

## היסטוריה חזותית של השואה: חשיבה מחודשת על אוצרות בעידן הדיגיטלי

נוגה שטיאסני וליטל הניג\*

### תקציר

פרויקט המחקר "היסטוריה חזותית של השואה: חשיבה מחודשת על אוצרות בעידן הדיגיטלי" ("Visual History of the Holocaust: Rethinking Curation in the Digital Age"), הפועל במסגרת תוכנית המחקר והחדשנות של האיחוד האירופי "הורייזון 2020" (Horizon 2020), בוחן הן את האפשרויות, הן את המגבלות שמציבים המדיה הדיגיטליים בפני זיכרון השואה. בכלל זה הפרויקט משקיע מאמצים בשימור, דיגיטציה, הנגשה ותיווך של עדויות מתקופת השואה – ובפרט התיעוד האודיו-חזותי שנאסף במהלך שחרור מחנות הריכוז וההשמדה וגילויים של אתרי זוועות נוספים באירופה – והייצוגים של אלו בתרבות הפופולרית שלאחר 1945. מאמר זה מציג את הפרויקט לראשונה בפני קוראים מישראל. המאמר סוקר את הגישה הרב-תחומית ואת המודל האוצרותי של הפרויקט, לצד רמות המעורבות (Engagement) השונות שהפרויקט מציע לקהל המשתמשים והמשתמשות, ומתמקד בעבודת צוות החוקרים מטעם הפרויקט באוניברסיטה העברית.<sup>1</sup>

---

\* ד"ר נוגה שטיאסני היא פוסט-דוקטורנטית בפורום אירופה באוניברסיטה העברית בירושלים. היא עמיתת מחקר בפרויקט הבין-לאומי "היסטוריה ויזואלית של השואה: מחשבה מחודשת על אוצרות בעידן הדיגיטלי" (Horizon 2020) וכן בפרויקט המחקר הבין-לאומי "אפקט התמונה הנעה: ארכיאולוגיה של סרטים מהתקופה הנאצית" (DFG). היא מתמחה בלימודי זיכרון, מדיה ואומנות, ומחקריה עוסקים בקשר שבין היסטוריה חזותית, ייצוגים של שואה ונופי מורשת, אוצרות ותרבות מטריאלית, בדגש על אומנות ישראלית. ליטל הניג היא תלמידת דוקטורט בחוג לתקשורת ועיתונאות באוניברסיטה העברית בירושלים. היא עמיתת מחקר במכון המחקר ליהדות זמננו על שם אברהם הרמן, מלגאית נשיא המדינה לשנת תשפ"ב והייתה חברה בפרויקט הבין-לאומי "היסטוריה ויזואלית של השואה: מחשבה מחודשת על אוצרות בעידן הדיגיטלי" (Horizon 2020). בעבודת הדוקטורט שלה ליטל חוקרת את זיכרון השואה העכשווי ואת האופן שבו הוא מתעצב ומושפע מתרבות דיגיטלית. היא מתמחה בתרבות ותקשורת חזותית, ובחיבור בין לימודי זיכרון ומדיה.<sup>1</sup> מחקר עבור מאמר זה התבצע במסגרת פרויקט המחקר "היסטוריה חזותית של השואה: מחשבות על אוצרות בעידן הדיגיטלי", אשר קיבל מימון מתוכנית המענקים של האיחוד האירופי למחקר וחדשנות "Horizon 2020" (הסכם מספר 822670). כמו כן, המאמר מסתמך בחלקו על דוחות (Deliverables) שהופקו עבור הפרויקט (במיוחד D2.4, D2.5 ו-D3.1). למידע וקריאה נוספת, ראו: [www.vhh-project.eu](http://www.vhh-project.eu); <https://www.vhh-project.eu/deliverables>

### היסטוריה חזותית של השואה בעידן הדיגיטלי: פרויקט ה-VHH

הזיכרון החזותי של השואה נשען במידה רבה על אוספי התצלומים והקטעים המוסרטים של הכוחות המשחררים מטעם בעלות הברית, אשר עם הגעתם לזירות טבח ואתרי זוועות שונים באירופה, ובכלל זה מחנות הריכוז וההשמדה הנאציים, הקפידו לתעד את המראות שנחשפו אליהם.<sup>2</sup> אוספים אלו מאגדים בתוכם דימויי זוועות (Atrocity Images) רבים, חלקם אייקוניים, אשר עוזרים להמחיש, ולו במעט, את העוולות הרבות שהתרחשו בתוך מחנות הריכוז וההשמדה הנאציים;<sup>3</sup> לדוגמה, ערמות של בגדים, נעליים ושאר חפצים של אסירים וקורבנות שהוחרמו על ידי הנאצים, הגופות הפזורות בשטחי המחנות, או השורדים המשחררים, האסירים לשעבר, מאחורי גדרות התיל – כולם דימויים מוכרים שמקורם בארכיון האודיו-חזותי שהפיקו הכוחות המשחררים.

כבר לקראת תום המלחמה הופיעו אותם דימויי זוועות שתיעדו בעלות הברית ביצירות חזותיות, בעיקר בסרטים דוקומנטריים אשר ביקשו לעסוק בתקופת המלחמה ולעמת את הצופים עם השלכותיה. ברבות השנים החלו דימויים מתוך הארכיון האודיו-חזותי של הכוחות המשחררים להופיע גם בסרטים עלילתיים, סדרות טלוויזיה, רומנים גרפיים ויצירות אומנות, לצד משחקי מחשב, "ממים" אינטרנטיים ושאר תוצרי מדיה חזותיים. לפי טוביאס אברכט-הרטמן (Ebbrecht-Hartmann),<sup>4</sup> הסירקולציה של אותם דימויי זוועות בתוצרי תרבות פופולרית הפכה אותם לדימויים אייקוניים המכוננים "דימויים מהגרים" (Migrating Images), קרי, דימויים המשמשים אבות-טיפוס איקונוגרפיים ומתפקדים כ"מצייני מקום" (Placeholders) של השואה. לדבריו, דימויים מהגרים אלו עוזרים להתגבר על הקושי לייצג את השואה באופן חזותי, ותהליך ההגירה שלהם מתקיים על ספקטרום רחב של שימושים במקור הארכיוני; בחלק מהמקרים ניתן לזהות ניכוס ישיר של המקור (לדוגמה, עריכה של המקור ההיסטורי והטמעתו ביצירה מאוחרת העוסקת בשואה), ואילו באחרים הוא מופיע באופן עקיף יותר (לדוגמה, כמקור השראה חזותי עבור יצירות שאינן עוסקות באופן ישיר בשואה).<sup>5</sup>

<sup>2</sup> בקשר זה ראוי לציין שהכוחות הסובייטיים התחילו לתעד את פשעי הנאצים כבר ב-1941.

<sup>3</sup> ראוי: Ulrike Weckel, "Liberated on Film: Images and Narratives of Camp Liberation in Historical Footage and Feature Films," *Research in Film and History 2: Research, Debates and Projects 2.0* (2019): 1–21.

<sup>4</sup> Tobias Ebbrecht, "Migrating Images: Iconic Images of the Holocaust and the Representation of War," *Shofar* 28 (4) (2010): 86–103.

<sup>5</sup> שם.

