

סדנאות החומרים וסינדרום מטריקס: מציאות וירטואלית או מציאות חומרית?

שלומית באומן

סדנת העבודה היא הזירה שבה מתאפשר ליצר בחומר (כל חומר) לעשות את המעבר מ"חומר גלם" ל"אובייקט" שנושא בחובו רעיון עיצובי או פיסולי. זו הזירה שבה המגע הבלתי אמצעי עם החומרים הופך להיות חלק מן השפה האישית של היוצר, שם נולדים מתוך התנסות וחקר רעיונות חדשים שמקורם במגע ישיר זה. אופיה של סדנת העבודה של היוצר בחומר נובע ישירות ממערכת היחסים עם החומרים שאתם הוא עובד. לדוגמה, סדנאות קרמיקה רבות משדרות לנמצא במחיצתן את אופי ה-low tec שלהן, את השימוש במכניקה פשוטה, באמצעים טכנולוגיים בעלי אופי מכני, שמקורותיהם בהישגיה של המהפכה התעשייתית באנגליה של המאה ה-19. בעקבות בעקבות מהפכה זו, נכנסו לסדנתו של הקרמיקאי האבניים המכניות, האקסטרודר וה-press לסוגיו, השימוש בגבס ליצירת סדרות או צורות מורכבות, הקומפרסור להתזת זיגוגים וכדומה. סדנת עבודה שכזאת מייצרת עמדות של מניפולציה על החומר לצרכיו המגוונים של היוצר. היוצר הוא איש עבודה. הוא היוצר, הוא המעצב, והוא המבצע, אין ניכור בין היוצר ובין החומר, והשליטה המלאה בתהליך היצירה ניכרת באופיו החומרי של האובייקט האמנותי.

במהלך המאה ה-20 חיברו אמני הקרמיקה בין הישגיה של התעשייה והתעשייה למחצה ובין מעמדו של האמן כמו שבא לידי ביטוי במהלך המאה ה-20: כזה שיוצר שיקוף מודע או פרשנות של המציאות ושל התרבות. מעמד חדש זה מאפשר ליצר מערכת יחסים אינטימית עם החומר ובו בזמן להתעדכן תדיר בטכנולוגיות חדשות שמאפשרות פריצות דרך והגדרה מחדש של מערכות היחסים האלו. מצד אחד טכנולוגיה חדישה, מצד אחר לגיטימציה לביטוי אישי. כניסתו של המחשב הביתי לסביבת העבודה, מראשית שנות ה-80 של המאה ה-20, השפיעה מאוד על אופיין ועל הגדרתן של סדנאות החומרים. בשנים אלו אנו עדים לשינוי מהותי באופיין של הסדנאות - למעבר למיכון קל (במשקל ובעלות) ולחומרים נגישים וזולים. התמורה הגדולה הנראית לעין בשנים אלו היא כניסתו של המחשב האישי ככלי ביטוי וככלי עבודה והדמיה לזירת העבודה בסדנה. זירה חדשה ורב שימושית זו קוראת תיגר על קיומה של הסדנה החומרית הממשית מתוך עולם אפשרויות בלתי מוגבל כביכול - מניהול משרדי פשוט ועד הדמיות משוכללות בתוכנות תלת-ממד מורכבות. אמני קרמיקה לא מעטים הכניסו בעקבות חידוש טכנולוגי זה את ה"חדר הנקי" לסדנה שלהם. הטכנולוגיה המכנית והטכנולוגיה הדיגיטלית אינן סובלות זו את סביבתה של זו, אך הן תורמות זו לזו, והמעוניינים להתעדכן צריכים לשלבן זו בזו.

תמורה חשובה אפשר למצוא בסדנאות של מעצבי המוצר. עם הכניסה לסדנה שכזאת אפשר לזהות אם המעצב יוצר מתוך אינטראקציה עם עולם החומר או עם מערכת של עולם מדומה.

מעצבים רבים מדווחים כי מניסיונם שלהם ההדמיה הממוחשבת התלת-ממדית לא תפתור לעולם את השאלה של תחושתנו לנוכחותו של האובייקט כמו שיתבטא בקנה מידה 1:1, בגודלו, בחומריותו, בצורתו ובתחושה שהוא מעביר. ההדמיה מקצרת את תהליך העברת הרעיון הכללי של העבודה, אך איננה מעבירה את המידע הדרוש שעובר בבדיקת המוצר בסדרה של דגמים - צורניים, חומריים ותפקודיים. כך שגם כשהיא עוזרת ככלי נוסף להעברה ולגיבוש של הרעיון, היא איננה מתפקדת כתחליף למערכת שלמה של בדיקות בחומרים עצמם.

