



## היכוננו לבואו של הצ'יל אאוט הויזואלי

רובנו, כשאנחנו חושבים על אמנות ויזואלית, חושבים על בדי קנבס גדולים, מכחולים ושפורפרות צבע. כרמית הלר אמנם משתמשת בבדי קנווס אבל את האמנות היא יוצרת בסביבה נקיה בהרבה - במחשב



**אפרת בראשי**

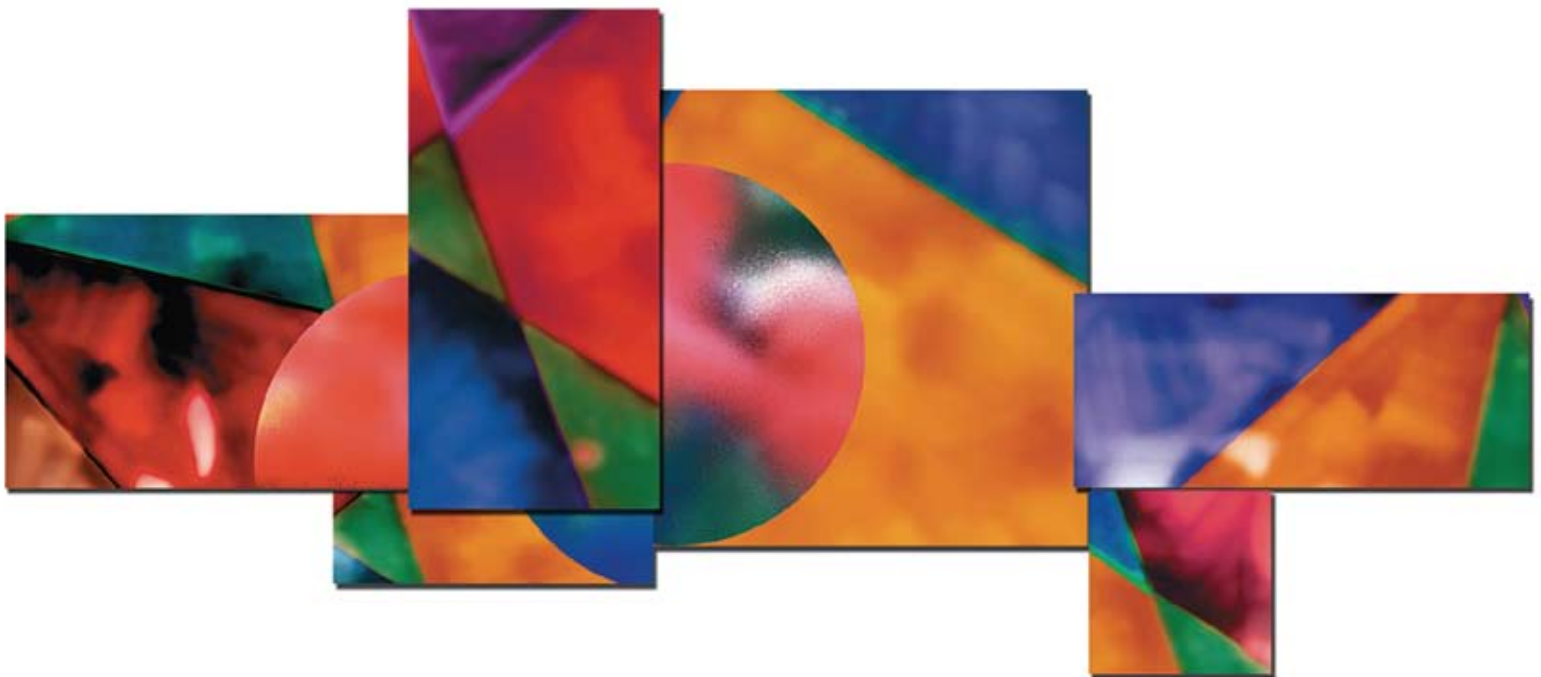


בתחילת המאה ה-20 גם הצילום לא התקבל כז'אנר אמנותי ובכל זאת הפך לחלק אינטגרלי מחיינו, כך האמנות הממוחשבת נחשבת לפריצת דרך מבטיחה, שלא תיעלם כל כך מהר מהנוף

