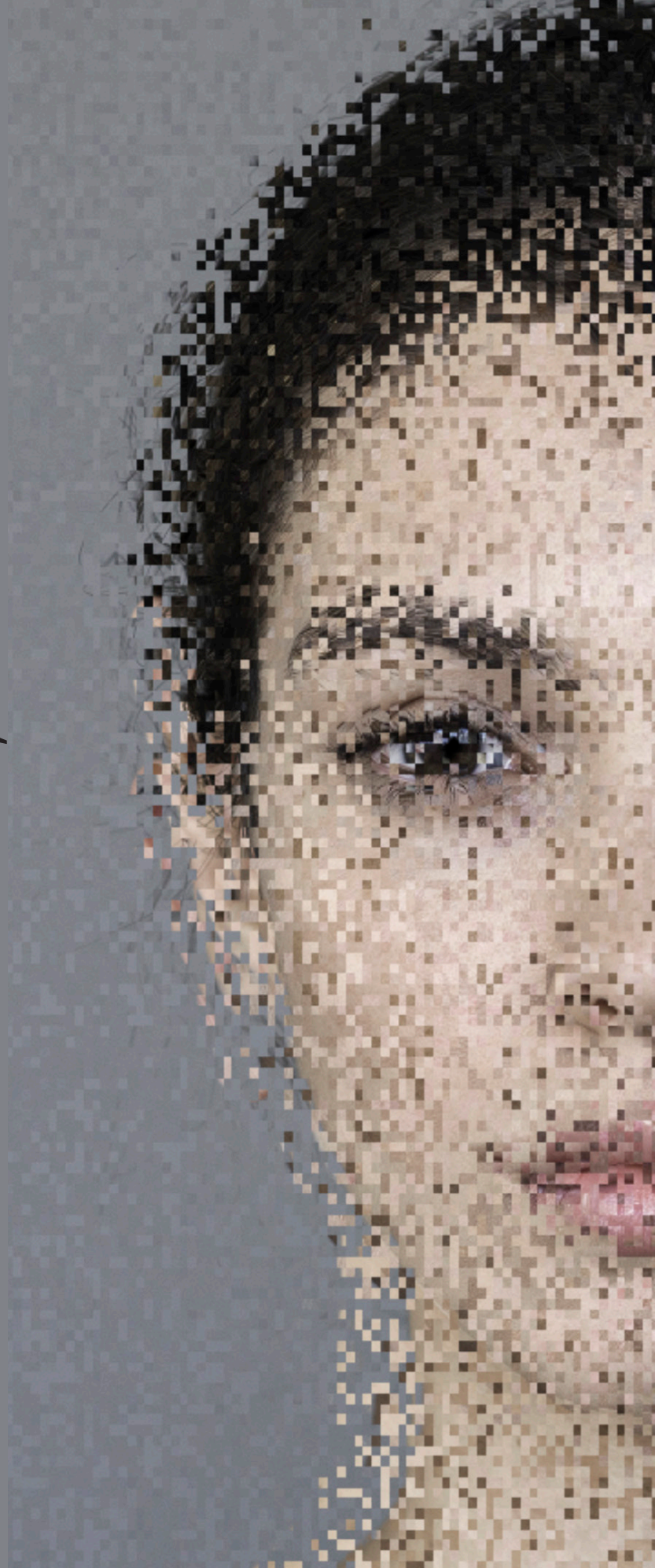


מרחבים שבירים, זוויות רבועות



מרחבים שבירים, זוויות רבועות

גלריית האוניברסיטה הפתוחה
מנהלת אמנותית: ד"ר חוה אלדובי, המחלקה לספרות, ללשון ולאמנויות

מרחבים שבירים, זהויות רבודות
Fragmented Spaces, Spliced Identities

2017 / 28.5-20.3

אוצרת: ד"ר יעל אילת ון-אסן

מנהלה והפקה: מלכה עזריה
תלייה: עידן גהוזי, עמית פלד; מולטיפקט
ניהול טכני: שי לוי, קובי גווילי, רוני לוי, אבירם אדרי

קטלוג

עורכת הקטלוג: ד"ר יעל אילת ון-אסן

עריכה: רקפת שכנר-לביא

תרגום לאנגלית: טובה שני

עריכת לשון באנגלית: ליליאן כהן

עיצוב ועימוד: שלומית שמר

התקנה לדפוס: נילי ברנר

סדר: דלית סולומון

דימוי הכריכה: **אסתר**, שירלי שור, 2017
כל המידות נתונות בסנטימטרים, גובה x רוחב x עומק



עיצוב והפקת הקטלוג: בית ההוצאה לאור של האוניברסיטה הפתוחה

© גלריית האוניברסיטה הפתוחה, תשע"ז-2017

קריית האוניברסיטה הפתוחה ע"ש דורותי דה רוטשילד, דרך האוניברסיטה 1, ת.ד. 808, רעננה 4353701

טל': 09-7782222 או 3500*

<http://www.openu.ac.il>

מרחבים שבירים, זהויות רבודות

פתח דבר: אמנות ניר־מדיה באוניברסיטה הפתוחה

המעבר לעידן הדיגיטלי במחצית המאה ה־20 מצא את ביטויו בשדה האמנות בהופעת צורות ומדיה חדשים, ובשינויי עומק בחוויה האסתטית על היבטיה התפיסתיים והתרבותיים. אמנות ניר־מדיה ממקדת מבט ביקורתי רפלקסיבי בממשק שבין חזית הטכנולוגיה והמדע לבין התרבות והתודעה האנושית. טווח הנושאים הוא רחב. אמנות ניר־מדיה ממפה את היקפם הבלתי־נתפס של מרחבי האינפורמציה (ביג־דאטה), ונוגעת בהנדסה גנטית ובהתערבויות טכנולוגיות־רפואיות בגוף האנושי, במציאות וירטואלית, באינטליגנציה מלאכותית, ובטכנולוגיות המעקב (surveillance) המתוחכמות ורבות־העוצמה, אשר חודרות לכל תחומי החיים.

לדברי היסטוריון אמנויות־המדיה אוליבר גראו (Oliver Grau), העידן הנוכחי מתאפיין בבכורה של הדימוי על פני השפה. בחיי היום־יום ובכל היבטי התרבות מחליף הדימוי את המילה הכתובה, ואף מרחיק לכת ומהווה תחליף לחוויה הממשית – אם ניתן עוד בכלל להשתמש בהבחנה הדיכוטומית בין "ממשי" ל"וירטואלי". גראו מזכיר את מסכי הענק הממלאים את הערים, ומתייחס בדבריו בין השאר לכיורוגיה מונחית־דימוי, ולהבדיל – להרג מרחוק באמצעות מזל"טים (drones) המשדרים דימויים למפעיל מרוחק.¹ עם זאת, ובאופן פרדוקסלי, דווקא בעידן שבו אינסוף ערוצי תקשורת יוצרים שטף של דימויים איכותיים, המספקים לכאורה מידע בזמן־אמת, מוטל צל ענק של ספק על דימויי המדיה באשר הם – בשל השכלול בטכנולוגיות הסימולציה וההדמיה. אף המרחב והזמן נחווים באופנים שלא היו להם תקדים, בעידן שבו ניתן לדלג ב"זמן־אמת" (real-time) על פני מרחקים גיאוגרפיים, באופן המאתגר את הדמיון.

על רקע התמורות הטכנולוגיות, המדעיות והתודעתיות המתגרות את הקיום בכל ממדיו – מן הפרטי והמקומי ועד הפוליטי־תרבותי – מהווה האמנות כלי ראשון במעלה לרפלקסיה עצמית. אמנות היא פרקטיקה עתיקה של התרבות האנושית, ובאמצעותה ניתן לעצור את מהלך ההישרדות כדי "לחשוב" על האתגרים העומדים לפתחה, ובהם הבטחה וסכנה כאחת. ייחודן של אמנויות המדיה הוא בשימוש יצירתי וחתרני באמצעי המדיה עצמם, באופן מרחיק ראות אשר אינו כבול לתכתיבים הפונקציונליים של פיתוח מדעי או מסחרי. גראו מזכיר למשל, כי כבר בשלהי שנות ה־70 של המאה ה־20 יצר האמן מייקל ניימארק (Michael Naimark) את *Aspen Moviemap*, מפה אינטראקטיבית מצולמת של רחובות העיר אספן בקולורדו. בכך הקדים ניימארק את Google Street View בשני עשורים ויותר, והציג חזון מרחיק ראות אשר האיר את השינויים הצפויים בתפיסת המרחב עם חדירתן של טכנולוגיות מיפוי חדשות.

בשנת 1980 יצרו קית' גאלוויי ושרי רבינוביץ (Kit Galloway, Sherrie Rabinowitz) אירוע שכותרתו "חור במרחב" (*Hole in Space*). במוקד האירוע עמדה שיחת וידאו המונית בין צופים מזדמנים ב"לינקולן סנטר" בניו יורק לבין צופים שחלפו ליד חלון הראווה של אחת מחנויות הכלבו הגדולות בלוס אנג'לס. אמנם, במבט מ־2017 נתפס הגישור הבלתי־אמצעי על פני מרחק גיאוגרפי בזמן אמת כטריוויאלי ומובן מאליו. אלא שבנקודת הזמן אשר בה נוצר האירוע שיזמו גאלוויי ורבינוביץ הוא מילא תפקיד חשוב בשיקוף, ולמעשה בניבוי, תמורות עתידיות בתודעת הזמן והמרחב.

1 Oliver Grau, "Our Digital Culture Threatened by Loss", *The World Financial Review*, March-April 2014, 40-42; See also "The Complex and Multifarious Expression of Digital Art & Its Impact on Archives and Humanities," in Christiane Paul, ed., *A Companion to Digital Art*. New York: Wiley Blackwell, 2016, 23-45

אמנות ניר-מדיה משתמשת בטכנולוגיות אינפורמציה ובאינפוגרפיקה (data visualization), במנועי חיפוש ובתקשורת לוויינית, במציאות וירטואלית וברובוטיקה, בהדמיה דיגיטלית לסוגיה, בביי-טכנולוגיה, ואף בהנדסה גנטית.² ההיסט מן ההקשר הפונקציונלי להקשר האמנותי-ביקורתי עוקר את הטכנולוגיות הללו מתשתיתן הפונקציונלית, והופך אותן לנושא כשלעצמו: הן כבר לא "שקופות" ומרוחקות מתודעת המשתמש ומתודעת התרבות. הדוגמה המובהקת ביותר לטקטיקה זו היא יצירות אמנות העוסקות בטכנולוגיות המעקב המופעלות בנקודות רבות במרחב הציבורי. טכנולוגיות אלה משתדלות להישאר מוסוות, או לחלופין מעודדות התעלמות מנוכחותן במרחב ומהפרת הפרטיות הכרוכה בכך. יצירות אמנות העוסקות במעקב, כגון *Access* (2002) שיצרה האמנית מארי ססטר (Marie Sester), או עבודתה של סייקו מיקאמי (Seiko Mikami), *Desire of Codes* (2010), מעמתות את הצופה עם החדירה למרחב האישי, מעצימות את החוויה לכדי אבסורד, ומחדדות את המודעות עד לקצה. מכאן ואילך אי-אפשר עוד להתעלם מן ההיבט האפל של הטכנולוגיות הללו.

יצירות אמנות מתחום המציאות הווירטואלית עוסקות בהרחבת תודעת הגוף וגבולותיו אל מחוץ לתחום ה"אני" האינטואיטיבי. בעוד שבשנות ה-90 של המאה הקודמת סבבו עבודות רבות סביב אוטופיית החוויה החוץ-גופית, או השחרור מכבלי הגוף האנושי במציאות וירטואלית, הרי בשנים האחרונות נוטה הכף אל עניין מחדש בחוויה המעוגנת בגוף. מציאות וירטואלית נבחנת כערוץ חדש ומבטיח ליצירת אמפטיה בין-אישית אשר חוצה מיגדר, גיל, מבנה גוף, גזע, וכל הבחנה אחרת בין "אני" ל"אחר". כך למשל, קבוצת Be Another Lab המציגה ניסוי אינטראקטיבי שכותרתו *A Machine to Be Another* (2015), והאמן דניאל לנדאו (Daniel Landau), בעבודת המציאות הווירטואלית *Time-Body Study* (2016), מאפשרים לצופה לחוות "בגוף ראשון" את גופו של אדם אחר. באמצעות משקפי מציאות וירטואלית מתעתעות העבודות הללו במנגנון התודעתי הקדום, שתפקידו להגדיר את ה"אני" באמצעות הבחנה בין הגוף האישי לבין הסובב אותו. במקרים רבים תופסות עבודות מסוג זה את הרחבת ה"אני" דווקא כהבטחה ולא כאיום.

עבודות מתחום אחר תרות את מרחבי הביג-דאטה ויוצרות נופי אינפורמציה היברידיים, למשל בעבודותיהם של Ryoji Ikeda (2011), *The Transfinite*, Norimichi Hirakawa (2005), *DriftNet*, וממש לאחרונה Refik Anadol (2016), *Boston Wind*. ביצירות אלו גלומה חוויה אינטראקטיבית של מרחב האינפורמציה, חוויה שלא ניתן להגדירה אלא כחושנית. תיאורטיקן המדיה לב מנוביץ' (Lev Manovich) רואה באינפורמציה, ובאלגוריתמים המווסתים את זרימתה, את תשתית העומק של נוף התרבות העכשווית. במאמר שכותרתו "התוכנה היא המסר" (2014), *"Software is the Message"*, רמז למאמרו הידוע של מרשל מקלוהן, "המדיום הוא המסר",³ דן מנוביץ' באלגוריתמים כסוכני תרבות בלתי-נראים המעצבים את תודעתנו. "כיצד משפיעים האלגוריתמים המשמשים את פייסבוק בהחלטה אילו מן העדכונים מחברים

2 לקריאה נוספת:

Oliver Grau, ed., *Media Art Histories*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007; Edward Shanken, *Art and Electronic Media*. London: Phaidon, 2009;

Cat Hope and John Charles Ryan. *Digital Arts: An Introduction to New Media*. New York and London: Bloomsbury, 2014

3 למאמר "המדיום הוא המסר" ראו: מרשל מקלוהן, **להבין את המדיה: שלוחות האדם**. תל אביב: בבל, 2003; וכן:

Marshall McLuhan, "The Medium is the Message", in *Understanding Media: The Extensions of Man*. Cambridge, MA: MIT Press, 1994, 7-21

יופיעו בפיך החדשות שלנו, על הדרך שבה אנו מבינים את העולם? או באופן כללי יותר, מה המשמעות של חיים ב'חברת אינפורמציה'?", שואל מנוביץ', ומשווה את עומק השפעתה של מהפכת התוכנה לתקדימים מכוננים בהיסטוריה של האנושות, ובהם הופעת הכתב, הדפוס, מנוע הבעירה, החשמל, והשבב האלקטרוני.⁴

לאור האמור לעיל מפתיע לגלות, כי דווקא אמנויות המדיה, אשר עוסקות בתמורות העומק התודעתיות ובאתגרים התרבותיים-פוליטיים בכלים שתוארו לעיל, לא תפסו עדיין את מקומן הראוי במרכז השיח המוזיאלי והאקדמי. גראו חוזר ומתריע על מה שהוא רואה כמצב אירוני: דווקא הזרם באמנות עכשווית אשר עוסק באתגרי הטכנולוגיה באמצעים הניצבים בעצמם בחזית הטכנולוגיה, חשוף באופן פרדוקסלי לסכנת כיליון ושכחה בהשוואה ליצירות אמנות במדיה ההיסטוריים, כמו ציור ופיסול. פתרונות שימור, אירכוב, תצוגה ומחקר קיימים למכביר ככל שהדבר נוגע לאמנות פלסטית במדיה המסורתיות, אך בו בזמן, גוף עבודות גדול ומשמעותי של אמנות ניו-מדיה, משנות ה-60 של המאה ה-20 ואילך, איננו נגיש לאוצרי אמנות, לחוקרים באקדמיה ולציבור הרחב. גראו תולה זאת בהיעדר תשומת לב ממסדית ובמחסור במשאבים ראויים לצורך פיתוח טכנולוגיות שימור והנגשה. בהצהרת ליברפול (2008)⁵ מתרעים עשרות אוצרים מובילים, היסטוריונים של האמנות וחוקרי מדיה, כי בשל שינויים טכנולוגיים מהירים, אי-אפשר כיום להציג בפני קהל עבודות שנוצרו רק לפני כעשור, וסופן שיעלמו כליל. עוד מצביעה הצהרת ליברפול על צורך בשיתוף פעולה אקדמי ואוצרותי בין-לאומי, על מנת לאפשר איסוף נתונים אפקטיבי ומחקר מעמיק של גוף העבודות ההיסטורי והעכשווי, באמצעות פרויקטים רחבי-היקף ורבי-משתתפים.

ברחבי העולם מתקיימים פסטיבלים ייעודיים רבים לאמנות ניו-מדיה. עם הידועים שבהם ניתן למנות את DEAF ו-ISEA, Transmediale, Ars Electronica. בהקשר המקומי משמח להזכיר את פסטיבל "פרינט סקרין" המתקיים זו השנה השביעית במדיאטק חולון. עם זאת, במוזיאונים הגדולים לאמנות, ובדיסציפלינה האקדמית של תולדות האמנות, לוקות אמנויות המדיה בתת-ייצוג. כפי שנטען בהצהרת ליברפול, נחוצה פעולה תרבותית בין-לאומית על מנת להנגיש את האמנות הקונספטואלית המרתקת הזאת, ולהנכיחה במרחב הציבורי, במוסדות התרבות ובאקדמיה.

