



דיוקנו של האומן כאיש מחשבים

אבי רוזן

שינויים ומעברים כפי שהיו בעבר. הוא נולד לתוך העידן המתועש והממוחשב. המציאות שהיתה לאדם מהדור הקודם 'פלאת', סתומה ולא הגיונית, לגביני היא בנאלית וטרוויאלית. לכן גם כלי הביטוי העומדים לרשות האמן

כיום, עוצמתם רבה באלפי מונים מאלו שהיו בדור הקודם. כלי ביטוי של האמן מאפשרים לו ליישם את רעיונותיו בצורה קלה יעילה וברורה יותר. נכון, שעצם שימוש בכלים אלו מכתוב יוצר שפה שבמובנים מסויימים שונה ממה שמקובל בקהילה האמנותית, שפה בעלת דקדוק שונה ותחביר שונה - וזאת בגלל שכלים אלה לא היו שייכים לקונטקסט של היצירה האמנותית. המחשב והמולטימדיה הופכים את העולם 'לאחד'. מושגי המרחק והזמן מתשטשים. מה שנעשה כאן ועכשיו מועבר במהירות האור לכל מקום בעולם. יצירתו של האמן פורצת את גבולות הסטודיו שלו,

ומגיעה לכל צרכן פוטנציאלי 'התלוי' ברשת התקשורת.

כיום המציאות בנויה או מותאמת למולטימדיה. לדוגמא: הנער מסוגל בו זמנית להכין שיעורים, לצפות בטלוויזיה ולהאזין

אני חושב שיהיה כביר אם כולם יהיו כאלה. למכונית יש פחות בעיות הייתי רוצה להיות מכונה, אתה לא?

דברים אלה מביאים להרהור על קטע ממניפסט הפוטוריסטי הראשון מאת מרינטו

"אנו מכריזים שלתפארת העולם נוסף יופי חדש: יופי המהירות. מכונית מרוץ על שלדתה המעטרת בצינורות שמנים דמויי-נחשים שנשימתם מאיימת להתפוצץ... מכונית שיאגת, הנראת כרדופת צרור כדורים, מכונית זו יפה יותר מן הפסל המפורסם 'ניצחון סאמותארס'."

פיסקה זו אופיינית אולי להלם שגורמת קידמה ותעושה לדור של אנשים שרגליהם

בעידן הטריס-תעשייתי המואץ של המאה ה-19, והם עומדים משתהים לנוכח תופעות כמו המצאת המטוס, המכונית והחשמל. תופעות אלו גורמות למהפכים

מחשבתיים וחברתיים, סגידה למציאות החדשה תוך בעיטה בכל המוכר, הידוע והשונה מהאליל החדש - שהוא התעושה, המהירות, הכח. האמן העכשווי אינו סובל מתופעות של

מישהו אמר שברכט רצה שכולם יחשבו בצורה דומה. אני רוצה שכולם יחשבו אותו הדבר... כולם יראו ויחשבו בצורה זהה ואני נעשים לכאלה. אני חושב שעל כולם להיות מכוונת... כיוון שאתה חושב על אותם הדברים כל פעם. אתה עושה זאת שוב ושוב... ספרי היסטוריה משיכתבים כל הזמן. אין זה משנה מה אתה עושה. כולם חושבים את אותו הדבר, וכל שנה הדבר נעשה דומה יותר. אלה אשר מדברים על אינדבדואליות בדרך כלל הם אלה השוללים את השונה, ותוך מספר שנים המצב יכול להיית הפוך. יבוא יום וכולם יחשבו מה שהם רוצים לחשוב ואז כנראה כולם יחשבו את אותו הדבר כנראה שזה מה שקורה."

דבריו אלה של אנדי וורהל מעלים הרהור על תפקידי של אדם ואמן בעידן תעשייתי מוקף במוצרי צריכה, מוצף בתפוקתם של קווי ייצור סדרתיים איך-סופיים 'ונשטף' ע"י המדיה האלקטרונית.

