

## כתבה: נעמי סימנטוב

דינה שנהב, "GAME OVER" מוזיאון הרצליה, 2001.

### א. על הבטון

על קיר בטון חשוף, אפור, מחוספס וקשה, כמו בבונקרים ובמקלטים, כמו גם במבני ציבור רבים בישראל, בכניסה למוזיאון הרצליה, מוצגת סדרת העבודות החדשה, הכמעט מונומנטלית, של דינה שנהב. קיר הבטון החשוף הוא תוצר אופייני של הארכיטקטורה הברוטליסטית, שהיתה נפוצה בארץ בשנות החמישים והשישים, ואומצה במבני ציבור רבים, במיוחד במבני זיכרון.

"זוהי [אדריכלות הבטון] אדריכלות לא נחמדה, לא זעיר בורגנית, בניגוד למשל, לאדריכלות "הבאו-האוס המקומית, אלא אדריכלות תובענית, שקוראת לעצמה ברוטליסטית, בין היתר, בגלל שמה בצרפתית 'Beton Brut', ושמתקשר לא בלי צדק עם ברוטליות." אומר צבי אפרת, ארכיטקט ואוצר התערוכה "הפרוייקט הישראלי"<sup>1</sup>. ובהמשך: "[...] אדריכלות ישירה, גולמית, גופנית ובעיקר קשובה לחיים עצמם, לצורכי הזמן ולא לאידיאלים מופשטים." היא נחשבת על-ידי אדריכלים ישראליים רבים לייצוג אותנטי של הישראליות ואפילו להאנשה של הגוף של הישראלי, הצברי.<sup>2</sup> רם כרמי, למשל, אף אמר פעם, שאם הטיח של ה"באו-האוס" הוא חולצה לבנה, הרי שהבטון הוא העור החשוף, הבלתי אמצעי. "אמבלמה של ארכיטקטורה ציבורית בישראל" כותב שרון רוטברד, ארכיטקט.<sup>3</sup> הבטון והברוטליזם סימלו יושר, ישירות, אינטגרטי, כנות ואומץ, חוזק בלתי הפיך, ערכים שביקשו הארכיטקטים הצברים להתהדר בהם, להשתית עליהם את העולם הציוני והמודרניסטי החדש שביקשו לבנות להם כאן. אתיקה שונה מאוד, מציין רוטברד, מהאתיקה והאסתטיקה של שנות התשעים של המאה העשרים, שעוסקות בגמישות, הסתרה, ציפוי וחיפוי.

על קיר הבטון הזה, הציבורי וההרואי, מצד אחד, המזוהה כל-כך עם דימויים שהישראליות ביקשה לאמץ לעצמה, ומצד שני, הכוחני, האטום והיבש, על קיר הבטון של מוזיאון הרצליה, שלוחה, טפילה שגדלה והתרחבה, של בית יד לבנים, בית זיכרון לנופלי הרצליה, מבנה בסגנון ברוטליסטי, תלויות המוזאיקות העשויות מספוג רך של דינה שנהב. בניגוד נלעג על גבול הפתטי, הן מגחכות את עצמן, ואת קיר הבטון שעליהן הן מוצגות.

<sup>1</sup> ראה עיתון "הארץ", מוסף שבת, ראיון שקיימה עמו אסתר זנדברג לרגל התערוכה, **נובמבר 2000**

<sup>2</sup> "הגושניות הארצית של הבטון החשוף, כשהיא מתבטאת בקומפוזיציה של נפחים לא גדולים המעוצבים בהרמוניה, מאפשרת התייחסות אסוציאטיבית לתרבות הבנייה של אזורנו – נקרא לה, בזהירות, 'ים תיכונית'", כך אומר, למשל, יעקב רכטר, האדריכל של מוזיאון הרצליה, תחילה של בית הזיכרון, שנבנה בשנות השישים ואחר-כך של ההרחבה למוזיאון. "סטודיו", 87, נובמבר 97, עמ' 69. תודה לאסתר זנדברג.

