

מגרש משחקים

אוצרות: Two Curators - תמר למדן וכרמית שיין ע.אוצרת: שי גולדשטיין

פתיחה: 6 לפברואר 2025

שיחי גלריה: 10/2 19:30, 21/2 10:30, 14/3 11:00

נעילה: 23 למרץ 2025

דימה אוטרו | תאיר אלמור | אנדי ארנוביץ | יובל בוכשטב | שמואל גולדשטיין | גיל גורן | אנדרס גורביץ |
לירן ורדיאל | גבי זלצמן | לירון כהן | אגם ליברטי | דאנה קופרלי לרנפלד | אופק מירזאי | יערה נוסבוים |
נסטיה פייביש | יבגניה קירשטיין | נועה קלגסבלד | רותם קודיש

ילדים נמשכים לפשטות שבמשחק - ריצה, קפיצה, העמדת פנים ובריאה של מציאות חדשה. הרגעים הספונטניים, הטהורים והלא מובנים הללו משתנים ככל שהם גדלים ומגרש המשחקים שלהם מתחלף לאחר. האתגרים המורכבים של החיים כבוגרים, מציאת האיזונים בין מערכות יחסים, קריירה, אחריות וזהות אישית הופכים במהלך השנים לאסטרטגיה בקבלת החלטות ולעיתים קרובות יוצרים תחושה של תחרות ומשא ומתן.

מגרש המשחקים הוא המקום בו התמימות והערמומיות נפגשים, מרחב בו משחקים נמתחים מעבר לגבולות נוסטלגיית הילדות לתוך כללי החיים המורכבים, שלעיתים כלל אינם מדוברים.

באמצעות אוסף של מיצבים, יצירות אינטראקטיביות, ציורים, צילומים, עבודות וידיאו ועוד. מגרש המשחקים בוחן את רבדיו הרבים של המשחק, הכללים, המערכות והדינמיקה הרגשית המנווטת אותנו במודע או באופן לא מודע. התערוכה מביטה מעבר לפני השטח של המשחקים עצמם, וחושפת כיצד הם משקפים את הטבע המורכב של החיים: הקשרים, הסיכונים, התגמולים, הקונפליקטים, השקרים והמניעים האישיים שמעצבים מסעות אינדיבידואליים וקולקטיביים. אלמנטים תחרותיים ורעיון של ניצחון והפסד מתפתחים ומשתרשים דרך תרבויות שונות, למרות זאת ישנו צורך במשחק מאורגן בעל חוקים מובנים.

משחקים חורגים מגבולות של גיל ותפקידים חברתיים. הם לא רק צורות פשוטות של שעשוע, הם מרובי פנים ומציגים שאיפות גבוהות ודחפים אפלים ביותר. בתערוכה זו אנו מזמינות אתכם ואתכן לשקול כיצד משחקי הילדות קשורים למשחקים שאנו משחקים כמבוגרים. בין אם זהו הריקוד העדין בין הדינמיקה החברתית, החישובים האסטרטגיים של הקריירה, או החידות המנטליות והאמוציונליות בגילוי העצמי, המשחק נשאר כלי חיוני ללמידה, התמודדות והבנת העולם.

תקציר:

מגרש המשחקים הוא המקום בו התמימות והערמומיות נפגשים, מרחב בו משחקים נמתחים מעבר לגבולות נוסטלגיית הילדות לתוך כללי החיים המורכבים, שלעיתים כלל אינם מדוברים. באמצעות אוסף של מיצבים ויצירות מדיספלינות שונות, מגרש המשחקים בוחן את רבדיו הרבים של המשחק, הכללים, המערכות והדינמיקה הרגשית המנווטת אותנו במודע או שלא במודע. התערוכה מביטה מעבר לפני השטח של המשחקים עצמם וחושפת כיצד הם משקפים את הטבע המורכב של החיים: הקשרים, הסיכונים, התגמולים, הקונפליקטים, השקרים והמניעים האישיים שמעצבים מסעות אינדיבידואליים וקולקטיביים.