בתערוכה הנוכחית מתייצבת האוניברסיטה הפתוחה בשורה אחת עם יוזמות בין-לאומיות בתחום זה. כנס אקדמי שהתקיים לאחרונה באוניברסיטה הפתוחה, שכותרתו הייתה "ניו-מדיה והאמנויות: ממשקים, אתגרים ותובנות חדשות", היה צעד ראשון לקראת קידום חזון של הקמת תשתית למחקר ולהוראה בתחום אמנויות המדיה, תוך הפניית תשומת לב מיוחדת לאמנות ניו-מדיה ישראלית. המשכו של הכנס בתערוכה הנוכחית, שבה מיוצגים אמני ניו-מדיה ישראלים, ובמרכז עומדות תמורות בייצוג הזמן והמרחב ובתפיסתם, תמורות הנובעות משינויי עומק בתרבות ובטכנולוגיה.

4 Lev Manovich, "Software is the Message," *Journal of Visual Culture* 13(1), 2014, 79-81
5 לנוסח המלא של הצהרת ליברפול: <http://www.mediaarthistory.org/declaration>

תודות נתונות להנהלת האוניברסיטה הפתוחה על תמיכתה בקיום תערוכה מאתגרת זו, וכן למנהלי מינהל הלוגיסטיקה ולעובדיו, ובהם מנהלי מחלקות המשק והאירועים, הבינוי והאחזקה, וכן מינהל המחשוב, שיווק, פרסום ואירועים, מתקני לימוד ובית ההוצאה לאור - על הנכונות להירתם ולעמוד באתגרים הטכנולוגיים והלוגיסטיים הכרוכים בהקמה ובתפעול של תערוכת אמנות ניו־מדיה. המחלקה לספרות, ללשון ולאמנויות והמעבדה הפתוחה למדיה ומידע באוניברסיטה הפתוחה הן שותפות נאמנות לחזון ולמאמץ להגשימו.

תודה מיוחדת לאוצרת התערוכה, ד"ר יעל אילת ון־אסן, על הביצוע המקצועי ועל הנחישות שלא להירתע מאתגרים וממכשולים שונים הכרוכים בתכנון תערוכה מסוג זה. כולי תקווה כי גלריית האוניברסיטה הפתוחה תתרום תרומה משמעותית לביסוס התצוגה והמחקר של אמנויות המדיה בישראל.

ד"ר חוה אלדובי

מנהלת אמנותית, גלריית האוניברסיטה הפתוחה

נדירים הרגעים בעידן הנוכחי שבהם אנו חווים את המרחב "כפי שהוא" ללא הסחות דעת. הרגעים שבהם אנחנו יכולים להתבונן, להקשיב, לחוש, לגעת, להריח את המרחב המקיף אותנו מתרחשים על פי רוב כאשר אנחנו מחליטים "להתנתק" ממה שנהגנו פעם לכנות כ"חיצוני" להוויית החיים שלנו. המתח הקיים בין מצבי החיבור והניתוק, הוא זה המעצב במידה רבה את תחושת החיים והזהות בעולם המתנוך באמצעות כלים טכנולוגיים (technological apparatus) שונים. חוויית המרחב ה"נקי" מאפרטוסים אלו, מלווה על פי רוב בכמיהה לעבר מה שלא ישוב עוד, שהיעלמותו מואצת בשל ההשתלטות המתעצמת של הטכנולוגיה על חיינו. מאידך, אנו יכולים להתייחס למצב החדש שבו הטכנולוגיה הופכת לחלק בלתי נפרד מחיינו ואינה מקושרת לרטוריקה של השתלטות וכניעה. אנו יכולים לראות בו דרישה להתבונן מחדש במרחב, להקשיב לו מחדש, לחוש אותו ולמקם את עצמנו בתוכו באופן המייצר עבורנו הזדמנויות ואפשרויות פעולה שעלינו להבין את משמעותם.

רבים מהשינויים באופן שבו אנו חווים את העולם מקורם בטכנולוגיות הדיגיטליות של העשורים האחרונים. תבניות חיים קודמות שלנו התערערו עם השימוש בטכנולוגיות אלו. המרחב הווירטואלי מקבל פנים שונות דרך מסכי המחשב, הטאבלט, הטלפון הסלולרי והפלטפורמות השונות של המציאות המדומה (VR) והמציאות הרבודה (AR), המייצרים ממשקים מגוונים עם העולם. יכולתנו להתקיים במרחבים מרושתים ומפוצלים בו בעת ולתקשר עם מקומות שונים בעולם בו זמנית מייצרת יחסים חדשים בין הזמן למרחב הקורס לתוכו. אמצעים טכנולוגיים שונים מאפשרים לראות את המרחב הפיזי שבו אנו נמצאים כמרחב אחד המתקיים בהיברידיזציה עם מרחבים נוספים. אנו דוחסים לתוכו מציאות חדשה מזמן עבר או מתרחישים עתידיים או דמיוניים, מייצרים הכלאות עם מרחבים שונים ומתממשקים עם מרחבי הביג-דאטה הנמצאים בחלל המופשט של ענן המידע הגדול. במקביל, אנחנו יכולים לחוות באמצעות הטכנולוגיות החדשות התנסויות חדשות של מגולמות (embodiment) בעולמות דמיוניים ורחוקים תוך תחושה גופנית חזקה וניתוק הקשר שהיה בלתי ניתן לניתוק, במושגי המרחב הגשמי המוכר, בין גוף לנוכחות. המרחב הווירטואלי, שבו מכוננת במידה רבה הפרסונה שלנו בעולם, הופך לחלק בלתי נפרד מחיינו בעולם הממשי. אין ביכולתנו יותר לחוות אותו כמרחב משיק לחיינו, כי אם כמרחב נוכח המשפיע באופן ישיר על התנהלותנו בעולם, על האופן שבו אנו מגיעים ממקום למקום, מתקשרים עם אנשים אחרים, מעבדים מידע ורוכשים ידע כפרטים עצמאיים וכחלק מקהילה רחבה יותר. אופנים חדשים של יצירת דימויים, צריכתם והפצתם, מעצבים מחדש את הנראות של המרחב ואת ערכיו האסתטיים, ומשפיעים על האופן שבו הם משתתפים בארגון מחודש של המרחב החברתי, הפוליטי והתודעתי.

במאמרו "בהלת החלל הקיברנטי" משנת 1995¹ (בזמן שבו החל השימוש האזרחי באינטרנט והפך לזמין עבור כלל הציבור, לאחר עשורים שבהם היה בשימושם הכמעט בלעדי של גורמים צבאיים ואקדמיים),

Paul Virilio. "Speed and Information: Cyberspace Alarm!", *CTheory Net*, 1995 1
<http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=72>

התריע הפילוסוף וחוקר התרבות פול ויריליו (Paul Virilio) על הסכנות הגדולות הטמונות במרחב הקיברנטי. הוא התייחס לשינוי הגדול שמרחב זה מביא במעבר לפרספקטיבה של זמן אמת שאינה מתלכדת יותר עם הפרספקטיבה השמיעתית-חזותית (audio-visual) המוכרת לנו זה מכבר. לטענתו פרספקטיבה חדשה זו, החופשייה מכל זיקה קודמת, מובילה לתופעה החדשה של חוסר התמצאות הבא לבשר על משבר עמוק שישיע על החברה ועל אופייה הדמוקרטי. לתפיסתו, התפיסה הנקרו־קיטליסטית העומדת בבסיסו של העולם המרושת של העידן הנוכחי מוביל למאמץ אדיר של תיעול המאמצים של חברות הענק ליצירת טכנולוגיות מתקדמות העוסקות ביצירת אחיזת עיניים של מציאות.

ממרחק של 20 שנה מאז שפרסם ויריליו טקסט זה, בוחנת התערוכה **מרחבים שברים**, זהויות רבדות, את המשמעויות של השימוש בטכנולוגיות הדיגיטליות דווקא בתוך המרחב השמיעתית-חזותי שגם הגדרותיו השתנו באופן מהותי. היא מתייחסת לאופן שבו טכנולוגיות התקשורת החדשות, ששינו את אופני הייצור, הייצוג הצריכה וההפצה של דימויים, מְבַנֵּת את האופן שבו אנחנו קולטים את המרחב ואת מקומנו בו כיצורים אנושיים. היא בוחנת את ההקשרים שבתוכם מתעצבות פלטפורמות הנראות החדשות ואת הנגזרות הרחבות של פלטפורמות אלו. היא מציעה לבחון אמצעים שונים לראות דרכם את העולם על בסיס ההכרה כי משטרי הראיה השונים מבטאים אופנים של חשיבה ותפיסות אידיאולוגיות שונות. היא עוסקת במרחבים שמתפרקים ונבנים תוך כדי צפייה בהם, עוברים תהליכים של דה־מטריאליזציה ורה־מטריאליזציה, מקיימים כמה שכבות זמן ומשנים את המבניות הבסיסית שלהם כתוצאה מהתנועה של הסובייקט בתוכם. התערוכה מתייחסת לאופן שבו פני השטח משקפים תהליכי עומק הקשורים לקיומו של מרחב בלתי נראה ובלתי ניתן להכלה מלאה ומבטאים אותו, וגם מייצרים חוויה חדשה שלו בהקשרים הגלובליים והמקומיים, הן בהקשר של המקומיות הישראלית והן בהקשר של המרחב האדריכלי שבתוכו פועלת התערוכה.

במקביל לעיסוק במרחב, ובמקרים רבים גם באופן בלתי נפרד ממנו, עוסקת התערוכה גם בשאלות הקשורות לסובייקט בעידן הפוסט אנושי. אין מדובר יותר על סמנים של אפק עתידי, כפי שנתפסו בשנות ה־80 של המאה הקודמת, אלא על שלב פנומנולוגי חדש של הקיום האנושי המשפיע על האופנים שבאמצעותם מוגדרת זהותו. פיתוחים בתחומי ההנדסה הגנטית, הרובוטיקה והאינטליגנציה המלאכותית מטשטשים את הגבולות בין הטבעי למלאכותי. הקיום הסימביוטי החדש בין האדם למכונה ממקם את המכונה פעמים רבות על "הספקטרום האנושי" כאשר רובוטים מקבלים ייצוגים והתנהגויות אנושיים. במקביל, אפשר לראות גם ביטויים לסוג יחסים שונה: בעוד באבולוציה המוקדמת של הסימביוזה בין האדם למכונה, המכונה השלימה את הפעולה האנושית, הרי כיום רובוטים מחליפים את פעולות בני אדם לפעמים ופועלים באופן אוטונומי בפסי ייצור ענקיים ללא התערבות אנושית. בני אדם מייצרים עבורם את "מערכות תומכות החיים" (life support systems)² המאפשרות את תפקודם בסביבה שהותאמה עבורם.

2 הכוונה למושג זה כפי שמתייחס אליו פיטר סלוטרדייק. ראו התייחסות לכך במאמרו של ברונו לאטור: Bruno Latour, "A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design (With Special Attention to Peter Sloterdijk)", in Fiona Hackne, Jonathn Glynne and Viv Minto, ed., *Proceedings of the 2008 Annual International Conference of the Design History Society – Falmouth*, 3-6 September 2009, e-books, Universal Publishers, pp. 2-10.

המציאות העכשווית נעה במתח שבין שני מצבי קצה: מצד אחד היכולת לשוטט בכמה עולמות בעת ובעונה אחת, לנווט במרחבים הגלובליים, לפעול בתוך מרחבי הביג-דאטה ולנסות "לתפוס" את "התמונה הגדולה" של העולם הכוללת את סך אופני ההופעה האפשריים שלו. זהו מבט מופשט בעיקרו המאפשר להצביע על תבניות קיימות, על תהליכים מערכתיים שאינם נוגעים בכל תופעה בנפרד אם כי באופן שבה היא משתלבת עם תופעות נוספות. במקביל, טכנולוגיות הנראות החדשות מאפשרות לחוות את העולם באמצעות פירוקו ליחידות הבסיס שלו עד כי הוא מאבד את תחושת הקשר שלו לממשי. כך החדירה לרזולוציות הקטנות ביותר מפוררת את הייצוג השלם של ישויות בעולם והופכת את הקיום שלהן למופשט ולחסר פשר בכלים המסורתיים שבאמצעותם אנו רואים את העולם. מצד שני, הטכנולוגיות החדשות מפגישות אותנו עם חוויות נוכחות חדשות במציאויות שבהן אנו מוטמעים ומגולמים בעולמות אחרים ושבהם אנו יכולים לפעול. זו מציאות שבה התקשורת האנושית מתווכת עם ישויות טכנולוגיות מוסוות או מונכחות, המעלות על פני השטח במקרים רבים את הכמיהה האנושית למגע ולחום כאשר מושגים של זהות, חמלה, דאגה, יופי ותשומת לב מקבלים משמעויות חדשות.

בהקשר זה נבחר לעמוד בלב חלל התערוכה המיצב הרובוטי של שחר פרדי כסלו העלמה והמוות. במיצב שלושה רובוטים מסרקים שערות פאה של אישה. כך הפעולה האינטימית של הסירוק המתקיימת על פי רוב ביחידות או במסגרת יחסי קירבה עוברת אוטומציה ומכניזציה. שלושת הרובוטים נעים בו זמנית בכוריאוגרפיה מושלמת והם מייצרים פעולה חזרתית חסרת תוחלת. הקוד של המכונה השולט בקצב התנועות של הרובוטים מחליף את הפעולה של סירוק שיער נשי של הפאה שבמסגרתה מתקיימת פעולת הגומלין בין ההתבוננות למגע האנושי. מיצב זה, למרות העובדה שהוא פועל באופן אוטומטי, נוגע במה שנחשב לאנושי בייצוגו העמוקים ביותר. הוא מנסה לשמר את האיכויות התחושתיות ולבחון מהם הגבולות שבתוכם יצר החיים והמיניות - הארוס, ויצר המוות - התנטוס,³ יכולים להתקיים בעולם ממוכן, ואילו ביטויים יכולות האיכויות התחושתיות (sensual) של הקיום האנושי לקבל במצבים אלו? השימוש בפאה, שהיא חיקוי של הדבר האמתי, אובייקט חסר חיים, היוצר חיץ בין החוץ לגוף האנושי, משתנה בתרבויות שונות ומגלם תפיסות עולם שונות: כיסוי השיער הטבעי מטעמי צניעות, ביטוי למעמד או לתפקיד מסוים, או כחלק מטקס פולחני. דווקא ההכלה של כוריאוגרפיה של טיפול תוך נתינת תשומת לב בבובה חסרת זהות החובשת פיאה מלאכותית, מעצימים את המתח המתקיים בעולם שבו הרובוט אינו ישות עתידנית המוצגת כתחליף לאנושי. ככה, אין הוא ישות מאיימת החומקת משליטה תרבותית, כפי שהיא נתפסת ברבים מסרטי המדע הבדיוני, אלא כישות המוטמעת בחיי היום-יום ושהתפתחו סביבה קודים תרבותיים. ניתן אולי לראות בעבודה זו של כסלו, המושתתת על טכנולוגיות מיחשוב ורובוטיקה "ארכאיות", הזמנה למבט אל העתיד הלא רחוק שבו אנו עשויים למצוא את עצמנו במצב נוסטלגי, כאשר נביט אחורה לזמנים שבהם הרובוט היה גירסה טכנו תרבותית של האדם ומרכיב בכינונם של קודים תרבותיים שבאמצעותם זהותנו מוגדרת ומעוצבת.⁴

3 שהם בבסיס המיתוס של העלמה והמוות שמקורו בימי הביניים - ראו הרחבה בטקסט המתייחס לעבודה זאת בעמוד 16.

