

IL(L) Machine

פסטיבל ארס אלקטרוניקה, ספטמבר 2013

יעל אילת ון-אסן

התערוכה IL(L) Machine, שבה שימשתי כאוצרת, הוצגה במסגרת פסטיבל ארס אלקטרוניקה, אירוע האמנות הבינלאומי החשוב ביותר העוסק בממשק שבין אמנות, מדע, טכנולוגיה וחברה. הפסטיבל, הנערך זה כמה עשורים בעיר לינץ שבאוסטריה, מקיים מדי שנה את התערוכה האקדמית Ars Campus, המוצגת על פני כ-700 מ"ר בשלוש קומותיה של האקדמיה המקומית לאמנות. בפסטיבל האחרון קיבלה ההנהלה את ההצעה שתהיה זו תערוכה ישראלית, שתכלול עבודות של מרצים, בוגרים וסטודנטים המשקפות את העשייה בתחום זה בארץ.¹

הפרדוקס של הבלתי חומריים

בשנת 1985 אצר הפילוסוף הצרפתי ז'אן ליוטאר (Jean-François Lyotard) במרכז פומפידו בפריס² את התערוכה Les Immatériaux (הבלתי חומריים), שבאמצעותה ביקש לבחון את יחסי האדם עם עולם החומר לאור הפיתוחים הטכנולוגיים והמדעיים של אותה עת. במסגרת התערוכה הוצעה חלופה לתפיסה המודרניסטית, האומרת כי היחסים בין יצורי אנוש ועולם החומר מקובעים ברעיון הקרטזיאני בדבר השליטה והבעלות על הטבע. בעתיד, טען ליוטאר, לא תתמקד האינטראקציה עם עולם החומר רק בהיבטיו הפונקציונליים; כבר כיום אנו נחשפים למצבים חדשים, שבהם מחליפים אוטומטונים³ תלויי אלקטרוניקה ומחשוב, המבצעים פעולות בעלות ערך רגשי, את נותני השירותים. מהלך זה עתיד להביא להדהוד עצמי של הפרויקט המודרני ולהשלמתו לכאורה: התודעה האנושית תהפוך לחלק מן ה"חומר" שהיא אמורה לשלוט בו, ולחומר יהיה אפוא יתרון עליה. היחסים בין תודעה לחומר לא יוכלו להתקיים עוד כיחסים בין סובייקט אינטליגנטי, בעל רצון עצמאי, לבין אובייקט חסר רצון. השניים יהפכו למה שליוטאר מכנה "חברים במשפחה של ה'לא חומריים'" (Lyotard 1996, p. 165).

תחילת העשור השני של המאה ה-21 מביאה אותנו למציאות שבה מתווכות הטכנולוגיות הדיגיטליות, המושתתות על הליכים אוטומטיים וסוכנים וירטואליים, בינינו לבין העולם שסביבנו ומייצרות אובייקטי-מדיה מסוג חדש. אלה אינם עוד סמנים של אופק עתידי, כפי שנתפסו בשנות ה-80 למאה ה-20, אלא גורמים המציינים שלב פנומנולוגי חדש של הקיום האנושי ושל הזיקה בין מה שנחשב לאנושי לבין המרחב החומרי המקיף אותו. רבות מן הטכנולוגיות האלה הבשילו ליישומים המושתתים על תהליכי אוטומציה, המלווים אותנו בחיי היומיום ומשפיעים על עיצוב זהותנו האישית והקולקטיבית.

התערוכה IL(L) Machine התמקדה בשתי פרספקטיבות מרכזיות של מנגנוני האוטומציה המונחים בבסיס הטכנולוגיות החדשות: הטכנולוגיה כמבטאת תפיסות תרבותיות ואידיאולוגיות; הטכנולוגיה כמבטאת מצבים רגשיים הנתפסים על פי רוב כזרים למרחב זה. המרחב הפיזי של התערוכה חולק לשלושה אזורים מרכזיים, נוסף על המבואה, ששימשה כ"לב הפועם" של התערוכה. כל אחד משלושת האזורים – מכונות עם חיים משלהן; אובייקטים מבוססי מידע; המכונה החולה – נתן ביטוי, כל אחד בדרכו, להיבטים השונים הקשורים באובייקטים הדיגיטליים החדשים.