**ה**אמנות הממוחשבת היא הטרנד הבא בשדה האמנותי. נכון להיום היא פופולארית מאוד באירופה (בעיקר בברלין) ובערים הגדולות במזרח אסיה, ומשמשת כקישוט דקורטיבי ומודרני בבתי מלון אקסקלוסיביים, רשתות בוטיק, מסעדות נחשבות ואפילו שדות תעופה. בשל חדשנותה של אמנות זו, הרבה מהגלריות לאמנות פלסטית עדיין מהססות להציגה והיא נחשבת כשנויה במחלוקת בקרב מבקריה, שטוענים כי אמנות זו איננה מצריכה יכולות או כישרונות מיוחדים שכן היא נוצרת בלחיצת כפתור בלבד. טענות אלו מזכירות את הטענות שהועלו כלפי אמנות הצילום בתחילת דרכה, כפי שניתן לקרוא באתר של wikipedia בכתובת <http://he.wikipedia.org/wiki/צילום>. בפועל, היוצר של האמנות הדיגיטלית נדרש למיומנות טכניות, מחשבה יצירתית ומעל הכל השקעה של שעות עבודה רבות. בתחילת המאה ה-20 גם הצילום לא התקבל כז'אנר אמנותי ובכל זאת הפך לחלק אינטגרלי מחיינו, כך האמנות הממוחשבת נחשבת לפריצת דרך מבטיחה, שלא תיעלם כל כך מהר מהנוף. היא נמצאת כרגע בהתהוות וגיבוש, ורגע לפני שתקבל את הבמה לה היא ראויה, נפגשתי עם כרמית הלר, אמנית ומעצבת גרפית שחיה על הקו ישראל-לוס אנג'לס. בימים שבהם נערך הראיון כרמית מתכוונת לתערוכת יחיד שתיערך בגלריית "עין הוד", הרביעית במניין תערוכותיה כאמנית (והיד עוד נטויה). בתחילת הראיון כרמית דואגת להדגיש ולעמוד על ההבדלים שבין אמנות ממוחשבת לעיצוב גרפי. התוכנות אמנם אותן תוכנות, אך און השימוש בהן בכל אחד מהתחומים שונה באופן מהותי ומשמעותי.

עיצוב גרפי נקרא באנגלית Communication Arts - בתחום זה יש להיצמד לצביון מסוים, למוסכמות ושפה ספציפית בעלת מסר תקשורתי, ואילו אמנות ממוחשבת,





**האמנות הדיגיטלית לא באה על חשבון האמנות הפלסטית. היא איננה מתימרת לבטל אותה או להציג עליונות עליה. להפך, אלו שני זרמים המתקיימים באותו שדה. האמנות הממוחשבת משלימה את האמנות הפלסטית ומהווה סוג של נישא, כשלכל אחת מהן הייחודיות שלה**

ורק במחשב. בנוסף, המחשב נותן לגיימיציה לאמנות כרפליקה (שכפול) המודפסת על נייר, משי או קנבס, ויכולה להימכר כמקורית או כסדרה מוגבלת. כמו שהצילום העלה את קרנן של הסדרות המוגבלות, גם האמנות הממוחשבת תהפוך את הרפרודוקציה ללגיטימית כג'יקלה\*. את ההדפסות הדיגיטליות תמיד מדפיסים מהמקור, ומכאן ניתן לעשות זאת בגדלים שונים, מבלי לפגוע באיכות העבודה כיוון שהמקור הינו קובץ (file), בניגוד לאמנות פלסטית, שעוברת שלבי עיבוד שונים בדרך לשינויי גודל.

