

תוגת צעצועיך הגדולים

על הגוף המפורק ועל מכניזציה של התשוקה במיצבים של נדב ויסמן

טלי תמיר

"לעד לא תיעקר ממני, אלוהינו,

תוגת צעצועיך הגדולים"

נתן אלטרמן, "ירח"

הופעתו של הגוף האנושי במיצבי הפיסול של נדב ויסמן מאופיינת בחוסר איזון רדיקלי: הראש גדול, נפוח במפגיע, והגוף הולך ומצטמצם לקראת חודי כפות הרגליים. ה"ראשנים" חסרי הפרופורציה אינם "פריקים" של הטבע או מופע מוזרויות של הגנטיקה האנושית, אלא הם גופים אנושיים שמגיבים לכוחם המעצב והמטריד של תהליכים פנימיים: אמביציית יתר, מחשבות ותשוקות. בניגוד למהלך הפרוידיאני, דחפים אלה אינם מודחקים ונעלמים ב"לשכה האפלה" של התת-מודע, אלא הם פועלים באופן אקטיבי וצומחים למופע קיצוני. ה"ראש" רוכש לעצמו קיום עצמאי ומועצם, שמפעיל את העלילה, בדומה לגיבורי הסרטים של דייוויד קרוננברג, ממקורות ההשראה של ויסמן. "אולי זאת לא מחלה, אולי זה שינוי צורה", העיר קרוננברג על גיבוריו, שלוקים לדבריו ב"חוסר יכולת לכבות את המוח" ובהתמכרות יתר לתהליכי חשיבה. היצורים כבדי הראש של ויסמן נעים במרחב אורבני לא ממוקד ונעדר מטרה, עירומים, אוחזים בחוזקה אטריבוטים המעידים על מוצאם בתרבות הבורגנית המודרנית: רובה בידיו של הגבר, ארנק ומגפיים אדומים לאישה.

בניגוד לריק המטפיזי המאפיין את מרחב האבסורד הבקטיאני, מציב ויסמן את דמויותיו במרחבים מאוכלסים, ספק מרחבי מגורים, ספק מגרשי משחקים, ובתוך מרחבים אלה הן עסוקות בפעילות מתמשכת: כמה מהן שקועות במשחק סביב צעצועים שונים, אחרות צועדות לשום-מקום. ויסמן בונה נופים אורבניים המורכבים מאיקונות מודרניסטיות של בנייני שיכון, מוסך ורכבות, אך למרות זאת שורה על ההצבות הללו רוח אלגורית מדיאבלית, בנוסח מחזות מוסר תאולוגיים, שבמרכזם עומדת דמותו של "כל אדם". לכאורה ויסמן טווה סביב גיבוריו העירומים מעין נרטיב המתרחש ב"נוף" כלשהו, אך אף-על-פי שהנופים דוגמים, לכאורה, את המציאות, הנרטיב מתפקד ב"עלילה" כמו סוס טרויאני: הוא פורם אותה מבפנים. ה"איש ללא תכונות" של ויסמן, גלגולו המודרני של "כל-אדם" המדיאבלי, משקיף על החיים כעל לוח משחק, מטיל צרור של "דוקים" ענקיים ומהמר על גורלו. בשל שינוי ביחסי הגודל בין האדם לצעצועיו מומר מוט ה"דוק" הזעיר לכידון, וגורר בעקבותיו גם שינוי באפיון הדמות – הילד המשחק מתחלף למבוגר לוחם, אך שניהם שרויים באותה מעטפת גופנית.

חזיונות המיצבים של ויסמן נדמים לתיאטרון צעצועים של תפאורות קרטון או לעולם מפורק של ילדות בצבעוניות הזויה, כתומה-ורודה או כחולה-צהובה. השיטוט בהם מעורר תחושה אמביוולנטית בין חלום למציאות ויוצר פיצול תודעתי. פעילות ערה של יום מתחלפת בציורי נופים של זריחת הירח. גם מבחינה מדיומלית ויסמן פועל בטקטיקה כפולה, ומשלב ציור דו-ממדי והצבות פיסוליות בתלת-ממד, היברידיות סגנונית שמעבה את החשיבה המפוצלת שלו. התעתוע המזוג הזה בין זמנים, קני מידה ותודעות מעצים את התבונה בנוגע להצבות של ויסמן: הן בנויות על עיקרון של חשיבה אלגורית המציבה במרכזה ילד/מבוגר משחק/צועד, שתוגת צעצועיו הגדולים מרמזת על קצו: "אבני הלגו" שלו, שהוא עומס על משאיתו ובונה מהן את ביתו, הן עצמות ושיניים מפוזרות.