מכונות עם חיים משלהן

חוקר המדיה לב מנוביץ' (Lev Manovich) מציע לראות במחשוב התרבות את הקרנת האונטולוגיה, האפיסטמולוגיה והפרגמטיקה הייחודיות של המחשב על המרחב התרבותי (Manovich 2001, p. 46). על פי תפיסתו, מכונות המחשוב אינן רק כלים אינסטרומנטליים בידי האדם, אלא נודעת להן גם השפעה על הבניית

המציאות התרבותית והן מהוות ישויות עצמאיות, היוצרות יחסי כוח חדשים ומערכים חדשים של שליטה במרחב ובזמן. השפעתן מתואכת באמצעות מנגנונים גנרטיביים מנותקים מכל מקור, כמו גם באמצעות מנגנונים המושתתים על מערכות ייצוג.

רבות מן העבודות שהוצגו בחלל התערוכה IL(L) Machine התייחסו לתמורות אלה באמצעות יצירת אובייקטים "רוחשים", שכמו פיתחו חיים משל עצמם, והציעו לבחון את הדרכים שבאמצעותן מבנים בני האדם זיכרון אישי, מעצבים הביטוס תרבותי, מתייחסים אל המוות, או חווים את המכונה כהרחבה של האנושי. חלק מהן היו מבוססות על פלטפורמות מכאניות פשוטות, בעוד שאחרות הושתתו על פיתוחים טכנולוגיים מורכבים יחסית בתחומי הרובוטיקה והתכנות. לדוגמה, עבודתו של איתמר שמשוני, Stony 1.0, היא מיצב רובוטי, שבמסגרתו מפטרל רובוט ליד חלקת קבר זוגית, מנקה אותה ומניח עליה אבנים ופרחים אדומים.



איתמר שמשוני (Itamar Shimshoni), 2012, Stony 1.0, מיצב אינטראקטיב.

ההכלאה בין העולם המכאני המנוכר לכאורה לבין המרחב התרבותי חושפת את האופנים שבהם חישיקה התבנית הטקסית את הרגש האנושי. האנושי והמכאני מעולם לא היו דומים יותר. בעבודתה של דנה קורוויץ, Grandmother's Asleep, הורעדה כוננית העץ של סבתה של האמנית (על כוסות הקריסטל וכלי החרסינה שהונחו עליה); הרעידות התרחשו מעת לעת ללא סיבה נראית לעין באמצעות רמקולים בתדר נמוך, שהשמיעו קול המדמה רעש של אופנוע חולף. יחד עם הכוננית הרעידו הקולות גם את גופם של הצופים שעברו במקום. במקרה זה גרמה הטכנולוגיה לטלטלה ממשית ומטפורית גם יחד, הן של אובייקט הטומן בחובו "עולם תרבותי ישן", הן של הצופה – הנשא הפוטנציאלי של זיכרון נוסטלגי זה. טראוויס של גיא הופמן הוא תחנת עגינה ורמקול רובוטי, המאזין למוסיקה יחד עם הצופה. טראוויס לא רק משמיע מוזיקה, אלא גם חווה אותה יחד עם המאזין האנושי, ובכך הוא מטשטש את הגבולות הפעורים ביניהם לכאורה. התקשורת עם הרובוט, המתקיימת באמצעות ג'סטות אנושיות, מושתתת על "הבנת" הרובוט את המקצבים המוזיקליים, הז'אנרים השונים והמצבים הנפשיים המעוררים שירים שונים בנמעניהם האנושיים.

