

מטאורס - לקראת עולמות ריקים

גלריה בנימין 25.11.21 - 25.12.21 binyamin-gallery.com

פיפין באר | ערן הדס | שי-לי הורודי | איתמר לוי | שלו מורן | ארז מור - אביב היילוויל - דינה לוי | שי סגל - יובל עוזרי | לאוניד ריבובסקי | שאנטי שטיגליץ

אוצרים: ערן הדס | דינה לוי

המעבר מן העולם הפיזי לווירטואלי זכה לתנופה בעקבות הכרזת מנכ"ל פייסבוק על המטאורס כעתיד החברה והאנושות; עולם המציאות המדומה שהולך וממזג בין הממשי והווירטואלי. למעשה כבר בתקופת סגרי מגפת הקורונה, חיינו כולנו ביקום הווירטואלי, והעולם המשיך כמנהגו. התערוכה **מטאורס - לקראת עולמות ריקים** חוקרת את המצב הבתולי של המרחב החדש, האתיקה, האסתטיקה, האקולוגיה והגנטיקה של עתיד שבו אנו מאבדים את הפיזיות והאנושיות המוכרות לטובת הבלתי-ידוע. התערוכה מציגה עולמות שבהם המנצלים לא מביטים בעיני הקרבנות, הפיזי נכנע לשינויי האקלים, הטבע מתרוקן מבני-האדם ושב לבעלי החיים, המלאכות הפיזיות מוחלפות בווירטואליות ועוד.

המוצגים הדיגיטליים בתערוכה מפותחים בפלטפורמות תוכנה ומנועי משחקים, ואנו חוזים בהם "רצים". זוהי הצגה חיה של תיאטרון המכונות, שבאמצעות בינה מלאכותית, מציאות מדומה וממשקים פיזיים, מכניס אותנו לעולמות תלת מימד. המשקפות, המסכים והטלפונים, שהפכו לחלק מרכזי מהנוף שלנו, מספרים לנו על התפקיד המיועד לנו במשחק המחשב האוניברסלי שהחלו לנהל.

הגוף

הדבר הראשון שנעלם בעולמות החדשים הוא הגוף. ההיגיון המשחקי מבוסס על לולאת-משוב (Feedback Loop): אנחנו מבצעים פעולה, ואז באמצעות החושים, בעיקר ראייה, אך גם שמיעה, מנסים לפענח את השלכותיהן של מעשינו. **בעולמות פתוחים** אנו מנסים להניע צורה כדורית על המסך, והמחשב אומר לנו "חם" ו-"קר" כשאנחנו תרים אחר יעד לא ברור. זוהי מטאפורה להתמצאות במרחב הווירטואלי, שמדגימה את מידת החופש או היעדר החופש, ואת התפקיד המיועד לנו בו. בעולמות המציאות המדומה לידיים ולאברי חישה יש שימוש, אך שאר הגוף מיותר ולעתים מפריע. התנועה הפיזית עם מסכות המציאות המדומה מסוכנת, שכן אנו לא רואים את העולם הפיזי ועלולים להיתקל בקירות, בחפצים או בבעלי-חיים, ולכן העולם הווירטואלי מגביל מאד את הניידות הפיזית.

בתוך לולאת-המשוב, העין היא איבר מרכזי אך תוצאתי, והאיבר הפעיל ביותר הוא היד. זה מעודד אותנו להפעיל את הידיים בצורה האינסטינקטיבית ביותר. הפעולות הפיזיות הן הקלקה, הקלדה, לחיצה או הנפה, אך הפעולות הסמנטיות הבסיסיות הן ירייה ונגינה. התפקיד המרכזי שזוכה לו היד מסביר בקלות את העובדה שמשחקים רבים הם משחקי Shooter - דמות שתפקידה העיקרי בעולם המשחק הוא לירות. העבודה **Kill'em All** שואלת: האם העולם הווירטואלי שבתוכו אנחנו נטמעים גם הוא עולם של יריות? ומצד שני, האם דמות וירטואלית שנפגעת אמנם סובלת? בעבודה **Play Your Way** הנגינה, שהיא מלאכה מן העולם הפיזי, מותקת ומופקעת אל העולם הווירטואלי. הסיפור מתאר את קורותיו של נגן, המושפעות מרמת נגינתו. אך הסיפור שמאחורי הסיפור מתאר שינוי עמוק יותר, של פועלי כפיים שמתנתקים מהמציאות בביתם כדי להתחבר לתעשייה וירטואלית. מהו מקומו של הרגש בנגינה לקהל שלא ניתן לדעת האם הוא קיים? יחד עם היעלמות הגוף, נראה שגם רגשות (ועכבות) מסוימים נעלמים.

החוקים

את מקומם של הרגשות תופסת הציטונות, ואת מקומם של חוקי הטבע ממלאים חוקי הפורמט. משחקים מבוססים על חוקים ועל קונוונציות, הרגלים שחוזרים על עצמם ממשחק למשחק, כך שהניסיון מעניק לנו אוריינות משחקית. כתוצאה מכך, וכדי לאפשר ייצור תעשייתי ומהיר יחסית של משחקים, נוצרו "מנועי משחקים", תוכנות שבונות

עבור מפתחות המשחקים את חלקי המשחק שחוזרים על עצמם, וכל שנותר למפתחת הוא להוסיף את החלקים הייחודיים. רוב מוחלט של היצירות בתערוכה מבוסס על מנוע המשחקים יוניטי, שמצהיר על שאיפתו לדמוקרטיזציה של המשחקים הדיגיטליים, כלומר שכל אחת.ד.ת. יוכל לפתח משחקים.