דימה אוטרו

מחבואים, 2024

מעגל, 2024

אוטרו מציג שתי יצירות שיצר במהלך השנתיים האחרונות המתארות קבוצה של דמויות אנושיות המאורגנות לפי היגיון של פעולה משותפת, בעוד שזהות הדמויות, כמו גם המקום והזמן, נותרות מעורפלות. בעבודות אלו אוטרו מעלה שאלות על טבעה המורכב והעדין של מערכות היחסים בין בני האדם. את העבודות הוא יוצר ישירות מתוך הדימיון, ללא הסתמכות על מקורות חיצוניים, ובכך מדגיש את המימד האישי והאנושי של יצירותיו.

תאיר אלמור

ונוס מווילנדורף פיניאטה, 2023

פיניאטה – רחמים ספקולטיביים, 2023

דמעה, 2025

יצירה זו מורכבת משתי פיניאטות. פיניאטות אלו נוצרו כחלק ממחקר שנעשה במהלך תואר שני ברויאל קולג', ועוסק בשאלות על הבאת ילדים לעולם. הפיניאטות שואבות השראה מצד אחד מספרה של רייצ'ל קאסק על פחדים מלידה, ומצד שני מאיורים של רחם כפי שנראו בתקופת ימי הביניים. איורים אלו מייצגים תפיסות פטריארכליות ספקולטיביות לגבי האנטומיה הנשית. בנוסף הפיניאטות מציגות את המורכבות, הכאב והעצב המלווים את חוויית האימהות הן כחווייה פיזית והן כחווייה אנושית קולקטיבית.

אנדי ארנוביץ

חרוזי הדאגה שלי, 2013 ועד היום

חרוזי הדאגה שלי היא יצירת מיצב המבוססת על חרוזי קומבולוי. חרוזי קומבולוי הם חרוזים יוניים המשמשים בין היתר להרגע, הנאה והעברת זמן. בנוסף יש להם היבט משחקי. בעבודה זו ניתן לראות חרוזים שקוטרם 10 ס"מ העשויים מחימר צרוב ומזוגג. על כל חרוז כזה נכתב דבר מה אשר עלול להדאיג או מדאיג אותנו במציאות אותה אנו חווים משנת 2013 ועד היום.

למעשה שמות פוגעים בי, 2018

עבודה זו מבוססת על "משחק הילדים" (הכואב) של קריאה בשמות גנאי ו"אווטינג". באנגלית ישנו שיר ילדים ובו השורה "מקלות ואבנים עלולים לשבור את עצמותי אבל שמות לעולם לא יפגעו בי". לאור האנטישמיות הגואה בעולם אותו משחק ילדים חזר בצורה אחרת והעבודה מנסה להראות בעזרת המדיום כי אותם שמות גנאי, בשונה מהמשפט דווקא כן עשויים לפגוע בנו.

לשון הרב, 2013

לשון הרב היא עבודה הקשורה קשר הדוק לתחושות שחלקים מהציבור חשים כלפי משחקי הכוח שהרבנות "משחקת" עם הדת. אותו משחק לכאורה הוא ניצול לרעה של כוח, עמדה והחלטה רוחנית התובעת מדוע דברים מתרחשים כפי שהם.

יובל בוכשטב

נירים להרכבה, 2024

פאזל עשוי עץ מקומי של קיבוץ נירים והשדות הסובבים אותו כפי שמוצג במפות גוגל, הקיבוץ מוקף במרחב אינסופי של שדות, מקור שמו ומקור גאוותו. הקלות שבה התפרקו החיים בשבעה באוקטובר והעבודה הקשה שדורשת פעולת ההרכבה מלווים את התקופה שהחלה באותו יום שחור. בימים אלה ממש עובדים על שיקום הקיבוץ ונערכים לחזרה הביתה. העבודה מזמינה את המשתתפים להרכיב מחדש את הקיבוץ ושדותיו ולקחת חלק ב"שיקומו" כחוויה מרפא.

