

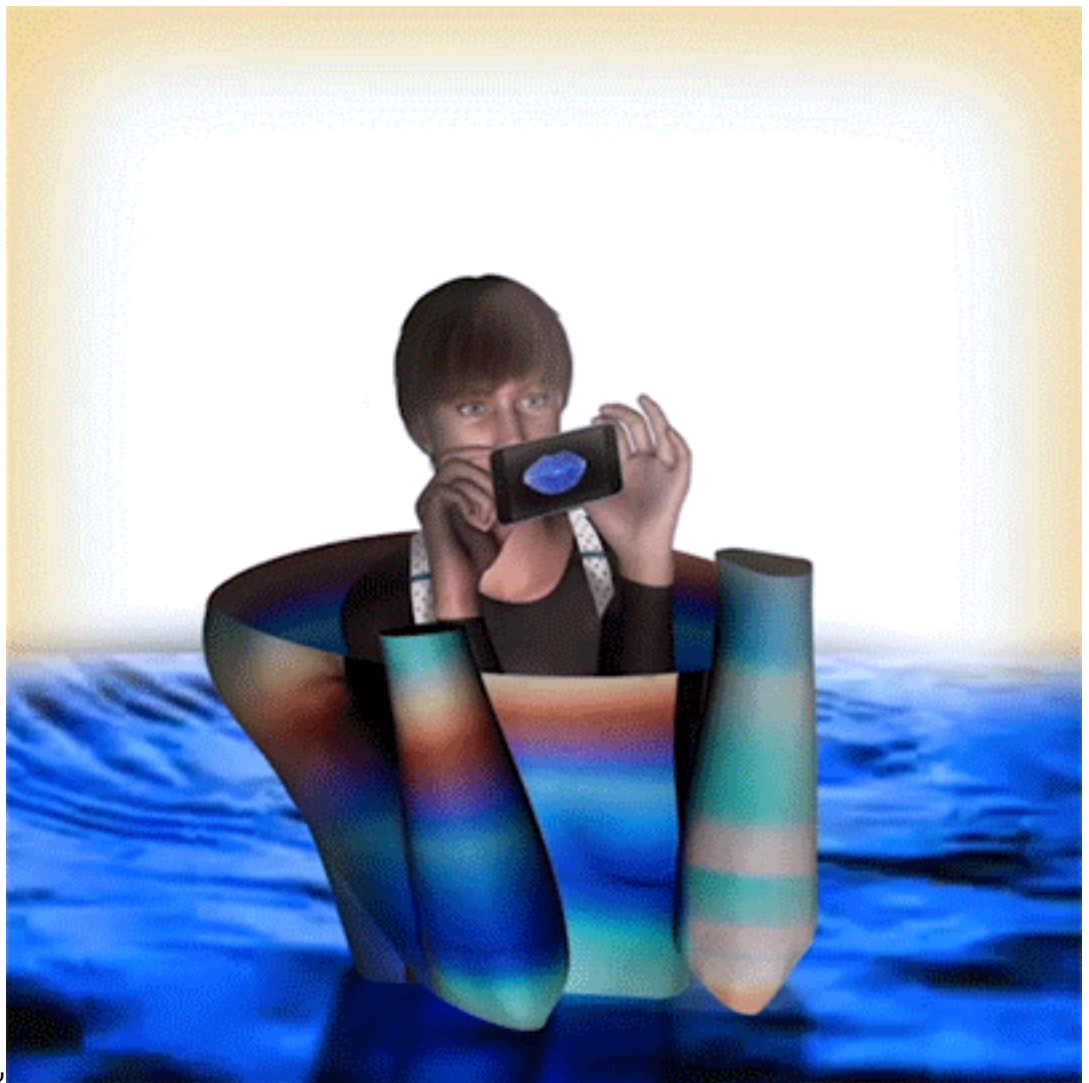


הפצעה של התרחשות

האמנית קרלה גניס, תושבת ברוקלין, משתמשת בטכנולוגיות ייצוג של המאה ה-21 כדי לספר סיפורים באמצעות "מראה דיגיטלית" שבה משתקפים הרהורים על כוח, מיניות, דחיקה לשוליים ויכולת פעולה. גניס מוקסמת מסמיוטיקה דיגיטלית וממקומה של הזהות בתוך ההקשר המעורפל של האמתי והווירטואלי.