קיימות דוגמאות רבות לתהליך ההגירה החזותי של דימויי זוועות אלו. למשל אפשר לחשוב על ההתייחסות החוזרת לדימויי השחרור בסרטי שואה הוליוודיים רבים שנוצרו במחצית השנייה של המאה ה-20. בין אלה בולטים במיוחד סרטו של סטנלי קרמר **משפטי נירנברג**,<sup>6</sup> אשר משלב הקרנה של קטעי ארכיון של שחרור מחנות הריכוז הנאציים כחלק אינטגרלי מההליך המשפטי המוצג בסרט, וסרטו של סטיבן ספילברג **רשימת שינדלר**,<sup>7</sup> המשחזר באמצעים קולנועיים דימויים אייקוניים משחרור המחנות. גם ביצירות גרפיות, ביצירות אומנות ובסדרות טלוויזיה המתמודדות עם זיכרון השואה אפשר לזהות סימנים לתהליך ההגירה החזותי שעוברים דימויים מהשחרור; לדוגמה, ביצירה הגרפית **מאסטר רייס**<sup>8</sup> מאת ברנרד קריגשטיין (Krigstein), המתמודדת עם הטראומה של השואה בצל עמדות המעוול והקורבן. היצירה מתארת מפגש פתאומי בין קארל רייסמן, קצין אס-אס לשעבר, ובין ניצול שואה ברכבת התחתית בארצות הברית. המפגש הלא-צפוי מעורר ברייסמן פלאשבקים לתקופתו במחנה הריכוז ברגן בלזן, ובפרט לקברי האחים במחנה – כפי שאלו תועדו על ידי הכוחות המשחררים, והוא נעשה רדוף על ידי עברו. דוגמה נוספת היא היצירה **רכבת לאמריקה**<sup>9</sup> של האמן הניו-יורקי ניצול השואה בוריס לוריא, אשר שילב דימויי זוועות לצד דימויים פורנוגרפיים לכדי יצירת קולאז'.

לדידו של אברכט, ההגירה המתמשכת של דימויים שצולמו עם השחרור בין תוצרי מדיה שונים מעניקה "חיים-שאחרי" (Afterlife) לדימויים הארכיוניים, ובו בזמן מבזרת אותם בין קהילות זיכרון שונות ומגוונות ובין הקשרים היסטוריים שונים, לעיתים אפילו כאלו שאינם קשורים באופן ישיר באירוע ההיסטורי של השואה או בזיכרון שלה.<sup>10</sup> כלומר, האיכות המטרידה המאפיינת את הדימויים שהופקו במהלך שחרור המחנות, והתקבעותם בזיכרון הקולקטיבי כייצוגים אייקוניים של השואה, אחראיות במידה לא מבוטלת להפיכתם של דימויים אלו לפריזמה חזותית שבאמצעותה מיוצגים לעיתים גם מקרים אחרים של רצח עם או עוולות חברתיות. לדוגמה, תמונות אסירים לשעבר העומדים מאחורי גדר תיל (בעוד הצלם או הצלמת נמצאים מעבר לגדר), המוכרות משחרור מחנה ההשמדה אושוויץ-בירקנאו או מחנה הריכוז בוכנוואלד, הפכו ברבות השנים למודל חזותי רווח שנועד להדגיש את עמדת

<sup>6</sup> *Judgment at Nuremberg*, Stanley Kramer (USA, 1961)

<sup>7</sup> *Schindler's List*, Steven Spielberg (USA, 1993)

<sup>8</sup> Bernard Krigstein, "Master Race", *Impact* 1 (1955)

<sup>9</sup> Boris Lurie, *Railroad to America* (1963). זמין לצפייה <https://borislurieart.org/image/railroad-america> (נדלה ב-12

בינואר 2021).

<sup>10</sup> Ebbrecht, "Migrating Images"

הסובייקט של המצולם כניצול. בהקשר זה, התחזקות התרבות הדיגיטלית בעשורים האחרונים ככוח מניע להפצת דימויים העצימה את ההגירה והדה-קונטקסטואליזציה של דימויים מהגרים במרחב הווירטואלי, בין היתר כ"ממים" אינטרנטיים המופיעים ברשתות החברתיות. החזרתיות (Repetition) של דימויי הזוועה והופעתם המחודשת (Again-ness) כממים המשתמשים בדימויים משחרור המחנות מתכתבות עם מה שדיאנה טיילור מכנה "ממים טראומטיים" – ממים אינטרנטיים אשר לוכדים את הממד הרגשי והפוליטי של "היעלמות" הדימוי הטראומטי, אשר עבר סירקולציה חזותית ובעקבות זאת משמש כאמצעי להענקת נראות לאלימות ואובדן בהקשר אחר.<sup>11</sup> למשל, במסגרת הביקורת הציבורית שהושמעה כנגד מדיניות "אפס סובלנות" של ממשל טראמפ בארצות הברית בכל הנוגע להגירה – ששיאה בהפרדה בין ילדי מהגרים והוריהם בגבול הדרומי ב-2018 – הופיעו ממים טראומטיים שניכסו דימויים שצילמו הכוחות המשחררים במחנות, ובפרט כאלו שמופיעים בהם ילדים, אסירים לשעבר, מאחורי גדרות תיל; אלה עברו מניפולציה דיגיטלית כדי שיתאימו לקונטקסט הפוליטי העכשווי.<sup>12</sup>

הדוגמאות שנידונו מראות כיצד ההגירה של דימויים מייצרת רב-שכבתיות שיש לה השלכות על האופן שבו זיכרון השואה מתקיים במרחב החזותי. לפי ז'ורז' דידי-הוברמן (Didi-Huberman), ריבוי השכבות מייצר זיכרון רווי (Saturated Memory), אשר מתרחק מהקונטקסט ההיסטורי, ולפיכך מידת ההשפעה שלו מאימת על זיכרון המחנות. לדבריו, מצב זה מציב אתגר בפני הניסיון להפוך את מה שהיו המחנות לדבר-מה קריא (Legible).<sup>13</sup> אם כן, ולאור תהליך ההגירה שעוברים דימויים שצולמו עם שחרור המחנות, כיצד ניתן להפוך את אותם דימויי הזוועה לדבר-מה קריא? לפי גרהארד פאול (Paul), אחת הדמויות הבכירות במיסוד שדה המחקר של "היסטוריה חזותית", כדי להפוך דימויים היסטוריים לקריאים יש לנתח בו-בזמן את "החזותיות של ההיסטוריה" ואת "ההיסטוריוציזם של החזותי".<sup>14</sup> בהמשך לכך, כדי להפוך את המחנות ל"קריאים" דידי-הוברמן מציע לנתח את האובייקט היחיד כייחודי – ייחודיות הצריכה להיבחן גם באופן שבו היא מקיימת קשרים בין היסטוריות נוספות וייחודיות, ובפרט על ידי

<sup>11</sup> Diana Taylor, "Traumatic Memes," in *Women Mobilizing Memory*, eds. Ayşe Gül Altınay et al. (New York: Columbia University Press, 2019), 275–322.

<sup>12</sup> דוגמה אפשר לראות כאן: <https://www.snopes.com/fact-check/is-trump-putting-children-tent-cities>

<sup>13</sup> בכך ממשיך דידי-הוברמן את טענותיה של אנט וויורקה (Wieviorka). ראו: Georges Didi-Huberman, "Opening the Camps," *Annales. Histoire, Sciences Sociales* 61 (5) (2006): 1011–1049. נגיש גם כאן: [https://www.cairn-int.info/article-E\\_ANNA\\_615\\_1011--opening-the-camps-closing-the-eyes.htm](https://www.cairn-int.info/article-E_ANNA_615_1011--opening-the-camps-closing-the-eyes.htm) (נדלה ב-12 בינואר 2021).

