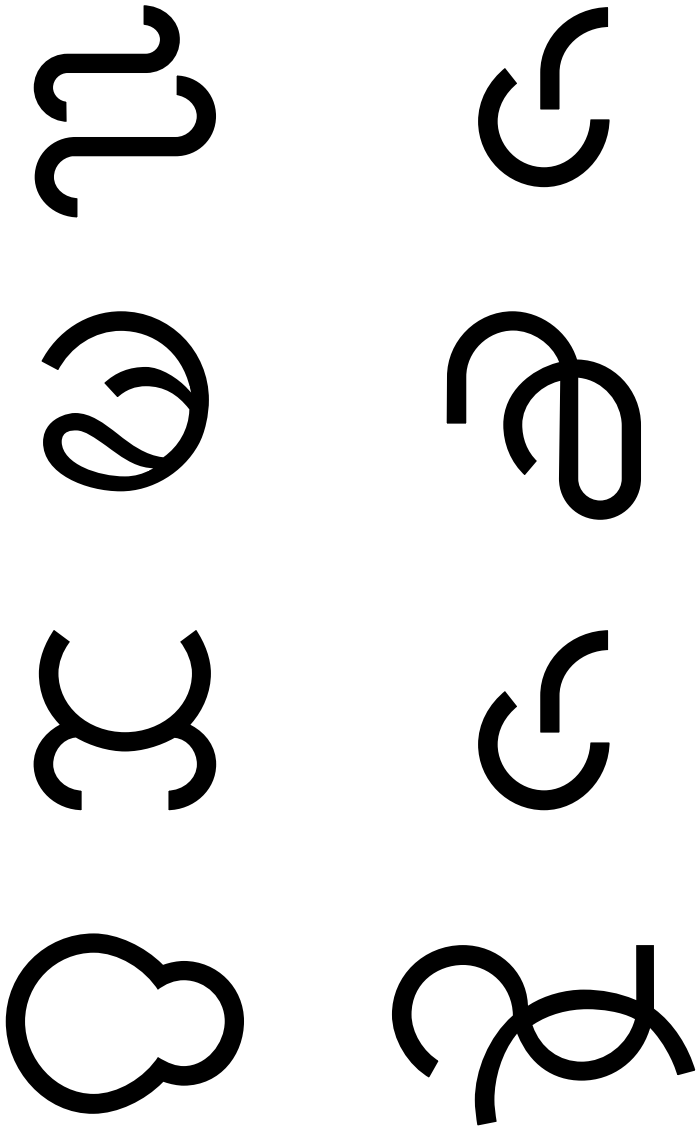
BACKYARD



פתח דבר 4
סוזן לנדאו

אורי קצנשטיין:
השרידים
עדיין כאן 6
ורדה שטיינלאוף

תקווה אפוקליפטית,
או: על המנעד שבין
תיעוב להשתאות 16
זאב אמריך

האוזניים רואות
והעיניים שומעות 22
ישי אדר

היכשלו בשלווה,
היכשלו בשמחה!
היכשלו בהצלחה! 28
אמה ברסלבסקי

עבודות 149

ציונים ביוגרפיים 195

פתח דבר

סוזן לנדאו

מנכ"לית ואוצרת ראשית

מוזיאון תל אביב לאמנות גאה להציג את התערוכה "Backyard" של אורי קצנשטיין - פסל, אמן מופע, מוזיקאי, בונה כלי נגינה ומכונות סאונד ויוצר סרטים. קצנשטיין נמנה עם האמנים פורצי הדרך, שמערערים על החוויה הסטנדרטית של הצפייה ביצירות אמנות ומטשטשים את הגבולות בין תחומי האמנות השונים. יצירתו חושפת את הצופה לאמנות ניסיונית, חדשנית ומרגשת, יצירה שעוטפת את הצופה והופכת אותו לחלק בלתי נפרד ממנה.

"רוב העבודה שלי מבוססת על יצורי כלאיים, שתמיד מתווכים בין כל מיני גישות. מעניין אותי, למשל, איך המוזיקה הופכת לדבר יותר חזותי", אומר קצנשטיין. התערוכה חושפת גוף עבודה רחב המקיף שנות יצירה רבות, שבהן בוחן קצנשטיין את המרכיבים הבסיסיים שביסוד עולם היצירה שלו: צבע, חומר, צורה וצליל, ומחלץ מהם שפה חזותית חדשה.

עבודותיו הן ביטוי של עולם דמיוני ומטפורי הספוג ברבדים של הומור, סכנה ואיום. הציר המרכזי של העולם הקצנשטייני הוא הגוף האנושי, ואובייקטים שחזותם היברידית המהדהדים אפקטים פסיכולוגיים. התערוכה מתמקדת בעבודות פיסול, וידיאו־ארט, רובוטיקה וסרטים, ויוצרת מכלול המתווך בין מצבי צבירה שונים ובין מגוון דרכי עשייה, העוסקים בשיבושי זמן ונעים בין העבר לעתיד.

התערוכה והקטלוג התאפשרו תודות לתמיכתם של תורמים רבים: ברצוני להודות מקרב לב לדן סנדל וקרן משפחת סנדל לפיסול על תרומתם רבת השנים למוזיאון תל אביב לאמנות ותמיכתם בקטלוג התערוכה; לתמי רודיך וקרן יונה אתינגר והווארד גילמן לרכישת אמנות על תרומתם ותמיכתם בהפקת התערוכה; ול־Outset על תמיכתם בפרויקט זה. תודתי נתונה לכל המשאילים, שהסכימו להיפרד מהעבודות שברשותם לתקופת התערוכה. תודה לאורי קצנשטיין, שזיכה אותנו בעבודתו המיוחדת וחשף אותנו לתהליכים המורכבים של עולמו היצירתי המופלא.

תודה לכותבי המאמרים לקטלוג: זאב אמריך, ישי אדר ואמה ברסלבסקי, על מאמריהם המאירים את עבודתו של קצנשטיין מנקודות מבט שונות. תודה לאוצרת התערוכה, ורדה שטיינלאוף, על עבודתה המעמיקה והמקצועית; לנועה שורץ, מעצבת הקטלוג, על העיצוב היצירתי והקשוב לעבודתו של אורי קצנשטיין; לרויטל טופיול על הצילום; לאורנה יהודיוף ולטליה הלקין על העריכה והתרגום. תודה לרפאל רדובן, רכז תיאום בקרת פרויקטים, ולכל צוות המוזיאון שתרם את חלקו להקמת התערוכה.

אורי קצנשטיין:
השרידים עדיין כאן

ורדה שטיינלאוף

אורי קצנשטיין (יליד תל אביב, 1951), למד בארצות הברית ופעל כאמן בסן פרנסיסקו ובניו יורק. ב־1985 חזר לישראל ומאז הוא יוצר בתל אביב ומלמד באוניברסיטת חיפה. קצנשטיין הוא אמן רב־תחומי; פסל, אמן מיצג ומופע, מוזיקאי המבצע את יצירותיו, בונה כלי נגינה ומכונות צלילים, וגם יוצר סרטים. עבודותיו בתחומי פעילותו השונים הן ביטוי של עולם דמיוני ומטפורי, שצירו המרכזי הוא הגוף האנושי ואובייקטים בעלי נראות היברידית, שמפעילים אפקטים פסיכולוגיים. עבודותיו טעונות בהומור לצד ממדים של סיכון ואיום, והן עשירות בטכניקות ובטכנולוגיות שמאתגרות קונבנציות ודרכי פעולה שגורים.

שם התערוכה - "Backyard" - מרמז לדברים הסמויים מהעין, למה שמתרחש מאחורי הקלעים. החצר האחורית היא מקום הצטברות של מחשבות, ניסיונות וכשלים. אין בה הסדר, שמתקיים בחזית הקדמית. הכותרת מתכתבת עם המדיה של האדריכלות ומקיימת דיאלוג עם עבודות קודמות של קצנשטיין כמו: *Home* (2001), או *Hope Machines* (2006-2007). התערוכה מציגה תמונה מקיפה של פעילותו המגוונת של קצנשטיין, משנות ה־80 של המאה ה־20 ועד היום. יש בה ארבעה מוקדים שונים, שכל אחד מהם פורס ובוחן פן שונה בעשייתו הרב־תחומית והרב־מדיומלית: פיסול; וידיאו־ארט; סאונד ורובוטיקה; והחלל הרביעי מוקדש לעבודות מפתח מוקדמות. ה"עולם" שמכוננים ארבעת המוקדים האלה מתווך בין מצבי צבירה ודרכי עשייה שונים, שדנים בסוגיה הגדולה של הזמן באמצעות שיבושי־זמן קדימה ולאחור.

מוקד הפיסול כולל פסלים חדשים (2013-2015) [ראו עמ' 152-153] עשויים ברונזה צבועה, שמינם אינו ברור, העוסקים במחוות תקשורת רב־משמעותיות. דמויות ופסלים צורניים אלה מוצבים בתוך גומחה רוחשת ופעילה (וידיאו־סאונד) לצד הקרנת וידיאו בתנועה על הקיר. במוקד הווידיאו־ארט מוקרנים סרטים המייצגים את העשייה הווידיאו־פונית של קצנשטיין: תצלומים, רישומים ותיעוד של עבודות מיצג ומופע. זוהי אסופה משנות ה־80 של המאה ה־20 ועד היום, שמציגה גישות שונות והשפעות של תהליכים החוצים זה את זה ושל היסטוריות מקבילות.

המוקד השלישי עוסק בעבודות הסאונד והרובוטיקה של קצנשטיין: כלי נגינה ומכונות רובוטיקה היברידיות מומצאות. ראשיתן של עבודות אלה עוד בתקופת שהותו בניו יורק, שם היה חבר בלהקת "Bon Ton" ובמקביל הופיע תחת השם "יום גגאצי" והחל לפתח מכונות סאונד. תהליך הייצור

של עבודות אלה שונה מפיסול רגיל ומשלב ייצור דיגיטלי, טכנולוגיה מכנית וטכנולוגיות בינאריות שונות. זהו פיסול הפועל בזמן אמת ומנגן ללא מגע יד אדם. במוקד הרובוטיקה פועלים מתקני סאונד ומוזיקה תנועתיים המרכיבים אנסמבל של מכונות ורובוטים ויוצרים את עולם השמע של התערוכה.

גוף העבודות הלא שגרתי הזה נדמה במבט ראשון לא קריא, לא מובן, ולכן נתפס בחלקו כ־nonsense. התערוכה מציעה כמה פרשנויות למושג זה, ביניהן: אי־גיון, אובדן כיוון, פנייה לחושים ובה־בעת פנייה לחשיבה המופנית לא רק אל חוש הראייה. במונחים דושאניים, "הצופה מקשר את עבודת האמנות עם העולם החיצוני באמצעות פיענוח ופירוש של תכונותיה הפנימיות".[1] במאמר זה אבקש להציע קריאה פרשנית, הנסמכת על ליווי אוצרותי של תהליך העבודה של אורי קצנשטיין בחמש השנים האחרונות.

ניגודים מתעתעים וכפילויות הם עקרונות יסוד בתערוכה, שהיא לכאורה חמורת סבר, אבל צופנת בחובה הומור הקורץ אל הצופה; וזאת בהתאם לתפיסה הדושאנית, שלפיה יש להתייחס אל הומור ברצינות, ואל הדברים הרציניים - בהומור. ברוח הפרדוקס הפנימי המקופל במושגים "רדי־מייד" ו"רדי־מייד מטופל", שטבע מרסל דושאן [Duchamp], קצנשטיין "מטפל" בחפצים מצויים בתהליך שהופך את האובייקט השימושי לסובייקט בעל אמירה קונצפטואלית. הצופה בתערוכה מתבקש לפענח צפנים תוך כדי שימוש בעזרים שונים המצביעים על המשמעויות החבויות בתעלומות המוצבות לפניו.

אחת הדוגמאות לכך היא השפה "הקריפטית", שחיבר קצנשטיין ב־1999. הוא פיתח אותה לשפה כתובה בביינאלה של ונציה ב־2001 בעבודה *Home*, והשתמש בה בעבודה *Hope Machines*. בקטלוג התערוכה הנוכחית היא משמשת כשפה שלישית לצד העברית והאנגלית. "היה חסר משהו מבחינתי כדי לייצר תקשורת לא תקנית/סמויה, שצריכה להיות אפשרית", אומר קצנשטיין, "מין תוספת שמעידה על מקום/מיקום/הוויה/ישויות שונות, שעוסקות בפיענוח הרחוק מהעין והיכולת שלנו".[2] בקטלוג זה מופיעים המאמרים בשלוש שפות; עברית, אנגלית ובפונט שחיבר קצנשטיין, Backyard Font, שמתפענח מתוך ההקשר וההרחבה של השפה האנגלית.

עם שובו לישראל ב־1985 חבר קצנשטיין לנועם הלוי וב־1987 הופיע בהרכב מוזיקלי בשם "מדיאס" במוזיאון תל אביב לאמנות. הוא השתתף גם באופרת הרוק ס מ ר ה לצד "נקמת הטרקטור" ביצירת מוזיקה חיה על הבמה.

קצנשטיין מתעקש שהצלילים שלו **גם** ייראו, ושבפסלים שלו יישמע תמיד תרחיש קולי והמוזיקה תיווצר מכלים שהוא בונה. אלה הם כלי מוזיקה ניסיוניים, המרחיבים או משנים כלים קיימים. לעיתים הוא יוצר סוג חדש של כלים, שפועלים כשלוחה של הגוף ומפיקים מתוכם סוגי סאונד שונים. כך, למשל, יצר קצנשטיין חליל מים, שהוא מעין אקווריום המונח ככובע על הראש ובתוכו משייטים דגי זהב. צינורות מים שמסתעפים החוצה אל תוך מערכת של חלילים מאפשרים לו לנגן (2 אוקטבות). כשהכלי מנגן, המים נוזלים ממנו החוצה ופנימה, וכך נקבע המנעד המוזיקלי שלו.

ב־1993 התקיימה במוזיאון ישראל בירושלים תערוכת היחיד של קצנשטיין, "פתשגן", שאצר יגאל צלמונה. התערוכה כללה: מערכת תופים שפעלה ללא מפעיל; זוג נעליים ללא רגליים הרוקע לסירוגין על במה קטנה; פאות חסרות גוף שנתלו על הקיר; מכונה נושאת פטישים משלל סוגים, מעין קטלוג גדול המסתובב סביב עצמו באלם גמור. קצנשטיין יצר חיזיון רב־חושי, שעיקרון הפעולה שלו נבע מהכלאה של אובייקטים קיימים, שהוכפפו לתמונת העולם של האמן, מבלי שיאבדו את קיומם כפרטים. התערוכה בכללותה שיקפה את דבריו של אנטונן ארטו [Artaud], שצוטטו בפתח הקטלוג שליווה אותה: "אנו תובעים תיאטרון אשר פותר קונפליקטים, משחרר כוחות, פורץ אפשרויות; ההולם את אי־השקט והחרדה של תקופתנו".[3]

ב־1996, בתערוכה "Love Dub" בסדנאות האמנים בתל אביב, הסתמן שינוי משמעותי ביצירתו של אורי קצנשטיין. עד אז עבד בעיקר בזמן אמת, ובמופעים שיצר עסק בהרחבת הגבולות של גופו באמצעות שימוש במכונות ובאובייקטים שבנה במיוחד לצורך זה, תוך שילוב של צלילים ואירועי מוזיקה שיצר בעצמו. בתערוכה בסדנאות האמנים הוצגה סדרה של פיגורינות עשויות ברונזה מצוירת, שכולן נוצקו בדמותו של האמן וכל אחת מהן עוצבה על סף קפיצה לחלל - פעולת התאבדות או זינוק לעבר הבלתי נודע. לדברי קצנשטיין: "הפיגורינות שלי כבר אינן אמנות גוף, אבל הן מייצגות קיום מסוים כדמות האווטאר. הדמות הזו, שמלכתחילה לבשה פנים של היטלר־צ'פלין־קצנשטיין ועשתה שימוש בגוף שלי, בגוף של פרפורמר, עומדת על סף קפיצה לחלל בתנועה שמאזכרת טאי־צ'י וגם את הקפיצות של איב קליין".[4] שם התערוכה - "Love Dub" - מתקשר למוזיקה שליוותה את ההצבה, כאשר כל רמקול השמיע ערוץ אחד של שמע וההליכה בחלל התערוכה נחוותה כהליכה בתוך אנסמבל. "העבודה יצרה משהו רגשני ופאתטי", לדברי קצנשטיין, כשכותרת העבודה והצלילים שליוו אותה נועדו למתן את המשמעות הצינית ואת תחושת השיבוט ותוצאותיה הלא ידועות.

האנדרוגיניות המאפיינת את דמויותיו של קצנשטיין מעוררת בצופה תחושה של שְׁנִיוּת. אם הניגוד בין גברי לנשי נתפס כביטוי ממצה של כל הניגודים, הרי שאפשר לראות באיחוד האולטימטיבי/האנדרוגיני בין גבר לאשה גילום של המעבר לקיום חף מסתירות. בעבודותיו המוקדמות הִרבה קצנשטיין להשתמש בחפצים שנתפסו כתחליפי־אני פטישיסטיים. הוא מעולם לא ויתר על השימוש בגופו כחומר גלם מרכזי, ממשי או "שילוחי". כך גם ב"משפחת האחים", תערוכה שהוצגה ב־2000 בגלריה גבעון בתל אביב ובביינאלה של בואנוס איירס ב־2003 (וזיכתה אותו בפרס הראשון בביינאלה). בתערוכה הוצגו חמישה פסלים - ארבע דמויות אנושיות בנות דמותו של האמן וחיה בדיונית, וכן סרט וידיאו שבו הדמויות קמות לתחייה ומופיעות בארבע אפיזודות שונות. מיצבים אלו המשיכו את המסע אל תוך האני באמצעות בן־דמותו של האמן והרחיבו את טווח המחשבות, התהיות והאמירות שלו, כשהוא נע בטבעיות גמורה בין יהדות למדע בדיוני, בין גנטיקות אפשריות לרגשנות אקספרסיבית, ובין האיום למשובב ולמצחיק.

השם "משפחת האחים" והדמויות שהוצגו בתערוכה מתקשרים לארבעת האחים ב"הגדה של פסח", והם מרמזים אף לספר התצלומים *The Family of Man* של אדוארד סטייכן [Steichen], שכלל תצלומים של אנשים מרחבי העולם. ספר זה היה מעין סמל לניסיון של החברה המערבית בתקופה שלאחר מלחמת העולם השנייה להדחיק את הקרע האנושי שהציפה המלחמה, ולהציג תמונה - מלאכותית - של סולידריות אנושית. השם "משפחת האחים" הוא גם חיווי כלפי השינוי המתהווה בעשורים האחרונים במושג "משפחה", בעיקר בתרבות המערבית. בעבודה זו בחן קצנשטיין את הקשר בין האנושי לבין אשליות ההתעלות שלו, לטרנספורמציות אפשריות ואפשריות פחות. הפסלים הציגו מפגש מחודש עם דמות מוכרת בעולם הקצנשטייניי, מעין "איש ללא תכונות": דמויות חסרות גיל, ללא שיער, המפוסלות בתנוחות חידתיות, שנראות כמו רגע קפוא מתוך נרטיב לא ברור. סרט וידיאו בתערוכה הציג את הדמויות הקפואות מתעוררות לחיים ולובשות אפיונים של דמויות חיות.

ב־2001 נבחר קצנשטיין לייצג את ישראל בביינאלה בוונציה. התערוכה "Home", שהייתה פיתוח והרחבה של "משפחת האחים", עסקה בכפילים וכפילויות, במבטים והיבטים הבוחנים ייצוגים קיומיים. העבודה המרכזית הייתה סרט וידיאו שצולם מכמה נקודות מבט והוקרן על קירות הביתן ב־12 מסכים בו־זמנית. הסרט הציג את פניו של האמן מחוברים לגופים

שונים ו־12 פסלים של רקדנים, בני דמותו של האמן. הסרט לווה במופע עם מוזיקה מקורית, שהוצג בחצר הביתן הישראלי בימים הראשונים של הביינאלה. העבודה של קצנשטיין שילבה קולנוע, סאונד, פיסול ומשחק ועסקה במצבים אנושיים, בקשרים בין בני אדם ובזהויות חברתיות.

עבודת הווידיאו *Hope Machines* בוחנת את האינדיבידואל כחלק ממטריקס חברתי־תרבותי וחוקרת באופן ביקורתי את יחסי הגומלין בין אדם למכונה בתרבות העכשווית. הדמויות פועלות בעולם כמו אפוקליפטי ומזכירות ניצולים מאסון, החיים על מבנים צפים, מעין איים. העבודה מורכבת מדמויות העומדות על מבנים פיסוליים, שיצר האמן מחומרי אריזה ותבניות ממוחזרות ומתכלות, ששימשו מעטפות הגנה למוצרים ואובייקטים ביתיים ואחרים. חלק מהדמויות נראות אדישות למתרחש, אבל רובן מנסות לתקשר זו עם זו ולהשתמש בכל האמצעים שלרשותן למשוך את תשומת לבם של מצילים אפשריים. העבודה נותנת ביטוי למשחקי תפקידים המתקיימים תוך תקשורת אילמת, לא מילולית, המערבת שימוש בסימנים ובפעולות מוכרות.

סרטי הווידיאו שיוצר קצנשטיין הם חלק בלתי נפרד מתערוכותיו. תהליך היצירה שלהם כולל בחירה או ייצור של אביזרים שונים, או יצירת פסלים מברונזה וצביעתם בצבעים שונים; כתיבת מוזיקה; בחירה של שחקנים ומשתתפים אחרים שיש להם חלק פעיל ביצירה. קצנשטיין משתף פעולה עם חברים ואנשים מסביבתו הקרובה ומעניק להם אחריות בתחומים שונים של היצירה, תוך שיתוף מלא בקביעת אופיו ותכניו של התוצר האמנותי. בפסקול המלווה את עבודות הווידיאו יש טקסט, לעיתים ברור ולעיתים משובש, והדמויות מעוצבות כגילומים או כסימנים מנטליים. הדיבור הוא בבחינת אוטומטיזם סוריאליסטי המכונן משמעות ומשמיד אותה בה־בעת. זהויות מיניות מתחלפות, הבעות פנים מוגזמות והעוויות קול מגוונות הופכות את מיצבי הווידיאו הפיסוליים של קצנשטיין למדיום נרקיסיסטי, שעיקרו בחינה בלתי פוסקת של ייצוגים והשתקפויות עצמיות, שיכפול של העצמי והשתלטות של השעתוק הטכני על מחוזות האישיות האינדיבידואלית.

ל ה־ ל ה מ ז ׳ ו ר , מיצב סאונד בשיתוף ישי אדר, הוצג במוזיאון הרצליה ב־2009. על מסך ענקי באולם גדול הוקרנו גלי קול ברזולוציות ובמנעדים שונים (בדומה להדפסים המתקבלים בבדיקות אק"ג). הקרנות אלה סימנו את הדהודי הצלילים, שבקעו בוליום גבוה מ־24 רמקולים שהוצבו על מבנה בצורת גשר גמיש המתוח בין שני קירות, שנתלה במרכז אולם

ההקרנה. הצלילים נוצרו מתמהיל של יצירות מגוונות בסגנונות שונים (מוזיקה חסידית, קלאסית, פופ, רוק ומוזיקה אלקטרונית), שנוגנו ברדיו הישראלי מימי קום המדינה ועד היום, וגם יצירות מקוריות של קצנשטיין ושל אדר. בעבודה זו, כמו בעבודות סאונד אחרות שלו, קצנשטיין בנה את הכלים, חיבר מוזיקה, קומפוזיציה ומנעד קולי וביצע המרות קול. בכך הוא יוצר עולם מרובד, שמשחק לעיניים ולאוזניים בה־בעת.

מכונות, רובוטיקה ואביזרים שונים מלווים את עבודתו של קצנשטיין לאורך השנים, ביניהם: פ ט י פ ו ן ע ם 2 ז ר ו ע ו ת (1983), עבודה מוקדמת עם רובוט, שהמשכה בעבודות מאוחרות יותר כמו: *Apologetic robot* (2007), ל ל א כ ו ת ר ת (2010), הרובוט שהשתתף בתערוכה "על הטיפשות" (2013); מ ק ר ה ג ב ו ל י, או *Border Line Case* (2012-2013), ולאחרונה הרובוט שהוצג בתערוכה במרכז הדיגיטלי בחולון "Milk Rock 1980" (2014).[5] הכלים/המכונות של קצנשטיין מקיימים דיאלוג עם קולות, צלילים ורעשים, כפי שעשו הכלים שיצרו לואיג'י רוסולו [Russolo, 1885-1947]; הארי פארטץ' [Partch, 1901-1974] וג'ון קייג' [Cage, 1912-1992]. כלים אלו נוצרו ממגוון רחב של חומרים ושאריות פסולת, תוך שימוש בטכניקות שונות של ייצור סאונד.

הסאונד והקולות/הרעשים המאפיינים את החוץ פרצו לעולם האמנות בעבודותיהם של אמנים ומלחינים, בעיקר פוטוריסטים, שטענו כי המוזיקה לא צריכה להיות מוגבלת רק לכלים קלאסיים ולצלילים המופקים מהם, שכן החיים המודרניים מציעים מגוון רחב בהרבה של קולות, רעשים וצלילים (כך, למשל, במניפסט של האמן הפוטוריסטי לואיג'י רוסולו "LÁrte dei rumori" מ־1913). ציור ופיסול היו תמיד מדיומים אילמים, שקטים, מחרישים, והפוטוריסטים ביקשו להציג את הקולות של החיים המודרניים ולא רק תיאורים שלהם.[6] עבודות הפנינג, מיצג ווידיאו מבטאות שילוב של מערך רב־חושי, אנושי ולא־אנושי, והאמנות פועלת מאז, כפי שהתבטא רוברט ראושנברג [Rauschenberg]: "בעולם שהוא יותר מאשר צבע".

אוהד פישוף כותב: "מכונות הרעש של אורי קצנשטיין הן מעין צלילים חגיגיים־בלי־סיבה, של מכונות הסאונד/רעש הראשונות והנאיביות של רוסולו, או כאלה של טסט־דיפרטמנט[7] המכים בחביות (לאות הזדהות עם הכורים בוויילס בשנות ה־80) או אולי רעשים פשוטים, של כל מיני המיות ושקשוקים, שפעם ריגשו את הפוטוריסטים וכיום מתקיימים בשולי

הסאונד של העולם. לרוב אלה מכונות מצחיקות, פלגמטיות, מטופשות, מלוטשות באופן מוגזם, מלאות בחוש הומור שבא לידי ביטוי לעיתים קרובות בדימויים שונים של כוחניות מעוקרת; בזבוז מהנה ומהפנט של מרחב ואנרגיה; חיקוי מלאכותי למקור פרימיטיבי לא ידוע, שגם הוא אולי לקוח במקור מתוך דימויים סטריאוטיפיים של משהו שלא קיים. המכונות האלה הן כמו מפלצות מפחידות־לשעבר, הסובלות מאובדן זיכרון ומנסות כבר מאות שנים לברר, בשביל מה יש להן שיניים".[8]

קול, דימוי וכוריאוגרפיה משתלבים בעבודות של אורי קצנשטיין ליצירת כוליות שנובעת דווקא מתוך דיסהרמוניה (במסורת עבודותיהם של דושאן, קורט שוויטרס [Schwitters] ואריק סאטי [Satie]). הכוליות היא גם תוצר של העמדת גוף האדם ופעילותו במרכז היצירה - כצורה וכתוכן. עבודותיו של ג'ון קייג' ועבודות ההפנינג והמיצג של סוף שנות ה־50 וה־60 של המאה ה־20 הפכו את האמן ואת גופו למשתתף פעיל בעבודתו. בשנות ה־70 של המאה ה־20 התחזקה ההזדהות בין דמות/גוף האמן לבין האמנות שיצר, למשל בעבודותיהם של ויטו אקונצ'י [Acconci], טרי פוקס [Fox], קרול שיינמן [Scheemann], האנה וילקה [Wilke] ואחרים - שהתעקשו על הנוכחות החיה של היוצר במרכז העבודה.

קצנשטיין מעלה ביצירתו את נושא הפרצפציה במובנו הרחב. "החלל שבתוכו מתרחשות רוב הסצנות של קצנשטיין הוא חלל מלאכותי שאין בו סימני טבע", כותב יגאל צלמונה, "מרחב פנימי [...] חלל כלאיים [...] ונראה כתפאורה מזדמנת, כשום־מקום וכלא־מקום [...] הוא ממשי ווירטואלי כאחד, ביתי ומסויט, חם וקר".[9] הגיבורים בתפאורה זו חוקרים את גבולות סביבתם תוך המצאת מערכות תקשורת משונות. וכך, למרות הדרמה המאוימת,[10] יש בעבודתו של קצנשטיין הומור וסצנות נוגעות ללב בעלות יופי רב. עבודותיו, המשלבות בין עולמות של פנטזיה, טכנולוגיה, אסתטיקות עכשוויות ופרשנות חברתית, מערערות על הנחות בסיסיות לגבי אופן התפקוד שלנו בעולם ודרכי ההבנה שלנו את העולם שמסביבנו.

