

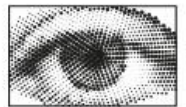
אוגוסט 2017

## מאת: שירין אנלן

הפעם הראשונה שבה הבנתי את הכוח של VR הייתה בזמן חוויית החלפת הגוף הראשונה שלי. משפט מוזר אבל אמיתי. התיישבתי מול גבר שהכרתי, כל אחד מאתנו הרכיב את משקפי המציאות המדומה על הראש, המפעילים הדליקו את המחשב, ובום – החלפנו גוף. המשקפיים שלו שידרו לו את נקודת המבט שלי, והפוך. לכן כשהסתכלתי למטה על הגוף שלי ראיתי למעשה את הגוף שלו. במקביל חוברו מצלמות למשקפיים, וכשיישרתי מבט ראיתי את עצמי יושבת ממול. ברגע הראשון צחקתי, הייתי מופתעת ממיידיות האפקט, הרגשתי תחושת חודרנות מוזרה, אבל מהר התפתחה אצלי תחושה של כבוד לגוף החדש הזה, ואתה סקרנות וחקירה. המוח מאמין למה שהעין רואה, ושני הגופים מתחילים לזוז יחד דרך גוף שלא שלהם. ראיתי את עצמי מבחוץ, אבל יותר מזה, חווייתי את עצמי מבחוץ, וזה ערער מקום פנימי ששום מדיום אחר לא הצליח לגשת אליו. הפרויקט הזה של [BeAnotherLab](#) (2014), קבוצת אמנים בינלאומיים, נוצר במהלך מחקר בנושא אמפתיה. הם ואנשי מחקר ואמנים נוספים, ביניהם ראוי לציין את מל סלייטר ודניאל לנדאו, חוקרים את אפשרויות החלפת הגוף (body swapping) בדרך להרחבת התודעה החברתית. הם הצליחו להוכיח כי כתוצאה מחוויית של החלפת גוף וירטואלית מתקיים שינוי מחשבתי ממושך בתבניות ובתפיסות שליליות של מגדר, גיל וצבע גוף.

חוויית משמעותיות במציאות מדומה מובילות בבסיסן לערעור נוקשות השליטה המרחבית והתקשורתית דרך חוויית הגילום (embodiment) של הצופה. זוהי אחת הסיבות שבגללן זכה מדיום ה-VR לכינוי "השער לאמפתיה", פתח הכניסה האולטימטיבי לנעליו של האחר. אבל מה שאנסה לדון כאן, דרך דוגמאות בולטות בתחום, הוא שה-VR הוא, יותר מכל דבר אחר, "שער לעצמי", כאשר אמפתיה היא רק פועל יוצא אפשרי. ההבחנה באחר מתאפשרת בזכות ההבחנה בעצמי וההבנה החושית של מי הוא האני. הכוח של החוויה שתאירתי, שהצליחה לפתח תחושות של כבוד וסבלנות לגוף השני, טמון בפזיות שלה. גוף האדם מהווה חלק אינטגרלי מהתהליך שבו אנחנו מבינות ולומדות את העולם, ומהאופן שבו אנו מגדירות את הגבולות של עצמנו. הגוף שלנו יודע וזוכר דברים, מרחיב הקשרים שהמילים מצמצמות, ובעל יתרון בבניית זיכרונות רגשיים חזקים. על כך בדיוק מבוססת אמנות המציאות המדומה, דרך שאלות של התמסרות ושליטה במרחב. הטכנולוגיה למעשה מקרבת אותנו זה לזה.

אפשרות החלפת גוף היא רק אחת מההבטחות של מדיום ה-VR, זוהי טכנולוגיה המבקשת להטמיע את הצופה במציאות חלופית. נוכחות היא מילת המפתח. בחלל מדומה נוצרת תחושה של נוכחות מוחשית, מעבר מטפיזי למציאות אלטרנטיבית. המשא ומתן עם טכנולוגיית ה-VR התחיל כבר בשנות ה-50, עם ארקייד פרטי המכונה "סנסורמה", שביקש לעורר את כל חמשת החושים במהלך חוויית הצפייה (דרך אפקטים כמו ריח, ויברציות, רוח ועוד), אבל רק לקראת סוף ה-80 צצו הניסיונות המסחריים הראשונים. ארקיידים ציבוריים וקסדות VR לשימוש פרטי התחילו להופיע, אבל

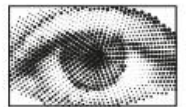


הטכנולוגיה הייתה יקרה די, האסתטיקה התלת-ממדית הייתה דלה, רחוקה מלהרשים, והתעשייה נקברה כמעט כליל באמצע שנות ה-90.