ניתן אולי להבין גישה זו באם נראה בוורהל אדם או חלק מקבוצה אשר נולדו וגדלו בארה"ב בשנות השפל. דור זה ידע מחסור יכעת נחשף לשפע המציף אותו, פותח אפשרויות בלתי מוגבלות, ומאפשר להגשים ולהשלים את כל החסרים מהעבר. אולי הדחף הוא להתבטל בפני השיטה, להתאחד עם השפע, ולהפוך חלק ממנה, מוזהב על-ידה מפרה איתה וחוזר חלילה, עד הפיכתם לגוף אחד. בעבודותיו הוא מתאר פנים שונות של ההווה הצרכנית, את גיבוריה התרבותיים והמיתוסים שלה. 'אני מצייר בדרך זו בגלל שאני רוצה להיות מכונה, כל מה שאני עושה נעשה כמו מכונה, זה מפני שזה מה שאני רוצה לעשות

למוסיקה, תוך חלוקת קשב מלאה. כלומר, הנער חשף למספר עריצי תקשורת בורזמנית וקולט מבלי שערץ אחד יפגע במישנהו. התוכניות, החדשות, הפרסומות וכי' המשודרות, מתומצצות ובעלות מסר 'חזק', אחרת לא יעברו את 'המסך'. הטכנולוגיה מאפשרת לנו ערוץ תקשורת פתוח וחופשי רב השפעה, שעל-ידי התחברות אליו ניתן להשפיע בצורה משמעותית ולהגיע לקהל יד רב הרבה יותר מאשר התאפשר עד כה.

ישנן טענות כנגד התופעה, שקובעות: הנוער כיום אינו קורא מספיק ספרות, ובמקום זה צופה בטלוויזיה או במחשב, ולכן הוא פחות אינטליגנטי ויותר שיטחי. נהפוך הוא, ידוע כי אנו קולטים אינפורמציה בצורה הטובה ביותר כשהיא מוצגת בפנינו בצורה ויזואלית, כמאמר

הפתגם "תמונה אחת שווה אלף מילים". בבתי משפט באר"ה כיום ממחישים באמצעות הדמיה ממוחשבת ארועים לגביהם צריכים להחליט חבר המושבעים. התאור הופך למציאות, מוחשי ואמין יותר. "המחשב נהפך לשלווחה של המוח, מקצר תהליכי לימוד ומנתב את כל הידע לרשות המשתמש במהירות וביעילות".

היצירה האמנותית נעשית בעזרת כלים כמו: מחשב, וידאו, קומפקט דיסק, היא נעה בצורה חופשית מבית היוצר של האמן לרחבי הרשת, ומנותבת לכל צרכן פוטנציאלי.

יצירה שמתאימה לאופן עבודה ושימושים כאלו צריכה להיות בין-תחומית, ז"א מולטימדיה – משלבת תמונה תנועה וקול. וכל זאת כאשר הדימויים הם:

1. די ותלת מימדיים.
2. סינטיטיים – נוצרים ע"י האמן אי המחשב.
3. ריאליסטיים – וידאו חי אי דגימה של תמונות לתוך המחשב.

כנ"ל לגבי הקול שישלב צלילים סינטיטיים וטיבעיים.

כל יצירה יכולה לכלול בו זמנית מספר ערוצי תמונה או 'חלונות' עם התרחשויות ומספר ערוצי קול, כאשר על כל מרכיב של יצירה ניתן להפעיל 'פילטרים' ועיבודים שישנו צורה

צבע וצליל בקלות ובפשטות. הצרכן יוכל בכל זמן לבחור את האמן והיצירה הרצויה לו, לשמור אותה אצלו, לשנותה, לשלבה ביצירות אחרות, להדפיסה וכו'. אופן היצירה וצריכת האמנות כפי שתואר תביא בהכרח לשינויים במבנה הקהילה האמנותית, ושל כל הקשורים אליה. ישתנה תפקידם של המוזיאונים, הגלריות, האוצרים, סוחריו האמנות ומבקרי האמנות. חלקם יעלם מהשטח ואחרים יאלצו להשתנות ולהתאים למצב החדש ולשפה החדשה.

כדי לתקשר היום אנו נזקקים לקיצורים ולראש-תיבות, ביטויים טכניים משתלבים בשפה, הביטוי חייב להיות קצר אפקטיבי וקולע, אחרת בן-שיחתנו מאבד ענין. בבית-הספר אם המורה לא יעשה הפסקות מתודיות כל רבע שעה, ויעניין בזמן השיעור

כמו: בדיחות או ארועים מעניינים, הוא יאבד את הקשבת הכיתה.