**התחלת כמעצבת גרפית. מה הוביל אותך לשנות מסלול ולעסוק באמנות?**

סיימתי לימודי עיצוב גרפי ב-Academy of Arts University בסן-פרנסיסקו, עבדתי תקופה ארוכה כמעצבת גרפית ותוך כדי עבודה חיפשתי תמיד אתגר יצירתי ומענה ליצירתיות שבי. העיצוב הגרפי נותן מענה לצרכי הלקוח ומשדר על תדר תקשורתי, המבוסס על תורת הגרפיקה. אני רציתי להשתחרר ממוסכמויות,

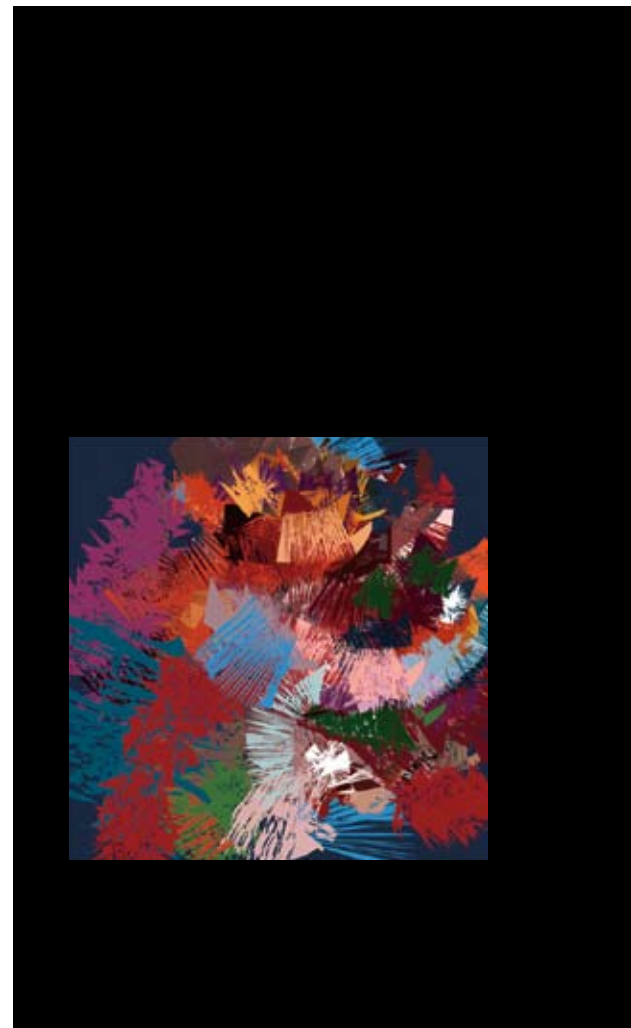
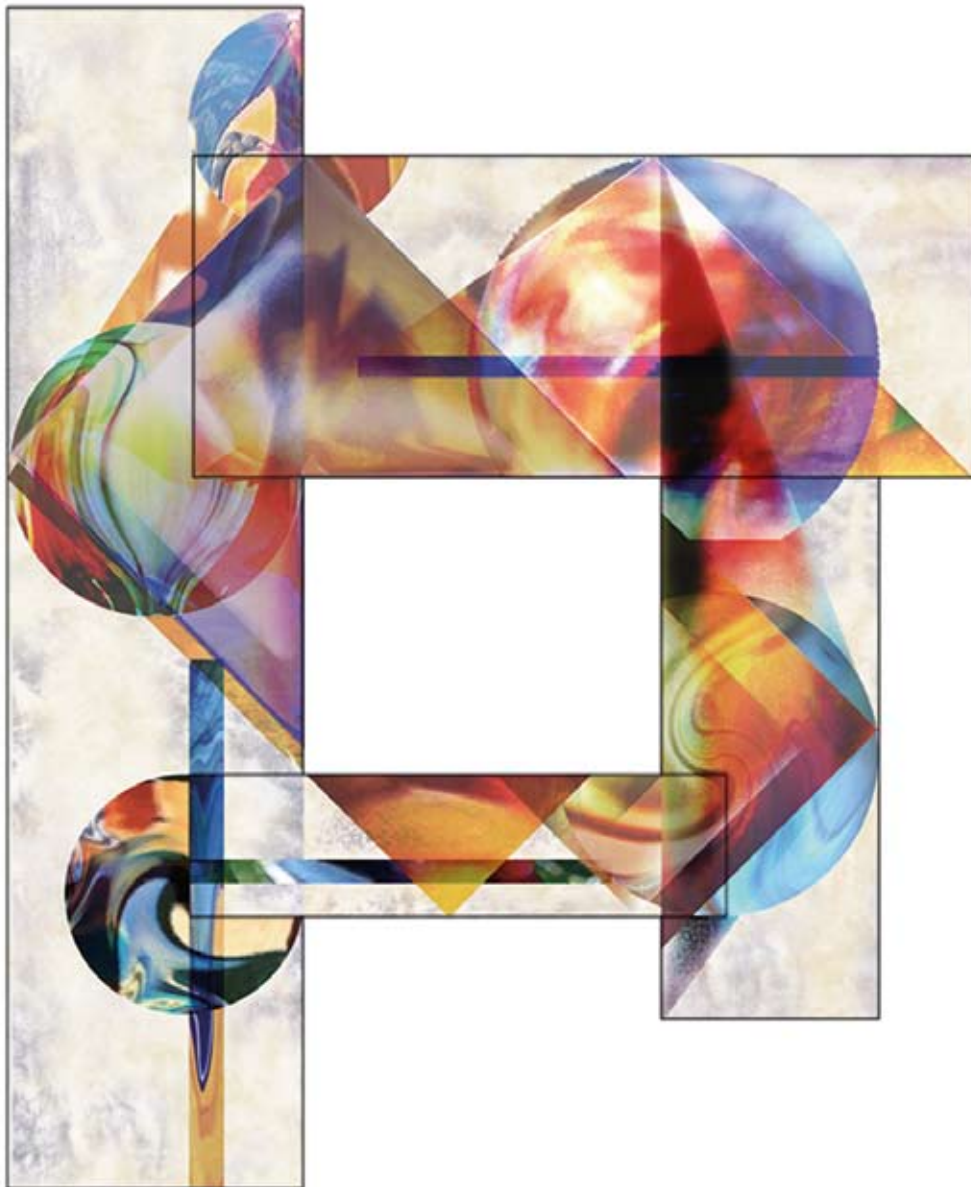
הנקראת באנגלית Computer Arts היא כמו כל אמנות פלסטית, משוללת מסגרת ונטולת חוקיות.

