



# מבטרים

כתב עת לתרבות חזותית

גיליון מס' 1 | תשפ"ב | 2022





---

**מבטים** כתב עת לתרבות חזותית יוצא לאור מטעם  
המחלקה לאמנויות באוניברסיטת בן-גוריון בנגב

---

עורך ראשי: דניאל מ. אונגר  
עורכת בפועל: שרה אופנברג  
חברי וחברות המערכת: נועם גונן, אמה גשינסקי, בר לשם, רפאלה צרפתי, תהילה שדה

---

מעצבת גרפית: עינת פרלמן רוגל  
עורכת לשונית: אורלי ניטיס יעקובי

---

ISSN 2710-480X

© כל הזכויות שמורות, מבטים: כתב עת לתרבות חזותית 2021

---

יש לשלוח מאמרים בעברית, כשהם ערוכים ומותקנים, כקבצי מעבד תמלילים WORD,  
לכתובת הדואר האלקטרונית [mabatim.arts@gmail.com](mailto:mabatim.arts@gmail.com)  
הוראות התקנה ניתן למצוא באתר הבית של כתב העת.

---

כתב העת מופץ במרשתת בגישה פתוחה: [n.bgu.ac.il/humsos/art/Pages/mabatim.aspx](http://n.bgu.ac.il/humsos/art/Pages/mabatim.aspx)

פייסבוק: [Mabatim.Arts](https://www.facebook.com/Mabatim.Arts)

כתובת המערכת: המחלקה לאמנויות, אוניברסיטת בן-גוריון בנגב, ת.ד. 653, באר שבע, 84105

---

תמונת השער: שרון פוליאקין, (2011) Valley, תצריב, אקוויטינטה והדפס-רשת. 27.5/20 ס"מ.

# תוכן עניינים

4	<b>דבר המערכת</b>
	<b>מאמרים</b>
6	<b>חמדת כסלו</b> משחק והבנה: השפעתם של אנרי פואנקרה ואנרי ברגסון על אמנותו של מרסל דושאן
31	<b>דפנה נסים</b> הסוכנות הרגשית של הדיוקן: הזדהות ועונג בקשר בין אציל ודיוקנו בשלהי ימי הביניים בספר השעות מהאג (ms.76 f 2)
58	<b>נסים גל</b> לא־לריק: החלל הריק באמנות פלסטינית עכשווית
77	<b>גל סופר</b> ארחות עקלקלות וצורות משונות: ויזואליה ככלי לשליטה בשדים
101	<b>אושרי ברגיל</b> מה בין אוטונומיה ליצירה עצמית בעידן המידע?
118	<b>דוד שפרבר</b> נידה, טבילה ומקווה באמנות היהודית־פמיניסטית: בין ישראל לארצות הברית
164	<b>אלינור זילברמן</b> מיני־מי: הגרסה המוקטנת שלי אופנת אימהות־בנות
189	<b>מרים מלאכי</b> אמנות של אחרים: לידתו של השיח האסתטי על אמנות יפנית בצרפת במפנה המאה העשרים
213	<b>אלה קריגר</b> ה"אמנות ההדפסית" של שרון פוליאקין, הילה בן ארי ודורית רינגרט
	<b>ביקורת ספרים</b>
237	<b>דליה מנור</b> אסנת צוקרמן רכטר, אוצרות עכשווית בישראל 1965–2010
243	<b>שחר מרנין־דיסטלפלד</b> טל דקל, נשים וזקנה: מגדר וגילנות בראי האמנות בישראל
	<b>ביקורת תערוכה</b>
247	<b>שירה גוטליב</b> דיויד הוקני: נורמנדי שלי (Ma Normandie)
	<b>מאמר מתורגם</b>
253	<b>שלי ארינגטון</b> גלובליזציה של תולדות האמנות

# משחק והבנה: השפעתם של אנרי פואנקרה ואנרי ברגסון על אמנותו של מרסל דושאן

חמדת כסלו, אוניברסיטת תל-אביב

## תקציר

מאמר זה עוסק בחשיבותו של מושג המשחק בהתעצבות האמנות של מרסל דושאן, דרך בחינת השפעתם של שני הוגים על יצירותיו: המתמטיקאי אנרי פואנקרה (Poincaré) והפילוסוף אנרי ברגסון (Bergson), שבהגותם נדון מושג המשחק. ניתוח עבודתו של דושאן באמצעות ההמשגה התאורטית של המשחק יעזור להאיר באור חדש את גישתו לקונבנציות ואת עיסוקו בתהליכי הבנה.

תחילה תבואר במאמר משמעותו של מושג המשחק בכלל, וביטויו באמנות של דושאן בפרט. שנית ייבחן מקומו של המשחק בפילוסופיית המדע של אנרי פואנקרה, והאופנים שבהם הוא חלחל לאמנותו של דושאן. בהמשך תידון תפיסת המשחק בתאוריית ההומור של אנרי הברגסון כפי שזו מופיעה בספרו **הצחוק**, ותיבחן השפעתה של המשגה זו בעבודותיו של דושאן. לבסוף יוצג האופן שבו קשר דושאן בין המשגת המשחקיות של השניים לכדי שימוש במשחק כמסגרת מושגית המניעה את תהליכי ההבנה של יצירותיו. בהשפעת פואנקרה וברגסון, שימושו של דושאן במשחק ממחיש כיצד כל תהליך של הבנה, באמנות ובכלל, אינו יכול להיות קבוע ומקובע אלא עליו להיווצר, להשתנות ולהתחדש תדיר.

♦♦♦

מאמר זה עוסק בחשיבותו של מושג המשחק בהתעצבות אמנותו של מרסל דושאן, דרך בחינת השפעתם של שני הוגים על יצירותיו: המתמטיקאי אנרי פואנקרה והפילוסוף אנרי ברגסון, שעסקו בהגותם במושג זה. ידוע ממחקרים כי דושאן קרא והכיר את כתביהם,<sup>1</sup> ומקורות שונים, בהם ציטוטים ישירים של דושאן ועדויות מפי

M. Antliff, *Inventing Bergson: Cultural Politics and the Parisian Avant-garde*, 1  
Princeton 1993; L. Dalrymple Henderson, *Duchamp in Context: Science and Technology  
in the Large Glass and Related Works*, Princeton 1998

חבריו, מראים כי הוא אכן הושפע מהשניים.<sup>2</sup> לאורך המאמר אבחן את השפעת תאוריית הקונבנציונליזם של פואנקרה ואת השפעת ספרו של ברגסון **הצחוק** (1900) על דושאן, ואראה כיצד השפעה זו קשורה לעיסוק של השניים במשחק. כמו כן אציג את ביטוייה של השפעה זו במשחקיות שבאמנותו של דושאן. בחינת ההגות של השניים תראה כי השפעתם מקבלת ביטוי בעיצוב המשחקיות באמנותו של דושאן כך שזו תעסוק בשאלות של הבנה. בהשפעת פואנקרה וברגסון, המשחק בעבודותיו של דושאן מדגיש את התהליכים שדרכם אפשר להבין אמנות, ויתרה מזו – הוא מדגיש את תהליכי ההבנה עצמם.

מובן כי פואנקרה וברגסון אינם מקורות ההשפעה היחידים על דושאן שעסקו במשחקיות והבנה. מקור השפעה בולט נוסף בהקשר זה הוא הכותב הסימבוליסטי אלפרד ז'ארי, שפעל במחצית השנייה של המאה התשע-עשרה ועורר הערצה בקרב האוונגרד הפריזאי של תחילת המאה העשרים. בכתביו בולט במיוחד עניינו בפיתוחים המדעיים והטכנולוגיים של זמנו, ובשנת 1893 הוא המציא את המונח "פטיפיזיקה" שאותו הגדיר בתור "המדע של פתרונות דמיוניים" – הגדרה המגיבה לאלמנטים של הומור ודמיון שנכללו במודלים המדעיים של סוף המאה התשע-עשרה.<sup>3</sup> מקור השפעה נוסף הוא היצירה (1900) *Impressions d'Afrique* של הסופר הצרפתי ריימונד רוסל, ספר שלו אשר הפך למחזה. את שניהם דושאן הכיר לעומק, והוא אף צפה במחזה בשנת 1912 עם חבריו פרנסיס פיקבייה וגיום אפולינר. היכרותו עם היצירה חשפה את דושאן למכונות קומיות ולהיברידיים של אדם-מכונה שרוסל יצר כביקורת אירונית על הטכנולוגיה בתקופתו.<sup>4</sup> כפי שנראה בהמשך, פואנקרה וברגסון, כמו ז'ארי ורוסל, גם עסקו בשאלות של מודלים מדעיים, הומור והקשר בין אדם למכונה. עם זאת, בניגוד לז'ארי ורוסל שהיו יכולים לשמש מקור להשפעה אסתטית וצורנית עבור דושאן, ההשפעה של פואנקרה וברגסון, כפי שאנסה להראות, היא בעיצוב מסגרת המחשבה של דושאן על תפיסת מקומו של המשחק בתהליך ההבנה של אמנותו, ובכך השפעתם ייחודית.

כדי לבחון איך השפיעה על דושאן המשחקיות בהגותם של פואנקרה וברגסון, עלינו להבין מהו המשחק וכיצד הוא מוצג אצל דושאן, שכן המשחק שימש עבורו נושא תוכני ובסיס אסתטי. בספרות המחקר הענפה שנכתבה על אמנותו חזרו והדגישו חוקרים שונים את השימוש של דושאן במאפיינים משחקיים כמו הומור, שחמט, מקריות וניגודים.<sup>5</sup> מאפיינים אלו מוגדרים במאמר זה כמשחקיים

2 פרנסואה לה ליונה סיפר בריאיון שדושאן העריץ את פואנקרה כל ימי חייו וקרא את ספריו בנושא הפילוסופיה של המדע, ראו: F. Le Lionnais, 'Marcel Duchamp as a Chess Player and One or Two Related Matters', interview by R. Rumney, A. Hill (ed.), *Duchamp: Passim: A Marcel Duchamp Anthology*, London 1994, p. 127

3 Dalrymple Henderson (לעיל הערה 1), עמ' 47.

4 שם, עמ' 52-53.

5 לקריאה נוספת, ראו: J. Weiss, *The Popular Culture of Modern Art Picasso: Duchamp and Avant-Gardism*, Yale 1994; J. Rudinow, 'Duchamp's Mischief', *Critical Inquiry*, 7 4 (1981), pp., 747-760; F. M. Naumann, *Marcel Duchamp: The Art of Chess*, New York 2009; F. M. Naumann, 'Marcel Duchamp: A Reconciliation of Opposites', R. E. Kuenzli and F. M. Naumann (eds.), *Marcel Duchamp: Artist of the Century*, Cambridge 1990, pp. 20-40; G. Parkinson, 'The Duchamp Code', D. J. Getsy (ed.), *From Diversion to*

משום שהם לוקחים חלק בעולמו המושגי של המשחק והם בעלי תכונות שאותן ניתן להגדיר כמשחקיות, כפי שאנסה להראות בהמשך. אולם מלבד כמה מחקרים מהשנים האחרונות שעוסקים ישירות במשחקיות אצל דושאן,<sup>6</sup> טרם הופיע מחקר שאיגד את המאפיינים המשחקיים תחת המושג "משחק" ובחן לאורו את יצירותיו השונות. מטרתו של המאמר הנוכחי היא לספק בסיס למחקר מסוג זה על ידי הדגשת חשיבותה של המשחקיות המאפיינת את יצירותיו של דושאן. טענתי המרכזית היא כי דושאן אימץ ביצירותיו את המשחקיות כפי שהיא נדונה אצל פואנקרה וברגסון כדי להנכיח את מסגרות ההבנה והמשמעות המלוות את הצופה המביט באמנות, במטרה לדון באופני היווצרותן של אותן מסגרות. נראה כי המשחק אצל דושאן, בהשפעת פואנקרה וברגסון, ממחיש כיצד מתרחשת הבנה אנושית, וכיצד כל תהליך הבנה, באמנות ובכלל, אינו יכול להיות קבוע ומקובע אלא חייב להיווצר, להשתנות ולהתחדש תדיר.

