**ذاكرة_شبه_ممتلئة**

المشاركون: **يوناتان بن سِمحون ومتان تنه،** إيتان بارتال، روني جينوسار، إيال يهوه غروس، إيال داتس، حِن هارشتون، أوفير ليبرمان، عَنات ساكس، عُديد عازر، غِلعاد فريدمان، شاؤول تسِمح، يوڤال قِشِط، يوآڤ رودا، نعماه شتاينبوك، حَاية شِفِر، دفنه شرتيئِل.

منسقة المعرض: عَدي كرليتس
مرافقة المعرض: تمر ليڤ-أون

يقدَّم معرض **ذاكرة_شبه_ممتلئة** في غاليري ڤترينا كجزء من البينالي الدولي **The Wrong Biennale**، ويتناول مسألة الاختلالات بوصفها جماليّات ما بعد رقميّة في زمن ثورة الذكاء الاصطناعي المعاصرة. فالذكاء الاصطناعي يتحدّى ويُسائل الطرق التقليدية التي نتصوّر بها الإبداع، والذكاء، والتواصل البشري، ومع الاستخدام المكثّف له في عمليات التفكير والإنتاج، تتبدّد وتتلاشى الحدود بين الواقع المادي والبيئة الرقمية لتغدو أكثر سيولة وضبابية من أي وقت مضى.

في هذا المعرض تُعرَض أعمال عبر وسائط وتكنولوجيات متعدّدة، تسعى إلى إبراز نقاط الانكسار والاتصال التي تتكوّن في الحيّز الفكريّ والجماليّ ما بين الإنسانيّ والتكنولوجيّ، والتوقّف عندها. ويأتي ذلك عبر التركيز على الغليتش (Glitch) كاستعارة بصرية ومفاهيمية للفجوات والصدوع التي تظهر في هذه الواجهات. فكيف يعمل الخلل، العُطل، الخَطأ، ذلك البَغ (Bug)، كفعل مُشكّل ومُنظّم داخل عالم رقمي "متكامل"؟

في كتابه (2017) *Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics*، يطرح مايكل بيتانكورت (Michael Betancourt) إطاراً نظرياً يرى في الغليتش أكثر من مجرّد ظاهرة تقنية، بل جماليّة نقدية مرتبطة بالاقتصاد السياسي الرقمي. ويؤكّد بيتانكورت أنّ الغليتش يمثّل نموذجاً لنظرية عامّة للإعلام النقدي، تكشف نقاط الانكسار في المنظومات التكنولوجية الحديثة. فالغليتش يتصرّف كلحظة ايحاء وانكشاف، لحظة تكشف فيها المنظومة التقنية هشاشتها وعدم كمالها المتأصّل.

**"The Wrong Biennale" (البينالي الخطأ)**، هي بينالي دوليّة مستقلة للفنون؛ منصّة متعدّدة الثقافات والاتجاهات تُتيح مقاربة مفتوحة تسمح للفنانين بتجاوز البُنى النخبوية لمعارض الفنّ الكبرى وعرض فنون رقمية أمام جمهور عالمي. أسّس هذا البينالي عام 2013 الفنّان والقيّم الإسباني دافيد كيلِس غييو (David Quiles Guilló)، وهو يُقام في آن واحد عبر الحيّز الرقمي-الشبكي كما في أرض الواقع.

**أوفير ليبرمان**
*Ditaplot Dreams 1,2,3*
طباعة قلمية (بلوتر-قلم)، كتابة شيفرة لبرمجة مخصّصة، 2025

ثلاث مطبوعات فنيّة توثّق رحلات شامانية عاشها ليبرمان في إطار مسار تلمذة ضمن التقليد التولتيكيّ (ما قبل الآزتكيّ). شذرات هذه الرحلات التُقِطَت عبر كتابة أوتوماتيكية، ثم حُوِّلت إلى مُحفّزات (برومبتات) وأُخضِعت لاختزال رقمي عبر برنامج تشفير خاص أعدّه ليبرمان للمشروع. في المرحلة الأخيرة تمت طباعتها بواسطة آلة الطباعة القلمية. هكذا مرّت كل رحلة بعدّة محطّات: من التجربة الشامانية مروراً بالمعالجات الخوارزمية وصولاً إلى عودتها للواقع الملموس.

