

פס יצירה

כתב עת לקולנוע, טלוויזיה ומדיה חדשה



גיליון 9 | אפריל 2022

פס יצירה

כתב עת לקולנוע, טלוויזיה ומדיה חדשה

גיליון 9, 2022

מערכת תשע"ח: ד"ר איתי חרל"פ, טל אבידן, נעמה אלפון, אשר גבריאלי, דנה גרין, גילן הרמן, עידן לוי, איילת מיכאלי, אלירן פלד, בר פרידמן, עידו אליהו פרנסס, נעמה רק

מערכת תשע"ט: ד"ר איתי חרל"פ, אילון אדרי, רוזי בובר, אלעד לביא, תומר לוי, אורי מינץ, אלעד רז, אורי תור

מערכת תש"ף: ד"ר איתי חרל"פ, נטע אוסטרו, תאי אתר, עידו בתר-פוקר, עומר גורי, ג'וני דוב, רותם זודמן, אורי יעקובוביץ', בר כהן, גל כהן, ליהיא לובטקין, גלעד מן מנהיים, ליאור פרלשטיין

עריכת הגיליון: רותם זודמן



פס יצירה

כתב עת לקולנוע, טלוויזיה ומדיה חדשה

גיליון 9, 2022

עריכת לשון: אילה בלאנדר

עריכת לשון אנגלית: אורית פרידלנדר

עיצוב ועריכה גרפית: מיכל סמו־קובץ, המשרד לעיצוב גרפי

עיצוב העטיפה: עומר גורי

דימוי מקורי: Event Horizon Telescope collaboration et al.

דפוס וכריכה: אליניר

דימוי מהסדרה *Twin Peaks* באדיבות ABC/Disney

דימויים מהסרט *מילים נרדפות* באדיבות הבמאי, נדב לפיד

דימויים מהסרט *They* באדיבות הבמאית, Anahita Ghazvinizadeh,

ובאישור חברת ההפצה Luxbox

צילום טקס קבורת עצמות "לוחמי בר־כוכבא" מתוך אוסף התצלומים

הלאומי של לשכת העיתונות הממשלתית. צילום: סער יעקב

<https://arts.tau.ac.il/filmTV/PasYetzira>

© כל הזכויות שמורות למחברות/ים ולבית הספר לקולנוע וטלוויזיה

ע"ש סטיב טיש, אוניברסיטת תל אביב

Pas Yetzira

Journal of Film, Television and New Media Studies

Volume 9, 2022

Executive Editor: Rotem Sudman

Hebrew Language Editor: Ayala Blander

English Language Editor: Orit Friedland

Graphic Design: Michal Semo-Kovetz, TAU Graphic Design Studio

Cover Design: Omer Guri

Original Image: Event Horizon Telescope collaboration et al.

Printed by Elinir

© All rights reserved to the authors and to the Steve Tisch School of
Film and Television, Tel Aviv University

תוכן העניינים

5	פתח דבר
	שער ראשון: בין הלאומי לטרנס-לאומי
	עידו בתר-פוקר
9	חיזיון העצמות היבשות
	עומר גורי
31	משנה מקום, משנה מצב: המסר החבוי בגיבורי ז'אנר האיסקאי
	אורי יעקובוביץ'
53	קולנוע ישראלי עם מבטא אירופאי
	רותם זורמן
65	בין לא פה לבין לא שם: טרנסג'נדריות וטרנסלאומיות בסרט <i>They</i>
	שער שני: יוצר-טקסט-קהל
	אלעד רוז
89	מיקרו-אגרסיות, אנכרוניזמים ודימויי עבר: תמורות באסתטיקת הקרינג' כמקרה בוחן
	ג'וני דוב
103	קולו של המחבר, או איזשהו קול של איזשהו מחבר: על אותנטיות בסיטקום-אוטר
	בר פרידמן
121	ספורטאים כאסירים בפנאופטיקון: חיפוש אחר אותנטיות במשחקי הכדורגל המשודרים

אלעד לביא

145 "היי, מצאתי טעות בסרט שלך!" על ניטפיקינג מעריצים ותגובות היוצרים

שער שלישי: חזרות – בין שוני לדמיון

ליאור פרלשטיין

169 'שווין פיקס: החזרה' – רקוויאם לחלום האמריקאי

רוזי בוכר

193 היפהפייה הנרדמת התעוררה: צמיחתם של סרטי הרימייק של חברת וולט דיסני

טל אבידן

215 'שווין פיקס: החזרה' כנקודת מבט על Peak T.V

שער רביעי: עולמות חוצי מדיה

דנה גרין

231 עולם חדש? דיסני כיקום קולנועי

נעמה רק

247 הטלוויזיה מוסרת ד"ש: המיתוג הידירותי של נטפליקס ומה ניתן ללמוד ממנו

תומר לוי

257 "So You Saw Some Things That Weren't There": תוצרי טלוויזיה והסתכלותם על טכנולוגיית מציאות מדומה

Gilan Herman

271 Popular Discourses Surrounding the Future of Virtual Reality as an Artistic Medium

פתח דבר

אסופת המאמרים שלפניכם, בשונה מגיליונות קודמים של כתב העת פס יצירה, מאגדת טקסטים בגילים משתנים. חלקם הגיעו למעמד פרסום כשנתיים אחרי שנכתבה הטיוטה ראשונה, אחרים כבר בני חמש שנים תמימות. כולם ככולם היו, בתחילת דרכם, התוצר הסופי בסמינר המצטיינים לתואר ראשון של בית הספר לקולנוע וטלוויזיה על שם סטיב טיש. כיום, בכגרותם ובכשלותם, הם מתפרסמים יחד באסופה אחת כתף אל כתף עם אחיהם, בראש דיו מורם ובפונט זקוף. זהו רגע מכונן ומרגש במיוחד עבור שלוש מערכות כתב-עת שונות, שפעלו בשנים תשע"ח, תשע"ט ותש"ף, ושקדו כל אחת בשעתה על דיוק, שכלול ומיצוי הפוטנציאל של כל אחד מהטקסטים הכרוכים כאן יחדיו: סך של 14 מאמרים בעברית ומאמר אחד באנגלית.

היתרון המרכזי של גיליון רחב היקף כמו זה הוא במגוון האדיר שהוא מציג, המציע לקהל הקוראים שלל זירות התייחסות ומושאי מחקר מכל קצוות הדיסציפלינה ומעבר להם. חופש הבחירה המוחלט שניתן לנו, במסגרת הסמינר, לחקור נושאים שבוערים בנו אישית וכך לנסח את עצמינו אל תוך התבנית האקדמית, ניצב בלב הרב-גוניות המאפיינת כל כך את גיליון זה. יש לנו הכל מהכל: קולנוע, טלוויזיה ומדיה דיגיטלית; מהשוליים ומהמיינסטרים; מהנישתי והעצמאי אל הפופולרי והמסחרי. יחד עם זאת, נוכחנו כי לצד השוני יש גם הרבה דמיון. מתוך נקודות הדמיון שנמצאו נוסחו ארבעה שערים תמטיים, שהכתיבו את סדר הופעת המאמרים כפי שהוא מוצג לפניכם.

הראשון, שכותרתו "בין הלאומי לטרנס-לאומי", מאגד את מאמריהם של עידו בתר-פוקר, עומר גורי, אורי יעקובוביץ' ושלי. שער זה מציג קשרים אפשריים בין קולנוע וטלוויזיה לבין סוגיות חברתיות ולאומיות, ונע מהקשרים לאומיים-מקומיים להקשרים חוצי-לאום הנחקרים מנקודת מבט חברתית ואמנותית כאחד. השער השני, שכותרתו "יוצרת-טקסט-קהל", מציג את עבודתם של אלעד רוז, ג'וני דב, בר פרידמן ואלעד לביא. המאמרים תחת שער זה דנים כולם, בהקשרים ובתמהילים שונים, בנקודות השקה בין יוצרי ויוצרות טלוויזיה או קולנוע לבין התוצרים עצמם והקהל שצופה בהם, על רקע ההתפתחויות הטכנולוגיות שמאפשרות שיח מסוג זה מלכתחילה. השער השלישי, שכותרתו "חזרות – בין שוני לדמיון", מכיל מאמרים שנכתבו על ידי ליאור פרלשטיין, רוזי בובר וטל אבידן. מימד החזרה נוכח בכל הטקסטים המנותחים בשלושת המאמרים, שכותביהם מציעים גישות ופרשנויות שונות בתכלית למימד זה, ומסיקים מסקנות שונות בנוגע לטקסטים עצמם ולהקשר החברתי בתוכם הם פועלים. בשער האחרון, שכותרתו "עולמות חוצי מדיה", מופיעים המאמרים של דנה גרין, נעמה רק, תומר לוי וגילן הרמן. זהו שער אל תופעות שחורגות אל מעבר לקולנוע

ולטלוויזיה, ובו התייחסויות לשיח סביב סרטים וסדרות, לקשרים בין אלה לבין מדיה אחרת לחלוטין ולפיתוחים הטכנולוגיים שמאפשרים ומאתגרים אותם.

מדובר בשערים רחבים מאוד, עד כדי כך שמאמרים מסוימים יכלו למצוא את עצמם באותה מידה בשער אחר מזה ששובצו אליו. המיקום הסופי שנבחר נועד לשרת את ה"סיפור" שברצוננו לפרוש כעת בפני קוראינו – סיפור שמתחיל בהיסטוריה מקומית ומסתיים עם הפנים אל העתיד הגלובלי, כשביניהם עושר טקסטואלי, מתודולוגי ואנושי כל יתואר. זהו סיפורן של חוויות צפיייה אישיות וקולקטיביות, שנחקרו באדיקות ונוסחו בקפידה, מתוך רצון כן לחדש, לאתגר, ולהביא על סיפוקה תשוקה אינטלקטואלית שלא יודעת שובע. כעת, זוהי השעה של סיפורנו לצאת מתיקיית "מאמרים לפס יצירה" אחרי עריכה סופי ביותר" אל העולם הגדול. שם, אנו תקווה, הוא ימצא את דרכו אל אלה שיבחרו לעיין בו, ויעורר גם אצלם את אותו עניין ואותה הנאה שחווינו אנו בעבודה לקראתו.

במעמד חגיגי זה, תודתנו הגדולה ביותר נתונה לד"ר איתי חרל"פ, שהעביר את סמינר המצטיינים עבור כל המחזורים המשתתפים בגיליון. בזכות הנחייתו המסורה והבלתי-מתפשרת הצלחנו לשייף רעיונות גולמיים לכדי מאמרים אקדמיים מגובשים, למדנו לתת ולקבל ביקורת עניינית ומחכימה, ובעיקר – זכינו לקבל תמיכה ורוח גבית, שהפכו תהליך ארוך ותובעני למהנה ומרגש. העצות, ההכוונה והידע שהעניק לנו, בסבלנות אין-קץ וביושרה מקצועית עיקשת, הפכו כל מאמר ומאמר לטוב יותר, בהיר יותר, נכון ומדויק יותר עם כל גרסה וגרסה. התוצר הסופי שיוצא היום לאור הוא אם כן גם שלו, והקדמה קצרה זו לא תוכל להכיל את מידת ההוקרה המספקת שחבים לו שלושת המחזורים, שזכו בליווי האידיאלי לטבילת אש אקדמית מעין זו בחסותו.

ברצוננו להוסיף להודות גם לראש בית הספר המכהן, פרופ' ירון בלוח, וקודמו בתפקיד, ראש המגמה העיונית המכהן, פרופ' רוז יוסף; לד"ר בועז חגין, ראש המגמה העיונית היוצא, לד"ר יעל לוי, ראשת מסלול המצטיינים היוצאת; לד"ר אורי לוי, ראשת מסלול המצטיינים המכהנת; לד"ר אוהד לנדסמן ולאריאל אבישר. נרצה להודות גם לצוות מזכירות בית הספר בכלל ולחלי מנשה בפרט, על הסיוע הבירוקרטי האדיב בהפקת הגיליון; לעורכי העבר של כתב העת פס יצירה, גל נדלר ויואב ארבל, על ששיתפו מניסיונם והקלו משמעותית על הקשיים הלוגיסטיים (הרבים) שבהפקת כתב עת; ולעורכות העתיד, קטיה אריאלי ומאיה הולנדר, על הסבלנות ושיתוף הפעולה. תודה עמוקה נתונה גם לעורכת הלשונית שלנו, אילה בלאנדר; לעורכת המאמר באנגלית אורית פרידלנד; למיכל סמוקובץ מהמשרד לעיצוב גרפי; וכמובן – ליוצרים וליוצרות של הסרטים, הסדרות והפרוייקטים האודיו-ויזואליים השונים שמופיעים בגיליון זה. תודה אחרונה מגיעה לחברי וחברות המערכת מכל השנים, שאת פירות עמלם תקצרו בקריאה לאורך העמודים הבאים.

רותם זודמן

בשם מערכות פס יצירה

שער ראשון
בין הלאומי לטרנס-לאומי

עידו בתר-פוקר

חיזיון העצמות היבשות

כֹּה אָמַר אֲדֹנָי יְהוִה, לְעֲצָמוֹת הָאֱלֹהִים: הֲנֵה אֲנִי מְבִיא בָכֶם, רוּחַ-וַחֲיִיתֶם יַחְזָקָא, ל"ז, 5

מבוא

ערב אחד, באפריל 1982, צפה שמוליק שפירא, מנהל מחוז הדרום ברשות שמורות הטבע, במהדרת החדשות של הערוץ הראשון. במהלך הצפייה התברר לו כי באזור רמת חבר שבמדבר יהודה, אשר נמצא בתחום אחריותו, מתכננים הרב שלמה גורן וכוחות צה"ל לערוך טקס קבורה ממלכתי בו ייטמנו עצמותיהם של מי שנחשבו כ"לוחמי בר-כוכבא". שפירא השתומם: טקס שכזה דורש תיאום ואישור מבעוד מועד של רשות שמורות הטבע. לא ייתכן שישמע עליו רק משידור הטלוויזיה. הוא מיהר לכתוב לשלמה גורן, הרב האשכנזי הראשי, ולברר את פשר העניין: "במידה ואכן יש ממש בשידור הטלוויזיה, אודה לך אם הנושא יטופל כמקובל".¹

בשידור הטלוויזיה היה ממש. הוא היה אבן אחת שהרכיבה פסיפס טלוויזיוני שלם, שהיה חריג בנוף הישראלי דאז (ובמובנים רבים עודנו חריג עד היום): הטלוויזיה הישראלית, על ערוצה היחיד, תיעדה פרשה משונה ומרתקת, ששיאה בקבורה טלוויזיונית, לעיני כל בית ישראל, של עצמות בנות 1,800 שנה, על-אודותיהן נטען כי היו מזוהות עם "לוחמי בר-כוכבא". השאלה כיצד הפיחה הטלוויזיה חיים באותן עצמות עתיקות תעמוד במרכז מאמר זה, ותיבחן למול מקומו של המדיום הטלוויזיוני כסוכן זיכרון פעיל ומשמעותי, אשר שותף לעיצוב תמונת העבר של צופיו (האילן 214; ערב 166).² פרשה זו תספק תשתית לדיון על-

1 שמוליק שפירא לשלמה גורן, 29 באפריל 1982, ארכיון המדינה, ISA-Privatecollections-NA-0013urg.

2 הנחת העבודה כאן היא שתודעה היסטורית היא פועל יוצא לא רק של ספרי ההיסטוריה, אלא גם של הזיכרון הקולקטיבי. זיכרון זה לא נוצר באופן ספונטני; הוא פרי מאמצים של סוכני הכוונה שונים, אשר מעצבים את הזיכרון. סוכני הזיכרון אינם בהכרח היסטוריונים מקצועיים: הם יכולים להיות פוליטיקאים, אמנים, משוררים, ארכיאולוגים, עיתונאים וכמובן שגם אנשי טלוויזיה. הסוכנים הללו מפעילים כלים שונים שתורמים להבנייתו של נרטיב היסטורי, אשר מקנה לקבוצת הזוכרים תוקף ומשמעות (פונקשטיין 13-24; שפירא, "חרבת חזעה" 45-46).

אודות פולחן העצמות הישראלי – על מפגניו הטלוויזיוניים – כפי שהתעצב משלהי שנות השישים ועד לימינו, כריטואל שמאפיין את הדת-האזרחית הישראלית.

ראשיתה של הפרשה היא ב־1960, שמונה שנים לפני שהוקמה הטלוויזיה הישראלית ועשרים שנים לפני הקבורה הטלוויזיונית: הארכיאולוג והרמטכ"ל לשעבר, יגאל ידין, הוביל משלחת ארכיאולוגית שחפרה במערות במדבר יהודה. באחת המערות, שנודעה כמערת האגרות, גילה ידין קבוצת מכתבים שיוחסו לשמעון בן כוסבה (בר־כוכבא), מנהיג המרד באימפריה הרומית (וייס 153).³ באותה מערה נמצאו גם עצמות שנתפסו כעצמותיהם של לוחמי בר־כוכבא (ידין 60–65). ועדה ממשלתית מיוחדת שהוקמה בשנות השישים קבעה, "כי העצמות שנמצאו במערות האגרות הן קרוב לוודאי, עצמותיהם של משפחות יהודיות, פליטי החרב מתקופת בר־כוכבא", והסכימה כי יש להביאן לקבורה.⁴ ידין עצמו לא סמך ידיו על הזיהוי של הוועדה, וקבע כי קשה לקבוע האם העצמות הן של יהודים או של רומאים.⁵ גם שנים רבות לאחר מכן היה מי שהטיל דופי ביהדותן של העצמות.⁶ נטען כי היו אלה בעיקר עצמות של נשים ושל ילדים (ידין 65; Zerubavel 189). כך או אחרת, עד לשנות השמונים, תכנית הבאת השלדים לקבר ישראל לא קרמה עור וגידים.

קבורת עצמותיהם של "לוחמי בר־כוכבא" יצאה לפועל רק בשנות השמונים, בתקופת ממשלתו של מנחם בגין. הרב גורן העלה בפני בגין את תכנית הקבורה, שנהגתה עשרים שנים קודם לכן, וביקש להחיותה. בגין החרה החזיק אחריו, ואישר את התכנית כלשונה (Aronoff 118). מועד הקבורה נקבע לערב ל"ג בעומר, שחל בחודש מאי. בגין התפייט: "והריני צופה לל"ג בעומר, הבא עלינו לטובה, בדחילו ורחימו, או בעברית, ביראה ובאהבה; מה גדולים הם ימים מסוימים, שלהם, על אף הכול, זכו בני דור התקומה".⁷

ההתרגשות של בגין נבעה מהכרה בגודל השעה ההיסטורית: לאורך השנים הייתה דמותו של בר־כוכבא סמל ציוני, שביטא אתוס אקטיביסטי של שימוש בכוח ושל מאבק מזוין, שאותו קידמו בדבקות גורמים רוויזיוניסטים (שפירא, ההליכה 53). בהעלאתה המחודשת על נס של דמותו של בר־כוכבא ניתן לראות חלק ממאבקו של בגין לבסס את הלגיטימיות של שלטון הימין, באמצעות הנחלה של מערך סמלים ואתוסים לאומיים (Aronoff 105; גרין 74). אפשר שעבור בגין הייתה זו גם סגירת מעגל אישית: נאומו הציבורי הראשון, שאותו נשא בגיל עשר בפני קהל של 5,000 יהודים, התקיים בל"ג בעומר ועסק בגבורת

3 במבחן התוצאה ההיסטורית ובניגוד לדימוי ההרואי שהתקבע בספרי הלימוד הציוניים, מרד בר־כוכבא נכשל כישלון חרוץ והוביל לחורבן ולגלות (Zerubavel 223–224).

4 מתוך ההצהרה התקשורתית שפרסמה לשכת הרמטכ"ל בנוגע למסקנות הוועדה, 29 במארס 1961, ארכיון המדינה, ISA-Privatecollections-NA-0013urg.

5 יגאל ידין אל ש.ז. כהנא, 24 בנובמבר 1961, ארכיון המדינה, ISA-Privatecollections-NA-0013urg.

6 כך למשל עלו טענות, שלפיהן מדובר בכלל בעצמות של שבטים בדואים. ראו למשל את השאילתא שהגיש חבר הכנסת ז'אק אמיר לראש-הממשלה מנחם בגין בנוגע לעצמות, 12 במאי 1982, ארכיון המדינה, ISA-Privatecollections-NA-0013urg. הטענות הללו עלו גם בעיתונות היומית (איזנברג, "חזיון").

7 מנחם בגין לשלמה גורן, 15 במארס 1982, ארכיון המדינה, ISA-Privatecollections-NA-0013urg.

בר־כוכבא (גרזוברד 25). כך, בדיוק 59 שנים לאחר מכן, כשהוא ראש־ממשלת ישראל, קבר בגין שלדים שהיו מזוהים עם גיבור ילדותו. באותה שנה שבה נערכה הקבורה, 1982, צוין יום העצמאות ה־35 של מדינת־ישראל, והשנה כולה הוגדרה כ"שנת הגבורה". דומה שעיתי קבורת העצמות לא היה יכול להיות מתאים יותר (Zerubavel 186).

זו הייתה אפוא שעתם של סוכני הזיכרון, ובראשם הארכיאולוגיה והטלוויזיה. זו וגם זו נטלו חלק בהצפה ובהפצה של מערך דימויים לאומי, שביקשה ממשלת בגין להנחיל. התוצאה הייתה תנופה אור־קולית מעוררת השתאות: בתכנית האקטואליה מוקד ששודרה ב־19 באוגוסט 1981 אירח המנחה יעקב אחימאיר את יגאל ידין ואת שלמה גורן. הרקע לדיון נקשר לחפירות ארכיאולוגיות שהתקיימו באותה העת באתר "עיר דוד" בירושלים, שעוררו את חמת החרדים, אשר חששו מביזוי כבוד המת. בעוד שהחרדים מחו על הפרת צו הלכתי בעטיין של החפירות, ביקשו הארכיאולוגים, ובראשם ידין, להגן על עמדה שראתה בארכיאולוגיה כלי מדעי ומודרני, ששימש לכיסוס הלגיטימציה הלאומית על הארץ (פייגה 61–62). באולפן מוקד העניינים התלהטו במהרה, והרב גורן נופף בזוג שיניים עתיקות שנמצאו בסמוך לאתר החפירות והוצגו לעיני המצלמה. הרב הדגיש כי יש ברשותו תעודה מרופא שיניים, שמוכיחה כי מדובר בשיני אדם – ומכאן שהחפירות מתנהלות במיקום שבו קבורים חלקי אדם – מה שכאמור אסור בתכלית האיסור לפי ההלכה.

בעוד שהרב גורן ממשיך להניף בגאון את שיני המריבה, סינן לעברו אחימאיר, המנחה המבוהל: "אולי זה לא כל כך אסתטי כבוד הרב". האחרון נותר בשלו והמשיך לנופף בזוג השיניים. מעניין שחרף תחינת המנחה, שכמו ביקש לעצור את פולחן השיניים והעצמות, מצלמת הטלוויזיה דווקא לקחה חלק פעיל בפולחן: היא התקרבה אל השיניים בתנועת זום־אין והציגה אותן על מרקע הטלוויזיה במלוא תפארתן.⁸

נשקף אפוא יחס אמביוולנטי אל הצגת העצמות והמוות: מחד גיסא, קיימת משיכה טלוויזיונית אל שרידי העבר, שמתבטאת באסתיקה שמתמקדת בשיניים באמצעות תנועת מצלמה. מאידך גיסא, ניכרת רתיעה ממשית מן הגרוטסקיות והמורבידיות, שעומדות בבסיס הסיטואציה הטלוויזיונית המשונה (מהלך שמתואר, בלשונו של אחימאיר, כ"לא כל כך אסתטי"). למעשה, שניות זו – על היבטיה האסתטיים והתמטיים – תעמוד גם במרכזו של הייצוג הטלוויזיוני של קבורת עצמות "לוחמי בר־כוכבא": מצד אחד ניתן להבחין במשיכה, כמעט חסרת מעצורים, אל העבר ואל הזיכרון שטמון בעצמות, על שלל מטעניהן הסימבוליים. ואולם, למול אותה משיכה, קיימות גם רתיעה וסלידה מן ההתרחשות האבסורדית שנשקפת לעיני המצלמות. תחושות אלו מייצגות ממד ביקורתי, שיתלווה לדיווח החדשותי על־אודות טקס הקבורה.

8 הקטע המדובר מתוך מוקד שודר במסגרת פרק של התכנית כך היה (ערוץ 1, 2008), ובמסגרתו בחר יעקב אחימאיר רגעי שיא טלוויזיוניים שהצטברו לאורך הקריירה שלו. אחימאיר משתף בגילוי לב כי ידע מבעוד מועד על הימצאות השיניים אצל הרב גורן. הוא נחשף אליהן במסגרת ראיון מכין, שנערך במשרדו של הרב. מכאן סביר ששליפת השיניים לא ממש הפתיעה את אחימאיר ואת הצוות באולפן מוקד. דומה שמדובר ברגע טלוויזיוני שתוכנן מראש, והוצג לעיני המצלמה בצורה שתאפשר לצלם את השיניים מקרוב.

”באנו חושך לגרש”

טקס קבורת עצמות ”לוחמי בר-כוכבא“ התקיים ב־11 במאי 1982. כתב מבט בני ליס נשלח לסקר את הטקס, שבו השתתפה כל צמרת המדינה: הנשיא יצחק נבון, ראש-הממשלה מנחם בגין, הרבנים הראשיים, המטה הכללי של צה”ל ומכובדים נוספים. הכתבה נפתחת בצילום של כל סגל א’ של מדינת-ישראל, בעודו מצטופף במסוק צבאי שמוביל את המוזמנים למדבר. ליס מקריין ומספק רקע היסטורי על-אודות החפירות, ומגולל את השתלשלות העניינים מ־1960 ועד לרגע צילום הכתבה. המצלמה מתמקדת בפניו של בגין שעובר על מפות של האזור. לצדו יושבים קצינים בכירים, וברקע נשמעים רעשי רקע כבדים שבוקעים מן המסוקים. זוהי אסתטיקה שמזכירה היערכות למבצע צבאי. גם הקריינות של ליס משווה לכל ההתרחשות נופך צבאי, כאשר הלוויה מתווכת כמעין אירוע מדיה,⁹ ומתוארת כמבצע צבאי לכל דבר ועניין: ”על צה”ל מוטלת המשימה. מסוקים ממריאים היום מירושלים ומתל אביב, לוקחים את המוזמנים. היעד – נחל חבר”.

במבט ראשון, פתיחת הכתבה של ליס הולמת את מה שמתארת נטע האילן כדיווח חדשותי, שנשען על נרטיב היסטורי טקסי. לשיטתה של האילן, מהדורות חדשות עושות לעתים שימוש בנרטיבים טקסיים, שנועדו לאשרר את הלכידות הלאומית וליצור רציפות בזמן בין תקופות היסטוריות שונות (במקרה הנדון – בין תקופת מרד בר-כוכבא להווה הפוליטי של ישראל של שנת 1982). מבחינתה, ”הנרטיב ההיסטורי הטקסי מאופיין בדרמטיזציה, סגנון וטון אשר מקשרים את התוכן הוויזואלי והמילולי של חדשות הטלוויזיה לאשרור הלכידות החברתית” (209).

לפי גישה זו, ניתן לראות בפתיחת הכתבה של ליס – אשר מציגה את ההכנות ללוויה הממלכתית מבעד לאסתטיקה ולרטוריקה שמזוהות עם יציאה הרואית לקרב – כדרמטיזציה שנועדה לכונן אתוס של גבורה צבאית ביחס ל”מבצע” קבורת העצמות, תוך הדגשת הדמיון והרציפות שבין אירועי העבר וההווה – תחת שלטון הימין הישראלי. הביטוי המובהק של הדרמטיזציה בכתבה בולט בעיקר בכל הקשור לשימוש בסאונד ולעיצוב הפסקול: את חלקה הראשון של הקריינות מלווים רעשי רקע ניכרים של תנועת המסוקים. רשרוש המסוקים הולך וגובר לאורך תיאור ההכנות הצבאיות ל”מבצע”. לכאורה, דפוס זה, של תיאור דרמטי

9 בניגוד לאירועי מדיה טלוויזיוניים, טקס קבורת העצמות לא עבר בשידור חי. ועדיין, הטקס הממלכתי שנערך במדבר יהודה – על שלל גינוניו הריטואליים שייסקרו להלן – מזכיר בהחלט אירועי מדיה שמעמידים במרכזם לוויית ממלכתיות והכתרות למיניהן. אירועי מדיה שכאלה, שמשודרים לרוב בזמן אמת, הופכים את הטלוויזיה לשותפה מרכזית בעיצוב הזיכרון הקולקטיבי של הצופים ומייצרים מהלך טקסי, שעיקרו כינון של הסדר הלאומי ושחזור של העבר הלאומי (Dayan and Katz 9, 33-37).

של ההיערכות לטקס הממלכתי, משתלב גם עם הסיקור הנרחב של ההכנות לקראת הקבורה, כפי שרווח בעיתונות התקופה.¹⁰

אלא שראשיתה של כתבתו של ליס אינה כאחריתה: חלקה הראשון של הכתבה, שמשמש כאקספוזיציה, מציג אמנם את הלוויה הממלכתית כמבצע צבאי, שמצטייר מבעד לאסתטיקה דרמטית. ואולם, מדובר במראית עין בלבד. מרגע סיום האקספוזיציה פונה הכתבה לפרימת המצג שנכנה בתחילתה. למעשה, עם נחיתת המסוק על הארץ, מתרסקת גם האידיאליזציה של האירוע כולו. הביטוי הראשון ניכר בקריינות: "עם ירידתנו מהמסוק מקבלים את פני המוזמנים הנכבדים חיילים רומאים". הנימה הצינית והמשועשעת, מגויסת על-מנת להציג שורה של צעירים שהגיעו לטקס במטרה להפגין ולמחות כנגדו. המפגינים מחו על הניצול הציני של ההיסטוריה בידי הפוליטיקאים, והגיעו לאתר הטקס כשהם מחופשים לחיילים רומאים ושרים "באנו חושך לגרש".¹¹ כך, עוד לפני שנסקר האירוע, התעכבה המצלמה על המחאה כנגדו. המבצע הצבאי הוצג כפארסה.

גם תיאור הטקס עצמו לא עושה חסד לאירוע הממלכתי. המצלמה סוקרת את רחבת הטקס בתנועת פן. הצילום המרוחק, בלונג-שוט, מרגיש את דלות הנוכחים. ניכר כי מוזמנים רבים לא הגיעו לחזות בהטמנת השלדים. בולטת שממת המדבר על רקע השממה האנושית. אם המסר החזותי לא היה ברור דיו, הקריינות מגויסת על-מנת שהתמונה לא תשתמע לשתי פנים: "מול קומץ עיתונאים עומד קומץ מוזמנים. פורסם כי 300 איש הוזמנו. בשטח ראינו עשרות אחדות. מספר החיילים עולה על מספר המוזמנים". על רקע הנוכחות הדלה מובאות תמונות ונשזרים חלקי נאומים מן הטקס הצבאי. מצוין כי הוא מתנהל "ללא דופי". מובאים קטעי שיא מתוך הטקס, שאכן מציגים לווייה צבאית ללא רבב. זהו תיעוד ממלכתי ונטול ציניות וביקורת, המתעד את ההתרחשות. נשמעים חלקים מנאומיהם של הרב גורן ושל

- 10 במספר מקרים תיארו העיתונים בהשתאות מסוימת את ההכנות לטקס הקבורה. אחד הרגעים הבולתי נשכחים בהקשר הזה הוא טיסת המחקר שערך הרב שלמה גורן בשיתוף חיל האוויר הישראלי, שבמהלכה נתלה הרב בן ה-64 בעזרת רתמה שנקשרה למסוק במטרה להשיקף על מערות הקבורה ולבחון את הקברים (Zerubavel 187-188). בהקשר זה, כתב הרב המעופף לשר הביטחון אריאל שרון: "חשתי במשק כנפי הגבורה היהודית מימי קדם החופף שם. עוברת היותי שם עם חיילי חיל האוויר האמיצים היוותה עבורי הוכחה ומופת על הזיקה, הזוהר וההמשכיות בין גבורת ישראל מתקופת בר כוכבא וחייליו, ר' עקיבא וחבריו לגיבורי צה"ל". ראו: שלמה גורן לאריאל שרון, 18 בנובמבר 1981, ארכיון המדינה, ISA-Privatecollections-NA-0013urg.
- 11 מחזה המפגינים המחופשים ריתק לא רק את מצלמת הטלוויזיה, אלא גם את כתב הניו-יורק טיימס שכתב על האירוע ("Shipler, 'Israel'"). מעבר להפגנה שנערכה בשטח, קולות ביקורתיים רבים נשמעו על הטקס ומחו על הפגיעה בארכיאולוגים (קבורת העצמות נתפסה כצעד שמבכר את שיקולי ההלכה על-פני שיקולי המחקר האקדמי), על הרס הנוף והסביבה (שנגרם לכאורה בעטיין של ההכנות לטקס), על בזבוז כספי המדינה וכן על הפוליטיזציה של הטקס, שנתפס כמכשיר של הימין הפוליטי לכונן אתוס אקטיביסטי של גבורה ולקדם – בחסות איקונוגרפיה מיתולוגית וסמלים ארכיאולוגים – אג'נדה מקסימליסטית וכוחנית של התנחלות בשטחים (Aronoff 119-120; הרכבי 13, 184). תיעוד ביקורתי נוסף של הטקס נכלל בסרט התיעודי יומן שדה (עמוס גיתאי, 1982). סרטו של גיתאי מהווה מסה קולנועית שעוסקת בשימוש הישראלי בכוח בשטחים הכבושים, ערב מלחמת לבנון. גיתאי מצלם את הטקס הממלכתי ומציג אותו כעוד לבנה בחומת הזוהר הישראלית הכוחנית, שמתרפקת על דמויות של לוחמים מן העבר.



טקס קבורת עצמות "לוחמי בר-כוכבא", 11 במאי 1982, לשכת העיתונות הממשלתית, צלם: סער יקב

ראש-הממשלה בגין. לאחר מכן, מסכם ליס: "שלושה מטחי כבוד המחרידים את המדבר משלוותו נועלים את הטקס הצבאי. טקס שארך 40 דקות ועלה כחמישה מיליון שקלים". והנה, בתום הכתבה, עלה ושב הממד הביקורתי.

כתבתו של ליס מספקת אפוא התבוננות אמביוולנטית על נרטיב היסטורי שעומד במרכז טקס טלוויזיוני: מחד גיסא, הכתבה מתמסרת לדפוסים אסתטיים ורטוריים שמבוססים על דרמטיזציה של ההתרחשות המצולמת (מבצע צבאי שעיקרו העלאת עצמות מתים, על שלל מטעניהן הסימבוליים בשיח הלאומי); מאידך גיסא, היא פורמת את פקעת הלכידות הלאומית, בעודה מעבירה ביקורת לא סמויה ונוקבת על מושא התיעוד – שמצטייר כאירוע תמוה, בלתי רלוונטי ויקר להחריד. שניות זו, שעומדת בבסיס הטקסט הטלוויזיוני, מעידה כי תמונת העבר שנרקמת בטלוויזיה אינה חד-משמעית, וכוללת דפוסים של משיכה ושל רתיעה גם יחד. השניות הזו קשורה לפוליטיות שמלווה את הטקסט הטלוויזיוני: הפופולריות של הטלוויזיה קשורה במידה רבה לעובדה, שהטקסט הטלוויזיוני הוא טקסט פתוח ורב-משמעי; כזה שמציע מרחב פרשני רחב עבור קבוצות שונות, שיכולות להפיק ממנו משמעויות מגוונות (פיסק 174). כתבתו של ליס – על הטון האירוני שנכלל בה – היא אפוא טקסט פוליטי, שיכול להתפרש באופנים שונים על-ידי קהלים שונים.

ואולם, חרף השניות והממד הפוליטי, דומה שלא ניתן להתעלם מן הטון הביקורתי של הכתבה כלפי השימוש האקטואלי בנרטיב ההיסטורי של בר-כוכבא. ביקורת זו עומדת בניגוד לעמדתה של האילן, לפיה:

תנאי לשילוב של נרטיב היסטורי או של זיכרון קולקטיבי בחדשות הטלוויזיה הוא הלימה בין הגבולות החברתיים, הגיאוגרפיים והנורמטיביים, כפי שהם מיוצגים

בחדשות. מחלוקת הפוגמת באפשרות להציג את המרכיבים הללו כשביניהם זיקה הרמונית, תביא לכך שנרטיבים היסטוריים או זיכרונות קולקטיביים לא יוצגו בחדשות. (209)

טענתה של האילן היא שהייצוג הטלוויזיוני של נושאים אקטואליים שנויים במחלוקת, מנטרל את הרובד ההיסטורי שלהם (כתבה שעוסקת בכיבוש הישראלי בשטחים, למשל, לא תכלול ממד היסטורי, שכן מדובר בנושא ציבורי שנוי במחלוקת). כך, מבחינת האילן, ההיסטורי מגויס על-ידי הטלוויזיה רק כחלק מייצוג קונצנזוסיאלי, ונזנח כאשר יוצאים מתוך גבולות הקונצנזוס (שם).

והנה כי כן, הייצוג הטלוויזיוני של קבורת "לוחמי בר-כוכבא" במהדורת מבט מלמד כי ניתן לייצג נרטיב היסטורי טקסי גם כשאינו הרמוני, ורצוף במחלוקות ובסכסוכים פנימיים. הטקס השנוי במחלוקת יוצג בטלוויזיה באופן מורכב, ביקורתי ורב-משמעי. ייצוג זה, כך אבקש לטעון, קשור לשינויים סוציו-פוליטיים שהתרחשו בישראל החל בשנות השישים, וביתר שאת לאחר 1977, עם הירקמות של זן חדש של דת-אזרחית ישראלית. סקירת השינויים הללו תסייע להבין את המשיכה הישראלית – ובתוכה את המשיכה של הטלוויזיה הישראלית – לעצמות מתים.

בין העלאת עצמות לעלייתה של דת-אזרחית

טקס קבורת עצמות "לוחמי בר-כוכבא", שנערך בשנת 1982, לא היה הפעם הראשונה שבה הוטמנו במסגרת ממלכתית עצמות עתיקות. בשנת 1969, עוד בימי ממשלת המערך בראשות לוי אשכול, הובאו לקבורה בטקס ממלכתי 27 שלדים של מי שזוהו כ"לוחמי מצדה". הטקס, בהשתתפות צמרת המדינה, התקיים למרגלות האתר ההיסטורי העתיק (Zerubavel 129-130). השתלשלות האירועים לא הייתה שונה מאוד מזו שתתרחש ב-1982: גם הפעם העצמות נמצאו על-ידי משלחת ארכיאולוגית בראשות יגאל ידין; גם במקרה הזה הרב שלמה גורן (שאז עוד היה הרב הצבאי הראשי) ניצח על טקס צבאי-ממלכתי שהנציח את זכרם של לוחמים עתיקים. אלא שבשונה מהאירוע המאוחר יותר, טקס הקבורה ב-1969 היה אירוע קטן וצנוע, בו השתתפו רק 40 איש. בטקס לא הורשו להשתתף עיתונאים וצלמים, והם נאלצו "להשקיף על טקס הקבורה ממקום תצפית מרחוק כשהשמש מסנוורת את עיניהם" ("שרידי" 3).

גם ללא צילום או שידור בטלוויזיה, עצם קיומו של הטקס מבטא דפוס של משיכה ישראלית אל עצמות מתים. נדמה שביטוייה הראשונים של החיבה הישראלית לקבורה ממלכתית של שלדים עתיקים של לוחמים קשורה בתהליך היסטורי שראשיתו בשנות השישים של המאה העשרים. אמנם עוד לפני כן גילתה הציונות – כמו תנועות לאומיות אחרות – עניין בארכיאולוגיה: בישראל הצעירה נהפכה הארכיאולוגיה לתחביב לאומי, שסייע לחזק את הקשר של הישראלים לאדמת הארץ, וביסס את הזיקה שלהם לפרה-היסטוריה של המרחב הארץ-ישראלי (Liebman and Don-Yehiya 110-112; אילון 287-292). הארכיאולוגיה נתפסה ככלי לאומי שסייע להוכיח את רציפות היישוב היהודי בארץ לאורך השנים, והעניקה

ליישוב היהודי המתחדש תוקף היסטורי ומטען סימבולי (שביט 54), באופן שסייע לדחוק לשוליים את הנוכחות הפלסטינית ההיסטורית במרחב (Kadman 47). ואולם, נדמה שהמשיכה לשרידי העבר ולממצאים ארכיאולוגים לא כללה בשנות המדינה הראשונות גם היקסמות ממלכתית משלדים. כך למשל, לאורך שנות החמישים, שוגרו פניות רבות לפתחו של דוד בן-גוריון, בבקשה להעלות לישראל את עצמותיו של מנהיג התנועה הרוויזיוניסטית, זאב ז'בוטינסקי. בן-גוריון סרב באופן עקבי. סירובו קשור אמנם ליריבות ההיסטורית ששררה בינו לבין ז'בוטינסקי, אך כלל גם טיעון עקרוני, שאותו ביטא בחריפות בשנת 1958: "אין צורך בישראל ביהודים מתים אלא ביהודים חיים, ואיני רואה כל ברכה בריבוי קברים בישראל" (מצוטט אצל נאור 58).

ראשיתו של השינוי בעמדה הזו חל בשנת 1964, כאשר לוי אשכול, שירש את בן-גוריון בהנהגת מפא"י והמדינה, החליט להיעתר לבקשות חוגי הימין ולהעלות לארץ את עצמות ז'בוטינסקי בטקס ממלכתי. בן-גוריון התנבא וקבע כי הצעד הזה עלול לספק לגיטימציה למנחם בגין, יורשו הפוליטי של ז'בוטינסקי, ולסלול את דרכו, בתוך חמש שנים, להנהגת המדינה (נאור 55-56). ואכן – גם אם טעה בחישוב – התחזית של בן-גוריון הייתה נכונה בבסיסה: הקבורה הממלכתית של עצמות ז'בוטינסקי סימנה נקודת מפנה בתהליך הלגיטימציה של תנועת חרות, שהפכה – 13 שנים לאחר קבורת העצמות – למפלגת שלטון (שם 67). מעבר למפנה הפוליטי, הקבורה מסמנת גם מפנה תרבותי, שמבטא תופעה מסקרנת למדי: הדרך לליבם של הישראלים החלה לעבור דרך עצמות המתים. כך, אולי בניגוד לקביעתו הנחרצת של בן-גוריון, לישראל היה אמנם צורך ביהודים חיים, אך לישראלים היה גם צורך בעצמות של יהודים מתים.¹²

את המשיכה הישראלית לעצמות מתים עתיקות – שביטייה הראשונים נשקפו בשני טקסי הקבורה בימי לוי אשכול (קבורת ז'בוטינסקי ובעיקר קבורת "לוחמי מצדה") יש להבין מבעד להקשר סוציו-היסטורי שקשור בשני תהליכים משמעותיים בתולדות מדינת-ישראל: מלחמת 1967 ועליית הימין לשלטון, עשור לאחר מכן. שני התהליכים הללו תרמו להיווצרותה של דת-אזרחית חדשה שהעמידה במרכזה – כחלק משלל פולחניה – קבורה ממלכתית של גיבורי עבר.

בעקבות כיבושי 1967 וגילויי המרחבים החדשים, שנתפסו כנופים שאוצרים איכויות תנ"כיות ומיסטיות, נתקפו הישראלים בהתלהבות דתית שגבלה, לעתים, באובדן חושים (שגב 446). גם חילונים גמורים חגגו את הניצחון הנסי במלחמה, שכמו הושג בעקבות

12 בהקשר הזה, ראוי להבחין בין פולחן הנופלים בקרב, שנכרך בשיח הלאומי האירופי שלאחר מלחמת העולם הראשונה עם רעיונות של תחיית המולדת ושל התחדשות לאומית (מוסה 4), לבין העלאה על נס של עצמות עתיקות, מן העבר הרחוק והקדם-לאומי. בישראל, כפי שמראה מעוז עזריהו, "היה פולחן הנופלים שהתפתח בשנים הראשונות לקיום המדינה קשור ישירות למלחמת העצמאות, והנצחת הנופלים הייתה חלק חשוב מהתגבשות מיתוס ההקרבה ההירוואית" (113). פולחן ציוני זה של הנופלים, כמו דפוסים דומים של פולחן נופלים במדינות לאום באירופה, שירת נרטיב לאומי שתכליתו למשמע את המוות של מי שנפלו על מזבח האומה (אנדרסון 243). לעומת זאת, עניינו של פולחן השלדים שהחל בשנות השישים, אינו בעצמותיהם של חללים מן ההווה, אלא של דמויות מן העבר.

התערבות אלוהית. החיילים הישראלים חשו שהם לא ניצחו לבדם במלחמה, אלא לחמו שכם אל שכם עם מתאבדי מצדה ועם לוחמי ברכוכבא (זרטל 250). ישראל שלאחר 1967 נשבתה בקסמן של פנטזיות עבר, שנחקקו בשלדים שיוחסו לגיבורים עתיקים. כפי שמראה יהושפט הרכבי, "ברחף הניצחון ב-1967, משנראה היה לכאורה שמטרות, שלפני כן היו בלתי אפשריות, נעשו פתאום בהישגיד, נתרופפו הסייגים וגברו יסודות הפנטזיה לגבי מה שביכולתנו להשיג בחיי הכלל ובחיי הפרט. גישת המיתוס של אי-המציאותיות גברה" (184). כך, לטענת הרכבי, הנהייה הישראלית לעבר מיתוס ברכוכבא התעצמה לאור הפנטזיות המשיחיות שהתעוררו ב-1967. ישראל הלכה שבי אחר גיבורים מתים דוגמת ברכוכבא, שכמו התעוררו לחיים בלהט האופוריה.

מעבר להשלכות המלחמה, את המשיכה לעצמות המתים ניתן להסביר גם דרך עליית הימין הישראלי, שראשיתה במהפך של 1977. עליית הימין, כפי שמראה נורית גרץ, קשורה במאבק להדהוד של נרטיב ימני-יהודי, שהתחולל לאורך שנות השמונים. בחזית המאבק ניסיון לקדם סדר יום שמסרטט את ההיסטוריה הישראלית והיהודית כרצף של אירועים קטסטרופליים, שנעים בין חורבן לגאולה. בבסיס הנרטיב הימני, מראה גרץ, קידום של אתוס ארץ-ישראל השלמה, הישענות על כוח צבאי והתבססות על סמכותו של מנהיג כריזמטי, תוך שימוש ברטוריקה דיכטומית שמבחינה בין "בני האור" ל"בני החושך", בין "אנחנו" ל"הם" (67-69, 72). גרץ מנתחת את נאומי הבחירות של בגין, ומראה כי דיכטומית "אנחנו" ו"הם" סייעה לו לגייס לשורותיו את מי שחשו כי הודרו לאורך שנים מן "האנחנו" המפא"יניקי. המאבק של בגין היה אפוא "מאבק על תחושת הכוח של האנחנו הציבורי ועל סיפוח סמלים, דימויים ונרטיבים לאומיים" (74). סיפוח שכזה של סמלים לאומיים התבצע דרך טקסים ממלכתיים ולוויות רשמיות, שאפשרו לימין לנכס את זיכרון השלדים, לרתום אותו לטובת הנרטיב הימני ולהכניס אותו ללב ההגמוניה הישראלית.

בשני התהליכים שפקדו את ישראל לאורך עשור אחד – הניצחון במלחמה מזה ועליית הימין לשלטון מזה – ניתן לראות מסמנים של דת-אזרחית חדשה, שאחד מדפוסיה הפולחן שלה, כאמור, הוא אותה משיכה לעצמות מתים. "דת-אזרחית" (civil-religion) היא מושג שמזוהה עם המחקר הסוציולוגי של רוברט בלה (Bellah), אשר ניתח את התרבות האמריקנית החילונית במונחים דתיים: הוא זיהה בה ניסיון לפרש את אירועי העבר דרך מתן תוקף טרנסצנדנטי לערכי יסוד קולקטיביים ולאתוסים לאומיים. כך, באמצעות טקסים, אמונות וסמלים, מספקת הדת-האזרחית לכידות ומכנה משותף מוסרי לחברי הקבוצה הלאומית (3). ככלל, הדת-האזרחית הופכת "את האזרחות בחברה הפלורליסטית לבעלת תוכן ומשמעות" (אלמוג, "דת" 321). בהקשר הישראלי, צ'רלס ליבמן ואליעזר דון-יחיא (Liebman and Don-Yehiya) זיהו את ניצניה של הדת-האזרחית במדינת-ישראל בניסיון לעצב אתוס ממלכתי שמקדם אידאולוגיה של סטטיזם (statism), ומעמיד את המדינה ואת מוסדותיה במרכז. לשיטתם, באמצעות שורה של פרקטיקות דתיות ורליגיוזיות (כמו טקסים, סמלים, הגים וכו'), המדינה עיצבה בראשית ימיה את הזדהות האזרחים עמה כרפוס פולחני (81-122). עמוס עוז תיאר את הפולחן הזה, שהלך והתפתח בשנות מנהיגותו של בן-גוריון, כביטוי של "ההתפעלות והסגירה ל'כלי הממלכה'" (עוז 103).

עם השנים הרפוס הפולחני הזה הלך ונשחק. הדת-האזרחית הישראלית, שזוהתה עם אתוס הממלכתיות של בן-גוריון, שינתה את פניה.¹³ ניתן לסמן את נקודת המפנה ב-1967, עת הסגידה לממלכתיות החלפה בסגידה לרעיונות אחרים, משיחיים ורליגיוזיים (אלמוג, "דת" 329). משלב זה החל תהליך כינונה של גרסה חדשה של דת-אזרחית, שהתבססה, בין היתר, על החייאה של מיתוסים יהודים עתיקים, ועל קיום של טקסים רליגיוזיים בעלי אופי דתי-משיחי (שם 330). זו הייתה ראשיתה של הסגידה לשלדים: פולחן העצמות שהחל בשנים הללו, סימן תמורה מהותית בקורות הישראליות, שהחליפה את הסגידה לממלכתיות בסגידה אל הלאומני, אל המיסטי ואל הפונדמנטליסטי. המדינה ביכרה את פולחן המתים על פולחן החיים. העצמות נתפסו כמכשיר של קדושה שמעמיק את הזיקה לארץ ולמיתולוגיה שלה (Weingrod 11).

עם המגמה הזו מזוהה מנחם בגין. ניתן לאתר בשנות שלטונו ניסיון לעצב דת-אזרחית חדשה, שמזוהה עם הנרטיב הימני, ולא עם אתוס הממלכתיות המפא"יניקי. בגין הבין שהשינוי מחייב יצירה של מסגרת סימבולית חדשה שמבוססת על סמלים, על דימויים ועל רטוריקה, בעלי נופך דתי-משיחי. ממשלתו עסקה באופן אובססיבי בכינון של סמלים, במטרה לספק לגיטימציה תרבותית לשלטון הימין ובמטרה לחדור להגמוניה: מירון ארונוף (Aronoff) בחן את תפקודה של ועדת השרים לענייני סמלים וטקסים בתקופת ממשלתו של בגין, ומצא כי כמות ההחלטות שהתקבלו בוועדה בחמש שנות פעילותה תחת שלטונו של בגין, הייתה למעלה מפי שלושה מכמות ההחלטות שהתקבלו לאורך 15 שנים בהן פעלה הוועדה תחת שלטון מפא"י (106-108). בין ההחלטות שהתקבלו תחת שלטונו של בגין הייתה גם ההחלטה לקבור את עצמות "לוחמי בר-כוכבא" (117).

בשנות החמישים והשישים כוהניה הבולטים של הדת-האזרחית הישראלית היו הארכיאולוגים. מאז – ואולי בד בבד עם ירידת קרנה של הדת-האזרחית הממלכתית – הלך מעמדם של הארכיאולוגים ונשחק. הם הפכו מגויסים פחות וביקורתיים יותר, כאשר לא פעם גבר השיקול האקדמי על השיקול הלאומי (פייגה 60-62). את מקומם תפסו אנשי-דת, דוגמת הרב גורן, שקידמו בהתלהבות וללא סייגים את הקשר ההיסטורי לארץ, דרך קידוש של שלדים עתיקים ודרך קבורתם. ואולם, אבקש להציע כי כחלק ממאבקו על ההגמוניה הישראלית, הבין מנחם בגין שהישענות על סוכני זיכרון דוגמת הרב גורן, אינה מספיקה: הדרך ללב הציבור הישראלי אולי עוברת דרך שלדים עתיקים, אך מצריכה תיווך של מדיום נוסף – דוגמת המדיום הטלוויזיוני.

הטלוויזיה היא מנגנון חברות חשוב ורב-עוצמה בשירות הדת-האזרחית. מדעני חברה וחוקרי אמנות הראו כיצד הטלוויזיה (ובייחוד הטלוויזיה האמריקנית) משמשת לניסוח ולהפצה של "אמונה דמוקרטית" באתוסים ובערכים הלאומיים (אלמוג, "דת" 319). גם הקמתה של הטלוויזיה הישראלית קשורה בתפיסה שראתה בה כלי חינוכי ותרבותי חשוב בשירות מפעל בינוי האומה הישראלי, ובפרט בשירות הסוציאליזציה של האזרחים הישראלים ושל העולים החדשים: האמונה הייתה שהטלוויזיה יכולה לתרום "ככלי מחנך וכסוכן של

13 יש שיטענו כי ניצני הקריסה של אתוס הממלכתית היו מוקדמים יותר, והסתמנו עוד בראשית שנות החמישים – בתקופת העלייה הגדולה (קידר 97-99).

תרבות וקדמה" (וינקלר 136).¹⁴ במהלך הדיונים בכנסת שעסקו בהקמה של הטלוויזיה, הודגש כי היא תשמש ככלי ממלכתי שיהיה חף מהשפעות פוליטיות (138). כך, לפחות על הנייר, השאיפה הייתה לרתום את הטלוויזיה לימין האתוס הממלכתי, ולהפוך אותה לכוהנת של הדת-האזרחית הממלכתית.

בספרו **פרידה משרוליק: שינוי ערכים באליטה הישראלית**, טוען עוז אלמוג כי "מנחם בגין היה הראשון שהבין את כוחו הפוליטי של המסך, והיה למנהיג הטלגני הראשון בישראל" (197). בגין ביקש לרתום את הטלוויזיה לטובת האינטרס הפוליטי: להפוך אותה ממכשיר של הדת-האזרחית הממלכתית (שתכליתו לקדם את אתוס מיזוג הגלויות, למשל), לאינסטרומנט בשירות פולחניה וסמליה של הדת-האזרחית החדשה שקידם. זו לא הייתה שעתו היפה ביותר של חופש הביטוי בישראל: בספרו האוטוביוגרפי של חיים יבין הוא מתאר כיצד לאחר המהפך הפוליטי של 1977, צבאו אנשי שלומו של בגין על אולפני רשות השידור ברוממה, ואיישו את כסאות הוועד המנהל של רשות השידור. אהרון פאפו, אחד מן הפקידים החדשים שמונו מטעמו של בגין לפקח על הטלוויזיה, נפגש ב-1978 עם הצוות של מהדורת מבט, והאשים אותם "ב'פורנוגרפיה פוליטית': פורנוגרפיה, טען, היא מין ללא אהבה, פורנוגרפיה פוליטית היא תיאור המאבק על הארץ ללא מוטיבציה ציונית" (מצוטט אצל יבין 230). ואכן, פאפו והוועד המנהל החדש ביקשו להרביץ באנשי מבט מנה של "מוטיבציה ציונית".