**מה בין אמנות ממוחשבת לאמנות פלסטית? האם ניתן לערוך השוואה ביניהן?**

ראשית, עליי לציין שהאמנות הדיגיטלית לא באה על חשבון האמנות הפלסטית, שכבודה במקומה מונח. היא איננה מתימרת לבטל אותה או להציג עליונות עליה. להפך, אלו שני זרמים המתקיימים באותו שדה, ללא שום תחרות. האמנות הממוחשבת משלימה את האמנות הפלסטית ומהווה סוג של נישא, כשלכל אחת מהן הייחודיות שלה. אלו יכולות לחיות זו לצד זו, כמו שבמוסיקה יש מקום לסגנון של בטהובן, צ'יל אאוט, ג'אז וראפ. באותו האופן, ניתן לראות את האמנות הממוחשבת לצד פיקאסו, שאגאל, אנדי וורהול או ליכטנשטיין. היא אמנם נחשבת כטרנד כיום, אך גם וורהול התחיל כטרנד, אשר התפתח במהלך השנים למדיומים שונים והפך להיות, בסופו של דבר, אב טיפוס.

בעבודות הממוחשבות ישנם מעברי צבעים, שלעולם לא ניתן להגיע אליהם באמצעות המכחול. כמו גם שקיפיות, חלקים שנעלמים, אטימות ברמות שונות, שכבות, פילטרים ועוד, המשמשים כחלק מתכונות שהאלגוריתמים והאפקטים הממוחשבים מפיקים, ומהווים חוויה סובייקטיבית וייחודית אותה ניתן לבצע אך

\* ג'יקלה היא האלטרנטיבה הדיגיטלית לרפרודוקציה הליטוגרפית - הדפס. היא מתבצעת באמצעות התזת דיו במהירות גדולה ושילוב צבעים ליצירת תמונה כללית מלאה בצבע עוצמתי ומלא חיים.



