ארץ ההבטחות הכלליות

שלושים ושמונה עבודות עתירות טכנולוגיה, מאה שנים של התנסויות באמנות הקולנוע, מיצבים, סביבות בתלת-ממד, רישומים, פסלים, מיצגים, ציורים, וחללים מקוונים, בשטח של כ-1700 מ"ר: ניסוי בחוויה טוטלית או עומס יתר לחושים? רולא ח'ורי מבקרת בתערוכה המרשימה "מחוזות החלום: קולנוע ואמנות אימרסיביים, 1905-2016" במוזיאון וויטני לאמנות אמריקנית בניו יורק.

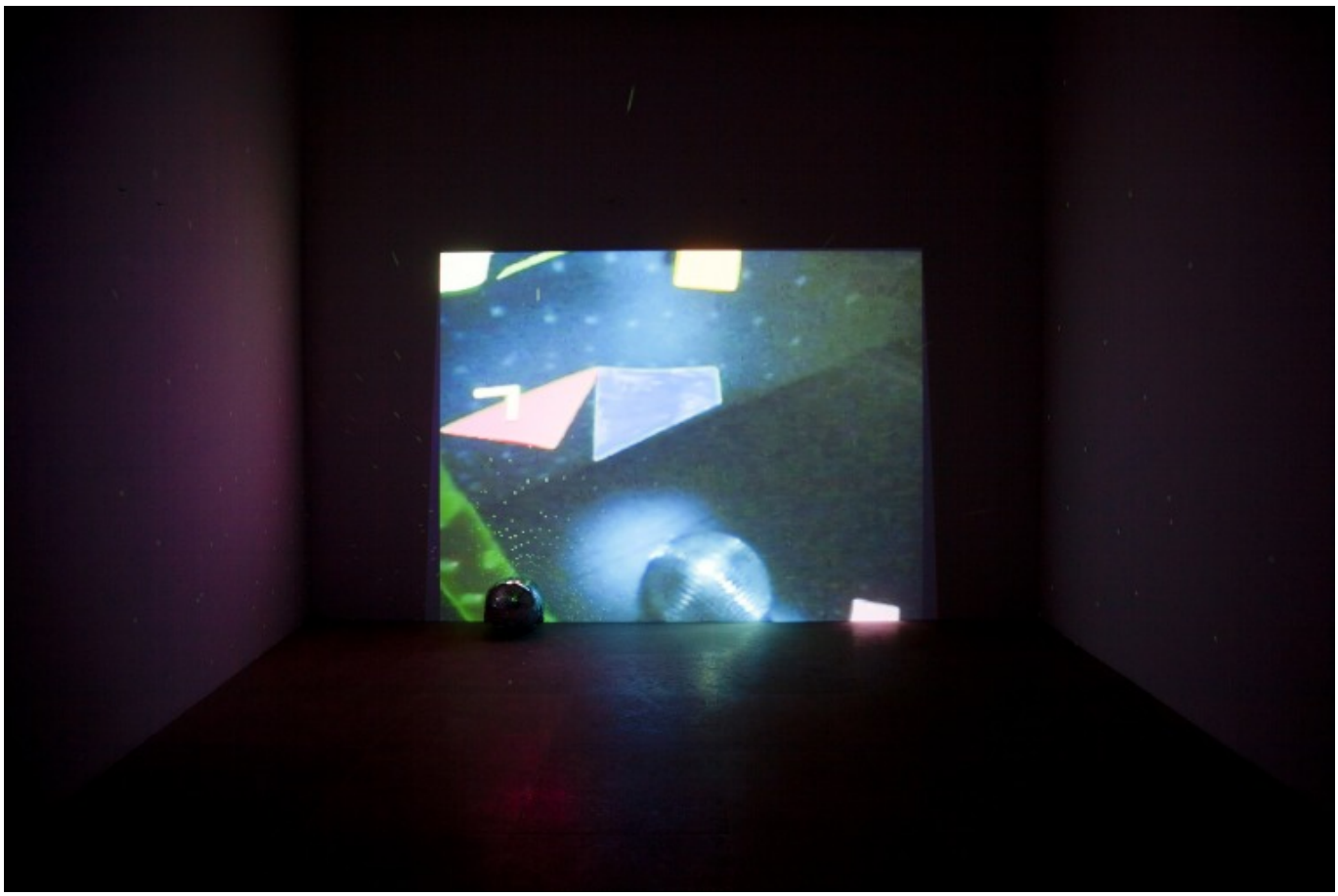
ביקורת מאת רולא ח'ורי פברואר 19, 2017

לכל אחד יש מחוז חלום משלו. התערוכה "מחוזות החלום: קולנוע ואמנות אימרסיביים, 1905-2016" במוזיאון וויטני לאמנות אמריקנית בניו יורק, חותרת להבנת חוויית החלום מתוך השוואתה לחוויית הקולנוע. התערוכה, שאצרה כריסי איילס (Iles), חוקרת את הקונוטציות לעולם החלומות של מרחב הקולנוע, שבו הדימוי מוקרן במקום להיחלם.

שורשיה של "מחוזות החלום" נעוצים ב*מחזור החלומות* של ה' פ' לאבקרפט (Lovecraft) - סדרה של סיפורים שמבוססים על רעיון אחד: כולם עוסקים בכניסה אל מקום אלטרנטיבי דרך חלום. חלל התצוגה אף הוא מאורגן כסדרה של סביבות חלום אימרסיביות המחברות בין רגעים שונים בהיסטוריה של הקולנוע הניסיוני. בכניסה לתערוכה מוצעת מפה, מודפסת על דף בודד, כאמצעי עזר לניווט בתערוכה הכאוטית.