<sup>3</sup> מתוך "בטון מסייד בעמל", שרון רוטברד, אתר האינטרנט של בבל, [www.babel.co.il](http://www.babel.co.il)

המוזאיקה, שבאה מן העולם הרומי והפוסט קלאסי ופרחה בראשית הנצרות הממוסדת במאות הרביעית, החמישית והשישית, קשורה תמיד לארכיטקטורה. על העבודות של דינה שנהב, שנעשו במיוחד למוזיאון הזה עם אתר ההנצחה שלו, אפשר לומר חלק מהדברים שנאמרים על הארכיטקטורה הברוטליסטית: הן לחלוטין לא נחמדות, לא זעיר בורגניות, נוטות בגודלן אל המונומנטלי, תובעניות, ישירות ובוטות. הן גופניות מאוד, חשופות (למרות שהספוג צבוע) ומחוספסות. יחד עם זאת המוזאיקות הרכות של דינה עומדות בניגוד לארכיטקטורה הברוטליסטית הקשה. (צירוף המלים "מוזאיקה רכה" הוא מעין אוקסימורון – מוזאיקה עשויה תמיד מאבנים קשות ואצל שנהב היא עשויה מ"אבנים" רכות, שתלויות על קיר בטון קשה.) ניגוד שהוא אמירה, עמדה תרבותית, פוליטית. העבודות שלה אומנם בוטות, אך אין בהן את העשייה הבלתי הפיכה וההירות האיומה של הטכנולוגיה המודרנית – אסור לעשות טעויות ביציקות הבטון. העבודות של שנהב הן אינפנטיליות במודע, והעיצוב הצורני - תוצאה של החומר המסוים, הספוג, שאינו ידידותי למשתמש ותוצאה של תהליך העבודה הפסיפסי הנכפה על האמן – גס, על גבול הפרימיטיביוז, ומחצין את עילגותו. "קשה בכלל להיות וירטואוז של פסיפס, תמיד הוא מתעקם. הפסיפס שלי מוציא את העילגות עוד יותר", אומרת שנהב. הספוג הביתי, הפנים של המזרן, החלק האינטימי הרך, חשוף ופגיע. הפרטי והדומסטי נהפך לציבורי. הנחות, הנמוך, הילדותי, מוגדל ומועצם והופך לציור קיר (או תבליט) שאמור להנציח, כמו בטאבלו היסטוריים שתיארו ופיארו מלחמות.

## **ב. העבודות**

במוזאיקות הקודמות שלה ציטה שנהב סצנות אלימות מתוך מוזאיקות נוצריות ויהודיות מימי הביניים, העבודות החדשות נעשו על-פי תצלומים: תצלומי עיתונות מאינתיפאדת אל-אקצה, תצלומי-סטילס מתוך כתבת טלוויזיה על מלחמת לבנון ותצלום סטילס מתוך הסרט "מטאל ג'קט" של סטנלי קיובריק שנעשה בעקבות מלחמת וויטנאם.

תשעה לוחות בסדרה Game Over. בחרתי לקרוא אותם משמאל לימין, על-פי מיקומם בכניסה וכיוון ההתקדמות לאורך הקיר אל תוך המוזיאון. אין להם שמות נפרדים. הלוח הראשון משמאל נעשה על-פי תצלום מאינתיפאדת אל-אקצה. רואים בו זורקי אבנים, דגל אש"ף ומכונת שרופה מאחור. לאחת הדמויות צעיף בצבעי דגל אש"ף ובנדנה על הראש (מראה כמעט אוניברסלי של מהפכן). הרקע שחור ואש. הלוח השני לקוח מתוך כתבת טלוויזיה על מלחמת לבנון. החייל שנושא תת-מקלע, קפוא ברגע של ריצה, את החייל השני שבקדמת התמונה לכדה המצלמה ברגע שבו לא ברור אם הוא נופל משום שנפגע או אולי הוא מתכופף כדי להרים משהו, כדי להתגונן. בהקשר אחר ובצבעוניות אחרת, החייל המתכופף יכול להיראות בדיוק כמו גבר עובד בשדה. הרקע ברובו שחור אדם וצהוב – צבעי אש. הלוח השלישי מבוסס על פריים מתוך הסרט "מטאל ג'קט" של סטנלי קיובריק ובו רואים בניין נשרף ומתמוטט. בסרטו של קיובריק כל המבנים המתפוצצים והנשרפים נבנו באולפן. סימולציה של מלחמה. שנהב: "המלחמות נראות כמו סרטים. באינתיפאדה נתנו לחיילים מצלמות ווידאו, כדי שידעו אחר כך איזה פריים לבחור