<sup>14</sup> Gerhard Paul, "Visual History" (Version 2.0), *Docupedia-Zeitgeschichte* (2012), [http://docupedia.de/zg/paul\\_visual\\_history\\_v2\\_de\\_2012](http://docupedia.de/zg/paul_visual_history_v2_de_2012) (נדלה ב-12 בינואר 2021).

שימוש בו-זמני במקורות הכתובים, בעדויות הניצולים ובתיעוד החזותי.<sup>15</sup> על הרקע הזה, חוקרים העוסקים בהיסטוריה חזותית, ודידי-הוברמן ביניהם, מבקשים להבין דימויים כמכונני סוכנות (Agency), המשתתפת בעיצוב האופן שבו אירוע היסטורי מתווך, וכפועל יוצא – נזכר.<sup>16</sup>

אם כן, כדי להבין את ההיסטוריה החזותית של השואה ולהפוך את דימויי הזוועה לדבר-מה קריא עבור הדורות הבאים, יש לחקור את הדימוי הארכיוני היחיד (והייחודי) בהקשר ההיסטורי-תרבותי הספציפי שבו הוא נוצר (ובכלל זה, להכיר בכך שחלק ניכר מהדימויים המוכרים לנו כיום "של השואה" צולמו בידי הכוחות המשחררים רק אחרי השואה, ויתר על כן – חלקם אף בווימו לבקשת צלמי הכוחות המשחררים); במקביל יש לבחון את האופנים שבהם אותו דימוי ממשיך להתקיים (או "לשרוד", במילותיו של דידי-הוברמן<sup>17</sup>) במרחב החזותי כדימוי מהגר, ואת הסיבות לכך, גם במקרים שבהם הופעתו המחודשת נטועה בהקשר אחר מזה של השואה כאירוע היסטורי ספציפי.<sup>18</sup> פה בדיוק טמון היתרון המשמעותי שמציע שדה המחקר של היסטוריה חזותית, אשר אופיו הטרנס-דיסציפלינרי מאפשר מפגש פורה ומפרה בין חוקרים ממגוון דיסציפלינות ותחומי מחקר.<sup>19</sup> מחקר מסוג זה שואף להציג תמונת מצב הוליסטית בכל הנוגע לזיכרון החזותי של העבר, על ידי גילוי וחשיפה של השכבות הרבות שלו. באמצעות ניתוח והצלבה של המקורות הרבים – טקסטואליים, חזותיים ואוראליים – המרכיבים את מורשת הזיכרון של השואה, ניתן לעקוב אחר תהליך ההגירה של דימויים מהשחרור הנקשרים בהיסטוריה ספציפית, ולבחון את ההקשרים השונים שדימויים אלו מופיעים בהם או מייצרים בתרבות הפופולרית; כפועל יוצא מכך אפשר לעמוד על האופנים שבהם יוצרים בני דורות שונים ומרקע שונה מייצגים את העבר, וכן על האופנים שבהם ייצוגים אלו משתתפים בזיכרון החזותי שלנו לגבי העבר ומשפיעים עליו.

<sup>15</sup> Didi-Huberman, "Opening the Camps, Closing the Eyes".

<sup>16</sup> ראו לדוגמה: Georges Didi-Huberman, *The Surviving Image: Phantoms of Time and Time of Phantoms*. Aby Warburg's *History of Art* (Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press, 2018); Horst Bredekamp, *Image Acts: A Systematic Approach to Visual Agency*, trans. Elizabeth Clegg (Berlin: De Gruyter, 2018); Jens Eder and Charlotte Klonk, eds., *Image Operations: Visual Media and Political Conflict* (Manchester: Manchester University Press, 2017); Jeremy E. Taylor, ed., *Visual Histories of Occupation: A Transcultural Dialogue* (London: Bloomsbury, 2020).

<sup>17</sup> Didi-Huberman, *The Surviving Image*.

<sup>18</sup> Ebbrecht, "Migrating Images".

<sup>19</sup> ראו: Taylor, *Visual Histories of Occupation*, 1–24.

על הרקע הזה פועל פרויקט המחקר הבין-לאומי "היסטוריה חזותית של השואה: חשיבה מחודשת על אוצרות בעידן הדיגיטלי" (2019–2022), המכונה בקצרה VHH. עם החברים בפרויקט נמנים חוקרים מתחומי ידע שונים, ובהם חוקרי קולנוע, אומנות ומדיה חדשים, היסטוריונים, ארכיונאים, מפתחי תוכנה, מומחי דיגיטציה ועובדי מוזיאונים ואתרי הנצחה.<sup>20</sup> יחד בוחנים חברי צוות המחקר דרכים חדשות להתמודד עם ההיסטוריה החזותית של השואה בעידן הדיגיטלי. בכלל זה הפרויקט משקיע מאמצים בשימור, דיגיטציה, הנגשה ותיווך של תעודה מתקופת השואה – ובפרט התיעוד האודיו-חזותי שנאסף במהלך שחרור מחנות הריכוז וההשמדה וגילויים של אתרי זוועות נוספים באירופה, אשר חלקו מוכר וחלקו נשכח שנים רבות בארכיונים. לצד המקורות ההיסטוריים, אחת השאלות המרכזיות שמנחות את הפרויקט היא "כיצד דימויי זוועה שצולמו על ידי בעלות הברית משתתפים בעיצוב הזיכרון החזותי של השואה?". הואיל וכך, במסגרת העבודה בפרויקט פועל צוות מחקר באוניברסיטה העברית (מחברות המאמר נמנות עם חבריו),<sup>21</sup> שמחקרו מתמקד ב"חיים-שאחרי" של דימויים מהארכיון האודיו-חזותי של הכוחות המשחררים בתרבות הפופולרית, ובוחן כיצד דימויים אלו חוזרים ומנוכסים בתוצרי מדיה חזותיים שנוצרו לאחר 1945 כדימויים מהגרים. במסגרת מחקר היסטורי-חזותי זה שואפת הקבוצה להציע מתודות וכלי מחקר חדשים שיאפשרו לגשת אל ארכיון זה, ובכך להפוך את ההיסטוריה החזותית של המחנות לנגישה עבור הדורות הבאים.

בחלקים הבאים נציג את מודל האוצרות של הפרויקט ואת רמות המעורבות השונות שהפלטפורמה מציעה למשתמשים ולמשתמשות, תוך התמקדות בעבודת קבוצת המחקר באוניברסיטה העברית.

### **אוצרות בעידן הדיגיטלי: גישה השוואתית וגישה מולטי-מודאלית**

ההגדרה הרווחת של "אוצר" היא: "(1) אוסף, שומר, אוגר, צובר; (א2) הממונה על האוצרות; (ב2) אוגר, מאסף".<sup>22</sup> בהמשך לכך, "אוצר דיגיטלי" או "אוצרות דיגיטלית" נתפסים כפרקטיקה לניהול פעיל של דאטה: שימור,

<sup>20</sup> פרויקט ה-VHH מורכב מקונסורציום של 12 מוסדות מחקר, מוזיאונים ואתרי הנצחה מאוסטריה, גרמניה, צרפת וישראל, בשיתוף פעולה מלא עם שלושה מוסדות ומוזיאונים מארצות הברית וגרמניה (Associated Partners). הפרויקט מתואם על ידי מכון לודוויג בולצמן להיסטוריה וחברה (וינה), בשיתוף פעולה צמוד עם מוזיאון הקולנוע באוסטריה (וינה).