מאמר זה מחולק לארבעה חלקים. בחלק הראשון יעלה לדיון מושג המשחק, ישורטטו מאפייני המפתח שלו ויודגם האופן שבו מאפיינים אלו באים לידי ביטוי ביצירותיו של דושאן. בחלק השני תיבחן המשחקיות שבפילוסופיית המדע של פואנקרה והאופן שבו היא השפיעה על תפיסותיו האמנותיות של דושאן, במיוחד בכל הנוגע לנושאים כמו קונבנציות ומקריות. בחלק השלישי אעבור לניתוח תאוריית ההומור של ברגסון כפי שהיא מופיעה בספרו **הצחוק**. נראה שדושאן אימץ את מסקנותיו של ברגסון לגבי הומור כדי להחזיר ליצירותיו שלו משחקיות המעודדת תהליך חשיבה רפלקסיבי על תהליכי ההבנה. לבסוף, בחלק הרביעי תיערך השוואה בין ההמשגות השונות של משחקיות אצל שני ההוגים מבחינת השפעתן על דושאן, במטרה להראות כי הוא אימץ אלמנטים שונים של משחקיות מהשניים כדי ליצור שפה משחקית ייחודית ליצירותיו שלו.

## מושג המשחק והופעתו אצל דושאן

מהו משחק? נדמה שזוהי שאלה טריוויאלית, אך במחקר נודע מושג המשחק כמושג "עמום" שקשה להגדירו. רבים ניסו לבחון מושג זה ואת ביטוייו השונים כדי להבין את מאפייניו, הפונקציה שלו והמקור שלו. במאמר זה לא אנסה לתת הגדרה כוללת למשחק אלא להבין אילו תכונות אפשר לכנות "משחקיות", ובמיוחד במסגרת אמנותו של דושאן. לשם כך אתבסס על הגדרות של חוקרי משחק שונים, ומתוכן אמצה ארבעה מאפייני מפתח של המשחק: ניגודים וחידתיות, הדמייתיות, מקריות ותנועה. תכונות אלו יהפכו למעין 'מילון' לזיהוי המשחקיות ביצירותיו של דושאן, והן יודגמו דרך כמה מהיצירות. הדבר יסייע להבנת מהות המשחק בכלל, ואצל דושאן בפרט, ויספק בסיס להמשך דיון בנושא.

*Subversion: Games, Play and Twentieth-Century Art*, Pennsylvania 2011, pp. 25-45; H. Molderings, *Duchamp and the Aesthetics of Chance: Art as Experiment*, New York 2010; H. Damisch, 'The Duchamp Defense', *October*, 10 (1979), pp. 5-28; P. N. Humble, 'Marcel Duchamp: Chess Aesthete and Anartist Unreconciled', *Journal of Aesthetic Education*, 32, 2 (1998), pp. 41-55; D. Judovitz, *Drawing on Art: Duchamp and Company*, Minneapolis 2010.

6 מדובר בספרים ומאמרים של חוקרים כמו דמיש, יודוביץ, פרקינסון ומולדרינגס.

## ניגודים וחידתיות

המאפיין הראשון שבו נתקל כל חוקר המנסה להבין משחק הוא ניגודיות. שאלות רווחות בהגות על טיבו של המשחק הן למשל, האם המשחק הוא רציני או שעשוע בלבד? האם הוא מתאפיין בחופש או מוגבל על ידי חוקים? אין בנמצא תשובות חד-משמעיות לשאלות אלו, שכן המשחק הוא גם רציני וגם משעשע, גם חופשי וגם מוגבל על ידי חוקים ברוזמנית. לכן ארצה להציע כי התכונה המאפיינת אותו ביותר היא יחס בין ניגודים. הצעה זו מבוססת על מחקרו של מיחאי ספריוזו, שטען כי למשחק אין משמעות אחידה ועקבית בשל טבעו הכפול, המשלב בין הרציונלי והאי-רציונלי.<sup>7</sup> טבע כפול זה מציב אותו ביחס של פנים-חוץ עם העולם – המשחק ניהן אומנם בחוקיות משלו, אך היא שונה מחוקיותו של העולם. החוקיות של המשחק יכולה להיות רציונלית במסגרת הפנימית שלו אך יש לה פוטנציאל אי-רציונלי ביחס לחוקיות של העולם, ולהפך. משום כך, המשחק מכיל תמיד ניגודים: הוא חופשי ומקרי, אבל גם מנוהל על ידי חוקים; הוא פעילות פנאי משעשעת, אבל דורש השתקעות רצינית כדי לקחת בו חלק.

הניגודיות של המשחק היא גם הסיבה לקושי להגדירו – שכן אם טבעו כפול, הוא בהכרח נותר ללא הגדרה מוחלטת. לפי בריאן סוטון-סמית,<sup>8</sup> הסיבה שמשחקים נחשבים לעמומים וחידתיים היא יכולתם להשתנות ולהכיל מגוון, כך שהעמימות החידתית היא תכונה אינהרנטית שלהם. יתר על כן, העמימות אינה רק תכונה אינהרנטית של המשחק, אלא היא אף נוצרת מתוך אותה השתנות וגמישות שלו. השתנות זו ניתן לייחס ליחס בין ניגודים המאפיין את המשחק ושמאפשר לו להכיל מגוון אפשרויות, אפילו סותרות. יתרה מכך, סוטון-סמית טען כי הקושי להגדיר את המשחק מעיד כשלעצמו על הניגודים שמבנים אותו – העמימות החידתית היא תוצר של המגוון שהמשחק מכיל. לפיכך, הניגודיות שבמשחק עוזרת להבינו כתופעה חידתית במהותה.

אצל דושאן, העיסוק המשחקי בניגודים בולט במיוחד ביצירה **דלת: רחוב לאריי 11** (1927, תמונה 1). מדובר בצילום המתעד מיצב שיצר דושאן בדירתו בפריז, ובו דלת שבצירה נעשה שינוי כדי שתשרת שתי כניסות עבור שלושה חדרים. בגלל השינוי שנעשה בציר נותרת הדלת תמיד, באופן פרדוקסלי, גם פתוחה וגם סגורה. היצירה מתייחסת לפתגם הצרפתי "דלת חייבת להיות פתוחה או סגורה", שמשמעותו היא שלבעיה יש למצוא פתרון ברור לצד זה או אחר.<sup>9</sup> דושאן מפר את ההיגיון שבפתגם בהשאירו את הדלת גם פתוחה וגם סגורה ברוזמנית, ובכך מעלה את הטענה כי לא ניתן להגיע לפתרון חד-משמעי לבעיות. לפי הובר דמיש, בעיסוק זה בניגודים יצר דושאן למעשה חידות ללא פתרון, פרדוקסים.<sup>10</sup> **בדלת: רחוב לאריי 11** הפרדוקס נוצר ממצבה הפתוח-סגור של הדלת, והוא מאפשר לדושאן לדחות את ההנחה הקונבנציונלית של סתירה בין ניגודים. בעזרת החידה הבלתי פתירה הוא מדגיש

M. I. Spariosu, *Dionysus Reborn Play and the Aesthetic Dimension in Modern* 7  
*.Philosophical and Scientific Discourse*, Ithaca and London 1989, pp. 2-3

.B. Sutton-Smith, *The Ambiguity of Play*, Cambridge 1997, p. 221 8

Naumann (לעיל הערה 5), עמ' 34-35. 9

Damisch (לעיל הערה 5), עמ' 25. 10



**תמונה 1. מרסל דושאן, דלת: רחוב לאריי**  
11, 1927 (רפליקה 1964), צילום, 250x100,  
מזיאון ישראל, ירושלים.  
צילום: © מזיאון ישראל, ירושלים, אלי  
פוזנר / © Association Marcel Duchamp / ©  
.ADAGP, Paris and DACS, London 2022



שבעיות הן למעשה קונבנציה מחשבתית, וכי הן דורשת פתרון רק משום שאנו רגילים לתפוס אותן כבעיות.

בצורה כזו, דושאן משתמש בתכונה המשחקית של ניגודים כדי ליצור מבנה חידתי. בגלל ההסתמכות על תכונה משחקית, היצירה יכולה להפר חוקיות רציולנית של העולם, כמו התפיסה שניגודים לא יכולים להתקיים בה בעת, ולהציג כאפשרית. דושאן מגדיל ומציג כאפשרית את אי-הרציולניות של הניגודיות אשר במשחק עצמו – כמו שהמשחק הוא רציני ומשעשע ברזמנית, גם חופשי וגם מוגבל על ידי חוקים, כך גם הדלת של דושאן נותרת בה בעת פתוחה וסגורה, ובמסגרת המשחק היגיון זה הינו קביל ותקף. קיומם של הניגודים ביצירה זה לצד זה מרמז שגמישות דומה יכולה להתקיים גם במציאות היום-יומית.

### הדמייתיות

התכונה השנייה של המשחק היא הדמייתיות, והיא מתמקדת ביחס שבין מציאות ובדיון במשחק. לטענת יוהן הוזינחה, המשחק מאפשר לשחקנים לצאת מהמציאות ולהיכנס למעין "מעגל קסמים", מרחב אשלייתי שבו הם מודעים להעמדת הפנים שלהם.<sup>11</sup> במהלך המשחק השחקנים אינם שרויים במציאות היום-יומית, אלא בהדמיה בדיונית המתאפשרת בזכות השהיה של הזמן, המרחב והחוקים של המציאות לטובת קבלתם של זמן, מרחב וחוקים חדשים הייחודיים למשחק. בכל הדמיית משחק השחקנים מודעים לכך שפעולותיהם מתרחשות בחיים הרגילים, אך שלמשחק מרחב ייחודי משל עצמו. מכאן שבמהלך המשחק אנו מודעים ברזמנית לשתי פרספקטיבות: פרספקטיבה פנימית אשר מקבלת את העולם ההדמייתי בדיוני של המשחק, ופרספקטיבה חיצונית אשר מודעת לכך שהמשחק מתרחש בעולם הממשי.<sup>12</sup> מודעות זו הכרחית לכך שנקבל ברצינות את המציאות הפנימית של המשחק, ולא נחשוב כל הזמן על כך שאנו "רק" משחקים.

דוגמה לשימוש של דושאן בהדמייתיות היא יצירתו הידועה **מזרקה** (1917, תמונה 2). יצירתו של דושאן שופעות בביטויים הומוריסטיים כמו אירוניה, אבסורד ומשחקי מילים, ו**מזרקה** היא דוגמה מובהקת להומור זה.<sup>13</sup> האירוניה ההומוריסטית מצחיקה מפני שהיא מבוססת על אי-הלימה בין הרובד המילולי של אמירה לבין הרובד הסמוי שלה, ובכך מבטאת משמעות שונה מזו של ההנחות על העולם הרגיל ונתפסת פעמים רבות כאבסורדית. אי-ההלימה גם מסיטה את משמעות האמירה האירונית מהמודל השגור של שפה והתנהגות, ובכך מובילה את קהל היעד לחפש את משמעותה במקום אחר, דהיינו ברובד הסמוי של האמירה האירונית.<sup>14</sup> במהותו, עבודות הרדי-מייד של דושאן הן אובייקטים אירוניים, שכן החזותיות שלהן מבוססת

11 J. Huizinga, *Homo Ludens*, London 1949, p. 8, 10

12 J. Juul, *The Art of Failure An Essay on the Pain of Playing Video Games*, Cambridge 2013, p. 25

13 J. Morreall, *Comic Relief: A Comprehensive*: ראו: *Philosophy of Humor*, Oxford 2009, pp. 34-38

14 M. Dynel, 'When Does Irony Tickle the Hearer? Towards Capturing the Characteristics of Humorous Irony', M. Dynel (ed.), *Developments in Linguistic Humour Theory*, Amsterdam and Philadelphia 2013, pp. 289-301, at p. 300



**תמונה 2.** מרסל דושאן, **מזרקה**, 1917 (רפליקה 1950), פורצלן, 45.7x38.1x30.5, מוזיאון פילדלפיה לאמנות, פילדלפיה. Philadelphia Museum of Art: 125th Anniversary Acquisition. Gift (by exchange) of Mrs. Herbert Cameron Morris, 1998, 1998-74-1© Association Marcel Duchamp / ADAGP, Paris and DACS, London 2022

על כפל משמעות. אלו אובייקטים יום-יומיים שבעקבות טרנספורמציה מסוימת, בדרך כלל על ידי הכותרת שדושאן נותן להם או בהוספה של פרטים לאובייקט, מקבלים רובד משמעות נוסף שאינו תלוי במשמעות הישירה של האובייקט. כפל המשמעות האירוני ביצירות הרדי-מייד נובע מן היחס שבין החזותיות למושגיות שלהן,<sup>15</sup> כפי שמתבטא בבירור במזרקה.

