מבטי הקבוצה פנימה. אם היא מביטה דווקא במבודד, התמונה תספר לחץ או ציפייה במקום התעלמות.

כדי להראות סדר או עימות

קו וסימטריה מתאימים לטקס או לחזית משותפת. שני גושים זה מול זה מבהירים מחנות. משולש עוזר לראות קשר בין שלושה וגם לפתוח קווי ראייה.

ההבדל מבלוקינג

קומפוזיציה עונה על "איך התמונה נראית עכשיו?". בלוקינג עונה על "מי עובר לאן, מתי ואיך?". שלושה סביב שולחן הם תמונה; הקימה של אחד והמעבר שלו לדלת הם חלק ממהלך הבלוקינג.

ההגדרה הפשוטה

בלוקינג הוא תכנון ההעמדות והתנועה לאורך הסצנה: כניסה, הליכה, פנייה, ישיבה, קימה, עצירה ויציאה. הוא מחבר בין תמונות הבמה וקובע איך היחסים משתנים לעיני הקהל.

לכל מעבר קובעים ארבעה דברים

נקודת התחלה, יעד, דרך וסימן התחלה. למשל: "מהכיסא שליד השולחן, עבור בקשת אל הדלת, ברגע שהיא מניחה את המכתב". קובעים גם היכן התנועה נעצרת.

שינוי תמונה שומר על התקדמות

כשמשתנים הרצון, הנושא, מוקד הכוח או המידע, תנו לכך ביטוי: קרבה, גובה, זווית גוף, החלפת מקום או פנייה לאדם אחר. אל תשאירו שיחה ארוכה באותה תמונה בלי כוונה. תזמנו את השינוי לאירוע בסצנה.

הוראות מקום ברורות

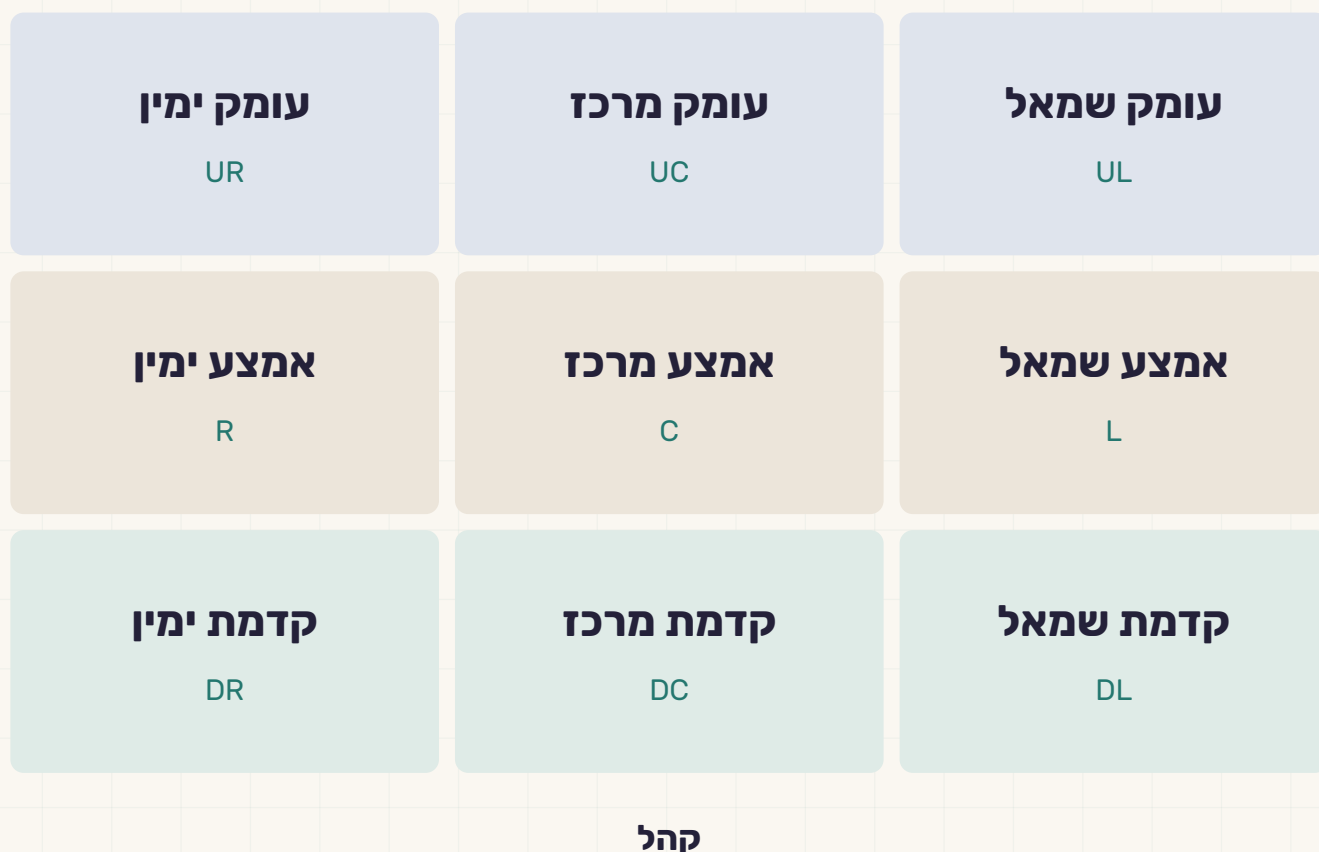
קדמת הבמה קרובה לקהל ועומק הבמה רחוק ממנו. ימין ושמאל הם של השחקן כשהוא פונה לקהל. השמות אינם משתנים כשהוא מסתובב. בבמה עם קהל מסביב צריך לתכנן לכל כיווני הצפייה.

איך קוראים את התרשימים

עיגול מלא עם אות מסמן דמות; חץ כתום מסמן תנועה. מלבן זהוב הוא חפץ. בתרשימי כיווני גוף, המשולש מסמן את כיוון החזה. קו מקווקו מציינ קשר או כיוון מבט לפי ההסבר. בתמונות בזוגות קוראים תחילה את העליונה, ואחריה את התחתונה. הקהל מסומן בתחתית מפות הבמה.

תשעת אזורי הבמה

מפה קבועה שנותנת שם לכל מקום



איך מחלקים

שלוש רצועות עומק: קדמה, אמצע ועומק. בכל רצועה יש ימין, מרכז ושמאל. יחד מתקבלים תשעה אזורים, או בלוקים. זאת חלוקה לתכנון; אין צורך לסמן תשעה ריבועים על הבמה.

של מי הימין

ימין ושמאל נקבעים לפי השחקן כשהוא פונה לקהל. לכן ימין במה נמצא בצד שמאל של התרשים. גם כשהשחקן מסתובב, שמות האזורים נשארים קבועים.

איך נותנים הוראה

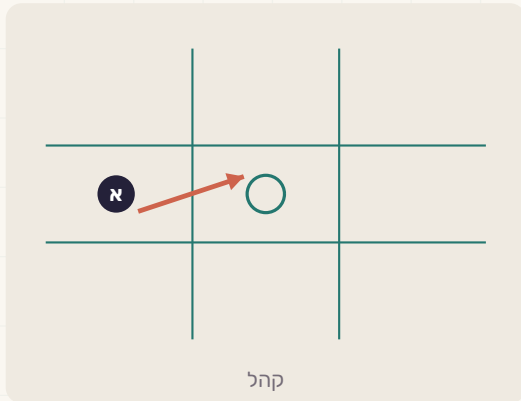
"התחל בעומק ימין, עבור למרכז הבמה על המילה 'מספיק', ועצור בקדמת שמאל כשהיא פותחת את הדלת". כל מעבר כולל מקום, מסלול וסימן התחלה.

קרוס

מעבר של דמות ממקום אחד למקום אחר

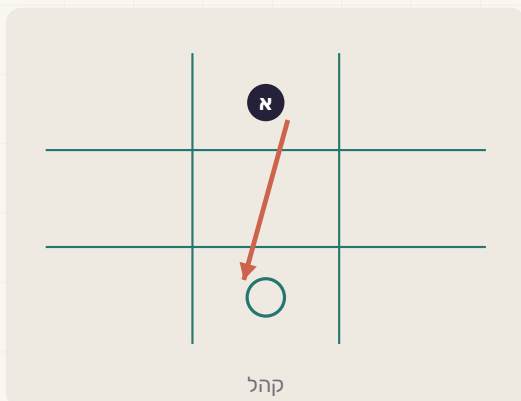
מה זה קרוס

קרוס הוא מעבר על הבמה. למשל, מעבר מבלוק ימין לבלוק מרכז. אפשר לחצות גם בתוך אותו אזור; המושג מתאר את התנועה עצמה. בתרשים עיגול מלא הוא ההתחלה, עיגול חלול הוא היעד וחץ הוא המסלול.



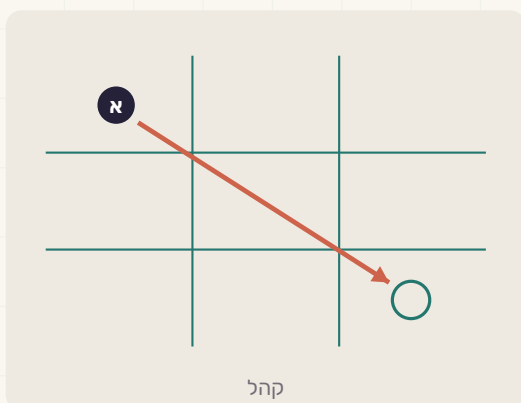
מגדירים יעד וסימן

"על המילה 'די', עבור מעומק מרכז לקדמת מרכז ועצור". קובעים את רגע תחילת התנועה ואת נקודת הסיום. קבעו אם המשפט נאמר תוך כדי הליכה או אחרי ההגעה.



מגדירים גם את הדרך

קרוס אלכסוני חוצה גם צד וגם עומק. אם יש שולחן בדרך, קובעים מאיזה צד לעקוף. אותה נקודת סיום יכולה להיראות כהתקפה ישירה או כהתקרבות זהירה לפי המסלול והקצב.

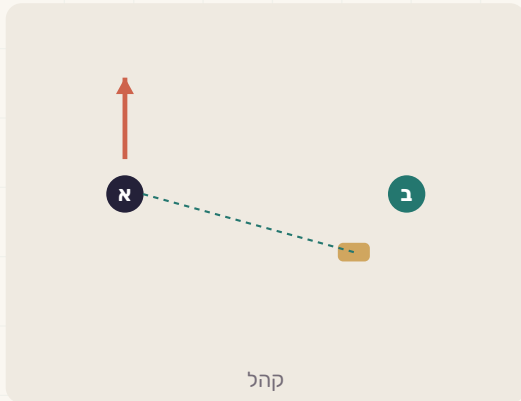


סימן התחלה ונקודת עצירה

שני הדברים שעושים תנועה ברורה ואפשר לשחזר

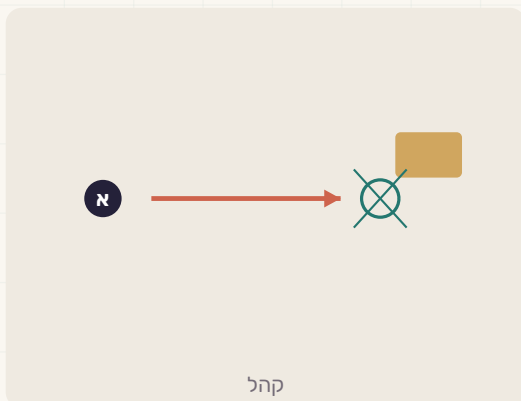
קיו – הסימן שמפעיל פעולה

קיו הוא סימן להתחלה: משפט, פעולה, מבט או צליל. למשל, ב' מניח מעטפה וא' קם. השחקן מחכה לפעולה שנבחרה ואז מתחיל. בתרשים הקו המקווקו מחבר את הסימן לתגובה.



מארק – המקום שאליו מגיעים

מארק הוא נקודה שנבחרה לעצירה או לעמידה. אפשר לסמן בחזרה בסרט על הרצפה. "הגע עד הצד של הכיסא ועצור שם" ברור יותר מ"תתקרב קצת". המיקום נקבע גם לפי התאורה וקווי הראייה.



הולד – נשארים במקום

הולד הוא הוראה להחזיק עמדה או להשהות פעולה עד הסימן הבא. הגוף ממשיך להיות בקשר: הדמות יכולה לחכות לתשובה, להקשיב או לסרב. לאחר הסימן היא ממשיכה במסלול שנקבע.

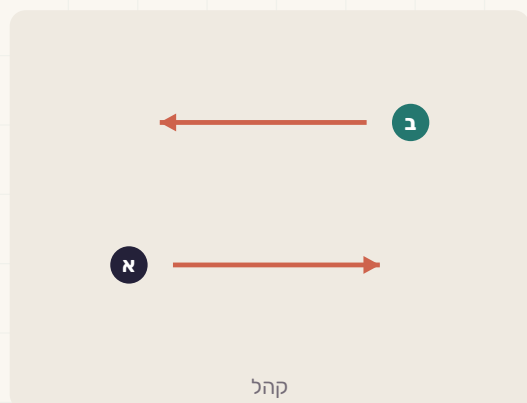


קרוס נגדי

תנועה של דמות אחת פוגשת שינוי מקום של אחרת

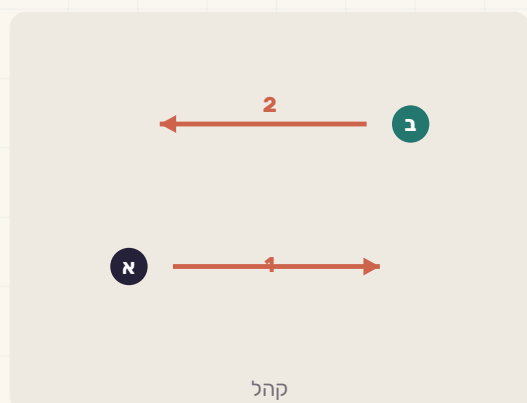
פותחים מקום ולא מסתירים

א' חוצה אל המרכז; ב' נע מעט אל הצד האחר. ב' מפנה מקום וקו ראייה, בלי להיראות כאילו הוא מתפנה סתם. תנו לו צורך: להתרחק, לראות טוב יותר או לגשת לחפץ.



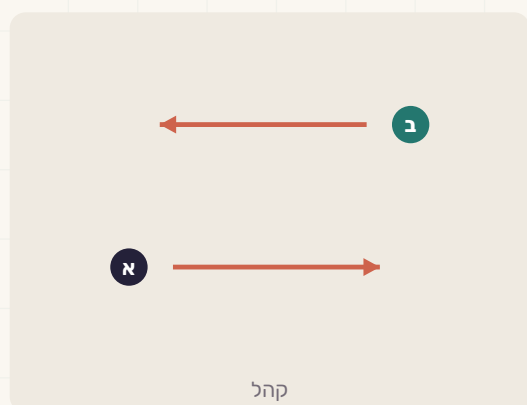
בוחרים אם לזוז יחד או אחרי

אם שניהם מתחילים יחד, נוצר חילוף ברור. אם ב' מחכה שא' יעבור, התגובה נראית כתוצאה מהמעבר שלו. קבעו את ההפרש לפי היחסים ולא לפי נוחות בלבד.



מבדילים מהפינג-פונג

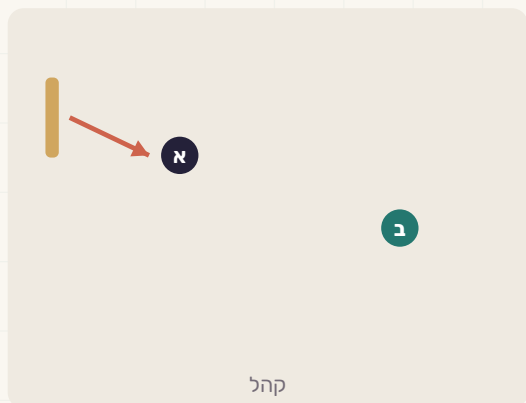
בקרוס נגדי שתי דמויות יכולות להחליף צד או לפנות מקום. בפינג-פונג אחת מתקדמת אל האחרת והאחרת נסוגה, ואז מתחלפים. הקרוס הנגדי אינו מחייב מאבק.



כניסה יציאה ופנייה

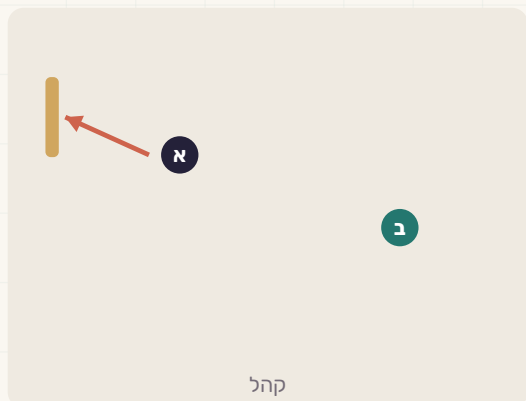
גם הפעולות הקצרות שייכות לבלוקינג

כניסה כבר מספרת מצב



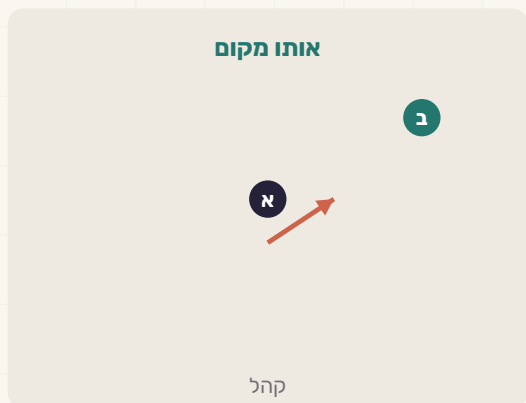
קובעים פתח כניסה, כיוון ראשון וקצב. דמות שמגיעה אחרי ששמעה סוד יכולה לעצור בפתח ולבחון את האחרים לפני שהיא מתקדמת. היא אינה מתחילה לחיות רק כשהגיעה למרכז.

יציאה היא מהלך עם החלטה



קובעים מתי הדמות מחליטה ללכת, מתי היא מתחילה ללכת והאם היא נעצרת לתגובה אחרונה. יציאה שמתחילה לפני המשפט יכולה לספר שהחלטה כבר התקבלה.

פנייה משנה תמונה בלי קרוס



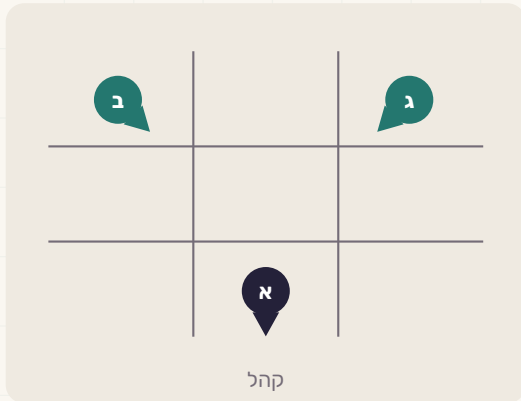
אם הדמות נשארת באותו בלוק ורק מסובבת את הגוף, היא שינתה כיוון ופוקוס. זאת פעולה בבלוקינג, אבל אין כאן מעבר מקום. קבעו אם הראש פונה לפני החזה או יחד איתו.

אותה מפה בשלוש העמדות

המקום מקבל משמעות דרך מה שהדמות עושה בו

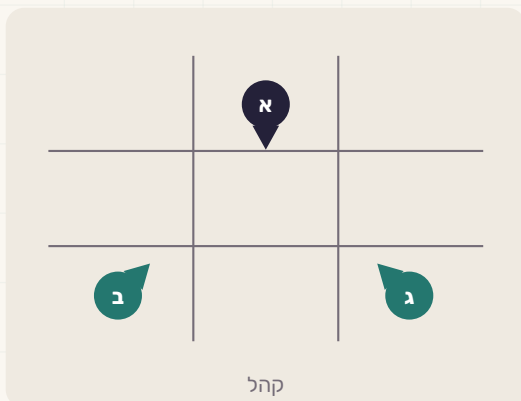
קדמה ומרחק מהקבוצה

א' בקדמת מרכז, ב' וג' בעומק. כשא' פונה אל הקהל והאחרים מביטים בו, קל להתמקד בו. מתאים לווידיז בפני קבוצה או להודעה שמחייבת את כולם לעצור.



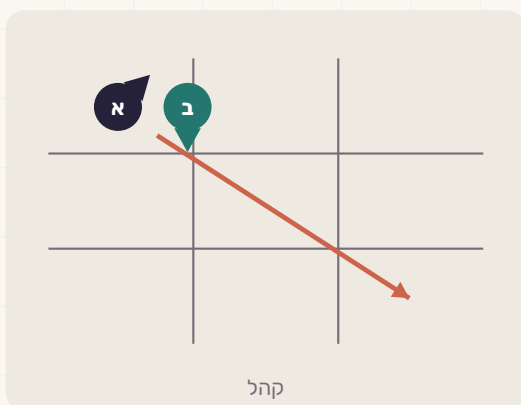
מוקד שקט בעומק

א' בעומק מרכז; ב' וג' בקדמה מפנים אליו גוף ומבט. העומק נעשה מוקד סמכות כי האחרים מחכים לתשובתו. מתאים לאדם שהחלטתו קובעת אם מותר להמשיך.



קרוס שמשנה קשר

א' מתחיל בעומק ימין, ליד ב'. על גילוי חדש הוא חוצה באלכסון לקדמת שמאל. ב' נשאר. התנועה מפרקת זוג: תמונת הסיום מראה את המרחק שנוצר.



קומפוזיציה מול בלוקינג

התמונה ברגע מסוים מול מהלך ההעמדות והתנועה

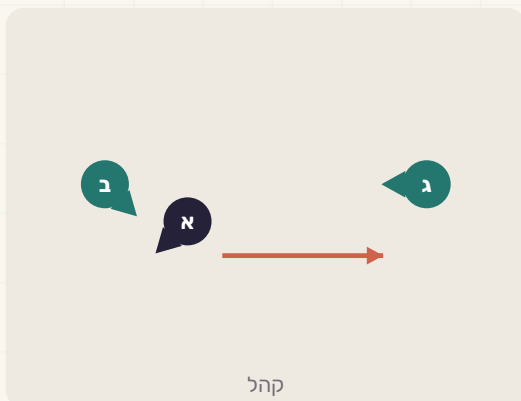
קומפוזיציה – מה רואים עכשיו

א' וב' קרובים, ג' בנפרד. זאת תמונה של זוג מול אדם מבודד. בודקים מרחקים, גבהים, כיווני גוף, איזון ופוקוס. אפשר לתאר אותה גם בלי לדעת מי זז קודם.



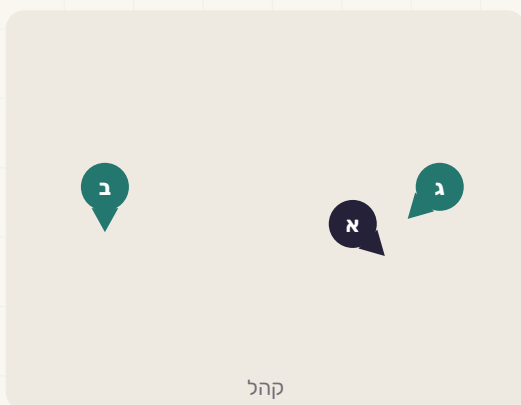
בלוקינג – איך התמונה משתנה

ג' פונה לא'. א' עוזב את ב' ועובר אל ג'. קובעים מאיפה הוא יוצא, באיזה מסלול, על איזו מילה והיכן הוא עוצר. גם ההישארות של ב' במקומו היא בחירה בבלוקינג.



קומפוזיציות הסיום – מה השתנה

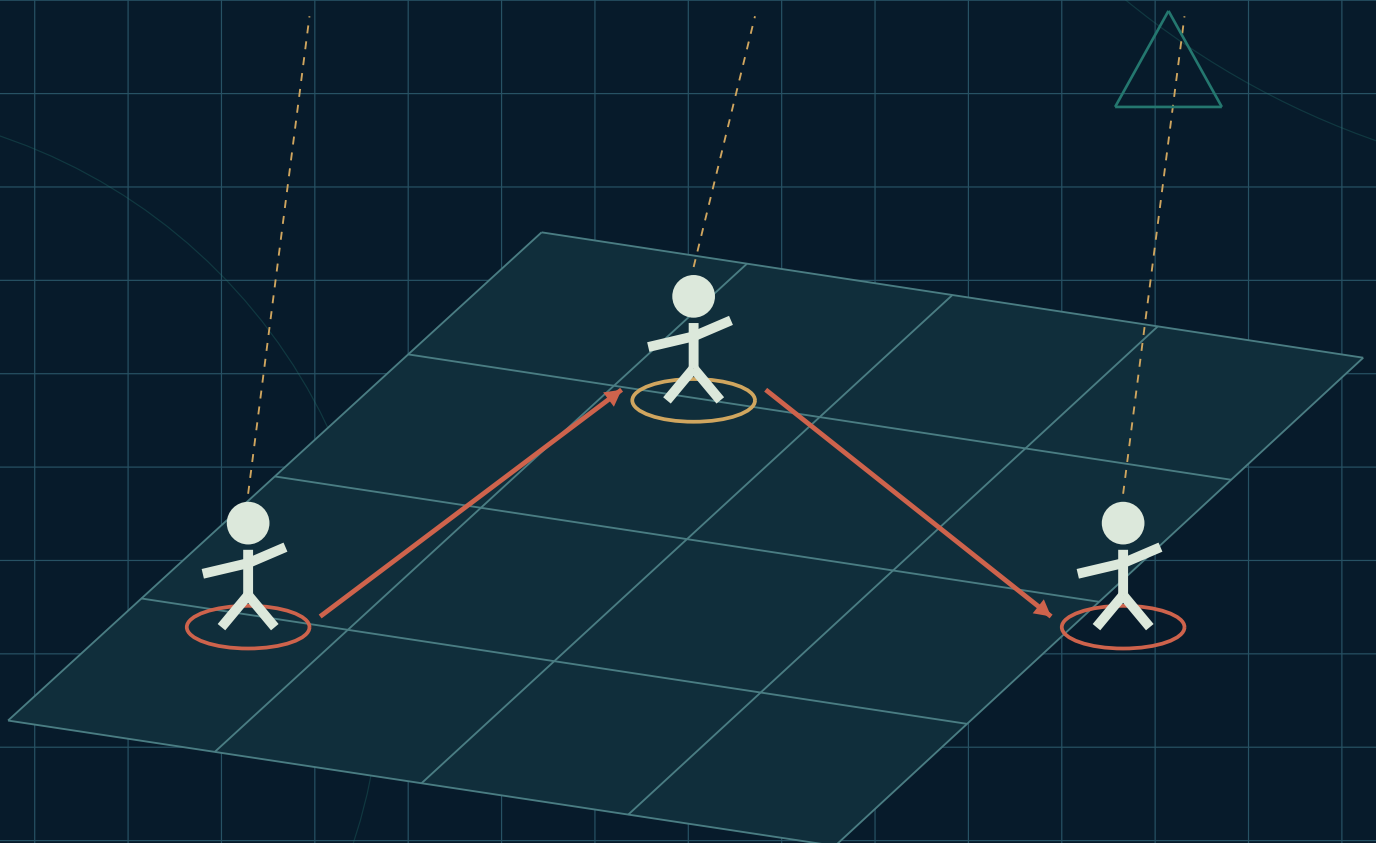
עכשיו א' וג' יחד וב' מבודד. הבלוקינג חיבר שתי קומפוזיציות והראה שינוי נאמנות. שאלת התמונה: "מי עם מי?". שאלת התנועה: "מתי ואיך הקשר התחלף?".



כיווני גוף

זווית קטנה משנה את היחסים בתמונה

כיוון + מבט = קשר



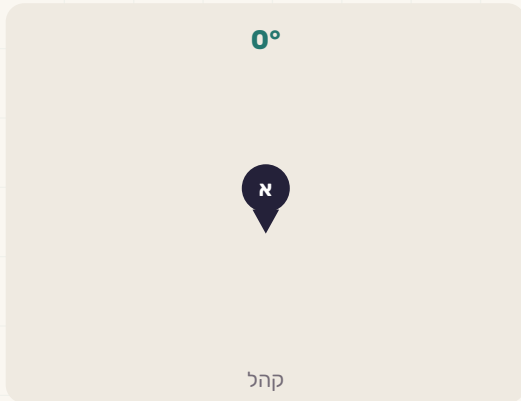
מאת: דמיאן בנדה

חזית מלאה אל הקהל

כל החזה פונה לאולם והפנים גלויות

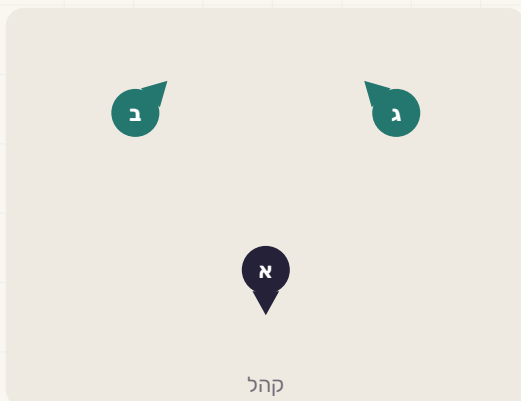
איך מעמידים

כפות הרגליים והחזה פונים קדימה. הראש יכול לפנות לרגע לפרטנר ולחזור. בתרשימים המשולש הקטן מסמן את כיוון החזה; הוא אינו חץ הליכה.



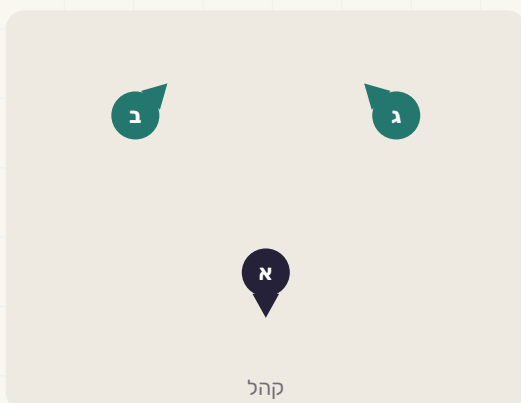
לחשוף משהו שלא נאמר עד עכשיו

על המשפט שבו הדמות מודה באמת, פתחו אותה מפרופיל לחזית. עצרו את ההליכה והניחו למשפט להגיע. מתאים לווידוי, בקשה גלויה או החלטה שהדמות מפסיקה להסתיר.



לדבר אל הקהל או להופיע בפניו

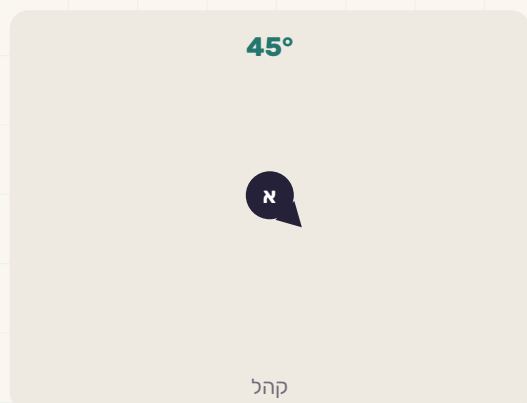
בפנייה ישירה, נאום, שיר או הצגה עצמית, החזית יוצרת כתובת ברורה. במונולוג ריאליסטי אפשר להשאיר את המבט אל אדם מדומיין באולם. חזית יכולה גם להיות מסכה חגיגית; היא אינה הוכחה לכנות.



רבע גוף

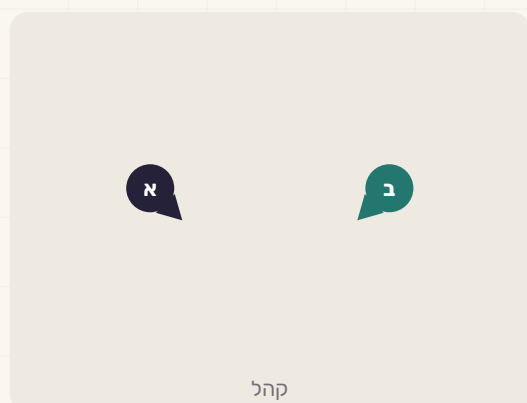
פנייה של כ-45 מעלות מהחזית אל הפרטנר

איך מעמידים



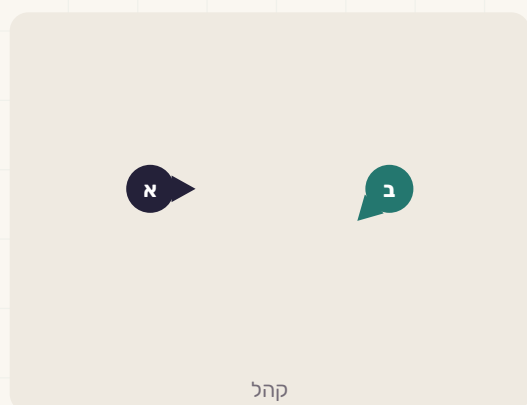
א' בצד אחד וב' בשני. כל אחד מסובב את החזה מעט פנימה, כך שנוצרת צורת V פתוחה לקהל. הראש פונה לפרטנר. הקהל עדיין רואה חלק גדול משתי הפנים.

שיחה חברית ופתוחה



מתאים להתחלה נינוחה, שיתוף בסיפור או קשר שאין בו צורך לסגור את העולם בחוץ. תנו לשניים מרווח נוח ופעולה משותפת, כמו בחירת חפץ. הרבע משאיר מקום גם לפרטנר וגם לקהל.

מתי משנים את הרבע



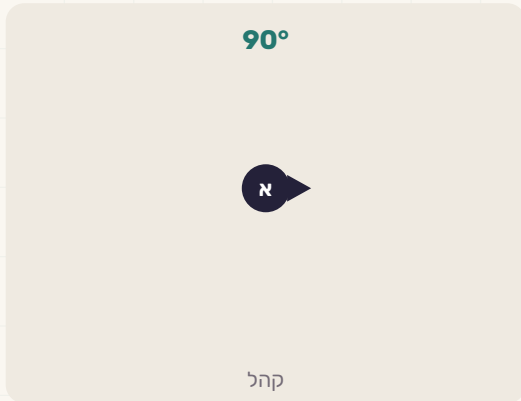
כשהשיחה הופכת אישית, אחד מסתובב לחצי. כשהוא נבהל ממה שנאמר, הוא יכול להיפתח שוב אל הקהל ולהימנע ממבט. תזמנו את הסיבוב למשפט שמשנה את היחסים.

חצי גוף ופרופיל

פנייה של כ-90 מעלות מהחזית

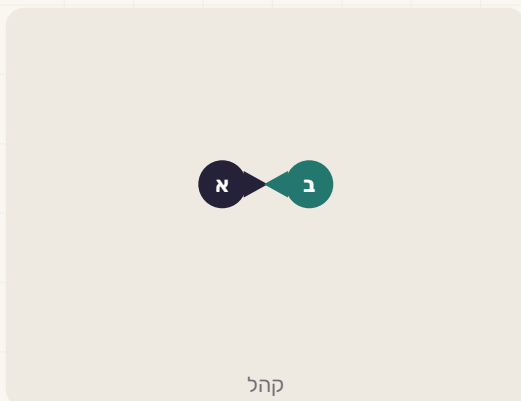
איך מעמידים

החזה פונה לצד הבמה. בשיחה זוגית שני הגופים פונים זה לזה, והקהל רואה את צד הפנים. הזיזו אחד מעט בעומק אם קו ישר מסתיר הבעה לצופים שבצד.



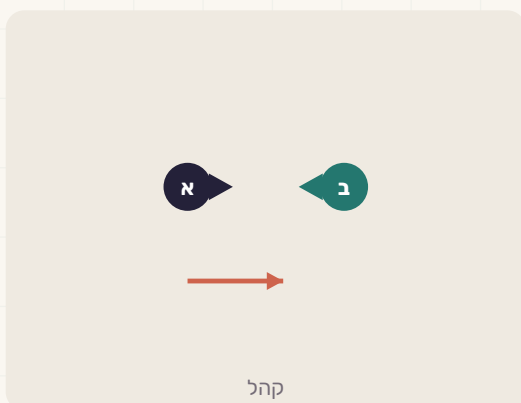
לאינטימיות

העמידו שניים קרוב, עם מבט יציב וגוף שאינו דוחף קדימה. הם נותנים זה לזה את מלוא תשומת הלב. מתאים לסוד, פיוס או בקשה שקשה להגיד בנוכחות אחרים.



לאיום ולעימות

אותו פרופיל נעשה מאיים כשהאחד דורש תשובה, מתקדם והשני שומר או מפנה מקום. קבעו עצירה ומרחק מראש. המבט, הקצב והרצון מבחינים בין אינטימיות ללחץ; הזווית לבדה אינה מספיקה.



שלושת רבעי גוף

פנייה של כ-135 מעלות מהחזית

איך מעמידים

החזה פונה באלכסון לעומק הבמה. הקהל רואה בעיקר גב וצד קטן של הפנים. הראש יכול לפנות מעט בלי לפתוח את כל הגוף. זאת עמדה שימושית לשיחה עם דמות שנמצאת מאחור.

לתת את המוקד לאחר

א' בקדמה בשלושת רבעי; ב' בעומק ופניו גלויים. כשהוא מספר, א' מקשיב בגופו ומכוון אליו את עין הקהל. מתאים להודעה, חקירה או מפגש שבו רוצים לראות את תגובת ב'.

להראות קשר שנחלש

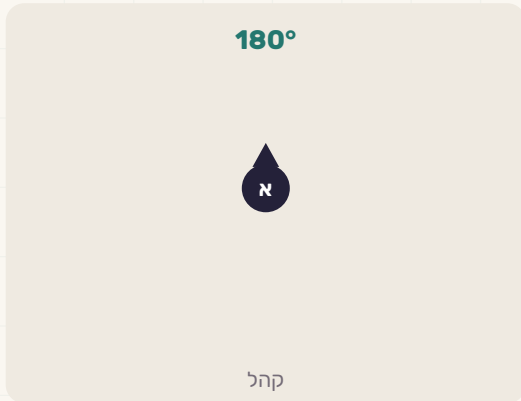
א' כבר פונה לכיוון היציאה, אבל הראש נשאר אל ב'. הוא רוצה ללכת ועדיין מחכה לתשובה. על הסירוב האחרון הראש מצטרף לגוף והוא יוצא. מתאים לפרידה מהוססת או להחלטה שעדיין לא הושלמה.

גב מלא אל הקהל

החזה פונה לעומק והפנים מוסתרות

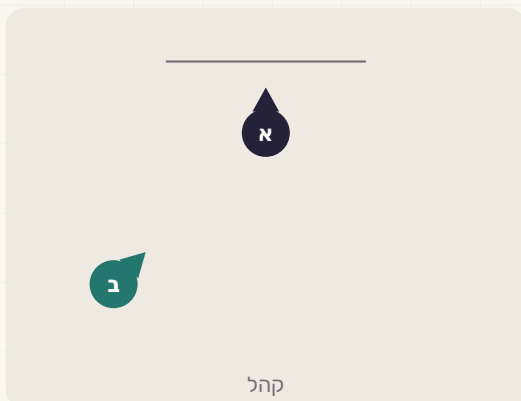
איך מעמידים

הדמות פונה ב-180 מעלות מהחזית. עדיין רואים את הגוף, את הכתפיים ואת הידיים; הפנים הן שנעלמות. השאירו לקהל פעולה שאפשר לקרוא: אחיזה, נשימה נראית או עצירה.



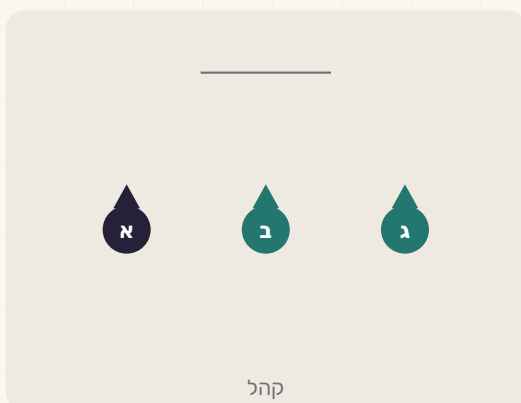
להסתיר תגובה

אחרי הבשורה הדמות מסתובבת אל חלון. האחרים מחכים שתענה, והקהל אינו רואה אם היא בוכה או מחייכת. סיבוב חזרה ברגע נבחר חושף את התשובה. מתאים למספורין או לניסיון להסתיר פגיעה.



לנתק קשר או להוביל מבט

גב לפרטנר יכול לסיים שיחה; גב לצד אחרים יכול לכוון את כולם לאותו דבר בעומק. קבוצה שמביטה בדלת יחד יוצרת ציפייה לכניסה. דאגו שהקול יגיע לאולם גם בלי פנים גלויות.

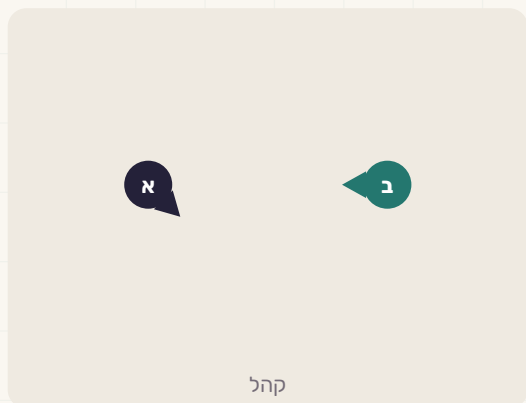


שתי דמויות בזוויות שונות

כיוון הגוף מראה מי מושקע במפגש ומי שומר מרחק

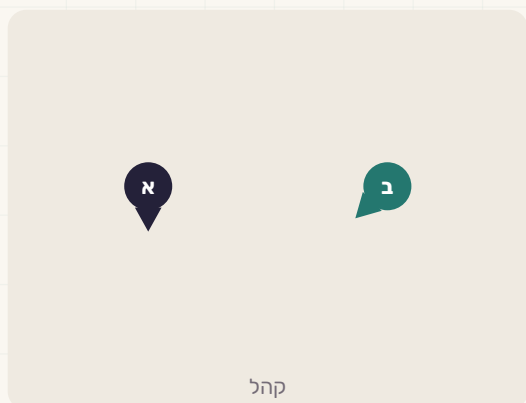
א' ברבע וב' בחצי

ב' נותן לא' את כל החזה. א' נשאר פתוח חלקית לקהל. מתאים כשב' רוצה שיחה אישית וא' מנסה לשמור עליה קלילה או ציבורית. על שאלה ישירה א' יכול להסתובב לחצי: עכשיו הוא באמת נכנס לשיחה.



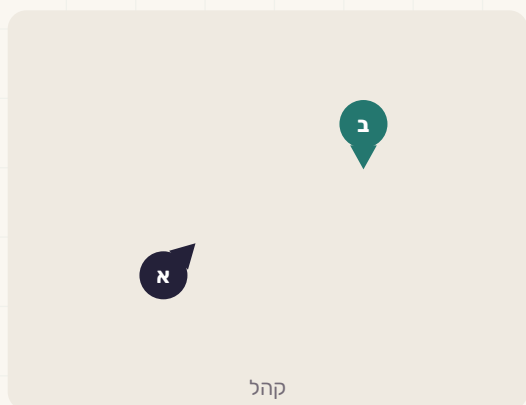
א' בחזית וב' ברבע

א' מכריז אל הקהל; ב' מנסה לדבר איתו מתוך הסצנה. מתאים לנאום שאדם קרוב מפריע לו, או למי שמציג ביטחון בזמן שחברו יודע את האמת. הפנייה של א' אל ב' מסמנת סדק בהופעה.