זו הייתה הרוח שנשבה מכיוונו של ראש-הממשלה ביחס למתרחש בטלוויזיה הישראלית. לאנשי הטלוויזיה ולנשותיה רחש עוינות של ממש, וסבר כי עבודתם לא ציונית דיה. החרון שהפגין בגין כלפי המתרחש באולפנים היה עניין אישי: יום אחד, בשנת 1982, התדפק בזעם על דלתות המשרד של מנכ"ל רשות השידור, יוסף לפיד, והתגולל על כך שבמהדורת מבט שודר ראיון עם שני אנשי אש"ף, שנתפס בעיניו כשיתוף פעולה של עובדי התחנה עם אויבי ישראל. באותה ההזדמנות תבע גם עלבון אישי: הוא קצף על כך שבתכנית של מאיר שלו, האחרון קבע כי העובדה שבגין הוא צופה נלהב של סדרת הטלוויזיה **דאלאס**, מעידה על רמתו התרבותית. בגין הפגוע הטיח בלפיד: "האם רשות שידור ממלכתית פירושה רשות שידור אנטי-ממשלתית?" (יבין 268-269).

משה צימרמן הגדיר את התקופה הזו – בין השנים 1977 ל-1982 – בה ביקש ממשל בגין להרחיב את דריסת הרגל שלו ברשות השידור, כ"מי המאבק על חירות היצירה": היו אלה ימים שבהם פוליטיקאים ופקידיהם ניסו "להצר את צעדיה של היצירה הדוקומנטרית (והיוצרים בכלל), כל זאת מתוך תפיסה הרואה בטלוויזיה מעוז של גורמים שאינם לאומיים מספיק" (94). בעיני צימרמן מדובר במהלך הרסני, שפגע ביצירה הטלוויזיונית בישראל וגרם לה לעסוק, בין היתר, ב"פרשיות מהעבר המוצגות באופן מעורר נוסטלגיה המעקף כל היבט פרובוקטיבי שניתן למצוא בהן" (99).

ואולם, בניגוד לטענתו של צימרמן, התייעוד הטלוויזיוני של טקס הקבורה של עצמות "לוחמי בר-כוכבא", כפי שכבר נטען קודם לכן, מציב טלוויזיוני פוליסמי, שבו בהחלט

14 הקמתה של הטלוויזיה הושלמה רק בשנת 1968, כאשר לצד הצורך החינוכי-חברתי-תרבותי התעורר בשנת 1967 גם צורך ביטחוני: מאבק בתעמולה הערבית שגברה בעקבות המלחמה (וינקלר 136-137).

ניתן לזהות ממד פרובוקטיבי. הטקס סוקר באופן ביקורתי, וההתייחסות לסיפור בר-כוכבא כפרשיית עבר לא נעשתה באופן "מעורר נוסטלגיה". יתרה מכך, אם בוחנים טקסטים טלוויזיוניים אחרים בני התקופה, עולה כי במקרים מסוימים הייצוג של אירועי העבר אינו נוסטלגי כלל ועיקר: כך למשל, הדרמה הטלוויזיונית **חרבת חזעה** (רם לוי, 1978) על-פי ספרו של ס' יזהר, הציגה על המרקע ייצוג ביקורתי של חיילי צה"ל, שנראו כמי שמגרשים פליטים פלסטינים ב-1948 ומעלים אותם באכזריות למשאיות. ייצוג טלוויזיוני זה גרר תגובות קשות, שהאשימו את רשות השידור בתעמולה אנטי-ישראלית (שפירא, "חרבת חזעה" 81).¹⁵ חרף הסייגים, בטענתו של צימרמן יש ממש: במבט היסטורי עולה כי בתקופת שלטונו של בגין נעשה ניסיון להכפיף את הטלוויזיה לשירות הדת-האזרחית החדשה. גם אם לעתים התגלו "בקיעים" של חופש ושל ביקורת בשידורי הטלוויזיה, דומה שההשפעה ארוכת השנים של ניסיונות הימין לרתום את התקשורת ניכרת: תחת הנהגתו של בגין נעשה מאמץ משמעותי למוטט את מעוזי התקשורת, שנתפסו כמרכזי שמאל אנטי-לאומיים, ולהכניס בהם תכנים "יהודיים" ו"לאומיים" (Liebman and Don-Yehiya 169-170). המאמץ הזה, ליהוד ולהלאמת הטלוויזיה, נארג בממד הרליגיוזי שעטתה על עצמה הטלוויזיה בשלהי שנות השבעים, כאשר היא הלכה ומיצבה עצמה ככוהנת משמעותית של הדת-האזרחית הישראלית: הדלקת מכשיר הטלוויזיה ביום שישי הייתה כהדלקת נרות שבת; הטלוויזיה נכנסה לסלון של הישראלים כ"שותפה מלאה לטקס סוף השבוע" והייתה חלק בלתי נפרד מ"מסורת ליל שבת של המשפחות החילוניות והמסורתיות בארץ" (אלמוג, **פרידה משרוליק** 232-233).

דומה שאין עוררין בנוגע למקומה המרכזי של הטלוויזיה בתרבות הישראלית העכשווית, שהחלה להתפתח מאז 1967, וביתר שאת מאז שנות שלטונו של מנחם בגין. יחד עם זאת, נשאלת השאלה האם מאמציו של בגין לכינונה של דת-אזרחית חדשה אכן הניבו פירות? בגין הבין היטב את כוחו של המדיום הטלוויזיוני, והיה ער למעמדה הפולחני כמעט של הצפייה בטלוויזיה בקרב הישראלים. אך האם הצליח לרתום לימינו את הטלוויזיה ולהפוך אותה למכשיר חברות של הנרטיב הימני ושל הדת-האזרחית? סוציולוגים אחדים טוענים כי שלטון הליכוד אכן הצליח לכוונן דת-אזרחית חדשה; אחרים סבורים כי המאמצים הרבים – על מפגניהם הטלוויזיוניים – לא חוללו שינוי של ממש בחברה הישראלית (Aronoff 126). אלה וגם אלה מייצגים קולות של שיח סוציולוגי, שהתנהל בסמוך לתקופת מנהיגותו של בגין, בשנות השמונים. בחלקו הבא של המאמר אבקש להידרש לשאלות הללו ממרחק הזמן, ולבחון אותן רטרופקטיבית. יהיה זה ניסיון להבין את הדת-האזרחית ואת ביטוייה הטלוויזיוניים, מתוך ההווה הפוליטי של ישראל כיום.

15 הפולמוס הסוער שהתעורר סביב שידור הדרמה **חרבת חזעה** (שהפקתה החלה עוד לפני עליית בגין לשלטון), והמאבק הציבורי על עצם השידור של הדרמה הטלוויזיונית (שכלל בין היתר השחרה של מסך הטלוויזיה על-ידי אנשי רשות השידור, שמחו על ניסיונות של פוליטיקאים למנוע את השידור), מעידים על האיום על חופש הביטוי שנוצר בתקופת ממשלת בגין (שפירא, "חרבת חזעה" 77-78). ועדיין, בסופו של דבר הדרמה שודרה. את פרשת **חרבת חזעה** ניתן לסמן כמעין קו פרשת מים, שאחרי הדרמה הטלוויזיונית בישראל הדירה את רגליה מעיסוק בפוליטי ובקונטרברסאלי (חרל"פ 33-35).

מחזירים את זכריה הביתה

ב־5 ביוני 1982, חודש לאחר הטקס הממלכתי שבו הוטמנו עצמותיהם של "לוחמי בר-כוכב", יצאה ישראל למלחמה נרחבת בלבנון (שפירא, ככל עם ועם 348). ישראל זנחה את קבורתן של עצמות עתיקות, ונאלצה להתפנות לטיפול בחללי ההווה. באחד הקרבות הראשונים של המלחמה, קרב סולטאן יעקב, הוכרוזו שלושה לוחמי צה"ל כנעדרים. גורל השלושה נותר לוט בערפל במשך עשרות שנים, וגופותיהם לא נמצאו.

37 שנים לאחר מכן, ב־3 באפריל 2019 – פחות משבוע לפני הבחירות לכנסת ה־21 – ניצב ראש־ממשלת ישראל דאז בנימין נתניהו מול מצלמות הטלוויזיה, כשבפיו הודעה דרמטית: "חירת גורלו" של זכריה באומל – אחד משלושת נעדרי קרב סולטאן יעקב – באה על פתרונה. לאחר מאמץ ממושך הצליחה ישראל "להחזיר אותו הביתה". נתניהו, קודר ונרגש, נפעם מ"הרגע המרטיט", קבע כי "המאמץ הזה [לאיתור עצמותיו של באומל] היה כרוך בפעולה מדינית ענפה שעוד יסופר עליה". את הערפל שהפיץ סביב נסיבות "הפעולה" הזדרזו להפיג הכתבים הצבאיים: ניר דבורי מחדשות 12 קבע כי "אפשר להניח שפוטין הוא זה שסייע"; רועי שרון מכאן חדשות העריך כי "לפי פרסומים זרים, את הגופה העבירה רוסיה". שני הכתבים הקדישו זמן מסך נרחב לתיאור הפעולה המודיעינית שזכתה לשם הצה"לי "זמר נוגה". דבורי אף הגדיל לשלב לאורך כתבתו צילילי גיטרה מרגשים. נעימה נוגה למבצע "זמר נוגה". בשתי הכתבות רואיינו קצינים בכירים מאגף המודיעין ושולבו מפות ותצלומים מבצעיים באדיבות דובר צה"ל. מקום נכבד ניתן לדברי ראש־הממשלה. שני הכתבים התפעלו מהתעוזה ומההצלחה הצבאית הדרמטית; אף אחד מהם לא תהה בכתבתו בנוגע לעיתוי הגילוי של העצמות – שישה ימים לפני הבחירות.

נתניהו הגדיל לקיים את הבטחתו לפיה "עוד יסופר" על־אודותיה של "הפעולה המדינית הענפה". לא חלפו 24 שעות והסיפור הזה סופר בהרחבה, והפעם ללא כל צורך בכתבים צבאיים או בפרסומים זרים: נתניהו עצמו, חבוש כיפה ומלווה בצלמים של לשכת העיתונות הממשלתית, המריא למוסקבה ותועד צועד בארמון הקרמלין ברוב טקס והדר, בעודו מקבל מרמטכ"ל צבא רוסיה, לקול תרועת חצוצרות ולצד משמר כבוד, ארון עם חפציו האישיים של באומל. לאחר מכן כונסה גם פגישה מיוחדת – ומצולמת – עם נשיא רוסיה ולדמיר פוטין. שלושת ערוצי הטלוויזיה המרכזיים בישראל פתחו את מהדורות הערב עם סיקור נרחב של האירוע, הביאו את התמונות ממוסקבה ושדרו בשידור ישיר קטעים מן הלוויה של באומל בירושלים. בשולי סיקור הלוויה הובאה התייחסות קצרה למשמעויות הפוליטית של העלאת העצמות. הביקורת על הפוליטיזציה של האירוע הובאה במסגרת תיעוד של חילופי הדברים בין נתניהו לבין יריבו הפוליטי בני גנץ, על רקע האשמות של האחרון לפיהן מועד החזרת העצמות לא היה מקרי. הדברים יוחסו לגנץ, ולא הוצגו כביקורת קונקרטית של מי מהעיתונאים או מחברי הפאנל. בערב הלוויה בלטו בעיקר שידורים חוזרים של הצילומים הרשמיים של נתניהו ברוסיה.

אולי מכיוון שעצמות לא נהוג להראות בטלוויזיה, עלה צורך טלוויזיוני למצוא תחליף ויזואלי שיספר את סיפורו של מבצע "זמר נוגה". ואכן, מדי פעם הוקרנה תמונת החוגר של באומל. אך לשכת ראש־הממשלה סיפקה תחליף ויזואלי טוב יותר: צילומי וידאו איכותיים

שמציגים את נתניהו ברוסיה, מקבל מהרוסים ארון קבורה שעטוף בדגל ישראל. הצילומים הללו נערכו לצד ההספד שנשא נתניהו בערב אותה היממה, בלוויה הממלכתית שהתקיימה בהר-הרצל. ההספד עצמו ארך כמעט עשר דקות. בשלושת הערוצים נגזר קטע זהה באורך של 30 שניות מתוך דבריו של נתניהו, שניצב בחזית בית העלמין וקבע: "ביממה המטלטלת הזו חוזרת ונשנית בפי רבים מאזרחי ישראל מילה אחת: 'צמרמורת'. גם אני הרגשתי צמרמורת כשנתברתי שזכריה שוב אתנו, שעצמותיו זוהו ושנוכל לחלוק לו כבוד אחרון". נתניהו סיפק סאונד-בייט טלוויזיוני "מצטמרר", וערוצי הטלוויזיה הישראלים הצטמרו ושידרו. דומה שהטקס הטלוויזיוני כמו ידוע מראש.

עריכת הצילומים מרוסיה ומירושלים, זה לצד זה, יצרה מעין מונטאז' שמארגן סיפור פרסונלי: נתניהו טס לרוסיה; נתניהו מקבל את ארון הקבורה; נתניהו שב ארצה להר-הרצל לטמון את העצמות. כך, חמישה ימים לפני הבחירות, כיכב נתניהו כגיבור הראשי במחזה שעמד בראש שלוש מהדורות החדשות המרכזיות: כאילו הוא שהביא בכוחות עצמו את הארון ארצה (והארון – מבלי להיכנס לדקדוקי עניות מיותרים – לא הכיל גופה אלא חפצים אישיים; הגופה עצמה הובאה לארץ יום קודם לכן, כך שנתניהו נסע להצטלם ברוסיה לצד ארון ללא עצמות).

והנה כי כן, הטלוויזיה הישראלית, כמעט מרצון, כמעט ללא סייג, במינימום ביקורת ועם קומץ סימני שאלה, שיתפה פעולה עם טקס טלוויזיוני בעל סממנים דתיים, שגייס עצמות של חלל צה"ל למטרה פוליטית ברורה, בניסיון אחרון לגרוף עוד מספר נקודות אצל האלקטורט. עוד ברוסיה צולם נתניהו כשהוא מקבל את הארון וחובש במהרה כיפה לראשו, משל היה האירוע בקרמלין טקס דתי. באולפנים הישראלים המגישים והמגישות, הכתבים והכתבות, הרכינו את ראשם. אף לא אחד כפר בעיקר והקשה: האם זו אכן הכותרת החשובה והמשמעותית של היום? כלום אין אירועים בוערים יותר, ישנים פחות, עליהם ראוי לדון בכזו רצינות ובכזו הרחבה? באיזו מידה נכון שהטלוויזיה תתגייס לשרד ולשעתק, שוב ושוב, חומרים ויזואליים שהתקבלו, כמות שהם, מדוברות משרד ראש-הממשלה ומדובר צה"ל? הסיקור הטלוויזיוני של האירוע מדגים את מסקנת מחקרם של אליהו כ"ץ והרסה האז ביחס להשפעותיה של הטלוויזיה הישראלית על החברה הישראלית לאורך עשרים שנותיה הראשונות. כ"ץ והאז הראו כי בעוד שהחברה הישראלית התרחקה לאטה מן הקולקטיביזם שאפיין אותה, הטלוויזיה דווקא טיפחה את הקולקטיביזם (89). הסיקור הטלוויזיוני של מבצע "זמר נוגה", ותיעוד דילוגיו של נתניהו והארון בין מוסקבה להר-הרצל, מאששים כי גם היום (ואולי אף יותר מבעבר), הטלוויזיה הישראלית שותפה לפיתוח הקולקטיביזם, ולחיוזק תחושת הביחד: בטלוויזיה קוברים ביחד, כואבים ביחד ומצטמררים ביחד. ותחושת הביחד הזו, שמתעצבת בטלוויזיה הישראלית סביב חוויות של מלחמה, של קורבן ושל קבורה, קשורה בריטואל טלוויזיוני אשר נושא אופי שאינו רק קולקטיבי, אלא גם פסטיבלי (ערב 125-127).

פולחן העצמות בטלוויזיה הישראלית הוא ביטוי של טקס טלוויזיוני שהפך לריטואל של הדת-האזרחית הישראלית. לפי דן ערב, "לא יהא זה מוגזם לטעון כי נוכחותו של הריטואל כטקס חברתי, פוליטי ותקשורתי מתחזקת בייחוד בפוליטיקה החזותית והטלוויזיונית של מינו" (92). ערב רואה בשיבה הטלוויזיונית לעבר – באמצעות דימויים איקוניים וסאונד-

בייטס של מנהיגים – ביטוי פולחני שבמרכזו דפוס של התמודדות עם טראומה. מדובר בעיניו ב"ריטואלים המטשטשים באופן מוחלט את האימה; שלב אחרון לפני הסבת הזוועה לכידור, לפני המרת הטראומה לנוסטלגיה" (שם). ואכן, ניתן להסביר את המשיכה הישראלית לעצמות – מימי בגין ועד ימי נתניהו; מעצמות לוחמי מצדה ובר-כוכבא ועד לעצמותיו של זכריה באומל – גם כדפוס של התמודדות עם טראומות היסטוריות. בהקשר זה, המשיכה הטלוויזיונית לעצמות מתים עשויה לבטא ממד פטישיסטי, אשר מלווה לא פעם התמודדות עם טראומות היסטוריות (לה קפרה 93). הטלוויזיה, בשובה לעצמות, מספקת מנגנון מזכך שמאפשר להתמודד עם האובדן ולמשמעו.

ואולם, סיפורן של העצמות בטלוויזיה הישראלית הוא סיפור שנסוב לא רק סביב טראומה, אלא גם סביב פנטזיה, שקשורה לדת-האזרחית. ויקטוריה גלסון (Nelson) עומדת על הקשר שבין תרבות פופולרית, לבין עלייתם של רעיונות לא-רציונליים, דמיוניים ועל-טבעיים. לשיטתה דווקא בעת המודרנית, שחרתה על דגלה קדמה, חילוניות ורציונאליות, התפתחו לאטם רעיונות מיסטיים שגרמו גם לחילונים גמורים "להאמין". הרעיונות הללו עלו בחסות צורות שונות של אמנות (והטלוויזיה בתוכן). כך למשל, גופות, עצמות ושלדים, שנתפסו בעת העתיקה כביטוי גשמי של התגלמות רוחנית, הפכו במרוצת השנים, בתרבות הפופולרית "החילונית", למושא תשוקה ופחד. עצמות שמתעוררות לחיים ממשיכות להצית את דמיונם של רבים בסרטים ובסדרות טלוויזיה, ומסמנות, אולי, מעין תחייה של הלא-רציונלי; מעין התעוררות סמי-דתית בעטיפה מודרנית (30-31).

איני מתכוון לטעון כי העניין הטלוויזיוני הישראלי בעצמות קשור לאמונה פנטסטית בתחיית המתים: הקבורה של גופות עתיקות ושידורה בטלוויזיה אינה נובעת מתפיסה שגורסת כי עצמות כלשהן יתעוררו לפתע לחיים. ואולם, לא ניתן להתעלם מן העובדה שהטקס הטלוויזיוני "מחיה" במידה רבה את זכרן של עצמות עתיקות. "החייאה" שכזו מבטאת משיכה שקיימת בתרבות הפופולרית ובטלוויזיה אל הפנטסטי ואל המדומיין. ייתכן שהמשיכה הזו קשורה באופן אינהרנטי במדיום עצמו: הטלוויזיה, כפי שהראה ז'אן בודריאר (Baudriard), ממוססת את הגבול שבין בדיה למציאות; בין הממשי למדומיין; אולי גם בין החיים למתים. לטענת בודריאר:

[המדיום הטלוויזיוני] מפוזר ומשתבר בממשי, ואי אפשר אפילו כבר לומר שהשתנה. התערבות כזו של המדיום, נוכחות ויראלית, מקומית, כרונית, מעוררת בהלה, ואי יכולת לבודד את השפעותיו שלו – בצורת רוחות רפאים, כמו פסלי פרסומות הלייזר במרחב הריק, אירוע מסונן על ידי המדיום – התמוססותה של הטלוויזיה בתוך החיים, התמוססות החיים בטלוויזיה. (37)

הטלוויזיה, כך עולה מניסוחו המעט אניגמטי של בודריאר, חודרת אל המציאות וממוססת לתוכה את הפנטזיה. היא מחדירה את המדומיין לממשי, ומטשטשת את הגבול שבין השניים. כך, בין "רוחות הרפאים" הטלוויזיוניות שכמו נכפות על המציאות, ניתן למנות גם את השלדים העתיקים, "שקמים לתחייה" וכמעט יוצאים ממסך הטלוויזיה אל ההווה המקומי. במקרה הישראלי, אפשר שהפנטזיה הטלוויזיונית שמחיה שלדים עתיקים קשורה גם לתפיסת זמן ייחודית, שהפכה לחלק מן הדת-האזרחית בישראל. ישראל, טוען רוברט פיין

(Paine), פועלת בתוך תפיסת זמן טוטמית (totemic time) אשר מבוססת על מערכת זמנים לא־רציונלית ואסכטולוגית. בהיסטוריוגרפיה היהודית המודרנית (ובעיקר בהיסטוריוגרפיה הציונית) הצטיירו היהודים כמי שקפאו בזמן, כמעין מומיות שהתאבנו לאחר חורבן בית־שני וקמו לתחייה רק כעבור 2,000 שנים, עם עליית הציונות (20–21). כך, ההיסטוריה היהודית בגולה פשוט נמחקה. פיין נשען על הניתוח של קלוד לוי־שטראוס (Levi-Strauss) למה שהגדיר כ"עקרון הטוטם", כאשר תיאר חברות ש"מבקשות, באמצעות המוסדות שהן מקימות לעצמן, לבטל באופן כמעט אוטומטי את ההשפעה שעשויה להיות לגורמים היסטוריים על שיווי משקלן ורציפותן" (לוי־שטראוס 244). המקרה היהודי־ציוני משמש דוגמה לניסיון שכזה, ברוח הבחנתו של לוי־שטראוס: זהו ניסיון לבטל את ההשפעה של תקופת הגלות על ההיסטוריה הציונית, ולהחיות פרקי עבר עתיקים שמבטאים, לכאורה, הוויה עברית קדם־לאומית (Zerubavel 31–32).

לוי־שטראוס טוען כי בקרב אותן חברות, "הדימוי העצמי שהן יוצרות להן הוא צד מהותי של הווייתן" (לוי־שטראוס 244). הגדרה זו הולמת את המקרה של הישראלי: הישראליים עסוקים באופן אובססיבי בדימוי ובנראות, ונשענים על מסורת יהודית ארוכת שנים שהעמידה במרכזה את הטקס ואת האמירה בקול (ירושלמי 29). והנה כי כן, ניתן לתאר את החברה הישראלית כחברה שמקדישה מקום משמעותי במיוחד לדימוי (הטלוויזיוני והממשי גם יחד). זוהי חברה שנשענת על מערכת זמנים לא־רציונלית, אסכטולוגית, ובוררת פרקים מסוימים בעברה – פרקים שמגולמים בעצמות ובשלדים שנשזרו בתולדותיה – ו"מחיה" אותם כחלק מעיצוב דימויה ודיוקנה. תהליך עיצוב הדימוי והדיוקן, שמגלם את הקשר הגורדי שבין דימוי עצמי להוויה בלשונו של לוי־שטראוס, הוא תהליך שכמו קורא למימוש טלוויזיוני: הרי שהטלוויזיה, בבסיסה, היא מדיום אודיו־ויזואלי של דימויים. לא רק זאת: ניתן לראות בטלוויזיה מדיום שמושגת על תפיסה טמפורלית לא אחידה, א־לינארית, כזו שנתונה לשינויים וכזו שמאפשרת לברור תקופות מסוימות, ולבטל תקופות אחרות (J. L. Nelson 90). על כן, ניתן לראות בטלוויזיה כלי ראשון במעלה לפולחן הזהות הישראלי, שעניינו, כאמור, בדימוי שפועל בתוך מערכת זמנים מעורערת – כזו שמאפשרת להוציא אירועים היסטוריים מהקשרם המקורי, ולגייס אותם לטובת א־אלו אינטרסים.

ביטוי מובהק של התהליך הזה – של תפיסת הזמן המעורערת והמגויסת שנמזגת בפולחן טלוויזיוני של עצמות – ניתן למצוא בשידורי העצרת המיוחדת שנערכה ביד ושם ב־23 בינואר 2020, לציון 75 שנים לשחרור מחנה הריכוז וההשמדה אושוויץ. העצרת נערכה במסגרת "פורום השואה הבינלאומי", ביוזמת האוליגרך הרוסי משה קנטור שרתם לטובת המשימה את בית הנשיא ואת יד ושם. "הפורום" הביא לארץ רכבת אווירית של נשיאים, של מנהיגים ושל שועי עולם, שהגיעו לחלוק כבוד ולציין את התאריך ההיסטורי. ההכנות לאירועי הפורום, והעצרת הרשמית שהתקיימה ביד ושם במסגרתו, לוו בדיון ציבורי נוקב שעסק בהטיות הפוליטיות של הנרטיב ההיסטורי שהוצג בעצרת. טענת היסטוריונים מיד ושם הייתה שהמציאות ההיסטורית הוכפפה לאינטרס הפוליטי, ועוותה במסגרת ניסיון לפייס את רוסיה במאבקה עם פולין (דרייפוס, "לא בשם ההיסטוריונים").

מלבד המחלוקת ההיסטוריוגרפית שהתעוררה, נאוומו של בנימין נתניהו בעצרת, מול הקהל ביד ושם ומול מצלמות הטלוויזיה, ראוי לבחינה מיוחדת. מרבית הדברים נאמרו באנגלית.

נתניהו דיבר על עוצמתה של ישראל, על כוחה ועל יכולתה להגן על עצמה למול אויביה הרבים. הטון היה החלטי ותקיף. הדברים היו כמעט בנאליים, וכללו, לא בפעם הראשונה, את מה שהגדיר פעם ההיסטוריון שאול פרידלנדר (Friedlander) כמזיגה בין קיטש למוות (16). בסיפא של הדברים, במספר שורות קצרות בעברית, קמו ועלו העצמות:

גבירותי ורבותי, כראש-ממשלת ישראל אני מתחייב שהמילים לעולם לא עוד לא יהיו סיסמה ריקה מתוכן, אלא ציווי מתמיד לפעולה. עם ציווי זה נמשיך את מסע התקומה המופלא של עמנו, שיצא מבקעת העצמות היבשות, מעצמות לעצמאות, ומעצמאות לעוצמה [ההרגשה שלי].

כמשפט אחד זיקק נתניהו את המשנה כולה, והציג לראווה את הלוז של פולחן העצמות הישראלי בגלגולו הטלוויזיוני: פעם אחר פעם, לאורך ההיסטוריה הישראלית, עוד מתקופת בגין ועד לימי נתניהו, קמות העצמות לתחייה על-ידי פוליטיקאים, ומשמשות לפולחן רליגיזי שמשרת את הדת-האזרחית הישראלית. האינסטרומנטליזציה של העצמות הופכת אותן למטבע עובר לסוחר, לכלי ריק מתוכן, אליו אפשר לצקת כל דף מסרים: פעם אחת הן משמשות ליצירת מערך סמלים לאומי ימני, פעם אחרת כמקפצה אלקטורלית ערב בחירות. כך, עוצמתן של העצמות לא קשורה לעצמאות, אלא לעצם היכולת לרתום באמצעותן – בהתלהבות דתית וביראה משיחית – את דעת הקהל. הדת-האזרחית בישראל, שבחסות האינסטרומנטליזציה של העצמות הפכה אותן לכלי-ריק, חוללה מהפך מדאיג: דומה שבמקום שבו עצמות הופכות לפריים טלוויזיוני פופולרי, לא ירחק היום שבו הן יהפכו לכלי במלחמה. ודי לחשוב על מדיניות אגירת הגופות של ישראל בגבול רצועת עזה, ועל הנחיית שר הביטחון לשעבר וראש הממשלה בעת כתיבת שורות אלה, נפתלי בנט, "לאסוף" גופות של מחבלים לטובת מיקוח עתידי (קובוביץ וחורי, "דחפור של זה-ל"), כדי להיבהל מהשלכותיו ארוכות הטווח של פולחן העצמות בישראל. במוכן הזה, איני בטוח שישראל יצאה מבקעת העצמות היבשות.

אחרית דבר: ארכיאולוגיה טלוויזיונית של פולחן העצמות

מאמר זה ביקש לבחון את פולחן העצמות הישראלי בגלגולו הטלוויזיוני, ולברוק כיצד הטלוויזיה הייתה שותפה ב"החיאת" עצמות עתיקות. שני מקרי המבחן המרכזיים שנבחנו – קבורת עצמות "לוחמי בר-כוכבא" ב-1982 וקבורת עצמותיו של זכריה באומל ב-2019 – מספקים אשנב לתהליך היסטורי ארוך שנים אותו ראוי לבחון במחקר היסטורי עתידי. ניכר כי מראשית שנות השמונים ועד היום, הלכה וביססה את עצמה הטלוויזיה ככוהנת של דת-אזרחית חדשה בישראל, שהחליפה את הדת-האזרחית הישנה שהתקיימה בישראל בראשית ימי המדינה – זו אשר העמידה במרכזה את אתוס הממלכתיות. לעומתה, הדת-האזרחית החדשה צמחה בעקבות מלחמת 1967 ועליית הימין לשלטון עשור לאחר מכן, והעמידה בבסיסה סגידה למשיח, לפונדמנטליסטי וללאומני.

הטלוויזיה הייתה לכלי מרכזי בכינונה של הדת-האזרחית החדשה מסיבות שונות: הצפייה בה התעצבה החל משלהי שנות השבעים כריטואל ישראלי בעל גוון כמעט דתי; היא סיפקה

מזור מזוכך להתמודדות עם טראומות עבר; בזכות מאפייניה המדיומאליים היא הציעה מרבץ מוצלח לביטוי של תשוקות פנטסטיות ולמימוש של תפיסת זמן לא-רציונלית ואסכטולוגית, שרווחה לאחר 1967. במובן מסוים, אפשר לראות בטלוויזיה כיורשת של הארכיאולוגיה: היא החליפה אותה בתור הכוהנת של הדת-האזרחית בישראל, והפכה לחלק בלתי נפרד מן הפולחן הישראלי הקולקטיביסטי.

את הדיון שנפרס במאמר על-אודות הפולחן הטלוויזיוני של העצמות לאורך השנים, ניתן לתאר כדיון ארכיאולוגי. הכוונה אינה לארכיאולוגיה במובן המקובל של המילה (זה שמתייחס לדיסציפלינה אקדמית), אלא לארכיאולוגיה כפי שהוגדרה על-ידי מישל פוקו (Foucault). פוקו ראה בחקירה הארכיאולוגית ניסיון לחשוף באופן שיטתי זיקות וקשרים מהותיים שמרכיבים תצורות שיה. הנחת העבודה שלו הייתה שההבניות שמרכיבות את השיח אינן שרירותיות או מקריות, אלא מצביעות על קשרים מהותיים ומכוונים (פוקו 153–154); גודאר ויצחקפור (50). כזה הוא הקשר שבין המדיום הטלוויזיוני לעצמות העתיקות: מדובר בקשר שאינו שרירותי כלל ועיקר – זוהי זיקה שקשורה למאפיינים בולטים של המדיום הטלוויזיוני, שנוצלו ותועלו על-ידי בעלי אינטרס בתור נשאים של פולחן מורבידי – פולחן שמשרת את הדת-האזרחית.

המסקנה המרכזית מן הסקירה הארכיאולוגית הזו היא שככל שנקפו השנים, מידת הביקורתיות הטלוויזיונית כלפי מפגניה הלאומיים של הדת-האזרחית הלכה ושככה. הנרטיב הטלוויזיוני הפך הרמוני יותר, וביקורתי פחות. הבקיעים שהתגלו בראשית שנות השמונים – של תעשיית טלוויזיה שנאבקה על חירות היצירה שלה, ולא מהססת להביע ביקורת על פולחן העצמות – כמעט נמוגו. הייצוג הטלוויזיוני הפוליטי של קבורת עצמות "לוחמי בר-כוכבא", אשר טמן בחובו ממד ביקורתי (ונשא, מלבד משיכה אסתטית אל העצמות גם רתיעה מסוימת מהן), הוחלף בייצוג שכמעט חף מכל ביקורת, ולא מעלה כל סימני שאלה. כך, הייצוג הטלוויזיוני של קבורת עצמותיו של זכריה באומל עלול לסמן דפוס טלוויזיוני בעל מאפיינים כמעט ריאקציונריים: מתחורר שהטלוויזיה הישראלית העכשווית משעתקת את פולחן העצמות, מתקשה לערער עליו ומקדמת – כמקלה אחת – אתוס קולקטיביסטי שמצטמרר ומתרגש לנוכח העצמות, כמעט ללא סייג. נראה שהטלוויזיה הישראלית נשבתה בחזיון העצמות היבשות.

ביבליוגרפיה

- אילון, עמוס. הישראליים: מייסדים ובנים. שוקן, 1971.
- אלמוג, עוז. "דת חילונית בישראל". מגמות, כרך ל"ז, גיליון 3, 1996, עמ' 314–339.
- אלמוג, עוז. פרידה משורליק: שינוי ערכים באליטה הישראלית. אוניברסיטת חיפה, זמורה-ביתן, 2004.
- אנדרסון, בנדיקט. קהילות מדומיינות: הגיגים על מקורות הלאומיות ועל התפשטותה, תרגום: דן דאור. האוניברסיטה הפתוחה, 1999.
- בורדיאר, ז'אן. סימולקרות וסימולציה, תרגום: אריאלה אזולאי. הקיבוץ המאוחד, 2007.
- גודאר, ז'אן לוק ויוסף יצחקפור. ארכיאולוגיה של הקולנוע וזיכרון המאה: דיאלוג, תרגום: אורית רוזן. רסלינג, 2006.
- גרוזובר, עפר. מנחם בגין: דיוקן של מנהיג – ביוגרפיה. רסלינג, 2006.

- גרץ, נורית. **שבויה בחלומה: מיתוסים בתרבות הישראלית**. עם עובד, 1995.
- האילן, נטע. "היסטוריה בקופסה: חדשות טלוויזיה וזיכרון קולקטיבי". **קולנוע וזיכרון: יחסים מסוכנים?**, עריכה: חיים בראשית ואחרים. מרכז זלמן שזר לתולדות ישראל, 2004, עמ' 199-216.
- הרכבי, יהושפט. **חזון, לא פנטזיה: לקחי מרד כוכבא וריאליזם מדיני בימינו**. דומינו, 1982.
- וייס, חיים. "לפתע הוקם גשר אל מעבר לאלפיים שנה": מארכיאולוגיה מחוללת לארכיאולוגיה דתית – המקרה של בר-כוסבה, יגאל ידין ושלמה גורן". **תיאוריה וביקורת**, 46, 2016, עמ' 143-167.
- וינקלר, דנה. "עושים טלוויזיה ישראלית" – דיונים לקראת כינון טלוויזיה בישראל, 1948-1968". **קשר**, 34, 2006, עמ' 130-141.
- זרטל, עדית. **האומה והמוות: היסטוריה וזיכרון פוליטיקה**. דביר, 2002.
- חל"פ, איתי. **הטלוויזיה שאחרי: דרמה ישראלית חדשה**. רסלינג, 2016.
- יבין, חיים. **עובר מסך: אוטוביוגרפיה**. ידיעות אחרונות, 2010.
- ידין, יגאל. **החיפושים אחר בר-כוכבא: פרשת התגליות במערות מדבר יהודה ואיגרותיו של מנהיג המרד נגד רומא**. ספריית מעריב, 1971.
- ירושלמי, יוסף חיים. **זכור: היסטוריה יהודית וזיכרון יהודי**, תרגום: שמואל שביב. עם עובד, 1988.
- כ"ץ, אליהו והרסה האז. "עשרים שנות טלוויזיה: האם יש להן השפעות?". **זמנים**, 52, 1995, עמ' 80-91.
- לה קפרה, דומיניק. **לכתוב היסטוריה, לכתוב טראומה**, תרגום: ניב פרקס. רסלינג, 2006.
- לוי-שטראוס, קלוד. **החשיבה הפראית**, תרגום: אורה זינגרמן-גרינגרד. הקיבוץ הארצי השומר הצעיר, 1973.
- מוסה, ג'ורג'. "פולחן החייל המת: בתי-קברות לאומיים ותחייה לאומית". **זמנים**, 6, 1981, עמ' 3-14.
- נאור, אריה. "נקודת המיפנה בהיסטוריה הפוליטית של ישראל". **האומה**, גיליון 197, אביב 2015, עמ' 55-67.
- עוז, עמוס. **פה ושם בארץ ישראל – בסתיו 1982**. עם עובד, 1983.
- עזריהו, מעוז. **פולחני מדינה: חגיגות העצמאות והנצחת הנופלים 1948-1956**. אוניברסיטת בן-גוריון, 1995.
- ערב, דן. **מתים לראות: מלחמה, זיכרון וטלוויזיה בישראל 1967-1991**. רסלינג, 2017.
- פונקשטיין, עמוס. **תרמית ותודעה היסטורית ביהדות ובסביבתה התרבותית**. עם עובד, 1991.
- פוקו, מישל. **הארכיאולוגיה של הירדע**, תרגום: אבנר להב. רסלינג, 2005.
- פייגה, מיכאל. "חזון העצמות השבורות: חרדים מול ארכיאולוגיים בעיר דוד". **חרדים בישראל: השתלבות בלא טמיעה?**, עריכה: עמנואל סיוון וקימי קפלן. הקיבוץ המאוחד, מכון ון-ליר, 2003, עמ' 53-81.
- פיסק, ג'ון. "טלוויזיה: פוליסמיות ופופולאריות". **תקשורת המונים: זרמים ואסכולות מחקר – מקראה**, עריכה: דן כספי, תרגום: נורית גורן וברוריה בן-ברוך, האוניברסיטה הפתוחה, 1995, עמ' 173-190.
- פרידלנדר, שאול. **קיש ומוות: על השתקפות הנאציזם, תרגום: ג'ני נבות**. כתר, 1985.
- צימרמן, משה. **חור במצלמה: עיונים בקולנוע הישראלי**. רסלינג, 2003.
- קידר, ניר. **ממלכתיות: התפיסה האזרחית של דוד בן-גוריון**. אוניברסיטת בן גוריון, יד יצחק בן צבי, 2009.
- שביט, יעקב. "אמת מארץ תצמח": קווים להתפתחות העניין הציבורי היהודי בארכיאולוגיה עד שנות השלושים". **קתדרה**, 44, 1987, עמ' 27-54.
- שגב, תום. **1967: והארץ שינתה את פניה**. כתר, 2005.
- שפירא, אניטה. **ההליכה על קו האופק**. עם עובד, 1997.
- שפירא, אניטה. "חרכת חזעה: זיכרון ושכחה". **סדן**, 5, 2002, עמ' 45-97.
- שפירא, אניטה. **ככל עם ועם: ישראל 1881-2000**. מרכז זלמן שזר, 2014.

- Aronoff, Meyron J. "Establishing Authority: The Memorialization of Jabotinsky and the Burial of the Bar-Kochba Bones in Israel Under the Likud." *The Frailty of Authority*, Political Anthropology Series, vol. 5, 1986, pp. 105-130.
- Bellah, Robert N. *The Broken Covenant: American Civil Religion in Time of Trial*. The University of Chicago Press, 1975.
- Dayan, Daniel and Elihu Katz. *Media Events: The Live Broadcasting of History*. Harvard University Press, 1992.
- Kadman, Noga. *Erased From Space and Consciousness: Israel and the Depopulated Palestinian Villages of 1948*. Translated by Dimi Reider. Indiana University Press, 2015.
- Liebman Charles S. and Eliezer Don-Yehiya. *Civil Religion in Israel: Traditional Judaism and Political Culture in the Jewish State*. University of California Press, 1983.
- Nelson, Jenny L. "The Dislocation of Time: A Phenomenology of Television Reruns." *Quarterly Review of Film and Video*, 12:3, 1990, pp. 79-92.
- Nelson, Victoria. *The Secret Life of Puppets*. Harvard University Press, 2001.
- Paine, Robert. "Israel and Totemic Time?" *Rain*, 59, 1983, pp. 19-22.
- Weingrod, Alex. "Dry Bones: Nationalism and Symbolism in Contemporary Israel." *Anthropology Today*, vol. 11, no. 6, 1995, pp. 7-12.
- Zerubavel, Yael. *Recovered Roots: Collective Memory and the Making of Israeli National Tradition*. The University of Chicago Press, 1995.

ארכיונים

ארכיון המדינה
לשכת העיתונות הממשלתית

עיתונות

- איזנברג, תרזה. "חזיון העצמות היבשות", דבר, 13 במאי 1982.
<https://www.haaretz.com>, 2020 בפברואר 8, הארץ, "לא בשם ההיסטוריונים ב'יד ושם'".
[co.il/opinions/premium-1.8506993](https://www.co.il/opinions/premium-1.8506993), גישה: 29 בפברואר 2020.
 קובוביץ, יניב וג'קי חורי. "דחפור של צה"ל תועד כשהוא גורר גופה של פלסטיני שנורה בגבול הרצועה". הארץ, 23 בפברואר 2020, <https://bit.ly/3ITdPtV>, גישה: 10 באוקטובר 2020.
 "שרידי לוחמי מצדה הובאו לקבורה למרגלות הצוק בטקס צבאי מלא". על המשמר, 8 ביולי 1969, עמ' 3.
 Shipler, David K. "Israel Buries Bones of Ancient Warriors." *New York Times*, 12 May 1982.

מקורות טלוויזיוניים

- "גופתו של זכריה באומל, מנעדרי קרב סולטן יעקוב, נמצאה והוחזרה". כאן חדשות. כאן 11, 3 באפריל 2019, <https://youtu.be/7Y5JkbXyIvI>, גישה: 29 בפברואר 2020.
 "המבצע להשבת באומל נמשך כשנתיים". חדשות 12, קשת 12, 3 באפריל 2019, <https://bit.ly/3J0bAFr>, גישה: 29 בפברואר 2020.

- "מההדורה המרכזית 04.04.19 התכנית המלאה – מנוחתו של זכריה". **חדשות 13**. רשת 13, 4 באפריל 2019, <https://bit.ly/3KZfccu>, גישה: 29 בפברואר 2020.
- "זכריה באומל ז"ל הובא למנוחות". **חדשות 12**. קשת 12, 4 באפריל 2019, <https://bit.ly/3gfrgrU>, גישה: 29 בפברואר 2020.
- "חדשות הערב 04.04.19: אחרי 37 שנה – זכריה באומל הובא למנוחות | מההדורה המלאה". **כאן חדשות**. כאן 11, 4 באפריל 2019, <https://youtu.be/9qQRNvr4eVg>, גישה: 29 בפברואר 2020.
- חרכת חזעה**. בימוי: רם לוי. הטלוויזיה הישראלית, 1978.
- "יעקב אחימאיר". **כך היה**. כאן 11 (לשעבר רשות השידור), 2008, <https://bit.ly/3AXbH1G>, גישה: 14 בינואר 2020.
- "נתניהו: 'מה שמתחיל בשנאת יהודים לא נגמר בשנאת יהודים' | פורום השואה העולמי". **כאן חדשות**. כאן 11, 23 בינואר 2020, <https://youtu.be/OFQ0rt5ebVY>, גישה: 29 בפברואר 2020.
- "עצמותיהם של לוחמי בר-כוכבא מובאות לקבורה בטקס ממלכתי". **מבט לאחור**. כאן 11, 6 במאי 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=tMBLynFgz7g&feature=youtu.be&t=86>, החל מ-1:26, גישה: 14 בינואר 2020.
- "דה"מ נתניהו בטקס רשמי של משרד ההגנה הרוסי בו נמסרו שרידי חפציו של זכריה באומל ז"ל". לשכת העיתונות הממשלתית. *IsraeliPM*, 4 באפריל 2019, <https://youtu.be/dIM72XY-EcE>, גישה: 29 בפברואר 2020.

סרטים

יומן שדה. עמוס גיתאי, ישראל, 1982.

עומר גורי

משנה מקום, משנה מצב: המסר החבוי בגיבורי ז'אנר האיסקאי

Hey, guys, today I wanted to talk about the newest, hottest anime to come out this season. All right, get this: It's about a completely normal shut-in Otaku with a very specific skill set that makes him useless in the real world, who is suddenly transported to a fantasy world kinda similar to any JRPG you've ever seen where he suddenly becomes the hottest shit, and he has two jobs: Messing up any poor soul who looks at him the wrong way and getting some 2D bitches. Wait, doesn't this sound oddly familiar?

– Gigguk, "Isekai: The Genre that Took Over Anime".

א. מבוא: אנימה, איסקאי והיקיקומורי

דברים אלו פותחים את סרטון היטיוב של גיגאק (Gigguk), אשר נוהג לסקר אנימה, שהיא אנימציה יפנית ("anime", アニメ), ולבקר אותה ואת הזרמים האחרונים שלה. במקרה זה, הוא מתאר בצורה קומית את הפורמט הקבוע בז'אנר חדש בתחום: האיסקאי ("Isekai", 異世界).¹ סדרות מסוג זה יעסקו לרוב בדמות בגיל העשרה, אשר מבלה את חייה בחדר חשוך ומדכא, ומנעימה את זמנה באמצעות משחקי מחשב, צפייה בטלוויזיה, ובכלל – בהתבטלות. הנער או הנערה אינם הולכים לבית ספר, לעבודה, ולא תורמים בצורה גלויה לחברה שגדלו בה. במרבית הפרקים הראשונים של הסדרות המדוברות, כוח מסתורי משגר את הדמות הראשית לעולם הפנטזיה, אל עולם מקביל. באופן מפתיע, הדמות אינה עושה דרכה לבית הקרוב אליה, נועלת את הרלת, ומשחזרת את שגרת חייה הקודמים, אלא משתנה לגמרי. היא יוצאת לצוד מפלצות, להילחם בכוחות הרשע, רוכשת חברים, ומערכת היחסים בינה לבין העולם החלופי שמצאה עצמה בו שונה לחלוטין מזו הקודמת. במילים אחרות, ז'אנר האיסקאי מציג נער מבודד שהופך בין-לילה לגיבור של ממש, המציל את עולמו החדש.

1 בשלב שבו התפרסם הסרטון, הז'אנר היה פופולרי ומוכר דיו בקרב מעריצי הערוץ, כך שהיה ניתן לתארו בצורה הומוריסטית, בלי לפגוע בהבנת הצופים כי אכן מדובר בז'אנר זה.

סדרות הטלוויזיה המיישרות קו עם נרטיב מרכזי זה התרבו בשנים האחרונות על המסך היפני, ולכאורה הן מציגות נרטיב פיקטיבי ופנטסטי. אולם ישנו קו דמיון בולט בין נרטיב הסדרות לבין החברה היפנית המודרנית, והוא מגולם בנקודת המוצא של הדמויות הללו. לשם כך יש להציג את התופעה היפנית המכונה "ההיקומורי" ("Hikikomori", きこもり), המתארת אזרחים, לרבות בני נוער, הנועלים עצמם בחדרם ומסרבים לתקשר עם העולם החיצון, מלבד עם בני משפחתם המספקים להם אוכל ומגורים. כל זאת בדומה לדמויות הראשיות בפרקי הפתיחה של סדרות הז'אנר. כפי שקרטס לו (Lu) מציין, במחקר המעמיק שערך על הז'אנר ביחס לחברה היפנית, שניתן לשייך לעלילות מסוג זה מאפיינים של אסקפיזם ובריחה מהמציאות היפנית העכשווית, עד כדי עיוותה בהתאם לרצון הגיבור (Lu 5). לו מתעמק באלמנטים של אסקפיזם וברצונו של הצופה/קורא (שכן הז'אנר מתקיים גם בתוך נובלות קצרות) לעבור לעולם אחר, כדי להימלט מתלאות היום-יום (Lu 12). גם איאן ויזנווזקי (Wisniewski), המבקש לחקור את הז'אנר בהקשר לפופולריות שצבר במערב, מגיע למסקנה דומה, שלפיה הז'אנר פופולרי מאוד הן ביפן והן במערב, משום שהוא טומן בחובו אלמנט של הגשמת רצונות פנימיים ובריחה לעולם המאפשר מימוש זה (Wisniewski 9).

בניגוד לדעות אלה, ברצוני להציע פרשנות שונה במקצת, ולפעמים אולי אף הפוכה מהן. לדידי, ניתן לקרוא קצת אחרת את הדימויים המובעים בסדרות הללו. מטפורה, על פי ג'ון פיסק (Fiske), היא "אתר מצוין לפוליסימיות" (Fiske 183), כלומר מקור המציע קריאות ופרשנויות שונות. הדימויים המופיעים בסדרות האיסקאי, אודות פנטזיה ועולמות מקבילים, מזמינים קריאה מטפורית אשר, במקרה זה, יוצאת נגד הפרשנות המקובלת. לא ניתן אפוא לשער למי בדיוק כוונו המטפורות בסדרות הללו – להיקומוריים או לאזרחים יפנים "רגילים". אטען גם כי ז'אנר האיסקאי מכיל למעשה את המסר, כי לכל סובייקט היכולת להשתלב בחברה המודרנית ביפן, אם רק יצליח לאתר את הסביבה המתאימה לו. לכן הסדרות הללו פונות למעשה ישירות לצופיהן, ומציעות כי שינוי הסביבה, זו שהובילה את בני הנוער לכלוא עצמם בחדרם, עשויה להיות הפתרון להיחלצות ממצב זה.

כאמור, סדרות ז'אנר האיסקאי משתייכות למדיום נרחב יותר, לסדרות אנימציה יפניות המכונות "אנימה". ג'ונתן קלמנטס (Clements), המבקש הגדרה קצרה אך מדויקת לאנימציה יפנית (Clements 1), כותב כי צריך להבין שאנימציה יפנית היא אנימה. עם זאת, המושג נושא עמו משקל תרבותי משמעותי, כפי שסוזן ג'. נפיאר (Napier) כותבת: "it is important to appreciate just how significant a force anime is in contemporary Japanese Media" (Napier 15). מלבד סדרות טלוויזיה לציבור הרחב, אנימה מהווה תוצר תרבותי רב-משמעות בחברה היפנית, נתון הנתמך גם על ידי מחקרו של לו, הטוען כי מדובר בתוצר בעל שורשים תרבותיים, חברתיים ואמנותיים עמוקים בתרבות היפנית, ובעל השלכות עליה (Lu 4). לפיכך, המסר שסדרות הז'אנר מבקשות להעביר לצופים הוא אכן בעל יכולת להשפיע עליהם בצורה משמעותית, בשל שורשיה העמוקים של אנימה. כפי שנפיאר מציינת, לאנימה תפקיד מכריע בעיצוב המדיה היפנית (Napier 16), וכנגזרת – גם עבור החברה היפנית. כמות הצופים באנימה ביפן היא כבירה, ולכן המסר אודות התופעה המבוטא בסדרות האיסקאי, ממחיש עד כמה העניין הפך למטרד של ממש עבור החברה היפנית. הסוגיה כל כך חמורה, עד כי תעשיית האנימה, מרכיב בידורי מרכזי ביפן, נדרשה לה.

עבודה זו תעסוק בתופעת ההיקיקומורי עצמה, ותקשר אותה עם צג הטלוויזיה ועולם האנימה: תוצג סקירה מצומצמת ומתומצתת של תופעת ההיקיקומורי, תוך מתן הסבר על יכולתן של סדרות אנימה להשפיע על הצופים כחלק מאידיאולוגיה נרחבת יותר. בנוסף, תוצע הגדרה לז'אנר באמצעות כליו של ג'ייסון מיטל (Mittell), כחלון לתיאור שלוש דוגמאות שונות לטענה זו. הדוגמאות יסייעו להמחיש כיצד כל סדרה עשויה לשאת בחובה את המסר אודות שינוי מיקום, כפתרון אפשרי לביטול מצבם של ההיקיקומוריים.

ב. ההיקיקומורי: היכרות, קונטקסט ופרשנויות

בכתבה שפורסמה באתר *Nippon.com* נכתב, כי אוכלוסיית ההיקיקומורי, יפנים הנועלים עצמם בחדרם (או ביתם, היות שישנם גם אנשים בוגרים המשתייכים לתופעה), תגיע לעשרה מיליון איש בשנים הקרובות ("Japan's 'Hikikomori' Population"). התופעה עלתה לסדר היום הציבורי עוד בעשור הקודם, אז גם הוטבע המושג. בכתבה נשאל הפסיכיאטר היפני סאיטו טאמאקי (Saitou),² אחד מהחוקרים המוכרים ביותר בתחום, על הגדרה מדויקת לתופעה, והוא השיב, כי ההיקיקומוריים נחשבים אלה שלא באו במגע עם החברה בתקופת זמן של למעלה משישה חודשים. מדבריו בכתבה עולים שני מרכיבים עיקריים מאפיינים את הסוגיה: ניתוק כולל מהחברה (פרט למשפחה הגרעינית), ועניין פסיכולוגי-סוציולוגי המונע את הקשר עמה. יש גם כאלה הרואים את חומרת הבעיה בעיקר בעניין הניתוק מהחברה, ופחות בזווית הפסיכולוגית שעומדת בבסיסה. הדהוד לכך אפשר גם למצוא בדברי סאיטו עצמו, שמציין בהמשך הכתבה כי לדירו אין שום קשר בין התופעה לבין מחלה נפשית, והוא מוסיף שהמושג קשור יותר לתיאור מצב חיים (כמו רווקות, נישואים או גירושים), מאשר לחולי מסוים.

הקושי העיקרי בהסברת המושג והבנת שורשיו נעוץ בשאלת היווצרו: חוקרים רבים מבקשים לתחום את נסיבות החיים שהובילו את האזרח הפשוט למצב זה, ותשובותיהם שונות. גם סאיטו מציין כי אין לכך הסבר פשוט ויחיד, וכל מקרה הוא אינדיבידואלי. לדבריו, מחקרו מצא שגורם חשוב למצבם של ההיקיקומוריים נובע מהתעללות שחוו בבית הספר, מצד מורים או חבריהם לכיתה.³ על פיו, הנקודה המעניינת שעשויה להדגיש גם את ייחודיותה של הבעיה ביפן, היא התחושות שחשים אלה הכולאים עצמם בחדרם, בשל חוסר יכולתם לתרום ולסייע לחברה שהם חיים בה והרגשת הכישלון המלווה אותם. דבריו מחדדים מסקנה חשובה: לאזרחי החברה היפנית קשר הדוק עם רצונם להשתלב בה כראוי, קרי, בצורה התורמת לה.

בשלב זה יש להזכיר את מחקרם של סוגימורה קאזומי ומיזוקאמי שינצ'י (Sugimura and Mizokami), חוקרים יפנים שכותבים על החברה היפנית בשפה האנגלית, ועל-כן

2 בשפה היפנית נהוג להציג את שמות המשפחה לפני השמות הפרטיים.