היא איננה מתרחשת מזליה או נתונה ביד המקרה, אך השליטה שלי בנקודות מסוימות איננה טוטאלית, וזה עוד הבדל שאפשר לייחס לאמנות הממוחשבת לעומת הפלסטית. הצייר או הפסל מכוונים לצורה מסוימת שאותה הם רוצים מייחלים ליצור, כאשר השליטה ו"המשיכה בחוטים" היא טוטאלית באופן יחסי. **חלק מהשליבים שאת מתארת בתהליך עבודתך, מזכירים את צורת העבודה של ג'קסון פולוק. הוא אמנם שפך כמוות של צבעים על קנבס גדול ממדים אבל בדומה לך, לא ידע לאן אלה יובילו אותו ואיך יראו בסופו של דבר. עוד נקודת דמיון בין אמנות פלסטית לממוחשבת. האמנם?** פולוק נתן מקום נכבד לאקראיות ולמקרה, הכאוס שלו היה מאוד מובנה ומכוון, ואכן יש מן הדמיון מהפך הזה בעבודותיי. יחד עם זאת, אינני שוכחת את האיוון

**בעבודות הממוחשבות ישנם מעברי צבעים, שקיפיות, חלקים שנעלמים, אטימות ברמות שונות, שכבות, פילטרים ועוד, המשמשים כחלק מתכונות האלגוריתמים והאפקטים הממוחשבים מפיקים, ומהווים חוויה סובייקטיבית וייחודית אותה ניתן לבצע אך ורק במחשב**



לנסות דברים חדשים, לשבור חוקים ו"להשתולל" ללא טאבו. כך גיליתי עולם חדש שנקרא אמנות ממוחשבת, שהתחילה מבחינתי כרישום מובנה, ולאחר מכן קיבלה טקסטורות אמנותיות.

**העבודות שלך גורמות לעצור, לבהות ולתהות לפשרן. מה את מנסה להעביר באמצעותן לצופה בהן?**

העבודות מציגות בעיקר צבעוניות, צורות, תנועות וטקסטורות המתאפשרות באמצעות המחשב ככלי עבודה. אני מנסה להעביר תחושות באשר הן ואווירה סובייקטיבית למתבונן, תוך כדי יצירת מוזה. אם אני משווה זאת לעולם המוסיקה, העבודות שלי הן מעייני צ'יל אאוט וויזואלי, לעומת מוסיקת-מסרים של מוסיקאים כמו בוב דילן. מטרתה של מוסיקת צ'יל אאוט היא להרגיע או לתת אווירה נינוחה, ובדומה לה אני שואפת להעביר את אותה התחושה, עם איזה שהוא תבלין מסתורי.

**איך מתבצע תהליך העבודה שלך? מהם השליבים שאת עוברת?**

הכלים הראשונים בהם אני משתמשת הם דף ועיפרון. באמצעות העיפרון אני מעבירה את המחשבה שלי אל הדף, לסקיצה. שלב ראשוני זה, מחדד את הקונספט המקבל בשלב הבא את "הצבע", תרתי משמע, באמצעות כלי שלישי, שהוא המחשב. חלק מהעבודות נבנות מעיבוד של תמונות אותן צילמתי בעצמי, כיוון שיש בהן עושר של צבעים שלא ניתן להשיג בשום דרך אחרת. מנקודה זו, הצורות השונות מתחילות להתעבות ולקבל חיים עצמאיים. התמונות המצולמות משמשות חומר גלם כמו בקולאז' עם שילוב של שכבות רבות. כשאני מתחילה את תהליך העבודה, לא תמיד אני יודעת כיצד הוא יסתיים, וכשאני מפעילה פילטר כלשהו, אני לא בטוחה לאן הוא יוביל אותי, ומה יקרה בעקבותיו. אני אמנם שולטת בעבודה,



אני יודעת מה האמנות הפלסטית יכולה להציע, חוויתי אותה ואת נגיעות המכחול באופן ממשי. החוויה הראשונית של צבע מספקת את התמודדות, פתרון והבנה של אור וצל, תלת מימדיות, עומק, תאורה וכו'. המכחול הוא כלי מאוד חי ותחושת

העוצמה. זה המקום לציין ולהבהיר לכל מי שעוסק בתחום שזהו מקור הכוח של התוכנה. אילוסטרייטור מספקת צורות שטוחות שגם בהם יש לי צורך ועניין, אך ה"תבלינים" של העבודה שלי מורכבים בעיקר מפוטושופ.