א' בשלושת רבעי וב' בחזית

א' פונה אל ב' שנמצא מעט בעומק. הקהל רואה את תגובת ב' היטב ואת תגובת א' רק חלקית. מתאים לשאלה שבה חשוב לראות מי נשאל, למשל האשמה שהשואל חושש להשמיע.



כשכיוון אחד משתנה

אפשר להפוך את הסצנה בלי לעבור מקום

א' בגב מלא וב' בחצי

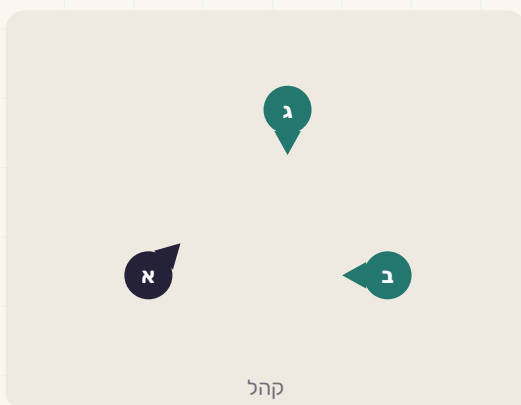
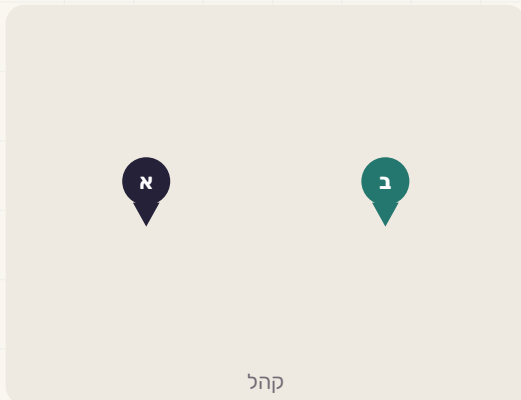
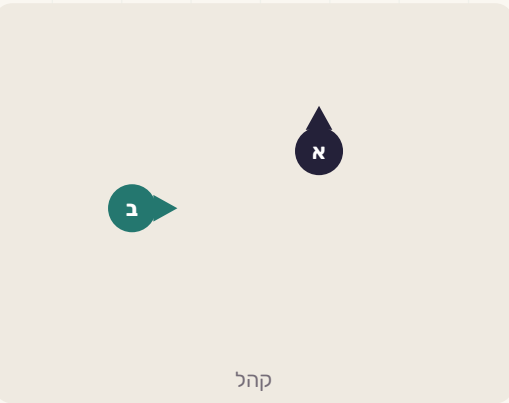
ב' מנסה לקבל תגובה וא' מסרב לפנות. מתאים להתנצלות שאינה מתקבלת. א' מפנה קודם רק ראש, אחר כך חזה לשלושת רבעי, ורק כשהוא מסכים להיפגש הוא פונה לחצי מול ב'. קבעו איזו מילה מפעילה כל שלב; אין צורך להשלים את כל הסיבוב בבת אחת.

שניים בחזית בלי להיפגש

שניהם פונים לקהל, אך אינם מביטים זה בזה. מתאים לזיכרונות מקבילים, לבדידות משותפת או לשיחה שנאמרת לקהל במקום לפרטנר. מבט ראשון הצדה יכול להפוך לרגע הקרוב ביותר.

שלישי משנה זוג

א' וב' ברבע זה לזה. ג' נכנס לעומק ביניהם. א' מסתובב לשלושת רבעי אל ג'; ב' נשאר בחצי אל א'. הזוויות מראות מיד: א' כבר בקשר חדש, וב' עדיין מנסה להחזיק בקשר הישן.

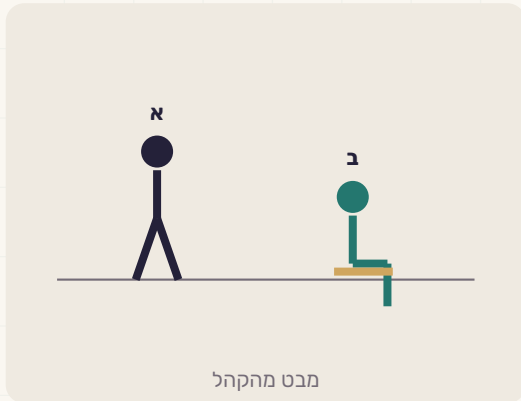


גובה ויחסי כוח

עמידה, ישיבה ומפלס נמוך משנים את תמונת היחסים

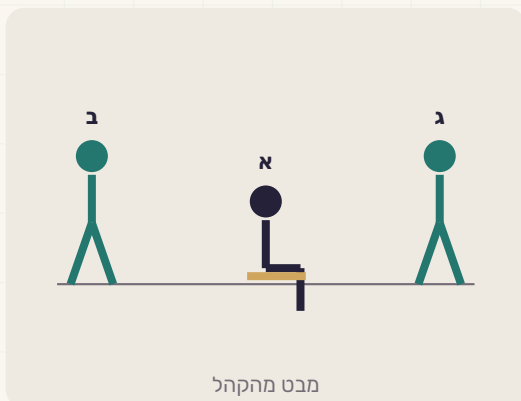
עומד מול יושב

א' עומד ושואל, ב' יושב ומחכה. כך אפשר לבנות פער סמכות. כשהיושב קם בלי רשות נוצר סירוב לקבל את הסדר. ההוראה: "קום רק כשהוא אומר שאין לך זכות לענות".



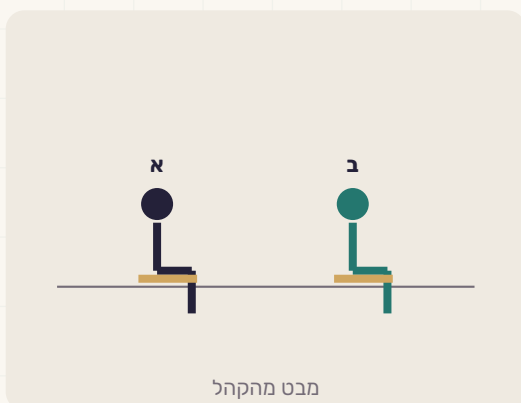
יושב ששולט בעומדים

א' יושב בשקט והאחרים עומדים ומבקשים אישור. הוא קובע מי ידבר ומי ייגש. כאן הישיבה משדרת ביטחון וסמכות. תנו לעומדים את המאמץ וליושב את ההחלטה.



ירידה לאותו גובה

א' עומד וב' יושב נמוך. א' מתיישב על כיסא נמוך מולו כדי לדבר בגובה קרוב. מתאים למעבר מחקירה לעזרה. משתמשים במושבים יציבים ובתנועה מתואמת; גובה אינו מחייב טיפוס.



שלושה מפלסי גובה

יושב, עומד ומוגבה – כולם באותה תמונה

לבנות מדרג ברור

א' יושב בקדמה, ב' עומד לצדו וג' עומד על קוביית במה בעומק. א' מבקש, ב' מתווך וג' מחליט. הגובה מראה שלוש דרגות של גישה לסמכות. כווננו את הפנים כך שכולן ייראו.



להפוך את המדרג

ג' יורד מן המפלס המוגבה וב' עולה אליו. א' נשאר יושב. שינוי המקום מספר מי קיבל את זכות ההחלטה. תנו לכל מעבר סימן: מסירת חפץ, סיום משפט או החלטה של הדמות.



לתת גובה לסכנה או לחשיפה

א' על משטח במה נמוך, ב' וג' מביטים בו מלמטה. אם א' מבקש הגנה, ההגבהה יכולה לחשוף אותו לשיפוט. אם הוא נותן פקודה, אותה תמונה יכולה להציג סמכות. השתמשו במפלס במה יציב המיועד לדריכה, עם ירידה מתוכננת.

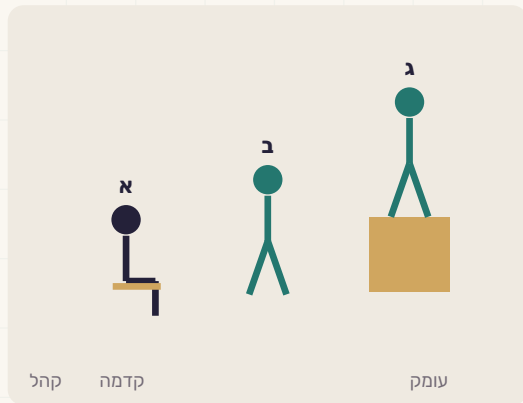


גובה מול עומק הבמה

מוגבה אינו בהכרח קרוב, וקדמי אינו בהכרח גבוה

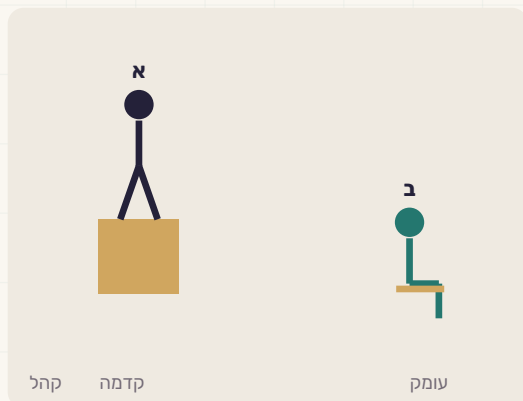
קדמי ונמוך מול אחורי וגבוה

א' יושב בקדמת הבמה וג' עומד על משטח בעומק. ב' עומד ביניהם. א' נראה קרוב ואישי; ג' נראה רחוק וצופה. מתאים לאדם שמבקש עזרה מול מערכת שעדיין אינה מתקרבת אליו.



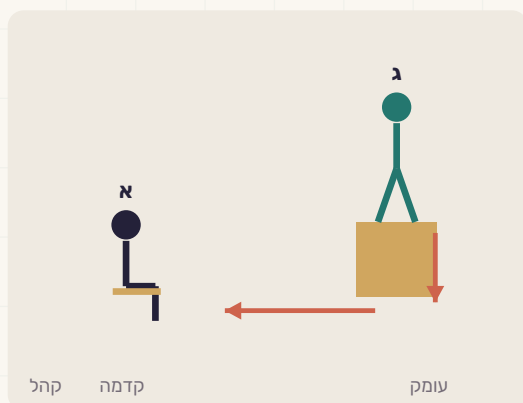
קדמי וגבוה מול אחורי ונמוך

א' מוגבה בקדמה, ב' יושב בעומק. א' יכול להיראות נוכח מאוד וב' מרוחק, אבל מבט של א' שמחכה לאישור ב' יכול להפוך את היחסים. קבעו מי צריך תשובה ממי לפני שבחרים גובה.



לבודד את השינוי

אם רוצים שהירידה של ג' תספר התקרבות, הורידו אותו קודם באותו אזור ורק אחר כך קרבו אותו אל א'. אם משנים גובה, מרחק וכיוון יחד, בחרו אירוע גדול שמצדיק את כל המהלך. התרשימים מציגים חתך מהצד; הקהל נמצא משמאל.

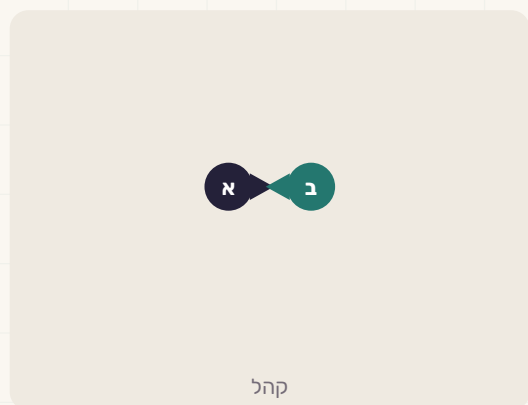


קרבה והתרחקות

המרחק הוא בחירה ביחסים, לא מספר שחייבים למדוד

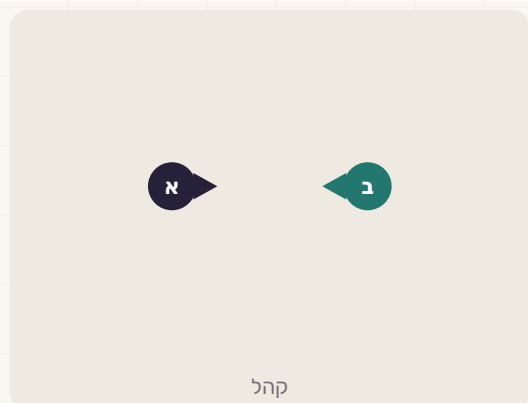
קרוב

כששניים קרובים קל להראות סוד, תמיכה או פלישה. כדי להראות תמיכה תנו לשני לקבל את הקרבה. כדי להראות לחץ תנו לו להטות גוף החוצה או לחפש נתיב יציאה. מגע אינו הכרחי.



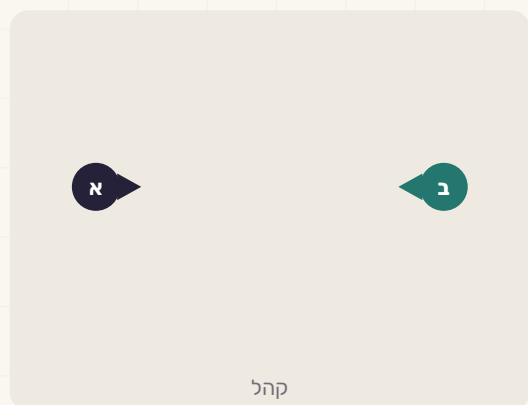
מרחק שיחה

השאירו מקום לתגובה ולתנועה בין השניים. מתאים לדיון, משא ומתן או שיחה שעדיין לא הפכה אישית. שינוי קטן של צעד קדימה בולט יותר כשהמרחק לפניו נשמר.



רחוק

מקמו בקצוות והשאירו ביניהם חלל גלוי. מתאים לביתוק או לקשר שמתקיים למרות מרחק. אם שניהם רוצים להתקרב אך אינם יכולים, המרחק עשוי לספר געגוע. הקול צריך להגיע בלי לצעוק אוטומטית.

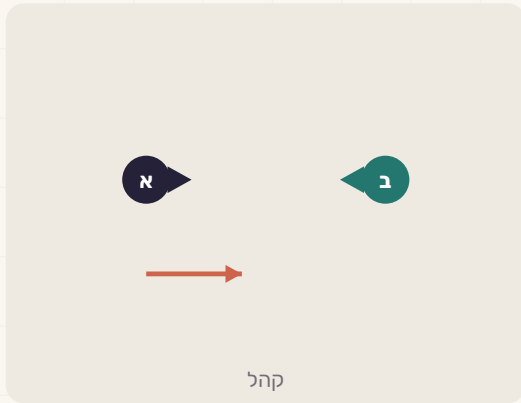


מה קורה כשהמרחק משתנה

קובעים גם את תגובת מי שאליו מתקרבים

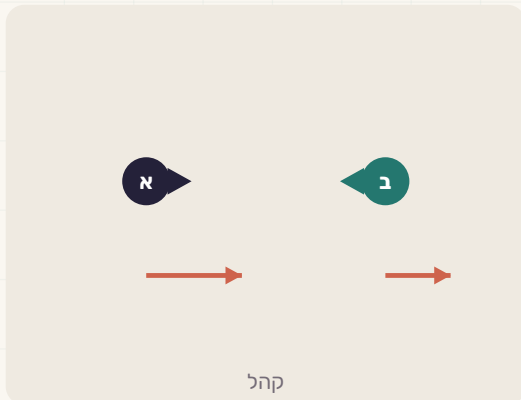
אחד מתקדם והאחר נשאר

א' מצמצם מרחק וב' עומד במקום. ב' יכול לקבל את הקרבה או לעמוד על שלו; המבט והגוף יבהירו מה. מתאים להצעה שצריכה להיבחן או לדרישה שאינה מרתיעה.



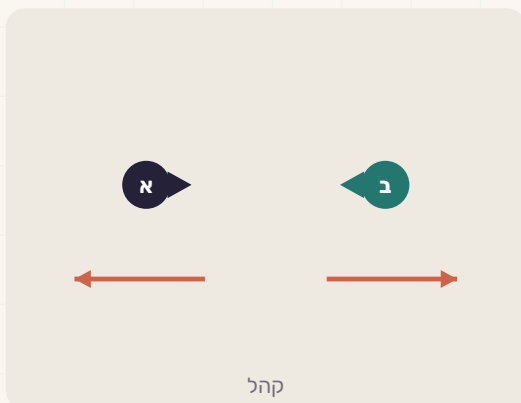
אחד מתקדם והשני נסוג

שניהם זזים באותו כיוון ושומרים פער. א' מנסה להשיג קשר וב' אינו מאפשר לו להגיע. כשהיזומה מתחלפת והכיוון מתהפך מתקבל הפינג-פונג.



שניהם מתרחקים

שני מסלולים יוצאים מהמרכז לצדדים. מתאים להחלטה הדדית להיפרד או לעלבון שבו כל אחד מחכה שהאחר יעצור. אם רק אחד מסתובב בחזרה, נחשפת אי-הסכמה על הפרידה.

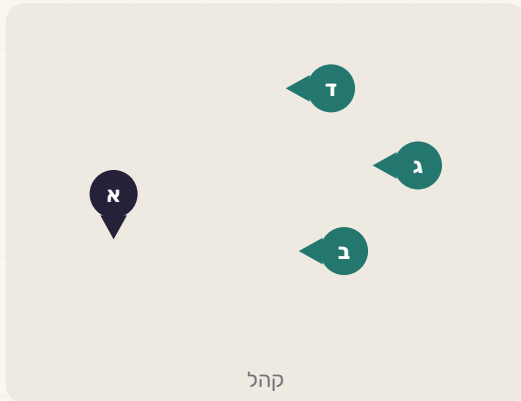


פוקוס וקווי ראייה

בוחרים מה הקהל צריך לראות ברגע החשוב

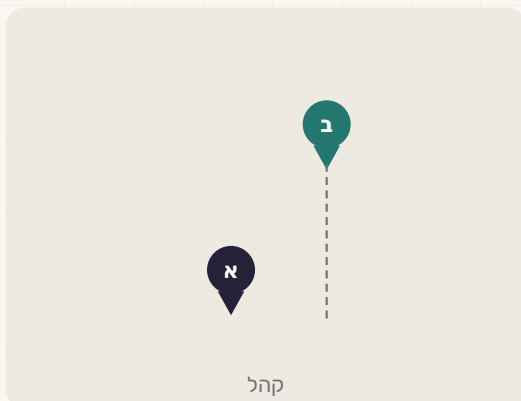
בידוד ומבטים

שלושה בצד אחד וא' לבדו בצד השני. כששלושת המבטים פונים לא' הם מבליטים אותו. כשהם פונים פנימה הם יכולים להדגיש שהוא מחוץ לקבוצה. כווננו את המבטים יחד רק ברגע שנבחר.



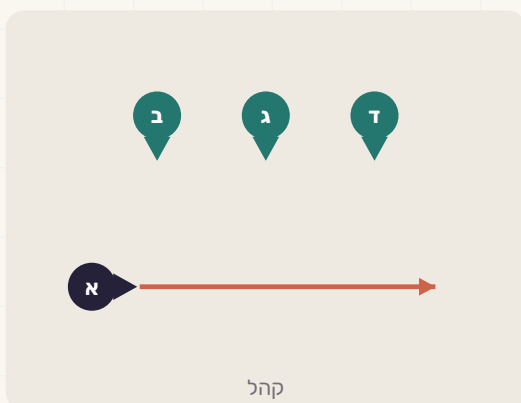
עומק במקום הסתרה

שתי דמויות על אותו קו מול הקהל עלולות להסתיר זו את זו. הזיזו את האחורית מעט לצד. בדקו מה רואים גם מהמושבים שבקצות האולם, במיוחד כשיש שולחן או שחקן יושב.



תנועה מול שקט

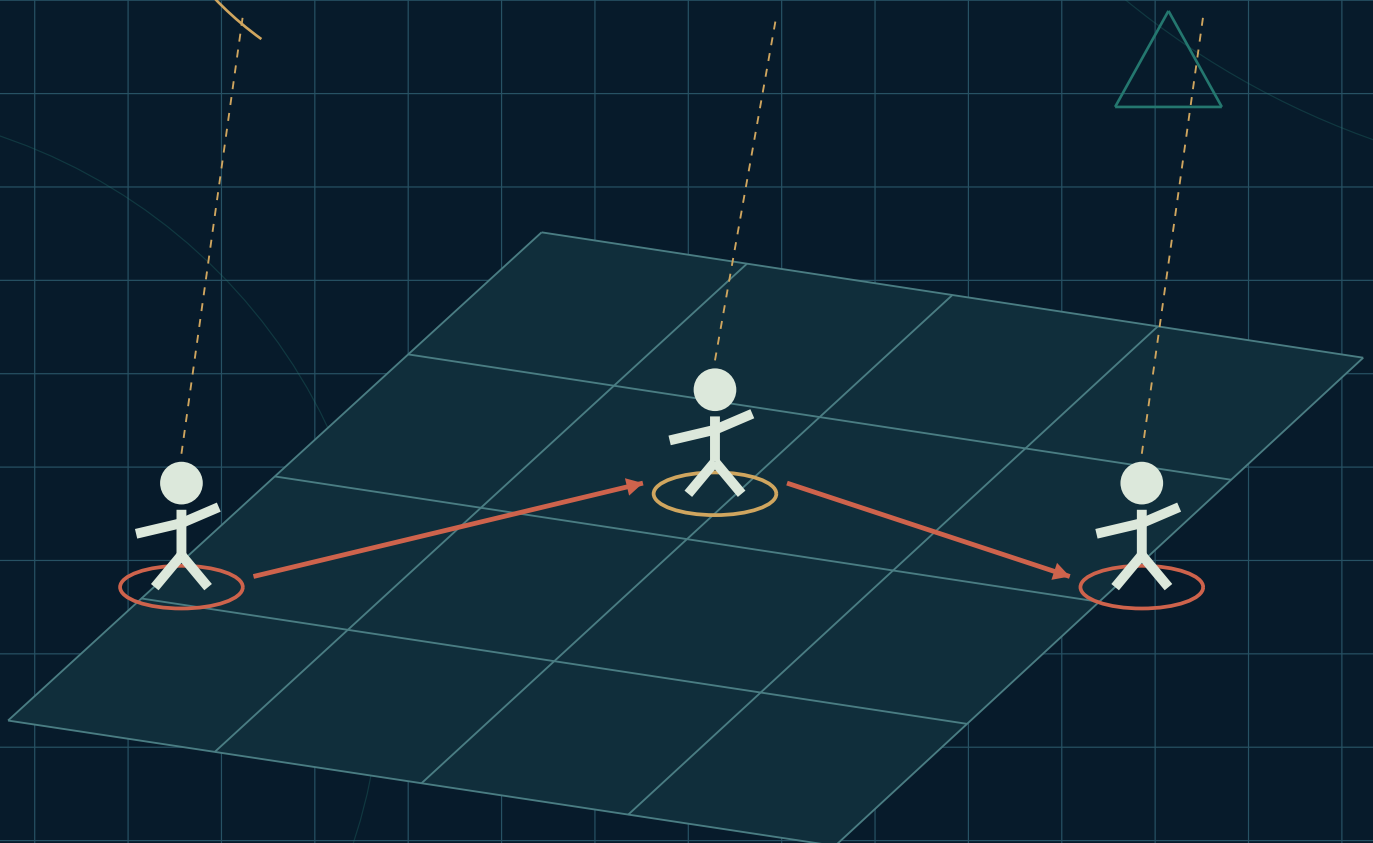
כשהקבוצה שקטה ודמות אחת חוצה, העין נמשכת אליה. אם המשפט החשוב שייך לאחר, עצרו את החצייה לפניו או תנו לה משמעות שתומכת בו. הפוקוס נבנה גם מתזמון.



איזון במה

משקל חזותי, פוקוס והיחס בין שני צדי הבמה

משקל + מוקד = איזון



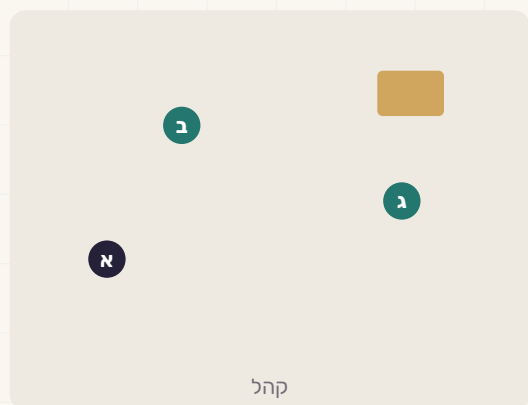
מאת: דמיאן בנדה

מהי במה מאוזנת

תמונת במה שהמשקל שלה מחולק בכוונה

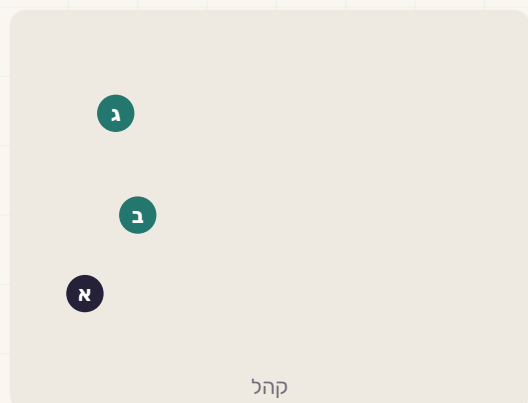
במה מאוזנת

כשמביטים בתמונה, שני הצדדים משתתפים בה: דמויות, חפצים, אור ומרחקים נותנים לעין מוקדים שיש ביניהם יחס ברור. לא צריך מספר זהה של אנשים בכל צד. המטרה היא תמונה נעימה, קריאה ואסתטית.



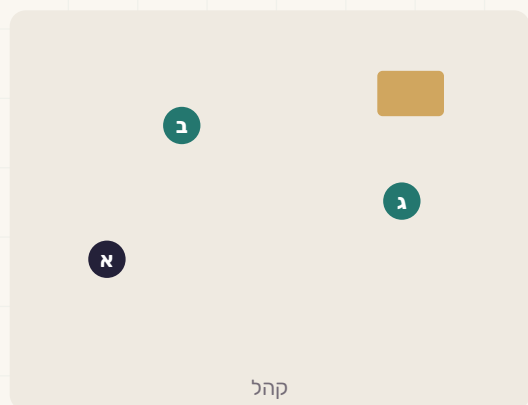
במה לא מאוזנת

כשכל האנשים והדברים החשובים מצטברים בצד אחד והצד האחר נשאר בלי תפקיד, העין נמשכת רק לחלק מן הבמה. התמונה עלולה להרגיש כבדה, ריקה בצד האחר או לא גמורה, ולהפריע לקהל לעקוב בנוחות.



למה שואפים לאיזון

נקודת המוצא היא לחפש תמונה מאוזנת וברורה. בודקים מה מחזיק כל צד, איפה הפוקוס ואיך התנועה משנה את היחס. כשמשאירים חוסר איזון, עושים זאת כדי לספר משהו מסוים – ולא מפני ששכחנו את הצד הריק.

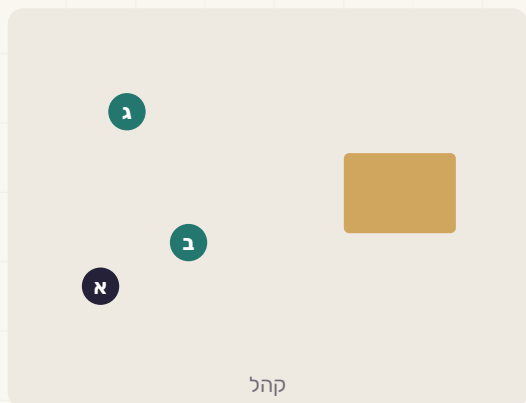


איך מאזנים תמונת במה

בודקים איפה מצטבר המשקל ואיך הצד האחר מגיב לו

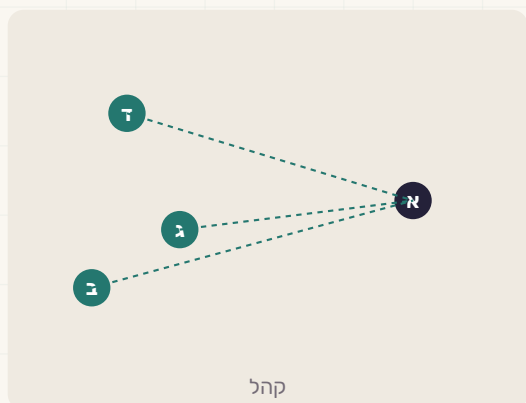
קבוצה בצד אחד ומשקל נגדי בצד האחר

שלושה באותו צד משאירים את הצד השני ריק. אפשר להעביר אליו דמות או להציב פריט תפאורה בעל נוכחות: שולחן, דלת גדולה או כיסא מואר. הפריט צריך להיות קשור למקום או לפעולה.



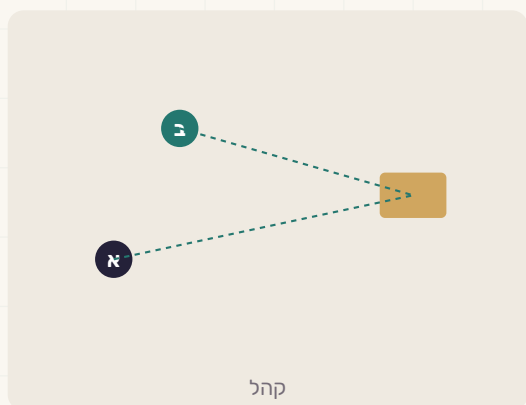
איזון אינו ספירת ראשים

שלושה יחד מול דמות בודדת יכולים להיות מאוזנים אם הבודדת מופרדת, מוארת או מחזיקה את תשומת הלב. תנו לקבוצה מבט אליה ופעולה שקטה. האדם היחיד נעשה משקל נגדי בלי להוסיף אנשים.



מתי הפריט באמת מאזן

פריט זעיר בצד ריק לא בהכרח ישפיע על התמונה. בדקו גודל, גובה, צבע, אור וקשר לדמויות. כיסא שהן מחכות למי שישב בו יכול לקבל משקל רב; אותו כיסא בלי יחס אליו עשוי כמעט להיעלם.

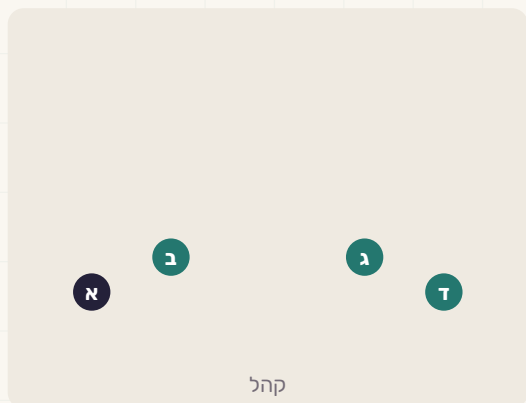


איזון בין צדדים ובין עומקים

אפשר לענות למוקד קדמי גם מהמקום שמולו באלכסון

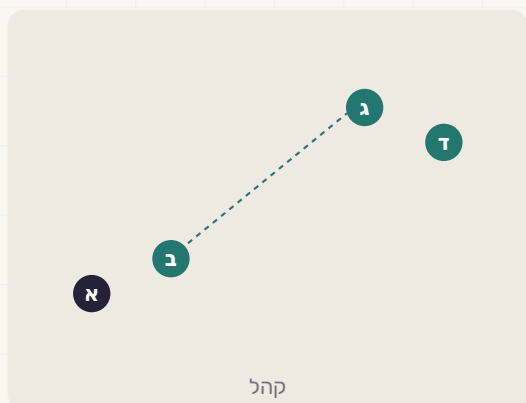
קדמת ימין מול קדמת שמאל

א' וב' בקדמת ימין; ג' וד' בקדמת שמאל. הצדדים ברורים, והמרחק ביניהם מחזיק עימות או שיחה קבוצתית. אם צד אחד מתקדם למרכז, החליטו איך האחר מגיב.



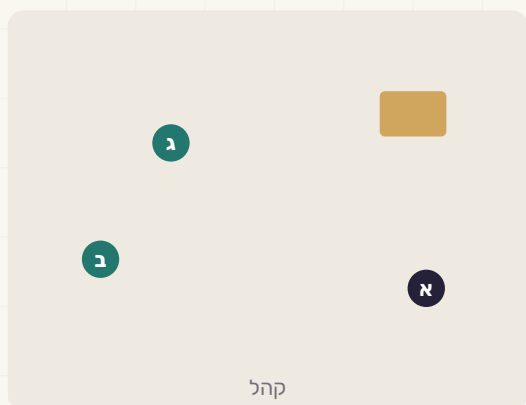
קדמת ימין מול עומק שמאל

א' וב' בקדמת ימין; ג' וד' בעומק שמאל. נוצר איזון באלכסון וגם עומק בתמונה. הפנו את הקבוצה הקדמית מעט אל האחורית כדי לקשור בין המוקדים ולשמור פנים גלויות.



סימטריה ואסימטריה

סימטריה נותנת שני צדדים דומים ומתאימה לטקס או לסדר ברור. באסימטריה מציבים קבוצה בצד אחד ומשקל אחר בצד השני. בחרו איזה יחס הסצנה צריכה, ואז בדקו שהמוקד החשוב עדיין ברור.



איזון בזמן תנועה

כל מעבר משנה את התמונה שהקהל רואה

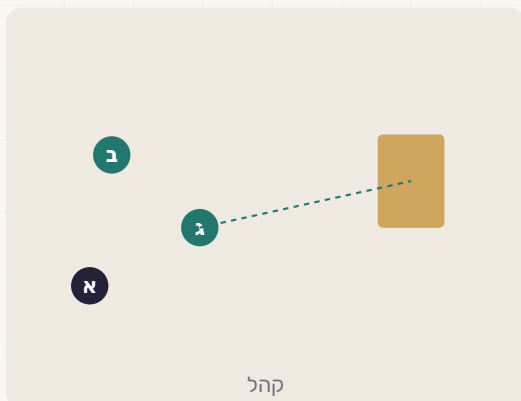
קרוס עם תגובה

א' חוצה לצד שבו כבר נמצאים ב' וג'. ד' עובר או נשאר בצד הנגדי ומשאיר משקל נגד. תנו לד' סיבה: להתרחק מן הדיון או להחזיק את פתח היציאה.



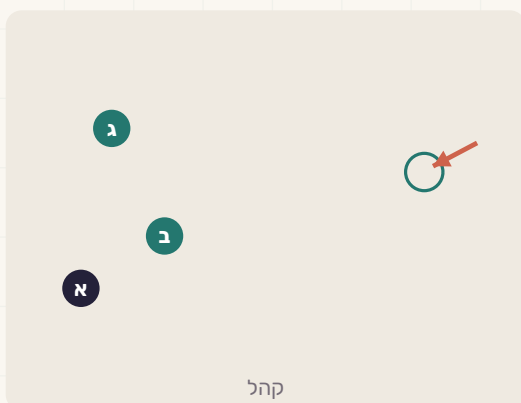
מאזנים בעזרת חפץ

אם כל הדמויות מתכנסות ליד שולחן בצד אחד, כיסא או דלת בצד הנגדי יכולים להחזיק מוקד נוסף. מבט או פעולה אליהם מחזירים אותם לתמונה. הפריט אינו רק קישוט שנועד למלא חלל.



משאירים חוסר איזון בכוונה

אפשר לרכז את כולם באותו צד ולהשאיר חלל גדול בצד השני. התמונה עשויה ליצור ציפייה שמישהו ייכנס או תחושה שהקבוצה נסוגה. תנו לריק תפקיד, ובחרו באיזה רגע הכניסה או הקרוס יענו לו.

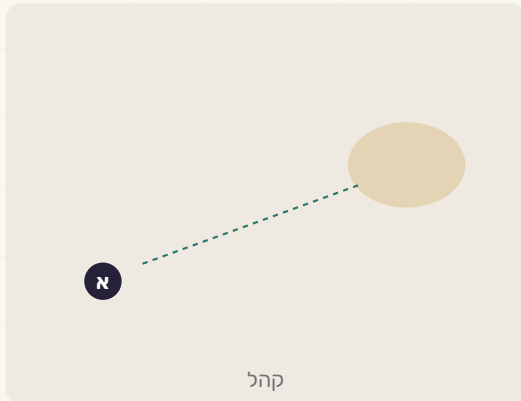


איזון באמצעות אור והפרת איזון

גם חלק ריק של הבמה יכול לקבל משקל

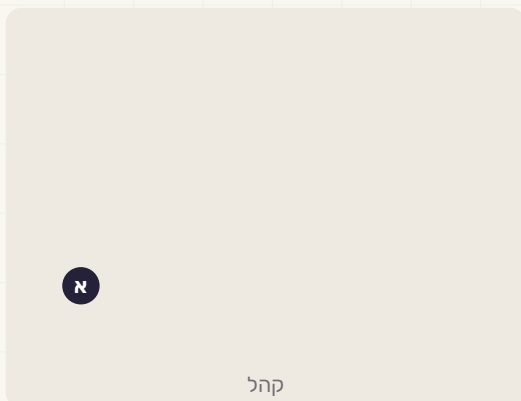
דמות בימין מול ספוט בשמאל

א' לבדו בקדמת ימין. ספוט בשמאל מאיר כיסא ריק או אזור ברור שהדמות מביטה אליו. העין רואה שתי נקודות שיש ביניהן קשר. קבעו את גודל הספוט והעוצמה כך שלא יגנוב את המשפט החשוב.



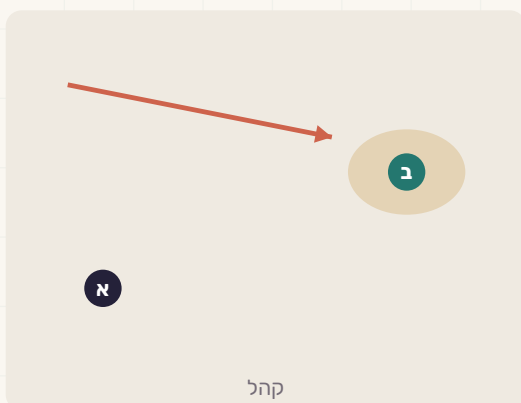
מתי משאירים תמונה לא מאוזנת

לבדידות אפשר להשאיר דמות בקצה וכל השאר ריק וחשוך. ללחץ אפשר לרכז קבוצה באותו צד בלי לתת לה משקל נגד. לציפייה אפשר להשאיר חלל גדול שאליו דמות אמורה להיכנס. הריק מספר את מה שעדיין חסר.



מתי האיזון חוזר

ברגע הכניסה, הפיוס או ההחלטה, פותחים אור בצד השני או מעבירים אליו דמות. השינוי נותן תחושה שהחלל קיבל מענה. אפשר גם לכבות ספוט נגדי כדי להותיר דמות אחת בלי תמיכה חזותית.



פוקוס ויחסי כוח

מארגנים את התמונה כדי שיראו את מה שחשוב

למשוך את העין

כדי להבליט דמות, אפשר לבדוד אותה, להפנות אליה מבטים או לתת לה את התנועה היחידה בזמן שאחרים נעצרים. התאימו את הפוקוס גם לאור ולחפץ החשוב ברגע.

להראות מי קובע

תנו לאחת להתחיל תנועה ולאחרים להגיב. היא מתיישבת והם מחכים; היא קמה והם מפנים דרך. מיקום גבוה יכול לתמוך בסמכות, אבל מי שיושב בשקט וגורם לכולם להגיע אליו יכול לשלוט לא פחות.

להחליף כוח

קשרו את ההחלפה לאירוע: אחרי חשיפת הסוד, מי שעמד ליד הדלת מתיישב במרכז; מי ששלט מתחיל ללכת סביבו. הקהל רואה שהאדם שהכתיב את הקצב כבר אינו מכותיב אותו.

כוח אינו תמיד פוקוס

ראש הוועדה יכול לשלוט, בזמן שהקהל מסתכל על האדם שמחליט להתנגד. השאירו לאחרים תנועה קטנה או קבועה כדי שהתגובה שלו תיראה.

לפתוח קווי ראייה

כשאחד מסתיר אחר, הזיזו אותו מעט באלכסון או שנו זווית. במפגש של שלושה, סדרו עומק ולא רק רוחב. אל תסתירו את התגובה החשובה מאחורי הגוף של הדובר.

גוף מרחק וחפצים

בחירות קטנות שאפשר לקבוע במדויק

כיוון גוף

חזית לקהל מתאימה לפנייה ישירה; זווית רבע משאירה קשר עם הפרטנר ופותחת פנים. פרופיל מדגיש מפגש בין שניים. גב יכול להסתיר תגובה; קבעו את הרגע שבו הדמות מסתובבת ונחשפת שוב.

קרבה והתרחקות

להפעלת לחץ: אחת מתקרבת והשנייה מתאימה את עצמה. ליצירת אמון: אחת מאפשרת לשנייה להתקרב בלי לסגת. כדי להראות נתק: המילים מופנות לפרטנר, אבל הגוף והיעד כבר בחוץ.

חפץ כמרכז המאבק

קבעו מי מחזיק במפתח, מי רשאי לגעת בתיק ומי מציע את הכיסא. העברת חפץ יכולה לסמן הסכמה; משיכתו בחזרה יכולה לבטל אותה. כל מעבר ידיים צריך להיראות.

גובה בצורה מעשית

משלבים עמידה, ישיבה וישיבה נוחה על הרצפה. אין צורך לעמוד על רהיטים רגילים. אם משתמשים במפלס מוגבה, הוא צריך להיות מיועד לעמידה ונבדק מראש.

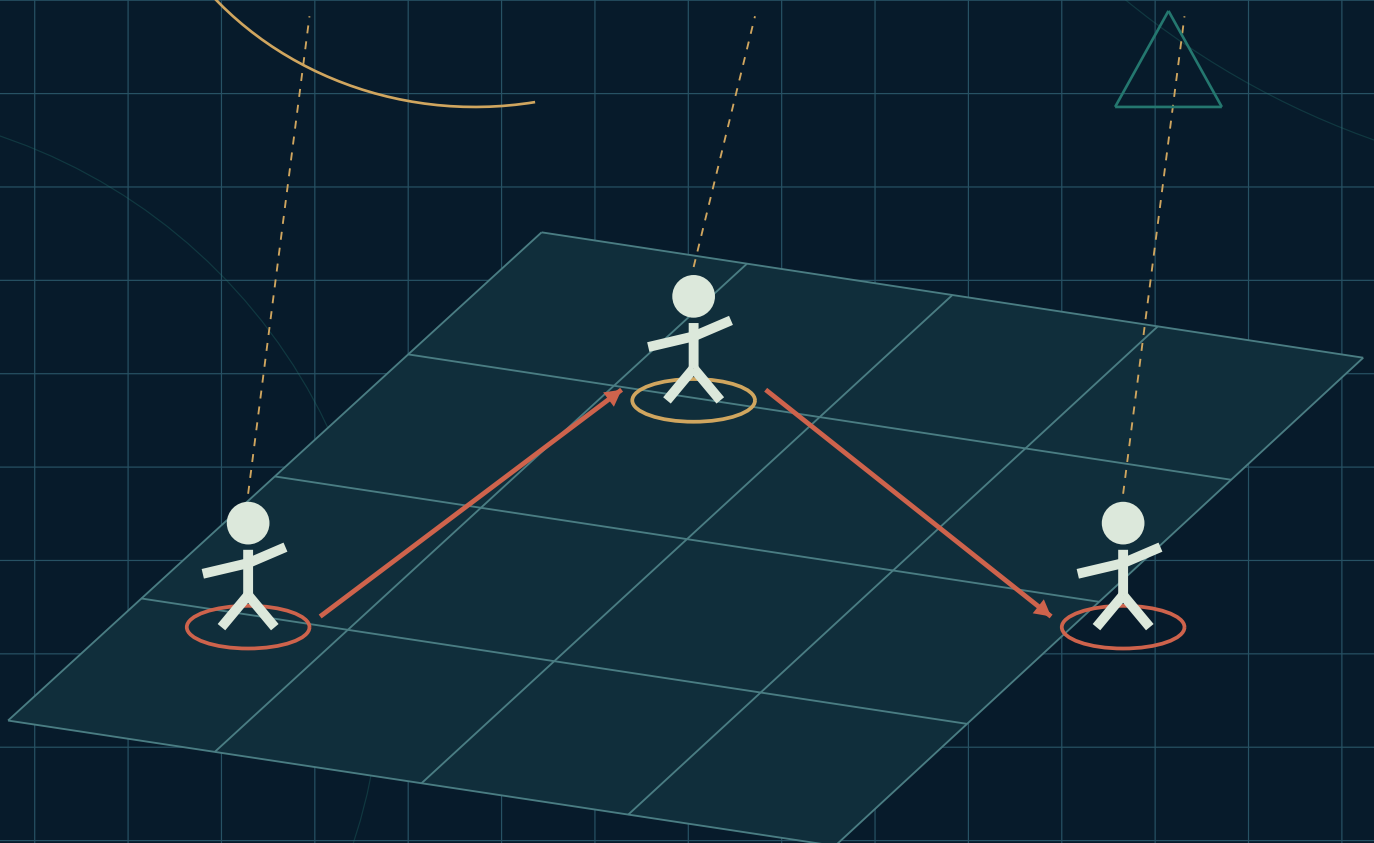
מסלולים ומגע

קובעים מרחקי עצירה, דרך פנויה וכל מגע מראש. לא דוחפים, לא נופלים ולא נסוגים אל קצה במה. אפשר להראות כפייה כשהדמות "הנשלטת" מבצעת בעצמה תנועה מוסכמת. האיום שייך לסיפור; השליטה בביצוע נשארת אצל השחקנים.