4 ראו התייחסות לסוגיה זאת ביחס לעבודתו של האמן ביל וורן

Piotr Celinski, *The Cultural Imagination and Robotic Evolutions*. In *Bill Vorn and his Hysterical Machines*, Ryszard W. Kluszczynski, ed., *Lanzia Center for Contemporary Art*, 2014.126

היכולת לייצר "דימוי אפיטומי" באמצעות פירוק והרכבה מחדש של הדימוי הצילומי נמצאת בבסיס עבודתה של שירלי שור, אסתר. באמצעותה היא מנסה להגדיר מאפיינים של זהות חזותית של פנים אנושיות. שור מנסה להתחקות אחר המאפיינים של היופי המקומי המושפע מ"תרבות הסלבס" המערבית ומקבל את ביטוייה בחברה הרב תרבותית בישראל. עבודתה נמצאת בהשתנות מתמדת כאשר הפנים אינם נלכדים לעולם בפריים בודד ומוגדר, אלא משקפים ניסיון לגעת ב"אמתי" דרך הווירטואלי המכיל את מופעיו הפוטנציאליים. בסדרת העבודות *Commonplaces: Exhibition View* המתבססת על צילומי חללי תצוגה אמנותיים, עוסקת ליליאנה פרבר בניסיון ליצור מנגנון לעיצוב דימוי של מה שמסמל את התרבות החזותית כיום. כמו שור, היא פועלת בטריטוריה של חשיבה על הדימוי שמקורו במעבר מהפרדיגמה של הלשכה האפלה (camera obscura) הנמצאת בבסיס הצילום המסורתי לפרדיגמה של מאגרי הנתונים והארכיונים. סדרת עבודותיה גם מרחיבה את העיסוק בתבניות של ייצוג ספציפיות אל דיון מטה-תרבותי, העוסק בניסיון לזכך דימוי של מה שנתפס כייצוג של תרבות. כך גם בעבודות המוצגות בתערוכה, המעבר בין האנלוגי לדיגיטלי משמעותי משום שהוא מאפשר ליצור ייצוג חזותי באמצעות החלה של מתודות ניתוח התלויות בתופעות תרבותיות באופן שלא התאפשר קודם לכן.⁵

פרקטיקות חדשות של מיפוי המרחב מתאפשרות כיום באמצעים דיגיטליים. באמצעותם התרחבו מושאי המיפוי ואופני ההצגה שלהם. את התפיסה של מפות סטטיות המייצגות מצב קיים, מחליפה תפיסה של מיפוי דינמי שאינו מייצר רק שיקוף של מציאות קיימת, כי אם גורם מכונן המשפיע על המרחב הממופה.⁶ עבודתה של שירלי שור, *Terra Infirma*, היא מפה דינמית העוסקת במשמעות של מיפוי טופוגרפי במציאות שבה החשיבות של המאפיינים הגיאוגרפיים אינה כפי שהייתה טרום הגלובליזציה והעידן הדיגיטלי. היא מייצרת נוף משתנה במבנה של רשת המקיימת תנועה בלתי פוסקת. נוף זה הוא שילוב בין קוד מחשב הפועל בזמן אמת ובין טריטוריה המוגדרת באמצעות משטח חול שעליו מוקרנת רשת זאת. העבודה מתייחסת לשבריריות של מושג הגבול בעידן שבו רשת האינטרנט ותהליכי הגלובליזציה מפרים יחסים מקובלים ביחס לטריטוריה ולגבולות המגדירים אותה. בעבודה של גיא יצחקי וריאציה 13# יש התייחסות למיפוי מסוג אחר. זוהי עבודת *video mapping* שבבסיסה ההיברידיזציה של החלל הממשי והווירטואלי. עבודתו מתייחסת באופן ישיר לחלל הפיזי של הגלריה ולאדריכלות הייחודית שלו. היא מייצרת שיבוש בתפיסת המרחב באמצעות הקרנת קטעי וידאו המייצרים אשליה של צורניות וחומריות השונים מאלו הקיימים בחלל. הווידאו המוקרן על המרחב התלת ממדי מטעין אותו במימד דינמי והשתנות לאורך זמן. העבודה מתייחסת למקטע קטן ממרחב הגלריה, אך מתייחסת באופן ישיר לאיכויותיו האדריכליות. במסגרת העבודה המרחב הממשי אינו רק מצע למרחב הווירטואלי המוקרן עליו, אלא הם מוטמעים זה בזה.⁷

5 ראו לב מנוביץ וג'רמי דוגלאס

Lev Manovich and Jeremy Douglass. "Visualizing Change: Computer Graphics as a Research Method". In Oliver Grau with Thomas Veigl, eds., *Imagery in the 21st Century*. Mass: MIT Press, 2011. 315-338

6 Corner, James, "The Agency of Mapping: Speculation, Critique and Invention," in *Mappings*, ed Denis Cosgrove. London: Reaktion Books, 1999, 214-252

7 את השיבושים הנגרמים מפעולת הווידאו מאפיין ניתן לראות על רקע תפיסתו של הפסיכואנליטיקן דונלד וינקוט את האופן שבו הטכנולוגיה משמשת כ"אובייקט מעבר" (transitional object), המהווה מרחב פוטנציאלי הממוקם בין העולם החיצוני והפינימי ובין המציאות והפנטזיה. לדעתו יכול להתקיים תהליך התפתחותי שבאמצעותו נעשית השלכה מתוך העולם ה"פינימי" לעולמם של האחרים והמרחב הפיזי והמקובע של החלל של הגלריה יכול לעבור טרנספורמציה המקשרת בין הסובייקט הפינימי למרחב שבו הוא נמצא.

Winnicott, D. W. (1953). Transitional objects and transitional phenomena, *Int. J. Psychoanalyst*, 34:89-97

בשנים האחרונות נעשה שימוש מורחב בטכנולוגיית ה־video mapping בקנה מידה אדריכלי ובמסגרתה פני שטח וירטואליים "עוטפים" משטחים תלת מימדיים. בתהליך זה המרחב מתפרק ונבנה מחדש, ללא הכבלים הפיזיים והכלכליים שמשית העולם הממשי. ניתן לראות בתופעה זו ביטוי לכלכלת הראווה המערבית ול"דיסניליזציה" של המדיה הגלובלית האמונה על ניהול במסגרת תאגידי הענק של דמיון קולקטיבי, המספק את השאיפה האנושית לריגושים. תהליך זה הוא תוצר של הזיקה הגדלה והולכת בין תעשיות הנשק והבידור, שבמסגרתם מודגשים במקרים רבים הקשרים בין המופע הראווה הטכנולוגי לתחושת סכנה, שיבוש בתחושת התמצאות ואיבוד השליטה. העבודה המוצגת במסגרת התערוכה מנסה לפרק את הקשר לספקטקולרי ולכוון להתבוננות בחלל שהחיבור בו בין הממשי לוורטואלי תאפשר לו לחוות אחרת את המרחב.

מפת סאונד כביש של אילן גרין ו־Strip/Lakeshore East של נדב עשור מתבססים על פרקטיקות של דיגיטציה של מרחב: גרין באמצעות סאונד בלבד ועשור באמצעות שילוב עם וידאו. בשתי העבודות נדגמים מרחבים הכולאים בתוכם משמעויות בהקשרים שונים של המרחב האורבני והחוץ אורבני. שניהם מציגים מסלול ליניארי בתוך מרחב נתון: גרין דוגם קטעי סאונד לאורך מסע על כביש 6 המקשר בין צפון הארץ לדרומה, כשהוא עובר בין תוואי גיאוגרפי, אזרחי ופוליטי שונה. עבודתו של עשור מתייחסת למסלול אורבני בעיר שיקגו על שטח דחוס של פחות ממייל רבוע, הכולא בתוכו ניגודים רבים. הפירוק הליטרלי והמטאפורי למקטעים שונים, המתרחש בשתי העבודות, נעשה במטרה להרכיב מחדש את המרחב בצורה המבטאת את ההוויה הבלתי ליניארית שלו לאור המורכבות הרבה וסוגי המציאויות השונים המגולמים בו. ניתן לראות עבודות אלו לאור ההצעה של הפילוסוף מנואל דה לנדה לפתח מתודולוגיות להבנה של תהליכים היסטוריים ומציאויות מורכבות בכלים בלתי ליניאריים שהבנתם, לטענתו, תתאפשר רק אם הן יתמכו במכונות דיגיטליות המאפשרות היפרדות מהמתודולוגיה האנליטית המוכרת. כך ניתן יהיה להתייחס בו זמנית לצורות של התארגנות עצמית של חומר־אנרגיה עם התוצאות הבלתי צפויות של הפעולה האנושית (human agency)⁸. כך תופעות טבע, גניאולוגיה חומרית של מקום ומצבים אנושיים מתחברים למכלול שמשמעותו אינה נגזרת רק מסך חלקיו, כי אם ממורכבות הקשרים שנוצרים בניהם. כאן הנוכחות של הגוף האנושי הן במסע לאורכה של הארץ או העיר והן בחוויה המרחבית מול העבודות בגלריה המזמינות הליכה לאורכן, הופכת למרכיב מרכזי בתהליכי הפירוק וההרכבה של המרחב. גם עבודתו של אופיר ליברמן **אונטולוגרף 2.0** מושתתת על דיגיטציה ועוסקת בתהליכי דה־קונסטרוקציה ורה־קונסטרוקציה של המרחב. במרכז עבודה זו רובוט מכני, המייצר ייצוגים של המרחב הפיזי על בסיס מערכת אוטומטית המודדת פרמטרים שונים במרחב ו"חשה" אותו באמצעים טכנולוגיים. במהלך פעולת הרובוט, מערכות תרגום מבססות אלגוריתמים מורכבים מפעילות זרועות מכניות המייצרות חיוויים ויזואליים של המרחב. הרובוט "מצייר" את המרחב בזמן אמת ומנגן אותו כמהלך רפלקסיבי באמצעות מערכת מתרגמת נוספת. באופן זה משתלבים זה בזה פרמטרים אסתטיים ופיזיים ללא הגיון אנליטי כלשהו ומאפשרים, גם כאן, יצירת מערכת לא ליניארית העוסקת במנגנוני הייצוג השונים של המרחב. אולם מנגנונים אלו מבטלים כל אפשרות לתהליך הפיך של זיהוי הפרמטרים הנדגמים. הבחירה בשם

De Landa, *A Thousand Years of Nonlinear History*. Mass. Zone Books, 1997, 17 8

אונטולוגרף 2.0 מתייחסת לאוטולוגיה הייחודית שהוא מקיים כאשר במהלך ההתממשקות של הממשי האנלוגי עם המערכות הדיגיטליות, מתקיים מצב שבו המידע קיים ואינו קיים בעת ובעונה אחת, או במושגים הלקוחים ממסורת הזן מתקיימים בו מצבים של חמלה וחכמה.

בעוד שהתרבות המערבית בשנים האחרונות כוננה את עצמה באופן מובהק על פי פרדיגמות של נראות וייצוג, הטכנולוגיות הדיגיטליות הביאו לסוג חדש של מבט המתבסס בין היתר על מצבי המגולמות ועל הנוכחות המתאפשרים בזכות המרחב הקיברנטי (cybernetic space). העיסוק במנגנוני הראיה החדשים ובאופן שבו הם מתנים את תפיסת המרחב הוא בסיס לעבודות ניו־מדיה רבות. גיא יצחקי ופלב דישון בוחנים, כל אחד בדרכו, אופן שונה להתבוננות על העולם שהטכנולוגיות הדיגיטליות מתוות. עבודתו של יצחקי דברים נראים טוב יותר מרחוק היא עבודת מסך אינטראקטיבית המשתנה בהתאם למיקומו הפיזי של הצופה בה. במסגרת העבודה, הדימוי המופיע על המסך, משתבש בהדרגה עד לנקודה שבה הוא מתפרק ולא ניתן לזהות אותו יותר. המרחב הנוצר בעבודה זו מבוסס על הגיון ליניארי ההופך את ערכיו המקובלים על פיהם. הקשר בין קירבה להכרה העולה מעבודה זו רלוונטי במיוחד לאור המציאות העכשווית שבמסגרתה דווקא ריבוי המידע הופך לעתים לגורם החוסם את יכולת האיתור של תבניות ידע שניתן להגדיר מתוך פרספקטיבה רחבה יותר. עבודותיו של דישון עוסקות בשינוי נקודת המבט. אפשר להתבונן בהן לאור השיח המתקיים בחקר התרבות על משמעותם של משטרי הראיה כפי שהם מתבטאים במאמרו של ג'ונתן קריירי (Jonathan Crary) "Modernizing Vision"⁹. במאמר זה התייחס קריירי למשטר הראייה הקארטזיאני המיוצג לאורך השנים באמצעות הפרספקטיבה והלשכה האפלה. הוא טען כי המשמעות של מודל הראייה שנבע מהמציאות אלו, הייתה הרבה מעבר לעיקרון האופטי שעמד מאחוריה, ומקורו בתפיסות חברתיות ופילוסופיות שבבסיסן גישה אובייקטיביסטית-רציונליסטית. ככזאת מימשה הגישה את הטענה על האבסולוטיות של הראייה ויצרה אבחנה חדה בין העולם לתודעה. בעבודתו נוף חיצוני דישון בוחן כיצד נקודת המבט של הסורק השולחני משנה את הדרך שבה אנו קולטים גופים תלת ממדיים ומכאן גם את הדרך שבה אנו קולטים את המרחב. הוא מציב בפנינו חלופה למבט שונה לחלוטין על העולם מזה שהורגלנו אליו מאז הצילום המסורתי שבו מושג המיקוד (הפוקוס) הוא אחד המכשירים המרכזיים בארגון המרחבי של המציאות. בניגוד לעדשת המצלמה שבה יש מוקד אחד, הסורק הנו חסר מוקד ועל כן בתהליך הסריקה של דימויים תלת ממדיים שעמם עובד דישון, המיקוד מתקבל באמצעות המרחק שבו הדימוי מוצב יחסית למשטח הסריקה. בשונה מעבודתו של גיא יצחקי שבו המרחק נקבע על ידי הצופה, כאן הוא נקבע על ידי האמן ההופך את היחסים המקובלים בין המכשיר הדיגיטלי והפעולה האנלוגית. הוא מאמץ את מנגנון הפעולה של המכונה, את הלוגיקה של סיבה ותוצאה ואת הריאקציה המעידה בצורה ממשית על הפעולה בחומר המאפיינת את התהליכים האינדקסליים של הצילום שאינם מתקיימים יותר במנגנוני הצילום הדיגיטליים הסטנדרטיים.

הוויכוח הפילוסופי עתיק היומין בנושא משמעות המרחב שבו אנו פועלים במישורים השונים של קיומנו, הופך לרלוונטי מיוחד במציאות הדיגיטלית שבה ביכולתנו ליצור מרחבים יש מאין ובמקביל לייצג מרחבים קיימים באמצעים וירטואליים: האם יש לראות בחלל ישות טופולוגית המשמשת מיכל להתרחשויות

Crary, Jonathan. "Modernizing Vision." In *Vision and Visuality*. Ed., Hal Foster. Seattle: Bay P, 1988. 29-44 9

שונות כפי שטען אריסטו? או יישות גיאומטרית כתפיסתו של אפלטון? או לחלופין, צורה סובייקטיבית של פרספציה, כפי שגרס קאנט? ומהי המשמעות של המרחב הדיגיטלי היכול לייצר אלגוריתמים שונים כביטוי לתפיסות המרחב השונות? עבודת האנימציה של דנה לוי כובד הדברים מראה חלל המתרוקן מתוכנו. היא מתייחסת לתחריט רישומי של חלל מגורים בארמון ורסאי - ארמון שסימל יותר מכול את השימוש בערכים חומריים כערכים סימבוליים של שליטה והאדרה. פירוק המרחב לגורמיו שלב אחרי שלב נעשה בפעולה אנימטיבית על הרישום הקווי של חלל הארמון שערכיו החומריים (בהקשר של ורסאי - חומרניים) טבועים בתודעתנו. כך הפער המתקיים בין הממשי לווירטואלי, הנוכח בכל ייצוג חזותי של מציאות פיזית, מקבל משמעות נוספת כאשר הרישום מקבל חיים באמצעות המרתו למדיום אחר. עבודתה של לילך שטיאט הבית בהנסן מאפשרת לעומת זאת להיחשף למרחב שהיה מוסתר שנים רבות, ולפיכך אינו חלק מתודעתנו התרבותית. באמצעות טכנולוגיה של מציאות רבודה שבה משתמשת העבודה, היא מחברת בין הממשי לווירטואלי ומאפשרת דחיסה של זמנים שונים לתוך מרחב אחד. הצילומים, החושפים היסטוריה לא מוכרת של פעולת בית חולים למצורעים שנבנה בירושלים בסוף המאה ה-19, הופכים למצע חזותי של מציאות מדומיינת המונפשת עליהם. כאן עולה כמובן השאלה לגבי היחסים בין תיעוד לבדיון במציאות טכנולוגית שבה מקורות ממעמד אונטולוגי שונה מקבלים צורות ייצוג זהות.

כפי שניתן לראות בתערוכה זו, לאופן שבו הטכנולוגיות משפיעות על תפיסות המרחב והזהות, יש פנים רבות והוא נוגע בתחומים שונים ומגוונים. הפילוסוף דון איידי (Don Ihde) במסגרת ניסוח תפיסתו הפוסט פנומנולוגית, טען כי אנחנו כיצורים אנושיים מתגבשים תוך כדי יחסינו עם חפצים טכנולוגיים ובמהלכם. ליחסים אלו מופעים שונים המבטאים הבטים שונים של הווייתנו בין אם באמצעות הגפנה (בתרגום המופיע בספרו של איידי למילה embodiment) או הרמנויטיקה (פרשנות), בין אם באמצעות יחסי אחרות או יחסי רקע המשקפים את הזיקה המתפתחת והמשתנה בין האדם לטכנולוגיה.¹⁰ אלה הם יחסים המייצרים קריאות שונות של מושגי יסוד בהוויה האנושית, שבמסגרתם מושגי המרחב והזהות הם מושגים מהותיים. יצירות האמנות העוסקות במערכות יחסים אלו משלבות בין מופעיהם השונים באופן המזמין את הצופה בהן לחוויה גופנית, רגשית, מושגית או ביקורתית.