3 בכתבה מאוחרת יותר על הנושא באתר *Discuss Japan*, סאיטו מציין שממוצע הגילאים של ההיקיקומוריים עלה, ורובם כבר אינם נערים ונערות יותר, אלא אנשים בגילאי הארבעים). פרט המעיד על הימשכות התופעה, והדגשה כי איננה נעלמת לאחר שנות הנעורים.

מסייעים בחידוד הפרספקטיבה. מחקרם מחזק את המסקנה העולה מדברי סאיטו על החברה היפנית, שמבחינתה הכלל חשוב יותר מהפרט, והיא למעשה "חברה קולקטיביסטית". הם מציינים בפתיחת מאמרם, "A collectivistic society is one in which individual and group goals are interdependent with one another" (Sugimura and Mizokami, 124). מדובר בחברה המובילה את פרטיה להאמין כי צרכיה וצרכיו האישיים זהים, כלומר, קשורים זה על זה: אם הפרט יגשים ויממש את מטרות החברה, יהיה הדבר זהה למימוש מטרותיו האישיות. חשוב להדגיש כי פירוש הדבר שצורכי הפרט וצורכי החברה משתלבים זה בזה כך, שהפרט מאמין כי צורכי החברה הגדולה הם גם צרכיו שלו. מדובר בחברה המשלבת את צרכיה עם צורכי הפרט, כך שפעמים רבות משימתו האישית של האזרח, כפי שזה רואה אותה, תואמת את האינטרס של החברה שלו. אולם השניים מוסיפים סייג חשוב: אמנם יפן נותרה במהותה חברה בעלת ערכים קולקטיביסטיים, אך החלו לזלוג לתוכה גם אלמנטים אינדיבידואליים בייחוד מקרב בני הנוער. לכן בסופו של דבר, גם אם יפן היא אומה שבה הקולקטיביזם עדיין אימננטי, הוא מתחיל להתערער במידה מסוימת בשל התפשטות ערכים אינדיבידואליים אצל בני הנוער (Sugimura and Mizokami 124). במובן זה ניתן לראות בתופעת ההיקיקומורי ביטוי של שני ערכים מתנגשים – מצד אחד רצונו של הפרט לתפקד כבורג בחברה, ומצד שני ביטויי אינדיבידואליות והרצון העצמי. ביטויים אלה מקשים על הפרט למצוא את מקומו בחברה, ודוחפים אותו, מבחירה, להישאר בחדרו. מנקודת מבטו של ההיקיקומורי הוא לא הצליח למצוא את מקומו בחברה היפנית ועל-כן אכזב אותה, וכתוצאה מכך כלא את עצמו מרצון בחדר.

בהמשך הכתבה סאיטו טוען, שלהורים תפקיד חשוב בהיחלצות מהמצב, שכן הם אחראים, בין השאר, להמשכיות המצב בכך שהם מספקים להיקיקומורי הצעיר את תנאי המחיה. הוא מוסיף, שעל ההורים להתמיד בשיחות מעודדות ולהגיש סיוע פסיכולוגי, ובכך להוות את החלק האקטיבי באיתור פתרון למצב, שכן אלה שנעלו עצמם בחדרם לרוב לא ינסו לצאת ממנו בעצמם. במחקריו הרבים, הפסיכולוג היפני יואיצ'י האטורי (Hattori) ערך ריאיון עם היקיקומוריים בגילאים שונים וניהל מעקב אחריהם. במאמרו מוסיף האטורי מספר הגדרות המתארות את התופעה ומחדדות אותה, כגון העובדה שמערכת היחסים היחידה שההיקיקומורי מקיים היא עם בני משפחתו, ושאינו משתתף בשום פעילות חברתית (נוסף לאי-יציאתו מהבית). הוא טוען כי התופעה איננה תוצאה של מחלה נפשית כלשהי, המונעת מהאדם לצאת מביתו, כפי שגורס סאיטו (Hattori 183). השוני בין דעות השניים נעוץ בקריאתו של האטורי את התופעה כמתקשרת לפוסט-טראומה. קאת'י קארות' (Caruth) מתארת את מושג הפוסט-טראומה: "a response, sometimes delayed, to an overwhelming event or events, which takes the form of repeated, intrusive hallucinations, dreams, thoughts or behaviors stemming from the event" (Caruth 4). האטורי רואה בהיקיקומורי אותה התגלמות מאוחרת של אירוע טראומתי מעברו של המטופל, ובהתאם לדבריה של קארות', השינוי ההתנהגותי מתבטא בהתבצרותו הממושכת של המטופל בחדרו. מעניין לציין כי מסקנתו של האטורי מהווה רוח גבית לדבריהם של סוגימורה ומיזוקאמי, על חדירת מאפיינים אינדיבידואליים לחיים הקולקטיביסטיים של הנוער היפני. יתרה מזו, עצם מיקוד הדיון בטראומה כבר מעלה קישורים לאינדיבידואליות, שכן טראומה מעמידה את הפרט

במרכז על חשבון הכלל. במילים אחרות, טראומת הילדות שהאטורי מדבר עליה היא, מטבע הדברים, אישית ופרטית לכל אחד ואחד.

במחקר שערך הצליח האטורי לזהות סימפטומים הקשורים לפוסט-טראומה, גם כאשר הנבדקים עצמם לא ידעו לדווח על טראומה בעברם, או על חוויה כלשהי שעיצבה אותם כהיקיקומוריים (Hattori 187). הדברים דומים לתיאורה של קארות', שכן זו מציינת שהתגובה איננה מיידית, ומתפתחת בהתאם לאופן שבו האירוע הטראומתי נתפס או "מתעכל" אצל הפרט (Caruth 4). משיחות מעמיקות שקיים עם המטופלים, זיהה האטורי אירועים שהוגדרו כטראומות ילדות, כגון הזנחה או התעללות (על ידי ילדים אחרים או מבוגרים), והן הובילו לקביעה כי אלו היו חוויות קריטיות בהפיכת המטופל להיקיקומורי בשנות העשרה לחייו (Hattori 188). דגש רב הושם היחס הלקוי של ההורים לילדיהם ועל פעולותיהם שהובילו למצב. בהתאם לדבריו של סאיטו, גם האטורי מציין, שהדרך לטפל בהם היא באמצעות שיחות בין ההיקיקומורי להוריו בשילוב פסיכולוג, עד לסיום המצב (Hattori 193-195). ההיקיקומורי היא תופעה שכיחה ביפן, אשר מקבלת התייחסות רבה בארץ השמש העולה, גם אם הדבר אינו ניכר במערב. ניתן לשער, באמצעות ההגדרות והזוויות השונות הבוחנות את התופעה, כי החברה היפנית מדגישה לעתים את הכלל יותר מאשר את הפרט, למרות העובדה שהביטוי לרצון אינדיבידואלי החל לצבור בה פופולריות. ניתן לראות בחשיבות הכלל על חשבון הפרט סיבה מדוע התופעה תקפה דווקא ביפן, ומדוע היא כה חמורה. סדרות האיסקאי דומות לטיפול היחידני שמציע האטורי, משום שהם מציגות נרטיב המתמקד בגיבור יחיד היוצא ממעגל ההיקיקומורי. מבחינה עלילתית, הסדרות מציגות את הפתרון האישי של הדמות הראשית, יותר מאשר נוגדן המחסן את שאר האוכלוסייה היפנית. לפיכך יש לתהות כעת על האופן שבו סדרות האיסקאי מעבירות לצופיהם את מסריהן, ובכלל על יכולתן להשפיע עליהם להיחלץ מסיטואציית ההיקיקומורי.

ג. צפיית ההיקיקומורי בסדרות הז'אנר ככלי אידיאולוגי

עד כה לא הייתה התייחסות למישור האידיאולוגי, המערכתי המאפיין את תעשיית האנימה והחברה היפנית כולה. המסר בסדרות האיסקאי מנסות להעביר עשוי להיתפס כאופטימי – שינוי המקום כמביא שינוי חיובי בחיים. בשל-כך אין לשכוח את הסביבה שבה המסר המדובר מיוצר, ותפקידו העיקרי. כפי שצוין, אחת מהבעיות העיקריות ביפן הקשורה בתופעה, היא הנזק שלה לחברה. מדובר בכני נוער ומבוגרים שאינם עובדים או תורמים, בשום צורה, למערכת שעיצבה אותם. תרגום אפשרי של המושג הוא "אדם הנמנע ממגע חברתי" ("Hikikomori")⁴, ועל-כן מלבד ההשלכות הפסיכולוגיות הכבדות על הפרט הנועל עצמו בחדר, החברה היפנית מדגישה את הנזק של העניין עוד בשמו – הימנעות ממגע חברתי, שפירושו, במובן מסוים, חוסר תקשורת ותרומה לחברה. לכן, מעבר למסר האופטימי, ישנה

4 המושג היפני מורכב משני פעלים: "למשוך" ו"להתבודד", והוא נכתב עם האותיות שלרוב מזהות עם המילה "כלוב". מעניין לראות שבתרגום מילולי זה אין אזכור לניתוק מהחברה, אף-על-פי שזו הפרשנות הרווחת כיום של המילה.

דרישה של המערכת מפרטיה הסוררים לחזור למוטב ולשוב ולפעול בה. ניתן אפוא לראות את מסקנתו העיקרית של כריסטופר בולטון (Bolton) בספרו על אנימה, ככזו המתווה את הנחת הבסיס של מאמר זה: לאנימה היכולת לתמרן את צופיה (Bolton 6). לכן תפקידן של הסדרות הללו הוא "לחנך מחדש" את בני הנוער שצופים בהן, ולהראות להם כי ניתן לחזור להשתלב בחברה, אם יחליפו את סביבות הפעולה שלהם בטרם נעלו עצמם בפני העולם. בשל יכולתו של מדיום האנימה להשפיע על הצופים כנגזרת של אידיאולוגיה קולקטיביסטית-יפנית, השימוש במונח 'סובייקט' עשוי לסייע בחידוד הגזרה האידיאולוגית המקיפה את הנושא. סובייקט, בניגוד לאובייקט, הוא אדם בחברה (subject), הכפוף להשפעת אידיאולוגיה כלשהי; ואין הכוונה בהכרח לאותן צורות חשיבה ומשטור מוכרות ונרחבות, כגון קפיטליזם, קומוניזם וכולי, די בשינוי התפיסה או בקבלת נורמות פשוטות, על-מנת להסתפח לאידיאולוגיה כלשהי. לואי אלתוסר מרחיב על כך במאמרו, וכותב כי די בלחיצת יד פשוטה או במתן תשובה לחבר ברחוב, על-מנת להפוך לסובייקט באידיאולוגיה, מהלך המכונה "אינטרפלציה" (אלתוסר 54-56). במילים אחרות, על פי אלתוסר, די בפעולות פשוטות כדי לאפשר כניסת פרט לאידיאולוגיה כסובייקט בה.

כפי שכבר הוזכר, לערכים קולקטיביסטיים משקל רב עבור הפרטים ביפן. בעיית ההיקומורי חייבה את האומה להתבונן באזרחים, ולנסות למצוא לכל אחד מהסובלים מהתופעה את הפתרון הייחודי לו. כל מטופל זקוק לבן שיח משפחתי ורפואי, המצויד בכלים לעיסוק בבדיקה, וכל מקרה לסוגו. מסקנות המחקר של סוגימורה וימיוזוקאמי על התפשטות הערכים האינדיבידואליים בקרב הנוער של יפן מקבלות משנה תוקף, שכן בצורה אירונית מסוימת ניתן לראות בסוגיית ההיקומורי סוג של "בריחת הסובייקט" מהאידיאולוגיה שנכתפה עליו עוד בטרם נולד (שהרי אחת מהגדרותיה של התופעה קשורה בניטוק מוחלט מהחברה היפנית, כלומר הסובייקט מרחיק עצמו מהפעולות הפשוטות המשייכות אותו לאידיאולוגיית המערכת). חוסר התקשורת עם החברה היא דחייה של אחד מעמודי התווך של החברה הזו, תקשורת יום-יומית עם פריטים אחרים בה לצורך תפעולה הסדיר. תפקידם של המטפלים וסדרות ז'אנר האיסקאי בהקשרים אלה, הוא אפוא להחזיר את ההיקומורי אל חיק האידיאולוגיה היפנית ובמונחיו של אלתוסר – לבצע אינטרפלציה.

מכיוון שכל פעולה שהיא מסוגלת להפוך יחידים לסובייקטים, אין מניעה שגם הפעולה השגרתית של צפייה בטלוויזיה תפיק תוצאות דומות. במאמרו בנושא, מייק קורמאק (Cormack) מסכם בקצרה את דבריו של אלתוסר, ומדגיש כי אידיאולוגיה היא רשת מנגנונים בעלת שורשים בכל תחומי החיים, כולל השפעה על התחומים שבהם אנו דנים, שלרובם תפקיד ברור: שימור חוקיה ומאפייניה (Cormack 16). בהמשך, קורמאק מציג חמישה כלים שנועדו לנתח תוצרי תרבות, במטרה למצוא את ההכוונה האידיאולוגית העומדת מאחורי תוצר התרבות המדובר ולבקר אותה (26-35). מסקנותיו של קורמאק בעקבות אלתוסר מסייעות בהנחה, כי סדרות טלוויזיה כתוצרי תרבות בחברה מסוימת מקודדות מסר אידיאולוגי, אשר מטרתו לשמר את הסובייקטים הצופים בהן במסגרת אידיאולוגיה קבועה. על-מנת לאשש את הטענה כי ההיקומורי אכן נחשפים לתוצרי תרבות, ובכלל לקשרם לסדרות האיסקאי, יודגש כי הם אכן צופים בטלוויזיה ובאנימה כדי להעביר את הזמן. יתרה

מזו, חייהם מתרכזים בעיקר סביב תחביב עיקרי, שכן הם אינם מבצעים כמעט שום פעולה אחרת. בכתבה שעוסקת בנושא באתר *Medium* נכתב:

What does a Hikikomori do all day? Usually Hikikomori take on some sort of hobby to occupy themselves. They might watch TV, read, play video games, or surf the internet. Many of them choose to stay up all night and sleep during the day. Some don't even talk to their parents and will come out at night to make food or the parents will just leave it at the door. (Phillips, "The Hikikomori: Total Isolation")

סביר להניח שאחד מתחביבי האדם שסגר עצמו בחדרו הוא לצפות בטלוויזיה, וזו נקודת המפגש בין פעולת האינטרפלציה לסובייקט, שכביכול ננעל מחוץ לאידיאולוגיה שאליה נולד. דבריו של רו גרינברג (Greenberg) במאמרו על הגדרות הטקסט המצויר, מסייעים בחידוד הקשר שבין פעולת האינטרפלציה, ההיקומורי וסדרות הז'אנר כטקסט מצויר. גרינברג מציין כי מטרתה העיקרית, הפשטנית אפילו, של אנימציה היא העברת רעיון כלשהו (Greenberg 5), כלומר מסר שחבוי בתוך התמונות המצוירות. מדבריו נגזר, שסדרות ז'אנר האיסקאי, על שלל צורותיהן, מעבירות לצופה מסרים של יציאה מהמרחב המוכר לעבר זירה חדשה. גרינברג מסביר כי האנימציה עצמה היא בסיס, קרקע להעברת מסרים ורעיונות. שילוב דבריהם של אלטוסר, קוראמק וגרינברג מוליד את הרושם, כי אנימציה היא הכלי המכוון הישר לצופים היקומוריים, שכן צפייה באנימה הוא הקשר היחיד שלהם עם מנגנונים המפיצים את האידיאולוגיה השלטת.

מכשיר הטלוויזיה, המחשב, הטבלט ולמעשה כל אמצעי טכנולוגי שמחובר לרשת ונמצא בחדרו של ההיקומורי, מהווים כלי של האידיאולוגיה בניסיונה לחדר למרחבו המצומצם, ולהסב אותו בחזרה לסובייקט בחברה היפנית. הדמויות הראשיות שנשלחות לעולמות השונים אינן מתנהלות כפי שחיו בארץ מוצאן, והמאפיין הדומיננטי ביותר בהתנהגותן החדשה הוא התרומה לקהילות העולם שאליהן נשלחו. בין שהדבר מקבל התייחסות בטקסטים השונים ובין שלא, אין ספק כי הדמויות אשר נשלחות לעולמות מקבילים תורמות בצורה מסוימת. ההיקומורי אשר צופה בתוכניות מז'אנר זה עובר בכך סוג של אינטרפלציה: מסרים אודות תרומה לחברה וחזרה למוטב מועברים לצופה מתוך כוונה לשדל אותו לפעול כך.

ד. ז'אנר האיסקאי: הגדרה, פרשנות והערכה

משמעות המילה "איסקאי" היא "עולם אחר". הגדרת הז'אנר מדגישה, כי עולמות האיסקאי שונים מיפן המודרנית, שבה גיבורי הז'אנר נולדים, ומאפשרים להם לבטא את כישורונם החבוי או לכל הפחות לצאת ממעגל ההיקומורי. במאמרו, ג'ייסון מיטל מציב שלושה כלים המסייעים בניתוח ז'אנרים טלוויזיוניים: הגדרת הז'אנר, פרשנותו האפשרית, והערכתו על-פי מוקדי שיח (Mittell, "A Cultural [...] 16). פרק זה יסתייע בדבריו לצורך הצגת ז'אנר האיסקאי.

ז'אנרים הם בראש ובראשונה תוצרים תרבותיים, המעוצבים על ידי המדיה והשיח, אך הם עתידים להשתנות (1). על-כן ההגדרות, הפרשנויות וההערכות המוצעות כאן, עשויות עוד להתהפך מספר פעמים במרוצת השנים, אפילו על ידי טקסטים המשתייכים לז'אנר עצמו, שכן כבר בשנים האחרונות החלו להופיע טקסטים המערערים על הפורמולה המוכרת. לו מציין זאת בעבודתו, אשר עוסקת בנייתו חמישה תתי-ז'אנר שונים תחת קטגוריית האיסקאי, שחלקם אף לא היו קיימים עם פרוץ הז'אנר, ומהווים דוגמה לשינויים דינמיים המתרחשים בו (Lu 7-20). בסיוע הכלים של מיטל, ניתן לערוך היכרות מסוימת עם ז'אנר האיסקאי. המאפיין הראשון על פי מיטל הוא הגדרה. כפי שהוצג בפרק הראשון, הגדרת הז'אנר, לפחות בפורמט הקבוע, פשוטה למדי. באחד מאתרי המעריצים של התחום, מוצעת הגדרה על ידי המשתמש/Aria:

Most isekai storylines adhere to the overall plot of a (usually male) hero being summoned/reincarnated into another world from modern-day Japan, where he possesses extraordinary strength and is monumentally desired by all kinds of women, (Aria)

במילים אחרות, מדובר באנימה, המציגה גיבור ראשי שהוא היקיקומורי, המתגורר בחדרו ומועבר לעולם הפנטזיה שבו מתגשמים רצונותיו. בעולם המקביל הגיבור מאמץ לעצמו אורח חיים חדש, הכולל רכישת חברים, לחימה במפלצות וכן, בהתאם למסר הסדרות גם השתלבות מחודשת בחברה ותרומה לה. כאמור, הז'אנר עבר מספר תהליכים שערכנו במקצת את הנוסחה, אך מהותה הבסיסית, אודות גיבור הנשלח לעולם אחר, נשארה זהה תמיד, ועל-כן תרגומו הישיר של שם הז'אנר נותר בעינו.

דוגמה לכך ניתן למצוא בסדרה *No Game No Life* (Yu Kamiya, Japan, 2014) העוסקת באח ואחות, הנוהגים לסגור עצמם בביתם ולשחק במשחקים שונים, ומועברים לעולם מקביל. בעולם החדש, השניים מגלים כי חוקים ומלחמות נקבעים על ידי משחקים פשוטים, כגון תופסת ומחבואים, ועל-כן הכישרון הזניח שלהם הופך לפתע לנשק רב-עוצמה בעולמם החדש. במקום לשמר את שגרת חייהם הקודמת השניים כובשים את כס המלכות של הגזע האנושי, ומממשיכים לכבוש כל אחד משישה-עשר הגזעים השונים המרכיבים את עולם הפנטזיה שאליו עברו, שינוי מהותי מהחיים הסגורים שניהלו לפני-כן.

באשר לקטגוריית הפרשנות, הסדרות בז'אנר מבקשות להראות לצופה כי כל מה שהוא צריך על מנת לצאת ממעגל ההיקיקומורי, הוא לשנות את המיקום והסביבה שמראש הובילו לתופעה זו. לכן יש לעזוב בצורה דרסטית את הסביבות המוכרות, שהובילו לפוסט-טראומה שעומדת במרכז הסוגיה, ולחזור למערכות החברה היפנית. באופן מכוון, רק הפרקים הראשונים של הסדרות בז'אנר עוסקות בהיקיקומורי, ושאר הפרקים מתארים את מעללי הגיבור בעולם הפנטזיה והישגיו בו. זאת משום שהסדרות בז'אנר מעוניינות להציג את היתרונות הרבים המגולמים ביציאה מהבית והחלפת הסביבה המוכרת. אם הצופה יפעל לפי התנהלות הגיבור הראשי בסדרה, יצא מהבית ויחליף את עולמו המוכר, הוא לא רק ימצא עצמו מחוץ למעגל ההיקיקומורי, אלא גם יזכה לחיים חדשים, חברים חדשים ויהיה בורג פעיל במערכת הקולקטיביסטית. בסדרת האיסקאי *Aneko Rise of the Shield Hero*

(Yusagi, Japan, 2019), המלכה מרעיפה מתנות על הגיבורים לאחר שהם מצליחים לבלום פלישת מפלצות, חיקוי של הפרסים הניתנים בשל תרומה לחברה ולקהילה. דוגמה נוספת ניתן למצוא בתמונה (תמונה 1) המציגה שיח בפורום *Reddit* שבו מעריצים דנים, בצורה לא רשמית, בבקשת ההגדרות והחיבורים בין המושג היקומורי עצמו לאחת הדמויות מסדרות האיסקאי המוכרות של התקופה, כמו: האם ניתן לכנות את הדמות הראשית ככזו? כיצד הדבר מתאים להגדרה הרשמית של המושג? עצם יכולתו של מאמר זה להציע פרשנות אפשרית אך שונה מזו של לו וויזנווקי. ואף מהדיונים השונים ברשת, מדגימה כיצד פרשנויות שונות ניתנות לאותו הטקסט.



Ground-Rat 1 year ago

I'm not really thinking that he is a full on hikikomori which is defined by the (Japanese) Health, Labor and Welfare Ministry as someone who has remained isolated at home for at least six consecutive months without going to school or work, and rarely interacts with people from outside their own immediate family.

So, it looks like he doesn't actually fit that particular definition, since he is out and about. But, he may self-identify as one or even might say he is one as a deflection, defensive or self-protection strategy.

I'm thinking that he is high school age maybe even graduated, so if anything I would think he might be more like a Gamer Otaku shut-in NEET with a pretty strong chuunibyou tendencies.

Which I think is what I think ends up morphing into and manifests itself as the over the top game character Subaru ends up portraying.

Him being a NEER would require the assumption that he isn't going to school or working, but it is pretty hard to do either and have the still have the time to spend 30 straight hours holed up in his room playing games.

He does also have some quieter and darker times that seem to hint that all is/was not well in the pre-isekai world, and that also may have something to do with what he ends up doing as the anime plays along.

Don't know why a little more wasn't shown in the first episode, but then I don't think it really makes much of a difference to what's been shown.

I guess they could come back to it later and I'd think that if could make for an interesting backstory. All in all it seems to me that Subaru is simply just Subaru a dude that is a Gamer Otaku shut-in NEET with a pretty strong chuunibyou tendencies, who's using his limited skills and trying his best to deal with/resolve each situation he finds himself involved with.

I enjoyed this anime, but it's really hard to watch some of the "Chunibyo" Subaru moments and actions. Especially the really cringy introduction statement and moves.


תמונה 1: פוסט באתר *Reddit* שבו משתמש מנסה לנתח ולברוק אם דמות מסוימת היא היקומורי בהתאם להגדרת הרשויות היפניות (הנמצאת באינטרנט).

במסגרת הקטגוריה השלישית, הערכה, ניתן לראות כי מעבר לכתיבה אקדמית רשמית, הז'אנר זוכה להתייחסות מסוימת גם מבחינה ביקורתית: באתר הסרטים המוכר *IMDb*, מצוין כי העונה הראשונה של סדרת האיסקאי *Re: Zero kara hajimeru isekai seikatsu* זכתה במספר פרסים (תמונה 2). מבט נוסף באתר *Anime New Network*, יחשוף שלל ביקורות ושיח על אנימות שונות מז'אנר האיסקאי, אשר מרחיבות את ההערכות השונות המוצעות

להן ברחבי הרשת. לרוגמה, בעמוד הסדרה *That Time I Got Reincarnated as a Slime* יש ביקורות לכל אחד מפרקי העונה הראשונה בליווי ציון מתאים. מעניין לראות שחלק מהן מהוות התייחסות להבנות (הקיימות בקהילת חובבי האנימה ובקרב קוראי הביקורת) הקשורות לז'אנר האיסקאי עצמו. המשתמש Paul Jensen כתב בביקורתו:

That Time I Got Reincarnated as a Slime is off to a good start, provided you're in the market for a less serious take on both fantasy and isekai. It's able to maintain a lighthearted tone without completely abandoning the plot, and its efforts at world-building have been at least mildly interesting. (Jensen)

במילים אחרות, ז'אנר האיסקאי בנה מסגרת הערכה מכובדת ברחבי הרשת, וזאת על ידי ביקורת, פרסים ודיונים פפורומים השונים בו.

	Re: Zero kara hajimeru isekai seikatsu (2016–) Awards
Showing all 1 win and 11 nominations	
Crunchyroll Anime Awards 2021	
Nominee Anime Award	Best Antagonist For Echidna
	Best VA Performance (Japanese) Yūsuke Kobayashi As Natsuki Subaru
	Best VA Performance (English) Anairis Quinones As Echidna
	Best Fantasy White Fox (as WHITE FOX)
Crunchyroll Anime Awards 2017	
Winner Anime Award	Best Girl For Rem
Nominee Anime Award	Best Couple (Most popular "Other") For Subaru & Rem
	Best Ending (Most popular "Other")
	Anime of the Year
	Villain of the Year (Most popular "Other") For Beteigeuse
	Best Animation (Most popular "Other")
	Most Heartwarming Scene (Most popular "Other") For Rem's confession
IGN Summer Movie Awards 2016	
Nominee IGN Award	Best Anime Series

תמונה 2: הסדרה זכתה במספר פרסים שחולקו על ידי *Crunchyroll*, אתר סטרימינג מוכר לאנימה בלבד, וגם של אתר *IGN*, המסקר ומבקר תוצרי מדיה שונים.

הגדרה, פרשנות והערכה מצביעות על ז'אנר האיסקאי כאחד מעמודי התווך של עולם האנימה הנוכחי. ברשת השיח עליו נרחב, הוא זוכה לפרשנויות רבות והגדרתו עוברת שינויים תכופים,

בהתאם לטקסטים השונים המשייכים עצמם לתחום. מיטל מציין במאמרו, שהכלים הללו אינם מנתחים ז'אנר מתוך ראייה חיצונית, אלא הם חלק ממנו, מהאופן שבו יש להתייחס אליו ומתיאורו הבסיסי (16 "A Cultural Approach [...]" (Mittell), ולפיכך הם מקלים על הבנת האופן שבו הוא מתפקד בצורה תרבותית. שלוש הקטגוריות הללו מסייעות בהכרת הז'אנר ובהבנה כי בסופו של דבר, אפשר להניח כי מאפיין כלשהו הקיים בסדרות הז'אנר נגע בעצב פתוח של החברה היפנית, והצליח להעניק להן את ההצלחה והפופולריות שלהן זכו בשנים האחרונות (תמונה 3).



תמונה 3: טרנד חיפוש למילה "איסקאי" בגוגל. החל בשנת 2014 הפופולריות רק גברה.

ה. מקרה הבוחן הראשון – הפורמולה הקלאסית

הסדרה המתנהגת בהתאם להגדרה הקלאסית של הז'אנר, היא *Konosuba* (Natsume Akatsuki, Japan, 2016–2017). טקסטים נוספים שניתן לשייך לקטגוריה זו הם *Log That Time I Got Reincarnated as* (Mamare Touno, Japan, 2013–2014) ו-*a Sime* (Fuse, Japan, 2018). במקרה של *Konosuba*, הסדרה עוקבת אחר קאזומה, נער היקיקומורי שמבלה את ימיו במשחק במחשב ובצפייה בטלוויזיה ביפן העכשווית. באחת הפעמים הבודדות שיצא מביתו, הוא נדרס על ידי משאית ומועבר לעולם אחר, עולם פנטזיה בעל אסתיקה של ימי ביניים. בשל יציאתו מהבית, קאזומה אמנם אינו היקיקומורי "מוחלט" על פי ההגדרות שהוצגו, אך וויס-אובר קצר, הפותח את הפרק הראשון ומוגש מטעם הנער, חושף שלא עזב את חדרו כבר מספר חודשים, ושאינו מעוניין בתקשורת עם העולם החיצון, מה שבמובנים רבים אכן ממקם אותו על הספקטרום ההיקיקומורי. לאחר שהוא מגיע לעולם הפנטזיה ובהתאם לחוקי הז'אנר, קאזומה חדל לחלוטין מהתנהגותו הקודמת ופועל לרווחת העולם – הוא מקים צוות עם חברות חדשות, לוחם במפלצות, ומציל את העיירה שבה הוא

מתגורר מכוחות הרשע. במילים אחרות, קאזומה הבריג עצמו חזרה לתוך החברה והזניה כל אפיון היקיקומורי מוכר.⁵

היות ש־Konosuba מדגימה למעשה את סדרות הז'אנר הקלאסיות, אין כל כך צורך להרחיב ולהסביר, כיצד היא מכילה בחובה את המסר על שינוי מקום כסיבה ליציאה ממעגל ההיקיקומורי. הפרק האחרון של העונה הראשונה מדגים זאת: קאזומה נשלח לעצור רובוט מפלצתי המאיים להשמיד את הכפר. הוא מלווה בחברותיו החדשות, אשר מסייעות לו לצלוח את משימתו, תוך שימוש בכלל הכישורים והיכולת שרכש, מחוץ לחדרו כמובן, במהלך העונה. המדיום אמנם מקצין את ההתרחשות לצורך האפקט הדרמטי והבידורי, אך המסר החבוי במעשיו של קאזומה נותר זהה: הילד העלוב והמסכן, אשר נעל את עצמו בחדרו בתחילת הסדרה, השתנה לחלוטין מהבחינה החברתית, ואף תרם משמעותית לסביבתו החדשה, לאחר שהישגה הוחלפה.

אם נרצה לרדן שוב בשאלת השינוי שעבר קאזומה, ובסיבות האפשריות לכך מעבר למסר הפשטני של החלפת סביבתו, אפשר לחזור אל מאמרו של האטורי, העוסק גם בדרכי טיפול אפשריות בהיקיקומוריים, שהצליחו לשנות את מצבם. הוא מסכם שלוש מתודות בולטות, אשר תרמו למיגור התופעה בעת טיפול: קשר עין מתמיד, תקשורת כנה וישירה, ואישוש הטראומה שהתרחשה בילדות והתמודדת עמה (Hattori 194). מעניין לראות שקאזומה עובר בסדרה את שלושת השלבים הללו, והם מהווים מעין קישור בין מחקרו של האטורי על מטופל שהצליח לצאת מהתופעה, לבין קאזומה, שגם הוא חילץ עצמו ממעגל ההיקיקומורי. היות שהסדרה מתפקדת כקומדיה, שלוש הדרכים הללו מעוותות ומוקצנות, אך יש קווי דמיון בין דבריו של האטורי לבין האופן שבו הטקסט מציג את קאזומה ואת השינוי שחל בו. קאזומה זוכה לשיחה כנה עם חברתו הראשונה, אקווה, בצורה המדגישה את קשר העין המתמיד, כבר לאחר שנדרס. אקווה היא האלה אשר מברכת אותו על בואו לעולם החדש ומסבירה לו את שהתרחש. היא מתלווה אליו בהמשך הסדרה, דבר שהופך אותה לאחת מחברותיו הקרובות. צורת הישיבה במפגש הראשוני של השניים מחדדת, מבחינת ויזואלית, את העובדה כי הם מביטים זה בזה בכנות. התאורה השחורה, הכהה וחוסר התפאורה מסביבם (אין כלום מלבד שני כיסאות עץ) מראים כי מדובר בדיאלוג אינטימי. שנית, מספר שוטים לאחר-מכן אקווה מתקרבת לקאזומה ובוהה ישירות בעיניו, בהתאם לממצאיו של האטורי אודות קיום קשר עין מתמיד. בדיאלוג אקווה מעדכנת את קאזומה כיצד נהרג, וצוחקת בפניו בשל העובדה כי הוא לא באמת נדרס, אלא נפטר משום שמוחו האמין שנדרס וגרם לו להתקף לב חמור. חרף העובדה שהיא מלגלת עליו, יש באקווה מידה רבה של כנות, שכן סיפרה לקאזומה על מה שהתרחש והגיבה בהתאם, ללא גינונים או ניסיונות לעדן את המצב. קאזומה מגיב כמובן בתוקפנות ובכעס על כך שהיא צוחקת עליו, אך בכך הוא כבר מקיים אינטראקציה כנה עם דמות חיצונית, שאינה קשורה במשפחתו, וכבר מהתחלה מתמודד עם הגדרת הבסיס של ההיקיקומורי, שכן האטורי מדגיש שהם אינם מקיימים קשרים עם

5 יש בכך אירוניה מסוימת, מאחר שהסדרה פועלת בז'אנר הקומדיה, ועל-כן לאו דווקא כל פעולה שקאזומה וחבריו עושים היא לרווחת הכלל. אך בסופה של כל סאגה סיפורית, המצב לרוב חוזר לקדמותו ומסייע, בצורה כזו או אחרת, לחברה.

גורמים חוץ־משפחתיים (Hattori 183). הפגישה עם אקווה מתנהלת בצורה המזכירה את ממצאיו של האטורי, ומראה כיצד קאזומה מתקשר בהצלחה עם גורם שאינו שייך לסביבת הפנימית, מה שמהווה את הצעד הראשון בכניסה חזרה לחברה.

גם שיטת הטיפול השלישית מקבלת ביטוי ב־*Konosuba*, אם כי בצורה יותר מורכבת, מכיוון שהמדובר בסעיף המטפל במהות העניין – טראומה מהילדות. הסדרה, אשר מעבדת ספרים קצרים (נובלות), אמנם עדיין לא הגיעה לקטע זה, אך ניתן למצוא בה כשני אזכורים שבהם קאזומה מציין טראומות ילדות. הראשונה קשורה במכות שספג מהוריו (Volume 6 Chapter 1) והשנייה עוסקת בבגידה שחש, לאחר שזוגתו לשעבר החליטה לצאת עם בחור אחר לאחר שקבעה כי תפגש עם קאזומה (Volume 5 Chapter 2). שני המקרים מבוטאים כמחשבות פנימיות של קאזומה, ולא כחלק מדיאלוג עם דמויות נוספות (בשונה מהמלצתו של האטורי להתמודדות עם העניין דרך שיחה). אך אקט הצגת המקרים הללו על ידי קאזומה כסיבות להפיכתו להיקיקומורי, מראה הן את ניסיונו לשחזרם והן את מוכנותו להתגבר, גם אם במקצת, על טראומות עברו. קאזומה נזכר בהן ומתעמתת עימן, בהשוואה למציאות החדשה שבנה לעצמו. בהמשך העלילה הוא מנהל מערכות יחסים עם דמויות אחרות, נתון נוסף המרמז על התמודדות עם עברו. עם זאת, יש לסייג ולהוסיף כי לא ניתן לדעת אם הסדרה תעבד במדויק התפתחויות אלה כפי שהן מופיעות בספרים, אך עד כה היא הייתה נאמנה להם ועל־כן ניתן להניח שיעובדו במדויק גם בהמשך. בכל אופן, ניכר כי קאזומה מושפע מטראומת עבר, ובאמצעות מערכות יחסים עם חברים חדשים הוא מבקש להתמודד עמן.

Konosuba מבטאת מקרה מבחן קלאסי הן עבור הז'אנר (היות שאין שינויים קיצוניים מהפורמולה המקורית),⁶ והן עבור הדגמת המסר המרכזי בבסיס סדרות אלה. הדמות הראשית עוברת לעולם מקביל, ומשתלבת חזרה בחברה בצורה התורמת לה משמעותית. המסר הפשוט במקרה זה הוא שדי אם ההיקיקומורי הצופה בסדרה ימקם עצמו בסביבה שזורה לו, כפי שקאזומה מצא עצמו בעולם אחר, כדי לצאת מהבידוד ולחזור לחיק החברה היפנית. קאזומה הוא אמנם אינדיבידואל המבטא מקרה ספציפי במסגרת הנרטיב של הסדרה, אך מסעו הוא אלגוריה למסע שכל היקיקומורי יפני יכול לערוך בעצמו, של יציאה מהשגרה אל עבר סביבה לא נודעת ושינוי.

1. מקרה הבוחן השני – המסר נשאר, הדרך שונתה

מאז עליית הז'אנר שהציג לרוב נוסחאות קבועות (דמות היקיקומורי שנזרק לעולם אחר בו הוא מתחיל להתנהג כגיבור ונלחם באויבים שונים), הסדרות שינו במקצת את הפורמולה הקלאסית והוסיפו חידושים מסוימים המערערים את מגבלות הז'אנר, גם אם בסופו של דבר המסר המרכזי של הסדרות נשאר זהה.

לעומת גיבורי הקטגוריה הקודמת, אלו המובילים בעזרת יכולותיהם המיוחדות את חייהם החדשים בעולם אחר, הגיבורים בקטגוריה הנוכחית מערערים על קביעה זו. אמנם

6 הסדרה צוחקת על פי רוב על אבני הדרך של הז'אנר, ועל הרבה מאפיינים וסממנים המיוחדים לו, אך באותה נשימה גם משתמשת בהם בעצמה.

לחלקם ישנה יכולת מיוחדת כזו או אחרת, אך הם נדרשים למאמץ רב יותר ולסיכונים חמורים ואפלים יותר מאלה שנדרשו בקטגוריה הקודמת. לו אף מציין שסדרות מסוג זה, "takes nothing from the previously established mold and heads in complete opposite" *The Rise of the Shield* (Lu 17) "directions (Aneko Yusagi, Japan, 2019) *Hero* וגם באנימה *The Saga of Tanya the Evil* (Zen, Japan, 2017). גולת הכותרת של סדרות מסוג זה, ומקרה המבחן של הפרק, היא הסדרה *Re:Zero – Starting Life in Another World* (Tappei Nagatsuki, Japan, 2016). נאטטוקי סובארו הוא "NEET", גרסה פחות חמורה של היקיקומורי. מדובר בראשי תיבות ל-"Not in Education, Employment, or Training" ("NEET"), כלומר אנשים שאינם לומדים, עובדים או מתאמנים (ספורט/צבא), ולכן אינם תורמים לחברה. אך בהבדל גדול מהיקיקומורי, אין פירוש הדבר שאינם באים במגע עם החברה. סובארו הוא דוגמה טובה לכך – בפרק הראשון הצופים פוגשים בו בעודו יוצא מסופרמרקט. כבר בנקודה זו, הסדרה מבדילה את גיבורה מקאזומה, שכמעט ולא נמצא באינטראקציה עם העולם: לסובארו אין בעיה כלשהי לתקשר עם החברה, אך הוא לא תורם לה.

לאחר שהוא יוצא מהחנות עם שקית קטנה, סובארו משוגר חישימהר לעולם פנטזיה מקביל, נקודת דמיון נוספת עם מעלליו של קאזומה. בעוד שזה האחרון פיזו ונהנה בעולמו החדש, רכש לעצמו חברים, כבוד ומקום בחברה – המעבר של סובארו לעולם הפנטזיה מהווה התחלה של מאבק עיקש, מדמם וקשה מנשוא למציאת מקום בחברה, ולהישגים משמעותיים בה. לקראת סוף הפרק הראשון הוא מצליח להתחבר עם נערה שנקראת אמיליה, אך במהרה מוצא את עצמו במאבק אלים בחנות סמוכה, בלי יכולת לעשות דבר. סובארו לא ניחן בכוחות קסם או ביכולות על טבעיות בעת המעבר לעולם האחר, ובשל כך הוא נהרג בקטטה. אולם, הוא לא באמת מת, אלא חוזר בזמן כמה שעות לפני האירוע, כשהוא זוכר כל פרט ופרט מהאירוע שהוביל למותו. היכולת המיוחדת היחידה של סובארו בעת מעברו לעולם המקביל היא "Return by Death" – האפשרות לקפוץ אחורה בזמן לאחר המוות, ועם זאת אין הדבר מקל על חייו בעולם המקביל. סובארו, אשר מתאמץ בכל כוחו לנסות לסייע לחברתו החדשה אמיליה, נהרג שוב ושוב במהלך פרקי הסדרה, וכמעט מאבד את שפיותו בשל כישלונותיו להצילה.

עם מעברו לעולם המקביל, סובארו מחליט לצאת ממעגל ההיקיקומורי (או ה-NEET במקרה זה). בתחילה, בדקות הראשונות של פתיחת הסדרה, הוא מאושר ושמח לראות כי נסיבות חייו השתנו מקצה לקצה, והוא זוכה להתחיל מחדש בעולם הפנטזיה (זו גם הכותרת המשנית של הסדרה). כאמור, שמחתו מתחלפת מהר בחרדה, באימה ובפאניקה, כאשר הוא מגלה כי עליו לסבול את אקט המוות שוב ושוב, עד שיצליח למצוא דרך להיחלץ ממנו. לרוב הוא אף אינו מסוגל להתגבר על המצב בעצמו, ובמשך הסדרה נאלץ לכרות בריתות וללקט עוזרים וחברים חזקים ממנו, שסייעו לו ברגעים המסוכנים. בפרק שנים-עשר, נקודה שבה סובארו כבר שרד שתי היתקלויות קטלניות, הוא מצטרף לאמיליה במאבקה על כס המלכות. בהיתקלות השלישית, שמחזירה אותו אחורה בזמן לאחר שמת מספר פעמים, סובארו נשבר נפשית. ניסיונותיו לשנות את העתיד מעלים חרס, והוא נרצח פעם אחר פעם, וזאת אחרי שהוא מגלה כי כל חבריו החדשים נהרגו גם הם. בתחילת פרק שמונה-עשר סובארו מאבד

את השפיות לחלוטין. הוא מתקפל במקומו, ולא מסוגל לזוז. הוא מביט בחברתו הקרובה ראם (אחת ממשרותיה של אמיליה), מפציר בה לברוח אתו למיקום מרוחק ושקט מחוץ לטבח שעתיד להתרחש, ובכך בעצם דורש לשחזר את שגרת חייו של ה-NEET ולשוב למעגל ההיקומורי. בהקשר זה כדאי לציין סיפור קצר שפרסם היוצר (Tappei Nagatsuki) בכרך מספר תשע של הנובלה המקורית (המעובדת לאנימה), והוא מתאר מקרה של "מה אם", כלומר איך חייו של סובארו היו נראים, אם ראם הייתה מסכימה לברוח אתו. בסיפור חייהם שקטים ורגועים, אך סובארו תמיד נראה מוטרד מכך שנטש את אמיליה ושאר הדמויות. במילים אחרות, בחירתו לשחזר את שגרת חייו הקודמת רודפת אותו כל ימי חייו, ומהווה הדהוד של המסר הכללי המובע בסדרות אלה אודות ההיקומורי והשיבה לחברה.

רצונו של סובארו הוא לחזור בדיוק לנקודת ההתחלה שבה הוא מוצג לראשונה – כלוא בביתו עם משפחתו הקרובה, ללא אינטראקציה עם החברה. תגובתה של ראם לבקשתו של הגיבור הראשי מתכתבת גם היא עם שלוש שיטותיו של האטורי לטיפול בהיקומורי. במהלכו של פרק שמונה-עשר מתקיימת שיחה בין סובארו לראם, שבה היא מישירה אליו מבט (תנאי ראשון), מדברת אליו בכנות ומוכנה לספוג את מילותיו הכואבות (תנאי שני), וחשוב מכל, מעמתת אותו מול הטראומה הטרייה שלו, הפחד מהתמודדות עם המוות האישי שלו ורצח חבריו, כתוצאה מכישלונותיו (תנאי שלישי). ראם מציינת בפניו כי היא יודעת שלא יוותר, ואמירה זו מצליחה לגעת בנקודה רגישה בסובארו ולהחזיר לו את חוסנו שאבד בשל הטראומה. בסופו של הפרק, הדומה במקצת לשיחה עם פסיכולוג, ראם מצליחה לעודד את סובארו לוותר על רעיון הבריחה, ומשחזרת את רצונו לעזור לחבריו ולצלוח את הטבח המתקרב. שם הסדרה – "Starting life in another world" מתחבר לשם פרק זה – "From Zero", והוא מרמז כי זו הנקודה בסדרה שבה סובארו באמת מתחיל את חייו מחדש, זונח את חייו כהיקומורי/NEET ומוכן להתעמת מול העתיד. הטקסט מבקש להציג מסר יחסית מורכב עבור הצופה, שלפיו גם אם לאחר שהחליף את סביבתו המוכרת הוא עדיין מתקשה וסובל, אל לו לוותר, כי בדיוק כפי שסובארו הצליח למצוא מחדש את תקוותו, גם הצופה יוכל לחזור לחיק החברה היפנית.

במהלך השיחה ראם מפצירה בסובארו לא לוותר, כי הוא יצליח להתגבר על הבעיה מולה ניצב, אך הוא מסרב להקשיב בתחילה וחושף, במובנים רבים, את האופן שבו החברה היפנית, הקולקטיביסטית רואה את הנוער ההיקומורי. סובארו מרגיש שלא עשה כלום בטרם הגיע לעולם הפנטזיה (פלאשבק לתחילת הסדרה מזכיר זאת), וכי הוא מרגיש ריקנות. הכתבה מאתר Medium מדגישה, שההיקומורים אכן מרגישים כך בעצמם: כישלונות שלא ראויים לפעול בחברה. ראם, שמשולה לפסיכולוגית, מעודדת את הנער ומציינת שהיא מאמינה ביכולתו להתרומם ולחזור אל האור, דבר שאכן מעודד אותו לפתור את הבעיה. סובארו, לכאורה, פעל כראוי: לאחר שסביבתו שונתה, החליט לשנות גם את התנהלותו. עם זאת, במרוצת הפרקים, ולאחר הקשיים שבהם נתקל, הוא רצה לשחזר את התנהגותו הקודמת. ניתן לראות אפוא את הסדרה כמתייחסת למצבים שבהם שינוי הסביבה אינו מחלץ מיד את ההיקומורי ממצבו, מיידעת אותו כי הדבר עשוי להימשך זמן, אך בסופו של דבר ימצא את מקומו חזרה בתוך מערכת החברה היפנית. סובארו אמנם נדרש לכמה ניסיונות עד שהצליח להציל את חבריו – אך בעזרתה של ראם/הפסיכולוגית, הצליח לבסוף לעשות זאת.

על-מנת לנסות להבין את דרך פועלה של ראם בשיחה, ניתן להיעזר במאמרה של וויאן סובצ'אק (Sobchack), שבו נעשה שימוש במושג "חשיבה קסומה" – "Magical Thinking" – כאחת הסיבות להתדרדרות בפופולריות של ז'אנר המדע הבדיוני מול הפנטזיה. היא מסבירה כי המונח עוסק באלו המעדיפים לפעול תחת השפעה של תחושות פשוטות, ולא דווקא על בסיס היגיון מדעי, שכן הוא מסבך את הקיום היום-יומי (Sobchack 292). חשיבה מסוג זה גורסת, על פי סובצ'אק, כי אין גבול בין המנטלי לפיזי, בין האובייקט לסובייקט. במקרה של טקסטים העוסקים בפנטזיה, החשיבה מתבטאת בכוח המנטלי של הדמויות הראשיות, המאפשר להם להתגבר על מכשולים פיזיים המזוהים עם כוחות הרשע, עניין שלרוב מיוחס לקסמים וכוחות על-טבעיים. לפיכך, סובצ'אק מסכמת, החשיבה הקסומה פועלת על סמך רגש ולא על פי היגיון ולוגיקה, ומבחינה היסטורית חוקרים ופסיכולוגיים לרוב ייחסו לסוג מחשבה זה שלב טרום-לוגי, כלומר אפיון המחשבה של אדם שטרם הבין את חוקי הטבע המדעיים (292).

קונספט החשיבה הקסומה בא לכדי ביטוי בסצנת המפתח בסדרה המדוברת, שכן ראם איננה פונה ללוגיקה של סובארו אלא מתחברת לרגש שלו, ובאמצעותו מצליחה להדגיש עד כמה היא מאמינה בו. היא פועלת על סמך הרגש, ומנסה לגרום לגיבור המיוסר להבין, שאמונתה מבטלת עבורו את הסיבה להיכשל. הדבר דומה לאחד מ"חוקי היסוד" של החשיבה הזו על-פי סובצ'אק, שלפיה שידור רגש כלשהו מצד זה שמפיץ אותו אל זה שמקבלו הוא הדדי, ורגש הנתפס כדומיננטי יכול להיות מועבר מאדם למשנהו (293). ראם מדגימה כי גישתה החיובית כלפי סובארו עשויה להגיע אליו דרך מילותיה המנחמות, נטולות הלוגיקה. כפי שסובצ'אק כותבת, בגרעינה של חשיבה זו קיימת הסברה כי רגשותיו של הפרט מסוגלים להשפיע, ללא קשר לחוקי הטבע, על סביבתו (292). הדבר גם בא לידי ביטוי בסצנה המבליטה את חובתו של סובארו להיאבק באיתני טבע ובכוחות קוסמיים למען הצלת חבריו ממותם המתקרבת, וראם, באמצעות מחמאות והדגשה כי סובארו אינו אדם שמוותר, מצליחה לעודד אותו להילחם באותם אלמנטים בלתי-אפשריים להבסה.

היכולת לעזור לאדם באמצעות מילים חזקות ורגשות שאינם בהכרח הגיוניים, ממחישה לקהל ההיקומורי כי ביכולתם לצאת ממצבם הנוכחי מהבחינה הרגשית, הקלה יותר לעיכול ולהבנה מזו הלוגית והמסובכת. במובן זה, סדרות כגון זו מעדיפות לפעול על סמך הרגש כמניע להוצאה ממעגל ההיקומוריים. הקטע המוזכר עם סובארו וראם איננו מנסה להציג נימוקים לוגיים לצופיה ההיקומורים, אלא פונה לרגש שלהם באמצעות קונספט החשיבה שמציגה סובצ'אק, כדי להחזיר אותם לחברה היפנית כאזרח עובד או כתלמיד שלומד בבית-הספר. יתרה מכך, יש בזה סוג של מסר גם לבני המשפחה של ההיקומורי, שלפיו אם הם יפихו בו תקווה מתמדת שיצליח להיחלץ ממצבו, הוא עשוי לספוג תחושות אלה. במילים אחרות, הסדרה מדגימה כי ניתן לפעול גם על סמך רגש "פשוט" כביכול, על-מנת לפעול מול ההיקומורי.

טיפול בסיטואציית ההיקומורי באמצעות רגש עולה באופן ברור מהסצנה בפרק שמונה-עשר בסדרה *Re:Zero – Starting Life in Another World*. הסדרה מציגה "טיפול" של ראם בסובארו, שבו היא פונה לרגש שלו מתוך כוונה להראות לקהל הצופים כי עד כמה שמצבם נראה אבוד, תמיד יש להם היכולת לצאת מחדרם ולחזור אל החברה. בנוסף,

הסצנה מחדדת את תפקידם של ההורים במתן תמיכה מתמדת לילדיהם, שהרי על פי החשיבה הקסומה ניתן להעביר תחושות למושא הרגש ללא קשר לוגי. בשונה מקאזומה, על סוכארו להיאבק בסביבתו החדשה עד שלבסוף ימצא את מקומו הראוי בה, ולפיכך המטרה היא להראות כי גם בסדרות המקשות במיוחד על הדמויות הראשיות, המסר אודות יציאה מתופעת ההיקיקומורי חזרה אל החברה נותר על כנו.

ז. מקרה הבוחן השלישי – היפוך היוצרות

הסדרה *The Devil is a Part-Timer!* (Satoshi Wagahara, Japan, 2013) משנה את חוקי המשחק של המוכר עד כה. במקום דמות הנשלחת לעולם פנטזיה כדי לנצח את מלך השדים, מלך השדים עצמו נשלח אל יפן המודרנית. הסדרה אינה עוסקת בהיקיקומורי, ב-NEET או בהצגת דימויים אלגוריים לשיחות פסיכולוגיות, אלא בדמויות שונות לחלוטין. הדמויות בסדרה מייצגות סוג של אידיאל: הן מוצאות את מקומן הן ביפן המודרנית והן בעולמן המקורי. התנהגותן עשויה אפוא להיתפס כמסר חיובי לצופי ההיקיקומורי, והיא משתייכת לז'אנר האיסקאי. אחרי הכול, פירוש שם הז'אנר הוא "עולם מקביל", ואין סיג בעולם מקביל לדמות מיפן או עולם חלופי למלך השדים.

הסדרה מגוללת את סיפורו של מאו סאדאו, מלך השדים, אשר מובס על ידי הגיבורה לאחר שכמעט וכבש את כל עולם הפנטזיה "אנטה" עם צבאותיו. כמוצא אחרון, הוא בורח לפורטל שפתח אחד מפקודיו, ומוצא עצמו ביפן המודרנית. לכוד בעולם שבו יכולות הקסם שלו אינן פועלות כסדרן, סאדאו נדרש להסתגל לחוקי יפן המודרנית, וללא הכשרה קודמת הוא נאלץ לעבוד במקדונלד'ס ולגור בדירה שכורה קטנה וריקה. בהמשך, גם הגיבורה שהביסה את סאדאו עושה את דרכה ליפן המודרנית כדי להשלים את משימתה, אך נאלצת לעבוד כפקידת מענה טלפוני של חברת ביטוח.

ביפן, רצונו הדומיננטי של מלך השדים לשעבר מתחלף מכיבוש העולם להתקדמות בסולם הדרגות וקידום למנהל משמרת. מלבד מסרים אודות חוזק האידיאולוגיה הקפיטליסטית ביפן, הדבר גם עולה בקנה אחד עם המסרים האופטימיים של סדרות ז'אנר האיסקאי, ומחדד אותם. לעומת סוכארו, שקיבל על עצמו את היכולת לחזור בזמן לאחר שמת בעת המעבר לעולם המקביל, מלך השדים והגיבורה עברו תהליך הפוך, שכן כל יכולותיהם המיוחדות נעלמו כלייל עם המעבר ליפן המודרנית – הם הפכו לבני אדם רגילים. סאדאו, הגיבורה, ודמויות אחרות מעולם הפנטזיה מחליטות להסתגל לסביבה חדשה ולפעול לפי "חוקי המשחק שלה": למצוא עבודה, דירה ולשלם מסים. במובן זה, דמויות הסדרה מתפקדות כאנטי-תזה גמורה של ההיקיקומורי, בשל התנהלותן בתוך שתי חברות שונות בסדרה אחת: גיבורה ומלך השדים בעולם פנטזיה, לעומת עובדים לפי שעה ביפן המודרנית. ניתן לטעון, כי מסרה של הסדרה מראה שגם הדמויות ההזויות והתלושות ביותר מהמציאות מסוגלות למצוא את מקומן בחברה לאחר שינוי סביבה מהותי, שכן אם מלך השדים וזו שהביסה אותו הצליחו להתברג במערכת היפנית ללא שום יכולת מיוחדת או כוח קסם – גם הצופה ההיקיקומורי יכול.