שמואל גולדשטיין

אתגר האבטיח, 2025

אתגר האבטיח משנת 2015 הוא משחק שמטרתו לפוצץ אבטיח על יד הפעלת לחץ מצטבר בעזרת גומיות משרד. למשחק מספר משתתפים לא מוגבל וכל אחד בתורו מניח גומייה משרדית אחת סביב אבטיח. בעוד גומייה עדינה אחת לא תשפיע על קליפת האבטיח הקשיחה, אך חזרה רפטיבית ואף אובססיבית בהחלט תגרום לשינוי. לאורך האתגר מספר הגומיות יכול להגיע למאות והתהליך הוא איטי ואיתו הציפיה והלחץ. האבטיח לאט-לאט משנה את צורתו מאליפסה לשעון חול והגומיות שמצטברות לאורך המשחק מפעילות לחץ על האבטיח עד שהוא קורס, מתפוצץ ועף לכל עבר.

אתגר זה תפס "תאוצה" עם עלייתם של סרטוני וידאו לרשתות החברתיות והוסיף נדבך נוסף לאתגר - את הצופה הסקרן. ישנם מאות סרטונים של האתגר ביוטיוב וברשתות החברתיות, כולל סרטוני תגובה (reaction) לאתגר, סרטונים קצרים (tiktok / reel) וסרטוני לקט.

אנדרס גורביץ

רזידנס במאדים, גלגל ענק, 2024

רזידנס במאדים, משחק חוץ 1-14, 2024

גיל גורן

משחקי מלחמה, 2025

לירן ורדיאל

קיטוב, 2025

הציור קיטוב מציג את משחק הילדים המוכר "משיכת חבל" באור סוראליסטי קוביסטי. הבחירה במשחק "משיכת חבל" כהשראה ליצירה לא הייתה אקראית. המשחק מדמה את מערכת היחסים בין אנשים כחלק מהמאבק הבלתי פוסק על השפעה, כוח ועמדה. זוהי דינמיקה חברתית פנימית שנרקמת בתנאים של חיכוך תמידי, בה כל צד פועל מתוך רצון לעוצמה ולא מתוך כמיהה לשיתוף פעולה. כבר במשחק עצמו ניתן לראות את הצד הכוחני שבו כל צד מנסה למשוך את החבל לכיוונו במאבק של כוח, עמידות וסבלנות, תחושה שהיא לא רק פיזית אלא גם פסיכולוגית - היכולת לשלוט, לשבור את רוחו של האחר ולהיות ה"חזק יותר". כך שמעבר להיותו משחק ילדים תמים ומבדר, הוא מהווה בין היתר מראה חזותית למאבקים חברתיים ופוליטיים של ימינו. כל צד במאבק נמצא בתחרות אין סופית להשגת יתרון וכך היצירה מתארת את הקיטוב האנושי ואת ההתמודדות בין אינדיבידואליות לקולקטיביות, בין רצון לשלוט לצורך בהכרה.

בציור, דמויות קוביסטיות אשר מציגות קרב פנימי, בלבול וקונפליקט שיש בכל אחד מאיתנו, כל קו וזווית במבנה הגוף מסמלים את ההתמודדות הפנימית בין ה"אני" לבין ה"אחר". ברקע, שני קקטוסים המסמלים עוצמה וחוסן אך גם בהם ניתן לראות את הניגוד שבין הקוצים החדים לפרחים הברנניים. כמו כן הקקטוס שיכול לשרוד בתנאים הקשים של המדבר, מייצג את ההתמודדות של האדם בתנאים קיצוניים - את החוזק האישי והיכולת לשרוד.

גבי זלצמן

אל תשחקו עם הרגשות שלי, 2023-2025

למשחק חוקים ברורים, אנחנו אמורים לשחק לפי החוקים שלו. אבל מה קורה כששוכרים את החוקים ומשחקים במשחק אחר? בגוף העבודות "אל תשחקו עם הרגשות שלי" אני עושה שימוש ברדי מייד של משחקים על מנת לקבוע סדר חדש, להתעמת עם החוקים והמציאות ומשתמש במניפולציות כדי להעביר מסרים הקשורים ברגשות וביחסים.