ולשלוח לתקשורת, במיוחד התקשורת העולמית. ילדים היום רואים סרטי מלחמה בלי סוף בטלוויזיה, שם הזוועות מתערבבות עם דברים אחרים. הטרידה אותי היכולת לעשות אסתטיזציה מהזוועות האלה." הלוח הרביעי עשוי על-פי תצלום של מלחמת לבנון הלקוח מכתבת טלוויזיה. שני חיילים, ישראלים כנראה, (בסרט הטלוויזיה, מספרת דינה, החיילים רצים להליקופטר), נושאים גוש אדום, אולי בשר של חיה, אולי גווייה, אולי משהו אחר, לא ברור. שיערו של אחד מהם בצבע חאקי- ירקרק בדיוק כצבע מדיו. הקסדה על ראשו של השני בצבע חקי-אפרפר מתמזגת עם השמיים שהם באותו צבע. החיילים מותכים לתוך המדים שלהם, מרותכים לרקע, נהפכים לחלק בלתי נפרד מהנוף. האופוזיציה דמות/רקע שנשברת במודרני למען השטיחות של הציור משרתת את שנהב ליצירה של ארכיטקטורה גופנית חדשה, של חלל מלחמה טוטלי, שגופי החיילים הם חלק אורגני ממנו (ראו בהמשך). הגוש האדום הלא מזוהה מתחבר לידיים, יוצר יד מעוותת, נפוחה באופן מוגזם ביותר. ברקע תיק שחור וחבל, אולי חבל תלייה. הלוח החמישי והאחרון – אף הוא עשוי על-פי סצנה מהסרט "מטאל ג'אקט", ובו שתי דמויות מניפות את נשקן, צלליות שחורות על רקע שחור. ושוב - להבות בוערות ועשן. הקסדה, הנשק והמדים, הכל בצבע שחור, מתאחדים עם הגוף. החיילים נראים כמו חוצנים הרוקדים באיזה טקס או פולחן אש קדום, ברגע של אקסטזה.

אין כאן נרטיב חד-משמעי שמוליך מעבודה לעבודה, אבל אפשר לראות שבהצבה של הלוחות על הקיר נוצר מבנה סימטרי: במרכז הסדרה מופיע הציור היחיד ללא דמויות, ובו מבנה שעולה באש, כמו מזבח. (בעבודה מוקדמת שלה בנתה שנהב מוזאיקה רכה על-פי סצנת עקידת יצחק.) משמאל ומימין ל"מזבח" שני ציורים מכל צד, ובכל ציור זוג חיילים. הם הבנים (בית יד לבנים), הקורבן? שנהב לא מספקת תשובות. אין אצלה טובים ורעים.

העבודות שלה מעוררות אי נוחות בצופה בעת הצפייה בהן. כמו במאויים אצל פרויד – הביתי והמוכר, ואפילו האינטימי, הופך את פנימו החוצה, הופך לאלים. הביתי - הספוג של המזרן, הפנים שלו, העשייה שהיא כמו משחק הילדים, המלאכה הידנית והפשוטה, לא נקייה ולא היי-טקית - מספר סיפור לא נעים, דרמתי, מפחיד, שלא רוצים לשמוע אותו. הציור של שנהב הוא מיטה. המצע, תרתי משמע, הוא שדה קרב. הן מעוררות אי נוחות בצפייה גם משום שהן פאסטישיות: הן שואלות מן המוזאיקה, לוקחות תצלומים מסוגים שונים, תצלומי סטילס, קולנוע וטלוויזיה. ליוטאר: מדברים בתור שומעים, ולא בתור מחברים, זהו משחק ללא מחבר.

המעמד הלא ברור של העבודות מבלבל את הצופה: גובהי הקוביות והעובי של המשטח, הרצון של הצופה לגעת בעבודה, עשויים להגדיר אותה כתבליט. הצבע, במיוחד הטקסטורה הלא חלקה שרואים בה את משיכות המכחול, הקומפוזיציה, יחסי הדמויות-רקע והשטיחות של העיצוב ממקמים אותן כציור. הסדרה כולה מזכירה בממדיה ובעיצובה ואף בגובה שבו העבודות תלויות, קרוב לתקרה, ציורי קיר, אך אין לעבודה את הגבורה והפתוס של ציורי קיר. הציור הפסיפסי של שנהב מגושם, היא מדגישה את החיבורים, מראה את הדבק.