מלבד הפיכתו של מלך השדים לאזרח מן המניין, ישנה זווית נוספת שכדאי לחקור בסדרה זו. מאפיין דומיננטי של ז'אנר האיסקאי ניתן למצוא בדקות הראשונות בפתחת כל סדרה: הצגה קצרה של הדמות בעולמה המקורי, ומיד לאחר-מכן המעבר לעולם המקביל. הדבר מתרחש בכל שלוש הסדרות שתוארו, אך דווקא במקרה של זו האחרונה, ניתן להיעזר באופן שבו מיטל מתאר פתיחה של סדרות. מיטל כותב, כי אחד מתפקידיו המרכזיים של פרק הפיילוט ו/או הפרק הראשון של סדרה, הוא לחנך את הצופים כיצד יש לצפות בה. דהיינו, האווירה והלך הרוח הם אלה שהסדרה מבקשת להעביר ("Beginnings", Mittel, 56). דבריו של מיטל דומים לפתיחות של הדוגמאות הראשונות: *Kobosuba* מתחילה עם בריחה משעשעת על מותו המיותר של קאזומה, בעוד שסוכארו מעלעל בדפי מגזין בחנות סמוכה ותוהה ברצינות, האם חייו ישתנו בקרוב. *Konosuba* מתקשרת אווירה קומית עוד בטרם המעבר לעולם המקביל, בעוד ש-*Re:Zero* דבקה בתחושה הדרמטית הדומיננטית לכל אורכה. *The Devil is a Part-Timer!* משתנה במהלך הפרק הראשון: הדקות הראשונות אינן דומות לאווירה הקומית והקלילה המשתייכת לשאר הפרק, והן מציגות קרב מדמם בין מלך השדים לגיבורה. מכאן, בהתאם לדבריו של מיטל, ניתן להניח ששינוי הטון בפרק הראשון עשוי לייצר בלבול באשר לאופן בו על הצופה לצפות בסדרה – כדרמה או קומדיה. עם זאת, המתח שבין הקומדיה לדרמה המורגש בפרק הראשון אכן נשמר במהלך הסדרה, כגון הוויכוחים בין הגיבורה למלך השדים הנמשכים לכל אורכה. מצד אחד, היריבות המרה בינם נשמרת מהעולם הקודם והגיבורה עדיין מתעבת את מלך השדים, מצד שני, ליריבות גוון הומוריסטי מסוים, היות שללא כוחות קסם, זו לא יכולה להכניע את מלך השדים ביפן המודרנית, ונאלצת ללמוד להסתדר אתו. הסדרה אמנם משנה לחלוטין את הטון שלה במהלך הפרק הראשון, אך דואליות זו איננטית לאורך כלל הסדרה.

הפרק הראשון מציע טון המשלב קומדיה ודרמה, אווירה רצינית ולעתים קומית, ומלמד את הצופה, בהתאם למסגרותיו של מיטל על פרקי פתיחה, כי מדובר בנרטיב המדלג בין טרגדיה לקומדיה. הלך רוח זה, יחד עם הרעיון שאפילו מלך השדים מסוגל להסתגל לחברה היפנית, עשוי לעדכן את המסר להיקיקומורי: שינוי הסביבה עשוי להוביל לרגעים אופטימיים, וכמובן גם לרגעים שליליים. על הצופה להבין, שלאחר שיחליף את סביבת חדרו, הוא יזכה לחוות הנאות רבות אך גם מתחים חמורים. עם זאת, הוא ייזכר שמאו סאדאו הנו מלך השדים, ויווכח כי אם הוא הצליח להתרגל לחיות ביפן המודרנית כאזרח עובד, אין סיבה שגם ההיקיקומורי לא יצליח לעשות זאת.

הסדרה *The Devil is a Part-Timer!* מבקשת להראות, שאפילו מלך השדים מסוגל להשתלב בחברה היפנית, גם אם הוא מגיע מארץ שונה לחלוטין ממנה. אמנם שילוב זה לא תמיד יהיה תהליך חלק ונוח, אך הוא אפשרי. המעבר של מאו סדאו לעולם בני האדם לווה בקשיים ומכשולים לא צפויים, אך כבר בפרק הראשון הוא הצליח להסתגל לעולם החדש וללמוד לחיות בו, והדבר אמור לאותת להיקיקומורי שגם הוא יכול לעשות זאת, ולצאת מחדרו 'לעולם שבחוק'. כמובן זה, יש כאן הדהוד של המסר המובע באמצעות סוכארו, שכן גם הוא התקשה בעולמו החדש, אך לאחר תהפוכות ומאבקים הצליח להציל את חבריו. ההיקיקומורי אף יכול לראות בפרק הפיילוט של *The Devil is a Part-Timer!* את אקורד הפתיחה לחייו מחוץ לחדרו: בהתחלה הם אפלים ורציניים בהתאם לפתיחת הסדרה, אך

בהמשך הם קומיים יותר, גם אם מגולמים בהם רגעים קשים מדי פעם. נראה כאילו דבריו של מיטל אודות פרקי פיילוט בהקשרי סדרה זו, עשויים לתאר את פרק הפתיחה בחייו של ההיקומורי בחזרתו לעולם שמחוץ לדלתו.

סיכום: איסקאי ביפן ומעבר

מאמר זה ביקש להציע קריאה, שלפיה סדרות ז'אנר האיסקאי מעודדות צופים הנמצאים במעגל ההיקומורי לצאת מסביבתם המוכרת אל סביבה חדשה, היכולה לשנות את חייהם. כמוכן, אין די בכך כדי לפתור את בעייתם, שכן מדובר בסוגיה חברתית קשה מסיבות רבות. עם זאת, דווקא לסדרות הטלוויזיה יש מגע יחסית ישיר עם אוכלוסיית ההיקומורי, שכן אוכלוסיה זו מרבה לצפות באנימה. אלתוסר טען, כי כל פעולה פשוטה מסוגלת להסב פריטים חזרה לאידיאולוגיה מסוימת, ועל-כן הצפייה בסדרות אנימה מסוגלת לייצר ניצוץ שעשוי לסמן את חזרתם של ההיקומוריים למערכת (שהרי אנימציה, על פי גרינברג, היא פורמט שממטרות הבסיס שלו היא העברת רעיונות בצורה מופשטת, אף יותר מיצירות אחרות). ומשום שאנימה היא תוצר תרבותי חשוב ביפן, לא מן הנמנע שאחת ממטרותיו של הז'אנר, כאנימה, היא התמודדות עם בעיית ההיקומורי המחמירה בשנים האחרונות.

כפי שנאמר, סדרות הז'אנר מגוונות ושונות, ומנסות להעביר את מסר החזרה לחברה על ידי שינוי המיקום במספר דרכים. קאזומה, לדוגמה, דומה למקרה הקלאסי של היקומורי, שהצליח להשתלב היטב בחברה החדשה שאליה נזרק. סובארו ניאלץ להיאבק על מקומו בחברה, ונזקק לעזרתה של ראם כדי למצוא את מקומו החדש במערכת הגדולה. העזרה שהגישה הייתה חיונית, והיא הראתה כמה חשוב לסייע להיקומורי בצעדו הראשון. ואכן בסופו של דבר סובארו הצליח במשימתו, הציל את חבריו, ובכך קנה לעצמו מקום בסביבתו החדשה. מאו סאדאו מראה, כי גם דמות ללא שום קשר או זיקה ליפן המודרנית מסוגלת למצוא בה מקום משלה, הגם שהדבר מורכב. כל המקרים הללו מציגים דמויות הנאבקות עם סביבה חדשה וזרה להם, בעטיפה של סדרת אנימה, והצלחתן בהתמודדות זו נועדה להראות להיקומורי כי הדבר אפשרי. בעת כתיבת העבודה תהיתי מהי הסיבה להצלחת הז'אנר ברחבי העולם; ביפן ניתן לטעון כי הז'אנר פופולרי במיוחד בשל בעיית ההיקומורים ברחבי המדינה, אך הרי הבעיה הזו כמעט שאיננה קיימת במדינות המערב, כפי שסאיטו הראה. בהקשר זה כדאי להזכיר שוב את מאמרו של ויזנווקי, שגם הוא מנסה להבין מדוע הז'אנר פופולרי במערב. אמנם רוב נימוקיו סובבים סביב אסקפיזם ואפקט של בריחה מהמציאות היום-יומית (ועל-כן שונים מהמסקנות המתוארות כאן), אולם סבורני כי כמה מנימוקיו לסיבות לפופולריות של משחקי מחשב והיפר-אינדיבידואליזם, עשויים להתאים למסקנותיי. מומלץ אפוא להעמיק את המחקר בתחומים הללו (Wisniewski 23–24). הדבר מעלה לשיח את משנתו של תומאס שץ, שלפיו יש לראות בז'אנרים "שיתוף פעולה בין יוצרים לקהל בחיזוק הערכים והאידיאלים המשותפים להם" (שץ 151). מחקר עתידי בז'אנר, שיעסוק בפרספקטיבה עולמית, יידרש לבחון סוגיות ומאפיינים תרבותיים כלל-עולמיים, אותם אידיאליים ששץ מזכיר, ומשחקי מחשב והיפר-אינדיבידואליזם לפי ויזנווקי, המעניינים את הקהל המגוון ואת יוצרי הטקסטים כאחד. בשלב זה, לכל הפחות,

היות שכותב מאמר זה וסביר להניח שגם קוראיו אינם אזרחים יפניים המסתגרים בחדריהם, ניתן לתהות כיצד היו הם מתנהגים אילו היו מועברים לעולם חלופי: האם היו נלחמים במלך השדים, או מעדיפים לעבוד ב'מקדונלד'ס?

ביבליוגרפיה

- אלתוסר, לואי. 1970. "לאידיאולוגיה יש קיום חומרי", "האידיאולוגיה מסכה יחידים לסובייקטים". **על האידיאולוגיה**, תרגום: אריאלה אזולאי, רסלינג, 2003. עמודים: 45-60.
- פיסק, ג'ון. "טלוויזיה: פוליסמיות ופופולאריות". **תקשורת המונים – מקראה**. עורך: דן כספי. תל-אביב: האוניברסיטה הפתוחה, 1995. עמודים: 173-190.
- שץ, תומאס. "ז'אנרים קולנועיים וסרטי ז'אנר". **מבוא לתיאוריות קולנועיות: מקראה**, עריכה: ענת זנגר, תרגום: מירב פגיס, האוניברסיטה הפתוחה, 2016. עמודים: 150-182.
- Akatsuki, Natsume. *Let's Go, Crimson Magic of Explosion!* Kadowaka Shoten, 2018.
- Akatsuki, Natsume. *The Princess of the Six Flowers*. Kadowaka Shoten, 2018.
- Aria. "What Is Isekai? [Definition, Meaning]." Honey's Anime, 30 May 2019, <https://tinyurl.com/3mwvt46d>. Accessed 23 Sept. 2020.
- Bolton, Christopher. *Interpreting Anime*. University of Minnesota Press, 2018, pp. 1-22.
- Caruth, Cathy. "Introduction." *Trauma: Explorations in Memory*. Ed. Cathy Caruth. Baltimore/London: Johns Hopkins University Press, 1995, pp. 4-13.
- Clements, Jonathan. *Anime: A History*. Palgrave, 2013, pp. 1-20.
- Cormack, Mike. "Methods of Analysis." *Ideology*. Michigan: The University of Michigan Press, 1992, pp. 26-35.
- Greenberg, Raz. "The Animated Text: Definition." *Journal of Film and Video*, vol. 63, no. 2, 2011, pp. 3-10.
- Hattori, Y. "Social Withdrawal in Japanese Youth: A Case Study of Thirty-Five Hikikomori Clients." *Journal of Trauma Practice* 4 (3-4), 2006, pp. 181-201.
- "Hikikomori". *Lexico*, <https://tinyurl.com/yckknbc>. Accessed 11 Sept.2020.
- "NEET". *Wikipedia*, <https://en.wikipedia.org/wiki/NEET>, Accessed 17 Feb.2020.
- "Japan's 'Hikikomori' Population Could Top 10 million". *Nippon.com*, 17 Sept. 2019, <https://tinyurl.com/4f7f3d6r>. Accessed 16 Feb 2020.
- Jensen, Paul. "That Time I Got Reincarnated as a Slime: Episodes 1-3". *AnimeNewNetwork*, 16th October, 2018, <https://tinyurl.com/2p9xrdym>. Accessed 17 Feb.2021.
- Lu, Curtis. "The Darker Sides of the Isekai Genre: An Examination of the Power of Anime and Manga". *Master's Projects and Capstones*, U of San Francisco, 2020, pp. 1-34.
- Mittell, Jason. "A Cultural Approach to Television Genre Theory". *Cinema Journal*: 40.3, 2001, pp. 3-24.
- Mittell, Jason. "Beginnings", *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York: NYU Press, 2015, pp. 55-85.
- Napier, Susan J. "Anime and Local/Global Identity." *Anime: From Akira to Princes Mononoke*, Palgrave, 2001, pp. 15-39.
- Phillips, Nathan. "The Hikikomori: Total Isolation". *Medium*, 11 May 2017, <https://tinyurl.com/ys93acyj>. Accessed 20 Feb. 2020.

- Saito, Tamaki. "The reality of 1 million "middle-aged and elderly hikikomori" — The aging of hikikomori is a major issue for all of society". *Discuss Japan*, 22 July, 2019, <https://tinyurl.com/yc4258t6>. Accessed 17 Sept. 2020.
- Snow. "Japan's Yearly Manga and Light Novel Rankings for 2019". *MAL*, 28 Nov. 2017, <https://myanimelist.net/news/58726972>. Accessed 21 Feb. 2020
- Sobchak, Vivian. "Sci-Why?: On the Decline of a Film Genre in an Age of Technological Wizardry." *Science Fiction Studies*, vol. 41, no. 2, SF-TH Inc., 2014, pp. 284–300.
- Sugimura, Kazumi, et al. "Personal Identity in Japan." *New Directions for Child and Adolescent Development*, vol. 2012, no. 138, Wiley Subscription Services, Inc., A Wiley Company, 2012, pp. 123–43, doi:10.1002/cad.20025.
- Nagatsuki, Tappei. "*Re:ZERO -Starting Life in Another World-*, vol. 9, Media Factory, 2019. "Isekai". *Wikipedia*, <https://en.wikipedia.org/wiki/Isekai>, Accessed 19 Feb.2020.
- Wisniewski, Ian Joseph. *Isekai and the West: An Analysis of the Genre's Mechanics of Mass Appeal*. Diss. U of Colorado Colorado Springs, Kraemer Family Library, 2020.

פילמוגרפיה

- "From Zero". *Re:Zero – Starting Life in Another World*. Created by Tappei Nagatsuki, Season 1, Episode 18, TV Tokyo, Japan, 1 August, 2016.
- "Isekai: The Genre that took over Anime". *Youtube*, Uploaded by Gigguk, 31 Octo. 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=uFR2nvw19h4&t=108s>.
- Konosuba*. Created by Natsume Akatsuki, Tokyo MX, Japan, 2016-2017.
- Log Horizon*. Created by Mamare Touno, NHK E, Japan, 2013-2014.
- No Game No Life*. Created by Yu Kamiya, AT-X, Japan, 2014.
- Overlord*. Created by Kugane Maruyama, AT-X and Tokyo MX, Japan, 2015-2018.
- "Return To the Capital". *Re:Zero – Starting Life in Another World*. Created by Tappei Nagatsuki, Season 1, Episode 18, TV Tokyo, Japan, 20 June, 2016.
- Re:Zero – Starting Life in Another World*. Created by Tappei Nagatsuki, TV Tokyo, Japan, 2016.
- That Time I Got Reincarnated as a Slime*. Created by Fuse, Tokyo MX, Japan, 2018.
- "The Devil Arrives in Sasazuka". *The Devil is a Part Timer!*, Created by Satoshi Wagahara, Season 1, Episode 1, Tokyo MX, Japan, 4 April, 2013.
- The Devil is a Part Timer!* Created by Satoshi Wagahara, Tokyo MX, Japan, 2013.
- The Rise of the Shield Hero*. Created by Aneko Yusagi, Tokyo MX, Japan, 2019.
- The Saga of Tanya the Evil*. Created by Carlo Zen, Tokyo MX, Japan, 2017.

אורי יעקובוביץ'

קולנוע ישראלי עם מבטא אירופאי

מבוא

בתחילת הסרט **מילים נרדפות** (נרב לפיד, ישראל/צרפת, 2019), מוצא יואב (טום מרסייה) את עצמו ערום וחסר כל בדירה מוזנחת בפריז. כשהוא מתעורר, המילה שיוצאת מפיו בניסיון לתאר את עצמו היא "ישראל", וכדי לקבע את זהותו הוא מספר מיד סיפור צבאי על אביו, ששירת במוצב בחרמון. במהלך הסרט יואב ינסה להתרחק מסיפורים מהסוג הזה, וינסה לשנות את זהותו מישראלי לצרפתי, אך הוא יגלה שהמשימה כמעט לא ניתנת להשגה. באופן דומה, נראה שהסרט עצמו מבצע מאמץ להתרחק מהלאום הישראלי – אך זוכה בפסטיבל ברלין בפרס הראשון היוקרתי "דב הזהב" כסרט ישראלי, ואף הוכתר כסרט הישראלי הראשון שזכה בפרס זה. לאור זאת, עולה השאלה – מהי זהות הסרט **מילים נרדפות**, סרט שנוצר על ידי יוצר ישראלי על דמות ישראלית, אך מתרחש כמעט כולו בטריטוריה צרפתית עם דמויות הדוברות צרפתית, בשפה קולנועית צרפתית ובמימון אירופאי.

טענתי המרכזית במאמר זה היא שהגורם שלמעשה מכונן את זהותו הישראלית של הסרט **מילים נרדפות** הוא עיסוקו של הסרט בטראומה ישראלית, ובאופן שטראומה זו נתפסת על ידי הצופה הזר. אטען שהסרט שולל את הרעיון שניתן להפריט לחלוטין זיכרון קולקטיבי לאומי, מכיוון שאותו זיכרון, שלכאורה מופרט, לנצח ייתפס בעיני הצופה הזר כמכונן זהות לאומית. כדי לבסס טענה זו, אחקור את הסובייקטיביות הלימינלית של יואב כדמות ואת **מילים נרדפות** כסרט. אקשר את הסרט לחייו הפרטים של לפיד, שבדומה לפרוטגוניסט של סרטו ניסה גם הוא להתכחש בעבר לישראליות שלו. אבסס את הסובייקטיביות הלימינלית של הסרט באמצעות ניתוח דו-שיח, שהסרט מבצע עם ההגדרה של 'קולנוע עם מבטא'. בנוסף, אנתח מקרי מבחן נוספים של זהות לימינלית בסרטים של יוצרים ישראלים, כמו כל **החיים לפניו** (משה מזרחי, צרפת, 1977) ו**פוקסטרוט** (שמוליק מעוז, ישראל, 2017). לבסוף, אציג כיצד הסרט כולו הינו אלגוריה רפלקסיבית על צפייה וקייטלוג של סרטים ישראליים, על ידי קהל זר בכלל וקהל צרפתי בפרט.

מילים נרדפות – סרט דובר צרפתית עם מבטא ישראלי

עלילת הסרט מילים נרדפות מתמקדת ביואב (טום מרסייה), גבר ישראלי שלא מכבר השתחרר משירות קרבי בצה"ל והחליט להגר לצמיתות לפריז, וזאת מתוך תחושת מיאוס ממולדתו ישראל. הניתוק הגיאוגרפי מישראל אינו מספק את יואב, ובשאיפה לגאולה מזהותו הישראלית הוא מתנזר מעברית ומאמץ את השפה הצרפתית. בפריז הוא פוגש את אמיל (קוונטין דולמאיייר) וקרולין (לואיז שבילו), שני צעירים פריזאים בורגנים, שמאמצים אותו לחיקם, ובתמורה יואב מספר להם על חוויותיו מישראל ומצה"ל. יואב מבקש מאמיל, ששוואף להיות סופר, להשתמש בסיפוריו ולהפוך אותם לשלו. יואב מתחיל לעבוד בשגרירות הישראלית בפריז, אך מפוטר לאחר שהוא פותח את שערי השגרירות, ומאפשר לכל מי שחפץ בכך להיכנס אליה. במהלך הסרט יואב מנסה לקבל על עצמו זהות צרפתית ולהוקיע את זהותו הישראלית, אך הוא מגלה שבניגוד לציפיותיו, החיים בצרפת אינם שונים מהחיים בישראל. הוא מתחתן עם קרולין כדי לקבל אזרחות צרפתית, מתגייס לצבא הצרפתי אך לבסוף נוטש את הצבא ואת קרולין.

למרות שיוצר הסרט מילים נרדפות, נדב לפיד, אינו חי מחוץ למולדתו ישראל¹, ניתן לראות בסרט חלק מתופעה רחבה המכונה 'קולנוע עם מבטא'. בספר קולנוע עם מבטא: עשייה קולנועית בגלות ובפזורה, חמיד נפיסי (Naficy) מגדיר 'קולנוע עם מבטא' כזוה הנעשה על ידי יוצרים שנעקרו ממולדתם ועברו אל מרכזים קוסמופוליטיים בצפון הגלובוס, שם הם מתקיימים במתח ובמחלוקת הן עם ביתם המקורי והן עם ביתם הנוכחי (27). הסרטים בעלי המבטא מבטאים את אותה מערכת היחסים מורכבת של הגולים. נפיסי טוען שכל סרטיהם של יוצרים אלו מכילים מאפיין דומה ומשותף – "סובייקטיביות לימינלית ומיקום בין-מרחבי בחברה ובעשייה הקולנוע" (27). סובייקטיביות לימינלית זו מתבטאת בסרט הן בטקסט והן ביואב כדמות, ושניהם מתקיימים בתוך משבר זהות בין ישראליות לצרפתיות. אך הסרט כטקסט ונדב לפיד כיוצר מקיימים מערכת יחסים מורכבת עם ההגדרה של 'קולנוע עם מבטא', וזאת בעקבות הגלות מישראל לצרפת שהתרחשה מבחירה חופשית – גלות של יואב כפרוטגוניסט ושל נדב לפיד כיוצר. הסרט מילים נרדפות הוא בעל מאפיינים אוטוביוגרפים רבים מחייו של לפיד, אשר אחר שירותו הצבאי היגר לצרפת. בראיון עם ליזה בר (Bear) למגזין האינטרנטי "Bomb", אשר יצא כחמש שנים לפני הסרט מילים נרדפות, לפיד מספר שלא היגר לצרפת בעקבות אירוע טראומתי, אלא בעקבות הערצתו מגיל צעיר לצרפת בכלל ולתרבות הצרפתית בפרט. ועוד הרחיב ואמר, שלא רצה שעתידי יהיה כבול ללאום הישראלי; הוא הרגיש שהוא נולד בטעות במזרח התיכון ושהוא למעשה אירופאי.² באותו ראיון הוא מוסיף ומספר, שהוא הסתובב ברחובות פריז עם מילון צרפתי, וניסה ללמוד כמה שיותר מילים נרדפות בצרפתית כדי להחליף את זהותו מישראלית לצרפתי, בדיוק כמו גיבור הסרט מילים נרדפות.

1 יש לציין, שמאז שהסרט מילים נרדפות יצא, נדב לפיד אכן היגר לפריז, באופן שיכול להתפרש להגירה לצמיתות.

2 הפראפרוזה במאמר זה הן תרגום חופשי שלי.

בניגוד למרבית היוצרים בעלי המבטא שנעקרו ממולדתם ונאלצו לעבור לגולה בעקבות טרגדיה אישית או לאומית (נפיסי, 27), במקרה של נדב לפיד מדובר בגלות מבחירה לאירופה. לפי נפיסי, מכיוון שהיוצרים בעלי המבטא נעקרו מארצם בכפייה, הם נוטים להנציח בסרטם את מולדתם על ידי פטישיזציה בצורת קולות, דימויים וכרונוטופים עתירי רגשות, הרווחים ביחסי הגומלין בתרבות העממית הגולה (29). פטישיזציה זו מתבטאת באופן מורכב ולעתים הופכי בסרט מילים נרדפות, בהתחשב בעובדה שנרב, והדמות הראשית יואב, עקרו מישראל מבחירה. לכן מחד גיסא מילים נרדפות כטקסט מתקיים באופן המשעתק קונבנציות מסוימות של קולנוע עם מבטא, אך מאידך גיסא, מתנגד לקונבנציות אחרות של אותה תופעה. שתי הקטגוריות המרכזיות ביותר של 'קולנוע עם מבטא', אשר הסרט מנהל איתן דו שיח הן: כרונטיפ האומה ונרטיב אפיסטולרי.

אחת מהתכונות המרכזיות ביותר ב'קולנוע עם מבטא' היא האופן שבו הטקסט מייצג את כרונטיפ המולדת לעומת כרונטיפ האומה העכשווית. כרונטיפ (זמן מרחב) הוא יחידה לניתוח טקסטים, שנוסחה על ידי חוקר הספרות מיכאיל בכטין (Bakhtin). בכטין הגדיר את המונח כמערכת הזמן ומרחב שבה הסיפורים מתקיימים. ניפסי טוען, שאחת הקונבנציות הבולטות ביותר בסרטי 'קולנוע עם מבטא' הוא קיום כרונטיפ של המולדת כגן עדן אבוד אוטופי, שאינו מזוהם על ידי ההווה (209). לדעתו, המרחב של כרונטיפ המולדת מתאפיין בצורה פתוחה המיוצגת ב-

מיונסצנה המעדיפה צילומי חוץ, נופים פתוחים, תאורה טבעית בהירה ודמויות דיאגטיות ניידות ונודדות. מבחינת צילום, הפתיחות עולה משוטים מרחוק, ממסגור נייד ומטייקים ארוכים שמציבים את הדמויות בתוך הסביבה הפתוחה שלהם ומשמרים את שלמותן במרחב ובזמן. (נפיסי 209-210)

במידה רבה אלמנטים אלה מאפיינים את כל הסצנות בסרט אשר מתרחשות במולדתו של יואב, בישראל. במהלך הסרט יש רק שתי סצנות (וסצנת פנטזיה יחידה) שבהן מופיעה ארץ ישראל – סצנת המטווח בטבע וסצנת טקס החיילים המצטיינים בבית הקברות. בהתייחס לתיאורו של נפיסי, שתי סצנות אלו מתאפיינות בשוטים פתוחים, תאורת יום טבעית, ניידות רבה ודגש על הדמויות הנמצאות בטבע הארץ ישראלי. הטבע הזה נעדר מסצנות ההווה של יואב, אשר מתרחשות כולן בתוך דירות קלאוסטרופוביות וברחובות פריז ההומים מאדם. בסרטי קולנוע עם מבטא, טבע מסוג זה מתאר לרוב גן עדן אבוד, המייצג את הזיכרון האידיאלי של היוצר ממולדתו, שאליה הוא עורג לחזור.

למרות התיאור האידיאלי של ישראל כגן עדן אבוד/מולדת, ובניגוד לכרונטיפ האידיאלי המאפיין סרטי 'קולנוע עם מבטא', הסצנות המתרחשות בישראל מלוות בוויס אובר של יואב (בצרפתית ובזמן ההווה של הסרט), המבטא סלידה ורצון להיפטר מהזיכרונות שקשורים לישראל. הניגוד בין השפה הקולנועית לבין טענותיו המילוליות של יואב בא לידי ביטוי בכל הסצנות המתרחשות בארץ. הניגוד מתבטא כבר בסצנה הראשונה בישראל, שבה יואב יוצא למטווח בטבע הפסטורלי של ישראל (דימוי 1), אך בו בזמן הוא מדמיין שירים בצרפתית. אותו ניגוד מתבטא באופן בולט אף יותר, בסצנה שבה יואב ניצב בטקס צבאי לחיילים מצטיינים, המתקיים בין עצי ארץ ישראל. בעוד שיואב מצולם כחלק מהמרחב

הפסטורלי של מולדתו, הוויס אובר שלו מסביר את חוסר השייכות של יואב לאותו מרחב לאומי ישראלי. השפה הקולנועית מעבירה את אותו כרונוטיפ של גן עדן אבוד שנפיסי מתאר – שוטים רחבים בנוף פתוח, מוארים היטב וניידים – ואף על פי כן, דמותו של יואב מעידה על חוסר השייכות שלה לאותו נוף שמיוצג בסצנות. גיבור הסרט מילים נרדפות חווה את הגולה ואת מולדתו באופן מנוגד לזה המצופה מגיבורי סרטי הקולנוע עם מבטא: הוא מתאר את צרפת כאידיאלית ואת ישראל כטראומתית. בעוד שהצד הוויזואלי של הסצנות מבטא רעיון של אידיאל ישראלי ציוני מיליטריסטי, הוויס אובר של יואב בשפה הצרפתית מדגיש את הנתק שלו כסובייקט מאותו קולקטיב ישראלי, ואת הרגשת השייכות שלו לאידיאל צרפתי מדומיין.

ניתן לראות באובססיה של יואב לצרפת והנתק שלו מישראל ביטוי של תופעה רחבה יותר בחברה הישראלית, תופעה של הגירה כפולה (מצד אחד עליית יהדות אשכנז בעבר, מהצד השני ישראלים חוזרים לאירופה), תופעה המתבטאת בין השאר במאבק להוצאת דרכון אירופאי. למרות הטראומה היהודית מיבשת אירופה, והחזון הציוני המטיף להתנתק מהאדמה שהיהודים חיו בה כמיעוט נרדף, ישראלים רבים (שחלקם צאצאים למהגרים מאירופה) בוחרים לחזור אל אותה יבשת ולהפנות עורף לאומה היהודית הציונית. יואב כדמות ולפיד כיוצר (כפי שבא לידי ביטוי בראיון), מביטים בערגה נוסטלגית לעבר אירופה בכלל, וצרפת בפרט, הם מדמיינים את צרפת כגן עדן אבוד אידיאלי, שבה הם סוף סוף יוכלו לחיות כאינדיבידואלים ללא כבלי הלאומיות. נוסטלגיה זו היא סוג של "נוסטלגיה משחזרת" (Restorative Nostalgia). את המושג הזה טבעה סוולנה בוים (Boym) בספרה, ושם היא מתארת איך אנשים שלהם נקודת מבט נוסטלגיה משחזרת שואפים לבנות מחדש את ביתם האבוד. מבחינתם, מסע שחזור זה הוא מסע אחר האמת, ולא אחר אידאל נוסטלגי (41). יואב מתבונן במולדתו ישראל מנקודת מבט ביקורתית, המתייחסת למדינה כמקום ממשי עם בעיות ממשיות, בעוד שבמקביל הוא מתבונן בצרפת דרך נוסטלגיה מזויפת, ורואה אותה כאידיאלית – גן עדן אבוד שאותו הוא צריך לשחזר במסעו.



דימוי 1: בעוד שהשפה הקולנועית מחברת את דמותו של יואב אל הטבע הפסטורלי של ישראל, האופן שבו הוא מתאר את הסצנה מנתק אותו תמיד מההוויה הישראלית (כל התמונות המופיעות במאמר באדיבות הבמאי).

תכונה מרכזית נוספת ב'קולנוע עם מבטא' הינו הנרטיב האפיסטולרי (מכתבי). נרטיב זה בא לידי ביטוי באמצעות שיחות הוידאו הרבות שיואב מנהל עם ישראלים שנטש, כאשר בחר לעבור לגלות בצרפת. נפיסי גורס שהאפיסטולריות היא הגורם המרכזי שמקבע את הסגנון של קולנוע עם מבטא, וכך הוא כותב: "הגלות וקשרי המכתבים, האפיסטולריות, קשורים בעצם יסודם זה לזה, שכן הם מונעים מכוח המרחק, הפרידה, ההיעדר והאובדן ומכוח הרצון לגשר בין כל התהומות הללו" (144). דרך הסצנות הכוללות שיחות וידאו של יואב עם אביו ועם חברתו הישראלית, אנו כצופים, ויואב כדמות, נזכרים בהווה הישראלי המתקיים בזמן שיואב שוהה בצרפת. סצנות אלו מדגישות את הקיום של צרפת כגולה מבחינת יואב (גם אם יואב מנסה להתכחש לכך), ואת הקהילה שיואב השאיר במולדתו.

אך במקביל, מילים נרדפות מנצל את סצנות השיחות האפיסטולריות בוידאו כדי להדגיש את הנתק של יואב מהקולקטיב הישראלי, וזאת על ידי חוסר בדיאלוג ממשי בין יואב למקורביו הישראלים. לעומתו, נפיסי מתאר שהצורה האפיסטולרית מבוססת על יחסים דיאלוגיים בין כותבים דיאגטים לנמנעים, הכותבים וקוראים את מכתביהם או משוחחים מול מצלמה (146), אך בסרט זה, שיחות הוידאו מכישות קשר כזה. למרות שמקורביו של יואב מנסים לשוחח איתו בעברית, יואב עונה להם רק בשפה זרה (לרוב צרפתית), שאותה הם לא מבינים. מבנה זה מדגיש שוב את הנתק מהקולקטיב הישראלי שיואב כופה על עצמו, כאשר גם כשהוא בא במגע עם אותו קולקטיב, הוא בוחר להתכחש לו.

בנוסף לחוסר בדיאלוג, הסרט משתמש בצורות הפנייה של נרטיבים אפיסטולריים, המאפיינות את הסרטים שבקטגוריית 'קולנוע עם מבטא'. נפיסי כותב, שביצירות אפיסטולריות מעורבים מבע ישיר של הדמויות וסובייקטיביות ישירה, כאשר הדמות הראשית מדברת ישירות אל הצופים (145-146). דיבור זה מתבטא בהקראת מכתבים בקולם של היוצר או של הדמות הראשית. אך במילים נרדפות, לא מכתבים הגיבור קורא בפני קהל הסרט, אלא מילים נרדפות ממילון צרפתי. במהלך הסרט כולו ישנן סצנות רבות שבהן יואב מתהלך ברחובות פריז, וברקע נשמע וויס אובר של קולו הקורא בצרפתית את אותן מילים נרדפות. נראה שיואב מנסה לתקשר עם קיום אידיאלי כצרפתי, וזאת במקום ניסיון לתקשר עם מולדתו. את הסצנות הללו מצלמת צלמת ניידת, שזוהי באופן תזזיתי, בתנועות המדמות נקודת מבט של אדם הסוקר בעיניו את רחובות פריז. בתחילת שוטים אלה ניתן לחשוב, שזוהי נקודת מבטו של יואב, אך בסופם יואב עצמו מופיע בפריים, ואז מתגלה לצופה שהשוטים האלה מייצגים אך ורק את נקודת המבט של המצלמה. למעשה השוטים מציגים את המצלמה ואת הסרט עצמו כסובייקטים בעלי נקודת מבט עצמאית, המקושרים למסעו של יואב. שפה קולנועית מיוחדת זו מקשרת את מסעו של יואב לעיצוב זהות אינדיבידואלית המנותקת מקולקטיב לאומי, ולמסע דומה של הסרט כיצירה בעלת זהות לאומית נזילה.

מבט אירופאי על מציאות ישראלית

ניתן לטעון, שהסובייקטיבית הלימינלית ומשבר הזהות הלאומית המאפיינים את יואב ואת הפרוטגוניסטים האחרים של 'קולנוע עם מבטא' מתבטאים גם בלאומיות של הסרט **מילים נרדפות** כטקסט. הסרט מוגדר כסרט ישראלי על ידי פסטיבל ברלין,³ על ידי מבקרי קולנוע ואפילו על ידי שרת התרבות מירי רגב, שהצהירה שזכיית הסרט בפסטיבל ברלין היא "עדות נוספת להצלחת הקולנוע הישראלי" (מצוטט אצל שביט).⁴ כל העדויות האלו על זהותו הישראלית של הסרט אינן מסתדרות עם העובדה שהסרט מתרחש כמעט באופן אקסקלוסיבי בצרפת, מומן על ידי ישראל אך גם על ידי צרפת וגרמניה, דמויותיו מדברות כמעט לחלוטין בצרפתית וסגנונו מושפע מהקולנוע האירופאי בכלל והצרפתי בפרט. לאור כל זאת, יש לשאול מה הופך את **מילים נרדפות** לסרט ישראלי. התשובה הפשטנית יכולה להיות שיוצרו, נדב לפיד, הוא ישראלי, ולכן הסרט יורש את זהותו הלאומית של יוצרו.

אולם לטענתי, תשובה זו אינה מספקת. זאת מכיוון שהזהות הישראלית של יוצרי הסרט לא מנעה בעבר מסרטים שנעשו בפזורה להיות מוגדרים אחרת, ואחת הדוגמאות לכך היא הסרט **כל החיים לפניו**. הסרט מתאר את סיפורה של מאדם רוזה (סימון סיניורה), ניצולת שואה שמתגוררת יחד עם עובדות מין במגדל דירות, שם היא מגדלת ילדים עזובים וביניהם את מומו היתום (סמי בן יוב). למרות שהסרט בוים על ידי משה מזרחי הישראלי, הסרט נתפס כצרפתי ואפילו זכה באוסקר לסרט הזר הטוב ביותר מטעם צרפת באוסקר ה-50, שם הביס את הסרט הישראלי, הצבאי והלאומני **מבצע יונתן** (מנחם גולן, ישראל, 1977).

הבמאי משה מזרחי פרץ לתודעה הישראלית והבינלאומית בתחילת שנות ה-70, עם שני סרטים בולטים במיוחד, אשר היו מעומדים לאוסקר מטעם ישראל – **אני אוהב אותך רוזה** (משה מזרחי, ישראל, 1972) ו**הבית ברחוב שלוש** (משה מזרחי, ישראל, 1973). שני הסרטים האלה היו פורצי דרך ויוצאי דופן בנוף הקולנוע הישראלי דאז. במיוחד נחשב ליוצא דופן **הבית ברחוב שלוש**, שלפי מרט פרחומובסקי התאפיין בשימוש בחומרים אוטוביוגרפיים מחייו של מזרחי, והוא שילוב של קולנוע פופולרי ואמנותי עם ייצוג מזרחים ואשכנזים באופן שניתן לפרשו כאנטיזה לסרטי בורקס (101). בעוד שסרטיו הישראליים של מזרחי היו אישיים ביותר לפי פרחומובסקי, סרטיו בצרפת בכלל ו**כל החיים לפניו** בפרט מתאפיינים בריחוק מההיבט האישי ובהתבססות על יצירות ספרותיות (134). לכן ניתן לראות, שהריחוק מההיבט האישי גם הוא הרחיק את סרטיו של מזרחי מההיבט הלאומי הישראלי, זאת בניגוד לסרט **מילים נרדפות**, אשר קשור באופן הדוק אל חייו האישיים של נדב לפיד.

גם הסרט **כל החיים לפניו** הוא חלק מתופעת סרטי 'קולנוע עם מבטא', אך באופן מובהק פחות ממילים נרדפות. משה מזרחי לא היה יליד ישראל, אלא היגר לישראל ממזרים יחד עם אימו בגיל 15, ולמעשה ניתן להגדיר את הגירתו לצרפת כהגירה שנייה (פרחומובסקי, 16). ואכן תחושת הזרות בצרפת מועברת בסרט **כל החיים לפניו**, וזאת דרך דמותו של

3 שם הוא זכה בפרס הראשון, דב הזהב, כסרט ישראלי.

4 קולנוע ישראלי אשר רגב נוטה להתנער ממנו לעיתים קרובות.

מומו הערבי,⁵ שמדאם רוזה מנסה לגדל כצרפתי. מומו מרגיש זר בפריו ונאבק למצוא את זהותו, אך בניגוד למקובל בסרטים עם מבטא, הסרט אינו כולל שום סצנה הממוקמת בארץ המוצא של מומו. בנוסף למומו, מרבית הדמויות אשר מופיעות על המסך בסרט אינן ילידות צרפת. הסרט מתאר מרחב קלסטרופובי של מבנה דירות, שבו חיים מהגרים ופליטים מכל העולם. בעוד שכרונוטיפ האומה נעדר, צרפת (כארץ ההגירה) אכן מצולמת בצורה המקובלת לסרטים בעלי מבטא – היא קלסטרופובית, מצולמת בשוטים סגורים וכולטת בה בצורה ניכרת תחושת הניכור של מומו.

באופן מפתיע, מזרחי מבטא את תחושת הזרות באמצעות דמותו של מומו הערבי ולא באמצעות דמותה של רוזה היהודייה, אשר מובילה את העלילה ותמיד נמצאת במרכז הקומפוזיציות בסרט. בסוף הסרט מומו עוזר לרוזה למות בשלווה, ורק לאחר מכן נשמע בסרט בפעם הראשונה וויס אובר (voice-over) שלו, שבו מומו מתאר את המוות של רוזה ואת הנתיב החדש של חייו. רק המוות של דמות האם היהודייה המאמצת מביא לכך שמומו מוצא לבסוף את זהותו, ומרגע זה הסרט הופך להיות מסופר מנקודת המבט הסובייקטיבית שלו באופן המודגש על ידי הוויס אובר. ניתן אפוא לראות בסוף סרט זה אלגוריה לאופן שבו מזרחי קיבל את זהותו החדשה כיוצר, וזאת על ידי העלמת הזהות הלאומית הישראלית בסרטי. רק על ידי התנתקות מהמרחב הישראלי והזהות הלאומית, מזרחי התחיל לספר סיפורים אוניברסליים, שבעקבותיהם הגיע לפרס האוסקר והיוצר הישראלי הראשון לפרס זה בהיסטוריה.

אם זהות היוצר אינה הגורם היחידי לקיבוע זהות לאומית של סרט הנוצר בפזורה, יש לבחון מה הם הגורמים השונים שתורמים לקיבוע לאומי של טקסט קולנועי בעיני קהילת הקולנוע הבינלאומית. יש כמה דרכים שבאמצעותן ניתן להגדיר לאום של סרט, וביניהן גיאוגרפיה, מימון, הפקה, שפה, תוכן וזהות היוצר. אך בעידן שבו ההגירה נפוצה מאי פעם, והפקות בינלאומיות שכיחות בתעשיית הקולנוע, לאומיות של סרטים רבים הופכת לקטגוריה נזילה ואף בעייתית. פיליפ רוזן (Rosen) מסביר במאמרו, שקולנוע לאומי סובב סביב אינטר־טקסטואליות, שלה משייכים חשיבות היסטורית (17). הוא מרחיב את הגדרתו וכותב, שהקהל־רנטיות האינטר־טקסטואלית מקושרת לקוהרנטיות סוציו־פוליטית ו\או סוציו־תרבותית, שבאופן מרומז או מפורש מקושרת לאומה (18). כלומר, לפי הגדרה זו, ניתן לראות סרט כסרט ישראלי כאשר הוא מכיל מאפיינים המקיימים יחסים אינטר־טקסטואליים עם סרטים ישראלים אחרים, ועם תופעות תרבות אחרות המתקשרות לרעיון של ישראליות. את ההגדרה הזו מרחיב תומאס אלזסר (Elsaesser), והוא מקשר אותה אל הזירה הבינלאומית ולאופן שבו אותה אינטר־טקסטואליות נתפסת בעיני הקהל הבינלאומי. אלזסר טוען, שקולנוע לאומי הינו עסקת חליפין של סטריאוטיפים לאומיים, "שוק שחור" של האלמנטים השטחיים ביותר של ההיסטוריה והתרבות של הלאום שבו הסרט נוצר (2). לפיכך, בהתאם לטענתו, הסרט מילים נרדפות למעשה מקבל את זהותו הישראלית מתוך התעסקות בנושאים

5 ההתמקדות בדמותה של מאדם רוזה יכולה לנבוע מהמעמד של סימון סיניורה ככוכבת באותם שנים, אך גם יכולה להתפרש כהחלטה של משה מזרחי להתמקד יותר בנרטיב יהודי.

ובמאפיינים שנתפסים בעיני הציבור הזר כישראלים, גם אם אותם מאפיינים באים לידי ביטוי בפזורה הנמצאת הרחק מהטריטוריה הישראלית.

השיח בישראל ומחוץ לה שהיה סביב יציאתו לאקרנים של הסרט השנוי במחלוקת פוקסטרות, הוא מקרה מבחן להגדרת זהות ואיכות סרט ישראלי על ידי הצופה הזר. בנוסף לזכייטו בפרסים, הסרט חולל בישראל דיון נרחב לגבי מבט זר על קולנוע מקומי, ועל האופן שמבט זה מעצב את ייצוג האומה במוצרי תרבות. הסרט מספר את סיפורו של זוג הורים, מיכאל (ליאור אשכנזי) ודפנה (שרה אדלר), אשר מגלים שבנם יונתן (יונתן שיראי) נהרג בזמן שירותו כחייל במחסום. במהלך הסרט מתרחשת סצנה שנויה במחלוקת, שבה חיילי צה"ל, וכיניהם יונתן, מטייחים הרג בשוגג של פלסטינים חפים מפשע. בעקבות זכייטו של הסרט פוקסטרות בפרס חבר השופטים בפסטיבל ונציה,⁶ התחולל שיח ציבורי נרחב על אופן הייצוג של ישראל בסרט, כמו גם על השאלה, אם הנמען של ייצוג זה הוא הצופה הישראלי או האירופאי. בכתבות רבות התפרסמו ביקורות על כך שהסרט מכוון למבט הזר ולא לישראלי, ובכתבה של ראם שמואלביץ' במגזין האינטרנטי דבר אף נטען, שפוקסטרות "לא נעשה בשביל הישראלים. [...] מאחר שאין זו מטרתו, הוא אינו מנסה לדייק בפרטים, או לפחות לייצר אותו ברוח המציאות. הסרט מיועד עבור המבקרים בחו"ל. להם הוא יגיש את דימוי הצבא הישראלי כמו שהם רוצים לקבל".

הביקורת של ישראלים רבים משקפת את הנתק של התוכן והמבט של הסרט מהמציאות שהם מכירים. עולמו של הסרט מנותק לחלוטין ממרחב שזוהה לצופה הישראלי כישראלי. למשל, נאמר שיונתן שומר במחסום בצפון, אך סצנות המחסום מתרחשות במדבר צחיח; החיילים בעלי ציוד ונשק שלא רלוונטיים לצה"ל של שנת 2017; סצנות הפנים של ביתם של מיכאל ודפנה צולמו בגרמניה ונראות כמו פנטהאוז אירופאי יוקרתי, והדמויות בסרט מדברות לעתים קרובות באופן דידקטי, שכלל אינו דומה לדיבור ישראלי. מובן שהייצוג המנותק מהמציאות של ישראל בסרט לא נובע מרשלנות, אלא ניתן לזהות בו מאפיינים רבים של עלילה אלגורית ואוניברסלית. למרות שהסרט רווי באלמנטים תמטיים שמחזקים את הזהות הישראלית שלו, כגון עיסוק בכיבוש ובטראומת השואה, ניתוקו מהמרחב הישראלי הופך את המסר שלו לאוניברסאלי, ומתרחש במקום ובזמן לא ידועים. עם זאת, לא ניתן להתעלם מכך שבעוד שהסרט זכה לביקורות קשות מצד ישראלים רבים, ששאפו להתנער מהסרט כחלק מזהותם הלאומית, אירופאים בחרו לשבח את הסרט ולהעניק לו פרס כסרט ישראלי, וזאת בעוד שאינם מודעים לסתירה שבין חלק מתיאוריו לבין המציאות הישראלית.⁷

6 הפרס השני בחשיבותו בפסטיבל, אחרי אריה הזהב.

7 הסרט קיבל גם ביקורות חיוביות ואף זכה בפרס אופיר, אך לא ניתן להתעלם מהשיח ששרר בישראל סביבו ומההתקפות של השלטון. זכורה כמובן הביקורת של השרה רגב ושל מבקרים רבים אחרים על ייצוג האומה בסרט, מבחינת התוכן באופן כללי ומסצנת הטיוח בפרט, וגם מבחינת ייצוג המרחב הישראלי.

סיפורים ישראליים לקהל אירופאי

בניגוד לפוקסטרטוט, מילים נרדפות לא עורר סערה תקשורתית בישראל, אך המשותף לשניהם הוא כמוכחן החיכוך האוהד שהם קיבלו מקהל המבקרים האירופאים, ותשכחות על האופן שהם עוסקים בחוויה הישראלית. לכן, כדי לנסות לבדוק כיצד זהות ישראלית באה לידי ביטוי בסרט מילים נרדפות, יש לבחון מה הן התמות המרכזיות שבהן הסרט משתמש, כמכוננות את הזהות הלאומית של הסרט ושל הדמות הראשית.

התמה המרכזית שהסרט משתמש בה בהקשר של זהות הישראלית היא הטראומה הישראלית, תמה שעל פי נורית גרץ ורז יוסף מאפיינת את החברה הישראלית, שהיא במידה רבה חברה פוסט טראומטית שזיכרונותיה מתמקדים ברדיפות, בשואה ובמלחמות (14). אותן טראומות שמאפיינות את החברה הישראלית, נמצאות גם באופן גלוי וגם חבוי בסרטי הקולנוע הישראלי העכשווי, שלפי גרץ ויוסף מתאפיינים ב"קריאה ביקורתית הנשענת על התפכחות כואבת ממיתוסים לאומיים, על התנתקות ועל הפרטה של הזיכרון הקולקטיבי" (22). המשמעות של זו האחרונה, בהקשר של הקולנוע הישראלי, היא הדגשת החוויה הסובייקטיבית-אינדיבידואלית של הפרט בניגוד לשעבוד לזהות ולחוויה הלאומית קולקטיבית. אם בראשיתו עסק הקולנוע הישראלי בעיקר בחוויה של בניית אומה ציונית וכינון זהותה החדשה, הקולנוע הישראלי העכשווי עוסק בחוויות הפרטיות של אינדיבידואל וכינון זהות אישית בהקשר הישראלי לאומי.

השאיפה ל"הפרטה של זיכרון קולקטיבי" נמצאת במרכז הסרט מילים נרדפות, שבו יואב שואף להתנתק מהקולקטיב הישראלי, וזאת על ידי מסירת סיפוריו האישיים לידי אמיל. במסירת הסיפורים לאמיל הצרפתי הבורגני ניתן לראות סימבול למסירת סיפורים קולנועיים לקהל הקולנוע האירופאי הבורגני. בדומה לסיפורי יואב המסופרים לאמיל הנלהב, הקהל האירופאי ככלל והצרפתי בורגני בפרט הוא זה שכוחר לצפות בקולנוע של נדב לפיד ולשבח אותו. על ידי מסירת חוויותיו האישיות לאמיל, חוויות המתאפיינות באלמנטים טראומטיים ישראליים כגון צה"ל ושואה,⁸ יואב מקווה לגאול את עצמו ולהכתיר את עצמו כאינדיבידואל חדש המנותק מהלאום הישראלי. מוטיב חוזר בסיפוריו של יואב הוא הטראומה מהמערכת הצה"לית, שסירבה להתייחס אליו כאינדיבידואל בעל נקודת מבט סובייקטיבית.

מוטיב זה של שלילת הזהות הסובייקטיבית של יואב על ידי המערכת הצה"לית, מתבטא בסיפורים שונים של יואב, לדוגמה סיפורו על טקס החיילים המצטיינים שבו השתתף. בסיקוונס זה, יואב עומד במסדר בבית קברות צבאי, בזמן שחיילות עוברות בין שורות החיילים ושרות את השיר הישראלי "הללויה". בוויס אובר, יואב מספר שמפקרו רצה לנצל את המעמד כדי לברך את הנורי החיילים, אך נאום המפקד נקטע, וזאת בעקבות צחוקה של אימו של יואב. יואב מספר שהוא התכוון מבושה, מכיוון שכל החיילים והמפקדים קישרו אותו לאישה שצוחקת בפני האלוף, בזמן טקס צבאי. הסיקוונס נגמר בקלוז אפ על פניו הרציניים של

8 יש לציין שגם בפוקסטרטוט וגם בכל החיים לפניו הייתה נוכחות של טראומת השואה כעלילת משנה. דבר זה מעורר תשומת לב לאופן שבו כמעט כל סרט ישראלי, שזוכה בפרסים יוקרתיים מטעם גורמים זרים, משתמש בשואה כמכונן זהות יהודית או ישראלית.

יואב כחייל צעיר (דימוי 2), בזמן שהוויס אובר של יואב דובר הצרפתית, אומר שכיום הוא מבין, שאימו ניסתה להציל אותו מהמחלה שבה לקו כל החיילים והמפקדים. הקלוז אפ מדגיש את זהותו של יואב כאינדיבידואל, ולא רק כאחד החיילים באתוס הצינוני, והוויס אובר בצרפתית מדגיש אף יותר את הנתק של החוויה הסובייקטיבית של יואב מההוויה הישראלית.



דימוי 2: הקלוז אפ בסרט מדגיש את הזהות האינדיבידואלית של יואב הניצבת בניגוד לאתוס הלאומי.

סיפור נוסף שמנסה לבטא את אותו מוטיב הוא הסיפור הראשון שאמיל מנכס – תמונת הילד והכינור במבדקי הקצונה של יואב. יואב מספר לאמיל וקרוליין על מבחן TAT (מבחן השלכות פסיכולוגי), מבחן שבו נכשל במהלך המיונים לקצונה. הכישלון נבע מכך שבניגוד לשאר החיילים (שלהם הוא בן) יואב לא זיהה בתמונה ילד מנגן כינור, אלא המציא סיפור משלו על ילד שעומד להתאבד, וברגע האחרון מוצא טעם לחייו. הפסיכולוג הצבאי פירש את סיפורו של יואב כנטייה אוברדנית, בעוד שיואב ראה בו סיפור אופטימי על ניצחון הרוח האנושית. בסוף סיפורו של יואב, ברגע שהוא מבין שהתמונה הייתה של ילד מנגן בכינור, יש סאונד חוץ-דיאגטי של סונטת כינור. הסיפור בכלל, והכנסת מוזיקת הכינור החוץ-דיאגטי בסרט, מדגישים את החוויה הסובייקטיבית של יואב. לרגע מיוחד, הקהל הצופה בסרט שומע מנגינת כינור, שאמורה כביכול להתנגן רק בדמיונו של יואב. יואב נענש על עצם העובדה שהוא פירש תמונה באופן שונה משאר החיילים, ולכן לא התקבל לתפקיד הנחשק. דרך הסאונד החוץ דיאגטי של הכינור, הסצנה מדגימה את האופן שבו המבט הסובייקטיבי הוא זה שמייצר משמעות בעולם.

