

# מטאורס - לקראת עולמות ריקים

גלריה בנימין 25.12.21 - 25.11.21 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 ריבקובסקי | שאנטי שטיגליץ

אוצרים: ערן הדס | דינה לוי

## Pippin Barr - The Nothings Suite

משחקים דיגיטליים, מנועי משחקים רבים, 2021

The Nothings Suite is a collection of (extremely) short video games made with diverse video game engines such as Unity, Twine, and PICO-8. In each case, a game has been produced with the engine using, as much as possible, no creative input at all. That is, in the ideal scenario I open the game engine, save the project it creates by default as "Nothing" and export it for play. This means you get to see each game engine's idea of what "nothing" (or at least no effort) looks like when you set out to make a game with it.

## Shalev Moran - Tide | שלו מורן - גאות

אמנות סימולציה, יוניטי, 2021

היצירה נולדה מתוך דיכאון אקלימי, תגובה פשוטה לתחושת האבל נוכח האסון המתרגש עלינו. אך היא גם שיקוף של התרוקנות מסוג אחר, בין העולם המוחשי לדיגיטלי, הממחישה ששינויי האקלים בעולם המוחשי ושינויי האקלים בעולם הדיגיטלי שלובים זה בזה.

## Shai-Lee Horodi - Open Worlds | שי-לי הורודי - עולמות פתוחים

משחק דיגיטלי, יוניטי, 2021

המשחק מציג הצעות לעולמות פתוחים, אבל ריקים למדי, מתוך עניין לחקור את ההתמצאות במרחב, מידת הסוכנות וסוג החופש או היעדרו במסגרת "עולם פתוח".

## Erez Mor, Aviv Heilweil, Dina Levy - Kill'em All | ארז מור, אביב היילוויל, דינה לוי

משחק דיגיטלי במציאות מדומה, יוניטי, 2021

עיבוד לפרויקט הגמר בתואר השני לעיצוב ופיתוח משחקים דיגיטליים, שנקר מנחים: ד"ר ורד פנאלי, ד"ר רנארד גלזמן, מירב פרץ, ערן הדס

המשחק עוסק במוות, מושג שאותו חוגגים המשחקים הדיגיטליים כבר מראשיתם. ההרג במשחק משחרר, מהנה ומאפשר לשחקנים להפר חסמים מוסריים וליהנות מעולם ללא השלכות. רגעי המוות במשחק הם רגעים נשגבים. "להרוג את כולם!" היא חוויה אימרסיבית שכולה הרג; ללא נרטיב, ללא מכשולים וללא הצדקה מוסרית. פשוט להרוג. ולהרהר.

## Itamar Levi - Play Your Way | איתמר לוי

סיפור אינטראקטיבי במציאות מדומה, יוניטי, 2021

עיבוד לפרויקט הגמר במסלול מדיה דיגיטלית באמנויות, אוניברסיטת תל-אביב  
מנחים: אודי בן אריה, ניצן בן שאול, ערן הדס, טל הרינג, גל ששון, אסף ציפור, ארז רון ולירן עצמור  
איתמר לוי: תסריט, בימוי ופיתוח VR. עדן אזולאי: פיתוח. תום בר: הפקה מוזיקלית ומוזיקה מקורית. תאיר ישר:  
תלת.

היצירה הינה חווית מציאות מדומה מוסיקלית אינטראקטיבית, המשלבת נגינה חיה ומספרת את סיפורם של נגי  
הג'אז הישראליים בניו-יורק. הצופה נכנס לנעליו של אבישי, פסנתרן ג'אז צעיר שעבר לניו יורק על מנת להפוך לנגן  
מפורסם בסצנת הג'אז הגדולה של שנות ה-50. האם עליו להישאר בניו-יורק או לחזור לישראל?