אובייקטים מבוססי מידע

בהמשך לאבחנתם של ז'יל דלז ופליקס גואטרי (Deleuze & Guattari 1996) בין מושג המיפוי (mapping) למושג העקיבה (tracing), נראה כי טכנולוגיות המחשוב החדשות מאפשרות חשיפה של מציאויות שקודם לכן לא ניתן היה להבחין בהן או להעלותן על הדעת, ובכך לגלות מרחבים פוטנציאליים שלא היה להם קיום בעבר. מרחבים אלה יכולים להאיר מחדש אירועים היסטוריים או להציע התייחסות מחודשת – מטפורית או קונקרטית – למציאות העכשווית. העבודות שהוצגו בחלל השני, שהוקדשו לאופנים שבהם סופח האובייקט החדש מידע, עמדו על נכחותם של אובייקטים אלה במרחב התרבותי והרגשי: פלטפורמות "לחישת המונים", מכונות לומדות, מערכות לניתוח Meta-Data של פעילות אינדיבידואלית ברשת האינטרנט ופעילויות משחקיות מסוגים שונים.

מיצב הווידאו האינטראקטיבי של רון ארליך, *Western Meditations*, מטשטש את הגבולות שבין הממשי והווירטואלי באמצעות עירוב מידע הלקוח גם מחלל התערוכה עצמו וגם מרשת האינטרנט העולמית. באמצעות אלגוריתמים המבוססים על ניתוח של הבעות פנים כביטוי למצבים רגשיים מיוצר כאן מבט סינכרוני על העולם, ביטוי לאונטולוגיה חדשה של הסובייקט ביקום אקראי של רגשות וזיכרונות, המתקיימים בו זמנית במרחבים שונים.



רון ארליך (Ron Erlih), 2013, מראת גוגל [Google Mirror], מיצב רשת אינטראקטיבי.

הרובוט Frankie, שאותו יצרו מעין שלף, ערן הדס וגל אשל, מתמודד באופן מטפורי עם משמעות המושג "אנושיות". כ"רובוט דוקומנטרי" הוא מגיב לרגשות מסוימים, הן באמצעות שפה (על ידי שימוש בבינה מלאכותית), הן באמצעות מחוות המגולמות בתנועה (על ידי תזוזות של העין/מצלמה הרואה ומתעדת בו בזמן). בכך הוא מעלה לדיון סוגיות של שליטה, פרטיות, תיווך, ייצוג ושיתוף. סדרת הדימויים של ליליאנה פארבר, *Mediocre*, עוסקת בסוגיות הקשורות לפעולות המיפוי בעידן ה-Big-Data. הדימויים הם ייצוגים ויזואליים של שמות שירים הנסבים על בניין הארץ מימות החלוצים הראשונים, שנכרו באמצעות מנוע החיפוש של גוגל. סדרה זו מציגה סוג של "תת-מודע" תרבותי מקומי, הנשלט ומתווכך בידי התאגיד הענקי גוגל, שלו נודעת השפעה רבה על האופנים שבהם מעוצבת התודעה בהקשריה הקולקטיביים והאישיים.

IL(L) Machine החולה המכונה

במובנים רבים אין זה נכון עוד לחשוב בימינו על המכונה והאדם כעל שתי ישויות נפרדות. חוסר האפשרות להפריד בין השניים נוגע בהיבטים רבים של מה שעשוי להיתפס כאנושי, ומכאן גם של מה שנתפס כבלתי-אנושי, כאובייקט. ההיברידיזציה אדם-מכונה באה לידי ביטוי באופנים שונים: במאפיינים הפיזיים של הגוף האנושי ש"הורחב" על ידי רכיבים זעירים, שהוחדרו אליו באמצעות טכנולוגיות-ננו, או במצבים תודעתיים שהורחבו באמצעות אפליקציות שונות של בינה מלאכותית, היכולות להשפיע אף על מצבים רגשיים.