אך באופן אירוני, למרות שסיפוריו של יואב מתמקדים בטראומה שחווה מהמערכת שסירבה להתייחס אליו כאינדיבידואל, במסירת סיפוריו לאמיל הוא חווה חוויה זהה. אמיל אמנם מתרגש מסיפורי זה"ל, אך בהמשך הסיפורים האלה מדכדכים אותו, מכיוון שהם מנכיחים בפניו את חייו האפורים והמשעממים כצרפתי בורגני. אמיל עורג לריגוש שטמון בסיפוריו של יואב על ישראל, וחש שכצרפתי הוא לעולם לא יחוה ריגוש של ישראלי. יואב וסיפוריו מייצגים בעיניו את ישראל כולה, ולכן הוא מחליט לנכס את סיפוריו של יואב לספרו, כדי להציג מציאות סוערת ומרגשת. אמיל מתייחס אל הסיפורים מנקודת מבט

אקזוטית, ונקודת מבט כזו שוללת את הסובייקטיביות של יואב. ומכיוון שהוא מתייחס אל הסיפורים כמייצגים את הקולקטיב הישראלי, הוא חוזר וקושר את יואב אל הקולקטיב הלאומי-ישראלי, שממנו יואב מנסה להתנתק.

באותה מידה שזהות סיפוריו של יואב מתעצבת אצל המאזין הזר, מתעצבת זהות הסרט אצל הצופה הזר. הפילוסוף האקזיסטנציאליסט ז'אן פול סרטור (Sartre) טוען בספרו **המבט**, שלא מבטו של האדם על עצמו או על האחר הוא זה שמעניק לו את המודעות העצמית והזהות המוגדרת, אלא דווקא מבטו של האחר עליו (49). ניתן ליישם את אותה טענה על הקולנוע ולטעון, שלא האומה או היוצר הם המגדירים את זהות הסרט, אלא מבטיהם של הצופים והאומות הזרות. למרות שניתן לראות בסרט יצירה מבודדת ואינדיבידואלית, כאשר הוא נצרך על ידי צופה הוא משויך בעיניו ללאום, וזאת לפי מידת הקרבה של האלמנטים הנמצאים בו אל סטריאוטיפים לאומיים. זהו גם המקרה של **מילים נרדפות**, סרט שלא לגמרי הולם את ההגדרה של 'קולנוע עם מבטא', אך מתרחש בטריטוריה שאינה ישראל, מדבר בשפה שאינה עברית ומקוטלג תחת זהות ישראלית. ניתן לראות שמכונן הזהות של הסרט הוא הטראומה מצה"ל ומהשואה, טראומה שהפכה לאלמנט המכונן של הזהות הישראלית מבחינת הצופה הזר. באותו אופן שבו הזהות הישראלית של יואב מתגבשת בעקבות הטראומות שחווה בעברו, כך גם מתגבשת זהותו הישראלית של הסרט בעקבות הטראומות הקולקטיביות הישראליות הבאות לביטוי בעלילתו.

סיכום

לסיכום, הסרט **מילים נרדפות** של נדב לפיד הוא דוגמה לסרט שמקבל את זהותו הישראלית לא מהטריטוריה הנקראת ישראל או מהשפה העברית, אלא מביטוי אלמנטים של ישראליות כפי שהם נתפסים על ידי הקהילה הבינלאומית. זהותו של הסרט לימינלית ונזילה, הוא לא לגמרי מתאים לקטגוריית 'קולנוע עם מבטא', ועם זאת לא ניתן לסווג אותו כסרט לגמרי ישראלי. הסרט מנהל דו שיח מורכב עם קונבנציות 'קולנוע עם מבטא', בייחוד דרך כרונוטיפ האומה והנרטיב האפיסטולרי. מצד אחד הוא מתבסס על אותן קונבנציות, מצד שני הוא הופך אותן, וזאת כדי לבטא את קיומו של יואב כאינדיבידואל הנרדף על ידי עברו הישראלי ושאיפתו להתנתק מאותו קולקטיב. למרות שהסרט (כמו גיבורו) מתקיים במרחב לימינלי, לא ההווה הצרפתי הוא שמגדיר אותו אלא עברו הישראלי, שצף על פני השטח. לכן ניתן לראות, שבניגוד לשאיפת הקולנוע הישראלי העכשווי ובניגוד לשאיפת גיבור הסרט, **מילים נרדפות** שולל את הרעיון שניתן להפריט לחלוטין את הזיכרון הקולקטיבי הטראומתי ולהיגאל ממנו, לפחות לא כשזיכרון זה מתנגש עם המבט הזר. ניתן אפוא לראות במילים נרדפות חלק מתופעה רחבה של סרטים ללא לאום מוגדר, תופעה שתהפוך לשכיחה יותר בעידן של קרפורדוקציות, גלובליזציה והגירה של יוצרי הקולנוע וצופיו.

כיבליוגרפיה

- גרץ, נורית ויוסף רו. עקבות ימים שעוד יבואו: טראומה ואתיקה בקולנוע הישראלי העכשווי. הוצאת עם עובד. 2017.
- נפיסי, חמיר. קולנוע עם מבטא: עשייה קולנועית בגלות ובפזורה. הוצאת עם עובד. 2019.
- פרחומובסקי, מרט. מבוא לאהבה: הסרטים של משה מזרחי. הוצאת ליריקה. 2019.
- סטר, ז'אן-פול. המבט. תרגום: אבנר להב, הוצאת רסלינג. 2007.
- שמואלביץ', ראם. "פוקסטרוט": הבעייה היא לא הביקורת, אלא הזלזול בקהל הישראלי ", דבר, ערכון אחרון ב־29.09.2017, <https://www.davar1.co.il/87660/>, תאריך גישה אחרון ב־18.10.2020.
- שביט, אבנר. "הישראלי שזכה בברלין עונה לרגב: 'אשמח שתצפה בסרט ואז אשמע את דעתה'", וואלה!, פורסם בתאריך 17.02.2019, <https://e.walla.co.il/item/3219540>, תאריך גישה אחרון ב־18.10.2020.
- Bakhtin, Mikhail. *The dialogic imagination: Four Essays*. 1981. Ed. Michael Holquist. Trans. Caryl Emerson and Michael Holquist. Austin: U of Texas P. 1982.
- Bear, Liza. "Nadav Lapid by Liza Béar Ritualistic contradictions, moral complexity, and minimalism shed light on issues of inequality in Policeman", *Bomb Magazine*, Jun. 2014, <https://bombmagazine.org/articles/nadav-lapid/>, Accessed 10 March. 2020.
- Boym, Svetlana. *The future of nostalgia*. Basic books, 2008., pp. 41-55.
- Elsaesser, Thomas. "Holland to Hollywood and Back: Or Do We Need a National Cinema?". *De onmacht van het grote: cultuur in Europa*. Ed. J.C.H. Blom, J.Th. Leerssen, P. de Rooy. Amsterdam: Amsterdam UP, 1993, pp. 81-95.
- Rosen, Philip. "History, Textuality, Nation Kracauer, Burch and Some Problems in the Study of National Cinemas". *Theorising National Cinema*. Ed. Valentina Vitali, Paul Newman, British Film Institute, 2006, pp. 17-29.

פילמוגרפיה

- אני אוהב אותך רוזה. בימוי: משה מזרחי, ישראל, 1972.
- הבית ברחוב שלוש. בימוי: משה מזרחי, ישראל, 1973.
- כל החיים לפניו. בימוי: משה מזרחי, צרפת, 1977.
- מבצע יונתן. בימוי: מנחם גולן, ישראל, 1977.
- מילים נרדפות. בימוי: נדב לפיד, ישראל/צרפת, 2019.
- פוקסטרוט. בימוי: שמוליק מעוז, ישראל, 2017.

רותם זודמן

בין לא פה לבין לא שם: טרנסג'נדריות וטרנסלאומיות בסרט *They*¹

הקדמה

המילה הלטינית "trans" ספוגה במשמעות. מילונית, המשמעות הזו יכולה להיות: "across", "over", "on the further side of", "through", או "beyond", אם לציין כמה אפשרויות בולטות (Lewis & Short 1887-1888). כמו רבות וטובות אחרות, גם המילה הלטינית הזו מצאה את דרכה לשפה האנגלית, שם היא מתפקדת כתחילית (prefix), המתווספת למילים אחרות לשם שינוי משמעותן עד עצם היום הזה. הטקסט הקולנועי שיעמוד במרכזו של מאמר זה, *They* (Anahita Ghazvinizadeh, 2017), נשען בכבודו על שתי מילים כאלו בדיוק – "טרנסג'נדר" ו"טרנס-לאומיות". שני מושגים שהטרנספורמציה שחוללה בהם התחילית "טרנס" היא רק קצה הקרחון בטרנספורמציה הקונספטואלית שהתחוללה בחברה האנושית בעקבותיה בכל הקשור למגדר וללאום.

They הוא סרט אמריקאי עצמאי, המהווה מקרה בוחן אולטימטיבי בייצוגם הקולנועי של שני "טרנס מושגים" אלה. זהו סרטה הראשון באורך מלא של הבמאית אנהיטה גאזוויניזאדה (Ghazvinizadeh), ילידת איראן ותלמידה של הבמאי עבאס קיארוסטמי (Kiarostami), שסדנאות האמן בהנחייתו היו מן הקטליזטורים העיקריים של החלטתה ליצור סרטים, שאיפה שהתממשה ביתר שאת עם הגירתה לארצות הברית (Macaulay). השפעתו של קיארוסטמי נוכחת גם ב-*They*, בין היתר בבחירה להציב במרכז העלילה דמות שנמצאת בתקופת הילדות.² דמות זו, ששמה ג'יי, ניצבת בסרט בפני דילמה הנוגעת להמשך הטיפול

1 גרסה מוקדמת של מאמר זה זכתה במלגה על שם מורן צפריר ז"ל למחקר בנושא חציית זהות מגדרית וטרנסג'נדריות לשנת 2021.

2 ילדים הם מוטיב חוזר בסרטיו של קיארוסטמי, כמו בסרטים שבהם מדובר בגיבור ילד כמו *Where is the Friend's House?* (1987) ו-*The Traveller* (1974), או כמו בסרטים שבהם מופיעים ילדים בתפקידים משניים משמעותיים, למשל *Ten* (2002) ו-*And Life Goes On* (1992). ככלל, מקובל לטעון כי ילדים הם תמה מרכזית בקולנוע האמנות האיראני כולו (Naficy, A) *(Social History of Iranian Cinema, 208-210)*.

ההורמונלי שלה עם תחילת גיל ההתבגרות.³ אף על פי שדילמה זו מלווה את הסרט מתחילתו ועד סופו, רוב הסרט מתמקד בביקור אחרתו של ג'יי, לורן, בבית הוריהן. ההורים נעדרים במשך רוב הסרט, כשהסבר לכך הוא שהשניים שוהים בחו"ל, ועתידיים לחזור רק ביום שג'יי אמור לקבל החלטה באשר לטיפול ההורמונלי שלו. אל לורן מצטרף הארוס שלה, אראז, מהגר מאיראן – דמות שתופסת מקום מכובד בנרטיב עוד לפני הזרקור שכיוונה אליה ההיכרות עם הביוגרפיה של הבמאית. האינטראקציה היומיומית בין שלוש דמויות אלו מהווה את עיקר הסרט, ואת המצע שעליו תבואנה לידי ביטוי הקבלות שונות בין החוויה של ג'יי – שאותה אכנה טרנסג'נדרית, לבין זו של אראז – שאותה אכנה טרנסלאומית, ושאותן אבקש לפרק ולנתח כאן.

מטרת השימוש שלי במילה "חוויה", בהקשר הטרנסג'נדר והטרנסלאומי גם יחד, מקורה בצורך להתרחק מעמדה מהותנית או דטרמיניסטית שעשויה להשתמע מהשימוש במילה "זהות". טיבה הפנומנולוגי של המילה "חוויה" מצליח, מחד גיסא, לשמר את האספקט של תחושת שייכות או אי־שייכות סובייקטיבית, ביחס למגדר וללאום, ומאידך גיסא הוא אינו צובע את הדיון כולו בסוגיות של ייצוג ושיח זהויות. לצד זאת, משמעותו של המושג רחבה דיה כדי לדון באמצעותה גם בפרקטיקות או בהתרחשויות הקשורות בטרנסג'נדריות או בטרנסלאומיות של הדמויות והמאפיינות את מציאות חייהן. בניסיון להגדיר את החוויות בחרתי להקפיד גם על יידוע שלהן – בתור החוויה הטרנסג'נדרית/טרנסלאומית – באופן שמבקש להציב אותן כניגוד פרטיקולרי ל"חוויות טרנסג'נדריות/טרנסלאומיות כאשר הן". זאת במטרה להימנע מקביעות שעלולה להשתמע מהן השלכה של החוויה המסוימת, כפי שהיא מופיעה בטקסט הקולנועי, על כלל החוויות הטרנסג'נדריות/טרנסלאומיות הקיימות ושנעדרו מסרט זה.

בעוד שקיימת לא מעט כתיבה על חוויה קווירית או להט"בית שהיא גם טרנסלאומית באופייה,⁴ מצאתי שמעטים התייחסו באופן תיאורטי להקבלות הקיימות בין שתי החוויות הללו כחוויות עצמאיות ונפרדות. במובן מסוים זה בדיוק מה *They* מנסה לעשות, כשהוא מצד אחד מייחד דמות נפרדת לכל חוויה, ומצד שני מציב אותן יחד תחת קורת גג אודיוויזואלית אחת. בחירה זו מאפשרת את הבלטתן של ההקבלות ונקודות השקה בין שתי החוויות, שעליהן אבקש להצביע במאמר זה דרך דיון צורני ונרטיבי בדוגמאות מתוך הסרט. ההדגמות יתמכו בהמשגת הדמיון בין "הסגת הגבול" הטרנסלאומית לבין זו הטרנסג'נדרית. לשם המשגה זו איעזר בקורפוס תיאורטי חוצה גבולות (דיסציפלינריים) בפני עצמו – כשלימודי מגדר, לימודים טרנסג'נדריים ותיאוריה קווירית לצד לימודי הגירה ותיאוריות טרנסלאומיות יהיו את המצע התיאורטי העיקרי שלי. בדרך זו אבקש לבחון את האפקט שהחיבור וההשוואה בין שתי החוויות יוצר, ולטעון כי הסרט *They* מייצר הקשרים

3 הסרט דובר אנגלית ועל כן נחסך ממנו הצורך להטות כל התייחסות לדמות זו על פי מין דקדוקי כזה או אחר. בפעמים שבהן עולה הדרישה להתייחס אליה בגוף שלישי, נבחר כינוי הגוף הניטרלי "they". בהיעדר מקבילה עברית הולמת לכך, בחרתי לעניינו של מאמר זה להתייחס אל הדמות האמורה בלשון זכר ובלשון נקבה לסירוגין.

4 ראו למשל: Luibhéid 289–315, Tinsley 119–215 ובהקשר לוקאלי יותר – קונצמן 591–615 וכן גרוס 227–236.

בין טרנסג'נדריות לבין טרנסלאומיות באופן שמאיר באור חדש את שתי החוויות, ומעמיק את ההבנה שלנו את כל אחת מהן כנפרד ואת שתיהן גם יחד. ראשית אבקש לעמוד על טיבן הייחודי של החוויה הטרנסג'נדרית המסוימת והחוויה הטרנסלאומית המסוימת העומדות במרכז הסרט. לאחר מכן אבקש להקביל את החוויות הללו זו לזו באמצעות דוגמאות מהסרט, דרך פריזמות מושגיות של שפה, טמפורליות וגשמיות⁵ – שמהוות גם הן תמות מרכזיות לצד אלה של מגדר ולאומיות, ועל כן הן נבחרו לשמש עוגנים קונספטואליים עבור הניתוח שיוצע כאן. לסיכום אערוך אינטגרציה בין כל חלקי המאמר, ואבקש למקם את המסקנות שיתקבלו בתוך הקשרים דיסקורסיביים רחבים יותר – של מגדר, לאומיות ושל קולנוע.

החוויה הטרנסג'נדרית: ג'יי

הפיכתו של המונח "טרנסג'נדר" לשגור כפי כל היא הישג חדש למדי, בהתחשב בכך שעליית קרנו מיוחסת בעיקר לחציו השני של העשור השני של המאה ה-21 (Halberstam, *Trans** 46). גם בהקשרו האקדמי המונח לא נמצא בשימוש זמן רב, כפי שניתן להסיק מהאופן שאוזכר באנתולוגיה העברית החלוצית מעבר למיניות: מבחר מאמרים הומו-לסביים ותיאוריה קווירית, שהודפסה לראשונה בשנת 2003. שם, המונח "טרנסג'נדר" מופיע רק כהערת אגב בתוך הגדרת המונח הארכאי "טרנסקסואל":

טרנסקסואל – במובן הצר של המונח, מי שעבר/ה ניתוח לשינוי מין או שנמצא/ת בתהליך של טיפול רפואי במטרה לבצע שינוי של מינו/ה האנטומי. במובן רחב יותר, מונח המתייחס לכל מי שחש/ה שהזוהות המגדרית האמיתית שלה/ו אינה עולה בקנה אחד עם מינה/ו הביולוגי. מובן רחב זה זכה בשנים האחרונות למונח מובחן – טרנסג'נדר. (קדר ואחרים 353, ההדגשה שלי)

ה"מובן הרחב" שאליו מתייחסת ההגדרה לא נותר בעינו מאז 2003, אלא המשיך והתרחב גם אל מחוזות מורכבים ומאתגרים יותר. מחוזות אלה מפרקים את רעיון ההלימה ההכרחית בין מין, מגדר ומיניות – מה שג'ודית באטלר (Butler) מכנה "הפיקציה הרגולטיבית של הקוהרנטיות ההטרנסקסואלית" (175-173) – ואת רעיון הדיכוטומיה המגדרית שנגזר מכך, המייחס לקטגוריות "גבר" ו"אישה" מעמד של אופוזיציות בינאריות מוחלטות. ההתרחבות הזו מבשרת גם את עלייתן של מגמות הקוראות להתנתק לחלוטין מהגדרות שמעמידות במרכזן את ההליך הרפואי, ושרואות בדה-מדיקליזציה של זהויות מגדריות תנאי הכרחי להעמקת ההבנה שלנו אותן ושכלול הידע שלנו לגביהן (Eckhart 243-246). כחלק ממגמה זו ביקש ג'ק הלברסטאם (Halberstam) לבסס את המונח "טרנס*" (*Trans; טרנס כוכבית), במטרה לפתוח ולהרחיב אף יותר את השיח אל מעבר לנרטיב המקובל.

5 המילה "גשמיות" נבחרה כדי להתייחס למצבים שבהם הקיום הפיזי, הגשמי, הוא זה שמכתיב את החוויה של האדם. בהקשר של ג'יי, הדיון נע בעיקר סביב סוגיות של גוף (קיום פיזי), ובהקשר של אראז בסוגיות של מרחב וההתמצאות בו (נוכחות פיזית). הקשר הבלתי נפרד בין זמן למרחב מכתיב את הבחירה לאחד את שני הדיונים לתת-פרק אחד, כפי שיופיע בהמשך.

לפי נרטיב זה, ההליך הרפואי מגדיר את החוויה הטרנסג'נדרית ביחס ל"קו סיום" אחד ברור וידוע מראש, שנמצא בסופו של ההליך ושאליו שואפים להגיע. ההתנגדות הגרפית של הלבסטרטאם לגישה זו מציעה כי "הכוכבית דוחה את ודאות הדיאגנוזה; היא מרחיקה כל מובן של ידיעה מראש לגבי מה עשויה להיות משמעותו של שוני מגדרי כזה או אחר" (4 * Helberstam, *Trans*, תרגום שלי).

גישתו של הלבסטרטאם, הרואה במושג הרחב "טרנס*" מפאת חוסר הספציפיקציה שבו, אפשרות לכלול מגוון צורות ומופעים של שונות מגדרית (52-53) – מספקת תשתית רעיונית קריטית להבנתה של החוויה הטרנסג'נדרית העומדת במרכז הסרט *They*. הדמות הראשית בסרט, ג'יי, לא מזדהה בשום שלב עם מגדר כזה או אחר, ומכאן הבחירה בכינוי הגוף השלישי הניטרלי they – לגביו ארחיב בהמשך – כתצורה אופטימלית יותר להתייחסות מאשר כינויי הגוף הבינאריים she ו־he. כפי שמתברר מדקותיו הראשונות של הסרט, סוג ההליך הרפואי שג'יי נמצא במהלכו תואם את ההגדרה הרחבה של שונות מגדרית שהלבסטרטאם מבקש לבסס, במובן שאין לו נקודת סיום ברורה ומובחנת. מהדיאלוג הנשמע בפסקול של סיקוונס הפתיחה, מובן כי עד כה הטיפול בג'יי כלל שימוש בחסמים הורמונליים (puberty-blockers)⁶, וכי כעת הטיפול הגיע לנקודה קריטית שבה יש צורך להגיע להכרעה. בהמשך הסרט תביע ג'יי את חוסר הנוחות שלה אל מול הצורך להכריע לכאן או לכאן, באופן שמתבטא היטב במשפט הבלתי־גמור שלה: "I wish I could remain a child. I don't know if I wanna grow and become...". מכאן שהלימינליות המאפיינת את דמותו של ג'יי נוכחת הן בהוויה הבין־מגדרית והן בהוויה הבין־גילית שלו, והן נובעות במידה רבה זו מזו. על בסיס האבחנות האמורות ובהמשך לגישתו של הלבסטרטאם, ניתן לאפיין את החוויה של הדמות הראשית בסרט כחוויה טרנסג'נדרית, שחורגת מהגבולות המקובלים שמכתיבים נרטיבים של טרנסג'נדריות בינארית וחד־כיוונית.

החוויה הטרנסלאומית: אראז

בעשורים האחרונים נתקל השדה התיאורטי של לימודי הגירה בצורך הולך וגובר לאפיין את תופעת הגלובליזציה, ואת התמורות שזו הביאה איתה לעולם. אחת הדרכים להתמודדות עם הצורך הזה לבשה את צורתו של גוף תיאורטי חדש, שחוקר רעיונות של "טרנסלאומיות" – הגירה שמתאפיינת בכינון קשרים מבוססים בין מדינת המוצא לבין מדינת או מדינות היעד, בעיקר דרך ניצול טכנולוגיות של תקשורת ותעבורה (31-30 Castles & Miller). מבחינה זו המושג החדש יחסית של טרנסלאומיות ממשיך מושגים מוקדמים ממנו, דוגמת מושג המפתח "כפר גלובלי" של מרשל מקלוהן (McLuhan), שבהקשר הספציפי של הגירה עוסק לא רק במעבר של מידע ורעיונות, אלא בעיקר במעבר של אוכלוסיות וההון התרבותי שנסחר ביניהן. אמנם מחקר אמפירי של אותן אוכלוסיות עשוי להיות לוקה בחסר, בגלל טיבו החמקמק של

6 פרוצדורה שנועדה לאפשר לנוער עד גיל שש עשרה שחווה מצוקה מגדרית להשהות את הופעת סממני המין המשניים, באופן שמאפשר יותר זמן להתחבט לגבי ההחלטה אם להתחיל בהליך להתאמה מגדרית או לא (de Vries at al. 2277).

המונח (Castles & Miller 32). יחד עם זאת, אפשר שדווקא משום כך יש לו פוטנציאל להכין קרקע מתודולוגית ראויה יותר לגיבוש תיאוריות הגירה אלטרנטיביות. תיאוריות שיצליחו להתעלות על אופוזיציות בינאריות כמו "ארץ מוצא/ארץ יעד", "אזרח/לא-אזרח", "מהגר/לא-מהגר" או "הסתגלות לתרבות חדשה/שימור תרבות ישנה" – אופוזיציות שאפיינו את התחום של לימודי הגירה בעבר (Levitt & Schiller 1012).

במישור האינדיבידואלי, הפריזמה הטרינסלאומית מאפשרת התבוננות מורכבת גם בתהליכי גיבוש ועיצוב של תחושת השייכות החברתית והלאומית; מהגרים טרינסלאומיים יצרו תמהילים שונים של שייכות בתוך החוויה הטרינסלאומית שלהם, באופן שמדגיש את האלמנטים שאיתם הם מזדהים הן ממדינת המוצא והן מהשדה הטרינסלאומי שבתוכו הם פועלים (Levitt & Schiller 1010-1011). בכך הם חורגים מהנרטיב המקובל של גיבוש זהות סביב שייכות לאומית אחת, הנרקמת בתוך גבולותיה של מדינת לאום אחת (1007). באופן ממוקד יותר, תיאוריות של טרינסלאומיות יכולות לסייע לנו לפרש הוויות סובייקטיביות ייחודיות של הגירה, כמו של קהילות מסוימות או אינדיבידואלים מסוימים בתוכן. ב-*They* ניתן להצביע על דמות אחת כזו, שאת הקריאה שלה אבקש למקם בתוך קונטקסט טרינסלאומי. עליילת הסרט מתרחשת כולה על אדמת ארצות הברית, ונפרסת ברובה על פני יומיים. במהלך יומיים אלו לורן, אחותה הגדולה של ג'יי, מגיעה לביקור בבית הוריהן יחד עם הארוס שלה, אראז, מהגר מאיראן. הסרט שומר על עמימות באשר לטיב מערכת היחסים בין השניים, ולא ברור אם היא אכן זוגיות רומנטית או שמא זוגיות חברית, שבמסגרתה הנישואין הם רק אמצעי לאפשר לאראז תושבות קבע במדינה. כך או כך, מהלך הביקור כולל גם אירוע משפחתי בבית דודתו של אראז, שבמסגרתו נשמעות בסרט כ-30 דקות של דיאלוג בפרסית. לאורך הסרט ובפרט במשך 30 דקות אלו, נפרסים הסממנים השונים שבאמצעותם ניתן להגדיר את חווייתו של אראז כחוויה טרינסלאומית: שיחות וידאו ושיחות טלפוניות עם הוריו שבאיראן על בסיס קבוע, קשר יציב עם רשתות חברתיות טרינסלאומיות בארצות הברית, כמו קרובי המשפחה המופיעים בסרט וחברים איראניים שרק מוזכרים בו בעקיפין. בעיקר נראה כי האפשרות לחזור לאיראן מבחינתו עדיין פתוחה, וכי גם האפשרות להישאר באמריקה לא בהכרח "סגורה" – מה שמציב אותו על גבי הקו שיקגו-טהרן ולא בהכרח באחד מקצוותיו, באופן שמצביע על האופי הנייד, הדו-כיווני ורב הפנים של חווייתו הטרינסלאומית.

שפה

סוגיות הקשורות בשפה נידונות במישרין ובעקיפין בכמה נקודות לאורך הסרט, אך הדיון החשוב והמרכזי ביותר בנושא מגולם כבר בשמו – *They*. הבחירה בשם זה מהדהדת דיון ציבורי רחב היקף שמתנהל בקרב קהילת דוברי האנגלית, לגבי ההשלכות הפוליטיות של בחירת מילים בכל הקשור למגדר ומיניות, ובמרכזו נמצאת המחלוקת סביב תצורתו היחידנית של כינוי הגוף השלישי "they". הסוגיה שנמצאת בלב המחלוקת זוכה להתייחסות בנימוק שנתנה אגודת הדיאלקט האמריקאי לבחירה שלה במילה "they" כמילת העשור, עם תחילתה של שנת 2020: "singular 'they' was recognized for its growing use to refer to a known" (American Dialect Society). הדגש כאן

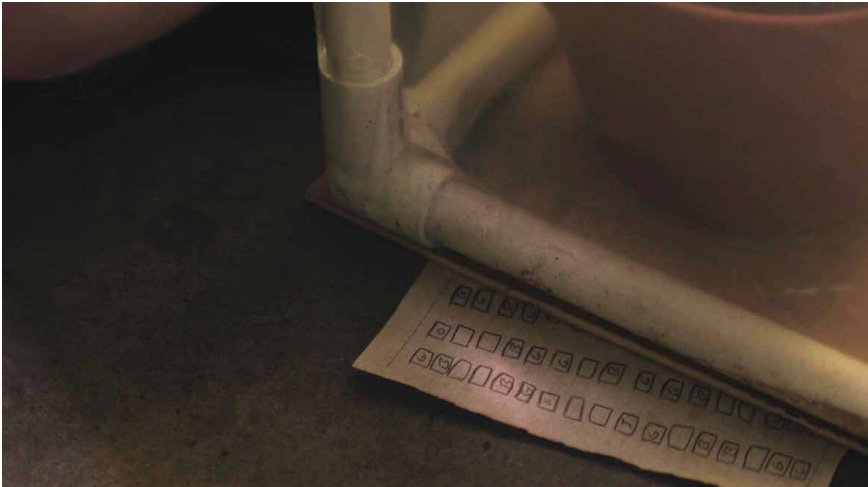
הוא על המשמעות שניתנה ל-"they" היחידני בתור כינוי גוף, המהווה צורת התייחסות ניטרלית מגדרית – ולכן מתאים לאינדיבידואלים המזדהים כא־בינאריים,⁷ שביקשו מטעם זה להימנע מכינויי הגוף הבינאריים המסורתיים "he" ו-"she" (Richards & Barker 77). המחלוקת הציבורית סביב המונח קשורה במגדר כמו שהיא קשורה בשפה. הצד המתנגד לשימוש היחידני ב-"they" גורס, מצדו, כי מדובר בשימוש שאינו תקין דקדוקית. מבחינתו האפשרות התקנית היחידה במצבים של חוסר בהירות היא להשתמש בכרית המחדל "he" (Baron 152) – גישה המאופיינת בטהרנות ואנדרוצנטריות, המבטלת את כלל הזהויות המגדריות שאינן "he". לא די בכך שהיא מיושנת ודכאנית, היא גם חוטאת למציאות. נקודה זאת מדגים דניס ברון (Baron) בסקירתו את ההיסטוריה הארוכה של השימוש ב-"they" בשפה האנגלית, החל במאה ה־14 ועד היום, ככינוי גוף שלישי יחידני, ניטרלי, במצבים שבהם המגדר של האדם הנדון לא ידוע או לא רלוונטי (149–180).⁸ המובן שבו אגודת הדיאלקט האמריקאי מתייחסת כיום אל המונח הוא תוצר של התפתחויות אחרונות בזירה הלהט"בית, המכירה באופי הפוליטי של כלכלת כינויי הגוף, ונאבקת על זכותו של כל אדם לבחור את כינוי הגוף שיווהה עמו (115–117).

ניתן לשער, שעל בסיס הכרה זו נעשתה הבחירה בכינוי הגוף "they" עבור הדמות של ג'יי. כפי שהודגם קודם, החוויה הטרונסג'נדרית של הדמות היא כזו שניתן למקם על הספקטרום הא־בינארי, בשל היעדר ההזדהות שלה עם גבריות או נשיות מובהקות, מה שמתבטא בבחירה של "they" הניטרלי מגדרית. המטען שמתלווה לבחירה הזו לא מתבטא רק בשם הסרט, אלא נוכח גם ברמה הנרטיבית לכל אורכו. בנקודה אחת, למשל, לורן טועה ומתייחסת אל ג'יי בתור "him" ומיד מתקנת את עצמה ל-"them", כשבנקודה אחרת אראז מתייחס אליה בתור "he" ומיד מתקן את עצמו ל-"they". כמה רגעים לאחר מכאן הוא תוהה האם יש לומר "they is" או "they are" – ועונה לעצמו בסצנה מאוחרת יותר את התשובה הנכונה (are). אראז גם מודאג כאשר לאופן שבו הוא צריך להציג את ג'יי למשפחתו, ומעלה את השאלה פעם אחת בפני לורן ופעם אחרת בפני ג'יי. התייחסויות חוזרות מעין אלו במטא־שפה מושכות תשומת לב אל כינוי הגוף של ג'יי – ובהתאם לכך אל המגדר – ובכך משמרות אותם במודעות של הצופים, גם אם הם מורגלים כבר בשימוש היחידני ב-"they". מי מהם שאינם מורגלים בכך עשויים לחוות הזדהות אפילו גדולה יותר, ככל אותם רגעים בסרט שבהם דמויות מתייחסות אל ג'יי כאל "they" בנושגלנטיות – כמו בסיקוונס הפתיחה, המשדך בין פסקול של סצנה אחת לבין דימוי מסצנה אחרת. עריכה זו גורמת לכך שקולו של הרופא נשמע אוף־סקרין כשהוא אומר את המשפט "It's okay,"

7 מונח מטרייה המתייחס לכלל הזהויות המגדריות שלא נופלות בתוך ההגדרות הבינאריות המסורתיות של "גבר" ו"אישה" (Webb et al. qtd. In Losty & O'Connor 58).

8 ראוי לציין כי לא רק שהשימוש היחידני ב-"they" הוא תקני ומבוסס, הוא אף הקדים כרונולוגית את השימוש היחידני ב-"you" – שהתחיל את דרכו כצורת גוף שני רבים. במהלך המאה ה־17 הוא הפך גם לצורה המקובלת לגוף שני יחיד, שהחליפה את כינויי הגוף היחידניים "thou" ו-"thee" (Baron 163–165). השימוש הכפול ב-"you", שכל כך מובן מאליו עבורנו כיום, מחדר את האבסורד שבדרישה להגביל את כינוי הגוף they לצורת רבים בלבד, לאור רשמים אלו מההיסטוריה של השפה.

"they're here" בלי להראות את ההתרחשות שבה משפט זה נאמר. ללא ההקשר, קשה לקבוע מיד האם מדובר בצורת הרבים או בצורה היחידנית של "they", כך שצופים שהורגלו לצורת הרבים כברירת המחדל עשויים למצוא את עצמם מבולבלים בהמשך הדיאלוג. הבולטות שניתנת למגדר של ג'יי, דרך המקרים החוזרים שבהם הדמויות מדברות על הדיבור, מתווספת למקומות בסרט שבהם דווקא היעדר השפה הוא זה שמושך את תשומת הלב – כל אותם משפטים לא גמורים, שמסרבים להכריע בין "brother", "man", "woman" או "sister", שעשויים לחטוא לחוויה של ג'יי. היעדר בולט נוסף הוא של כל הגדרה אחרת, שאולי תצליח לתאר את החוויה שלו – בשום שלב בסרט לא נאמרת המילה "transgender", "nonbinary" או כל מילה אחרת מהמגוון הקיים היום לתיאור שונות מגדרית.⁹ היעדר הזה זוכה לייצוג גרפי ברשימה שאותה ג'יי מנהלת כדי לעקוב אחרי החוויה המגדרית שלה: הימים שבהם היא מרגישה "girl" מסומנים ב-G, הימים בהם היא מרגישה "boy" מסומנים ב-B, וימים שבהם היא פשוט לא יודעת מסומנים ב-"blank" – ריק (תמונה 1).



תמונה 1 (כל התמונות המופיעות במאמר באדיבות הבמאית ובאישור חברת ההפצה)

הבחירה להעלים כל זכר להגדרה שלישית, שאינה "boy" או "girl", מציעה כי החוויה המגדרית של ג'יי היא כזו שאין לה מקום בשפה, ומזה משתמע שגם לג'יי עצמו אין מקום בשפה, כפי שעולה ממשפט הנאמר לו על ידי בן כיתתו: "You can't really be a girl, you're not really a boy either, so you're probably nothing". המשבצת הריקה, כמו האמירה שג'יי היא "nothing", מצביעה על הכשל המבני של השפה בסימון שונות מגדרית. גם כינוי הגוף "they", שכונה על ידי ברון "The Missing Word" (Baron 149), עדיין לא שגור כפי

9 ראו למשל רשימה מקוצרת זו של מילים המשמשות לתיאור זהות מגדרית המוכרות על ידי פייסבוק: Agender, Gender Fluid, Gender Nonconforming, Gender Questioning, Gender Variant, Genderqueer, Pangender, Trans*, Transfeminine, Transmasculine, Two-Spirit.

כל, ולא הצליח להתמקם בשפת הדמויות במידה כזו, שלא יבחינו בו כאשר נופלות שגיאות או כאשר ננקטת התייחסות ישירה.¹⁰

גם לדמותו של אראז אין מקום בשפה – או לכל הפחות בשפה האנגלית, שאינה שפת אמו. את שפת האם מתאר ז'אק דרידה (Derrida) ככית ראשוני, אמיתי, נצחי שאותו אנו נושאים עמנו כאשר נלך (דרידה 108-109). אם שפת האם היא אכן בית נייד שלא עוזב אותנו לעולם, יהיה זה קשה ביותר להרגיש בבית בשפה שנייה או שלישית. כשארז מדבר אנגלית, ניתן להבחין מבעד לדקדוק והמבטא באותו בית אחר שלא עוזב אותו לעולם, ושנוכחותו מורגשת בכל מילה ומילה.

ההתמקמות הבלתי-שלמה של אראז בתוך האנגלית נוכחת גם במטא-שפה, כפי שניתן לראות בסצנת ארוחת הערב שבה יושבים ג'יי, לורן ואראז, וג'יי מבקש לדעת כיצד מבטאים את שם משפחתו של אראז. הבקשה גוררת ניסיונות מצד כל המשתתפים להגות צליל גרוני מסוים, שקיים בפרסית אך אין לו זכר בפונולוגיה האנגלית. בדיאלוג אחר, נראה כי גם אראז בעצמו מודע למגבלות הלשוניות שפועלות עליו מעצם הדיבור בשפה שנייה. בסצנה הזו ג'יי מציינת בפני אראז שמות של צמחים, אותם הוא אינו מכיר בשמם האמריקאי, ועליהם הוא יכול להגיב רק אחרי שתירגם את שמם לפרסית בטלפון הנייד שלו. ההסברים המלומדים של ג'יי זוכים מצדו של אראז להערה "I know nothing about flowers, especially in English", שמזכירה לצופים את העובדה שהוא אינו מדבר בשפתו הראשונה. דוגמה דומה לזו הבאתי קודם לכן, ובה אראז מתעניין אצל לורן לגבי פועל העזר שמגיע אחרי "they" יחירני. בעקבות שאלתו הוא מתנצל ואומר "with my English I need to make sure". על כך לורן משיבה בטון מתנשא "It's not your English, it's just English" – משפט הממקם את אראז מחוץ לגבולות האנגלית, שגם אם למד ואימץ אותה כשלו, היא לעולם לא תהיה "שלו" באופן מוחלט כמו שהיא עבור לורן; מבחינתה האנגלית הייתה שם מאז ומתמיד.

כאמור, כשליש מהסרט דובר פרסית. בשליש הזה השפה היא סוגיה נוכחת באופן מיוחד, שבולטת על רקע הפערים בין הדמויות שמבינות את השפה לבין אלו שלא, לגבי מה שנאמר בפרסית ומה באנגלית ואיך. מבחינת תחושת השייכות של אראז, מעמדה של הפרסית מתחדד משמעותית לעומת זה של האנגלית, למשל כשהמשפחה פותחת בדיון לשוני איזוטרי למדי על משמעותה של סיומת ספציפית, שאופיינית לשמות ערים בפרסית. מנגד, בכל פעם שאראז מנסה לתווך ללורן מה קורה בשיחה, הניסיון נקטע או מסתכם בתרגום בלתי מספק, שלא לוכד את המשמעות המלאה של הדברים.

מצד אחד, היכולת של אראז להשתמש בשתי מערכות סימנים מייצרת עודפות בהן – מה שלכאורה הופכי למצבו של ג'יי, מצב של מיעוט והיעדר סימנים – אך מצד שני הצורך

10 כל הרגעים שמנתי כאן חושפים את המגבלות של השפה במה שדומה באופן מסוים לייצוגים של הסמיטי, שעליהם הצביעה ג'וליה קריסטבה (Kristeva). לפיה, במקום שבו הסימבולי נכשל לתת מקום לדחפים המודחקים, יעלו ויבואו סימפטומים בלתי מילוליים שינסו לבטא אותם (קריסטבה 34-37). החוויה המגדרית של ג'יי היא לא כזו שהוא יכול לתאר במילים, ועל כן היא צפה מחדש בכל הנקודות שבהן האופי הבלתי-מילולי והבלתי מסומן שלה נגלה מחדש, מושך תשומת לב לעצמו, ומזכיר פעם אחר פעם עד כמה השפה כשלה בתפקידה להיות "בית" עבור ג'יי.

לעבור ביניהן או לחבר ביניהן מייצר פער משל עצמו. בתוך פער זה נבלעות משמעויות ש"הולכות לאיבוד בתרגום", ועליו אף פעם לא יהיה ניתן לגשר במידה מספקת. מדובר כאן בתיווך לקוי של שפה אחת לאחרת, שלא מצליח ללכוד עד הסוף את הדקויות של שפת האם, של הבית שלא עוזב לעולם. החוויה של ג'יי שביססתי קודם לכן מציעה מבנה דומה, שבו מתקיים תיווך לקוי של חוויה פרה-שפתית או אנטי-שפתית לשפה. בשני המקרים, התוצאה היא צורך תמידי להתייחס אל הממד הלשוני, שלא יכול לשמש עוד כנרדך "טבעי", שקוף ומוכן מאליו כפי שהוא נתפס פעמים רבות.

הרעיון שלפיו שפה ומידת ההתמקמות בתוכה מרכזיות לחוויות של ג'יי ואראז, מגולם לאורך הסרט גם ברמה הצורנית. מתחילתו ועד סופו, הסרט רצוף רגעים שבהם לא מתקיימת סינכרוניזציה בין דוברים לדבריהם. דמויות מדברות יצולמו מהגב, מרחוק, או שהמצלמה תתמקד בחלקי גוף אחרים שלהן, בלי להראות את השפתיים. דוגמה כזו היא אחת מסצנות השיא של הסרט, שבה ג'יי משתף את לורן בכל מה שעבר עליו בזמן שלא התראו ובלבטים המגדריים שלו; הסצנה מצולמת בוואן-שוט ארוך, שמלווה את הדמויות בהליכה. בתחילה הדמויות מצולמות פרונטלית, כשבערך בחציו של הדיאלוג הן כמו "חולפות" על פני המצלמה, שממשיכה לעקוב אחריהן מאחור באופן שלא מאפשר לראות את תנועות השפתיים שלהן (תמונה 2). הניתוק הזה בין הפה-גוף לבין הדיבור-שפה, שנוכח ב"שפה" הויזואלית של הסרט לכל אורכו, ממחיש את הפער שציינתי בין השפה לבין הסובייקט במקרים של ג'יי ושל אראז. לשניהם "אין מקום" כביכול בשפה מסיבות שונות, כאשר אלו של ג'יי קשורות במגדר ובחוויתה הטרנסג'נדרית, ואלו של אראז נובעות מהטרנסלאומיות שלו ומחויייתו הדרו-לשונית.



תמונה 2

טמפורליות וגשמיות

מהנאמר עד כה עולה, כי הדמיון בין החוויות של ג'יי ואראזו בסרט נובע מהאופי הלימינלי שלהן, מהיותן "תקועות באמצע" – לא לגמרי בקצה אפשרי אחד ולא לגמרי בקצה האחר. אבחנה זו נוכחת גם בטיפול שהסרט מעניק למושג הזמן, למשל דרך ההתמקדות בחוויה הבין-גילית של ג'יי. הרעיון של חסמים הורמונליים כאמצעי "לעצור את הזמן", משמש בהקשר זה כדימוי מנחה ב־*They*, שמבקש להתעכב גם על סוגיות של טמפורליות וגיל לא פחות מעיסוקו במגדר, בלאומיות ובשפה.

הדבר בא לידי ביטוי כבר בפריים הראשון; סטטיות מוחלטת, הן של המצלמה והן של ההתרחשות בפריים, מאפיינות את השוט הפותח. האינדיקטורים היחידים לכך שמדובר בצילום וידאו הם תנועת הצמחייה ברוח ותזוזותיו של החתול הג'ינג'י, המאכלס את הפינה הימנית התחתונה (תמונה 3). הלוקיישן המצולם יקבל משמעות נרטיבית מרכזית יותר בהמשך הסרט (בתור המקום שבו נמצאה דודתם הדמנטית של לורן וג'יי, אחרי שהלכה לאיבוד בריצת הבוקר שלה), אך מעבר לכך, הופעותיו החוזרות לאורך הסרט (בין היתר כשוט הסיום שלו) מבססות אותו כסימבול חשוב ומרכזי להמחשת החוויה הבין-מגדרית והבין-גילית של ג'יי. במרכז הקומפוזיציה ממוקמים שני עצים, המייצגים כל אחד בתורו מסלול התפתחות שונה. הראשון צומח כלפי מעלה – כמצופה, על פי רוב, מעצים – והשני צומח הצידה וכלפי מטה, ומסמל במובן זה מסלול התפתחות אלטרנטיבי לזה של העץ "השמרן". כבר בשלב זה ניתן לראות ניצנים ראשונים של המוטיב הצורני החוזר של היעדר סינכרוניזציה בין קול לדובר, כשברקע לשוט של צמד העצים נשמע קול צעיר – שיווהה בהמשך כג'יי – המדקלם בלחישה חנוקה את שירה של אליזבת' בישופ (Bishop), "The Mountain". בשיר זה גיל הוא תמה מרכזית, כפי שעולה כבר משני הבתים הראשונים:

At evening, something behind me.
I start for a second, I blench,
or staggeringly halt and burn.
I do not know my age.
In the morning it is different.
An open book confronts me,
too close to read in comfort.
Tell me how old I am. (Bishop 12)



תמונה 3

החוויה הטרנסג'נדרית בסרט, כפי שזו תוארה עד כה, נושאת איתה באופן בלתי נמנע מטען קווירי. הקוויריות נוכחת גם במשמעות הצרה והפופולרית שלה, שבה המונח משמש לתיאור כלל הזהויות המאופיינות בשונות מינית או מגדרית, אך יותר מזה ובעיקר במשמעות הרחבה שלו:

כפי שהמילה עצמה מרמזת, "קוויר" [מילולית: מוזר, חריג] לא מתייחס לאיזושהו מיין [kind] טבעי או מצביע על אובייקט מוגדר: הוא מקבל את משמעותו מתוך היחס המתנגד שלו אל מול הנורמה. קוויר בהגדרה הוא כל מה שנמצא במחלוקת עם הנורמלי, הלגיטימי, הדומיננטי. אין שום דבר פרטיקולרי שאליו הוא בהכרח מתייחס. זוהי זהות ללא מהות. (Halperin 62, תרגום שלי)

קוויריות כהליכה כנגד הזרם, כחריגה מהנורמה, היא בדיוק סוג הפעולה שנוקט העץ העקום ב"החלטה" שלו לגדול הצידה – מטפורה שהתבססה כבר במחקרה של קת'רין בונד סטוקטון (Stockton), שבכתבתה על ילדות קווירית תיארה אותה כ"growing sideways", במקום "growing up" (Stockton 11). אם נאמץ הגדרה רחבה זו של קוויריות, נוכל באופן בלתי נמנע להשליך אותה גם על החוויה הטרנסלאומית של אראו ועל חוויית ההגירה בכלל – כפי שישתמע מהמשך דבריי.

החוויה הטרנסג'נדרית-קווירית של ג'יי בסרט נשאת נאמנה לתיאור הזה, בעיקר דרך השיבוש המפורש שלה את הנרטיב של הגוף עצמו בעזרת הטיפול בחסמים הורמונליים. שיבוש הנרטיב של הגוף, ושל החיים עצמם כתוצאה מכך, יוחס לא פעם למשבר האיידס של שלהי המאה ה-20, ולאופן שבו ייצר לראשונה טמפורליות קווירית מובהקת (Halberstam, *In a Queer Time and Place* 2-3). מעבר לכך, חוויית החיים הקווירית מפרקת את פרדיגמת החיים השמרנית של "לידה, נישואין, רכייה ומוות" דרך יצירה של נרטיבים אלטרנטיביים (2), שביניהם יש מודלים המאגרים גם את החלוקה הבינארית ל"ילדות" ו"בגרות" (153).

במובן הזה, ההתנגדות של ג'יי "לגדול ולהפוך ל..." גבר או אישה, היא גם התנגדות לאותו נרטיב שמרני ולאותה רטוריקה של "עתיד", שמציבים במרכזם את הרכייה – היינו אותה מערכת שמתחילה לתפקד עם השלמת ההתבגרות המינית – כמטרת העל של הפרויקט ההטרונורמטיבי (Edelman 2-4).

חשיבה קווירית מעין זו ממשיכה ומאתגרת בו זמנית את המודל הפסיכוסקסואלי של זיגמונד פרויד (Freud), שהתייחס אל ההתפתחות המינית התקנית כנרטיב עם מסלול ברור, שכל סטייה ממנו היא בגדר פרוורסיה פתולוגית (פרויד 108-109). אמנם מדובר בקביעה דכאנית שמחזקת טיעונים התומכים באפלייתם של מיעוטים מיניים, אך באותה נשימה היא גם מכירה בכך שזו תוצאה של סדר יום חברתי, ולא של פגימות אינהרנטית וטבעית. קוויריות, בהוראתה כהתנגדות לנורמות חברתיות, משתמעת במובן מסוים מאמירתו של פרויד, שלפיה "תביעת הנורמה התרבותית לניהול דומה של חיי המין אצל כל בני האדם היא אחד מגילויי אי-הצדק החברתיים הברורים [...] ואי-צדק זה אכן מסולק באמצעות אי-ציות להוראות המוסר" (פרויד 110). מה הוא, אם כן, אי-ציות גדול יותר ל"הוראות המוסר" (החברתי, הנורמטיבי, המוסרני) מאשר הסירוב הקווירי לקחת חלק ב"משחק" המיני והמגדרי עוד בטרם התחיל?

הופעת צמד העצים בתחילת הסרט אינה הפעם היחידה שבה *They* משתמש בצמחים כדי להמחיש את מצב הביניים הטמפורלי של ג'יי – מצב שיש לו השלכות גשמיות על הגוף הממשי. בסצנה שכבר הוזכרה, כאשר ג'יי מציגה לאראז את החממה של המשפחה, היא מציגה בפניו צמח רב-שנתי, שמפסיק לגדול לקראת הסתיו ונכנס למעין "שנת חורף", שאחריה הוא ממשיך את צמיחתו כרגיל. כאן מגולם שוב רעיון ההשהיה, שמקובל אולי בקרב סוגי צמחים מסוימים, אך מבחינת ג'יי מדובר בהתערבות זרה בתהליך פיזיולוגי "טבעי" שאמור לקרות מעצמו, ללא התערבות. להתערבות הזו יש גם פוטנציאל לפגוע בכריאותו של ג'יי, ומכאן הדחיפות לסיים את הטיפול בחסמים ההורמונליים ולהגיע להחלטה. אופייה של הטרנסג'נדריות של ג'יי, כפי שעמדתי עליה כאן, מברך את ההשהיה הזו כמצב רצוי, ואפילו "טבעי" יותר מזה שהגוף מבקש לכפות. רק הגוף הילדי, הבלתי מפותח, מאפשר לג'יי להרגיש "בבית" – באופן שספק ירגיש "נכון" עבורו בגוף הגברי או הנשי המפותח. ההשלכות של הציווי הבלתי נמנע "לגדול", פירושן לחטוא לחוויית עצמי סובייקטיבית, קווירית, שחורגת מנרטיבים מקובלים של גיל כמו גם של מגדר.

הניטרליות המגדרית של ג'יי מעוגנת אפוא במצב הביניים שיצר לעצמו בגבולות הזמן. מצב הביניים של אראז, שגם הוא מעוגן במושגים של זמן, נובע ראשית כל ממצב הביניים שבו הוא נמצא במרחב; כמו השפה, גם המיקום הפיזי הנתון של אדם נמדד ביכולת שלו להיות "בית" עבור מי שמבקש לשכון בו. מצבים של הגירה, בעיקר כזו בעלת סממנים טרנסלאומיים, מתאפיינים בתחושות של חוסר ודאות כלפי הבית, שנובעות מכך ש"ככל שמישהו נותר הרחק מה'בית', כך החוויה של הבית הופכת לפחות מוחשית. עבור רבים, התהליך הזה מסתיים בכך שאינם מרגישים בבית בשום מקום" (Madison 12, תרגום שלי). אפשרי שמצב לימינלי זה הוא בלתי נמנע, שכן המוטיבציה להגירה וולונטרית נטועה לעיתים בתחושת חוסר שייכות או ניכור כלפי סביבת הבית הראשונית, מה שהביא מלכתחילה לרצון לעזוב (10).

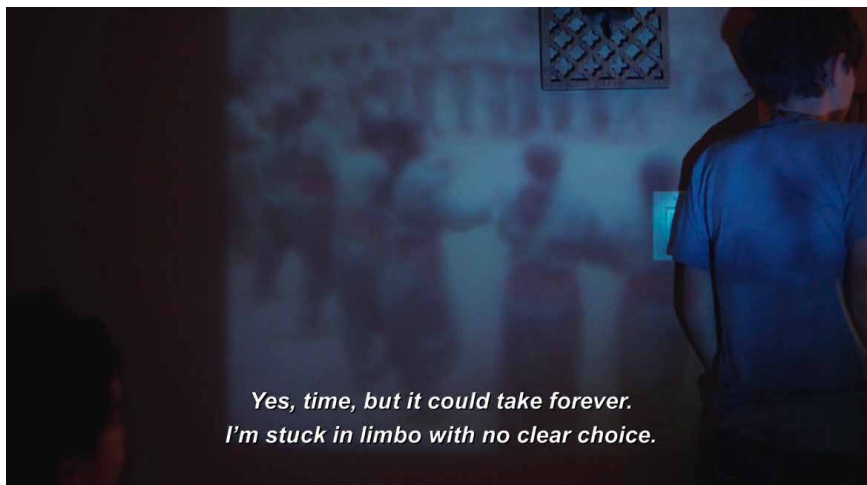
אין בסרט אזכור מפורש למוטיבציה הראשונית של אראז לעזוב את איראן, אך היא משתמעת כהגירה וולנטרית, למשל, מהנוגש לנטיות שבה הוא מציע כי אולי עדיף לו לחזור לאיראן כדי לעבוד שם טיפול שיניים, משום שזה זול יותר. סצנה מרכזית אחרת להבנת היחס של אראז לבית ולמרחב מתרחשת בתוך סיקוונס האירוע המשפחתי בבית דודתו. אחרי שגילה שהוריו לא יגיעו לבקר כפי שהבטיחו, הוא מעמת את בני משפחתו (בפרסית) עם העובדה שהסתירו ממנו את המידע הזה. כשקרוביו מנסים להרגיע אותו ולהציע לו להתאזר בסבלנות, הוא מגיב באופן שחושף את מצב הביניים שלו, שבו הוא נדרש להכריע אם להישאר בארצות הברית ולהסתכן בכך שלא ייראה שוב את הוריו, או לשוב אליהם לאיראן ולהסתכן בכך שייאבד את הזכאות שלו לאשרת שהייה אמריקאית.