<sup>21</sup> חברי הצוות: ד"ר טוביאס אברכט-הרטמן (חבר הקונסורציום, חוקר וראש הקבוצה), שיר ונטורה (עוזרת מחקר), יוליה וויטורף (עוזרת מחקר), טליה ליטבינוב (עוזרת מחקר לשעבר), ליטל הניג (חוקרת לשעבר) וד"ר נוגה שטיאסני (חוקרת). חוקר נוסף המשויך חלקית לקבוצה באוניברסיטה העברית הוא פביאן שמידט מהאוניברסיטה לקולנוע בבלסברג קונרד וולף.

<sup>22</sup> מילון ספיר (תל אביב: הד ארצי, 1997), "אוצר".

עדכון והוספה של ערכים למסד נתונים דיגיטלי שנוצר כדי להתמודד עם סכנות אפשריות בדמות התיישנות טכנולוגית או השחתת נתונים, ובה בעת כדי לעודד שימוש מחודש בנתונים קיימים. עם זאת, לאור התחזקות של פלטפורמות דיגיטליות כאמצעי חדש לתיווך והנגשה של ידע היסטורי, בעשורים האחרונים נעשים מאמצים רבים להגדיר מחדש מהי אוצרות בעידן הדיגיטלי. לסוגיה זו נדרשים מומחים ממוסדות הנצחה ותרבות וחוקרים ממגוון תחומי מחקר, לרבות מוזיאולוגיה, לימודי מדיה ומדעי הרוח הדיגיטליים. אם בעבר פרקטיקות של אוצרות הושפעו מאוד מפרקטיקות אתנוגרפיות "קלאסיות" אשר רווחו במוזיאון כבר במאה ה-19, ניסיונות העת הנוכחית צועדים לעבר הגדרה מכילה יותר, בעלת מאפיינים אינטרדיסציפלינריים. בלימודי מוזיאולוגיה, למשל, המוזיאון לא נתפס עוד רק כמקום שבו אובייקטים מסודרים ומוצגים לקהל על פי קטגוריות מופרדות (תקופתיות, אתנוגרפיות, תמטיות וכו'), אלא כ"אזור מפגש" (Contact Zone) בעבור מערכות יחסים הטעונות ביחסי כוחות מפרספקטיבה פוסט-קולוניאלית.<sup>23</sup> בתגובה, האופן שבו האוסף נאצר ונשמר והדרכים שבהן הוא מתווך ומוצג לקהל הרחב – משתנים ומוטלים בספק כל העת.<sup>24</sup>

במקביל, לאור האפשרויות החדשות שמציע האינטרנט להפצה, שימור ואצירה של מידע, פלטפורמות דיגיטליות מקוונות החלו לפעול כ"אזורי מפגש דיגיטליים" (Digital Contact Zones) המעודדים מגוון אפשרויות חדשות לאצירת התוכן הווירטואלי.<sup>25</sup> שינויים אלו הובילו לחפיפה מסוימת בין ההגדרה של אוצרות כפרקטיקה המגיעה מהשדה התרבותי-אומנותי ובין ההגדרה שלה כפרקטיקה דיגיטלית; הן בתחום המוזיאון והן במרחב הדיגיטלי נראית מגמה של קידום אינטראקטיביות ומעורבות מצד המבקרים או המשתמשים. נטייה גוברת זו לעבר "תרבות

---

James Clifford, *Routes: Travel and Translation in the Late Twentieth Century* (Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1997)<sup>23</sup>

Barbara Kirshenblatt-Gimblett, *Destination Culture: Tourism, Museums, and Heritage* (California: University of California Press, 1998)<sup>24</sup>

Charlie Gere, "Museums, Contact Zones and the Internet", In *Museum Interactive Multimedia 1997: Cultural Heritage Systems Design and Interface*, eds. David Bearman and Jennifer Trant (Pittsburgh: Archives & Museum Informatics, 1997), 59–66; Noga Stiassny, "Curating is Believing: Digital Art Exhibitions and Holocaust Memory," *Jewish Film and New Media* 10:1 (forthcoming)<sup>25</sup>

השתתפותית" (Participatory Culture)<sup>26</sup> מעודדת, בין היתר, אינטראקציות חדשות עם העבר.<sup>27</sup> לפי אנה רדינג (Reading), השימוש בטכנולוגיות דיגיטליות חדשות "שם דגש רב על יכולות הפעולה של המשתמש ועל מערכת היחסים בין זהות המשתמש ובין היכולת שלו ללמוד את ההיסטוריה המתווכת לו באמצעים דיגיטליים, ולפתח זיכרונות המתווכים באופן חברתי".<sup>28</sup> ואכן בשנים האחרונות גדל באופן עקבי מספר היוזמות והפרויקטים החדשים אשר מקדמים פעילות מקוונת אינטראקטיבית והשתתפותית. לא מן הנמנע שלפחות חלק מיוזמות אלו מכוננות גם פרקטיקות חדשות ליצירת זיכרונות מתווכי מדיה חברתיים<sup>29</sup> – פרקטיקות אשר התגברו בעקבות הריחוק החברתי שכפתה התפשטות מגפת הקורונה.<sup>30</sup>

פרויקט ה-VHH (אשר החל לפעול עוד טרם התפרצות המגפה) מבקש להגדיר מחדש את המשמעות של אוצרות דיגיטלית על ידי בחינת הפוטנציאל של טכנולוגיות דיגיטליות, כמו גם המגבלות שהן מציבות, במסגרת המאמץ לשמר עדויות היסטוריות, לנתחן ולתווך אותן בכלים דיגיטליים – בדגש על הפיכת הארכיון האודיו-חזותי של בעלות הברית לנגיש עבור הקהל הרחב. זאת על ידי בניית מודלים חדשים של אוצרות של העבר המעודדים השתתפות עימו, ובכלל זה פיתוח ממשקים טכנולוגיים שמאפשרים גישה לחומרים ארכיוניים שעברו דיגיטציה (כאשר ההיסטוריה המטריאלית של אותם אובייקטים מתועדת), לצד תוצרים תרבותיים מאוחרים יותר אשר מקיימים דיאלוג עם דימויים מהארכיון, ובמקרים רבים משתמשים ישירות או בעקיפין בדימויים מהגרים. לשם כך פיתח הפרויקט תשתית דיגיטלית לניהול וחיפוש של מדיה (Media Management and Search Infrastructure), או

---

Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (New York: New York University Press, 2006), 1–24.

<sup>27</sup> "Curating is Believing", Stiasny. בהקשר זה יש להתייחס גם לאופנים שבהם "כלכלת החוויה" של זיכרון העבר מתקיימת במרחב המוזיאלי. ראו: Ivan Karp et al., eds., *Museum Frictions: Public Cultures/Global Transformations* (North Carolina: Duke University Press, 2006) Andreas Huyssen, "The Metamorphosis of the Museal: From Exhibitionary to Experiential Complex and Beyond," In *Women Mobilizing Memory*, eds. Ayşe Gül Altınay et al. (New York: Columbia University Press, 2019), 47–64.

<sup>28</sup> Anna Reading, "Digital Interactivity in Public Memory Institutions: The Uses of New Technologies in Holocaust Museums," *Media, Culture & Society* 25 (1) (2003): 67–85. כאן: עמ' 68.

<sup>29</sup> Lital Henig and Tobias Ebbrecht-Hartmann, "Witnessing Eva Stories: Media Witnessing and Self-inscription in Social Media Memory," *New Media & Society* (2020), <https://doi.org/10.1177/1461444820963805>

<sup>30</sup> Tobias Ebbrecht-Hartmann, "Commemorating from a Distance: The Digital Transformation of Holocaust Memory in Times of COVID-19," *Media, Culture & Society* (2020), <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/0163443720983276>



בקצרה (MMSI) אשר נועדה לשרת צרכים שונים לפי רמות מעורבות שונות עבור קהילות יעד מגוונות,<sup>31</sup> ומתאפיינת בשתי גישות מרכזיות המשלימות זו את זו: גישה השוואתית וגישה מולטי-מודאלית.