שלושים ושמונה העבודות הנכללות בתערוכה מוצגות בקומה אחת של המוזיאון. רובן הן פרויקטים מורכבים מבחינה טכנולוגית שמשתמשים בפעלולי תלת-ממד, כמו ב*מישור (Flatlands, 2010)* של טרישה בגה (Baga). הצופה מוזמן לחבוש משקפי תלת-ממד ולבדוק את הגבול בין תפישת העולם הפנימית של האמנית ובין מופעה בפני אנשים אחרים. הדימויים המוקרנים על מסך משולש נראים כמו פלקטים. עריכתו של הווידאו בן 18 הדקות יוצרת רצפים קצרים שחולפים על המסך במהירות. כל קטע מכיל מרכיבים מסביבתה של האמנית ומחוויותיה האישיות. לדוגמה, היא לוכדת את חווית השלג הכבד היורד במצלמתה המופנית אל השמיים. העבודה מרחפת מעל לקו המפריד בין חלל אמתי ואשלייתי תוך משחק באפקטים של אור, ובו בזמן עוטפת אותנו בשניהם.

Baga_1.jpg



[1]טרישה בגה, מישור, 2010
וידאו, צבע, קול: 18 דקות, עם כדור מראות ומשקפי תלת-ממד.

אוסף האמנית. באדיבות גלריה גרין נפתלי, ניו יורק. מראה הצבה, גלריה גרין נפתלי, ניו יורק. © טרישה בגה וגלריה גרין נפתלי.

כמה מהעבודות בתערוכה משתמשות בטכנולוגיות דיגיטליות ואינטראקטיביות. העבודה*הדינה* (*DiNA*) של לין הרשמן ליסון הקהל .סמוכים עצמים לזיהוי וגלאים דיבור יצירת ,קול זיהוי טכנולוגיית כוללת (Hershman Leeson 2004-2006) מתבקש לשתף פעולה עם דמות שעל המסך דרך הקלטת שאלות בנוגע לאירועים בעולם אל תוך מיקרופון קטן. הסיבורגית, שצוידה בבינה מלאכותית, עונה לשאלות בזמן אמת בעזרת חיפוש ברשת.