שמתי את האשמה, 2023

במשחק המטקות, הכדור מוטח מצד לצד. צליל החבטה, אפילו שאין כדור ואין משחק אמיתי, כאילו נשמע באוויר. הרצון "להכות" בכדור, מביא את הצופה למשמעות חדשה עם הטקסט על המחבט, שמתחדדת לא רק ביחסים ובאישי אלא גם למרחב הארצי כשדיברנו הרבה בשנה האחרונה על לקיחת אחריות. כך שאני למעשה "מתמסר" במסרים עם הצופה.

יש לי את כל הזמן, 2023

מלאכת המשחק בפאזל היא כל כולה סימבול לסבלנות, לחוכמה של חיבור חלקים, לניסיון

וטעייה עד ההצלחה והשגת השלם. אנחנו מוצאים את עצמנו בחיים לא פעם מול משימות, יחסים, אתגרים שהם ממש כמו פאזל. האם נדע להתמודד? האם יהיה לנו את הסבלנות והתבונה? בחרתי להביע נכונות, רצון, לקרוץ ל"צד השני" שאני מוכן למשחק.

אל תנסו לתקן אותי, 2023

את הקוביה ההונגרית המציא הפסל והאדריכל ההונגרי ארנה רוביק. יש לה 15,752 אפשרויות ובטח בחיים יש הרבה יותר. באמנות שלי אני מרבה לעשות שימוש באייקונים והקוביה היא כלי נהדר עבורי בטח בחיבור החדש שיוצרת הצורה עם הצבעים במפגש עם הטקסט שלי. דרך אגב, השיא לפתירת הקוביה הוא 3.13 שניות. אני לא יודע מי מסוגל לפתור אותה כל כך מהר.

לשכוח את הכללים, 2024

במשחק שחמט הריכוז והשכל הוא מעל להכל. אני קורא תיגר וקורא לשבירת הכללים. בהומור אופייני לעבודות שלי את אני רוצה לקחת את הפוקוס מהמשחק, לקבוע כללים חדשים בהם יש דברים חשובים יותר. האם הצופה יזרום איתי או שאפסיד?

אני כאן, 2024

כמו בתופסת גם כאן, כשזה מדויק יותר ובמידה מסוימת אכזרי יותר אני כביכול ל קורא "לתפוס אותי" או "לפגוע בי" ומצפה שהצד השני יפר את החוקים ויקבל את ההחלטה הנכונה.

לירון כהן

יצורים חבויים, 2025

אני אוהבת משחקים, בזמני הפנוי ובעיקר כשאני רוצה להתנתק ולהירגע, אני מוצאת את עצמי משחקת משחקי חשיבה באפליקציה בנייד. אחד המשחקים האהובים עליי הוא גרסה מודרנית של "Where's Wally?" ("איפה אפיו?").

המטרה הייתה ליצור קולאז' שהוא מצד אחד אסתטי מאוד - כזה שלא מעורר חשד שמדובר במשחק, ומצד שני, לשלב בו טוויסט - להכניס את הצופים לתוך עולם שבו מסתתרות דמויות, ולהפוך את הגילוי שלהן לחוויה שמספרת משהו על המקום עצמו.

העבודה מורכבת ממספר צילומים בשחור-לבן של אגמון פולג הנמצא בפארק יקום, שפורקו והורכבו מחדש ליצירה שמעניקה תחושת תלת-ממד, בתוכה שזורות דמויות של חיות שונות – כאלה שחיות או מבקרות באגמון באופן קבוע.

האם תוכלו למצוא אותן?

אגם ליברטי

החיים הם לא משחק מדיטטיבי, 2024

חיי היום יום בעולמנו המודרני רצופים אירועי מתח, כאוס, קשיים ופחדים. למזלנו רבים מאיתנו מצליחים לברוח לפרקי זמן קצובים מהמציאות היום יומית הקשה והתובענית כדי למלא מצברים בעזרת פעילויות המנעימות את זמננו.

ממשחקי הספורט למשחקי הקופסה ועד למשחקי החברה - תמיד הצטיינו ביכולתם להרגיע אותנו. ממשחקי הילדות התמימים, מרתון השש בש הבלתי נגמר בצבא ועד משחקי הברידג' והרמי אליהם מתמכרים בגיל הזהב. כולם משרטטים את מפת הרגעים בהם אפשרנו למוח שלנו לנוח מעט, רגעים של קסם בהם הצלחנו להביס את המציאות היומית הלוחצת.