עבודה אחת מאת קרלה גניס יוני 21, 2016

Carla Gannis WomanIsland GIF



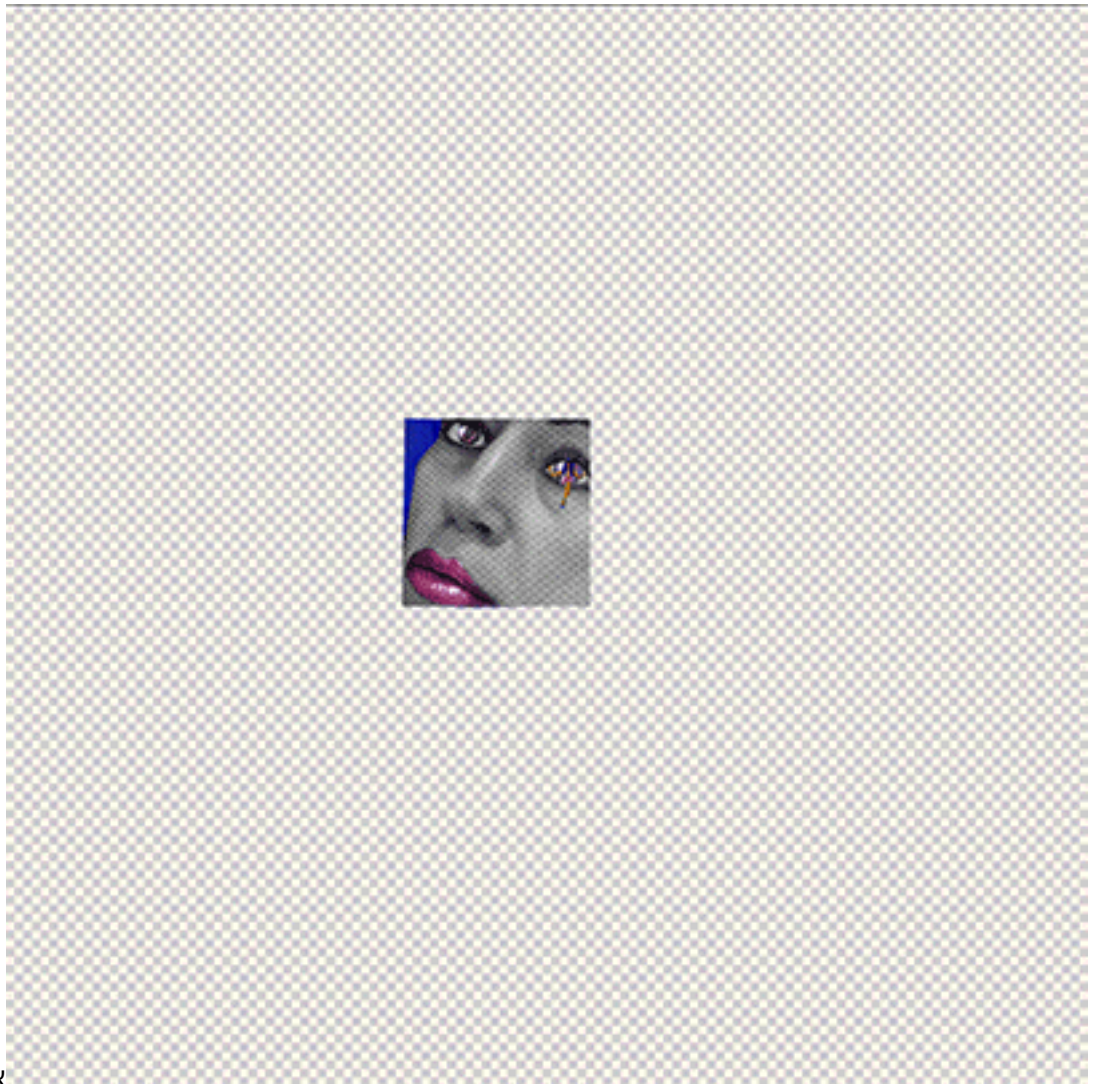
אישה אי (2016)