ليبرمان هو مربٍّ، مصمّم وفنّان يعمل في التخوم بين الإبداع، البحث والتكنولوجيا. تجمع ممارسته بين عوالم تصميم تجربة المستخدم، تطوير أنظمة تفاعلية والاستقصاء الفني للغات البرمجة والخوارزميات.

**يوناتان بن سِمحون ومتان تنه**
*آلة الكراهية العميقة*
حاسوب وطابعة، 2025

عُرضت *آلة الكراهية* في نسختها الأصلية عام 2013 كجهاز يعاني من تقدير ذاتي منخفض، يتجوّل في فضاءات التويتر، يرصد كلمات الغضب الموجَّهة نحو الآلات ويقوم بطباعتها. في عام 2025 نضجت آلة الكراهية ووسّعت نشاطها لتعمل بالذكاء الاصطناعي التوليدي، وأصبحت النصوص التي تطبعها تمثّل بيانات رأي تدور حول الموضوع الوحيد الذي يشغلها: **قضية الآلات.**

بن سِمحون وتنه هما مختصّان في الذكاء الاصطناعي، وينشطان كذلك في مجال الفن. وقد التقيا كخوارزميَّين بارزَين في شركة AOL أثناء تخصّصهما في التعلّم الآلي ومعالجة اللغة الطبيعية. من هناك توطّدت علاقتهما بنماذج اللغة؛ فهما يوظّفان الآلة والذكاء الاصطناعي أداةً للإبداع، ويكشفان في الوقت نفسه عن مواطن الخلل الكامنة في الآلة وفي تصوّر الإنسان لقدراتها.

**شاؤول تسِمح**
*تذبذب براوني*
التحريك التوليدي التفاعلي، 2025

يُنشئ تسِمح بيئة توليدية من ضجيج بصري (*Noise*) قائم على الحركة العشوائية للجسيمات. حركات المُشاهد تمتزج بالعمل كسائل خوارزمي مائع، ومن فوضى الكون يتكوّن ويتبلور مبنى الأشكال الأوليّة.

بدأ تسِمح مساره في الفنون التشكيلية، ثم واصل طريقه إلى الإعلام الجديد، والفن الحركي، والفن التفاعلي، والفن التوليدي الآني، ورسم الخرائط بالفيديو (*Video Mapping*) والعرض ثلاثيّ الأبعاد. في أعماله يسعى إلى توظيف مناهج عمل متعددة المجالات والتخصصات لاستكشاف موضوعات مثل: التكوّن، التحوّل، الاستمرارية، ونمو الأشكال.

**دفنه شرتيئِل**
*حدث خطأ ما*
طبعات تنميش، 2011–2025

سلسلة متواصلة من طبعات الحفر (التنميش) أُنجزت على مراحل مختلفة منذ عام 2011 وحتى اليوم. كل طبعة تستعيد رسالة خطأ كانت قد انطبعت في الذاكرة الرقمية لتلك الفترة.

شرتيئِل هي فنّانة متخصّصة في الطباعة، النقش، التصوير الفوتوغرافي، الفسيفساء والنحت. عملت لسنوات طويلة في مجال التصميم، ومنذ عام 2005 كرّست نفسها لإنتاج فنون الطباعة والنقش. في أعمالها تتناول بكثرة التوتّر الناشئ بين الصورة ودلالتها وبين الوسيط الذي تُقدَّم من خلاله.

**إيتان بارتال**
*Carnosynthetica Biofabricata*
طباعة ثلاثية الأبعاد، سيليكون، بولي يوريثان برسبيكس، محرّكات اهتزاز، 2025

كائن حي مُهندَس على نحو تخييلي، تم تطويره عبر دمج البيولوجيا الاصطناعية المتقدّمة مع خوارزميات الذكاء الاصطناعي. صُمِّم هذا "الحيوان" خصيصاً من أجل إنتاج فعّال ومستدام لبروتين عالي الجودة مخصّص للاستهلاك البشري.