לצד עבודות מסקרנות אלו, סקיצות שהכינו אמני אולפני דיסני עבור הסרט*פנטזיה (1940)*מחדדות את הרעיון העומד בבסיס התערוכה. הסרט המונפש הופק באולפני דיסני, בבימויים של ג'ו גרנט (Grant) ודיק הומר (Huemer). הוא פועל על הדמיון ויוצר חוויה סינתטית בעזרת מוזיקה קלאסית שמבצעת תזמורת פילדלפיה, בניצוח לאופולד סטוקובסקי (Stokowski). המוזיאון באולם ,התערוכה במשך בלבד פעמיים יוקרן שהסרט מציינת הסקיצות לצד הכתובית.

[2] 19_DiNA_2004-06_Leeson_7.jpg



לין[3]

הרשמן ליסון, דינה, 2004-2006
תכנות, זיהוי קול, גלאים, פסקול, ומראה, 71.1 × 15.2 × 40.6

אוסף האמנית. באדיבות גלריה בריג'יט דונהיו, ניו יורק.
© לין הרשמן ליסון. דימוי באדיבות גלריה בריג'יט דונהיו, ניו יורק.

הספקטקל של התערוכה מרשים מאוד. העבודות, שכולן מפתות ומזמינות, מוצבות במבנה דמוי מבוך. מאחר שמטרתה העיקרית של התערוכה היא כנראה ליצור חוויה אימרסיבית, כל עבודה דורשת תשומת לב ומחויבות מוחלטת של הגוף ושל החושים, אך המוח אינו מסוגל לקלוט את כל שלושים ושמונה העבודות בבת אחת.

למרות ההרעשה החושית המסחררת, כמה פריטים מצליחים להתבלט ודורשים התמקדות. העבודה*מרחב-אור-אמנות (Raumlichtkunst) (1926/2012)* של אוסקר פישינגר (Fischinger), היא סרט 35 מ"מ שלאחרונה שועתק לווידאו באיכות HD. הסרט מוקרן על שלושה מסכים כקומפוזיציה של צבע, אור, מוזיקה ותנועה. טכניקות שונות של הנפשה – ספירלות מהפנטות, דוגמאות מופשטות שנוצרו משמנים צבעוניים, עצמים תלת-ממדיים, שעווה – מתמזגות עם דימויים של פרסומות מימיה הראשונים של תעשיית הקולנוע בגרמניה. הצבעים העליזים, האור הבהיר, המוזיקה הקופצנית, הרועשת, והתנועה הבלתי-פוסקת מרתקים ומהפנטים. זוהי הזיה עתירת אדרנלין של מטפורה והפשטה. מפתיע שעבודה מסוג זה מייצגת את אחד הניסיונות הראשונים ביצירת סביבות קולנועיות אימרסיביות, דבר שרק אחר כך, בשנות הששים של המאה הקודמת, נעשה מקובל.

[4] Schlemmer_1jpg.jpg



[5]אחרי אוסקר שלמר, בלט בשלישיה Ballett Triadische Das, 1970
סרט 35 מ"מ משועתק לווידאו, צבע, קול. 29 דקות

באדיבות Screen Global, מינכן
הפקה של אטלייה בוואריה עבור סודפונק, שטוטגרט, בשיתוף עם אינטר-ניישנס והטלוויזיה הבלגית. במאי: הלמוט אמן. כוראוגרפיה ותלבושות: אוסקר שלמר, 1922. יעוץ אמנותי: לודוויג גרוט, זנטי שווינסקי ואוסקר שלמר © 1970. אטלייה בוואריה עבור SWR בשיתוף עם אינטר-נשיישנס ו- RTBa

הצופה נדבק ברוח הספקטקל אל מול העבודה*Movie Mural*מ-1968 של סטן ונדרביק (VanDerBeek), ששמו היה לאגדה בהיסטוריה של הקולנוע הניסיוני. כעשרה מקרני וידאו ושקופיות מרכיבים את המיצב. החומרים המוקרנים צולמו במקור ב-35 מ"מ וב-16 מ"מ ושועתקו לווידאו. מקרני השקופיות הישנים הוצבו על שולחנות, ליצירת תחושה אותנטית שמחזירה את הצופה אל סוף שנות הששים. ובכל זאת זוהי חוויה קולנועית אימרסיבית ומרתקת, כמו הזיה כבירה. המקרנים מראים בו-זמנית רישומים של האמן וקטעים מסרטיו הניסיוניים, בשילוב עם קטעים מסרטים תיעודיים, כותרות עיתונים ודימויים של ארגון ה—KKK, מרטין לותר קינג ואדולף היטלר. מדי פעם מבליחים דימויים מופשטים כמו קורי עכביש, סמלים עתיקים ופסלים. המיצב רב-העוצמה מכיל גם שקופיות של תצלומים, דימויים שרוטים בצבע ובשחור-לבן, קטעים מסרטים הוליוודיים, מוזיקה שמשתנה ללא הרף ולעתים גם הפסקות. כשפס-הקול מתנגן הוא מאפיל על כל המיצבים האחרים שבחלל.