מעצבים שנשבים בקסמה של ההדמיה הדיגיטלית ויוצרים מתוך זהות חומרית מדומה, מתוך הייצוג של החומר ולא מן החומר עצמו, מאבדים מערך שלם של ידע שהפונקציות הממוחשבות אינן יודעות להכילו. המעצב העושה דרכו בעולם הווירטואלי בתוך מערכת של פונקציות אין-סופיות מתוכנתות, הופך את הדיאלוג שלו עם החומר לפסיבי, כצרכן בסופרמרקט האפשרויות שמעניקה לו תוכנה זו או אחרת. ההדמיה הממוחשבת נושפת בעורפו של היוצר כמפתה אותו ואומרת לו: חסוך את המגע, את הזיעה, את הלכלוך ואת הזמן, ובוא והתמסר לעולם האפשרויות הבלתי מוגבלות ואדמה לך את כל העולה על רוחך. בבתי הספר לאמנות ולעיצוב דילמה זו היא חלק אינהרנטי משאלות פדגוגיות ומהותיות על אודות תוכנית הלימודים: מצד אחד על בתי הספר להיות מעודכנים תמיד מבחינה טכנולוגית, לקרוא נכון את צרכיו המקצועיים של מעצב המחר, ומן הצד האחר עליהם להכשיר בוגר בעל ידע רחב, שנוסף על האובייקטים האמנותיים מעצב גם את מקומו בתרבות. עם כניסתו של המחשב לבתי הספר לאמנות התמלאו מוסדות אלו בחדרי מחשבים רחבי ידיים, הושקעו תקציבים גדולים במתן במה לטכנולוגיה הדיגיטלית הגואלת - ככלי חדשני ועכשווי, ואלה כבשו את לבה של האקדמיה. מצב זה יצר אבסורד של השקעות עצומות (לעתים פי עשרה ואף יותר) בשדרוגים של מערכות המחשבים והתעדכנויות טכנולוגיות, לעתים על חשבון הסדנאות המפתחות את היחסים הממשיים עם עולם החומר. באקדמיות רבות בעולם נסגרו סדנאות שנראו "לא רלוונטיות" (המדיה הדיגיטלית תפסה את מקומם של סוגי ההדפס, היא מאיימת על סדנאות הצילום, שינתה את כל מקצועות הקדם-דפוס ואת המקומו של המעצב הגרפי בתהליך העיצוב וההפקה, והיא מאיימת על כמה סוגים של סדנאות חומרים מפאת "ההתיישנות"). נראה לי כי תהליך זה הוא חלק מן הגישה המאפיינת את התרבות המערבית עם כניסתם של אמצעים טכנולוגיים חדישים: גישה שדוגלת בשימוש טוטלי בהם ופועלת מתוך אמונה כי הנה כעת מצוי בידינו הכלי האולטימטיבי שבעזרתו נוכל לפתור כל שאלה עיצובית וחומרית. אין זו אלא שאלה של זמן עד ש"תשתכלל" הסימולציה לכדי תחושה מושלמת של המציאות.

ואולם בשנים האחרונות מסתמן מהפך בגישה זו. באותן אקדמיות, גם בארצות הברית וגם באירופה, שבהן נבנו חדרי המחשב בזריזות רבה, חוזרים עתה לסדנאות החומרים. חוזרים לחוויה הרב חושית, להבנה עמוקה של תהליכים חומריים, לניסיונות לשבור את הניכור בין

היוצר, הרעיון והחומר שהוא עובד בו. קורה גם תהליך של מחשבה מחדש על האפשרות לפתח שפה אישית שתחרוג מההשטחה הסגנונית החריפה שהביאה עמה המדיה הדיגיטלית. מעצבים רבים חוזרים למשל לסקיצה הידנית כחלק מחיפוש אחר שפה אישית זו, ולקוחות שמצויים בעולם העיצוב מבקשים יותר ויותר (אחרי שראו את ההצעות הממוחשבות והמהוקצעות של פרויקט זה או אחר) את הסקיצות הידניות שהובילו לתוצאה הממוחשבת; גם כדי להבין את תהליך החשיבה שעמד מאחורי הגימור המוקפד של השפה הממוחשבת, וגם כדי לזהות את האישי מתוך ניסיון להכיר טוב יותר את המעצב. על אחת כמה וכמה נכון הדבר באקדמיות לעיצוב ולאמנות, שבהן הקו האישי חשוב לתהליך חינוכי. במסודות אלה חזרתו של ספר הסקיצה לסביבתו היוצרת של הסטודנט היא חלק מהותי בבניית זהותו כסובייקט יוצר, והיא חשובה אפוא מעין כמוה.