לסיכום, על רקע ההכרה בקשר האינהרנטי בין האדם לטכנולוגיה מפתיע שוב לחשוב על מרחבי התצוגה שלה זוכה אמנות הניו-מדיה. חוקרת התרבות קלייר בישוף (Claire Bishop) במאמרה "Digital Divide"¹¹ טוענת כי אמנות זו לא הצליחה לחדור באופן משמעותי לתוך חללי התצוגה המרכזיים של עולם האמנות למרות השימוש הגדל וההולך באמצעים דיגיטליים ככלים ליצירה אמנותית. לתפיסתה, אמנות המיינסטרים העכשווית מתכחשת ונשענת בו זמנית על המהפכה הדיגיטלית, ובמיוחד כאשר היא חדלה לעסוק באופן הנראה לעין במצבי המחיה הנגזרים ממהפכה זו. היא רואה את ההסתייגות של עולם האמנות מהעיסוק בנושאים אלו, מנוגדת לאופן שבו עולם זה אימץ את מדיום הצילום והקולנוע בשנות ה-20 של המאה ה-20 ואת הווידאו בשנות ה-60 וה-70. הסיבה לכך נעוצה לתפיסתה בעובדה שבעוד

10 גלית ורנר (מתרגמת), "הקדמה", בתוך: דון איידי, פוסטפנומנולוגיה וטכנומדע, תל אביב: רסלינג, 2016, 19.
11 Claire Bishop, "Digital Divide" Artforum (September 2012), pp. 434-441

שמדיום זה התבסס על המסורת של האמנות החזותית, אמנות הניו־מדיה מתבססת על קוד, שהוא על פי רוב מנוכר וזר למרבית הצופים בה. ההתבססות על קוד הופכת לטענתה עבודות אלו לטקסטואליות בעיקרן, ומכאן שהן מתרחקות מהמסורת של האמנות החזותית. מול טענתה זו של בישוף, תערוכה זו מציגה עבודות אמנות המתייחסות לשאלות מרכזיות שבהן עוסקים אמני הניו־מדיה באמצעות הכלים של האמנות החזותית. היא מפגישה בין המרחבים המקודדים למופעים שלהם, החזותיים והקוליים, ובוחנת את משמעות הקשר שנוצר ביניהם. בתוך כך היא עוסקת בזיקה שבין הדימוי למנגנון היוצר אותו ולמשמעויות הנגזרות מהמנגנון עצמו. היא מדגישה את האופן שבו הדימוי המפורק מבנה מחדש את המרחב ומרכיב זהויות שאיבדו את המקור שהגדיר אותם באופנים המסורתיים. למרות העובדה שהתערוכה מוצגת כתערוכה המייחדת את העבודות המוצגות במסגרתה כעבודות ניו־מדיה, היא מבקשת להדגיש את הרלוונטיות של העבודות המוצגות בה לא רק לשיח העוסק במשמעויות הישירות והעקיפות של השימוש בטכנולוגיות חדשות, כי אם גם לשיח האמנותי בכלל, הפועל במציאות משתנה שבה לטכנולוגיה השפעה ניכרת.

עבודות מוצגות

<p>העלמה והמוות</p> <p>שחר פרדי כסלו</p> <p>רובוטים תוצרת אשד, שיער אדם, מחשבים, מעמדי עץ, תוכנה</p> <p>2009</p> <p>העלמה והמוות היה מוטיב שגור באמנות הרנסאנס. מקורו בריקוד המוות שהיה נפוץ בימי הביניים כאלגוריה לאוניברסליות של המוות. אולם, בשונה מייצוגיו של הריקוד הימי-ביניימי, האיקונוגרפיה של מוטיב העלמה והמוות בתרבות הרנסאנס מייצרת הקשר אירוטי מובהק כאשר המוות מיוצג כדמות גברית לעומת הדמות הנשית שהוצגה בעירום. גם בתורה הפסיכואנליטית, שנוסחה על ידי פרויד מאוחר יותר, מוות ומיניות מקיימים זיקה הדוקה ביניהם.</p> <p>בגירסתו העכשווית של שחר פרדי כסלו למוטיב זה, מתערבבים תפקודים אנושיים ובלתי אנושיים. המיצב כולל שלושה רובוטים המסרקים פאה של אישה שמונחת על בובה חסרת ראש וזהות. הם מסרקים את הפאה באופן חזרתי המשדר "דאגה" (taking care) מצד אחד, וניכור וזרות הנגזרים מהאוטומציה של פעולתם, מצד שני. כפי שהמוות במסורת הציור הרנסאנסי עובר האנשה, כך גם הרובוטים מבצעים פעולה הנתפסת כאנושית. העיסוק באינטימיות המאפיינת את פעולת הסירוק, מדגיש את השינויים במושגי היסוד של ההווה האנושית, במציאות החדשה שבה המכונות הופכות לבלתי נפרדות מחיינו, והגבולות בין ובין בני אנוש מיטשטשים.</p> <p>הקמת עבודה: אור כסלו</p>	<p><i>Death and the Maiden</i></p> <p>S.F. Kislev</p> <p>Old robots, human hair, computers, wood, software</p> <p>2009</p> <p>The motif of <i>Death and the Maiden</i> was frequently used in Renaissance art. It originates in the medieval "Dance of Death" that was an allegory of the universality of death. However, in contrast to the medieval dance, the iconography of this motif in Renaissance culture gives rise to a clearly erotic context, based on a reciprocal play between death and sexuality, which the theory of psychoanalysis considers to be closely connected. In the <i>Death and the Maiden</i> motif, death appears as a male figure opposite a nude female figure.</p> <p>In Kislev's contemporary version of this motif, he transforms the role of "death" to that of a machine. In the installation, three robots comb a woman's wig placed on a headless mannequin that is devoid of identity. The combing movement is repeated in a way that suggests care-taking. At the same time, the automatic nature of the robots' actions also implies alienation. Just as, in the Renaissance tradition, death is personified, here too, the robots engage in an activity that is, as yet, not part of the realm of automated systems. The intimacy that characterizes the act of combing hair highlights changes in the basic concept of human experience brought about by a new reality, in which the boundaries between humans and the machines that have become an inseparable part of our lives have become blurred.</p> <p>Construction: Or Kislev</p>
--	---



אסתר	<i>Ester</i>
שירלי שור	Shirley Shor
תוכנה, קוד, וידיאו וצילום	Software, code, video and photography
2017	2017

התרבות המערבית מכילה ייצוגים רבים של אידיאל היופי הנשי. אסתר הוא מיצב וידאו הבוחן את השפעת תפיסת מושג היופי על תהליכי עיצוב זהות, תוך ניסיון מתמשך לעצבו ולהגדירו מחדש. דרך שימוש בדיוקונאות מוכרים של דוגמניות-על, מייצרת עבודה זו דיוקן של פני אישה שאינה קיימת במציאות. כך נוצר דמוי חמקמק המשתנה תמיד, המתנתק מדימוי מסויים, אך משתמש בדימויים מזוהים במטרה לאפשר את פירוקו המוחלט.

המיצב אסתר הוא גירסה ישראלית לעבודה קודמת של שור *Goddess*, שעסקה במודל היופי בתעשיית היופי המערבית. אסתר מייצר פסיפס של החברה הישראלית כיום והוא מבוסס על צילומים של נשים הנבדלות זו מזו במוצאן האתני, בצבע עורן ובגילן. הדימויים מעובדים בזמן אמת במחשב במטרה ליצור דימוי דינמי המשנה את צורתו, ולעסוק בשאלת היחס אל האחר ובפוטנציאל העתידי של קיום היברידי. עבודה זו נעה בין מושגים אוניברסליים, כדוגמת יחסי אדם-מכונה בעידן הפוסט דיגיטלי, בתהליכים של הופעה והיעלמות ובסוגיות הקשורות בזהות יהודית או ישראליות.

Western culture offers numerous representations of ideal feminine beauty. *Ester* is a video-art installation that explores the process of how identity is generated, and the ways in which it is reclaimed and deconstructed. By using familiar portraits of supermodels, the work produces a portrait of a non-existent woman, creating an elusive, ever-changing image that evades a particular identity, but uses identified images to facilitate its complete deconstruction.

Ester is the Israeli version of *Goddess*, an earlier work by Shor that dealt with the beauty model put forth by the western beauty industry. *Ester* offers a mosaic of present-day Israeli society, and is based on photos of women of different ethnic origins, skin colors, and ages. The images are computer-processed in real-time, creating a dynamic image whose shape keeps changing, which explores our perception of the "Other" and potential future hybrid existence. The work moves between universal concepts such as man-machine relations in the post-digital era, processes of appearance and disappearance, and issues related to the complexities of Jewish and Israeli identity.

באדיבות: גלריית זימק לאמנות עכשווית, תל אביב

Courtesy: Zemack Contemporary Art Gallery, Tel Aviv



מקומות שגרתיים: מבט על חללי תצוגה

Commonplaces: Exhibition View

ליליאנה פרבר

Liliana Farber

הדפס דיו ארכיוני

Archival ink print

104 x 72 , 80 x 60

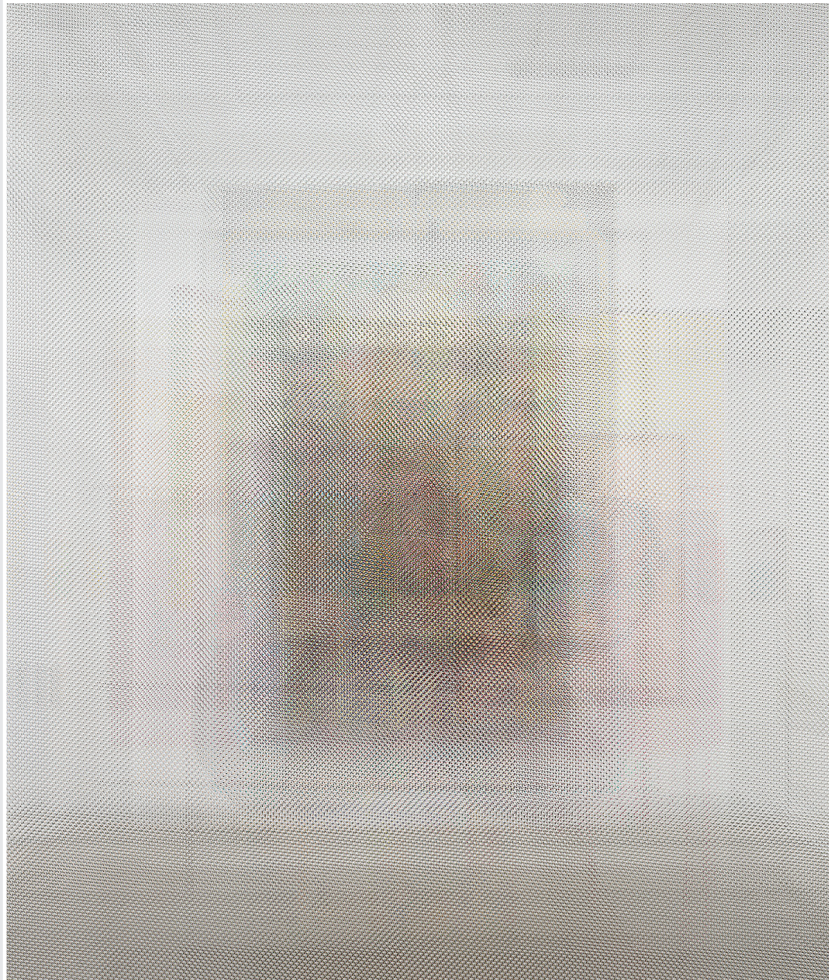
104 x 72, 80 x 60

2013

2013

סדרת העבודות המוצגות בתערוכה הן דימויים דיגיטליים, תוצרים של תוכנה שנכתבה במיוחד לשם כך. העבודות מבוססת על צילומים של חללי אמנות חשובים ברחבי העולם שהתקבלו בעקבות חיפוש באמצעות מנוע החיפוש של "גוגל". התוכנה מארגנת את הדימויים בגריד המותאם למיקומם המקורי, ובאמצעות כך היא מחשבת את הממוצע הצבעוני של כל פיקסל המרכיב את התמונה כבסיס לדימויים החדשים שאותם היא מייצרת. דימויים אלו הם סוג של "ממוצע" תרבותי של חללי תצוגה במרחב שבו שולט הביג-דאטה. בהחילה את האלגוריתם על חללי אמנות שהם המרחב שבו האמנות מנסחת את עצמה, סדרת העבודות הופכת לנראים את המנגנונים של מסגור תרבותי שאפשר לאתר באמצעות מערכות מיחשוב. למרות העובדה שהדימויים המודפסים מהדהדים את הדימויים המקוריים, אין הם דומים לאף אחד מהם.

The series of works on display are digital images created by specially-built software that takes one pixel at a time from multiple images documenting art exhibitions at important venues, harvests them from google searches, and recombines them on a grid, according to their original positions. The software manipulation is based on the color of each of the image's pixels, in order to create new images. These images are a kind of cultural "average" of exhibition spaces in the big data expanse. By implementing the algorithm in art spaces, where art actually formulates itself, this series makes visible the mechanisms of cultural framing that are possible to locate by computer systems. Even though the printed images echo the original ones, they do not resemble any of them.



טרה אינפירמה	<i>Terra Infirma</i>
שירלי שור	Shirley Shor
קוד, וידיאו, עץ, חול	Code, video, wood, sand
2017	2017

מיצב הניו־מדיה *Terra Infirma* (השביריות של האדמה) היא שילוב בין קוד ממוחשב לטריטוריה פיזית. במסגרתו אנימיציה מוקרנת מלמעלה כלפי מטה על משטח חול מוגבה מהרצפה, שפני השטח שלו אינם יכולים להיות מוגדרים ומוחלטים בשל אופיו החומרי של החול. הפסים הצבעוניים המוקרנים עליו המייצרים פני שטח משתנים, הם תוצר של חישוב של תוכנת מחשב הפועלת בזמן אמת. פסים אלו מפעילים ומשנים את הטריטוריה ומקנים למרחב ערכים זמניים (temporal values). הם נמצאים בתנועה מתמדת: מרחיבים, מחברים, מעצבים מחדש את המרחב וגורמים למרחב לקרוס באמצעות המארג הנוצר ביניהם. עבודה זו מבוססת על התפיסה כי מערכות מייצגות, כדוגמת מפות, הן יישויות מכוונות לא פחות משהן משקפות מציאות קיימת.

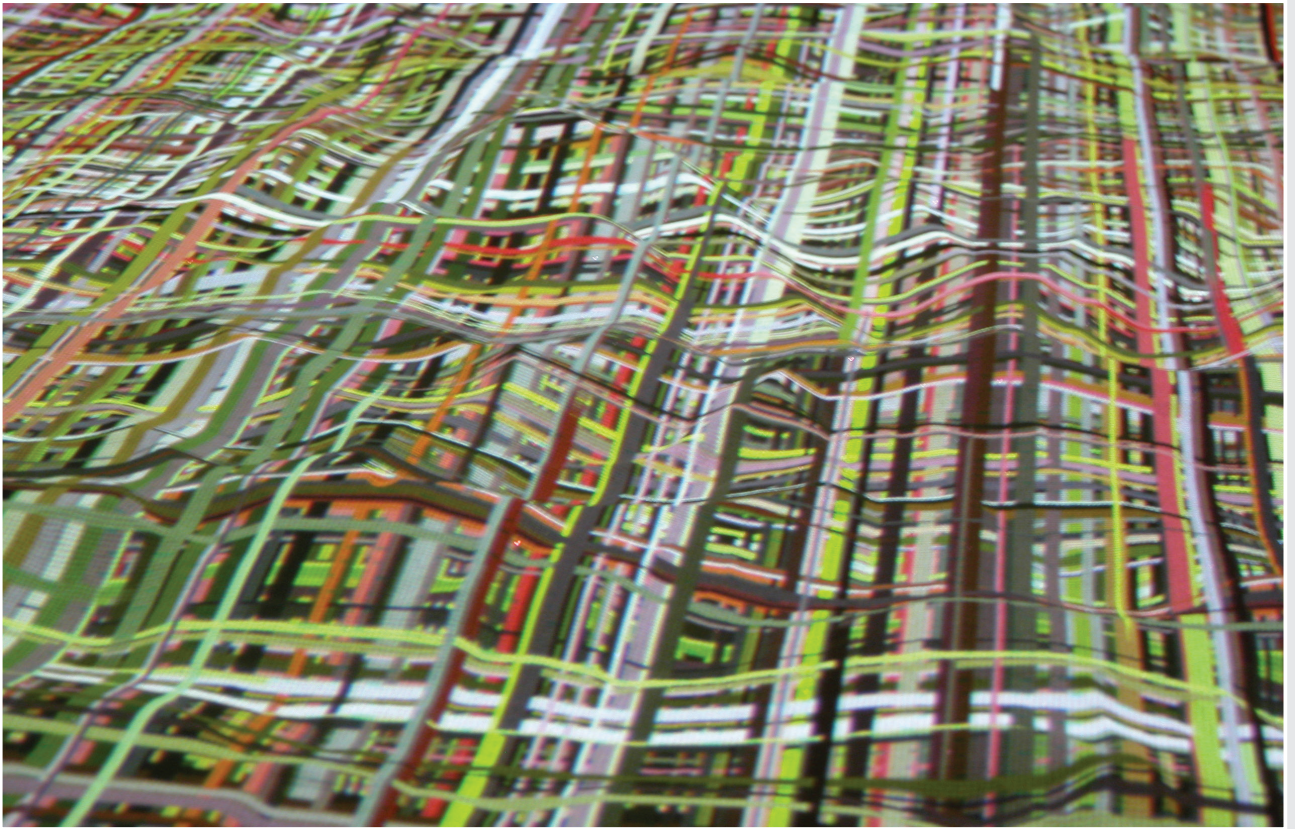
עבודה זו היא מעין מפה. תוצר של פעולה קרטוגרפית המנוסחת בידי אלגוריתם, המייצר רשת סבוכה חסרת התחלה וסוף. היא מחברת בין הפיזיות חסרת הצורה המוגדרת של החול לבין הווירטואליות של מערכות הייצוגים המכתיבות את אופני הפעולה (performativity) של הטריטוריות עצמן. באופן הזה העבודה קוראת תיגר על המושג גבול, שהופך גם הוא לדינמי ובר שינוי תוך שהוא סופח אליו משמעויות רחבות הרבה מעבר להקשריו המרחביים המוגדרים והמקובעים. ההתרחשות הנוצרת על פני המשטח הופכת למטאפורות למושגים כמו קונפליקט, שפה ומעבר הזמן, שעבודה זו מתייחסת אליהם.