[6] WMAA_DREAMLANDS_INSTALL_04M_SM.jpg



[7]סטן ונדרביק, 2016.1545.E (1968) Mural Movie
מבט הצבה, "מחוזות החלום: קולנוע ואמנות אימרסיביים, 1905-2016"

צילום: רונלד אמשטוץ מוזיאון וויטני לאמנות אמריקנית, ניו יורק. 28.10.2016 – 5.2.2017

שני מיצבים אחרים, מרשימים באותה מידה, הם*מסחר בחוזים עתידיים (2016 Futures Trading)*של בן קונלי (Coonley) ו*בית החרושת של השמש (2015 Sun the of Factory)*של היטו שטיירל (Steyerl). כדי לחוות את המיצב של קונלי נכנסים לכיפה גאודזית גדולה עשויה קרטון. הצופים יושבים בפנים ומביטים בנינוחות כלפי מעלה, בקירות. הם חובשים משקפיים מיוחדים וצופים בווידאו שמוקרן ב-360° ומתחלף בין דו- לתלת-ממד. התחושה היא של חלום. המיצב מטשטש את הגבולות בין הממשי והמדומה: בין גבולות הכיפה ובין ההתנסות המדומה חסרת הסייג שהם תוחמים. בווידאו קונלי נושא הרצאה על מסחר בחוזים עתידיים ועל המאפיינים הטכניים של תלת-הממד, במין חיקוי של סרטוני הדרכה. הוא נע בתוך הרצף, בודק חללים ואת נקודת המבט של המצלמה. נדמה שהוא משחק בכוח המשיכה ובתנועה בחלל באמצעות טכנולוגיות אופטיות שונות. הדימוי נראה מרחף כשהוא מתעד את עצמו רץ, רוקד ומצלם בטלפון הנייד שלו. יש כאן גם דמויות מונפשות שחוברות לדמויות של אנשים חיים, וגם קטע וידאו סטראוסקופי, תלת-ממדי, של החתול שלו בשעת לילה. התחושה מזכירה שהייה בפלנטריום, עם נגיעה של בנליות שמוסיפים סרטים ביתיים סתמיים. המיצב מאלץ את הגוף להתייחס למצלמה. הסרטונים מתמזגים עם חווית הצופה – אנו הופכים לילדים שחוקרים את נפלאות העולם.

[8] Dreamlands_226_V2_by_Sarah_Wilmer_Final.jpg



[9]היטו שטיירל, בית החרושת של השמש, 2015
וידאו HD, צבע, קול. 22:55 דקות, בלופ. בתוך סביבה, ממדים משתנים.

מבט הצבה, יריבים בלתי נראים (Adversaries Invisible), מוזיאון הסל לאמנות, בארד קולג', אננדייל-על-הדסון, ניו יורק, 2016.
בארד קולג', אננדייל-על-הדסון, ניו יורק, אוסף מרילואיז הסל
דימוי באדיבות האמנית וגלריה סטוארט קרפס, ניו יורק
צילום: שרה ווילמר