הפטישיזם לאסקפיזם משובח המשיך להוביל את הפיתוחים הטכנולוגיים, ואלה קיבלו תאוצה ושינו את המציאות בשני העשורים האחרונים כמעט לחלוטין. טכנולוגיה נגישה, ניידת, חזקה, בעלת רזולוציה גבוהה ויכולות עיבוד תלת-ממדיות חזקות, אפשרה סוף סוף ב-2012 להרגיש - כאילו - באמת - אנחנו נמצאות במקום אחר. פאלמר לאקי, יליד שנות ה-90, פיצח את האופן שבו גרפיקה פשוטה מובילה לתחושת אשליה של מציאות. גרסת המפתחים הראשונה של אוקולוס ריפט הצליחה להחזיר את ההתלהבות סביב ה-VR ולמשוך שחקנים כבדים, ביניהם גוגל, מייקרוסופט, סוני וסמסונג, שהצטרפו וביססו תעשייה שמוערכת היום בכ-150 מיליארד דולר. אפשרויות מכשור מגוונות, מקופסאות קרטון ועד חדרי חיוש אלחוטיים המאפשרים הליכה פיזית בעולמות וירטואליים, מממשים את ההבטחה שנגזזה בטרם עת בשנות ה-90 ומצהירים על תעשייה שחזרה כדי להישאר. ההתפתחויות הטכנולוגיות המואצות הן השתקפות של חברה הנמצאת בעיצומה של מהפכה דיגיטלית ובתחילתו של העידן הסייבורגי. הטכנולוגיה מתפקדת יותר ויותר כהרחבה של האדם, ואמנות הסיפור המתבססת עליה מהווה בהתאמה הרחבה של הצופה. אם בקולנוע הקלאסי הצופה מתבקש לשכוח את עצמה, והיעדר העצמי מיוצג כזוג עיניים הצפות בחלל, הרי ההצדקה של המציאות המדומה, אם צריך אחת, מתרחשת בהעמקת הקיום הפיזי שלה. הפרויקטים במציאות המדומה פורצים את גבולות הפריים והמסך ומאתגרים את גבולות הגוף, ודרך כך הם מצליחים להבנות חוויות פואטיות מזן חדש. אלו סרטים המבקשים לברוא עולם שיכול להכיל את הצופה בתוכו, לעטוף אותה ולהתחולל בזכותה. אופן חקירה חופשי זה אחראי לתחושה של הנוכחות וההטמעה של הצופה במרחב ובסביבת הסיפור, ואף שהאינטראקטיביות המרחבית עודנה מוגבלת והטכנולוגיה נבנית במקביל לפיתוח הז'אנר, היא מצליחה לייצר העצמה עמוקה בתחום הדוקומנטרי.

נוני דה-לה-פנה, אחת מהנשים המשפיעות ביותר בתחום המציאות המדומה, ביססה את אחד הז'אנרים הראשון בתחום המכונה Immersive Journalism – עיתונות מטמיעה. שוטטות ביקורתית במרחב היא הבסיס בעבודותיה. בפרויקטים שלה היא נוטה להשתמש בסאונד תיעודי המומחש באמצעות סביבות גרפיות ממודלות, שבהן יש לצופה אפשרות להתהלך פיזית בעולם הווירטואלי. [Project Syria](#) (2014) נוצר באותה הטכניקה. דה-לה-פנה יצרה חוויה פיזית המדמה את המתח וחוסר האונים של חיים במלחמה; דרך שחזור גרפי של רחוב במחוז ח'אלב ובאמצעות סאונד תיעודי שהוקלט במקום, היא מובילה את הצופה במרחב רגע לפני הפצצה. המרחבים שלה, כמו גם הדמויות, מיוצגים בגרפיקה ממוחשבת מעט משטיחה, הנתפסת כמנוכרת וזרה לגוף.