The installation *Terra Infirma* (unstable earth) combines computer code with physical terrain. The work is projected from above onto an elevated sand surface, which cannot remain fixed, due to the material nature of sand. The colored stripes projected onto it, which create a changing surface, are the real-time products of a computer program. These stripes activate and change the terrain, granting space a temporal dimension. The surface and lines are in perpetually fluid motion, expanding, merging, collapsing, and reforming with movements.

The work is a kind of map, a cartographic product defined by an algorithm that creates a complex network without beginning or end. It links the amorphous physicality of sand with the virtuality of the images that dictate the performative nature of the territories as such, because representation systems, such as maps, are entities that create a reality as much as they reflect an existing one. The work therefore challenges the concept of "boundary," making it dynamic and changeable, absorbing meanings that are far larger than its defined and fixed spatial aspect. The plot that unfolds on the surface becomes a metaphor for concepts such as "conflict," "language," and "time lapse," which are also addressed in this work.

באדיבות: גלריית זימק לאמנות עכשווית, תל אביב

Courtesy: Zemack Contemporary Art Gallery, Tel Aviv



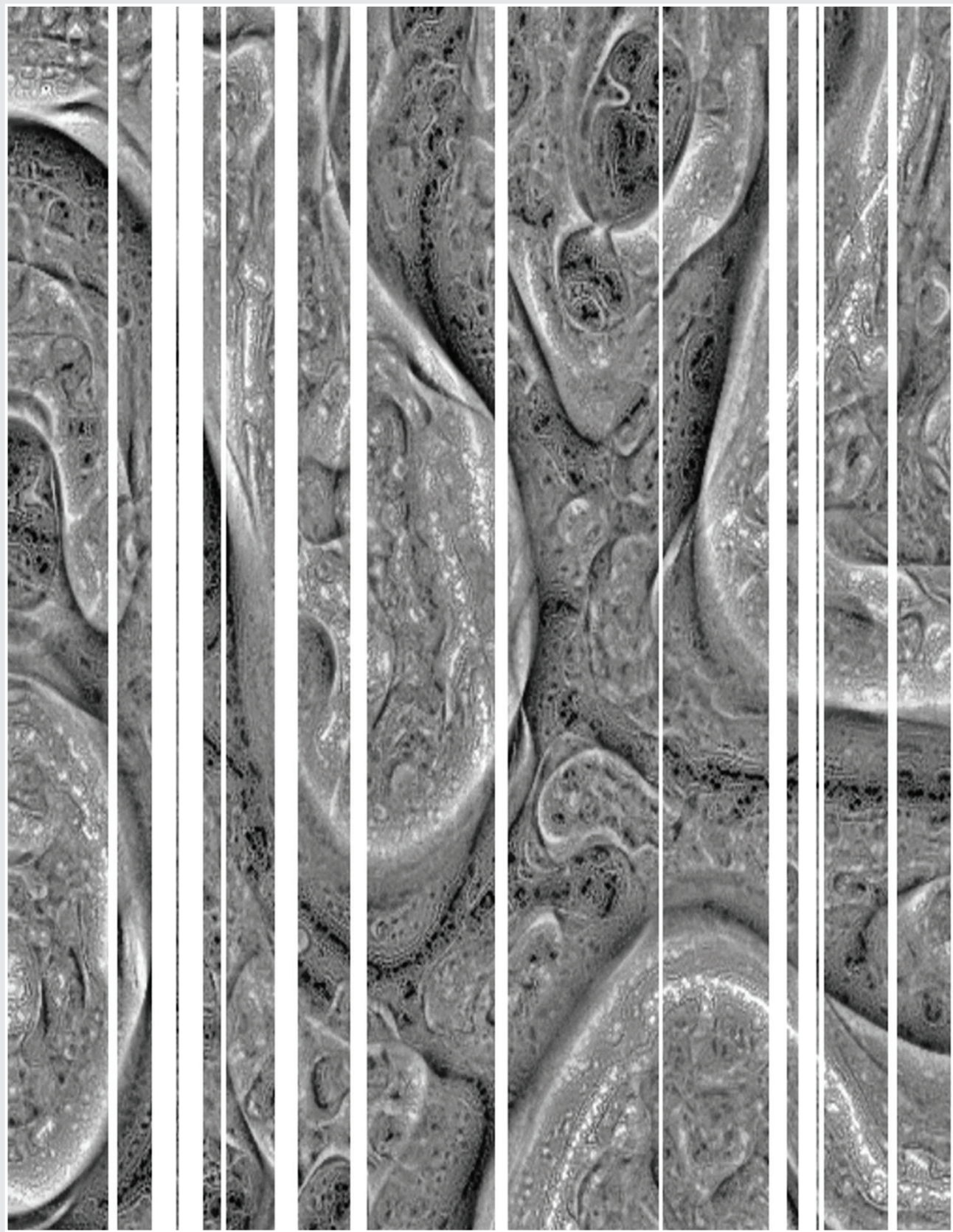
וריאציה #13	Variation #13
גיא יצחקי	Guy Yitzhaki
תוכנה, מיפוי וידאו	Software, video mapping
2017	2017

וריאציה #13 היא עבודת וידאו המוקרנת בחלקה על המשטח התחתון של הגשר, המחבר בין חללי העבודה במפלס העליון של חלל הגלריה, ובחלקה האחר על הקירות הגלריה שמאחוריו. היא מתייחסת באופן ישיר לחלל האדריכלי ומשנה את תחושת המרחב שבתוכו. כעבודת "site specific", היא מרחיבה את המבט של הצופה לחלקו העליון, מחברת בין מישורים שונים של המרחב, מערערת את העקרונות הצורניים בבסיס העיצוב שלו ומפרקת ומרכיבה אותו לפרקים.

הקרנת הווידאו היא הקרנה של אנימציה הנוצרת בזמן אמת בידי תוכנת מחשב. בבסיסה אלגוריתם המייצר דימויים משתנים המדמים תנועה אורגנית, הדומה לתהליכים בזרימת דם או בתוך תאים ביולוגיים. תנועה זו מאפשרת דינמיות וזרימה, אך בו בעת היא חוסמת חלקים מהדימוי, וחושפת אחרים תוך שינוי בגודלם. האנימציות המופיעות על פני השטח המוקרן לעולם אינן חוזרות על עצמן. הן משקפות מערכת המייצרת מנגנון "חי" המקבל מופעים שונים בכל רגע נתון באופן המשפיע על הסביבה שבתוכה הוא ממוקם.

Variation #13 is a video work projected, in part, on the lower surface of the bridge connecting the upper gallery workspaces, and in part, on the gallery walls behind it. It directly addresses the architectural space, and alters the sense of space within it. As a site-specific work, it expands the viewer's perspective to include the upper portion of the space, connecting different levels, and disrupting the formal principles that underlie its design, thus intermittently deconstructing and reconstructing it.

The video projects an animated image created in real time by a computer program. It is based on an algorithm that produces changing images of organic movement, reminiscent of processes that occur in blood flow or in biological cells. This type of movement produces dynamism and flow, but at the same time, blocks parts of the image while exposing others and changing their size. The projected animated images never recur. They reflect a system that produces a "live" dynamic mechanism that has different manifestations at any given moment, in a way that has an effect on the environment where it is positioned.



נוף חיצוני	<i>Exterior View</i>
פלג דישון	Peleg Dishon
מגזרת נייר סרוקה, מוצגת בקופסת אור	Scanned paper cutout in a light box
117x180	117x180
2009	2009

עבודותיו של פלג דישון הן תוצר של צילום מיגזרות נייר בעזרת סורק ביתי. במסגרת תהליך יצירת העבודה נוצר דימוי מחשיפת מיגזרת הנייר לאורו של סורק ללא מכסה בחדר חשוך. עבודות אלו מציעות מבט חדש ליסוד האינדקסלי של הצילום שאיבד את משמעותו המקורית בעידן הדיגיטלי. זאת בעזרת ניתוק הקשר בין המציאות המצולמת לדימוי המוטבע על המשטח הצילומי כתוצאה ישירה של החזרת קרני האור עליה. הן מסיטות את הדגש, שהיה בבסיס הצילום האנלוגי, מערכ האינדקסלי של הדימוי, לערכן האינדקסלי של שרשרת הפעולות שבאמצעותן נוצר.

מבחינה טכנית, הדימויים שמתקבלים כתוצאה מפעולה זו הם תוצאה של האופן שבו סורק שולחני מטיל אור על מיגזרת נייר וכך רושם את פעולת החיתוך, הגירוד והקיפול שבוצעו בנייר. חלקיו השלמים של הנייר מופיעים בדימוי הסופי כשטחים לבנים, החורים שמהם הוא נגרע מופיעים כשחורים, ואילו משטחים אפורים מעידים על מרחקה של המיגזרת מהסורק (ככל שמתרחק הנייר ממקור האור בסורק, כך יופיע הדימוי בגוון אפור כהה ומטושטש יותר, היוצר אפקט של עומק). שולחן האור שעליו מונח הדימוי מדגיש את מרכזיות האור בתהליך יצירתו של הדימוי.

הדימויים שבהם עוסקת סדרת חיתוכי הנייר, שעבודה זו היא חלק ממנה, מקורם באינטרנט. הם מבוססים על צילומים של אתרים תעשייתיים ואורבניים נטושים שמיקומם הגיאוגרפי אינו ידוע. מקורם במקום מציאותי שהופך לדימוי בידיוני, שהקשר שלו למציאות המצולמת משובש באמצעות תהליך הצילום עצמו. למרות ניתוקם ממציאות קיימת, הם מייצרים מרחב ויזואלי של עולם קודר שנראה שעבר חורבן והרס.

Peleg Dishon's works are the products of scanning paper cutouts. In the scanning process, the paper cutouts are exposed to the light of a lid-up desktop scanner in a dark room. The works offer a new view of the indexical nature of photography, which has lost its original meaning in the digital era. This is achieved by disconnecting the photographed reality from the image projected on the photograph surface by the light reflected onto it. This reflection diverts the emphasis from the indexical value inherent in analogical photography, to the indexical value of the chain of events that produce it.

Technically speaking, the images that are produced result from the way a desktop scanner casts its light on a paper cutout, registering the cutting, scraping, and folding actions performed with the paper. In the final image, the untouched parts of the paper appear as white areas, the cutout holes are black, and gray areas indicate the distance of the cutout from the scanner (the farther away the paper is from the scanner's light source, the darker and more blurred its grey image will be, creating an effect of depth). The light table on which the image is placed emphasizes the central role of light in the creation of the image.

The images in the series of cutouts that this work is part of are taken from the Internet. They are based on photos of deserted industrial and urban sites of unknown geographic location. The original sites become fictional images, whose link with the photographed reality is disrupted by the photography process itself. In spite of their detachment from reality, they produce a visual image of a gloomy world that seems to have been devastated.



דברים נראים טוב יותר ממרחק

Things Look Better from a Distance

גיא יצחקי

Guy Yitzhaki

מיקרוקונטרולר, חיישן, תוכנה

Microcontroller, sensor, software

2010

2010

על המסך המוצב במסגרת מיצב זה מוקרנות סצנות של מציאות אידילית מסדרת הטלוויזיה "בית קטן בערבה" המתארת חיי משפחה בכפר קטן במערב התיכון של ארצות הברית במחצית השנייה של המאה ה־19. הסדרה ששודרה בשנות ה־70 וראשית שנות ה־80 של המאה הקודמת, הייתה אחת התכניות הראשונות ששודרו בטלוויזיה הישראלית. בזמן זה היה ערוץ שידורים אחד ומכאן היא נצרכה עמוק בתודעת הצופים בשנים אלו. הטלוויזיה הייתה מדיום שתרם יותר מכל מדיום אחר שקדם לו לתהליכי האמריקניזציה בארץ בעשורים שבהם שודרה הסדרה, ושגרמו לעיצוב מחדש של המרחב הישראלי ושל יחסי הגומלין בין המרכז והשוליים שבהם עסקה בין היתר.

בניגוד למנגנוני הראיה המוכרים, שבמסגרתם הקירבה לאובייקט הנצפה מאפשרת לראות אותו בצורה ברורה יותר, המנגנון האינטראקטיבי של העבודה הופך את היחסים ביניהם על פיהם. כל אימת שצופה מתקרב אל המסך, קווים אופקיים ונקודות צבעוניות מכסים את המסך בצפיפות גדלה והולכת עד שהצפייה בו הופכת לבלתי אפשרית. כך המציאות האידילית המתקיימת על גבי המסך, לא רק שאינה יכולה להיות מושגת, אלא שאף לא ניתן להביט בה. ההתפרקות של הדימוי שבו מתבונן הצופה כתגובה ישירה לתודעתו במרחב, מבנה יחסים חדשים בין מרחב לראיה ובין מציאות לדמוייה הרפלקסיביים, המכוונת בעידן הנוכחי במידה רבה באמצעות הכלים הטכנולוגיים החדשים.

The installation comprises a screen that shows scenes from the idyllic reality of the television series *Little House on the Prairie*, which portrayed the life of a mid-nineteenth century American family living on the prairie near a small Midwestern town. The series was broadcast in the 1970s and early 1980s, and as one of the first series to be featured on Israeli TV, it was deeply etched into the minds of viewers. At the time, television was playing a more important role than any previous media technology in Israel's developing Americanization. This process, together with the issues raised by the series, reshaped Israel and the interrelationship between center and periphery.

Unlike typical visual mechanisms, in which the nearer the viewer stands to an object the more clearly he sees it, the interactive mechanism of this work inverts the viewer-object relationship. The closer the viewer stands to the screen, the more thickly it appears to be covered with horizontal lines and colored dots, until watching it is no longer possible. This not only prevents realizing the idyllic reality projected on the screen, but makes it impossible to discern its content. The image dissolves in reaction to the viewer's movement in space, creating a new relationship between space and vision, and between reality and its reflected images. These relationships are largely controlled by new technological tools that shape for us new "ways of seeing."



מפת סאונד כביששש

Sound Map Road 6

אילן גרין

Ilan Green

הקלטות שטח, מיצב סאונד

Field recording, Sound installation

2017

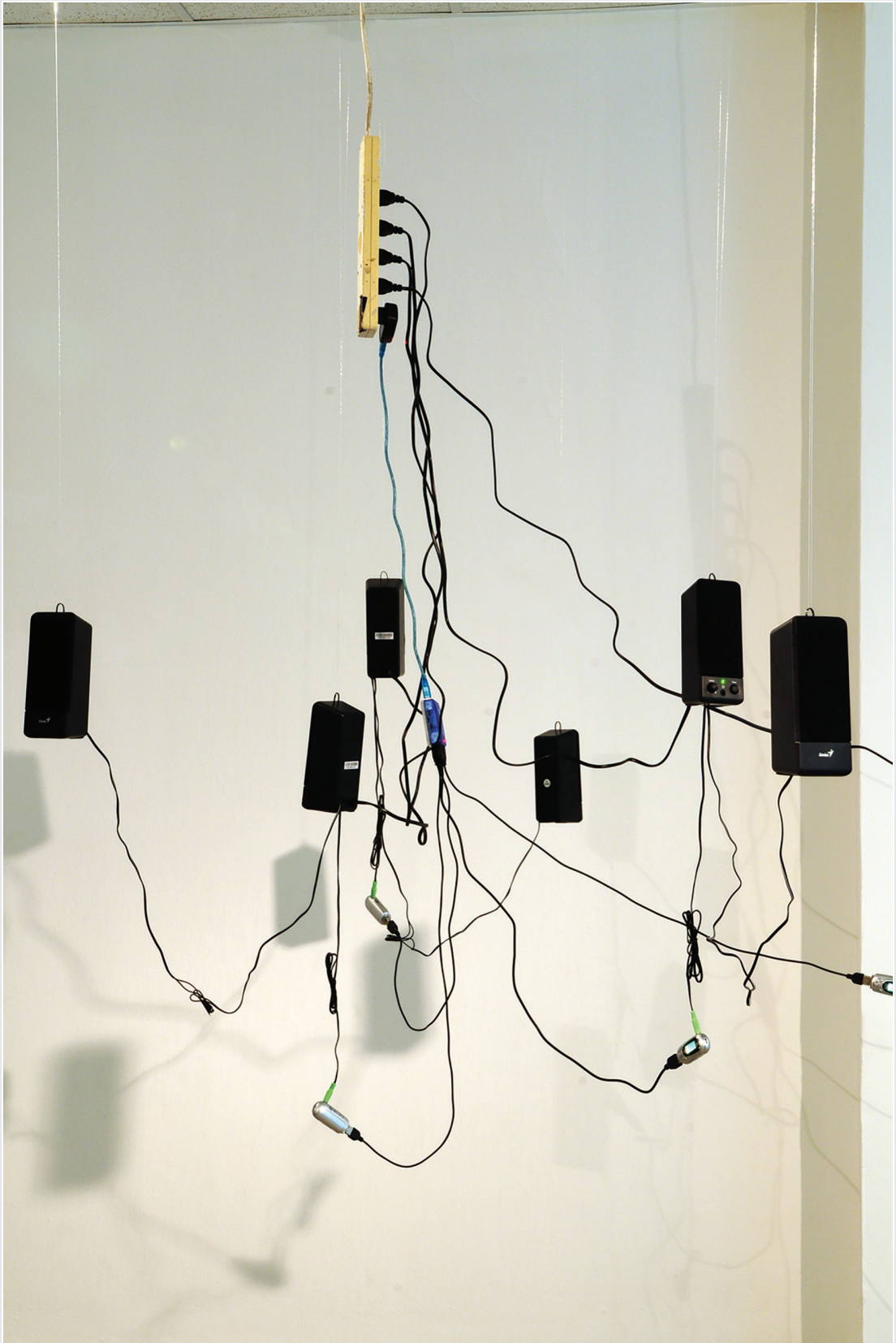
2017

מפת סאונד כביששש הוא מיצב סאונד הדוחס מסלול של מאות קילומטרים של הכביש המחבר את צפון הארץ ודרומה לחלל של כ-30 מטר בגלריה. מיצב זה הוא המשך לסדרת עבודות קודמת של גרין שבמסגרתם יצר מפות סאונד של ערים בארץ הטעונות פוליטית וחברתית. באמצעות הסאונד מבטא גרין מאפיינים שונים של המרחב האורבני על איפיוניו הפיזיים השונים, תכולתו האנושית והבלתי אנושית, הפעילויות, הצפיפות והעוצמות המשתנות של ההתרחשויות המתקיימות במסגרתו. בניגוד למפות חזותיות שבהן הצופה מביט מבחוץ, אופן הצבתן של המפות במיצב זה מאפשר למבקר לשוטט בתוך מרחב אקוסטי תלת ממדי. השינוי בקנה המידה היא סוג של "תמצות" של המרחב החי לתוך המרחב הסינטטי של הגלריה.

