**פוסט רזידנסי: אחרית דבר, תמר אוסטרהוף בשיחה עם אורית בולגרו**

**-תמר, מה גרם לך להתעניין בתמה של חצר הגרוטאות ולהגיש לקול הקורא?**

זו הייתה תגובה מהבטן, הדבר שהכי אהבתי בגן זה חצר הגרוטאות, ההתרגשות בתוכה כשאתה ילד אבל מרגיש לרגע מבוגר ומוגן בתוכה.

**-כשהגעת לאורנים, מיד הקמת מחדש את חצר הגרוטאות ההיסטורית שנוסדה באורנים, תוכלי לשתף במה שהתרחש שם?**

בחצר קרו הרבה דברים אבל בעיקר תרגלנו הוצאה מהקשר של החפצים, שמאפשרת מבט ראשוני על התכונות ועל השימושיות שלו. הפרדוקס זה שככל שמוציאים את הדבר מהקשרו כך מתגלות התכונות הטבעיות שלו, דווקא כשהוא בסביבה זרה.

**תוכלי לספר קצת על המעבר מהחצר לגלריה, על המתח בין החיות של החפץ בחצר, לעומת החשש מן הארכוב שלו כאובייקט בגלר;יה?**

הכח של החצר הוא שהחצר משתנה כל הזמן, אינה מחויבת לתוצאה, והילדים אינם "נשפטים" על כך בסוף (סידור יפה או לא יפה.. ). המעבר לגלריה היה מאתגר כי ברגע הזה, נפסק המשחק. נדרשה מחויבות לסידור אחד ספציפי, לתוצאה ועוד תוצאה ש"תישפט" לטובה או לרעה, פתאום המשחק התמים צריך להיהפך לאמנות. אולי בתערוכה נוספת, היתי משנה את ההצבה כל יום מחדש וכך שומרת על הרוח המשחקית שלה. בסוף, ההיגיון הפנימי שנבנה בעבודה היה בעצם בריאת עולם שמורכב מסטים קולנועיים, סצנות קטנות שבהן מתרחש המשחק, שהכל בהן אמיתי ולא אמיתי בו זמנית - סט לחדר, סט לנוף, סט לפארק - דואליות כזו שיכולה לקרות רק בחצר הגרוטאות ורק בסטים.

**-הסטים הללו מזמינים את המבקר לחקור, לשכב, להקשיב - לפעול. לאיזה סוג של אינטראקציות כיוונת בהצבה בחלל?**

בעצם למרות שמשחק הוא דבר חברתי, אני כיוונתי דווקא לחוויה אינטימית, בין הצופה לחפץ, בין הצופה לילד שבו ולזכרונות שלו; או בין הצופה לביני. בחלל התערוכה היו למשל לפתוח פתקים מוחבאים, מכתבים אישיים שכתבתי, מזרן ואוזניות לצידו. הסטים ממשיכים לסקרן אותי, ואני עסוקה במחשבה איזה סט עליי לבנות כדי לייצר מציאות אלטרנטיבית למציאות הקיימת, ואולי דרך המומצא והמלאכותי, משתקפת גם המציאות הכי אובייקטיבית והכי אותנטית שלנו.