



19.9.24 →

→ 7.12.24

אמנות
העברת
הידע

**ART
PORT**
ארטפורט ארנבורג

**נונפיניטו תערוכת
אמני תוכנית הרזידנסי
של ארטפורט**



רותי דה פריס Ruti de Vries רותי די פריס

Listening closely to Ruti de Vries's works, one can hear the music emanating from them. Like a big sigh coming from the bottom of the diaphragm and connecting the internal passages of the body with the external layer, like the lining of a garment embracing the human belly, de Vries's textile works connect deep feelings with the outer shell.

Patterns repeated in a recursive fashion, like arithmetic sequences, emerge from what appears like a blend of colors and shapes, dictating a rhythm. Groups of figures—a duet, a string quartet, and a sextet of bell ringers—are sewn to and lean on one another, forming a musical instrument of sorts: the sounding board hangs above them, the pieces of fabric become strings.

In the series of orchestra paintings, the number of singing figures increases from an individual to a duet, from a trio to a quartet, all the way to a choir of thirty. The voices intertwine, generating a visual canon, which evolves into a joint work. De Vries explores the inner voice and the aesthetic dynamics of sound. She follows the logic of the body's resonant movement and tries to synchronize and regulate the jumble of voices.

The three figures making up the room divider at the entrance to the gallery also confront the tension between order and chaos, between liberation and control. One side of the divider is laden with hinges and handles, locks and bolts. Its other side suggests looking at the absence. The load of contours is also made from the void: from the hidden patterns surrounding us and their potential space. For de Vries, clothes are not only a protection and a buffer; they are also an array of signs and symbols, a way to communicate with the universe. Layers upon layers of weaves and buckles, zippers and paintings, myths and legends come together to form ensembles of figures for whom fashion is not only a social dictate, but also a statement which allows individuals to set themselves apart from the group and rejoin it.

כשמקשיבים מקרוב לעבודותיה של רותי דה פריס אפשר לשמוע את המוסיקה המתנגנת מהן. כמו אנחה גדולה היוצאת מקרקעית הסרעפת ומחברת בין המעברים הפנימיים של הגוף לבין הכסות החיצונית ביותר, כמו בטנת הבגד החובקת את הבטן האנושית, עבודות הטקסטיל של דה פריס קושרות בין תחושות עמוקות לשכבת המעטפת החיצונית. מתוך מה שנראה כתערובת של צבעים וצורות עולים פאטרנים מסודרים, תבניות שחוזרות על עצמן במבנים קבועים, כמו גם סדרות חשבוניות המכתיבות את הקצב. חברות של דמויות — דואט, רביעיית מיתרים ושישיית מצלצלות, תפורים ונסמכים זה בזה, עד שהם הופכים למעין כלי נגינה: תיבת התהודה תלויה מעליהם, חלקי הבד הופכים למיתרים.

בסדרת ציורי האורקסטרה, גדל מספר הדמויות המזמרות מיחיד לדואט, משלושה לקוורטט, ועד למקהלה של שלושים. הקולות משתלבים ומייצרים יוזאליה של קאנון המתגלגל לכדי יצירה משותפת. דה פריס חוקרת את הקול הפנימי ואת הדינמיות האסתטית של הצליל, עוקבת אחר ההיגיון של תנועת התהודה של הגוף ומנסה לסנכרן ולהסדיר את בליל הקולות.

שלוש הדמויות המרכיבות את הפרגוד בכניסה לגלריה מתמודדות גם הן עם המתח בין סדר לכאוס, בין שחרור לשליטה. צידו האחד של הפרגוד עמוס ציורים וידיות, מנעולים וברחים. צידו האחר מציע התבוננות על ההיעדר. העומס שמייצרת דה פריס נבנה גם מהריק שסביבו — מהתבניות שמקיפות אותנו ועד כה היו נסתרות, ומהמרחב הפוטנציאלי שלהן. עבור דה פריס בגדים הם לא רק הגנה וחיץ, אלא גם מערך של סימנים וסמלים ודרך לתקשר עם היקום. שכבות על גבי שכבות של אריגים ואבזמים, רוכסנים וצוירים, מיתוסים ואגדות, מתחברים יחד למקבצי דמויות. האופנה עבורן היא יותר מתכתיב חברתי, היא גם הצהרה שמאפשרת ליחיד להיפרד מהקבוצה ולהיטמע בה בחזרה.