1 Marcel Duchamp, “The Creative Act”, paper read to American Federation of Arts convention, Houston, April 1957; reprinted in: Gregory Battcock (ed.), *The New Art : A Critical Anthology*, New York : Dutton, 1966.

2 כל הציטוטים מדברי האמן משיחה עם כותבת המאמר לקראת התערוכה, אלא אם כן צוין אחרת.

3 אורי קצנשטיין, פתשגן (קט׳), מוזיאון ישראל, ירושלים, 1993.

4 סטודיו כתב עת לאמנות 68, ינואר 1996, עמ׳ 4.

5 עבודות אלה מהדהדות את המכונות המסורסות שיצר מרסל דושאן, כמו מטחנת השוקולד מס׳ 1 ו־2 (1913; 1914) או *with hidden noise* (1916), העוסקות בחקר האסתטיקה של המכונה וחקר האפקטים של התנועה.

6 כמו, למשל, השיר הפונטי ״ursonate״, שכתב קורט שוויטרס בין השנים 1922-1932, שהפך לשיר הרעש המרשים ביותר של המאה ה־20 והשפיע על אמני קול רבים. גם ביצירותיו היותר אקסצנטריות של אריק סאטי נמצא קובץ של יצירות קצרצרות לפסנתר כמו: ״מוזיקת רהיטים״, שכתב כתגובה למבקריו שטענו כי ״יצירותיו חסרות צורה״.

7 Test Dep. הייתה להקה של ״מוזיקה תעשייתית״ מלונדון, שפעלה בשנות ה־80 של המאה ה־20.

8 ״שיחה בין אורי קצנשטיין ואוהד פישוף״, פתשגן (קט׳), עמ׳ 13.

9 יגאל צלמונה, ״בית, או חלומו של נרקיס״, אורי קצנשטיין, *Home*, קטלוג הביאנלה בוונציה, 2001, ללא ציון מספרי עמודים.

10 יגאל צלמונה מציין כי ״הממד המבעית שבעבודתו של קצנשטיין נובע מן ההתכה של החי עם חסר החיים, שעל פי פרויד עומדת ביסודו של ׳המאוים׳ (Unheimlich)״. ובמונחיו של לאקאן, תחושה זו נגרמת על ידי פריצתו של הממשי מבעד למדומה או לסמלי. שם.

סטיל מתוך הווידיאו: *Vehicles*, 2004
1:50 דק׳

Vehicles, 2004, video still,
1:50 min.

תקווה אפוקליפטית,
או:
על המנעד שבין
תיעוב להשתאות

זאב אמריך

בתרבות שלנו השפה סודית אבל אנחנו שולחים אליכם אנשי צפרדע.[1]

לאורי קצנשטיין מעמד ייחודי בשדה האמנות הישראלית. כאמן יוצר וכמורה השפעתו רבה, ובכל זאת אופיין של עבודותיו אינו מאפשר חיבוק מסחרי או ממסדי נינוח. מעמד זה נובע במידה רבה מאופני הטיפול הבלתי שגרתיים שלו בנושאים שונים, ביניהם: היחס של הפרט למהויות הפנימיות שלו, יחסו של הפרט לסביבתו האינטימית ולקולקטיב, כמו גם הקשר שבין חרדה אפוקליפטית לתקווה.

התערוכה הנוכחית מספקת הזדמנות להתחקות אחר אופיין הייחודי של עבודותיו של קצנשטיין. התערוכה מכילה עבודות שהוצגו בהקשרים שונים בעבר לצד עבודות חדשות שנוצרו במיוחד לאירוע זה. מקצת העבודות מאורגנות בנפרד בחלל התצוגה, ואחרות מוצגות כארטיפקטים שהועמסו באקראי על פני מדפים. לעבודות מצטרפים מראות וצלילים שמקורם בעבודות וידיאו, כלי מוזיקה ומכונות נעות. ארגון החלל, הרחשים, התנועה והמראות מעוררים תחושה הדומה לביקור בבית מלאכה, או לחילופין, הצצה למעבדה עמוסה התרחשויות, קולות, הבזקים ותנועות מכונה משונות, שמושא מחקרה אינו ידוע - ולבטח אינו מוצהר. נדמה כי הוטלנו במרכזה של סביבה זרה הרת משמעויות, שפיצוחן דורש את תשומת ליבנו המלאה, ואנו נקראים להשתתף בחוויה שחוברים בה יחדיו המאתגר, האקספרימנטלי והפרובוקטיבי עם המעודן והאינטימי; חוויה שבמהלכה אנחנו מוצאים עצמנו מיטלטלים - ספק משועשעים, ספק מבועתים - במנעד שבין תיעוב לבין השתאות; נוכח מציאות שמשתרגים בה זה בזה הלירי והבנאלי, חמלה ואכזריות. מציאות חסרת פשר - מגוחכת? נפלאה?

זרות, פיתוי, אינטימיות

העולם "הקצנשטייני" אידיוסינקרטי; מציאות זרה שאופייה המלאכותי מודגש במופגן. דמויות עטויות פרטי לבוש בלתי שגרתיים מתנועעות בחלל מסוגנן, פנים מאופרים, מסכות, פסלי ברונזה צבועים בצבע תעשייתי מתחפשים לבובות פלסטיק, מכונות ואביזרים שונים ומשונים - כולם כאחד תורמים להדגשת ההיבט המלאכותי. המלאכותיות (artifactuality) המועצמת מייצרת אפקט תיאטרלי ופעולתה על המבקר בתערוכה מורכבת. הפער בין המציאות המוכרת למציאות זרה שאופייה מלאכותי במופגן - בין שגרת היומיום להתנהלות האזוטרית של העולם "הקצנשטייני" - תורם ליצירת תחושה של "ריחוק אסתטי". באותה עת,

עולם זה, על התנהלותו ההזויה, יוצר תחושה של הימצאות במחיצתה של סביבה אינטימית, ממתיקת סוד; סביבה מפתה ומאיימת כאחד.

הריחוק בינינו כצופים לבין "האובייקטים האסתטיים" נוטע בנו תחושה של הימצאות בסביבה מאפשרת, בטוחה; סביבה בעלת איכות משחקית, שמותירה בידנו שליטה לגבי מידת ההזדהות או המעורבות הרצויה לנו עם המתרחש בפנינו; מעין מרחב מוגן, שבמסגרתו אפשר לבחון בפתיחות את יחסינו להיבטים שונים של המציאות, להתאמן, להתנסות ולהשתעשע ברגשות, כמו־גם לדמות חלופות לקיים. המלבושים והמסכות של השחקנים בעבודה *Home* (2001), הטקסים האזוטריים שהם משתתפים בהם והחלל הסטרילי שבמסגרתו הם פועלים - כל אלה מייצרים מעין רצועת ביטחון שמאפשרת לנו, למשל, להתענג ללא תחושת אשמה או בושה על ההנאה (הסדיסטית?) שמסבה לנו הצפייה באישה מונפת באוויר, משל הייתה כדור משחק. באותה עת, לתחושות אלה מצטרפת תחושה עזה של אינטימיות, שמקורה בעובדה שהאישה איננה אישה, והמניפים אינם גברים. כולם כאחד שיבוטים או כפילים מסוגננים של דמות אחת, דמותו של האמן. התחושה הכללית משכרת, מפתה - תחושה של "היות־ביחד", של הרפתקה משותפת, אינטנסיבית ובה־בעת מאיימת. תחושת "הנס של היציאה מתוך עצמך",[2] שמאפיינת את המפגש האינטימי עם העולם הפרטי של האמן, מתערבבת בחשש להיבלע בעולמו.[3] נינוחות ומשחקיות מתחלפות בתחושות היקסמות והתרגשות מהולות בחרדה, שמקורן בטשטוש הגבול שבין ה"עצמי" לבין ה"אחר", בין "צופה" לבין "עבודת האמנות".

שפה, חוויה, גבול

> במצב הניוון הנוכחי שלנו, על המטפיזיקה להיכנס
> בחזרה לתודעתנו דרך העור.
> אנטונן ארטו[4]

"עבודות החישמול" של השנים האחרונות מייצגות שלב חדש, מרתק, של העיסוק באינטימיות, בגבול שבין ה"עצמי" ל"אחר" ובין "פנים" ל"חוץ". שלב זה מייצג הרחבה טבעית של הרפרטואר של האמן, ובה־בעת מעורר תחושה של שינוי והתחלה חדשה.

בעבודות אלה מתבקש/ת המבקר/ת לאחוז בידיו של האמן, המחוברות למקור כוח חשמלי. הבקשה מלווה בהסברים כגון: "אני מתכוון לעשות לך טיפול שיעזור לך להתמודד עם פחדים בעתיד [...] אנחנו נתחשמל ביחד [...] זה סוג של ניסיון, פעם ראשונה [...] בוא/י ננסה". אחיזת הידיים סוגרת מעגל חשמלי; המבקר והאמן מתחשמלים יחד. חוויית ההתחשמלות המשותפת זוכה למגוון תגובות: אחדים מקפצים בבעתה, מרפים את אחיזתם; אחרים משתהים, מחייכים בשתיקה או מעוותים את פרצופם, ולעיתים משמיעים קולות. את החוויה המשותפת מסכם האמן במילים: "בפעם הבאה, משהו חדש". בכל העבודות האלה, יש לציין, האמן מחופש. בעבודה *Yomgagatzi: Hood 1/3* (2013), לדוגמה, האמן מחופש לדמות מוזרה, נלעגת, חובש פאה ומשקפיים, שוכב במיטה, מכוסה בשמיכה. רגליו המבצבצות מבעד השמיכה נעולות בנעלי בית, שעיצובן מזכיר סנפירים של צוללן או כפות רגליים של חיה.

ההזמנה להשתתף בחוויה בעלת אופי קיצוני היא אחד מסממני ההיכר של המפגש עם עבודותיו של קצנשטיין. אלא שבמקרה זה, המבקרים נדרשים להשתתפות פעילה בריטואל שבמרכזו חוויית התחשמלות משותפת, שיש בה משום מיצוי או ביטוי מזוקק של המורכבות המאפיינת קשר אנושי.

אלא שתהיה זו טעות להתייחס למשמעותן של "עבודות החישמול" בהקשר של העיסוק בפרובלמטיקה המאפיינת יחסים בין־אישיים בלבד. שכן האתגר שהן מציבות בפנינו נוגע בסוגיות יסוד שהעסיקו פילוסופים ומבקרי תרבות לאורך השנים, ביניהן: גבול הניסיון האנושי, היחסים שבין השפה לניסיון, כמו גם סוגיות הקשורות למעמדה האונטולוגי של יצירת האמנות; אתגר הנובע ביסודו מיכולתן של העבודות להסב את תשומת הלב אל הדרמה המתחוללת במישור ההיפודרמי - התת־עורי, העָצבי - של החוויה האנושית.

להסבת תשומת־הלב לדרמה המתחוללת במישור ההיפודרמי - התת־עורי, העָצבי - משמעות מפרקת ומשחררת כאחד. הניסיון לתאר את חוויית ההתחשמלות המשותפת באמצעות שימוש במילון המונחים השגור המבוסס על השילוש "מבע־מבט־מגע" מוגבל ונועד לכישלון. מוגבלות שעל טיבה עומד עדי אופיר בדבריו: "במבט (וכן בשמיעה והרחה) כרוך תמיד מרחק בין מי־שמביט למה־שניבט (או נשמע, או מריח). מגע (וכן טעם) כולל תמיד גישור או ביטול של מרחק בין מי או מה־שנוגע למי־שניגע. והדיבור הוא תמיד הצבה של מרחק בין מי־שמדבר למי שנוגע ומביט ולמה שניגע וניבט. [...] בין מי־שנוכח בעצמו במבט, במגע, ובין מי שמציב את העצמי הזה כאובייקט (בשילוב כלשהו של מבע־מבט־מגע) יש פער שאי אפשר לגשר עליו".[5]

חוויית ההתחשמלות המשותפת מנכיחה את אותו "פער שאי אפשר לגשר עליו"; חוויה שעוצמתה נעוצה בתחושה של הימצאות על סיפה של אפשרות איחוי הפערים בין "עצמי ל"אחר", בין "אובייקט" ל"סובייקט", בין "צופה" ל"עבודת האמנות". רגע שבו אמן ומבקר "מותכים" זה בזה, הופכים לישות אחת - מעגל חשמלי; חוויה משמעותית, מטלטלת, אינטימית, ובה־בעת חוויה חמקמקה שמילים מתקשות לתארה - אירוע הדומה להבלחה של "מטפורה" לחלל העולם.[6] אירוע שהוא, כפי שמסבירה הדמות המגוחכת בעלת רגלי הצפרדע, "סוג של פעם ראשונה", של התחלה חדשה.

כמו במטפורה, שהשימוש בה הפך במרוצת השנים למעשה שבשגרה, אפשר שבעתיד נוכל לדבר על התחשמלויות משותפות (אפילו תחושה ומודעות משותפות), ממש כשם שאנחנו מדברים על חוויית הטיסה (לראות את העולם מ"מעוף ציפור"), או על "וירוס" שחדר למחשב השולחני; כמו שאנחנו נלחמים ב"חוצנים" על מסך הטלוויזיה, או משוחחים על ה"לא מודע" במחיצתו של הפסיכולוג. ואפשר גם שהמציאות התת־עורית־עצבית תישאר עלומה, מסתורית - אפשרות שעל סף הניסיון האנושי; התנסות שאין להביעה במילים, אלא רק להורות (להנכיח, להצביע) על קיומה. "ישנם דברים שאותם לא ניתן להביע במילים; הם מהווים את המסתורי".[7]

"השתאות", "תיעוב" והחיים שביניהם

המפגש עם עבודותיו של קצנשטיין הוא מפגש טעון ומטלטל רגשית עם "פערים שלא ניתן לגשר עליהם" שמתקיימים בחוויה האנושית; מפגש שמחדד את אופיין תלוי הזמן והמקום של תבניות החשיבה שלנו, כמו גם את האופן שאנחנו תופסים את עצמנו ואת היחס שלנו לאחרים; מסע בעל איכות תרפויטית, שמטרתו התגברות על פחדים שמקורם בביוגרפיה הפרטית והקולקטיבית שלנו; משחק או ריטואל שמשמעותו השתחררות (ולו חלקית או רגעית) מלפיתת החנק של התרבות.[8]

"כמו שאתה רואה", אומר הקריין בעבודה *Hope Machines* (2006-2007), "אנחנו עסוקים בלהיות עסוקים". על המסך שלפנינו מוקרנת מציאות פוסט־אפוקליפטית מרהיבה ביופייה. משהו נורא קרה, ובכל זאת, טון הדיבור של הקריין מפויס. דומה שגם דמויות הניצולים הנישאות על גבי מה שנראה כמו שברי מבנים הנסחפים בים לא מוטרדות במיוחד ממצבן. הכול נראה שפיר, נורמלי, אפילו הים רגוע. על טיבה של הקטסטרופה איננו יודעים דבר. כל שידוע לנו הוא שהניצולים המאכלסים את העולם

שלאחריה מתגעגעים ל"ימים ההם" - ימים שהתאפיינו ב"יוזמה, כיבוש ו... השגיות". ובמיוחד, ימים המזכירים להם "גרסה תמימה יותר" של עצמם.

התמונה הכללית כמוה כתיאור או ייצוג ארכיטיפי של "המצב האנושי". כולנו במידה זו או אחרת ניצולים של קטסטרופה כלשהי, של טראומה אישית או קיבוצית. כמי שמאכלסים את איי החורבות של המאה ה־21 אנחנו חיים בצילה המאיים, האפוקליפטי, של הקטסטרופה הבאה. ובכל זאת, אפשר שזהו מצג שווא, קלישאה תלוית־תרבות; מיחזור של "משחק־שפה" הגמוני המבוסס על נוסטלגיה למצב קדמון - ל"גן־עדן" שהוא "גרסה תמימה", אנדרוגינית, חפה מתחושות אשם, של עצמנו (ראו: ה ג ן, 2004). זוהי אולי הסיבה שאת פנינו מקבל רובוט בדמות חוצן המסתובב אנה ואנה בחלל התצוגה, מתנצל, מבקש סליחה ומברך בשלל שפות.

1 מתוך *Ritual Reality* (1990), טקסט: אוהד פישוף.

2 Emmanuel Levinas, *Difficult Freedom* (trans. Sean Hand), John Hopkins University Press, 1990, p. 9.

3 Jean-Paul Sartre, *Being and Nothingness* (trans. Hazel E. Barnes), Routledge, 2003, pp. 383-454, esp. p. 386 "Conflict is the original meaning of being-for-others." על ההבדלים בין תפיסות היסוד של ז'אן פול סארטר ועימנואל לוינס ראו: Alain Finkielkraut, *The Wisdom of Love* (trans. Kevin O'Neill & David Suchoff), University of Nebraska Press, 1997, pp. 1-24.

4 Antonin Artaud: *The Theater and Its Double:* VIII. The Theater of Cruelty (trans. Mary Caroline Richards). http://72.52.202.216/~fenderse/theatre.htm#b10

5 עדי אופיר: *לשון לרוע: פרקים באונטולוגיה של המוסר*, תל אביב וירושלים: עם עובד ומכון ון ליר, 2000, עמ' 29.

6 על פי הפילוסוף ריצרד רורטי, ל"מטפורה" ברגע הופעתה בעולם אין משמעות, מכיוון שעוד לא הומצא "משחק השפה" שיספק לה משמעות (ליטרלית) זו. אפשר שתהיה לה משמעות ליטרלית בעתיד. אולם הליטרליזציה (יציקת המשמעות) כמוה כ"רצח של מטפורות". ראו: Richard Rorty, *Contingency, Irony and Solidarity*, CUP, 1989.

7 Ludwig Wittgenstein, *Tractatus Logico-Philosophicus* (trans. D.F. Pears & B.F. McGuinness), Routledge, 1974, §6.522.

8 קטע זה נכתב בהשראת סלבוי ז'יז'ק, *על הסופר־אגו ורוחות רפאים אחרות* (תרגום: דריה קסובסקי), תל אביב: הוצאת רסלינג, 2000, במיוחד הדיון בעמ' 53.

האוזניים רואות והעיניים שומעות

על עבודות הסאונד של אורי קצנשטיין

ישי אדר

ב־20 השנים האחרונות אני מעורב בעבודות של אורי קצנשטיין - כחבר, כצופה וכשותף ביצירה המוזיקלית. התפיסה שלי כמלחין לסרטי קולנוע וכמעצב סאונד התגבשה, בין השאר, עם העבודות שלו ומתוכן. מבט לאחור על הסאונד בעבודות של קצנשטיין הוא גם מבט שלי על חלק מעצמי.

כשהתחלנו לעבוד יחד חלקנו מהרגע הראשון גישה משותפת של עשייה בלי יותר מדי דיונים רעיוניים. ביצירת הפסקול לעבודת הווידיאו מ ש פ ח ת ה א ח י ם (2000), הכוח שהניע את התהליך היה הבחירה במה שיפה בעינינו. תוך כדי העבודה הדריך אותנו מושג מעורפל כלשהו, אבל ההגעה ליעד הייתה מפתיעה. העבודה עם אורי מתחילה כמעט תמיד מתוך סביבה כללית ופתוחה של רעיונות. גם לאחר השלמת תהליך העבודה, כשהיצירה לובשת צורה מוגדרת, משהו במוזיקה נשאר פתוח ורב־משמעי. זה עולם של סאונד שהוא מאתגר אבל גם פשוט, מרתיע אבל גם משעשע, ובעיקר עשיר בדימויים שלא תכננת לפגוש: נאומים בשפה משובשת, מניפולציות דיגיטליות על קולות אנושיים, חבטות ורעשי חיתוך, קולות מכניים ועוד. המוטיבים האלה ארוזים במוזיקה שמארגנת אותם, אבל גם נותרים חשופים, גולמיים, כחוויה קונקרטית בחלל. מצד אחד, זהו מחבט כיבוי רובוטי שחולם להיות מתופף, ומצד שני - זוהי שכבה מעובדת וערוכה של צלילים בעבודת וידיאו. אם נותנים לעיניים לשמוע, הצלילים הם גם נוכחים־נפקדים בפסלים הדוממים שזועקים צליל.

בין אם אלה רעשי מכונה ובין אם זה סאונד דיגיטלי בווידיאו, לעולם הסאונד הזה יש אופי מטלטל. לדוגמה: אורגן צופרי הרכב. הצופר הוא רכיב שמוסתר במחשכי בטנו של הרכב. באורגן של קצנשטיין הוא נעשה לפתע נגיש וחשוף, והנגינה עליו היא חוויה קומית ממכרת. בעבודות הווידיאו, אפקט הטלטול נובע ממשחק אלסטי בפער שבין הנראה לנשמע. פער זה הוא אחד מבסיסי האסתטיקה האודיו־ויזואלית, ומקורו בתחילת החיים האנושיים עצמם. אחת החוויות הראשונות שלנו היא השמיעה, והתהייה אחר מקור הצלילים שמגיעים אלינו. אנחנו יצורים ששומעים באופן מרחבי אבל מביטים רק חזיתית, ותודעתנו התעצבה כך. אנחנו מורגלים לא לראות את מקור הצליל שאנחנו שומעים, וכך יש לסאונד יותר חופש תנועה וחופש משמעות לעומת הקונקרטיות של הדימוי החזותי. צליל הוא חומר בעירה לדימיון החזותי. את אינסוף האפשרויות האמנותיות שהחופש הזה מאפשר למדתי, בין השאר, בהלחנה לעבודות כמו ה ג ן (2004), *Azoi* (2006), ועוד עבודות וידיאו ופיסול של אורי קצנשטיין.

כאשר הלחנתי את המוזיקה והסאונד לעבודה ה ג ן , היו לנו רעיונות שונים איך לבטא בצליל את השפה התנועתית, שרננה רז וקצנשטיין פיתחו ביחס לטקסט של אוהד פישוף, שהיה האלמנט הראשון בתהליך העבודה. למקצבי תנועות הידיים התזזיתיות אפשר להתאים צלילים של נקישות, קולות אנושיים, צלילים סמי־ריאליסטיים של תנועה וכדומה. לבסוף התיישבו שם שריקות חרישיות של כינור. הצלילים האלה הובילו את העבודה למקום אווירירי, לא גשמי, שהתחבר נהדר לרקע הלבן והסטרילי, שהדמויות בחלל הווידיאו צפות בתוכו. צלילי הכינור הכתיבו אופי לסביבת הסאונד, שכאילו משכה פנימה את שאר הצלילים. זהו לעיתים קרובות אופיו של תהליך היצירה בעבודות סאונד ובמוזיקה. זו מקריות לכאורה, שיש לה קווי דימיון ל־"Oblique Strategies" של בריאן אינו [Eno] ופיטר שמידט [Schmidt]: חפיסת קלפים של הנחיות כלליות, ניתנות לפרשנות, שבריאן אינו משתמש בה מאז שנות ה־70 של המאה ה־20 כעמוד עשן בתהליך העבודה. אצלנו הדברים פשוטים יותר. אנחנו מנסים, טועים, תוהים, ומדי פעם מביטים זה בזה, עושים תנועת ראש נמרצת של "כן", או תנועה עצלה של "לא". האסטרטגיה היא לזהות את הרגע שבו העבודה יודעת לבד מה היא רוצה, ומשם רק להמשיך ולהזין אותה.

בהתנהלות הזו יש לא מעט סיטואציות חוזרות. לדוגמה, בתהליכי עבודה רבים, שהייתי עד להם, אורי מצהיר בתחילה בתקיפות שהפעם הוא מעוניין במשהו חריף, אגרסיבי ומכאיב. שבועיים אחרי, כשיושבים ומאזינים לתוצר הראשוני, אפשר כבר להבחין שבמקום חריפות וכאב צמחו צלילים בעלי אופי מרחף, מלנכולי ורך. יד נעלמה כיוונה את התוצאה לאזור הזה שוב ושוב. "אני חושב שהמקום היחסית רך, שנוטה לעסוק ביופי, התפתח אצלי עם ההכרה ברעיון שמוזיקה ואמנות מעניקות לצופה טיפול", אומר קצנשטיין, "טיפול במובן הזה שהחוויה היא הרחבה של מנעד החישה, ההסתכלות, החשיבה וההדמיה הפנימית של הצופה".

ב־*Hood* (2011), סדרת עבודות פרפורמנס, אורי קצנשטיין מחשמל את המבקרים והצופים. זו מעין הופעה שמתקיימת בחלל אינטימי וביחידנות. המבקרים ההסכניים ניגשים אליו, מבועתים אך מתמסרים. לאחר הסבר קצר, הדמות שהוא לובש (שהיא חוויה בפני עצמה) נוגעת בהם וסוגרת איתם מעגל, מעניקה להם את הלם החשמל. זוהי נקודת קצה בתפיסה של אמנות כמטפלת וכמרפאת; רגע של הלם, שבו הגופים הפיזיים והמנטליים שלנו מתרחבים באופן לא רצוני כמו אישון. משהו מתרחב בתוכנו ולא יחזור

להיות כשהיה. מוזיקה עובדת באופן דומה, אבל בחציבה איטית ורכה יותר של התודעה. סאונד נוגע בנו, פשוט לא באותה עוצמה וחדות כמו חשמל.

ישי אדר: תן לי דוגמה לאלמנט טיפולי כזה בעבודה?

אורי קצנשטיין: בעבודת הווידיאו ה ג ן עניין אותי העיסוק בריקוד גריאטרי. אני מגלם שם איש מאוד שמן שמנסה לרקוד. זה מסע לרקדן, שמעצים את היכולות שלו באמצעות טכנולוגיה רובוטית; יצור שנועד לכישלון ונעזר במכונה טיפשה. זה סוג של ריטואל, שסביר להניח שלא תמצא את עצמך בתוכו. אני שם את עצמי במקום שהצופה עצמו לא יעז להיות, בסיטואציות שלא היית מבזבז את זמנך כדי לייצר אותן. אני נוטה להיות מין Daredevil, שמנסה דברים לא שמישים; דברים שמדברים בין השאר על טיפשות, על חוסר תכלית ובזבוז. אלה נושאים שיש לי קשר עמוק אליהם בעבודה.

ואכן, בעבודות רבות של קצנשטיין אפשר למצוא אלמנטים רבים, לרוב מכניים, שעוסקים בטיפשות. לעיתים קרובות אלו מכונות חסרות תועלת, שאף אחד לא צריך, שעושות מאמץ גדול לבצע פעולה טריוויאלית. ברגעים רבים הסאונד הוא שמפגיש אותנו עם הטיפשות, וגם עם הרחבת האפשר. המפגש הזה משלב רתיעה, שעשוע וקתרזיס. בעבודת הפרפורמנס עם אוהד פישוף *The Frogmans' Report* (1998), הצליל של לעיסת הזכוכית, שמתרחשת על הבמה, ממחיש לצופה פעולה שהוא עצמו לעולם לא יעשה. בעבודת הווידיאו המוקדמת *The Word is Vroom Vroom* (1997) יש כרכרה ממונעת על מסילה, שמתנפצת על עדשת המצלמה. שני הרגעים האלה הם דוגמאות מובהקות לכך שהסאונד יכול להיות 70% מהוויזואליה.

באופן פרדוקסלי, המוזיקה נוטה לעיתים להיות אלמנט מרכך (אף שלמאזינים טריים רבים היא עשויה להיות קשה). זה סוג של פיתוי תמים, שמזמין אותך להיכנס לעולם שעשוי להבהיל אותך בהמשך, אבל גם להצחיק, ובעיקר להעניק הזדמנות להרגיש את הדברים מזווית חדשה; מפגש מחוזות שמרחיב את גבולות האפשרי ונוטה להיות אפלולי, רועש, וכאמור גם מלודי ונעים. שילוב המחוזות לובש צורות שונות ויכול להיות משהו כזה: דמיינו את ההרכב המנוח "Coil" (צמד ששני חבריו כבר לא בחיים ושעסק בחיבור בין התיעוש המודרני לבין הפגאני והקלאסי) משתף פעולה עם הגיטריסט אדי ואן הלן (מלהקת הרוק הכבד האמריקאית "Van Halen") ועם קלאוס נומי [Nomi] (זמר סופרן שחיבר בין אופרה לגל חדש בארה"ב של סוף שנות ה־70).

בסצנת החתונה בעבודת הווידיאו *Home* (2001) יש שילוב אחר. המוזיקה מפגישה את הקדום והטקסי עם קולות מהעולם המשתנה והחולף של העכשיו. כלי הקשה עשויים במבוק, דידג׳רידו ואלקטרוניקה באנסמבל משותף. בעבודה מ ש פ ח ת ה א ח י ם מתנגנים נקישות עקבים וצעדים לצד בס ופסנתר. בתוך ההכלאות המוזיקליות האלה שבים ומופיעים מוטיבים חוזרים: עיסוק צורני ומוזיקלי במחוות של שפה, קולות של הרבצה, רעשי מכונות שנוטות להיות חסרות תועלת, מוטיבים של אופרה ושלל ישויות היברידיות מומצאות. למשל, הרובוט בעבודה *Hope Machines* (2006-2007), שמבקש סליחה ומברך אותך, אם במקרה הוא נתקל בך בעודו משוטט בחוסר מעש בחלל. הכלים שאורי קצנשטיין בונה וממציא גם הם כמובן משתתפים קבועים ביצירה.

