

אדום פומפיי | אורה ראובן

פתיחה 20:00_4.6 | נעילה 15:00_5.7 | גלריה P8

אורחים מיוחדים בשעה 12:00, בכל ששי-שבת:

| 5.6 - פרופ' דן מלר | 6.6 - מירי ומיקי נגלר | 12.6 - יותם ראובני | 13.6 - יאיר ברק |

| 19.6 - מירה בורנשטיין | 20.6 - שחר גולן סריג | 26.6 - אנה ברשטנסקי |

| 27.6 - SY JANT - הרכב מוזיקלי | 3.7 - ניצן סט | 4.7 - אסד עזי |

מדוע מבוגרים מפסיקים לשחק?

זהו פרוייקט Human Specific תלוי א/נשים המזמין את הקהל להשתעשע בגלריה כדי לבחון שאלה זו. תוך כך ובו זמנית עוסק הפרוייקט במרכיבי פורמט תערוכה בגלריה.

נאוטניה - נטייה להיות צעיר (נאוס - צעיר, טניה - נטייה, מיוונית) היא תופעה מתחום האבולוציה: בוגר המראה סימני ילדות. המשחק - מאפיין מרכזי של הילדות, הוא ביטוי של גמישות התנהגותית המדגימה את הנאוטניה. אצל בני האדם, חלק מהגמישות הזאת נשמרת גם בתקופת הבגרות, בשל היותה חיונית לנו. המשחק מתברר כעניין רציני.

אני משחקת באובייקטים שהכנתי, עושה מהם מיצב פיסולי בנוכחות הקהל ומזמינה כל אחד מהמבקרים:

- לעשות מהאובייקטים מיצב או כל מה שירצה
- לסרוק בסלולרי הפרטי קודים הפותחים דפי אינטרנט, מתוך אוסף מיוחד שיצרתי לתערוכה זו
- להתארח בשיח גלריה יומיומי על חומוס שאני מכינה במקום והקרנות מהנעשה בחלל
- לפגוש אורחים מיוחדים בפעולה משחקית בגלריה, קולגות ומכרים שאינם מתחום האמנות (שמות האורחים לעיל)

לא רוצה לתלות על הקירות

רוצה לשחק בצורות, צבעים, ותמונות

רוצה להבין למה מבוגרים לא משחקים

רוצה שאנשים יהיו איתי הרבה זמן בגלריה

רוצה לארח עם חומס כל יום ולא רק יין בפתחה

רוצה לראות כל יום משהו אחר בגלריה

לא רוצה להחזיר לסטודיו שומדבר

מינימיניפסט זה מהדהד בי זמן רב. כל אחת משורותיו זורמת אלי משדה אחר של רגש, מחשבה או פעולה. החל בשאלות מנקרות על קורותיו של אינסטינקט המשחק בדרכו מילדות לבגרות, דרך תחושת המיצוי של התנהלות תערוכה בגלריה, ועד הרגע המכמיר שבו מפרקים תערוכה ומחזירים לסטודיו את רכיביה. ככל שהתקרב מועד התערוכה, הבנתי שאני רוצה לנתב את השורות הזורמות האלה אל אגם אחד. כך נולד הפרוייקט שהוא תלוי א/נשים, HUMAN SPECIFIC. אני רוצה שנראה אותו כאגם שמערבבים בו את ההתחככות במשחק עם בחינה מחדש של פורמט תערוכה בגלריה.

הפרוייקט השיתופי - Human Specific הוא הזמנה לשחק באובייקטים שהכנתי בסטודיו כבאבני בניין של אמנות ויזואלית, בקו, כתם, צבע, חלל, בשיווי משקל, בהרמוניה, בארכיטקטורה, ובמשחקי הפתעה. באופן עצמאי, לבד, עם אחרים או איתי. ללא מטרה, ללא לחץ של זמן, וללא תועלת מוגדרת. בשונה מהילד שלומד ומתפתח תוך כדי המשחק המהנה, אני שואפת שהפעילות תהיה קונטמפלטיבית בשביל קהל המבקרים המשחקים; שתביא להתנתקות מהיומיום התכליתי והתובעני ולהתמקדות בצורות, צבעים, אסוציאציות; שהדינמיקה של הקהל תייצר בכל יום מראה חדש בגלריה.

זוהי הזמנה לסרוק בסלולרי הפרטי שלך קודים אינטראקטיביים (באפליקציה לסריקת QR). משחק ישן חדש: עושים קליק בסלולרי לסריקת הקוד, והסלולרי מצלצל קוקו וחושף את החבוי מעבר לקוד: **לפי טעמי המחושב אך חסר היכולת לקלוע לטעמך**, יצרתי אוסף אקלקטי של דפי אינטרנט. אלו דפי רשת שמצאתי בשיטוט אינסופי, או דפים שיצרתי במיוחד. סריקת הקודים הנפתחים הם משחק המשוטט העכשווי – גלובלי ובין-זמני - כולם משחקים בו כל הזמן – וולטר בנימין שוטט ברחובות והיום הרחובות נהיו לעולמות שונים המשתקפים אלינו מן המסכים הקטנים

אהיה נוכחת ללא הפסקה בשיח גלריה **4 שעות/5 ימים**, על חומוס (אני מכינה במקום, כל יום) והקרנת המראות שהתרחשו ונוצרו בגלריה, מתחילת הפרוייקט.

אורחים מיוחדים יתארחו בגלריה, מכרים שלי, לאו דווקא מעולם האמנות, וקולגות, כן מעולם האמנות, ובפרפורמנס ספונטני, כראוי למשחק, ישחקו ביצירת מיצבים חדשים ויעשו ככל העולה על רוחם וכשרונם. הקהל מוזמן בהתאם למועדים המפורסמים לעיל.