הגישה ההשוואתית (1:1) מעוצבת כך שהמשתמשים יוכלו לבחון מקרוב נכסים דיגיטליים (Digital Assets) שונים וכן להשוות בין אלו ובין אובייקטים אחרים שעברו דיגיטציה וקשורים לשחרור המחנות או לגילויים של אתרי זוועה אחרים, כגון סרטים או קטעי סרטים, לפי מגוון פרמטרים נרחב. מצב זה מזמין את המשתמשים לחקור את האובייקט החזותי ההיסטורי באופן ייחודי ובו-בזמן למקמו בתוך הקשר רחב יותר. לדוגמה, על ידי שימוש בממשקים חזותיים דיגיטליים כמו תצוגת מסך מפוצל, המשתמשים מוזמנים להשוות בין שני קטעי ארכיון מוסרטים או תצלומים שצילמו צלמים בשירות הכוחות המשחררים עם הגעת היחידות למחנות הריכוז וההשמדה ברחבי אירופה; להציב את המקור ההיסטורי החזותי לצד מסמך ארכיוני כתוב הנקשר באותה היסטוריה ייחודית; להשוות בין דימוי זוועה ובין אובייקט חזותי המשתמש באותו דימוי כדימוי מהגר – ומתוך כך לאתר נקודות דמיון ושוני בין השניים. דוגמה נוספת היא אמצעי זיהוי גיאוגרפיים, המעודדים את המשתמשים לבחון את מצבו הנוכחי של האתר ההיסטורי וכן למקם את התיעוד ההיסטורי בתוך ההקשר הגיאוגרפי.

לעומת הגישה ההשוואתית, שבעיקרה מבוססת על עיגון בהקשר ספציפי ומסגור הקשרי של התיעוד החזותי של ארכיון השחרור של בעלות הברית, באופן שיכול לעזור למשתמשים להשוות בין המקור ההיסטורי הסינגולרי לייצוג אחר או מאוחר יותר – הגישה המולטי-מודאלית מבקשת להציב מספר רב של אובייקטים במקביל. גישה זו נועדה בעיקרה לאפשר הצלבה של מידע והתחקות אחר מערכות יחסים, בעיקר חזותיות ולעיתים בלתי-צפויות, המתקיימות בין נכסים דיגיטליים שונים לאובייקטים אחרים שקשורים לאותה התקופה ושעברו דיגיטציה, כגון עדויות, מסמכים טקסטואליים ומסמכים היסטוריים אחרים. יתרה מכך, הגישה המולטי-מודאלית מאפשרת למשתמשים לעמוד על מערכת הקשרים הנרקמת בין האובייקטים ההיסטוריים ובין תוצרי מדיה שנוצרו לאחר 1945 ועברו דיגיטציה, או כאלו שכבר נוצרו כאובייקטים דיגיטליים מלכתחילה, ובשל כך כבר מושפעים, במרומז או במפורש, מתהליך ההגירה שעוברים אותם דימויי זוועה לתרבות הפופולרית. כך מתאפשרת בחינה מקרוב של אסטרטגיות קולנועיות ואסתטיות, לצד מודלים, נרטיבים ודפוסים חזותיים רווחים שהם תוצר של תהליכי הגירת דימויים מאותו ארכיון אודיו-חזותי של בעלות הברית לתוצרי תרבות מאוחרים יותר.

<sup>31</sup> השקת התשתית צפויה בתום הפרויקט (דצמבר 2022).

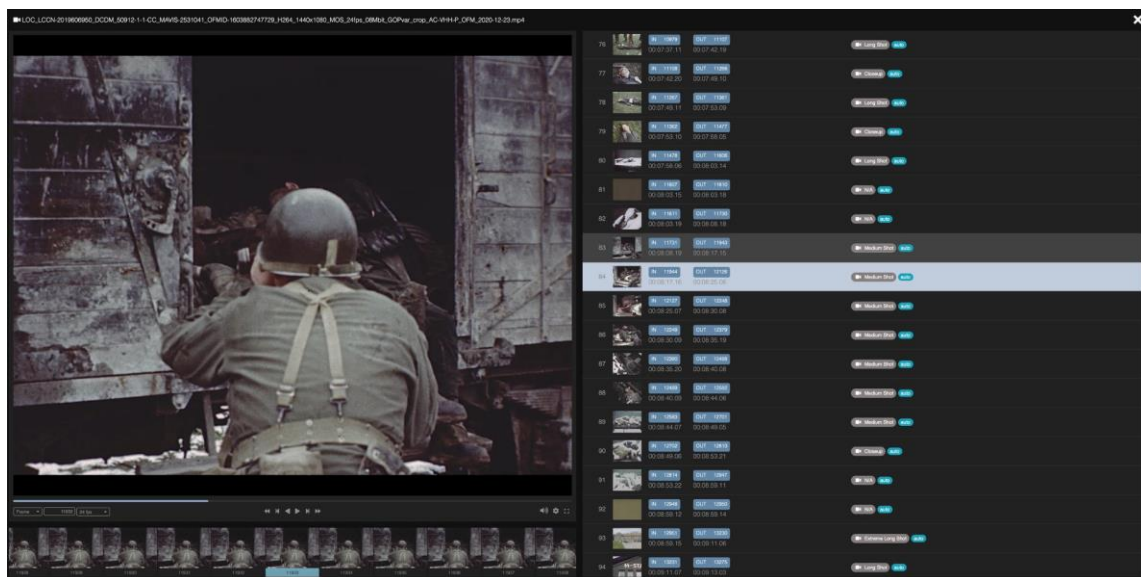
בהסתמך על פיתוחים טכנולוגיים ודיגיטליים, לרבות אנוטציה (Annotation) ידנית ותהליכי אוטומטיזציה שמבוססים על למידת מכונה (Machine Learning), למשל, הבחנה וזיהוי של שוטים (Shots) או עצמים (Objects) במרחב, השילוב בין שתי הגישות מציע למשתמשים מעורבות מוגברת בהיסטוריה החזותית של השואה, אשר הופכת אותם לשותפים פעילים בתהליך האוצרותי (ראו דימויים להלן).