איך בוחרים נוסחה

המצב הדרמטי מוביל לבחירת ההעמדה

כיוון + מבט = קשר



מאת: דמיאן בנדה

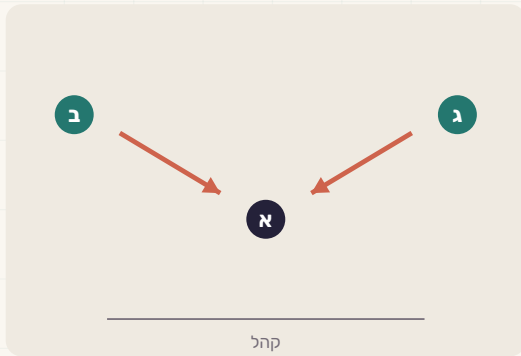
בחירה לפי היחסים

קובעים מה צריך להיות ברור ואז בוחרים כלי

רוצים להראות לחץ

אם הלחץ מגיע מאדם אחד, בחרו בכריש או בגב אל הקיר. אם הוא מגיע משני צדדים, בחרו במלקחיים. אם הוא מגיע מן הציבור כולו, בחרו במצור. התחילו ממי לוחץ ומאיזה כיוון, ולא מהצורה המרשימה ביותר.

המלקחיים



רוצים להראות תלות

המגנט שומר מרחק בין שניים; החבל מדגיש משיכה שמפעילה תגובה; בובה על חוט מדגישה איבר שנשלט מרחוק. בחרו מה צריך להיראות: ניסיון להתקרב, קושי להשתחרר או אובדן יוזמה.

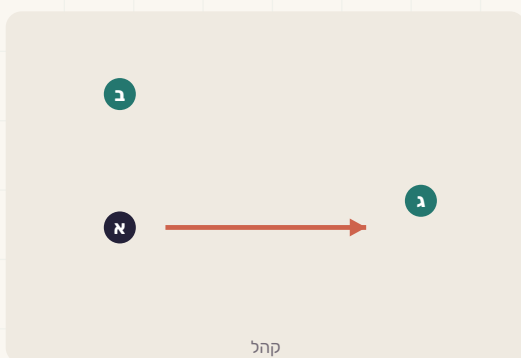
החבל



רוצים להראות שינוי נאמנות

החלפת מחנות הופכת בחירה למעבר צד. המשולש המתחלף מאפשר לראות למי מפנים גוף ומבט. בחרו מעבר גדול כשהבחירה גלויה לכולם, ופנייה קטנה כשהדמות עדיין מנסה להסתיר אותה.

החלפת מחנות



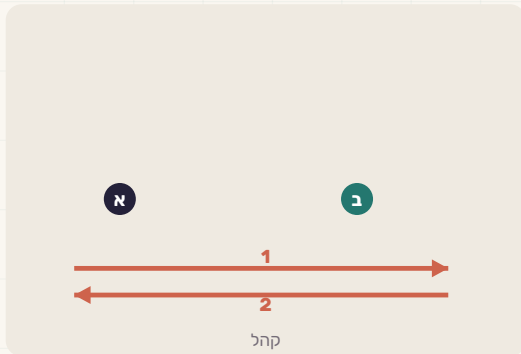
בחירה לפי מהלך הסצנה

לאותה תמונת פתיחה יכולים להיות כמה המשכים

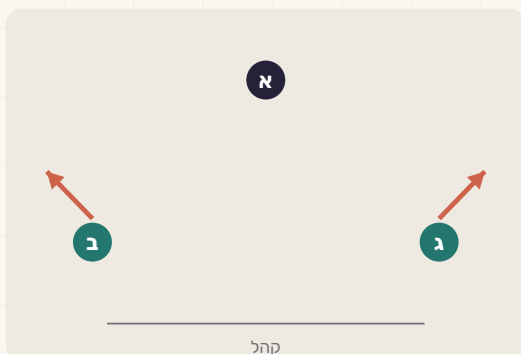
עימות שעובר מיד ליד

בחרו בפינג-פונג כשכל תשובה מחליפה מי מתקדם ומי נסוג.
בחרו בנהר כשאסור להתקרב עד לרגע ההכרעה. ההבדל:
מאבק מתמשך על המרחב מול גבול שעדיין אינו נחצה.

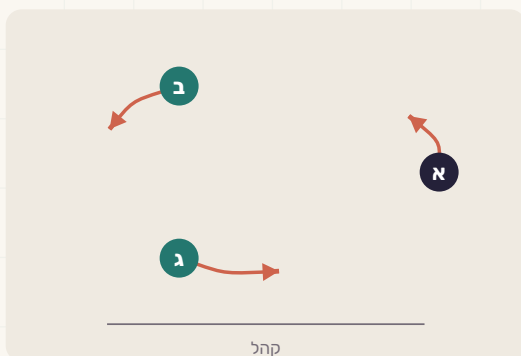
הפינג-פונג



המניפה



הקרוסלה



רוצים לחשוף משהו

המניפה פותחת קבוצת אנשים וחושפת אדם או חפץ. הליקוי
מסתיר מוקד לזמן קצר ואז מגלה אותו אחרת. בחרו אם
הקהל צריך לראות את תהליך הפתיחה או להיות מופתע מן
התוצאה.

רוצים להראות תקיעות

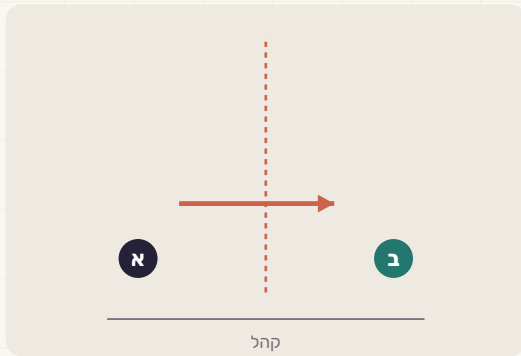
הקרוסלה חוזרת במסלול מעגלי; המטוטלת חוזרת בין שתי
נקודות; המסילות שומרות אנשים בנפרד בזמן שהם
מתקדמים. בחרו מה תקוע: הוויכוח, ההמתנה או הקשר.

בחירה לפי מספר הדמויות

לכל אדם בתמונה צריך להיות תפקיד

כשיש שניים

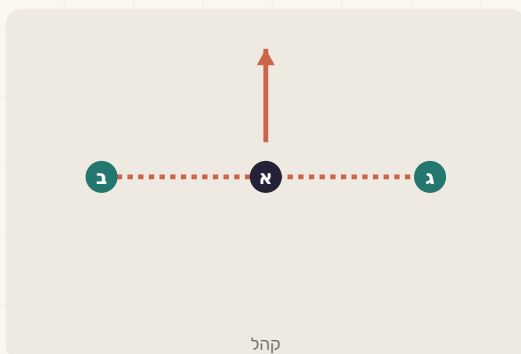
הנהר



שאלו מי יוזם ומה האחר עושה עם היוזמה. ברבע וחצי אפשר להראות השקעה לא שווה בשיחה; בחבל אפשר להראות תלות; בנהר אפשר להראות איסור קרבה. בחרו קודם את היחס ורק אחר כך את המסלול.

כשיש שלושה

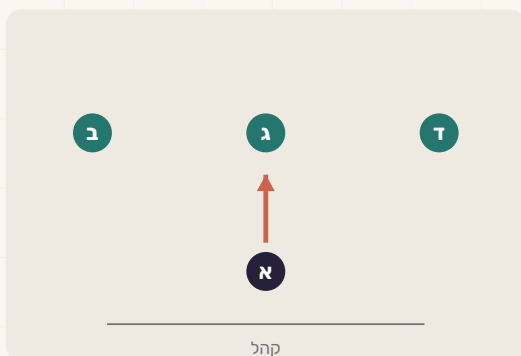
הגשר



קבעו מה השלישי עושה: עד, מתווך או צד במאבק. עד מתאים לעין הציבורית; מתווך לגשר; מתחרה למשולש המתחלף. אל תוסיפו אותו רק כדי למלא מקום ריק.

כשיש קבוצה

החומה

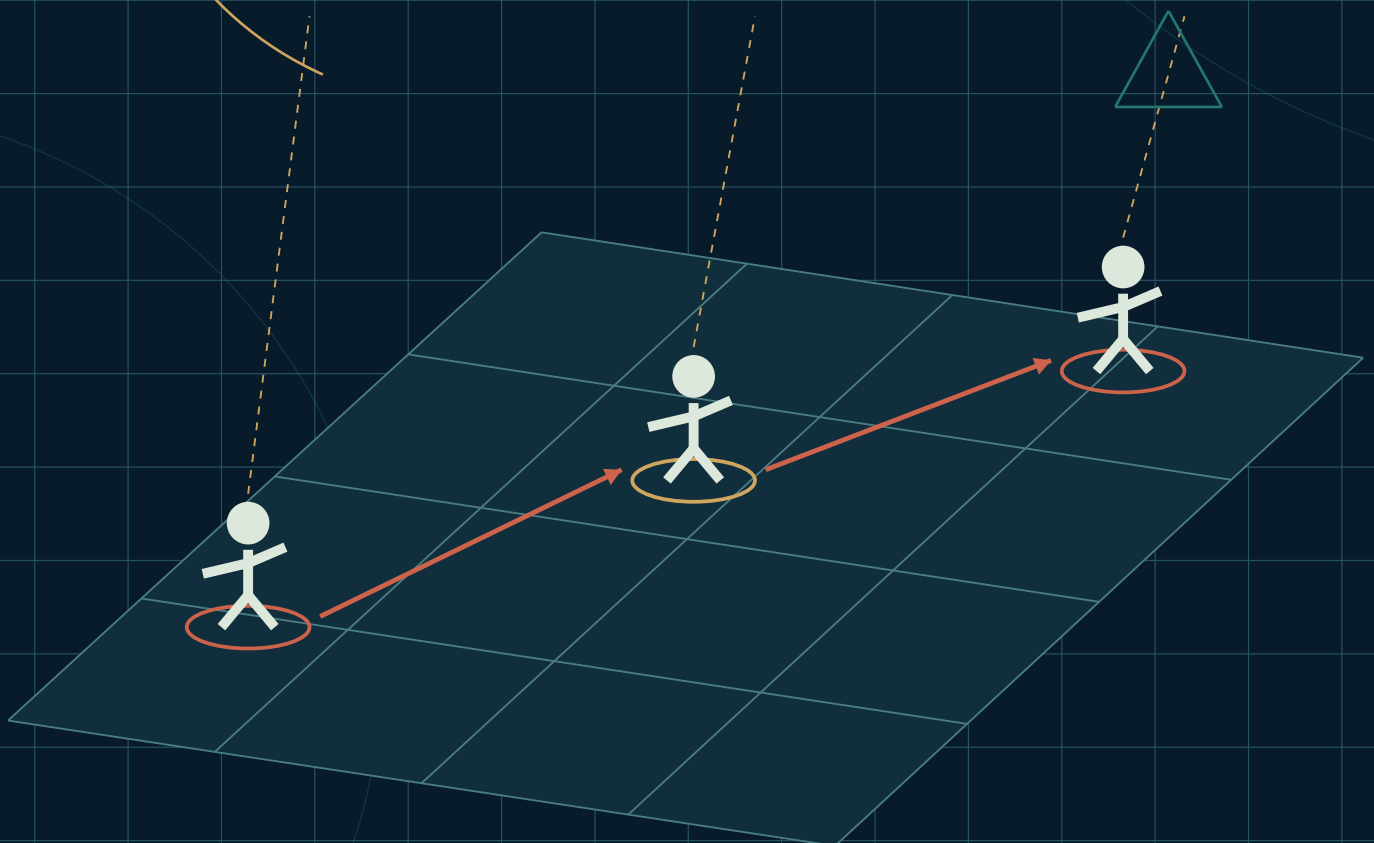


חומה יוצרת חזית משותפת; חצי גורן מאפשרת הקשבה; להקה מציגה תיאום; שני אגפים מציגים צדדים. קבעו מי הדובר בכל רגע ומה השאר עושים בזמן שהוא מדבר.

תבניות העמדה

פרקטיקות של העמדה בסיסית

מסלול + סימן = מהלך



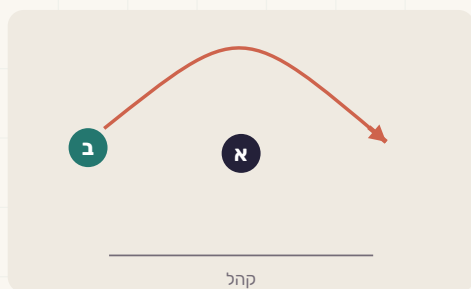
מאת: דמיאן בנדה

מתי לבחור בה – חקירה, חשד או לחץ מתמשך סביב אדם אחד.

איך מעמידים – משאירים דמות במרכז ונותנים לאחרת מסלול קמור סביבה. המבט של הדמות המרכזית קובע אם היא נלכדת בלחץ או מסרבת להשתתף בו.

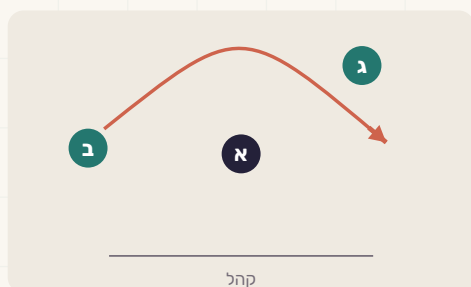
מה משתנה – עוצרים את ההקפה על תשובה חשובה. העצירה מעבירה את הסצנה מתנועה מתמשכת לעימות ישיר.

2 דמויות



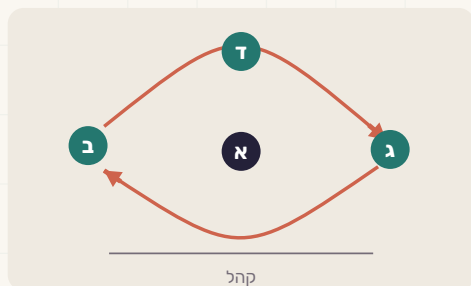
א' נשאר במרכז. ב' מקיף אותו בחצי מעגל איטי תוך כדי השאלות. א' עוקב בראש בלבד, או ממשיך להביט קדימה כדי לא לתת לב' לשלוט במבט שלו.

3 דמויות



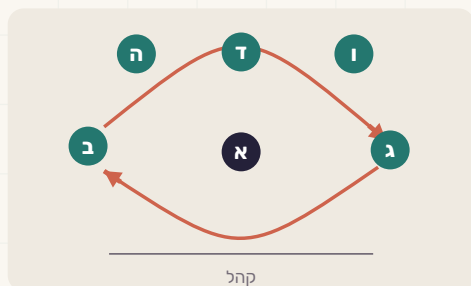
א' במרכז. ב' מקיף ושואל. ג' נשאר מאחור כעד שקט. ב' מסיים את הקשת ליד ג', כך שא' מגלה ששניהם עומדים עכשיו מולו.

4 דמויות



א' במרכז. ב' מתחיל קשת מצד אחד וג' מהצד השני, בזה אחר זה. ד' נשאר בעומק וצופה. כך הלחץ מתחלף בין חוקרים בלי שכולם ידברו יחד.

6 דמויות ויותר



א' במרכז. ב' וג' נעים בקשתות נפרדות. ד', ה' וו' עומדים בעומק כחזית שקטה. הנעים שואלים; העומדים מחזיקים את נוכחות הקבוצה. משאירים לא' נתיב יציאה בטוח.

הפינג-פונג

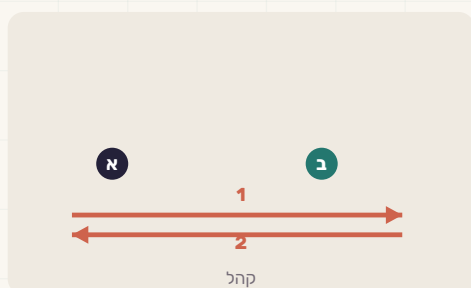
מתי לבחור בה – עימות שבו היוזמה עוברת מצד לצד.

איך מעמידים – א' מתקדם אל ב' וב' נסוג באותו זמן. על משפט שהופך את הכוח ב' מתקדם וא' נסוג. שומרים מרחק ונתיב פנוי.

מה משתנה – מסמנים מראש את שתי נקודות ההיפוך. החזרה בכיוון השני מתחילה מתשובה או החלטה, ולא מספירה בלבד.

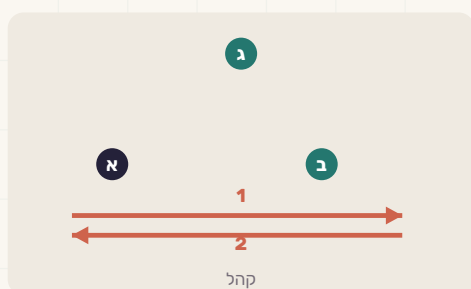
2 דמויות

א' וב' זה מול זה. בשלב הראשון שניהם נעים לכיוון ב'; בשלב השני שניהם חוזרים לכיוון א'. למשל, מאשים שנתקל בעובדה שהופכת אותו לנאשם.



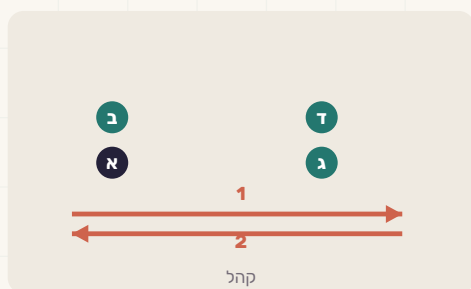
3 דמויות

א' וב' מחליפים התקדמות ונסיגה. ג' נשאר בעומק כעד. המשפט של ג' מפעיל את ההיפוך, ולכן הוא משנה את הכוח בלי לזוז.



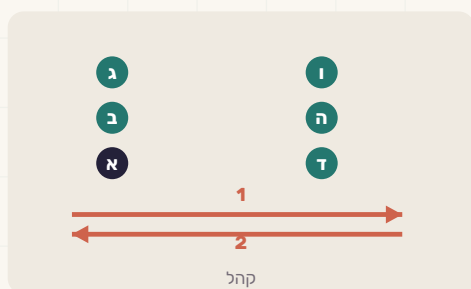
4 דמויות

א' וב' הם צד אחד; ג' וד' הצד השני. שני המחנות נעים יחד ימינה ואז שמאלה. בכל מחנה יש דובר אחד שמפעיל את התנועה על טענה חדשה.



6 דמויות ויותר

שלושה מול שלושה. המחנה המתקדם מוביל, האחר נסוג. על גילוי חדש מתחלפים. אפשר שאדם אחד במחנה הנסוג יישאר: הסירוב שלו מפרק את התיאום.



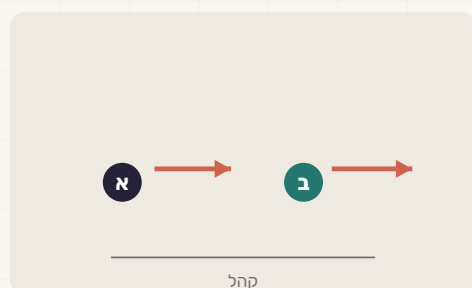
מתי לבחור בה – התקרבות שנענית בנסיגה, תלות או חיזור מהוסס.

איך מעמידים – דמות יוזמת שינוי מרחק, והאחרת מתקנת אותו. כך רואים מי מבקש קשר ומי קובע כמה קרוב מותר להגיע.

מה משתנה – על משפט מכריע מפסיקים לתקן את המרחק. היוזם מגיע לקרבה שלא התאפשרה קודם.

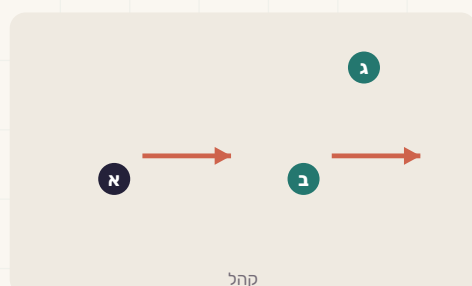
2 דמויות

א' מתקדם לעבר ב'. ב' נסוג באותו מרחק. למשל, א' מבקש הסבר וב' מסרב להישאר איתו קרוב. כל צעד מופעל מבקשה חדשה, ולא מכל שורת טקסט.



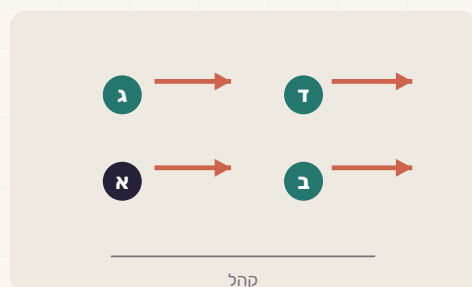
3 דמויות

א' מתקדם לב' וב' נסוג. ג' עומד בעומק וצופה. כשב' מגיע מול ג', הוא בוחר אם להישאר עם א' או לפנות אל האדם השלישי לעזרה.



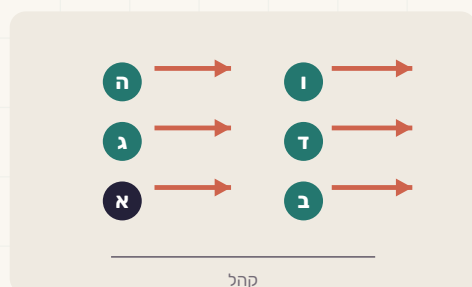
4 דמויות

א' וב' הם זוג אחד; ג' וד' זוג שני במסלול מקביל. בכל זוג היוזם מתקרב והאחר נסוג. תנו לזוג אחד להפסיק לסגת קודם כדי להראות שני קשרים שונים.



6 דמויות ויותר

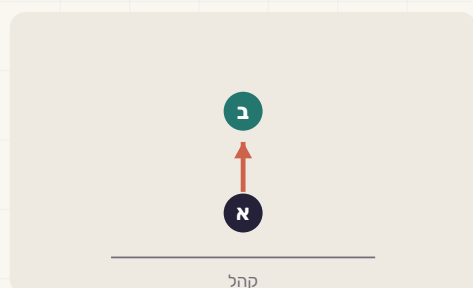
שלושה זוגות נעים במסלולים מקבילים: א' מול ב', ג' מול ד', ה' מול ו'. היוזמים מתקרבים יחד והאחרים נסוגים. סירוב של זוג אחד להמשיך מוציא אותו מהדפוס הקבוצתי.



מתי לבחור בה – חסימת כניסה, דחייה או סירוב של קבוצה.
איך מעמידים – מסדרים חזית ברורה מול מי שרוצה לעבור. מייצרים חסימה דרך מיקום ומבט, ללא דחיפה או מגע.
מה משתנה – פותחים פער בחומה כאשר דמות מחליטה לעזור, להסס או לפרוש מהקבוצה.

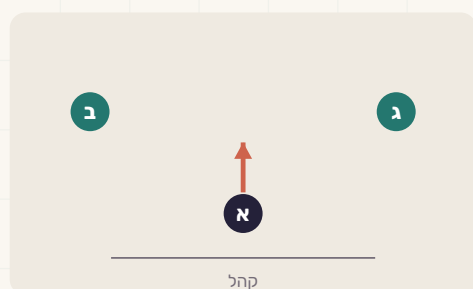
2 דמויות

א' רוצה לעבור לעומק הבמה. ב' עומד בנתיב שלו. זו חסימה אישית:
ב' אינו מתקדם לתקוף, אלא נשאר במקום ומכריח את א' לפנות
אליו.



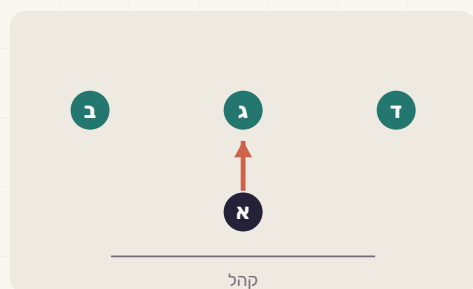
3 דמויות

ב' וג' עומדים זה לצד זה. א' מתקרב אל המרווח ביניהם. שניהם
מסרבים במבט; אחד מהם יכול לסובב גוף מעט ולפתוח לא'
אפשרות מעבר.



4 דמויות

ב', ג' וד' יוצרים קו מול א'. למשל, ועדה מסרבת לאשר את בקשתו.
הדובר בקבוצה נשאר במקום; האחרים מחזקים את הסירוב בכיוון
גוף משותף.



6 דמויות ויותר

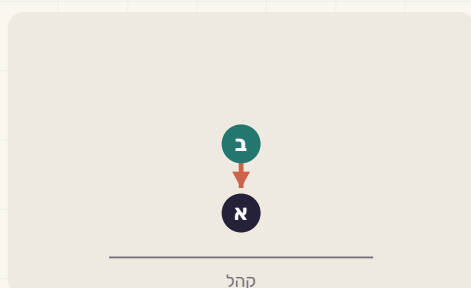
חמישה יוצרים חזית מול א'. א' פונה בכל פעם לאדם אחר בקו.
כשאחד מסיט מבט או זו הצידה, נפתח סדק בהסכמה הקבוצתית.
אין צורך שהחומה תתקדם.



מתי לבחור בה – קבוצה שמרכזת דרישה, האשמה או תקווה באדם אחד. איך מעמידים – מכוונים את מבנה הקבוצה ואת מבטיה אל יעד משותף. הדמות שבקצה הקדמי מובילה את הפנייה. מה משתנה – היעד זז הצידה; הקבוצה נדרשת להסתובב אחריה או להמשיך לפנות למקום שהתרוקן.

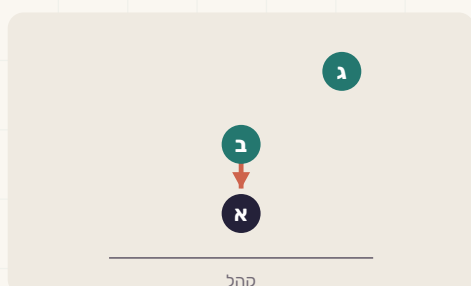
2 דמויות

ב' עומד מאחורי א' באלכסון ומתקדם לעברו בקו ברור. בשניים החץ הוא כיוון יחיד של דרישה: למשל, ב' דורש מא' לעצור ולהקשיב.



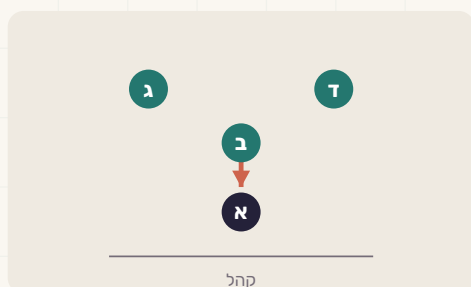
3 דמויות

ב' וג' עומדים מאחורי א' במבנה צר. ב' מעט קרוב יותר ומתחיל את הדרישה; ג' מחזק אותה. שניהם מכוונים לא' ומתקדמים מעט כשאינו עונה.



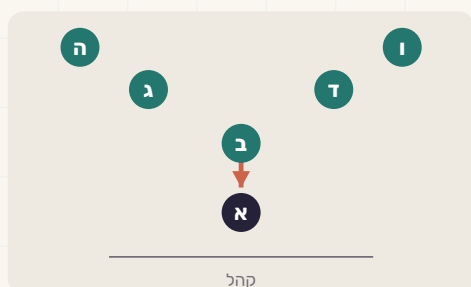
4 דמויות

ב' בקודקוד, ג' וד' מאחוריו בשני צדדים. א' ניצב מולם בנפרד. ב' מוסר את דרישת הקבוצה; האחרים שומרים על המבנה ועל המבט אל א'.



6 דמויות ויותר

ב' בקודקוד, ג' וד' בשורה שמאחוריו, ה' וו' רחבים יותר בעומק. א' הוא היעד. התקדמות קצרה של המבנה מגדילה את הלחץ בלי להקיף את א'.



המראה

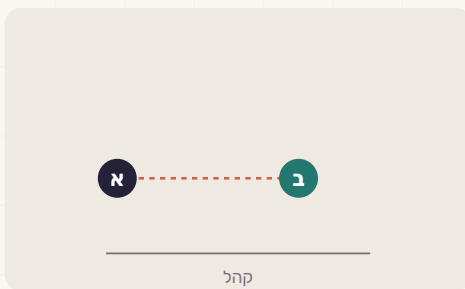
מתי לבחור בה – חיבור, חיקוי לעגני או מאבק על הובלה.

איך מעמידים – שתי דמויות פונות זו לזו ומשתמשות במחוזה זהה. הדיוק והעיכוב בחיקוי קובעים אם המפגש נראה מתואם או צורם.

מה משתנה – אחת שומרת את היד או את הראש במקום כשהשנייה ממשיכה. ההבדל הראשון חושף התנגדות.

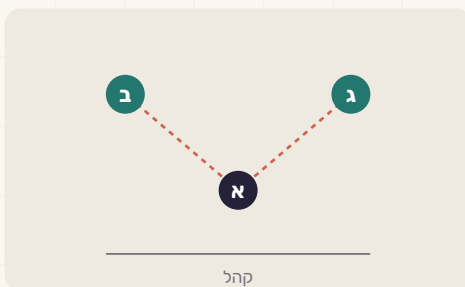
2 דמויות

א' מול ב'. א' משנה תנוחה וב' משקף אותה. כשמדובר בקרבה, ב' מגיב בעדינות; כשמדובר בלעג, הוא מגדיל מעט את המחוזה ומשאיר אותה גלויה.



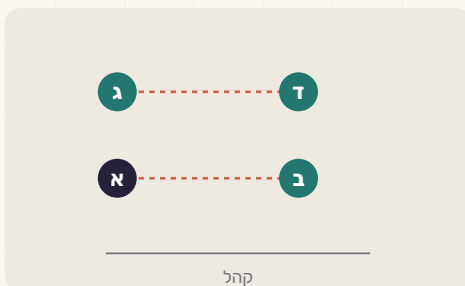
3 דמויות

א' במרכז מול ב' וג'. השניים משקפים את מחוותיו יחד. כך אפשר להראות אדם שמנסה למצוא הבנה ומקבל ממנו שני העתקים במקום תשובה אישית.



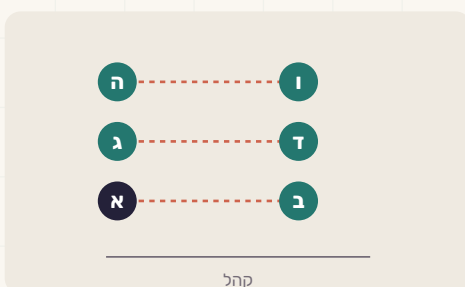
4 דמויות

א' מול ב' וג' מול ד'. בנו שני זוגות מראה. בזוג הראשון החיקוי מדויק; בשני הוא מגיע מאוחר. כך רואים הבדל בין קשר מתואם לקשר שנשבר.



6 דמויות ויותר

שלושה זוגות ניצבים זה מול זה. כולם משקפים, עד שזוג אחד מפסיק. הקבוצה יכולה להמשיך בתיאום ולחדד את הנתק של הזוג החריג.



הפסל והפסלת

מתי לבחור בה – עיצוב של אדם לפי רצון של אחר.

איך מעמידים – הדמות המעצבת מסמנת תנוחה; הדמות השנייה מבצעת אותה בעצמה. אפשר להראות שליטה מלאה ללא מגע.

מה משתנה – הפסל מחזיר פרט אחד למקום שהוא בוחר. שינוי קטן יכול להקדים מרד גדול.

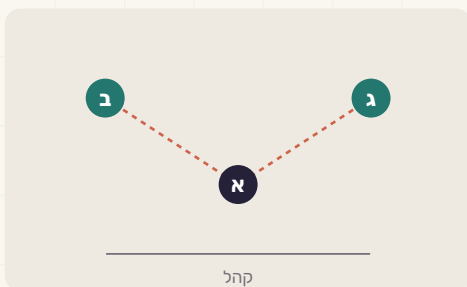
2 דמויות

א' עומד מול ב' ומסמן לו להרים יד, לזקוף ראש או לשבת. ב' מבצע בעצמו. למשל, א' מכין את ב' להופעה בפני אנשים שחשוב לו להרשים.



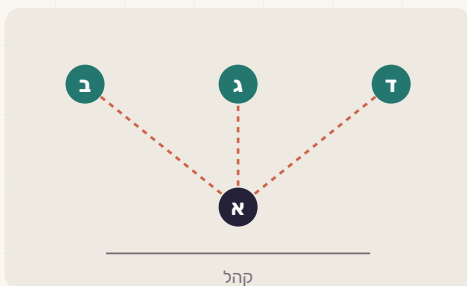
3 דמויות

א' במרכז. ב' מצד אחד וג' מהשני מסמנים לו תנוחות סותרות, כל אחד בתורו. א' נאלץ לשנות צורה לפי האדם שפנה אליו אחרון.



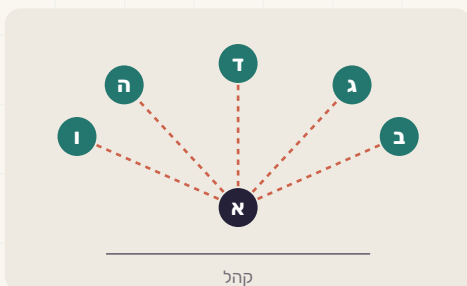
4 דמויות

א' מעצב את ב', ג' וד' העומדים מולו. הוא עובר ביניהם באמצעות סימנים בלבד ומסדר להם תנוחה אחידה. אחד נשאר מעט שונה ומושך תשומת לב.



6 דמויות ויותר

א' מעצב חמישה העומדים בחצי גורן פתוחה. התגובות עוברות מב' עד ו' בזו אחר זו. אפשר להשאיר את האחרון לא גמור, כאילו הוא מסרב להפוך לחלק מהתמונה.



המלקחיים

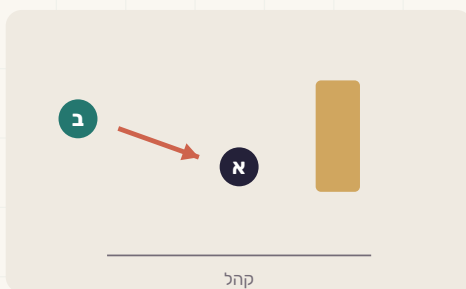
מתי לבחור בה – לחץ משני כיוונים וצמצום אפשרויות.

איך מעמידים – שני מוקדים מתקרבים אל דמות מרכזית. לכל מוקד נותנים דרישה אחרת, כדי שהסגירה תספר קונפליקט ולא רק צפיפות.

מה משתנה – המרכז מפנה תשומת לב לצד אחד, או יוצא דרך הפתח שהשארית מראש.

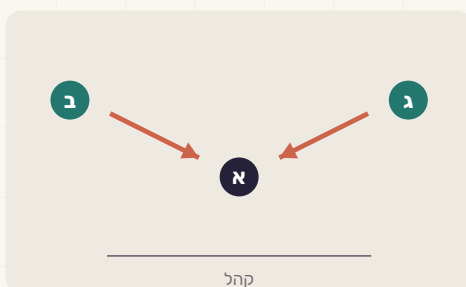
2 דמויות

א' עומד בין ב' לבין שולחן שמאחוריו. ב' מתקדם וא' נאלץ להחליט. בשניים הרהיט מחליף את הצד השני של המלקחיים; הוא אינו שחקן נוסף.



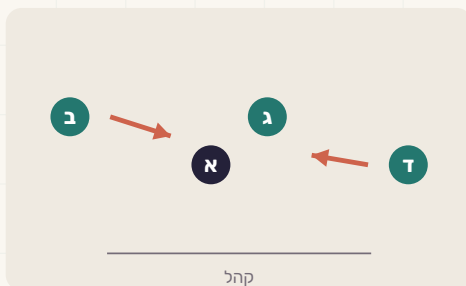
3 דמויות

א' במרכז; ב' וג' משני צדדים. ב' מתקדם על דרישה אחת וג' על דרישה אחרת. א' מפנה מבט בין השניים, עד שהוא בוחר למי לענות.



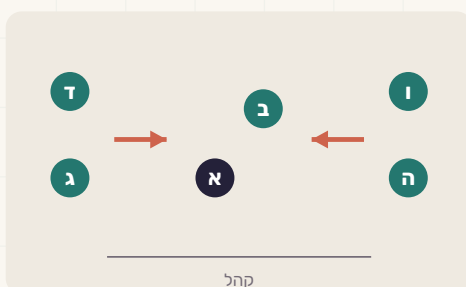
4 דמויות

א' וג' יחד במרכז. ב' מצד אחד וד' מהשני מתקרבים אליהם. למשל, שני חברים נדרשים לתת אותה גרסה לאירוע. החסימה מאיימת גם על הברית ביניהם.



6 דמויות ויותר

א' וב' במרכז. ג' וד' מתקרבים מצד אחד, ה' וו' מהצד השני. לכל מחנה דובר אחד. כוונתו את שתי הדרישות לסירוגין, כדי שהזוג שבמרכז יאלץ לבחור.



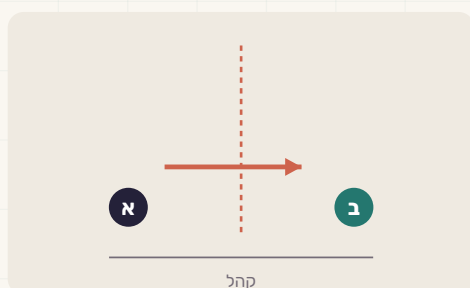
מתי לבחור בה – גבול שמפריד בין אנשים או מחנות.

איך מעמידים – קובעים קו ברור שאיש אינו חוצה בתחילת הסצנה. המרחק מהקו מראה מי רוצה להתקרב ומי בזהר.

מה משתנה – החצייה הראשונה מתרחשת על החלטה, גילוי או ויתור. נותנים לצד השני תגובה ברורה.

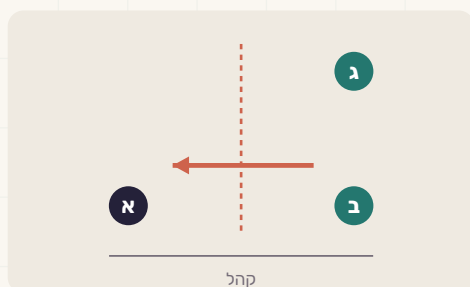
2 דמויות

א' וב' עומדים משני צדי הקו. א' מתקרב וחוצה לעבר ב' רק אחרי משפט ההכרעה. למשל, מעבר מהאשמה לבקשת פיוס.



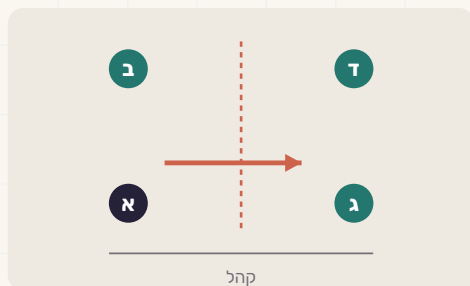
3 דמויות

א' בצד אחד; ב' וג' בצד השני. ב' קרוב יותר לגבול. כשהוא חוצה לא', ג' נשאר מאחור והתמונה הופכת לשינוי נאמנות.



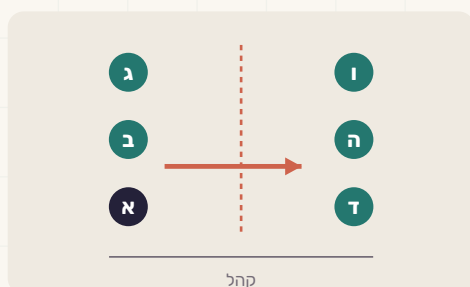
4 דמויות

א' וב' בצד אחד, ג' וד' בשני. א' חוצה אל ג' בעוד ב' וד' נשארים במקומם. נוצר מפגש אישי בתוך עימות בין שתי קבוצות.



6 דמויות ויותר

שלושה בכל צד. א' הוא הראשון שחוצה. שאר הדמויות נשארות מעבר לקו ומגיבות לבחירה שלו. אין צורך שכל הקבוצה תעבור כדי שהגבול יאבד מכוחו.

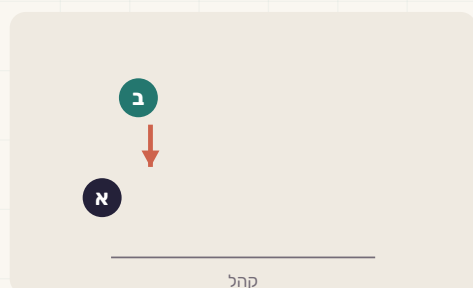


מתי לבחור בה – נוכחות מלווה של זיכרון, מצפון או אדם תלתי.

איך מעמידים – מציבים דמות מעט מאחורי האחרת, בהסטה שמאפשרת לקהל לראות את שתיהן. הצל מגיב לנתיב של המובילה.

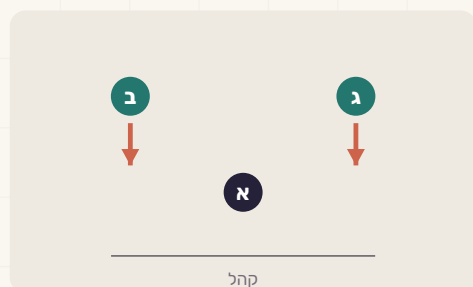
מה משתנה – המובילה נעצרת או מסתובבת, והצל ממשיך לרגע או מפסיק לעקוב.

2 דמויות



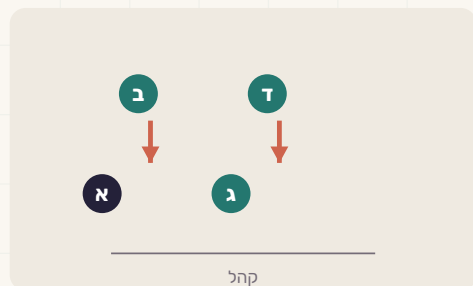
א' מתקדם וב' מאחוריו בהסטה קטנה. ב' שומר מרחק. למשל, א' מנסה להמשיך בחייו וב' מייצג זיכרון שממשיך ללכת איתו.