בעבודות שלה הרגשתי כי אני נדרשת לצפייה אקטיבית מסוג חדש – הסאונד הפעיל את שכבות הרגש והחרדה, והסביבה הווירטואלית הותירה אותי כמוגנת ומתבוננת מהצד. הטקטיקה הזו מצליחה לייצר חוויה אנושית משמעותית, אם מאפשרים לה. אני משערת כי דה-לה-פנה בוחרת באסתטיקה הזו מאחר שהיא משייכת את עצמה לז'אנר העיתונות, והחקירה שלה מתבצעת דרך האפשרויות הטכנולוגיות הזמינות לקיום עיתונות זמינה ומהירה ככל שניתן ב-VR, ופחות מכוונת ליצירת חוויה



סיפורית מטמיעה ושלמה. הפרויקטים שלה מוצלחים בעיני משום שהעולמות הדימינויים שהיא בונה תלויים בקשר בלתי נפרד בעולמות המציאות. להתנגשות בין הדמינוי למציאותי כוח אמיתי להרחיב ולהעשיר את היכולת שלנו לחשוב, להרגיש ולפעול, ודרך כך להתקרב למהות המושג אנושיות. טכנולוגיית המציאות המדומה מתפקדת כגשר בין העולם הדיגיטלי לבין העולם האמיתי.

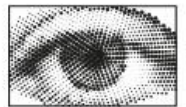
אנחנו עדות בשנים האחרונות למעבר הדרגתי מעידן המידע לעידן החוויה, מה שמכונה היום פוסט-אמת. מדיות שונות מנסות לפרוץ את חושינו ולגעת מיד ועמוק ברגש. הסיפור פחות מצוי בפרטים אלא מתרחש עם היווצרות תחושת הנוכחות. קולנוע דוקומנטרי מוביל להתעוררות רגשית בעקבות תיאור המציאות של האחר והזדהות אקטיבית הנובעת מהיכולת לדמיין את נקודת המבט שלו. הפרספקטיבה ב-VR אינה דימוי אלא כלי יצירתי מוחשי המציב את הצופה במרכז ההתרחשות. בזכות החוויה הפיזית, עולמות דמינויים-מציאותיים מותחים את גבולות האוטנטיות של זהות ומציאות. מתקיים חיקוי של נקודת המבט היומיומית האנושית שבה ה"אני" במרכז, כאשר הכל מסתובב סביבי ומתחולל בזכותי.

הפרויקט האהוב עליי ביותר, Notes on Blindness מ-2016, עושה את זה בצורה מוצלחת. זהו פרויקט דוקומנטרי אינטראקטיבי ב- $360^{\circ}$ <sup>1</sup>, המבוסס על הקלטות של ג'ון הול במסע ההתמודדות האישי שלו עם עיוורון שהתפתח אצלו בגיל מאוחר. קולו של הול מלווה את הצופה דרך קולות ורחשי הסביבה, המייצרים ומעלימים את הדימויים באופן מפורק וקוסמי. העולם של הפרויקט מושתת על חוויית הסאונד, סביבה שבה שקט מסמל את המוות. הפרויקט ממחיש באופן מבריק את היכולת של הטכנולוגיה להרחיב את החושים והתפיסה כלפי נושא שלרובנו הוא זר. הבחירה המודעת בבניית החוויה בתוך נוף ויזואלי נושם אשר מתמקד בחוש השמיעה ונשען עליו, מצליחה להתגבר על המכשול המצוי בבסיס פרויקט המבקש, דרך מדיום ויזואלי, ליצור דיוקן של עיוורון. הרובד האינטראקטיבי בפרויקט, שמתרחש בצורת לחיצות המגבירות רוח ומקדמות את הצופה במרחב הריק, מתפקד כמעין פיצוי אקטיבי לחוש הראייה, המאפשר השתהות רגשית פוטנציאלית המבליטה את המוגבלות הטמונה בו. זהו פרויקט המקיים בתוכו התמסרות מוחלטת לפואטיות של החוויה.