One can read a book at length before stopping to wonder whether he sees the words at all; before asking how much he understands, how much he stares, to what extent he takes in or surrenders. Similarly, an entire reality can pass before our eyes, and we will see only a small part of it; we will see that fraction and won't know what we fail to see.

A book replaces the eyes of a floating figure, and frozen candles drip on her arms, as she delves into the book, not only to see it, but also to see through it. In a sensory reversal, the eyes feel the book, while the hands, outstretched sideways, absorb the light of the candles standing on them, pushing the boundaries of seeing.

What we see and don't see leads Asaf Elkalai to explore different ways of seeing. Like wandering arms, he sends the computer mouse's arrows everywhere in search of direction, intention, purpose. They grow and persist, until their virtual trail becomes a ceramic body, asking us to provide equally real, tangible answers regarding place and time.

The constant search continues in never-ending circular motion in a video piece that spins around outdoor sculptures installed in roundabouts throughout Israel. Every turn reveals local aesthetics in the form of sculptures manifesting the remnants of the Israeli fantasy. Sculptures intended to add beauty, stories meant to enrich, confronted by eyes accustomed to ignoring their existence.

Our ability to see is changing. In the general disintegration of reality, we have also lost the ability to distinguish between truth and falsehood. From technological developments to reality itself, words intended to indicate what is real and what is not no longer have value. In a whirlwind of emotions and narratives, vision itself has become more subjective and selective than ever; no longer an objective sense on which to rely, but a tool, based on thoughts and knowledge, opinions and beliefs, that must be learned as a language.

אדם יכול לקרוא בספר זמן ארוך עד שיעצור לתהות האם הוא רואה את המילים. עד שישאל כמה הוא מבין, כמה הוא בוהה, כמה הוא לוחק וכמה מתמסר. בדומה, מציאות שלמה יכולה לעבור אל מול עינינו, ונראה רק חלק קטן ממנה. נראה ולא נדע מה לא ראינו.

במקום עיניה של דמות מרחפת מוצב ספר, ועל זרועותיה נרות קפואים. הדמות צוללת לתוך הספר לא רק כדי לראותו, אלא גם על מנת לראות בעזרתו. במעין היפוך חושי העיניים הן אלו שמרגישות את הספר, בעוד שהידיים הפרושות לצדדים הן שקולטות את האור מהנרות היציבים עליהן, מרחיבות את גבולות הראייה.

מה שאנחנו רואים ולא רואים מוביל את אסף אלקלעי לחקור את האופנים השונים של הראייה. כמו זרועות מתפתלות הוא שולח את חיצו היחפוש של עכבר המחשב לכל עבר – הם מחפשים כיוון, כוונה, כוונת. הם גדלים ומתמסכים, השובל הווירטואלי שלהם הופך לגוף מקרמיקה, והם מבקשים למקם תשובות ממשיות ומוחשיות ביחס למקום ולזמן.

החיפוש המתמיד ממשיך בתנועה מעגלית ואינסופית בעבודת וידאו שחגה סביב פסלי חוצות בכיכרות ברחבי ישראל. בכל סיבוב נגלית אסתטיקה מקומית בדמות פסלים המבטאים את שיירי הפנטזיה הישראלית – פסלים שנועדו להוסיף יופי, סיפורים שנועדו להעשיר – אל מול עיניים שהתרגלו להתעלם מקיומם.

היכולת שלנו לראות משתנה. חלק מההתפרקות הכללית, אבדה לנו האבחנה בין אמת ושקר. החל מהתפתחויות טכנולוגיות, ועד למציאות עצמה, נראה שאין יותר ערך למילים שבאות לסמן מה אמיתי ומה לא. בתוך סחרחרה של גרשות ונראטיבים, הראייה עצמה נהייתה סובייקטיבית וסלקטיבית מתמיד, כמו לא היתה עוד חוש אובייקטיבי שניתן לסמוך עליו, אלא כלי שיש ללמוד אותו כשפה, מבוסס מחשבה וידע, דעות ואמונות.