אגם ליברטי, שנדמה כי גם עבודותיה נועדו להשרות שלוה - הן על קהל המתבוננים והן על האמנית עצמה, מדגישה ביצירתה את האלמנטים המרגיעים הטמונים בחפצים הנוסטלגיים, בצמחים ביתיים המטופחים היטב, בעיצוב הנאה לחללי הבית ובמשחקים האהובים אשר מחברים כל אדם לרגעים נחשקים של רוגע, גן העדן האבוד של רגעי הנאה.

דאנה קופרלי לרנפלד

שכבות, 2023

ללא כותרת 4, 2023 | ללא כותרת 5, 2024 | ללא כותרת 7, 2024

בעבודותיי אני חוקרת את התנועה, התזוזה והחופש שבחיים. הצילומים של ילדיי בגני שעשועים הם מקור השראה, ואני מעבדת אותם לציור. התנהלותם בעולם, המשחקיות שלהם, והחיבור שלהם לגופם מסקרנים אותי. אני בודקת אם קיימת מגבלה פיזית בתנועת הגוף או שמא היא קיימת רק במחשבה שלי.

ההיבט הטכני של הציור משקף את תהליך העיבוד המחשבתי: אני משתמשת בצבעי שמן, שהייבוש האיטי שלהם מאפשר לי לעבור שלב אחר שלב בתהליך יצירה מעמיק. כמו כן, הגדלים המשתנים בעבודותיי, שמוליכים אותי לעבודה פיזית יותר, יוצרים גם עיבוד גופני.

בעזרת הנחות צבע קשיחות וסכין ציירים, אני מפרקת את הציור לצורות גיאומטריות. הקווים החזקים והעבודה הממוקדת על המבנה נובעים מתוך חקירת הציור עצמו: פירוק, הרכבה והבנת הדינמיקה בין הצורות והצבעים. הצבעוניות העזה מעצימה את תחושת המשחקיות, ומשרתת את הדימויים הוויזואליים והרעיוניים שאני מבקשת ליצור.

לאחרונה התחלתי בסדרת עבודות חדשה, בה אני מציירת את ילדיי, אך הפעם הנושא הפך לאינטימי וממוקד יותר. אני מתעדת את המחוות במערכות היחסים והאינטראקציות ביניהם. הילדים שלי הם המודליסטים שלי - הקרבה אליהם מאפשרת לי לתפוס את הרגש שאני מחפשת להבעה בקומפוזיציה. עם זאת, אין חשיבות לסובייקטים עצמם, אלא אני מציירת את

הדור הבא של כולנו, ולא עוסקת בתיעוד משפחתי. באמצעות דימויים שונים אני בונה נרטיבים שמוכרים לכל אדם, והם הופכים להיות קולקטיביים.

יערה נוסבויס

בובות רגש, 2019

המיצג "בובות רגש" הוא תיעוד של תהליך יצירתי שהתמקד בשאלה: איך ניתן לבטא רגש בדמות?

במהלך שנה שלמה עבדה המעצבת יערה נוסבויס על מחרטת עץ, בשילוב חומרים שונים, כשהיא חוקרת את המאפיין הצורני, הטקסטורה והצבע שיכול להעביר רגשות בצורה מופשטת ופתוחה.

התוצאה – אוסף של כ-70 בובות – חקירה משחקית ומגוונת, שנועדה לעזור לילדים ומבוגרים כאחד לטווח את הרגשות שלהם בעזרת הדמויות.

נסטיה פייביש (המהגרת)

קרב צוללות, 2025

עבודת המשחק "קרב צוללות", היא עבודה תרבותית היברידית, בין זיכרון ילדות נוסטלגי לבין המציאות המקומית המתמשכת, בין תמימות לכוחניות, אובדן ופרידה.

"מאז שאני זוכרת את עצמי הוריי פרודים. עד יולי 1993, את רוב סופי השבוע כילדה ביליתי עם אבא שלי. למרות שלא היו משחקים רבים בדירה שלו, היינו מבלים את רוב היום במשחק. המשחק האהוב עלי היה "קרב צוללות" לאבא שלי הייתה יד מעולה והוא היה אשף במשחקי שרטוט. את המשחק "קרב צוללות" אהבתי בעיקר בגלל שהוא היה מלווה בסאונד ובסיפורים על צבא אוקראינה שאבא היה מספר לי.