הדמיון כאן לחוויה הגופנית של ג'יי חזק וברור: שתי הדמויות נמצאות בנקודה קריטית בנרטיב של חריגותן, המגדרית או הלאומית, שבה קיים הכרח ממשי לבחור. עצם הבחירה פירושה להתיישר בכיוון אחד, בינארי, על כל ההשלכות שנגזרות מכך. אם עבור ג'יי הנקודה הזו מגיעה כשהיא נמצאת במעבר בין שני גופים פיזיים, אצל אראז מדובר במעבר בין שני "גופים" מדיניים. ההקבלה הזו נוכחת יותר מכל בסצנה המתוארת לעיל, שבה העריכה עוברת בין הדיאלוג של אראז עם משפחתו לבין דמותו של ג'יי, הניצב מול תמונה של ריקוד כורדי מסורתית, שבני דודתו של אראז מקרינים על הקיר. אלמנט הניתוק בין הפסקול לתמונה שציינתי קודם, קיים גם כאן: אראז משתף בפרסית בפסקול את בני משפחתו במצבו המורכב, אופ־סקרין, בזמן שדמותה של ג'יי היא הדימוי הוויזואלי שמלווה את הדברים (תמונות 4 ו-5). בריזומניות זו מייצרת את ההקבלה בין שתי החוויות גם ברמה הצורנית.¹¹ הדיאלוג האמור מצביע גם על חשיבותו של מרכיב הזמן בתוך החוויה המרחבית של ההגירה של אראז. כפי שהזמן מאפיל על ג'יי, ומאלץ אותו להכריע באשר לנרטיב הגופני שיעצב את עתידו, כך הזמן דוחק באראז להכריע אם להישאר בארצות הברית או לשוב לאיראן. אצלו, הבריאות המידרדרת של הוריו המבוגרים היא הגורם המכריע, והחשש שלו נובע מכך שאין לו מספיק זמן להחליט, בשל האפשרות שבכל רגע משהו עלול לקרות להם. אם לחזור למושג "הבית" בהקשר הטרינסלאומי, הזמן הוא גם גורם שמעמיק את הפערים בין אלה שעוזבים לבין אלה שנשארים במדינת המוצא, מה שמחדד את תחושת ה"לימבו" וחוסר היכולת "להרגיש בבית" במקום זה או אחר (Madison 12-13).

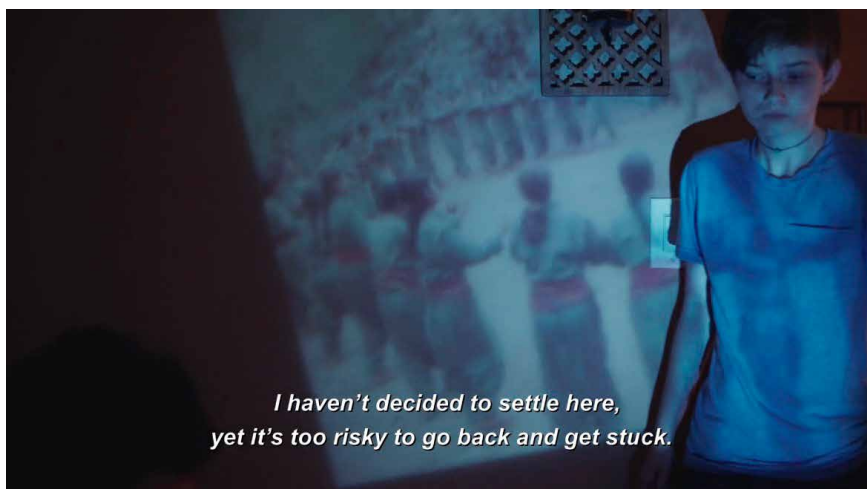
חוסר הוודאות של אראז באשר ליציבותו של הבית הראשוני, מערערת את תחושת הביטחון שבהימצאות במקום אחר. בין היתר הוא חש כך משום שההתרחשויות באותו בית ראשוני מתקיימות "במקביל" אליו – באותו הזמן אך במקום אחר. מצב כזה נחוה על ידי המהגרים כחוסר סינכרוניזציה טמפורלית, שאותו הם נוטים לנסות לצמצם דרך שמירה על קשר הדוק עם קרוביהם במדינת המוצא (Cwerner 22-23). התקשורת הלקויה עם הוריו, כפי שהתבטאה במכתב שהוסתר ממנו ובשיחת הוידאו המקוטעת עם אמו בהמשך הסצנה, מעמיקה את היעדר הסנכרון מול איראן מחד גיסא, ומקשה על אראז "להרגיש בבית" או

11 על כך גם נוסף עצם אלמנט ההקרנה, שמהווה התייחסות רפלקסיבית של הסרט לעצמו כדימוי מוקרן. אפשר שהתייחסות זו מטרתה להצביע על חשיבותו של הרגע הזה, שמייצר חפיפה מושלמת בין שתי החוויות דרך אמצעי מבע קולנועיים, ולסמנו כמפתח לקריאה של הסרט כולו.

"להסתנכרן" עם ארצות הברית, מאידך גיסא. התוצאה היא, שוב, חוסר שייכות מובהק לכל אחד מהצדדים.



תמונה 4



תמונה 5

ניתן לחשוב על סינכרוניזציה גם בהקשר למוטיב הניתוק בין הוויזואלי לאודיאלי, שקיים לאורך הסרט, כפי שכבר הצבעתי עליו בנקודות שונות. ההפרדה בין פסקול לתמונה, מטבעה כבחירה עריכתית, היא בחירה שקשורה בזמן הקולנועי, בהבנייתו ובעיצובו. הסצנה המרכזית מסיקונס הפתיחה של הסרט היא כנראה הדוגמה המובהקת ביותר לאי־סינכרוניזציה ביחסי

הזמן והתמונה, שמתבטאת גם בעירוב הנרטיבי שלה. בדוגמה זו, הסאונד שנשמע הוא דבריו של הרופא של ג'יי, שמייצע אותו בדבר הנקודה הקריטית בטיפול שאליה הגיע, ועל ההשלכות של מצב זה. הממד הוויזואלי, מצדו, מציג את ג'יי צועדת במסדרון – מרחב הביניים האיריאלי – במה שמשמעת מההקשר כזמן שאחרי המפגש עם הרופא. בדוגמה מסוימת זו הדיאלוג שנשמע בסאונד, הן בשיבוש הנרטיב של הגוף, מתבטא בשיבוש הנרטיב הקולנועי. היעדר הסנכרון הבולט הזה, בין פסקול מסצנה אחת לבין דימוי ויזואלי מסצנה אחרת, מכין את הקרקע לאי-סנכרוניזציות האחרות שיאפיינו את שאר הסרט (למשל, בחירת העריכה להציג את ג'יי בזמן שאראז מדבר, דוגמה שאותה הבאתי קודם).¹²

כמו בהקשר לשפה, הדמיון בין שתי החוויות בקונטקסט של זמן ומרחב נובע, גם כאן, מהלימינליות שלהן. דימוי מפתח אחד מתוך הסרט, שניתן להגדיר באמצעותו את הדמיון הזה, הוא המוטיב החוזר של הנסיעה במכונית. לא רק שהמוטיב הזה מהדהד את אביו הרוחני של הסרט, קיארוסטמי¹³, אלא הוא גם מהווה דימוי קריטי לפענוח הדמיון בין שתי החוויות, הטרנסג'נדרית והטרנסלאומית, שבהן הוא עוסק. בפעם הראשונה אנו פוגשים את אראז ולורן כשהם במכונית בדרכס אל ג'יי (תמונה 6), והשוט האחרון שבו מופיעה ג'יי בסוף הסרט מתרחש גם הוא במכונית, הפעם בדרך חזרה מהמרפאה (תמונה 7). הנסיעה במכונית והרעיון עצמו של תעבורה (*trans-portion*) הם אפוא פעולה שחוזרת על עצמה בכמה נקודות שונות לאורך הסרט. הנסיעה במכונית ממחישה את החוויה הטרנסג'נדרית כמו גם את זו הטרנסלאומית, בשל דרכה לסמל זמן לימינלי, מעין "הווה מתמשך" בתוך הסכימה של העבר שממנו הגענו, ושל העתיד שאליו אנו נוסעים (כפי שרומזות גם השתקפויות העצים החולפות על פני החלון הקדמי בדוגמאות שהוזכרו).¹⁴ בנוסף, הנסיעה מהווה גם מרחב לימינלי, בין זה הפרטי של פנים המכונית לבין הציבורי שמסביבה – רעיון שהושמע כבר בהקשר לתפקיד המכונית ב-*Ten* של קיארוסטמי (73 Balais).

ניתן לשער, כי לו הייתה ניתנת לאראז האפשרות של ג'יי "לעצור את הזמן", כנראה אפשרות זו הייתה מסתנכרנת טוב יותר עם מצב הביניים שלו, הקרוע בין שתי מדינות ושני עתידים אפשריים. הסטייה מהדרך הלאומית שלו כמו גם הסטייה מהדרך המגדרית

12 היעדר הסינכרוניזציה בין סאונד לתמונה מייצר גם אפקט של הזרה, שמבטל את הסוטור ומושך את תשומת הלב של הצופים הרחק מהעלילה ואל עצם חוויית הצפייה בסרט. העובדה ש-*They* הוא סרט שוליים עצמאי, היא זו שמאפשרת לו לפעול בצורה הזו, המנוגדת לאופן הפעולה הרווח בקולנוע המסחרי הדומיננטי (Silverman 45). בהיעדר אימרכיבויות, שמספקת את תחושת ה"אחיו" (או הסינכרון) עם הסרט, הצופים נעשים מודעים לחוויית הזמן והמרחב שלהם עצמם יותר ויותר.

13 כמו ילדים, גם מכוניות הן מוטיב חוזר בסרטי קיארוסטמי. ראו למשל: *Ten* (2002), *Ten on Ten* (2004) ו-*Taste of Cherry* (1997) כדוגמאות מרכזיות.

14 רעיון שרומתו של בויץ' מהסרט **עולם מושלם** (*A Perfect World*, Clint Eastwood, 1993) מבטאת בסצנת נסיעה. במהלכה של הנסיעה בויץ' מכנה את המכונית "מכונת זמן של המאה ה-20", שדרך השמשה האחורית שלה ניתן להביט אל העבר ומבעד לשמשה הקדמית אל העתיד. ניר פרבר מקשר את הדימוי לפונקציה של פעולת הנהיגה בסרטי מסע ובסרטי נמלטים במיוחד, קישור שמציף גם את הדימוי של הדרך ("road film" ב-"road film"), הלימינלי בפני עצמו (ראו: פרבר 314-340).

של ג'יי, הן בגדר "הסגת גבול" שגורמים ממסדיים – הממסד המדיני והממסד הרפואי, בהתאמה – מבקשים למשטר ולתקן. עלילת הסרט מציבה גם את אראז וגם את ג'יי על פתחה של נקודת אל-חזור, במצב המאלץ אותם לחשוב על שייכותם לקטגוריות זהות ועל מידת ההרגשה שלהם "בבית" בתוך הוזהויות הללו ובתוך התנאים הגשמיים והטמפורליים שהן מביאות איתן. ההכרח האלים לקבל החלטה חותכת וחד-משמעית, בשני המקרים, מסמל את ההגעה אל סיפה של האינטרוספקטיבה בסוגיות של הגדרה ושייכות, שמתאפשרת רק במרחבים לימינליים, בין-זהותיים.



תמונה 6



תמונה 7

סיכום

כתוביות הסיום, הנחתמות במשפט "Made in the loving memory of Abbas Kiarostami", מחזירות אותנו אל ההקשר הקולנועי שבו נוצר הסרט ושאותו הזכרתי בפתיחה; בהסתמך על הביוגרפיה של הבמאית, ועל עצם בחירתה לכלול מראש דמויות איראניות בנרטיב הטרנסלאומי, ניתן לשייך את הסרט לתנועה רחבה יותר של קולנוע איראני שנוצר מחוץ לאיראן. את התנועה הזו חילק חמיד נפיסי (Naficy) לקטגוריות לפי התפתחות תמטית, תוך הכרה בדינמיות של התנועה עצמה ובאפשרות של סרטים שונים לנוע בין קטגוריות אחדות בו זמנית (Naficy, "Making Films with an Accent: Iranian Émigré Cinema", 27).

They, בהקשר זה, נע בין הקטגוריה הרביעית, המכונה "קולנוע לימינלי" ומאופיינת במיקום הנרטיב כולו במדינה המארחת ובהתמקדותו בחיים בגלות על החיכוכים שאלה מביאים איתם – לבין הקטגוריה החמישית, המכונה "קולנוע טרנסלאומי". קטגוריה זו מעמידה במרכזה סוגיות אוניברסליות, שאינן נוגעות בהכרח רק לאיראן, כמו אהבה, ניכור וזרות (28–29).

את ההשתייכות לשתי הקטגוריות ניתן לנמק כדלהלן: *They* מתרחש כולו על אדמת ארצות הברית, כשחלקו דובר הפרסית מדגיש את זהות הביניים הגלותית, ה"איראנית-אמריקאית", של אראז ומשפחתו. בדרך זו הסרט מציג קשיים בין-תרבותיים העולים מהמפגש בין ג'יי ולורן האמריקאיים לבין משפחתו של אראז, ואפילו בין דור המהגרים הראשון דובר הפרסית לבין הדור השני דובר האנגלית. נקודת השיא במפגש של הגורמים הללו מגולמת בסצנת ריקוד הילדים, שבה משתתף ג'יי יחד עם בני דורתו של אראז ואחד מקרובי המשפחה המבוגרים, המנחה את הריקוד (תמונה 8). לצד כל זאת, חשוב לזכור כי ג'יי ולבטיה הפנימיים הם העומדים בלב הסרט. לבטים אלה נוגעים בסוגיות רחבות ואוניברסליות, כגון תחושת זרות וחשש מפני העתיד, סוגיות שגם לבטיו של אראז נוגעים בהן. שילוב דמותו של אראז בסיפור של ג'יי, מציע אפוא זווית התייחסות נוספת לסיפור של ג'יי, וזאת בעזרת לבטים שונים אך בעלי אופי דומה – דמיון שאותו הצגתי במשך המאמר עד כה.

הצגה זו כללה את אפיון הנסיבות הייחודיות של החוויה הטרנסג'נדרית של ג'יי ושל החוויה הטרנסלאומית של אראז, ולאחריה נעשה שימוש בתמה המרכזית של שפה, כדי להדגים כיצד שפת אמו של ג'יי כשלה בתפקידה להוות "בית" עבורה, כפי שאראז לא הצליח מבחינתו להפוך ל"בית" את שפתו השנייה. דרך הדיון בטמפורליות וגשמיות הומחש, כי החוויה הבין-מגדרית של ג'יי היא גם במידה רבה חוויה בין-גילית, כשהחסמים ההורמונליים מהווים נקודת משען קונספטואלית לכיסוס מצב הביניים הגופני והטמפורלי שלו. על אותו משקל, הודגם האופן שבו אראז נמצא בין מרחבים-גופים-מדינות, ובהתאם בין זמנים שונים – זה של הבית הראשוני וזה של הבית הנוכחי – ועל כן גם הוא צריך להכריע, כמו ג'יי, בין מספר עתידים אפשריים.



תמונה 8

ההתבוננות בשתי החוויות, תוך השוואתן זו לזו, מאירה כל אחת מהן באור חדש; התמקדות בשתי חוויות במקום באחת מרחיבה מראש את ארגז הכלים שבאמצעותו ניתן לחשוב על שתייהן בנפרד, בזמן שחשיפה והמשגה של נקודות ההשקה ביניהן מהוות הזמנה לחשיבה מחודשת על שתייהן גם יחד. שתי החוויות המסוימות שבהן עוסק *They* ונקודות ההשקה הייחודיות ביניהן קוראות גם לחשיבה רחבה יותר על חוויות ביניים מסוגים שונים ובתוך הקשרים שונים – כל מצב של היות "גם וגם", "לא ולא" או "בין לבין". בתוך הקולנוע ומחוצה לו, קריאה זו מקדמת מחקר של טרנס-חוויות וטרנס-נרטיבים בתחומים של מגדר, לאומיות ועוד הרבה מעבר לכך.

אך מה נמצא, בכל זאת, בין טרנסג'נריות לבין טרנסלאומיות? נראה כי מבין כל ההסברים האפשריים לתחילית "טרנס", ההסבר שמאפיין את התזה של *They* נמצא, כמו ג'יי ואראז, בין קטגוריות, במקום כלשהו בין "beyond" ל-"across". מתוך המשמעות הזו יוצא הסרט לעסוק בדמויות ובחוויות שנמצאות מְעַבֵּר למגדר וללאומיות, מעצם הימצאותן בעיצומו של מְעַבֵּר בין מגדרים ולאומים. המסקנה הזו מתיישבת עם הדברים שכתבה ג'סיקה ברמן (Berman), במאמר ששאל, בין היתר, האם ה"טרנס" שב"טרנסג'נדר" וב"טרנס-לאומיות" הוא אותו "טרנס":

Asking this question allows us to recognize the disruptive, critical energy of the prefix "trans" and the slippages it marks out when paired with terms like "nation." [...] Like the critique of the sex/gender system instigated by the "trans" in transgender theory, the "trans" in "transnational," [...] serves to decenter the "national tradition" as an object of inquiry [...] When we use the prefix "trans" to mean not just "across, through over... or on the other side of" but also "beyond, surpassing, transcending," it represents a challenge to the normative dimension of the original entity or space, a crossing over that looks back critically from its space beyond. (Berman 220-221)

בהמשך לדברים אלה, ניתן לדעתי לחרוג מהאבחנות שהובאו עד כה בנוגע ל-*They* ולמופעים הייחודיים של טרנסג'נדריות וטרנסלאומיות שהוא מציג, ולעבור לדיון תיאורטי רחב יותר בחציית מגדר ולאום בכלל ובקולנוע בפרט. מתוך זיהוי ופירוק נקודות הדמיון בין שתי החוויות, על מופעיהן השונים והמשתנים בתוך מגוון ההקשרים האפשרי, נוכל להיעזר באחת כדי לבאר ולדייק את האחרת. כל אחת בתורה יכולה לשמש כלי עזר ביקורתי לחידוד ולאפיון האחרת, ובו בזמן להמשיך לאתגר ולפרק את מושגי היסוד של "מגדר" ו"לאומיות" שעליהם הושתתו. הוצאה לפועל של דיון מסוג זה, בין שהוא תיאורטי בלבד ובין שהוא נשען על טקסטים או נתונים קונקרטיים, יוכל להניב פירות חדשים עבור כל התחומים שייבחרו לעסוק בו – שרק צריכים להעז ולצאת מגבולותיהם הדיסציפלינריים, כדי להיווכח כי אין גבול שלא יוכלו לחצותו.

ביבליוגרפיה

- גרוס, אייל. "גלובליזציה קווירית וזכויות אדם: דנה אינטרנשיונל/אמנסטי אינטרנשיונל". תיאוריה וביקורת, גיליון 23, סתיו 2003, עמ' 227-236.
- דרידה, ז'אק. על הכנסת אורחים. 1996. עריכה: דניאלה יואל, עריכה מדעית: אלי שיינפלד, רסלינג, 2007.
- פרבר, ניר. "מתיירים, מחפשים, נמלטים, משוטטים: פנורמה של סרטי מסע". גחליליות, גיליון 01, 2018, עמ' 314-340.
- פרויד, זיגמונד. "המוסר המיני 'התרבות' והעצבנות המודרנית". מיניות ואהבה, 1908. עורך ראשי: עמנואל ברמן, עריכה: רות גולן, מונה זופניק, שלמה ליבר, אבי ריבניצקי, תרגום: דוד זינגר, עם עובד, 2002, עמ' 103-117.
- קדר, יאיר, עמליה זיו וארון קנר. "מילון מונחים". מעבר למיניות: מבחר מאמרים בלימודים הומו-לסביים ותיאוריה קווירית, הקיבוץ המאוחד, 2003, עמ' 351-355.
- קונצמן, עדי. "בין מחנות עבודה למצעדי גאווה: מיניות, לאומיות ומבעים ביצועיים רדופי רוחות רפאים". סקס אחר: מבחר מאמרים בלימודים להט"ביים וקוויריים ישראלים, עורכים: אייל גרוס, עמליה זיו ורוי יוסף, רסלינג 2016, עמ' 591-615.
- קריסטבה, ג'וליה. בראשית הייתה אהבה: פסיכואנליזה ואמונה. 1985. תרגום מצרפתית: עמוס סקברר, עריכה מדעית: דינה חרובי, רסלינג, 2004.
- American Dialect Society. "2019 Word of the Year is '(My) Pronouns' Word of the Decade is Singular 'They' as voted by American Dialect Society". 3 January 2020, <https://tinyurl.com/zp8y247k>, accessed: 12 January 2020.
- Baron, Dennis. *What's Your Pronoun? Beyond He & She*, Liverlight Publication Corporation, 2020, pp. 115-149, 149-185.
- Balaisis, Nicholas. "Driving Affect: The Car and Kiarostami's Ten". *Public: Art, Culture, Ideas*, vol. 32, 2005, pp. 70-76.
- Berman, Jessica. "Is the Trans in Transnational the Trans in Transgender?". *Modernism/Modernity*, vol. 24, no.2, 2017, pp 217-244.
- Bishop, Elizabeth. "The Mountain". *Poetry*, vol. 81 no. 1, October 1952, pp. 12-13.
- Butler, Judith. "Bodily Inscriptions, Performative Subversions". 1990. *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, Routledge, 1999, pp. 163-181.

- Castles, Stephen & Miller, Mark J. "Theories of Migration". *The Age of Migration: International Population Movements in the Modern World*, 4th edition, Guilford P, 2009, pp.21-49.
- Cwerner, Saulo B. "The Times of Migration". *Journal of Ethnic and Migration Studies*, vol. 27, no. 1, 2001, pp. 7-36.
- de Vries, Annelou L.C. et al. "Puberty Suppression in Adolescents with Gender Identity Disorder: A Prospective Follow-Up Study". *The Journal of Sexual Medicine*, vol. 8, 2011, pp. 2276–2283.
- Eckhart, Erik. "A Case for the Demedicalization of Queer Bodies". *Yale Journal of Biology and Medicine*, vol. 89, 2016, pp. 239-246.
- Luibhéid, Eithne. "Sexuality, Migration, and the Shifting Line between Legal and Illegal Status". *GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies*, vol. 14, no. 2-3, 2008, pp. 289-315.
- Tinsley, Omise'eke Natasha. "Black Atlantic, Queer Atlantic: Queer Imaginings of the Middle Passage". *GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies*, vol. 14, no. 2-3, 2008, pp. 191-215.
- Naficy, Hamid. "All Certainties Melts into Thin Air: Art-House Cinema, a "Postal" Cinema". *A Social History of Iranian Cinema, Volume 4: The Globalizing Era, 1984–2010*. Duke UP, 2012, pp. 175-269.
- Naficy, Hamid. "Making Films with an Accent: Iranian Émigré Cinema". *Framework*, vol. 43, no.2, 2002, pp. 15-41.
- Macaulay, Scott. "Anahita Ghazvinizadeh". *Filmmaker Magazine*, 15 July 2013, <https://tinyurl.com/r9mqlq>, accessed: 11 March 2020.
- Edelman, Lee. "The Future is Kid Stuff". *No Future: Queer Theory and the Death Drive*, editors: Michele Aina Barale, Jonathan Goldberg, Michael Moon & Eve Kosofsky Sedgwick, Duke UP, 2004, pp. 1-33.
- Halberstam, J. *In a Queer Time and Place: Transgender Bodies, Subcultural Lives*, New York University Press, 2005, pp. 1-22, 152-189.
- Halberstam, J. *Trans*: A Quick and Quirky Account of Gender Variability*. Editors: Lisa Duggan and Curtis Marez, University of California Press, 2018, pp. 1-21, 45-62.
- Halperin, David M. "The Queer Politics of Michel Foucault". *Saint Foucault: Towards a Gay Hagiography*, Oxford UP, 1995, pp. 15-126.
- Levitt, Peggy & Schiller, Nina Glick. "Conceptualizing Simultaneity: A Transnational Social Field Perspective on Society". *The International Migration Review*, vol. 38, no. 3, 2004, pp. 1002-1039.
- Lewis, Charlton T. & Short, Charles. *A Latin Dictionary; Founded on Andrews' edition of Freund's Latin dictionary*, Oxford at the Clarendon Press, 1958, pp.1887-1888.
- Silverman, Kaja. "Body Talk". *The Acoustic Mirror: The Female Voice in Psychoanalysis and Cinema*, General Editor: Teresa de Lauretis, Indiana UP, 1988, pp. 42-71.
- Stockton, Kathryn Bond. "Introduction: Growing Sideways, or Why Children appear to get Queerer in the Twentieth Century". *The Queer Child, or Growing Sideways in the Twentieth Century*, editors: Michèle Aina Barale, Jonathan Goldberg, Michael Moon & Eve Kosofsky Sedgwick, Duke UP, 2009, pp. 1-61.
- Losty, Mairéad & O'Connor John. "Falling Outside of the 'Nice Little Binary Box': A Psychoanalytic Exploration of the Non-Binary Gender Identity". *Psychoanalytic Psychotherapy*, vol. 32, no. 1, 2018, p. 58.

Madison, Greg. "Existential Migration Conceptualising out of the experiential depths of choosing to leave 'home'". *Existential Analysis*, vol. 17, no. 2, pp. 238-60.

Richards, Christina & Barker Meg. "Further Genders". *Sexuality and Gender for Mental Health Professionals: A Practical Guide*, SAGE Publications Ltd., 2013, p.77.

פילמוגרפיה

They. Directed by Anahita Ghazvinizadeh, USA, 2017.

פילמוגרפיה נוספת:

And Life Goes on. Directed by Abbas Kiarostami, Iran, 1992.

A Perfect World. Directed by Clint Eastwood, USA, 1993.

Taste of Cherry. Directed by Abbas Kiarostami, Iran, 1997.

Ten. Directed by Abbas Kiarostami, Iran, 2002.

Ten on Ten. Directed by Abbas Kiarostami, Iran, 2004.

The Traveller. Directed by Abbas Kiarostami, Iran, 1974.

Where is the Friend's House? Directed by Abbas Kiarostami, Iran, 1987.

שער שני
יוצר-טקסט-קהל

אלעד רז

מיקרו־אגרסיות, אנכרוניזמים ודימויי עבר: תמורות באסתטיקת הקרינג' כמקרה בוחן

מבוא

חברים (*Friends*, NBC, 1994–2004), קומדיית המצבים הפופולרית משנות התשעים, חוזרת לאחרונה אל השיח בנסיכות מפתיעות, כאשר היא מעוררת תגובות שליליות, המבטאות לעתים אף זעם של ממש בקרב חלק מן הקהל העכשווי. צופה אחת, למשל, צייצה בטוויטר כי "אין דבר שאני שונאת יותר מאשר רוס בפרק עם הבייביסיטר ממין זכר. הוא כל־כך סקסיסטי והומופובי" (Chapman). היא אף ביטאה רצון "לקפוץ אל תוך הטלוויזיה ולחנוק אותו" (שם). המקרה של חברים הוא רק חלק ממגמה מסקרנת של השנים האחרונות, שבמסגרתה ייצוגים מסדרות העבר נחווים כמיושנים. האופן שבו הם נחווים על ידי הקהל כיום מצית שלל דיונים אינטרנטיים דרך רשתות חברתיות, מאמרי דעה ועוד (Agustsson; Chapman; Fishbein; Florio; Roberts). לדוגמה, אחד המאמרים גייס אנסמבל של כותבים על מנת לענות על השאלה: "מדוע הסדרה האהובה עליך היא בעייתית?" (Aroesti et al.). הוא מבקש לבחון כיצד השתנתה עם השנים חוויית הצפייה בסדרות פופולריות נוספות על חברים, כגון סיינפלד (*Seinfeld*, NBC, 1989–1998) סקס והעיר הגדולה (*Sex and the City*, HBO, 1998–2004), בנות (*Girls*, HBO, 2012–2017) ועוד. גם במקרה הזה, התיישנותם של אלמנטים מסוימים בסדרות הללו לא הפכה אותן לפחות רלוונטיות אלא, במילותיו של המאמר, ל"בעייתיות" ואף "מטרידות" (Aroesti et al.).

כיצד, אם כן, הופכת חוויית הצפייה בדימויי עבר לעניין בעייתי בהווה, ומדוע דווקא כעת? המאמר יציע לבחון את התופעה לאור מספר הקשרים עכשוויים רבים יותר, ובייחוד לאור השיח סביב המילה 'מיקרו־אגרסיות' (Microaggressions). מושג זה מהווה כיום חלק משיח רחב יותר, הסובב זהויות קבוצתיות והופך מרכזי יותר ויותר, בייחוד בקרב הדור הצעיר (Amenabar). יחד עם ההיגיון החדש של דרכי הארגון וצריכת המידע בעידן הדיגיטלי, או כפי שהוא מכונה על ידי לב מנוביץ' (Manovich), 'היגיון של מסד נתונים' (Logic Database), השיח סביב מיקרו־אגרסיות, על הרגישויות והפרקטיקות החדשות שלו, מייצר גם דרכים חדשות לצפות בדימויי עבר. מקרה המבחן המרכזי יהיה השיח הנוכחי סביב סיינפלד.

זאת משום שסדרה זו בשונה מסדרות כגון חברים, ביקשה מאז ומעולם למקם את הדמויות המרכזיות שלה בליבן של סיטואציות בעייתיות ולעורר רגשות, כגון מבוכה, בקרב צופיה (Zinoman). עמידה על ההבדל בין האופנים שבהם נחוות המבוכה הזאת, אז והיום, לאור התמורות העכשוויות באסטיקת הקרינג' (Cringe) ובשיח הביקורתי סביבה, תסייע להבין יותר בעומק את השיח הנוכחי סביב דימויי עבר ככלל.

מיקרו־אגרסיות וזהויות קבוצתיות

בשנת 2015 הוכתרה המילה 'מיקרו־אגרסיות' על ידי ה־Global Language Monitor כמילה הפופולרית ביותר של אותה שנה בשפה האנגלית, והקדימה בכך מילים כגון 'שינויי אקלים' ו'פליט', הקשורות בשניים מן המשברים העולמיים המרכזיים של העת הנוכחית ("Microaggression Top Word"). כבר בשנות השבעים צ'סטר פירס (Pierce), פסיכיאטר אפרו־אמריקאי מאוניברסיטת הרווארד, טבע את המילה על מנת לתאר קשיים פסיכולוגיים בקרב סטודנטים שחורים (Pierce). אולם היא זכתה להגדרה מחודשת רחבה יותר, וכן לתפוצה חסרת תקדים, דווקא בשנים האחרונות ("Microaggression"). לאור כל זאת יש הסבורים כי היא מהווה מפתח להבנתן של מגמות חברתיות רחבות יותר בהווה (Amenabar). מיקרו־אגרסיות מוגדרות, ככלל, כהתנהגויות יום־יומיות ושגרתיות, אשר נהוג להניח כי הן לא מזיקות, אך עם זאת הן עשויות להיחות על ידי אנשים מסוימים כעוינות ואף אגרסיביות. פירס, שביקש לתאר בין השאר את הדינמיקה הבעייתית דאז בין סטודנטים לבנים ושחורים, ציין ש"אין צורך בחיפוש אחר הבוטה והמובן מאליו. מיני־מתקפות מעודנות יותר, המצטברות זו על גבי זו, מהוות את מהותה של הגזענות בימינו" (Pierce 516). כיום, דראלד ווינג סו (Sue) מגדיר 'מיקרו־אגרסיות' באופן מפורט ורחב יותר כ"זוטות או עלבונות, המגיעות בצורה של אמירות או מחוות לא־מילוליות בחיי היומיום, בין שהן מכוונות ובין שלא, המשרדות מסרים עוינים, פוגעניים או שליליים כלפי אנשים, בהתבסס על השתייכותם לקבוצה חברתית מוחלשת" (Sue). על פי סו, דוגמה אפשרית לכך היא מחמאה על אנגלית טובה המופנית לעבר אדם אסיאתי־אמריקאי, שכן היא מכילה בתוכה מסר עוין, מרומז, שלפיו הוא אינו אמריקאי אמיתי, וזאת גם אם נאמרה ללא כוונת זדון (שם). חשיבותן הפוחתת של כוונות היא מאפיין מרכזי בשיח סביב מיקרו־אגרסיות, המבקש להעביר את הדגש אל החוויה היום־יומית של אנשים מקבוצות מוחלשות בחברה.¹ לכן מעניק שיח זה חשיבות רבה יותר דווקא לאופנים שבהם הכוונות משפיעות כפועל על הנפגעים מהן, וכן לסוגיות חברתיות עמוקות יותר שהן עשויות לשקף (שם).

בזמן שההגדרה של פירס הייתה מצומצמת יחסית, והתייחסה לחוויותיהם של אנשים מקבוצה אתנית ספציפית, השימוש הנוכחי במילה 'מיקרו־אגרסיות' מבקש לאגד את החוויות היום־יומיות של יותר ויותר קבוצות מיעוטים בחברה, כגון קהילת הלהט"ב, אנשים

1 ההבחנה שנהוג לייצר בשיח סביב מיקרו־אגרסיות היא בין כוונה ("intent") לבין השפעה ("impact"). להרחבה ראו, למשל, את המאמר "Intent vs. Impact: Why Your Intentions Don't Really Matter" (Utt).

בעלי מוגבלויות ועוד. נדמה כי הדגש הרב שהוא מעניק לרגישויות קבוצתיות – מובחנות ומגוונות – הוא סימפטומטי לתופעה רחבה יותר, והיא העלייה הניכרת בחשיבותן של השתייכויות קבוצתיות עבור יחידים. כך, למשל, צעירים שהתבקשו להגדיר מהן מיקרו־אגרסיות עבורם, השיבו כי הן "מילים או התנהגויות שאנשים לא הקדישו להן מחשבה מיוחדת, אך הן פוגעניות עבור קבוצות אחרות" (Amenabar). תשובה אחרת הייתה "דבר קטן, אך כזה הפוגע בכך בלב הזהות הקבוצתית שלך" (שם). ניתן לומר, אם כן, כי המושג מיקרו־אגרסיות קשור במידה רבה למה שמתאר פרנסיס פוקויאמה (Fukuyama) כהבשלתו הנוכחית של תהליך, שבמסגרתו "קבוצות החלו להאמין שהזהויות שלהן – בין שהן לאומיות, דתיות, אתניות, מיניות, מגדריות ובין שהן אחרות – לא זוכות להכרה מספקת" (Fukuyama). מרכזיותן של זהויות קבוצתיות בשיח הציבורי הנוכחי קשורה, לפי פוקויאמה, בכוח המניע מאבקים פוליטיים ככלל, והוא השאיפה האנושית ליחס הוגן ומכבד ("dignity"). על פי פוקויאמה, בעוד שמאבקים היסטוריים לצדק חברתי בארצות הברית ביקשו להגשים את השאיפה דרך תביעה לשוויון בין יחידים, הם גילו במהרה כי "גם לאחר שחוקים השתנו [...] קבוצות המשיכו להיבדל בהתנהגויות, מסורות ומצב כלכלי [...] ומיעוטים המשיכו לסבול מדעות קדומות, אפליה וחוסר כבוד" (שם). על כן, עם אוכדן האמונה באפשרות של שוויון בין יחידים, התביעה ליחס הוגן ומכבד נאלצה לתעל את עצמה לאפיקים אחרים, וכיום זהויות קבוצתיות מצומצמות הפכו מרכזיות יותר ויותר עבור זהותם האישית של יחידים. מבחינת פוקויאמה, עליית שיח הזהויות מחוללת שינוי דרמטי בקרב הדמוקרטיה המערביות המודרניות. הדינמיקה החברתית שבהן עוברת להתנהל פחות בין יחידים החולקים זהות משותפת, ויותר בין קבוצות מגוונות הרואות עצמן כבעלות זהויות נפרדות; מעבר כזה עשוי להציב סכנות ממשיות בפני החזון הליברלי (שם). דאגה מיוחדת מתעוררת אצל פוקויאמה בשל האופן שבו "העיסוק בזהויות מתנגש עם הצורך בשיח חברתי" (שם). זאת משום שלשיטתו "הדגש על החוויה היום־יומית של אנשים מקבוצות זהות שונות מעניק עדיפות לעולם רגשי, פנימי על פני בחינה רציונלית של סוגיות בעולם החיצוני" (שם). כיום, בעקבות זאת

נוצר קושי ממשי לעקוב אחר הגילוי המתמיד של זהויות חדשות ואחר הגבולות המשתנים תדיר של השיח המוגדר לגיטימי. בחברה המודאגת יותר מכל מנושא הכבוד בקרב קבוצות שונות, גבולות חדשים ממשיכים להופיע, ואילו דרכים שהיו מקובלות באופן מסורתי בקרב האנשים כדי לדבר ולהביע את עצמם, הופכות פוגעניות. (Fukuyama)

באופן דומה, הסוציולוג אמיתי עציוני טוען, כי "כאשר אתה לא יכול לדעת אם אתה אגרסיבי לפני שהאדם האחר מגיב, וכל אחד יכול להכריז על עצמו כפוגע מכל דבר שאנחנו אומרים, תקשורת בין אנשים מקבוצות שונות הופכת קשה אף יותר" (Etzioni). הוא מציע כי "במקום זאת, בוואו נתמקד באגרסיות הרחוקות מרמת המיקרו" (שם). אם השיח סביב זהויות ומיקרו־

אגרסיות מתברר כיום כמעורר מחלוקת,² סיבה אפשרית לכך, לפי הסוציולוגים ברדלי קמפבל (Campbell) וג'ייסון מאנינג (Manning), היא שהוא מציג דרכים ייחודיות להתמודדות עם קונפליקט בחברה. דרכים אלה משקפות, בין השאר, "גישה כלפי מוסר שהיא חדשה יחסית עבור המערב המודרני" (Campbell and Manning 695).

על פי מאנינג וקמפבל, קונפליקט מוגדר כמצב שבו "אדם אחד מגדיר התנהגות של אדם אחר כבעייתית – לא מוסרית או ראויה לגינוי" (שם 693), קונפליקט כזה עשוי להוביל לתגובות מסוגים שונים, "החל בוויכוח ועד דו־קרב" (שם שם), כאשר סוגי התגובות אשר נחשבים כמקובלים עשויים להשתנות בין תקופות ובין חברות, והם נקבעים על ידי מה שקמפבל ומאנינג מכנים "תרבות מוסר" (Moral Culture) (שם 711). בתרבות של כבוד (Honor), לדוגמה, ישנו ערך רב למוניטין ולסטטוס חברתי, שאותם יש לשמר לעתים קרובות על ידי הפגנה של אומץ פיזי. לכן גם עניינים מינוריים, כגון אמירות או מחוות לא מכוונות, מתפתחות בתרבות זו בקלות רבה לכדי קונפליקט משמעותי, אשר נפתר לרוב באופן אגרסיבי, למשל על ידי קרב סכינים (שם 712). תרבות של כבוד פינתה את מקומה במידה רבה לתרבות המוסר השלטת כיום במערב, ומעניקה את הערך המוסרי הרב ביותר לחוסן פנימי (Dignity).³ היא מציגה גישה כמעט הפוכה מזו של תרבות המוסר הקודמת, המעודדת רגישות מינימלית לאמירות או למחוות מצדם של אחרים ("עור עבה"), ובמקרה הצורך נקיסת פתרונות מיושבים (שם 713). עם זאת, לפי קמפבל ומאנינג, כיום "תגובות למיקרו־אגרסיות מגלמות בתוכן מאפיינים הנבדלים הן מתרבות של כבוד והן מתרבות של חוסן פנימי". הן מציגות שילוב ייחודי מבחינה היסטורית בין רגישות לעניינים מינוריים, רגישות שדעכה במערב יחד עם תרבויות של כבוד, לבין החצנה דווקא של קורבנותו (Victimhood) של הצד הנפגע, ובנוסף לכך גם מעורבות חסרת תקדים של גורמים חיצוניים על מנת לגונן על הצד הזה דרך פרקטיקות של גינוי מוסרי (שם 714–716). התחלפותן של תרבויות מוסר, על פי קמפבל ומאנינג, מביאה איתה בהכרח התנגשויות משמעותיות בין "מערכות מוסריות מתחרות" (שם 717). בנוסף לכך ניתן לצפות שהתחלפות זו תביא איתה שינויים גם "מעבר לתחום של קונפליקט" (שם 716), שכן "רעיונות מוסריים מעצבים את החיים כמכלול" (שם שם).

2 ראו בנוסף, את מאמרם של ג'ונתן היידט וגרג לוקיאנוף, "The Coddling of the American Mind" (Haidt and Lukianoff), וכן את שרשרת התגובות שהתעורר בעקבותיו ("Debating the New Campus PC").

3 אין לבלבל בין הדיון הנוכחי במושגים 'Honor' ו-'Dignity' בהקשר של תרבויות מוסר לבין הדיון הקודם במילה 'dignity' בהקשר למאמרו של פוקויאמה, שבו היא מובאת במשמעות שונה.

דימויי עבר כאנכרוניזמים

"Woke Charlotte"⁴, סדרת ממים שהחלה בחשבון האינסטגרם "Every Outfit on Sex and the City", מבקשת לייצר את "קול ההיגיון הדמיוני שסקס והעיר הגדולה הייתה זקוקה לו באופן נואש, אך מעולם לא היה לה" (Fishbein). היא מהווה פרויקט של מעריצות ותיקות של הסדרה, אשר חשות כיום חוסר נוחות מעמדוּתיה לגבי סוגיות כגון מגדר וגזע. הן החליטו אפוא לתקן חלק מן הרגעים הבעייתיים, ולשים בפיה של שרלוט, דווקא הדמות השמרנית יחסית דאז, אמירות פרוגרסיביות המחנכות את הדמויות האחרות (שם). למשל, כאשר קרי אומרת כי "אני אפילו לא בטוחה שיש דבר כזה ביסקסואליות. אני די בטוחה שזו רק תחנת עצירה בדרך לעיר ההומוסקסואליות" (שם), "Woke Charlotte" דואגת להבהיר לה, כי "כבעלת טור בענייני סקס יש לך אחריות להנך את עצמך בסוגיות קוויריות" (שם). האנכרוניזם שמייצר השילוב בין אמירות פרוגרסיביות המתובלות באוצר מילים עכשווי לבין סדרת טלוויזיה מן העבר, מהווה דוגמה מוחשית במיוחד לא רק לשינויים המהותיים בשיח הרחב בין התקופות השונות, אלא גם לפרקטיקה חדשה וייחודית של צפייה בדימויי עבר כיום.

תופעה מסוגה של "Woke Charlotte" יכולה להיות משויכת, בראש ובראשונה, למה שהנרי ג'נקינס מכנה בשם 'תרבות השתתפות' (Participatory Culture), וזאת כדי לתאר את העלייה במעורבותם האקטיבית של צופים במדיה בעידן הדיגיטלי, עלייה הכוללת, בין השאר, את היווצרותם של 'יצרנים' (prosumers)⁵. בתרבות השתתפות, צופים מעורבים בדיאלוג יותר ישיר עם התוכן שהם צורכים, ולעתים אף יכולים לערוך בו שינויים של ממש כחלק מפרקטיקות של שיח אינטרנטי, בזמן שסמכותם המסורתית של היוצרים לגבי התוכן הולכת ומתערערת (Jenkins 131-169). עם זאת, תרבות ההשתתפות מהווה רק חלק משינויים רחבים יותר באופני צריכת המידע וארגונו, ואלה מביאים איתם שינויים תודעתיים דרמטיים נוספים, שלהם קורא לב מנוביץ' 'היגיון של מסד נתונים'. היגיון של מסד נתונים מערער, בין השאר, על תפיסות מסורתיות של זמן ומרחב, והוא יכול להיתפס בעיני מנוביץ' כמנוגד להיגיון נרטיבי. בזמן שתפיסת זמן ומרחב מבנה את העולם כשורה של אירועים בעלי התחלה, אמצע וסוף, המסודרים בזה אחר זה ברצף של סיבה ותוצאה, מסד נתונים מבנה עולם המורכב כאוסף של אירועים, חסרי מעמד מוחלט כשלעצמם, היכולים להיות מסודרים מחדש שוב ושוב בצורות רבות ומגוונות (שם 218-219). עבור מנוביץ', היגיון של מסד נתונים מהווה "דרך חדשה להבנות את עצמנו ואת החוויה שלנו בעולם" (שם 219), שכן

4 'woke': מילת סלנג המתארת, בגלגולה הנוכחי בשיח הרחב, אדם המודע לעוולות חברתיות ולא־יצדק מערכתי. לעתים השימוש בה עשוי להיות אירוני ואף מילת גנאי. להרחבה ראו "Woke" ברשימת המקורות.

5 הלחם בין המילים 'יצרנים' (Producers) ו'צרכנים' (Consumers), המבטא את היטשטשותה של ההפרדה המסורתית בין צריכת תוכן לייצורו וכמו כן בין צרכנים פסיביים ליצרנים אקטיביים. להרחבה ראו Jenkins.

אם לאחר מות האלוהים, קריסת הנרטיבים הגדולים של עידן הנאורות והופעת האינטרנט העולם נראה לנו כאוסף אינסופי וחסר סדר של דימויים, טקסטים ופיסות מידע אחרות, זה רק הגיוני שנעבור להבנות אותו כמסד נתונים, ואף הגיוני שנרצה לפתח פואטיקה, אסתטיקה ואתיקה של מסד נתונים. (שם 219)

ההיגיון של מסד נתונים הוא אפוא מה שמאפשר תופעה כמו תרבות ההשתתפות, כאשר הוא מאפשר לנתק פיסות מידע שונות מההקשר המקורי שלהן ולמקם אותן בהקשרים חדשים. מה שהופך את התופעה של "Woke Charlotte" למעניינת במיוחד הוא האופן שבו היא מהווה נקודת מפגש בין התמורות הטכנולוגיות הללו לבין שיח המיקרו-אגרסיות: כאשר לכוונות יש חשיבות מעטה עבור החוויה הסובייקטיבית של היפגעות ועבור פרקטיקות של גינוי מוסרי, אותו "אוסף אינסופי וחסר סדר" של פיסות מידע הופך כולו לשרה בעייתית מבחינה מוסרית.

עם זאת, בעוד שעבור מנוביץ' דימויים מהווים פיסות מידע שאינן שונות בהכרח מפיסות מידע אחרות, בהקשר הנוכחי מתבקש להתעכב על ייחודיותם של דימויים ביחס למידע בכלל, ייחודיות הקשורה, בין השאר, במתח הטמפורלי המובנה בהם. הפילוסוף קנדל וולטון (Walton), למשל, מבקש להציע תיאוריה עבור טבעה של הראייה המעורבת בצפייה בתמונות. לשיטתו, התיאוריה אמורה להיות פתרון לבלבול תיאורטי ארוך שנים, שבמסגרתו היו שהגיעו אל "המסקנה האבסורדית כי הצופה נמצא באמת בנוכחותו של האובייקט (Walton 254).⁶ וולטון מציע הבחנה בין שני סוגים מקבילים, שונים של ראייה: מצד אחד ראייה אמיתית "אל תוך העבר" (שם 251), מכיוון ש"תמונות הן שקופות" (שם שם), כלומר "אנחנו רואים את העולם באמצעותן" (שם שם). מצד שני, ראייה אמיתית בהווה של אובייקט הנמצא כאן ועכשיו, שאותה וולטון מכנה ראייה "כאופן בדיוני" (שם 254). וולטון מתאר, למשל, כיצד בצפייה בתמונה של איחוד משפחתי ישן,

אני יכול לומר שדודה מייבל מעקמת את אפה. היא לא מעקמת את אפה בהווה כמובן; יתכן שהיא מתה לפני שנים רבות. השימוש שלי בזמן הווה מציע שבאופן בדיוני אני רואה אותה מעקמת את אפה (בהווה). בנוסף, אני באמת רואה, דרך התמונה, את האופן שבו עיקמה את אפה לעבר המצלמה לפני שנים רבות באותו איחוד משפחתי. (שם 254)

אך לא רק התמונות המציגות אירועים שהתרחשו בעבר במציאות, אלא גם תוצרים מבוימים ומתוסרטים המופקים על ידי התרבות הפופולרית, כגון סרטים או סדרות טלוויזיה, מזמנים חוויה טמפורלית מורכבת, אשר מתבררת כקשורה יותר מכל בכוח הדימוי. דייוויד מרק (Marc), למשל, מתאר את חוויית הצפייה בסדרות ישנות כגון אזור הדמדומים (*The Twilight Zone*, CBS, 1959-1964) ככזאת אשר

מעניקה תחושה של מסע בזמן [...] דרך ההיסטוריה התרבותית. הנרטיב הנדוש והנוסחתי משחרר את הצופה מדאגות שטחיות הקשורות במתח ובהתפתחות

6 וולטון מתייחס כאן בעיקר לטענתו הידועה של אנדרה באזן (Bazin), שלפיה "הדמות המצולמת היא האובייקט עצמו, כאשר הוא משוחרר מכבלי הזמן המקריים שבהם היה נתון" (Bazin 8).

של הדמויות, וההרפתקאות המדומיינות העוצמתיות יותר המתרחשות דרך הזמן, המרחב והתרבות, מאפילות על המיזיס הזול שאליו מכוונים התסריטים. (Marc qtd. In Nelson 86)

לאור כל זאת, מעניין להתעכב על קטע קצר מתוך מאמר שפורסם לאחרונה, שבו מבקשת השחקנית מולי רינגוולד (Ringwald) "לבקר מחדש את סרטי נעוריי בעידן #MeToo ובפרט את סרט הקאלט שבו כיכבה בשנות השמונים, *מועדון ארוחת הבוקר* (*The Breakfast Club*, John Huges, 1985). רינגוולד פותחת את מאמרה בווידוי המהדהד את החוויות המתוארות על ידי וולטון ומרק, שלפיו "זו חוויה מוזרה, לצפות בגרסה צעירה יותר, תמימה יותר שלך, על המסך. זה מוזר עוד יותר – הזוי, ניתן לומר – לצפות בזה עם הבת שלך כאשר היא קרובה בגילה לגרסה הזו שלך הרבה יותר מאשר את עצמך" (Ringwald). והיא מוסיפה לאחר מכן, ביחס לסרט כולו, כי "חששתי שזה יהיה מטריד עבורה, אך לא ציפיתי שזה יהיה הכי מטריד עבורי" (שם). כך, בזמן שהעבר עשוי להיראות לעתים מוזר מעט לאור ההווה, כפי שמתארת רינגוולד, נדמה כי דימויים עשויים להפוך אותו אף למטריד במיוחד, וזאת בעיקר בשל אותה ראייה באופן בדיוני המתוארת על ידי וולטון, אשר מייצרת חוויה אנכרוניסטית עוצמתית של כאן ועכשיו.

מנגד, הסאטיריקן ביל מאהר (Maher), מבקר קולני של השיח הנוכחי סביב דימויי עבר, תקף בחריפות במונולוג בתכנית האקטואליה השבועית שלו, בין השאר, את מאמרה של רינגוולד ("The 'WWT' Gen"). למשל, בתגובה לביקורת שהטיחה רינגוולד בכמאי המנוח ג'ון יוז, שבה כתבה כי היא "מתקשה להבין כיצד הוא היה יכול לכתוב ברגישות גדולה כל־כך, אך יחד עם זאת, עם נקודת עיוורון משמעותית כל־כך" (Ringwald), מאהר תוהה בתגובה ש"אולי נחפור אותו מהקבר ונשאל אותו?" (שם). והוא מוסיף כי "אני אפטר להאשים מישהו שהוא לא היה 'woke', 30 שנה לפני שהביטוי היה קיים. אני זוכר את שנות השמונים. אז, המשמעות של להיות 'woke' הייתה לעשות יותר מדי קוקאין" (שם). השימוש המכוון והאירוני באנכרוניזם מהדהד את הרטוריקה של מאהר לאורך המונולוג כולו, והיא נועדה להמחיש כיצד, לשיטתו, שיח המתקיים בהווה אודות העבר מכיל תמיד בתוכו ידע, דאגות ורגישויות חדשות, שאותם לא ניתן להשליך על המצב הקודם. במקום זאת, הוא קורא "להיות מבוגרים מספיק על מנת להפריד את מה שאנחנו אוהבים בסרטים ישנים ממה שלא" (שם), מכיוון ש"אנחנו הולכים ומשתפרים, וזה כל מה שניתן לעשות" (שם). בזמן שנדמה כי עבור מאהר תפיסת זמן ליניארית מהווה את היגיון המובן מאליו, ועל כן הוא מוכרח להבין את האנכרוניזם רק באופן שלילי, הדיון בחלק הזה של המאמר מציע לחשוב על האנכרוניזם גם באופנים אחרים. בייחוד ניתן לציין את המקרה של "Woke Charlotte", אשר מציע תיעול של רגש שלילי כלפי סקס והעיר הגדולה לכדי הומור,⁷ ובכך מייצר ממנו דבר־מה חדש, המאפשר להבין כיצד נוצרות כיום באופן פוזיטיבי, לאור שינויים תודעתיים רחבים יותר, גם דרכים חדשות להבין את דימויי העבר.

7 על פי תיאוריית ההומור הידועה של זיגמונד פרויד (המכונה לעתים גם "תיאוריית הפורקן"), הומור עשוי לבטא רגש שלילי באופן עקיף, וכך עונה על הצורך בפורקן בצורה מקובלת חברתית ולא תוקפנית כחלק מן הכלכלה הנפשית. להרחבה ראו Freud.

מקרה מבחן: תמורות באסתטיקת הקרינג'

תחושות ורגשות שליליים, כגון רתיעה, מבוכה או גועל, מהווים כיום חלק מרכזי מחוויית הצפייה בקומדיות רבות, כאשר נדמה כי אסתטיקת קרינג' אף הפכה בשנים האחרונות לסמן של איכות עבור יצירות טלוויזיוניות (86-85 Havas and Sulimma). מפתיעה אפוא העובדה, שהסדרה סיינפלד הידועה כאחת ממבשרותיה העיקריות של התופעה (שם), מהווה מושא לשיח שלילי כיום דווקא, לאור המבוכה שהיא מעוררת בקרב חלק מן הקהל העכשווי (Floriano). מיטיב במיוחד לנסח את המתח הזה מאמר, המבקש לתהות מדוע סיינפלד "גורמת להתכווץ ממבוכה ב־2018 מסיבות שונות לחלוטין מאשר בשנות התשעים" (Roberts). אורבן דיקשיונרי (*Urban Dictionary*) מגדיר 'קרינג' כתחושה הנוצרת כאשר "מישהו מתנהג בצורה מביכה במיוחד, הגורמת לך להרגיש מוכך בעצמך" ("Cringe"). את 'קומדיית הקרינג' הוא מגדיר כ"ז'אנר ספציפי של קומדיה, המבקש לעורר חוסר נוחות יותר מאשר צחוק" (שם). ככלל, ההנאה מיצירות אמנות המעוררות תחושות ורגשות שליליים מכונה באופן מסורתי בפילוסופיה של האסתטיקה "פרדוקס" (Smuts), ולאורך השנים הוצעו פתרונות רבים כדי להסבירו, בין השאר על ידי דייוויד יום (Hume). עבור יום, ההערכה האסתטית של יצירת אמנות מהווה בפני עצמה מושא לרגש, וכאשר רגש שלילי מתווך דרכה, היא "ממירה" אותו לכדי תחושת הנאה כוללת, אך אינה מבטלת אותו כליל (64-63 Smuts). התיאוריה של יום לא תהווה את העניין המרכזי בחלק הזה במאמר, והדיון בה כאן לא נועד להיות ממצה. עם זאת, התפקיד המרכזי שהיא מייחסת להערכה האסתטית הכרוכה בהמרה של רגש שלילי לחיובי, מהווה נקודת מוצא מועילה לכחינת המתח המובנה בשיח הנוכחי סביב סיינפלד.