### Shay Segal, Yuval Ozeri - Other End | שי סגל, יובל עוזרי

גיימפליי של משחק דיגיטלי, יוניטי, 2021  
עיבוד לפרויקט הגמר בתואר השני לעיצוב ופיתוח משחקים דיגיטליים, שנקר  
מנחים: ד"ר ורד פנואלי, ד"ר רנארד גלזמן, מירב פרץ, ערן הדס  
שי סגל: כתיבה, עיצוב, ארט, אנימציה ופסקול. יובל עוזרי: פיתוח

עלילת המשחק מתמקדת בכבשה מזל, ניצולת המשק האכזרי "זבת חלב". מזל מצליחה לברוח דרך פרצה בגדר  
ומוצאת את עצמה עומדת בפני מסע של שחרור. המשימה: למצוא את החיות הניצולות שהתפזרו במרחב הפתוח  
ולהגיע לחווה שבה יוכלו בעלי החיים לחיות בחופשיות. זהו משחק "עולם פתוח" שמציע נקודת מבט חדשה  
לחיבור מחדש של בני האדם למארג האקולוגי. האם משחק מחשב יכול ללמד אמפתיה לבעלי חיים?

### Shanti Stieglitz - The Sleep | שאנטי שטיגליץ - השינה

סיפור אינטראקטיבי במציאות מדומה, יוניטי, 2021  
עיבוד לפרויקט הגמר במסלול מדיה דיגיטלית באמנויות, אוניברסיטת תל-אביב  
מנחים: אודי בן אריה, ערן הדס, טל הרינג, ענת גפני, אסף ציפור, דני לרנר, לירן עצמור  
שאנטי שטיגליץ: תסריט, בימוי והפקה. מתן בוצר: הפקה. תכנות: בן דקל, רון שלו. פסקול: יותם אלוף.  
תלת רובוט: אופק ממן.

רחוק בעתיד, אחרי שכדור הארץ עבר הרס אקולוגי מוחלט, אתה מתעורר. ת משינה מלאכותית ארוכה שתוזמנה  
להיגמר עם התאוששות הטבע...

### Leonid Rybakovski - The UNDONE | לאוניד ריבובסקי

גיימפליי של סיפור אינטראקטיבי, יוניטי, 2021  
עיבוד לפרויקט הגמר בתואר השני לעיצוב ופיתוח משחקים דיגיטליים, שנקר  
מנחים: ד"ר ורד פנואלי, ד"ר רנארד גלזמן, מירב פרץ, ערן הדס  
לאוניד ריבובסקי: עיצוב ופיתוח. מור נדל: דיבוב ויעוץ

המשחק עוקב אחרי סיפורה של גלוריה שחיה בעתיד הלא כל כך רחוק, ומתמודדת עם מצוקה נפשית בעקבות  
אירוע של הטרדה ברשת (cyberbullying). המשחק, בז'אנר "Interactive mind solving game", מהווה הצצה  
אל תוך התת מודע המעורער של הגיבורה. האם ניתן באמצעות כלים משחקיים להציג את תהליך התמודדות עם  
מצוקה נפשית? לאן ההתמכרות הטכנולוגית שלנו עלולה להוביל את האנושות?

### Eran Hadas - language ♥ evolution = culture | ערן הדס

מחולל שירה על טלפון מיושן, ג'אווה-סקריפט, 2021  
מבוסס על מחקרים במחלקה לגנטיקה מולקולרית במכון ויצמן למדע ובמעבדה למדיה דיגיטלית באמנויות,  
אוניברסיטת תל אביב.

נא לא לגעת! הטלפון הישן והמעפן שלך מסוגל להריץ אלגוריתם בינה מלאכותית, וכך לייצר אבולוציה של מילים ללא מגע יד אדם. כמו בני אדם או נגיף קורונה, המילים מיוצגות כאוסף של גנים, והן יכולות להזדווג ולהוריש תכונות גנטיות, לעבור מוטציות ע"י הגזמה של גנים מסוימים, ואפילו להרוג זו את זו בתהליך של ברירה "טבעית" מלאכותית.

זהו חלק מעולם הספר "תאים", שבו תוכלו להתערב באבולוציה בקישור: <http://eranhadas.com/cells>