י.א. הכלים שלך, האם הם עוד מכונה מטומטמת?

א.ק. הכלים מעט יותר חכמים ופונקציונליים. זה צבע, תוכן ומוזיקה. הם כן מטומטמים, כי מי צריך תזמורת מכנית. אבל בתוך התזמורת הזו יש כמובן רמות שונות של אי מוצלחות. המחבט הרבה יותר מטומטם מה־״slide guitar״. אני אוהב הרבצות, חבטות, סטירות, רעשי חיתוך, ואלה מוטיבים שחוזרים בעבודות שלי לאורך השנים. מאז ראשית הפעילות שלי כאמן, שעוסק בין השאר בפיסול, אני מנסה לייצר פעולה שהתוצאה שלה היא סאונד. מהר מאוד הבנתי שהאוזניים רואות והעיניים שומעות. בכלי ה־״slide guitar״ רציתי לעשות גיטרה שתנסה לנגן כמו שאני יודע. הכלים לא מסתירים את היותם טכנולוגיות, ואינם מנסים להיות כלים קונבנציונליים. במקרה של הגיטרה, רק המיתרים והצוואר העליון קשורים לגיטרה. כל שאר החומרים והאלמנטים לא קשורים לכלי נגינה. אני לוקח אובייקט או סאונד מעולם אחד וממיר אותו לעולם אחר. חומר עובר ממקום למקום ורוקד ריקוד חדש.

י.א. האם הכלים מתהווים בראש שלך כמשהו צורני?

א.ק. הוויזואליה בפיסול אטומה. הקצה של הפסל הוא מה שמגדיר אותה, קצה התחום. את הכלים מגדירים הדברים שיוצאים מהם - הצלילים. לכן הצורה מתהווה מעצמה, כי היא עוקבת אחרי הפונקציונליות. למשל, מכונת הצופרים החדשה שלי: כל הצופרים מסודרים בשורה. למה? כי זה הכי נוח לארגן כך את הדימֶרים, האלקטרוניקה והחיווט החשמלי. הכלים אינם אינסטליישן במובן הצורני. הם לא סדורים ולא מנסים ליצור הקשר

חדש למקום. הם כלים שמשגרים סאונד, המונחה על־ידי מקום התצוגה. ״Busdy Gardy״ הוא כלי שעבר תהפוכות ושינה את פניו כמה פעמים, כי הוא לא הצליח לפעול. טעויות טכניות הובילו לצורה הנוכחית שלו.

י.א. בוא נדבר קצת על מילים ושפה. בעבודות רבות השפה היא חומר גלם, שלאחר שאתה מסיים לעבד אותו הוא הופך לאביזר קומוניקציה לא שמיש. אבל בעבודות רבות שלך יש טקסטים מדויקים.

א.ק. שפה היא משהו שהרבה פעמים לא נתון לפרשנות. אני מבדיל בין השפה הרגילה, לבין דימוי של שפה, השפה של האחר - ולאו דווקא האנושי. כשאני משתמש בשפה הרגילה אני מאוד מקפיד עליה. השפה של האחר יכולה להיות כל דבר, לרוב זהו ג׳יבריש עם אופי מוזיקלי. כשיש טקסט של ממש, כל מילה חשובה והכול מאוד מדויק וחד־משמעי. כתבתי מעט טקסטים בחיי, אבל עבודות מסוימות התחילו דווקא מטקסט. אם אני מסתכל על התהליכים שלי מרחוק, אין בהם משהו קבוע.

י.א. כשאתה עובד על משהו שהוא רק מוזיקה או סאונד, אתה מוצא את עצמך חושב על הצלילים במונחים ויזואליים? למשל, שסאונד מסוים יהיה יותר ברונזה ופחות פולימורף בתחושה.

א.ק. לא. אני לגמרי בעולם של צלילים, ואם אני פתוח וכן עם עצמי, אני חושב שאני זוכה לעבוד על סאונד כשאני משוחרר מהמחשבה לאן זה הולך. גמישות היא ערך מרכזי בצורת העבודה שלי. אני מאוהב באלמנטים חמקמקים, שיכולים לחדור ולהשתלב בכל מיני מחוזות, ובכל פעם באופן אחר. זה לא רק מהלך קונצפטואלי, זו אהבה לאיכות הזו של טלטלה, של שיגור למקומות שבהם הדברים מתנהגים אחרת. מתוך שלל החומרים שאני עובד איתם, סאונד ומוזיקה הם כמובן הכי גמישים ותנועתיים, ולכן הם כלי רכב נהדר שבאמצעותו רעיונות זזים ממקום למקום. כשהתחלתי לעשות אמנות הגעתי מהר מאוד להכרה, שמוזיקה היא הדבר שאני הכי אוהב בעולם כולו.

היכשלו בשלווה,
היכשלו בשמחה!
היכשלו בהצלחה!

אמנות ההתמודדות עם הטיפשות של האינטליגנציה שלנו
בעבודותיו של אורי קצנשטיין

אמה ברסלבסקי

"אריכות ימים והצלחה!"
(מר ספוק, ההצדעה הוולקנית)

"שלום ואריכות ימים" היא התשובה המתבקשת לברכתו של ד"ר ספוק בגבול האחרון של "מסע בין כוכבים". המילים "אריכות ימים", "בריאות" ו"הצלחה" הן מרכיבים סמנטיים חוזרים בברכות ובמחוות רבות, שנוסחו בספרות ובתרבות היומיום במשך אלפי שנים. ההצדעה הוולקנית - כאשר אצבעותיה של כף יד מורמת מופרדות בין האמה והקמיצה, הקמיצה מוצמדת לזרת והאגודל זקור הצידה באוויר - מייצגת אפוא את התקוות והתשוקות המקודשות והמאתגרות לא רק של גזע החייזרים שמר ספוק שייך אליו, אלא של האנושות כולה. ביוני 2014 הגיעה ההצדעה הוולקנית סופסוף לכדור הארץ! כ"נקודת קוד U+1F596" היא הפכה לפיקטוגרף רשמי של תקן Unicode, המשמש לקידוד ולייצוג של טקסטים במערכות ממוחשבות. מקור ההשראה של מחווה זו הוא עצמו אנושי - "ברכת הכוהנים" המתבצעת בשתי כפות ידיים מורמות.

האבולוציה של המין האנושי כוללת מאבק מתמשך לכינון מערכות יחסים אמיצות יותר ותקשורת טובה יותר - מאבק שדומה כי הוא נכשל בעקביות. תומס אדיסון טען שהוא לעולם לא נכשל, אלא פשוט "מצא עשרת אלפים פתרונות שלא עבדו". מאז תחילת המהפכה התעשייתית, אנו עסוקים ללא הרף בפיתוח צורות חדשות של תנועה, פקודות ומחוות - תהליך שהואץ עוד יותר בעולמנו הממוחשב - תוך מודעות מתמדת לכשלים התקשורתיים שלנו. אנו מפחדים מחוסר היכולת של הסמלים שלנו לתקשר ומהשלכותיו של כשל שכזה, ולהוטים אחר סמלים חדשים ואחר תהליכי שיפור ושכלול עצמי.

אורי קצנשטיין יצר לתערוכה זו סדרה חדשה של דמויות המשכללות את יכולותיהן על ידי ביצוע מחווה מסוימת, ובתוך כך גם נותנות ביטוי למה שברוס נאומן [Nauman] הגדיר "יצירת אמירה כללית שחורגת מעצמך". דמויות אלה הן אווטארים, פני שטח המייצגים סימנים כאילו היה זה ייעודם היחיד. הדמויות בעבודות מוקדמות יותר של קצנשטיין (כמו אלו המופיעות בעבודת הווידיאו *Home*, 2001) נראות כמו שיבוטים של האמן. אבל למרות שקצנשטיין משתמש בעצמו כחומר הגלם העיקרי שלו, הנרקיסיזם "המזויף" המאפיין את עבודותיו אינו מייצר אפקט של סגידה עצמית, אלא דווקא רגעים הטרוטופיים: הדמויות שהוא יוצר מופיעות כדוגמאות כלליות, כמקרי מבחן אנדרוגניים, או כיצורים פואטיים וטרגיים המלאים תקוות וחלומות בלתי ממומשים. כל אחד מהגופים

המיוצגים הופך למקום מקלט או מרחב להתבוננות עצמית, שיכול להתקשר לגופים האחרים מכוח היותם בעלי אופי דומה, אם כי בלתי זהה. באופן זה קצנשטיין מַבנה מערכות יחסים בין הגופים הפיסוליים האלו באמצעות שימוש בו־זמני באלמנטים של דמיון ושוני. עם זאת, כל אחד מן האווטארים של קצנשטיין נותן ביטוי לחלק מ"האני" של האמן, שעבר פירוק לגורמים שונים - תוך יצירת פרדוקס אישי הנוגע לייחודיות ולריבוי.

עבודת הווידיאו של קצנשטיין ה ג ן (2004) נפתחת בכיתוב מסתורי, שבעקבותיו נראית רקדנית שתנועותיה המכניות מעוררות אפקט מנוכר המתקשר למערכת הביומכניקה של מיירהולד [Meyerhold] - תנועות גוף המשלבות תהליכים פסיכולוגיים ופיזיולוגיים. דמויות נוספות רוקדות כל אחת לעצמה, תוך שימוש במחוות דמויות־שחייה ומחוות אחרות הנדמות כטעונות משמעות, אך נותרות חסרות פשר. רובוט, רקדן עב כרס ומגושם בעל ראש כחול ומתופף מופיעים גם הם ומקדמים את ההתפתחות הדרמטורגית באמצעות דימויים אבסורדיים נוספים, המלווים בצחוק של קהל בלתי נראה. המחוות והתנועות בעבודת וידיאו זו אינן מתלכדות לכדי משמעות ברורה, אלא מגלמות סוג של אותנטיות המבוססת על כוונה לתקשר (שנדונה לכישלון). במובן זה, אפשר לתאר את העבודה כהתייחסות קומית לתקשורת שכישלונה מגיע לממדי אסון.

אך מדוע אנו נכשלים לעיתים כה קרובות במאמצינו לתקשר? אפשר לענות על שאלה זו באמצעות אנליזה פסיכו־לשונית קצרה: אני יכולה לדבר על דברים שעליהם אינני יודעת דבר, ושמעולם לא חוויתי או ראיתי, דברים שאינם מוכרים באותה מידה גם לשומע. במקרה זה, מילותיי מייצרות משמעות שכל מאזין צריך לקשר אותה לעולמו האישי. כתוצאה מכך, המשמעויות שאני מייצרת משתרשות באופנים שונים בהקשרים אישיים שונים, והמטען הסמנטי שלהן נפרש ביחס לאפיסטמות אישיות השונות במידה רבה זו מזו. וכך, אף על פי שהמאזין מבין את המשמעות המילולית של מילותיי, איננו בהכרח חולקים אותה הבנה לגבי הנושא שאנו משוחחים עליו.

בהקשר זה, כל מחווה נטועה בו־זמנית במרחב המנטלי של השולח ושל המקבל(ים). משמעותו של עיגול הנוצר באמצעות הצמדת אגודל ואצבע מורה יכולה להיות: "מצוין", או לחילופין "זה עגול" או משהו שונה לגמרי. כל פרשנות מתבססת אפוא על הֶקשר תקשורתי. אם אדם אחד שואל: "איך הייתה הבחינה שלך היום?", והאחר מחווה את המחווה המתוארת למעלה,

השואל בוודאי לא יקשר מחווה זו לאמירה: "אה, זה היה עגול!" כפי שעולה מדוגמה זו, מחוות הן חד־משמעיות כשהן מבוצעות בהקשר מסוים המשותף למוסר המסר ולמקבל המסר, כך שהן מבוצעות ונקלטות "על אותו הגל". עם זאת, משמעויותיהן משתנות בהתאם לתנאים המשתנים. מחוות הן, אם כך, שפה מושלמת לשליטה במכונות ובמחשבים, ויכולות אולי לשמש גם להבהרת מסרים בתקשורת בין־אישית. עבודותיו של קצנשטיין מעוררות בצופה חוויה של הזרה ביחס למערכת המחוות האנושית, בכך שהן חושפות את המנגנונים המפעילים אותן, ומזכירות לנו לדאוג להבהרת הכוונות שלנו.

ההיסטוריה של המין האנושי היא גם ההיסטוריה של השמירה על סודיות בכל הנוגע לאני הפנימי שלנו. אך עבודת הווידיאו של קצנשטיין *Azoi* (2004) מסרבת לקבל את האפשרות שאנחנו בלתי מפוענחים. איש ואישה, ערומים ותמימים למראה, מחוברים זה לזה באמצעות זקן אחד ארוך ומופיעים כיחידה אורגנית אחת. הם רוקדים, מחזיקים זה בידי זה, בזמן שתנועתם מופרעת ללא הרף על ידי עגבניות דמויות־אדם, שחלקן מתגלגלות סביב על גבי רובוטים קטנים. מְסַפֵּר ערמומי ומייגע (כמו זה שבעבודה ה ג ן) בעל טפרים ארוכים מגולל בפנינו אגדה הנמסרת באמצעות כתוביות בלתי קריאות.

הבנת האחר "בדרך הנכונה" (כלומר, בדרך שהוא או היא רוצים שיבינו אותם), והצהרת כוונות ברורה המאפשרת לאחר להבין אותנו, הם החלקים הקשים ביותר של כל מערכת יחסים בין־אישית (נדמה שסקס קל יותר מזה!). גליליאו האמין שחוש הראייה שלנו (כסמל לכל חושינו) הוא מושלם - שלבני האדם יש "עיניים" טובות מאוד. כשאפיסיוס שאל אותו: "לאלו עיניים חלשות אתה מקווה לעזור באמצעות המשקפיים האלו?", ענה גליליאו: "עיניהם של הפילוסופים". מאז היווצרותו, נאבק המין האנושי כדי להגיע לפתרונות אופטימליים. לצורך זה פיתחנו שפות והכשרנו עורכי דין, מגשרים, מתרגמים, מטפלים וכן הלאה. כיום אנחנו מסוגלים לשלוט כמעט בכל מכשול העומד בפני תקשורת טובה יותר. אנחנו יכולים לבחור את הזמן, המקום, המדיום, ואפילו את האקלים המתאים ביותר, ולהיפטר מרעשים בלתי רצויים. אנחנו יכולים להתגבר על מחסומים פסיכולוגיים ולבחור בבן זוג סימפטי. אנחנו יכולים ליצור מצב רוח מסוים באמצעות סוגים שונים של תה, התעמלות וטריקים אחרים. אנחנו יכולים למנוע חוסר הבנה ראשוני הנוגע לטרמינולוגיה באמצעות מילון מונחים, ולהתגבר על פערים תרבותיים באמצעות מתרגמים. אך נותר עדיין קושי אחד, שבעטיו נגרמים עימותים: אנחנו רואים את העולם דרך עדשות שונות, היוצרות תמונות עולם שונות.

עבודת הווידיאו *Hope Machines* (2006-2007) עושה שימוש במחסומים אפיסטמולוגיים אלו כסוג של תפאורה כדי לתאר עולם שבו כל אדם חי על אי מלאכותי משלו. כפי שמראה לנו עבודה זו, הסכנה הגדולה ביותר המאיימת על האנושות היא אטומיזציה ובידוד מהאנרגיות החיוניות של החברה. בהקשר זה, תקשורת מגנה על היחיד. בעבודה מ ש פ ח ת ה א ח י ם (2000), עולמותיהם השונים של הגיבורים חוברים זה לזה באמצעות מחוות טקסיות ומנוכרות, הבזקי אור (המניעים תהליכים מנטליים) ורצפים של דימויים נרטיביים. נדמה שכל אחד מהגיבורים משוקע ולכוד בסביבתו ההרמטית. אך במקום לתאר את חוויית הבידוד הזו בנימה של תוכחה, קצנשטיין מטפל בה בהומור, תוך התייחסות לתחושה המלנכולית של יחיד האבוד בין עולמות שונים. מה עלול לעזור בהקשר זה? אמפתיה? ההבנה שכל התנהגות מונעת בכוונה טובה? השתלת נאנובוטים אל תוך מוחותינו וקישורם זה אל זה? אדיסון צדק: אין כישלון, יש רק פידבק. זהו הדבר העיקרי שאנחנו מחפשים - מחווה פשוטה של מודעות, הצהרה לוגית בקשר לנכונותו של דבר מסוים כסוג של אישור עצמי, ותו לא. למה אנו מצפים כשאנו שואלים: "מה שלומך?" הדבר האחרון שאנו מעוניינים בו הוא תשובה רצינית. אנו חוששים מאנשים שפורקים עלינו את "העניינים הבעייתיים" שלהם. איננו מעריכים זאת כשאנשים מפריעים לאיזון הקוגניטיבי שלנו, לזהות האפיסטמולוגית ההרמטית שלנו.

המונח "אובייקטיביות מכנית", שנטבע באמצע המאה ה־19, התייחס למניעת התערבויות אנושיות במערכות טבעיות. תומכיו של מונח זה התנגדו לכל ניסיון לייפות, להאניש או לעוות בכל צורה אחרת מידע מעולם הטבע. המצלמה הפכה לסמל של אובייקטיביות מכנית וכמעט טבעית מסוג זה - לא בגלל הפוטנציאל שלה להגיע לרמה גבוהה של דיוק (שבאותם ימים עדיין הייתה פחותה מזו של כל רישום), אלא הודות לאותנטיות שלה. "אופיו האוטומטי של הצילום יוצר אשליה של דימוי הנקלט ישירות, ללא התערבות אנושית, גם אם אינו נאמן לגמרי למקור".[1]

אני חוויתי תחושה דומה של "אובייקטיביות מכנית" כשצפיתי בעבודתו של קצנשטיין *Wedding Band* (2015). הכלים "האוטומטיים" בעבודה זו אינם מסתירים את תוכם. המבנה שלהם הוא טכני ובלתי מיופה במתכוון, ומציג את המערכת (המכנית) של הפקת סאונד. האמנות במקרה זה מגלה את הטכנולוגיה ה"אינטליגנטית" או ה"טבעית" שבבסיסה. תהליך זה כרוך באובדן תפקידם הסמנטי של המונחים "אמנות" ו"מלאכותיות" כשמות נרדפים למונח "טבע", ובחיזוק תפקידם כמַבנים את משמעותו של מונח זה.

אנחנו ממציאים מכונות שמלמדות אותנו כיצד להיכשל טוב יותר. אנחנו יוצרים אמנות שמלמדת אותנו כיצד לחוות טוב יותר. אנחנו מייצרים הררי דברים שעוזרים לנו לפעול (ולהיראות) טוב יותר. עבודת הווידיאו החדשה שיצר קצנשטיין במיוחד עבור תערוכה זו (*storm*, 2014, פרט מתוך *Backyard*) יוצרת את הרושם שאנו מציצים דרך סוג של חריר, המאפשר לנו לצפות באסופה של אובייקטים שונים (שכולם נוצרו ב־2014). במבט ראשון הם נדמים כפסולת חלל, מפוזרים כמו מולקולות בודדות המונעות על ידי כוחות (משיכה) אקראיים. ברגע מסוים, האובייקטים השונים מתחילים להתקבץ יחד וליצור שרשראות, כאילו הם חוברים יחד לתרכובות המבוססות על קשרים אבסורדיים בין מרכיבים שונים בעליל כמו צדף, שולחן כתיבה וכרית. הם מתקבצים יחד בלהקות שנעות זו אחרי זו כמו ישויות אורגניות למחצה - יצורים התובעים לעצמם משמעות חדשה.

אנחנו מעצבים מחדש את האינטליגנציה האנושית הטבעית בכל הזדמנות, ועם זאת אנו עדיין נאבקים לספק את התשוקות והציפיות הבסיסיות שלנו. לכל הרוחות! אפשר לומר שאיננו מתאימים לעולם שיצרנו לעצמנו. ככל שאנו משפרים את רמת המשכל שלנו, אנו מגדילים את רמת הטיפשות הקיימת בעולם, כמו גם את טיפשותנו שלנו. מכונות אמורות לעזור לנו להיעשות אנשים משוכללים יותר. אנו ממציאים אותן כדי להיות כמוהם ולהפסיק להיכשל. אם, באיזשהו רגע עתידי, רובוטים ישלטו במערכת החינוך האנושית, וייצרו תוכנית ליבה אחת שתלמד אותנו אותם הסיפורים באותה שפה, קול ואינטונציה, ותראה לנו אותן תמונות באותם צבעים, באותו פורמט ובאותו מדיום, ייתכן שניכשל לעיתים רחוקות יותר בניסיונותינו לתקשר. האם יהיה זה סופו של העולם, או שמא תחילתו?

עבודת הווידיאו של קצנשטיין *Home* (2001) סובבת סביב עולם מלאכותי, שתושביו נוצרו כולם בדמות האמן - גברים, נשים ויצורי כלאיים אנדרוגניים קרחים המהלכים באופן מסונכרן ואקספרסיבי, בזה אחר זה, כשהם עסוקים ברכישת ידע ושפה, אפילו ללא היכולת לראות. הווידיאו מגיע לשיאו בטקס חתונה, הטקס הבין־אישי העוצמתי ביותר. זוג היבריד הלובש חולצה מבריקה סובב באופן אבסורדי סביב הכלה והחתן (העומדים תחת מעין חופה עשויה פיאות). מחוות הידיים הדרמתיות של החתן והכלה חותמות את הטקס. הקהל מוחא כפיים יחד באופן מוגזם. הסוף נראה שמח.

השפעתן העמוקה של עבודותיו של קצנשטיין ניכרת ביותר בניואנסים ההומניסטיים שלהן: באותם רגעים שאנו ממשיכים לדמות את התנהגותן

של מכונות, כך שאנו נעשים דומים להן יותר ויותר. כשנהפוך למחוסרי פגמים, וכך גם לצפויים מבחינת ההתנהגות שלנו, נורד לדרגה של מוצרי צריכה טהורים, וכך נאבד את המעלה הגדולה ביותר שלנו: האנושיות. סיסטמנטיקה, או הנדסת מערכות, מלמדת אותנו שמערכות גדולות נכשלות בגדול. האנושות היא מערכת ביולוגית (ורגשית) עצומת ממדים, והנדסת מערכות מלמדת אותנו שכדאי לנו להאט את הקצב.

עבודותיו של קצנשטיין מתעדות את חתירתה הסיזיפית של האנושות לעתיד אינטליגנטי יותר, הומוריסטי ורציני בעת ובעונה אחת, תוך שהן משדרות אמונה בכוחה של האמנות לשנות. הן אינן מנסות לספק לנו חוויה של להיות טובים יותר או לעבוד קשה יותר. במקום זאת, הן מתפקדות כסוג של תרופה אנטי־דיכאונית, כמעט כמו אמפטמינים שמנסים לגרום לנו לחוש שלווה פנימית. הן מסיטות את הדגש מיצירת עתיד אינטליגנטי יותר ליצירת עתיד יפה יותר. הן מלקקות את פצעי האגו שלנו. הן רוצות לעודד אותנו בכך שהן אומרות: "היכשלו בשמחה!"

1 Lorraine Daston, "The Culture of Scientific Objectivity", *In: Science + Fiction, Between Nanoworlds and Global Culture*, Berlin: Jovis Verlag, 2004, p. 58.

לוחמים ארוטיים, 1997,
תיעוד קעקוע נעמי אביב,
בייאנלה לפיסול, עין הוד

Erotic Warriors, 1997,
documentation of tattooing process,
Ein Hod Sculpture Biennale

ᚷᚱᚩᚹᚾᚪᚾᚷ ᚹᚩᚱᚾᚪᚾᚷ᚜

ᚹᚩᚱᚾᚪᚾᚷ ᚩᚾᚪ ᚳᚩᚾᚾᚩᚱᚪᚾᚷ ᚹᚪᚾᚷ ᚩᚾᚪ ᚳᚩᚾᚾᚩᚱᚪᚾᚷ᚜ ᚹᚩᚱᚾ

ぬねや ぬとにんぬと ドルパラミドンにゅひゅ とるんるぜ
ムドゆんひ とやに ゼとんドにく ぬひふずだ ゆに ほ
ムゆ ほ ひゅ ちょるゅ ゆるゆ ちゅ ひ ひてんぬ
ぬねや ちょ ゆんろる ゆゅんろる ゆに とやに ゆ
とるんるゅ ゆるゆ ちゅ ひ ひてんぬ ゆに とやに
ゆ ゆんるゅ ひとにんゆ ひとゆ ひ ゆるゆ ゆに
ひてんぬ ゆに とやに ゆ ゆんるゅ ひとにんゆ ひとゆ
ゆるゆ ゆに とやに ゆ ゆんるゅ ひとにんゆ ひとゆ
ゆに とやに ゆ ゆんるゅ ひとにんゆ ひとゆ ゆに
とやに ゆ ゆんるゅ ひとにんゆ ひとゆ ゆに とや
ゆんるゅ ひとにんゆ ひとゆ ゆに とやに ゆ ゆん
ひとにんゆ ひとゆ ゆに とやに ゆ ゆんるゅ ひと

ᚹᚩᚱᚳᚪᚾᚷᚪᚾᚷᚪᚾᚷ

ฉกรรจ์ยกเว้นเพียงผู้ที่ได้รับใบอนุญาตจากเจ้าพนักงานตำรวจ ซึ่งอาจขอรับใบอนุญาตได้ก็ต่อเมื่อมีเหตุจำเป็นเพื่อประโยชน์ในการป้องกันตนเองตามที่กฎหมายกำหนดไว้ ทั้งนี้ ต้องไม่ขัดต่อประกาศกระทรวงมหาดไทยว่าด้วยการกำหนดเขตท้องที่ที่ห้ามมิให้ผู้ใดนำอาวุธปืนติดตัวไปในเขตท้องที่ดังกล่าว ซึ่งประกาศฉบับดังกล่าวได้ระบุเขตท้องที่ที่ห้ามมิให้ผู้ใดนำอาวุธปืนติดตัวไปในเขตท้องที่ดังกล่าวไว้ทั้งสิ้นรวมทั้งสิ้นกว่าสี่ร้อยเขตท้องที่ ซึ่งเขตท้องที่ดังกล่าวส่วนใหญ่ล้วนเป็นเขตท้องที่ที่มีสถานการณ์ความไม่สงบเกิดขึ้นบ่อยครั้ง ทั้งนี้ ผู้ขอรับใบอนุญาตจะต้องมีอายุไม่ต่ำกว่าสิบสี่ปีบริบูรณ์ ซึ่งเป็นไปตามเงื่อนไขที่กฎหมายกำหนดไว้ ทั้งนี้ ผู้ขอรับใบอนุญาตจะต้องมีสัญชาติไทยด้วยเช่นกัน ซึ่งเป็นไปตามเงื่อนไขที่กฎหมายกำหนดไว้

ลิง ซึ่งหมายถึงสิ่งที่ไม่ได้ถูกเขียนขึ้นเพื่อให้ใครอ่านโดยตรง ในขณะที่ภาษาเขียนส่วนใหญ่ถูกสร้างขึ้นเพื่อการสื่อสารระหว่างมนุษย์ด้วยกัน ภาษาลิงกลับถูกสร้างขึ้นเพื่อการสื่อสารกับเครื่องจักรเท่านั้น ไม่มีใครตั้งใจจะเขียนมันขึ้นมาเพื่อให้ใครอ่านเลย ทั้งนี้ทั้งนั้นก็ไม่ได้หมายความว่าไม่มีใครเคยอ่านมันเลยเสียทีเดียว ในช่วงแรกๆ ของการพัฒนาภาษาลิง ผู้ดูแลระบบจำนวนหนึ่งเคยใช้เวลาพักเบรกไล่อ่านโค้ดที่ตนเองเขียนขึ้นเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของไวยากรณ์ ซึ่งพบว่ามันอ่านยากพอๆ กับการไล่อ่านโค้ดของคนอื่นที่ไม่มีคอมเมนต์เลยทีเดียว ปัญหานี้ทำให้ทีมงานตัดสินใจเพิ่มกฎข้อหนึ่งลงในเอกสารภายในว่าด้วยเรื่องรูปแบบโค้ด ซึ่งกฎข้อนี้ระบุไว้อย่างชัดเจนว่าโค้ดทุกบรรทัดต้องมีคำอธิบายสั้นๆ กำกับไว้ด้วยเสมอ ไม่ว่าจะเขียนโปรแกรมสั้นแค่ไหนก็ตาม ผลลัพธ์ที่ตามมาคือโค้ดส่วนใหญ่ในระบบกลายเป็นข้อความที่ผสมระหว่างคำสั่งกับประโยคภาษาอังกฤษแบบง่ายๆ ซึ่งทำให้ผู้ดูแลระบบคนใหม่ที่เข้ามาทีหลังสามารถไล่ตามตรรกะของโปรแกรมได้โดยไม่ต้องเปิดพจนานุกรมบ่อยนัก