צילום מסך מהפלטפורמה המקוונת של הפרויקט "היסטוריה חזותית של השואה" (VHH): דוגמה לאופן שבו הפלטפורמה מאפשרת אנוטציה וניתוח מתקדם של מדיה חזותיים. זכויות יוצרים: פרויקט ה-VHH



צילום מסך מהפלטפורמה המקוונת של פרויקט "היסטוריה חזותית של השואה" (VHH): דוגמה לאופן שבו הפלטפורמה מאפשרת זיהוי עצמים כתוצאה של Machine learning. זכויות יוצרים: פרויקט ה-VHH



צילום מסך מהפלטפורמה המקוונת של פרויקט "היסטוריה חזותית של השואה" (VHH): דוגמה לאופן שבו הפלטפורמה מאפשרת זיהוי שוטים. זכויות יוצרים: פרויקט ה-VHH

### יחסים של הגירה ושינוי בתרבות הפופולרית: צוות המחקר באוניברסיטה העברית

תצלומים וקטעים מוסרטים המתעדים את הזוועות שאליהן נחשפו הכוחות המשחררים היגרו, ועודם מהגרים, בין תוצרי מדיה שונים. המחקר שמבצעת הקבוצה באוניברסיטה העברית שם דגש רב על תיעוד ה"חיים-שאחרי" של אותם דימויים: בחינת התנועה וההשתנות שלהם בתרבות הפופולרית. כדי לזהות את סביבות המדיה החשובות ביותר להגירת דימויים מתקופת השחרור, הצוות מתייחס הן למדיה אנלוגיים והן לדיגיטליים. הקורפוס השלם מורכב מחמישה שדות מחקר מובחנים מהתרבות הפופולרית: קולנוע דוקומנטרי ועלילתי, יצירות אומנות, רומנים גרפיים, משחקי מחשב וממים אינטרנטיים. באמצעות מיפוי שדות מחקר אלו, הצוות מבקש לחשוף את תהליך ההגירה שעוברים דימויים אלה בין סביבות מדיה שונות כדימויים המשמרים, נושאים, משנים, מעצבים ומייצגים את זיכרון שחרור מחנות הריכוז בפרט, וזיכרון השואה ככלל. הצוות נותן משקל רב למערכת הקשרים הנרקמת בין אותם דימויי ארכיון ובין הביטוי החזותי שלהם בתרבות לאחר 1945, מתוך אמונה שמערכת קשרים זו יכולה לספק הבנה טובה יותר של הסוכנות האינהרנטית של אותם דימויי זוועות ושל היכולת שלהם להשתתף בעיצוב הזיכרון החזותי של העבר, ובה בעת להיות מושפעים ממנו.

כדי לנסח את הקשרים הנרקמים בין הייצוגים השונים והופעתם המחודשת של דימויים מהשחרור בתרבות הפופולרית, הצוות מתמודד עם המצאי (Inventory) החזותי הרחב בשני מישורים במקביל: במישור האחד, על ידי יצירת קורפוס של דימויים (still and moving images) הקשורים באופן חזותי לצילומים ולקטעים המוסרטים שצולמו על ידי בעלות הברית בסמוך לשחרור המחנות. קורפוס זה כולל מאגר מידע של אובייקטים חזותיים לצד תיעוד של המטא-דאטה שלהם, ובכלל זה מידע כגון תאריך ההפקה של האובייקט ומידע מקיף על היוצרים, סוג המדיה ותוכן היצירה.<sup>32</sup> בתוך כך גם ישנה התייחסות לז'אנרים ולהקשרים ההיסטוריים שבהם נוצרו תוצרי תרבות אלו, וכן מידע הנוגע לייצוגים הדיגיטליים שלהם. תיעוד זה יוטמע בפלטפורמה כחלק מהמאגר הכולל של ה-VHH MMSI. הפלטפורמה נשענת על עבודת הקטלוג והאנוטציה של הצוות, במטרה לקשור בין האובייקטים השונים והמטא-דאטה שלהם ובכך להגביר ולהעשיר את מעורבות המשתמשים בעבר (עוד על כך בהמשך). מאחר שדימויים הקשורים לשואה ולשחרור בפרט משמשים עבור יוצרים רבים מודל איקונוגרפי לתיאור העבר (וההווה), הצוות מתייחס לקורפוס כאל אורגניזם המורכב מ"פרטים שונים הקשורים זה בזה בקשרי תלות והשפעה הדדית ומאוחדים

<sup>32</sup> המאגר הוא מרכיב מרכזי בשיקולים לרכישה, דיגיטציה ותיעוד זכויות היוצרים של אותם תוצרי תרבות.

מבחינה תפקודית, כגון גוף חי".<sup>33</sup> ככזה, הקורפוס גדל וממשיך להתעדכן בהתאם לשינויים; הוא מתעצב באמצעות הוספות של ייצוגים חדשים, אשר קשורים בקשר חזותי לאותם תצלומים וקטעים מוסרטים מתקופת גילוי המחנות ושחרורם.

בהמשך ישיר לכך, המישור השני שבו צוות החוקרים באוניברסיטה העברית מתמודד עם המצאי החזותי הוא זיהוי, מיפוי וניסוח של היחסים והקשרים המתקיימים בין אותם דימויי ארכיון ובין ייצוגם בתרבות הפופולרית שלאחר השואה. באמצעות כינון טקסונומיה לתיאור אותם קשרים חזותיים, אנו מסווגים ומנתחים את מערכות היחסים בין האובייקטים החזותיים במודל לא-היררכי ורב-שכבתי – מודל אשר מאפשר, על ידי שימוש באמצעים טכנולוגיים ותהליכי אנוטציה ידנית, לקשור בין אובייקטים המופיעים בקורפוס לבין אובייקטים נוספים מתוך המאגר הכולל, וכפועל יוצא – לחשוף את אותם קשרים חזותיים ולהיחשף אליהם בממשק עצמו. מודל זה אף מאפשר למפות את היחסים החזותיים השונים ולייצר הדמיות שלהם.

העבודה על הקורפוס בזירות מחקר שונות במקביל הובילה להבנה כי היחסים בין הדימויים הארכיוניים ובין הייצוגים המאוחרים יותר שלהם בתרבות הפופולרית מורכבים יותר מכפי שהצוות הניח בתחילה. דימויי ארכיון רבים חוזרים ומופיעים באופנים שונים כדימויים מהגרים בז'אנרים שונים ובמדיה מגוונים: סרטים עלילתיים, משחקי מחשב, מיצגי אומנות, רומנים גרפיים; דימויים מהגרים מופיעים באופן ישיר אך גם באופן עקיף, שדורש ידע מוקדם לגבי החומר הארכיוני ותשומת לב לפרטים. לכן, בדומה לקורפוס, הטקסונומיה לתיאור קשרים חזותיים גם היא מודל גמיש ודינמי אשר נועד לתיאור, ניסוח וניתוח של היחסים החזותיים – הישירים והעקיפים – בין דימויי הארכיון ובין אופן הופעתם בתוצרי מדיה מאוחרים יותר בתרבות הפופולרית. המסקנה העולה היא שלטקסונומיה שתי מוטיבציות: ראשית, היא שואפת לבסס יחסים חזותיים קונוטטיביים בתוך התשתית לניהול וחיפוש מדיה של פרויקט המחקר, ובהקשר הזה היא משמשת ככלי עזר דיגיטלי לתיאור תוכן חזותי כבר בשלב האנוטציה (הן של החוקרים והן של משתמשים עתידיים). במקביל, וללא כל סתירה, הטקסונומיה משמשת מתודה אנליטית המציעה דרכים חדשות לתאר ולנתח יחסים מורכבים בין דימויים. עבור מטרה זו, הטקסונומיה מתפקדת ככלי יעיל לקריאה צמודה של הדימויים והיחסים בינם ובין דימויים אחרים, התנועה שלהם בתוך התרבות הפופולרית החזותית והחיבור שלהם לתרבות הפופולרית ככלל. באמצעות מיפוי וניסוח של הקשרים הרב-שכבתיים ועל ידי שימוש בטקסונומיה, הצוות

<sup>33</sup> מילון ספיר (תל אביב: הד ארצי, 1997), "אורגניזם".