"האלגוריה היא השעשוע היחיד והאדיר העומד לרשות המלנכוליקן"¹, כתב ולטר בנימין בדיונו על ההבדל בין סמל לבין אלגוריה. במאמרו הנודע על "מוצאו של מחזה התוגה הגרמני", שנכתב בשלהי שנות העשרים של המאה שעברה, מאיר בנימין את המבנה הכפול, הדו-שכבתי, ההכרחי להפצעת הביטוי האלגורי: האלגוריה היא כפל זמנים וכפל תודעות, היא גוררת את רוח הרפאים של העבר לתוך ההווה ומציפה "רגע מעורר, התובע את כל ישותנו...". התחושה האלגורית צפה מתוך "התהום שבין קיומה כדימוי להיותה בעלת משמעות", והיא מניעה, בתעוזה של משיג גבול החודר לטריטוריות זרות, "תנועה דיאלקטית סוערת" בין שתי הטריטוריות. בנימין ייחס לאלגוריה קרבה מיוחדת לרגעי חורבן ומוות וזיהה בה משיכה יסודית לפרגמנטציה ולחוסר שלמות. המודרניזם דחה את הדחף האלגורי מתוך כמיהתו לאחדות טרנסצנדנטית וזיהה, בבוז, את האלגוריה עם "ציור היסטורי", הנושא מסרים דידקטיים. אך ה"דחף האלגורי" צף ועלה מחדש בעידן הפוסט-מודרני, משנות השמונים של המאה שעברה ואילך, כפי שנוסח באופן רחב ומקיף במאמרו הכפול של התיאורטיקן האמריקאי קרייג אוונס (Owens). אוונס ראה ב"דחף האלגורי" סימן מאפיין בחשיבה האמנותית של זמנו וכוח מעצב שמשפיע גם על תפיסות פוליטיות וחברתיות².

במצב האלגורי "הפרגמנט אינו חלק מוגדר, המתאים את עצמו לתבנית הכוללת כמו בתצורף (פאזל), אלא חלק העומד לעצמו, ללא מחויבות לסינתזה"³. היעדר הרצף, השתקפות העבר (הילדות) בתוך ההווה (הבגרות), קיטוע פרגמנטרי והיברידיות – כל התכונות הללו משתקפות במיצבים המורכבים של ויסמן, המבקשים קריאה אלגורית. העצים הפוכים, קטעי הנופים, הבניינים, העמודים, הדשאים והדמויות אינם מצטרפים לכדי עלילה או נרטיב שניתן לפיענוח, אלא הם נותרים לעצמם, כנציגים של עולם שניטלה ממנו אשליית האחדות. באינוונטר הדימויים של ויסמן, הפועל בשנות האלפיים, לא מתקיים העותק המקורי והשלם. העולם שהוא בונה מקוטע ונע בין מציאות להזיה, כתוצר של מתקפת דימויים בעולם טכנולוגי שאינו מבדיל עוד בין הנרטיב לתסריט.

הטראומה והיעדרה

ייחודה של האלגוריה הפוסט מודרנית שהיא אינה חושפת את הממד הטראומטי שלה. כך גם במיצבים של ויסמן המעבר משלמות הגוף למצב של פירוק מתרחש כמטפורה של משחק, ללא דימום, ללא כאב. בניגוד ל"אסתטיקת הזוועה" מעוררת האימה של קרוננברג, ויסמן מעדיף ניקיון צורני ומבנים משוכללים. קרוננברג הוזה בסרטיו אקדחי בשר מדממים שירים שיני אדם מחודדות ("אקזיסטנס"), ואילו ויסמן בונה גלגלי שיניים שעשויים משיני אדם משויפות או קונטור של בית שנשזר משרשרות של עצמות מולבנות. קרוננברג ניקב את הגוף האנושי ויצר בתוכו מחברים אלקטרוניים, ואילו ויסמן חוצב סולם או גרם מזדגות בתוך ראש מפוסל או מאחה בין גוף לבניין רב-קומות. עם זאת, ה"גלגול" בסרטיו של קרוננברג או בפסליו של ויסמן לעולם איננו גלגול מלא, מיתולוגי, בדומה ל"גלגול" הקפקאי בין אדם לחיה. התהליך הטראנספורמטיבי נעצר בשלב ביניים: גוף אדם שמוטמע בתוכו מנגנון מכני או שהוא מתקשה לתוך מערך ארכיטקטוני. למעשה אין זה גלגול זמני כי אם מוטציה גורלית, היברידיית שאי-אפשר לרפאה.