**חלק מהשמות שאת בוחרת לעבודותייך באים מעולם הפסיכולוגיה (Id של פרויד), עולם הרפואה (Foramen Magnum) או הפסיכואנליזה (קתרזיס). מהיכן זה מגיע ומה הקשר?**

אני מאוד מחוברת לעולם הפסיכולוגיה. אני בוגרת לימודי תואר ראשון בעבודה סוציאלית. לתיאוריה הפרוידיאנית יש השפעה גדולה מאד עליי וכפועל יוצא מכך גם על עבודותיי. גם פרויד עצמו היה מושפע מאמנות יוונית. פסיכולוגיה ואמנות הן שתי אסכולות שהרבה פעמים תלויות אחת בשנייה ואפשר למצוא לזה ראיות עוד משחר ההיסטוריה. פרויד אף טרח לכתוב ספר שנקרא "מעשה היצירה בראי הפסיכואנליזה", שדן בקשר ובתלותיות של שני תחומים אלו. מעבר לזה, אני מאוהבת במילים הלטיניות, אני חושבת שיש בהן המון עוצמה, והן משקפות הרבה פסיכולוגיה והיסטוריה אישית של העבר, הווה ועתיד שלנו. בנוסף, כל ניתוח של תמונה או יצירה באשר היא, נעשה באמצעות פרשנות פסיכולוגית, של המתבונן. Id היא שם התערוכה שאני הולכת להציג בעין הוד. התערוכה מציגה התרחשות פנימית, את ה"אני האמיתי", בעל מאוויים פנימיים, התרחשות תנועה והתפרצות של מה שקורה פנימה. כל אחת מהתערוכות שלי נושאת את השם של תמונה אחת מסוימת, שאני רואה בה כגולת הכותרת ואתה אני רוצה להדגיש.

carmit@carmitdesign.com  
www.carmitdesign.com

ככלל ואת ערכי האמנות והעיצוב בפרט. אינני משתמשת באפקט ושומרת אותו כי הוא "יפה", אני מקפידה לבדוק כיצד הוא עובד ביחס לכל התמונה. הפריבילגיה שלי (לעומת פולוק), היא אם וכאשר משהו לא מוצא חן בעיניי באחד השלבים, יש לי מספר אפשרויות להתמודד איתו: History, Delete או שימוש בפילטר אחר שיטשטש. למקריות באמנות הממוחשרת יש הרבה צדדים חיוביים, התורמים לעיבוד בצורה טובה יותר. בזכות היכולות המופלאות של התוכנות השונות, ה"טעויות", שמתרחשות תוך כדי עבודה לא יכולות לגרוע אלא להפך, לשדרג. מה שלא תמיד קורה באמנות פלסטית.

מתוך דברייך, ניכר כי יש לך זיקה מעשית לאמנות הפלסטית, יש לך הבנה אמנותית מעבר למה שמתרחש על מסך המחשב האישי שלך.

ציירתי שנים רבות בצבעי אקריליק. אני יודעת מה האמנות הפלסטית יכולה להציע, חוויתי אותה ואת נגיעות המכחול באופן ממשי, מה שחשוב מאד לכל אמן, באשר הוא. לדעתי, אם לא חווים זאת, מדלגים על שלב מאוד בסיסי באמנות. לא חייבים להצטיין בזה, אבל כדאי ואף רצוי לדעת איך מגיעים לצבעים, מה זה ערוב של צבע באופן ידני. החוויה הראשונית של צבע מספקת את התמודדות, פתרון והבנה של אור וצל, תלת מימדיות, עומק, תאורה וכו'. המכחול הוא כלי מאוד חי ותחושת. מדי פעם אני נוגעת בו, אך בשלב זה של חיי, העולם הממוחשב יותר קורץ לי.

**האם יש תוכנה אחת אהובה עלייך במיוחד?**

כל תוכנה גרפית, מבורכת. לכל אחת היתרונות שלה, אך אם הייתי צריכה לבחור באחת, זאת בטח פוטושופ. בתוכנה זו אני מצליחה להגיע לרבדים עמוקים, יותר מבכל תוכנה אחרת, בזכות השכבות והאפקטים שנותנים לעבודה כולה את

העיצוב הגרפי נותן מענה לצרכי הלקוח ומשדר על תדר תקשורתי, המבוסס על תורת הגרפיקה. אני רציתי להשתחרר ממוסכמויות, לנסות דברים חדשים, לשבור חוקים ו"להשתולל" ללא טאבו