بارتال هو فنّان، مُصمّم ومُحاضر في معهد حولون للتكنولوجيا (HIT). تتناول أعماله الفضاء الحضري كساحة لتجسيد علاقات القوّة الاجتماعية–السياسية، من خلال مقاربة نقدية للصور والرموز التي تؤسّس لثقافة الجماهير.

**يوڤال قِشِط**
محاكاة
تصوير بحقن الحبر، 2021

تغمر الصور الفضاء العام؛ إعلانات ولافتات مُعلّقة حول مواقع البناء أو على الشاحنات العابرة في الطريق. أحياناً تبدو كأنها شظايا من وقائع أخرى داخل هذه التي نحياها، وكأنه بالإمكان، عبر تأطير ملائم، تسطيح تلك الوقائع ولحمها الواحدة بالأخرى.

قِشِط هو منتج وفنّان بصري. يدمج في عمله بين الممارسة والبحث الاجتماعي والثقافي في الحقل الواسع للثقافة البصرية والمادية.

**غِلعاد فريدمان**
*Artifact.obj*
طباعة ثلاثية الأبعاد، نسج مُحوسب، 2025

يقترح العمل إمكانية تخييلية لكيفية تأويل أغراض معاصرة كقطع أثرية في المستقبل. يقدّم فريدمان قطعة أثرية ثلاثية الأبعاد تمت طباعتها من ملف رقمي. خضع الملف لعملية تشويش، ومنها استُخرِجت شيفرة تم استُخدمها لإنتاج مُخطّط نسيج ثنائي الأبعاد. وفق هذا المخطّط نُسِجت السجّادة المعروضة إلى جانب القطعة الأثرية بوصفها نسخته المشوّهة.

فريدمان هو فنان متعدّد التخصّصات والمجالات، يمارس الحِرَف اليدوية والرسم التقليدي كما ينشغل بالتصميم الصناعي الكلاسيكي وبرامج التصميم بمساعدة الحاسوب (CAD). يوظّف التكنولوجيا كأداة مولِّدة للتصميم والتجربة، ويخوض تجارب في التصميم البارامتري والتوليدي.

**يوآڤ رودا**
*خلل ذو شَقَّيْن* (*The Double-slit Bug*)
فيديو (1:27 دقيقة)، 2025

تُعدّ تجربة الشقّ المزدوج، التي سعت إلى اختبار ما إذا كان الإشعاع يتصرّف كموجة أم كجسيمات، بالنسبة إلى رودا الاكتشاف العلمي الأكثر إرباكًا لصورة الواقع. عمله الكولاجي السمعي–البصري، المستند إلى نصّ شعري أصيل، يعبّر عن الغرابة التي يولّدها استيعاب اسقاطات هذه التجربة.

رودا يبدع وينتج عبر وسائط متنوّعة: فيديو، فيلم، تصوير فوتوغرافي، فنون رقمية وغيرها. حيث يعرض أعمال تصوير وفيديو في معارض داخل البلاد وخارجها، ويُنتج فيديو أصيلاً للعروض الحيّة لأبرز الموسيقيين في إسرائيل، وفي السنوات الأخيرة أنجز سلسلة مقاطع فيديو مستندة إلى فن الصلام.

**روني جينوسار**
الخروج إلى النور
طباعة رقمية وكود، 2022

في الكثير من الأحيان، لا تستوقفنا الأخطاء. لكن في الواقع، فقد يكمن فيها جمال. أمامكم مجموعة من الأخطاء، أو كما يُطلق عليها عادة اسم "بَغز (*Bugs*)". إنّها صور التُقِطت بكاميرا تليفون، وما يفرقها عن أي صورة عاديّة أخرى هو ليس سوى خطأ، بَغ، في كود الكاميرا. لا يوجد هنا رسم ولا تصميم هذياني، ولا حتى عمل مُخطَّط بدقّة على اللون والتموضع. بل إنه تصوير عفوي يكشف الجمال الكامن في الخطأ.