3 דמויות



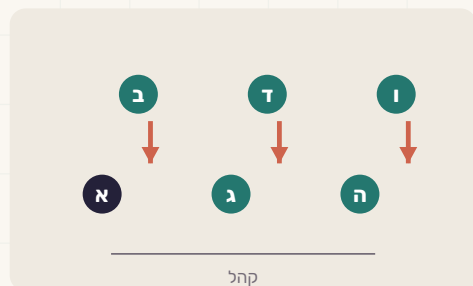
א' מוביל, ב' וג' מאחוריו בשני צדדים. שניהם עוקבים באותו כיוון. אפשר לתת להם כוונות מנוגדות: אחד מעודד ואחד מעכב.

4 דמויות



א' מוביל את ב' וג' מוביל את ד' בשני מסלולים מקבילים. כל זוג שומר פער. עצירה של צל אחד מבליטה קשר שמתחיל להשתחרר.

6 דמויות ויותר



שלושה זוגות נעים במקביל: א' וב', ג' וד', ה' וו'. העוקבים נשארים מאחור. פנו את המובילים יחד, כדי לחשוף בבת אחת את הנוכחות שמלווה אותם.

מערכת השמש

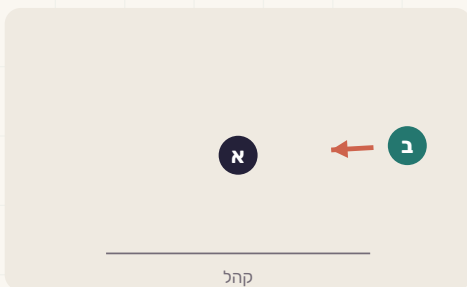
מתי לבחור בה – אנשים שכל רצונותיהם תלויים באדם אחד.

איך מעמידים – משאירים מוקד מרכזי יציב. האחרים מגיעים אליו מכיוונים שונים, כל אחד עם בקשה ועם גבול קרבה אחר.

מה משתנה – המוקד קם או עוזב. הקבוצה נאלצת להתארגן מחדש במקום להמשיך לחכות.

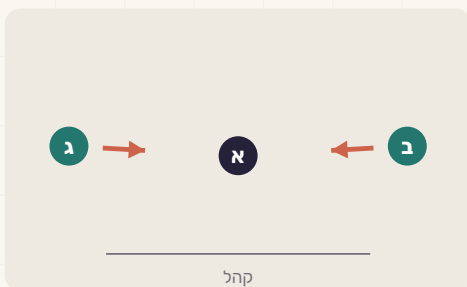
2 דמויות

א' יושב במרכז וב' נע סביב אזורו ומבקש אישור. א' כמעט אינו זז. כך אפשר להראות תלות של אדם באחר בלי תנועה קבוצתית.



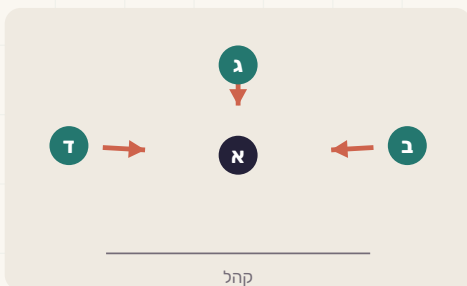
3 דמויות

א' במרכז. ב' וג' פונים אליו משני כיוונים. ב' מגיע קרוב יותר וג' מחכה בחוץ. המרחקים מראים מי מרשה לעצמו לדרוש ומי חושש להפריע.



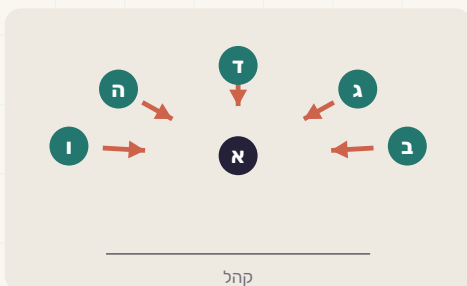
4 דמויות

א' במרכז; ב', ג' וד' סביבו בחצי גורן פתוחה לקהל. כל אחד מתקדם רק כשמגיעה הבקשה שלו. א' מסובב מבט וקובע למי הוא עונה.



6 דמויות ויותר

א' במרכז וחמישה סביבו. קבעו סדר הגעה ומרחק שונה לכל אדם. למשל, בני משפחה זקוקים להחלטה של האם, אבל רק אחד מרשה לעצמו לשבת לידה.



המעלית

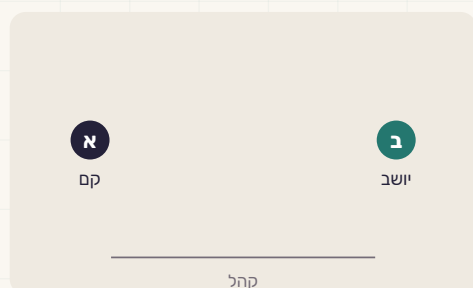
מתי לבחור בה – החלפה ברורה של כוח או ביטחון.

איך מעמידים – קושרים עלייה של דמות לירידה של אחרת: אחת קמה והשנייה מתיישבת. האירוע הדרמטי מצדיק את ההחלפה.

מה משתנה – התנועה מתרחשת אחרי גילוי, החלטה או סירוב. כימה לפני האירוע עלולה לגלות את ההמשך מוקדם מדי.

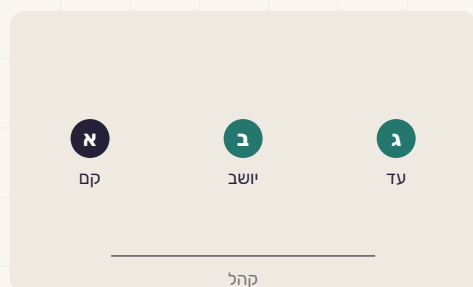
2 דמויות

א' יושב וב' עומד מולו. אחרי שא' מציג את המכתב הוא קם, וב' מתיישב. הסוד משנה מי דורש תשובה ומי צריך להסביר.



3 דמויות

א' יושב מול ב'; ג' עומד בצד כעד. א' קם וב' מתיישב. ג' נשאר בגובהו ומפנה את המבט אל א', וכך מאשר שהכוח עבר.



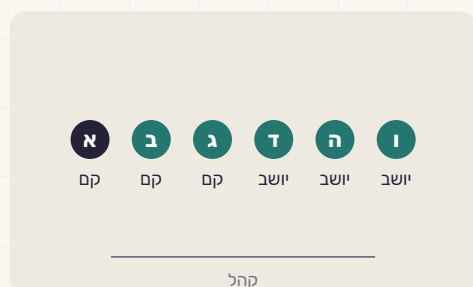
4 דמויות

א' וב' יושבים מול ג' וד' העומדים. אחרי החלטה משותפת היושבים קמים והעומדים מתיישבים. השינוי מציג היפוך בין שני מחנות.



6 דמויות ויותר

שלושה יושבים מול שלושה עומדים. על אירוע אחד מחליפים גובה. אפשר להעביר את ההחלפה בהדרגה, כדי שיראה מי מבין ראשון שהסדר השתנה.



מתי לבחור בה – שאלה או ניסיון השפעה שמגיעים מהצד.

איך מעמידים – מובילים דמות בקשת אל הצד של הפרטנר. בניגוד לכריש, אין הקפה מתמשכת: יש מקום חדש שאליו רוצים להגיע.

מה משתנה – עוצרים כשהדמות הגיעה לצד האחר. משם נשאלת השאלה שהפרטנר ניסה להימנע ממנה.

2 דמויות

א' עומד וב' נע בקשת אל צדו. אם א' רוצה לשמור קשר עין, הוא צריך לפנות. כך ב' משנה את תנאי המפגש בלי להתקדם ישירות מולו.



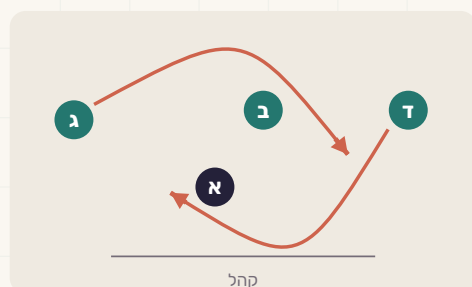
3 דמויות

א' וב' ניצבים זה מול זה. ג' מגיע בקשת אל הצד של א'. א' נדרש לבחור אם להמשיך מול ב' או להסתובב אל האדם שהתקרב.



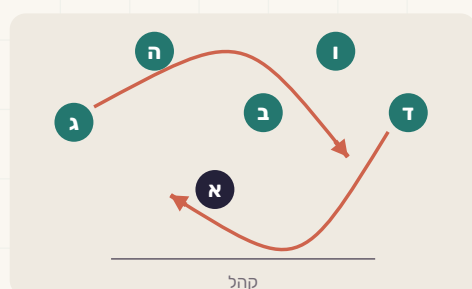
4 דמויות

א' וב' עומדים יחד. ג' מאגף את א' וד' מאגף את ב'. בקשתות חיצוניות נפרדות. הברית שבמרכז צריכה לפנות לשני כיוונים שונים.



6 דמויות ויותר

א' וב' במרכז. ג' וד' מאגפים מבחוץ. ה' וו' נשארים בעומק כעדים. הדמויות הנעות מפצלות את המבט של הזוג המרכזי, והעדים מחזיקים את הלחץ מאחור.

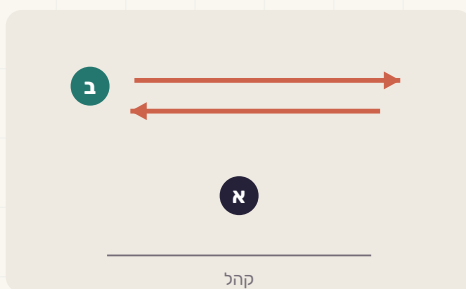


המטוטלת

מתי לבחור בה – המתנה, לחץ או מחשבה שלא נותנת מנוחה.
איך מעמידים – נותנים לדמות מסלול הלוך ושוב בין שתי נקודות קבועות. דמות אחרת נשארת במקום, כך שההבדל בקצב נראה.
מה משתנה – ההליכה נעצרת על בשורה או על שאלה. העצירה היא השינוי המשמעותי, ולא עוד סיבוב.

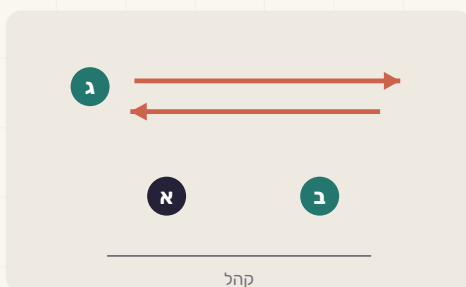
2 דמויות

א' נשאר ליד כיסא וב' הולך הלוך ושוב בעומק. למשל, אחד מחכה לתשובה והשני מנסה להמשיך בשיחה רגילה.



3 דמויות

א' וב' נשארים במקומם; ג' הולך מאחוריהם. הם יכולים לדבר עליו בלי לפנות אליו, עד שהעצירה שלו מחייבת אותם להכיר בנוכחותו.



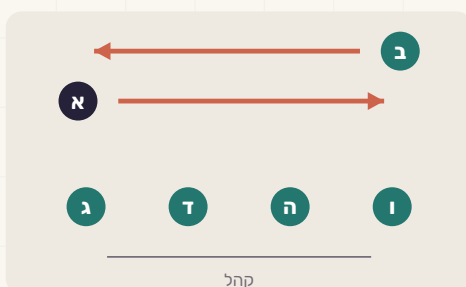
4 דמויות

א' וב' נעים הלוך ושוב בשני מסלולים נפרדים; ג' וד' נשארים בקדמה. קצב שונה של שני ההולכים יכול להראות שתי רמות לחץ.



6 דמויות ויותר

א' וב' נעים במסלולים נפרדים, וארבעה נשארים בקדמה כקבוצה מחכה. כשאחד ההולכים עוצר, האחר ממשיך ומחדד את הפער ביניהם.



העכביש

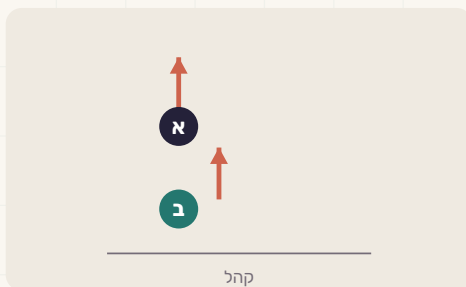
מתי לבחור בה – הובלה באמצעות נסיגה אל אזור שנבחר מראש.

איך מעמידים – הדמות המובילה נסוגה, והאחרת עוקבת עוקבת מפני שהיא רוצה ממנה משהו. מי שנסוג קובע למעשה את יעד המפגש.

מה משתנה – ברגע שהעוקב מגיע לאזור הרצוי, המוביל מפסיק לסגת ופונה אליו ישירות.

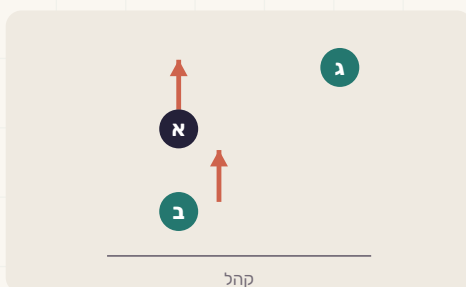
2 דמויות

א' נסוג לעומק וב' עוקב. א' רוצה להוציא את השיחה מטווח השמיעה של אחרים או להוביל את ב' למקום שבו יהיה לו יתרון.



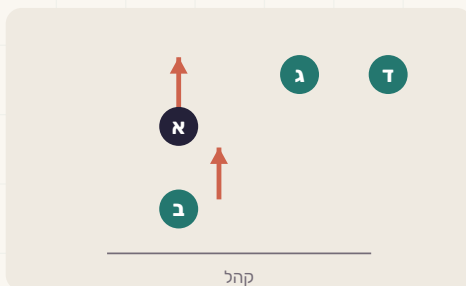
3 דמויות

א' נסוג וב' עוקב; ג' כבר מחכה ליד היעד. כשהם מגיעים, ב' מגלה שהשיחה אינה פרטית כפי שחשב.



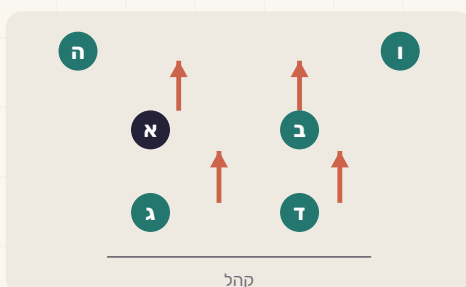
4 דמויות

א' נסוג וב' עוקב. ג' וד' מחכים משני צדי היעד, עם פתח רחב ביניהם. ב' מגיע מתוך רצונו שלו; אף אחד אינו מושך אותו או חוסם אותו באמת.



6 דמויות ויותר

א' וב' מובילים את ג' וד' אל העומק בשני מסלולים. ה' וו' מחכים שם. עצרו את המובילים כשהעוקבים מבחינים בשניים שממתינים להם.



המתרס

מתי לבחור בה – חפץ ששומר מרחק בין אנשים.

איך מעמידים – רהיט יציב מפריד בין שני צדדים. דמות אחת שומרת עליו ביניהם ומסרבת להישאר חשופה מול האחרת.

מה משתנה – אחת בוחרת לעקוף את הרהיט. המעבר יכול להיות עימות, פיוס או ויתור על הגנה.

2 דמויות

א' וב' משני צדי שולחן. א' עוקף מעט את אחד הקצוות כדי להגיע לב'. אין להזיז את השולחן; היחסים משתנים דרך הדרך שסביבו.



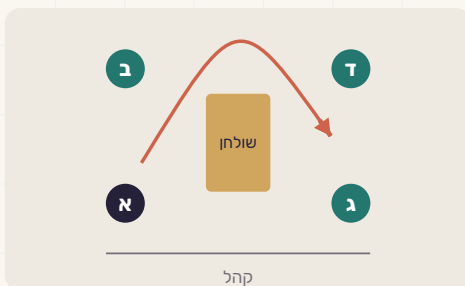
3 דמויות

א' בצד אחד; ב' וג' בשני. א' עוקף את קצה השולחן ופונה לב'. ג' נשאר מאחורי המתרס, וכך נוצר פער בין השניים שבאותו צד.



4 דמויות

א' וב' מול ג' וד' משני צדי שולחן. א' עוקף אל ג', בעוד ב' וד' נשארים מאחור. התמונה עוברת ממשא ומתן קבוצתי למפגש אישי.



6 דמויות ויותר

שלושה בכל צד. א' הוא היחיד שעוקף את השולחן. השאר נשארים בעמדותיהם, כך שהחריגה שלו מהכללים ברורה גם כשהקבוצה ממשיכה לדבר.



מתי לבחור בה – שינוי חד במרחק בעקבות החלטה.

איך מעמידים – שומרים בתחילת הקטע על פער גדול. על אירוע ברור דמות חוצה אותו במסלול נקי עד נקודת עצירה מוסכמת.

מה משתנה – אחרי החצייה משאירים את תגובת הפרטנר גלויה. אין צורך להוסיף מיד מגע או תנועה נוספת.

2 דמויות

א' רחוק מב'. כשהוא מבין שב' מסתיר מידע, הוא חוצה אליו ונעצר. הקרבה החדשה מכריחה את ב' להתמודד עם השאלה.



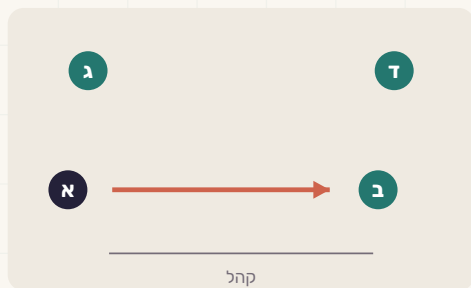
3 דמויות

א' רחוק מב'; ג' צופה מהעומק. א' חוצה אל ב' מול העד. ג' נשאר במקום, כדי שהחצייה תהיה האירוע היחיד בתמונה.



4 דמויות

א' חוצה אל ב' בקדמה; ג' וד' נשארים בעומק. למשל, ויכוח בתוך קבוצה הופך לרגע אישי בין שניים בלי להזיז את כולם.



6 דמויות ויותר

א' רחוק מחמישה שעומדים בחצי גורן. הוא חוצה אל ב' שבמרכזם. האחרים נשארים במקום ומפנים אליו מבט, כך שהפנייה הפרטית נעשית מול כולם.



המרינטה

מתי לבחור בה – תלות בסימנים ובהחלטות של אדם אחר.

איך מעמידים – דמות אחת נותנת סימן קטן, והאחרת מגיבה בפעולה שסוכמה. חזרה על הקשר בין סימן לתגובה הופכת את השליטה לגלויה.

מה משתנה – הסימן ניתן שוב והתגובה אינה מגיעה. הסירוב הראשון הוא נקודת השינוי.

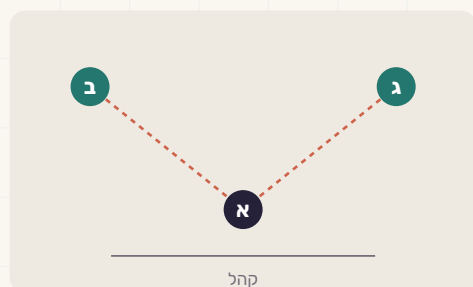
2 דמויות

א' נותן סימן ביד וב' מתחיל פעולה או קם. א' מפסיק וב' עוצר. למשל, עוזר שממתיך לאישור המנהל לכל צעד.



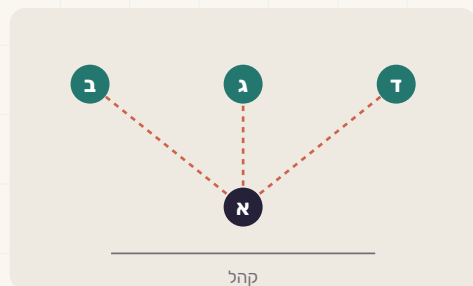
3 דמויות

א' במרכז מול ב' וג'. לכל אחד סימן אחר. כך א' מנהל שני אנשים, ואפשר להראות שהם כמעט אינם פונים זה לזה.



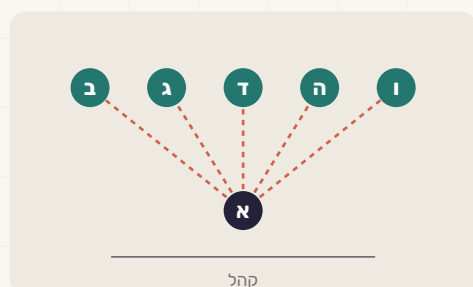
4 דמויות

א' מול שלושה. סימן אחד מפעיל את כולם, אך ג' מגיב באיחור. האיחור יוצר סימן ראשון לכך שלא כולם נשלטים באותה מידה.



6 דמויות ויותר

א' מול חמישה בחצי גורן. הוא מפעיל אותם יחד בסימן אחד. ו' אינו מגיב, והקבוצה צריכה להחליט אם להמשיך לציית או להצטרף אליו.



הגב אל הקיר

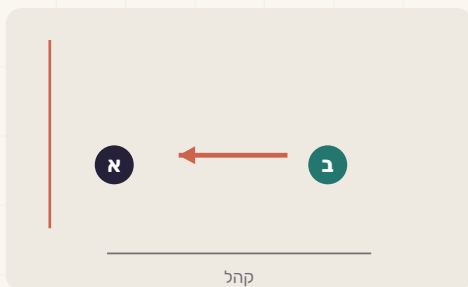
מתי לבחור בה – צמצום האפשרות להתרחק מתוך שיחה.

איך מעמידים – קובעים גבול בטוח בתוך אזור המשחק. דמות נסוגה אליו בתגובה לאחרת, בלי דחיפה ובלי להגיע לשפת הבמה.

מה משתנה – כאשר הנסיגה נעצרת, הדמות חייבת לבחור דרך אחרת: להתעקש, לבקש, לשקר או לשנות נושא.

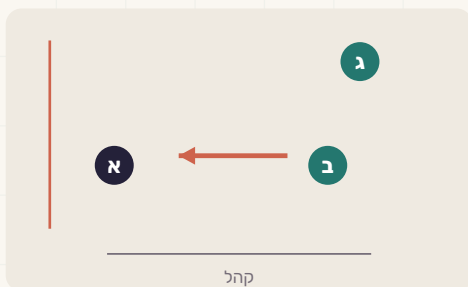
2 דמויות

א' נסוג אל הקו שסומן, וב' מתקדם בעקבות תשובותיו. ברגע שא' מגיע לגבול, הוא מפסיק ללכת ומשיב ישירות.



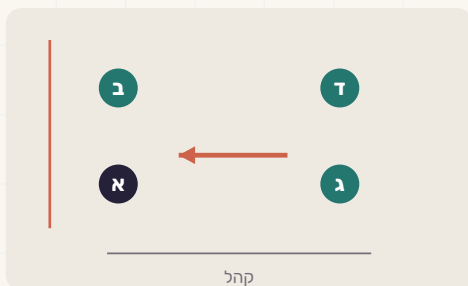
3 דמויות

א' נסוג; ב' מתקדם; ג' עומד בצד וצופה. א' יכול לפנות אל ג' לעזרה כשהוא מגיע לגבול, וכך לפתוח כיוון חדש בסצנה.



4 דמויות

א' וב' נסוגים יחד; ג' וד' מתקדמים מולם. כשנגמרת הנסיגה, אחד מהזוג הנסוג יכול להמשיך להתנגד והשני להסכים.



6 דמויות ויותר

א' וב' נסוגים מול ג' וד'. ה' וו' נשארים בעומק כעדים. העדים אינם סוגרים עוד דרך; הפתח הבטוח נשמר, גם כשהתמונה מספרת לחץ.



הקרוסלה

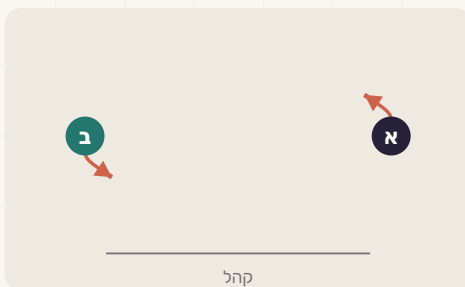
מתי לבחור בה – קשר שחוזר לאותה מחלוקת בלי להגיע להכרעה.

איך מעמידים – הדמויות נעות על מסלול מעגלי ושומרות פער קבוע. הן מתקדמות במרחב, אבל אינן מתקרבות זו לזו.

מה משתנה – אחת נעצרת או יוצאת מהמעגל. האחרות צריכות להתאים את עצמן להפרת הסדר.

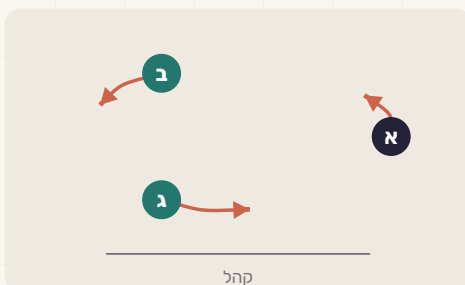
2 דמויות

א' וב' משני צדי מעגל. שניהם נעים באותו כיוון ושומרים מרחק. ויכוח שחוזר על עצמו מקבל מסלול שחוזר לאותה נקודה.



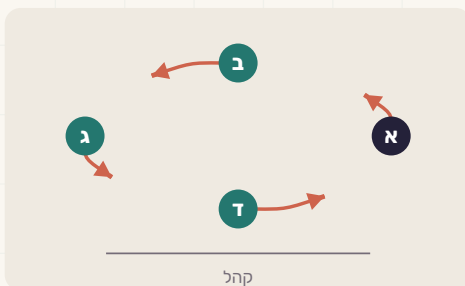
3 דמויות

שלוש דמויות במרווחים שווים על המעגל. כל אחת פונה לזו שלפניה. אף אחת אינה משיגה את השנייה, עד שאחת עוצרת.



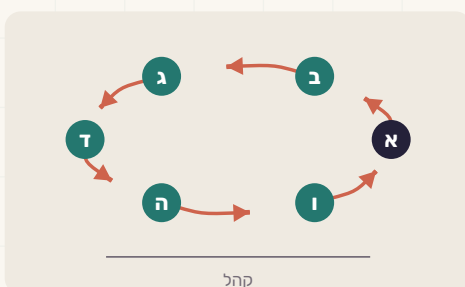
4 דמויות

ארבע דמויות על המעגל, כולן באותו כיוון. אפשר לתת לשתי דמויות להשלים משפט זו של זו, ולשתי האחרות להחזיר את הדיון להתחלה.



6 דמויות ויותר

שש דמויות שומרות רווחים ומסלול משותף. כשא' עוצר, האחרים אינם מתנגשים: הם עוצרים לפי סדר או עוקפים בדרך שנקבעה מראש.



הפירמידה

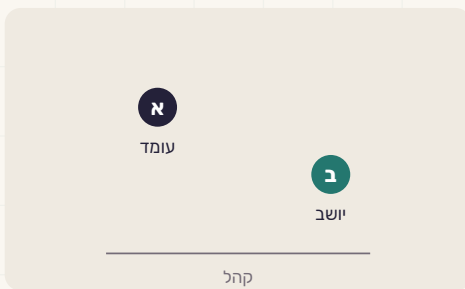
מתי לבחור בה – מדרג ברור של מעמד או זכות לדבר.

איך מעמידים – מחלקים את הדמויות למפלסי גוף: עמידה, ישיבה וישיבה נוחה על הרצפה. ההתנהגות מחזקת את המדרג.

מה משתנה – דמות משנה גובה בלי לקבל רשות, או שבעל הסמכות יורד למפלס של האחרים.

2 דמויות

א' עומד וב' יושב. א' קובע מתי השיחה מתחילה, וב' מחכה. כשהיושב קם ביוזמתו, הוא מפר את הסדר שנקבע.



3 דמויות

א' עומד, ב' יושב על כיסא וג' על הרצפה. קבעו למי מותר לפנות ישירות לא', ומי חייב לעבור דרך ב'.



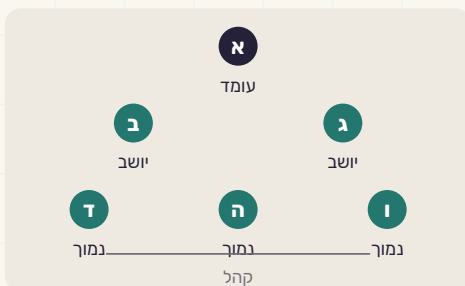
4 דמויות

א' עומד, ב' יושב, ג' וד' על הרצפה. למשל, שרשרת של מנהל, אחראי ושני עובדים. שינוי מקום של אחד העובדים מפריע לכל המבנה.



6 דמויות ויותר

א' עומד בעומק, ב' וג' יושבים באמצע, ד' ה' וו' על הרצפה בקדמה. כל שכבה פונה לזו שמעליה. שומרים על ראיית הפנים, בלי לטפס על רהיטים.

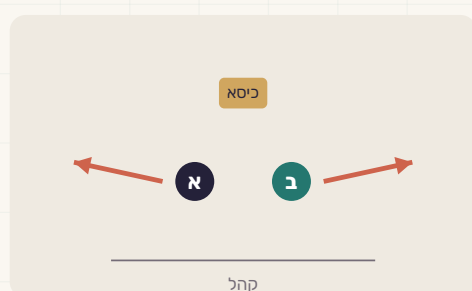


המניפה

מתי לבחור בה – חשיפה של דבר שהוסתר או פתיחת חזית סגורה.
איך מעמידים – מתחילים במבנה צר. הדמויות נפתחות לצדדים וכך מפנות את העין למה שנמצא מאחוריהן.
מה משתנה – הפתיחה מתרחשת על גילוי. לאחריה עוצרים כדי שהקהל יספיק לראות מה נחשף.

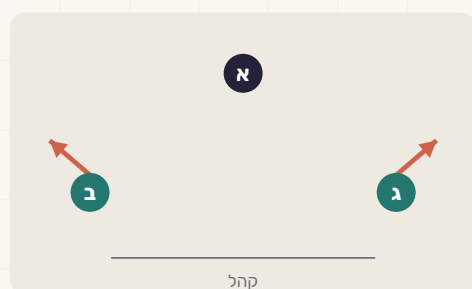
2 דמויות

א' וב' עומדים קרוב זה לזה מול כיסא ריק. הם נפתחים לצדדים וחושפים אותו. הכיסא יכול להיות מקום של אדם חסר או מקום שאיש אינו מעז לתפוס.



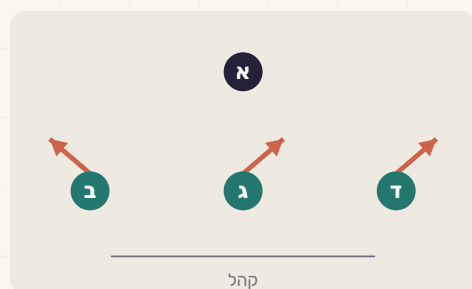
3 דמויות

א' עומד מאחור. ב' וג' לפניו ונפתחים לצדדים. למשל, שני חברים חושפים אדם שניסה להסתתר מאחוריהם.



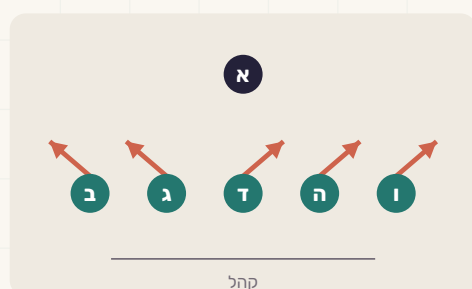
4 דמויות

א' בעומק. ב', ג' וד' לפניו במבנה מדורג. הם נפתחים לכיוונים שונים ומשאירים את א' גלוי לבדו במרכז.



6 דמויות ויותר

א' מאחור וחמישה לפניו במבנה מדורג. הפתיחה עוברת מהמרכז החוצה. אפשר להשתמש בכך להצגת בעל סמכות, או לחשיפה של אדם שהקבוצה הסתירה.



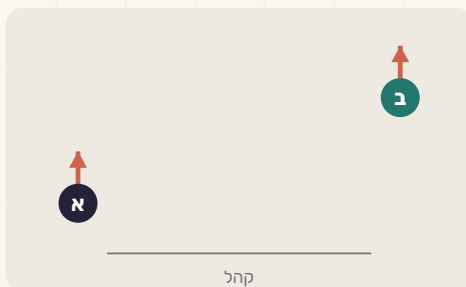
הדומינו

מתי לבחור בה – תגובה שמתפשטת מאדם לאדם.

איך מעמידים – אותה פעולה עוברת בין הדמויות בהפרש קבוע. הפעולה יכולה להיות פנייה, קימה או צעד, והסדר מראה מי משפיע על מי.

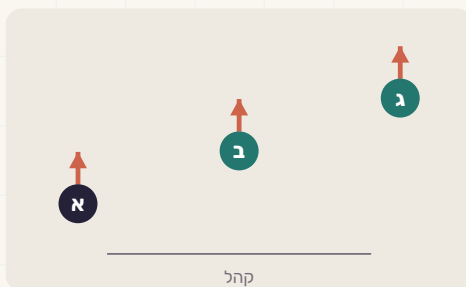
מה משתנה – אדם אחד אינו ממשיך את השרשרת, או מחזיר אותה בכיוון ההפוך.

2 דמויות



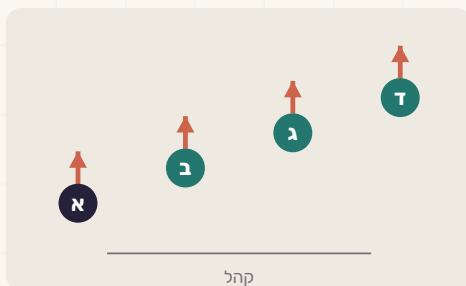
א' עושה צעד לעומק וב' חוזר על הצעד אחריו. האיחור מבהיר מי יזם ומי הושפע. מתאים להסכמה מהוססת או לחיקוי.

3 דמויות



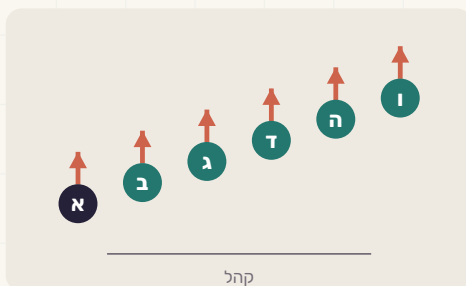
א', ב' וג' בקו אלכסוני. הצעד עובר לפי הסדר. למשל, שלושה מבינים בזה אחר זה שמישהו נכנס מאחוריהם.

4 דמויות



ארבעה בקו אלכסוני. אותה תנועה עוברת מא' לד'. השאירו לד' תגובה אחרת כדי להראות שהאחרון בשרשרת אינו מצטרף אוטומטית.

6 דמויות ויותר

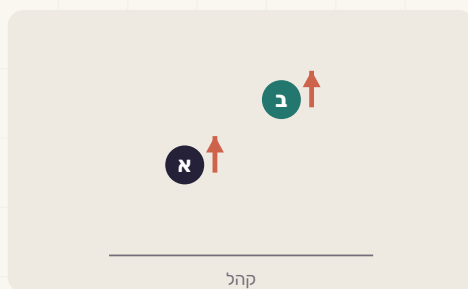


שישה באלכסון פתוח. הפעולה מתקדמת מא' עד ו'. כך שמועה, פחד או החלטה נראים כמשהו שמתפשט בתוך הקבוצה. אין צורך להוסיף תנועה גדולה.

הלהקה

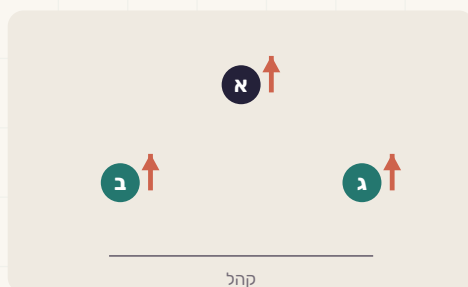
מתי לבחור בה – קבוצה שפועלת כגוף אחד ומחליפה הנהגה.
איך מעמידים – כולם פונים לאותו כיוון ומגיבים למי שנמצא בראש המבנה. שינוי כיוון מעביר את ההובלה לדמות שנמצאת עכשיו מלפנים.
מה משתנה – דמות אחת מפסיקה להתאים את עצמה ונשארת בכיוון הקודם.

2 דמויות



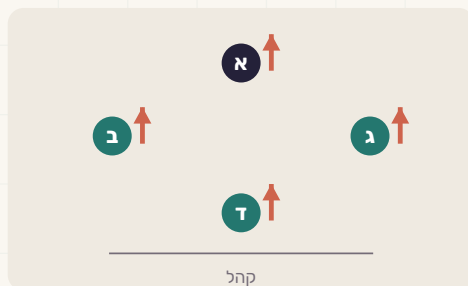
א' עומד מעט לפני ב'. שניהם מתקדמים יחד. בפנייה לאחור ב' נעשה המוביל. זו גרסה זוגית של הנהגה מתחלפת.

3 דמויות



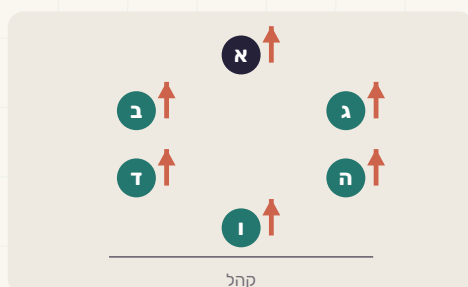
שלוש דמויות במשולש פתוח. הקדמית מובילה תנועה קצרה. בפנייה אל אחד הצדדים ההובלה עוברת למי שנמצא כעת בקצה הקדמי.

4 דמויות



ארבע דמויות במעוין. כולן פונות לאותו כיוון. בפנייה רבע סיבוב עוברת ההובלה לקודקוד החדש, בלי להחליף את מקומות הדמויות.

6 דמויות ויותר



שש דמויות במבנה פתוח ומדורג. הראש מוביל את הכיוון, והשאר שומרים על המרווחים. השאירו נתיבי ראייה כדי שכולם יוכלו לעקוב בלי להסתובב בעצבנות.

המסדרון

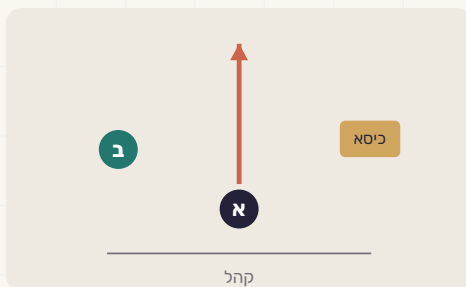
מתי לבחור בה – דמות שעוברת בין לחצים, עצות או שיפוט.

איך מעמידים – ממקמים שני צדדים של מעבר פתוח. ההולך פוגש בכל שלב פנייה אחרת. אין מגע ואין חסימה אמיתית של המעבר.

מה משתנה – ההולך נעצר מול קול אחד או יוצא מהמסדרון ומחליט בעצמו.

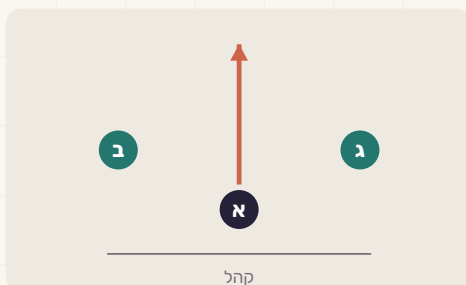
2 דמויות

א' עובר בין ב' לבין כיסא. ב' מייצג קול אחד, והכיסא יכול לייצג היעדרות או סמכות. זו גרסה מצומצמת של מעבר בין מוקדי השפעה.



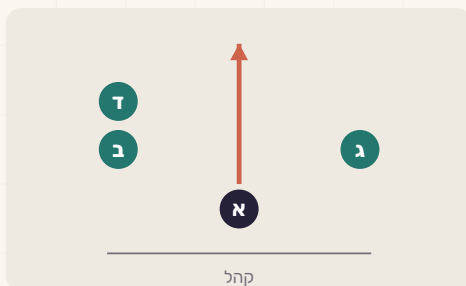
3 דמויות

א' עובר בין ב' וג'. כל אחד נותן דרישה מנוגדת. א' אינו חייב לענות מיד; הפנייה של הגוף מראה איזה קול משפיע עליו.



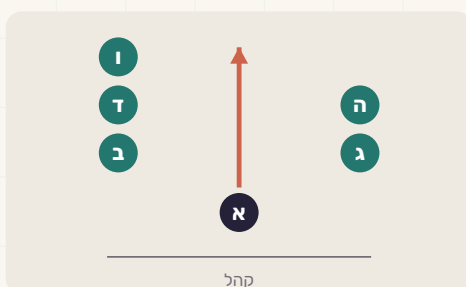
4 דמויות

א' מתקדם; ב' וג' בצד אחד וד' בצד השני. הצד הכפול יכול להמחיש רוב מול קול יחיד. מחלקים את הפניות לפי התקדמותן.



6 דמויות ויותר

א' עובר בין שתי שורות: שלושה בצד אחד ושניים בשני. כל אדם פונה אליו רק כשהוא מגיע מולו. כך נבנית הצטברות של לחצים לאורך הדרך.

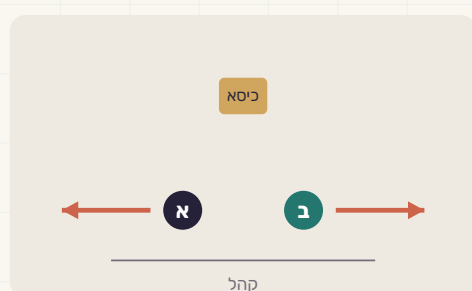


הרוכסן

מתי לבחור בה – פתיחת דרך בהדרגה או התפרקות של מחסום.
איך מעמידים – זוגות או דמויות סמוכות נפתחים לצדדים לפי סדר. המבט של הקהל מתקדם לאורך הנתיב שנוצר.
מה משתנה – לאחר הפתיחה האחרונה מופיעים אדם, יעד או אפשרות שהיו מוסתרים.

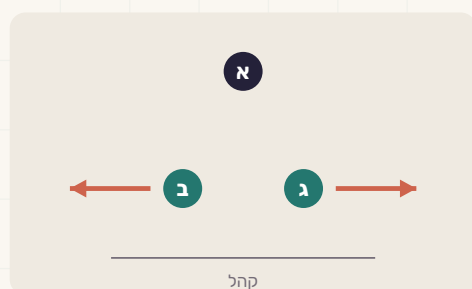
2 דמויות

א' וב' עומדים מול כיסא. א' זז הצידה, ורק אחריו ב'. ההשהיה בין הפתיחות מציגה התנגדות קטנה לפני שהדרך מתפנה.



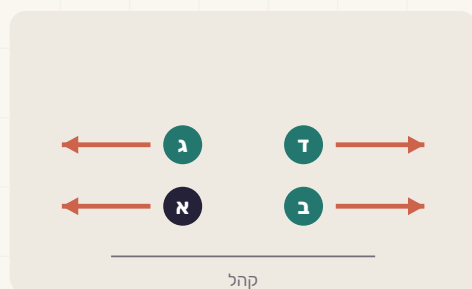
3 דמויות

א' ממתין מאחור. ב' וג' ניצבים לפניו. ב' נפתח ראשון וג' אחריו. א' עובר רק כשנוצר פתח ברור.