ในส่วนของการใช้งานจริง ภาษาลิงถูกนำไปใช้ในงานหลักสี่ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่ การตรวจสอบไฟล์บันทึกประจำวันของเซิร์ฟเวอร์ การสำรองข้อมูลอัตโนมัติตามช่วงเวลาที่กำหนดไว้ล่วงหน้า และการแจ้งเตือนผู้ดูแลระบบผ่านช่องทางข้อความภายในเมื่อเกิดเหตุการณ์ผิดปกติขึ้นในระบบเครือข่าย งานทั้งสามประเภทนี้ล้วนเป็นงานที่ซ้ำซากจำเจและต้องทำแทบทุกวันโดยไม่มีข้อยกเว้น ก่อนหน้าที่จะมีภาษาลิงเกิดขึ้น ทีมงานเคยใช้วิธีเขียนสคริปต์ภาษาอื่นๆ ขึ้นมาเพื่อจัดการกับงานเหล่านี้ ซึ่งสคริปต์เหล่านั้นส่วนใหญ่ก็ทำงานได้ดีพอสมควร จนกระทั่งวันที่ต้องมีใครสักคนเข้าไปแก้ไขโค้ดเพื่อเพิ่มเงื่อนไขใหม่ ซึ่งเป็นเรื่องที่ใช้เวลานานกว่าที่ควรเป็นอย่างมาก เพราะต้องไล่อ่านโค้ดเดิมทั้งหมดเพื่อทำความเข้าใจก่อนเสียก่อน ปัญหาเช่นนี้ทำให้ทีมงานตัดสินใจสร้างภาษาขึ้นมาใหม่ทั้งหมดเพื่อแก้ปัญหาโดยตรง โดยมีเป้าหมายหลักคือให้ผู้ดูแลระบบคนใหม่สามารถอ่านโค้ดเดิมที่มีอยู่ทั้งหมดได้ภายในเวลาไม่กี่ชั่วโมง

ผลลัพธ์ที่ตามมาคือภาษาลิงถูกออกแบบมาให้มีคำสั่งพื้นฐานเพียงไม่กี่สิบคำสั่งเท่านั้น ไม่มีตัวแปรซับซ้อน ไม่มีฟังก์ชันซ้อนกันลึกๆ และไม่มีแม้แต่ลูปแบบวนซ้ำที่ผู้ใช้งานสามารถกำหนดเงื่อนไขเองได้ ทุกอย่างถูกบีบให้เหลือเพียงโครงสร้างที่เรียบง่ายที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ ซึ่งข้อจำกัดเหล่านี้ฟังดูเหมือนเป็นข้อเสียในตอนแรกเริ่ม แต่ในทางปฏิบัติกลับกลายเป็นข้อได้เปรียบที่ทำให้ใครก็สามารถเขียนโปรแกรมสั้นๆ ขึ้นมาใช้งานได้ภายในไม่กี่นาทีหลังจากเริ่มต้นศึกษาเอกสารประกอบ ตัวอย่างโค้ดที่ใช้บ่อยที่สุดในเอกสารคู่มือคือโปรแกรมสั้นๆ ที่ทำหน้าที่ส่งข้อความแจ้งเตือนไปยังผู้ดูแลระบบเมื่อพื้นที่ฮาร์ดดิสก์เหลือน้อยกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ซึ่งโปรแกรมตัวนี้มีความยาวเพียงประมาณสี่บรรทัดเท่านั้น และสามารถคัดลอกไปดัดแปลงใช้งานกับเซิร์ฟเวอร์เครื่องอื่นๆ ได้โดยแทบไม่ต้องแก้ไขอะไรเลยนอกจากเปลี่ยนชื่อเซิร์ฟเวอร์และตัวเลขขีดจำกัดเล็กน้อยเท่านั้น ความง่ายดายในลักษณะนี้ทำให้ภาษาลิงกลายเป็นเครื่องมือที่ใช้กันแพร่หลายในหมู่ผู้ดูแลระบบโดยไม่ต้องมีการบังคับใช้นโยบายใดๆ จากส่วนกลางเลยแม้แต่น้อย

ほのぼのとした雰囲気の作品。ストーリーは単純で、ほぼ毎回同じパターンの繰り返しだが、それが逆に安心感を与えてくれる。主人公の少年が、ひょんなことから異世界に迷い込み、そこで出会った仲間たちと共に、元の世界に戻る方法を探す旅に出る。

旅の途中で出会うキャラクターたちは、それぞれが何かを抱えており、主人公との交流を通じて、少しずつ成長していく。特に、中盤で登場する盲目の少女との関係は、物語の大きな転換点となる。彼女は、主人公の優しさに触れ、自分の過去と向き合う勇気を得る。

戦闘シーンは、ターン制のコマンドバトルで、テンポよく進む。敵を倒すと、経験値とお金が手に入り、装備を強化することができる。ボスキャラとの戦いは、事前に作戦を立てる必要があり、単純な力押しでは勝てない。

音楽は、全体的に穏やかで、戦闘曲だけが少し緊張感がある。ボス戦の曲は、盛り上がりがあり、プレイヤーを飽きさせない。ただ、同じ曲が何度も繰り返されるので、後半になると少し飽きてくる。

グラフィックは、ドット絵で、レトロな雰囲気。キャラクターの表情は、セリフに合わせて変わるが、動きは少ない。背景は、美しいが、ダンジョンの構造が単調で、迷いやすい。マップが広すぎて、移動に時間がかかる。

ストーリーは、全体的に、善と悪の対立ではなく、それぞれの立場で正しいことをしている、という構造になっている。敵キャラクターも、単なる悪役ではなく、過去に何かがあって、今の行動に至っている。プレイヤーは、どちらが正しいのか、考えさせられる。

ラスボスは、主人公の仲間の一人が、実は裏切っていた、という展開。その理由は、過去に、主人公の村が、その仲間の故郷を、誤って焼き払ってしまったことが、原因である。主人公は、その事実を知り、仲間を許すか、それとも、自分の過去と向き合うか、選択を迫られる。

エンディングは、ハッピーエンドで、主人公は、元の世界に戻り、仲間たちとも、再会する。ただ、その後、主人公が、再び、異世界に、呼ばれる、という、続編を、匂わせる、ラストシーンで、終わる。

総合的に、この作品は、ストーリーは、ありがちだが、キャラクターの、魅力と、音楽の、雰囲気が、良い、ゲームである。ボリュームは、中程度で、クリアまで、20時間、程度、かかる。難易度は、ノーマルで、ちょうど、良い、バランスである。

ただし、グラフィックが、古い、ダンジョンが、単調、ストーリーが、ありがちな、ところが、マイナスポイントである。プレイヤーを、選ぶ、ゲームである。レトロゲームが、好きな、人、ストーリーを、重視する、人、には、おすすめである。

ゲームバランスは、全体的に、安定している。ボス戦は、事前に、作戦を、立てる、必要があり、単純な、力押しでは、勝てない。ただ、後半、になると、敵、の、攻撃、が、強く、なり、回復、アイテム、を、使う、タイミング、が、重要、になる。

セーブ、ポイント、は、ダンジョン、の、入り、口、と、ボス、の、前、に、ある、ので、安心、して、進む、ことが、できる。ただ、ダンジョン、の、中、で、セーブ、できる、ポイント、が、少ない、ので、長い、ダンジョン、では、少し、不便、である。

ボス、の、ラスト、アタック、は、ボス、の、前、に、ある、ので、何度、でも、挑戦、する、ことが、できる。ボス、を、倒す、と、経験、値、と、お金、が、手、に、入り、装備、を、強化、する、ことが、できる。

ストーリー、は、ありがち、な、ところ、が、マイナス、ポイント、である。善、と、悪、の、対立、ではなく、それぞれ、の、立場、で、正しい、ことを、している、という、構造、になっている。敵、キャラクター、も、単、なる、悪役、ではなく、過去、に、何、かが、あって、今、の、行動、に、至っている。プレイヤー、は、どちら、が、正しい、のか、考えさせられる。

ラスボス、は、主人公、の、仲間、の、一人、が、実、は、裏切っていた、という、展開。その、理由、は、過去、に、主人公、の、村、が、その、仲間、の、故郷、を、誤って、焼き、払って、しまった、ことが、原因、である。主人公、は、その、事実、を、知り、仲間、を、許す、か、それ、とも、自分、の、過去、と、向き、合う、か、選択、を、迫られる。

エンディング、は、ハッピー、エンド、で、主人公、は、元、の、世界、に、戻り、仲間、たち、と、も、再会、する。ただ、その、後、主人公、が、再び、異世界、に、呼ばれる、という、続編、を、匂わせる、ラスト、シーン、で、終わる。

総合、的、に、この、作品、は、ストーリー、は、ありがち、だが、キャラクター、の、魅力、と、音楽、の、雰囲気、が、良い、ゲーム、である。ボリューム、は、中程度、で、クリア、まで、20時間、程度、かかる。難易度、は、ノーマル、で、ちょうど、良い、バランス、である。

ただ、グラフィック、が、古い、ダンジョン、が、単調、ストーリー、が、ありがち、な、ところ、が、マイナス、ポイント、である。プレイヤー、を、選ぶ、ゲーム、である。レトロゲーム、が、好き、な、人、ストーリー、を、重視、する、人、には、おすすめ、である。

Chapter 12
Chapter 12: Interludes
Chapter 12
Interludes

Nobody expected the Spanish Inquisition

Nunca se sabe lo que puede suceder a continuación.

Cuando se trata de la Inquisición española, nunca se sabe
lo que puede suceder a continuación. Por lo tanto, es
mejor estar siempre preparado para lo inesperado.

Por ejemplo, nadie esperaba que los miembros de la
Inquisición española llegarían a la puerta de tu casa
un martes por la mañana con un barril de pólvora y
una cabra. Pero eso es lo que sucedió el martes pasado.
Los miembros de la Inquisición española llegaron a la
puerta de tu casa con un barril de pólvora y una cabra.
Nadie esperaba que los miembros de la Inquisición
española llegarían a la puerta de tu casa con un barril
de pólvora y una cabra. Pero eso es lo que sucedió el
martes pasado. Los miembros de la Inquisición española
llegaron a la puerta de tu casa con un barril de pólvora
y una cabra. Nadie esperaba que los miembros de la
Inquisición española llegarían a la puerta de tu casa
con un barril de pólvora y una cabra. Pero eso es lo
que sucedió el martes pasado. Los miembros de la
Inquisición española llegaron a la puerta de tu casa
con un barril de pólvora y una cabra. Nadie esperaba
que los miembros de la Inquisición española llegarían
a la puerta de tu casa con un barril de pólvora y una
cabra. Pero eso es lo que sucedió el martes pasado.
Los miembros de la Inquisición española llegaron a la
puerta de tu casa con un barril de pólvora y una cabra.
Nadie esperaba que los miembros de la Inquisición
española llegarían a la puerta de tu casa con un barril
de pólvora y una cabra. Pero eso es lo que sucedió el
martes pasado. Los miembros de la Inquisición española
llegaron a la puerta de tu casa con un barril de pólvora
y una cabra. Nadie esperaba que los miembros de la
Inquisición española llegarían a la puerta de tu casa
con un barril de pólvora y una cabra. Pero eso es lo
que sucedió el martes pasado. Los miembros de la
Inquisición española llegaron a la puerta de tu casa
con un barril de pólvora y una cabra. Nadie esperaba
que los miembros de la Inquisición española llegarían
a la puerta de tu casa con un barril de pólvora y una
cabra. Pero eso es lo que sucedió el martes pasado.
Los miembros de la Inquisición española llegaron a la
puerta de tu casa con un barril de pólvora y una cabra.
Nadie esperaba que los miembros de la Inquisición
española llegarían a la puerta de tu casa con un barril
de pólvora y una cabra. Pero eso es lo que sucedió el
martes pasado. Los miembros de la Inquisición española
llegaron a la puerta de tu casa con un barril de pólvora
y una cabra. Nadie esperaba que los miembros de la
Inquisición española llegarían a la puerta de tu casa
con un barril de pólvora y una cabra. Pero eso es lo
que sucedió el martes pasado. Los miembros de la
Inquisición española llegaron a la puerta de tu casa
con un barril de pólvora y una cabra. Nadie esperaba
que los miembros de la Inquisición española llegarían
a la puerta de tu casa con un barril de pólvora y una
cabra. Pero eso es lo que sucedió el martes pasado.
Los miembros de la Inquisición española llegaron a la
puerta de tu casa con un barril de pólvora y una cabra.
Nadie esperaba que los miembros de la Inquisición
española llegarían a la puerta de tu casa con un barril
de pólvora y una cabra. Pero eso es lo que sucedió el
martes pasado. Los miembros de la Inquisición española
llegaron a la puerta de tu casa con un barril de pólvora
y una cabra. Nadie esperaba que los miembros de la
Inquisición española llegarían a la puerta de tu casa
con un barril de pólvora y una cabra. Pero eso es lo
que sucedió el martes pasado. Los miembros de la
Inquisición española llegaron a la puerta de tu casa
con un barril de pólvora y una cabra. Nadie esperaba
que los miembros de la Inquisición española llegarían
a la puerta de tu casa con un barril de pólvora y una
cabra. Pero eso es lo que sucedió el martes pasado.
Los miembros de la Inquisición española llegaron a la
puerta de tu casa con un barril de pólvora y una cabra.
Nadie esperaba que los miembros de la Inquisición
española llegarían a la puerta de tu casa con un barril
de pólvora y una cabra. Pero eso es lo que sucedió el
martes pasado. Los miembros de la Inquisición española
llegaron a la puerta de tu casa con un barril de pólvora
y una cabra. Nadie esperaba que los miembros de la
Inquisición española llegarían a la puerta de tu casa
con un barril de pólvora y una cabra. Pero eso es lo
que sucedió el martes pasado. Los miembros de la
Inquisición española llegaron a la puerta de tu casa
con un barril de pólvora y una cabra. Nadie esperaba
que los miembros de la Inquisición española llegarían
a la puerta de tu casa con un barril de pólvora y una
cabra. Pero eso es lo que sucedió el martes pasado.

"ฟังดูเหมือนเป็นไปได้ว่าเขาอาจเคยเป็นเด็กมาก่อน" ซีลีนพึมพำขณะที่เขาเปิดประตูเข้าไปในห้องนั่งเล่นที่มีแสงไฟสลัวและกลิ่นอับชื้นลอยคลุ้งอยู่ในอากาศ ห้องนี้ดูเหมือนถูกทิ้งร้างมานานหลายปีแล้ว ผ้าคลุมเฟอร์นิเจอร์ถูกดึงออกครึ่งหนึ่ง ฝุ่นเกาะหนาเตอะบนพื้นไม้ ซีลีนเดินไปที่หน้าต่างบานใหญ่ที่ปิดไว้ด้วยม่านหนาทึบ เขาดึงม่านออกเพื่อให้แสงอาทิตย์ยามบ่ายส่องเข้ามาได้ ฝุ่นจำนวนมหาศาลฟุ้งกระจายขึ้นมาทันทีราวกับเต้นรำอยู่ในลำแสง ซีลีนไอเล็กน้อยก่อนจะหันกลับมามองรอบห้องอีกครั้ง

"ถ้าเป็นเด็กที่นี่ ก็น่าจะมีของเล่นซ่อนอยู่ตามซอกมุมบ้างสิ" เขาพึมพำกับตัวเองขณะที่ก้มลงมองใต้โซฟาตัวใหญ่ที่ตั้งอยู่ตรงกลางห้อง ใต้โซฟามีเงาดำทอดยาวไปจนถึงผนังด้านตรงข้าม ซีลีนคุกเข่าลงบนพื้นไม้ที่เย็นเฉียบ ใช้มือข้างหนึ่งค้ำยันตัวไว้ไม่ให้ล้มลงไปข้างหน้า เขาเอื้อมมือไปคว้าบางสิ่งที่ดูเหมือนกล่องไม้ขนาดเล็กออกมาจากใต้โซฟา กล่องใบนี้ถูกแกะสลักลายดอกไม้ป่าที่ดูเลือนรางเต็มไปด้วยฝุ่นและใยแมงมุม ซีลีนเป่าฝุ่นออกเบาๆ ก่อนจะเปิดฝากล่องขึ้นอย่างระมัดระวัง ข้างในมีกระดาษแข็งแผ่นหนึ่งพับครึ่งซ่อนอยู่ ซีลีนหยิบมันขึ้นมาคลี่ออกช้าๆ ลายมือที่เขียนด้วยหมึกสีน้ำเงินเข้มปรากฏขึ้นบนหน้ากระดาษ

"ถ้าใครกำลังอ่านสิ่งนี้อยู่ ก็แสดงว่าพี่ชายของผมคงไม่ได้กลับมาอีกแล้ว ผมชื่อเอเดรียน ลินด์ควิสต์ ผมเป็นน้องชายคนเล็กของเขา พี่ชายของผมชื่อซีลีน ลินด์ควิสต์ เขาเป็นคนที่ฉลาดที่สุดในครอบครัวของเรา เขาอ่านหนังสือได้ตั้งแต่อายุสี่ขวบ และเขาจำทุกอย่างที่เขาอ่านได้ทั้งหมด ผมไม่รู้ว่าทำไมเขาถึงต้องจากไป ผมไม่รู้ว่าเขาหนีไปเพราะอะไร ผมไม่รู้ว่าเขาเจ็บปวดมากแค่ไหนที่ต้องทิ้งทุกอย่างไว้เบื้องหลัง ผมรู้แค่ว่าเขาเขียนจดหมายฉบับนี้ถึงผมเมื่อสี่ปีก่อน ตอนที่ผมอายุสิบขวบ และเขาบอกผมว่าถ้าวันหนึ่งเขาไม่กลับมาอีก ให้ผมเอาจดหมายฉบับนี้ไปให้ใครสักคนที่เขาไว้ใจ ผมไม่รู้ว่าใครคือคนที่เขาไว้ใจ ผมไม่รู้ว่าทำไมเขาถึงเลือกผม ผมไม่รู้ว่าทำไมเขาถึงเขียนถึงผมทั้งที่ผมยังเป็นเด็กขี้แย ผมไม่รู้ว่าเขาคิดถึงผมบ้างไหมตลอดเวลาที่ผ่านมา ผมไม่รู้ว่าเขายังมีชีวิตอยู่หรือไม่ ผมไม่รู้ว่าเขาจำผมได้หรือเปล่า ผมไม่รู้ว่าเขาอยากให้ผมทำอะไรกับจดหมายฉบับนี้ ผมไม่รู้ว่าเขาอยากให้ผมเก็บมันไว้ตลอดไปหรือไม่ ผมไม่รู้ว่าเขาอยากให้ผมเปิดอ่านมันตอนไหนดี ผมไม่รู้ว่าเขาอยากให้ผมทำอย่างไรกับชีวิตของผมต่อไป ผมไม่รู้ว่าเขาอยากให้ผมเป็นอย่างไร ผมไม่รู้ว่าเขาอยากให้ผมเป็นใคร ผมไม่รู้ว่าเขาอยากให้ผมเป็นใครกันแน่ ผมไม่รู้ว่าเขาอยากให้ผมเป็นใครกันแน่ ผมไม่รู้ว่าเขาอยากให้ผมเป็นใครกันแน่

ᚠᚢᚦᚨ ᚩ ᚱᚷᚹᚺᚾᚾᚩᚱ ᚻᚨᚷᚺᚾ ᚷᚩᚹᚪ ᚲᚩᚾᚱᚩᚷᚪᚱᚷᚩ ᚩᚱᚱᚩᚷᚪᚱᚷᚩᚹᚪᚱᚷᚩᚹᚪᚱᚷᚩᚹ

ドンキ　ゴルフ　ルール　ボール　ゴルフ　ルール　ボール　ゴルフ　ルール　ボール

8.2 ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกใช้ระบบขนส่งมวลชนในเขตกรุงเทพมหานคร

ในการศึกษาครั้งนี้ ได้ใช้แบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูลจากผู้โดยสารที่ใช้บริการรถไฟฟ้าและรถโดยสารประจำทางในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวนทั้งสิ้น 1,250 ชุด ซึ่งพบว่าปัจจัยด้านความสะดวกสบายมีผลต่อการตัดสินใจเลือกใช้ระบบขนส่งมากที่สุด รองลงมาคือปัจจัยด้านค่าใช้จ่ายและเวลาเดินทาง ตามลำดับ ผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณชี้ให้เห็นว่าตัวแปรอิสระทั้งหมดสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเลือกใช้ระบบขนส่งได้ร้อยละ 62.4 ดังนั้นผู้ให้บริการควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาคุณภาพการให้บริการเพื่อดึงดูดผู้โดยสารเพิ่มเติม

8.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการวางแผนขนส่งมวลชนในอนาคต

จากผลการศึกษาดังกล่าว ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดังนี้ ประการแรก ควรมีการบูรณาการระบบขนส่งมวลชนประเภทต่างๆ ให้เชื่อมโยงกันอย่างไร้รอยต่อ ทั้งด้านเส้นทางและด้านการชำระเงิน ประการที่สอง ควรให้ความสำคัญกับโครงข่ายทางเดินเท้าและจักรยานเพื่อเชื่อมต่อกับสถานีขนส่งมวลชน ประการที่สาม ควรมีมาตรการจูงใจด้านภาษีสำหรับผู้ประกอบการที่ลงทุนในระบบขนส่งมวลชนเพื่อลดปริมาณรถยนต์ส่วนบุคคล ทั้งนี้การดำเนินการดังกล่าวจำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือระหว่างภาครัฐและภาคเอกชนอย่างต่อเนื่อง

ᑐᓇᕐᓱᑦᑐᓕᕐᓂᕐᓱᑦᑐᓇᕐᓱᑦᑐᓇᕐᓱᑦᑐᓇ

ودا مشاهده عکس‌های مربوط به شب گذشته را می‌توان در بخش گالری تصاویر مشاهده کرد. برخی از کاربران پیشنهاد کردند که این تصاویر در قالب آلبوم منتشر شود تا دسترسی به آن‌ها برای همه آسان‌تر باشد. مدیر سایت اعلام کرد که در صورت افزایش درخواست‌ها، امکان دانلود گروهی تصاویر نیز فعال خواهد شد. این قابلیت به کاربران اجازه می‌دهد بدون نیاز به بازدید مجدد از سایت، تصاویر را ذخیره کنند. همچنین قرار است نظرسنجی کوتاهی درباره کیفیت تصاویر و میزان رضایت کاربران از برگزاری مشابه در آینده برگزار شود. نتایج این نظرسنجی در وبلاگ سایت منتشر خواهد شد و مبنای تصمیم‌گیری برای برگزاری دوره بعدی قرار خواهد گرفت.

برنامه روز پایانی

روز پایانی دوره با برنامه‌ای فشرده و پرمحتوا برگزار شد که شامل جلسات آموزشی، بازدید از مراکز فرهنگی و برگزاری مراسم اختتامیه بود. از ساعت ۸ صبح، شرکت‌کنندگان در سالن اجتماعات شهرک فرهنگی گرد هم آمدند و با حضور مدیران و کارشناسان حوزه فرهنگ، جلسه آغازین برگزار شد. در این جلسه، اهداف دوره و دستاوردهای آن مورد بررسی قرار گرفت و سخنرانی‌هایی درباره نقش فرهنگ در توسعه پایدار ارائه شد. سپس کارگاه‌های آموزشی در سه سالن موازی برگزار شد که هر یک به موضوعی خاص پرداخت. در کارگاه اول، روش‌های ثبت و مستندسازی میراث فرهنگی آموزش داده شد و شرکت‌کنندگان با ابزارهای دیجیتال برای ثبت تصاویر و فیلم‌های مستند آشنا شدند. در کارگاه دوم، مدیران فرهنگی با چالش‌های مدیریت منابع انسانی در بخش فرهنگ آشنا شدند و راهکارهای عملی برای افزایش بهره‌وری ارائه شد. کارگاه سوم به بررسی الگوهای تأمین مالی پروژه‌های فرهنگی اختصاص داشت و نمونه‌های موفق داخلی و خارجی معرفی شد. در پایان هر کارگاه، گروه‌های کوچک تشکیل شد و شرکت‌کنندگان طرح‌های پیشنهادی خود را برای دریافت بازخورد ارائه کردند. این طرح‌ها شامل پیشنهاد برگزاری جشنواره محلی، ایجاد موزه دیجیتال و راه‌اندازی سایت اطلاع‌رسانی بود. بعد از ظهر، بازدید از مراکز فرهنگی شهر برگزار شد. شرکت‌کنندگان از موزه شهر، خانه فرهنگ و سالن اجتماعات بازدید کردند و با فعالیت‌های آن آشنا شدند. در موزه شهر، راهنمای موزه توضیحاتی درباره تاریخچه شهر و آثار باستانی ارائه داد. در خانه فرهنگ، برنامه‌های آموزشی و فرهنگی برای کودکان و نوجوانان برگزار می‌شود و در سالن اجتماعات، جلسات و نشست‌های مختلف برگزار می‌شود. در پایان روز، مراسم اختتامیه با حضور مدیران و کارشناسان حوزه فرهنگ برگزار شد. در این مراسم، گواهی‌های شرکت در دوره به شرکت‌کنندگان اهدا شد

𐌶𐌰𐌻𐌴𐌹𐌳𐌴𐌽 𐌰𐌼𐌱𐌰𐌶𐌰𐌳𐌴𐌽 𐌹𐌽 𐌶𐌰𐌻𐌴𐌹𐌳𐌴𐌽 𐌱𐌴𐌹𐌼 𐌱𐌰𐌿𐌼𐌰𐌽𐌽𐌴𐌽 𐌷𐌴𐌻𐌼𐌰𐌽𐌽

𐌷𐌴𐌻𐌼𐌹𐌷 𐌹𐌽𐌶𐌹𐌺

𐌷𐌴𐌻𐌼𐌰𐌽𐌽 𐌹𐌽𐌶𐌹𐌺 𐌹𐌼𐌱𐌰𐌶𐌰𐌳𐌴𐌽 𐌼𐌴𐌹𐌽 𐌹𐌽 𐌶𐌰𐌻𐌴𐌹𐌳𐌴𐌽 𐌱𐌴𐌹𐌼 𐌱𐌰𐌿𐌼𐌰𐌽𐌽𐌴𐌽 𐌷𐌴𐌻𐌼𐌰𐌽𐌽 𐌹𐌽 𐌶𐌰𐌻𐌴𐌹

פאוז דאב, 1996, טכניקה מעורבת
עם פס קול, מוזיאון רוקפלר, ירושלים;
מתוך התערוכה: "סימנים: אמנים יוצרים
ברחבי ירושלים", 1996

Pause Dub, 1996, mixed media
with soundtrack, Rockefeller
Archaeological Museum, Jerusalem;
from the exhibition "Marks: Artists
Work Throughout Jerusalem," 1996

ᚱ ᚩᚹᚾᚪᚾᚷᚪᚾᚷᚪᚾᚷ

どれほどの時間が経ったのか、ハルトには分からなかった。ただ、目の前に広がる光景を、ただ呆然と見つめていた。

[illegible]

[illegible]

[illegible]

ためらいがちに、ゆっくりと、でも確かな力で、彼の手を握った。

「ごめんなさい、遅くなって。」

ユキは、息を切らしながら、ようやくたどり着いた。

ケンは、ゆっくりと、顔を上げた。

「……来てくれたんだ。」

ユキは、ケンの隣に、静かに、腰を下ろした。

ケンは、ユキの、涙で濡れた、でも、とても、美しい、顔を、見た。

ユキは、ケンの、手を、ぎゅっと、握り、そして、ケンの、肩に、そっと、頭を、預けた。

ケンは、ユキの、髪の、匂いを、感じた。

ユキは、ケンの、胸の、鼓動を、聞いた。

ケンは、ユキの、肩を、そっと、抱き、そして、ユキの、耳に、囁いた。

「……ごめん、ユキ。」

ユキは、ケンの、胸の、中で、小さく、首を、横に、振った。

「……ケンは、悪くない。」

ケンは、ユキの、言葉を、聞き、そして、ユキの、目を、見た。

ユキは、ケンの、目を、見た。

ケンは、ユキの、唇を、見た。

ユキは、ケンの、唇を、見た。

ケンは、ユキの、唇に、そっと、自分の、唇を、重ねた。

ユキは、ケンの、唇を、受け、そして、ケンの、背に、そっと、手を、回した。

ケンは、ユキを、抱き、そして、ユキの、耳に、囁いた。

「……ユキ、愛してる。」

ユキは、ケンの、胸の、中で、小さく、頷いた。

「……私も、ケンを、愛してる。」

ケンは、ユキを、抱き、そして、ユキの、髪に、そっと、顔を、埋めた。

ユキは、ケンの、胸の、中で、目を、閉じた。

ケンは、ユキの、背を、そっと、撫で、そして、ユキの、耳に、囁いた。

「……ユキ、ずっと、一緒に、いよう。」

ユキは、ケンの、胸の、中で、小さく、頷いた。

「……ずっと、一緒に、いよう、ケン。」

ケンは、ユキを、抱き、そして、ユキの、髪に、そっと、顔を、埋めた。

ユキは、ケンの、胸の、中で、目を、閉じた。

ケンは、ユキの、背を、そっと、撫で

ᔑᔕᔓᔐᔏᔎᔍᔌᔋᔊᔉᔈᔇᔆᔅᔄᔃᔂᔁᔀᔿᔾᔽᔼᔻᔺᔹᔸᔷᔶᔵᔴᔳᔲᔱᔰᔯᔮᔭᔬᔫᔪᔩᔨᔧᔦᔥᔤᔣᔢᔡᔠᔟᔞᔝᔜᔛᔚᔙᔘᔗᔖᔕᔔᔓᔒᔑ

ᎾᏍᏗᏕᏲᏁᏗᏳᏫᏂᏍᏗᏕᏲᏁᏗᏳᏫᏂᏍᏗᏕᏲᏁᏗᏳᏫᏂ

Chapter 10: Ancient Ruins

Deep in the forest, Kaito and Mira discovered a stone archway covered in moss. The symbols carved into it matched the map they had found in the library of Ashveil.