בשני הפרויקטים האחרונים הסאונד הוא המרכיב המרכזי והמכוון ביצירה. שתי טקטיקות שונות המבנות אוריינטציה ומכוונות את הסיפור. הסאונד ב-VR הוא מרחבי, סאונד שמגיע מהמקורות הוויזואליים עצמם ומגיב למרחק של הצופה מהם ולקרבה אליהם – ממש כמו במציאות. באופן הזה הסאונד מעצים את האלמנט של ה"אני" במרכז ומוסיף את הרובד הייחודי לו להיטמעות במציאות החלופית.

Assent מ-2014, שנחשב לאחד הפרויקטים הדוקומנטריים הראשונים ב-VR, השתמש במכניקה של נקודת מבט אישית על מנת לחקות מבנה לקוי של זיכרון. הפרויקט דן במעמד השנוי במחלוקת

<sup>1</sup> בתחום המציאות המדומה היום מתקיימת הפרדה בין פרויקטים המאפשרים צפייה של 360 מעלות ללא תנועה והתערבות משנה סיפור מצד הצופה, לבין פרויקטים המאפשרים חקירה מרחבית וסיפורית במרחב מדומה. האחרונים נקראים "מציאות מדומה" והראשונים מכונים פרויקטים 360.

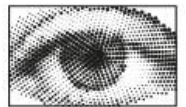


של עדות אביו של היוצר בהוצאה להורג ובטראומה הטרנס-דורית שהתבססה בעקבותיה. זיכרון טראומטי משול לחוויה שעוברת מדור לדור לאו דווקא כסיפור ורבלי אלא כזיכרון בעל מרכיבים פיזיים חזקים.

נקודת המבט של הצופה, הנדמית תחילה כזווית מבטו של האב, מתערערת כאשר כל הדמויות שפוגשים הן בדמות היוצר. המהלך הסיפורי מתעצב במקביל להתקדמות במרחב מפורק תלת-ממדי במסלול אל עבר הטבח, המלווה בקול המספר שטווה את הדרך. הרובד האינטראקטיבי בחוויה אוחד בתוכו את האתגרים הפילוסופיים הטמונים בפירוק של זיכרון טראומטי, אתגרים המתקשרים בין היתר לאשליה וערעור הבעלות על הזיכרון ולמשמעותה של אינטראקטיביות מדומה.

אני מגדירה פרויקטים תיעודיים במציאות מדומה כמעין מסע רומנטי של היחסים בין האדם למכונה. מסע שמקורו בטכנולוגיה אבל מתרחש כולו בתודעה. השילוב בין הנוכחות הפיזית והפקספקטיבה יוצר הבנה עמוקה של המציאות ולכן בעלי פוטנציאל גדול של פעולה. כאשר המציאות שהצופה נוכח בה רחוקה, האיום מחקירה ומהתקרבות לסביבות ולדמויות נחלש. טכנולוגיית המציאות המדומה מוצבת כאחד מהכלים החזקים בהובלה לשינוי חברתי-תפיסתי, מאחר שהצופה קרובה באופן יחסי לאדם אחר ללא המחיצות המוכרות של האגו. המרחק בין הצופה לדמות מתצטמצם, מה שמאפשר החלפת רעיונות באופן שוויוני, הבנה עמוקה יותר ומעורבות פוטנציאלית. השותפות הרגעית לגורל בין הדמות לצופה הוביל בין היתר ליצירות דוקומנטריות המוותרות על מורכבות הסיפור באמצעות שפה קולנועית תוך הסתמכות על האפקט הרגשי לבדו. אלו עבודות המורכבות בעיניי מניתוח תת-חלקי של הפוטנציאל הרחב של המדיום, ובו בזמן משטיחות את השיח הביקורתי על אודותיו, שכן הסיבה ליצירה טמונה בחיפוש אחר תקשורת ולא באחיזה בה.