[1] [Carla Gannis Wings 2016](#)



כנפיים (2016)

[2] [Carla Gannis Anodized Aluminum on a Grid 2016](#)



אלומיניום מצופה מתכת

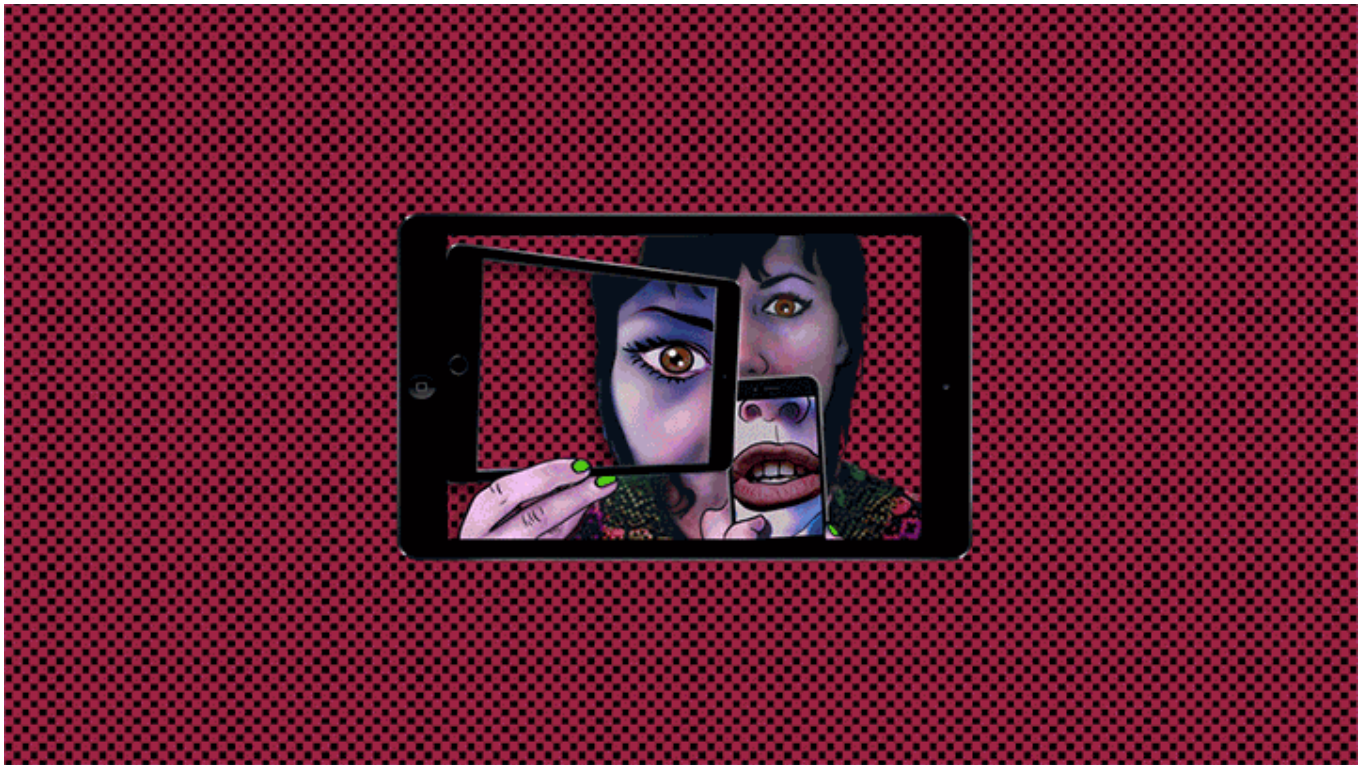
על רשת (2016)