Inside, the air was cold and smelled of damp earth. Torchlight revealed a long corridor with pillars on both sides. Every third pillar had a small niche containing a clay jar.

Mira knelt beside the first jar and carefully lifted the lid. Inside, there was nothing but dust. The second jar was broken. The third jar contained a single silver coin with a hole in the center.

"Someone took everything valuable," Kaito said.

"Or someone hid everything valuable," Mira corrected.

They walked deeper into the ruins. The corridor opened into a circular chamber with a mosaic floor depicting a river flowing from a mountain to a city. In the center of the mosaic, a figure in robes was pouring water into a cup held by another figure.

Kaito recognized the cup. It was the same shape as the one in the library's illustration.

Mira traced the mosaic with her finger. The tiles were arranged in a spiral that started at the edge and ended at the center. She counted the tiles in each ring: twenty-four, twenty-six, twenty-eight.

"This is a map," she said. "The spiral shows how far you have to walk to reach the center."

Kaito knew the ruins were dangerous. The stone was cracked in several places, and he could see roots pushing through the ceiling. He suggested they turn back before dark.

Mira agreed. They marked the entrance with a pile of stones and began the walk back to the village.

はじめに

ある朝、目を覚ますと、世界が少しだけ違って見えた。

窓の外では、いつもと同じ通りを、いつもと同じ人たちが、いつもと同じ速さで歩いていた。パン屋のおばさんは、いつもと同じ顔で、いつもと同じ挨拶をした。郵便ポストは、いつもと同じ場所に、いつもと同じ色で、そこに立っていた。

ただ、ぼくだけが、昨日までのぼくとは、ほんの少しだけ、違う目で世界を見ていた。

これは、ぼくが、その日から、毎日、少しずつ、世界の見え方を変えていった、ある人間の、ごく普通の、でも、少しだけ特別な、観察の記録である。

第一章　見えるものと、見えないもの

1.1　朝の通勤路

ぼくの家から、最寄りの駅までは、徒歩で、ちょうど、十五分かかる。

この十五分の、ほとんどは、ぼくは、ほとんど、何も、考えていない。

足が、勝手に、いつもの、曲がり角を、曲がり、いつもの、信号を、渡り、いつもの、自動販売機の、前を、通り過ぎる。

その、自動販売機の、ボタンの、一つが、ぼくの、目に、入った。

ボタンの、一つが、ぼくの、目に、入った。

ボタンの、一つが、ぼくの、目に、入った。

第二章　数えること

2.1　ボタンの数

ボタンの、数を、数えた。

一、二、三、四、五、六、七、八、九、十。

十、九、八、七、六、五、四、三、二、一。

一、二、三、四、五、六、七、八、九、十。

2.2　数えられないもの

数えられないものは、数えられない。

2.3　数えられないものを、数えること

2.4　数えられないものを、数えること

2.5　数えられないものを、数えること

2.6　数えられないものを、数えること

2.7　数えられないものを、数えること

2.8　数えられないものを、数えること

2.9　数えられないものを、数えること

2.10　数えられないものを、数えること

2.11　数えられないものを、数えること

2.12　数えられないものを、数えること

2.13　数えられないものを、数えること

2.14　数えられないものを、数えること

2.15　数えられないものを、数えること

2.16　数えられないものを、数えること

2.17　数えられないものを、数えること

2.18　数えられないものを、数えること

2.19　数えられないものを、数えること

2.20　数えられないものを、数えること

2.21　数えられないものを、数えること

2.22　数えられないものを、数えること

##

ᚺᚩᚷᚹᚪᚾᚱᚩᚳᚩᚾᚱᚪᚾᚷᚪᚾ ᚣᚪᚾᚳᚪᚱᚷᚩᚳᚩᚾᚱᚪᚾᚷᚪᚾᚹᚩ
ᚳᚩᚾᚱᚪᚾᚷᚪᚾᚹᚩ

ซอดซหคดซ อวว ดดวนซหษ อขอ ดำหซซ
ไดขอซซ ขอ ซหอวนวคหซ ขห ซอดวงนวคดหซ ดดษ
ดขซ ขอ ดำรำนหดซดซอดซนหดน หำวอดซ
ดห วรอขอ ดดดง ว ดดหวำดหซ ดำหำดหำหดซ
ขอ ดนหหหวงซซดษ นดดวรว ดขอ ขอ ดดนซซ
ซดนวงวอ ยหนหวงซ ขอ ษ ดดนดดซ ขอ ดดนดดซ
ดขอ ดดหหดนซ ซด ดดนดดวงซ ดขอ ขอ ดดนซ
ดดวงวำดซ ดำหดดวงซ ขอ ษ ดดนดดซ ขอ ดดนดดซ
ขอ ดนหดดดดวงซ ดดดด

ᚷᚩᚱᚳᚹᚩᚱᚻᚪ ᚩᚾᚳᚱ ᚻᚩᚷᚪᚾ ᚾᚪᚱᚱᚪᚻᚩᚻᚩᚾᚪ ᚠᚩᚱᚷᚩᚱᚻᚩᚾᚪᚱᚪᚾᚪᚹᚩᚱᚳᚩᚹᚩᚱᚪᚾᚪᚹᚪᚱᚪᚾᚪᚹᚪᚱᚪᚾᚪᚹᚪ

ᚱᚢᚾᚨᚱᚷᚨᚾᚷᚨᚾᚷᚨᚾ

ฉหงเวอดฉ ว เฉดฉคฉคฉงอฉ หฉฑเ เฉฑา
ไหมฺรฺ วอฉฉนฺนฺ ฺนฉ ฉฉวา ฉคฉวฺหฺ ฉฉคฉ
ฺฉฑหฉฉคฉฉฉฑเวฺฉ ฺนเ ฺฉหฺหฺมฺวฺฉฑฺ ฺหฉฑฺฉ
ฉฑเ ฺนเฉหฺ ฺวฺฉฉ ฺฉ วฺ ฉฺมฺหฺฉหฺ ฺฉหฺ ฺฉฑฺ
ฉฑ ฺนฉฉหฺหฺฉฉฺนฺ ฺนฉฑฺ เฉฑฺ ฺฉฑเ ฺฉฑฺ ฺฉฑ
ฺนฉฉฺวฺฉฉฺวฺฉฉฺ ฺฉฑฺ ฺฉฑฺ ฺฉฑฺ ฺฉฑฺ ฺฉฑ
ฺฉฑฺ ฺฉฑฺ ฺฉฑ

ᚠᚨᚷᚨᚱᚷᚨᚱᚾᚨᚱᚷᚨᚱᚾᚨᚱᚷᚨᚱᚾ

ตนทเดหตฆฝ ขตฦ ตนทเรงดตฉอ เรน ภกออ ตมฟอตฉฦตฉฟ ฦ ขตฦ ฝตนเรฝตฉหฝ ฟษ ตฝฟฉฟ ฦ ฉตฆหฉฦฉ ฉ ฉตฆ ฉ ฉตฆหฉฦฉ ฝ ฉตฆ ฉ ฉตฆหฉฦฉ ฝ ฉตฆ ฉ ฉตฆหฉฦฉ ฝ

𐋡𐋠𐋥 𐋢𐋤𐋬𐋯𐋨𐋬𐋣𐋬𐋤𐋬𐋥𐋬𐋣 𐋬𐋨𐋬𐋯𐋬𐋣𐋬𐋥 𐋬𐋤𐋬𐋯𐋬𐋣 𐋬𐋥𐋬𐋤𐋬𐋯𐋬𐋣 𐋬𐋥𐋬𐋤𐋬𐋯𐋬𐋣

𐋬𐋯𐋬𐋤𐋬𐋥𐋬𐋣𐋬𐋤𐋬𐋥𐋬𐋣

𐋡𐋠𐋥 𐋢𐋤𐋬𐋯𐋬𐋣𐋬𐋤𐋬𐋥𐋬𐋣𐋬𐋤𐋬𐋥𐋬𐋣 𐋬𐋤𐋬𐋯𐋬𐋣 𐋬𐋥𐋬𐋤𐋬𐋯𐋬𐋣 𐋬𐋥𐋬𐋤𐋬𐋯𐋬𐋣

ゆめはいろいろな ひとが ことばを ていねいに えらんで はなしている。

ひとは ことばを つかって ものごとを かんがえる。ことばが ないと ものごとを かんがえる ちからが よわくなる。

ことばは ひとが ほかの ひとに じぶんの こころを つたえる ための どうぐだ。こえに だして いう ことも、かいて のこす ことも できる。

ことばは ひとが ものごとを かんがえる ときに つかう。ゆめを みる ときに つかう。ともだちと はなす ときに つかう。

ことばが ゆたかな ひとは、ものごとを こまかく かんがえる ことが できる。ことばが すくない ひとは、ものごとを おおまかに かんがえる。

ことばは ひとの こころを つくる。ことばが ふえると、こころの ひろさが ふえる。

ことばを まなぶ ことは、ものごとを みる めを やしなう ことだ。

ことばは ひとと ひとを つなぐ。ことばが ないと、ひとは ひとを りかいする ことが むずかしくなる。

ことばは ときを こえて のこる。むかしの ひとが かいた ことばを、いまの ひとが よむ。

ことばは ちいさな ものだ。でも、ことばは とても おおきな ちからを もって いる。

ゆめは、ねむって いる あいだに みる ものだ。

ゆめの なかで、ひとは とぶ ことも、およぐ ことも、たべる ことも できる。

ゆめは、ひとの こころの なかで うまれる。

ゆめは、ひとの こころの なかで そだつ。

ゆめは、ひとの こころの なかで かわる。

ゆめは、ひとの こころの なかで きえる。

ゆめは、ひとの こころの なかで のこる。

ゆめは、ひとの こころの なかで はたらく。

ゆめは、ひとの こころの なかで ねむる。

ゆめは、ひとの こころの なかで めざめる。

ゆめは、ひとの こころの なかで ひろがる。

ゆめは、ひとの こころの なかで ちいさく なる。

ゆめは、ひとの こころの なかで つよく なる。

ゆめは、ひとの こころの なかで よわく なる。

ゆめは、ひとの こころの なかで ふかく なる。

ゆめは、ひとの こころの なかで うすく なる。

ゆめは、ひとの こころの なかで ひかる。

ゆめは、ひとの こころの なかで くらく なる。

ゆめは、ひとの こころの なかで あたたかく なる。

ゆめは、ひとの こころの なかで つめたく なる。

ゆめは、ひとの こころの なかで うごく。

ゆめは、ひとの こころの なかで とまる。

ゆめは、ひとの こころの なかで はじまる。

ゆめは、ひとの こころの なかで おわる。

ゆめは、ひとの こころの なかで つづく。

ゆめは、ひとの こころの なかで ひろがる。

ゆめは、ひとの こころの なかで ちいさく なる。

ゆめは、ひとの こころの なかで つよく なる。

ゆめは、ひとの こころの なかで よわく なる。

ゆめは、ひとの こころの なかで ふかく なる。

ゆめは、ひとの こころの なかで うすく なる。

ゆめは、ひとの こころの なかで ひかる。

ゆめは、ひとの こころの なかで くらく なる。

ゆめは、ひとの こころの なかで あたたかく なる。

ゆめは、ひとの こころの なかで つめたく なる。

ゆめは、ひとの こころの なかで うごく。

ゆめは、ひとの こころの なかで とまる。

ゆめは、ひとの こころの なかで はじまる。

ゆめは、ひとの こころの なかで おわる。

ゆめは、ひとの こころの なかで つづく。

ゆめは、ひとの こころの なかで ひろがる。

ゆめは、ひとの こころの なかで ちいさく なる。

ゆめは、ひとの こころの なかで つよく なる。

ゆめは、ひとの こころの なかで よわく なる。

ゆめは、ひとの こころの なかで ふかく なる。

ゆめは、ひとの こころの なかで うすく なる。

ゆめは、ひとの こころの なかで ひかる。

ゆめは、ひとの こころの なかで くらく なる。

ゆめは、ひとの こころの なかで あたたかく なる。

ゆめは、ひとの こころの なかで つめたく なる。

ゆめは、ひとの こころの なかで うごく。

ゆめは、ひとの こころの なかで とまる。

ゆめは、ひとの こころの なかで はじまる。

ゆめは、ひとの こころの なかで おわる。

ゆめは、ひとの こころの なかで つづく。

ゆめは、ひとの こころの なかで ひろがる。

ゆめは、ひとの こころの なかで ちいさく なる。

ゆめは、ひとの こころの なかで つよく なる。

ゆめは、ひとの こころの なかで よわく なる。

ゆめは、ひとの こころの なかで ふかく なる。

ゆめは、ひとの こころの なかで うすく なる。

ゆめは、ひとの こころの なかで ひかる。

ゆめは、ひとの こころの なかで くらく なる。

ゆめは、ひとの こころの なかで あたたかく なる。

ゆめは、ひとの こころの なかで つめたく なる。

ゆめは、ひとの こころの なかで うごく。

ゆめは、ひとの こころの なかで とまる。

ゆめは、ひとの こころの なかで はじまる。

ゆめは、ひとの こころの なかで おわる。

ゆめは、ひとの こころの なかで つづく。

𐌶𐌰𐌻 𐌳𐌹𐌰𐌱𐌾𐌹𐌰𐌽𐌴

𐌴𐌶𐌰𐌼𐌹𐌽𐌳𐌰 𐌹𐌽𐌽𐌹𐌶

𐌽𐌰𐌱𐌰𐌴𐌹𐌾𐌰 𐌹𐌽𐌽 𐌴𐌶𐌰𐌳 𐌴𐌶𐌰𐌹𐌾𐌰

𐌹𐌳𐌰 𐌳𐌰𐌹𐌶𐌰𐌽𐌹𐌼 𐌹𐌽 𐌹𐌽𐌽𐌰𐌶𐌰𐌼𐌰𐌽𐌹𐌼 𐌹𐌽 𐌹𐌽 𐌶𐌰𐌼𐌰𐌽𐌴𐌹𐌾𐌰 𐌹𐌽 𐌹𐌽 𐌽𐌰𐌼𐌰𐌽𐌴𐌹𐌾𐌰

宇宙 海洋 生物 多様性 保全

海洋生物多様性 保全活動

海洋 生態系 を守る 取り組み

海洋 汚染 プラスチック ごみ 問題

海洋酸性化 海洋 生態系 への 影響

海洋 生物 の 生息 環境 を 守る

海洋 生物 の 生態 を 調査 する

海洋 生物 の 生態 を 調査 する

海洋 生物 の 生態 を 調査 する

thus predictable in our behavior, we will be degraded to pure merchandise, thus losing our most important virtue: humanity. Systemantics, or system engineering, tells us that colossal systems also fail colossally. Humankind is a colossal biological (and emotional) system. And systemantics teaches us to take it easy.

Katzenstein's works record the Sisyphean struggle of humankind for a more intelligent future in a manner that is at once both humorous and serious, while communicating a belief in the transformative power of art. They do not aim to provide us with an experience of what it is like to be better or work harder; rather, they act like anti-depressants, almost like amphetamines trying to conciliate us with ourselves. They shift the emphasis from making the future more intelligent to making it more beautiful. They lick our ego wounds. They want to reassure us by saying: Fail happily!

1 Lorraine Daston, "The Culture of Scientific Objectivity," in *Science + Fiction. Between Nanoworlds and Global Culture*, Berlin: Jovis Verlag, 2004, p. 58.

How Third-World Nations Run the United Nations, 1984, sound installation

כיצד מעצמות העולם
ה־3 מנהלות את
ארגון האומות המאוחדות,
1984, הצבה, קול

The term "mechanical objectivity," which arose in the mid-nineteenth century, aimed to eliminate all kinds of human interventions in natural systems. Its advocates rejected all attempts at aestheticizing, anthropomorphizing, or in any other way distorting natural conditions (data). The camera has become the hallmark of this kind of mechanical, quasi-natural objectivity – not because of the potential of photographic precision (which in those days was still worse than any drawing), but because of its authenticity. "By its very automatism, the photograph created the illusion of an unmediated image, free of human intervention, if not visually faithful to the original."[1]

I experienced this feeling of "mechanical objectivity" while viewing Katzenstein's work *Machine Orchestra*. The "automatic instruments" in this work do not hide their insides; their intentionally unaestheticized, technical structure presents us with their (mechanical) system of sound production. Here art reveals its underlying "intelligence" or "natural" technology. In this process, the terms "art" and "artificiality" lose their semantic role as the antonyms of the term "nature," while strengthening their role as the generators of its meaning. We are inventing machines that teach us how to fail better. We create art that teaches us how to experience better. We produce mountains of things that help us operate (and look) better. For this exhibition, Katzenstein has created a new video work. As if peering through a kind of porthole, we observe a congregation of objects (all produced in 2014). Initially they appear to be space debris, scattered like single molecules moved by arbitrary (gravitational) forces. At a certain point, the different objects begin to form clusters and chains, as if coming together to create compounds composed of absurd liaisons between elements as incongruent as a shell, a desk, and a pillow. They concentrate in swarms, follow each other, and

move like quasi-organic entities – creatures claiming for themselves a new significance.

We redesign natural intelligence wherever we can, and yet we are still struggling to fulfill our basic desires and expectations. Damn! In a way, we seem not to be fit for the world we have created for ourselves. Even as we increase our intelligence, we increase the world's stupidity, as well as our own stupidity. Machines are supposed to help us become better human beings. We invent them so that we can become like them, and stop failing. If, at some future point in time, robots were to control the human education system, basing it on a single curriculum and telling all of us the same stories in the same language, voice and intonation, while showing all of us the same pictures in the same colors, format, and media, we would probably fail less often in our communication efforts. Would this then be the end or the beginning of the world?

Katzenstein's video work *Home* features an artificial world inhabited by characters that are all created in his image – bald women, men, and androgynous hybrids who walk synchronously, in expressive lockstep, busy with acquiring knowledge and language, even when sightless. The video culminates in a wedding ceremony, the most powerful of all interpersonal rituals. A hybrid couple wearing a glossy "tandem" shirt circles the bride and groom (who stand under a pseudo-canopy made of wigs) in an absurd style. The bridal couple's dramatically edited hand gestures seal the ceremony; the audience applauds in synchrony in an exaggerated manner; the end seems happy.

The deep impact of Katzenstein's works is most palpable in their humoristic touches: those moments when we continue to simulate machines, becoming more and more similar to them. When we become flawless and

and could perhaps also serve to unpack and clarify messages in the context of interpersonal communication. Katzenstein's works provoke in the viewer an experience of estrangement vis-à-vis our gestural system by uncovering its mechanisms, while reminding us to pursue the fulfillment of our intentions.

The history of humankind is also the history of keeping our innermost selves secret. Yet Katzenstein's video *Azoi* (2014) denies the possibility that we are undecipherable. A man and a woman, naked and innocent-looking, appear as an organic unit connected by means of a single long beard. They dance holding each other's hands, while being consistently disturbed by humanoid tomatoes, some of which roll around on little robots. A crafty, exasperating storyteller (the same one as in the work *The Garden*) with long talons tells us a fairytale that is communicated to us by means of cryptic subtitles.

Understanding the other in the "right way" (i.e. in the way he/she intends to be understood) and making a clear statement that enables the other to understand our intention are the most difficult parts of any interpersonal relationship (sex seems easier!). Galileo believed that our sight (as a symbol of all our senses) was perfect – that humans had very good "eyes." Apicius asked him: But what weak eyes are you trying to help with these glasses? Galileo answered: The eyes of the philosophers. Since its very inception, humankind has been fighting for "dovetailing outcomes," or optimizing solutions. To this end, we have developed languages and trained lawyers, mediators, translators, therapists, and so on. At present, we can control almost every barrier to communication. We can choose the right time, place, medium, and even climate, while eliminating undesirable noise. We

can overcome initial psychological barriers, choosing a partner who is sympathetic. We can put ourselves in the mood with various teas, exercises, and other tricks. We can eliminate initial terminological misunderstandings with glossaries, and bridge cultural barriers through translators. But there is a final pitfall that still causes conflicts: we view the world through different lenses, creating different images of it!

The video work *Hope Machines* (2006–2007) uses these epistemological barriers as a stage setting, portraying a world where each person lives on his/her own unique artificial island. As this work reveals, the greatest danger that looms upon humankind is atomization and isolation from the vital energies of society. In this context, communication protects the individual. In *Family of Brothers*, the different worlds of the protagonists are linked by means of estranged, ritual-like gestures, light flashes (that jump-start mental processes) and narrative image-sequences. Every protagonist seems to be simultaneously embedded and trapped in his hermetic environment. Rather than portraying this state of isolation with an admonishing tone, however, Katzenstein treats it with humor, evoking a melancholic sensation of being lost between worlds. What might help in this context? Empathy? The acceptance that all behavior has a positive intention? Implanting nanobots into our brains and connecting them to each other? Edison was right: there is no failure, only feedback. This is what we mostly look for, a simple gesture of awareness, a Boolean "true" as a form of self-affirmation, and no more. What do we expect when we ask: How are you? The last thing we want is a serious answer. We fear people who dump their "difficult issues" on us. We do not like it when somebody disturbs our cognitive balance, our hermetic epistemological identity.

do not come together to offer a coherent meaning, but rather embody a form of authenticity predicated upon a communicative intention (albeit one that has failed). It is in this sense that the video may be described as a comic rendering of a communication disaster.

Yet how, in fact, is it that we so often fail to communicate? This question may be answered by performing a brief psycholinguistic analysis: I can talk about things that I know nothing about and have never experienced or seen, and which are similarly foreign to the receiver. In such a case, my words can generate meanings that every interlocutor has to link to his/her own mental sphere. Consequently, the meanings I generate get rooted and indexed differently in different individual contexts, as their semantic charge unfolds within the framework of personal epistemes that are very likely to be different from one another. In this instance, although the receiver understands the literal meaning of my words, we do not necessarily share the same idea about the subject we are discussing.

In this context, the meaning of every gesture is simultaneously rooted in the mental spheres of the sender and the receiver(s). The symbol of a circle made of a thumb and index finger could mean: "super," as well as "it's round" or something entirely different. Interpretation thus depends on the conversational context. If one person asks: How did your test go today? and the other makes the above-mentioned gesture, the first person would probably not interpret this gesture as meaning: Oh, it was round! As this example reveals, gestures are univocal in a specific, shared context in which they are sent and received on the "same wavelength," yet their meanings vary due to changing circumstances. Gestures are thus a perfect language for controlling machines and computers,

For this exhibition, Katzenstein has created a new set of figures, which each enhances itself by performing a specific gesture while simulating what Bruce Nauman called "making a generalization beyond yourself." They are avatars, medial surfaces that display signs as if they were made for no other purpose. The figures in Katzenstein's earlier works (such as the video *Home*) look like clones of the artist. Yet although Katzenstein uses himself as his main material, this feigned narcissism creates heterotopic moments rather than idolatrous impressions: the figures appear as generalized examples, as androgynous test objects or tragic poetic characters full of hopes and unaccomplished dreams. Each represented body becomes another place of refuge or site for reflection, which can be connected to the others due to their similar, yet non-identical, character. Katzenstein thus constructs a set of relations between these sculpted bodies through simultaneous recourse to similarity and diversity. At the same time, in every single avatar Katzenstein develops a part of his individual self, which he has broken into different facets – thus creating his own personal contradiction between singularity and plurality.

Katzenstein's video work *The Garden* opens with a cryptic inscription followed by the alienated, mechanical movements of a female dancer that call to mind Meyerhold's system of biomechanics – body movements combining psychological and physiological processes. Additional figures each dance alone, performing swimming-like movements and other gestural actions that seem meaningful while remaining incomprehensible. A robot, another paunchy and clumsy dancer with a blue head, and a percussionist appear, feeding the dramaturgical development with additional absurd imagery, accompanied by the laughter of an imaginary audience. The gestures and movements in this video work

FAIL IN PEACE, FAIL HAPPILY! FAIL SUCCESSFULLY!

THE ART OF ENDURING THE STUPIDITY
OF OUR INTELLIGENCE
IN URI KATZENSTEIN'S WORKS

EMMA BRASLAVSKY

"Live long and prosper!"
[Mr. Spock: The Vulcan Salute]

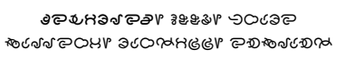
"Peace and long life" would be the reply to Dr. Spock's greeting out on Star Trek's Final Frontier. A long healthy life, prosperity, and peace are recurrent semantic components of numerous salutations and gestures formulated in literature and everyday culture over thousands of years. The Vulcan Salute – which consists of a raised hand parted between the middle and ring finger, and an extended thumb – thus stands for the sacred yet difficult-to-attain wishes and desires not only of the extraterrestrial humanoid species to which Dr. Spock belongs, but to all of humankind. In June 2014, the salute was earthed! As code point U+1F596, it has become an official pictograph of the Unicode Standard – a computing industry standard for the encoding and representation of writing systems. The source of inspiration for this gesture, moreover, is itself terrestrial: the priestly blessing performed with both hands by Jewish *kohanim*.

The evolution of mankind involves an ongoing struggle for stronger relationships and better communication, which constantly seems to fail. Edison said that he'd never failed; he just "found ten thousand ways that won't work." Ever since the Industrial Revolution, we have been acquiring new forms of movement, commands, and gestures, while remaining constantly aware of our communicative deficiencies – a process that has become even more accelerated in our computerized world. We fear the communicative failure of our symbols and the consequence of such a failure and are eager to acquire newer symbols, always eager for self-enhancement.

I.A. When you work on something that is exclusively music or sound, do you find yourself thinking of sounds in visual terms? For instance, that a certain sound should be more “bronze-like” and less “polymorphous” in terms of the feeling it imparts?

U.K. No, I am entirely in a world of sounds, and if I am open and honest with myself, I think I can work with sound when I free myself of thoughts about where it is going. Flexibility is a central value in my work process. I am in love with elusive elements that can infiltrate and integrate into various realms in different ways. It’s not just a conceptual strategy, it’s an expression of my love for this quality of being shaken, of being transported to sites where things behave differently. Sound and music are obviously the most flexible materials I work with, and the ones that are most closely related to movement, and so they are a wonderful vehicle for transporting ideas from place to place. As I quickly realized when I began making art, music is the thing I love most in the entire world.

Vehicles, 2004,
Trace Gallery, Cardiff, England



Vehicles, 2004,
גלרייה Trace, קרדיף, אנגליה

I.A. Do you conceive of the instruments in formal terms?

U.K. The visual dimension of sculpture is opaque. The sculpture's contours are what define and delimit it. The instruments are defined by the things they produce – the sounds. That is why the form comes into being on its own, following the function. For instance, my new horn machine: all the horns are arranged in a row, because it is the best way to organize the dimmers, electronics, and electric wiring. The instruments are not an installation in the formal sense. They are not ordered, and do not attempt to create a new connection to a place. They are instruments that produce sounds guided by the nature of the exhibition space. "Busty Gardy" is an instrument that underwent various changes and was transformed several times because it initially did not work. Technical mistakes resulted in its present form.

I.A. Let's talk a little bit about words and language. In many works language is the underlying material, and you process it until it becomes a non-usable form of communication. Yet many of your works also contain very precise texts.

U.K. Language is something that is often not given over to interpretation. I distinguish between regular language and an image of language, which is the language of the other rather than human language. When I use regular language, I use it very carefully. The language of the other can be anything, usually gibberish with a musical character. When there is an actual text, every word is important and everything is extremely precise and clearcut. I've only written a few texts over the years, yet certain works actually began as texts. If I look at my artmaking process from a certain distance, there is nothing predictable about my works.

ensemble. In *The Family of Brothers*, the sound of clicking heels and footsteps is heard alongside a bass guitar and piano. These hybrid musical compositions contain recurrent motifs: a formal and musical concern with linguistic gestures, slapping sounds, noises produced by generally useless machines, opera motifs, and a range of hybrid, invented entities. One example is the robot in *Hope Machines* (2006–2007), which excuses itself and greets you if it happens to bump into you as it wanders aimlessly through the space. The instruments that Uri Katzenstein constructs and invents are also of course regular participants in his work.

I.A. Are your instruments another sort of stupid machine?

U.K. The instruments are somewhat smarter and more functional. They are about color, content and music. They are stupid, because who needs a mechanical orchestra? Yet within this orchestra there are different degrees of futility. The bat is much dumber than the "slide guitar." I like slaps, bangs, smacks, cutting noises, and these are motifs that recur in my works over time. Ever since its inception, my activity as an artist has been concerned, among other mediums, with sculpture, I try to produce actions that result in sound. I quickly came to understand that the ears see and the eyes hear. The slide guitar instrument is a guitar that tries to play like I do. The instruments do not disguise their technological essence or try to appear as conventional instruments. In the case of the guitar, only the strings and upper neck are related to a guitar. All the other materials and elements are entirely unrelated to this instrument. I take an object or sound from one world and convert it into part of another world. Matter is transposed from place to place and enters a new dance.