שואף להבין את היחסים ההקשריים, התרבותיים והחברתיים השונים, על שלל ממדיהם והופעותיהם במדיה – ובעקבות זאת להנגיש יחסים אלו לקהל המשתמשים העתידי. הטקסונומיה גם יכולה להיות מודל יעיל לאוצרות של תוכן חזותי מחוץ לממשק הדיגיטלי, מחד גיסא, וכלי תיאורטי לניתוח יצירות חזותיות, מאידך גיסא; היא מאפשרת למשתתפים ולמשתתפות לסווג, להגדיר ולנתח קשרים בין דימויים בכוחות עצמם. ככזו, הטקסונומיה היא חלק מרכזי בפרויקט ובחוויה שמוצעת למשתמשים.

### **חויית המשתמש ואמצעי שימוש**

עבור הפרויקט, הארכיון החזותי של בעלות הברית הוא בסיס לקידום, חקירה ויצירה של צורות חדשות של חויית משתמש. לפיכך, היבט מהותי נוסף במחקר הוא פיתוח ועיצוב של חויית המשתמש בתשתית לניהול וחיפוש מדיה, דהיינו: כיצד אנשים משתמשים בפועל בפלטפורמה הדיגיטלית וכיצד הם הופכים לשותפים-יוצרים בכינון ואוצרות של הארכיון הגדל, דרך מודל האוצרות הדיגיטלית הרב-שכבתי שעל בסיסו התשתית פועלת. כדי לנסח ולמקם את הפוטנציאל של חויית המשתמש הצוות פיתח מחקר המבוסס על יצירת פרסונות (Personas), קרי, דמויות פיקטיביות של משתמש או משתמשת עתידיים. השימוש בפרסונות הוא פרקטיקה מקובלת בבניית פלטפורמות דיגיטליות, המסייעת לבחון את הפוטנציאל של אינטראקציות עתידיות של משתמשים ייעודיים בפלטפורמה – אינטראקציות המאופיינות לפי תכונותיהן של קהילות יעד שונות. פרסונות כאלו נועדו לעזור למתכננים ולמתכנתים של הפלטפורמה לחשוב ולהבין כיצד המשתמשים צפויים להשתמש בה: את הדרישות שעלולות להתעורר מצד המשתמשים ואת האינטראקציות ודרגות המעורבות האפשריות מצידם. מתוך כך, התשתית לניהול וחיפוש מדיה עוברת כל הזמן התאמה לקבוצות שונות של משתמשים ובעלי עניין (Stakeholders), ובהם מומחים ממגוון תחומים לצד כאלו שאינם מומחים בנושא. בהקשר זה ראוי לציין שתרחישים אלו משמשים כלי מחקר אנליטי ראשוני, המיועד לעזור בעיצוב הפלטפורמה בשלב מוקדם, ולפיכך אינם בהכרח מעידים על החוויה הסופית. בהמשך צפויים להתבצע גם User Trials – משתמשים ובעלי עניין יוזמנו להתנסות בפלטפורמה במסגרת מחקר אמפירי. רק בשלב האחרון הפלטפורמה תושק לקהל הרחב.

אם כן, כדי לתאר את הצרכים של קבוצות היעד של המשתמשים, בשלב הראשון צוותי המחקר השונים הפועלים בפרויקט יצרו ואפיינו פרסונות שונות עד כדי הפרטים ה"קטנים" (כגון גיל, מגדר, רקע ביוגרפי, מידת

הידע ההיסטורי, תחומי עניין), ובהתאם לכך פיתחו מגוון תרחישי מעורבות של אותן פרסונות בפלטפורמה. תרחישים אלו מתארים את תחומי העניין, הצרכים והביקושים של משתמשים עתידיים בסיטואציה מסוימת, ועונים עליהם באמצעות בניית תרחישי שימוש אפשריים בפלטפורמה של הפרויקט. כל תרחיש מעורבות מבוסס על פרסונה אחרת, אשר מייצגת מדגם של קבוצת משתמשים ספציפית מבין ארבע קבוצות עיקריות של אנשים שהפלטפורמה מיועדת להם: (א) משתמשים חדשים מקרב הקהל הרחב אשר מבקרים לראשונה בפלטפורמת הפרויקט, מחלל ביתם; (ב) חוקרים ואנשי מקצוע המשתמשים בפלטפורמת הפרויקט למחקר במסגרת עבודתם, במרחב עבודה ציבורי (אוניברסיטה, ספרייה וכו') או במרחב הפרטי (משרד, בית); (ג) מבקרים באתרי הנצחה המשתמשים בפלטפורמת הפרויקט במהלך הביקור (On-site); (ד) וקבוצות משתמשים הנעזרים בפלטפורמה במסגרת פרויקטים משותפים ועבודה קבוצתית, בביתם או במקום עבודתם. כל תרחיש מורכב ממגוון תפקידי משתמש, מצבי שימוש, מידות מעורבות ומרחבי עבודה.

דוגמה לתרחיש מסוג זה שנוצר על ידי הצוות באוניברסיטה העברית היא הפרסונה של מרים כהן<sup>34</sup> – (לכאורה) משתמשת חדשה, אשר התגלגלה במקרה לפלטפורמת הפרויקט דרך חיפוש בגוגל של שם אביה, ניצול השואה. מרים היא אזרחית ותיקה, בת 76, יהודייה שומרת מסורת אשר מתגוררת בטרנטון, ניו ג'רזי. הוריה היגרו לארה"ב מלודו' בראשית שנות החמישים של המאה ה-20. מרים עבדה כספרנית בקולג' של ניו ג'רזי במשך שנים רבות, עד יציאתה לפנסיה לפני כשנה. כיום היא פעילה מאוד במרכז הקהילתי של טרנטון ולומדת בו קורסים שונים, ובהם קורס לשיפור מיומנויות מחשב וטכנולוגיה דיגיטלית. פרט לפעילותה הענפה במרכז הקהילתי, מרים מבלה חלק ניכר מזמנה הפנוי בשיטוטים באינטרנט. כמו שעושים רבים ממשתמשי הרשת, היא לעיתים מחפשת בגוגל את שמה ואת שמות קרובי משפחה. מרים תמיד מתעניינת בחקירת חייהם של הוריה באירופה – חיים שההורים בקושי סיפרו עליהם למרים, אחיה ואחיותיה. באחד משיטוטיה ברשת חיפשה מרים במנוע החיפוש של גוגל את שמו של אביה ואת שם מחנה הריכוז שממנו הוא שוחרר בסוף המלחמה – "אדם ברודסקי ברגן בלזן". אחת התוצאות הראשונות שמצאה הייתה קישור לפלטפורמת VHH. מרים לחצה על הקישור ושמחה לגלות קטגוריה שלמה שקשורה לשחרור מחנה הריכוז ברגן בלזן. התשתית לניהול וחיפוש מדיה הציעה למרים אינוונטר מרשים של תצלומים וקטעי ארכיון מוסרטים של המחנה המשוחרר בידי הכוחות הבריטיים, המסודר על פי תאריכים ספציפיים

<sup>34</sup> <https://www.vhh-> D3.1 Definition of Engagement Levels, Usage Modes, and User Types

[/project.eu/deliverables/d3-1-engagement-levels](https://project.eu/deliverables/d3-1-engagement-levels). ראו הערה 1.

ואתרים במחנה. התשתית גם הציעה למרים רשימה של אנשים אשר סיפוריהם ועדויותיהם קשורים להיסטוריית השחרור של ברגן בלזן. לאחר שלחצה על הערך "אדם ברודסקי", הופתעה לגלות חמש תמונות ושבעה סרטים דוקומנטריים הקשורים לאביה. התשתית לניהול וחיפוש מדיה אף הציעה לה שמונה מסמכים היסטוריים ששמו הוזכר בהם ו-20 אזכורים בניתוחי מומחים של חומרים אלו. מרים הופתעה מכמות התוצאות הקשורות לאביה, מאחר שלא ידעה שהוא דמות חשובה כל כך בחקר השואה. עבורה, אביה היה אדם מופנם, שקט וביישן. לאחר מותו ערכה כמה חיפושים לגבי ההיסטוריה של משפחתה, וגילתה שני סרטים דוקומנטריים ושלושה טקסטים שהזכירו את שם אביה, אך היא לא הכירה את רוב התוצאות שמצאה בפלטפורמה.