מיצב הסאונד בתערוכה זו הוא מפת סאונד של אזור במרחב הפתוח של כביש 6. הקלטות שנעשו על גשרים המוצבים מעל הכביש לכל אורכו משמרות בחלל הגלריה את התחושה של תנועת הרכבים עליו. מעל לעשרים רמקולים המוצבים בגבהים שונים בחלל מזמינים את המבקר לחוויה אקוסטית ובה המרחב נבנה מחדש בעזרת הסאונד. מערכות מיחשוב מסייעות בהבניית היחסים האקוסטיים בתוך המרחב ובכינון חוויית הצופה במהלך השיטוט בו. כמו בכביש עצמו, המבקר יכול ללכת לאורך מסלול ליניארי או להיכנס ולצאת בנקודות שונות.

Sound Map Road 6 squeezes the hundreds of kilometers of road connecting southern and northern Israel into the gallery's 30 meter-long space. The installation is a sequel to a series of previous works by Green, in which he created sound maps of Israeli cities that have been labelled "politically and socially charged.". Green uses sound to convey the different physical characteristics of urban space; its human and non-human occupants; and the activities, crowdedness and varying intensity of the events that occur within it. Unlike visual maps, which are viewed from the outside, the maps produced in this installation are positioned in a way that enables visitors to wander about in a three-dimensional acoustic space. The change of scale is a way to "epitomize" real space to fit the synthetic space of the gallery.

Within the exhibition, the sound installation is a sound map of an open area along the road. The recordings were made from bridges built across the road, over its entire length. They preserve the sensation of vehicles passing within the gallery space. About two-dozen loudspeakers are installed at various heights, inviting visitors to an acoustic experience that reconstructs space via sound. Computer systems assist in structuring the acoustic relationships within that space and in creating an experience for the viewers as they walk about. The visitors may choose to follow a linear path or enter and leave the installation at different points, much like drivers do on road 6.



Strip / Lakeshore East

נדב עשור

מיצב וידאו פנורמי מושהה בזמן, 1:28h

2012

Strip / Lakeshore East הוא מיצב וידאו פנורמי של אזור בשם זה בעיר שיקגו בארצות הברית. הוא מציג סרט שצולם לאורך כשנה - בעונות שונות ולאורך היום והלילה. זוהי פנורמה מפורקת המבנה יחסים בין זמן למרחב כתבנית חזותית. היא תוצר של צילום רציף ממצלמה שהותקנה על צד של אופנים שעליהם רכב האמן בשיטוטיו באיזור. מקטעי זמן עוקבים מונחים על תוכנת העריכה זה לצד זה במרווחים של שניות אחדות ומייצרים נוף של יחסים מרחביים משתנים. הם מייצרים מיפוי וגישור סובייקטיבי למרחב אורבני בהקשריו המקומיים.

Lakeshore East הוא מרחב אורבני בעיר על שטח הקטן ממייל מרובע, ששינה את אופיו המקורי מהקצה אל הקצה כתוצאה מפעולת בניה אינטנסיבית. המרחב החדש מבטא ניגודים קיצוניים בין סוגים שונים של מרחבים: פארקים פתוחים, תעלות שירות תת קרקעיות, מרחבי חניה המאכלסים מכונות מוחרמות ופושטי יד חסרי בית, מערכת כבישים מהירים בת שלושה מפלסים הנמצאת מתחת לפני האדמה, חופים מטופחים לאורך האגם, דירות פאר, נקודות תצפית על הנוף, מעיינות, מצבורי אשפה וחדרי מכונות.

הפירוק של המרחב כפי שהוא מופיע על פריים הווידאו המאורך מהדהד את הפירוק של המרחב הפיזי ומייצר נוף עירוני חדש בציריו האופקיים והאנכיים. פס הקול המלווה את ההקרנה החזותית מבנה מחדש את המרחב ומקנה לו תחושה נפחית והמשכיות.

Strip / Lakeshore East

Nadav Assor

Panoramic, time-delayed video installation, 1:28h

2012

Strip / Lakeshore East is a panoramic video installation that draws on a Chicago neighborhood of the same name. It features a film shot over a period of about a year, in different seasons, in daylight and at night. This deconstructed panorama visually represents the relationship between time and space. It is produced by continuous shots taken by a camera installed on the side of a bicycle the artist rides in the area. Consecutive time segments are placed a few seconds apart in the editing program, creating a landscape of changing spatial relationships that subjectively map and span an urban space in its local contexts.

The urban area of Lakeshore East, which covers less than one square mile, has been radically transformed by intensive construction. The new area features violent contrasts between different types of spaces: landscaped parks, underground service tunnels, parking-caverns inhabited by impounded cars and homeless derelicts, three-level underground highways, manicured lake-shores, luxury condos and enclosed observation decks, fountains and fireworks, garbage dumps and engine rooms.

The deconstruction of the space as it appears on the video's elongated frame echoes the deconstruction of the physical space and creates a new urban landscape on the horizontal and vertical axes. The soundtrack that accompanies the visual projection reconstructs the space and gives it a sense of volume and continuity.



אונטולוגרף 2.0

Ontolograph 2.0

אופיר ליברמן

Ofir Liberman

מיצב רובוטי, הדפסים דיגיטליים

Robotic installation, Digital prints

וידאו 6:23 m

Video 6:23 m

2016

2016

האונטולוגרף היא מכונה רובוטית הקולטת את סביבתה ומייצרת עקבות חזותיות וקוליות למידע שהיא קולטת. היא מצויידת בחיישני טמפרטורה, לחות ומרחק, מיקרופון וחיישן אינפרה אדום לזיהוי קו. יש בה גם שלושה דיסקים בגדלים שונים המסתובבים באמצעות מנועים שמהירותם מוכתבת בידי מיקרו בקר (ארדואינו) המתרגם את המידע למהירות הסיבוב של הדיסק. עט המחובר לזרוע היוצאת מאחד הדיסקים, רושם את התנועה הנוצרת בתיווך אלגוריתם מורכב המסנכרן ביניהם. משטח ציור עגול מונח על הדיסק הגדול מבין השלושה ועליו נוצר הרישום. את הרישומים שמתקבלים באופן זה האונטולוגרף "מנגן" באמצעות היכולת "לקרוא" אותם והופך אותם למוסיקה המתנגנת בזמן אמת.

The *Ontolograph* is a robotic machine that takes notice of its surroundings and produces visual and sonic traces of what it perceives. It is equipped with temperature, humidity and distances sensors, a microphone, and an infrared sensor to detect lines. Three different-sized discs are connected to motors that rotate them at a speed determined by a micro-controller (Arduino) that converts information into speed. An arm that emerges from one disc with a pen attached, writes down the created movement by means of a complex algorithm that synchronizes the discs. The resulting drawing appears on a canvas placed on the largest of the three discs. In this way, the *Ontolograph* "plays" the drawings via its ability to "read" them, creating real-time music.

האונטולוגרף מייצר רישומים דמויי מנדלות של מציאות בלתי נראית. הוא מחבר בין מערכות תחושתיות בנות כימות לצלילים וליחידות מדידה מרחביות ומאחד אותם למערכת מייצגת אחת. היות שהוא אינו בר פירוק, אי אפשר להתחקות אחר מדדיו הנפרדים הנשארים סמויים מן העין. הגרף המרחבי שהוא יוצר הוא ייצוג בלתי ליניארי של מקום מסוים בזמן מסוים. במטרה ליצור תבונה חדשה של המציאות, הוא מציב מבט חדש על היכולת להשתמש במידע הרב שאנו דולים מהמרחב שבו אנו נמצאים. מציאות זאת מחברת בין מידע ש"קיים" וש"אינו קיים" בו זמנית ולפיכך היא אינה יכולה להיות מובנת באמצעים אמפיריים.

The *Ontolograph* draws mandala-like pictures of invisible reality on a round surface. It links quantifiable sensual systems and sounds with spatial measurement units, combining them to produce one representation system. Because it cannot be taken apart, its separate parameters cannot be traced, and remain hidden from view. The spatial graph it creates is a nonlinear representation of a specific place at a given moment. It is designed to yield new insights about reality by proposing a new perspective on the way to use the enormous quantities of information we absorb from the space around us. This reality connects existing knowledge with that which is non-existent and cannot be understood empirically.

צילום: עמיחי שיטריט

Photography: Amichai Shitrit



כונד הדברים *The Weight of Things*

דנה לוי Dana Levy

וידאו חד־ערוצי 2:30 m Single channel video: 2:30 m

2015 2015

כונד הדברים הוא סרט אנימציה המבוסס על תחריט המתאר את חדר השינה המלכותי בארמון ורסאי. במהלכו החדר רועד ותכולתו נושרת מקירותיו הנותרים עירומים וחשופים, וחסרים את כל מה שנתן להם את משמעותם קודם לכן. פרטי החדר השונים, החל מהאלמנטים הדקורטיביים שהיו תלויים על הקירות ועיטרו אותם, דרך יצירות האמנות שהיו תלויות עליהם, וכל הריהוט והאובייקטים הנוספים שהיו בחלל, כולם מתפרקים למרכיביהם ונערמים על רצפתו של החדר. החלל החשוף מייצר את הדרמה הגדולה שסרט זה מעביר. אולם דרמה זה אינה מתרחשת בידי גורם אנושי כלשהו, כפי שידוע לנו מההיסטוריה, אלא של כוח נסתר המוביל לקריסתו המוחלטת.

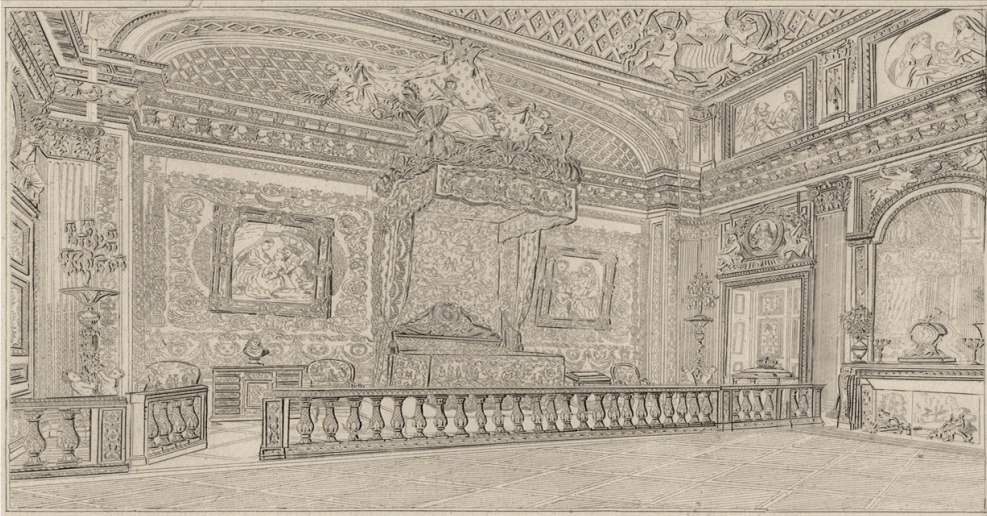
ארמון ורסאי הוא סמל אוניברסלי לתרבות השפע הדקדנטית שהתבססה על שליטה בכוח והאדרת כוחו של המלך באמצעות החצנה של עושר חומרי והצגתו לראווה. לוי בחרה לכנות את הסרט בשם כונד הדברים המעצים את העיסוק במימד החומרי של המרחב. בכך היא מסיטה אותו מערכיהם הסמליים לאלו הפיזיקליים השבירים, מה שמייצר היפוך אירוני כלפי המונומנטליות שעל בסיסה הארמון נבנה. הבחירה במדיום התחריט המושתת על גריעה של חומר כבסיס לרישום, כמצע להתרחשות בסרט, מייצרת בהקשר זה היפוך נוסף.

The Weight of Things is an animation movie based on an etching of a royal bedroom in the Palace of Versailles. In the film, the room shakes and its contents fall, leaving the walls naked and exposed, devoid of all that had previously granted them significance. The various details of the room – the decorative elements that had adorned the walls, the artworks that hung on them, the furniture and other objects that filled the space – all come apart, and their components are heaped on the room's floor. The naked space creates the great drama that the movie aims to convey. However, this drama is not instigated by humans, as history tells us, but by an obscure power which brings about its total collapse.

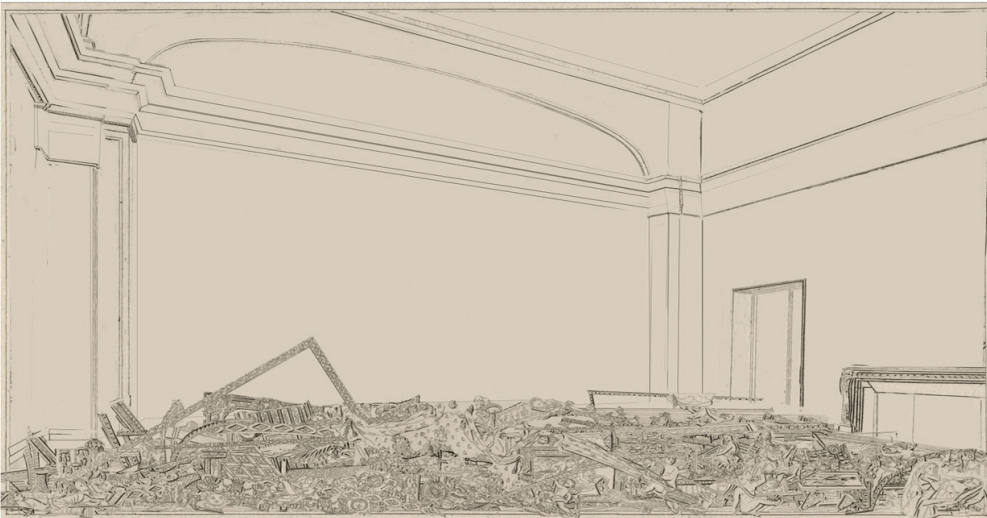
Versailles is the universal symbol of a decadent culture of abundance based on rule-by-force and glorification of the king's power, via a display of material riches. Levy's choice of title, *The Weight of Things* highlights her engagement in the material dimension of space. In this way, she diverts the symbolic value of things to their fragile physical one, creating an ironic inverted image of the palace's original monumentality. By choosing the medium of etching (which is based on material removal) as the platform for the movie's events, she strengthens the ironic aspect of her work.

באדיבות: גלריה ברוורמן

Courtesy: Braverman Gallery



CHAMBRE À COUCHER DE LOUIS XIV.



CHAMBRE À COUCHER DE LOUIS XIV.

הבית בהנסן

House of the Unhappy

לילך שטיאט, אלון שטיאט ושלום עמירה

Lila Chitayat, Alon Chitayat, Shalom Amira

ספרים, מציאות רבודה

Books and augmented reality

2013

2013

הבית בהנסן היא עבודה המבוססת על טכנולוגיה של מציאות רבודה. היא מתייחסת לבית הנסן בירושלים שנבנה בשנת 1887 ושימש כמקום אשפוז בבידוד של חולי צרעת, ונוהל בראשית דרכו על ידי מסדר נזירות "עזרת ישו" ("Jesus Hilfe Asyl") שטיפלו בחולים שאושפזו בו. גדר האבן שהקיפה את 40 הדונמים שעליו שכן, תרמה רבות למסתורין שאפף את המבנה ואת הנעשה בו. באופן מפתיע ולמרות העובדה שהצרעת כמעט נעלמה לחלוטין מהעולם, הוא שימש עד 2002 כמרפאת יום לחולים הבודדים שעדיין חלו בה.