**מזרקה** מורכבת מאובייקט יום-יומי, משתנה ציבורית, שבעקבות טרנספורמציה קיבל רובד משמעות נוסף שאינו תלוי בסטטוס המקורי שלו. במזרקה המשתנה הוצבה בהיפוך של 90 מעלות, וקיבלה כותרת וחתימה פיקטיבית של האמן. כל המחוות האלו מייצרות אובייקט שמשמעותו אינה נובעת ממובנו המוכר והיום-יומי. כדי לנסות להבין את הרדי-מייד שהתקבל ממנו צריך לבחון את המשמעות העולה מתוך כלל הפעולות ששינו את האובייקט - ההיפוך, הכותרת והחתימה. כך נגלית האירוניה המשעשעת שבהצגת המשתנה כאובייקט אסתטי שאפשר לחתום עליו ולהעניק לו כותרת פיוטית כמו "מזרקה". אירוניה זו מדגישה את ההדמיה המשחקית של האמנות בכך שהיא מבהירה כי די במחוות פשוטות כמו מתן כותרת או הצבה שונה כדי להכניס אובייקט לתוך העולם ההדמייתי של האמנות, וכך לשנות לחלוטין את משמעותו הרגילה.

A. Cook, 'The 'Meta-Irony' of Marcel Duchamp', *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 44, 3 (1986), pp. 263-270, at pp. 264-266



## מקריות

התכונה השלישית של המשחק היא מקריות, כלומר תוצאה של סיבתיות לא ידועה, לא צפויה או מורכבת מדי. למשל, במשחק השחמט סוגי הכלים ותנועותיהם אומנם קבועים, אבל השתלשלות המשחק היא מקרית, משום שמספר המהלכים האפשריים במשחק כה רב עד שמהלכו ותוצאתו אינם צפויים מראש. לפי ג'ורג' ברכט, המקריות היא תופעה יחסית שכן דבר נחשב למקרי רק נוכח מבנה או חוקיות מסוימת, ולפיכך המקריות נובעת מהמבנה של המשחק<sup>16</sup> – חוקיו, משך הזמן שלו והמרחב שבו הוא משוחק. שלושת האלמנטים האלה – חוקים, זמן ומרחב – מכוונים את האפשרויות המקריות שיכולות להתרחש במהלכו. מכך עולה כי מקריות במשחק איננה כאוס, אלא היא תוצר הכרחי של המבנה שלו: הלא צפוי והמקרי במשחק תלויים בקיומם של חוקים קבועים וצפויים המגדירים את פעולתו.

המקריות היא מטכניקות היצירה החשובות ביותר של דושאן, והוא אימץ אותה כחלק מגישתו המחקרית והנסיונית.<sup>17</sup> דושאן הכניס מקריות ליצירותיו כדי לבחון את מבנה החוקים של האמנות ואת הקונבנציות של יצירת אמנות והתבוננות בה. כבר בציוריו המוקדמים אפשר למצוא היבטים של מקריות, למשל בציור **דיוקן שחקני השחמט** (1911) אשר צויר לאורה של מנורת גז כדי לשבש את מראה הצבעים ליצירת צבעוניות מקרית. אך העבודה המשמעותית ביותר של דושאן שעוסקת במקריות והקשר שלה לחוקים היא **שלושה סרגלי תקן** (1913-1914, תמונה 3). כפי שצוין,

**תמונה 3. מרסל דושאן, שלושה סרגלי תקן, 1913-1914**, קופסת עץ, זכוכית, בד, עץ, 28.2x129.2x22.7, גלריית האמנות של אוניברסיטת ייל, קוניטיקט. Yale University Art Gallery, Katharine Ordway Fund © Association Marcel Duchamp / ADAGP, Paris and DACS, London 2022

16. G. Brecht, *Chance-Imagery*, New York 2004

17. H. Molderings, 'Objects of Modern Skepticism', T. de Duve (ed.), *The Definitively Unfinished Marcel Duchamp*, Halifax 1993, pp. 243-265, at p. 265

מקריות היא תמיד תופעה יחסית התלויה בחוקיות ובמכניקה של מבנה המשחק. לכן היא גם תמיד נתונה ליחס של ניגודים: המקרי הוא תוצאה של חוקי המשחק, ובכך הוא הופך לחלק הכרחי ממנו. בשלושה סרגלי תקן היחס בין הניגודים של מקריות וחוקיות הוא אינהרנטי לתהליך היצירה, תוכנה ומשמעותה.

יצירה זו מציינת את ההתנסות המוצהרת הראשונה של דושאן במקריות. למעשה, היא מתעדת ניסוי שבו לקח דושאן שלושה חוטים באורך מטר והשליך אותם מגובה של מטר על גבי שלושה קנבסים. בתצורתם החדשה והמקרית, שמקורה בנפילה, קובעו החוטים בקנבסים והוגדרו כ"סרגלים" חדשים למדידת מרחקים. בצורה כזו, המחווה בניסוי של דושאן נועדה לדון במקריות של תהליכי קביעת חוקים וקונבנציות מדעיות.<sup>18</sup> דושאן חזר ושינה את היצירה פעמיים בעשורים שלאחר הניסוי המקורי: ב-1918 הוא חתך שלושה סרגלים לפי קווי המטר המקריים שלו, ובשנת 1936 העביר את הקנבסים המקוריים ללוחות זכוכית. לפי הרברט מולדרינגס, השינויים בעבודה נועדו להדגיש את ההיבט הניסויי שלה,<sup>19</sup> ומתוך כך להדגיש את המקריות של תוצאות הניסוי.

יתר על כן, דושאן לא רק שיבש את החוקיות של אמת המידה הסימבולית של המטר בעזרת מקריות, אלא אף הפך את התצורה המקרית שהתקבלה לאמת מידה חדשה למטר, "חוקיות" חדשה. אמת המידה החדשה מופיעה גם בעבודות מאוחרות יותר, כמו **רשת סרגלי תקן** (1914) ו'*Tu m'* (1918), שבהן מופיע המטר המקרי כאמת מידה, כאילו היה קונבנציה רציונלית לכל דבר. מכאן **שלושה סרגלי תקן** משבשת את החוקיות של המטר באמצעות מקריות, ומתוך כך יוצרת חוקיות חדשה. הפעולה המשחקית של דושאן ביצירה מדגישה את הקשר ההכרחי שבין חוקיות למקריות בכך שהיא מראה כי האחד הוא תולדה של השני.

הקשר בין מקריות וחוקיות בא לידי ביטוי גם בעבודה *Monte Carlo Bond* (1924), שבה פיתח דושאן שיטה לביטול המקריות של הימורים ברולטה במטרה להבטיח זכייה במשחק. לבחינת שיטתו הוא הכין שלושים עותקים של אגרות חוב ומכר אותן בעבור 500 פרנקים. האגרות הבטיחו לקונים שכספם יושקע בהימורים, וכל קונה זכאי ל-20 אחוזים מרווחי הזכיות של דושאן. בניגוד לעבודה **שלושה סרגלי תקן**, שהכפיפה חוקיות מדעית למקריות, העבודה *Monte Carlo Bond* הכפיפה את המקריות של משחק ההימורים לחוקיות כדי להשיג רווח כלכלי. דושאן ניסה בכך להתגבר על היגיון המקריות האופייני להימורים בעזרת חוקיות, או כפי שהוא תיאר זאת, "הייתי רוצה להכריח את הרולטה להפוך למשחק שחמט"<sup>20</sup> – להפוך את ההימורים למשחק חשיבה ואסטרטגיה עם חוקיות ברורה.

18 מולדרינגס מראה שהמקריות ב"שלושה סרגלי תקן" מערערת בריזמנית גם על קונבנציות מדעיות, כמו המטר, וגם על קונבנציות אמנותיות – למשל, החוטים שדושאן משתמש בהם מתייחסים לשימוש בחוטים בשיטות לציור בעזרת פרספקטיבה שהומצאו במאות החמש-עשרה והשש-עשרה. ראו: שם, עמ' 22-23.

19 שם, עמ' 51-54, 58.

20 Judovitz (לעיל הערה 5), עמ' 131.



## תנועה

המאפיין הרביעי של המשחק הוא תנועה. לפי הוזינחה, כל עוד המשחק נמשך, הוא כולו תנועה ומשך.<sup>21</sup> התנועותיות של המשחק חשובה מפני שהיא המערבת את השחקן במתרחש בכך שהיא מאפשרת לו להניע את מהלך המשחק. כלומר, דרך התנועה חווים השחקנים את מהלך המשחק ומבינים אותו. הפילוסוף האנס גאורג גדמר טען כי לתנועה יש תפקיד חשוב בהפיכת המשחק לתהליך של הבנה. לפי גדמר, התנועה היא המאפיין המרכזי והחשוב ביותר של המשחק משום שהיא מאפשרת לו ליצור יחסי גומלין עם השחקן. עקב כך הגדיר גדמר את המשחק כתנועת הלך ושוב הנשנית ומתחדשת תמיד.<sup>22</sup> מכאן שתנועת המשחק היא שמושכת את השחקנים לשחק, ובאמצעותה אנו חווים את המשחק ומבינים אותו.

יצירותיו של דושאן שופעות התייחסויות לתנועה, אך ברובן מופיעה תנועה תאורטית, המסומנת ביצירה כפוטנציאל לא ממומש. המטרה של התנועה התאורטית היא לגרום לצופה להניע את היצירה במחשבתו באופן המעניק לה ממד מושגי. התנועה התאורטית הזו קשורה לחשיבותו של משחק השחמט באמנותו של דושאן: עבור דושאן, השחמט הוא משחק אסתטי שיופיו עולה מתנועות הכלים בזמן המשחק. התנועה של השחמט הופכת אותו לדבר יפה במובן המחשבת, כפי שאמר דושאן: "שחמט הוא דבר חזותי ופלסטי [...] זהו רישום, מציאות מכנית [...] מה שיפה - אם המילה 'יפה' מתאימה כאן - הוא התנועה [...] זוהי הדמיית התנועה או המחווה שיוצרת את היופי במקרה הזה. הוא נמצא לחלוטין בתאים האפורים".<sup>23</sup> דהיינו, אין זו התנועה הממשית של הכלים על הלוח שהופכת את המשחק לאסתטי, אלא תנועת המחשבה בראשם של השחקנים בעודם מתכננים את מהלכי המשחק שלהם.

מסיבה זו מציע דמיש את השחמט כמודל לאמנותו המושגית של דושאן. במשחק השחמט החוויה האסתטית מתרחשת באופן מנטלי, מושגי. השחקנים והצופים אמורים לשחזר את מהלכי התנועות שהתרחשו ואת אלה שאפשריים בהמשך, ובכך יוצרים דימוי שאינו נראה לעין אלא גלוי למחשבה בלבד - דימוי פלסטי אך מושגי. בעקבות כך טען דמיש כי השחמט הוא מודל לאמנות השואפת לפנות למחשבה באמצעות יצירת "דימוי" תאורטי התלוי בפעולה מושגית ולא חושנית.<sup>24</sup> דושאן אימץ את התנועה של השחמט כפרדיגמה חדשה לאמנותו ולעיצוב החוויה האסתטית,<sup>25</sup> כחלק מניסיונו להעביר את מבט הצופה מחושניות חזותית אל עבר מבט מושגי. למעשה, השחמט כמודל למבט מושגי הוא חלק מהשינוי שחולל דושאן בתחום החוויה האסתטית. בהקשרים שונים טען דושאן כי הוא אימץ גישה אדישה כלפי שיקולים של אסתטיקה, טעם והבעה אישית. למרות זאת, כפי שראינו בציטוט לעיל, בדבריו על שחמט דושאן הדגיש את יופיו של המשחק. לכן, את אדישותו כלפי האסתטיקה יש להבין כניסיון להתנער מהנחות לגבי טבעו של "הטעם הטוב"

21 Huizinga (לעיל הערה 11), עמ' 9.

22 H. G. Gadamer, *Truth and Method*, New York 2004, pp. 102-104.

23 P. Cabanne, *Dialogues with Marcel Duchamp*, London 1971, p. 18.

24 Damisch (לעיל הערה 5), עמ' 9-10.

25 Judovitz (לעיל הערה 5), עמ' 109.

בעולם האמנות של תקופתו, אף שהוא המשיך עדיין לחפש אחר סוג אחר של חוויה אסתטית. אסתטיקה זו מבוססת על המבט המושגי שהתנועותיות של משחק השחמט עזרה לו לפתח.