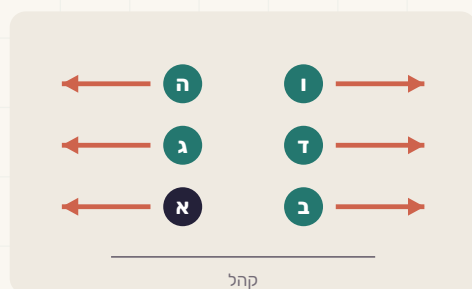
4 דמויות

שני זוגות עומדים אחד מאחורי השני. הזוג הקרוב לקהל נפתח ראשון, ואחריו הזוג שבעומק. הנתיב המרכזי נחשף בשני שלבים.



6 דמויות ויותר

שלושה זוגות מסודרים לאורך הציר המרכזי. פותחים מהקדמה לעומק, זוג אחר זוג. מתאים לטקס, קבלת פנים או פתיחת מעבר אל מקום אסור.



הכיסא הריק

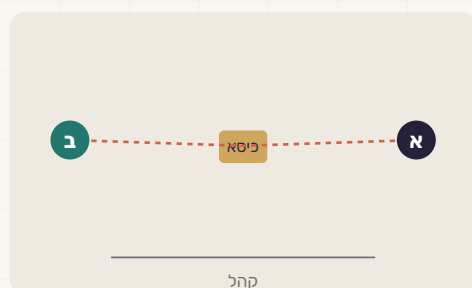
מתי לבחור בה – נוכחות חזקה של אדם שאינו שם.

איך מעמידים – משאירים כיסא פנוי במוקד ומסדרים סביבו את היחסים. המבטים וההימנעות מלשבת מעניקים לריק משמעות.

מה משתנה – אחת הדמויות מתיישבת, מזיזה את הכיסא או מפסיקה להתייחס אליו.

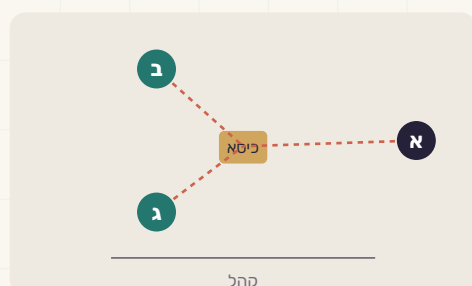
2 דמויות

א' וב' משני צדי כיסא ריק. הם מדברים זה עם זה, אך חוזרים במבט אליו. למשל, ויכוח על אדם שהלך ואינו יכול להשיב.



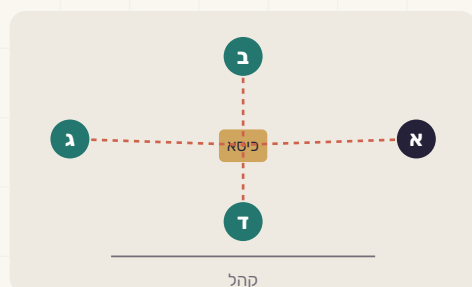
3 דמויות

שלוש דמויות סביב הכיסא בחצי גורן. אחת קרובה אליו ושומרת על המקום; האחרות נשארות רחוק יותר. כך רואים קשרים שונים לאדם החסר.



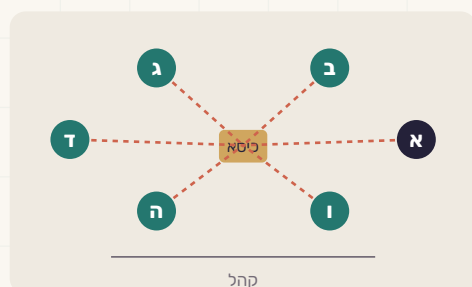
4 דמויות

ארבעה סביב הכיסא, פתוחים לקהל. אחד מציע לשבת ואחר מונע זאת במילים בלבד. הכיסא הופך לדבר שמנהלים עליו את המאבק.



6 דמויות ויותר

שישה בחצי גורן מול הכיסא. כל אחד מתייחס אליו אחרת: מבט, הימנעות או גוף שפונה החוצה. אין צורך לתת לכולם אותה תגובת אבל או ציפייה.



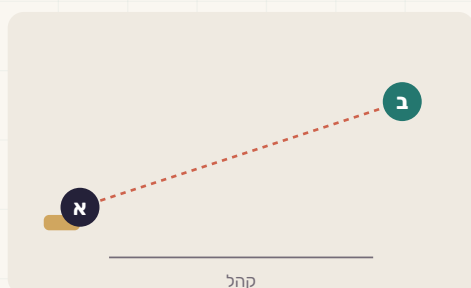
מתי לבחור בה – מידע או כוח שעוברים דרך חפץ.

איך מעמידים – מעבירים חפץ גלוי בין אנשים לפי סדר. מי שמחזיק בו מקבל זכות פעולה: לדבר, להחליט או למנוע מהאחרים להתקדם.

מה משתנה – אחת הדמויות מחזיקה בחפץ במקום להעביר אותו הלאה.

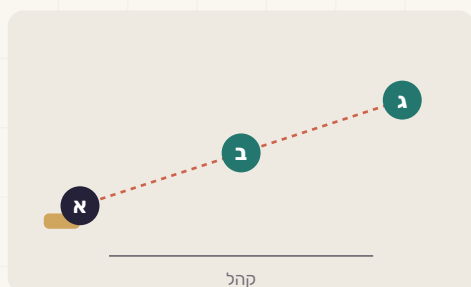
2 דמויות

א' מציע לב' מעטפה. ב' מקבל או מסרב. מסירת החפץ היא רגע הבחירה, ולכן עוצרים עליה ולא מסתירים אותה מאחורי הגוף.



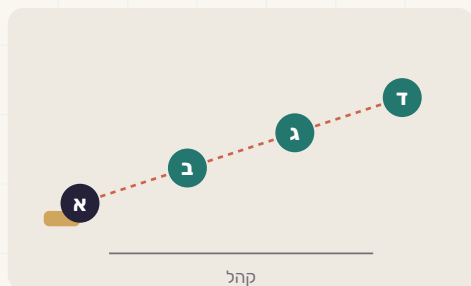
3 דמויות

א' מוסר לב' וב' לג'. ב' הופך למתווך ויכול לעכב את המסירה. מתאים להעברת הודעה שהאדם באמצע אינו רוצה שתגיע ליעד.



4 דמויות

ארבעה בקו אלכסוני. המעטפה עוברת מא' לד' דרך כולם. כל מקבל צריך להחליט אם להמשיך את ההעברה או להוסיף תנאי.



6 דמויות ויותר

שישה בקו אלכסוני פתוח. החפץ עובר מאחד לשני; ו' הוא היעד. מי שעוצר אותו הופך למוקד. בתרשים הקווים מציינים מסירה, לא הליכת שחקן.



הצומת

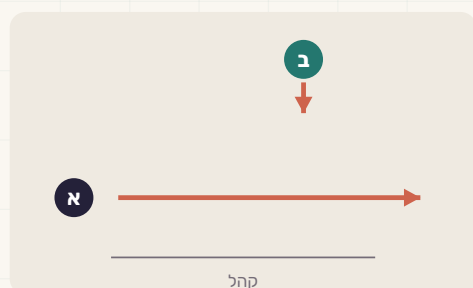
מתי לבחור בה – מפגש כמעט מקרי שמשנה שני מסלולים.

איך מעמידים – שתי דמויות חוצות מסלולים שנפגשים בנקודה אחת. סדר ההגעה קובע אם יהיה מפגש, החמצה או ויתור על זכות מעבר.

מה משתנה – קובעים מי עוצר לפני הצומת ומי ממשיך. אין להסתמך על תגובה מקרית כדי למנוע התנגשות.

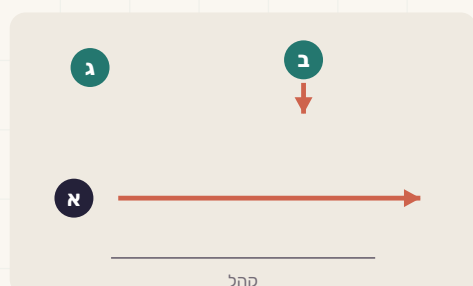
2 דמויות

א' חוצה לרוחב וב' נע מהעומק לקדמה. א' עוצר לפני המפגש ונותן לב' לעבור. אפשר להראות היסוס לפנות לאדם שהגיע לרגע ואז נעלם.



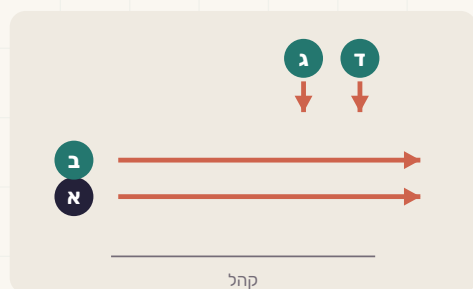
3 דמויות

א' וב' חוצים במסלולים שנפגשים; ג' עומד בצד כעד. ג' מבחין בהחמצה ויכול לקרוא לאחד מהם אחרי שכבר עבר.



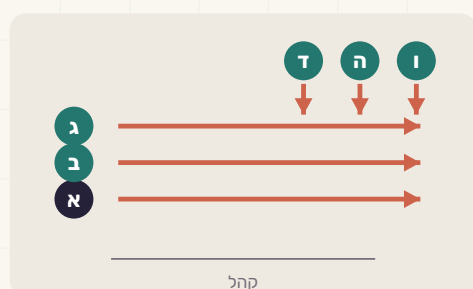
4 דמויות

שני זוגות חוצים: א' וב' יחד לרוחב, ג' וד' מהעומק לקדמה. הזוג הראשון עוצר כדי לאפשר מעבר. הבחירה למי נותנים דרך מראה יחס בין מחנות.



6 דמויות ויותר

שתי קבוצות של שלושה חוצות זו את זו. קבעו איזו קבוצה נעצרת ואיזו עוברת. שמרו מסלולים מקבילים בתוך כל קבוצה, בלי ריצה ובלי מפגש גוף.



מתי לבחור בה – בדידות בתוך עולם שממשיך לנוע.

איך מעמידים – דמות נשאר יציבה, והאחרים חולפים מאחוריה או סביבה בלי לתת לה תגובה. התנועה מדגישה שהיא מחוץ לקצב המשותף.

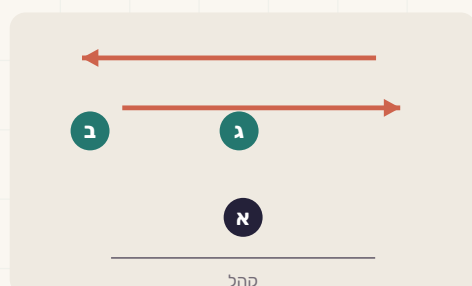
מה משתנה – אדם אחד מפסיק לחלוף ונשאר איתה. עצירת הזרם הופכת לקשר.

2 דמויות



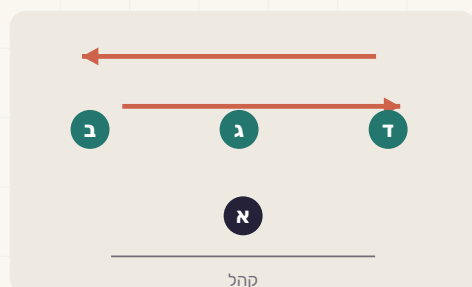
א' נשאר בקדמה וב' חולף מאחוריו לרוחב. ב' אינו פונה אליו. המעבר מדגיש שהאחד מחכה והאחר ממשיך הלאה.

3 דמויות



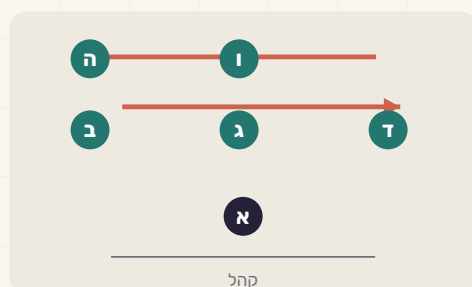
א' בקדמה. ב' וג' חולפים בשני נתיבים מאחוריו, בכיוונים מנוגדים. א' מנסה לפנות לאחד מהם אך נשאר במקומו.

4 דמויות



א' נשאר לבד, ושלושה חולפים מאחוריו בזה אחר זה. לאחר כמה מעברים אחד עוצר. כך אפשר לסמן את האדם הראשון שבאמת מבחין בו.

6 דמויות ויותר



א' בקדמה וחמישה יוצרים זרם מאחוריו בשתי שורות. הם מתקדמים בכיוונים מנוגדים, ללא מפגש עם א'. שמרו על קצב קבוע כדי שהעצירה של אחד תורגש.

שתי חזיתות

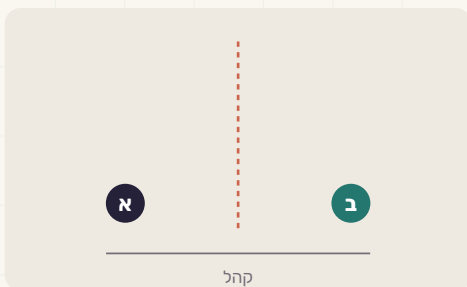
מתי לבחור בה – שני מצבים שמאירים זה את זה על אותה במה.

איך מעמידים – מחלקים את הבמה לשני אזורים. הפעולה עוברת ביניהם; כשהצד הראשון פעיל, השני נשאר בתמונה שקטה.

מה משתנה – מעבירים מוקד על מילה, מחווה או צליל משותפים. בשיא אפשר להפעיל את שני הצדדים יחד.

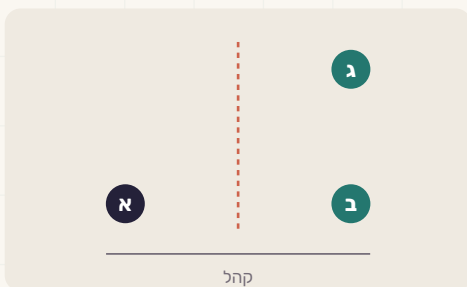
2 דמויות

א' באזור אחד וב' באחר. כל אחד מנהל שיחה במקום אחר, למשל בטלפון. מחליפים את המוקד ביניהם דרך תחילת הדיבור והפסקתו.



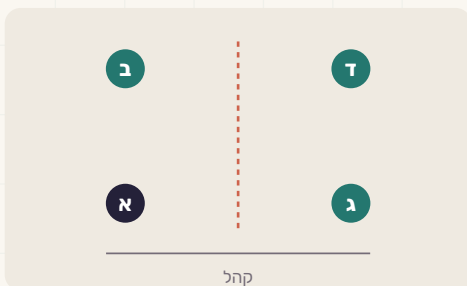
3 דמויות

א' לבד בצד אחד; ב' וג' בזוג בצד השני. א' מספר מה קרה, והזוג מציג רגע מקביל. המעבר ביניהם מחבר בין הגרסאות בלי לשנות תפאורה.



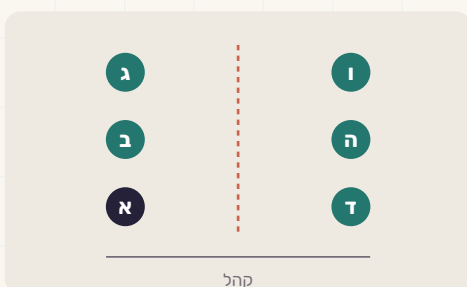
4 דמויות

שני זוגות בשני אזורים. צד אחד מבטיח דבר וצד שני מראה את התוצאה. קובעים מעבר ברור, כך ששתי השיחות אינן מתחרות כל הזמן.



6 דמויות ויותר

שלושה בכל אזור. כל קבוצה מציגה צד אחר של אותו אירוע. המוקד עובר מקבוצה לקבוצה, ורק בסוף שתי הקבוצות פועלות יחד.

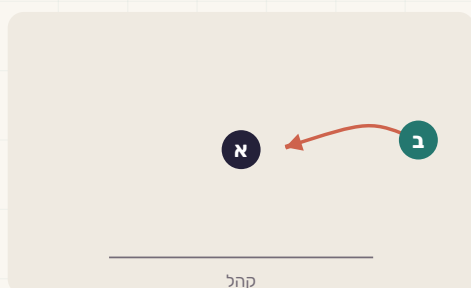


הספירה

מתי לבחור בה – לחץ או קרבה שהולכים ומצטמצמים סביב מוקד.
איך מעמידים – מתחילים במסלול קמור ורחב ומקטינים את הרדיוס בהדרגה. בניגוד לכריש, המרחק מהמרכז משתנה.
מה משתנה – עוצרים במרחק מוסכם. אפשר שהמרכז יצא מהמבנה ויותר את האחרים סביב מקום ריק.

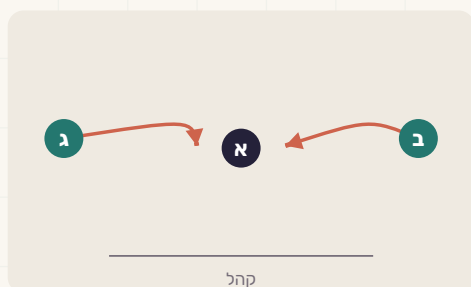
2 דמויות

א' במרכז וב' נע בקשת שמגיעה בהדרגה קרוב יותר. מתאים לבקשה שתחילה נמסרת בעקיפין ובהמשך נעשית ישירה.



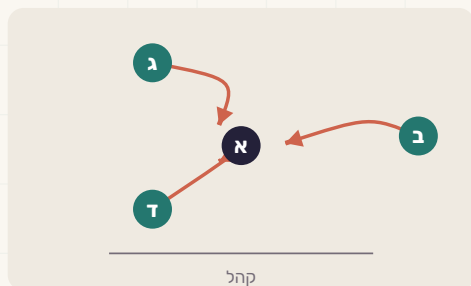
3 דמויות

א' במרכז. ב' וג' מתחילים בשני צדדים ומתקרבים בקשתות נפרדות. כל אחד שומר מסלול משלו; הם אינם חוצים זה את דרכו של זה.



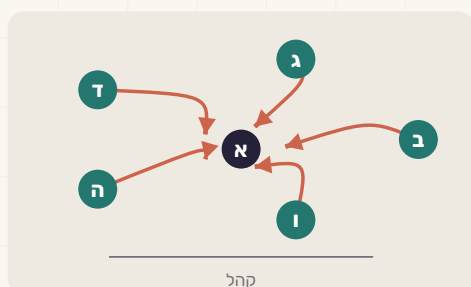
4 דמויות

א' במרכז ושלושה סביבו במרווחים גדולים. כל אחד נע בקשת פנימה לפי סדר. ההגעה המדורגת מאפשרת לראות לחץ שמצטבר.



6 דמויות ויותר

א' במרכז וחמישה על קשת רחבה. הם מתקדמים מעט סביבו ופנימה. נקודות העצירה קבועות מראש ויותר פתח יציאה. לא סוגרים מעגל צפוף סביב אדם.

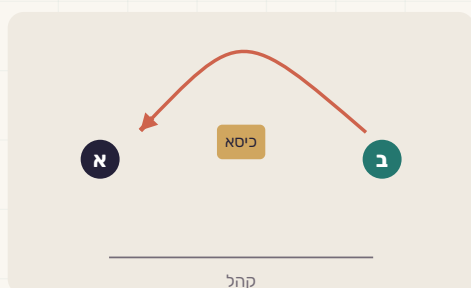


מתי לבחור בה – קשר שמשנה כיוון סביב אדם או חפץ מרכזי.

איך מעמידים – שומרים מוקד קבוע ונותנים לדמות אחרת לנוע בקשת סביבו. בניגוד להקפה מאיימת, כאן המטרה היא לשנות עם מי היא ניצבת באותו צד.

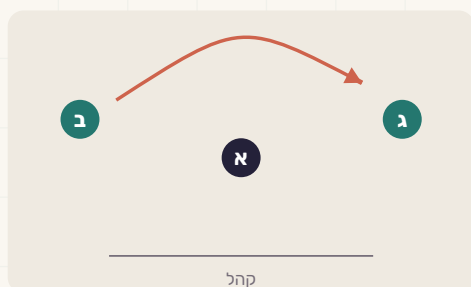
מה משתנה – הדמות הנעה נעצרת ליד הצד שבחרה. תמונת הסיום מבהירה את הברית החדשה.

2 דמויות



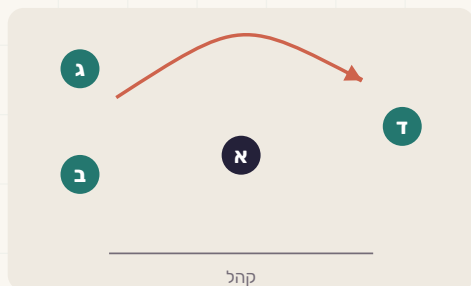
כיסא ריק הוא הציר. א' נשאר מצדו האחד וב' עובר בקשת סביבו אל אותו צד. שניים שעמדו בנפרד נעשים זוג מול מקום משותף.

3 דמויות



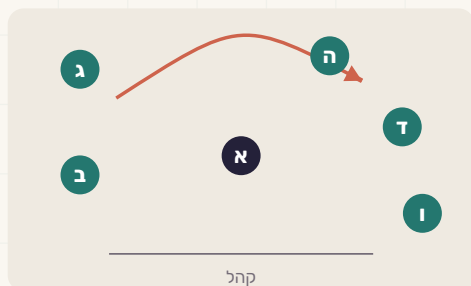
א' במרכז כציר, ב' בצד אחד וג' בשני. ב' עובר בקשת אל הצד של ג'. א' נשאר ביניהם בתחילה, ובסוף מוצא את שניהם מולו.

4 דמויות



א' במרכז. ב' וג' בצד אחד וד' באחר. ב' עובר בקשת אל ד', בעוד ג' נשאר. שינוי מקום יחיד מפרק מחנה ומקים ברית חדשה.

6 דמויות ויותר



א' במרכז, ב' וג' בצד אחד וד' ה' ו' באחר. ב' עובר אל הקבוצה הגדולה. א' וג' נשארים במקומם, והפער בין הצדדים נעשה גלוי.

הקונטרפונקט

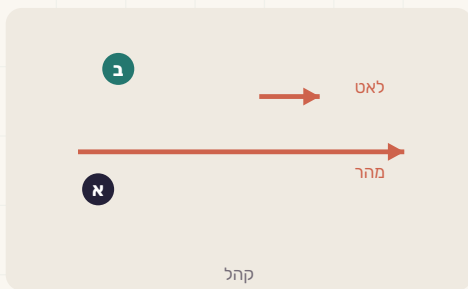
מתי לבחור בה – שתי פעולות שונות שמתקיימות יחד ומחדדות זו את זו.

איך מעמידים – מחלקים את הבמה למסלולים נפרדים. קובעים לכל צד קצב ופעולה אחרים, כמו הליכה מהירה מול פעולה איטית.

מה משתנה – ברגע ההכרעה שני הקצבים נפגשים או מתחלפים. שומרים מוקד ברור לטקסט החשוב.

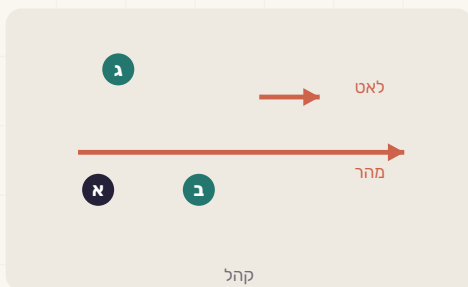
2 דמויות

א' נע מצד לצד במהירות. ב' מתקדם לאט בקו קצר בצד האחר. מתאים למי שממהר לקבל החלטה מול מי שמתעקש לקחת את הזמן.



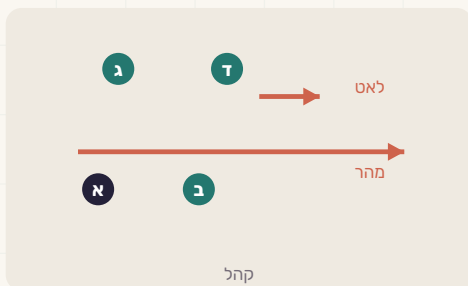
3 דמויות

א' וב' פועלים יחד בקצב מהיר; ג' בצד חוזר על פעולה איטית. למשל, שניים אורזים כדי לצאת ואדם אחד עדיין נפרד מחפץ.



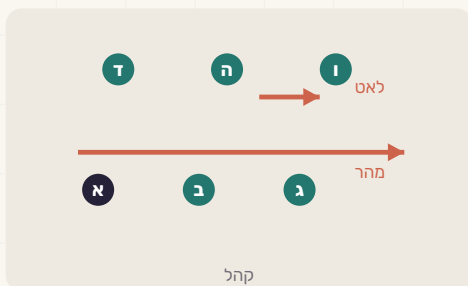
4 דמויות

שני זוגות בשני אזורים. א' וב' חוצים בקצב מהיר; ג' וד' מבצעים מחווה איטית. הקהל רואה שתי דרכי התמודדות עם אותה בשורה.



6 דמויות ויותר

שלושה בכל צד. צד אחד נע במהירות בקווים ישרים, והאחר לאט בקשתות. על צליל משותף עוצרים יחד, וההבדל בין הקבוצות מתגלה בתמונה אחת.

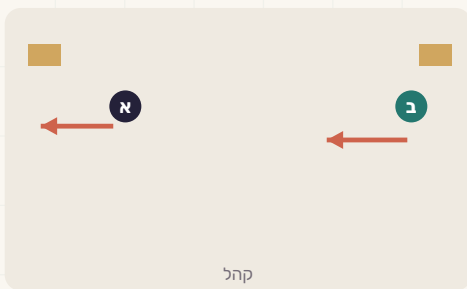


הדלת המסתובבת

מתי לבחור בה – שרשרת כניסות ויציאות שמשנה מי יודע מה. איך מעמידים – קובעים שני פתחי משחק. יציאה מצד אחד היא הסימן לכניסה מהצד השני. משאירים רגע קצר שבו הקהל מבין מי החמיץ את מי. מה משתנה – באחת הפעמים הכניסה מקדימה את היציאה. המפגש שנמנע עד עכשיו סוף־סוף מתרחש.

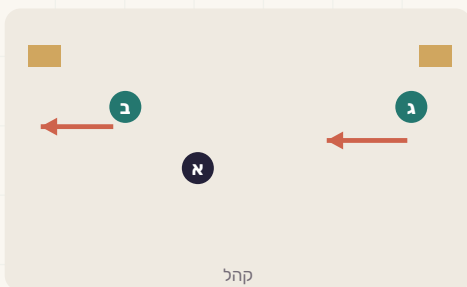
2 דמויות

א' יוצא דרך פתח אחד וב' נכנס בשני. נשאר חפץ שמוכיח שא' היה כאן. מתאים לפספוס קומי או לחיפוש שאינו מצליח.



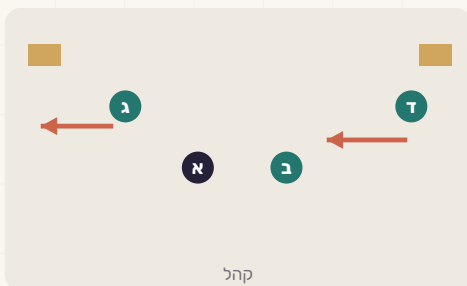
3 דמויות

א' נשאר במרכז. ב' יוצא וג' נכנס בפתח הנגדי. א' ממשיך אותו משפט, ואז מגלה שהוא מדבר לאדם אחר.



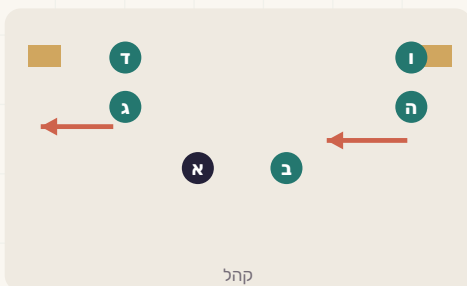
4 דמויות

א' וב' נשארים במרכז. ג' יוצא וד' נכנס. רק א' מבחין בהחלפה; ב' ממשיך לספר את הסוד שאסור לד' לשמוע.



6 דמויות ויותר

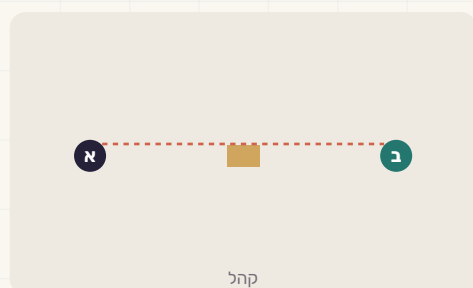
א' וב' נשארים. ג' וד' יוצאים יחד; ה' וו' נכנסים מהפתח האחר. בפעם הבאה הדמות האחרונה מתעכבת, וכך שתי הקבוצות נפגשות.



מתי לבחור בה – ניסיון לקשר בין שני צדדים שאינם פונים זה לזה.
איך מעמידים – משאירים מרווח בין המחנות ומציבים באמצע דמות או חפץ משותף. השיחה עוברת דרכם לפני שנוצר קשר ישיר.
מה משתנה – המתווך מפנה את המרכז. עכשיו הצדדים צריכים לדבר ישירות או להישאר מנותקים.

2 דמויות

א' וב' בשני צדדים של כיסא עם מכתב. שניהם פונים תחילה אל המכתב. כשאחד מרים אותו, נוצר קו מבט ישיר. החפץ הוא הגשר ביניהם.



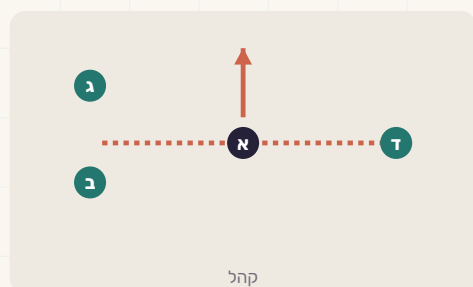
3 דמויות

א' בין ב' לג'. ב' וג' פונים אליו במקום זה לזה. א' זז הצדה ברגע ההכרעה ומפנה ביניהם נתיב ומבט.



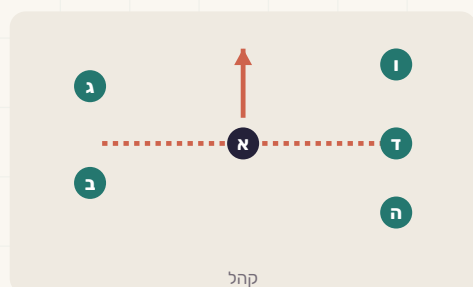
4 דמויות

א' מתווך; ב' וג' בצד אחד וד' בצד האחר. א' מפנה את המקום וב' נדרש לפנות לד' בעצמו. ג' מגלה שאינו מדבר בשם כולם.



6 דמויות ויותר

א' במרכז; ב' וג' בצד אחד, ד' ה' ו' בשני. לאחר שא' יוצא מהקו, רק ב' וד' מתקרבים. נוצר קשר ראשון לפני פיוס בין כל הקבוצה.



החלפת מחנות

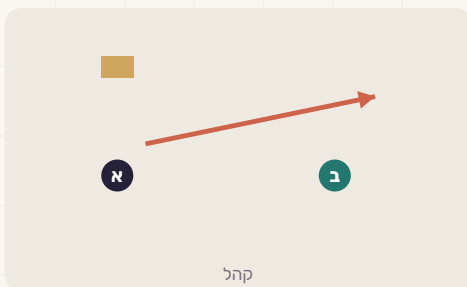
מתי לבחור בה – בחירת צד שמשנה מיד את מאזן היחסים.

איך מעמידים – מציבים שני מוקדים ומשאירים מעבר פתוח ביניהם. דמות אחת חוצה מהקבוצה שלה אל האחרת על החלטה ברורה.

מה משתנה – הקבוצה שנעזבה פונה אל העובר או מסרבת להכיר בו. ההגעה לצד החדש אינה חייבת להסתיים בקבלה.

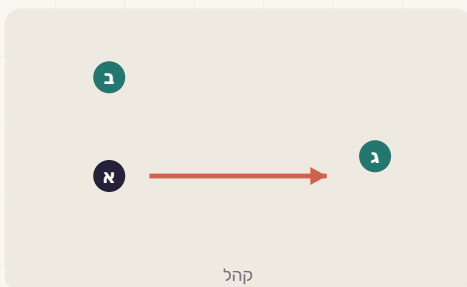
2 דמויות

א' ליד כיסא וב' מולו. א' עוקף את ב' ועומד לצדו, באותו כיוון גוף. עימות זוגי הופך לברית מול מה שנמצא לפניהם.



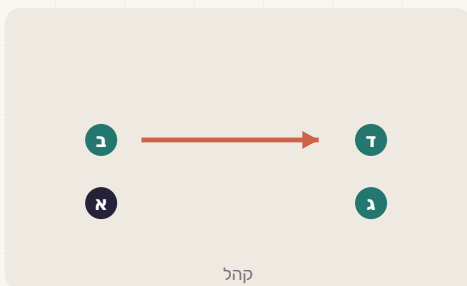
3 דמויות

א' וב' יחד, ג' בנפרד. א' חוצה אל ג' ומשאיר את ב' לבד. מתאים לרגע שבו אדם מפסיק להגן על חברו.



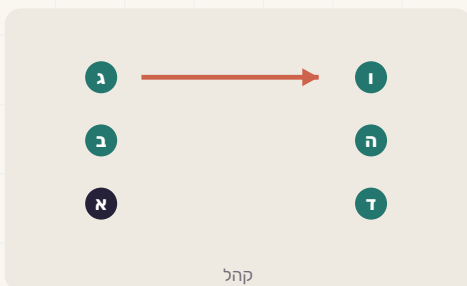
4 דמויות

א' וב' מול ג' וד'. ב' עובר לצד ג' וד'. א' נשאר יחיד, והקבוצה החדשה צריכה להחליט אם לפתוח לו מקום.



6 דמויות ויותר

שלושה מול שלושה. ג' חוצה לצד ד' ה' וו'. המחנה החדש נפתח לקראתו או נשאר סגור. ההבדל מראה אם הבחירה שלו התקבלה.

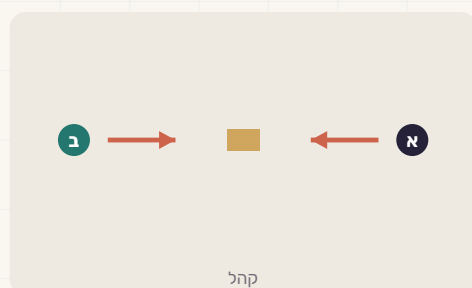


הנשימה הקבוצתית

מתי לבחור בה – קבוצה שמכווצת ומרחיבה את המרחב סביב עניין משותף. איך מעמידים – קובעים מרכז ריק או חפץ. כולם מתקרבים אליו על אירוע אחד ומתרחקים על אירוע שני, במסלולים נפרדים. מה משתנה – דמות אחת נשארת קרובה כשהשאר מתרחקים. היא נחשפת כמי שאינה מוכנה לוותר.

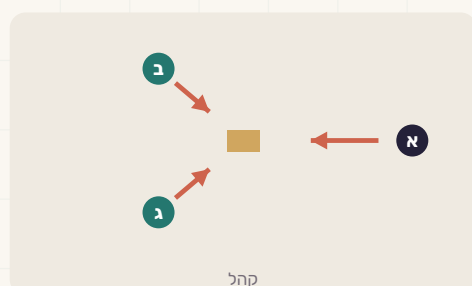
2 דמויות

א' וב' משני צדי כיסא. שניהם מתקרבים כשנדמה שמותר לשבת, ונסוגים כשהם שומעים צעד. מתאים לתשוקה משותפת שמעורבת בפחד.



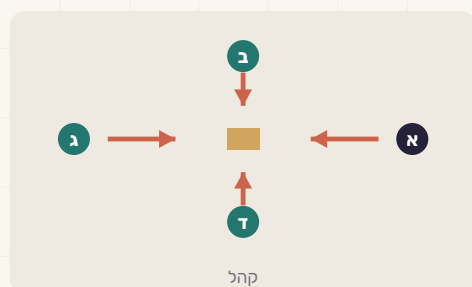
3 דמויות

שלושה סביב חפץ. כולם מתקרבים כשמגיע מידע חדש ומתרחקים כשמתבררת הסכנה. א' נשאר קרוב בסיבוב האחרון.



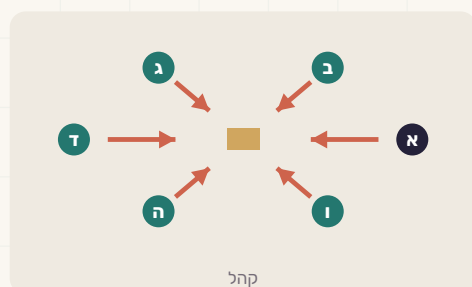
4 דמויות

ארבעה בארבעה כיוונים סביב מרכז פנוי. מתקרבים יחד, עוצרים ונסוגים. אפשר לבנות קבוצה שמבקשת לשמוע סוד ואז מתנערת ממנו.



6 דמויות ויותר

שישה במעגל פתוח. כל אחד נע על הקו שלו אל המרכז ובחזרה. בזמן הנסיגה א' נשאר, והמרחב שנפתח סביבו הופך אותו למוקד.



הליקוי

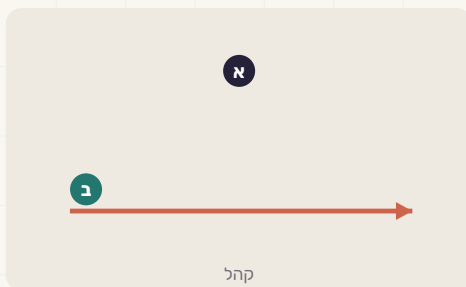
מתי לבחור בה – חשיפה שהופכת להסתרה, או ניסיון להעלים אדם מהתמונה.

איך מעמידים – דמות או קבוצה עוברות בקו הראייה שבין הקהל למוקד. ההסתרה קצרה ומכוונת; אחריה המוקד נחשף במצב חדש.

מה משתנה – קובעים מי מתגלה כשהמסך האנושי נפתח. שומרים את המשפט שצריך לראות פנים לרגע החשיפה.

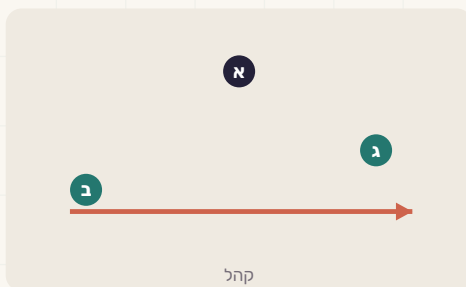
2 דמויות

א' בעומק וב' חוצה בקדמה לפניו. ברגע הקצר שבו א' מוסתר הוא משנה תנוחה. כשב' חולף, א' מתגלה אחרת: למשל, אדם שעמד בביטחון מתגלה יושב.



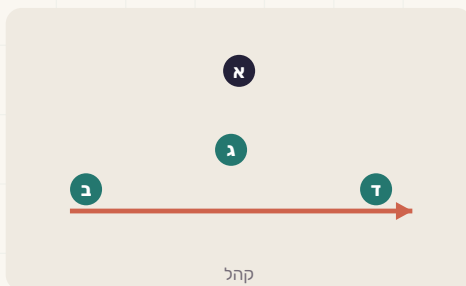
3 דמויות

א' בעומק. ב' וג' חוצים לפניו בזה אחר זה. בין שתי החציות א' מרים חפץ, ואחריהן הקהל רואה מה בחר להחזיק. מתאים למעבר מהיסוס להחלטה.



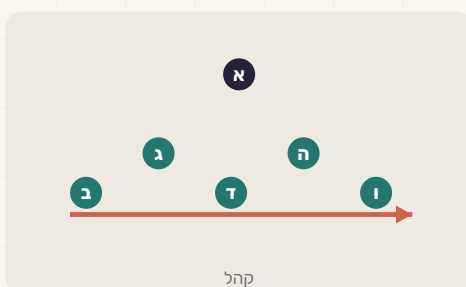
4 דמויות

א' בעומק; ב' ג' וד' חוצים בקדמה כקבוצה קטנה. הם יכולים לייצג ציבור שעובר בלי לראות אותו. הקבוצה עוצרת בצד ומשאירה אותו גלוי לבדו.



6 דמויות ויותר

א' בעומק וחמישה חוצים לפניו בשתי קבוצות מדורגות. החצייה הראשונה מסתירה אותו, והשנייה מתפזרת וחושפת אותו. מתאים למעבר מזיכרון נסתר לתמונה חיה.



הזמן המפוצל

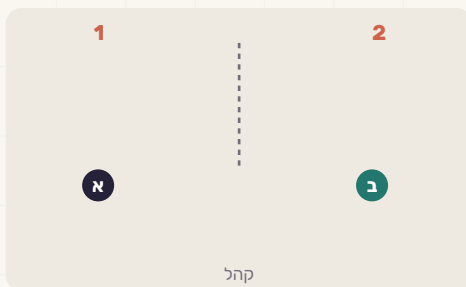
מתי לבחור בה – עבר והווה, או שתי אפשרויות של אותו רגע.

איך מעמידים – מחלקים את הבמה לשני אזורים. אזור אחד פעיל והאחר נשאר בתנוחה ברורה. הפעלה מתחלפת על משפט, מבט או צליל.

מה משתנה – אפשר להפעיל את שניהם יחד לרגע, ואז לעצור את הזמן שאינו ממשיך. אין צורך להחליף תפאורה.

2 דמויות

א' בצד אחד מגלם אדם בהווה; ב' בצד האחר מגלם אותו בעבר. כשההווה אומר "אז הבטחתי" הוא נעצר, והעבר ממשיך את ההבטחה בגופו ובקולו.



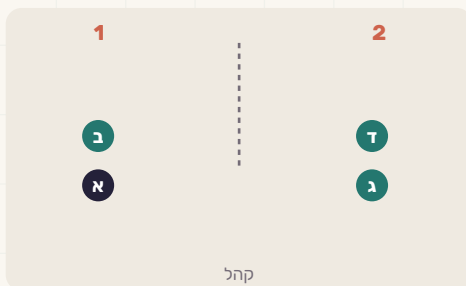
3 דמויות

א' במרכז מספר; ב' וג' בשני צדדים מראים שתי גרסאות לאירוע. א' פונה בכל פעם לצד אחר. רק הצד שאליו פנה מתחיל לנוע ולדבר.



4 דמויות

א' וב' בצד אחד בהווה; ג' וד' בצד האחר בעבר. סוף משפט בהווה מפעיל תגובה מן העבר. כשהעבר נעצר, ההווה כבר נמצא בעמדה חדשה.



6 דמויות ויותר

שלושה בכל צד. תמונה אחת מציגה מה נאמר, והשנייה מה קרה אחר כך. מעבירים פעילות בין התמונות, ומשאירים את הגוף שנעצר בתנוחה שמחזיקה את השאלה.



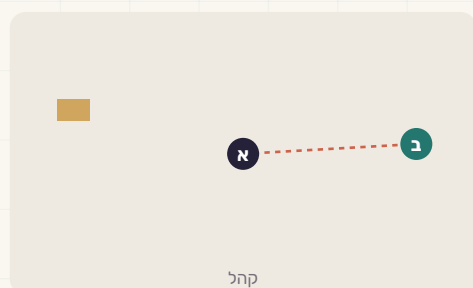
מתי לבחור בה – מוקד שיחה שמתחלף בלי לשנות את מקומות האנשים.

איך מעמידים – מציבים דמויות בכיוונים שונים סביב מרכז. על כל פנייה חדשה החזה או המבט של המרכז מסתובבים אל כתובת אחרת.

מה משתנה – דמות שמחוץ למרכז פונה פתאום לקהל או מסרבת להחזיר מבט. היא שוברת את הסדר ומושכת מוקד לעצמה.