מרים החלה לשוטט בין התצלומים שמצאה, אשר צולמו במהלך שחרור המחנה. באחד התצלומים נראה אביה עם יאנוש קליימן, חברו הוותיק המוכר לה עוד מימי ילדותה. בתצלום עומדים שני הגברים הכחוסים ליד אחד מצריפי המחנה, בבלויי סחבות. יאנוש אוחז בקב ואביה אוחז במכנסיו, הגדולים עליו בכמה מידות. מרים הופתעה והתרגשה מתצלום זה. אביה תמיד סיפר לה שהוא ויאנוש צולמו במהלך השחרור, אבל אף אחד במשפחה לא ראה את התצלומים הללו עד היום. למזלה, התצלום זמין לצפייה ברזולוציה גבוהה. מרים שמרה אותו כקובץ JPEG בשולחן העבודה האישי שלה ושלחה את התמונה במייל לאחותה, שושי. תצלום זה אף הוביל את מרים לתוצאות החיפוש של יאנוש קליימן. אולי בערב אחר היא תשוטט בעמוד המציג את תוצאות החיפוש של שמו, והיא בהחלט מתכננת לשתף את משפחתו של יאנוש בתוצאות החיפוש ובפלטפורמה המקוונת של הפרויקט.

לאחר שמרים שמרה את יתר תוצאות החיפוש של אביה על שולחן העבודה האישי שלה, היא חזרה למסמכים ההיסטוריים שעלו בתוצאות החיפוש של שמו. בעודה ממשיכה בחיפוש שחרור ברגן בלזן, היא נתקלה בכמה קטעים מעדויות כתובות ומוקלטות של חיילים בריטים מבין אלו ששחררו את המחנה. אלו עזרו לה להבין טוב יותר את האווירה ששררה במחנה בעת השחרור, ואת ההבדלים בתפיסת האירוע ההיסטורי בין המשחררים ובין השורדים במחנה. באחת העדויות, היא צפתה בצלם בריטי אשר תיעד את מחנה ברגן בלזן לאחר השחרור מספר על מפגש שהיה בינו ובין שני שורדים. התיאורים של החייל לוו בקטע ארכיון מוסרט מהשחרור אשר תיאר את רגע התצלום של אביה ויאנוש ליד הצריף. מרים גילתה כל כך הרבה פרטים ומסמכים היסטוריים על אביה בפלטפורמת הפרויקט, ולא שמה לב שעברו כמה שעות מאז שהחלה לשוטט בפלטפורמה. היא לחצה "שתף" על ערך השם "אדם ברודסקי" המוביל לתוצאות החיפוש, והעבירה את הקישור במייל לאחיה, אחיותיה ונכדיה. אכן, ערב מעניין עבור מרים בפלטפורמת ה-VHH.



כפי שתרחיש המעורבות של הפרסונה הבדיונית בדמותה של מרים מדגים, השילוב בין גישת האוצרות ההשוואתית ובין גישת האוצרות המולטי-מודאלית בפלטפורמת הפרויקט מעודד אוצרות משותפת בין פרויקט המחקר VHH ובין המשתמשים בתשתית לניהול וחיפוש מדיה, ומעודד השתתפות מצד המשתמשים. פרקטיקה זו שואפת לפתח אף יותר את מאגרי המידע של הפרויקט גם לאחר שיסתיים, דרך פעילות האוצרות של המשתמשים, ההופכת אותם גם ליוצרים-שותפים בפלטפורמה. בעזרת החידושים הטכנולוגיים של הפרויקט המשתמשים מוזמנים ללמוד, לנתח, למפות, לשלב ולהרכיב מסמכים היסטוריים, תצלומים, קטעים מוסרטים וציורים, עם אובייקטים נוספים שעברו דיגיטציה וקשורים להיסטוריה החזותית של השואה. בתוך כך, המשתמשים מוזמנים להשתתף בדרכים אינטראקטיביות נוספות וליצור באופן שיתופי תוכן אינטראקטיבי חדש, כגון חיבורים אודיו-חזותיים (Audiovisual Essays), סיורים מודרכים, תערוכות מקוונות וסרטי דוקומנטרי אינטראקטיביים (i-docs). לנוכח שלל פעולות אלו, ניתן להתייחס לתשתית לניהול וחיפוש מדיה של הפרויקט כאל אזור מפגש דיגיטלי אשר פועל כ"ארכיון חי" – מקום שבו נרטיבים שונים ומגוונים באים במגע זה עם זה ונתונים לשינוי, עיצוב והרכבה מחדש על ידי המשתמשים.

ארכיון חי זה, שיסודותיו נטועים עמוק בפיתוחים דיגיטליים וטכנולוגיים כגון תהליכי אוטומציה דיגיטליים המבוססים על לימוד מכונה ואלגוריתמים ומחקר טרנס-דיסציפלינרי של היחסים החזותיים בין מסמכים שעברו דיגיטציה ובין האינטראקטיביות של המשתמש, ממשיך בהחלט את הגירת הדימויים – תהליך שהחל לצבור תאוצה בעידן האנלוגי של המאה ה-20 ונמשך כעת, בין תוצרי מדיה דיגיטליים שונים. בעשותו כך, פרויקט ה-VHH הופך את ההיסטוריה של המחנות לדבר-מה קריא; הוא ממשיך להעשיר את ההיסטוריה החזותית של השואה כשדה מחקרי, תוך שהוא מחזק קשרים קיימים של יחסים, ובה בעת מטפח יחסים חדשים בעידן הדיגיטלי.

## סיכום

פרויקט ה-VHH שמאמר זה דן בו שם לו למטרה לחקור ולהנגיש את ההיסטוריה החזותית של השואה – ובכלל זה את הארכיון האודיו-חזותי של כוחות בעלות הברית, אשר תיעדו את שחרור מחנות הריכוז וההשמדה הנאציים וגילויים של אתרי זוועות נוספים באירופה – כגורם המשפיע על הזיכרון החזותי של השואה. הפעילות המחקרית של הצוות באוניברסיטה העברית מתמקדת בעיקר בתהליך ההגירה שעוברים דימויי ארכיון השחרור ובביטוי החזותי

שלהם בתרבות הפופולרית שלאחר 1945 – בקולנוע, באומנות, במשחקי מחשב, בממים אינטרנטיים וברומנים גרפיים. קורפוס המחקר העשיר שהצוות אוסף, ממפה ומשמר הוא קורפוס חדש מסוגו, הכולל מאגר מידע דיגיטלי עצום של אובייקטים חזותיים ומסמכים היסטוריים. על בסיס קורפוס זה הצוות מפתח פרקטיקות חדשות להשתתפות ואוצרות דיגיטלית, ואלה משמשות כבסיס אנליטי לזיהוי ואפיון של קשרים חזותיים בין תוצרי מדיה שונים בקונטקסטים ספציפיים. מהלך זה נועד לאפשר הבנה טובה יותר של ההיסטוריה החזותית של השואה, ואף טומן בחובו הצעה כיצד לגשת להיסטוריות חזותיות של אירועים נוספים בעתיד.