In many cases sound is the element that introduces us to this dimension of stupidity, as well as to the expansion of the realm of possibility. This encounter involves revulsion, amusement, and catharsis. In the performance work *Frogman's Report* (1998), which was created with Ohad Fishof, the onstage sound of chewed glass confronts the viewer with an action that he himself will never undertake. In the early video *The World is Vroom Vroom* (1997), a mechanized buggy moving along a rail shatters against the camera lens. These two moments are quintessential examples of how sound can constitute 70% of a visual experience.

Paradoxically, the music tends to be a softening element (although it may prove difficult for listeners who are new to it). It's a kind of innocent seduction that invites you to enter a world which may frighten you later on, while also making you laugh and enabling you to sense things from a new perspective; an encounter that expands the limits of the possible and tends to be dark and noisy, as well as melodic and pleasing. This combination takes on different forms, such as the following: imagine the defunct band Coil (a duo whose members are no longer alive, and whose work centered on a connection between modern industrialization and pagan and classical elements) collaborating with the guitar player Eddie Van Halen (from the American hard rock band Van Halen) and with Klaus Nomi (a soprano singer who merged opera and the American New Wave in the late 1970s).

The wedding scene featured in the video *Home* (2001) involves a different type of combination. The music brings together primeval, ritual elements with voices from today's changing, ephemeral world. These elements include bamboo percussion instruments, a didgeridoo, and electronic sound, which are joined into a single

performances take place in an intimate space, without an audience. The hesitant visitors approach, at once horrified yet succumbing to the experience. After a short explanation, the character that Katzenstein impersonates (an experience in and of itself) touches the visitor and thus closes an electric circuit that electrocutes them. This is an extreme rendition of art as a form of therapy and healing; a moment of shock in which our physical and mental bodies expand involuntary like an eye pupil. Something expands within us, and will not resume its former state. Music operates in a similar manner, yet its impact on consciousness is slower and softer. Sound touches us, albeit not with the same force and impact as electricity.

Ishai Adar: Can you give me an example of such a therapeutic element in one of your works?

Uri Katzenstein: In the video *The Garden* I was very interested in geriatric dancing. I play the role of an obese man who is trying to dance. It's a dancer's journey, in the course of which his abilities are enhanced by means of a robotic technology; a creature doomed to fail that is helped by a stupid machine. It's a kind of ritual, which you will likely not find yourself participating in. I put myself in a place the viewer himself will never dare to occupy, in situations you would not waste your time trying to create. I try to be a kind of daredevil who experiments with non-functional elements that comment, among other things, about stupidity, futility, and waste. These are subjects that I connect to deeply in my work.

Indeed, many of Katzenstein's works feature numerous, often mechanical elements concerned with stupidity. Oftentimes these are useless machines that nobody needs, which exert a tremendous effort to perform a trivial action.

Regardless of whether the sounds in question are mechanical or digital, this sound world has a shaking quality. Take, for instance, the car-horn organ. A horn is an element concealed in the vehicle's dark entrails. In Katzenstein's organ, it is suddenly exposed and made accessible, and playing it is an experience at once comic and addictive. In the video works, the shaking quality of the viewer's experience arises from the playful elasticity of the gap between what is seen and what is heard. This gap is one of the underlying elements of the audio-visual aesthetic, and originates at the very beginning of human life. One of our first experiences is listening, and wondering about the origin of the sounds that reach us. We are creatures who hear spatially yet can only see frontally, and our consciousness is shaped by this fact. We are used to not seeing the origin of the sounds we are hearing, so that sound has more freedom in terms of both its movement and its meaning in contrast to the concrete quality of the visual image. Sound fuels the visual imagination. I discovered the endless artistic possibilities made possible by this freedom while working, among other projects, on composing music for *The Garden* (2004), *Azoi* (2006), and additional videos and sculptures by Uri Katzenstein.

When I composed the music and sound for *The Garden*, we had different ideas of how to express the movement language that the choreographer Renana Raz and Katzenstein had developed in response to Ohad Fishof's text, which was the first element in the work process. The frenetic rhythm of the hand movements could be coupled with banging, human voices, semi-realistic sounds of movement, and so forth. We finally chose the hushed whistling of a violin. These sounds placed the video work in an ethereal, immaterial realm that worked extremely well with the sterile white space in which the figures

float. The violin notes dictated the character of the sound environment, which seemed to pull in the rest of the sounds. This is often the process that unfolds while one is creating music and sound works. There is an element of seeming randomness, which shares certain qualities with Brian Eno and Peter Schmidt's "Oblique Strategies": a deck of cards with general instructions open to interpretation, which Brian Eno has been using since the 1970s as a "smoke column" to follow in the course of his creative work process. In our case, things are somewhat simpler. We try, err, wonder, and every so often gaze at one another, vigorously nodding our heads "yes" or lazily shaking them "no." Our strategy is to identify the moment in which the work itself knows what it wants, and then to just continue nourishing it.

This strategy involves a significant number of recurrent situations. For instance, in the process of working on many projects, Uri declares firmly at the outset that this time he is intent upon creating something aggressive and painful. Two weeks later, when we sit and listen to the initial product, one can already notice that sharpness and pain have given way to sounds with a soft, melancholic, hovering quality. An invisible hand repeatedly steers the result in this direction.

"I think that this relatively soft spot, which tends to concern itself with beauty, developed in me following the recognition that music and art offer a sort of therapeutic treatment to the viewer," says Katzenstein. "Treatment in the sense that the experience is an expansion of the viewer's spectrum of sensation, observation, cognition and internal imagery."

In the series of performance works *Hood* (2011), Uri Katzenstein electrocutes visitors and viewers. These

THE EARS SEE AND THE EYES HEAR

ON URI KATZENSTEIN'S SOUND WORKS

ISHAI ADAR

Over the past twenty years, I have been involved in Uri Katzenstein's artmaking as a friend, a viewer, and a partner in the creation of music. My approach as a composer for films and as a sound designer has been shaped, among other things, in relation to and from within his works. A retrospective gaze at the sound dimension of Katzenstein's oeuvre thus also constitutes my own gaze at a part of myself.

From the very inception of our collaboration, we have shared the same approach to artmaking, without engaging in too many conceptual discussions. While creating the soundtrack for the video *The Family of Brothers* (2000), the catalyzing force underlying our work process was the choice of what we found to be beautiful. In the course of this process, we were guided by some vague concept, yet the destination we arrived at was surprising. Work with Uri is almost always born out of a general, open-ended environment of ideas. Even once the work process is completed, when the work acquires a clearly defined form, something about the music remains open-ended and carries multiple meanings. This world of sound is at once challenging and simple, disturbing and amusing, and above all replete with motifs one does not expect to encounter: garbled speeches, digital manipulations of human voices, banging sounds and cutting noises, mechanical voices, and more. These motifs are packaged and organized by the music while maintaining their crude and exposed quality as a concrete experience in space. You have a robotic bat for extinguishing fires that dreams of being a drummer, alongside a processed and edited series of sounds within a video work. If you allow your eyes to hear, you'll become aware of the present-absent quality of the muted, gestural scream whispered by the sculptures.

such an image may well be false, a culturally-dependent cliché; a recycling of a hegemonic "language-game" based on nostalgia for a primeval "Paradise" – for an androgynous, "innocent version" of ourselves that is devoid of guilt (see *The Garden*, 2004). This is perhaps the reason that we are welcomed by a robot resembling an alien that wanders about the exhibition space, begging our pardon and greeting us in numerous languages.

1 From *Ritual Reality* (1990), text: Ohad Fishof.
2 Emmanuel Levinas, *Difficult Freedom* (trans. Sean Hand), John Hopkins University Press, 1990, p. 9.
3 Jean-Paul Sartre, *Being and Nothingness* (trans. Hazel E. Barnes), Routledge, 2003, pp. 383-454, esp. p. 386 "Conflict is the original meaning of being-for-others." On the difference between the underlying approaches of Sartre and Levinas, see: Alain Finkielkraut, *The Wisdom of Love* (trans. Kevin O'Neill & David Suchoff), University of Nebraska Press, 1997, pp. 1-24.
4 Antonin Artaud: *The Theater and Its Double: VIII. The Theater of Cruelty* (trans. Mary Caroline Richards). http://72.52.202.216/~fenderse/theatre.htm#b10
5 Adi Ophir, *The Order of Evils: Towards an Ontology of Morals* (trans. Rela Mazali and Havi Carel), New York: Zone Books 2005, p. 64.
6 According to the philosopher Richard Rorty, a "metaphor" has no meaning when it emerges into the world. This is so, since at the time of its emergence, the "language game" capable of providing it with a "literal" meaning has yet to be invented. It may acquire a literal meaning in the future, yet such a literal meaning amounts to the "murder of metaphors." See: Richard Rorty, *Contingency, Irony and Solidarity*, CUP, 1989.
7 Ludwig Wittgenstein, *Tractatus Logico-Philosophicus* (trans. D.F. Pears & B.F. McGuinness), Routledge, 1974, .6.522§
8 This section was inspired by Slavoj Zizek, *On Superego and Other Ghosts* (trans. Daria Kassovsky), Tel Aviv: Resling, 2000, in Hebrew, and especially the discussion on p. 53.

"There are, indeed, things that cannot be put into words. They make themselves manifest. They are what is mystical."[7]

Wonder, Contempt and the Life in Between

The encounter with Katzenstein's works is a charged, emotionally disturbing encounter with the "unbridgeable gaps" inherent to human experience; it sharpens our awareness of the contingent nature of thought patterns, of our self-image and our relation to others. It is a journey charged with a therapeutic quality, whose goal is to overcome fears rooted in our personal and collective biographies; a liberating game or ritual whose aim is to rid us (even if partially or temporarily) of the suffocating grip of our culture.[8]

"As you can see," says the narrator in *Hope Machines* (2006–2007), "we are mainly getting on getting on." Projected onto the screen is a stunning beautiful post-apocalyptic reality. Something terrible has happened, yet the narrator's tone of voice seems placated. Moreover, the figures of the survivors, afloat upon what appear to be fragments of buildings scattered in the sea, do not seem especially concerned with this state of affairs. Everything seems normal, even the sea is calm. We know nothing about the nature of this catastrophe. All we know is that its survivors long for "what is now commonly referred to as the old days" – days characterized by "that old rush of enterprise and achievement"; or, more specifically, days that remind them of "an innocent version" of themselves. This overall image is akin to an archetypal description or representation of the "human condition." We are all, to different extents, survivors of one catastrophe or another, of a personal or collective trauma. Inhabiting the ruins that are the 21st century, we live under the threatening, apocalyptic shadow of the next catastrophe. Nevertheless,

in silence, grimace or make sounds. The artist sums up this shared experience with the words: "Next time, something new." In all of these works, the artist appears in disguise. In *1/3 Yom Gagatzi: Hood* (2013), for example, he is dressed as a strange, grotesque figure wearing a wig and glasses and lying in bed. His legs, sticking out from under the cover, are clad in house slippers resembling a diver's flippers or animal feet.

An invitation to participate in extreme experiences is a signature trait of Katzenstein's oeuvre. In these works, however, the visitor is required to actively engage in a shared experience of electrocution as a distilled manifestation of the intricacies of intersubjective interaction.

Yet it would be a mistake to restrict the meaning of the "electrocution works" to the problematic of interpersonal relations. Rather, their challenge touches on some of the most fundamental preoccupations of philosophers and cultural critics: the limits of human experience, the relations between language and experience, and the ontological status of the artwork. This challenge is rooted in the ability of the works to draw our attention to a drama unfolding on the subcutaneous, hypodermic/neurological level of human experience.

The diversion of our attention to the drama unfolding on the subcutaneous, hypodermic/neurological level is an act of both deconstruction and liberation. The attempt to describe the experience of joint electrocution by using our familiar vocabulary, predicated on the trinity "expression-gaze-touch," is limited and doomed to failure. The limitations of such an approach are attended to by Adi Ophir: "Gazing (as well as hearing and smelling) involves a distance between the gazer and that which is gazed at. Touch

(and taste) eliminates the distance between the one or the thing touching and that which is touched. Speech posits a distance between the one who speaks and that which is spoken about [...] There is an unbridgeable gap between someone present to himself in a gaze, or present to himself when being touched, and someone who posits this self as object (in this or that integration of expression-gaze-touch)."[5]

The sensory experience of joint electrocution gives rise to an awareness of such an "unbridgeable gap"; it is an experience whose power stems from the possibility of cancelling the demarcation line between "self" and "other," "object" and "subject," "viewer" and "artwork"; it is a moment in which artist and viewer are "welded" into one another, becoming a single entity – an electric circuit. Such an unnervingly meaningful, intimate experience is, however, elusive and difficult to describe in words – an event comparable to the sudden introduction of a "metaphor" into the world.[6] As the ridiculous frog-legged figure explains, such an event can be thought of as a "kind of first time," a new beginning. As with a metaphor whose use has become routine over time, we may at some distant point in the future speak of the experience of joint electrocutions (perhaps even of shared sensation and awareness) just as we speak nowadays of the experience of flight (seeing the world from a "bird's-eye-view") or of a "virus" that has infected our computer; just as we fight "aliens" on a television screen, or speak of the "unconscious" with a psychologist. Nevertheless, it is equally possible that such a subcutaneous-neural reality will remain hidden and mysterious experience, at the threshold of human, impossible to express in words, so that it can only be pointed to (made manifest, indicated):

cruelty, are intimately intertwined. A reality that is devoid of meaning – ridiculous? Wonderful?

Estrangement, Seduction, Intimacy

The "Katzensteinean" world is idiosyncratic; a foreign terrain whose artificiality is emphatically underscored. Figures wearing unconventional clothing move in a carefully curated space – a world populated by faces, masks, bronze sculptures painted with industrial paint to look like plastic dolls, and strange machines that amplify its artificial quality. Such an intensified artificiality (artifactuality) produces a theatrical effect whose operation vis-a-vis the visitor is complex. The disparity between the familiar and the demonstrably strange – between the *modus operandi* of our daily routines and Katzenstein's esoteric world – creates a sense of "aesthetic distance." At the same time, the encounter with the idiosyncrasies of such a world generates a sense of being privy to a secretive and intimate setting, an environment that is both seductive and intimidating.

The distance between the viewer and these "aesthetic objects" provides us with a sense of entering an enabling, playful and safe space that allows us to control our degree of identification or involvement. Within this protected sphere, we can openly explore our relations with various aspects of reality: practice, experiment and play with feelings as well as imagine alternatives to the existing state of things. The costumes and masks worn by the actors in *Home* (2001), the esoteric rituals they enact, the sterile space they operate in – all these create a sort of comfort zone in which we may, for example, take (sadistic?) pleasure in watching a woman being flung into the air as if she were a ball. Yet, at the same time, these ostensibly playful feelings are accompanied by a

vivid frisson of intimacy that is related to the fact that the woman is not really a woman, and those flinging her into the air are not men. Rather, they are all clones, stylized doubles of a single figure, that of the artist himself. The overall sensation is intoxicating and seductive – a sensation of "togetherness," of being invited to join his adventure, which is at once intense and threatening: the "miracle of moving out of oneself"[2] that characterizes the intimate encounter with the artist's world mingles with a fear of being swallowed up by it.[3] Ease and playfulness are replaced by a mixture of enchantment and anxiety marked by a loss of boundaries between "self" and "other," "viewer" and "artwork."

Language, Experience, Boundary

"In our present state of degeneration it is through the skin that metaphysics must be made to re-enter our minds."[4]

Katzenstein's recent "electrocution works" represent a new and fascinating phase in his treatment of intimacy and of the boundary between "self" and "other," "interior" and "exterior." Although they are a natural extension of the artist's repertoire, they convey a sense of change and of a new beginning.

In these works, visitors are asked to hold the artist's hands, which are connected to an electric power source. The request is accompanied by explanations such as: "I am going to give you a treatment that will help you cope with fears in the future [...] we are going to jointly electrocute ourselves [...] it's a kind of first-time experiment [...] let's give it a try." The act of holding hands creates a closed electric circuit, so that the visitor and artist are jointly electrocuted. The shock elicits various responses: some jump back in horror, others linger, smile

APOCALYPTIC HOPE, OR: THE PENDULUM MOVEMENT BETWEEN WONDER AND CONTEMPT

ZE'EV EMMERICH

> In our culture language is secret, but we are sending you frogmen.[1]

Uri Katzenstein holds a unique status in the Israeli art world. He has been hugely influential as a creative artist, yet the nature of his work does not lend itself easily to a commercial or institutional embrace. This state of affairs is related, to a large degree, to his unusual treatment of topics such as the individual's relationship to his/her inner self and and intimate environment, the individual's relationship to the collective, and the relationship between apocalyptic anxiety and hope.

The current exhibition provides us with an opportunity to become acquainted with the unique character of Katzenstein's oeuvre. It features works that were already presented in different contexts in the past, alongside new works created especially for this event. Some of the works are displayed individually, while others are piled at random onto shelves. Noisy video works, musical instruments, and machine movements saturate the exhibition space. The cacophony of sounds, sights and movements generates an effect similar to that of visiting a workshop, or, alternatively, of peeking into an eventful and noisy laboratory replete with flashes and strange mechanical movements, whose object of inquiry remains unknown. It is as if we have been catapulted into the center of a foreign environment fraught with meanings that requires our full attention, and are called upon to participate in an experience in the course of which challenging, experimental, and provocative elements are intertwined with subtle and intimate ones. We find ourselves oscillating – partly amused, partly horrified – between a sense of wonder and contempt; facing a reality within which the lyrical and the banal, compassion and

polished; a pleasant, hypnotic waste of space and energy; an artificial imitation of an unknown primitive source, which itself may have emanated from stereotypical images of something that does not exist. These machines are like once-scary monsters that suffer from memory loss and have been trying for centuries to clarify why on earth they have teeth." [8]

Sound, image, and choreography are combined in Uri Katzenstein's work to create a totality predicated upon a state of disharmony (in the tradition of Duchamp, Kurt Schwitters, and Erik Satie). The totality is also the product of placing the human body and its activity at the center of the work – as both form and content. John Cage's works and the happenings and performances of the late 1950s and 1960s made the artist and his body into an active participant in the work. In the 1970s, the identity between the artist's persona/body and his art was strengthened in the works of Vito Acconci, Terri Fox, Carolee Schneemann, Hannah Wilke, and others – who insisted on the vital presence of the artist at the center of the work.

Katzenstein's work attends to the subject of perception in its widest sense. "The space in which the scenes occur – an artificial space lacking any sign of nature – is an interior space," writes Yigal Zalmona. "[...] a kind of hybrid space [...] that looks like an incidental prop, a nothing-and-nowhere place [...] real and virtual, domestic and phantasmagoric, hot and cold."[9] The protagonists of this stage set explore the limits of their environment while inventing strange communication systems. Thus, despite the uncanny drama,[10] Katzenstein's oeuvre contains humor and touching, strikingly beautiful scenes. His works, which combine the worlds of fantasy, technology, contemporary aesthetics and social interpretation,

undermine basic assumptions concerning our modes of functioning and our ways of understanding the world that surrounds us.

1 Marcel Duchamp, "The Creative Act," paper read to the American Federation of Arts convention, Houston, April 1957; reprinted in Gregory Battcock (ed.), *The New Art : A Critical Anthology*, New York: Dutton, 1966.
2 Unless otherwise noted, all statements by the artist are from conversations with the author of this article in preparation for the exhibition.
3 Uri Katzenstein, *Missive* (exh. cat.), The Israel Museum, Jerusalem, 1993.
4 *Studio Art Magazine* 68, January 1996, p. 4, in Hebrew.
5 These works echo the dysfunctional machines created by Marcel Duchamp, such as *Chocolate Grinder* (1913; 1914) or *With Hidden Noise* (1916), which are concerned with the aesthetics of machinery and the effects of movement.
6 Such, for instance, as the phonetic poem (*ursonate*) written by Kurt Schwitters in 1922–1932, which became the most impressive sound composition of the 20th century, influencing numerous sound artists. Erik Satie's more eccentric compositions include a collection of extremely short pieces for piano, such as: "Furniture Music," which he composed in response to the critique that his compositions were "formless."
7 Test Dep. was a London-based industrial music band active in the 1980s.
8 "A Conversation between Uri Katzenstein and Ohad Fishof," *Missive* (exh. cat.), p. 13.
9 Yigal Zalmona, "Home, or Narcissus's Dream," in *Uri Katzenstein, Home* (exh. cat.), The Venice Biennale, 2001, n.p.
10 Yigal Zalmona notes that "The terror that work invokes derives from that fusion of animate and inanimate which, according to Freud, is at the root of the uncanny (das *Unheimliche*)."

various areas of the creative process, so that they become full collaborators. The soundtrack accompanying the exhibition contains a text that is clearly understandable at some points and disrupted in others, while the figures are designed as embodiments or mental signs. Sexual identities change, while exaggerated facial expressions and various vocal distortions transform Katzenstein's works into a narcissistic medium, which centers on an incessant examination of self-representations, reflections, and self-replications as technological reproductions taking over the realm of the individual self.

"La La Major," a sound installation in collaboration with Ishai Adar, was presented at the Herzliya Museum in 2009. Sound waves in various resolutions and on various tracks (like those captured during EKG tests) were projected onto a giant screen in a large gallery. These projections echoed the sounds played at high volume on 24 loudspeakers placed on a bridge-like structure, which extended between two walls at the center of the projection space. The sounds were created by mixing together various musical pieces in a range of styles (Hassidic, classical, pop, rock, and electronic music), which had been broadcast on Israeli radio from the foundation of the state to the present, as well as original pieces by Katzenstein and Adar. In this work, as in other sound works, Katzenstein created the instruments, composed the music and vocal range, and performed the sound transformations and manipulations. In doing so, he gave rise to a multilayered world, which simultaneously appeals to both the ears and the eyes.

Machines, robotics, and accessories have appeared in various works over the years, including: a two-armed phonograph Katzenstein used during performances (1983); an early work featuring a robot that led to later

works such as *Apologetic Robot* (2007); *Untitled* (2010), the robot that participated in the exhibition "About Stupidity" (2013); *Border Line Case* (2012–2013); and, most recently, the robot included in the exhibition at the Israeli Center for Digital Art in Holon, *Milk Rock 1980* (2014).[5] Katzenstein's instruments/machines entertain a dialogue with voices, sounds and noise, much like the instruments created by Luigi Russolo (1885–1947), Harry Partch (1901–1974), and John Cage (1912–1992). These instruments were produced using a wide range of materials and debris, while making use of various techniques of sound production.

Sounds and noises from the everyday world erupted into the art world in the works of various artists and composers, most notably Futurist ones. These artists argued that music should not be limited to classical instruments and to the sounds they produce, and should encompass the wide range of noises and sounds typical of modern life (see, for instance, the Futurist manifesto *L'arte dei rumori* written by Luigi Russolo in 1913). Whereas painting and sculpture were silent mediums, the Futurists sought to present the actual sounds of modern life, rather than just their descriptions.[6] Happenings, performances, and video art similarly give expression to a multi-sensory matrix that is both human and non-human; as Robert Rauschenberg put it, since their emergence art is created "In a world that has a lot more to it then paint." Writing about Katzenstein's works, Ohad Fishof notes: "Uri Katzenstein's noise machines are a kind of pointlessly festive shadow of the first naïve noise machines made by Russolo, or of Test Dept.[7] banging on oil barrels in solidarity with the Welsh miners in the 1980s, or perhaps, simply, of all kinds of moaning and rumblings that used to excite the Futurists and today exist on the edge [...] These machines are mostly funny, phlegmatic, idiotic, over-

four different episodes. These installations pursued the journey into the self by means of the artist's doubles, and expanded upon his range of thoughts, reflections, and statements – which move naturally between Judaism and science fiction, possible genetic developments and expressive, overemotional reactions, the threatening and the humorous.

The name "The Family of Brothers" and the figures that were presented in the exhibition are related to the four brothers in the Passover Haggadah, while also alluding to Edward Steichen's book *The Family of Man*, which featured photographs of people from around the world. This book symbolized postwar Western society's attempt to repress the human schism brought to the fore by the war, and to present an artificial image of human solidarity. The title "The Family of Brothers" also attends to the change taking place over recent decades in the concept of the "family," especially in Western culture. In this work, Katzenstein examined the connection between the human and the illusion of transcendence, and between possible and less possible transformations. The sculptures presented a renewed encounter with a figure familiar from Katzenstein's earlier works, a sort of "man without qualities": this ageless, hairless figure is sculpted in enigmatic poses, which appear as frozen moments out of an unclear narrative. A video included in the exhibition presented this frozen being coming to life and taking on the appearance of various figures.

In 2001, Katzenstein was chosen to represent Israel at the Venice Biennale. The exhibition "Home," an expansion of "The Family of Brothers," was concerned with doubles and doubling, gazes and various aspects of existential representations. The central work was a video filmed from several perspectives and projected simultaneously

onto 12 screens on the pavilion walls. The film presented the artist's face affixed to various bodies, alongside 12 sculptures of dancers cast in the artist's image. It was accompanied by original music, which was performed in the pavilion's courtyard during the opening days of the Biennale. Katzenstein's installation combined cinema, sound, sculpture and theater, and was concerned with human situations, the relationships between human beings, and social identities.

The video work *Hope Machines* examines the individual as part of a socio-cultural matrix, and critically explores the reciprocal relations between man and machine in the context of contemporary culture. The figures in this work operate in a seemingly apocalyptic world and call to mind the survivors of a catastrophe who are living on floating structures resembling islands. The work is composed of figures standing on sculptural structures that Katzenstein created out of recycled, biodegradable packaging originally used for domestic appliances and other objects. Some of the figures appear indifferent to what is taking place, but most of them are attempting to communicate with one another and to use all available means to attract the attention of potential saviors. This work gives expression to the role-playing that takes place in the context of mute, non-verbal communication, which makes use of familiar signs and actions.

Katzenstein's video works are an inseparable part of his exhibitions. Their production process involves choosing or creating various accessories; the casting of bronze sculptures that are subsequently painted upon; composing music; and choosing additional actors and participants to join in the creative process. Katzenstein collaborates with friends and others in his immediate environment, and endows them with responsibility in

Revenge), creating live music onstage. Katzenstein insists that his sounds also be *seen*, and that his sculptures always contain a sound event, with instruments he creates himself – experimental constructs that transform existing instruments. In some cases, these instruments operates as an extension of the body. His fluid flute, for instance, is a sort of aquarium containing two goldfish, which is worn on the head. A series of pipes extending outwards into a set of flutes enables him to play music (two octaves). When the instrument is played, the water flows in and out, determining its musical range.

In 1993, a solo exhibition of Katzenstein's works, "Missive," was held at the Israel Museum, Jerusalem (curator: Yigal Zalmona). The exhibition included a set of self-operated drums; a legless pair of shoes that danced intermittently on a small stage; bodiless wigs hung on a wall; and a machine composed of various types of hammers – a catalogue of sorts that rotated slowly and silently in place. In that exhibition, Katzenstein created a multi-sensory spectacle centered on the hybrid crossing of existing objects, which were incorporated into the artist's vision without relinquishing their individual existence. The exhibition's overall spirit reflected the epigraph by Antonin Artaud that appears in the accompanying catalogue: "We call for a theatre which: resolves conflicts, releases strength, launches possibilities; which matches the restlessness and anxiety of our era."[3]

In 1996, the exhibition "Love Dub" at Sadna'ot Ha'omanim in Tel Aviv marked a significant turning point in Uri Katzenstein's oeuvre. His previous works were performed mainly in real time, and were concerned with the expansion of his own body's limits through the use of machines, objects, sounds and musical events he created himself. The exhibition at Sadna'ot Ha'omanim included

a series of painted bronze figurines all cast in the image of the artist and designed as if they were about to leap into space – an act of suicide or a leap into the unknown. According to Katzenstein, "These figures are no longer body art, yet they represent a certain existence as avatars. Taking on the appearance of Hitler/Chaplin/Katzenstein and making use of my body, the body of a performer, they are about to leap into space with a movement reminiscent of Tai Chi, as well as of Yves Klein's leaps into the void."[4] The exhibition title, "Love Dub," is related to the music that accompanied it; each soundtrack played on a different loudspeaker, so that the walk through the exhibition was experienced as a walk through a musical ensemble. "The exhibition created an experience that was at once emotional and pathetic," according to Katzenstein, while the title and the accompanying sounds were designed to soften the cynical resonance and the experience provoked by the cloned figures.