הבחירה בשם IL(L) Machine, המכונה כחולה, מציעה בחינה ביקורתית של האינטראקציה בין האדם למכונה. במקביל בוחנת אותה התערוכה גם בפרספקטיבה המקומית בהקשריה הישראליים, ומכאן גם בהקשר למקום שבו הוצגה. פרספקטיבה זו מוטמעת בשימוש בסוגריים במילה האנגלית "חולה" (ill), הכוללת בתוכה את האותיות IL – הסימון של ישראל כמדינה. הקומה השלישית של התערוכה יוחדה לעיסוק בסוגיות בעלות חשיבות מהותית לחברה הישראלית, ביניהן זכר מלחמת העולם השנייה, בפרט לאור מיקומה של התערוכה במבנה שהיה פעם המפקדה האזורית של המפלגה הנאצית. לעיסוק בסוגיות לוקאליות נודעת חשיבות גם לאור העובדה כי לטכנולוגיות המחשוב והתקשורת החדשות שמור תפקיד מפתח בתהליכי הגלובליזציה שהתרחשו בעשורים האחרונים.

העבודות בחלל זה עוסקות בשאלות של זהות בזיקה ישירה למלחמת העולם השנייה ולשואת יהדות אירופה, וגם בסוגיות עכשוויות של הסכסוך הישראלי-פלסטיני, על כל מורכבותו. הן מזמינות את הצופים להתייחס למושגים כגון אידיאולוגיה, קונפליקט, זהות, שייכות, אמונה ואחריות מוסרית באמצעות שימוש באובייקטים פיזיים וניתוח מידע על ידי פלטפורמות אינטרנטיות. איתן ברטל, לדוגמה, יצר פסל מתנפח המושתת על המתח בין המילה JUDE, על משמעותה ההיסטורית הטעונה, לבין יצירתו המפורסמת של אמן הפופ האמריקאי רוברט אינדיאנה (Robert Indiana), LOVE. זוהי עבודה אינטראקטיבית, המושפעת ממצבו הרגשי של הצופה כפי שהוא משתקף במדידת קצב נשימתו.





איתן ברטל (Eitan Bartal), 2010, JUDE, מיצב אינטראקטיבי.

עבודה נוספת שהתייחסה לתקופת הרייך השלישי היא זו של אור וולף, אולימפיה, המתבססת על ניתוח ממוחשב של מרכיבי השפה הוויזואלית בסרטה של הבמאית הגרמנייה לני ריפנשטל (Leni Riefenstahl) משנת 1936.



אור וולף (Or Wolff), 2013, אולימפיה [Olympia], מיצב וידאו (ברקע פרט מעבודתו של אילן גרין).

הסרט תיעד את המשחקים האולימפיים שנערכו בברלין באותה שנה. הניתוחים הצורניים שסיפק המחשוב לוולף נועדו לחשוף את המאפיינים הסמיוטיים של האידיאולוגיה הנאצית. עבודתה של דפנה לזין, View History, עסקה בקונפליקט הישראלי-פלסטיני. בבסיסה עומדת אפליקציה אינטרנטית האמונה על עריכת ויזואליזציה של הערכים המופיעים בוויקיפדיה, המשמשים להתחקות אחר קונפליקטים היסטוריים טעונים, תוך זיהוי דפוסים המעידים על התרחשויות משמעותיות לאורך ציר הזמן. העבודה שהוצגה בלינץ התמקדה בגניאולוגיה של הקונפליקט הישראלי-פלסטיני כפי שהיא באה לידי ביטוי בכמה ערכים העוסקים בו ישירות: ישראל, פלסטין, ירושלים, הגדה המערבית ועזה.