[3] [Carla Gannis Zelig \(2016\)](#)



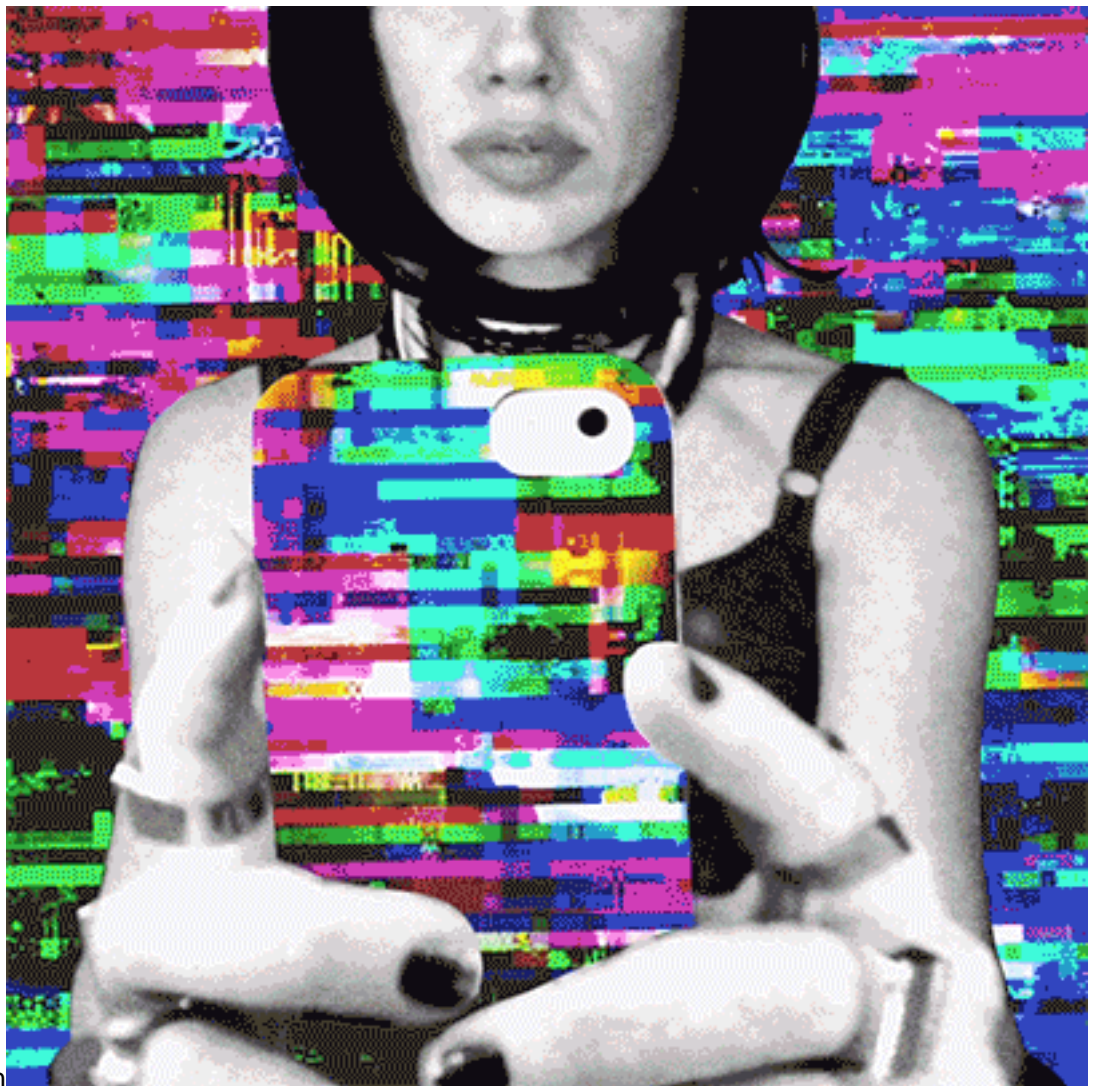
זליג (2016)