Uri Zamir puts the viewer in the detective position, facing a long clothes rack typically found backstage, on which a mirror and a sword, winged feet and a mask hang side by side, waiting for a hand to grab them and bring them to life, for a story to envelop them and us.

For Zamir, whose background is in theater, the gallery functions as a stage, and the viewer is much more than a mere audience member; he is also the actor himself, deliberating in front of the character's props, just before going on stage, or shortly after playing his role and stepping off it.

Nothing in Zamir's works is quite as it seems. The "Don Quixote" sword is made of an ear of corn, and it is doubtful whether it can protect anyone. The flying feet, identified with the winged sandals of Hermes, the messenger of the Olympian gods, are equipped with bat wings, as if they had given up the possibility of bearing good news. The ostensibly soft, hairy face mask is made of sharp, spiky plaster, and the wooden mirror does not reflect our image, but the prophecy it carries. Between the pathos of theater and the despair of reality, a new character takes shape, assuming and removing costumes and wigs, hopes and disappointments, equally ridiculous and threatening.

A *requisit* is a stage prop; a required theatrical accessory, indispensable for advancement of the plot. Unlike the set, which provides a background for the story, the prop is activated by the actor, who redeems it from its status as yet another object, making it a significant part of the story itself: the gun in the first act, the cloak of disappearance, the sword covered in blood. In a world that seems to stand still, Zamir's props insist on trying to advance the plot. At times when the absurd has left the confines of the theater, they allow us to imagine, if only momentarily, that we, too, can control the end of the play.

אורי זמיר מעמיד את הצופה בעמדה בלשית — מולו, על מתלה הבגדים הארוך, הניצב בדרך כלל מאחורי הקלעים, תלויים בזה לצד זה מראה וחבר, כפות רגליים מעופפות ומסכה. כולם מחכים ליד שתאחוז בהם ותעיר אותם לחיים, לסיפור שיעטוף אותם ואתנו בתוכו.

אצל זמיר, שגדל ופעל בעולמות התיאטרון, הגלריה מתפקדת כבמה, והצופה הוא הרבה יותר מרק קהל — הוא גם השחקן עצמו, שמתלבט אל מול אביזרי הבמה של הדמות שנמצאת רגע לפני עלייתה לבמה, או רגע אחרי שסיימה לגלם את תפקידה וירדה ממנה.

דבר בעבודות של זמיר אינו בדיוק כפי שהוא נראה. החרב הדון קישוטית עשויה מקלח תירס, כלל לא ברור על מי היא תוכל להגן. הרגליים המעופפות, המזוהות עם השליח הרמס, עוטות כנפי עטלף, כמו ויתרו ממילא על האפשרות להביא בשורות טובות. מסכת הפנים השעירה והרכה לכאורה עשויה מגבס חד ודוקרני, ובמראת העץ לא משתקפת דמותנו שלנו אלא הנבואה שהיא נושאת עימה. בין פאתוס התיאטרון לייאוש המציאות נבנית דמות חדשה — לובשת וכפושטת תחפושות ופאות, תקוות ואכזבות, מעוררת גיחוך לא פחות משהיא מאיימת.

רקוויזיט הוא אביזר בתיאטרון שנדרש לקידום העלילה. להבדיל מהתפאורה, שמעניקה לנו את הרקע לסיפור, הרקוויזיט מופעל על ידי השחקן, שגואל אותו ממעמדו כעוד חפץ והופך אותו לחלק משמעותי מהסיפור עצמו — האקדח מהמערכה הראשונה, גלימת ההיעלמות, החרב המנואלית בדם. בעולם שנודמה כאילו הוא עומד במקום, הרקוויזיטים של זמיר מתעקשים לנסות ולקדם את העלילה. ברגעים בהם האבסורד עזב את גבולות התיאטרון, הם מאפשרים לנו, ולו לרגע, לדמיין שגם אנחנו יכולים לשלוט בסוף המחזה.