החדשות – מונחתות עלינו במבזקים קצרים וקולעים, כנ"ל המוזיקה (ראה ערוץ MTV). הצפיה במגוון רב של ערוצים מפתחת הרגלי צפייה חדשים, 'הזיפרים' היושבים מול מסך הטלוויזיה בכבלים עוברים מערוץ לערוץ כדי לא להפסיד את רגעי השיא שכל ערוץ מציע. סף הגירוי שלנו עולה. כדי 'להגיע' לצופה לא מספיקות השיטות הישנות, על-מנת להעביר את המסר

ולמשיך את תשומת ליבו, צריכים כלים חדשים. ואכן, מולטימדיה מספקת את הסחורה בהיותה המיידית, אפקטיבית ופועלת על מספר חושים בו זמנית. אם בעבר נחשב האמן לבעל יכולת אמנותית כשיצר באמצעות ידיו או מכחולו יצירה שהדהימה את הצופה בה, ויצרה את האשליה שנחשבה כאמנות – הרי שכיום אין הדבר מספיק.

אם נתאר לנו מכונה היודעת להפוך SPEECH/TEXT TO VIDEO דהיינו מחשב בעל מאגר עצים של דימויים, תמונות, וידאו, טקסט, קולות, צלילים, יכולת לצייר קווים, כתמים, צורות, צבעים וכו'. המחשב יידע לזהות פקודות דיבור או כתב ולהפכם לתמונת

וידאו. תהליך היצירה יהיה טריוויאלי ופשוט מבחינה טכנית. ע"י מספר משפטים נוכל ליצור תמונה עליה חשבנו, לדוגמא:

1. רקע של שקיעה.
2. שנה את צבע השקיעה לאדום עמוק יותר.
3. נוף כפרי ים תיכוני בצד שמאל של המסך.
4. איש עובר במרוצה משמאל לימין לרוחב המסך.
5. הגדל את דמות האיש שרץ ב-30%.
6. שלב את התמונה בקבוק קוקה-קולה של אנדי וורהל בצד ימין עליון של התמונה.
7. שלב את הוידאו קליפ המשודר כעת בערוץ MTV מתחת לבקבוק.
8. שלב את המנגינה שחיברתי אתמול לפס הקול.
9. שדר את היצירה לכתובת מסויימת בארה"ב.

כמובן שכל אדם יכול ליצור יצירות באמצעות הכלי הזה, אך ישמר יתרונו היחסי של האמן בהיותו בעל דמיון ויצרניות רבה יותר. האמן יוכל ליצור יצירות טרנס חושיות שתגרומונה לצופה חווית-על, הרבה מעבר למה שהצופה חווה בעבר. ניתן להגביר את התוצאה באם נשתמש במתקן 'מציאות מדומה', שבו ע"י עזרים אופטיים הצופה יימצא 'בתוך' היצירה ממש, יהיה מוקף ע"י הנוף וההתרחשויות. כמו בסימולטור טיסה בו מתרגלים טייסים בטיסה בתנאים הדומים למציאות. בנקודה זו הטכנולוגיה מעמידה אותנו מעבר לתפיסה של אנדי וורהל השואפת להפוך את האדם למכונה, ליצור עמה יישות אחת הפועלת בצורה ניצחית, ותפתור את בעיות האנושות. כמו התפיסה של וורהל גם הפוטוריים סוגד לתיעוש ולמיכון, ולכך שהקידמה תביא לתוצאה דומה, יתוצור אסתטיקה חדשה. בשני המיקרים המכונה היא בראש, היא המובילה – והאדם שואף להגיע לשלמות שהיא מסמלת, ובעצם מתבטל בפניה.

לדעתי כיום, האמן יודע "שמותן האדם מן המכונה". הוא זה שניתן פקודות למכונה ומשתמש ביכולתה להגברת היצרניות שלו. לעולם הוא יהיה זה שישלוט במכונה. בניגוד למה שראו וורהל והפופ-ארט את המכונה ככלי מאיים, על האדם להכנע ולהתפייס עימה, ובהכרת התוצאות תהינה פסימיות והרות אסון.

הגיע הזמן שהאמן יחזור לקו הקידמי של הקידמה האנושית, ויצור בכלים עכשוויים, דבר שיביא את יצירתו לאיפקים עליהם ואלהים חלם להגיע. יפסק המצב, שעל סף המאה ה-21, אמנים עדין יוצרים בכלים מהמאה ה-15, המאלצים חשיבה רעיונית וביציעים אנכרוניסטיים.