[4] [Carla Gannis Battering Ram \(2016\)](#)



איל ניגוח (2016)

[5] [Carla Gannis Steampunk Glitch \(2016\)](#)



תקלת סטימפאניק

(2016)

[6] [Carla Gannis To Be Is To Be Human This \(2016\)](#)



להיות זה להיות אנושי

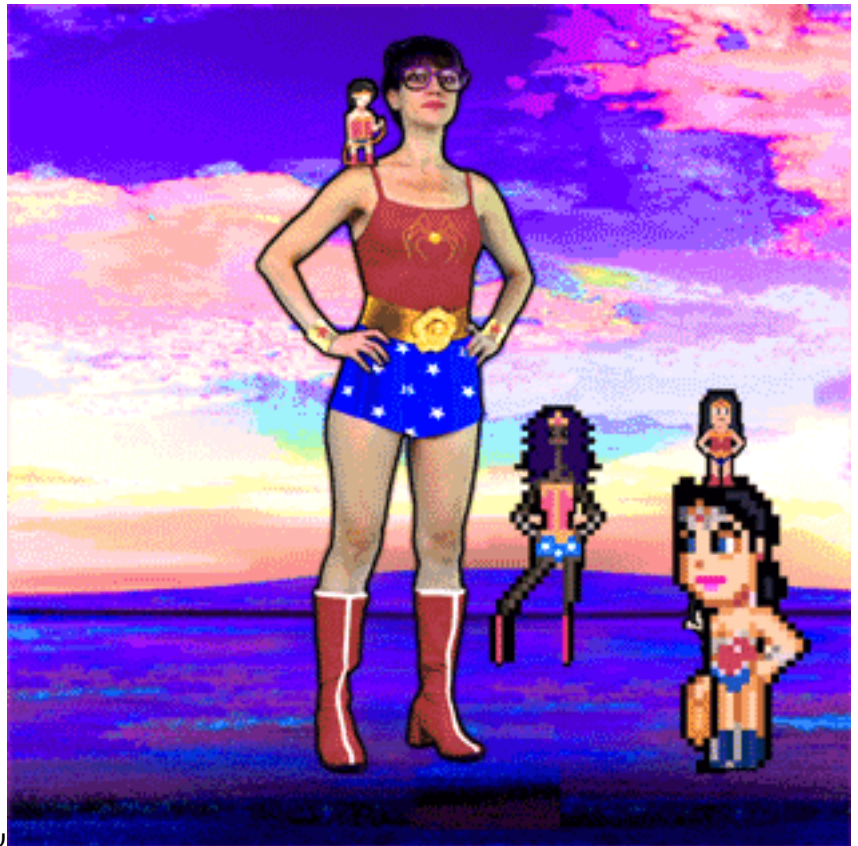
(2016)

[7] [Carla Gannis Babel in Wonderland \(2016\)](#)



בבל בארץ הפלאות (2016)

[8] [Carla Gannis, Peer to Peer \(2016\)](#)



עמית לעמית (2016)

<http://tohumagazine.com/he/article/%D7%94%D7%A4%D7%A6%D7%A2%D7%94-%D7%A9%D7%9C-%D7%94%D7%AA%D7%A8%D7%97%D7%A9%D7%95%D7%AA> **Source URL:**

Links

- [1] <http://tohumagazine.com/he/file/carla-gannis-wings-2016>
- [2] <http://tohumagazine.com/he/file/carla-gannis-anodized-aluminum-grid-2016>
- [3] <http://tohumagazine.com/he/file/carla-gannis-zelig-2016>
- [4] <http://tohumagazine.com/he/file/carla-gannis-battering-ram-2016>
- [5] <http://tohumagazine.com/he/file/carla-gannis-steampunk-glitch-2016>
- [6] <http://tohumagazine.com/he/file/carla-gannis-be-be-human-2016>
- [7] <http://tohumagazine.com/he/file/carla-gannis-babel-wonderland-2016>
- [8] <http://tohumagazine.com/he/file/carla-gannis-peer-peer-2016>