טל אלפרשטיין Tal Alperstein تال الپيرشتين

In her three-channel video installation, Tal Alperstein blurs the lines between reality and virtuality. Using the perspective of a protagonist in First Person Shooter video games, she transforms familiar landscapes into unfamiliar territories as the character navigates toward an unknown destination.

In computer Quest games, players try to survive in violent, 3D animated worlds, constantly on the lookout for enemies, money, and weapons. Walking towards the unknown, among the multiple opponents they will fight, they encounter NPCs (Non-Player Characters) who, like extras, have no impact on what is going on, and the ongoing have no impact on them. Their movements, predetermined and repetitive, translate into the ideal images and never-ending loop of Zionism: struggle and rehabilitation, draining swamps and war. The actions are repeated, neither progressing nor developing; the body keeps moving, but the purpose is lost.

Amid online conspiracy theories suggesting that our entire world is one big simulation, where we are mere NPCs, Alperstein explores the possibility that even though we exist, our world is shaped by the digital experience; a world in which wandering on screen is the predominant experience, an existence where the representation of reality feels more real to us than reality itself.

The game is filmed in a transitional urban landscape—on the city's outskirts, between desolation and habitation, in an intermediate moment between the greenery of a rainy season and the yellowing of summer, in the interstice between Israel as a fantasy and Israel as a reality. We may not know what the shooter in Alperstein's game is looking for, but we do know what he finds—sun-scorched fields, absurd actions alongside futile attempts to act, piles of dust alongside the remains of Zionism and the dream that initiated it.

במיצב וידאו תלת-ערוצי טל אלפרשטיין מזמינה את הצופים לעולם בו הגבולות בין מציאות ווירטואליות מיטשטשים. באמצעות נקודת המבט של הגיבור במשחקי וידאו של ירי בנוף ראשון אלפרשטיין מנווטת בדרך למטרה לא ידועה, בנוף מוכר שהופך למרחב זר.

במשחקי קווסט מנסה הגיבור לשרוד בעולם אלים שבנוי באנימציות תלת-ממד, בעודו בחיפוש מתמיד — אחר אויבים, כסף, נשק נוסף.

בדרך אל הלא-נודע, בין שלל היריבים בהם הוא נלחם, ייתקל השחקן גם בדמויות שאין להן תפקיד מוגדר במשחק. דמויות ללא שחקן (NPC), מעין ניצבים שאין להם השפעה על המתרחש, ולמתרחש אין השפעה עליהם. התנועות שלהן, קבועות מראש וחוזרות על עצמן, מיתרגמות בעבודה לדימויים האידיאליים וללופ המתמיד של הציונות — מאבק ושקיום, ייבוש ביצות ומלחמה, וחוזר חלילה. הפעולות הרפטטיביות אינן מתקדמות או מתפתחות — הגוף מוסיף לנוע אבל התכלית אבדה.

ברקע דיונים סוערים בקבוצות קונספירטיביות ברשת סביב השאלה האם העולם כולו אינו אלא סימולציה אחת גדולה, בה אנחנו כולנו לא יותר מ־NPC, אלפרשטיין מתבוננת באפשרות בה למרות שאנחנו קיימים, העולם שלנו מוצב על ידי החוויה הדיגיטלית. עולם בו חוויית השיטוט על המסך היא זו שמובילה אותנו, קיום בו נדמה שייצוג המציאות הוא עברונא אמיתי יותר מהמציאות עצמה.

המציאות בה מצולם המשחק היא שולי השדה העירוני — בפאתי העיר, במרחב הביניים בין עזובה לשטח מיושב, ברגע בין החורף הירוק לקיץ המצהיב, ובחרך שבין ישראל כחלום לישראל כמציאות. אנחנו אויל לא יודעים מה מחפש הגיבור במשחק של אלפרשטיין, אבל אנחנו יודעים מה הוא מוצא — שדות חרוכים משמש, פעולות אבסורדיות לצד נסיונות שווא לעשייה, ערימות של אבק לצד שיירי הציונות והחלום שהפעיל אותה.