#### תמונה 4. מרסל

דושאן, **טרבושה**

(*Trébuchet*),

1917 (רפליקה

1964), רדי-מייד

משופר, מתלה

מעילים מעץ

ומתכת,

19x100.1x11.6,

מוזיאון ישראל,

ירושלים. צילום:

© מוזיאון ישראל,

ירושלים

Association ©

Marcel Duchamp /

ADAGP, Paris and

DACS, London

.2022

ביטוי מובהק לשימוש של דושאן במודל האסתטי-מושגי של תנועת השחמט אפשר למצוא בעבודה **טרבושה** (*Trébuchet*, 1917, תמונה 4), עבודת רדי-מייד המורכבת ממתלה בגדים הממוסמר לרצפה. המונח "טרבושה" מגיע מעולם השחמט – זהו שמו של מהלך סיום משחק נדיר שבו שני השחקנים חייבים לזוז אף שכל תזוזה שלהם תכפה עליהם להקריב את אחד מכליהם, תחליש את עמדתם במשחק ותיתן לשחקן השני פתח לניצחון. כלומר, זהו מצב שבו השחקן מעדיף שלא לנוע, אבל מחויב לכך מכורח המשחק. הטרבושה הוא מצב ללא מוצא היוצר תנועה כושלת, שפעמים רבות מניבה מעין מרדף חזרתי וחסר מטרה אחר המלך של הצד המפסיד. במשמעותה המילולית, המילה הצרפתית *Trébuchet* משמעה מעין קטפולטה, כלי בליסטי משגר סלעים ששימש ללוחמת מצור. המילה היא גם הומינים של הפועל הצרפתי *trébucher*, שמשמעו ליפול או למעוד.<sup>26</sup>

מכאן שבמשמעותה המילולית, כמשחק מילים וכמושג מעולם השחמט, הכותרת "טרבושה" מתייחסת לתנועה מכשילה שגורמת לנו ליפול, כפי שהציעו כמה חוקרים.<sup>27</sup> הכותרת ביצירה של דושאן מתכתבת עם האובייקט עצמו – מתלה הממוסמר לרצפה,

26 בתרגום לעברית ולאנגלית הרדי-מייד מכונה "מלכודת" (*Trap*), רמז לכך שזהו אובייקט שאמור לגרום לנפילה.

27 כך הציעו כמה חוקרים לגבי הרדי-מייד: D. Joselit, *Infinite Regress: Marcel Duchamp, 1910-1941*, Cambridge 1998, p. 160; J. A. Ramírez, *Duchamp Love and Death, Even*, London 1998, p. 43; D. Judovitz, *Unpacking Marcel Duchamp: Art in Transit*, Berkeley 1995, pp. 94-95.

אשר אכן עלול לגרום לנפילתו של אדם אם ייתקל בו. אך התנועתיות של הרדי-מייד מתרחשת רק באופן מושגי – דרך הבנת משחק המילים שבכותרת, האמורה להוביל לשחזור מנטלי של הנפילה הפוטנציאלית. יתרה מזו, המושגיות של **טרבושה** מתייחסת ישירות לתנועה של משחק השחמט, ומכאן שהעבודה מבוססת על שחזור מנטלי של התנועות והמהלכים העלולים להתרחש במהלך האינטרקציה עימה. בכך שהרדימייד פונה אל המבט המושגי ולא אל המבט החושני, הוא יוצר אסתטיקה שמקורה במודל התנועה של משחק השחמט.

### “אין פתרון כי אין בעיה” – אנרי פואנקרה והשפעתו על דושאן

בשלהי המאה התשע-עשרה ותחילת המאה העשרים ניכרה כניסתו של מושג המשחק לשיח המדעי. לפי ספריוזו, המשחק נקשר לדיון שהתקיים באותה עת על טיב פעולתו של המדען ומעמדו של הידע המדעי.<sup>28</sup> בשיח המדעי המשחק הופיע בשני אופנים: ראשית בטענה שתאוריות מדעיות הן מעין “בדיונות מדעיים”, ולכן המשחק הוא חלק מהעולם המושגי של המדע. לפי גישה זו, המבנים התאורטיים של המדע אינם שיקוף מדויק של המציאות אלא הם מבני הדמיה המאפשרים למדענים לחקור את העולם ולהבינו, והתכונה ההדמייתית מעניקה לתאוריות המדעיות ממד משחקי. הגישה השנייה רואה במשחק כלי עזר למחשבה המקדמת חקירה יצירתית שאינה מוגבלת למציאות חומרית – המשחק מניע את כושר ההמצאה של המדען ועוזר לו להגיע לחידושים מדעיים.<sup>29</sup> נקודה זו מהותית לדיונונו בדושאן כיוון שאחד ממקורות ההשפעה הגדולים ביותר על יצירתו, אנרי פואנקרה, השתתף בשיח לגבי מושג המשחק בהקשרו מדעי.

עניינו של דושאן במדע הוא נושא שנחקר רבות, ובמיוחד עניינו הרב בשאלות התאורטיות שהעסיקו את הדיון הפילוסופי בתחומי המתמטיקה והגאומטריה.<sup>30</sup> מסיבה זו, מעניין במיוחד לצורך דיונונו השימוש במושג המשחק בתחומי המדע התאורטיים בתחילת המאה העשרים. בצרפת של אותה תקופה התקיים דיון מדעי בדבר הנחות היסוד של הגאומטריה האוקלידית ותקפותה של הגאומטריה הלא-אוקלידית, ודיון זה עורר עניין גם מחוץ לחוגים המדעיים.<sup>31</sup> בין השאר הוא סקרן רבים מאמני האוונגרד בפריז, כולל חברי החוג הקוביסטי ובהם דושאן. כבר בתחילת דרכם האמנותית בשנת 1907 חיפשו הקוביסטים אחר דרכי הבעה שיעניקו ליצירותיהם עומק מחשבתי ואמנותי. בין הנושאים שסיפקו להם מקור השראה הייתה הגאומטריה הלא-אוקלידית, שייצגה עבורם פוטנציאל לגילוי מציאות גבוהה יותר.<sup>32</sup> בקרב אמנים אלו, כתביו של המתמטיקאי פואנקרה הפכו לפופולריים במיוחד.<sup>33</sup>

28 Spariosu (לעיל הערה 7), עמ' 242.

29 שם, עמ' 240-290.

30 Molderings (לעיל הערה 5), עמ' 244.

31 L. Dalrymple Henderson, 'The Artists, "the Fourth Dimension", and Non Euclidean Geometry, 1900-1930: A Romance of Many Dimension', Ph.D. dissertation, Yale University, 1975, p. 67

32 A. Gleizs and J. Metzinger, 'On Cubism', M. Antliff and P. Leighton (eds.), *A Cubism Reader: Documents and Criticism, 1906-1914*, Chicago 2008, p. 424, 431

33 Dalrymple Henderson (לעיל הערה 1), עמ' 15, 46.

כיום, פואנקרה מוכר כמתמטיקאי חשוב שתורם להתפתחות תורת הכאוס, אך בזמנו קרנו עלתה דווקא בזכות ספריו על הפילוסופיה של המדע, שעסקו בשאלת מעמדו של הידע המדעי ונקראו בשקיקה בידי מדענים ואמנים כאחד. בספריו הציג פואנקרה את הגישה הפילוסופית שפיתח, קונבנציונליזם, העוסקת בשאלות של ידע ואמת במדע התאורטי. לפי גישת הקונבנציונליזם, תאוריות מדעיות מבוססות על קונבנציות שהכרחיות למחקר מדעי, אבל אין תאוריה שהיא אמיתית יותר מהאחרת. כך שינה פואנקרה את אופן החשיבה על תאוריות שרווח עד אז. בחלק זה נבחן את גישת הקונבנציונליזם, ונראה כיצד היא קשורה למושג המשחק ומה הייתה השפעתה על מאפייני המשחק באמנותו של דושאן. נראה שבהשפעת המשחקיות בגישתו של פואנקרה, דושאן השתמש במשחקיות ובמדע כדי לבחון תהליכי הבנה של המציאות.

### משחקיות בתאוריית הקונבנציונליזם

בין השנים 1902-1908 פרסם פואנקרה שלושה ספרים בנושא הפילוסופיה של המדע, המציגים את תאוריית הקונבנציונליזם ודנים בשאלת טיבו ותוקפו של הידע המדעי.<sup>34</sup> בספריו טען פואנקרה כי על מנת שהמחקר המדעי יוכל לשמש חוקרים ככלי להבנת חוקי הטבע, עליו להישען על היפותזה – היא התאוריה המדעית. אף כי ההיפותזה הכרחית למדע ולמדענים, מידת האמת והאובייקטיביות שלה עומדות בסימן שאלה. לפיכך, מציע פואנקרה, ההיפותזות של המדע התאורטי אינן אובייקטיביות אלא מבוססות על קונבנציות. כוונתו בכך היא שהתאוריות המתפתחות במדע התאורטי נובעות מדרך הפעולה המקובלת של התודעה והמנהגים האופייניים לה. עם זאת, הוא טען שהתאוריות המדעיות הכרחיות להבנת העולם במסגרת המחקר המדעי,<sup>35</sup> והדגיש כי הקונבנציות של המדע אינן הנחות מקריות שקבעו מדענים – אלא הן נוצרות מתוך הניסיון של האדם בעולם. הניסיון מכוון אותנו להנחות הנוחות ביותר להבנה, ועליהן מדענים מבססים את התאוריות המדעיות הנוחות ביותר למחקר.<sup>36</sup>

כדי להדגים את טענתו, פואנקרה בחן תאוריות גאומטריות לא־אוקלידיות ביחס לגאומטריה האוקלידית, ותהה כיצד ניתן לדעת שדווקא הגאומטריה האוקלידית היא ה"אמיתית".<sup>37</sup> לטענתו, לא ניתן להגיע לידיעה שכזו משום שהנחות היסוד של שתי התאוריות הגאומטריות מבוססות על קונבנציות, ולכן אין תאוריה גאומטרית אחת שהיא אמיתית יותר מהאחרת – מדובר בשתי שיטות המשתמשות בקונבנציות כדי לייצג את הניסיון של המדען בעולם, ולכן שתיהן "אמיתיות" באותה מידה.<sup>38</sup> באותו אופן הוא מסביר כי אפשר לתהות אם מערכות המידה והמדדה שלנו הן נכונות או שגויות. נושא המדידה מדגים עבור פואנקרה את המובן מאליו, שכן ברור כי המטר והקילוגרם אינם אמיתיים יותר מהמייל או הליברה – כולם קונבנציות המייצגות את העולם, והבחירה באחת מהן מקורה בנחות והרגל.

34. Henri Poincaré, *Science and Hypothesis*, London and Newcastle-on-Tyne 1905, p. XVI

35. שם, עמ' XVII.

36. שם, עמ' XVIII.

37. שם, עמ' 56.

38. שם, עמ' 59.