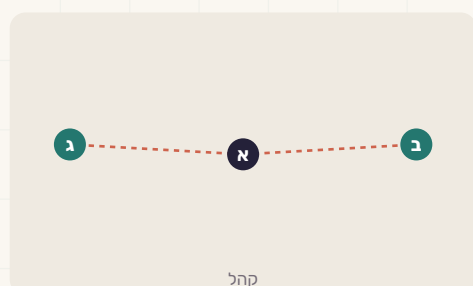
2 דמויות

א' במרכז וב' בצד. א' פונה פעם לב' ופעם לדלת שנקבעה בצד הנגדי. מתאים לאדם שנקרע בין המשך שיחה לבין הצורך לצאת.



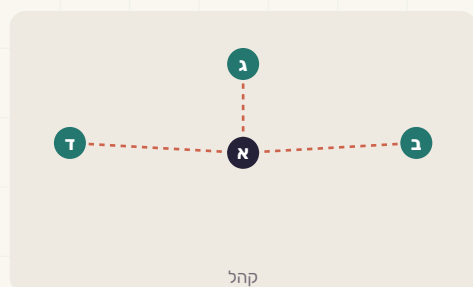
3 דמויות

א' במרכז, ב' מצד אחד וג' מהצד האחר. א' מפנה גוף אל הדובר בכל טענה. על ההחלטה הוא נשאר פונה לצד שבחר, גם כשהאחר ממשיך לדבר.



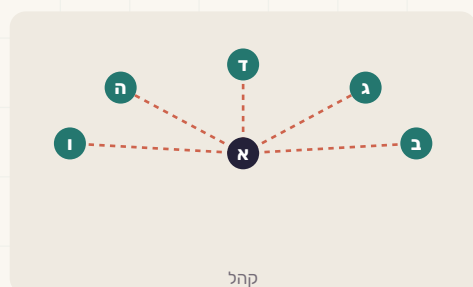
4 דמויות

א' במרכז ושלושה סביבו במשולש פתוח. כל אחד מבקש דבר אחר. א' מסתובב אליהם לפי סדר הטענות; הקהל רואה איך הוא נמשך בין מחויבויות.



6 דמויות ויותר

א' במרכז וחמישה בקשת רחבה. כל שאלה משנה את כיוון גופו. בסוף הוא פונה לחזית אל הקהל ומסרב לבחור בכתובת נוספת.



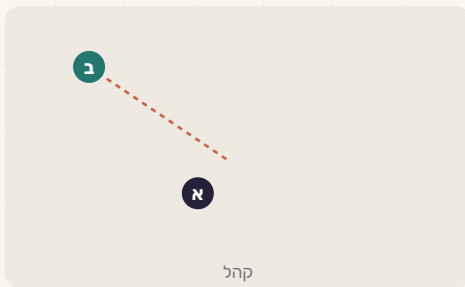
העין הציבורית

מתי לבחור בה – רגע פרטי שהקבוצה צופה בו ומשפיעה עליו.

איך מעמידים – זוג פועל במוקד, ושאר הדמויות יוצרות שורת צופים בעומק. תגובה קטנה משותפת של הצופים משנה את תחושת הזוג.

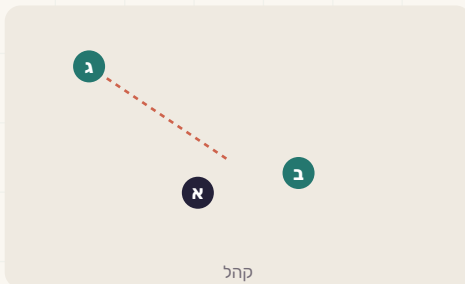
מה משתנה – אחד הצופים יוצא מן השורה ונכנס לאירוע. מי שהיה רק עד הופך למשתתף.

2 דמויות



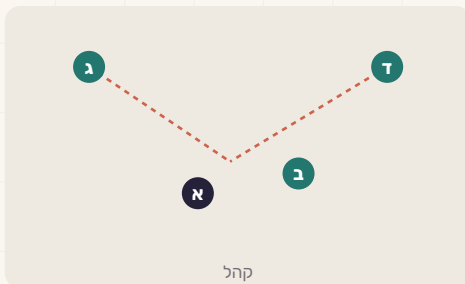
א' מבצע פעולה וב' נשאר בעומק ומתבונן. א' בודק את תגובת ב' לפני שהוא ממשיך. מתאים לבקשה לאישור או לביצוע שאדם אחר שופט.

3 דמויות



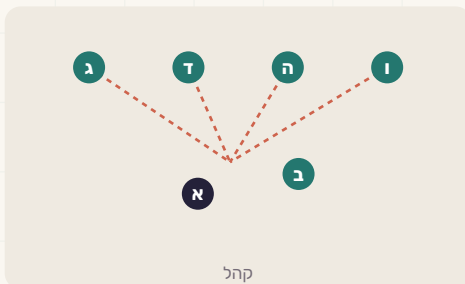
א' וב' בשיחה בקדמה, וג' בעומק כעד. על גילוי הסוד ג' מסיט מבט או עושה צעד. תגובתו משנה מה מותר לזוג להגיד בנוכחותו.

4 דמויות



א' וב' בקדמה, ג' וד' בעומק. העדים פונים יחד אל מי שהפסיק לדבר. כך השקט מקבל משקל. ד' יכול לצאת מן השורה ולתמוך בו.

6 דמויות ויותר



זוג בקדמה וארבעה בעומק במרווחים פתוחים. על שלושה רגעים נבחרים העדים מגיבים יחד: מבט, שינוי משקל או חצי צעד. אין תגובה קבוצתית לכל משפט.

השער הבודד

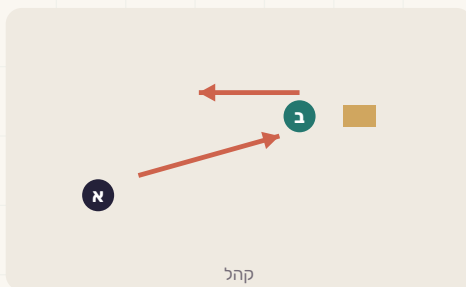
מתי לבחור בה – דרך שנפתחת רק כשמישהו אחר מסכים לשנות עמדה.

איך מעמידים – שתי דמויות מגדירות פתח ביניהן. כשהדמות המתקרבת משנה מסלול, הפתח עובר למיקום חדש בתיאום. אין לכידה או מגע.

מה משתנה – השער נעצר ונפתח. המעבר עכשיו אפשרי, והדמות צריכה להחליט אם היא באמת רוצה לצאת.

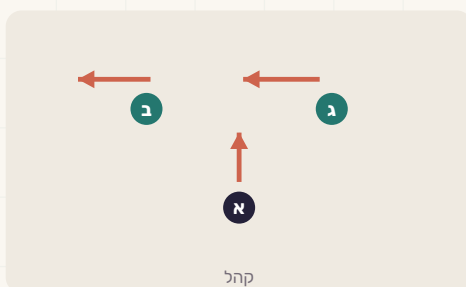
2 דמויות

א' רוצה להגיע לכיסא. ב' עומד לידו ומשנה צד כשהוא מתקרב. הכיסא והגוף יוצרים שער קטן. ב' מפנה מקום על הסכמה, ולא בעקבות דחיפה.



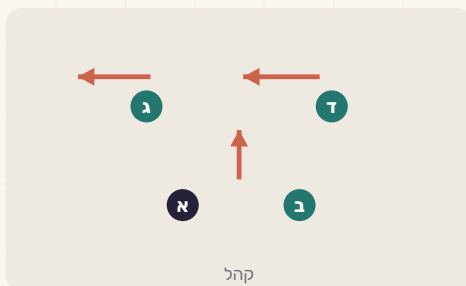
3 דמויות

א' הולך לעבר הפתח שבין ב' לג'. ב' וג' עושים צעד מתואם הצדה, והפתח עובר איתם. מתאים למערכת שמעבירה אדם מעמדה לעמדה בלי לענות לו.



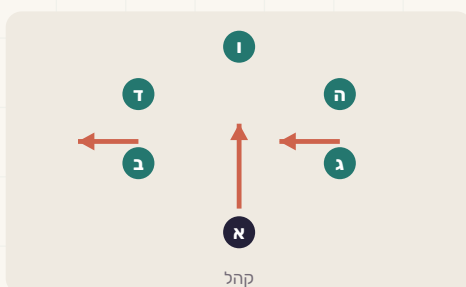
4 דמויות

א' וב' מנסים להגיע דרך הפתח שבין ג' לד'. השער משנה מקום. א' ממשיך לרדוף אחריו וב' נעצר; ההבדל חושף מי עוד מאמין שאפשר לעבור.



6 דמויות ויותר

א' מתקדם. ב' וג' יוצרים שער אחד וד' וה' שער אחר; ו' עומד ביעד. השער הראשון נפתח והשני נסגר. קובעים את הסדר כדי שההליכה תספר הבטחה שנדחית.



כיסא המלוכה

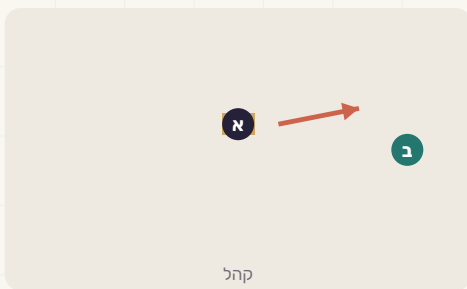
מתי לבחור בה – מאבק על הזכות לתפוס מקום מרכזי.

איך מעמידים – כיסא אחד גלוי הוא המוקד. כל שינוי במי שיושב, עומד לידו או נשאר רחוק ממנו מספר למי שייכת הזכות כרגע.

מה משתנה – היושב קם ומפנה את הכיסא מרצונו, או שאדם אחר מסרב לשבת. המשמעות של המקום משתנה.

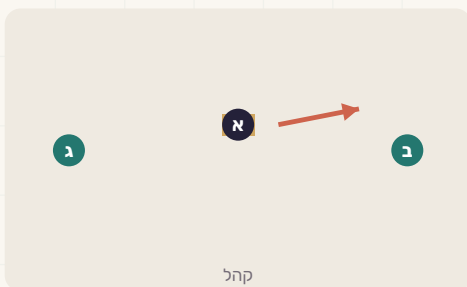
2 דמויות

א' יושב וב' עומד מול הכיסא. א' מציע את המקום וקם. ב' מתיישב רק אחרי תשובה מכריעה. מתאים להעברת אחריות או לניצחון שמתגלה כעול.



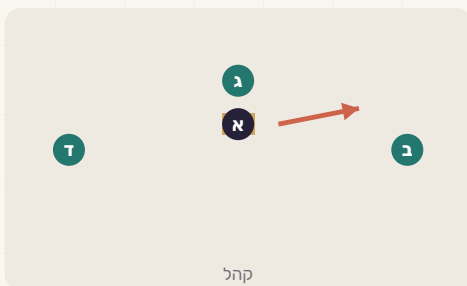
3 דמויות

א' יושב; ב' וג' משני צדדים מחכים. א' קם, וב' וג' מתקרבים אבל עוצרים לפני הישיבה. מי מוותר ראשון מגלה מה הוא מוכן לשלם על המקום.



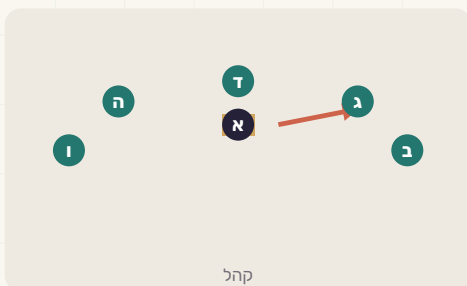
4 דמויות

א' יושב וב' ג' וד' בקשת מולו. היושב מזמין את ב', אבל ג' הוא שמתקרב. התנועה חושפת סירוב לקבל את היורש שנבחר.



6 דמויות ויותר

א' יושב וחמישה סביבו. כשהוא קם, כל אחד מצמצם מעט מרחק. על משפט אחד כולם עוצרים ורק ו' נשאר קרוב. אין הסתערות אמיתית על הכיסא.



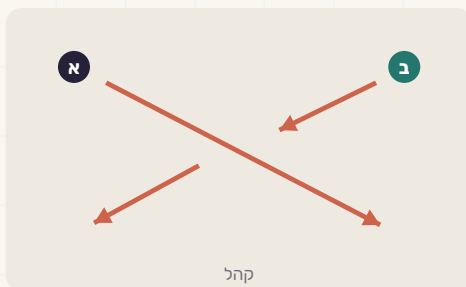
האלכסונים המצטלבים

מתי לבחור בה – שני צדדים שמחליפים מקום ונפגשים לרגע בלבד.

איך מעמידים – מתכננים שני מסלולים אלכסוניים. בנקודת המפגש אחד עוצר והאחר עובר. מפגש קצר יכול להפעיל שינוי לפני שכל צד ממשיך.

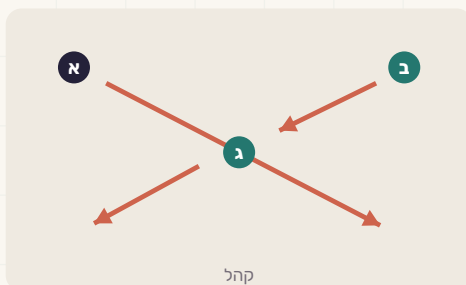
מה משתנה – בחזרה הבאה שני הצדדים עוצרים לפני החצייה. הפגישה שאמורה הייתה להיות מקרית נעשית בחירה.

2 דמויות



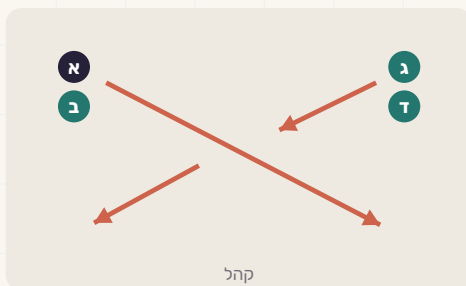
א' מעומק ימין לקדמת שמאל; ב' מעומק שמאל לקדמת ימין. א' עוצר במרכז, ב' חולף ומוסר משפט. מתאים לפגישה שמישהו מנסה להציג כמקריית.

3 דמויות



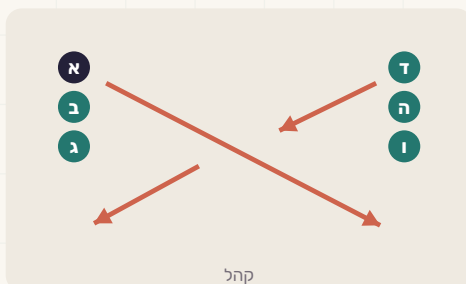
א' וב' חוצים באלכסונים. ג' במרכז מחכה לשניהם, אך פונה רק לאחד. האדם שהמבט אליו לא הגיע ממשיך אל הקצה שנקבע.

4 דמויות



שני זוגות מחליפים צד בשני אלכסונים. א' עוצר לתת לג' לעבור; ב' וד' ממשיכים במסלולים נפרדים. הזוג שנפגש במרכז מפתח קשר חדש.

6 דמויות ויותר



שתי שלשות חוצות זו מול זו באלכסונים, במרווחי זמן. בכל מעבר אדם אחד עוצר ואחד חולף. בסוף המעבר א' וד' נשארים במרכז, והשאר מגיעים לצדדים.

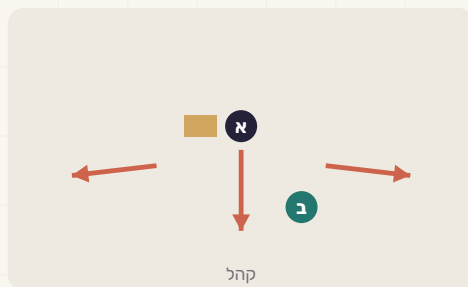
המעגל שנפתח

מתי לבחור בה – קבוצה שמשחררת אדם או מפסיקה להקיף עניין משותף.

איך מעמידים – מתחילים בקשת כמעט סגורה סביב מוקד. פותחים מסדרון אחד באמצעות תנועה לצדדים; המוקד בוחר אם להשתמש בו.

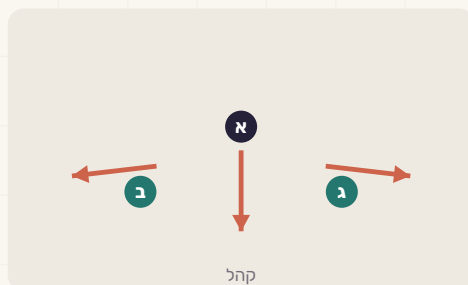
מה משתנה – מי שהיה במרכז יוצא, והקבוצה נשארת עם חלל ריק. אפשר שאחד יישאר בנתיב כדי לבקש ממנו לחזור.

2 דמויות



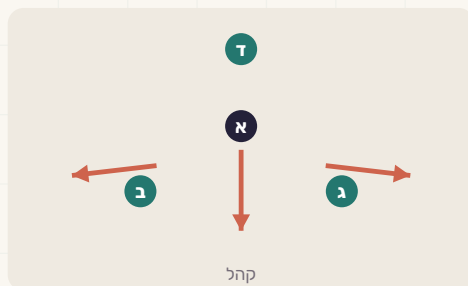
א' עומד ליד כיסא, וב' מגדיר את הצד הפנוי. ב' זז הצדה ופותח לא' מסלול. מתאים לאדם שמאפשר פרידה במקום להמשיך לדרוש שיחה.

3 דמויות



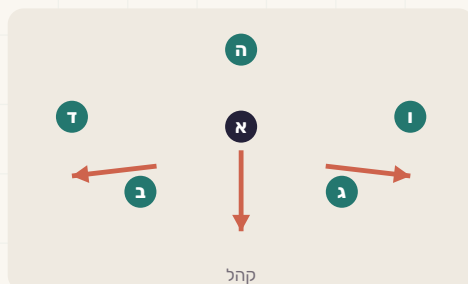
א' במרכז; ב' וג' לפניו בשני צדדים. הם נפתחים החוצה, וא' עובר בפתח. מתאים לשחרור אדם משיפוט או לאישור יציאה.

4 דמויות



א' במרכז ושלושה סביבו בקשת. ב' וג' פותחים מסלול; ד' נשאר מאחור. א' יוצא והקבוצה מפנה מבט אל החלל שהשאיר.

6 דמויות ויותר



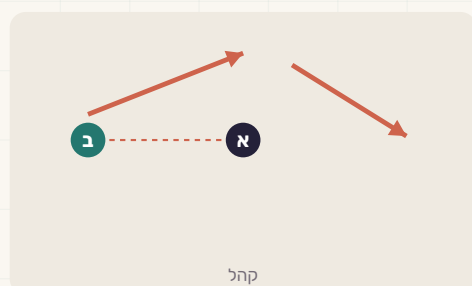
א' במרכז וחמישה בקשת פתוחה. שני הקדמיים נפתחים, האחרים אינם סוגרים את הדרך. א' יוצא והקבוצה נשארת בתמונה שהמוקד שלה חסר.

מתי לבחור בה – אדם שנמצא תחת מבט ולחץ מכל הכיוונים.

איך מעמידים – דמות במרכז והאחרות סביבה במעגל. כולן פונות פנימה. משאירים רווחים וקווי ראייה; ההקפה היא תמונה מתואמת.

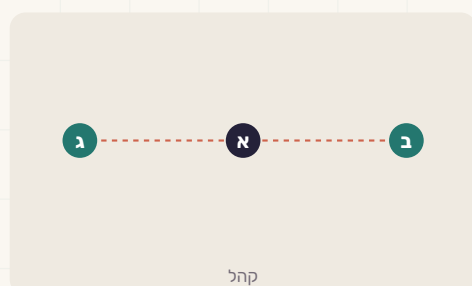
מה משתנה – המרכז פונה אל אדם אחד והקבוצה מגיבה. אפשר לפתוח פתח אחד כדי שההחלטה לצאת תהיה גלויה.

2 דמויות



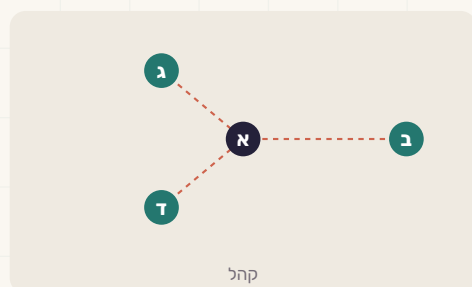
א' במרכז וב' מקיף אותו בחצי מעגל ועוצר מולו. בשניים ההיקף נוצר מהמסלול, לא מקבוצה שאינה קיימת. מתאים לשיחה שא' אינו מצליח לסיים.

3 דמויות



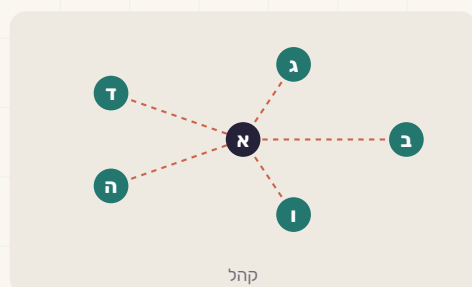
א' במרכז וב' וג' משני צדדים נגדיים. שניהם פונים אליו ומחזיקים את שני קצות המעגל. א' צריך להסתובב כדי לענות לאדם שמאחוריו.

4 דמויות



א' במרכז וב' ג' וד' סביבו במשולש. כל אחד שואל מכיוון אחר. כווננו שאלה אחת בכל פעם, כדי שהסיבוב של א' יספר מאמץ לתת מענה לכולם.

6 דמויות ויותר



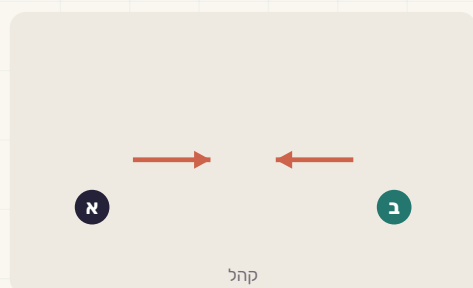
א' במרכז וחמישה סביבו במעגל מלא, במרווחים פתוחים. אחד מדבר והאחרים מחזיקים מבט. ב' או ג' בקדמה עומדים בהסטה כדי שלא יסתירו לגמרי את המרכז.

שני האגפים

מתי לבחור בה – שני צדדים ברורים וחלל מרכזי שמחכה להכרעה.
איך מעמידים – מחלקים את הדמויות לשני צדי הבמה. הגוף פונה מעט למרכז. משאירים את המרכז פנוי כדי שכניסה אליו תיראה כבחירה.
מה משתנה – נציג מכל צד מגיע למרכז. האחרים נשארים באגפים ומראים במבט אם הם תומכים בו.

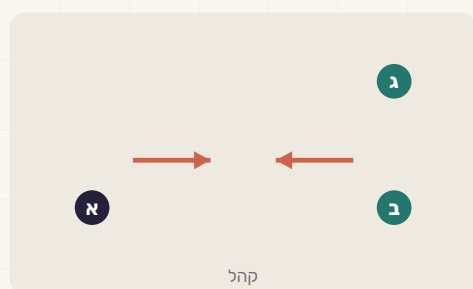
2 דמויות

א' בקצה אחד וב' בקצה השני. כל אחד מחכה שהשני יגיע למרכז.
מתאים לשיחה שבה אף אחד אינו רוצה לעשות את הצעד הראשון.



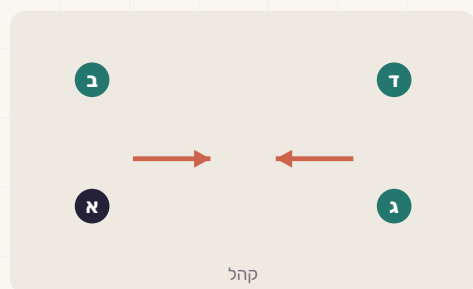
3 דמויות

א' באגף אחד וב' וג' באחר. שני הצדדים פונים לאותו חלל פנוי. ג' יכול להישאר מאחור כשב' בוחר לגשת, וכך להראות שהזוג אינו מסכים.



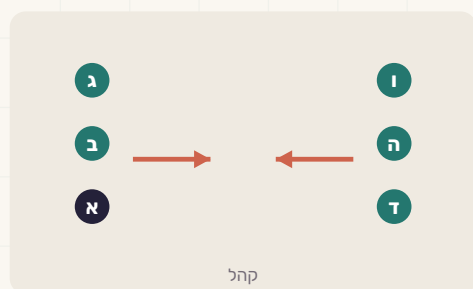
4 דמויות

א' וב' באגף אחד, ג' וד' בשני. א' וג' ניגשים למרכז לדבר, וב' וד' נשארים לצדדים. הפגישה היא אישית בתוך עימות קבוצתי.



6 דמויות ויותר

שלושה בכל אגף. רק דובר אחד מכל צד מגיע למרכז. בסוף השיחה הדוברים חוזרים או נשארים יחד, והקבוצות צריכות להגיב לשינוי.

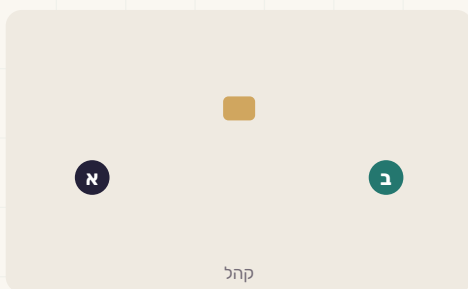


חצי הגורן

מתי לבחור בה – קבוצה שצריכה לראות מוקד וגם להשאירו גלוי לקהל.
איך מעמידים – מסדרים קשת פתוחה לקהל, בלי דמות שחוסמת את המרכז בקדמה. הקשת נותנת תחושת התכנסות ומאפשרת לראות פנים.
מה משתנה – אדם יוצא מן הקשת ונכנס למרכז הפנוי. הסדר מתחלף מהקשבה לתגובה.

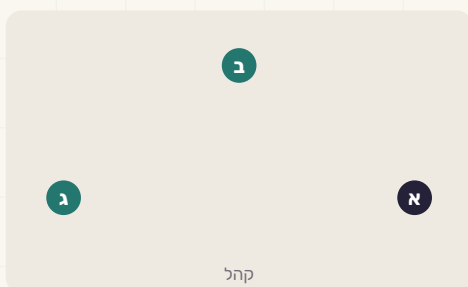
2 דמויות

א' וב' בשני קצות קשת דמויות סביב כיסא. שניהם רואים את הכיסא וזה את זה. מתאים לשיחה על אדם שאינו נוכח.



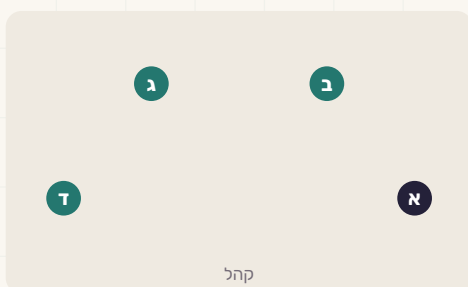
3 דמויות

שלושה בקשת: א' באמצע מעט בעומק, ב' וג' בקצוות מעט בקדמה. מתאים לדיון שבו רוצים לראות את שלוש התגובות בלי להסתיר אדם.



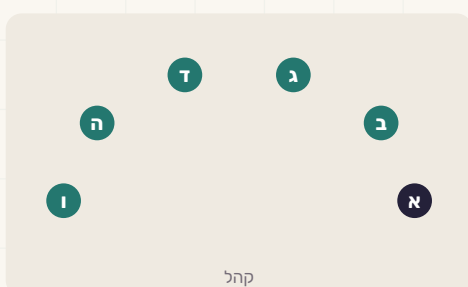
4 דמויות

ארבעה בקשת פתוחה. כל אחד פונה אל הדובר הנוכחי. כשד' רוצה לשבור הסכמה, הוא יוצא מן הקשת ונעמד במרכז.



6 דמויות ויותר

שישה בקשת רחבה ומדורגת. הדוברים אינם צריכים ללכת לכל האחרים; המבט עובר בתוך הקבוצה. שינוי מקום אחד מספיק כדי להפר את תחושת השייכות.



התמונה הקפואה

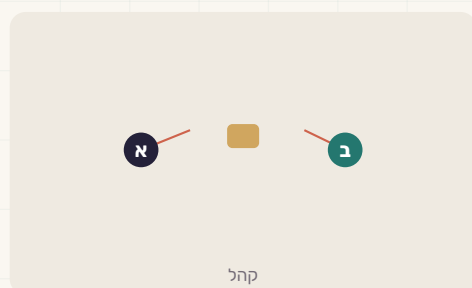
מתי לבחור בה – רגע שצריך להישאר בזיכרון או להראות תוצאה בבית אחת.

איך מעמידים – קובעים פעולה לכל דמות ועוצרים אותה באמצע. התנוחה מספרת מה ניסתה לעשות. אין צורך בתנוחה מרשימה שאינה קשורה לסצנה.

מה משתנה – משחררים אדם אחד לפעולה או עוברים יחד לתמונה הבאה. מסמנים מה מפעיל את ההפשרה.

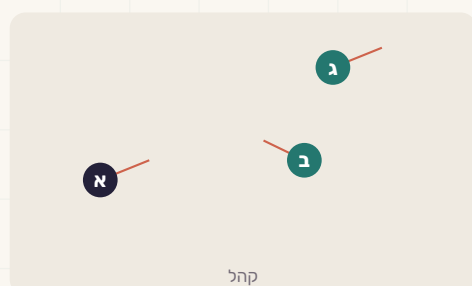
2 דמויות

א' מושיט חפץ וב' מושיט יד אך עדיין לא לוקח. עוצרים לפני המסירה. מתאים לרגע שבו הקהל צריך לראות את ההצעה ואת ההיסוס.



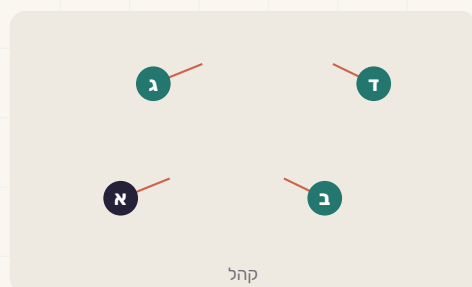
3 דמויות

א' מנסה להגיע לב', וג' פונה ממנו. עוצרים בתמונה שבה הרצונות שונים. אדם אחד ממשיך ראשון ומגלה איזו פעולה הכריעה.



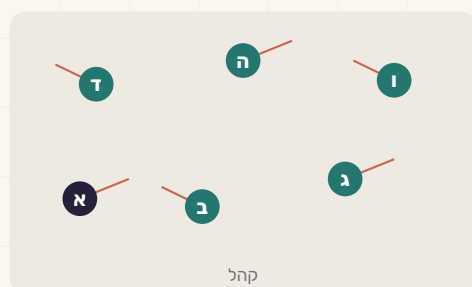
4 דמויות

ארבעה עוצרים על גילוי: אחד מתקרב, אחד נסוג, אחד מרים מבט ואחד ממשיך להחזיק חפץ. כל גוף נותן תגובה אחרת לאותו מידע.



6 דמויות ויותר

שישה מקפויים רגע אחרי החלטה קבוצתית. בחרו תגובות שונות ומפלסים שונים. בתמונה הבאה שנו קודם את מי שהחלטתו אינה תואמת את הקבוצה.



האלכסון

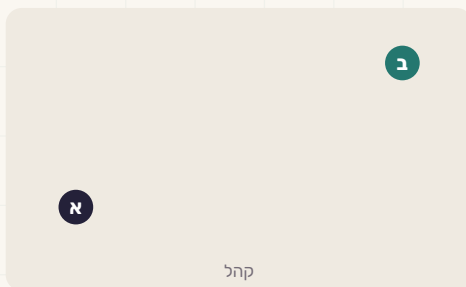
מתי לבחור בה – מדרג או מסלול שהעין יכולה לעקוב אחריו.

איך מעמידים – ממקמים את הדמויות בקו אלכסוני, מהקדמה לעומק. נשארים בהסטה שמאפשרת לראות כל פנים.

מה משתנה – דמות יוצאת מן הקו לצד ומפרקת את הרצף. היא נעשית יוצאת דופן גם בלי להתקרב לקהל.

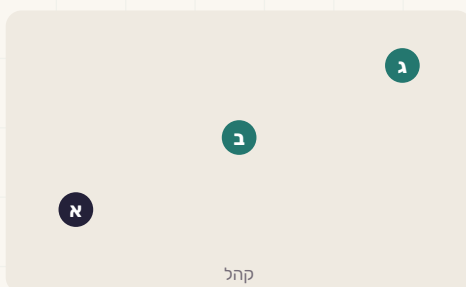
2 דמויות

א' בקדמת ימין וב' בעומק שמאל. א' מדבר וב' מגיב מן המרחק. מתאים לפער בין אדם שפועל עכשיו לבין אדם שמשקיף עליו.



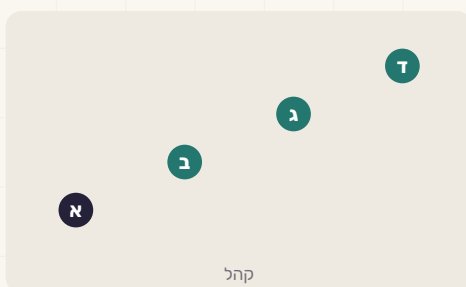
3 דמויות

שלושה על אלכסון. ב' באמצע מעביר את השיחה בין א' לג'. כשהוא זז הצדה נוצר קשר ישיר בין הקצוות.



4 דמויות

ארבעה על אלכסון מדורג. הקול או המבט עוברים מא' לד'. ג' עוזב את הקו על סירוב ומפסיק להיות חוליה ברצף.



6 דמויות ויותר

שישה על אלכסון רחב, בלי להסתיר זה את זה. הדמות הקרובה פותחת והרחוקה מסיימת. מתאים להעברת החלטה, רשימה או מדרג של זכויות.



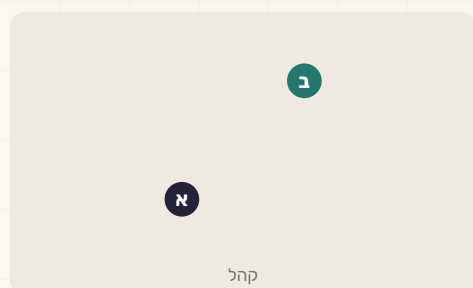
השורות המדורגות

מתי לבחור בה – קבוצה גדולה שצריכה להיות נראית ולפעול בכמה שכבות.

איך מעמידים – מעמידים שורות בהסטה: האחוריים נמצאים ברווחים שבין הקדמיים. לכל שורה פעולה או תפקיד משלה.

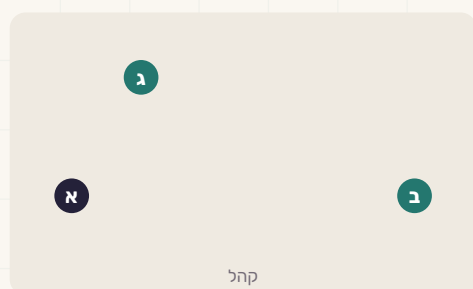
מה משתנה – אדם מן השורה האחורית עובר דרך הרווח אל הקדמה. המעבר מציג שינוי בזכות להראות או לדבר.

2 דמויות



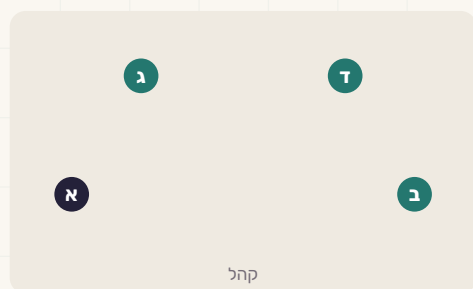
א' בקדמה וב' בעומק בהסטה הצדה. ב' נראה מעל הכתף של א' במקום להיעלם מאחוריו. מתאים לשיחה עם תגובה שנייה חשובה.

3 דמויות



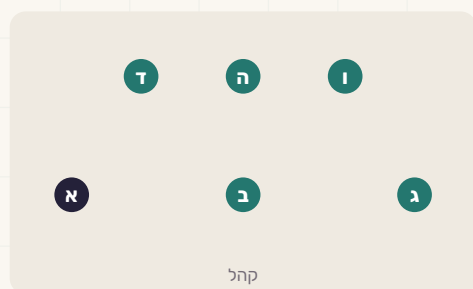
א' וב' בקדמה וג' בעומק ביניהם. ג' מקשיב ויכול לעבור דרך הרווח ולהצטרף לשיחה על משפט נבחר.

4 דמויות



שניים בקדמה ושניים בעומק ברווחים. הקדמיים מדברים והאחוריים מגיבים. על החלטה האחוריים עוברים לקדמה ומחליפים את הדוברים.

6 דמויות ויותר



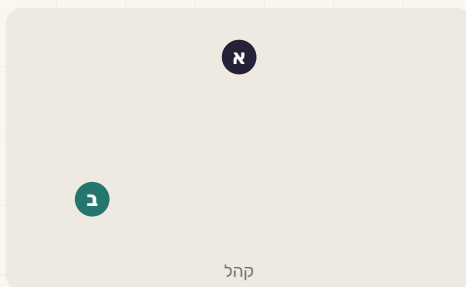
שלושה בקדמה ושלושה בעומק בהסטה. כל הפנים נשארות גלויות. פעולה שעוברת מן האחוריים לקדמיים יכולה להראות איך החלטה משפיעה על ציבור.

החץ הפתוח

מתי לבחור בה – מוקד אחד שמוביל קבוצה ומשאיר את כולם נראים.
איך מעמידים – בונים צורת V שקודקודה בעומק והזרועות נפתחות לקדמה. קודקוד אחד מגדיר את המרכז ושני הצדדים מגדירים תמיכה.
מה משתנה – אחת הזרועות מתרחקת או משנה כיוון. הקודקוד מגלה שהקבוצה אינה אחידה.

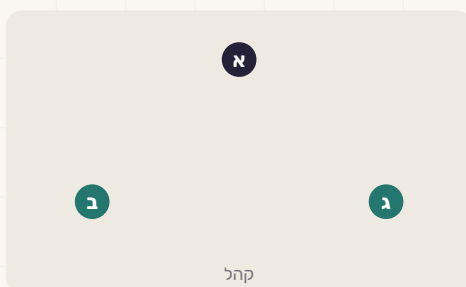
2 דמויות

א' בעומק מרכז וב' באלכסון בקדמה. ב' הוא זרוע אחת של המבנה.
מתאים לדובר ולתומך שנראה גם עצמאי.



3 דמויות

א' בעומק מרכז, ב' בקדמת ימין וג' בקדמת שמאל. שלושתם פונים לקהל. מתאים להצגה משותפת שבה א' קובע את הנושא ושני האחרים נותנים תגובות.



4 דמויות

א' בקודקוד; ב' וג' על זרוע אחת וד' על האחרת. אי־השוויון יכול להראות תמיכה חזקה בצד אחד והיסוס בצד השני.



6 דמויות ויותר

א' בקודקוד, שניים על זרוע אחת ושלושה על האחרת. מתקדמים יחד רק על החלטה משותפת. מי שנשאר חושף סדק במבנה.



לוח השחמט

מתי לבחור בה – אנשים שחיים באותה מסגרת אך פועלים כיחידים.
איך מעמידים – מחלקים את המרחב לנקודות ברשת ומשאירים רווחים ביניהן. כל דמות מחזיקה מקום משלה ומסלול קצר אחד.
מה משתנה – אדם חוצה אל משבצת של אחר. שינוי המקום מראה הפרת סדר, קרבה או פלישה.

2 דמויות



א' וב' בשתי נקודות רחוקות באלכסון, עם מקום פנוי ביניהם. א' עובר לנקודה קרובה יותר בלי להגיע ממש לב'.

3 דמויות



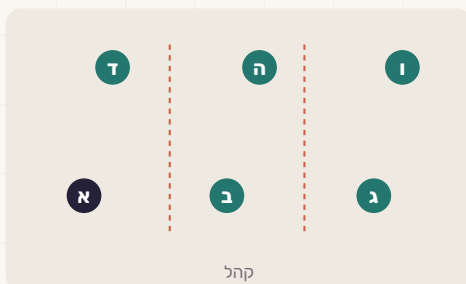
שלושה בשלוש פינות של ריבוע. הפינה הריקה נשארת אפשרות. ג' עובר אליה ומחליף למי הוא קרוב.

4 דמויות



ארבעה בארבע פינות. כל אחד פונה בכיוון אחר. על משפט אחד כולם פונים למרכז אך אינם זזים; נוצר קשר בתוך הפרדה.

6 דמויות ויותר

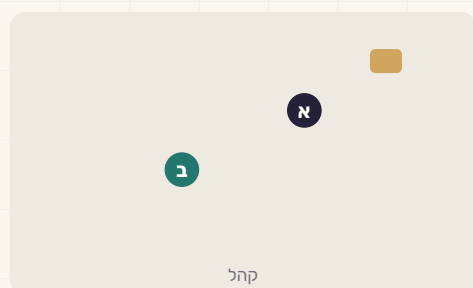


שישה ברשת של שתי שורות ושלוש עמודות, בהסטה קטנה לקווי ראייה. כל אחד מתחיל פעולה יומיומית. אדם אחד עוזב משבצת. והאחרים מגיבים למקום שהתפנה.

מתי לבחור בה – זכות שמחולקת לפי סדר, או מערכת שמעכבת מענה. איך מעמידים – מסדרים תור מדורג אל דמות, דלפק או חפץ. כל אחד רואה את האדם שלפניו ואת היעד. מה משתנה – אדם עוקף, נושר מן התור או מסרב להתקדם כשמגיע תורו. הסדר נעשה האירוע הדרמטי.

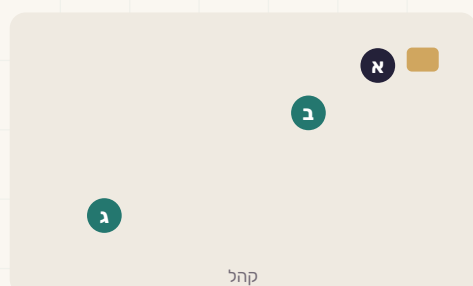
2 דמויות

א' לפני כיסא וב' מאחוריו בהסטה. ב' רוצה להגיע לכיסא, אבל א' אינו מתקדם. מתאים להמתנה שאדם אחד יכול לסיים ואינו מסיים.



3 דמויות

א' מטפל בבקשות; ב' ראשון וג' אחריו. כשב' זז הצדה ג' מתקדם. סירוב של ב' לפנות מקום משאיר את ג' מחוץ לשיחה.



4 דמויות

א' ליד דלפק ושלושה ממתינים. ד' עוקף ופונה לא' לפני כולם. תגובת ב' וג' מבהירה אם העקיפה מקובלת או משפילה.



6 דמויות ויותר

א' מחלק אישור וחמישה בתור מדורג. בכל אישור הראשון יוצא והאחרים מתקדמים צעד. עצירת התהליך מול ד' חושפת מי אינו מקבל את אותה הזדמנות.

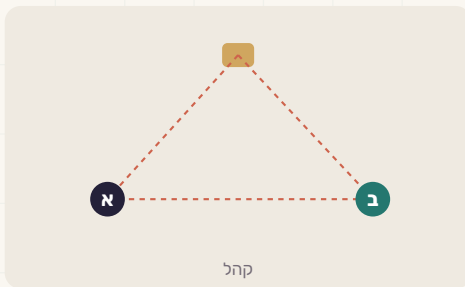


המשולש המתחלף

מתי לבחור בה – קשר בין שלושה שהמוקד שלו מחליף צד.
איך מעמידים – בונים משולש פתוח. בכל תפנית דמות מפנה גוף או עושה צעד שמדגיש את הקשר הבא.
מה משתנה – המשולש נפתח לקו או לזוג ואדם מבודד. הבחירה החדשה נעשית גלויה.