جينوسار هي مصمّمة وباحثة في الخوارزميات، ومحاضِرة في معهد حولون للتكنولوجيا (HIT). درست الاعلام البصري وعلوم الحاسوب مع تركيز على الرؤية المُحوسبة، وتتخصّص في الطباعة وفي بلورة نقاط التماس بين التصميم والكود على المستويين العملي والبحثي. تدور ممارستها حول الخوارزميات البصرية مع تخصّص في مجالات الكتابة العبرية.

**إيال يهوه غروس**
*وكان الطفل سعيداً*
تحريك مولَّد بالكود، 2025

طوّر غروس، عن طريق الصدفة، تقنية تحريك قائمة على مُولِّد صورة-إلى-صورة (*Image-to-Image Generator*). أدّت حلقة الإرتجاع الصادرة عن خلل غليتش (*Glitch*) إلى دفع النظام نحو تفتيح الصور المُدخلة وإبراز الشخصيات الظاهرة فيها، بحيث بدا وكأن النموذج يفسّر الصور كرسومات على صفحة. هكذا نشأ تمثيل بصري يتطوّر دلالياً، ويتيح سرد القصص، مع قدر يسير من التوجيه.

غروس هو فنّان، مُبرمج، شاعر، وباحث في الخوارزميات، ويُدرّس الإبداع الحسابيّ في معهد حولون للتكنولوجيا (HIT). يصنع غروس نُصب تفاعلية، عروض وسائطية متعددة، شعراً مُقيَّداً وخوارزمياً، وفنّ الكود.

**إيال داتس**
*لكل نور ظلّه*
فيديو (9 دقائق)، 2024

في عام 2023 وُضع روبوت قائم على الذكاء الاصطناعي، بهيئة نيكولاوس كوبرنيكوس، في متحف العلوم بوارسو. تعابير وجه كوبرنيكوس، توقفاته في الكلام، ونظرته المتأمّلة صيغت جميعها كجزء من جماليّات تهدف إلى محاكاة الإنسانية. يوثّق الفيلم اللقاء بين الروبوت وزوّار المتحف، وكيف استُخدم الخلل المقصود لإزالة الحواجز بين الإنساني والاصطناعي.

داتس هو صانع أفلام وثائقية، عُرضت أعماله على القنوات التلفزيونية المركزية وشاركت في مهرجانات حول العالم. مؤخراً أنجز لقناة "كان 11" مسلسل بعنوان *اضغط ابدأ* (**Press Start**)، التي تناولت تقاطع ألعاب الفيديو مع الثقافة والتكنولوجيات المتقدّمة مثل الواقع الافتراضي (VR) والواقع المعزّز (AR)، وذلك في سياق بحث أثرها على المجتمع والثقافة المعاصرة.

**عنات ساكس**
*أن تتذكّر الطير*
تصوير فوتوغرافي، صندوق خشبي وبرسبيكس، أحجار، إسقاط رقمي، استخدام نموذج لغوي، 2025

صورة فوتوغرافية واقعية لطائر وُجِد ميّتاً على عتبة بيت الفنانة تشكّل محور حوار مع نموذج لغوي قائم على الذكاء الاصطناعي، بوصفه كياناً يمثّل العاطفة، حيث يُطلَب منه أن يعلّق على فقدان عابر. يثير العمل الاضطراب العاطفي الكامن بين الإنساني والاصطناعي: بين توثيق مباشر للموت وبين خوارزمية تقترح ما تعتبره شعوراً، عزاءً، تفسيراً وذاكرة.

ساكس هي مصمّمة غرافيكية وفنّانة بصرية، تُدرّس في معهد حولون للتكنولوجيا (HIT)، وتدير الاستوديو A designstudio للتصميم والهوية البصرية. هي ناشطة اجتماعية ومتطوّعة في منظّمة للصحة النفسية.