אף כי פואנקרה הכיר בכך שהגאומטריה האוקלידית אינה אמיתית יותר מהגאומטריה הלא-אוקלידית, הוא טען שהיא עדיפה בייצוג העולם בעבור המחקר, מפני שהיא מתאימה יותר למנהגים של חושינו ותודעתנו האנושיים.<sup>39</sup> הסבר זה הוביל לטענה נוספת של פואנקרה, כי תאוריה מדעית איננה מקרית: התאוריה המועדפת תמיד תתבסס על קונבנציות שעוצבו באמצעות מבנה התודעה והניסיון שלנו בעולם.<sup>40</sup> מכאן שתאוריות מדעיות אינן אמיתיות לשיטתו באופן אובייקטיבי, אלא הן תוצרים של התודעה המנסה לארגן ולהבין את העולם, ולכן הן קונבנציונליות אך לא מקריות. בספריו דן פואנקרה בנקודה משמעותית נוספת – חשיבותו של היחס המנוגד שבין רציונליות ואי-רציונליות להתקדמותו של המחקר המדעי. בספרו **ערכו של המדע** בחן פואנקרה את מקומן של הלוגיקה והאינטואיציה במדע, וטען כי מדובר בשתי נטיות מחשבתיות שהכרחיות להתקדמותו: הלוגיקה מעניקה למדע את הקפדנות והשיטתיות הנחוצות לו, אך אין ביכולתה להניב חידושים, ולשם כך נחוצה האינטואיציה – שהיא הפעולה היצירתית, הבלתי נשלטת, שמאפשרת פריצות דרך מדעיות.<sup>41</sup> כדי להדגים את חשיבותה של האינטואיציה במדע משתמש פואנקרה בדימוי של משחק השחמט: לשם הבנת המשחק לא די לדעת את חוקי הנעת הכלים על פני הלוח, כלומר חוקי המשחק, אלא עלינו להבין גם מדוע השחקן בחר להניע את כליו בצורה מסוימת אף שפתוחות בפניו תנועות חוקיות אחרות. כלומר, עלינו לחפש אחר ההיגיון הפנימי שמארגן את רצף התנועות השלם.<sup>42</sup> דרך המשחק הראה פואנקרה כי ידיעה לוגית של חוקים אינה מספיקה ליצירת דבר-מה חדש ולהבנתו, ולכן היצירתיות של האינטואיציה נחוצה לכושר ההמצאה של המדען. מכאן שעבור פואנקרה, התקדמותו של המדע ופיתוח תאוריות מדעיות תלויים ביחסי הגומלין בין ניגודים של לוגיקה ואינטואיציה, רציונליות ואי-רציונליות.

מתוך הקונבנציונליזם של פואנקרה עולים היבטים משחקיים של הדמייתיות וניגודים. הקונבנציונליזם שלו מגדיר ידע מדעי בצורה שאופיינית למושג המשחק בשיח המדעי, לפיו תאוריות מדעיות הן הדמייתיות במובהק. עבור פואנקרה, התאוריה המדעית היא מסגרת הדמייתית וקונבנציונלית בהיותה תוצר של התודעה המאפשר את הבנת העולם וחקירתו, מה שמעניק להשערות המדעיות ממד משחקי. בנוסף, המחקר המדעי תלוי ביחס המשחקי שבין ניגודים – לוגיקה ואינטואיציה. עם זאת, פואנקרה דחה את התכונה המשחקית של מקריות, בטענתו כי קונבנציות מדעיות אינן מקריות כלל וכלל. על כן, בספריו **ערכו של המדע ומדע ומתודה** הוא טען במפורש שקונבנציות מדעיות אינן משחקיות מפני שאינן מקריות. עבורו, המקריות היא ההבדל בין מדע למשחק: חוקי המשחק הם קונבנציות שרירותיות, ובמשחקים אין הכרח לאמץ חוק זה או אחר. לעומת זאת, חוקי המדע נקבעים לפי רמת ההצלחה הנסיינית שלהם, ולכן אינם מקריים.<sup>43</sup> המדע צריך להעדיף השערות שאינן מבוססות על מקריות, ומכך נובע כי הן אינן משחקיות.<sup>44</sup>

39 שם, עמ' 59.

40 שם, עמ' XX.

41 Henri Poincaré, *The Value of Science*, New York 1907, p. 17, 19.

42 שם, עמ' 21-23.

43 שם, עמ' 114.

44 Henri Poincaré, *Science and Method*, London 1914, p. 89.

אף כי פואנקרה דחה על הסף את אפשרות המשחקיות בקונבנציונליזם, דושאן חילץ בכל זאת עקרונות משחיקיים מפילוסופיה מדעית זו. ראשית יש לציין כי על אף טענתו של פואנקרה שהקונבנציות אינן משחקיות, הוא כן אימץ את הגישה ההדמייתית-משחקית שהייתה אופיינית למדע התקופה, ובפירוש העניק למדע התאורטי מקור יצירתי – האינטואיציה. מכאן שהוא אימץ היבטים מסוימים של משחקיות בפילוסופיית המדע שלו, גם אם דחה היבטים אחרים. שנית, אף כי פואנקרה דחה את הקשר בין מדע ומשחק, דושאן ניצל את הנקודה הזו בדיוק כדי להפוך את האמנות שלו למשחקית, כפי שנראה להלן.

### המשחק ביצירתו של דושאן

השפעתו של פואנקרה על המשחקיות של דושאן באה לידי ביטוי במיוחד ב"פיזיקה המשחקית" של האמן. הביטוי *Physique amusante*, המופיע כהערה באחד הפתקים מהקופסה הירוקה,<sup>45</sup> מתייחס לשימוש ההומוריסטי והאירוני של דושאן בעקרונות מדעיים בצורה אבסורדית. בכך הוא מציג את מערכת החוקים הרציונלית של המדע בצורה מגוחכת וחסרת היגיון, ובתוך כך יוצר מערכת חדשה עם היגיון משל עצמה.

בפיזיקה המשחקית מיישם דושאן את העקרונות המשחיקיים של הקונבנציונליזם. אין דוגמה ברורה לכך יותר מאשר הניסוי האבסורדי של **שלושה סרגלי תקן**, המציג המחשה אירונית של עקרונות הקונבנציונליזם.<sup>46</sup> דושאן השתמש בעיקרון אי-רציונלי של מקריות כדי לקבוע אמת מידה חדשה למטר, שהופכת לקונבנציה רציונלית חדשה עבור יצירותיו ומערערת בכך את תוקפן של אמות המידה המקובלות. המקריות שבניסוי מדגישה ראשית כול את הקונבנציונליות של המטר המקורי, לאחר מכן "מגלה" באמצעים אי-רציונליים (מקריות) אמת מידה חדשה של מטר מתעקל, ולבסוף מקבעת את אמת המידה החדשה כקונבנציה אשר עצם קביעתה מקנה לה היבט רציונלי, אף כי הגיונה תקף אך ורק ליצירותיו של דושאן. בעזרת המקריות מדגיש דושאן כי כל קונבנציה היא הדמייתית, וממחיש כי היא נוצרת מתוך ניגודים של רציונליות ואי-רציונליות.

בהקשר זה מעניין לציין כי היחס המנוגד בין לוגיקה ואינטואיציה מודגם אצל פואנקרה באמצעות משחק השחמט. ביחסו של פואנקרה לשחמט מבצבצת ההנחה כי יחס בין ניגודים הוא תכונה בסיסית של המשחק. ייתכן כי ההבנה של דושאן שבכל מערכת חוקים ישנו אלמנט מקרי ואי-רציונלי שהוא תוצר ישיר של החוקיות, כפי שהוא מדגים ב**שלושה סרגלי תקן**, נובעת מדוגמה משחקית זו של פואנקרה. אצל דושאן, כמו אצל פואנקרה, האי-רציונלי הוא תוצר ישיר של מערכות חוקים רציונליות. מובן שאצל פואנקרה השאיפה הסופית היא הטמעת האי-רציונליות בלוגיקה המדעית, המאפשרת יצירה של קונבנציות, דהיינו מערכות חוקים חדשות. אולם דושאן אינו מעוניין באותה תוצאה סופית: הוא דווקא משמר את היחס בין הניגודים כהיגיון פעיל ובלתי פתיר ביצירותיו, כמעין משחק מתמשך.

45 "הקופסה הירוקה" היא אוסף פתקים שדושאן כתב לאורך עבודתו על "הזכוכית הגדולה" (1923-1915) ופרסם בשנת 1934, ראו: M. Duchamp, *The Writings of Marcel Duchamp*, New York 1973, p. 49.

46 Molderings (לעיל הערה 5), עמ' 44.

מתוך כך עולה נקודה נוספת בהשפעת הקונבנציונליזם על המשחקיות של דושאן. הקונבנציונליזם היה יכול ללמד את דושאן שכל תופעה רציונליות מכילה בתוכה גם אי־רציונליות אינהרנטית, אך במקום להתמסר להיגיון המדעי שמעדיף את הרציונליות על פני האי־רציונליות, דושאן העדיף לשמר את המתח ביניהן. מכאן שהקונבנציונליזם של פואנקרה עזר לדושאן לפתח גישה ספקנית שבוחנת מחדש הנחות יסוד ומסגרת חשיבה.<sup>47</sup> העמדה הספקנית שדושאן מצא בקונבנציונליזם של פואנקרה קשורה להיבט ההדמייתי של הקונבנציונליזם עצמו: כפי שראינו, לפי פואנקרה הקונבנציה נותנת למדע היבט הדמייתי, אשר קשור ליחס בין הניגודים של לוגיקה ואינטואיציה. טענות אלו של פואנקרה היו יכולות לחזק את השערותיו של דושאן לגבי אופייה הקונבנציונלי של האמנות.<sup>48</sup> הקונבנציונליזם הראה לדושאן שכל תאוריה, כל מערכת חוקים או מסגרת מחשבה, היא הדמיה – דרך מוסכמת לייצג ולהבין את העולם, והדבר נכון גם לקונבנציות של עולם האמנות. בעבודותיו לא ניסה דושאן להתנגח בקונבנציה כזו או אחרת, אלא הוא הציג בקדמת הבמה את עצם ההדמייתיות של הקונבנציה דרך הצגת הניגודים, רציונליות ואי־רציונליות, שעליהם היא מבוססת. כשדושאן השתמש במקריות אי־רציונלית כדי לקבוע קונבנציה רציונלית בשלושה סרגלי תקן, הוא לא מגחך על הרציונליות של חוקי המדע או מתמסר לאי־הרציונליות של המקריות, אלא הוא מראה שהשניים כרוכים זה בזה – ובכך מנכיח את אופן פעולתן של הקונבנציות כמעין משחק, שאף הוא הדמייתי ומבוסס על יחס בין ניגודים.

גישה זו של דושאן דורשת מאיתנו לבחון את תהליכי היווצרותן של עמדות ושל משמעויות. במובן הזה, הקונבנציונליזם של פואנקרה הוא המקור לטענה המפורסמת של דושאן: "אין פתרון כי אין בעיה. בעיה היא המצאה של האדם – היא חסרת היגיון".<sup>49</sup> הציטוט מראה את השפעת המשחקיות שבקונבנציונליזם על דושאן. על פי ההיבט ההדמייתי של הקונבנציונליזם, "בעיה" אינה תופעה אובייקטיבית שקיימת כשלעצמה, אלא היא התופעה בעולם שאותה אנו מנסים לחקור – והפתרון הוא התאוריה המדעית שמאפשרת להבין את הבעיה ולפתור אותה. אך אם לפי הקונבנציונליזם התאוריה המדעית היא קונבנציה, עולה מכך כי גם הבעיה שאנו מזהים בעולם היא קונבנציה בעצמה, שכן הקונבנציונליזם אוחז בעמדה שכל מה שניתן לדעת הוא היחס בין התופעות בעולם ליכולות התפיסה שלנו.<sup>50</sup> לכן כל בעיה היא הדמייתית, מפני שהיא נובעת מהתפיסה האנושית ש"ממציאה" את העולם, וכך "מוצאת" בו בעיות שהן תוצר שלה עצמה. כלומר, הן הבעיה והן הפתרון שתיהן קונבנציונליות ומשחקיות. כשדושאן מבסס את עבודותיו על היחס המשחקי שבין ניגודים, הוא הופך אותן לבעיות ללא פתרונות שעצם הניסיון להבין אותן מנכיח את הקונבנציונליות של תהליכי ההבנה שלנו. כך הוא משתמש בקונבנציונליזם של פואנקרה כדי להדגיש את המשחקיות של תהליכי ההבנה האנושיים. ראינו זאת

47 שם, עמ' 91.