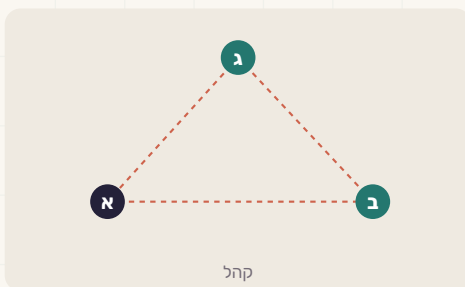
2 דמויות

א' וב' הם שתי פינות, וכיסא פנוי הוא השלישית. א' פונה לב' ואז לכיסא. מתאים לשיחה על אדם חסר ששינה את היחסים.



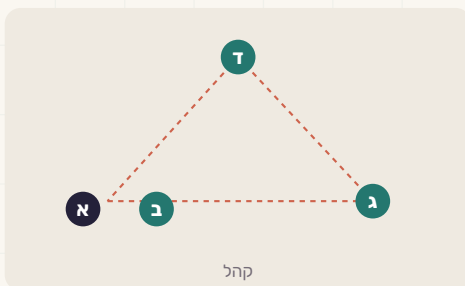
3 דמויות

שלושה במשולש. א' פונה לב' על דרישה; ב' פונה לג' כדי לקבל גיבוי; ג' פונה לא' ומשיב. המוקד עובר לפי הכתובת, בלי הליכה מיותרת.



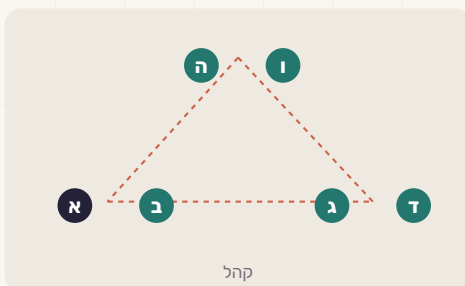
4 דמויות

א' וב' הם זוג בפינה אחת; ג' וד' בשתי הפינות האחרות. ב' מתנתק מא' ופונה לד', והמשולש הופך לשני זוגות.



6 דמויות ויותר

שלושה זוגות בשלוש פינות. דובר אחד מכל זוג פונה לזוג הבא. על החלטה אחת אחד הזוגות עובר למרכז ומפר את מרחקי הביטחון שנקבעו.



השולחן המשותף

מתי לבחור בה – מפגש שמחייב קרבה אך משאיר גבול ברור.

איך מעמידים – מציבים שולחן כך שהפנים נראות. הדמויות נמצאות סביב אותו חפץ, אך לכל אחת אזור עבודה או חפץ משלה.

מה משתנה – אדם עובר לצדו של אחר או מפנה את השולחן. הגבול המעשי הופך לשינוי ביחסים.

2 דמויות

א' וב' משני צדי שולחן, בזווית פתוחה לקהל. א' מניח מסמך באמצע; ב' יכול לקרב אותו אליו או להשאירו מחוץ לאזורו.



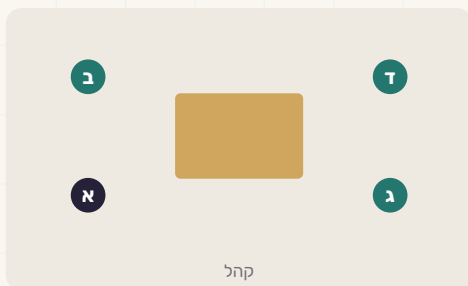
3 דמויות

א' בראש השולחן, ב' וג' בצדדים. ב' מעביר חפץ לג' בלי לעבור דרך א'. הפעולה חושפת קשר שהיושב בראש אינו מנהל.



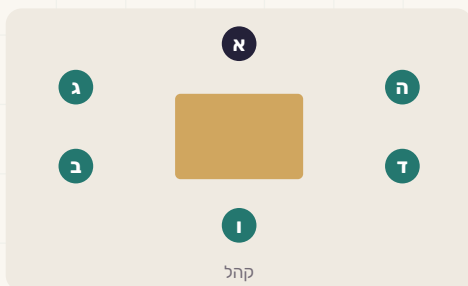
4 דמויות

שניים בכל צד, בהסטה שמאפשרת לראות פנים. על סירוב א' קם ועובר לצד ג', בעוד האחרים נשארים. המשא ומתן משנה מחנות.



6 דמויות ויותר

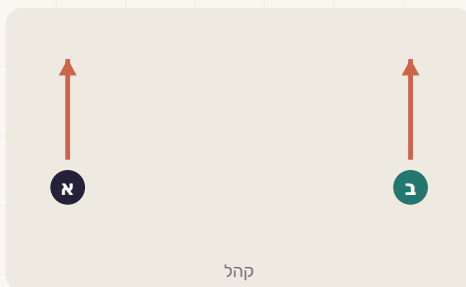
א' בראש, ב' וג' בצד אחד, ד' וה' באחר, ו' ליד קצה קדמי בהסטה. כל אחד מקבל חפץ או אזור. יציאה של א' משאירה את הקבוצה להחליט מי יוביל.



המסילות

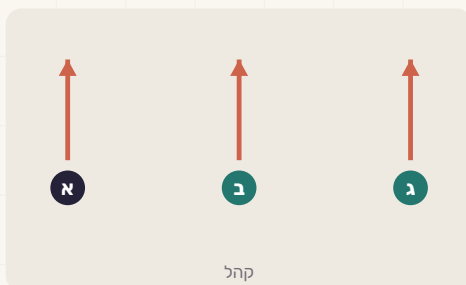
מתי לבחור בה – אנשים שמתקדמים יחד אך אינם מצליחים להיפגש.
איך מעמידים – קובעים קווים מקבילים באותו כיוון. לכל דמות מסילה משלה. כיוון משותף אינו מחייב קשר משותף.
מה משתנה – אחת הדמויות עוצרת, או עוברת למסילה של אחרת על החלטה. מסמנים את נקודת המפגש מראש.

2 דמויות



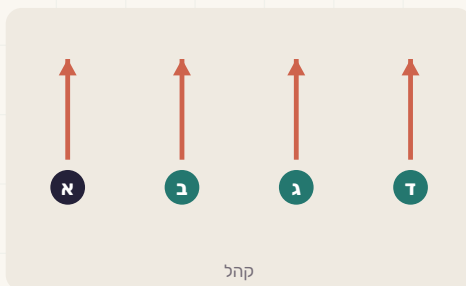
א' וב' נעים בשתי מסילות מקבילות. א' מדבר וב' ממשיך בקצב אחר.
מתאים לזוג שנמצא באותו מקום אך אינו הולך יחד רגשית.

3 דמויות



שלושה בשלוש מסילות. א' וג' באותו קצב וב' מתעכב באמצע.
הקבוצה נראית יחד, אבל אדם אחד נשאר מאחור.

4 דמויות



ארבעה על ארבע מסילות מדורגות. שניים נעצרים ושניים ממשיכים.
מתאים להחלטה שמפצלת קבוצה בלי ויכוח חזיתי.

6 דמויות ויותר



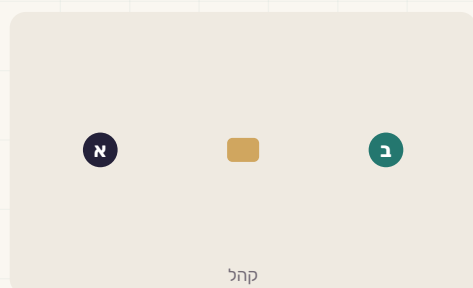
שישה בשתי שורות מדורגות על מסילות מקבילות. מתחילים יחד. ו'
עוצר ומפנה מבט אליהם; הם ממשיכים ומגדילים את הנתק.

הקבוצה והחסר

מתי לבחור בה – מקום פנוי שמספר מי חסר או למי אין רשות להצטרף.
איך מעמידים – בונים סדר ברור ומשאירים בו רווח אחד גדול בכוונה. מבטים ותגובות נותנים לרווח משמעות.
מה משתנה – אדם ממלא את הרווח או הקבוצה מצמצמת אותו. הפעולה מספרת קבלה, החלפה או מחיקה.

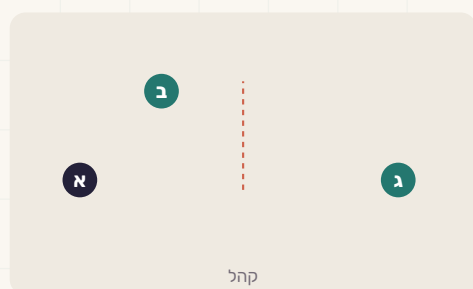
2 דמויות

א' וב' בשני צדי כיסא ריק. שניהם מדברים אליו או נמנעים ממנו.
הכיסא מסמן אדם חסר בלי להוסיף שחקן.



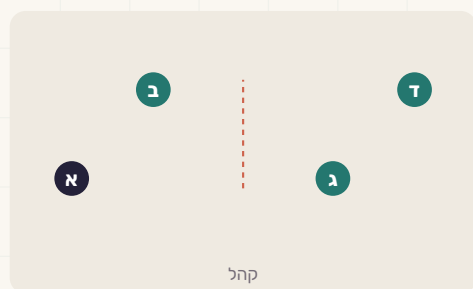
3 דמויות

שלושה בקשת עם רווח מוגדל בין ב' לג'. א' מביט ברווח לפני שהוא מדבר. מתאים למשפחה שממשיכה להשאיר מקום לאדם שאינו מגיע.



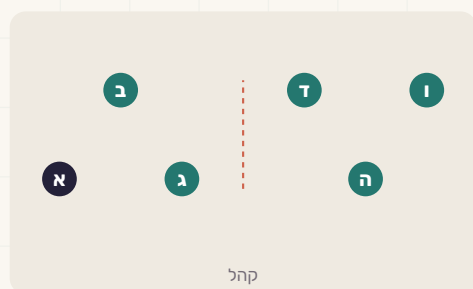
4 דמויות

ארבעה בשורה מדורגת עם מקום פנוי במרכז. ד' זז אל הרווח רק אחרי הזמנה. הקבלה לקבוצה נראית דרך שינוי מקום.



6 דמויות ויותר

שישה בקשת עם רווח ברור ליד המרכז. על החלטה משותפת כולם מצמצמים אותו. במקום לספר שהחסר נשכח, רואים את מקומו נעלם.



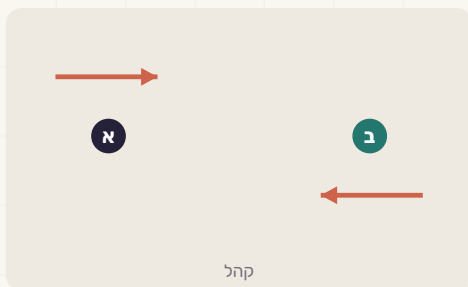
גלגלי השיניים

מתי לבחור בה – שתי קבוצות שהקצב שלהן משפיע זו על זו.

איך מעמידים – קובעים שני מעגלים נפרדים. מעגל אחד נע בכיוון אחד והאחר בכיוון ההפוך. אין חצייה בין המסלולים.

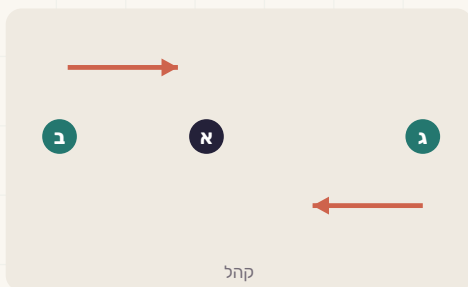
מה משתנה – אדם אחד נעצר והקבוצה שלו עוצרת אחריו. המעגל השני ממשיך ומבליט את התקלה או את הסירוב.

2 דמויות



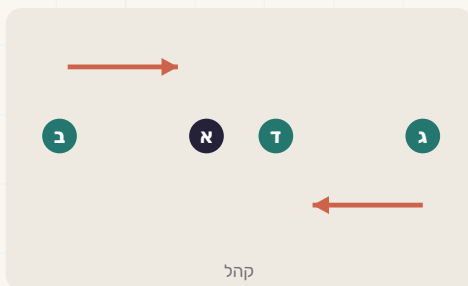
א' וב' נעים בשתי קשתות קטנות נפרדות בכיוונים הפוכים. פעולה של א' היא הסימן לב' להתחיל. מתאים למי שפועלים יחד בלי להיפגש.

3 דמויות



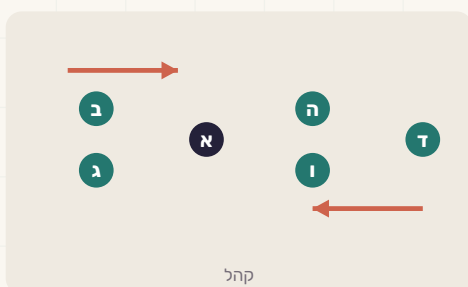
א' וב' על מעגל קטן בצד אחד, ג' על קשת בצד האחר. כשהזוג עוצר, ג' ממשיך. אפשר להראות מערכת שנעצרת מול אדם שאינו מבחין בכך.

4 דמויות



שני זוגות על שני מעגלים נפרדים. זוג אחד עם כיוון השעון והשני נגדו. מבט ברגע מסוים מעביר את השליטה בקצב מזוג לזוג.

6 דמויות ויותר



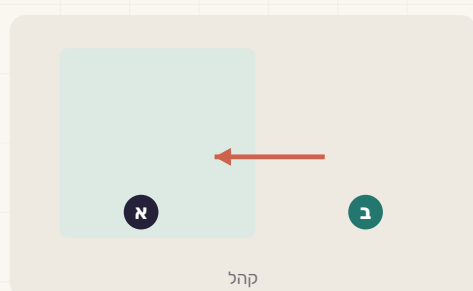
שתי שלשות בשני מעגלים נפרדים. כל שלשה שומרת רווחים. כשא' נעצר ב' וג' עוצרים; ד' ה' וו' ממשיכים, עד שהעצירה משנה גם את פעולתם.

פנים וחוץ

מתי לבחור בה – גבול בין שייכות להדרה שאפשר לעבור בו.
איך מעמידים – מגדירים אזור ברור באמצעות שטיח, אור או קו. חלק מהדמויות בפנים וחלק בחוץ. היחס לגבול קובע מי רשאי להשתתף.
מה משתנה – דמות מקבלת הזמנה ונכנסת, או יוצאת מבחירה. הקבוצה צריכה להכיר בשינוי במקום.

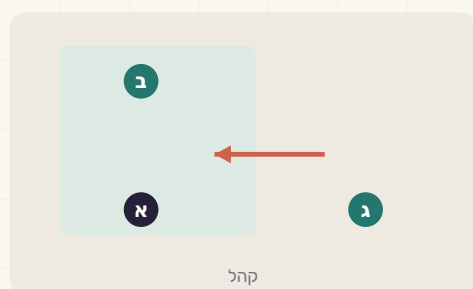
2 דמויות

א' בתוך שטיח וב' מחוצה לו. א' פונה לב' בלי לפנות לו מקום. על הזמנה הוא זז ומאפשר לב' להיכנס.



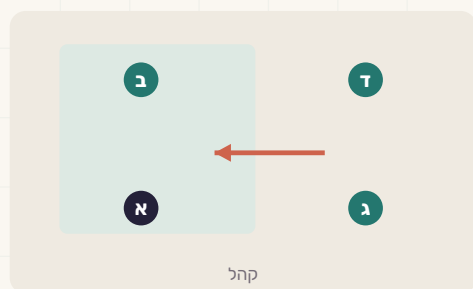
3 דמויות

א' וב' בפנים, ג' בחוץ. א' מזמין את ג' וב' נשאר סגור אליו. הכניסה חושפת שההזמנה אינה מוסכמת על כולם.



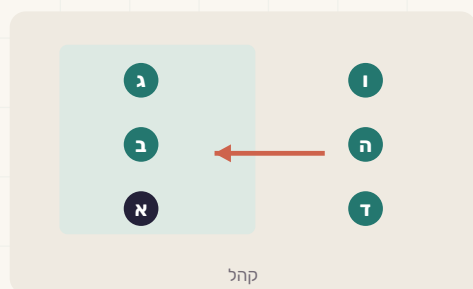
4 דמויות

א' וב' בפנים, ג' וד' בחוץ. ג' נכנס וד' נשאר. מתאים להצעה שמתקבלת רק אצל חלק מקבוצה.



6 דמויות ויותר

שלושה בפנים ושלושה בחוץ. ד' נכנס, וא' יוצא מן האזור באותו זמן. המעבר מציג מחיר של קבלה: אדם אחר מפנה את מקומו.



החבל הבלתי נראה

מתי לבחור בה – קשר שמושך אדם גם כשהוא מנסה לשמור מרחק.

איך מעמידים – מדמיינים חבל בין שני גופים ובוחרים נקודת חיבור: מרכז החזה או כף יד. א' מושך פעולה קטנה, וב' מגיב כאילו המתח הגיע אליו.

מה משתנה – התגובה נפסקת, מתעכבת או חוזרת בכיוון ההפוך. שינוי המתח מספר שינוי ביחסים.

2 דמויות

א' וב' רחוקים. א' נסוג חצי צעד ומושך בכף יד; ב' מתחיל להתקדם רק אחרי רגע קצר. נקודת החיבור הדמיונית מובילה את הגוף, ולא יד שמעמידה פנים שהיא מחזיקה חבל אמיתי.



חיבור מדומיין

3 דמויות

א' במרכז, ב' וג' בשני צדדים. ב' מושך וא' נוטה אליו; ג' מושך וא' חוזר לכיוונו. שתי משיכות נפרדות מראות אדם שנקרע בין רצונות מנוגדים.



חיבור מדומיין

4 דמויות

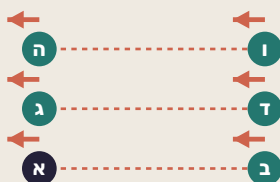
שני זוגות, א' עם ב' וג' עם ד', בשני מסלולים. בזוג אחד המשיכה מקבלת תגובה מיידי; בשני היא מתעכבת. ההבדל מציג שני קשרים במידת תלות אחרת.



חיבור מדומיין

6 דמויות ויותר

שלושה זוגות במסלולים נפרדים. המשיכה עוברת מזוג לזוג לפי סדר. בפעם השנייה ו' מפסיק להגיב לה', והקבוצה כולה רואה שחיבור אחד אינו מחזיק עוד.



חיבור מדומיין

בובה על חוט

מתי לבחור בה – שליטה שמגיעה אל הגוף דרך אדם או כוח מחוץ לו.

איך מעמידים – בוחרים איבר שמופעל בכל סימן: שורש כף יד, ראש או חזה. המפעיל אינו נוגע. הבובה מתחילה מאותו איבר ורק אחר כך שאר הגוף מצטרף.

מה משתנה – המפעיל נותן את הסימן, אבל האיבר אינו מגיב. משם הבובה מתחילה פעולה משלה.

2 דמויות

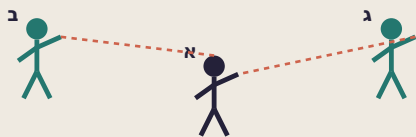
א' עומד בצד וב' במרכז. א' מרים שתי אצבעות וב' מרים יד מן השורש, כאילו נמשך בחוט. א' מוריד סימן וב' מרפה. מתאים לשליטה שהדמות מנסה להציג כבחירה חופשית.



סימן שמפעיל איבר

3 דמויות

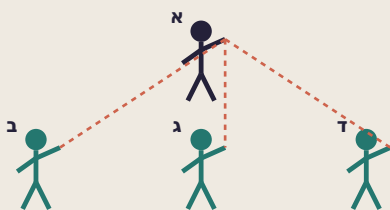
א' במרכז. ב' מפעיל את כיוון הראש וג' את כף היד. נותנים סימנים בתורות. כשא' פונה אל אחד אבל היד נמשכת לאחר, הגוף מראה פיצול רצון.



סימן שמפעיל איבר

4 דמויות

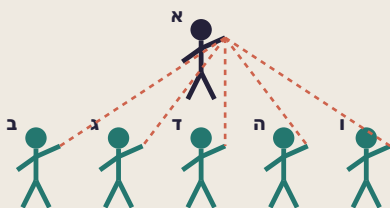
א' מול ב' ג' וד'. אותו סימן מרים אצל כל בובה איבר אחר. התוצאה אינה העתקה אחידה; כל אדם תלוי במפעיל בדרך שונה.



סימן שמפעיל איבר

6 דמויות ויותר

א' בעומק וחמישה מולו במבנה פתוח. סימן אחד מפעיל את הידיים שלהם בזה אחר זה. ו' נעצר באמצע ואז מוריד את היד בכוונה, בניגוד לסימן. הסירוב נעשה גלוי לקהל.

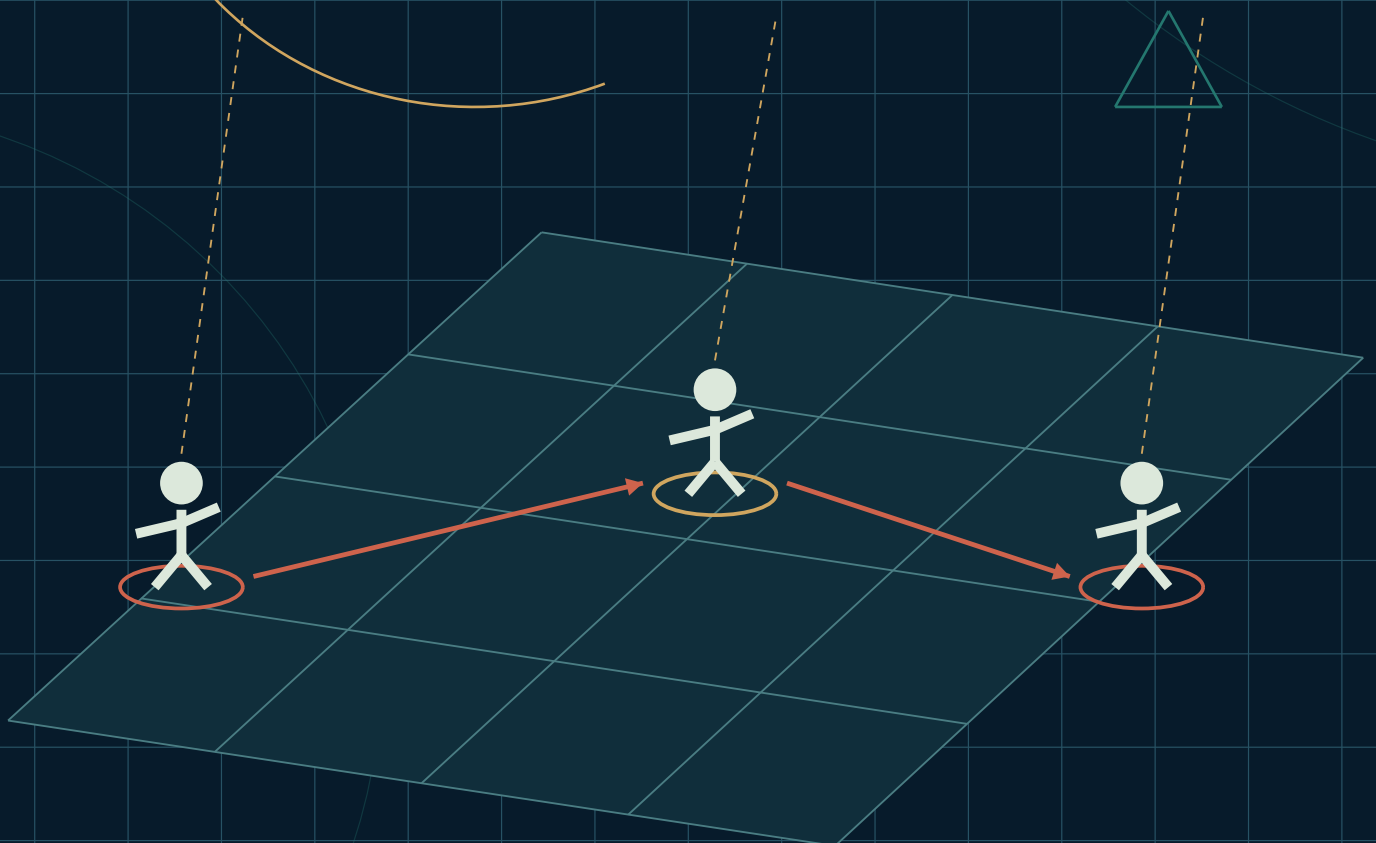


סימן שמפעיל איבר

כשהסצנה לא עובדת

רואים את הבעיה ומשנים דבר שאפשר לבצע

משקל + מוקד = איזון



מאת: דמיאן בנדה

הקהל אינו יודע לאן להסתכל

מתקנים את המוקד לפני שמוסיפים עוד תנועה

כולם זדים והמשפט נעלם

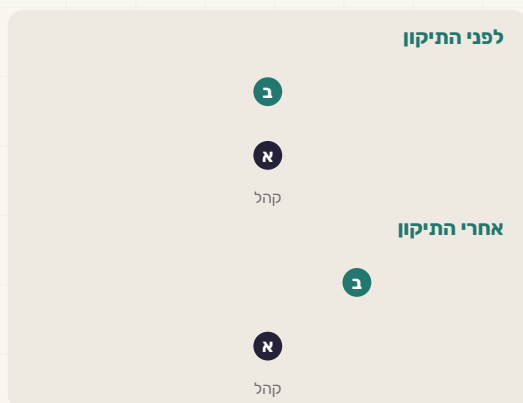
בחרו למי שייך המשפט החשוב. עצרו את מסלולי האחרים רגע לפני והשאירו להם הקשבה או פעולה קטנה. אחרי התשובה אפשר לפתוח שוב תנועה. התיקון אינו להפוך את כולם לפסלים לאורך כל הסצנה.

תגובה חשובה מוסתרת

אם א' עומד מול ב' ומסתיר אותו, העבירו את ב' מעט הצדה או לעומק אחר. בדקו גם מקצוות האולם. אל תפתחו גוף לקהל באופן שמנתק את הקשר בין הדמויות.

חפץ מושך יותר מן הדובר

אם פעולה עם כיסא או תיק גונבת רגע מרכזי, הקדימו אותה או דחו אותה לאחר התשובה. אפשר שהחפץ יישאר ביד בלי לזוז. החפץ צריך לתמוך ברגע ולא להתחרות בו.

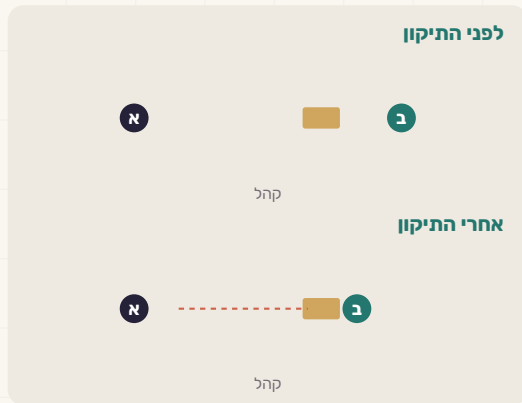


היחסים נראים חלשים

מוסיפים צורך ותגובה, לא רק נפח קול

עימות בלי דבר שנאבקים עליו

בחרו דבר שאי חייב להשיג ובי אינו נותן: מכתב, יציאה, תשובה או מקום. מקמו את הדבר כך שהמאבק יהיה נראה. עכשיו כל התקרבות יכולה לנסות להשיג משהו וכל נסיגה יכולה לשמור עליו.



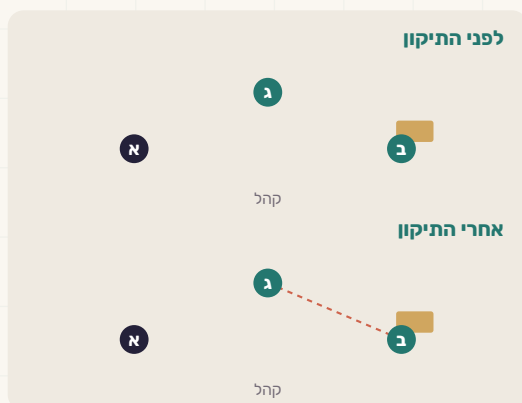
שתי דמויות מגיבות באותו אופן

אם שתיהן מתקרבות, מתיישבות וקמות יחד בלי סיבה, בחרו הבדל: אחת מגיעה והשנייה מחכה, אחת מחפשת מבט והשנייה ממשיכה במשימה. ההבדל נותן לקשר כיוון.



הדמות השלישית אינה שייכת

תנו לג' מידע, צורך או בחירה. למשל, הוא היחיד שראה מי לקח את המכתב. כשהוא מפנה מבט אל ב', א' מבין משהו חדש. פעולה קטנה הופכת אותו לאדם שמשנה את הסצנה.



התנועה מרגישה מתוכננת מדי

מחברים כל מעבר לאירוע ולפעולה

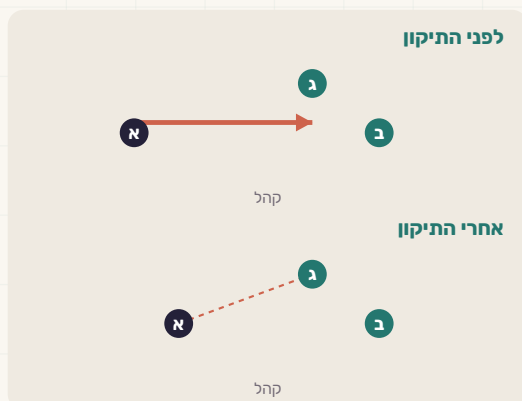
השחקן מגיע ואז מחכה לטקסט

שנו את הסימן: הקרוס מתחיל בעקבות תשובת הפרטנר, לא מפני שהשחקן יודע שהגיע תור ההליכה. קבעו אם הוא חייב להגיע לפני המשפט או יכול לדבר בדרך.



ההליכה חוזרת בלי שינוי

אם כל טענה מלווה באותו צעד, שמרו את הצעד הראשון ונסו דרך אחרת בטענה הבאה: פנייה לאחר, עצירה או ויתור על חפץ. החלפת הדרך תספר שהניסיון הקודם נכשל.



רואים את הצורה יותר מן המצב

בריאליזם הקטינו את התבנית: קשת אחת במקום הקפה שלמה, צעד אחד במקום חצייה גדולה. בתיאטרון פיזי אפשר לשמור את הצורה, אבל לתת לה סימן וסיום שמשרתים את הסיפור.



הרגע החשוב אינו מורגש

שומרים שינוי שאפשר לזהות כשהוא מגיע

כל משפט נראה כמו שיא

אם כולם קמים, חוצים ומגבירים בכל טענה, בחרו רגע אחד שבו השינוי הגדול באמת מגיע. לפניו השאירו דרכים קטנות יותר. כך החצייה או הקימה ברגע ההכרעה יקבלו משקל.

השיא קורה לפני הגילוי

אם הדמות נסוגה לפני ששמעה את המידע, הגוף כבר מסגיר את התשובה. תזמנו את התגובה לאחר המילה או הפעולה שמגלה. תנו רגע שבו רואים שהיא קלטה משהו.

אין תמונת סיום

בחרו מה השתנה ביחסים ומקמו אותו בתמונה אחרונה: זוג נפרד, אדם יוצא, חפץ עבר ידיים. אל תסיימו רק מפני שנגמר המשפט. ההעמדה האחרונה צריכה להחזיק את התוצאה.

קודם: שינויים קטנים



מגיע הגילוי המכריע



רק עכשיו הקרוס הגדול

המילה המגלה נשמעת



הדמות קולטת את המידע



רק אחר כך היא נסוגה

מחליטים מה השתנה



משנים מרחק או בעלות

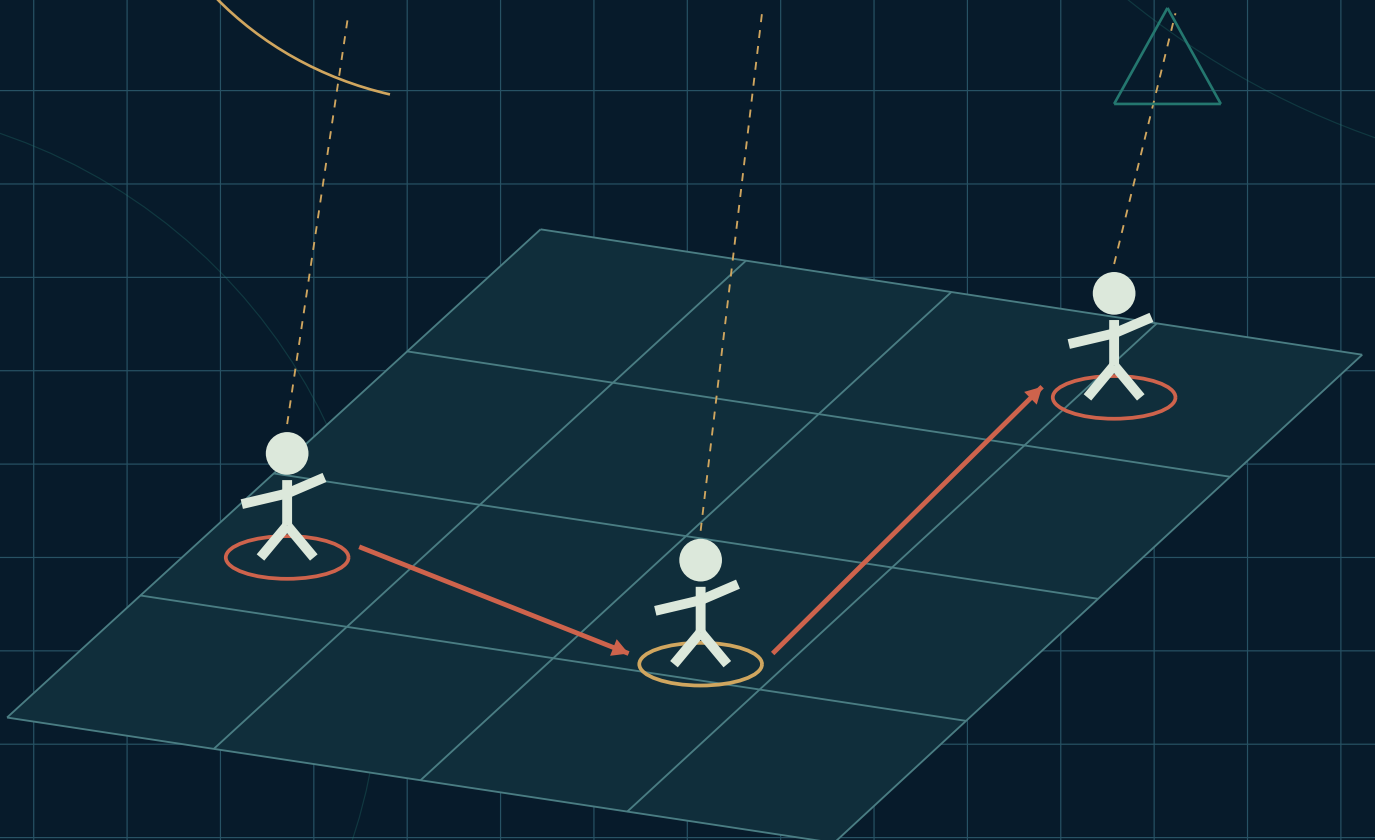


מחזיקים תמונת סיום

בימיו לפי סגנון

אותו כלי מקבל אופי אחר בכל עולם בימתי

פעולה + קצב = סגנון



מאת: דמיאן בנדה

בימוי ריאליסטי

הפעולה נראית כחלק מהחיים של הדמויות

בונים את המקום

קבעו דלת, שולחן, מקום לתיק ושני מושבים. לכל חפץ יש שימוש. פתחו את זווית השולחן מעט לקהל כדי שהפנים ייראו.

מתחילים בפעולה

א' אורז וב' מבקש ממנו להישאר. א' ממשיך לסדר חפצים גם בזמן הטקסט. ב' עומד מעבר לשולחן ומנסה לקבל מבט לפני שהוא מתקרב.

מפעילים מעבר

כשא' מרים את התיק, ב' עוקף את השולחן. המעבר נועד למנוע סיום שיחה. א' מניח את התיק רק על משפט שנותן לו סיבה להישאר.

מכוונים את המשחק

לא: "סיים לארוז בלי להיכנס שוב לוויכוח". לב': "גרום לו להקשיב לפני שהוא יוצא". תנו להם לפעול זה על זה, ולא להציג רגש לקהל.

משתמשים בתרשים

מימין לשמאל: התיק מוכן, ב' עוקף את השולחן, וא' מניח את התיק. שינוי המקום נובע מצורך בתוך החיים של הסצנה.



בימוי קומי

רצון רציני מסתבר מול העיניים

מכנים את התקלה

מכתב מוחבא מתחת לכיסא. הקהל רואה את ההחבאה וב' אינו רואה אותה. השאירו כיסא נוסף שאי יכול להציע כפתרון.

מעמידים את הרצון

ב' רוצה דווקא את הכיסא הראשון. א' עומד בנתיב אליו ומנסה להפנות לכיסא השני. המשחק מתחיל מרצון ברור, לא מניסיון להיראות מצחיק.

בונים שלוש פעולות

ניסיון ראשון: א' מציע כיסא אחר. ניסיון שני: הוא מזיז אותו קרוב יותר. ניסיון שלישי: הוא מתיישב בעצמו על מקום המחבוא. כל פתרון נובע מהתקלה הקודמת.

שומרים תגובה גלויה

אחרי הבחירה המפתיעה של א', ב' נותן מבט אחד לכיסא ואז אליו. קבעו עצירה שמאפשרת לראות שהבין משהו. ממשיכים על תגובת הפרטנר.

משתמשים בתרשים

מימין לשמאל: המכתב מוחבא, מוצע פתרון חלופי, א' תופס את הכיסא. הפינג-פונג יכול להחליף מי מתקדם ומי נסוג בכל ניסיון.



פארסה וקומדיה פיזית

תזמון מדויק של כניסות וחפצים

ממפים כניסות

סמנו שני פתחי משחק. א' מחזיק מעטפה וב' נשאר מולו בשיחה. ג' מגיע לקחת אותה, וד' מחכה לכניסה. קבעו מי רואה את הפתח ומי עומד בגבו אליו.

נותנים סימנים מדויקים

המסירה הראשונה מתחילה בסיום המשפט של א'. ג' מרים את המעטפה וזה הסימן לד' להיכנס. ד' מקבל אותה לפני שב' מספיק להסתובב.

מבהירים מי יודע

הקהל רואה את ד' ואת המסירה. א' וב' מסתכלים זה בזה ולכן מחמיצים אותה. אל תבנו על כך שדמות מתעלמת מאדם שנמצא ממש מולה.

מחברים את השרשרת

כשהמעטפה אצל האדם הלא נכון, ג' מנסה להשיב אותה; הניסיון שלו מסובב את ב' ומגלה את התקלה. כל פעולה מפעילה את הבאה.

משתמשים בתרשים

מימין לשמאל: א' מחזיק, ג' מקבל, ד' נכנס ומקבל בטעות. השתמשו במסירה ובתזמון; אין צורך בהתנגשות כדי ליצור בהלה.



בימוי בתיאטרון אפי

ההעמדה חושפת איך הסדר החברתי פועל

מראים יחס חברתי

א' ליד שולחן והטופס אצלו; ב' עומד במרחק ומחכה. א' רשאי להמשיך בעבודה בזמן שב' מבקש. זאת תמונת הפתיחה של מי מחליט ומי תלוי בו.

מעמידים פעולה סותרת

א' אומר בנימוס "בוודאי" אבל משאיר את הטופס רחוק מב'. המבט יכול להיות אדיב והיד עדיין אינה מוסרת. שני הדברים יחד מראים את היחס.

נותנים רגע בחירה

ב' מתקרב כאילו הוא עומד לקחת, עוצר, ואז מחייך ומבקש שוב. ההשהיה מראה שהיה יכול להתנגד אך בחר לציית כרגע.

פותחים כתובת לקהל

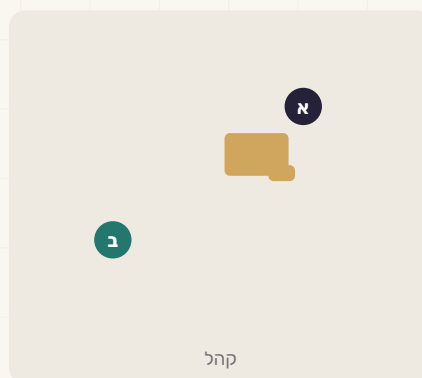
ב' פונה לחזית ואומר משפט שמציג את מצבו, ואז חוזר לא'. קבעו את הפנייה ואת החזרה. אפשר להשאיר את א' ממשיך בעבודה בזמן הפנייה.

משתמשים בתרשים

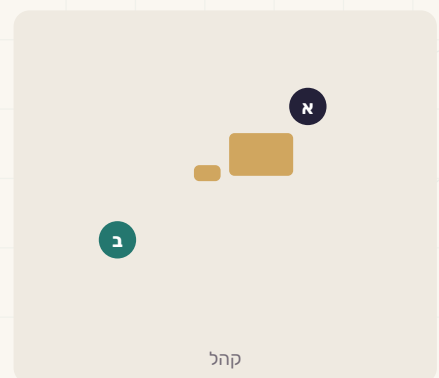
מימין לשמאל: בקשה, טופס מחוץ להישג יד, פנייה לקהל. בין תמונות אפשר לעבור בגלוי ולשנות יחס חברתי דרך פעולה קטנה.



פנייה אל הקהל



הטופס רחוק ממנו



המבקש מחכה

בימיו אבסורד

הדמויות מנסות להתקדם והמצב מחזיר אותן

קובעים סדר שחוזר

שני כיסאות במרחק קבוע. א' וב' יושבים, אומרים שיוצאים, קמים ומסדרים את הכיסאות. בסוף חוזרים לשבת.

מקבעים את המסלול

קבעו ליד איזה צד של הכיסא כל אחד עומד ולכן פונה הראש. כשהרצף חוזר, אותם מקומות מאפשרים לקהל לזהות את התקיעות.

משנים פרט אחד

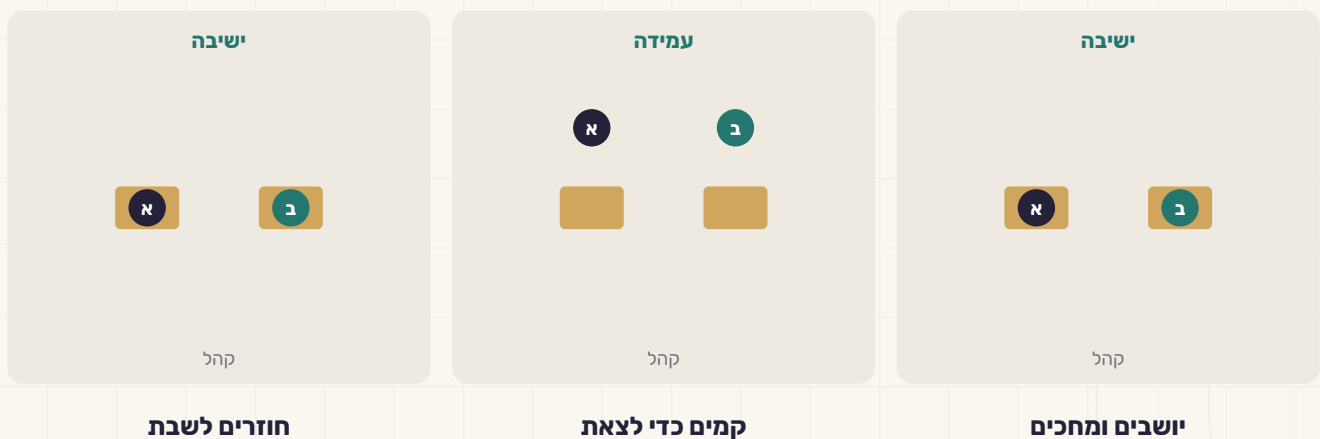
בסיבוב השני ב' נשאר עומד אחרי שא' התיישב. בסיבוב השלישי הוא מתיישב לפני א'. השינוי קטן, אבל הוא מראה שהקשר בתוך החזרה אינו קבוע.