תהליך זה משול בעיניי לניפוץ האשליה שהגיעה לשיאה בסרט הפולרי "מטריקס" של האחים וושובסקי (ארצות הברית, 1999), המתוארת בספרו של סלבי ז'ז'ק,¹ ולפיה העולם איננו אלא תעתוע שמוצג על ידי השכל,² לעומת עולם שניתן לכנותו "ממשי". בסרט מתואר עולם וירטואלי טוטלי, שהנמצאים בתוכו רואים בו את הממשי שלהם ואינם יכולים לזהות את גבולותיו של ה"משחק" שהם משתתפים בו. ז'ז'ק ממשיך לסיפור זה למשל המערה של אפלטון, ולפיו העולם משול למערה ומתפרש אצלנו כצלליותינו על קירותיה.³ ההתפכחות מן התעתוע, אם היא אפשרית, נעוצה ביכולת לפרוץ ממנה או לחלופין לזהות את "כללי המשחק" בעולם הווירטואלי של ה"מטריקס" או על פי ז'ז'ק, מצב זה שבו גבולות הקיום הממשי נבחנים בקפידה ובביקורתיות במקום ההיסחפות (הרומנטית) לאשליית "חוקי המשחק הווירטואליים" משול בעיניי להכרעה על אופי הזירה שבה אנו יוצרים. עוד תהליך מעניין שמשפיע על תפקידו של המחשב בתהליך היצירה הוא המפגש המחודש בין המדומה לממשי באמצעות תוכנות חדישות שהופכות את המחשב לכלי שמאפשר ליצור אובייקטים תלת-ממדיים חומריים. המחשב משנה את תפקידו והופך למתווך בין הרעיון לחומר (כאותה מכונה מכנית בסדנה, אך באמצעים דיגיטליים) ולא כמייצר הדמיה שלהם. זהו שינוי חשוב ומהותי שמסמן פוטנציאל מחודש של המפגש בין המדומה לממשי.

בעבר התריסה הרוח מול החומר, אתגרה אותו, משכה אותו אל הבלתי צפוי, חקרה את שורשיו הכימיים וניסחה את הקודים שלו בתרבות. היום מתריס נגד החומר הייצוג שלו, בדמות אשליה שנתפסת כסוג של מציאות במוחנו. קשה שלא להקביל בין הניכור הנוצר בין

¹ סלבי ז'ז'ק, **מטריקס האחר הגדול והמציאות הווירטואלית** (תרגום יאיר אור).

הוצאת רסלינג, תל אביב 2003

² שם, עמ' 9.

³ שם, עמ' 9.

היוצר לחומר באמצעות ההדמיות הממוחשבות ובין תפיסה חינוכית שמייצרת את הניכור בין היוצר לעולם האנושי שבתוכו הוא פועל.

בתפיסת עולם שמנסה להפוך את האנושי למרכז ההווה, את החומרי לחוויה, ואת החושי למתווך המרכזי בין האדם לעולם, ההדמיה תתפש ככלי נוסף ומשוכלל שפועל במקביל למגוון רחב של אופציות חומריות, תאורטיות ואישיות. אך לא יותר מכך. לכן בבואנו להכריע בשאלה כיצד יש לבנות את הסדנה שבתוכה אנו מתפקדים, נראה כי להכרעות מכניות ודיגיטליות יש משמעות עצומה בנוגע לאופי היצירה שלנו.

רציתי לפתוח מאמר זה בסיפור על פציעה בסדנה, על טעות, על שיבוש מערכות, מתוך נקודת הנחה שבמצבים אלו טמונה מערכת היחסים הממשית, הישירה והאמיתית ביותר עם העולם. נראה כי אסיים בכך, ואומר כי הכאב, הטעות והשיבוש יכולים להפוך אותנו מסובייקטים פסיביים שמצומצמים למציאות הווירטואלית המנוכרת, לסובייקטים תבוניים ויצירתיים שמסוגלים להתבונן בעולם באופן מפוכח ורחב יריעה, ואף לגעת, כן ממש לגעת בו. ללא Undo.