למרות הסבלנות הנדרשת כשמדיום ושפה חדשה מתחילים להיבנות, ישנם פרויקטים שאני מרגישה שאינם מכבדים אותי כצופה ונאחזים ב-VR כגימיק טרנדי לשם הטרנספורמציה הפיזית למציאות ויזואלית אחרת, שבה חמלה מתבקשת ממני כתגובה אוטומטית. My Mother's Wing מ-2016, בהפקת Within מטעם האו"ם (ובבימויו של גאבו ארוהה), מציג התמודדות של אם אשר איבדה את בניה במלחמת צוק איתן. הפרויקט מתאר, באופן קולנועי פרימיטיבי, מציאות מורכבת ללא ניסיון ביקורתי לחולל מהלך סיפורי, דרך שוטים סטטיים ב-360 המוצבים ברחובותיה ההרוסים של עזה. כריס מילק, יוצר מוערך במציאות מדומה וממקימי Within, מדבר רבות על הייחודיות שבהתעוררות הרגשית המתקיימת בזכות המציאות המדומה. מילק צודק כשהוא מדבר על ההתעוררות הרגשית של הצופה, אך מתעלם מהעובדה כי סיפורים הצליחו מאז ומתמיד להוביל לתחושות רגשיות משמעותיות ועמוקות כמו אמפתיה. ה-VR, עם יכולתו להוסיף את ממד המפגש האנושי, מאפשר העצמה רגשית פוטנציאלית לסיפור אבל לא תחלופה לו. נוסף על כך, טענה כזו מפספסת בעיניי את המשמעות של המציאויות המדומות; החוויה במציאות מדומה אינה מובילה למפגש אנושי יותר עם האחר בעקבות הקרבה "הפיזית" אליו, אלא מובילה לכך בעקבות הבניית התחושה הפיזית של הצופה, תחושה המובילה לקרבה ל"עצמי". האמפתיה והסולידריות מגיעות מחוויות בונות של עצמיות. כאשר מתקיימת הבנה מדויקת לעצמיות של הצופה מול האחר, אז מתקיימת האפשרות לראות את האחר ובו בזמן לוותר על אלמנטים של שליטה ואגו. שימוש מודע בטכנולוגיה הווירטואלית

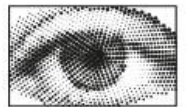


מאפשר חוויה אנושית עמוקה המאדירה את גבולות העצמי, המעמיקה את החוויה הפיזית כחוויה רגשית, כאשר אקטיביות היא דרך של קיום ותפיסה.

ההתפתחות המתמשכת והמהירה של המדיום מכוונת לבניית תקשורת אורגנית בין אדם למכונה, תקשורת שבבסיסה מערערת את השליטה והגבולות היצירתיים במערכת היחסים בין יוצרת וצופה. חוויות סיפוריות מורכבות ורלוונטיות תלויות בחקירה אמנותית כנה אחר משמעות החוויה האנושית. אם זו לא תתקיים, הגימיקים יהפכו בקרוב מאוד למוכרים וחסרי משמעות, והמדיום ייעלם כפי שקרה לו בשנות ה-90.