פיפין באר, אחד ממעצבי המשחקים הידועים בעולם, יצר פרויקט שבו הוא לקח את כל מנועי המשחקים שהכיר ויצר בהם משחק ריק, בלי להוסיף לו דבר ייחודי. חבילת הכלומים, *The Nothings Suite*, מלמדת אותנו עד כמה אנחנו תלויים בהנחות הקדם של יצרני מנועי המשחקים. בעבודה *language* ♥ *evolution = culture*, טלפון נייד מיושן מייצר אבולוציה של מילים ללא מגע יד אדם, תוך הסקת מסקנות, כך שברור לנו שגם הצעדים התמימים ביותר שלנו נרשמים, מנותחים, ומשמשים מאחורי הקלעים חברות ענק.

האמת

בעולם מלאכותי מבוסס חוקים, האינסטינקט שלנו הוא לנסות ולאתר בכל זאת דבר-מה אותנטי. בעולם האמנות, לצילום ולוידאו בתחילתם היה ערך אינדקסיאלי של אמינות (מה שצולם - אכן קרה), שלא היה מעולם לציור. העולם הווירטואלי הוא בדוי מיסודו, אך היצירות מגלות מספר תכונות שמשדרות אותנטיות. כפי שהוזכר קודם, התוצאה המיידית שמגיעה בתגובה לפעולות שלנו היא דבר שעליו עלינו להסתמך. אם יורים והמטרה נפגעת לא מיד אלא כעבור דקה, לא נוכל לקשור יחס סיבה-תוצאה בין הפעולות. אך ליצירות המבוססות על חישובים, כמו פעולות האבולוציה, אנחנו מאמינים יותר, ככל שהן עקביות וחוזרות על עצמן. כך גם לגבי יצירות סימולציה כמו העבודה *גאות*, שמציגה איך במשך שעה עולים פני המים עד שהם מציפים אי. דווקא ההזרה של האקולוגיה, והצגת משבר האקלים באופן וירטואלי, מהדקים את הקשר בין ההתרוקנות הפיזית לגאות הווירטואלית.

את האותנטיות החדשה מסמל יותר מכל מושג הגיימפליי, אולי המושג המרכזי ביותר באינטרנט של שנת 2020, כשאתרים כמו Twitch ובמידה מסוימת Discord משכו אחריהם גם את הענקיות יוטיוב ופייסבוק. גיימפליי הוא פשוט שידור (וידאו, אולי חי) של מישהו. משחק. ת. משחק דיגיטלי. האינטראקציה, ההיסוסים והעצירות יצרו לגיימפליי אסתטיקה שמבדילה בינו לבין סרט, גם אם התכנים זהים. הגיימפליי מאפשר התבוננות עמוקה במציאות (מה ששוחק - אכן קרה וירטואלית). *Other End* הוא גיימפליי של משחק שבו שחקנית אנושית מובילה דרך המחשב בעלי-חיים אל חוות החופש. זוהי התגלמות הקיברנטיקה, שבה האדם, בעלי-החיים והמכונות משתתפים במערכת אחת, שמתאפשרת כאן רק בזכות העובדה שעולם המשחק ריק מאנשים... *The Undone* הוא גיימפליי שמאפשר לשחקנית אנושית להיכנס דרך המחשב לראש של אישה אחרת, אל עלילה שמתחילה בכך שפרצו למוחה בעולם עתידי. זוהי הצצה אל מאחורי הקלעים של עולם וירטואלי מבוסס דאטה.

היצירות *Other End* וגאות עוסקות במשבר האקלימי והאקולוגי, ויש דבר-מה בחוויה הווירטואלית שמושך אותנו אל הרגע שבו נשוב או נפנים שאנחנו עדיין נוכחים פיזית בעולם האמיתי. *השינה* היא סיפורו של אדם שמתעורר אל תוך עולם פיזי שנחרב. כבר היום אנחנו מתחמקים מהעולם הפיזי דרך הסתגרות בחדרים ובמזגנים. גם העולם הווירטואלי מאפשר לנו לצאת מהגרד הפיזי, ולהיגרר אל חלומות ומשחקים. אך העולמות שלובים זה בזה, ולעולם הווירטואלי יש מחיר אקולוגי ברור בעולם הפיזי. גם לגוף הפיזי שלנו יש מחיר בריאותי בעולם הווירטואלי, והשהות במרחב המדומיין מייצרת חרדה קיומית שמתעניינת מה קורה בצד השני.

בעודנו ספונים במרחבים הווירטואליים, הרחובות ריקים, ואנו לא יכולים שלא לדמיין אותם מדי פעם, להרגיש נורא, לאחוז בבקרים, בעכברים ובמקלדות, לירות או לנגן תו, להתחיל להרהר בפעולות ובתגובות, ולשאול: "למה עשיתי את זה?". אנחנו יכולים לאמץ גישה "סייבר-סקפטיסט" שאינה מפנה עורף לטכנולוגיה, אך יודעת לבקר אותה במטרה לאזן את הקול המסחרי שלה, שמוביל אותנו אל העתיד.