C. Adcock, *Marcel Duchamp's Notes from the Large Glass An N-Dimensional Analysis*, 48  
Ann Arbor 1983, p. 251

H. Janis and S. Janis, 'Marcel Duchamp, Anti-Artist', J. Masheck (ed.), *Marcel Duchamp* 49  
in *Perspective*, Cambridge 2002, p. 37

Poincaré (לעיל הערה 34), עמ' XIX. 50

לדוגמה בעבודה דלת: רחוב לאריי 11, אשר מראה כי הניסיון לקבע משמעות אחת – לקבוע אם הדלת פתוחה או סגורה – וכך לפתור את הבעיה של הפרדוקס, הוא בלתי אפשרי. העבודה מדגימה את הקונבנציונליות המשעשעת שבמציאת "בעיות" והצורך להמציא להן פתרונות, וכך מדגימה גם את הקונבנציונליות שבתהליכי הבנת היצירה.

יתרה מזו, אף כי פואנקרה דחה את המקריות המשחקית של הקונבנציה, הגדרתו למקריות השפיעה על המשחקיות של דושאן. ביצירותיו אימץ דושאן את הטענה של פואנקרה לגבי המקריות כתכונה משחקית שאינה קשורה למדע. בהשפעת פואנקרה סבר דושאן כי תאוריות מכל סוג, מדעיות ואמנותיות כאחד, הן קונבנציות, וביקש להוכיח עד כמה התקבעות בקונבנציות היא מגוחכת ומשעשעת, דמויית משחק. לכן הוא החדיר מקריות לתוך הקונבנציות. סביר להניח שדושאן הכיר את טענותיו של פואנקרה לגבי אופיים של המדע, המקריות והמשחק, והשתמש בהן בכוונה כדי לשבשן, ומתוך כך להאיר אותן באור חדש. הדבר ניכר במיוחד ביצירות שבהן הוא משתמש בקונבנציות מדעיות והופך אותן למקריות, ובכך למעשה למשחקיות. הדבר ניכר בעבודה **רדימייד עצוב** (1919) שבה השתמש דושאן בספר גאומטריה, המסמל את הקונבנציות המדעיות, והפקיר אותו למקריות. **רדימייד עצוב** ניתן כמתנה לנישואיה של סוזן דושאן, ציירת ואחותו הצעירה של מרסל, לצייר ז'אן קרוטי. המתנה ניתנה בצורה של מכתב עם הוראות, ובו דושאן ביקש מאחותו לתלות ספר גאומטריה במרפסת ולתת לרוח ולגשם "לדפדף בספר, לבחור את הבעיות שלהם, להפוך ולקרוע את הדפים".<sup>51</sup> התנודות האקראיות של מזג האוויר רושמות את המקריות של הטבע על החוקיות של המדע דרך השחתת האובייקט המכיל אותם, ספר הגאומטריה, וכך מציגות את הקונבנציות המדעיות באור משעשע. הכפפת הקונבנציות ליד המקרה הופכת אותן למשחקיות לפי ההוראות של פואנקרה עצמו. מכאן שדושאן מאמץ מפואנקרה את הדבר שהוא עצמו שולל ביחס למדע במטרה להעלות שאלות על תוקפן של קונבנציות בכלל.

האלמנט המשחקי בקונבנציונליזם של פואנקרה עוזר לדושאן לפתח גישה מורכבת כלפי קונבנציות, שמאפשרת לו לבחון מחדש את מעמדה של הקונבנציה בתהליכי ההבנה. בהשפעת פואנקרה הפך דושאן את המדע למשחקי, אך לאו דווקא כדי לדון בשאלות מדעיות, אלא כדי להעלות שאלות של הבנה ומתן משמעות באופן כללי. המקריות עוזרת לדושאן להוכיח את המשחקיות של המדע ומאפשרת לו להדגיש את הצורך האנושי במשמעות, במסגרות חשיבה ובקונבנציות, ולהנכיח את האופן שבו הן נוצרות.

## הצחוק מהו? אנרי ברגסון והשפעתו על דושאן

כפי שניכר מהמקריות וההומור ביצירותיו של דושאן, הוא הושפע לא רק מתאוריית הקונבנציונליזם של פואנקרה, אלא גם ממקור נוסף – הפילוסופיה של אנרי ברגסון. הצגת הקונבנציונליזם באופן אבסורדי ביצירותיו של דושאן קשורה בפרט להשפעה זו. אך בניגוד לריבוי המחקרים שבחנו את השפעתו של פואנקרה על דושאן, חקר השפעתו של ברגסון עליו עודנו מצומצם – אף כי ידועה השפעתו החשובה של



ברגסון על האוונגרד בפריז.<sup>52</sup> נהוג להניח כי מכיוון שברגסון השפיע על הקוביסטים של קבוצת פוטו (Groupe de Puteaux), כפי שניכר בכתיבה התאורטית של חברי הקבוצה,<sup>53</sup> הוא ודאי היה מוכר גם לדושאן, שבשנותיו הראשונות בפריז התרועע עם הקוביסטים והציג את עבודותיו לצידם. גם המחקרים המועטים שנערכו עד כה בנושא הראו כי אכן ישנו קשר בין השניים. במאמר מ-1979 הציע לראשונה אייבור דיוויס שההומור של דושאן מתכתב עם ספרו של ברגסון **הצחוק**.<sup>54</sup> בשנים האחרונות הציע גם מולדרינגס שדושאן הושפע מברגסון, והביא ציטוט מריאיון עם דושאן מ-1958 שבו הצהיר: "אני מסכים שבכל הנוגע לזיהוי קדימותו של השינוי בחיים אני מושפע מברגסון וניטשה".<sup>55</sup>

בבחינתי את השפעתו של ברגסון על דושאן, אנסה להרחיב את קו המחשבה של דיוויס ואראה כי המשחק אצל דושאן הושפע מתאוריית ההומור של ברגסון כפי שמופיעה בספרו **הצחוק**. זהו ספרו השני של ברגסון, שיצא לאור ב-1900 ונחל הצלחה רבה עם פרסומו. הספר מציג את תאוריית ההומור של ברגסון ועוסק בשאלת מקורו ומשמעותו של הקומי. כדי להראות איך השפיעו טענותיו של ברגסון לגבי ההומור על המשחקיות אצל דושאן, אראה כיצד הן מתכתבות עם שלושה מונחי הומור שדושאן עצמו טבע בפתק מה**הקופסה הירוקה**<sup>56</sup> – "ציור של דיוק", "יופי של אדישות" ו"אירוניה של אישור", אשר מתורגמים לפרקטיקות אמנותיות ביצירותיו.

### ציור של דיוק

בספר **הצחוק** מטרתו של ברגסון היא להבין את מקורו של הצחוק, את הפונקציה והמשמעות שלו. הוא פותח את החיבור בשלוש הנחות על הקומי, או מה שמצחיק: (1) הקומי נמצא בדברים שהם אנושיים במהותם, אנו צוחקים על בני אדם או על דברים שמקבלים תכונות אנושיות; (2) הקומי דורש חוסר רגישות ואדישות זמניים – הוא פונה לשכל, ומה שמרגש איננו מצחיק; (3) הקומי תלוי בחברתיות, שכן לצחוק יש משמעות ותפקיד חברתי.<sup>57</sup>

הטענה המרכזית של ברגסון לאורך הספר היא כי "ההומור נוצר כשהמכני מחפה על החי",<sup>58</sup> דהיינו שמקורו של הצחוק הוא ברגעים שבהם מתגלה מכניות או אוטומטיות בהתנהגותו של האדם. בהבחנה זו מתייחס ברגסון למצבים שבהם בני אדם עושים דברים בצורה אוטומטית, חסרת מחשבה, שאינה תואמת את סביבתם. האוטומטיות

52 M. Antliff, *Inventing Bergson*: המחקר המקיף ביותר בנושא הוא ספרו של מארק אנטליף: *Cultural Politics and the Parisian Avant-garde*, Princeton 1993.

53 M. Antliff, 'Bergson and Cubism: A Reassessment', *Art Journal*, 47, 4 (1988), pp. 341-349, at pp. 341-342. עמ' 4; ראו גם: Dalrymple (לעיל הערה 1), עמ' 4; ראו גם: M. Antliff, 'Bergson and Cubism: A Reassessment', *Art Journal*, 47, 4 (1988), pp. 341-349, at pp. 341-342.

54 I. Davis, 'New Reflections on the Large Glass: The Most Logical Source for Marcel Duchamp's Irrational Work', *Art History*, 2, 1 (1979), pp. 78-93, at p. 88.

55 Molderings (לעיל הערה 5), עמ' 114.

56 הכותרת של הפתק שבו מופיעים שלושת המונחים הללו היא "הנחיות כלליות. עבור תמונה מבדחת". מכאן שמדובר בשלושה מונחים שדושאן מגדיר כעקרונות בסיסיים להומור שלו, אמצעים מנחים ליצירת אמנות הומוריסטית. ראו: Duchamp (לעיל הערה 45), עמ' 30.

57 ה' ברגסון, הצחוק, תרגום ל' לוי, ירושלים תשמ"א, עמ' 8-10.

58 שם, עמ' 28.

הזו חושפת מעין מכניות והתקבעות נוקשה המנוגדות לצורך של החיים בגמישות ויכולת הסתגלות.<sup>59</sup> המכניות מסמנת את נטייתו של האדם להתקבע בנוקשות במה שברגסון מכנה מסגרות "מן המוכן" (Tout fait), כלומר מסגרות החיצוניות לפנימיותו של האדם, שמובאות אלינו מבחוץ בצורה של רעיון, קונבנציה או הנחות מקובלות. מסגרות חיצוניות אלו באות לידי ביטוי בתור תבניות מכניות של התנהגות, אוטומטיות של השפה או נוקשות של המחשבה, והן חושפות מגרעת באדם שהופכת אותו למגוּחַך. אם כן, לפי ברגסון אנו צוחקים כשההיבטים הקונבנציונליים של החיים מתגלים במלוא המכניות והקיבעון שהם יוצרים באדם.

טענתו המרכזית של ברגסון מתכתבת עם המונח "ציור של דיוק" (Painting of Precision) של דושאן. מונח זה מתאר את סגנון הציור המכני והיבש שאימץ דושאן סביב 1911, שהוביל לעיסוק שלו בדימויים של מכונות ולניסיונותיו להפיק אמנות בצורה מכנית.<sup>60</sup> החיפוש אחר ביטויים של דיוק ומכניות מקבל אצל דושאן אופי הומוריסטי, ונדמה כי העיסוק המצחיק שלו בקשר שבין מכונות ופונקציות ביולוגיות קשור להנחותיו של ברגסון שהצחוק נוצר כשהמכני מחפה על החי.<sup>61</sup> ביצירותיו הרבה דושאן לתאר מכונות קומיות בעלות תכונות אנושיות או דמויות קומיות של אדם-מכונה. ביצירת המכונות האנושיות הוא נטה לעבר הנחותיו של ברגסון, שראה בפן המכניסטי שבאדם עדות להיבט המגוּחַך שבו. לפי ברגסון, ההתקבעות במסגרות מן המוכן – או בקונבנציות, שהן הרגל המתקבע כדרך מחשבה ומנהג – יוצרת רגע קומי שבו נדמה שהמסגרת "תשחק בהן [בבני האדם] כבכלי משחק או תניען כהניע בובות משחק".<sup>62</sup> המסגרת מן המוכן חושפת באדם היבט משחקי בלתי נשלט, שנותן לו תכונות אוטומטיות של מכונה וכלי משחק. טענותיו של ברגסון מראות כי המכני שבאדם הוא גם המשחקי שבו, ולכן הסינתזה בין מכונה ואדם מכילה בתוכה את הקשר למשחק בכלל, ולהומור בפרט.