מכוונים צורך רציני

לא: "ודא שלא תישאר לבד". לב': "נסה לסיים את ההמתנה". הם מתכוונים למה שהם עושים, גם כשהפעולות אינן מביאות אותם ליעד.

משתמשים בתרשים

מימין לשמאל: ישיבה, עמידה לקראת יציאה, שוב ישיבה. חזרה על המבנה יכולה להסתיים בעצירה במקום שבו בדרך כלל הייתה תנועה.



בימיו אקספרסיוניסטי

החלל מקבל את הצורה של החוויה הפנימית

קובעים נקודת מבט

א' מרגיש שכולם בוחנים אותו. שלושה עומדים לאורך המסלול שלו, בזוויות חדות. הדרך עצמה ברורה, אבל המבטים עושים אותה מאיימת.

נותנים פעולה לכל צד

לא': "הגיעי לקצה בלי שיבחינו בך". לאחרים: "כשהיא נעצרת, פנו אליה אחד אחרי השני". קבעו מראש את סדר הפניות.

משנים את החלל

בניסיון הראשון השומרים רחוקים. בניסיון הבא הם מתקרבים מעט אל המסלול. א' חוזר לאותה נקודת פתיחה, אך החלל כבר אינו מרגיש אותו דבר.

מגדילים פרט נבחר

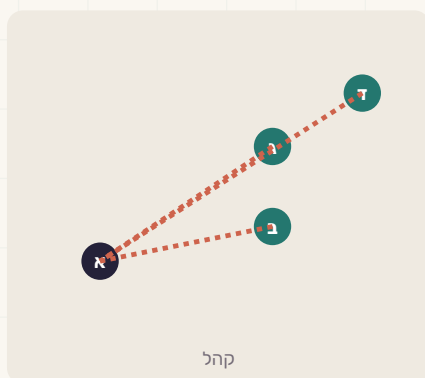
הגדילו את הפנייה או את משך המבט, ולא את כל התנועות בבת אחת. פעולה אחת מוגדלת יכולה להראות את החוויה הפנימית בצורה ברורה.

משתמשים בתרשים

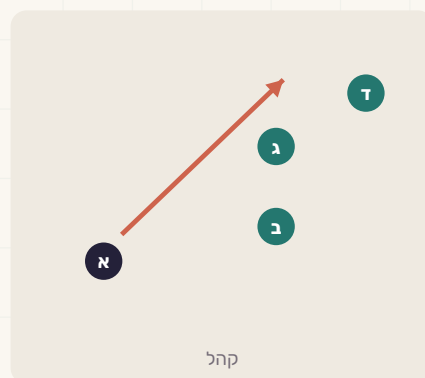
מימין לשמאל: ניסיון לחצות, תגובת המבטים, צמצום המרחק. תמונת הבמה משתנה לפי הלחץ שא' חווה.



המרחק מצטמצם



המבטים פונים



ניסיון לעבור

תיאטרון פיזי ואנסמבל

הגוף והקבוצה מספרים את היחסים

בונים גוף קבוצתי

שישה במבנה מדורג, כולם באותו כיוון. קבעו תנועה קצרה, יעד ומשך. כל אדם צריך לראות מי מוביל בלי להתנגש או לסגור רווחים.

יוצרים רצף ברור

הקבוצה חוצה ימינה, עוצרת ואז פונה לעומק. הסימן לפנייה הוא פעולה של המוביל או משפט שנבחר. כל השחקנים מכירים את שתי התחנות.

נותנים לאחד לחרוג

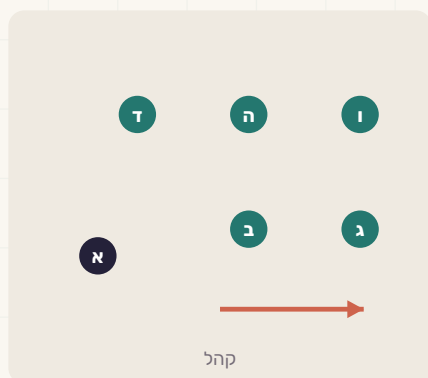
על הפנייה א' נשאר בכיוון הישן. האחרים ממשיכים. שומרים על המרווח החדש כדי שהוא יראה כבחירה ולא כטעות של שחקן.

מחברים את הטקסט

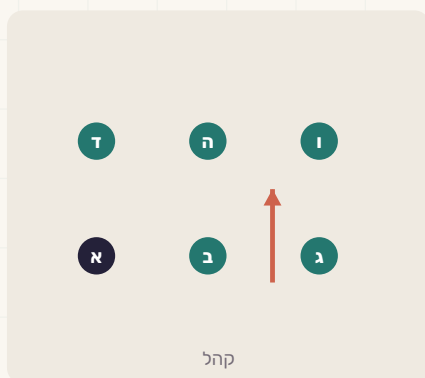
אפשר שא' יאמר "אני איתכם" בזמן שהגוף נשאר מחוץ למהלך. או יאמר "אני לא בא" אחרי שהקבוצה כבר התרחקה. בחרו את סדר הגוף והמילים.

משתמשים בתרשים

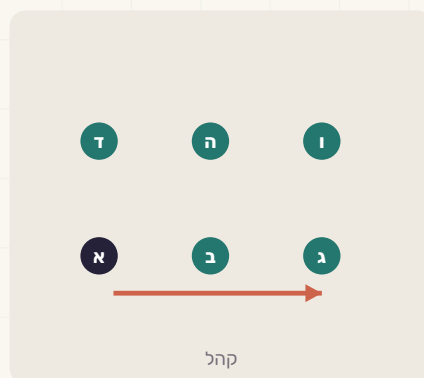
מימין לשמאל: תיאום, א' אינו פונה, הקבוצה ממשיכה. מעבר מן הלהקה אל האי מספר את פרידתו מן הקבוצה.



הקבוצה ממשיכה



א' אינו פונה

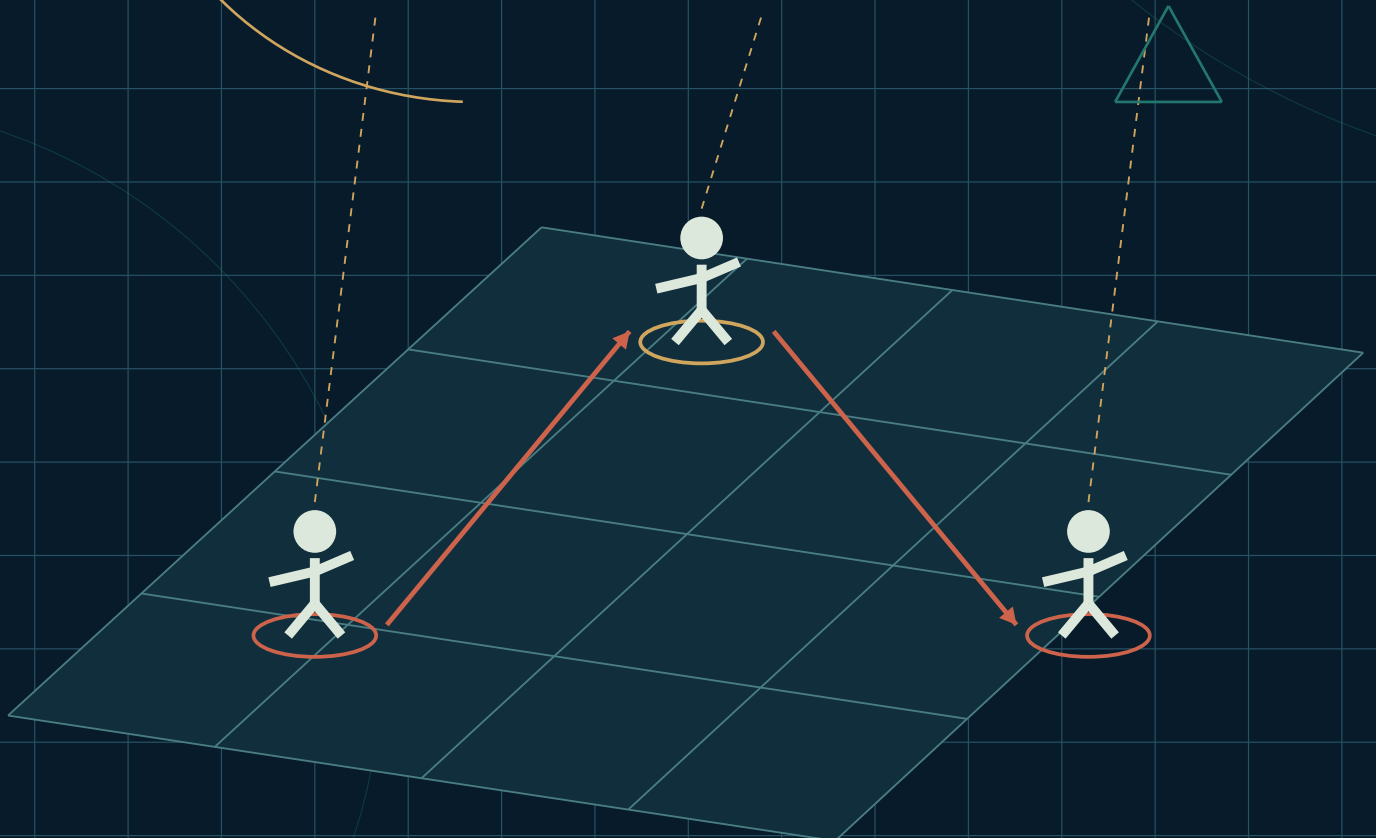


נעים כלהקה

בניית דימוי בימתי

רעיון הופך לצורה, לפעולה ולתמונה

צורה + שינוי = דימוי

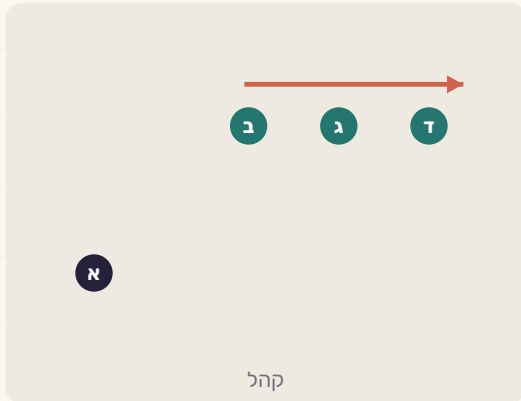


מאת: דמיאן בנדה

מהרעיון אל התמונה

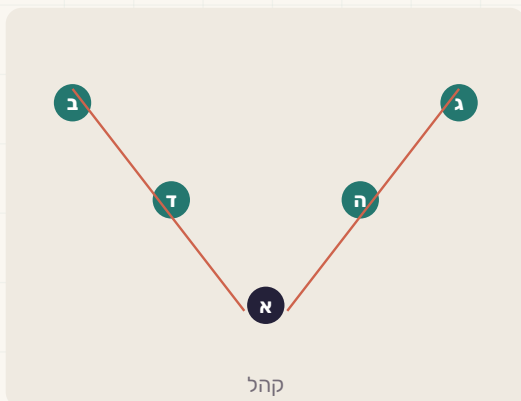
מנסחים מה רוצים שיראו ואז בוחרים דבר שאפשר לבצע

מתחילים ביחס ברור



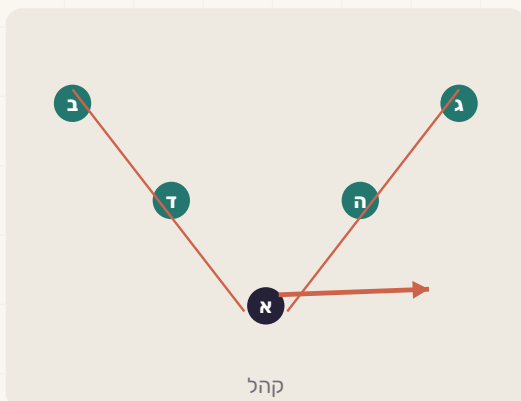
במקום "הדימוי הוא בדידות", קובעים: "כולם ממשיכים והיא היחידה שנשארת". בחרו גוף אחד שיישאר, מסלול לקבוצה ורגע שבו היא פונה אליהם. זאת הוראת העמדה שהופכת את הרעיון לתמונה.

מחפשים צורה שמזכירה את היחס



לחץ יכול לקבל צורה של משפך; שליטה יכולה לקבל צורה של מרכז וקווים אליו; נתק יכול לקבל צורה של שני איים. בחרו מה בצורת המקור חשוב – הצרות, תלות או מרחק – ותרגמו רק אותו לגופים.

קובעים מה משתנה



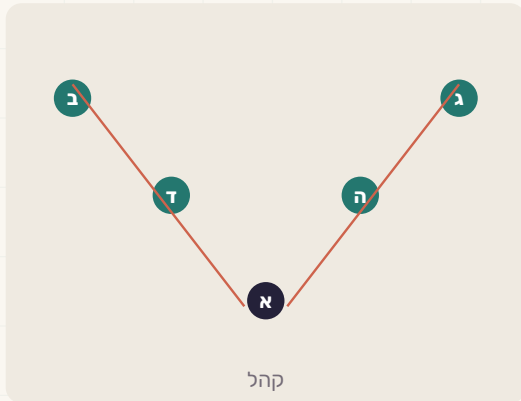
דימוי צריך להיות מסוגל להמשיך את הסצנה. במשפך הדמות מגיעה לקצה הצר ואז יוצאת הצדה. זאת בחירה שרואים. כתבו הוראה: "כשאת מחליטה לא לענות, עברי דרך הפתח שנשאר בצד".

מצורה לדימוי

לוקחים תכונה של צורה ומשתמשים בה על הבמה

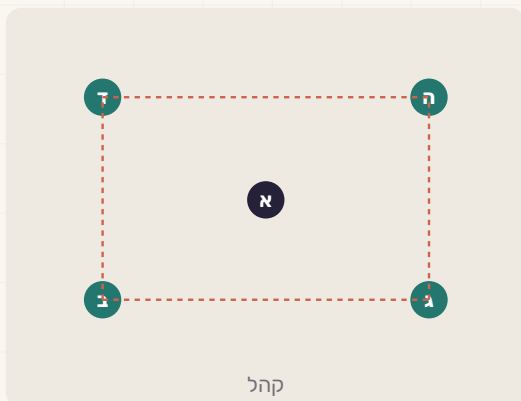
משפך – הולכות ונעלמות אפשרויות

שתי שורות באלכסון מתכנסות אל אדם אחד. כשהוא מתקדם, הנתיב נראה צר יותר. מתאים לסדרת דרישות שאינה משאירה לו תשובה טובה. אין צורך להיצמד אליו; קווי המבנה יוצרים את הצמצום.



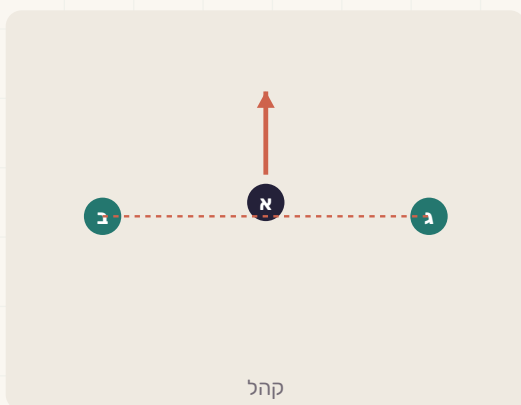
כלוב – גבול מכל כיוון

ארבע דמויות מגדירות ארבע פינות סביב 'א' ומחזיקות מבט פנימה. 'א' מחפש יציאה; בכל פנייה אדם אחר נותן אותה תשובה. על החלטה אחת נשאר פתח, וא' בוחר אם לעבור בו.



גשר – קשר שמצריך מעבר

שני גושים נפרדים ואדם אחד באמצע. השיחה עוברת דרכו, עד שהוא זז הצדה. אז הצדדים צריכים לפנות ישירות זה לזה. הדימוי עובד משום שהוא משנה את דרך הקשר.

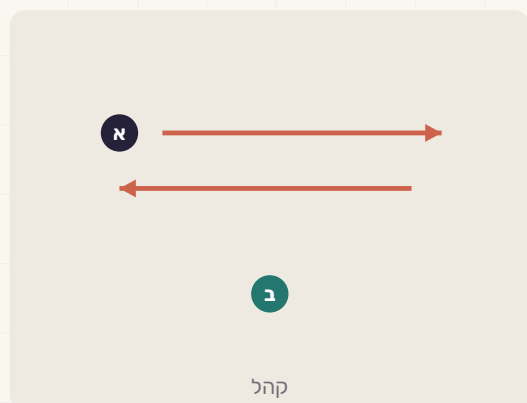


מתנועה לדימוי

בחרים פעולה מוכרת ושומרים את המנגנון שלה

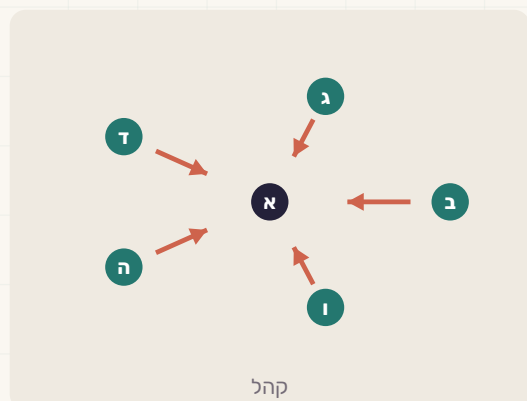
מטוטלת – חזרה שאין לה מוצא

דמות עוברת בין שתי נקודות ומגיעה בכל פעם לאותה שאלה. הקצב קבוע. על תשובה חדשה עוצרים לפני הגעה לקצה. העצירה מראה שהמנגנון הישן הפסיק לעבוד.



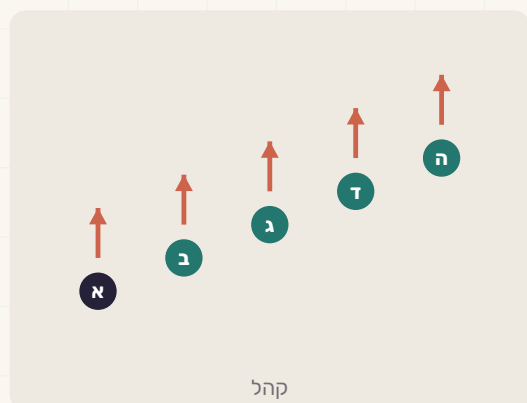
נשימה – קבוצה מתקרבת ומתרחקת

קבוצה מצמצמת מרחק למוקד כשנדמה שיש תשובה, ומרחיבה אותו כשהתשובה מתבטלת. ההוראה: "על ההבטחה צעד פנימה; על הסירוב צעד החוצה". אדם שנשאר קרוב מגלה שאינו מוותר.



גל – תגובה שעוברת בין אנשים

אותה פנייה עוברת לאורך שורה מדורגת. קובעים למי היא מגיעה ראשון ולמי אחרון. מתאים לשמועה או להבנה שמופצת. אם האחרון מסרב לחזור על הפעולה, הגל מסתיים בהתנגדות.

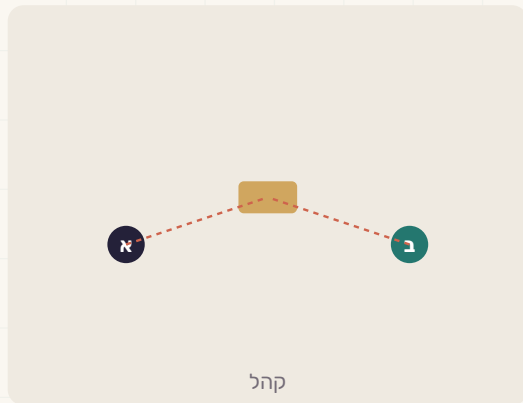


מחפץ לדימוי

הפעולה עם החפץ מראה את משמעותו

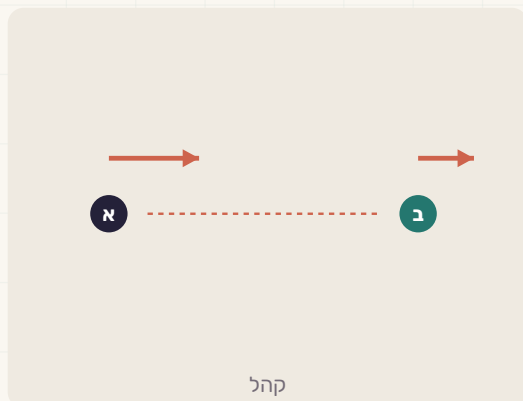
כיסא – מקום וזכות

כיסא ריק אינו מספר לבד למי הוא שייך. תנו לדמויות להציע אותו, להימנע ממנו או לחכות לרשות לשבת. כשהאדם הלא צפוי מתיישב, הפעולה משנה את משמעות המקום.



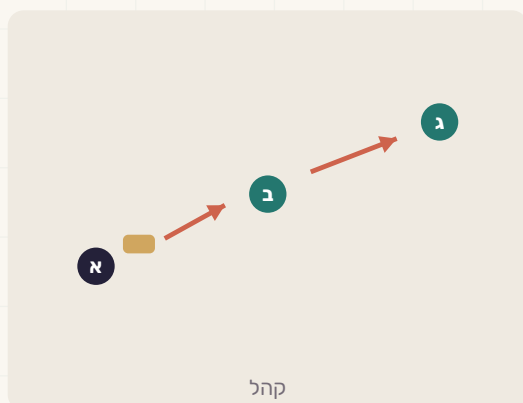
חוט – קשר ומגבלה

חוט רפוי בין שניים יכול לייצג קשר שמאפשר מרחק; שינוי המרחק יכול להפוך אותו למגבלה. אפשר לבצע את הדימוי עם קו דמיוני בלבד: כל צעד של א' מפעיל תגובה אצל ב'. אין כריכה סביב גוף.



מכתב – אמת שעוברת ידיים

מניחים מעטפה בין שני צדדים. מי שמחזיק בה קובע מתי המידע ייחשף. מסירה גלויה משנה את הזכות לדבר. סדר ההגעה של המעטפה חשוב יותר מצורת האביזר.



מטקסט לדימוי

שומעים את המילים ובוחרים מה הגוף יוסיף להן

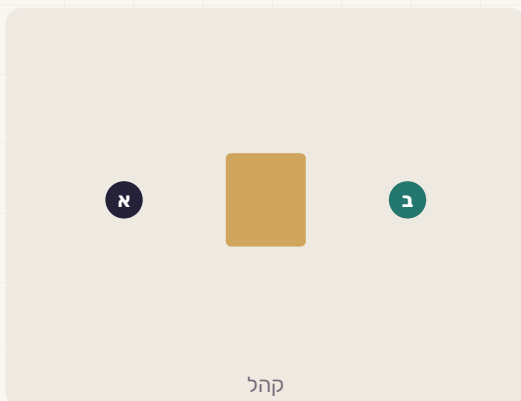
למש משפט בתמונה

על "אין לי מקום כאן" הקבוצה מצמצמת רווח ומשאירה אדם בחוץ. על "אני איתך" אדם עובר לעמוד לצד האחר. בחרו פעולה אחת נקייה, והפעילו אותה במשפט שבו היחס באמת משתנה.



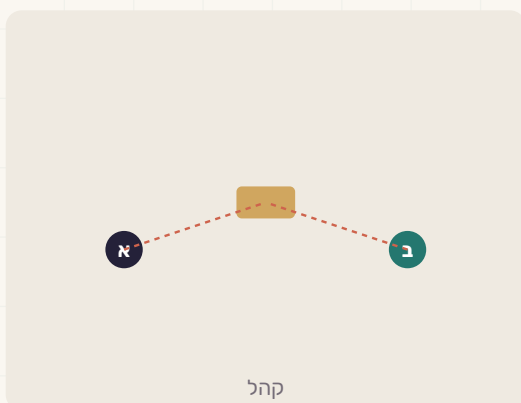
להראות מה שהמילים מסתירות

דמות אומרת "הכול בסדר", אבל מציבה שולחן בינה לבין האחר. או אומרת "אתה חופשי" ושאר הדמויות עדיין מקיפות אותו. הסתירה נותנת לקהל מידע נוסף בלי להוסיף הסבר מילולי.



לא להמחיש כל מילה

אם כל אזכור של דלת מלווה בהצבעה, התמונה מאבדת כוח. בחרו רגע אחד שבו הגוף מגלה משהו שהטקסט אינו משלים. למשל, האדם שאומר "לא אכפת לי" הוא היחיד שנשאר מול הכיסא הריק.

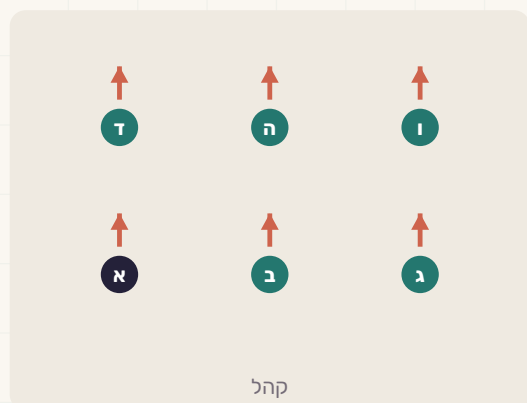


דימוי שנבנה ונשבר

הקהל מבין את הסדר ואז רואה מה השתנה בו

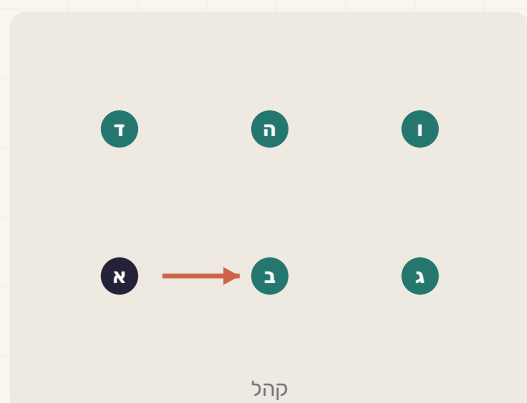
קובעים תמונת פתיחה

שישה על קווים מקבילים, כולם באותו כיוון. כל דמות עושה אותה פעולה קצרה. כך נוצרת תמונה של מערכת שבה כולם ממשיכים לפי אותו סדר.



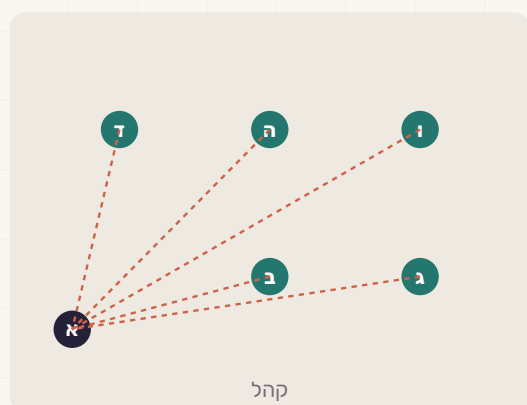
קובעים רגע של הפרה

על המילה "לא" א' מפסיק את הפעולה ופונה לכיוון אחר. השאר ממשיכים. התנועה החדשה שלו נראית דווקא בגלל שהמבנה עדיין ברור.



קובעים תמונת סיום

א' יוצא מן המבנה והשאר פונים אליו. עכשיו המערכת אינה רק ממשיכה; היא מתבוננת במי שעזב. בחרו אם הרגע האחרון הוא שחרור, האשמה או הזמנה לחזור, ותנו למבט ולמרחק להכריע.



מעברים בין סצנות

המעבר ממשיך את ההצגה ולא רק מפנה תפאורה

צורה + שינוי = דימוי



מאת: דמיאן בנדה

תמונת הסיום פותחת את ההמשך

בונים קשר בין שתי תמונות במקום להתחיל מחדש

אותו מקום ומשמעות חדשה

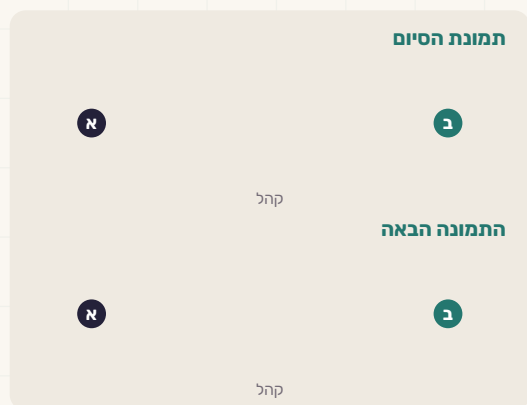
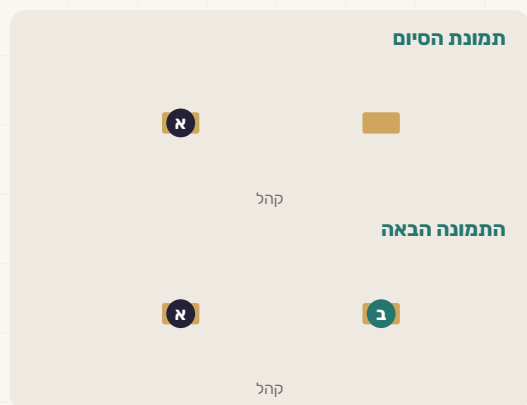
בסוף א' נשאר יושב לבד. בתחילת הסצנה הבאה ב' נכנס ומתיישב מולו. הכיסא לא זז; הבדידות הופכת למפגש. קבעו מה א' עושה בזמן הכניסה כדי לשמור רצף חיים.

אותה תנוחה אצל אדם אחר

א' מסיים עם יד מושטת. האור עובר לב' שמתחיל באותה תנוחה ומושיט חפץ לאדם אחר. הצורה מחברת רגעים, אף שהמקום או הזמן השתנו.

תוצאה שהופכת לפתיחה

בסוף הזוג מתרחק ונשאר בשני קצוות. הסצנה הבאה מתחילה מאותו מרחק, עם ניסיון ראשון לגשר עליו. אין צורך להחזיר אותם למרכז רק מפני שהתחילה סצנה חדשה.

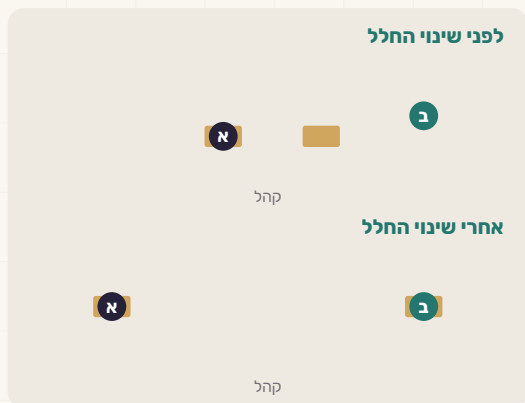


שינוי תפאורה גלוי

קובעים מי מזיז מה ומה הקהל רואה בזמן הזה

פעולה של דמות מזיזה את החלל

א' מסיים ארוחה ומפנה שני כיסאות לצדי הבמה. ב' נכנס ומעמיד אותם מול הקהל כאולם המתנה. הפינוי והסידור הם חלק מן הפעולה, ולא ריצה של שחקנים בין סצנות.



מונולוג בקדמה ושינוי בעומק

א' מדבר בקדמה. ב' וג' מזיזים שולחן בעומק במסלול שנקבע. מתחילים בפעולה שכבר אינה מתחרה במשפט החשוב. כשא' מסיים, החלל הבא מוכן.



שינוי קבוצתי בקצב משותף

ארבעה מרימים או מזיזים כל אחד חפץ קל משלו לפי סדר. אחד מפנה, שני מסובב, שלישי מציב ורביעי נכנס לתמונה. קבעו יעד לכל חפץ ואת הסימן שמפעיל את הבא.



מוזיקה שמחברת סצנות

הצליל מקבל סימן התחלה ותפקיד במהלך

השיר מתחיל לפני סוף הסצנה

מוזיקה נכנסת כשא' מקבל החלטה, מתחת למשפט האחרון. אחרי המשפט היא ממשיכה בזמן שהאחרים משנים את החלל. ב' מתחיל את הסצנה הבאה, ואז המוזיקה נחלשת או נעצרת על סימן שנבחר.

צליל שמפעיל את השינוי

צליל פעמון מסיים תמונה וגורם לכולם לפנות. לא צריך לחכות שחושך יגיע כדי לדעת מתי לזוז. השחקנים וההפעלה משתמשים באותו סימן ברור.

מוזיקה אינה מכסה מידע חשוב

אם יש מילים בשיר וגם טקסט חשוב של שחקן, בחרו מי צריך להישמע. אפשר להתחיל מן החלק האינסטרומנטלי, להנמיך בזמן הדיבור או להכניס את המילים רק אחרי סיום המשפט.

המוזיקה נכנסת על ההחלטה



נמשכת בזמן שינוי החלל



נחלשת בפתיחה הבאה

פעמון נשמע



כולם מפנים על אותו סימן



התמונה הבאה מתחילה

טקסט חשוב נשמע



המוזיקה חלשה או בלי מילים



השירה נכנסת אחרי המשפט

אור חושך והחלפת מוקד

מתכננים מתי התמונה הישנה מפנה מקום לחדשה

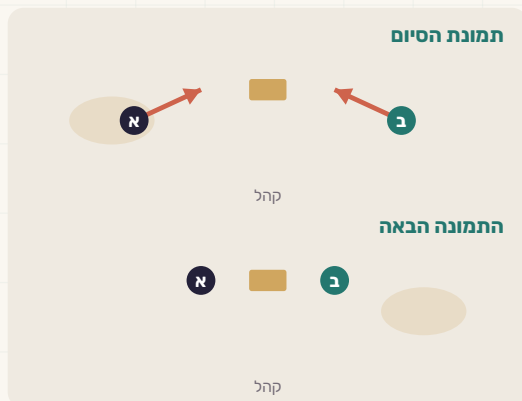
מעבר אור בין שני אזורים

א' מסיים באזור אחד וב' מוכן באזור האחר. האור יורד מא' ועולה על ב'; ב' מתחיל על העלייה שנקבעה. שומרים את שתי התמונות מוכנות כדי שלא תהיה המתנה מקרית באמצע.



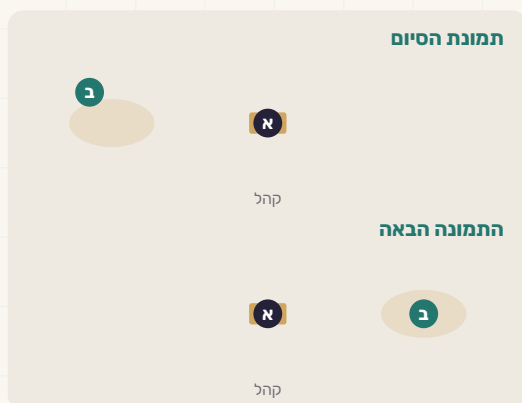
חושך עם מסלול מוכר

לפני החושך קובעים לכל אדם יעד ומסלול פנוי. חפצים נמצאים במקום ידוע. השינוי מתחיל על סימן מוסכם; האור עולה כשהחלל הבא מוכן. אין תנועה לא מתוכננת בחושך.



משאירים מוקד אחד מואר

כיסא או אדם נשארים בספוט בזמן ששאר החלל משתנה. המוקד מחזיק שאלה: מי יגיע אליו או מה קרה לו. התמונה החדשה מתחילה כשהדמות הבאה מתייחסת אליו.



זמן ומקום משתנים דרך הפעולה

לא כל מעבר צריך עוד אביזרים

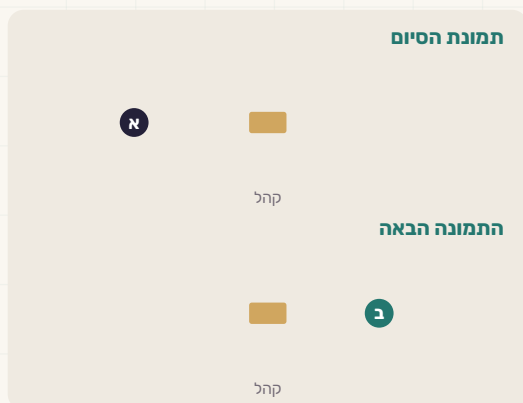
קצב חדש מסמן עולם חדש

אותם כיסאות נשארים. הקבוצה מסיימת בתנועה מהירה ומתחילה את התמונה הבאה בתנועות קטנות ואיטיות. שינוי הפעולה והיחסים נותן לחלל משמעות אחרת.



חפץ עובר זמן

א' מניח תיק בסוף הסצנה. ב' מרים אותו בתחילת הבאה כאילו מצא אותו אחרי זמן רב. ההנחה וההרמה יוצרות קשר בין האירועים. בחרו אם הקהל צריך לראות את שתיהן.



אדם נשאר והשנים עוברות סביבו

א' נשאר בכיסא. האחרים חולפים מאחוריו בכמה כניסות קצרות עם פעולה שונה בכל פעם. שינוי האור או הצליל מלווה את הרצף. א' משנה פרט גופני רק בסוף כדי להראות מה הזמן עשה לו.



רצף מעבר שלם

דוגמה: חדר הופך לתחנת המתנה

סיום הסצנה

א' עומד ליד הדלת עם תיק; ב' יושב ליד השולחן. על "לא" אחזור היום" א' יוצא, וב' נשאר יושב. צליל נסיעה מתחיל אחרי המשפט ומחזיק את המעבר.



שינוי מול הקהל

ג' נכנס ומזיז את השולחן לעומק. ד' מסובב כיסא נוסף מול הכיסא של ב'. ב' מפנה גוף קדימה, בלי לקום. הכיסא שנשאר שומר את הרצף והאחרים משנים את משמעות המקום.



פתיחת הסצנה הבאה

האור נעשה אזור המתנה. א' נכנס מן הצד עם התיק ומתיישב לצד ב' כאדם אחר. צליל הנסיעה נחלש לפני המשפט הראשון. בסוף המעבר כולם כבר פועלים בתוך המקום החדש.



בדיקות של במאי

בודקים מה מגיע לקהל ואז מתקנים דבר אחד

כיוון + מבט = קשר



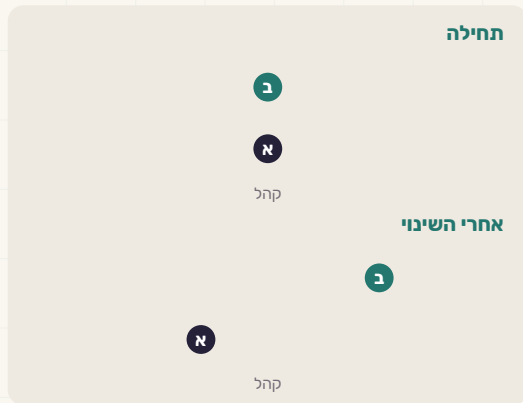
מאת: דמיאן בנדה

בדיקת תמונה ופוקוס

מסתכלים מן האולם ולא רק מתוך הבמה

האם רואים את מה שחשוב

ברגע המרכזי בדקו פנים, חפץ ותגובה מן האמצע ומשני צדי האולם. אם תגובה מוסתרת, שנו הסטה או זווית לפני שאתם מוסיפים הסבר בטקסט.



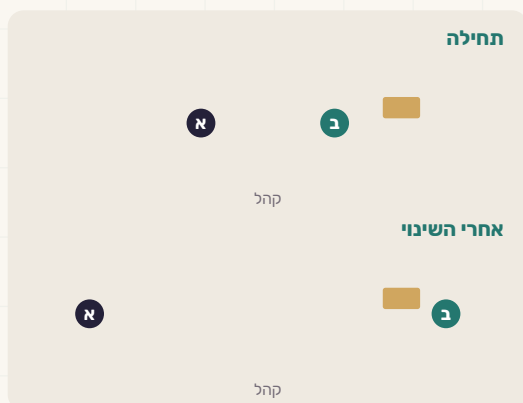
האם ברור מי מוביל

בכל תפנית שאלו למי שייך הרגע. אם שלוש פעולות מתחרות בו, השאירו אחת והעבירו את האחרות לפניו או אחריו. בדקו שהשינוי עוזר להבין ולא רק מסדר את הבמה.



האם הסוף מספר תוצאה

הביטו בתמונת הסיום בלי המשפט האחרון. אם אי אפשר לראות מה השתנה, שנו מרחק, כיוון, חפץ או מקום. בחרו שינוי שקשור להחלטה שהתקבלה.



בדיקת קול מוזיקה וסימנים

הצליל והתנועה צריכים להסכים על הרגע

האם שומעים את המשפט

השמיעו את המוזיקה בעוצמה המיועדת ובדקו את הטקסט מן האולם. אם המילים נעלמות, הנמיכו, שנו את מועד הכניסה או בחרו קטע בלי שירה ברגע הזה.

מפעילים קול ומוזיקה יחד



בודקים מה שומעים באולם



אם המילים נעלמות: מנמיכים

האם כולם מזהים את הקי

הסימן חייב להיות דבר שאפשר לראות או לשמוע בפועל: הנחת תיק, סוף משפט או צליל. אם שחקן מחכה לסימן שאינו מגיע אליו, החליפו סימן או תנו לו קו ראייה.

בוחרים סימן נראה או נשמע



כל מבצע מזהה אותו



אם לא: משנים את הסימן

מה עושים אם המוזיקה מתעכבת

קבעו פעולה שהדמות יכולה להמשיך להחזיק בלי לחכות באופן ריק: לאסוף חפץ, לחכות למבט או להישאר עם יד מושטת. קבעו גם סימן חלופי מוסכם להמשך; אין צורך לאלתר מעבר חדש.

המוזיקה מתעכבת



מחזיקים פעולה שנקבעה



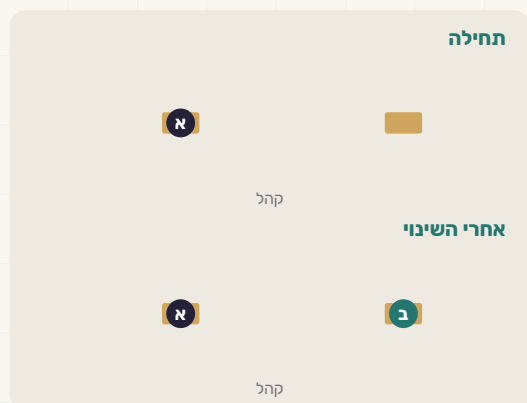
ממשיכים על סימן חלופי

בדיקת המעבר בין שתי סצנות

הסיום והפתיחה נבדקים יחד

האם תמונת הסיום מתאימה לפתיחה

אם רוצים חיבור ישיר, קבעו איזו דמות, תנוחה או חפץ נשארים. בדקו שאין פינוי שמוחק בדיוק את הדבר שהיה אמור לחבר בין הסצנות.



האם כל חפץ מגיע ליעד

קבעו מי אחראי לכל שינוי ומה עושה אחר כך. חפץ שמונח זמנית בנתיב כניסה עלול לעצור את התמונה הבאה. סמנו יעד אחד ברור במקום שרשרת של הנחות ביניים.



האם יש רגע מת באמצע

אם כולם סיימו לזוז אך איש אינו מתחיל, חסר סימן או פעולה. תנו לפתיחה סימן ברור: התיישבות אחרונה, עליית אור או כניסת אדם. כשהמעבר מסתיים, הסצנה הבאה כבר מתחילה.



סוף

מאת: דמיאן בנדה

=

