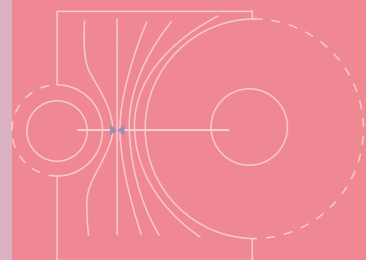


Dr. Nea Ehrlich

Department of the Arts

Faculty of Humanities and Social Sciences



My life before BGU:

I got my undergraduate degree at Ben-Gurion University. From the very first day I knew I liked the place. I studied art history and English literature and what I most liked about this combination was my gradual acquaintance with milestones in human culture and creativity, and the ability to identify how ideas are built one upon the other, influenced by and conversing with what came before. I completed my Master's and PhD degrees at the University of Edinburgh in Scotland. The combination of history and art, in a place with beautiful and powerful nature and culture, was a source of inspiration.

An insight from my research:

My research interests combine art and technology and my focus is on contemporary art, new media art, animation and gaming. A recurring theme is the importance of images in our daily life in conveying information. I am very interested in the documentary revolution in recent decades, which made documentaries more popular and more creative. Consequently, documentaries have stopped presuming to represent any objective truth, and keep shifting between fabrication and fact, a central element in the age of fake news. The insight is, of course, that every representation of reality is constructed and that nothing is straightforward or natural, and therefore, we should not only be critical of representations of reality, but we should also understand that everything can be represented differently and what may be perceived as believable and realistic is ultimately a cultural construct related to time. So, what may seem true today, might be perceived as bogus tomorrow.

Something that doesn't appear on my resume:

I love contemporary dance, dogs, and unique jewellery and I am always interested in theater design – how from the very minimal it's possible to create maximum atmosphere and message.

A source of inspiration:

A book which really affected me was Ender's Game. The movie was terrible, but the book is especially powerful. It is science fiction, which deals with fighting and survival, but is actually very psychological and deals with the coming of age of a boy facing questions of learning, perception of the world, how to influence people, what to believe and how sometimes our actions have great consequences. This book is also one of the things that led me to my interest in gaming, robotics and virtual realities and how they relate to what is perceived as real...

The feeling at the University is of a young atmosphere in terms of research and openness to collaboration, to new ground-breaking research and to interdisciplinary research that doesn't necessarily fall into the traditional academic categories. That's what is so exciting to me, because you can't know what the next idea and next direction of research will be.

התחושה באוניברסיטה היא של אווירה צעירה מבחינה מחקרית ומבחינת פתיחות לשיתופי פעולה, לכיווני מחקר חדשים ופורצי דרך ולמחקר אינטרדיסציפלינרי שאינו בהכרח נופל לתוך הקטגוריות האקדמיות המסורתיות. זה מה שכ"כ מלהיב בעיני, כיוון שבאמת לא ניתן לדעת מה יהיה הרעיון וכיוון המחקר הבא.

ד"ר ניעה ארליך

המחלקה לאמנויות | הפקולטה למדעי הרוח והחברה



החיים שלי לפני אב"ג:

את התואר הראשון שלי עשיתי באוניברסיטת בן-גוריון. מהיום הראשון שהגעתי לאוניברסיטה ידעתי שהמקום מוצא חן בעיני. למדתי תולדות האמנות וספרות אנגלית ומה שהכי אהבתי בשילוב היה ההיכרות ההדרגתית עם אבני דרך בתרבות וביצירה האנושית, ויכולת לזהות איך רעיונות נבנים זה על גבי זה, מושפעים ומתכתבים עם מה שבא לפניהם.

את התואר השני שלי ואת הדוקטורט עשיתי באוניברסיטת אדינבורו בסקוטלנד. השילוב בין היסטוריה ואמנות במקום, טבעי ויפהפה ועוצמתי ותרבות מכל עבר, היה מקור להשראה.

תובנה שלי מתחום המחקר שלי:

תחומי המחקר שלי משלבים בין אמנות וטכנולוגיה ועיקר העיסוק שלי הוא באמנות עכשווית, אמנות ניו מדיה, אנימציה וגיימינג. נושא חוזר הוא חשיבותם של דימויים בחיי היומיום שלנו להעברת מידע. מאוד עניין אותי המהפך התיעודי בעשורים האחרונים, שהפך את התיעוד ליותר פופולרי ויותר יצירתי, ובכך תיעוד הפסיק להתיימר להציג אמת אובייקטיבית כלשהי, והוא נע כל הזמן בין בדיה לעובדה, נושא מרכזי בתקופה של fake news. התובנה המתבקשת היא, כמובן, שכל ייצוג של מציאות הוא מובנה ואין שום דבר "ישיר" או "טבעי" ולכן לא רק שצריך להיות ביקורתיים כלפי אופן הצגת המציאות, צריך גם להבין שכל דבר ניתן להציג באופן שונה ומה שנתפס כאמין וריאליסטי הוא בסה"כ תפיסה תרבותית תלוית זמן. לכן מה שהיום אולי נדמה כאמין, מחר אולי ייתפס כמופרך.

משהו שלא כתוב ב-CV שלי:

אני אוהבת מחול עכשווי, כלבים ותכשיטים מיוחדים ותמיד מעניין אותי עיצוב תפאורות של הצגות - איך מהמינימום האפשרי אפשר ליצור מקסימום אווירה ומסר.

מקור השראה:

ספר שמאוד השפיע עלי היה "המשחק של אנדר". הסרט הוא נוראי, אבל הספר חזק במיוחד. זה ספר מד"ב שעוסק בלחימה והישרדות אבל הוא בעצם מאוד פסיכולוגי ומדבר על תהליך התבגרות של ילד שמתמודד עם שאלות של למידה, ראיית עולם, איך להשפיע על אנשים, למה להאמין ואיך לפעמים יש השלכות אדירות למעשים שלנו. הספר הזה הוא גם אחד הדברים שהוביל אותי לעניין שלי בגיימינג, רובוטיקה ומציאויות וירטואליות ויחסם למה שנתפס כאמיתי...