The androgynous quality characteristic of the figures in Katzenstein's works creates in the viewer a sense of duality. If the contrast between male and female is perceived as a distillation of all contrasts, the ultimate androgynous unity between man and woman may be viewed as a transition to a form of existence devoid of contradictions. In his early works, Katzenstein frequently used objects perceived as fetishistic substitutes for the self, while never relinquishing the use of his body as his central material – either concretely or by means of an extension. This was also the case in "The Family of Brothers," an exhibition presented at Givon Gallery in Tel Aviv (2000) and at the Buenos Aires Biennale (2003), where it was awarded First Prize. This exhibition included five sculptures – four human figures cast in the artist's image and an imaginary animal, as well as a video featuring these figures coming to life and appearing in

identity remains unclear, and which perform multivalent communicative gestures. These figures are displayed within an action-filled space defined by sound and by the movement of a video projection on the wall. The video-art section features projected films and related materials that represent Katzenstein's work in this medium: photographs, drawings, and documentation of performance works.
The third section is concerned with Katzenstein's sound and robotic works: musical instruments and hybrid robotic machines. These works first emerged when he was still living in New York and playing in the Bon Ton group, while also performing under the name Yom Gagatzi and developing sound machines. The process of creating these works is different than that of producing traditional sculptures, and involves digital manipulation and the use of mechanical and binary technologies. These sculptures operate in real time and play music without any human intervention. The robotics section contains an ensemble of kinesthetic, sound-producing machines and robots.

At first glance, this unconventional body of works may appear illegible and incomprehensible, and thus be partially perceived as a form of "nonsense." The exhibition offers several interpretations of this term, including a loss of direction and a simultaneous appeal to sensation and cognition that does not focus exclusively on vision. In Duchamp's words, "The spectator brings the work in contact with the external world by deciphering and interpreting its inner qualification."[1] In this article, I would like to offer an interpretive reading of Uri Katzenstein's oeuvre, based on my curatorial accompaniment of his work process over the past five years.

Deceiving contrasts and doubles are the principles underlying this exhibition, which appears to be serious

while also containing a humoristic wink at the viewer; this approach is in accordance with Duchamp's philosophy of treating humor seriously and approaching serious things with humor. In the spirit of the internal paradox enfolded in the terms "readymade" and "manipulated readymade," both coined by Duchamp, Katzenstein "manipulates" functional objects into subjects charged with communicating a conceptual statement. The exhibition viewer is thus asked to decipher a set of codes, while making use of various tools to discover the hidden meanings of enigmatic occurrences.

One example of this is the "cryptic" language created by Katzenstein in 1999 and developed into a written language in the exhibition *Home*, which was created for the Venice Biennale (2001); the video at the center of this exhibition also appeared in the work *Hope Machines* (2007). In the current exhibition catalogue, it appears as a third language alongside Hebrew and English. "From my perspective," says Katzenstein, "something was missing in order to create an unconventional/hidden form of communication, a kind of addition that attests to a place/location/state of being/various entities concerned with a process of decoding that unfolds far from our eyes, beyond our capabilities."[2] The current exhibition catalogue contains articles in three languages: Hebrew, English, and a font composed by Katzenstein and called Backyard Font, which constitutes an alternative graphic representation of the English language.

Upon his return to Israel in 1985, Katzenstein began collaborating with Noam Halelvi, and in 1987 performed at the Tel Aviv Museum of Art as part of the musical ensemble Medias. He also participated in the rock opera *Samara* with the band Nikmat Hatraktor (The Tractor's

URI KATZENSTEIN: THE REMAINS ARE STILL HERE

VARDA STEINLAUF

Uri Katzenstein (b. in Tel Aviv, 1951) studied in the United States, where he became active as an artist in San Francisco and New York. In 1985 he returned to Israel, and has since been working in Tel Aviv and teaching at the University of Haifa. Katzenstein is an interdisciplinary artist: a sculptor, performance artist, performer, filmmaker, and musician who performs his own pieces and builds musical instruments and sound machines. His works in these different fields conjure up an imaginary, metaphorical world that revolves around the human body and hybrid-looking objects, triggering various psychological effects. They are charged with humor while containing elements of danger and threat, and are shaped by techniques and technologies that challenge familiar conventions and modes of action.

"Backyard" – the title of this exhibition – alludes to things that remain invisible to the eye, to what takes place behind the scenes. A back yard is a place where thoughts, experiments, and failures accumulate, free of the order that typically dominates the front yard. This title also dialogues with the medium of architecture and with previous works by Katzenstein, such as *Home* (2001) and *Hope Machines* (2006–2007). The current exhibition presents a comprehensive overview of Katzenstein's wide-ranging oeuvre from the 1980s to the present. It is structured around four sections, which each examines a different aspect of his multi-disciplinary work in a range of mediums: sculpture, video art, sound and robotics, and key early works. The "world" defined by these focal points mediates between different states and modes of artmaking, which explore the concept of temporality by disrupting it in different ways and moving backward and forward in time.

The sculpture section features new painted bronze figures (2013–2015) [see pp. 152–153) whose sexual

longstanding support of the Tel Aviv Museum of Art and their contribution to the exhibition catalogue; to Tami Rudich and the Yona Ettinger and Howard Gilman Fund for Acquisition of Art for their support and contribution to the production of the exhibition; and to Outset for their support of this project. Thanks also to all the lenders who agreed to part with the works in their possession for the duration of the exhibition. Thanks to Uri Katzenstein for his unique oeuvre and for sharing with us to the complex creative processes underlying his unique artmaking.

Thanks to Emma Braslavsky, Ze'ev Emmerich, and Ishai Adar for the insightful articles they contributed to the catalogue, which offers various perspectives on Uri Katzenstein's work. Thanks to the exhibition curator, Varda Steinlauf, for her in-depth and highly professional work; to Noa Schwartz, the catalogue designer, for her creative design, which resonates with Uri Katzenstein's oeuvre; to Revital Topiol for the photographs; to Orna Yehudaioff for editing the texts in Hebrew, and to Talya Halkin for the English editing and translation. Thanks to Raphael Radovan, the museum's project management coordinator, and to all the members of the museum staff who contributed to this exhibition.

Yom Gagatzi, *No Se No*, 1983
Photo: Toyo

𐤉𐤅𐤌 𐤂𐤂𐤀𐤑𐤉, *No Se No*, 1983
𐤑𐤉𐤋𐤅𐤌: 𐤈𐤅𐤉𐤅

FOREWORD

SUZANNE LANDAU
DIRECTOR AND CHIEF CURATOR

The Tel Aviv Museum of Art is proud to present "Backyard," an exhibition of works by Uri Katzenstein – a sculptor, performance artist, musician, maker of musical instruments and sound machines, and creator of films. Katzenstein is one of those groundbreaking artists who undermine the standard experience of observing artworks and blur the boundaries between different artistic mediums. His oeuvre exposes viewers to innovative and exciting experimental art, surrounding them and transforming them into an inseparable part of the work.

“Most of my works are based on hybrid creatures, which always mediate between different approaches,” says Katzenstein. “I am interested, for instance, in exploring how music can become something more visual.” The exhibition presents a comprehensive body of works created over the course of many years, in which Katzenstein consistently examines the basic materials underlying his artmaking: color, matter, form, and sound, which give rise to a new visual language.

Katzenstein’s works give expression to an imaginary, metaphorical world suffused with layers of humor, danger and threat. The central axis of his world is the human body, alongside objects whose hybrid appearance creates various psychological effects. The exhibition focuses on sculpture, video art, robotics and films, creating an ensemble of works that mediate between different states of being and a range of artmaking processes, which are concerned with temporal disruptions and the movement between past and future.

The exhibition and catalogue were made possible thanks to the contributions of many donors: I would like to extend my heartfelt thanks to Dan Sandel and the Sandel Family Foundation for Sculpture for their

FOR ROSI AND WILLER

FOREWORD 145
Suzanne Landau

URI KATZENSTEIN: THE REMAINS ARE STILL HERE 141
VARDA STEINLAUF

APOCALYPTIC HOPE, OR: THE PENDULUM MOVEMENT BETWEEN WONDER AND CONTEMPT 129
Ze'ev Emmerich

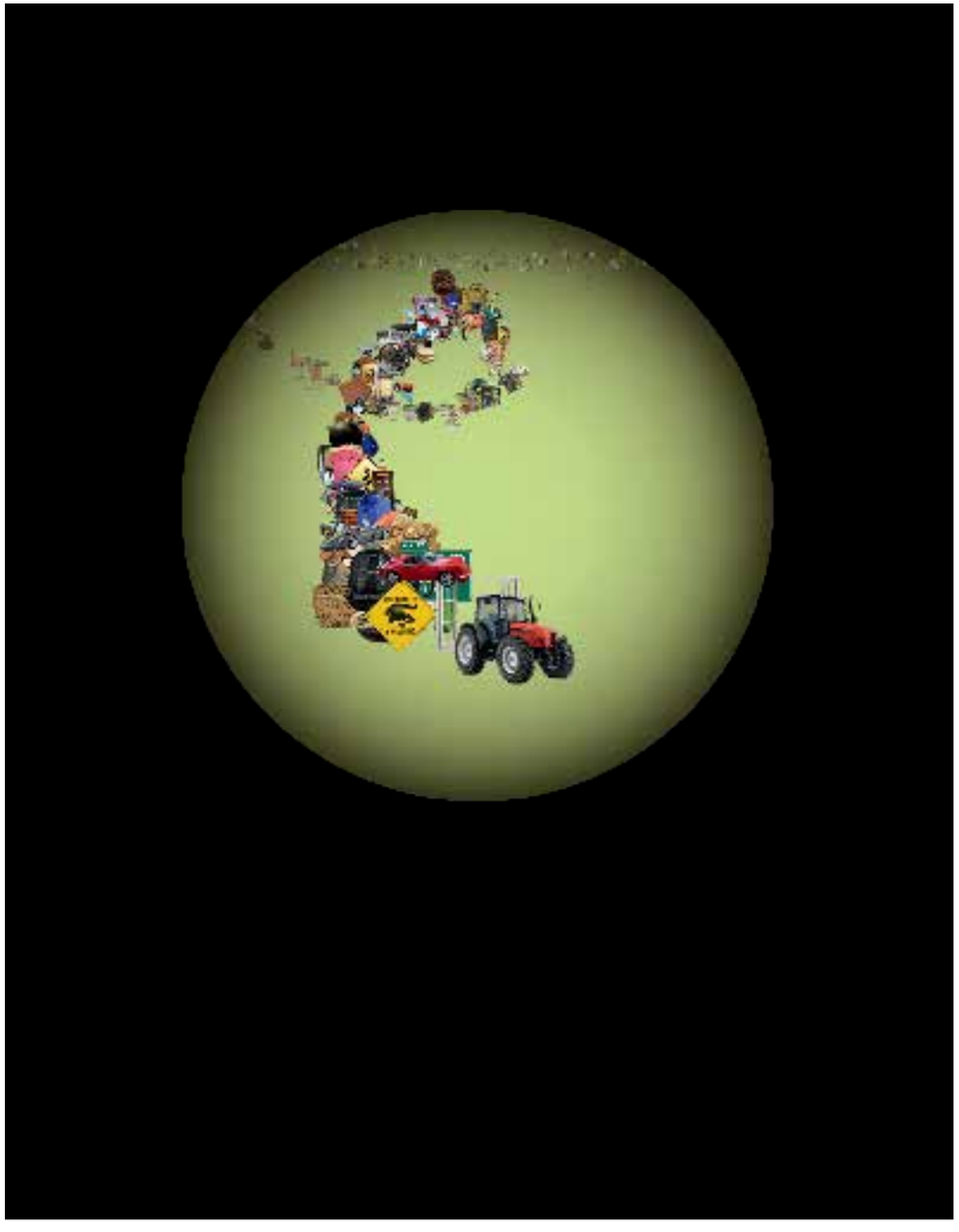
THE EARS SEE AND THE EYES HEAR 121
Ishai Adar

FAIL IN PEACE, FAIL HAPPILY! FAIL SUCCESSFULLY! 111
Emma Braslavsky

BIOGRAPHICAL NOTES 206

WORKS 193

Pagination follows the Hebrew order, from right to left.

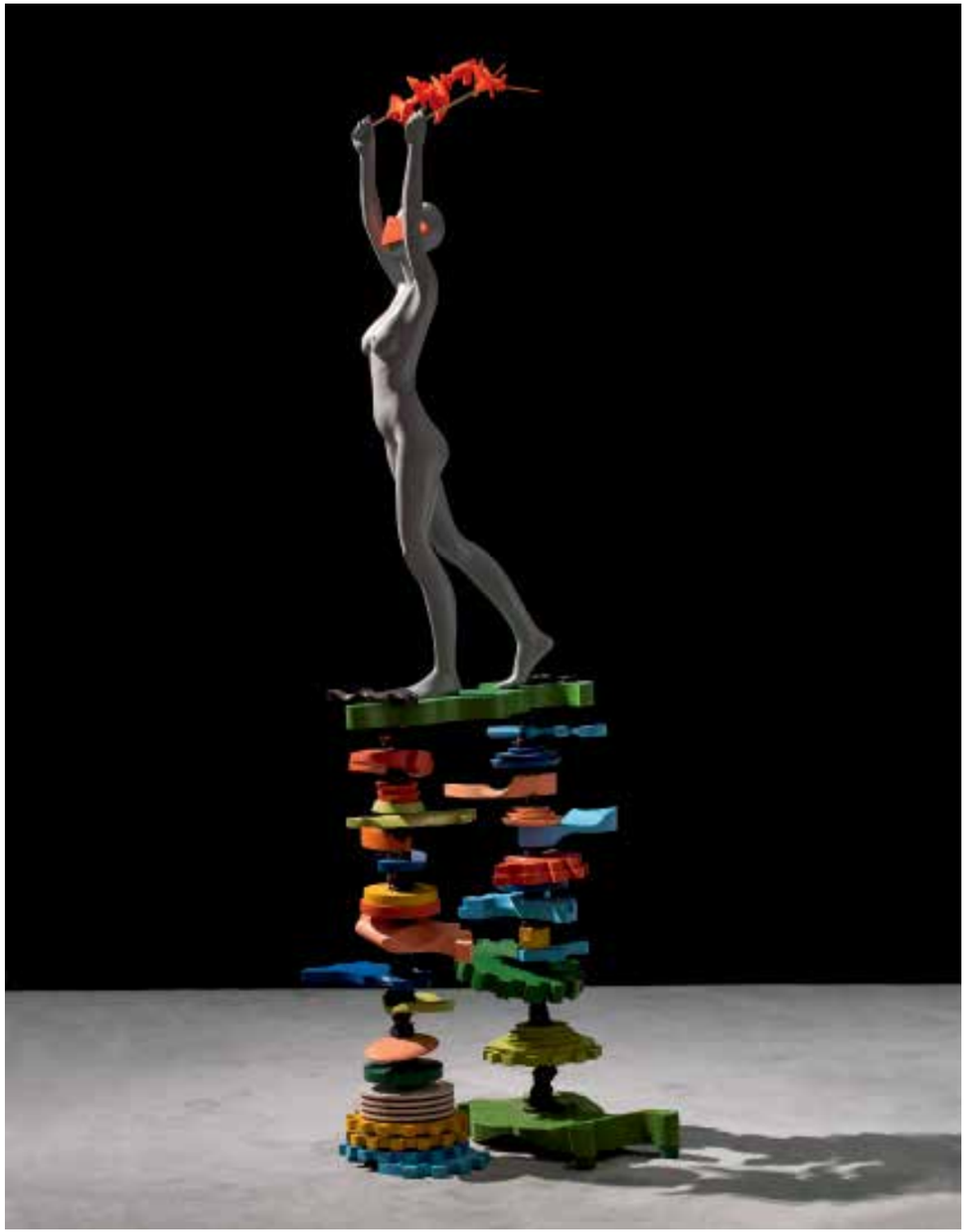


Pp. 149-151: *Storm*, video stills, 2013-2014

בעמ' 149-151: סטילס מתוך הווידיאו
ס ו פ ה , 2013-2014

Pp. 152-153:
"Backyard," installation view

בעמ' 152-153:
"Backyard", מראה הצבה בתערוכה



Backyard (detail), 2014,
painted bronze, mixed media,
170x56x40

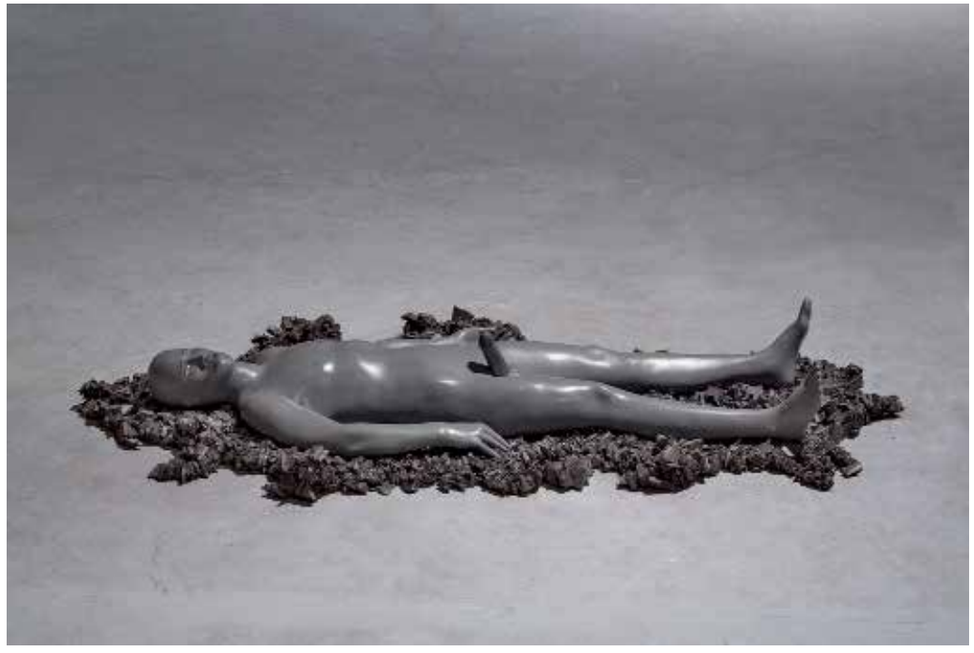
Backyard (פרט), 2014,
ברונזה צבועה, טכניקה מעורבת,
170x56x40

Backyard (detail), 2014,
painted bronze, mixed media,
180x78x48

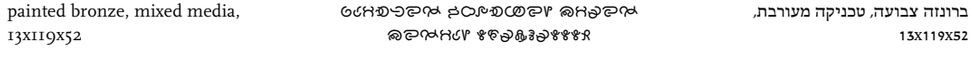
Backyard (פרט), 2014,
ברונזה צבועה, טכניקה מעורבת,
180x78x48

Backyard (detail), 2014,
painted bronze, mixed media,
103x130x87

Backyard (פרט), 2014,
ברונזה צבועה, טכניקה מעורבת,
103x130x87



Backyard (detail), 2014,
painted bronze, mixed media,
13x119x52



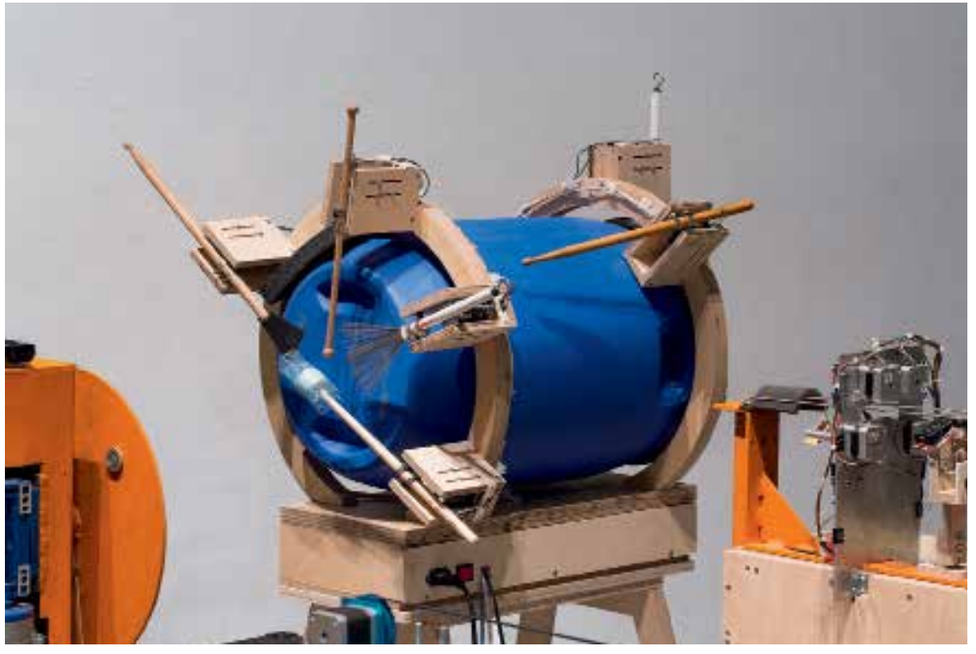
Backyard (פרט), 2014,
ברונזה צבועה, טכניקה מעורבת,
13x119x52

Backyard (detail), 2014,
plastic, mixed media (2 parts),
105x65x105

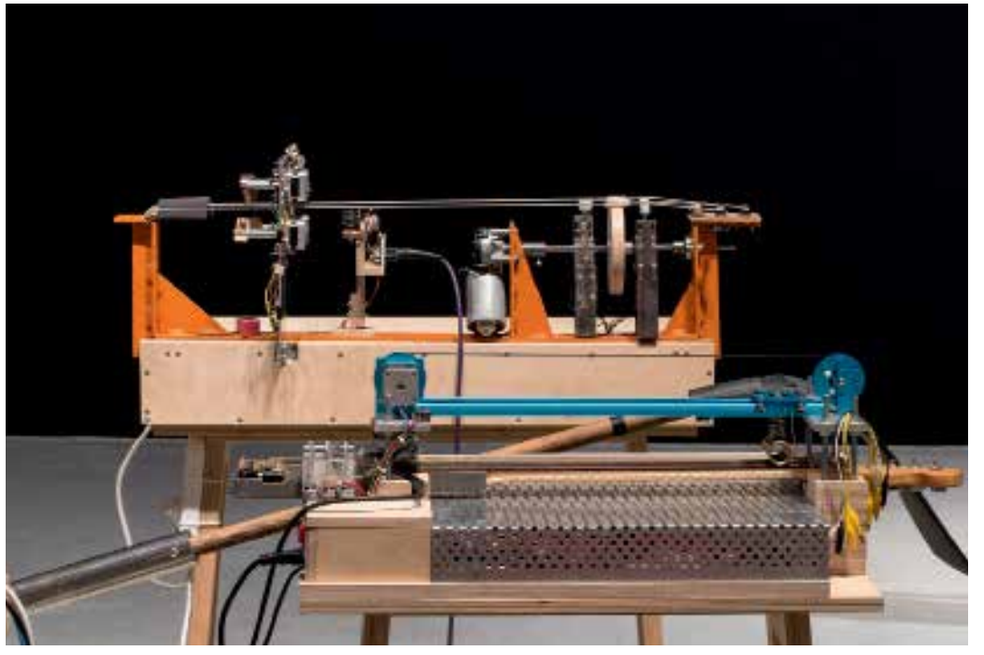
Backyard (פרט), 2014,
פלסטיק, טכניקה מעורבת (2 חלקים),
105x65x105

Wedding Band, 2014,
installation view

𐤋𐤄𐤒𐤕 𐤇𐤕𐤅𐤍𐤅𐤕, 2014,
מראה הצבה בתערוכה



Wedding Band (detail), 2014,
mixed media



Wedding Band (detail), 2014,
mixed media

Backyard, treatment site, 2015,
installation view

ᓯᓚᑲᖃᓚᑕᕝᕕᒃ ᓴᑕᓂᓚᑲᓂᑲᓂᑦ ᓱᓴᑦᑕᒃ
ᖃᒃᖃᖃᖅ ᓴᓂᑲᓱᑦᓚᓂᓚᑲᓂᓚᓂᑦ ᓱᓴᑦᑕᒃᖅ

Backyard, אתר טיפול, 2015,
מראה הצבה בתערוכה

Pp. 168-184:
"Backyard," 2015,
installation views

ᑭᑭ᙮ ᑲᓇᑕᑲᓇᑕᓇ
ᓴᓇᑲᑦᑐᓇᓴᓂᑦᑎᓯᒡ ᑲᓇᑲᓇᑕᓇᒡ
ᐊᑲᓇᑦᑐᓇᓴᓂᑦᑐᓇᓴᓂᑦᑎᓯᒡ ᑲᓇᑲᓇᑕᓇᑦ

בעמ' 168-184:
"Backyard", 2015,
מראות הצבה בתערוכה

Video Stills

[illegible]

סטילס מתוך וידיאו

Medias, 1987,
5:46 min.

[illegible]
[illegible]

מ ד י א ס , 1987,
5:46 דק׳

Azoi, 2004,
6:02 min.

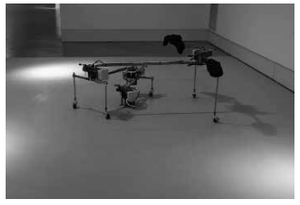
[illegible]
[illegible]

Azoi, 2004,
6:02 דק׳

Installation, the 21th São Paolo
Biennale, 1991, 38:00 min.

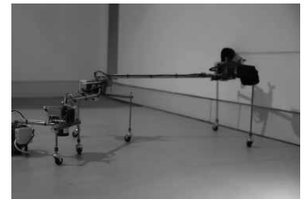
[illegible]
[illegible]

מיצב, הבייאנלה ה־21, סאו־פאולו, 1991,
38:00 דק׳



About Stupidity, 2013,
2:00 min.

על הטיפשות, 2013,
2:00 דק'



Breath, 1994,
1:33 min.

Breath, 1994,
1:33 דק'

Karamel, 2006,
2:02 min.

Karamel, 2006,
2:02 דק'

Fastsleep, 2014,
50:00 min.

Fastsleep, 2014,
50:00 דק'

Home, 2001,
9:34 min.

Home, 2001,
9:34 דק'

Home, 2001,
performance, 2:03 min.

Home, 2001,
מופע, 2:03 דק'

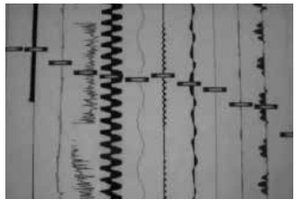
Hood, 2013,
2:40 min.

Hood, 2013,
2:40 דק'

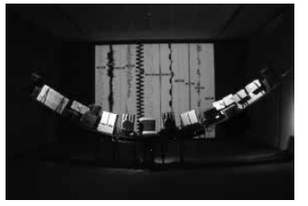
Hope Machines, 2006–2007,
7:49 min.

Hope Machines, 2006-2007,
7:49 דק'

לה־לה מז׳ור, 2004,
1:05 דק׳



מחול מלנכולי
מבוסס על מחול



La-La Major, 2004,
1:05 min.

Limber Walk, 1989,
29:00 דק׳

מחבלת מלנכולי
מבוסס על מחול

Limber Walk, 1989,
29:00 min.

Love Song, 1995,
3:28 דק׳

שיר אהבה
מבוסס על

Love Song, 1995,
3:28 min.

פתשגן, 1993,
3:54 דק׳

מחבלת מלנכולי
מבוסס על

Missive, 1993,
3:54 min.

Music Reaches Dead End, 1995,
1:44 דק׳

מוזיקה מגיעה לסוף
מבוסס על מחול

Music Reaches Dead End, 1995,
1:44 min.

פאנטה ריי, 1991,
1:44 דק׳

פאנטה ריי
מבוסס על מחול

Panta Rai, 1991,
1:44 min.

אחרית דבר, 1992,
הצבה, 47:00 דק׳

אחרית דבר
מבוסס על מחול

Post Script, 1992,
installation, 47:00 min.

Ritual Reality No. 5, 1993,
5:21 דק׳

מציאות טקסית מס׳ 5
מבוסס על מחול

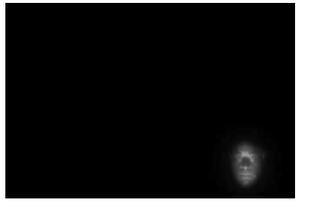
Ritual Reality No. 5, 1993,
5:21 min.

Sonic Pedlar, 1991,
49:00 min.

Sonic Pedlar, 1991,
49:00 דק'

Surname, 1992–2005,
performance, 5:20 min.

Surname, 1992-2005,
מופע, 5:20 דק'



Family of Brothers, 1999,
10:02 min.

משפחת האחים, 1999,
10:02 דק'

Frogman's Report, 1996,
5:55 min.

Frogmans' Report, 1996,
5:55 דק'

The Garden, 2003,
6:02 min.

הגן, 2003,
6:02 דק'

Yom Gagatzi, 1983,
1:33 min.

יום־גגאצי, 1983,
1:33 דק'

Atomic Parking Lot, Muzak, 1983,
17:00 min.

Atomic Parking Lot, Muzak, 1983,
17:00 דק'

Vehicles, 2004,
1:50 min.

Vehicles, 2004,
1:50 דק'

ציונים ביוגרפיים

נולד ב־1951 בתל אביב,
מתגורר ועובד בתל אביב.