השילוב ההומוריסטי בין מכני לחי מופיע, למשל, במכונות המשונות של דושאן בעבודת ההכנה לזכוכית הגדולה, הנקראת **מרכבה המכילה טחנת מים במתכות שכונות** (1915, תמונה 5). היצירה מתארת מכונה המורכבת ממזחלת ברזל שמחוברת לטחנת מים. בקופסה הירוקה דושאן מתאר את פעולתה המכנית של טחנת המים כך שהגלגל של הטחנה מונע על ידי מפל בלתי נראה, והמכונה כולה נעה קדימה ואחורה מכוח של "חיכוך מהופך", שמהפך את אנרגיית החום של התנועה קדימה כדי ליצור את תנועת המכונה אחורה, וחוזר חלילה.<sup>63</sup> תוך כדי התנועה המכונה מדקלמת מילים כמו "חיים איטיים", "מעגל אכזרי", "אוננות".<sup>64</sup> מסתמן מכך כי טחנת המים היא מכונה המקבלת תכונות אנושיות על ידי תנועתה החזרתית וחסרת השליטה קדימה ואחורה, המדמה פעולה של אוננות או יחסי מין, והמילים שהיא מדקלמת עוסקות בתחושות אנושיות של תשוקה בלתי מסופקת. טחנת המים לא פועלת כמכונה רגילה אלא נעה ללא פשר מכוח של "אנרגיה מינית", דבר שכמובן מאפיין בני אדם

59 שם, עמ' 17.

60 Dalrymple (לעיל הערה 1), עמ' 59.

61 Davies (לעיל הערה 54), עמ' 87.

62 ברגסון (לעיל הערה 57), עמ' 15.

63 Duchamp (לעיל הערה 45), עמ' 62.

64 שם, עמ' 56-57.

**תמונה 5.**  
מרסל דושאן,  
**מרכבה המכילה**  
**טחנת מים**  
**במתכות שכנות,**  
1913-1915, שמן  
וחוט עופרת על  
זכוכית,  
150.8x83.7, מוזיאון  
פילדלפיה לאמנות,  
פילדלפיה.  
Philadelphia  
Museum of Art:  
The Louise and  
Walter Arensberg  
Collection, 1950  
1950-134-68  
Association ©  
Marcel Duchamp  
/ ADAGP, Paris  
and DACS,  
.London 2022



ולא מכונות רציונליות. בצורה כזו, טחנת המים מיישמת את הנחותיו של ברגסון – היא משלבת בין המכני לחי וכך מצביע על הנטייה הקונבנציונליות שבצורך הכה אנושי בחושניות ותשוקה עד כדי הפיכתו למצחיק ומגוחך.

### יופי של אדישות

לאחר בירור מקורו של הקומי, ברגסון פונה לברר מהו תפקידו. לטענתו, הקומי הוא סימן לנוקשות של אדם יחיד או של החברה בכלל, ולכן פעמים רבות הוא עוסק בקונבנציות, אותן מסגרות מן המוכן: "הקומי נוגע לעיתים קרובות כל-כך למנהגים ולרעיונות בקיצור – למשפטים הקדומים של איזו חברה שהיא"<sup>65</sup>. הקומי נובע מאותם "משפטים קדומים" בדיוק כדי להביא לתשומת ליבנו את אופיים הקונבנציונלי, שהופך אותנו לנוקשים ומכניים ומתוך כך למגוחכים. לכן ברגסון טוען שתפקידו של

65 ברגסון (לעיל הערה 57), עמ' 89.

הצחוק הוא לגרום לנו לבחון באופן רפלקסיבי את עצמנו ואת סביבתנו,<sup>66</sup> וכך לתקן את הנטייה שגורמת לנו לצחוק מלכתחילה – ההתקבעות בקונבנציות אישיות או חברתיות. כך הקומי מאפשר לנו להסתכל על נטיית מחשבתנו האוטומטית ולהביא לביקורת ולתיקונה העצמי.<sup>67</sup>

הרפלקסיביות של הצחוק נובעת מכך שהוא מצריך אדישות ופונה למחשבה. כאמור, ברגסון מציין שלצחוק נחוצה אדישות והשהיה זמנית של רגשותינו, שכן הקומי פונה למחשבה. עלינו להתנתק רגשית ממושא הצחוק כדי שנוכל להתרחק מהסיטואציה ולהרהר בה. הרפלקסיה שהצחוק יוצר מאפשרת לנו לראות בצורה מודעת ושכלית את הגיחוך שבהתקבעות מכנית במסגרות מן המוכן, ולכן היא נובעת מהדרישה של הצחוק לאדישות כלפי רגשות והפנייה שלו למחשבה, לשכל. התפקיד הרפלקסיבי של הצחוק קשור למונח הדושאני "יופי של אדישות" (Beauty of Indifference), המבטא את התעלמותו של דושאן מערכים של אסתטיקה, טעם והבעה אישית באמנותו, וכמו כן את זניחת קדימותה של הרטינליות – חושניות המבט – במטרה ליצור עבודות הפונות למחשבה.

סביב שנת 1912 זנח דושאן את הציור, מדיום שלטענתו נוטה ליצירת אמנות רטינלית המתמקדת בחוויה החושית של העין וכך מייצר מבט שטחי על יצירות. כדי להשתחרר מהרטינליות יצר דושאן בעבודותיו שילוב בין הרטינלי והמחשבתית,<sup>68</sup> וכך העביר את המבט של הצופים מהחזותי למושגי. כדי לעשות זאת נדרשה לו האדישות כלפי ערכים רטינליים, שכן האדישות מבטלת כל ערך חושני הקיים בהפקת יצירות אמנות משום שהיא פונה לתפיסה לא חושית אלא שכלית, וכך יוצרת מהלך מושגי. כדי ליצור מהלך שכזה, דושאן החדיר הומור ליצירותיו – שהרי ההומור פונה למחשבה ודורש מהצופים אדישות כדי שיוכלו לצחוק. לכן, הגישה האדישה של דושאן הייתה תלויה בהומור שינתק את הצופים מכל תפיסה רטינלית של היצירה ויכוון אותם לעבר היבטה המושגי.

את הקשר בין הומור ואדישות אפשר לראות, למשל, ברדיימייד **טרבושה**. **טרבושה** מציג את אדישותו של דושאן לערכים הרטינליים של אסתטיקה והבעה אישית, קודם כול כיוון שמדובר באובייקט נטול ערך אסתטי מקובל: זהו מתלה מעילים תעשייתי, העשוי מחומרים שגרתיים, הוא נטול מגע אישי של האמן ואיננו מושך מבחינה חזותית. כפי שנדון קודם לכן, הפעולה של **טרבושה** מסתמכת על היחס שבין הנפילה שהאובייקט יוצר לבין משחק המילים שבכותרת. האדישות של היצירה היא זו שלמעשה מאפשרת את הפעולה המחשבתית שבוחנת את היחס בין משחק המילים המשעשע לנפילה הקומית שהאובייקט יוצר. הפנייה למחשבה מעוררת גם את התהליך הרפלקסיבי של האדישות ההומוריסטית, שכן היא גורמת לנו לשים לב לתהליכי הראייה שלנו, וכך באופן מיידי הופכת אותנו לצופים תבוניים ולא חושניים בלבד. כך משתמש דושאן בהנחות של ברגסון שההומור מצריך אדישות ופונה למחשבה כדי ליצור תהליך רפלקסיבי שמתקן את הנטייה שלנו למכניות ולהתקבעות בקונבנציות בעודנו מביטים ביצירות אמנות.

66 שם, עמ' 95.

67 שם, עמ' 108-109.

68 H. Hamilton, 'A Radio Interview', A. Hill (ed.), *Duchamp: Passim: A Marcel Duchamp Anthology*, London 1994



## אירוניה של אישור

לאחר שהבהיר את מקורו ותפקידו של הקומי, ברגסון פונה לבחינת משמעותו וטוען כי היא קשורה להיגיון קומי המיוחד להומור, המתיחד בכך שהוא מאפשר השהיה. לפי ברגסון, הנטייה האנושית לנוקשות ומכניות המקבעת אותנו בקונבנציות נובעת ממאמץ יום-יומי להתמצא בסביבתנו ולהסתגל לחוקים ולמוסכמות שלה.<sup>69</sup> הצחוק משהה מאמץ זה ומאפשר לנו להתנתק מההיגיון היום-יומי ולהישמע לזמן-מה להיגיון הקומי המשחרר והמגמיש. ברגסון מתאר את ההיגיון הקומי כמשחק המאפשר לנו להישמט לרגע ולהפסיק להתאים את עצמנו לקונבנציות ולמסגרות מן המוכן, ומוסיף כי השהיה הקומית גורמת לאדם להיראות "כמי שמשחק [...] לשעה קלה לפחות אנו נכנסים לתוך המשחק".<sup>70</sup> מכאן, שהמשמעות של הרפלקסיה הקומית היא ביכולת שלה ליצור השהיה של קונבנציות שנוכל להשתחרר מהן לזמן-מה, לבחון אותן ובכך להגמיש אותן ואת עצמנו. זוהי הנקודה המהותית ביותר בחיבור המשיקה בין הומור למשחק. הומור הוא משחקי כיוון שהוא הדמייתי ויוצר חוקיות משל עצמו. משום כך, ניתן לשקוע בו כבמשחק ולהשהות לזמן-מה את הקונבנציות שסביבנו, כדי לבחון אותן מחדש.

כפי שראינו קודם לכן, ההומור אצל דושאן אמור להעביר את הצפייה ביצירות אמנות מהמבט החזותי אל המושגי והמחשבת. כך, עבודותיו מצליחות להטיל ספק בקונבנציות ובמסגרות מן המוכן. לכן ההומור של דושאן אמור לגרום לנו לשים לב לקונבנציות שאנו מקבלים כטבעיות, ומכריח אותנו להשהות אותן כדי לחשוב מחדש על הידוע לנו. את המסקנות של ברגסון לגבי משמעותו מעוררת הספק של הצחוק מבטא דושאן דרך המונח "אירוניה של אישור" (Irony of Affirmation), היחיד מבין שלושת מונחי ההומור שלו המתיחס ישירות לפרקטיקה הקומית של אירוניה.

האירוניה מוגדרת בדרך כלל כאמירה בעלת כפל משמעות הנוצר בין רובד מילולי לבין רובד סמוי, הנושא את הכוונה האמיתית של הדובר. מסיבה זו, לאירוניה יש יכולת ביקורתית מכיוון שהדובר יכול להחביא את כוונותיו האמיתיות ברובד הסמוי בצפייה שהקהל יבין אותן.<sup>71</sup> המונח הדושאני "אירוניה של אישור" מתאר דחייה של דבר-מה דווקא מתוך קבלה ואישור שלו, כלומר ביקורת על דבר לא דרך שלילתו אלא דרך הנכחתו. תהליך זה יוצר כפל משמעות אירוני שבו הגיחוך והאבסורד של הדבר ניכרים מתוך עצמו, מבלי שהמבקר נדרש לנקוט עמדה של שלילה או התנגדות, שהרי השלילה מחייבת בחירה בצד אחד המנוגד לדבר שאותו אנו מבקרים. האישור האירוני מראה כי עצם תהליך הבחירה בעמדה כזו או אחרת, עצם השלילה או האישור של דבר-מה, הם המגוחכים. מכאן שעבור דושאן, האירוניה היא דרך קומית לערער על דבר מתוך עצמו, ייצוג עצמי של מהות מגוחכת אינהרנטית לדבר. הפרקטיקה של ביקורת דרך אישור ולא דרך שלילה נובעת מגישתו הלא דוגמטית של דושאן, שלא האמין באימוץ עמדות.<sup>72</sup>

69 ברגסון (לעיל הערה 57), עמ' 117.

70 שם, עמ' 123-124.

71 K. Barbe, *Irony in Context*, Amsterdam and Philadelphia 1995, p. 94

72 "I don't believe in positions" ראו: Cabanne (לעיל הערה 23), עמ' 89.