**نعماه شتاينبوك**
كيمكوم
فخار، طين، بورسلان، 2025

يستكشف المشروع إبريق الشاي كغرض ثقافيّ، شكليّ ووظيفيّ، عبر تفكيكه إلى أجزاء وإعادة تركيبه مراراً ليُنتج أشياء مؤقّتة تُشكّل أرشيفاً من تنويعات خزفية مصنوعة يدوياً. هذه العمل يمثّل فحص للحِرَفية وللتسليم لجهد العمل اليدوي ولصدق العملية المادية في عالم رقمي سريع ونزق.

**بدأ المشروع في برنامج الإقامة الفنية لبيت بنيميني.*

شتاينبوك هي مصمّمة منتجات، شريكة في استوديو **Reddish**، وبروفيسور في قسم التصميم الصناعي في معهد حولون للتكنولوجيا (HIT).

**جِن هارشتون**
*بيان حقوق*
ChatGPT، Fooocus، Runway، Illustrator، 2025

تخيّلوا عالماً مستقبلياً تطوّر فيه الروبوتات مشاعر معقّدة، بينما يقوم البشر بتحميل وعيهم إلى السحابة الرقمية. كيف سيتغيّر عندها مفهوم "حقوق الإنسان"؟ يقدّم العمل *بيان حقوق* جديد صيغ بعد حوار معمّق مع ChatGPT حول التعقيدات المستجدّة لهذا العالم الافتراضي. ومن خلال الحوار تم تحديد خمس حقوق أساسية يَستحقّها كل كائن موجود، سواء كان بشرياً أم آلياً.

هارشتون هي فنّانة بصرية بدأت مؤخراً بالعمل بأدوات رقمية بعد تشخيص إصابتها بمتلازمة وراثية تُعيق قدرتها على إنجاز الأعمال اليدوية.

**حَاية شِفِر**
85% بشري
قلم رصاص على ورق، صور رقمية، 2023–2025

مجموعة من الصور تم تحميلها من كاميرات مراقبة موضوعة في منطقة ريفية جبلية، إلى جانب رسم كبير الحجم مستند إلى تلك الصور ذاتها. إن إخراج الصور من سياقها الأصلي، والدمج غير المتوقع بين كاميرات المراقبة والتعرّف القائم على الذكاء الاصطناعي مع الطبيعة البرّية، يولّد خللاً غير مقصود (*Glitch*) لنَسَق سردي ساخر، مفاجئ ونقدي في آن واحد. وقد حظي البحث بدعم من هيئة البحث والتطوير البريطانية UKRI.

شِفِر هي باحثة دكتوراه في الفنون، تركّز على التكنولوجيات المتقدّمة للاستخدام الشخصي، وتستقصي ما تنطوي عليه من قوى كامنة، وما تتركه من أثر على الفرد، على تصوّر الذات، وعلى المجتمع.

**عُديد عازر**
*Preloader #1*
صورة GIF متحركة، 2015

يقترح العمل تشويشاً بصرياً لإحدى أكثر المشاهد السينمائية المحفورة في الوعي واللاوعي الثقافي. أيقونة *Preloader*، رمز عالمي للشحن والانتظار، تُدرَج داخل الصورة تحديداً في اللحظة التي يُتوقَّع أن تنكشف فيها، فَتُحوِّل التوقّف إلى ممارسة سياسية. عبر فعل تحرير بسيط، لا يُربِك العمل توقّع المشاهد فحسب، بل يُزعزع أيضاً البنية الثقافية للذاكرة بصرية.

عازر هو خطّاط طباعي، مصمّم خطوط، فنّان مفاهيمي ومحاضر في معهد حولون للتكنولوجيا (HIT). يستقصي موقع الثقافة البصرية داخل التكنولوجيا والتواصل الإنساني، وقد عرض مشاريعه التخييليّة وأعماله الفنيّة في مؤسّسات مرموقة مثل متحف الفن الحديث (MoMA) في نيويورك ومتحف V&A في لندن.