העולמות הדיגיטליים המרחביים מבקשים מהצופות להתמסר לאיבוד הזמן והמרחב, ובכך להיות חשופות לטעויות ולאפשרות להיות פגיעות במפגש עם האחר. נוכחות פיזית אינה דבר המתרחש בטבעיות ובאופן אוטומטי בספֶרה הדיגיטלית המאפיינת את חיינו. אחד הפרויקטים שמציפים בצורה מוצלחת בעיניי את המתח בהתמסרות ובוויתור על השליטה הוא The Enemy (פרויקט מתמשך משנת 2014). זהו פרויקט המכניס את הצופה לחלל שמוצבים בו שני אויבים ממדינות בעלות קונפליקט ארוך שנים, כגון ישראל-פלסטין, קונגו ואל-סלבדור. הצופה מתבקשת להתהלך באופן חופשי מסביב לדמויות, אשר צולמו ומודלו בתלת-ממד לממדי גוף אדם. התקרבות הצופה לאחת מהדמויות מפעילה את הדיבור תוך כדי כיוון נקודת המבט שלה לעבר הצופה, פעולה שמדמה כאילו היא שם. הדמויות עונות לאותן שאלות, מה שבאופן טבעי מעלה לפני השטח את הכמיהות האוניברסליות והפחדים הקיימים בכולנו, ללא קשר ללאום ולדת. את הפרויקט הזה חוויתי פעמיים, הפעם הראשונה ב-2015, בהשקת הגרסה הראשונה שלו כפרויקט ההליכה הראשון שלי ב-VR, ובפעם השנייה בגרסה הסופית שלו במסגרת פסטיבל הסטודנטים הבינלאומי בחודש יוני האחרון. הגרסה הסופית כללה שכלולים טכנולוגיים מרשימים של מידול דמויות תלת-ממדיות דוקומנטריות, הכנסת כמה צופות בו-זמנית לחלל וירטואלי אחד והגדלת מרחב ההליכה לחלל הגדול פי שניים-שלושה מהמקובל היום. ועדיין, ההתעמתות שחוויתי בזמן הצפייה האקטיבית הראשונה והבתולית שלי השפיעה עליי גופנית ורגשית באופן שלא חוויתי קודם. החלק שהתנסיתי בו היה המפגש בין חייל ישראלי לחייל פלסטיני. הפרויקט הוביל אותי דרך מסע של התמודדות עם הסטריאוטיפים והפחדים שהופיעו מול דמות חייל החמאס הפלסטיני. פתאום, ללא הכנה מוקדמת, הופיע מולי גבר שפניו מכוסות ובד קשור לראשו. הקרבה הפיזית לאדם באופן שהמציאות לא מאפשרת איימה עליי. הדבר הראשון שעשיתי היה להסתובב סביבו ולהסתכל עליו מאחור. אני מניחה שרציתי להחזיר אליי את השליטה כמה שיותר מהר, כי הרגשתי שהוויתור עליה מתבקש או כבר נלקח ממני. התקרבותי אליו מאוד, הסתכלתי עליו מלמעלה, ורק לאחר שהתמצאתי במרחב יכולתי להתפנות ובאמת להקשיב לו. הפחד שלי התחלף להבנה ולהזדהות.

הרבה זמן עבר מאז שהיינו עדות להתפתחות מדיום בעל כוח משמעותי בהובלה לשינוי תפיסות, ריפוי זיכרונות, חקירה פיזית והעצמת המשתמשת כחלק מחברה. ז'אנר המציאות המדומה אינו רק מאתגר את הרובד הסיפורי אלא גם את מערכת היחסים המשולשת בין הצופה-יוצרת-סיפור. מערכת היחסים המבקשת תשתית של התמסרות, ויתור, מעורבות וערבות הדדית.

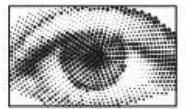


זוהי תקופת זמן נדירה שבה אנו עדות להיווצרות הפלטפורמה עם היווצרות הז'אנר. עובדה זו מייצרת ניסויים מעניינים, גם אם לא בהכרח מוצלחים ברמת המהלך הסיפורי, אשר נוחלים הצלחה מעצם החקירה וההוספה של מרכיב חדש לשיח. אחד מהפרויקטים הללו הוא Chameleon, שיצר ב-2016 אחד מהסטודיות המעניינים יותר שצמחו בתחום, המפתח חוויות אקזיסטנציאליות ניסיוניות דרך סריקות תלת-ממדיות.

בפרויקט, שנוצר בשיתוף פעולה עם אמנים מקומיים בניו מקסיקו, מתהלכת הצופה בחלל וירטואלי שמוצבים בו ארבעה ראשים גדולים של דמויות המייצגות ארבעה חלקים שונים של מקסיקו סיטי. הסאונד המרחבי מוביל את דרמת ההליכה בין הראשים, וברגע שהצופה מכניסה את הראש שלה (פיזית) לתוך אחד מהראשים מתגלה עולם ויזואלי חדש המלווה בתיאור סיפורי מצד הדמות. הכניסה והיציאה מראשי הדמויות מלווה בוויברציות גופניות חזקות הממחישות את פעולת החדירה לתוך העולמות. דוגמה מעניינת נוספת מצאתי ב-Hue (2017), פרויקט אנימטיבי אינטראקטיבי על אדם שאיבד את הטעם וההנאה מהחיים, ודן בתמה כמו דיכאון ברגישות נקייה ואלגנטית. הצופה לוקחת את Hue יד ביד בין חדרי הבית ודרך פעולות אינטראקטיביות פשוטות מוסיפה צבע לחייו. הפוטנציאל של הפרויקט לא ממומש וההיקסמות של הטריקים עוד מעצבת את עיקר החוויה, ועם זאת מצליחה להציף סימפתיה חברית לדמות שיכולה בקלות להיחשב כפרודיה מודרנית (דוגמאות נוספות לחקירה מעניינת נעשו בפרויקטים Deprogrammed ו-Death Tolls).