המושג 'הערכה אסתטית' מורכב מאוד, ולדעת הסוציולוג פייר בורדייה (Bourdieu) הוא קשור קשר הדוק להבדלים תרבותיים וחברתיים. הוא סבור שהנאה מיופיה של יצירת אמנות תלויה תמיד ב"הטמעה, המודעת או הלא-מודעת, של סכמות הערכה" (Bourdieu 2) או של "קוד תרבותי" (שם 3), ושני אלה תלויים בחינוך, מעמד וגורמים חברתיים אחרים (שם 1). בהתאם לכך, "טעם" (שם 1) עבור בורדייה אינו "מתת טבע" (שם שם), אלא דורש תמיד את ההבחנה התרבותית בין "גבוה" (שם 7) ל"נמוך" (שם שם), וכן הירתעות מצורות הנאה הנחשבות "נמוכות" (שם שם). על כן טעם הוא בעיקר אמצעי של "היבדלות על ידי יצירת הבדלים בין יפה ומכוער ובין מעודן ובוטה" (שם 7), והוא משמש מעמדות מסוימים בחברה על מנת לייחד אותם מהשאר. עם זאת, בזמן שהניתוח של בורדייה מתרכז לרוב בראייה, ניתן להבין הערכה אסתטית גם בהקשר רחב יותר, על סמך כלל השיפוטים שצופים מביאים איתם אל הערכת היצירות. כך, הצפייה בסרטים וסדרות טלוויזיה כוללת, בין השאר, שיפוטים הקשורים בהערכה מוסרית, כאשר הערכים המגולמים ביצירה והאופנים שבהם היא מטפלת בסוגיות מוסריות, משמשים את הצופים והמבקרים לקביעת ערכה האסתטי (Gaut 182). על כן גם שיפוטים אלה כרוכים, באופן בלתי נמנע, באותה לוגיקה של היבדלות.

בעקבות בורדייה, מחקר אמפירי אשר ביקש לבחון את הקשר בין השכלה לבין טעם ביחס לסוגי קומדיה שונים, מצא חלוקה ברורה בין קבוצות הנבדקים: בעוד שצופים משכילים פחות העדיפו קומדיה "נמוכה", המתאפיינת בפשטות יחסית ומבקשת להשרות רוגע, הצופים

המשכילים יותר העדיפו קומדיה "גבוהה", המתאפיינת באבסורדיות ולעתים אף בתכנים קשים לצפייה (Claessens and Dhoest). בעקבות זאת ניתן לומר, כי סיבוך של קומדיה על ידי קרינג' מהווה אחת האפשרויות שיצירות טלוויזיוניות עשויות לבחור כדי לבדל את עצמן, ולפנות לטעם ה"גבוה" של הקהל. כך הסדרה סינפּלד, למשל, ראתה את עצמה במידה לא מבוטלת כריאקציה לז'אנר הסיטקום של זמנה, וביקשה לבדל את עצמה ממנו על ידי דחייה של הערכים המרכזיים שאפיינו אותו, כגון ערכי משפחה או למידת לקחים חיוביים לחיים. במקום זאת היא בחרה להעמיד במרכזה דמויות לא סימפטיות, אשר לעתים קרובות העדיפו לעשות דווקא את הדבר הלא נכון או שמצאו את עצמן בליבן של סיטואציות מביכות. ההצלחה של הסדרה נבעה, במידה רבה, מההסתמכות על קהל משכיל, שהעריך את ההתכתבות המודעת עם הז'אנר (Hurd 765-772). כיום, מנגד, אסתטיקת קרינג' מתועלת במידה רבה על ידי יוצרות נשיות, הרואות את עצמן כריאקציה לטלוויזיה שסבבה על גברים לבנים, ומבקשות לבדל את עצמן ממנה בעיקר על ידי הבלטה של עיסוק בנושאים כגון מגדר וגזע, וזאת באמצעות הומור המעורר אי נוחות (Havas and Sulimma 83-86). וכך, בעוד שסינפּלד ביקשה לבדל את עצמה מז'אנר הסיטקום השמרני של תקופתה, אסתטיקת קרינג' מתועלת כיום להיבדלות דווקא מסדרות שמרניות מסוגה של סינפּלד.

יוצרת המזוהה במיוחד עם אסתטיקת קרינג' היא לנה דנהאם (Dunham), תסריטאית וכוכבת הסדרה **בנות**, אשר עשתה שימוש פורץ דרך באסתטיקה של מבוכה וגועל על מנת לאתגר הבניות מגדריות, והציעה צורות חדשות של ייצוגי נשיות טלוויזיוניים (Havas and Sulimma 85-86). עם זאת, ועל אף השבחים שבהם זכתה, הקהל הפרוגרסיבי שלה חש אי נוחות גוברת עם נקודות העיוורון שלה בסוגיות של גזע. מאמר אחד, למשל, גורס כי חוסר הגיוון האתני בבנות מהווה בעיה שאינה ניתנת תיקון, שכן לא סביר כי דנהאם, יוצרת לבנה, תהיה מסוגלת לתת מענה הולם לצורך בייצוגים לא לבנים של נשיות (Berman). על הרקע הזה, בין השאר, מתאפשרת הצלחתה הנוכחית של איסה ריי (Rae), יוצרת שחורה אשר פרצה לראשונה עם קומדיית רשת דלת תקציב (*The Misadventures of Awkward Black* Girl, 2011), שהפכה כיום לסדרה המצליחה **לא בטוחה** (*Insecure*, HBO, 2016). הסדרה מציבה במרכזה את חוויותיה היומיומיות של פרוטגוניסטית בת דמותה של ריי, ומייצרת עבודה פוקליזציה פנימית עשירה על ידי שימוש ב"ויס-אובר או בקטעי פנטזיות וחלומות בהקיץ. היא משמשת אותה, בין השאר, לצורך הערות על יחסי גזע וגם לבניית קואליציה עם הצופים אל מול הדמויות הלבנות בסביבתה (Havas and Sulimma 86-87). כך, **לא בטוחה**

ממצבת את הצופים כשותפים לקרינג', החווים תגובות רגשיות זהות לאלו של הפרוטגוניסטית השחורה, כאשר היא נתקלת באי-דגישויות, פריבילגיות או גזענות ברורה מצד דמויות לבנות [...] גם צופים לבנים עשויים לחוות קרינג' לאור זיהוי עצמם והפריבילגיה הגזעית שלהם בהתנהגות הגזענית הלא-מכוונת של הדמויות הלבנות. (Havas and Sulimma 88)

ההבדל המשמעותי בין העת הנוכחית לבין שנות התשעים יכול להתבטא בעובדה שסינפּלד, לעומת **בנות**, לא נפגעה בשום שלב במהלך תשע העונות שבהן שודרה, מחוסר הפופולריות שלה בקרב צופים אפרו-אמריקאים. זאת משום שהדמוגרפיה העיקרית שעליה הסתמכה

הייתה זהה לזו של היוצרים עצמם, כלומר, צופים לבנים מן המעמד הבינוני (Hurd 771). עם זאת, לאור השיח הנוכחי סביב בנות, לא מפתיע כאשר כיום גם הדמויות בסיינפלד מתוארות כמי ש"מתנהלות בעולם עיוורות לחלוטין לפריבילגיה הלבנה שלהן" (Agustsson), ומאמר אחר מרחיב על כך בטענה כי

פרקים קלאסיים מתוך סיינפלד [...] ייצרו הומור דרך חקירה של דעותיהם הקדומות האוויליות של גברים לבנים. בזמן שהם אתגרו דוגמאות ספציפיות – שהומוסקסואליות היא לא טבעית, שמשיכה כלפי אישה סינית עשויה להיות גזענית – הם כשלו לאתגר את הבעיות המכנות אותן [...] למשל, העובדה שגברים לבנים הם אלה שזוכים לקבוע מה בעייתית. (Aroesti et al.)

אם כן, בזמן שסיינפלד מובנת כיום בעיקר לאור המבט הרדוקטיבי שלה ביחס לקבוצות מיעוטים, הסדרה לא בטוחה מהווה למעשה תמונת מראה שלה, כאשר היא מציעה מבט ביקורתי של אישה שחורה על התנהגותן של דמויות לבנות. למעשה ניתן לומר, כי היפוך דומה של נקודת המבט הוא גם אחד המאפיינים המרכזיים של השיח הרחב כיום סביב סיינפלד: צופים עכשוויים מבינים את הסדרה בניגוד לנקודת המבט ה"לבנה" שהיא מבנה, ובמקום זאת הם מאמצים דווקא נקודת מבט עכשווית יותר, זו של הדמויות מקבוצות מיעוטים, כנגד הדמויות הלבנות.

פרק אחד בסיינפלד, ששב ועולה פעמים רבות בשיח הנוכחי, הוא "The Cigar Store Indian". עלילת הפרק מתארת את מערכת היחסים בין ג'רי לוינונה, בחורה ממוצא אמריקאי-ילידי (Native American), ובעיקר את ניסיונותיו הכושלים של ג'רי לפצות על כך שהעלבי אותה בשל מחווה גזענית לא מכוונת. הסצנה שבה ג'רי מתנצל לראשונה בפני וינונה ממחישה היטב את נקודת המבט של הסדרה ביחס להתרחשויות: לאחר שוינונה מקבלת את ההתנצלות, ג'רי פונה אל אדם זר ברחוב, הנמצא בגבו אליו, ומבקש ממנו הכוונה למסעדה סינית ידועה באזור. לרוע מזלו האדם הזר מתברר כסיני בעצמו, הבקשה מתפרשת על ידו כגזענית והוא מתפרץ כלפי ג'רי בזעם. כעת ג'רי נאלץ להצטרף בשנית בפני וינונה, ובעוד שהוא מנסה לעשות זאת, בכביש שלידם חולף רכב ובתוכו קריימר, כאשר הוא מנופף לעברו של ג'רי במחווה אינדיאנית, מה שגורם לוינונה להיעלב בפעם השלישית (אך לא בפעם האחרונה). הסצנה מציבה את ג'רי שוב ושוב בתוך אי הבנות המהדהדות זו את זו: הן מציינות אותו כגזען על אף שאינו מתכוון לרע, ובאמצעות גודש וחזרתיות מפנות את תשומת לבו של הצופה לאבסורדיות שבסיטואציה. הרטוריקה שלה, כמו זו של הפרק כולו, מבקשת להציג את ג'רי כקורבן של רגישויות אזוטריות וכמעט שרירותיות, כאשר המבוכה שהן מייצרות מסייעת לבנות שותפות בין הצופים לבין ג'רי. מעניין גם לציין, כי בסצנה מאוחרת יותר, וינונה אומרת לג'רי שהיא מכינה כתבה על ייצוג מיעוטים בטלוויזיה, פרט שולי לכאורה, אך כזה המהווה קריצה מודעת לייצוג הלעגני של רגישויות כלפי מיעוטים מצד הפרק. צופים עכשוויים בפרק, לעומת זאת, מתייצבים דווקא לצדה של וינונה, וקוראים את ההתרחשויות בו נגד הפרק עצמו. מאמר אחד, למשל, מפרש אותו דווקא כדוגמה לחוסר הנוחות שחשים הלבנים מן המעמד הבינוני נוכח סוגיות כגון יחסי גזע (Agustsson). בנוסף, בסרטון באתר יוטיוב ("The FB Gone Too Far"), המתעד צעירים הצופים בסיינפלד

לראשונה ומתבקשים לקבוע האם היא עומדת במבחן הזמן, מבקר הצופה קנת' את ג'רי שוב ושוב על ההתנהגות שלו כלפי וינונה. כאשר ג'רי מתנצל בפניה, קנת' סבור כי ההתנצלות לא נשמעת כנה מספיק לאור המחווה הגזענית שלו קודם לכן, וכאשר הוא מתאמץ להימנע מאמירות פוגעניות נוספות כלפיה, קנת' לא מתרשם מהניסיון שלו להיות תקין פוליטית יתר על המידה כפיצוי (שם). גם הצופה מורגן, למשל, אינה מרוצה מאופן הצגתה של וינונה, וטוענת כי "הם תמיד גורמים לאישה להיראות כמו הצד הרע" (שם), ואילו במאמר הנזכר לעיל (Agustsson) נאמר, כי וינונה מתוארת כרגישה יתר על המידה. צופים אחרים הביעו כעס על עצם העובדה, שוינונה הסכימה לקבל את ההתנצלות, ומאמר אחד מציע לג'רי: "תתנצל, תתרום כסף לארגון צדקה אמריקאי־לידי בשמה ותעזוב אותה לעזאזל בשקט!" (Roberts). כך, בזמן שהן סיינפלד והן לא בטוחה מבקשות לייצר מבוכה הנובעת מהתנהגותן הגזענית הלא מודעת של דמויות לבנות, סיינפלד מובנת בקרב השיח הנוכחי באופן אנכרוניסטי, במנותק מן הקונטקסט המקורי שלה, מה שמפשיט את הרגש השלילי במידה רבה מערכו האסתטי. מעבר לכך, האנכרוניזם עשוי אף להעצים את הרגש השלילי לאור ההתנגשות שלו עם רגישויות עכשוויות, מה שהופך אותו למטרה מתבקשת במיוחד עבור פרקטיקות של גינוי מוסרי.

סיכום

המאמר הציג, כי השיח הנוכחי סביב דימויי עבר יכול להיות מובן באמצעות התמורות הפוליטיות, הטכנולוגיות והאסתטיות, המייצרות רגישויות ופרקטיקות חדשות השלוכות זו בזו בדרכים שונות. בפרט ממחישות התמורות באסתטיקת הקרינג' וכן השיח הנוכחי סביב סיינפלד, כיצד רגישויות משתנות מביאות איתן גם שינויים אסתטיים, בעוד שהצורות האסתטיות הישנות יותר מובנות כיום באופן אנכרוניסטי, כחלק מפרקטיקות חדשות של צפייה בדימויי העבר. נקודה מעניינת נוספת לסיום, החורגת מעבר לשיח סביב דימויי עבר וסביב סיינפלד, היא השיח הנוכחי סביב ג'רי סיינפלד עצמו. הקומיקאי הוותיק יצא נגד הקהל הצעיר מספר פעמים בשנים האחרונות, בטענה כי הם איבדו את חוש ההומור, הזהיר כי התקיינות הפוליטית מהווה סכנה עבור הקומדיה, ואף הודיע כי לא יופיע יותר בפני קהל באוניברסיטאות (Flanagan).⁸ מנגד, על אף הפופולריות שלה זוכה תכניתו הנוכחית, קומיקאים במכוניות שותים קפה (Comedians in Cars Getting Coffee, Netflix, 2012-), ישנם קולות הטוענים כי הצפייה בה מזכירה יותר מכל "ביקור אצל סבא גזען" (Singer), וכי סיינפלד עצמו הוא "גבר מזדקן, ההופך יותר ויותר לא רלוונטי" (שם). נדמה כי ההתנגשות הנוכחית בין סיינפלד לבין חלק מן הקהל הצעיר מהווה המחשה נוספת לתהליך נרחב יותר כיום, שבמסגרתו רעיונות מוסריים דומיננטיים נמצאים בתהליכי שינוי. בזירת התרבות הפופולרית, במקרה הזה כמו במקרה של השיח סביב דימויי עבר, ביטוי מרכזי אחד לתהליך השינוי הזה הוא האופן שבו הדור הצעיר מבקש לייצר לעצמו זהות חדשה באמצעות סימון

8 סיינפלד זכה בתגובה למכתב פתוח מצד סטודנט, שפורסם בהאפינגטון פוסט (Huffington Post). ראו Berteaux.

מחדש של גבולות הטעם ה"גבוה", וזאת על ידי היבדלות מן הטעם ה"נמוך" אשר אפיין את הדור שקדם לו.

ביבליוגרפיה

- Agustsson, Sola. "10 Seinfeld episodes that are racist and sexist in retrospect". *Salon*, 23rd July, 2015, <https://bit.ly/3gbtMiG>. Accessed 28 Feb 2020.
- Amenabar, Teddy. "The New Language of Protest". *The Washington Post*, 19th May, 2016, <https://wapo.st/3ALA2HF>. Accessed 28 Feb 2020.
- Aroesti, Rachel et al. "Seinfeld, Simpsons and sex and the city – why your favorite TV show is problematic". *The Guardian*, 3 Aug 2017, <https://bit.ly/3ugeFwU>. Accessed 28 Feb 2020.
- Bazin, Andre. "Ontology of the Photographic Image". *What is Cinema?* translated by Timothy Brand, Montreal: Caboose, 2009, pp. 3-13.
- Berman, Judy. "'I'm a White Girl': Why 'Girls' Won't Ever Overcome Its Racial Problem". *The Atlantic*, 22nd January, 2013, <https://bit.ly/3ufIZHP>. Accessed 28 Feb 2020.
- Berteaux, Anthony. "An Open Letter to Jerry Seinfeld from a 'Politically Correct' College Student". *Huffington Post*, 6 Sep 2015, <https://bit.ly/3rfqNfs>. Accessed 28 Feb 2020.
- Bourdieu, Pierre. "Introduction". *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*, trans. by Richard Nice, Cambridge: Harvard U P, 1984, pp. 1-7.
- Campbell, Bradley. Manning, Jason. "Microaggression and Moral Cultures". *Comparative Sociology*, vol. 13 (6), 2014, pp. 692-726.
- Chapman, Tom. "Friends is now on Netflix and fans forgot how homophobic and misogynistic it is". *Digital Spy*, 12th January 2018, <https://bit.ly/3rfqQYG>. Accessed 28 Feb 2020.
- Claessens, Nathalie and, Alexander Dhoest. "Comedy taste: Highbrow/lowbrow comedy and cultural capital". *Participations*, Vol. 7 (1), May 2010, pp. 49-72.
- "Cringe". *Urban Dictionary*. <https://bit.ly/3L23E88>. Accessed 28 Feb 2020.
- "Debating the New Campus PC". *The Atlantic*, <https://bit.ly/3Gb3Gap>. Accessed 28 Feb 2020.
- Etzioni, Amitai. "Don't Sweat the Microaggressions". *The Atlantic*, 8th April, 2014, <https://bit.ly/3Hh8dJr>. Accessed 28 Feb 2020.
- Fishbein, Rebecca. "The 'Woke Charlotte' Instagrams Take This 'Sex & the City' Character To A Whole New Level In 2017". *Bustle*, 16th December, 2017, <https://bit.ly/3L15K8e>. Accessed 28 Feb 2020.
- Flanagan, Caitlin. "That's Not Funny!". *The Atlantic*, September 2015, <https://bit.ly/3s2t0KF>. Accessed 28 Feb 2020.
- Florio, Angelica. "These 13 Jokes from 'Seinfeld' Are Super Offensive Now – Yes, That Includes The 'Soup Nazi'". *Bustle*, 1st January 2019, <https://bit.ly/3GaoAq4>. Accessed 28 Feb 2020.
- Fukuyama, Francis. "Against Identity Politics: The New Tribalism and the Crisis of Democracy". *Foreign Affairs*, vol. 97, no. 5, 2018, 90-115, <https://fam.ag/3gatjgO>. Accessed 28 Feb 2020.
- Freud, Sigmund. "Humour". *International Journal of Psychoanalysis*, vol. 9 (1), 1928, pp. 1-6.
- Gaut, Berys. "The Ethical Criticism of Art". *Aesthetics and Ethics: Essays at the Intersection*, ed. by Jerrold Levinson, Cambridge U P, 1998, pp. 182-203.

- Haidt, Jonathan. Lukianoff, Greg. "The Coddling of the American Mind". *The Atlantic*, September 2015, <https://bit.ly/349TGRz>. Accessed 28 Feb 2020.
- Havas, Julia. Sulimma, Maria. "Through the Gaps of My Fingers: Genre, Femininity, and Cringe Aesthetics in Dramedy Television". *Television & New Media*, vol. 2, 2018, pp. 75-94.
- Hurd, Robert. "Taking *Seinfeld* Seriously: Modernism in Popular Culture". *New Literary History*, vol. 37 (4), Autumn 2006, pp. 761-776.
- Jenkins, Henry. "Quentin Tarantino's Star Wars?". *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: NYU P, 2006, pp. 131-169.
- Manovich, Lev. "The Forms". *The Language of New Media*, Cambridge: MIT, 2001, pp. 212-281.
- "Microaggression". *Google Trends*, <https://bit.ly/3KWjJwd>. Accessed 28 Feb 2020.
- Microaggressions*. <http://www.microaggressions.com/>. Accessed 28 Feb 2020.
- "Microaggression is the Top Word of the Year for Global English 2015". *Global Language Monitor*, December 27th, 2015, <https://bit.ly/3ug47xC>. Accessed 28 Feb 2020.
- Nelson L., Jenny. "Dislocation of Time: A Phenomenology of Television Reruns". *Quarterly Review of Film and Video*, vol.12(3), 1990, pp. 79-92.
- Pierce, Chester. "Psychiatric Problems of the Black Minority". *American Handbook of Psychiatry*, vol. 2, 1974, pp. 512-523.
- Ringwald, Molly. "What About 'The Breakfast Club'?" *The New Yorker*, 6th April, 2018, <https://bit.ly/3KXBuv6>. Accessed 28 Feb 2020.
- Roberts, Amy. "Why *Seinfeld* Makes Us Cringe in 2018". *Film Daily*, <https://bit.ly/3rinnsG>. Accessed 28 Feb 2020.
- Singer, Jenny. "Watching *Seinfeld*'s Netflix Show Feels Like Visiting Your Racist Grandpa". *Forward*, 9th July, 2018, <https://bit.ly/3odoWpL>.
- Smuts, Aaron. "The Paradox of Painful Art". *Journal of Aesthetics Education*, Vol. 41 (3), Fall 2007, pp. 59-76.
- Sue, Derald Wing. "Microaggression: More than Just Race". *Psychology Today*, 17th November, 2010, <https://bit.ly/3L0WelC>. Accessed 28 Feb 2020.
- Utt, Jamie. "Intent vs. Impact: Why Your Intentions Don't Really Matter". *Everyday Feminism*, 30th July 2013, <https://bit.ly/3ogK7ax>. Accessed 28 Feb 2020.
- Walton, Kendall. "Transparent Pictures: On the Nature of Photographic Realism". *Critical Inquiry*, vol. 11, 1984, pp. 246-277.
- "Woke". Urban Dictionary. <https://bit.ly/3KWOAZv>. Accessed 28 Feb 2020.
- Zinoman, Jason. "Watch the Evolution of Cringe Comedy in 9 Clips". *The New York Times*, 29th September 2017, <https://nyti.ms/3rfRb9a>. Accessed 28 Feb 2020.

פילמוגרפיה

- Comedians in Cars Getting Coffee*. Created by Jerry Seinfeld. Netflix, USA, 2012-.
- "Do Teens & College Kids Think *Seinfeld* is Funny?". *Youtube*, uploaded by FBE, 19th November 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=r5BxjUmzPPA>.
- Friends*. Created by David Crane and Martha Kauffman. NBC, USA, 1994-2004.
- Girls*. Created by Lena Dunham. HBO, USA, 2012-2017.
- Insecure*. Created by Issa Rae. HBO, USA, 2016-.

- The Breakfast Club*. Directed by John Hughes, USA, 1985.
- “The Cigar Store Indian”. *Seinfeld*. Created by Jerry Seinfeld and Larry David, Season 5, Episode 10, NBC, USA, 9th December 1993.
- The Misadventures of Awkward Black Girl*. Created by Issa Rae. *Youtube*, USA, 2011.
- “The Fine Bros Have Gone Too Far”. *Youtube*, uploaded by h3h3Productions, 14th December 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=rQM4-zbS9fc>.
- The Twilight Zone*. Created by Rod Serling. CBS, USA, 1959-1964.
- “The ‘What Were You Thinking’ Generation”. *Youtube*, uploaded by Real Time with Bill Maher, 13th April 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=ugLbotr1RuQ>.
- Seinfeld*. Created by Jerry Seinfeld and Larry David. NBC, USA, 1989-1998.
- Sex and the City*. Created by Darren Star. HBO, USA, 1998-2004.

ג'וני דוב

קולו של המחבר, או איזשהו קול של איזשהו מחבר: על אותנטיות בסיטקום-אוטר

"אני חושבת שאני אולי הקול של הדור שלי. או איזשהו קול, של איזשהו דור", אומרת האנה הורוואת' גיבורת הסדרה **בנות** (*Girls*, Lena Dunham, HBO, 2012-2017), בשנות ה-20 לחייה, הנאבקת כדי להתניע קריירת כתיבה. המשפט הזה, שנאמר בפתיחת הסדרה, הפך להיות מעין סלוגן שעטף את הסדרה לכל אורכה כמו גם את היוצרת שלה לנה דנהאם (*Dunham*), שביקשה להכריז על עצמה, באירוניה מסוימת, כדוברת הטלוויזיונית של הדור שלה או דוברת כלשהי של דור כלשהו. דנהאם, שלא רק יצרה את הסדרה אלא גם כיכבה בה בתפקיד האנה, הייתה יוצרת סרטים כמעט אנונימית, אך מיד עם עלייתה לשידור של **בנות** החלו המבקרים וקהל הצופים במערכת יחסים עם האישה שמאחורי הסדרה. במרכז מערכת יחסים עמדה השאלה: "האם לנה דנהאם היא הקול של הדור שלה?".¹ השאלה הזאת ליוותה את לנה דנהאם ואת גיבורת הסדרה לאורך כל תקופת השידור שלה, וגרמה לצופים לתהות פעם אחר פעם, איפה דנהאם נגמרת והאנה מתחילה.

אך השאלה הזו אינה ייחודית רק לסדרה **בנות** או ליוצרת דנהאם. על אף שקשה להתעלם מהאפקט התרבותי שהיה לסדרה בתחילת דרכה, היא הייתה רק אחת מגל סדרות, אשר היוצר שלהן גם כתב אותן, ביים חלק מפרקיהן, הפיק אותן בפועל או ערך, וכמובן גם כיכב בסדרה. בשל המכנים המשותפים של אותן סדרות הן זכו לכינויים שונים בשיח, שהבולט ביניהם הוא "סיטקום-אוטר".² במאמר אחקור את המכנה המשותף לסדרות שונות הנמצאות בקטגוריית הסיטקום-אוטר, המכילה סדרות מרחבי העולם: **לואי** (*Louie*, Louis), **קבלו אותי** (*Please Like Me*, C.K., FX, 2010-2015) שעוקבת אחר חייו של קומיקאי גרוש; **כאלה** (*Like Me*, Josh Thomas, ABC, 2013-2016) האוסטרלית שמציגה את חייו של גבר הומו צעיר; **ברוד סיטי** (*Broad City*, Ilana Glazer & Abbi Jacobson, Comedy Central, 2014-2019) שעוסקת בהרפתקאותיהן של שתי נשים צעירות בניו-יורק; **רון** (רון פלדמן, *yes Comedy*,

1 את השאלה הזו וניסוחים דומים לה ניתן למצוא במספר ביקורות טלוויזיה וכתבות עיתונאיות, שפורסמו עם עליית הסדרה לשידור (Rosenblum, Walker, Wickman).

2 היו מי שביקשו לכלול את אותן סדרות בז'אנר הדרמות הקומיות (Havas and Sulimma), והיו כאלה שהעניקו לסדרות הללו את הכינוי "sadcom" (Aroesti). אך דווקא הכינוי "סיטקום-אוטר" הפך לנפוץ יותר ויותר בשיח העיתונאי וברשת סביב אותן סדרות (Verini, Wordpress).

2015-היום) שעוקבת אחר בחור ישראלי בגילאי ה-30 שלא מוצא את עצמו; **לא בטוחה** (2016-present, *Insecure*, Issa Rae, HBO), שעוסקת באישה צעירה אפרו-אמריקאית שחולמת להיות ראפרית; **פליבג** (2016-2019, *Fleabag*, Phoebe Waller-Bridge, BBC3), שבמרכזו בחורה בריטית צעירה וחיי האהבה והסקס שלה; ו"ר" *Master of None* (Aziz Ansari, Netflix, 2015-2017) שמציגה אפיזודות מחייו של גבר ניו-יורקי ממוצא הודי, שמחפש אהבה, משמעות ומסעדות טובות.

בשל נקודות החיבור והדמיון הרבות הקיימות בסדרות אלה, אטען כי הסיטקום-אוטר חרט על דגלו סממנים של "אותנטיות", וזאת על-ידי טשטוש הגבולות בין האוטרים עצמם לבין הדמויות הטלוויזיוניות שגילמו. במאמר אתיחס למושג אותנטיות על פי הגדרתו כסוג של אמת פרטית וטבעית, שאינה מושפעת מגורמים חיצוניים או שמנסה להתאים את עצמה אליהם. למרות זאת, אציין כי האותנטיות בפני עצמה היא מבנה של שיח שתחומיו מטושטשים, והיכולת לפענח מהי האותנטיות של כל אחד ואחד מהיוצרים והאוטרים, או של כל אחת מהסדרות, אינה אפשרית. מסיבה זו, אתיחס לאותנטיות כמושג השוואתי ויחסי למושג אותנטיות כפי שהוא מופיע שבטקסטים טלוויזיוניים אחרים.

בחלקו הראשון של המאמר אעסוק בהגדרתם של המחבר הספרותי והאוטר הקולנועי. אעשה זאת על מנת לזקק את תפקידו של האוטר הטלוויזיוני (ה-*showrunner*), ואילו לתפקידו של המחבר אתיחס כחלק מפרקטיקות של שיח, על-פי מאמרו של פוקו "מהו מחבר?". אפרט כיצד השיח סביב מושג ה"אותנטיות" משפיע על הפונקציה של האוטר הטלוויזיוני ויכול אף להעניק לו מעמד של כוכב, ואבחן את האלמנטים הנרטיביים השונים בסדרות הסיטקום-אוטר, אשר מעידים על טשטוש הגבולות שבין האוטר לבין היצירה. אתיחס לחלקן של הרשתות החברתיות ופרא-טקסטים ביצירת תחושות של אותנטיות בטקסטים הטלוויזיוניים, ואבחן כיצד ניסו יוצרי הסיטקום-אוטר להעניק לקהל תחושה, כי הם צופים ביצירה כמעט בלתי מתווכת, וזאת כדי לטשטש את הגבולות בין הדמות שעל המסך ליוצר שמאחוריה. לאחר מכן אנתח את הנושאים התמטיים שבהם עוסק חלק מסדרות הסיטקום-אוטר, כמו גם את הבחירות הסגנוניות והאסתטיות שחוזרות על עצמן באותן הסדרות. באמצעות השוואה לבחירות תמטיות ואסתטיות בסיטקומים ישנים יותר, אמחיש כיצד מבקשות סדרות הסיטקום-אוטר להעביר תחושה של אותנטיות לקהל הצופים. לסיום אתיחס לפרדוקס החבוי מאחורי התחושה של היעדר תיווך ומתלווה ליצירות טלוויזיוניות מסחריות על כל המשתמע מכך, ואנסה להבין עד כמה יוצרי הסדרות שולטים בתחושת ה"אותנטיות" הזו ומה קורה כאשר הם מאבדים שליטה.

לאור הסקירה של אותן יצירות טלוויזיוניות והאוטרים העומדים מאחוריהן, אטען כי סדרות הסיטקום-אוטר הולידו מערכת יחסים חדשה בין הטקסט הטלוויזיוני לבין הצופים. מערכת יחסים זו מזמינה את הצופים לחקור את הגבולות המפרידים בין האוטר לבין יצירתו – בין שהם קיימים ובין שלא – ולהעניק לכך פרשנות; על פרשנות זו להביא בחשבון את נוכחותו הבלתי נפרדת של המחבר מן היצירה ומן השיח על היצירה.

“אותנטיות” כדרך לפרשנות ויצירת משמעות: טשטוש הגבולות בין דמות ליוצר בסיטקום-אוטר

סדרות הסיטקום-אוטר, בזו אחר זו, מטשטשות את הגבולות שבין יוצר הסדרה (האוטר) לבין הדמות הראשית שאותה הוא מגלם בעצמו. טשטוש הגבולות הביוגרפי משרת את תחושת האותנטיות שאותן סדרות מבקשות להעביר לצופיהן, משמש כלי לפרשנות וליצירת המשמעות של הטקסט הטלוויזיוני, והוא אינו נחלתה של הטלוויזיה העכשווית בלבד.

עשרות שנים עברו מאז הכריז רולאן בארת בטרם עת על מות המחבר. בארת ביקש להעניק ליצירה חיים עצמאיים ולהטיל ספק בקשר שבין היצירה למחברה. הוא עשה זאת כדי לאפשר לקורא להעניק פרשנות ליצירה (בארת 18), אך לטענתו קמו מתנגדים ומבקרים, שלא מיהרו להספיד את המחבר. מישל פוקו טען, כי נוכחותו של המחבר משפיעה על פרקטיקות השיח, ויכולה לסייע לקטלג, להגביל, לקשר ולהעניק אותנטיות לעבודה היצירתית (פוקו 25, 37). פוקו גם הרחיב את השיח אודות נוכחותו של המחבר וכלל בו שלל סוגים של מחברים, החל ביוצרים ספרותיים ואמנים ועד למתמטיקאים ומדענים, אך בדומה לבארת גם הוא עסק ביצירות שהגיעו ממחבר יחיד.

אולם בניגוד למילה הכתובה, הטקסט הטלוויזיוני אינו מגיע ממקור יחיד; הוא מבוסס על שיתופי פעולה שמולידים יצירות, אשר מאחוריהן ניצבים “יוצרים” רבים. הגדרתו של המחבר, או ה’אוטר’, הופכת אפוא למורכבת יותר. ג’ייסון מיטל (Mittell), שביקש להגדיר את ההבדלים בין המחברים הספרותיים לבין האוטר הקולנועי והאוטר הטלוויזיוני, טען כי מחבר ספרותי הוא מחבר-לפי-מקור (author by origination). שכן מנקודת מבט מינימליסטית, המחבר הספרותי הוא האחראי, בעקיפין או ישירות, לכל מילה בספר, ולכן הוא היוצר הבלעדי של הטקסט (Mittell 87).

בעולם הקולנועי, אחרי שנים של דיונים בנושא, מחקר וויכוחים ועל-פי השיח הדומיננטי, מי שנתפס כמחבר הקולנועי הוא הבמאי, שקיבל את התווית Auteur. על אף שבמאי הסרט אינו אחראי ישירות לכל חלק מהיצירה, הוא זה שמקבל את ההחלטות הסופיות והמאשר את עבודתם של שאר חברי הצוות. המחבר הקולנועי הוא לרוב זה שמשרת פונקציה של מחבר-לפי-אחריות (author by responsibility), ועל אף שאינו יוצר באופן אישי כל חלק מהיצירה, הוא אחראי לתהליך היצירה הקולקטיבי שנועד להגשים את חזונו (Mittell 88). אך שאלת המחבר בטלוויזיה אינה זהה לשאלת המחבר בקולנוע. סדרות טלוויזיה מבויתות לרוב על-ידי במאים שונים, ודווקא התסריטאי הראשי ויוצר הסדרה הוא זה שמעורב בצורה מלאה בתהליך היצירה. הוא זה שהוגה את הרעיון של הסדרה ולאחר מכן מרכיב צוות של תסריטאים נוספים, במאים ומפיקים, שייקחו חלק משמעותי בתהליך היצירתי, בעוד שהוא עצמו הופך להיות המפיק בפועל של הסדרה במקביל להיותו התסריטאי הראשי. יוצר הסדרה נכנס אפוא לנעליו בתור ה־showrunner – תפקיד לא רשמי, אך כזה שמגדיר את האוטר הטלוויזיוני. תפקיד ה־showrunner כולל לא מעט מהאחריות שיש גם לאוטר הקולנועי, שכן גם הוא מקבל ההחלטות הסופיות ומנהיג את הצוות היצירתי כולו, והוא זה שהצוות היצירתי – התסריטאים והבמאים – מגסים לחקות את סגנונו ואת חזונו היצירתי (Mittell 89-90).

הקשר ההדוק בין תפקידו של המחבר לבין תחושת האוטנטיות של היצירה היה קיים בראשית השיח סביב הפונקציה של המחבר (פוקו 25). מאז ומתמיד היוצרים הטלוויזיוניים שמאחורי הקלעים מצאו את עצמם גם בקדמת המסך, עוד הרבה לפני גל סדרות הסיטקום-אוטר. כבר מתחילת דרכה של הטלוויזיה העלילתית היה ניתן למצוא מפקים, תסריטאים ובמאים שכיכבו בסדרות שיצרו,³ כאשר בלא מעט מקרים גם סדרות אלו טשטשו את הגבולות שבין זהות הדמות שעל המסך לבין זהות האדם שמגלם אותה.⁴ הזיקה בין האוטר הטלוויזיוני לבין תוכן הטקסט הטלוויזיוני הייתה יכולה לתת לצופים תחושה, כי הסדרה נוצרה על-ידי מי שמביא סיפור אישי ועוסק בתחומים שהוא באמת מבין בהם. כך נוצר מסגור של שיח, שמעודד את הצופים לראות בעלילות בדיוניות לחלוטין עבודה עיתונאית או סוציולוגית בעלת חותמת של "אותנטיות", וזאת רק בזכות זהותו של האוטר הטלוויזיוני שעומד מאחוריה (Mittell 100).

בעוד שסדרות רבות ביקשו להסתיר את טשטוש הגבולות הביוגרפיים שבין הדמויות לבין היוצרים, והוא אינו תופס חלק מרכזי בשיח סביב היצירה, דווקא סדרות הסיטקום-אוטר מבקשות ליצור מקום לפרקטיקות שיח חדשות, הקשורות לגבולות המעורפלים שבין האוטר לבין הדמות, ולאפשר פרשנויות אחרות של הצופים. טשטוש הגבולות הביוגרפיים בסדרות הסיטקום-אוטר ניכר כבר בפרט הבסיסי ביותר: בשם האישי של היוצרים ושל הדמויות. בסדרות הסיטקום-אוטר שבהן היוצר הוא גם השחקן, שמו האישי של האוטר הופך ברוב המקרים להיות שמה האישי של הדמות: לואי סי. קיי מגלם את לואי בסדרה לואי, לנה דנהאם מגלמת דמות בשם האנה – הדמיון אינו צירוף מקרים – בסדרה בנות, בסדרה קבלו אותי יוצר הסדרה ג'וש תומאס מגלם את דמותו של ג'וש; אילנה גלייזר ואבי ג'ייקובסון מגלמות את החברות הכי טובות אילנה ואבי בברוד סיטי, שאותה יצרו יחד; היוצר הישראלי רון פלדמן מככב בסדרה שנושאת את שמו, רון; איסה ריי מגלמת את דמותה של איסה בסדרה לא בטוחה שאותה יצרה; ואילו פיבי וולר-ברידג', שיצרה את פליבג, מגלמת דמות שלא זוכה לשם אלא רק לכינוי, 'פליבג', אך 'פלי' היה כינוי שהיא קיבלה בעצמה בצעירותה ממשפחתה (Day).

לנוכחות השמות האישיים של האוטרים בתוך הסדרה עצמה יש משמעות רבה בהקשר של הפונקציה של 'המחבר'. פוקו עצמו התייחס למשמעות הגלומה בשימוש בשמו של המחבר, כאשר טען כי שם אישי הוא לא רק הצבעה לעבר מישו או ציון של אדם מסוים, אלא הוא גם מקביל לתיאור. לדבריו, "שם המחבר אינו יוצא, כמו השם הפרטי, מתוך השיח אל עבר האדם הממשי והחיצוני שייצר אותו, אלא הוא נע [...] לאורך גבולות הטקסטים,

3 דסי ארנו ולוסיל בול הפיקו את **באני אוהב את לואי** וכיכבו בה (*I Love Lucy*, Lucille Ball & Desi Arnaz, CBS, 1951-1957); גרטרווד ברג הייתה התסריטאית הראשית וכיכבה ב-**The Goldbergs** (Gertrude Berg, CBS, NBC, DuMont, 1949-1956); ג'ק ווב שהפיק וביים את הסדרה **Dragnet** (Jack Webb, NBC, 1951-1959) גם כיכב בה.

4 בסדרה **סיינפלד** (*Seinfeld*, Larry David & Jerry Seinfeld, NBC, 1989-1998) גילם ג'רי סיינפלד, מי שכתב את הסדרה וביים בה, דמות של קומיקאי – מקצועו גם במציאות; בסדרה **רוק 30** (*30 Rock*, Tina Fey, NBC, 2006-2013) גילמה טינה פיי, מי שהייתה גם ה-*showrunner* של הסדרה, דמות של *showrunner* ברשת NBC, אותה רשת ששיררה את הסדרה עצמה.

מיישר אותם, עוקב אחר קווי המתאר שלהם, מבטא את צורת הקיום שלהם או, לפחות, מאפיין אותם" (פוקו 36). השימוש בשמות האישיים בסדרות הסיטקום-אוטר הוא רק נקודת ההתחלה בתהליך יצירה שלם, שמתפשט את הגבולות בין האוטרים לבין הדמויות ומסייע לאותם אוטרים טלוויזיוניים להגיע למעמד דומה מאוד לזה של כוכבים; גם במעמד זה ה"אותנטיות" משחקת תפקיד מרכזי וחשוב.

ריצ'ארד דייר (Dyer), שחקר את הקשר בין הבנייה של "אותנטיות" לבין תופעת הכוכבות בהוליווד, טען כי ככל שהכוכב מצליח לשמר חיבור הדוק יותר בין זהותו ה"אותנטית" לבין התדמית שלו – מעמדו בטוח יותר; התחושה הזו כי כוכבים מסוימים הם "אותנטיים", היא זו היוצרת את המשיכה של המעריצים אליהם (Dyer 133). ובעוד שדייר עסק בדימוי של הכוכבים, החוקר ג'ושוע גמסון (Gamson) הפנה את הזרקור אל הקהל. הוא טען כי חוויית ההנאה של קהל שהולך וגדל נובעת מהחיפוש אחר הפערים בין תדמיתו של הכוכב לבין זהותו ה"אותנטית", פערים שחושפים את תהליך ההבניה של הכוכב עצמו. ככל שגובר הניסיון לייצר חיבור אותנטי יותר בין הכוכב לבין הקהל, כך גם המודעות של הקהל עצמו הולכת וגוברת. הידיעה כי אותה "אותנטיות" יכולה כשלעצמה להיות רק הבניה – מעוררת אצל הצופים את היכולת להעניק פרשנות ולחוות חוויה שונה, דווקא מתוך הסתירות (הברורות יותר והברורות פחות) שבין הפרסונה לבין הזהות ה"אותנטית" או בין הדמות הטלוויזיונית לבין היוצר שמאחוריה (Gamson 65). כך טשטוש הגבולות הביוגרפי מעניק גם לפרסונה של האוטרים הטלוויזיוניים מאפיינים של "אותנטיות", והם הופכים בעצמם לכוכבים עם קהל מעריצים ועוקבים שמתעניינים בהם אישית, ולא רק בדמויות שהם מגלמים.

קיומם של אותם יוצרים ואותן דמויות נע תמיד בין ייצוג-עצמי "אותנטי" לבין ייצוג של "אותנטיות", והקו הדק שבין האוטר והשחקן לבין דמותו המגולמת הופך לחלק בלתי-נפרד מתהליך הפרשנות של היצירה (Havas and Sulimma 79). כך, למשל, מהרגע שבו הצהירה האנה הורוואת' בפרק הפתיחה של בנות כי היא קולו של הדור, התעורר שיח אשר ביקש לתהות, אם דנהאם היוצרת טוענת כי הגיבורה הטלוויזיונית זו בעצם היא עצמה, והאם הגבולות בינה לבין האנה היטשטשו (Woods 41). טשטוש הגבולות החל עוד בטרם עלתה הסדרה לשידור, כאשר כל מערך השיווק של הסדרה (שלווה בפרא-טקסטים כמו ראיונות מקדימים וקדימונים בטלוויזיה) ביקש להפוך את עלייתה של בנות לאירוע תרבותי. את זה הוא ניסה להשיג על-ידי בניית הפרופיל הפומבי של דנהאם בתור showrunner ואוטרת צעירה ופמיניסטית, שאת השראתה היצירתית היא שואבת מתוך חייה הפרטיים, תוך הבטחה להעניק חוויה "אותנטית" מתוכם (Woods 39, 42).⁵ כמוכך, היו מי שהטילו ספק באותו מצג של "אותנטיות", ובשיח האינטרנטי החלו להישמע קולות שטענו, כי הסדרה מציעה נקודת מבט ספציפית מאוד ומוגבלת (Woods 39), ואינה מספרת סיפור אותנטי ואוניברסלי כפי שהיא מתימרת לעשות.

5 הרעיון השיווקי הזה ליווה את הסדרה לכל אורכה, קווי עלילה רבים היו קרובים מאוד לחייה האישיים של דנהאם. למשל, בפרק "It's Back" מתוך העונה השנייה, האנה חווה התקפי OCD שהייתה חווה גם בילדותה. בראיון שפורסם עם דנהאם קצר לפני שידור אותו פרק, סיפרה דנהאם כי היא אובחנה ב־OCD כשהייתה בת 9, ופיתחה אובססיה שדומה מאוד לזו שדמותה מפתחת בפרק הנ"ל (Hiatt).

גם דמותו של לואי, שאותה מגלם סי.קיי, נכנתה על כר רחב שבו הגבולות בין הדמות לבין האוטר מוטושטשים. לואי, ממש כמו סי.קיי, הוא אב גרוש בשנות ה-40 לחייו, שחי בעיר ניו יורק ועובד כסטנדראפיסט ומציע על הבמה גישה לחווייתו הפרטית ולחייו האישיים. מיטל התייחס לכך וטען, כי לואי מזמינה את הצופים להשתעשע ולשער, אילו אלמנטים מתוך הסדרה מבוססים על אירועים אמיתיים ועל דמויות אמיתיות ואילו נשענים על רעיונות פיקטיביים והמצאותיו של האוטר (Mittell 109). באמצעות הירדע שיש לצופה על הביוגרפיה הממשית של האוטר נוצרת בעבורו חוויית צפייה מורכבת יותר, שמשנתנה בהתאם למידת המודעות של הצופה לקשר שבין ההתרחשות של האירועים הממשיים לבין התרחשותם בסדרה הכתובה (Mittell 110). מלאני פייפר (Piper), שביקשה במאמרה לחקור את זהותו של האוטר סי.קיי ושל הדמות לואי, טענה כי ייצוג העצמי בקומדיה הוא מצב תמידי, שנע בין "לשחק" את עצמך לבין "להיות" עצמך גם בתוך המרחב הכריזמטי וגם מחוצה לו. הדבר נעשה באופן שמסייע לערפל את ההבנה סביב השאלה מי הוא העצמי האמיתי, שכן הגבולות אף פעם לא באמת ברורים (Piper, "Louie, Louis" 15). החיפוש אחר אותם הגבולות והידיעה כי הם מוטושטשים הופכים לחלק בלתי-נפרד ומהותי מתהליך הפרשנות של היצירה. טשטוש גבולות דומה מלווה סדרות נוספות מתחום הסיטקום-אוטר. למשל הסדרה **קבלו אותי**, העוקבת אחר ג'וש, גיי צעיר, נפתחת בניסיון ההתאבדות של אמו של ג'וש. ואמנם היוצר והשחקן תומאס שמאחורי הדמות, גיי בעצמו, חשף בתקשורת כי אימו ניסתה להתאבד (Bacle). בראיונות ובפרא-טקסטים של הסדרה רון קשה להבדיל בין הדמות היומיומית ונטולת הזוהר לבין היוצר פלדמן, וכך גם בראיון אתו בתוכנית היום בלילה עם גורי אלפי (גורי אלפי ומולי שגב, קשת, ערוץ 2, 2015-2018), שנערך בזמן עליית העונה השנייה של הסדרה. פלדמן נשאל לגבי ההצלחה שהגיעה בעקבות הסדרה, ותשובתו דומה לטקסט שנלקח ישירות מתוך עלילות הדמות הטלוויזיונית; הוא תיאר בפרוטרוט נסיעה שלו ברכבת עמוסה, וגם סיפר על ביקוריו בקופת חולים ובדוכן השווארמה, וכל זאת על מנת להדגיש שגם אחרי ההצלחה הוא עדיין בן אדם רגיל. בראיון אחר שהעניק פלדמן, עם צאת העונה השנייה של הסדרה, סיפר כי הוא עדיין גר בדירה של סבתא שלו, ממש כמו דמותו של רון במשך שלוש העונות של הסדרה (נוף).

בסדרות סיטקום-אוטר אחרות, טשטוש הגבולות והניסיון להעניק תחושת "אותנטיות" באים לידי ביטוי בבחירות הליהוק. כך, למשל, בסדרה *Master of None* שאותה יצר עזיז אנסרי ושבה הוא מגלם את דמותו של דב, לוחקו לתפקיד הוריו בסדרה הוריו האמיתיים (Gross). בדומה לכך, בסדרה ברוד סיטי מי שמגלם את אחיה של אילנה הוא אחיה גם במציאות, אליוט גלייזר.

גם במקרה של צמד החברות הטובות מברוד סיטי מורגש מאמץ רב לייצר תחושה של אותנטיות וקשר בין היוצרות לבין הדמויות שהן מגלמות. בראיון עם היוצרות גלייזר וג'ייקובסון, טענו השניים כי דמויותיהן הן למעשה גרסאות צעירות יותר של עצמן, או מי שהן היו לפני שהפכו ליוצרות של סדרת טלוויזיה מצליחה (Paumgarten). זמן קצר לפני שידור הפרק האחרון של הסדרה במרץ 2019, לואי אניאלו (Aniello), אחת המפיקות של הסדרה, התייחסה לסצנת הסיום שמתרחשת בין אילנה לאבי, והביעה את דעתה כי אחת הסיבות לכך שהסצנה כל כך מרגשת היא טשטוש הגבולות בה, שבעקבותיו עולה השאלה:

האם מה שקורה בסצנה הזו מתרחש בין הדמויות הטלוויזיוניות או בין הבנות עצמן? "זה בסדר שאנחנו לא יכולים להבדיל" (Menta) היא מבהירה, ובכך היא יוצרת למעשה לגיטימציה לצופים עצמם להיות מבולבלים. אמירה כזו יש בה משום הזמנה לצופים לחוות חוויה עוצמתית ורגשית יותר, שכן היא מסייעת להם להרגיש בסצנת הסיום של הסדרה לא רק את פרידתן של הדמויות הפיקטיביות, אלא גם את הפרידה המתרחשת ממש לנגד עיניו בין שתי יוצרות, בין שתי שחקניות או בין שתי נשים.

הדוגמאות השונות הללו מראות את האופן שבו יוצרי הסדרות המדוברות מטשטשים את הגבול בינם לבין דמותם הפיקטיבית. הם עושים זאת בדרכים שונות: על ידי שימוש בשמות פרטיים, שילוב של פרטים מקורות חייהם בנרטיב של הסדרה, ליהוק דמויות מתוך חייהם האמיתיים או שימוש בראיונות נלווים ובאסטרטגיות שיווק על מנת לייצר את תחושת הקרבה בין היוצר לבין הדמות. כל הדרכים הללו משפיעות על התפיסה של הצופים את הסדרות, את הדמויות ואת יוצריהן. המידע הביוגרפי על היוצרים והניתוח הטקסטואלי והאינטר-טקסטואלי שמבצעים הצופים במודע או לא במודע, הופכים להיות חלק מהתהליך הפרשנות של הטקסט (Mittell 96). כיום לא רק היצירה בעצמה או פרא-טקסטים כמו ראיונות טלוויזיוניים, פודקאסטים באתרי אינטרנט וכתבות עיתונאיות הם חלק מהתהליך של הצופים בחיפוש אחר הזהות ה"אותנטית" שמאחורי הסדרה; בעשור שבו הרשתות החברתיות הפכו לגורם כה משמעותי בתקשורת היומיומית שלנו, גם האוטרים השונים מוצאים את הגישה נטולת התיווך אל הצופים.

"אותנטיות" נטולת תיווך: יוצרי הסדרות דרך הרשתות החברתיות

בחיבורו מ-1969 פוקו ביקש לנבא את השינויים העתידיים שיכולים לעבור על הפונקציה של 'המחבר'. "לא נראה הכרחי – אפילו רחוק מכך – שהפונקציה 'מחבר' תישאר קבועה בצורתה, במורכבותה ואפילו בעצם קיומה", הוא טען, ודמיין עתיד שבו השיח לא יהיה מושפע כלל מפונקציית 'המחבר': "אפשר לדמיין תרבות שבה השיחים ינועו ויתקבלו בלי שהפונקציה 'מחבר' תופיע לעולם" (פוקו 59-60). אך נראה שהמקומות שאליהם הפליג פוקו בדבריו רחוקים מהתפתחות הפונקציה של 'המחבר', בעידן שבו אנו חיים: כל אדם עם סמארטפון בכף ידו הופך להיות מחבר מסוג כלשהו, וזהותו האישית הופכת לחלק בלתי-נפרד מהפוסטים בפייסבוק שהוא כותב או מהתמונות שהוא מצלם ומעלה לאינסטגרם. דווקא עידן הרשתות החברתיות הוא זה שמסייע לזהותו של המחבר הטלוויזיוני להפוך לחלק בלתי-נפרד מן היצירה עצמה, באופן שמעניק ליצירה לגיטימציה בזכות תחושות האינטימיות והאותנטיות. זה המקום שמאפשר לאוטרים הטלוויזיוניים לפנות ישירות אל קהל העוקבים שלהם, המורכב בעיקר מהצופים של סדרות הטלוויזיה.

הקשר בין תופעת הכוכבות לבין עידן הרשתות החברתיות, תופעה אינטרנטית שהחלה להתפשט מעט לפני פריצתן של סדרות הסיטקום-אוטר, נחקר על ידי אליזבת אלססור (Ellessor). היא טוענת כי האינטרנט אמנם מסייע להתפתחותו של שיח, שיכול להעניק לכוכב את מעמדו, אך הצלחתו של אותו כוכב תלויה ביכולתו לייצר תחושה מדומה של אינטימיות ואותנטיות וכן במתן גישה לחייו האישיים. לרשתות החברתיות יש כוח לייצר

את התחושה הזו, בשל האפשרות של הצופים להיות באינטראקציה מתמשכת עם הכוכבים. אינטראקציה כזו צריכה להקרין ישירות והיעדר תיווך, למרות שהיא מבוססת לחלוטין על האופן שבו הכוכב בוחר לייצג את עצמו ברשת, ובעיקר על האופן שבו הוא מקיים את המצופה ממנו. הכוכבים מחצינים את הדימוי של חייהם הפרטיים בהתאם למה שהקהל מצפה מהם, וכך למעשה הם מתגמלים אותו על השקעתו בהם.