ביולי 1993, אמא שלי ואני עלינו ארצה לישראל. במשך 3 ימים שטנו בספינה, מאודסה, דרך הים השחור. המסע הזה היה ללא ידיעתו של אבא שלי. מאז לא שיחקתי ב"קרב צוללות".

השירות הצבאי שלי היה בחיל הים, במהלך השירות ביליתי בכל סוגי הספינות בחיל, גם בצוללת. ב-1.1.2024 בגיל 79, אבא שלי נפטר, בעיר נמל ניקולייב, באוקראינה הקפואה והמדממת.

רותם קדיש ואופק מזראי

2025, Alt Shift

המציאות שבה אנו חיים לא תמיד פשוטה ולעיתים נראית כבלתי ניתנת לשינוי, אך יש לנו את היכולת לשחק איתה, לבחון אותה מזוויות שונות ולגלות אפשרויות חדשות. Alt Shift הוא מייצג אינטראקטיבי בו האיור מגיב לתנועות במרחב, ומזמין אותנו להתנסות, לשחק ולגלות את הכוח שבידינו להשפיע על הדרך שבה אנו תופסים את העולם סביבנו.

יבגניה קירשטיין

דיקטטורה, 2024

משך הזמן שבו דיקטטור יושב על כס המלכות הוא אחד הסימנים המובהקים לדיקטטורה. במדינות מסוימות, נשיא אחד מכהן שנים כה רבות, עד שדור שלם נולד, גדל, סיים לימודים אקדמיים, התחתן ואף הביא ילדים לעולם – הכל תחת שלטונו של אותו אדם. עבורם, אין מציאות אחרת להשוות אליה. בחלוף השנים הללו, אותם תינוקות הופכים למבוגרים, בעוד שהדיקטטור – מפוליטיקאי צעיר ומבטיח – הופך לזקן אובססיבי לכוחו.

בפרויקט שלי, אני בוחנת את השינויים בתווי הפנים המתרחשים במהלך שלטון ממושך: בתחילה אפשר לזהות את המבט הסמכותי המהול בו מתירנות מסוימת, אך עם הזמן מופיעים פחד, עצבנות וחשדנות. איך נראות פניו של אדם המוכן לעשות הכל כדי להישאר בשלטון? מה עובר לו בראש? האם יש לו מצפון? האם הוא לוקח אחריות על מעשיו, או משוכנע בצדקתו בכל רגע? אלה השאלות המנחות את עבודתי.

החפצים שאני מציגה מבוססים על צעצוע 'נחום תקום' – צעצוע שככל שתנסו להפילו, הוא מתרומם שוב ושוב. שקרים, ערמומיות וצביעות, המאפיינים דיקטטורים לאורך ההיסטוריה, הם העומדים במרכז ההשראה לפרויקט. הם מסמלים את תחושת הפחד וחוסר האונים שדיקטטורים מטילים על האנשים. אין שום דבר מצחיק בדיקטטורה, אך בכוונתי ללעוג לאותם שליטים זקנים ופתטיים, שאיבדו את צלם האנוש במהלך ניסיונותיהם הבלתי-פוסקים להישאר על כס המלכות.

נועה קלגסבלד

אקט, 2018

דאבל אקט, 2018

במסגרת עבודת הגמר שלי בשנת 2018 לתואר הראשון בשנקר, עסקתי בחולצה המכופתרת - פריט לבוש שמסמל לכאורה שוויון מגדרי, שכן גם נשים וגם גברים לובשים אותה לעבודה. עם זאת, כפי שכולנו יודעים, השוויון בפועל רחוק מלהתקיים. העבודה הזו סימנה נקודת מפנה משמעותית בקריירה שלי: בזכותה התחלתי להתמקד במחקר המשלב בין ספורט לאמנות, והיא הייתה הפרויקט הראשון שבו עסקתי בנושא זה.