ולטר בנימין: "כל המאמצים להסב פוליטיקה אסתטית מסתיימים בדבר אחד: מלחמה". הפאשיזם, טוען בנימין, עושה אסתטיזציה של הפוליטי. העבודות של דינה באף רגע שלהן, לא עושות אסתטיזציה של

המלחמה. שלא כמו בציורי מלחמה קלאסיים, שנהב מסרבת לאפקטיביות של הספקטקל. אין כאן חיילים פצועים, גופים גוססים, חבולים, קרועים, פיות פעורים בצעקה וכיו"ב, אלא האמנית בונה בעזרת קוביות הספוג שלה טריטוריה של מחוות – מחוות גופניות אלימות של הגופים (החיילים) הנמצאים בתנועה. היא לא משחזרת את הצילום (לכן גם אין הבדל בעיניה בין צילום דוקומנטרי-עיתונאי לבין פריים קולנועי, כביכול "אמנותי"), אלא כמו מספר סיפורים, יוצרת על-פי התצלום, תוך כדי תהליך העשייה, אירוע חדש, את האירוע שלה, את המלחמה שלה. האירוע של דינה, כמו מלחמה, מאיים על הסדר והנוחות הבורגניים. הפרוייקט של המודרניות על-פי ארנסט יונגר הוא פרוייקט של ביטחון ורציונליות, "ליצור עולם של נוחות טכנית ופוליטית". האינתיפאדה והטרור הפלסטיניים מוכיחים זאת שוב ושוב: אין נוחות בורגנית, הסכנה קרובה.

### **ג. המלחמה המודרנית והאינתיפאדה**

המלחמה, אומר ארנסט יונגר, היא תערובת של סדר חמור ואנרכיה פרועה. דינה מנסה לתת לה צורה, להסדיר אותה, ללכוד אותה, לארגן אותה לתוך גריד של קוביות ספוג צבועות. ארנסט יונגר, שנולד בסוף המאה התשע עשרה בגרמניה וחי ופעל בראשית המאה העשרים, סופר וחייל רב עיטורים שלחם בחזית מלחמת העולם הראשונה, עורך ספרי צילומים של מלחמה, ימני נלהב וסופר פעיל תחת המשטר הנאצי, חסיד נלהב של טכנולוגיה, ובין הראשונים שראה וחזה את כוח התעמולתי והאגרסיבי של הצילום, במיוחד צילום המלחמה. יונגר ראה את ההתקדמות וההשתכללות הטכנולוגית של כלי הנשק ושל המצלמות כמקבילות, ואת המצלמה - ככלי נשק מודרני. בזכות יכולתה של המצלמה לתת, בין היתר, תיעוד מפורט ומדויק, זיכרון לחיילים וגם לאלה שאינם משתתפים במלחמה (נשים, למשל). הצילום מאפשר תודעה שניה קרה, היכולת לראות את עצמך כאובייקט. ועל-כן הצילום, ש"יורה" במושאים שלו כמו נשק, אכזרי באופן מיוחד בהעברת האינפורמציה, יותר מאשר תיאור מילולי או ציור שהנם תמיד רטרואספקטיביים. במלחמה המודרנית, טען יונגר, הנשק נעשה יותר ויותר מופשט. ראו למשל, מלחמת המפרץ, 91, שנדמתה כמשחקי טלוויזיה או מחשב. חוץ מהטקסטים החשובים שלו על המקום של תצלומי המלחמה, אחת מן התובנות החשובות הרבות שלו, היא ההשוואה שעשה יונגר בין העבודה כפעילות למלחמה. המלחמה היא יצרנית או הרסנית כמו פעילות של עבודה ופנאי, הוא טען. הפועלים הם הלוחמים ב"חלל עבודה טוטלי", החייל הטכנו אנושי הוא מבנה אורגני.

המודרני בחברה הישראלית, ובוודאי בחברה הפלסטינית, הוא לא אותו מודרני אירופי ואמריקאי – זוהי מודרניות של היבריד. כך גם האינתיפאדה, כלאומנות מהפכנית מאוחרת שונה מן המלחמה המודרנית. האינתיפאדה קרובה לבית, (הן של הישראלים והן של הערבים), צפופה יותר, גופנית יותר. הן הגופים של הלוחמים קרובים זה לזה והן כלי הנשק הם כלי נשק שיוצאים מן הגוף – אבן, תת מקלע, רובה. לעתים קרובות מדובר בקרבות פנים אל פנים של לוחמים. גם כשיש הפתעות טכנולוגיות מתקדמות, כמו חיסול

מבוקשים פלסטינים על-ידי ישראלים באמצעות הטלפון, כדאי לשים לב שהטלפון הוא מכשיר שמקרבים לגוף.

הנוף של האינתיפאדה הוא תערובת של כפר ועיר. קרב עירוני, על-פי יונגר, הוא קרב של תנועה ושל חומרים. האינתיפאדה היא מלחמה של תנועה מתמדת, ריצה קדימה, אחורה, לצדדים, וחומריה פיזיים, חמים מאוד: אבנים, קליעי גומי, חביות, צמיגים, אש, עשן.