מאמצים רבים מושקעים בשכלול אפשרויות המציאות המדומה, מה שיאפשר התנתקות מהכבלים, תנועה מקיפה יותר (כיום ההליכה הפיזית בחלל וירטואלי מוגבלת ל-4X4), אפשרויות כניסה וחיבור אלמנטים פיזיים אל העולם הווירטואלי, כמו גם כמה צופים בו-זמנית באותו חלל וירטואלי. הצילום התלת-ממדי וטכנולוגיות המידול רק ילכו וישתכללו, ויאפשרו שתילת דמויות (דוקומנטריות או בדיוניות) בתוך מרחבים שיתופיים ואמינים להן ולצופה. אל הטכנולוגיות המתפתחות של המציאות המדומה מצטרפות טכנולוגיית המציאות הרבודה, המאפשרת שתילת אלמנטים וירטואליים בתוך המציאות הפיזית, וטכנולוגיית הבינה המלאכותית, המערבת מערכות הלומדות, מרגישות ומגיבות לכל צופה באופן נקודתי וספציפי, כמו גם לעיבודי מידע בזמן אמת בהתאם לתגובות הצופה (ולא רק בתסריט הנכתב מראש).

כשזה נוגע לניסיון לדמיין את העתיד, מילים הן מה בכך. אנחנו יכולות ללמוד את הטרנדים, להתייעץ עם האלגוריתם ולחקור את ההיסטוריה, אבל מה שעתיד לבוא אינו פועל בהכרח ביחס ישיר עם הפרויקטים שפרצו עם התחום. העתיד הטכנולוגי תמיד יהיה מסתורי ללוגיקה של התודעה החברתית. זוהי זכות בעיניי להיות עדות באופן כל כך חי למדיום חדש שמתפתח ומושך את הטכנולוגיה הקיימת יחד אתו. כשזה קורה ניתנת לנו האפשרות לעצב את השפה באופן שיויוני, להיות בעלות השפעה על הכלים היצירתיים אשר יתווספו ולחזות משהו חדש, צבעוני ואולי מפחיד, ודרך כך להבנות עולמות וירטואליים מתוקנים יותר שיהדהדו אל הממד הפיזי.



**קרדיטים:**

(2014) The Machine to Be Another

נוצר על ידי BeAnotherLab

Project Syria (2014)

תסריט ובימוי: Nonny de la Pena

הפקה: Nonny de la Pena , Vangelis Lympouridis

פיתוח: Michael Murdoch, Mikkel Rasch Nielson

עיצוב סאונד: Vangelis Lympouridis

(2016) Notes on Blindness - into the Darkness

בימוי: Arnaud Colinart, Amaury La Burthe, Peter Middleton, James Spinney

הפקה: Arnaud colinart for EX Nihilio

Assent (2014)

בימוי, תסריט, והפקה: Oscar Raby

עוזרת הפקה: Katy Morrison

עיצוב פסקול: Oscar Raby

My Mother's Wing (2015)

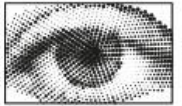
מאת: Gabo Arora, Ari Palitz

הפקת: Whitin

The Enemy (2015-2017)

בימוי, תסריט, צילום: Karim Ben-Kalifa

הפקה: Karim Ben Kalifa, François Bertrand, Chloé Jarry



Chameleon (2016)

Marshmallow Laser Feast

בשיתוף פעולה עם: Robin McNicholas, Barney Steel, Ersin Han Ersin

Hue (2017)

בימוי, תסריט: Nicole McDonald

הפקה: Will Watkins, Gaby Darbyshire

פיתוח: KC Austin

סאונד: Tay Strathairn

Death Tolls (2016)

בימוי, תסריט, הפקה ומידול: Ali Islami

(2016) Deprogrammed

תסריט ובימוי: Mia Donovan

הפקה: EYESTEELFILM, Bob Moore