בעזרת רעיון "האירוניה של האישור" אפשר להבין, למשל, את הפעולה הביקורתית של **מזרקה**. כפי שנאמר, השימוש באירוניה הומוריסטית נעשה בדרך כלל לשם ביקורת ממסדית. כפל המשמעות של האירוניה תורם להעברת הביקורת בצורה מרומזת, עמומה, אשר פונה ישירות אל הקהל ומנסה להתחמק מעיניו של מושא הביקורת. ביצירה כמו **מזרקה**, דושאן משתמש בכפל המשמעות של האירוניה ההומוריסטית כדי להעביר ביקורת ממסדית על עולם האמנות של תקופתו. כאמור, **מזרקה** מאמצת קונבנציות של חתימת אמן, היפוכו כביטוי להבעה אישית והצבתו בתערוכה כדי להראות שדווקא קונבנציות אלו, ולא תכונה אינהרנטית של האובייקט עצמו, מגדירות מהי אמנות. עצם קבלתה של **מזרקה** כאובייקט חשוב ומשפיע על עולם האמנות מאז ועד היום מוכיחה את הצלחת הביקורת האירונית שלה. לפי ג'ואל רודינאו, התעלול האירוני של דושאן מוכיח בדיוק את הבעיה של עולם האמנות: אם הרדי־מייד הוא בדיחה החושפת את המוסכמות של עולם האמנות והשיח האמנותי, היא מסוכנת עבורו, ולכן עולם האמנות חייב להעניק לה סטטוס של יצירת אמנות משפיעה כדי שלא לאשר את הביקורת שעולה ממנה על מוסדותיו – וכך למוטט את עצמו מבפנים.<sup>73</sup> לכן, **מזרקה** היא למעשה אירוניה של אישור על עולם האמנות. דושאן חושף בערמומיות אירונית את המבנה של עולם האמנות באמצעות אימוץ קונבנציות אמנותיות והגחכתן, וכך גורם לנו לתהות על תוקפן של ההנחות המבססות את הממסד האמנותי. פעולה זו של היצירה משהה את הקונבנציונלי ודורשת בחינה מחודשת שלו, ובכך מיישמת את המשמעות הלא דוגמטית שברגסון מעניק להומור. נוסף לכך, המונח אירוניה של אישור הוא במידה רבה המשך ישיר של שני המונחים הקודמים שנדונו לעיל. "ציור של דיוק" מתייחס לאופן יצירתו של ההומור באמנות – המפגש שהוא מייצר בין המכני לחי, "יופי של אדישות" מתייחס לאופן פעולתו ההומור – פנייתו למחשבה הרפלקסיבית, ואילו "אירוניה של אישור" היא התוצאה הסופית של תהליך זה, שמדגישה את משמעותו של הצחוק כדבר המאפשר הגמשה של הנטייה המכנית שגורמת לנו לצחוק מלכתחילה. לפי ברגסון, הומור אמור לגרום לנו לשים לב להתקבעות שלנו במסגרות מן המוכן, להשהות אותן, לבחון ולהגמיש אותן. מכאן שהומור דורש מאיתנו להיות ערים לתהליכי ההבנה ומתן המשמעות השלנו, לשים לב למסגרות שדרכן אנו מבינים ומפרשים את העולם. המשחקיות של ההומור אצל דושאן יוצרת תהליך דומה: הוא מסיט את הדגש של היצירה מערכים חושניים אל ההיבט המושגי שלה, וכך הופך אותה ליצירה רפלקסיבית שמעוררת את הצופים לשים לב לאופן הבנתם את יצירות האמנות. ההומור הוא המאפשר זאת, שכן הוא גורם לרפלקסיה והשהיה שמנכיחות את אותן מסגרות הבנה. לפיכך, דושאן מעצב את ההומור שלו לפי התאוריה הקומית של ברגסון, ובהתאם לכך ההומור לוקח חלק מרכזי בביסוס המשחקיות ביצירותיו.

### סיכום: קשרים בהשפעתם של פואנקרה וברגסון על דושאן

בחינת השפעתם של פואנקרה וברגסון על דושאן העלתה כמה הקבלות ביניהם: השניים עוסקים בשאלות של הבנה וקונבנציות, ועושים זאת תוך שימוש במושגים משחקיים. מתוך כך עולה השאלה, מהו היחס בין שתי ההשפעות האלו אצל דושאן?

האם מחשבתו של האחד דומיננטית יותר ביצירותיו מאשר זו של האחר? במחקר על דושאן נהוג לראות ניגוד בין פואנקרה המדען לבין ברגסון הפילוסוף: ישנם חוקרים הגורסים שדושאן היה אמן-מהנדס-מדען שהתנגד לברגסון והושפע מפואנקרה,<sup>74</sup> ואילו אחרים טוענים שהוא היה אמן אנטי-מדעי שהושפע יותר מברגסון.<sup>75</sup> מצד אחד דושאן אכן התעניין במדע, כפי שניכר מהידע הנרחב שלו במתמטיקה ובתאוריות המדעיות של תקופתו, וקשה לומר כי בבואו להטיל ספק בתוקפם של חוקים מדעיים הוא חותר לפעולה אנטי-מדעית. מצד שני, השימוש הנרחב של דושאן במקריות והומור מראים כי לא מדובר באמן הנוקט גישה מדעית מובהקת, עובדה המתחזקת לאור ההשפעה של ברגסון הניכרת באמנותו.

טענות אלו כמו כופות עלינו להכריע אם יצירותיו של דושאן מדעיות או אנטי-מדעיות, ברגסוניות או אנטי-ברגסוניות, אך הכרעה שכזו איננה נחוצה. למעשה, האתגר אינו בהכרעה למי הייתה השפעה רבה יותר על עבודתו של דושאן, אלא בהבנת הקשר שנוצר בין שתי השפעות אלו בתהליך עיצובו של דושאן את מושג המשחק בעבודותיו. ייתכן כי מילותיו של דושאן עצמו יעזרו לברר קשר זה – כשנשאל בריאיון לגבי עניינו במדע, תשובתו הייתה: "התעניינתי בהצגת ההיבט הדייקני של המדע, מה שלא נעשה תכופות [...] לא עשיתי זאת מתוך אהבה למדע; להפך, זה היה דווקא במטרה להפריך אותו, במתינות, בקלילות, בחוסר חשיבות. האירוניה הייתה נוכחת."<sup>76</sup>

דושאן התייחס בדברים אלה לעניינו במדע דרך שלושת המונחים הקומיים שלו: המדע סיפק לו מסגרת של דייקנות, גישתו אליו נבעה מתוך אדישות (ולא אהבה), והוא בחן אותו באמצעות שימוש באירוניה. הציטוט מלמד שדושאן לא התעניין במדע כשלעצמו, וגם לא היה מעוניין להפריך אותו לחלוטין; הוא השתמש בגישה המדעית ששאב מפואנקרה, אך יישם אותה בעזרת תאוריית ההומור של ברגסון. מתוך כך עולה כי דושאן לא היה בעד המדע או נגדו, בעד ברגסון או נגדו; אם נקבל את טענתו של מולדרינגס כי דושאן היה יותר מכול ספקן,<sup>77</sup> כיצד נוכל לטעון כי הוא בעד או נגד משהו? דווקא אי-נכונותו להחזיק בדעה מהותנית אחת הולמת את דושאן יותר מכל טענת בעד או נגד. הדרך הטובה ביותר להבין את יחסו של דושאן למקורות ההשפעה שלו, הן המדע של פואנקרה והן הפילוסופיה של ברגסון, היא כיחס למסגרות רעיוניות שמהן הוא יכול לשאוב עקרונות ודרכי פעולה לבחינת הנושאים שעניינו אותו. במקרה שלפנינו, בהחלט ניתן לזהות אצלו אימוץ של מאפייני המשחק במטרה לעסוק בקונבנציות ובמסגרות מן המוכן. יותר מכול, דושאן התעניין בהיבט המשחקי של תהליך ההבנה כפי שהוא התבטא בגישות של פואנקרה וברגסון לגבי קונבנציות.

עיסוקם המשחקי של פואנקרה וברגסון בקונבנציונליות השתלב באופן מעניין במחשבתו ואמנותו של דושאן. הממד המשחקי-הדמייני של התאוריות המדעיות לפי פואנקרה מצד אחד, והגדרתו של ברגסון את ההומור כמאפשר רפלקסיה

74 עמדה זו בולטת במחקר של הנדרסון, ראו: Dalrymple (לעיל הערה 1), עמ' 185.

75 זו גישתו של מולדרינגס, ראו: Molderings (לעיל הערה 5), עמ' 106.

76 Cabanne (לעיל הערה 23), עמ' 39.

77 Molderings (לעיל הערה 5), עמ' 110, 114.

ספקנית מצד שני, שימשו כמסגרות רעיוניות להמשגה של דושאן את המשחק כאמצעי לחקירה של תהליך ההבנה באמנותו. אצל ברגסון, הקומדיה עוסקת בתיקון הנטייה של האדם לקונבנציונליות, ואילו אצל פואנקרה הקונבנציונליזם מוכיח כי כל תאוריה מתמטית וגאומטרית היא "מסגרת מן המוכן" ההכרחית לחקירת הטבע ותופעותיו. אצל שניהם הקונבנציונליות קשורה למשחקיות: פואנקרה מראה דרך הקונבנציונליזם כי תאוריות מדעיות הן בעלות ממד הדמייתי־משחקי, ואילו אצל ברגסון הרפלקסיביות הספקנית של הצחוק מאפשרת לנו לבחון קונבנציות מחדש וגורמת לנו לשקוע בהומור כבתוך משחק. כמו כן, שניהם מגלים יחס מורכב כלפי קבלה ודחייה של קונבנציות: אצל ברגסון ההומור מאפשר לנו לבחון מחדש מסגרות מן המוכן כדי שנוכל להגמישן, אך לא לבטלן לחלוטין, ואצל פואנקרה כל תאוריה היא קונבנציה, אך אנו חייבים להשתמש בה כדי לחקור את העולם. היחס של שניהם כלפי קונבנציות הוא של הדמייתי משחק זמנית החיונית לאדם מסיבות שונות – כדי להצליח ליצור תאוריות מדעיות, או כדי להיות מסוגל להישאר אדם גמיש וחיוני.

לכן ברצוני להציע כי פואנקרה וברגסון משלימים זה את זה בהשפעתם על המשחקיות של דושאן. פואנקרה אפשר לדושאן לשים לב לקונבנציונליות של מסגרות המחשבה ולכך שהן נתונות ליחס שבין ניגודים, כלומר להיותן משחקיות. כפי שטענתי, דושאן משתמש בטענותיו של פואנקרה במהופך, כלומר הופך את הקונבנציות המדעיות למקריות, וכך, לפי ההיגיון של פואנקרה, הופך אותן למשחקיות. נוסף לכך, ניתן להבין את היפוך טענותיו של פואנקרה כביטוי להשפעתו של ברגסון: בתוך הצחוק מצא דושאן כי אלמנטים של משחק, כמו ההומור, יכולים להגמיש את הקונבנציונליזם של פואנקרה. כשהוא מכניס מקריות לניסוי מדעי והופך אותו לאירוני ומצחיק, הוא משתמש בתאוריה הקומית של ברגסון כדי להשיג שתי מטרות. ראשית הוא מסיט את הדיון משאלות של אמת מדעית גרידא, שכן המערכות המדעיות שהוא משתמש בהן מאבדות את ערכן המדעי המעשי. פעולה זו מוכיחה כי שאלת חשיבותו של הידע המדעי אינה השאלה היחידה העומדת בלב ניסיונותיו, ולמעשה הוא משתמש במדע ובטכנולוגיה כדוגמה לנטייתו הכללית של האדם להתקבע במסגרות של חשיבה ומשמעות. שנית, המשחקיות שההומור מכניס ליצירות מעבירה את הדגש מהידע או המשמעות עצמם לתהליך שבו דברים אלו נוצרים. המשחקי אצל פואנקרה מדגיש את הצורך בקונבנציות בתהליך ההבנה, ואילו המשחקי אצל ברגסון מעניק אפשרות להרהור רפלקסיבי בעצם הצורך הזה, והזדמנות לבחון בחריפות את הקונבנציות במטרה להגמישן. דושאן משלב מסקנות אלו ביצירת עבודותיו, המשתמשות במשחק כדי להפנות את תשומת ליבם של הצופים להיותם נתונים במסגרות חשיבה, קונבנציות ותהליך הבנה, ולהציע אמצעי לשחרור מהן ולו לזמן־מה.