Moshe Roas's works are held together in a delicate, seemingly impossible balance, leaving us in constant suspense, in anticipation of an imminent collapse. More than just hanging by a thread, the works presented in **NonFinito** evoke a sense that they must be restrained. They try to erupt — forcefully and impulsively — as if attempting to break out of the material itself, challenging their stabilizing point.

The metal — which usually becomes brittle, crumbling and disintegrating in Roas's hands — returns to its source of strength and stands naked and raw, black and burnt where it was bent, sharp and dangerous at the edges. It is a work tool and a weapon, a sickle and a sword, masculine and hurtful. Amid the bent metal and curved glass, body parts that have lost their softness are revealed, giving rise to new possibilities — a different kind of delicacy.

The works target our soft spot. For many animals, the back — exposed to the world — serves as a form of protective armor. We, humans, who stand upright on two feet, face the world with our backs turned and our internal organs exposed to the jagged edges of metal, gazing out and hoping.

Roas's found wooden rod rises from the floor and sticks up — swallowing, penetrating, bearing sin. The silver wooden pole, placed on the leg of a deer, does not invite us to lean on it, just as the nocturnal moth hanging on the wall does not invite us to take pleasure in the flapping of its wings. The image of the moth was created from work scraps — pieces of wood and metal — that were projected and scorched onto the canvas. Known as the beast of darkness or the soul butterfly, which is believed to carry the soul of the deceased and should not be harmed, it embodies the spirit of the studio. From its delicate body parts, the metal bends erupt, revealing all the passions and dreams that hold it together, that hold everything together.

יצירותיו של משה רואס מוחזקות ביחד באיזון עדין, שנראה בלתי אפשרי ומשאר אותנו במתח תמידי מפני הקריסה המתקרבת. בעבודות המוצגות ב**ננופניטו** העבודות יותר מאשר רק תלויות על בלימה – התחושה היא שיש צורך בבלום אותן. הן מנסות לבקוע החוצה – כוח וביצירות – כמו מנסות לצאת מתוך החומר עצמו, לערער על נקודת הבאלאנס שמייצבת אותן.

המתכת, שלרוב מתפרקת ומתפוררת בין אצבעותיו של רואס עד שהופכת לשברירית, חוזרת למקורות הכוח שלה וניצבת ערומה וגולמית – שחורה ושרופה בכיפופיה, חדה ומסוכנת בקצוותיה. היא כלי עבודה וכלי מלחמה, מגל וחרב, גברית ופוגענית. מבין כיפופי המתכת ועגלגלות הזכוכית מתגלים חלקי גוף שרוכותם אבדה, עולות אפשרויות לדגיונות מסוג אחר.

העבודות מכוונות אל נקודת התורפה שלנו. עבור בעלי חיים רבים החלק העליון החשוף לעולם הוא הגב, המשמש כשריון מגן וחזק. אנחנו, שהזדקפנו ונעמדנו על שתי רגליים, מפנים את גבנו אל העולם ועומדים כשכל אברינו הפנימיים חשופים אל מול קצוות המתכת המשוננות, מביטים ומקווים.

מוט העץ שאשר רואס הופך לאלמנט חייטי. הוא מתרומם מהרצפה ומזדקר – בולע, חודר, נושא חטא. מוט העץ הכסוף המוצב על רגל צבי אינו מזמין אותנו להישען עליו, כמו שעש הלילה התלוי על הקיר אינו מזמין אותנו להתענג על נפנוף כנפיו. דמותו של העש נוצרה מחלקי עבודות, עצים ומתכות שהוקרנו ונצברו על הבד. חיית החושך, המוכרת גם בשם פרפר נשמה ולפי האמונה נושאת עימה את נשמת המת ואין לפגוע בה, נושאת עימה את נשמתו של הסטודיו. מבין חלקי הגוף העדינים שלה מתפרצים כיפופי המתכת ומתגלים כל היצרים והחלומות שחיברו אותה יחד, שמחברים הכל יחד.



אסתר שניידר

Ester Schneider

إستير شنايدر

Ester Schneider's paintings are based on a yearning for forms and their hidden laws: the center of the circle, the symmetry of the square, the endless movement of the spiral, the logic of the mandala. Abstract ideas that assume a real presence.