1977 BFA, אוניברסיטת
אינדיאנה סטייט

1979 MFA, המכון לאמנות
סן־פרנסיסקו

2002 פרופסור בחוג לאמנות,
ואילך אוניברסיטת חיפה

תערוכות יחיד

1981 "חדשות מס׳ 2", מוזיאון תל אביב

1983 "חלבן איוני" (הופעה עם לורי
פריצ׳י), לימבו לאונג׳, ניו יורק;
Bon Ton / יום גגאצי (הופעה
עם אריק דארטון), דנסטריה,
ניו יורק; "אטומיק פארקינג
לוט מיוזיק", פשן מודה,
ניו יורק (מופע)

1984 "אין זו אמנות הפיסול",
The Kitchen, ניו יורק (מופע);
Bon Ton / יום גגאצי,
פלקסוס, ניו יורק (מופע)

1985 "מדיאס", הופעות עם נועם הלוי,
מוזיאון תל אביב לאמנות

1987 "עבודות", גלריה דביר,
תל אביב

1992 "Love Song", מופע בשידור חי,
הטלוויזיה הישראלית

1993 "פתשגן", מוזיאון ישראל,
ירושלים

1996 "Love Dub",
סדנאות האמנים, תל אביב

1998 "Frogman/Mirror/
Frogman" (בשיתוף
אוהד פישוף), The Place,
לונדון (מופע); Turtle Key,
לונדון (מופע)

2000 "משפחת האחים",
גלריה גבעון, תל אביב;
"Families", אוניברסיטת דיוק,
צפון קרולינה, ארה"ב

2001 "Home", הביתן הישראלי,
הביינאלה בוונציה

2003 "משפחת האחים", הביינאלה
ה־2, בואנוס איירס, ארגנטינה
(פרס ראשון)

2004 "Vehicles", גלריה Trace,
קארדיף, וויילס, אנגליה;
"Hope Machines",
המוזיאון היהודי, ניו יורק (מופע)

2005 "Hope Machines", הביינאלה
ה־9, איסטנבול, האוניברסיטה
הטכנולוגית, טורקיה (מופע,
בשיתוף ביניה רכס);
"Hope Machines",
המעבדה הדיגיטלית לאמנות,
חולון (מופע)

2007 "Hope Machines", CCA,
המרכז לאמנות עכשווית,
תל אביב (וידיאו/רובוט);
GDK, גלריה לאמנות, ברלין
(וידיאו/רובוט)

2009 "Caretakers", הבמה, ירושלים
(מופע, בשיתוף ביניה רכס)

2011 "Weight", המעבדה הדיגיטלית
לאמנות, חולון (מופע)

2015 "Backyard", מוזיאון
תל אביב לאמנות

מבחר תערוכות קבוצתיות

1980 "עבודה מס׳ 4", החווה,
סן־פרנסיסקו (מיצב); תערוכה
קבוצתית, המילה היא
ורום ורום, פאנגאיה,
סן־פרנסיסקו (סאונד/סרט 16 מ"מ)

1983 Bon Ton / יום גגאצי,
קונפסיונה פויו, לימבו
לאונג׳, ניו יורק (מופע); "תערוכת
הטרמינל", Bon Ton / יום
גגאצי, באני ליברדד, ניו
יורק (מופע); יום גגאצי (הופעה
עם לורי פריצ׳י), Baca/DCC
Gallery, ברוקלין, ניו יורק; "רדיו
חי בפשן מודה" (פרויקט אמנים
ברדיו בשיתוף אייזק ג׳קסון), פשן
מודה, ניו יורק (מופע)

1984 "תערוכת אמנות הקול",
Sculpture Center,
ניו יורק; Baca/DCC Gallery,
ברוקלין, ניו יורק (פיסול/סאונד)

1987 גלריה דביר, תל אביב (פיסול);
"היבטים תיאטרליים", גלריה
קלישר, תל אביב (פיסול)

1988 "צבע טרי", מוזיאון ישראל,
ירושלים (פיסול); "ארבעים
מישראל", מוזיאון ברוקלין,
ניו יורק (סאונד/וידיאו);
"בחירת המבקרים", גלריה
ארטיפקט, תל אביב (מיצב)

1989 "ליקוי חמה", גלריה בוגרשוב,
תל אביב (פיסול); "אמנים למען
זכויות האדם", גלריה בוגרשוב,
תל אביב (פיסול)

1990 הביינאלה לפיסול, עין הוד;
תערוכת הפתיחה בסדנאות
האמנים, תל אביב (פיסול)

1991 "אמנות ישראלית ב־1990",
הופעות פנטה־ריי
(בשיתוף יוסי לדרמן),
קונסטהאלה, דיסלדורף (מופע);
בית האמנים, מוסקבה (מופע);
"אמנות ישראלית עכשיו -
תצוגה מורחבת", מוזיאון תל
אביב לאמנות (פיסול); הביינאלה
ה־21 של סאו פאולו (פיסול)

1992 "אחרית דבר", הגלריה
האוניברסיטאית, תל אביב
(מיצב); "אמנות בפס ייצור",
המוזיאון לאמנות ישראלית, רמת
גן (סאונד/וידיאו); "מי חתום
מתחת הברווז?", גלריה בוגרשוב,
תל אביב (פיסול); "סמארה -
אופרת רוק", צוותא, תל אביב
(זמר/שחקן)

1993 "אנטי־פאתוס", מוזיאון ישראל,
ירושלים (סאונד/וידיאו)

1994 "המזוודה", גלריה בוגרשוב,
תל אביב (פיסול); "ארט־פוקוס",
דז׳וודו, מוזיאון רמת גן
לאמנות ישראלית
(סאונד/פיסול)
"סימנים", מוזיאון ישראל,
ירושלים (סאונד/פיסול); "כתב",
מוזיאון אקלנד לאמנות, שאפל
היל, צפון קרולינה (סאונד/
וידיאו)
"המדרשה", מוזיאון רמת גן

1997 לאמנות ישראלית (פיסול);
"הביינאלה ה־4 לפיסול",
עין הוד

1998 "אחרי רבין - אמנות חדשה
מישראל", המוזיאון היהודי,
ניו יורק (פיסול)

1999 "רדי־מייד מקומי", מוזיאון
ישראל, ירושלים (מיצב סאונד);
"עבודות על נייר", גלריה גבעון,
תל אביב; "7/10", סדנאות
האמנים, תל אביב (עבודות

על נייר); "פנטסיה",
מוזיאון ערד ומוזיאון בת־ים
לאמנות עכשווית (פיסול)

2001 "אמנות וידיאו ישראלית",
הגלריה באוניברסיטת חיפה;
"השתקפות עצמית", בית
האמנים, תל אביב (סאונד/
וידיאו, פיסול); "Ciclo de
Centro Arte Galego,
Performances",
Centro Galego, סנטיאגו
דה־קומפוסטלה, ספרד (מופע)

2002 "דיוקן עצמי", מוזיאון תל
אביב לאמנות (פיסול); "היכן
הילדים?", גלריה גבעון,
תל אביב (סאונד/וידיאו);
"גבולות הפיסול", המוזיאון
הפתוח, גן התעשייה תפן
(פיסול/סאונד/וידיאו)

2003 "ארט־פוקוס, הביינאלה
הבינלאומית לאמנות עכשווית",
מוזיאון המחתרות, ירושלים
(סאונד/וידיאו); "הפרעות
בתקשורת", מוזיאון חיפה
לאמנות (סאונד/וידיאו);
"הטריינאלה הבינלאומית
השנייה למיצב", מוזיאון
חיפה לאמנות

2004 "אלפבית", גאבל מרכז לאמנות,
שטוקהולם (סאונד/וידיאו)

2005 "Hearat Shulim", המוזיאון
למדע, ירושלים (מופע, בשיתוף
ביניה רכס)

2007 "בעניין הזמן", ל ה־ל ה מ ז׳ ו ר
(בשיתוף ישי אדר), מוזיאון
הרצליה לאמנות עכשווית
(סאונד/וידיאו); "הפזורה",
מעבדה דיגיטלית לאמנות, חולון
(סאונד/וידיאו); "לחם ושושנים",
גלריה מנשר, תל אביב (עבודות
על נייר); "צבע טרי", גלריה
גבעון, תל אביב (פיסול); "בובה
של תערוכה", *Azoi*, זמן לאמנות,
תל אביב (פיסול/סאונד/וידיאו);
"Video Zone", *Azoi Hertzel*,
סינמטק, תל אביב (מופע)

2008 "Mediations ביינאלה",
הגלריה הלאומית, פוזנן, פולין
(סאונד/וידיאו); "הספורט הלבן",
גלריה מנשר, תל אביב (פיסול/
עבודות על נייר); *Caretakers*,
The Balcony,
תל אביב (מופע); "Invideo,
מבחר ישראלי", CCA, המרכז
לאמנות עכשווית, תל אביב;
"Invideo, Exhibition of
Video and Cinema Beyond",
מילנו, איטליה (סאונד/וידיאו);
NCCA, יקטרינבורג, מוסקבה,
רוסיה (סאונד/וידיאו)

2009 "תמונות משפחתיות", מוזיאון
ישראל, ירושלים (מיצב); "מי
אני ומה שמי? עבודות וידיאו
חדשות", מוזיאון לאמנות בת
זמננו (MOCA), לוס אנג׳לס;
הביינאלה ה־ל לפרפורמנס,
CCA, תל אביב (מופע); יום
גגאצי, מוזיאון בת־ים לאמנות
עכשווית (מוזיקה)

2010 "לחם ושושנים", גלריה מנשר,
תל אביב (עבודות על נייר);
"איווט", גלריה המדרשה, תל
אביב (סאונד/פיסול); "קופסאות
קול", בית ראובן, תל אביב
(פיסול); "Trembling Time",
טייט מודרן, לונדון,
(סאונד/וידיאו); "Mediations
Erased Walls" - הביינאלה
ה־2, הגלריה הלאומית, פוזנן,
פולין (סאונד/וידיאו); "Erased
Walls", ברלין, ברטיסלבה
(סאונד/וידיאו/מופע)

2011 "קונסטרוקציה -
דה־קונסטרוקציה", טייפ גלרי,
ברלין (וידיאו/סאונד); "ניאו־
ברבריזם", רוטשילד 69 פרוג׳קטס,
תל אביב (מופע)

2013 "על הטיפשות", מוזיאון פתח
תקוה לאמנות (פיסול); הביינאלה
האינטרנטית הישראלית השנייה;
ש ל ו ש ה ע צ י ם , פאנגאיה,
ניו יורק (וידיאו/סאונד)

2014 "מכניקה עדינה", ג׳סי כהן, חולון
(סאונד/וידיאו)

דיסקוגרפיה

1995 *Love Dub*, Kasba Records
Stuff, compliation, Kasba
Records LTD ("Love Song")

1997 *Skin O. Daayba* (בשיתוף
אוהד פישוף), The Third
Ear Records, *Earsay; Winston*
Rock Collection, Nana Disc
The Electronic; ("Love Song")
Fact, (בשיתוף ישי אדר), (ORY)
Records Ksassa

1999 ישי אדר, *Her – Oosh*,
MCI Records
(קולות בשלושה ערוצים)

2004 ש ב ת ו ת ו ח ג י ם -
פ ס ק ו ל ה ס ד ר ה , NMC
("Love Song")
אהוד בנאי, ע נ ה ל י , NMC
(מוזיקאי אורח, מנגן בטרמין
בשני ערוצים)

2006 *C. sides compilation* (בשיתוף
ביניה רכס) ("In The Garden")

2007 *Nomad compilation* (בשיתוף
ביניה רכס) ("In The Garden")

2008 *O_1 Compilation*, סטודיו -
כתב עת לאמנות (בשיתוף
אוהד פישוף ואור מורן)

פרסים

1982 פרס The Kitchen, ניו יורק,
לעידוד עבודה

1989 פרס משרד החינוך והתרבות
להשלמת עבודה

1992 פרס ז׳אנט וג׳ורג׳ ג׳אפין,
קרן התרבות אמריקה־ישראל

1994 פרס לעידוד היצירה,
משרד החינוך והתרבות

1998 פרס שרת החינוך והתרבות

2000 פרס ישראכרט ומוזיאון תל אביב
לאמנות לאמן ישראלי

2014 פרס קרן דן סנדל
וקרן משפחת סנדל לפיסול

לעידוד עבודה

(٢٢٤٢) לעידוד עבודה

(٢٢٤٣) לעידוד עבודה

(٢٢٤٤) לעידוד עבודה

(٢٢٤٥) לעידוד עבודה

(٢٢٤٦) לעידוד עבודה

(٢٢٤٧) לעידוד עבודה

(٢٢٤٨) לעידוד עבודה

(٢٢٤٩) לעידוד עבודה

(٢٢٤٩) לעידוד עבודה

(٢٢٤٩

๘๙๘๙ ๑๒๑๐๑๒๑๔๑๕๑๖๑๗๑๘๑๙๑๚๑๛๑๜๑๝๑๞๑๟๑๠๑๡๑๢๑๓

𐌶𐌰𐌻𐌼𐌹𐌲𐌴𐌽𐌳𐌴𐌽𐌲𐌴

𐌶𐌰𐌼𐌹𐌲𐌴𐌽𐌳𐌴𐌽𐌲𐌴 𐌹𐌽 𐌷𐌴𐌼 𐌲𐌴𐌼𐌰𐌽𐌳 𐌰𐌽𐌳 𐌲𐌴𐌼𐌰𐌽𐌳 𐌲𐌴𐌼𐌰𐌽𐌳

Museum of Art (sculpture); 21st São Paulo Biennial (sculpture)

1992 ”Postscripts,” Genia Schreiber University Gallery, Tel Aviv (installation); “Design Line Art,” Museum of Israeli Art, Ramat Gan (sound/video); “Who is Signed Under the Duck?” Bograshoav Gallery, Tel Aviv (sculpture); “Samara – Rock Opera,” Tzavta, Tel Aviv (singer/actor)

1993 “Anti-Pathos,” The Israel Museum, Jerusalem (sound/video)

1994 “The Suitcase,” Bograshov Gallery, Tel Aviv (sculpture); “Art Focus,” Dejavoodoo, Museum of Art, Ramat Gan (sound/sculpture)

1996 “Marks,” The Israel Museum, Jerusalem (sound/sculpture); “Ketav,” The Ackland Art Museum, Chapel Hill, North Carolina (sound/video)

1997 “Hamidrasha,” Museum of Israeli Art, Ramat Gan (sculpture); The Fourth Sculpture Biennale, Ein Hod

1998 “After Rabin – New Art From Israel,” The Jewish Museum, New York (sculpture)

1999 “Local Ready-Made,” The Israel Museum, Jerusalem (sound installation; “Works on Paper,” Givon Gallery, Tel Aviv; “7/10,” Sadna’ot Ha’Omanim, Tel Aviv (works on Paper); “Fantasy,” Arad Museum and Bat Yam Museum of Contemporary Art (sculpture)

2001 “Israeli Video Art,” University of Haifa Art Gallery; “Self-Reflection,” Artists House, Tel Aviv (sound/video, sculpture); “Ciclo de Performances,” Centro Galego de Arte, Santiago de Compostela, Spain (performance)

2002 “Self-Portrait,” Tel Aviv Museum of Art, Tel Aviv (sculpture); “Where Are the Children?” Givon Gallery, Tel Aviv (sound/video); “Borders of Sculpture,” The Open Museum, Tefen Industrial Park (sculpture/sound/video)

2003 “Art Focus, The International Biennial of Contemporary Art,” Museum of Underground Prisoners, Jerusalem (sound/video); “Communication Problems,” Haifa Museum of Art (sound/video); 2nd International Triennial of Installtion Art, Haifa Museum of Art

2004 “Alphabet,” Gavel Art Center Stockholm (video/sound)

2005 “Footnote,” Bloomfield Science Museum, Jerusalem (performance, with Binya Reches)

2007 “About Time,” *La La Major* (with Ishai Adar), Herzliya Museum of Contemporary Art (sound/video); “Hapzura,” Digital Art Lab, Holon (sound/video); “Bread and Roses,” Minshar Gallery, Tel Aviv (works on paper); “Fresh Paint,” Givon Gallery, Tel Aviv (sculpture); “The Puppet Show,” *Azoi*, Time For Art, Tel Aviv; “Video Zone,” *Azoi Herzl*, Cinematheque, Tel Aviv (performance)

2008 1st Mediations Biennale, The National Gallery, Poznan, Poland (sound/video); “The White Sport,” Minshar Gallery, Tel Aviv (sculpture/works on paper); *Caretakers*, The Balcony, Tel Aviv (performance); “Invideo, An Israeli Selection,” CCA, Center for Contemporary Art, Tel Aviv; “Invideo, Exhibition of Video and Cinema Beyond,” Milan, Italy (sound/video); NCCA, Yekaterinburg, Moscow, Russia (sound/video)

2009 “Family Pictures,” The Israel Museum, Jerusalem (installation); “Who am I and What is My name? New Video Works,” MOCA, Los Angeles; 7th Performance Biennale, CCA, Tel Aviv (performance); Yom Gagatzi, Bat Yam Museum of Contemporary Art (music)

2010 “Bread and Roses,” Minshar Gallery, Tel Aviv (works on paper); “Evett,” Hamidrasha Gallery, Tel Aviv (sound/sculpture); "Tin Boxes," The Rubin Museum, Tel Aviv (sculpture); “Trembling Time,” Tate Modern, London (sound/video); 2nd Mediations Biennale, “Erased Walls,” The National Gallery, Poznan, Poland (sound/video); “Erased Walls,” Berlin, Bratislava (sound/video/performance)

2011 “Construction – Deconstruction,” Tape Gallery, Berlin (video/sound); “Neo-Barbarism,” Rothschild 69 Projects, Tel Aviv (performance)

2013 “About Stupidity,” Petach Tikva Museum of Art (sculpture); 2nd Biennial of Israeli Internet Art; *Three Trees, Pangaya*, New York (video/sound)

2014 “Fine Mechanics,” Jesse Cohen neighborhood, Holon (sound/video)

Discography

1995 *Love Dub*, Kasba Records Ltd. *Stuff, Compilation* (“Love Song”), Kasba Records Ltd.

1997 *Skin O. Daayba* (with Ohad Fishof), The Third Ear Records; *Earsay*, *Winston Rock Collection*, Nana Disc (“Love Song”) *The Electronic Fact* (with Ishai Adar), (ORY), Kasba Records Ltd.

1999 Ishai Adar, *Her – Oosh*, MCI Records (three-channel voices)

2004 Soundtrack for the television series “Saturdays and Holidays,” NMC (“Love Song”) Ehud Banai, *Answer Me*, NMC (guest musician, theremin, two-channels)

2006 *C. sides compilation* (with Binya Reches) (“In the Garden”)

2007 *Nomad Compilation* (with Binya Reches) (“In the Garden”)

2008 O 1 Compilation, Studio Art Magazine (with Ohad Fishof and Or Moran)

Prizes

1982 The Kitchen Prize for the Encouragement of Creation, New York

1989 Israeli Ministry of Education and Culture Prize for the Completion of an Artwork

1992 Janet and George Jaffin Prize, America-Israel Cultural Foundation

1994 Prize for the Encouragement of Creation, Israeli Ministry of Education and Culture

1998 Israeli minister of Education and Culture Prize

2000 Isracard and Tel Aviv Museum of Art Prize for an Israeli Artist

2014 The Dan Sandel and Sandel Family Foundation Sculpture Award

Biographical Notes

Born in Tel Aviv in 1951, lives and works in Tel Aviv.

1977 BFA, Indiana State University
1979 MFA, San Francisco Art Institute
Since 2002 Professor, Department of Fine Art, University of Haifa

Solo Exhibitions

1981 "News No. 2," Tel Aviv Museum of Art
1983 "Halban Ayuni" (performance with Laurie Perricci), Limbo Lounge, New York; Bon Ton / Yom Gagatzi (performance with Eric Darton), Danceteria, New York; "Atomic Parking Lot," Fashion Moda, New York (performance)
1984 "This is Not the Art of Sculpture," The Kitchen, New York (performance); Bon Ton / Yom Gagatzi, Plexus, New York (performance)
1985 "Medias," performances with Noam Halevi, Tel Aviv Museum of Art
1987 "Works," Dvir Gallery, Tel Aviv
1992 "Love Song," live performance, Israeli Television
1993 "Missive," The Israel Museum, Jerusalem
1996 "Love Dub," Sadna'ot Ha'omanim, Tel Aviv
1998 "Frogman/Mirror/Frogman" (with Ohad Fishof), The Place, London (performance); Turtle Key, London (performance)
2000 "The Family of Brothers," Givon Gallery, Tel Aviv; "Families," Duke University, North Carolina, USA
2001 "Home," Israeli Pavilion, The Venice Biennale
2003 "The Family of Brothers," 2nd International Art Biennial of Buenos Aires, Argentina (First Prize)
2004 "Vehicles," Trace Gallery, Cardiff, Wales, England; "Hope Machine," The Jewish Museum, New York (performance)
2005 "Hope Machines," 9th Istanbul Biennial, Istanbul Technical University, Istanbul (performance, with Binya Reches); "Hope Machines," Digital Art Lab, Holon (performance)
2007 "Hope Machines," CCA, The Center for Contemporary Art, Tel Aviv (video/robot); GDK Art Gallery, Berlin (video/robot)
2009 "Caretakers," Habama, Jerusalem (performance, with Binya Reches)
2011 "Weight," Digital Art Lab, Holon (performance)
2015 "Backyard," Tel Aviv Museum of Art, Tel Aviv

Selected Group Exhibitions

1980 "Work No. 4," The Farm, San Francisco (installation); "The Word is Vroom, Pangaya," San Francisco (sound/16 mm. film)
1983 Bon Ton / Yom Gagatzi "Confessione-Pollo," Limbo Lounge, New York (performance); "The Terminal Show," Bon Ton / Yom Gagatzi, Bunny Liberdad, New York (performance); Yom Gagatzi (performance with Laurie Perricci), Baca/DDC Gallery, Brooklyn, New York; "Live Radio at Fashion Moda" (artists radio project, with Isaac Jackson), Fashion Moda, New York (performance)
1984 "Sound/Art," Sculpture Center, New York; Baca/DCC Gallery, Brooklyn, New York (sculpture/sound)
1987 Dvir Gallery, Tel Aviv (sculpture); "Theatrical Outlooks," Kalisher Gallery, Tel Aviv (sculpture)
1988 "Fresh Paint," The Israel Museum, Jerusalem (sculpture); "Forty from Israel," The Brooklyn Museum, New York (sound/video); "Critics' Choice," Artifact Gallery, Tel Aviv (installation)
1989 "Eclipse," Bograshov Gallery, Tel Aviv (sculpture); "Artists for Human Rights," Bograshov Gallery, Tel Aviv (sculpture)
1991 "Israeli Art Around the '90s," Pantai Rai (with Yossi Lederman), Kunsthalle Dusseldorf (performance); Artists House, Moscow (performance); "Israeli Art Now – An Extensive Presentation," Tel Aviv

Artist's Acknowledgments

Ishai Adar – Production and Musical Composition
Adina Alshech
Irit Benjamin
The late Mickey Benyamini
Tali Blum
Yael Brawn
Jesse Cohen – fablab
G.L. Casting – Bronze Casting
Noa and Asaf Danziger
Noam Halevi
Zohar Fara-Messeca – Wiring, Consulting and Planning of Robot Programs
Ohad Fishof – Words
Rajin and Moshe Ganz
Liam Katzenstein
Ohad Katzenstein
Moshe Hakak – Chiseling and Machining
Thalia Hoffman – Consulting and Video Editing
Kfir – Alon Keren
The Israel Museum, Jerusalem
Suzanne Landau – Director and Chief Curator, Tel Aviv Museum of Art
Uri Levinson – Consutling, Planning, and Construction of Robots
Renana Raz
Binya Reches
Yair Reshef
Ilan Rosen
Miler-Rosen – Electric Transformer Consulting
Tamar Rudich and the
Yona Ettinger – Howard Gilman
Fund for Acquisition of Art
Dan Sandel and the
Sandel Family Foundation
Noa Schwartz
Oded Shatil and Avi Katz
Ossi Shiloah
Varda Steinlauf
Smadar Timor
Revital Topiol – Stills Photography
Yaniv Topyol – Video-Motion Design
University of Haifa, Faculty of Humanities
Amon Yariv
Avi Yeshayahu – Carpentry
David Zondelovitz – Landscape Sculptor

תודות האמן

אוניברסיטת חיפה, הפקולטה למדעי הרוח
ישי אדר - הפקה וכתיבת מוזיקה
קרן אלון כפיר
עדינה אלשייך
טלי בלום
אירית בנימיני
מיקי בנימיני ז״ל
יעל בראון
ג.ל. יציקות - יציקות ברונזה
רז׳ין ומשה גנזי
נועה ואסף דנציגר
ג׳סי כהן fablab
טליה הופמן - ייעוץ ועריכת סרטי וידיאו
נעם הלוי
ולי ורניה-חצור
דוד זונדלוביץ - פסל נופי
משה חקק - חריטה ועיבוד שבבי
יניב טופיול - video – motion design
רויטל טופיול - צילום סטילס
אמון יריב
אבי ישעיהו - נגרות
אורי לוינסון - ייעוץ, תכנון ובניית רובוטים
סוזן לנדאו - מנכ״לית ואוצרת ראשית, מוזיאון תל אביב לאמנות
מילר - רוזן - ייעוץ שנאים
דן סנדל וקרן משפחת סנדל לפיסול
אוהד פישוף - מילים
זוהר פרה־מסקה - חיווט, ייעוץ ותכנון תוכנות רובוטים
אהד קצנשטיין
ליאם קצנשטיין
תמר רודיך וקרן אתינגר־גילמן לרכישת אמנות
אילן רוזן
רננה רז
ביניה רכס - ייעוץ, תכנון ובניית כלי נגינה
יאיר רשף - ייעוץ, תכנון ותכנות רובוטים
ורדה שטיינלאוף
אוסי שילוח
עודד שתיל ואבי כץ
סמדר תימור

מוזיאון תל אביב לאמנות

אורי קצנשטיין
BACKYARD

זוכה פרס דן סנדל וקרן משפחת סנדל
לפיסול, 2014

17 באפריל - 15 באוגוסט, 2015
הגלריה לפיסול ע"ש רות וברוך רפפורט,
הבניין הראשי

תערוכה
אוצרת: ורדה שטיינלאוף
רכז תיאום בקרת פרויקטים: רפאל רדובן
עריכת וידיאו: טליה הופמן, יניב טופיול
תלייה ועזרה בהצבה: שרון שנהב
תאורה: ליאור גבאי, אסף מנחם,
חיים ברכה, שרון לביא
רישום: עליזה פרידמן־פדובנו,
שושי פרנקל, הדר אורן־בצלאל, סיון בלוך
שימור: ד"ר דורון לוריא, מאיה דרסנר,
חסיה רימון, רמי סלמה, נגה שוסטרמן

קטלוג
עריכה: ורדה שטיינלאוף
קונספט, עיצוב והפקה: נועה שורץ
עריכת פונט BACKYARD: איליה יאסינוב
עריכת טקסט עברית: אורנה יהודיוף
נוסח אנגלי: טליה הלקין
צילום: רויטל טופיול
דפוס: ע.ר. הדפסות בע"מ

כל המידות בס"מ, עומק x רוחב x גובה
העבודות בתערוכה באדיבות האמן,
אלא אם כן צוין אחרת

הקטלוג בתמיכת
פרס דן סנדל וקרן משפחת סנדל לפיסול

התערוכה בתמיכת
קרן יונה אתינגר - הווארד גילמן
לרכישת אמנות; Outset;
אוניברסיטת חיפה

© מוזיאון תל אביב לאמנות, קט' 5/2015
מסת"ב: 978-965-539-109-1

outset.

אוניברסיטת חיפה
جامعة حيفا
University of Haifa

פינצטה
bring contemporary art into your life

Tel Aviv Museum of Art

Uri Katzenstein
BACKYARD

Recipient of the Dan Sandel
and Sandel Family Foundation
Sculpture Award, 2014

April 17, 2015 – August 15, 2015
Ruth and Bruce Rappaport Sculpture
Gallery, Main Building

Exhibition
Curator: Varda Steinlauf
Project Management Officer:
Raphael Radovan
Video Editing: Talia Hoffman,
Yaniv Topyol
Hanging: Sharon Shenhav
Lighting: Lior Gabai,
Assaf Menachem, Haim Bracha,
Sharon Lavi
Registration: Alisa Friedman-
Padovano, Shoshana Frankel,
Hadar Oren-Bezalel, Sivan Bloch
Conservation: Dr. Doron J. Lurie,
Maya Dresner, Noga Schusterman,
Hasia Rimon, Rami Salameh

Catalogue
Editor: Varda Steinlauf
Design and Production: Noa Schwartz
Editing of BACKYARD font:
Ilya Yasinov
English Translation and Editing:
Talya Halkin
Hebrew Editing: Orna Yehudaioff
Photographs: Revital Topiol
Printing: A.R. Printing Ltd., Tel Aviv

Measurements are in centimeters,
height x width x depth
Unless otherwise noted,
all works are courtesy of the artist

This catalogue was published with the support of the Dan Sandel and Sandel Family Foundation Sculpture Award

The exhibition is supported by
the Yona Ettinger – Howard Gilman
Fund for Acquisition of Art; Outset;
University of Haifa

© Tel Aviv Museum of Art, cat. 5/2015
ISBN 978-965-539-109-1