האוצרת שגתה אולי בבחירתה להבליט את *בית החרושת של השמש (Sun the of Factory, 2015)*, של היטו שטיירל את ולתרגם לקלוט שמתוכנתת כחולה (grid) רשת ידי על מוגדר ממדי-התלת החלל :דופן יוצאת ההצבה .(Steyerl) תנועות הגוף לדימויים שמיוצרים במחשב. מסך ענק תופס כשליש מהחלל וכמה כיסאות נוח מפוזרים פה ושם. עד כאן זה מרשים למדי. הבעיה בהצבה היא הווידאו שמוקרן על המסך. הווידאו מספר את סיפורם של עובדים באולפן לקליטת תנועה מחשב כמשחק מעוצב הוא אך ,וידאו סרטון זהו אמנם .מלאכותי שמש אור לייצר כדי לרקוד שאולצו ,(motion capture) ויוצר עולם שהוא תערובת של הממשי והמדומה. הוא נע בין סיפורים אישיים לבין קטעים משידורי חדשות שמראים הפגנות, וממשיך לשוטט בביקורתיות משועשעת בין רמות שונות של מציאות, כמו במשחק מחשב. בנקודה מסוימת הקריין (והמתכנת, כביכול) אומר: "זה לא משחק, זו המציאות".

ואכן, העבודה משחקת בצופה וחושפת את ההתענגות שבצפייה נינוחה בתוכן אלים. ובכל זאת, משום שהחלל והווידאו הם מוטי-טכנולוגיה באופן שהופך את הספקטקל לחשוב יותר מהתוכן, במקום לבקר את השימוש באינטרנט למטרות מעקב

וניצול כלכלי נדמה שהעבודה נועדה להרשים את המתבגרים של ימינו בגאדג'טים שלה.

[10] 11_Easternsports_2014_Da Corte_1.jpg



[11]אלכס דה קורטה וג'ייסון מוסון, מתוך Easternsports, 2014.
וידאו 4-ערוצי, צבע, קול. 152 דקות, עם ארבעה מסכים, נאון, שטיח, אריחי ויניל, כסאות מתכת מתקפלים, תפוזים מלאכותיים, ריח תפוז, מאוררים.

פס קול מאת דבונטה היינס (Hynes). אוסף האמנים. באדיבות גלריה דיויד ריזלי, קופנהגן וסלון 94, ניו יורק.
© אלכס דה קורטה, דימוי באדיבות האמן.

התערוכה מותירה את הצופה מבולבל. המיצבים מתערבבים זה בזה. תהליך סקירתן של כל העבודות, והניסיון לפענח את התוכן בכל אחת מהן, מעלה שאלות בנוגע לערכה של ההיקסמות, במיוחד כשזה מגיע לעומס רב מדי על החושים. אכן, פחות זה לפעמים יותר.

"מחוזות החלום: קולנוע ואמנות אימרסיביים, 1905-2016" [12]הוצגה במוזיאון וויטני לאמנות אמריקנית בניו יורק עד החמישה בפברואר, 2017.

Source URL: https://tohumagazine.com/he/article/%D7%90%D7%A8%D7%A5-%D7%94%D7%94%D7%91%D7%98%D7%97%D7%95%D7%AA-%D7%94%D7%9B%D7%9C%D7%9C%D7%99%D7%95%D7%AA

Links
[1] https://tohumagazine.com/sites/default/files/Baga_1.jpg
[2] https://tohumagazine.com/he/file/19dina2004-06leeson7jpg
[3] https://tohumagazine.com/sites/default/files/19_DiNA_2004-06_Leeson_7.jpg
[4] https://tohumagazine.com/he/file/schlemmer1jpgjpg
[5] https://tohumagazine.com/sites/default/files/Schlemmer_1jpg.jpg
[6] https://tohumagazine.com/he/file/wmaadreamlandsinstall04msmjpg
[7] https://tohumagazine.com/sites/default/files/WMAA_DREAMLANDS_INSTALL_04M_SM.jpg
[8] https://tohumagazine.com/he/file/dreamlands226v2bysarahwilmerfinaljpg
[9] https://tohumagazine.com/sites/default/files/Dreamlands_226_V2_by_Sarah_Wilmer_Final.jpg
[10] https://tohumagazine.com/he/file/11easternsports2014da-corte1jpg-0
[11] https://tohumagazine.com/sites/default/files/11_Easternsports_2014_Da%20Corte_1_0.jpg
[12] http://whitney.org/Exhibitions/Dreamlands?&filter_id=118