#### **ד. ציורי המלחמה של דינה שנהב**

למרות שהם מבוססים על תצלומים ממלחמות שונות – מלחמת לבנון, מלחמת וויטנאם הקולנועית ואינתיפאדת אל-אקצה, ציורי המלחמה של שנהב הם תולדה של האינתיפאדה. הסכימטיזציה של המצוייר, שנובעת מן הטכניקה, המבט מקרוב, ההתמססות של הדימוי לעתים בתוך הקוביות, ואובדן הפרטים בעיצוב דמויות החיילים והנוף – כל אלה מתאימים לטכנולוגיה שלה, הפרימיטיוויות במושגים מודרניים – אש, אבנים, דגלים – כמעט אינפנטילית. הקרבה, הגופניות הולכות יד ביד עם הגופניות החמה והדחוסה שלה.

כשיונגר מדבר על לוחמים ופועלים, הוא מתכוון לגברים. העבודות של שנהב, כמו האינתיפאדה הפלסטינית שנמצאת ברקע שלהן, הן עבודת בית, שגם ילדים או נשים משתתפים בה. (אם כי בעבודה קודמת שלה, שבה בנתה דגם של תל ארכיאולוגי, עיר שרופה מפחמים, אפשר לדבר על העבודה של כורה הפחם.) אבא של דינה שנהב הוא רסטורטור, מומחה ידוע ומבוקש בתחום של תיקון פסיפסים. דינה מספרת, שבילדותה נהגה המשפחה כולה ללוות את אביה בטיולים במקומות שונים בארץ כדי לעזור לו בתיקון הפסיפסים.

הפועל, כפי שיונגר מתאר זאת, הופך לחלק אורגני של חלל העבודה, צריך לשוב ולהתבונן בדמויות הלוחמים בעבודות של דינה שמתחברים לרקע, לקסדה, למדים, לכלי הנשק שלהם.

#### **ה. סוף המשחק**

**המשחק:** שנהב מרפדת את המצע הציורי, ממלאת את משטח הציור עם האבנים הרכות שלה (בעיה מודרניסטית מרכזית של ציירים), תוך כדי פעולת המשחק. המצאה שהופכת לאמצעי לריפוד המצע הציורי ולארגון המשטח.

הדימויים, דימויים של הרס ומלחמה, לובשים צורה, מתנסחים, מתוך תהליך העבודה, מתוך ההיגיון הטכנולוגי של ההמצאה, עקרונות המשחק. כמו ילד שמשחק ותוך כדי כך בונה בית מקוביות – המשחק, התהליך, ההמצאה **קודמים** לייצוג. החלל הוא אמיתי, לא מתחפש, ותהליך העבודה לא אפקט. יש כאן ייצוג ופעולה שנאבקים זה בזה, לא משלימים זה את זה.

במוזאיקה המסורתית מביאים את האבנים מן הטבע, ואחר כך חותכים אותן ומשבצים את האבנים הלא צבועות לתוך יציקת מלט. אצל שנהב יש תהליך הכנה של ה"אבנים". תהליך העבודה כולו הוא גם חוקי המשחק, שלא שוברים אותם:

1. קודם לכול, היא מניחה את יריעות הספוג גומאוויר שישתזפו בשמש בדרגות שונות של שיזפון.
  2. אחר כך היא צובעת את משטחי הספוג בצבעים שיופיעו בכל הסדרה: ירוק זית, ירוק, חאקי, אדום, שחור, לבן. יש גם כחול אימפרסיוניסטי, אך הוא חריג. צריך להכין מספיק צבעים. אסור לצבוע בשלב מאוחר.
  3. את יריעות הספוג הצבועות היא חותכת לקוביות שוות בגודלן.
  4. עכשיו בא שלב הכנת הרקעים: משטחי הקרטון עליהם מודבקות "האבנים". בסדרת עבודות זו הם אדומים. ("הדם מבצבץ מלמטה", אומרת דינה שנהב.)
  5. על הקרטונים האדומים היא משרטטת בקווי מתאר כלליים ומהירים את התוכנית, הציור. הפרטים יושלמו תוך כדי עבודה.
  6. ואז היא מדביקה את קוביות הספוג, "האבנים", על המשטח, מבלי להסתיר את סימני הדבק.
  7. כל הצורות במוזאיקה יורכבו אך ורק מה"אבנים" שהוכנו מראש, קוביות הספוג הצבועות והחתוכות בגודל אחיד. (אם כי בכל ציור יש יוצאים מן הכלל, מעין "טעות מכוונת" – הופעה של גושים גדולים.)
  8. אסור "לרמות" ולהכין צבעים חדשים. יש להשתמש באבנים שהוכנו מראש בלבד.
  9. אסור גם לחתוך את הקוביות בזוויות או בעיגול, יש לבנות את הצורה מתוך האבנים הקיימות, להתאים את האבנים.
- סוף המשחק:** שם התערוכה החדשה של דינה שנהב לקוח ממשחקי המחשב המודיעים בסופו של כל משחק – game over. אבל כל משחק יודע שאפשר לשחק עוד משחק ועוד משחק ועוד, וכל משחק, למרות שהוא כפוף לאותם חוקים קבועים, והחזרה אל אותו משחק היא נצחית, כל משחק יהיה שונה מקודמו, יופיע בצירופים ובאפשרויות חדשים. באופן הזה, המשחק הוא גם משחק השפה שאנו משחקים. איב אלן בואה במאמרו: "הציור" עבודת האבל", השתמש באבחנה שעושה דמיש בין game, המשחק הגנרי לבין match, משחק ספציפי ברגע מסוים ובנסיבות מסוימות, במאמר שבו עסק בדיון שהיה כה נפוץ בשנות השמונים על מות הציור, כדי להציע אפשרות היחלצות לציור:

[...] בנימין ציין פעם כי ציור הכן נולד בימי הביניים, וכי אין ערובה שימשיך להתקיים לנצח. אבל האם אנו נשארים עם שתי האפשרויות האלה: הכחשת הסוף, או אישור סופו של הסוף (הכל נגמר, הסוף נגמר)? תורת המשחקים, בה השתמש לאחרונה יובר דמיש, עשויה לסייע לנו להתגבר על המלכודת המשתקת הזו. תיאוריה זו של אסטרטגיה מפרידה בין המשחק הגנרי, Game (כגון שחמט) לבין ביצוע ספציפי של המשחק (ספאקי/פישר, למשל), שאכנה Match. אסטרטגית הפרשנות הזאת היא אנטי היסטורית בעליל: כאן הופכת השאלה ל"שאלת הסטטוס שיש להעניק ל-Match 'ציור', כמשחק ברגע נתון ובנסיבות מסוימות ביחס אל ה-Game בעל אותו השם.

[...] בלא שתהפוך למכונה תיאורטית שמעודדת אדישות, משום שיש להזדהות עם צד זה או אחר, מפענחת הגישה האסטרטגית הזאת את הציור **כשדה היאבקות**, [ההדגשה שלי, נ.ס.] אשר דבר אינו נחוץ בו או מוכרע **אחת ולתמיד**, ומובילה את הניתוח בחזרה אל הגישה ההיסטורית ארוכת הטווח שנזנחה. במילים אחרות, היא מבטלת את הביטחון באמת מוחלטת שהשיח האפוקליפטי מבוסס עליו. הבדיה על סוף האמנות (או סוף הציור) נתפסת בהתאם כ"בלבול בין סוף ה-Game עצמו (כאילו יכול להיות לו סוף) לבין סופו של משחק ספציפי או סדרת משחקים ספציפיים."<sup>4</sup>

<sup>4</sup>איב אלן בואה, "הציור עבודת האבל", תרגום: אלינוער ברגר, "המדרשה", 1, נובמבר 1998, עמ' 35

כדאי כאן להעיר ולציין שבעברית אותה מילה אחת "משחק" משמשת שלוש מלים שונות באנגלית – match-ו game וגם המלה play. ההבדלים בין המלים חשובים. ואולי שלוש אפשרויות המשחק המשחק (של הילד, השעשוע), משחק המלחמה, משחק השפה מופיעות במשחק הציור של דינה בגוש אחד, כשהן בלתי ניתנות להפרדה?

רוב משחקי המחשב הם משחקי מלחמה. מלחמה היא הנושא של הסדרה, ותהליך העבודה עליה דומה למשחק - כפוף לחוקים שהאמנית המציאה וקבעה לעצמה. סוף המשחק אצל שנהב הוא ליטרלית סוף הציור - הרגע שבו היא מסיימת לשבץ ולהדביק את אבני המוזאיקה שלה, וגם, היא אומרת, סוף סדרת העבודות. האם תיתכן אפשרות לסוף לפחות זמני של משחק המלחמה?

---