למרות ההיבט המלנכולי הברור והעיסוק התמידי ב"צעצועי מוות" מורבידיים, ויסמן נמנע מהמחשה ישירה של הטראומה ומשאיר אותה כאלגוריה מרומזת הקיימת בממד העומק. יחסו אל הגוף האנושי עוקף את כאב הקריעה והקטוע ובוחר בטקטיקה של ריחוק, משחק ושעשוע-לכאורה. רוח מכנית/משחקית כזו בולטת במיוחד בסרטי האנימציה שלו (2011), שבהם מופיע הגוף כאתר מכני שאבריו פועלים באופן עצמאי, ללא קשר לתפקודם המקורי: השיניים, כמו העצמות, יוצרות שרשרות שנעות בחלל, הציפורניים צומחות ונגזרות לסירוגין, האוזניים מתעברות, הפה נהפך למחילת הפתעות. הגוף נתפש כמערכת פונקציונלית אוטונומית המריצה פקודות בין איברים, מחילות ונקבים, שבסיומם נפליטים תוצרים: הפרשות, איברים, ילדים.

הגוף כאתר מכני הוא גוף בודד, אדיש למיניותו. ללא זקפות, ללא שחלות, ללא פורקן אורגיאסטי, נפליטים תינוקות שלמים, כמו מקצהו של פס יצור ובתנאי שיימצא להם הנקב הנכון להיפלט מתוכו. רחם האישה מתייתר לגמרי. גם נקב האוזן בראשו של הגבר הוא ערוץ אפשרי, כמוהו חלל הפה שלו. הגוף ונקביו מייצרים מעגליות מלאה בין בנייה לפירוק: האוזן פולטת עצמות והפה פולט שיניים. סיבוב נוסף: הפה פולט תינוקות, האוזן פולטת שיניים. השיניים אינן לועסות וטוחנות, אלא הן יוצאות מהפה בעליצות ומתארגנות בשיירה ארוכה ומתגלגלת. ספק חלום-סיוט ארכיטיפי, ספק משחק מחשב.

ראש אישה וראש גבר, תינוקות שנפליטים מהאוזניים יוצרים יחד תא משפחתי. גופים בודדים נבנים מחדש כגוף של משפחה שלמה ויוצרים "יחידת ציביליזציה" ראשונית – מונאדה מוכנה לשכפול. ויסמן מציע את "מכונת המשפחה" לא כמארג רומנטי-סנטימנטלי, אלא כמחבר מכני שבאמצעותו מסדירה

הציביליזציה את הריבוי הטבעי של בני האדם ומיינת אותו. "מכונת המשפחה", מרחפת כענן במרחב גלי פתוח, מבקשת אזכור ל"כלה" של דושאן, המרחפת ב"זכוכית הגדולה" (1917), משקיפה ממרום מיקומה על ה"רווקים" ועל מטחנת השוקולד המתנדנדת. המטפורה המכניסטית הידועה של דושאן, המתרגמת תשוקה ארוטית למערכת של צינורות ומחילות, מכונות ומנגנונים, מכונה על ידי מוירה רות "אסתטיקה של אדישות"⁴. רות מחילה את ההגדרה הזו על טיפולו הכללי של דושאן באובייקטים, הידועים כחפצי "רדי מייד" – הורדת המשמעות לרמת אפס, כדי לחלוץ מתוכה נהר אסוציאטיבי חדש ופואטיקה רעננה. ה"כלה" המוקדמת של דושאן, שצוירה בשמן על בד (1912), אינה אלא צבר צינורות משומנים היטב, כשם שה"עירום יורד במדרגות" הוא מנגנון מכני של התקדמות השלד האנושי בחלל. כך גם "העירום הצועד בחלל" של ויסמן נע בנחישות במרחב ומנגנוני הייצור של התא המשפחתי מצפינים בתוכם את המתח המיני, התשוקה והאהבה. המשפחה "מופקת" כמו במשחק מחשב, כמנגנון מעגלי שאי-אפשר לעצרו.

בשיר "ירח", שנכתב מנקודת מבטו של ההלך המתבונן, מכנה אלתרמן את הברוש, השמים, האגם והעיר "צעצועים גדולים" בעולמו של אלוהים; במגרש המשחקים הגדול של נדב ויסמן, לצד הצעצועים, רוחשים גם בני אדם – ילדים/מבוגרים שלא סיימו מעולם לשחק במשחק החיים.

הערות ומקורות:

¹ ולטר בנימין, מבחר כתבים, כרך ב', הוצאת הקיבוץ המאוחד, 1966, מתוך: האלגוריה ומחזה-התוהו, עמ' 28.

² Craig Owens, The Allegorical Impulse: Towards a Theory of Post-Modernism, part I,II. In: October, vol. 12, 13, 1980

³ מתוך: אנציקלופדיה של הרעיונות, עורכים: דוד גורביץ' ודן ערב, הוצאת בבל, 2012. ערך: אלגוריה/סמל, עמ' 120

⁴ Roth Moira, The Aesthetic of Indifference, In: Dancing Around The Bride, Ed. Carlos Basualdo and Erica F. Battle, Philadelphia Museum of Art, 2013. Pp. 209 –224