Yearning is also a central concept in Jungian psychology. Carl Jung regarded the mandala as part of a group of symbols and archetypes nourishing the unconscious underpinning the psyche, and used mandalas as a therapeutic tool. He discussed life as a yearning for a primordial state of wholeness, which he also found in the mandala. Similar symbols are prevalent across cultures and religions—from Shamanic healing circles through Muslim amulets to Hebrew Kabbalah. The ancient forms recurring in the layers of Schneider's works allow the introduction of unconscious symbols into an orderly, balanced structure, and the reorganization of the psyche through the creation of a new center.

Schneider's coded symbols come together and break apart from the paintings into three-dimensionality and back. The rods rising from one vase become legs in another; body parts are hidden and revealed amid the canvases. Schneider constructs and deconstructs the works from elements at her disposal, creating new combinations with each layer of paint.

The Tabernacle's showbread table becomes a table of maternal nourishment. The table's legs are made from old chairs which were carved and joined together, like a broken body, whose bones are used to create a new one. The legs become small vases, whose roundness results from the many waters that flowed over them, trickling down from one painting to another, from one consciousness to another. Schneider invites the viewers to observe the forms and colors, the wishes and desires, the flow of water, the disintegration and reconnection; to take one set of symbols and identify in it the structure and logic relevant for their lives.

הציורים של אסתר שניידר מבוססים על השתוקקות לצורות ולחוקות הסמויה שעליה הן מתבססות: המרכז של העיגול, הסימטריה של הריבוע, התנועה האינסופית של הספירלה, ההיגיון המובנה במנדלה: רעיונות מופשטים שמקבלים נוכחות ממשית. ההשתוקקות עומדת גם בבסיס מחשבתו של הפסיכואנליטיקאי קרל יונג, שראה את המנדלה כחלק מקבוצת סמלים וארכיטיפים מהם ניזון הלא מודע האישי והקולקטיבי שנמצא בבסיס הקיום הנפשי האנושי, והיה הראשון להשתמש במנדלות ככלי טיפולי. יונג מדבר על החיים כגעגוע לשלמות הראשונית, שדומה לה הוא מוצא במנדלה. סמלים דומים אפשר למצוא לאורך כל ההיסטוריה, והם חוצים תרבויות, דתות וזמנים – ממעגלי רפואה אינדיאניים, לקמעונות מוסלמיים ולתורת הקבלה העברית. הצורות הקדומות, החוזרות בשכבות שונות בתוך העבודות של שניידר, מאפשרות יציקת סמלים לא מודעים בתוך מבנה מסודר ומאוזן, וארגון מחדש של הנפש באמצעות יצירתו של מרכז חדש. הסמלים המקודדים השונים של שניידר מתפרקים ומתחברים, יוצאים מהציורים אל התלת-ממד ובחזרה. המוטות הצומחים מהכד במקום אחד, הופכים לרגליים במקום אחר, חלקי גוף מסתתרים ונגלים בין הבדים. בפעולה של איחוי והרכבה שניידר בונה ומפרקת את העבודות מתוך האלמנטים השונים איתם היא עובדת, ומייצרת חיבורים ואפשרויות חדשות בכל שכבת צבע נוספת.

שולחן לחם הפנים שהוצב במשכן, הופך אצל שניידר לשולחן של הונה אימהית, שילד יכול להתחבא תחתיו. רגלי השולחן מתבססות על חלקי כסאות ישנים שגולפו וחוברו יחדיו, כמו גוף שהתפרק ועצמותיו משמשות ליצירת גוף חדש. הרגליים הופכות לזרם של מים שכדים קטנים מנסים להכילו, מים שנקוו בציורים והמשיכו לנזול מציור לציור, מתורעה לתודעה. שניידר מציעה לצופה לחזור ולהתבונן בצורות ובצבעים, ברצונות ובמאווים, בזרימת המים, בפירוק וחיבור, לקחת מערכת סמלים אחת ולמצוא בה את ההיגיון והמשמעות הרלוונטיים לחייהם.