העבודה המוצגת מורכבת מספרי pop-up המבוססים על צילומים היסטוריים מהאתר בזמן שהוא שימש כבית חולים פעיל. טכנולוגיית המציאות הרבודה מפיחה חיים בצילומים אלו. אנימציות עדינות מציגות סצנות יום-יומיות אינטימיות ומלאות רגש, המבוססות על יומנים של האחיות שעבדו בו שנמצאו במקום. עבודות אלו מבטאות באופן פואטי את תחושת הבידוד של החולים ששהו בו ואת כמיהתם לצאת ממנו ולשוטט ברחבי העיר, וכן את השגרה היום-יומית של הטיפול השוטף במשק הבית (כביסה, תפירה ונקיון) בשיתוף החולים. באמצעות השילוב בין הפיזיות של הספר לבין המרחב הווירטואלי, נוצרת נראות מחודשת למרחב שהיה מוקצה ומוסתר מעיני כול.

House of the Unhappy is based on augmented reality technology. It relates to Jerusalem's Hansen House, built in 1887, which had served as a lepers' quarantine hospital. The institution was initially run by the *Jesus Hilfe Asyl* (Jesus helps asylum) order, whose nuns cared for the hospitalized patients. The stone wall that surrounds its 40-dunam grounds added mystery to the building and to the life hidden behind it. Although leprosy had been almost completely eradicated, the building, surprisingly, continued to be used as an outpatient clinic for the few who still suffered from it until 2002.

The work consists of pop-up books based on historical photos taken on site while the building was a functioning hospital. The augmented reality technique brings the photos alive. In a sensitive and intimate way, delicate animations display day-to-day scenes based on descriptions found in the diaries of nuns who worked there. The work gives poetic expression to the sense of isolation felt by patients, and to their longing to go out and take strolls in Jerusalem, as well as to the routine everyday housework (laundry, sewing and cleaning), in which the patients participated. The physicality of the book, combined with virtual space, gives new visibility to a concealed place that had been considered loathsome.

העבודה נעשתה במקור עבור בית הנסן בירושלים

The work was originally commissioned by Hansen House in Jerusalem



Artworks

that current mainstream art, while leaning on the digital revolution, simultaneously denies it, in particular, by avoiding openly engaging in life situations created by this revolution. She maintains that the reticence with which the world of art handles these topics stands in contrast to the way it embraced photography and cinema in the 1920s and video in the 1960s and 1970s. In her opinion, this situation results from the fact that, while photography, cinema and video have perpetuated the tradition of visual art, new-media art is based on a code that is alien to most viewers. Using a code as their basis, she claims, makes these works primarily textual, positioning them farther away from visual art. The present exhibition shows works that engage in central issues addressed by new-media artists. In doing so, they bring together coded spaces and visual and audio manifestations, and investigate the nature of the link that emerges between them. The exhibition also deals with the link between an image and the mechanism that creates it, and with the meanings derived from the mechanism itself. It emphasizes the ways in which a deconstructed image reconstructs space, producing identities that have lost the source that had traditionally defined them. Although the exhibition is formally dedicated to new-media works, it aims to emphasize that the exhibited works of art, in addition to being relevant to the discourse involved with the direct and indirect significance of using new technologies, are no less challenging to art discourse in general.

The age-old philosophical debate concerning the significance of the space within which we act on different levels of our existence is particularly relevant in the digital reality, which enables us to create spaces out of nothing, while representing existing spaces by virtual means. Should space be regarded as a topological entity, a "container" for various events, as Aristotle claimed? Is it a geometrical entity as Plato perceived it? Or alternatively, is it a subjective form of perception, as Kant maintained? And what is the significance of a digital space in which various algorithms that express different perceptions can be produced? Dana Levy's animated work *The Weight of Things* addresses the meaning of a space that is emptied of its content. She uses an etched drawing of a residential space in Versailles, a palace that, more than anything else, has stood for material values that symbolize control and glorification. By animating the drawing in a way that fully abstracts its material (and in this case, even materialistic) components, the space is deconstructed, stage by stage, to reveal its constituents, which are impressed upon our consciousness, but are not illustrated conspicuously in the etching itself. The gap between "real" and "virtual," which is found in any visual representation of a physical reality, acquires additional significance, as the etching comes to life by means of another media. In contrast, Lila Chitayat's work *The House of the Unhappy*, exposes the viewer to a space that has been concealed for many years, and is therefore not part of our cultural consciousness. By using augmented reality technology, the work links the real and the virtual, squeezing different points in time into one space. The photos, which disclose the unknown history of the Jerusalem Leper's Hospital, built in the late nineteenth century, become a visual platform for an animated imagined reality. As such it, raises the issue of the relationship between documentation and fiction in a technological reality, where sources that have a diverse ontological status are represented identically.

As illustrated in the exhibition, technology modifies our perception of space and identity in different ways and diverse areas. Explaining his post-phenomenological approach, philosopher Don Ihde claimed that, as human beings, we mature along our relationships with technological objects. These relationships have various manifestations that represent different aspects of our being through embodiment or hermeneutics. They may be relationships of "Otherness," or they may reflect the evolving and ever-changing relationships between man and technology.¹⁰ These interactions call for a different reading of basic concepts of human existence, where space and identity play an essential role. Works of art that relate to these issues bring together their different expressions in a way that offers the viewer a physical, emotional, conceptual, or critical experience.

In summary, acknowledging the inherent link between man and technology, it is still surprising to realize how limited is the attention given to new-media art in contemporary artistic discourse. In her article "Digital Divide,"¹¹ culture theorist Claire Bishop argues that this art has not managed to significantly and successfully penetrate central art exhibition venues, despite the growing use of digital means in art creations. She claims

10 Galit Werner (trans.), "Preface", in Don Ihde, *Postphenomenology and Technoscience*, Galit Werrer (trans.), Tel-Aviv: Resling, 2016, 19 (Hebrew).

11 Clair Bishop, "Digital Divide" *Artforum* (September 2012), pp.434-441.

a nonlinear system that deals with different space representation mechanisms. However, these mechanisms prevent any option of reversing the identification of the sampled parameters. The title *Ontolograph 2.0* draws on the unique ontology in which real analogical space interfaces with digital systems. A reality is formed in which the information both exists and doesn't exist at one and the same time. In the language of the Zen tradition, this becomes a coexistence of compassion and wisdom.

While, in the past few years, Western culture has significantly established itself on paradigms of visibility and representation, cyberspace has given rise to a new type of perspective that is based, among other things, on embodiment and presence. The new mechanisms of vision, and the way in which they condition the perception of space, serve as a basis for numerous new-media works. Guy Yitzhaki and Peleg Dishon explore, each in his own way, different modes of observing a world outlined by digital technologies. Yitzhaki's work *Things Look Better from a Distance* is an interactive screen work that keeps changing as the viewer's physical location changes. The image that appears on the screen gradually disintegrates until it is no longer recognizable. The space created in this work is based on linear logic that reverses the accepted values of this logic. The link between proximity and cognition that is raised in this work is particularly relevant in view of current reality, where the profusion of information sometimes hinders locating knowledge patterns that could have been defined, had our perspective been broader. Dishon's works deal with a changing point of view. They call to mind the ongoing cultural discourse concerning the significance of the vision regimes, as described in Jonathan Crary's article "Modernizing Vision."⁹ In the article, Crary refers to the Cartesian scopic regime, represented over the years by the idea of the perspective, and the camera obscura. Crary claims that the significance of the visual model that sprang from these inventions went far beyond the optical principle that underlay them, and originated in sociological and philosophical concepts based on an objectivistic-rationalistic approach. As such, this approach has substantiated the claimed absolutism of vision, and created a sharp distinction between the world and cognition. Dishon examines how the perspective of the desktop scanner can alter our way of perceiving three-dimensional objects, and hence, the way we perceive space. He proposes an alternative view of the world that is completely different from that established by traditional photography, based on the fact that the concept of "focus" is a key tool in the spatial organization of reality. Unlike the lens of a camera, which has focus, a scanning device has no focus at all. While scanning the three-dimensional images with which Dishon works, focus is achieved through the distance of the image relative to the scanner surface. Unlike the work of Guy Yitzhaki, in which the viewer determines the distance, here the artist is the one to determine the distance, reversing the customary relationship between a digital device and analog action. He uses the mechanism of the machine, the cause and effect logic, and the reaction that actually demonstrates work with a material, to characterize the indexical processes of photography that have ceased to exist in digital photography.

9 Jonathan Crary. "Modernizing Vision." In Hal Foster (ed.), *Vision and Visuality*, Seattle: Bay P, 1988. pp. 29-44.

In the past few years, the use of architectural-scale video mapping has increased. This technology allows virtual surfaces to "envelop" three-dimensional structures. In the process, space is deconstructed and reconstructed, unhindered by the physical and economic chains of the real world. This may be regarded as an expression of the Western economy of the spectacle – the "Disneyfication" of global media – which is taking on the role of managing, within giant corporations, the collective imagination that satisfies the human longing for excitement. This process is a product of the tightening link between the armament and entertainment industries, and the often-marked association between a technological display and a sense of danger, disorientation, and loss of control. The work displayed in the exhibition attempts to detach this link from the spectacular. It redirects a contemplative look at a space where the connection between the "real" and the "virtual" enables the viewer to experience the space in a different way.

The sound installations *Sound Map, Road 6*, by Ilan Green and *Strip / Lakeshore East*, by Nadav Assor, are based on spacial digitation practices. Green uses sound only, while Assor combines sound with video. The two works sample spaces whose significance derives from various contexts of urban and rural environments. They both display a linear path within a given space. Green samples sound segments over a drive on Road 6 connecting Israel's South and North, which crosses different geographic, residential, and political landscapes. Assor's work traces an urban route within the city of Chicago, covering a dense area of less than one square mile, which features numerous contrasts. In both works, the literal and metaphorical breakdown into separate segments aims to reconstruct space in a way that demonstrates its essentially non-linear nature, given its great complexity and the diverse realities it embodies. These works call to mind philosopher Manuel de Landa's proposal to develop methodologies for understanding historical processes and complex realities by using non-linear tools. These tools, he claims, can only be understood if they support digital mechanisms that enable abandoning the well-known analytical methodology. It would thus be possible to simultaneously regard forms of matter, energy, and self organization, together with the unpredictable results of human agency.⁸ Natural phenomena, material genealogy of places, and human conditions combine in this way to create a whole that derives its meaning, both from the sum of its individual parts, and from the complexity of the connections created between them. The participation of the human body – both during the trip within Israel, and in the spatial experience created as the works displayed in the gallery invite one to walk their length – becomes a central component in the deconstruction and reconstruction of space. Ofir Liberman's robotic installation *Ontolograph 2.0* is also based on digitization, and is also concerned with the deconstruction and reconstruction of space. At its center is a mechanical robot. Physical space is represented by an automated system measuring various parameters that enables the "sensing" of space using technological means. While the robot is in action, translation systems based on complex algorithms operate mechanical arms that produce visual manifestations of space. The robot "draws" the space in real time, and "replays" it reflexively via another translation system. In this way, esthetic and physical parameters combine without analytical logic, creating

8 De Landa, *A Thousand Years of Nonlinear History*. Mass. Zone Books, 1997, 17.

The ability to create an "epitomic representation" by reclaiming and deconstructing identity through photographic images underlies Shirley Shor's work *Ester*. Shor investigates the characteristics of local beauty, which are influenced by Western "celebrity culture" and expressed in Israel's multi-cultural society. Her work is ever-changing, as the face is never captured in a single distinct frame, reflecting a desire to touch the "real thing" through a virtual image that comprises all its potential representations. In the series *Commonplaces: Exhibition View*, based on photographs of art gallery spaces, Liliana Farber creates a design mechanism that symbolizes the current visual culture. Like Shor, her territory is that of imaging, that originates in the replacement of the camera obscura paradigm of traditional photography by that of datasets and archives. Her work series broadens the focus of attention from specific representation patterns to a meta-cultural discussion that aims to distill an image that represents a culture. Thus, in her exhibited works, the significant switch from analog to digital enables the creation of a visual representation by implementing analysis methods that derive from cultural phenomena in a way that was not possible earlier.⁵

New practices of space mapping that have broadened the scope of mapped objects and their representations, are currently available using digital methods. The concept of static maps that represent a given situation has been replaced by a concept of dynamic mapping, that not only represents a certain given reality, but also functions as a constitutive factor.⁶ Shirley Shor's *Terra Infirma* is a dynamic map that addresses the meaning of topographic mapping in contemporary reality. She creates a changing landscape, structured as a network, that moves ceaselessly. This landscape is a synthesis between a computer code that functions in real-time, and a territory defined by a sand surface on which this network is projected. The work addresses the fragility of the concept of "boundaries" in an era in which the Internet and globalization disrupt the accepted relationship between a territory and the borders that define it. Guy Yitzhaki's work, *Variation #13*, represents a different kind of mapping. It is a video-mapping work, where real and virtual spaces are hybridized. The work relates directly to the physical gallery and its unique architecture. It disrupts our perception of space by projecting video clips that create an illusion of different morphology and materiality than those actually featured in that space. The video projected on this three-dimensional area produces a dynamic dimension of change over time. The work occupies a small section of the gallery, but makes direct use of its architectural qualities. In this work, "real" space is not merely a platform for the virtual "space" projected on to it. The two actually blend into each other.⁷

5 See Lev Manovich and Jeremy Douglass, "Visualizing Change: Computer Graphics as a Research Method". In Oliver Grau with Thomas Veigl (eds.), *Imagery in the 21st Century*, (Mass: MIT Press), 2011, 315-338.

6 James, Corner, "The Agency of Mapping: Speculation, Critique and Invention." In Denis Cosgrove (ed.), *Mappings*. London: Reaktion Books, 1999, pp. 214-252.

7 The disruption caused by video-mapping may be contemplated against the thinking of psychoanalyst Donald Winnicott that sees technology as a "transitional object", which offers a potential space located between the outer and inner worlds, and between reality and fantasy. Winnicott sees as possible a developmental process in which the inner world projects onto the world of others. The fixed physical space of the gallery may transform to connect between the inner subject and the space where it is positioned. Winnicott, D. W. (1953). Transitional objects and transitional phenomena, *Int. J. Psychoanalyst*, 34:89-97.

Contemporary reality fluctuates between two extremes. At one end stands the ability to roam parallel spaces simultaneously, navigate global spaces, act within the big data expanse, and attempt to grasp "the big picture" that consists of all the potential manifestations in the world. This is an essentially abstract perspective that enables detecting existing patterns and system-oriented processes that do not touch on individual phenomena as such, but study the way they interact. With the new visibility technologies, we are able to experience the world by breaking it down into its basic components, until it no longer feels real. These increasingly small resolutions disintegrate the overall representation of entities in the world, and the traditional tools we use to observe our cosmos make them look abstract and meaningless. At the other extreme stand the new technologies that introduce us to novel experiences in which we are embodied and converge in other worlds, and are able to act within them. In these realities, human communication serves to mediate with covert or overt technological entities that often expose the human longing for contact and warmth, giving new meanings to concepts such as identity, compassion, concern, beauty, and attention.

With this in mind, the central piece displayed at the center of the exhibition space is *Death and the Maiden*, a robotic installation by Shachar Freddy Kislev. The installation comprises three robots combing the hair of a woman's wig. The act of combing, which usually takes place in private or intimate circumstances, is done here in an automated and mechanized way. The three robots move together in a perfectly choreographed, repetitive, yet futile action. The programmed code that controls the rhythm of the robots' movements replaces the act of combing the feminine hair of the wig, in which observation and human touch interact. Although it moves automatically, this installation touches upon the most profound representation of what is conceived as human. It aspires to preserve sensual qualities and explore the limits within which the desire to life, (Eros), and the death drive, (Thanatos),³ maintain their meanings in a mechanized world, and the possible expressions of these sensual qualities of human existence in these situations. A wig is an imitation of "the real thing," an inanimate object that creates a barrier between the external world and the human body. It has diverse uses in different cultures, and represents different worldviews; as an attribute to modesty, as a symbol of status, and in playing a role in rituals. The choreography of care-taking that focuses the attention on an anonymous dummy wearing a wig augments the tension that exists in a world where robots are not displayed as futuristic entities replacing humans. As such, a robot is no longer a threatening entity that evades cultural control, as it is often depicted in science-fiction movies, but is, instead, an entity integrated into everyday life, around which cultural codes have developed. This work of Kislev, which is based on "archaic" computing and robotic technologies, may be an invitation to take a look at the near future, from which we may nostalgically recall the time when a robot was a techno-cultural version of man, and one of the components that formulate cultural codes through which our identity is defined and shaped.⁴

3 They form the basis of the myth of Death and the Maiden, which originated in the Middle Ages - see further details in the text relating to the work on page 16.

4 This issue refers to the work of artist Bill Vorn in Piotr Celinski, "The Cultural Imagination and Robotic Evolutions", In *Bill Vorn and his Hysterical Machines*, Ryszard W. Kluszczynski (ed.), *Lanzia Center for Contemporary Art*, 2014.126

the major change that springs from switching to a "real-time" perspective that no longer coincides with an already-known audio-visual perspective. He claimed that this new perspective, free of any earlier references, will lead to a new disorientation that predicts a deep crisis and that will impact society and its democratic nature. He believed that the capitalistic approach that underlies the networked world of our era would encourage giant companies to invest enormous resources in creating advanced technologies that would focus on creating an illusionary reality.