התערוכה IL(L) Machine אינה מתייחסת לאובייקט האמנותי החדש כאובייקט שהשיל מעצמו את החומר. היא מציעה לבחון את האופנים שבהם מייצר האובייקט הדיגיטלי במרחב הווירטואלי התייחסות חדשה למרחב הפיזי והאנושי. במקביל היא בוחנת את האובייקטים הפיזיים המטמיעים בתוכם מנגנונים שהם וירטואליים בעיקרם. קת'רין היילס (2002) טוענת כי יש להבין את המשמעות החומרית של האובייקט המדיומלי בהתייחס להיברידיזציה הנוצרת בינו ובין המידע. תוקפה של ההבחנה הדיכוטומית ידע/חומר נחלש משעה שהידע, והאופנים שבהם הוא מתנסח ומתובנת, מותנה בראש ובראשונה בתשתית הפיזית הנושאת אותו. עם זאת, במציאות הטכנולוגית החדשה שבה מערכות דיגיטליות שומרות, מעבדות ומעבירות מידע, נוצרת יחסות ייחודית בין מידע לחומר,

שהיילס מגדירה אותה כ"מצב של הווירטואליות", המציג אובייקטים בעלי תפקוד מושגי שונה מאלה שאופיינו לפני היות התקופה הווירטואלית. לדוגמה: מושגים של בעלות מומרים במושגי נגישות, ומושגים של נוכחות והעדר מומרים במושגים של תבניתיות ואקראיות. שינויים אלו אינם מתייחסים רק לאופנים שבהם עשויים האובייקטים להתפענח, אלא גם להיבטים הכלכליים הקשורים בהם, למנגנונים הפסיכולוגיים שהם מעוררים ולנרטיבים שהם יוצרים. לאור טענתה של היילס נסמכת תערוכה זו על ההכרה כי כל שיפוט או פרשנות של האובייקט האמנותי החדש מחייבים הבנה של תפקודם המושגי, המושגת על תפיסתם כישויות שבהן לא ניתן להתייחס לאובייקטים של מידע כמנותקים מתשתיתם החומרית.

ביבליוגרפיה

היילס, ק' (2002). המצב של הווירטואליות. בתוך י' ון-אסן (עורכת), תרבות דיגיטלית, וירטואליות, חברה ומידע (168-127). הקיבוץ המאוחד: תל אביב.

Deleuze G., & Guattari F. (1997). *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Trans. B. Muttumi, Minneapolis: University of Minnesota Press.

Liotard, J.F. (1996). *Les Immatériaux*. In R. Greenberg et al. (Eds.), *Thinking about Exhibitions* (159-173). Routledge: London & New York: Routledge.

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, Mass: MIT Press.

-
1. ^ צוות התערוכה: אדר' לילך שטיאט; יוזמת הפרויקט ומנהלת קריאטיבית; ד"ר יעל אילת ון-אסן; אוצרת התערוכה; ד"ר סייפן בורג'ני; עוזרת אוצרת ויועצת מדעית; ד"ר אורן צוקרמן; מנהל אסטרטגי ויועץ קריאטיבי; איל וקסלר; מפקח אמנותי.
 2. ^ בשיתוף עם תיירי שאפו (Thierry Chaput).
 3. ^ אוטומטונים – מכונות המופעלות מכוח עצמן.
-

יעל אילת ון-אסן

ד"ר יעל אילת ון-אסן היא חוקרת ואוצרת בתחומי הניו-מדיה והמוזיאולוגיה; בוגרת המחלקה לאמנות בבצלאל, תואר שני ודוקטורט מאוניברסיטת תל אביב; כיום מרצה בתוכנית לתואר שני בעיצוב משולב בפקולטה לעיצוב במכון הטכנולוגי חולון, ומשמשת כאוצרת הגלריה המחקרית במסגרתו. כמו כן מלמדת בתוכנית הבינתחומית לתואר שני בפקולטה לאמנויות באוניברסיטת תל אביב. בעבר הקימה וניהלה את המחלקה למדיה דיגיטלית בקמרה אובסקורה; ניהלה את החוג לאמנות של סמינר הקיבוצים, הקימה ושימשה מנהלת אקדמית של התוכנית לאוצרות שפעלה בשיתוף עם המרכז לאמנות עכשווית. ערכה את האנתולוגיה הראשונה שפורסמה בעברית בתחום התרבות הדיגיטלית. משלימה בימים אלה כתיבת ספר שכותרתו "לחשוב מחדש מוזיאונים – המקרה הישראלי".