Over twenty years after the appearance of Virilio's article, the exhibition *Fragmented Spaces, Spliced Identities* explores the implications of applying digital technologies to the audio-visual space, and the essential changes the definitions of that space have undergone. It looks into the ways that new communication technologies have reconstructed how we, as human beings, perceive space and our place in it, by changing the production, representation, consumption, and distribution of images. The exhibition investigates the context in which new platforms of visibility are shaped, and looks into the broad derivatives of those platforms. It proposes exploring diverse means of observing the world, while acknowledging that different visualization regimes represent different theoretical and ideological models. It deals with spaces that come apart and are reconstructed as we observe them, that go through de-materialization and re-materialization processes, encompass several time-layers, and see their basic structures change as the subject moves within them. The exhibition shows how the surface reflects depth processes arising from, and representing, an invisible space that cannot be fully grasped, creating a new experience in global and local contexts, both in the Israeli domain, and in the context of the architectural space in which the exhibition is displayed.

The exhibition both engages in the "idea" of space, while becoming an inseparable part of it, even as it explores issues related to the definition of "subject" in the post-human era. The signals that were seen in the 1980s as indicators of a far-off future, now stand for a new phenomenological stage of human existence which affect the ways in which human identity is defined. New developments in genetic engineering, robotics, and artificial intelligence, among others, blur the boundaries between the natural and the artificial. The new symbiosis between man and machine often places the machine on the "human spectrum," as robots acquire human characteristics and behaviors. At the same time, different kinds of relationships are also implied. While the early stages of man-machine symbiosis featured machines complementing human actions, nowadays, robots sometimes substitute for humans and operate autonomously within gigantic production lines, without human intervention. Humans design "life support systems"² for them that ensure their functioning in an environment that is adapted to them.

2 This use of the term is borrowed from that of Peter Sloterdijk. See Bruno Latour, "A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design (With Special Attention to Peter Sloterdijk)", in Fiona Hackne, Jonathn Glynne and Viv Minto (eds.), *Proceedings of the 2008 Annual International Conference of the Design History Society – Falmouth*, 3-6 September 2009, e-books, Universal Publishers, pp. 2-10.

Fragmented Spaces, Spliced Identities

Yael Eylat Van Essen

Nowadays, we rarely experience space "as it is," without distraction. We are mostly unable to watch, listen, feel, touch, or smell the space around us unless we manage to detach ourselves from whatever was once defined as "external" to our life experience. In a world mediated by technology, the tension between instances of connection and detachment largely shapes our sense of life and identity. An experience of space, free of technological devices, is often accompanied by a longing for something that has been fast fading away and will never return, as the role of technology is increased in our living environment. However, we may also regard this as a new condition, in which technology becomes an inseparable part of our lives, without reverting to a rhetoric of "takeover and capitulation." We may regard this new situation as a call to take a new look at space, to be attentive to it, to sense it, and to position ourselves in it in a way that will generate opportunities and modes of action, whose significance is yet to be understood.

Many changes in the way we experience the world originate in the digital technologies of recent decades, which have been eroding our previous life patterns. "Virtual space," with its diverse manifestations on computer, tablet, and cellular phone screens, as well as virtual reality and augmented reality platforms, have altered the way we interact with the world. Our ability to be present in networked and split environments, and to be in simultaneous contact with different places around the world, redefines the relationship between time and space, as they collapse into each other. Various technological devices enable us to regard our physical world as one of many possible worlds. Into the space in which we live, we squeeze a new reality that originates in the past or in futuristic or imaginary scenarios. We hybridize various spaces, and interface with the big-data expanse that dwells within the abstract of the colossal information cloud. At the same time, new technologies enable us to experience embodiment in imaginary and distant universes, in a way that evokes strong body sensations, and dissolves the necessary and inseparable link between body and presence that used to govern the familiar physical space. The Internet, which largely defines our persona in the world, is now an integral part of our reality. We can no longer experience it as merely tangential to our lives. We must regard it as a space that directly affects our conduct, the way we move from place to place, the way we communicate, process information, and acquire knowledge as individuals and as part of a larger community. New ways of creating, consuming, and distributing images have been remodeling the visibility and esthetic values of space, and in the process, changing their own part in reorganizing social, political, and conceptual space.

In his article "Speed and information: Cyberspace Alarm!"¹, the philosopher and culture theorist Paul Virilio warned against the great intrinsic dangers of cyberspace. Written in 1995, as civilian use of the Internet had just begun after almost exclusive military and academic applications in the decades before, Virilio described

1 Paul Virilio. "Speed and Information: Cyberspace Alarm!", *CTheory Net*, 1995.
<http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=72>

its documentation, and with that, the erasure of a significant portion of the cultural memory of our recent history."⁷ While traditional art media, such as painting, sculpture, and even video, have well-established solutions for preservation, archiving, exhibition, and research, a considerable corpus of new-media art dating from the 1960s to the present is barely accessible to researchers, curators, and the general public. This situation is a consequence of the quick obsolescence of both software and hardware. In the Liverpool Declaration (2008), leading new-media scholars and curators advise against a situation where "[a]s a result of rapid changes in technology, many major works made even 10 years ago can no longer be shown or are disappearing without a trace." The declaration further stresses that "we face losing an art form that is a central part of our post-industrial digital culture."⁸

Major voices in media arts research advocate international collaborative efforts aimed at collecting, archiving, and studying the international corpus of media art. Several dedicated festivals are held worldwide, with Ars Electronica, Transmediale, ISEA, and DEAF among the most well known. Israel's Print Screen festival will celebrate its 7th year in 2017. The large number of international festivals notwithstanding, media art remains under-represented in major museum collections, as well as within the object-domain of art-history. Grau strongly promotes international collaborations, in order to collect and share data for the benefit of preservation and research. In the present exhibition, the Open University of Israel joins in the international effort to foster public and academic engagement with the media arts. Following a conference titled "New Media and the Arts: Interfaces, Challenges and New Insights," organized by the OUI in 2016, the present exhibition, curated by Dr. Yael Eylat Van-Essen, addresses the shifting perception of space and time in an age of hybrid realities.

Thanks go to the management of the Open University for endorsing this challenging move. Special thanks to the various logistics departments for their untiring readiness to meet the technological and logistic challenges involved in mounting and operating a media-arts exhibit. The Department of Language, Literature, and the Arts, and the Open Media and Information Lab (OMILAB) are important partners, sharing the vision of promoting media-arts research and exhibition at the OUI.

Finally, Dr. Yael Eylat Van Essen has curated this exhibition with remarkable determination and professional rigor. Her contribution is acknowledged with appreciation and esteem, and especially, with expectation for further collaboration in the project of making new-media art accessible to Israeli academia and to the general public. It is my personal hope that the Open University of Israel will make a significant contribution in this field, both locally, and in fruitful international collaborations.

Dr. Hava Aldouby
Artistic Director
The Open University Gallery

7 Oliver Grau and Thomas Veigl, *Imagery in the 21st Century*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2003, 16.

8 <http://www.mediaarthistory.org/declaration> accessed 5 January 2017.

and practices, and wresting them out of the everyday matrix. Probably the best examples come from works that focus on surveillance, such as in the installations *Access* (Marie Sester, 2002), and *Desire of Codes* (Seiko Mikami, 2010), in which the public is brought into an encounter with the sinister side of surveillance, to an extremely disturbing effect.

Virtual reality installations, in turn, address the expansion of body boundaries and the ensuing shifts in our intuitive consciousness of the Self. While the 1990s saw a host of works revolving around the utopian aspects of out-of-body experiences in VR, current works incline towards embodied experience. Of particular interest is how empathy might be fostered via immersive VR illusions of being inside an Other's body, eliminating distinctions of age, gender, body size, race, or any other differences between one's bodily "Self" and "Other" bodies. Thus, for example, the Barcelona-based group *Be Another Lab* has been presenting an ongoing performative VR experiment titled *A Machine to Be Another* (2015), and the artist-researcher Daniel Landau is conducting a series of *Time-Body* studies (2016, ongoing) in which subjects experience ownership of an external body in virtual reality. Through immersive VR, these works interfere with the cognitive apparatus responsible for delineating body boundaries and body-consciousness. Works in this vein often address the expansion of the bodily Self to include first-hand experience of the Other, as a promise, rather than a threat.

New-media artworks explore big data in spatio-temporal terms, generating hybrid infoscapes that afford a sensual aesthetic experience. Examples of this can be seen in the works of Ryoji Ikeda (*The Transfinite*, 2011), Norimichi Hirakawa (*DriftNet*, 2005), and more recently, Refik Anadol (*Boston Wind*, 2016). To quote new-media theorist Lev Manovich, "software, or the algorithms that manipulate the flow of information, constitute a foundational paradigm of contemporary culture. . . . Software is the Message," writes Manovich in a twist on McLuhan.⁴ Addressing algorithms as cultural agents playing a formative, yet not fully theorized role in contemporary cognition, Manovich asks "[h]ow do particular algorithms used by Facebook to decide what updates from our friends to show in our news feed shape how we understand the world? More generally, what does it mean to live in a 'software society?'"⁵ Thus, for Manovich, software, as a crucial cultural agent, is comparable to "the alphabet, mathematics, the printing press, the combustion engine, electricity, and integrated circuits."⁶

In light of the above, it is surprising that new-media art, which deals with deep epistemological shifts and political and cultural challenges via media and information technologies, has not yet been accorded due attention in the wider discourse on the arts, fostered by academia and museums alike. Grau's voice is central in highlighting this lacuna. "Although digital art became 'the art of our time' . . . it still has not 'arrived' in the core cultural institutions of our societies. Meanwhile, we even witness a total loss of digital art, including

4 Marshall McLuhan, "The Medium is the Message", in *Understanding Media: The Extensions of Man*. Cambridge, MA: MIT Press, 1994, 7-21.

5 Lev Manovich, "Software is the Message," *Journal of Visual Culture* 13(1), 2014, 80.

6 Manovich, "Software is the Message," 80.

New-Media Art at the Open University of Israel

The digital age has brought about far-reaching shifts in the perception and practice of the visual arts. Spectatorship and aesthetic experience have been modified in ways that are currently subject to scientific and philosophical study. In an era in which leaps in real time across unimaginable geographic distances are taken for granted, our perceptions of time and space, and body and presence, are subject to unprecedented changes. We are witnessing economic and cultural globalization, even as communication media enable people to be present in places and events light-years away from their own bodily presence. New-media art has been foremost in looking critically and reflectively at the cutting edge of technological developments, and investigating these cultural and epistemological shifts. Its wide range of techno-cultural subjects extends from big-data to genetic engineering, and includes virtual reality, artificial intelligence, surveillance technologies, and medical imaging.

Art, as an ancient human tool for reflection, plays an extremely crucial role vis-à-vis the cultural and epistemological shifts that are challenging contemporary society at all levels, from the local and individual, to the political. New-media art is currently fulfilling the crucial function of critical reflection on the promises and threats of the information age. It does so through the often subversive use of the very technologies on which it is focused. Unbound by any need for commercial or scientific functionality, new-media art is often strikingly farsighted. As Oliver Grau notes, Michael Naimark's late 1970s work, *Aspen MovieMap*, an interactive photographic mapping of the streets of Aspen, Colorado, preceded Google Street View by over two decades.¹

In November 1980, Kit Galloway and Sherrie Rabinowitz created the street event *Hole in Space*, referenced as "the mother of all video-chats." Over three consecutive evenings, live satellite transmission made it possible for passers-by at the Lincoln Center for the Performing Arts in New York City to communicate in real time over life-size screens with people who happened to walk past the Broadway department store in Los Angeles's Century City shopping center.² Obviously, from our vantage point in 2017, bridging geographical distances in real time seems trivial. However, Galloway and Rabinowitz's *Hole in Space* was ahead of its time in addressing the shift from long distance to real time, and how this shift was (and still is) affecting our perception of presence and intersubjective communication.

In its ongoing critical venture, new-media art has been making use of information technologies and info-visualization, search engines, satellite communication, artificial intelligence and robotics, various imaging technologies, bio-technology, and genetic engineering, to name but a few areas in this complex field.³ New-media art brings these often "transparent" techno-cultural praxes to the fore, decontextualizing technologies

1 Oliver Grau, "Our Digital Culture Threatened by Loss", *The World Financial Review*, April-May 2014, 40.

2 <https://www.youtube.com/watch?v=SylJr6Ldg8>. Accessed 6 January 2017.

3 For further reading see: Oliver Grau, ed., *Media Art Histories*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007; Edward Shanken, *Art and Electronic Media*. London: Phaidon, 2009; Stephen Wilson, *Information Arts: intersections of art, science, and technology*. Cambridge, MA: MIT Press, 2003; Cat Hope and John Charles Ryan, *Digital Arts: An Introduction to New Media*. New York and London: Bloomsbury, 2014.

Fragmented Spaces, Spliced Identities

Fragmented Spaces, Spliced Identities

S.F. Kislev, Shirley Shor, Liliana Farber, Guy Yitzhaki, Peleg Dishon, Ilan Green, Nadav Assor, Ofir Liberman, Dana Levy, Lila Chitayat

March – May 2017

The Open University Gallery

Artistic director: Dr. Hava Aldouby, Department of Literature, Language and the Arts

Curator: Dr. Yael Eylat Van Essen

Production and management: Malka Azarya

Installation: Idan Gahuzi, Amit Peled; Multifect

Technical management: Shai Levi, Kobi Guili, Ronny Levine, Aviram Adari

Catalog

Hebrew editor: Rakefet Shechner-Lavie

English translation: Tova Shany

English editor: Lillian Cohen

Graphic design and production: Shlomit Shemer

Copyediting: Nilli Brenner

Typesetting: Dalit Solomon

Cover: *Ester*, Shirley Shor, 2017

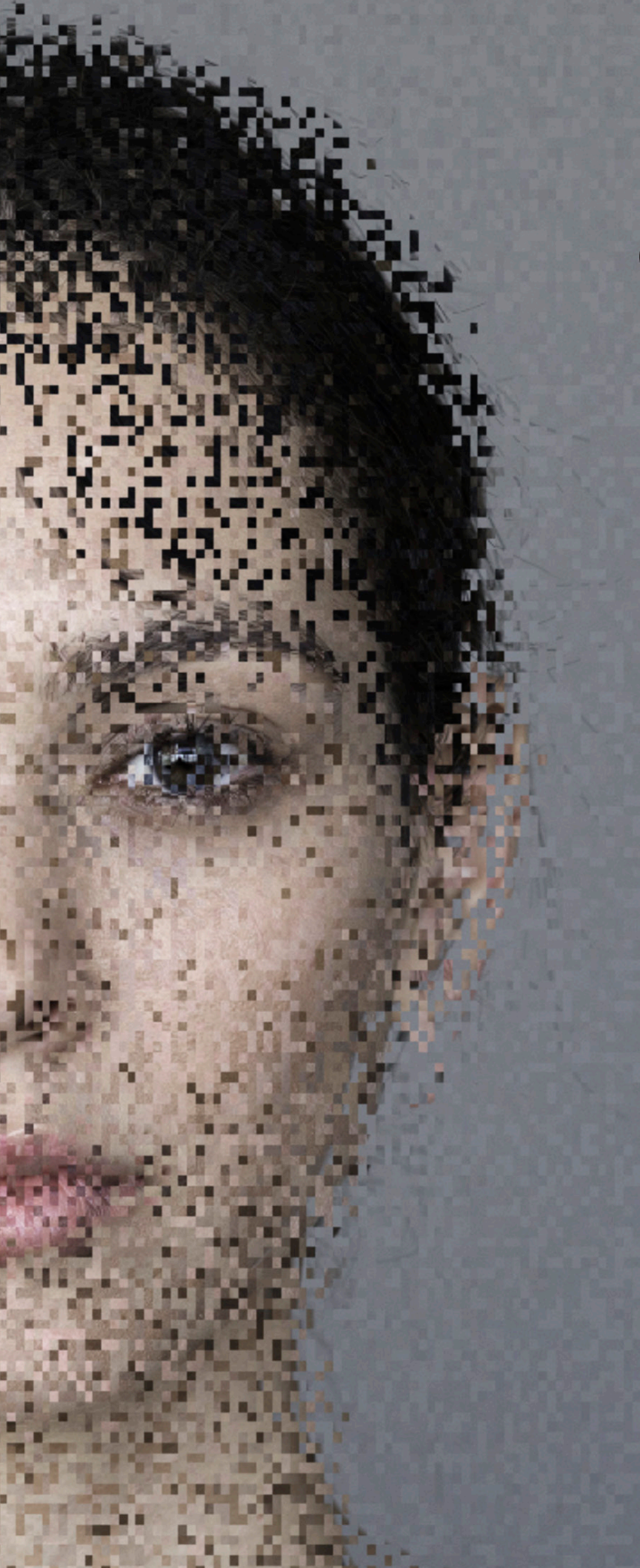
All measurements are in centimeters, height x width x depth.



Catalog design and production: The Open University Publishing House

© 2017 The Dorothy de Rothschild Campus of The Open University of Israel, Ra'anana

Fragmented Spaces, Spliced Identities



Fragmented Spaces, Spliced Identities