הקשר בין הכוכבים (שבמקרה הזה הם גם היוצרים הטלוויזיוניים) לבין הקהל כרוך בפרדוקס: הכוכבים שולטים כמעט לחלוטין בדימוי העצמי שלהם כפי שהוא מוצג ברשת, ובכך מייצרים מצג מכוון של "אותנטיות". במקביל, הפלטפורמה האינטרנטית (והרשתות החברתיות) מעניקה אשליה של חיות ואינטראקטיביות, הגורמת לתחושה כוזבת של חיבור עם חייהם האישיים של היוצרים בצורה שאינה נשלטת, מתמשכת, מידית ו"אמיתית" כביכול (Ellcessor 51-52). התיווך שאכן קיים וחוסר האותנטיות הפוטנציאלית שמתלווה לכל פוסט בפייסבוק או תמונה באינסטגרם, הופכים לבלתי נראים בשל המעטפת נטולת התיווך של הרשתות החברתיות. אותו פרדוקס חוזר על עצמו לא רק בגלל קיומן של הרשתות החברתיות אלא גם בשל קיומן של חזיתות שונות נוספות, ואתיחה לכך בהרחבה בהמשך. ככל שהמנגנונים של הרשתות החברתיות מוכרים יותר, כך הדרישה של הקהל לחומרים יותר "אותנטיים" הולכת וגוברת. מה שבעבר בא לידי ביטוי בדרישה הרבה לצהובונים, צילומי פפארצי, חומרים שמודלפים לתקשורת או ביוגרפיות על הכוכבים, במאה ה-21 הוא הופך לדרישה גוברת לחשיפה ישירה ברשתות החברתיות (Ellcessor 51). אך במקרה של סדרות הטלוויזיה שהכוכבים שלהם הם גם היוצרים שלהם, נדמה כי לא תמיד ברור איזה מדיום תומך במשנהו או מהו הטקסט ומהו הפרא-טקסט. האם נוכחותו של האוטר ברשתות החברתיות הופכת להיות חלק משמעותי מהפרשנות של הצופה לגבי היצירה הטלוויזיונית, או שמא דווקא היצירה הטלוויזיונית הופכת להיות ברשת החברתית חלק משמעותי מהחוויה של הצופה אל מול היוצר. קיים מעין קשר גומלין בין מערכת היחסים של הקהל עם הדמות שעל מסך הטלוויזיה לבין מערכת היחסים שלו עם היוצר שמאחוריה: בדיוק כפי שהדמויות בסדרות טלוויזיה המשכיות מתפתחות ועוברות שינויים לאורך הזמן, הגישה שלנו אל חייהם האישיים של היוצרים שלהן מאפשרת לנו לבחון את ההתפתחויות והשינויים הפרטיים שלהם. קהל הצופים יכול אפוא להרגיש שהוא מפתח קשר עם היוצרים עצמם, בדיוק כפי שהוא מפתח קשר עם הדמויות שעל המרקע (Mittell 111), וההבדל בין שני הקשרים השונים הללו מיטשטש.

כך, למשל, הצצה אל חשבונות האינסטגרם של כוכבות ברנד סיטי, גלייזר וג'ייקובסון (בעיקר בימי שידור הסדרה), מאפשרת לנו גם הצצה אל החברות הקרובה בין השניים, ותחושה שההתרחשויות בסדרה הן רק עוד חלק מהבילוי המשותף שלהן. את זה בדיוק הסדרה ביקשה להציג. בדומה לכך גם חשבון האינסטגרם של אנסרי, יוצר *Master of None*, סיפק בעבר הצצה לחברות, מאחורי הקלעים שלו ושל אריק וורהיים (Wareheim) שמגלם בסדרה את חברו הטוב ביותר ארנולד. לצד זאת הדגיש החשבון כי אנסרי, ממש כמו דמותו של דב, הוא "foodie" – מונח שהומצא בעידן הרשתות החברתיות ומצביע על אנשים שאוהבים אוכל, אוהבים לדבר על אוכל, ואוהבים לצלם תמונות של אוכל ולהעלות אותן לאינסטגרם. במקרה של ג'וש תומאס, עוד בטרם עלתה הסדרה קבלו אותי לשידור

כבר היו לו יותר מ-200 אלף עוקבים בטוויטר, והוא היה סטנדאפיסט על סף פריצה. ראיון שנערך עם תומאס, כאשר עלתה הסדרה לשידור, הדגיש את האופן שבו דמותו בסדרה הייתה רק הצעד הבא בהתפתחות הזהות הפומבית שלו (Mathieson). הטשטוש בין מה שקורה על המסך (המסך הטלוויזיוני או המסך של הרשתות החברתיות) לבין מה שקורה מאחורי הקלעים, גורם לכך שהפרסונה של היוצר והכוכב וזהותו האישית הופכות שתייהן להיות "מוצר" בעבור הצופים, אך גם כלי שיווקי של אותו המוצר (Piper, "Louie, Louis" 16). השיווקיות הזו היא בהחלט הדדית ופועלת לשני הכיוונים: בדיוק כפי שבנות מסייעת להגדיר את זהותה של דנהאם כמוכן מסוים, וזהותה של דנהאם מסייעת לחוויה שמנסה הסדרה לייצר. דנהאם הצליחה לייצר קשר "אינטימי" עם קהל העוקבים שלה ברשת לאורך הסדרה, על-ידי כך שהציגה את המתרחש מאחורי הקלעים של יצירת הסדרה. במקביל השתמשה באינסטגרם ובטוויטר כפלטפורמה של "וידויים", שבאמצעותה יכלה להעניק את אותה תחושה של חוסר תיווך ושל קשר אישי וישיר בינה לבין הצופים, קשר שסייע למתג את הסדרה ולשווק אותה. צורה שונה של חוסר תיווך אפשר לראות בהחלטה שקיבלה רשת הכבלים HBO, ששידרה את בנות, כאשר באופן חריג בחרה להעלות את הפרק הראשון של הסדרה מיד אחרי שידורו גם ל-YouTube, לצפייה חינמית. בכך הפכה הסדרה עצמה (או לפחות הפרק הראשון) לחלק בפאזל של זמינות ונגישות, אותה זמינות ונגישות שדנהאם ביקשה לייצר דרך הרשתות החברתיות.

אותם חלקי פאזל שמפוזרים באמצעים שונים בעזרת סדרות הטלוויזיה עצמן, פרא-טקסטים, שיח ונוכחות ברשתות החברתיות – נועדו להמשיך את תחושת ה"אותנטיות" שהסדרות הללו מבקשות לייצר. עם זאת, הקושי להתקרב ולו במעט לאותנטיות ממשית – נותר בעינו. לא באמת ברור לנו עד כמה הדמויות על המסך, או הפרסונות שמחוץ למסך, קרובות בכלל לזהות אותנטית כלשהי.

הטלוויזיה ה"אותנטית": תמטיקה ואסתטיקה בסדרות הסיטקום-אוטר

לצד טשטוש הגבולות הביוגרפיים הקיים בין הדמויות לבין היוצרים, תחושת האותנטיות שמבקשות סדרות הסיטקום-אוטר להעביר לצופים באה לידי ביטוי גם בבחירות הסגנוניות ובנושאים התמטיים שמשותפים להן. אליס מארוויק (Marwick) ודנה בויד (Boyd), במאמרן, קבעו כי "אותנטיות" של סובייקט מסוים נוצרת רק מתוך השוואה לסובייקט אחר, כלומר, כדי לקבוע שדבר אחד הוא אותנטי דבר אחר חייב להיות לא-אותנטי. בסדרות הסיטקום-אוטר ניתן לפענח את תחושת האותנטיות הזו מתוך הנושאים התמטיים המשותפים לרוכן. סדרות אלה עוסקות לא מעט בפוליטיקת זהויות, ומביאות אל המסך ייצוגים רבים יותר – הן כמותיים והן איכותיים – של קהילות שונות, וזאת יחסית למה שהן קיבלו בטלוויזיה לפני שנות ה-2000. בין שמדובר בנשים העומדות במרכז בנות, ברוד סיטי או פלינג ובגבר ההומו שנמצא במרכז קבלו אותי, ובין שמדובר בנשים השחורות שאחריהן עוקבת לא בטוחה ובדור השני למהגרים כפי שמוצג לנו ב-"Master of None" – הסדרות מבקשות להעניק לנו נקודת מבט עדכנית ואינטימית לגבי שלל הזהויות הללו. הן רוצות להביא אל המסך ייצוגים כנים ו"אותנטיים" של אותן קבוצות גזעיות או מגדריות.

ג'וליה האבאס (Havas) ומריה סולימה (Sulimma), שחקרו את התמות והאסתטיקה של שלוש מהסדרות הנידונות במאמר זה: **בנות**, **פליבג ולא בטוחה**, טוענות כי לשלוש הסדרות האלה יש לא מעט מכנים משותפים. בין השאר הן מציינות את העיסוק התמטי שלהן בנושאים שקשורים לפוליטיקת זהויות, והתמקדות במערכת היחסים של האינדיבידואל עם מבנים חברתיים ופוליטיים בעולם המערבי, יחסים שמשפיעים על הזהות שלו, כמו גזע, מעמד, מגדר, מיניות, דימוי גוף, השתייכות לאומית, גיל ודור (Havas and Sulimma 76).

טענה זו רלוונטית גם לסדרות אחרות שנידונות במאמר ומתקיימות במרחב תמטי זהה.

האבאס וסולימה התייחסו לייצוגן של נשים שחורות בלא בטוחה של ריי וגם בסדרת הרשת שקדמה לה, *The Misadventures of Awkward Black Girl* (Issa Rae, YouTube, 2011-2013), שיצרה ריי. הן טענו, כי שתי הסדרות משתמשות בהומור מעורר הזדהות על מנת להציג את מאבקן של הדמויות הראשיות, בגילומה של ריי, שמאופיינות בחוסר ביטחון ובמבוכה, ממש כמו שעולה משמות הסדרות. חוסר הביטחון והמבוכה שהדמויות מציגות במפגשים חברתיים לאורך הסדרה, הן בסצנות באזור העבודה והן בסצנות של דייטים, מציעים למעשה את תחושת המבוכה כאלטרנטיבה לסטריאוטיפים של כוח, עוצמה, רוגע וקוליות של נשים אפריקאיות-אמריקאיות (Havas and Sulimma 86). הסטריאוטיפים שעליהם מדברות האבאס וסולימה הם כאלה שהתבססו, בין השאר, על סדרות טלוויזיה רבות שייצגו נשים אפריקאיות-אמריקאיות על-פי תבניות קבועות מראש.

אותם סטריאוטיפים, ששתי החוקרות מציינות, נכונים גם לגבי הקהילה הלהט"בית ולגבי ייצוגם של הומואים בטלוויזיה. אם תחושת אותנטיות נוצרת דרך השוואה, מספיק להשוות את קבלו אותי לסיטקום האמריקאי וויל וגרייס (Will & Grace, David Kohan & Max Mutchnick, NBC, 1998-2006, 2017-2020), כדי ליהנות מתחושה של "אותנטיות" בסדרה האוסטרלית. בעוד שוויל וגרייס ספגה ביקורת קשה בשל הייצוגים הדיכוטומיים של גברים הומואים שהעלתה על המסך – וויל עורך הדין הגברי, הנאה והמצליח לעומת ג'ק השחקן הכושל והנשי, קבלו אותי נהנתה מאהדה גדולה בשל הייצוג הקווירי שלה. דיון קגן (Kagan), שסקרה את הייצוג ההומואי שהתבטא בעיצוב דמותו של ג'וש, ציינה לחיוב שהוא ובני זוגו לאורך הסדרה לא נפלו לקטגוריות בינאריות של "גברי" או "נשי". את אותה אלטרנטיבה לסטריאוטיפים הנפוצים מספקות גם אילנה ואבי בברוד סיטי. שתי הנשים הללו מבקשות כבר מהפרק הראשון של הסדרה להתרחק מכל דימוי של נשיות עדינה ויציבה, וגם השיח סביב הסדרה מתייחס לכך. הוא מכנה את שתיהן נשים שמדברות יותר מדי, צוחקות חזק מדי, אומרות דברים שנשים לא אמורות להגיד ומסרבות לכך שיאלפו אותן (Paumgarten). את הדמויות של ברוד סיטי, כמו גם את הדמויות בבנות, ניתן להשוות לעולמן של נשות סקס והעיר הגדולה (Sex and the City, Darren Star, HBO, 1998-2004), סדרה שגם היא, כמו השתיים האחרות, עוסקת בעולמן של נשים ניו-יורקיות. ההשוואה לסקס והעיר הגדולה נוכחת בשיח בצורה בולטת: הביקורות והאזהרות שקיבלה בנות אחרי עלייתה לשידור התייחסו לאופן שבו היא עוסקת בגוף האישה ובסקס בצורה הרבה יותר מביכה וחמוצה-מתוקה מאשר קודמתה, ובנות מותגה מתחילתה בתור האחות הקטנה והמציאותית של סקס והעיר הגדולה, בעזרת קולה הנשי וה"אותנטי" של דנהאם (Woods 42). במידה רבה נדמה, כי אלמלא הציגה סקס והעיר הגדולה מודל מסוים של

נשיות, שהתבסס על ריטואלים של מעמד גבוה, בנות לא הייתה זוכה לאהדה על הייצוג המחודש שלה בנוגע לנשיות צעירה בשנות ה-2000. באותו אופן הצליחו הסדרות השונות לייצר תחושה של אותנטיות, שנובעת מההשוואה ליצירות שקדמו להן ומהעמדות השונות יחסית שהן נקטו.

אותה "אותנטיות" יחסית באה לידי ביטוי לא רק בנושאים תמטיים, אלא גם בכחירות הסגנוניות שאופייניות לאותן סדרות. לכאורה נדמה כי בין לואי לסיינפלד יש לא מעט מכנים משותפים – שתיהן נוצרו על ידי קומיקאים שמגלמים גרסאות של עצמם, דמויות של סטנדאפיסטים עובדים שמופיעים בקביעות ונאלצים להתמודד פעם אחר פעם עם האבסורדיות של העולם שמקיף אותם. ולמרות זאת, בשל העמדה האסתטית של לואי, תכונותיה שונות מאלו של סיינפלד: בעוד שסיינפלד היא סיטקום קלאסי משנות ה-90, המצולם ברובו בתוך אולפן עם שלוש מצלמות תוך כדי שילוב של פסקול צחוק, הסגנון של לואי הוא ריאליסטי ונטורליסטי יותר. הסדרה מצולמת במצלמה אחת, לרוב hand-held וללא פסקול צחוק. סגנון ההומור הישיר והאישי של סי.קיי עצמו מעניק תחושה שהוא מגלם דמות הקרובה אליו בצורה בולטת. לעומת זאת, התחושה שמועברת בסיינפלד היא שגירי הוא דמות בדיונית, שקורותיה ביומיום אינם קשורים במיוחד לקורותיו של היוצר (Piper, "Louie, Louis" 16). האסתטיקה הריאליסטית והנטורליסטית הזו אינה רק נחלתה של לואי, אלא גם של שאר סדרות הסיטקום-אוטר שבהן עסקתי. כולן מצולמות במצלמה אחת, לרוב hand-held, ללא פסקול צחוק ובלוקיישנים עצמם, לא באולפנים.

בנוסף לבחירות האלו יש בחירות סגנוניות נוספות, שסייעו לתחושת חוסר התיווך שבין יוצרי הסדרה לבין הצופים, וזאת על-ידי שימוש באסטרטגיות של פנייה ישירה. למשל, בלואי שולבו קטעים מתוך מופע הסטנדאפ שלו (הדומה מאוד לזה של סי.קיי). כך הקהל הרגיש כאילו לואי פונה אליו באופן אישי, וחש את נוכחותו על המסך ובתוך הבר שבו העלה לואי את מופעיו במהלך הסדרה. בלא בטוחה, בחרה ריי להשתמש ב-voiceover, שיטה שיכולה להעניק תחושה של אותנטיות, סובייקטיביות ועומק פסיכולוגי, ובמקרה הזה ממחישה גם את נוכחותה של הכתיבה העצמית הנשית ואת נוכחותה של האוטריה (Havas and Sulimma 87). בפליבג נשבר הקיר הרביעי כבר מהפרק הראשון של הסדרה, כאשר באמצע סיטואציות דרמטיות דמותה של פליבג יוצאת מהתנוחה שבה היא נמצאת באותו רגע, מסתכלת אל המצלמה ופונה ישירות אל הצופים; כך היא מייצרת תחושה של בלתי-אמצעיות שהופכת את הקהל ל"חברים הכי טובים החדשים שלה" (Nussbaum).

שלל האמצעים האסתטיים הללו, לצד אותם עיסוקים תמטיים החוזרים על עצמם בכלל סדרות הסיטקום-אוטר, הוא שסייע לאותן סדרות להתקבץ תחת קטגוריה משותפת, שהמאפיין המשותף הבולט שלה הוא תחושת האותנטיות המלווה את נוכחותו הבלתי נפרדת של האוטר מהיצירה.

פרדוקס ה"אותנטיות" של הסיטקום-אוטר: בין חוסר אמצעיות לתיווך מלא של האוטר

בלב לבו של העיסוק באותנטיות ניצב הפרדוקס שהזכרתי לעיל, המתבטא בפער שבין תחושת האמיתיות וחוסר התיווך שהסדרות ויוצריהן מעניקים לצופים, לבין אינספור האמצעים שבהם משתמש היוצר על מנת להעניק תחושה זו. הרי בסופו של דבר אותן סדרות טלוויזיה, שמבקשות להעניק ככל האפשר תחושה של אותנטיות, הן מסחריות; וככאלה הן מוצר צריכה שנרכש ומופק על ידי רשתות טלוויזיה, ערוצי כבלים או שירותי סטרימינג למיניהם. בכל הגופים האלה האותנטיות היא משם והלאה, ובכל זאת הם מייצרים סדרות המבקשות להעניק תחושה של אינדיבידואליות "אותנטית" בעזרת האוטרם (Piper, "Louie, Louis" 16). האם מאחורי כל קול של אוטר נשמעים קולותיהם של בעלי האינטרסים? מיטל התייחס לתחושת החיבור והאינטראקציה שפרא־טקסטים שונים מייצרים בין האוטרם לבין הקהל, והזכיר שמאחורי רבים מהם עומדים אנשים (ולא בהכרח היוצרים) ששולטים בהם ומאשרים את יציאתם לאור. המידע ה"פנימי" שהם חושפים לקהל הוא מוגבל ולרוב אינו סנסציוני, וגם אינו מספק את תחושת האותנטיות שבהצצה בלתי־אמצעית אל חייהם הפרטיים של היוצרים. בעניין זה האוטרם למעשה משרתים שני תפקידים תרבותיים שונים – ולעתים סותרים – בתוך השיח: מחד גיסא הם מקדמים את עצמם על־ידי הענקת תחושה של זמינות ונגישות, פונים ישירות אל הקהל דרך הרשתות החברתיות ואף עונים פעמים רבות לשאלות של המעריצים באופן חברי ובגובה העיניים. מאידך גיסא הם דמויות סמכותיות ובעלי השליטה בנרטיב של עצמם ושל הדמויות בסדרה. הנוכחות של האוטרם בסדרת הטלוויזיה, אך גם מחוצה לה, מסייעת בבניית אשליה של נגישות, שבמקביל גם מאשרת את הסמכות שלהם ומייצרת הפרדה ברורה בין היוצרים לבין הקהל (Mittell 101-102). עם זאת, גם לשליטה הרמה והסמכותית שבה מחזיקים היוצרים והמפיקים יש את מגבלותיה. אחת המגבלות האלה למדו צופי הטלוויזיה להכיר היטב בשנים האחרונות, עם התפשטותה של תופעת "#MeToo", שבמסגרתה נשים רבות (ולא רק נשים) בתעשיית הקולנוע והבידור דיווחו על שחקנים, מפיקים, במאים ויוצרים שהטרידו אותן מינית. התופעה הזו אילצה את קהל הצופים של מספר סדרות לגלות, מה קורה כאשר חוויית ה"אותנטיות" פוגשת בהתרחשויות מן החיים האמיתיים שמחוץ לשליטתו של האוטר. אחד האוטרם הטלוויזיוניים הבולטים שהיו מעורבים בפרשות מסוג אלה הוא לואי סי. קיי, מי שניהל ביד רמה את היצירה הטלוויזיונית שלו.

בעוד שסי.קיי ייצר דמות טלוויזיונית שמבוססת על תחושת "אותנטיות", הייתה לו יכולת רבה לשלוט בתפיסתה של אותה דמות ושל אותה פרסונה (Piper, "Louie, Louis" 19). הפרק שמבליט זאת יותר מכל מופיע בעונה הרביעית של לואי והוא נקרא "Part 1". הפרק מציג את שליטתו לכאורה של סי.קיי בתוכן שבו הוא עוסק, ואת הבחירה שלו לאיזו זהות להעניק את הבמה ואת היתרון: לזהות שלו כאוטר או לזהות של בן דמותו לואי. בפרק מוצמדות זו לזו שתי סצנות: באחת, לואי ניצב על במת הסטנדאפ ב"זהות הבימתית" של דמותו, מדבר על חוסר השוויון של נשים בתרבות האמריקאית ועל האלימות כלפיהן בחברה. בסצנה השנייה שבאותו פרק דמותו של לואי חוזרת הביתה, היכן שפמלה, האישה

שלואי מחבב ומנהל איתה קשר מתחילת הסדרה, מחכה לו אחרי ששמרה על שתי בנותיו. בניגוד מוחלט להזדהות עם נשים שהפגין לואי על כמת הסטנדאפ, בסצנה זו אנו רואים לואי שאינו בוחל באמצעים, מנסה בכוח לנשק את פמלה ומבצע מעשה שגובל באלימות מינית. לאופן שבו בחר סי.קיי לביים את הסצנה הזו מתייחסת פייפר במאמרה. לטענתה, סי.קיי בחר להדגיש במודע את ההבדלים הפיזיים בין לואי לפמלה במיזנסצנה. ההצמדה בין שתי הסצנות האלו – לואי של סצנת הסטנדאפ ולואי של הסצנה עם פמלה – משרתת את סי.קיי. בכך שהיא יוצרת תחושה ברורה שהוא מבקר את ההתנהגות של בן דמותו לואי, ובו בזמן הוא מחזק את מעמדו כאוטר המודע לעצמו. בכך הוא מדגיש את שליטתו הרמה בזהויות של הדמויות שהוא יצר וגילם (Piper, "Louie, Louis" 20–21).

אולם עם הזמן, בשנים שחלפו מאז שידור אותו פרק, הובעו לא מעט ספקות באשר למידת השליטה של סי.קיי במה שיצר. בנובמבר 2017 התפרסמו נגדו האשמות של 5 נשים, שטענו כי הוא חשף בפניהן את איבר מינו ללא הסכמתן ועינג את עצמו לנגד עיניהן (Ryzik). הפרסומים הללו הפכו לנקודה מכריעה בקריירה המצליחה של סי.קיי, והובילו לביטול ההפצה של הסרט שעליו סיים לעבוד באותה תקופה. הם גם גרמו לניתוק הקשרים שלו עם חלק ממנהליו האישיים ועם רשתות שידור וחברות הפקה שונות שעמן עבד, כמו גם עם השחקנית והיוצרת פמלה אדלון (Adlon), שמגלמת את פמלה. בצל אותו קשר "אותנטי" ובלתי-נפרד בין סי.קיי לבין לואי, ההאשמות השפיעו לא רק על חייו האישיים והמקצועיים של היוצר, אלא גם על היצירה לואי עצמה, כאשר זמן קצר אחרי הפרסומים הפנה השיח את מבטו לעבר הסדרה בחיפוש אחר רמזים מטרימים. כתבת תקשורת אחת סקרה את אותו פרק בדיוק, "Pamela: Part I", אך בניגוד לפייפר היא לא היללה את יכולתו של סי.קיי לשלוט ביד רמה בדמויותיו וזהויותיו, אלא מתחה ביקורת חריפה על התנהלותו כפי שבאה לידי ביטוי גם בתוכן הנרטיבי של הסדרה (Chaney).

בעקבות פרסום ההאשמות, החוקרת פייפר עצמה, מי שחקרה את יכולותיו של סי.קיי כאוטר, פרסמה מאמר המשך ובו התייחסה לאופן שבו החשיפה השפיעה על הקשר שבין האוטר לבין הדמות. מחד גיסא, ציינה, הפערים בין האוטר והדמות הצטמצמו, שכן מה שהיה נדמה עד אז כחלק מפרפורמנס קומי של וולגאריות ובוטות מינית, התברר כדומה למדי לזהות העצמית ה"ממשית" של סי.קיי. מאידך גיסא, החלקים שבהם האוטר (או הדמות) התאפיין כדמות רגישה לבעיות חברתיות ובעלת מודעות עצמית וביקורת עצמית רבה, נדמו כעת צבועים, לא אמינים ורחוקים מרחק רב מ"אותנטיות" (Piper, "Louis C.K.'s 2 "time's up time out"). אותה חשיפה ציבורית שסי.קיי לא תכנן, הובילה לכך שאבדה שליטתו המובהקת בתוכן שיצר, והוכיחה כיצד נוכחותו של האוטר – גם זה השואף למצג של אותנטיות – משרתת בעיקר פרקטיקה של שיח, ויכולה להשתנות מן הקצה אל הקצה. סי.קיי אינו האוטר היחיד שהושפע מתופעת ה-#MeToo. בשנת 2018 התפרסמה כתבה שהאשימה את עזיז אנסרי בהתנהגות מינית לא תקינה, אך בניגוד לסי.קיי התגובות לפרסום זה היו מעורבות, כאשר רבים דווקא יצאו להגנתו של אנסרי וטענו, כי לא עשה דבר שאינו תקין. מאמר שהתפרסם זמן קצר לאחר מכן חקר את האופן שבו הדמות שמגלם אנסרי בסדרה *Master of None* והייצוג שלה לאורך שתי עונות הסדרה, כמו גם הפרסונה

של אנסרי מחוץ לסדרה, השפיעו על התגובות המעורבות לאחר הפרסומים הללו (Na), ועוררו שיח שונה מזה שהתעורר בעקבות הפרסומים על סי.קיי.

חשיפתן של נשים אודות התנהגותם כלפיהן של גברים בתעשייה בכלל ושל סי.קיי בפרט, השפיעה על הפרשנות לא רק של הסדרה שהם עצמם יצרו, אלא גם על סדרות של אוטרים ואוטריית אחרים. מספר חודשים לפני פרסום האשמות נגד סי.קיי, שודר בארצות הברית פרק בעונה השישית של *"American Bitch"*, שבו הלכו האנה הורוואת' מגיעה לביתו של סופר שהיא מעריצה, ביקור שמסתיים כאשר הוא חושף בפניה את איבר מינו. הפרסום על ההאשמות נגד סי.קיי מספר חודשים מאוחר יותר והעובדה כי סי.קיי ודנהאם נעים באותם חוגים של תעשיית הטלוויזיה האמריקאית, עוררו גל של דיונים בפורומים ברשת, שביקשו להוכיח כי הסופר הבדיוני שמופיע באותו הפרק הוא למעשה בן דמותו של סי.קיי ("Girls 'American Bitch' episode?"; portaboelela).

אירועים חיצוניים שקשורים לאוטרים עצמם אך לא רק להם, מובילים בדרך כלל את הקהל להתייחס אל היצירה פעם נוספת ולהעניק לה פרשנות מחדשת, גם בלי שהאוטרים עצמם מתכוונים לזה; מבחינת הקהל המניע המרכזי לכך הוא החיפוש אחר רמזים של "אותנטיות" ושל "אמת" בטקסטים הטלוויזיוניים. במקרה של דנהאם, סוגיית האותנטיות המשיכה גם אחרי שהסדרה *בנות* סיימה את שידורה. בפברואר 2018 (פחות משנה לאחר רדת הסדרה מהמסך), חשפה דנהאם כי היא עברה מספר חודשים לפני כן ניתוח לכריתת הרחם וצוואר הרחם (Dawn), וסיפרה כי סבלה מכאבים גם בזמן הפקת הסדרה. החשיפה הזו הובילה לפרשנות מחדשת של העונה האחרונה של הסדרה, שבמהלכה בת דמותה של דנהאם, האנה, גילתה כי היא בהריון בעקבות טוץ' חד-פעמי וקיבלה את ההחלטה להביא את הילד לעולם. בפרק הסיום של הסדרה, "Latching", אנו פוגשים את האנה יחד עם התינוק שלה שזה עתה נולד. אך החשיפה המאוחרת על-כך שדנהאם התמודדה עם כאבים כרוניים וקיבלה את ההחלטה להסיר את הרחם (ולמנוע מעצמה את היכולת להיכנס להריון בעתיד) – התקבלה בזמן שהיא כתבה את פרקי העונה האחרונה של הסדרה, והיא מעוררת קריאה מחדשת של הטקסט הטלוויזיוני של העונה האחרונה, אם לא של הסדרה כולה.

נרמנה כי לפתע – ובניגוד לכל מה שהתבסס עד עכשיו – החיבור המובהק בין דנהאם להאנה התפצל. תחושת ה"אותנטיות" והקרבה הרבה בין הדמות לבין היוצרת, אותה תחושה שהשפיעה כל כך על יצירת הסדרה ועל אופייה, נחשפה פתאום כרחוקה מהמציאות. ועדיין אי אפשר לומר שזהותה של דנהאם וזהותה של האנה הופרדו לחלוטין, שהרי דנהאם בכל זאת היא מי שקיבלה את הבחירה להעניק לדמותה הטלוויזיונית ילד בסיום הסדרה, ומי שבחרה להצהיר על ההליך הרפואי שעברה. עובדות אלו מאפשרות לפרש את סוף הסדרה כניסיון של דנהאם עצמה להגשים משאלה שהיא כבר לא תוכל להגשים. אפשר לומר שהגבול שבין דנהאם להאנה הוא רחב ובו בזמן גם דק ומטושטש, ופרדוקס ה"אותנטיות" של סדרות הסיטקום-אוטר נותר בעינו.

פרדוקס האותנטיות הוא חלק משיח רחב יותר, שיכול לסייע לצופים בתהליך הפרשנות של הטקסט. אמנם לא קיימת אפשרות ממשית לדעת היכן עוברים הגבולות בין היוצר לבין הדמות, אילו רגעים הם אותנטיים באמת ואילו רגעים "אותנטיים" כביכול, ומי בכלל אוהז בשליטה על ה"אותנטיות". אולם ההבנה של הצופים כי ביצירה שמולם פועלות מספר

זהויות במקביל שהן שונות ונפרדות זו מזו, יכולה להציע פרשנות בהירה ומודעת יותר של הטקסט וחויית צפייה שונה לחלוטין עבור הצופים, שכעת מוזמנים ליהנות מהחוויה המוצעת להם – אך גם להטיל בה ספק.

סיכום

העשור האחרון הביא לטלוויזיה את סדרות הסיטקום-אוטר שמתהדרות בשלל מאפיינים של "אותנטיות", ונדמה שהן לא ייעלמו מהמסך בקרוב. לנוחותם של האוטרם הטלוויזיוניים תפקיד מכריע בטלוויזיה, ובמשך השנים האחרונות הם הפכו לגורם בלתי-נפרד מן המערך השייווקי של הסדרות שלה. כפי שמיטל טען, מיתוגם של האוטרם הטלוויזיוניים סייע לחברות ההפקה וגופי השידור לקבל החלטות הקשורות לשיבוץ תוכניות, לקהלי יעד ולקביעתם של ז'אנרים וסגנונות טלוויזיוניים (Mittell 97). הצלחתן של סדרות הסיטקום-אוטר עד כה גורמת להתרבותן, וכבר בשנים האחרונות ניתן לראות עוד ועוד סדרות השייכות לאותה הקטגוריה, שעלו לשידור ועדיין רצות⁶. במקביל נותרת השאלה, כיצד נוכחותם של אוטרם שמטשטשים את הגבולות בינם לבין הדמויות שהם מגלמים תשפיע על הטלוויזיה בכלל, כמו גם על עתידם היצירתי של אותם אוטרם.

בעוד אוטרם כמו סי.קיי ואנסרי עדיין מנסים לפתוח דף חדש בקריירה שלהם ולהתנקות מתדמיות שליליות שדבקו בהם, אחרים פנו לדרכים יצירתיות חדשות, חלקן דומות וחלקן שונות: ג'וש תומאס יצר סדרה חדשה בשם *Everything's Gonna Be Okay* (Josh Thomas, Freeform, 2020-present), שגם בה הוא מככב כדמות שאמנם מזכירה במונחים רבים את ג'וש, אך הפעם סיפור חייה נפרד לחלוטין מחייו האישיים: עכשיו הוא בחור צעיר, שלאחר מות אביו הופך להיות אחראי לשתי אחיותיו הקטנות. אבי ג'ייקובסון הוציאה לאור ספר בשם *I Might Regret This*, ובו היא מאפשרת לקהל הקוראים גישה בלתי אמצעית לחייה האישיים, תוך כדי עיסוקה בנושאים כמו המיניות שלה ומערכות היחסים בחייה. ואילו לנה דנהאם יצרה סדרה חדשה, *קמפינג* (Camping, Lena Dunham & Jenni Konner, HBO, 2018), שאמנם אינה משחקת בה, אך סממנים מחייה האישיים משולבים גם בה באמצעות גיבורת הסדרה, שמתמודדת עם הסרת הרחם שעברה.

דנהאם עברה דרך ארוכה מאז הכריזה (היא או האנה הורוואת) שהיא "הקול של הדור שלה, או איזשהו קול של איזשהו דור", וכמוה גם סדרות הסיטקום-אוטר. הדבר התאפשר עם עלייתם של עוד ועוד קולות בטלוויזיה ברחבי העולם, שביקשו לפנות ישירות לקהל היעד שלהן. הם ביקשו לחצות את הגבול שמאחורי הקלעים אל המסך ולהביא אל הטלוויזיה דמויות שטשטשו את ההפרדה שבין האוטר לבין יצירתו, ובכך פתחו פרקטיקות חדשות של שיח הקשור לפונקציה של 'המחבר'.

6 בין סדרות הסיטקום-אוטר החדשות שרצות בשנה האחרונה: *להרוס אותך* (*I May Destroy You*, HBO, 2020-present); *הנספח* (אלי בן דוד, HOT3, 2019-היום); *דאב* (*Dave*, BBC1, 2020-present); *יו* (*You*, Michaela Coel, BBC1, 2020-present); *דאב* (*Dave*, FXX, 2020-present) (Dave Burd & Jeff Schaffer).

ניסיונם של היוצרים להעניק תחושה של אותנטיות לסדרות שיצרו ולדמויות שגילמו מתבטא בשילוב הבולט של אלמנטים מחייהם האישיים ביצירתם הטלוויזיונית. ניסיון זה מתבטא גם בעיסוק בנושאים תמטיים מסוימים בתוך היצירה, שקורא להציב אלטרנטיבות לסטריאוטיפיים ששלטו בעבר בטלוויזיה, בחירה בסגנונות אסתטיים שסייעו להעניק לסדרות תחושה של אותנטיות, ריאליזם, נטורליזם וישירות, ושימוש ברשתות החברתיות על מנת לחשוף חלקים מזהותם הפרטית באופן המעניק תחושה של קשר נטול תיווך בינם לבין הצופים או המעריצים.

על אף שאותה תנועה של סדרות חרטה על דגלה סממנים של "אותנטיות", היא מכילה לא מעט פרדוקסים וסתירות שקשורים בניסיון להעניק תחושה בלתי-אמצעית למוצרים מסחריים ומתווכים לחלוטין, וזאת במקביל לעובדה שאותנטיות איננה דבר מה שאפשר לגעת בו ולבטח שלא לשלוט בו. עם זאת, הפרדוקסים האלה הציבו עקרונות בפני הצופים את האפשרות לקרוא, להבין ולקבל סדרות טלוויזיה באופן שונה, ולהעניק להן פרשנות מחודשת שמתייחסת לפערים שבין זהותו של האוטר לבין זהותה של הדמות על המסך. האופן שבו גל סדרות הסיטקום-אוטר השפיע על פרשנות הקהל לטקסטים של האוטרים הטלוויזיוניים, לצד הריבוי ההולך וגובר של סדרות שמתאפיינות באותם רעיונות תמטיים, וסגנוניים של "אותנטיות", הן הוכחה ברורה לכך שדמות המחבר אינה נעלמת לשום מקום, אלא הופכת לחלק בלתי-נפרד ומשמעותי מהטלוויזיה של שנות ה-2000 ומהשיח עליה.

ביבליוגרפיה

- בארת, רולאן. 1968. "מות המחבר". *מות המחבר/מהו המחבר?*, תרגום: דרור משעני, רסלינג, 2005, עמ' 7-18.
- נוף, אור. "רון" היא הסדרה שאתן חייבות לראות. "מגזין את", 5 נובמבר 2017, <https://tinyurl.com/sjxsr7d>. תאריך גישה: 5 מרץ 2020.
- פוקו, מישל. 1969. "מהו מחבר?". *מות המחבר/מהו המחבר?*, תרגום: דרור משעני, רסלינג, 2005, עמ' 19-77.
- פרחי, גיא. "אנחנו דור מנומנם: ראיון עם רון פלדמן, יוצר הסדרה "רון". "טיים אאוט", 22 אפריל 2015, <https://tinyurl.com/2p9fu9pt>. תאריך גישה: 5 מרץ 2020.
- Aroesti, Rachel. "No laughing matter: the rise of the TV 'sadcom'." *The Guardian*, 11 Oct 2016, <https://tinyurl.com/3a2yhvkd>. Accessed 27 February 2020.
- Bacle, Ariana. "Best of 2017 (Behind the Scenes): Inside the heart-wrenching final season of *Please Like Me*." *Entertainment Weekly*, 29 Dec 2017, <https://tinyurl.com/yy3ce68r>. Accessed 8 March 2020.
- Chaney, Jen. "The Controversial Episode of *Louie* That Now Plays Like a 21-Minute Confessional." *Vulture*, 9 Nov 2017, <https://tinyurl.com/54hkhft>. Accessed 8 March 2020.
- Dawn, Randee. "Lena Dunham Reveals She Had a Total Hysterectomy Following Endometriosis Battle." *Today*, 14 Feb 2018, <https://tinyurl.com/y2dup7k2>. Accessed 10 Jan. 2020.
- Day, Elizabeth. "Fleabag star Phoebe Waller-Bridge on female anger, emotional honesty -and fancying Barack Obama." *The Telegraph*, 7 July 2016, <https://tinyurl.com/3umvdx7>. Accessed 2 March 2020.

- Dyer, Richard. "A Star Is Born and the Construction of Authenticity." *Stardom: Industry of Desire*, ed. Christine Gledhill, New York: Routledge, 1991, pp. 132-140.
- Ellcessor, Elizabeth. "Tweeting @feliciday: Online Social Media, Convergence, and Subcultural Stardom." *Cinema Journal*, vol. 51, no. 2, 2012, pp. 46-66. doi: 10.1353/cj.2012.0010.
- Gamson, Joshua. *Claims to Fame: Celebrity in Contemporary America*. Berkeley: U of California P, 1995, pp. 65.
- "Girls 'American Bitch' episode?". *Reddit*, <https://tinyurl.com/2p8j9hch>. Accessed 9 Mar 2020.
- Gross, Terry. "Aziz Ansari On 'Master Of None' And How His Parents Feel About Acting." *npr*, 24 May 2017, <https://tinyurl.com/zw6h7xb2>. Accessed 7 March 2020.
- Havas, Julia, and Maria Sulimma. "Through the Gaps of My Fingers: Genre, Femininity, and Cringe Aesthetics in Dramedy Television." *Television & New Media*, vol. 21, no. 1, 2020, pp. 75-94. doi: 10.1177/1527476418777838.
- Hiatt, Brian. "Lena Dunham: Girl on Top." *Rolling Stone*, 28 Feb 2013, <https://tinyurl.com/yeazzsap>. Accessed 8 March 2020.
- Jacobson, Abbi. *I Might Regret This: Essays, Drawings, Vulnerabilities, and Other Stuff*. Grand Central Publishing, 2018.
- Kagan, Dion. "Millennial Gay: Josh Thomas' 'Please like me'." *Metro Magazine: Media & Education Magazine*, no. 181, 2014, pp. 30-35.
- Marwick, Alice E., and Danah Boyd. "I Tweet Honestly, I Tweet Passionately: Twitter Users, Context Collapse, and the Imagined Audience." *New Media & Society*, vol. 13, no. 1, 2011, pp. 114-133. doi: 10.1177%2F1461444810365313.
- Mathieson, Craig. "Thomas the frank engine." *The Age*, 21 February 2013, <https://tinyurl.com/2p9asw87>. Accessed 8 March 2020.
- Menta, Anna. "'Broad City,' The Oral History: Abbi Jacobson, Ilana Glazer, Amy Poehler—and More!—on Their Culture-Shaking Show." *Newsweek*, 7 March 2019, <https://tinyurl.com/256x4z2e>. Accessed 7 March 2020.
- Mittell, Jason. "Authorship." *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, NYU P, 2015, pp. 86-117.
- Na, Ali. "#AzizAnsariToo?: Desi Masculinity in America and Performing Funny Cute." *Women's Studies in Communication*, vol. 42, no. 3, 2019, pp. 308-326.
- Nussbaum, Emily. "'Fleabag,' an Original Bad-Girl Comedy." *The New Yorker*, 19 September 2016, <https://tinyurl.com/cpcc6sdx>. Accessed 7 March 2020.
- Paumgarten, Nick. "ID Girls." *The New Yorker*, 16 June 2014, <https://tinyurl.com/e6hnye8k>. Accessed 8 March 2020.
- Piper, Melanie. "Louie, Louis: The Fictional, Stage, and Auteur Personas of Louis CK in 'Louie'." *Persona Studies*, vol. 1, no. 1, 2015. doi: 10.21153/ps2015vol1no1art415.
- Piper, Melanie. "Louis C.K.'s time's up time out: rereading persona post-scandal." *Celebrity Studies*, 2019, pp. 1-3. doi: 10.1080/19392397.2019.1623491.
- portaboelela. "Theory about Louis C.K. and Lena Dunham." *Reddit*, 25 Sep. 2018, <https://tinyurl.com/mr3ksv63>. Accessed 9 March 2020.
- Rosenblum, Emma. "Lena Dunham: The Voice of a Generation." *Glamour*, 1 Nov 2012, <https://www.glamour.com/story/lena-dunham>. Accessed 16 Apr 2020.
- Ryzik, Melena, and Cara Buckley and Jodi Kantor. "Louis C.K. Is Accused by 5 Women of Sexual Misconduct." *The New York Times*, 9 Nov 2017, <https://tinyurl.com/yh2yzd4v>. Accessed 6 March 2020.

- Verini, Bob. "Auteur Sitcoms Get Edgy in Age of Peak TV." *Variety*, 12 June 2017, <https://tinyurl.com/un2k527b>. Accessed 16 April 2020.
- Walker, Tim. "Lena Dunham: Could She be the Voice of a Generation?" *Independent*, 6 October 2012, <https://tinyurl.com/2fdus5pb>. Accessed 10 Jan. 2020.
- Wickman, Forrest. "Will Lena Dunham's HBO Series *Girls* Speak for Her Generation?" *Slate*, 12 December 2011, <https://tinyurl.com/s8dm39bn>. Accessed 16 April 2020.
- Woods, Faye. "*Girls* Talk: Authorship and Authenticity in the Reception of Lena Dunham's *Girls*." *Critical Studies in Television*, vol. 10, no. 2, Manchester U P, 2015, pp. 41-44.
- Wordpress. "The Sitcom Auteur." <https://tinyurl.com/2zkyfa9d>. Accessed 16 April 2020.

פילמוגרפיה

- היום בלילה עם גורי אלפי. יוצרים: גורי אלפי ומולי שגב, קשת ערוץ 2, ישראל, 6 נובמבר 2017.
הנספח. יוצר: אלי בן דוד, HOT3, ישראל, 2019-היום.
רון. יוצר: רון פלדמן, yes Comedy, ישראל, 2015-היום.
- 30 Rock*. Created by Tina Fey, NBC, USA, 2006-2013.
- Broad City*. Created by Ilana Glazer & Abbi Jacobson, Comedy Central, USA, 2014-2019.
- Camping*. Created by Lena Dunham & Jenni Konner, HBO, USA, 2018.
- Dave*. Created by Dave Burd & Jeff Schaffer, FXX, USA, 2020-present.
- The Dick Van Dyke Show*. Created by Carl Reiner, CBS, USA, 1961-1966.
- Dragnet*. Created by Jack Webb, NBC, USA, 1951-1959.
- Everything's Gonna Be Okay*. Created by Josh Thomas, Freeform, USA, 2020-present.
- Fleabag*. Created by Phoebe Waller-Bridge, BBC3, United Kingdom, 2016-2019.
- Girls*. Created by Lena Dunham, HBO, USA, 2012-2017.
- "Pilot." *Girls*, created by Lena Dunham, Season 1, Episode 1, HBO, USA, 15 April 2012.
- "It's Back." *Girls*, created by Lena Dunham, Season 2, Episode 8, HBO, USA, 3 March 2013.
- "American Bitch." *Girls*, created by Lena Dunham, Season 6, Episode 3, HBO, USA, 26 February 2017.
- "Latching." *Girls*, created by Lena Dunham, Season 6, Episode 10, HBO, USA, 16 April 2017.
- The Goldbergs*. Created by Gertrude Berg, CBS, NBC, DuMont, USA, 1949-1956.
- I Love Lucy*. Starring Lucille Ball & Desi Arnaz, CBS, USA, 1951-1957.
- I May Destroy You*. Created by Michaela Coel, BBC1, UK, 2020-present.
- Insecure*. Created by Issa Rae, HBO, USA, 2016-present.
- Louie*. Created by Louis C.K., FX, USA, 2010-2015.
- "Pamela: Part 1." *Louie*, created by Louis C.K., Season 4, Episode 10, FX, USA, 2 June 2014.
- The Mary Tyler Moore Show*. Created by James L. Brooks & Allan Burns, CBS, USA, 1970-1977.
- Master of None*. Created by Aziz Ansari & Alan Yang, Netflix, USA, 2015-2017.
- The Misadventures of Awkward Black Girl*. Created by Issa Rae, YouTube, USA, 2011-2013.
- Please Like Me*. Created by Josh Thomas, ABC, Australia, 2013-2016.
- Seinfeld*. Created by Larry David & Jerry Seinfeld, NBC, USA, 1989-1998.
- Sex and the City*. Created by Darren Star, HBO, USA, 1999-2004.
- Will & Grace*. Created by David Kohan & Max Mutchnick, NBC, USA, 1998-2006, 2017-2020.
- The Wire*. Created by David Simon, HBO, USA, 2002-2008.

בר פרידמן

ספורטאים כאסירים בפנאופטיקון: חיפוש אחר אותנטיות במשחקי הכדורגל המשודרים

מבוא

הדיון אודות אותנטיות בכדורגל הפך רלוונטי מאוד עקב תמורות טכנולוגיות שחלו במהלך העשור השני של המילניום הנוכחי הן בחוויית הצפייה והן בחוקת השיפוט. המטרה הספורטיבית הבסיסית במשחק כדורגל ובכל משחק ספורט שמפגיש שתי קבוצות שחקנים היא להוכיח מי הטובה מבין השתיים. מה שנחשב לאותנטי בהתמודדות הזו הוא שהמתח נוצר מכך שההכרעה בסוגייה זו, כלומר תוצאת המשחק, איננה ידועה מראש ואיננה נקבעת על-ידי תסריטאי או במאי (Hinch & Higham 243; Naess 105). הרי במשחק כדורגל כל תוצאה אפשרית, ואפילו כאשר תפגשנה אותן שתי קבוצות בעתיד, התוצאה (בסבירות גבוהה) תהיה שונה, ומכאן שגורם הזמן משמעותי. כלומר, ניתן להסיק שבמשך הזמן פרמטרים כלשהם, הפועלים במרחב שבו מנוהל המשחק, או שנמצאים בו המעורבים במשחק, משפיעים על האיכות הביצועית של הספורטאים עצמם וגורמים לאותו שינוי בתוצאה.

מאמר זה מבקש לטעון כי האיכות הביצועית של ספורטאי או של קבוצת ספורט מסוימים איננה מושפעת רק מהפרמטרים הברורים של יכולת הספורטאים, איכות האימונים ותדירותם, וגם לא מסתפקת בהשפעת תנאי המגרש ומזג-האוויר. לטכנולוגיות החדשות שנכנסו לנוף הכדורגל השפעה רבה לא פחות ואף השפעה ישירה על הספורטאים. כלומר, אין להתייחס לקיומם של המימד התקשורתי ושל ערשות המצלמות במגרשי הכדורגל כאלמנטים המשקפים בלבד את המשחק כמות שהוא, אלא כאלמנטים שמעבר לכך גם משפיעים על המשחק עצמו. בהקשר זה, יש לציין כי טענות בדבר השפעה של התקשורת ושל המעקב

1 המאמר מתייחס לספורטאי או לשחקן כדורגל בלשון זכר, אם כי כמובן שטענותיו עשויות להיות תקפות גם לגבי שחקניות. הדבר נעשה הן מטעמי נוחות והן מהסיבה שהשפעות המדיה והשדרוגים הטכנולוגיים החדשים על ביצועי הספורטאים בולטים לאור החשיפה המתעצמת של כדורגל הגברים, בעוד שההתפתחויות הטכנולוגיות של המדיה חלות במידה פחותה הרבה יותר על כדורגל הנשים, שמקבל גם חשיפה נמוכה מאוד ביחס לכדורגל הגברים, שהיא אף כמעט אפסית בישראל.

אחר הספורטאים במגרש ומוחצה לו על חוויית צריכת הספורט של הצופים הועלו בעבר לא אחת (O'Reilly & Rahinel 84, 90; Brown et al. 183; Kruse 336; Whannel 159). יתרה מכך, פִּיֶּרְקוֹ מְרִקוֹלָה (Markula) אף טוען כי קיימת השפעה על התנהלותם, מחשבתם ופעולותיהם של צרכני הספורט (55-56). אולם אף לא אחת מטענות אלו מתייחסת להשפעה ישירה על ביצועיהם הספורטיביים של השחקנים עצמם בעת ההתמודדות. לטענתי, בעת הנוכחית, כאשר הקהל באצטדיון ואף השחקנים, המאמנים והשופטים מחוברים ללא-הפסקה לִמְדִיָּה, לא ניתן להפריד בין משחק הכדורגל במגרש לבין זה הנצרך בתיווך הערוץ המסדר והמדיה המקוונת, לעיתים בר-זמנית. לכן, אם עולה הטענה כי הטכנולוגיה מוציאה את האותנטיות מצריכת הכדורגל באמצעות המדיה, הרי שהיא עושה זאת גם לצריכתו באופן שהוא ישיר. עם זאת, כפי שיוצג בהמשך, טכנולוגיות וחדושים תקשורתיים השפיעו מאז ומעולם על משחק הכדורגל, לרבות על ביצועיהם ועל מחשבתם של השחקנים, ולכן יש לראות בהם חלק מהאותנטיות של הכדורגל, ולחגוג את אפשרויות ההשפעה החדשות שטכנולוגיות אלו מביאות עמן. האופן בו פועלת ההשפעה, כמו גם העוצמה והטווח שלה, יוסברו על-ידי מודל שיוצע בהמשך המאמר. ובנוגע לשאלת האותנטיות, המסקנה העיקרית של מאמר זה היא שמאחר שבכדורגל היא נוצרת עקב כך שהתוצאות אינן ידועות מראש ותלויות בפרמטרים שהשפעתם פועלת בין משחק למשחק, אזי תוספת של פרמטרים אחרים למשוואה, כמו הגורם הטכנולוגי, לא אמורה לפגום באותנטיות, כי אם לחזק אותה.

אותנטיות וכדורגל

כאשר מתחילים בחיפוש אחר אותנטיות בכדורגל, יש להבין ראשית מהי אותנטיות באופן כללי. ת'אוֹ נָאן־ליאוויין (Van-Leeuwen) מחלק את המונח לארבע משמעויות: מקוריות, ייצוג אמין מבחינה היסטורית, מקור מוסמך ואמיתות (392-393). מכיוון שאיננו דנים בסוגיית הוגי המשחק – האנגלים, הרומאים, או אולי דווקא הסינים? – ומשום שלא ניתן לבדוק אם הכדורגל הוא מקור מוסמך, התכונות הרלוונטיות לדיונו של מאמר זה באותנטיות בכדורגל הן אמיתותו – היותו מציאות ולא בדיה – ונאמנות לשורשיו – שמירתו נאמן לחוקיו ולהתנהלותו מראשית ימיו. אולם לפני כן יש לבדוק אם אותנטיות בכלל חשובה לכדורגל ואם בעידן הפוסט-אמת אין זו תכונה שנס לחה גם בתחום זה. אם כן, שני אירועים שקרו בשנים האחרונות מזכירים לי את חשיבות האותנטיות עבור אוהד הכדורגל המסור. אירוע אחד מתייחס לאותנטיות במונח של אמיתות והשני מתייחס לנאמנות לשורשיו.

האירוע הראשון התרחש בשלהי חלון ההעברות של חורף שנת 2015 בליגת העל הישראלית. גילי וֶרְמוּט, הקפטן והסֶמֶל דאז של הפועל תל-אביב, חצה את הכביש לקרית-שלום והצטרף לשורותיה של מכבי תל-אביב, לאחר שפחות מחצי יממה קודם לכן שיחק במדים האדומים בדרכי מול היריבה העירונית השנואה. חרף השמועות שנפוצו טרם המשחק על מעבר אפשרי הגורמים המעורבים הכחישו זאת, ולכן הייתה זו הפתעה גמורה. רעידת האדמה הזו, כפי שהגדירו זאת בתקשורת (נעמן ואמיר), גרמה לטרוניה בקרב אוהדי הכדורגל בכלל ובוודאי שבקרב אוהדי הפועל תל-אביב. הסיבה לכך שהדבר הפריע כל-כך גם לאוהדי

כדורגל אובייקטיביים היא שהייתה תחושה שורמוט לא היה צריך לשחק ברדכי, בזמן שכבר שבעור מספר שעות ילבש צהוב. ניתן לתהות על האותנטיות והאמיתות של המשחק כולו, ולכן לפקפק בערך הספורטיבי שלו.

האירוע השני התרחש כמעט חמש שנים קודם לכן, בעונת "הקיוזו" הידועה לשמצה בקרב חובבי הליגה הישראלית. בעונה זו הוחלט מראש לאמץ את השיטה, שנהוגה במספר ליגות אחרות בעולם, לפיה בתום שני הסיבובים הראשונים של הליגה ולפני הסיבוב השלישי המכריע מחלקים את מספר הנקודות של כל קבוצה בשניים, כך שהפרש הנקודות בין כל קבוצה וקבוצה קטן בחצי. בסופו של דבר, בחמישה עשר במאי של שנת העשור במילניום הנוכחי האליפות הוכרעה על-סמך הפרש שערים,² כאשר למכבי חיפה ולהפועל תל-אביב מספר נקודות זהה, אך לאדומים הפרש שערים טוב יותר. כלומר, הפועל תל-אביב זכתה באליפות, אך מכבי חיפה, השיגה למעשה, ללא הקיוזו, מספר רב יותר של נקודות ושלושה ניצחונות יותר מהפועל תל-אביב, ולכן רבים טענו שהייתה הקבוצה הטובה מבין השניים בסך כל העונה. אין מחלוקת על כך שהאליפות הזו של הפועל תל-אביב כשרה למהדרין מבחינה חוקית, שהרי כללי המשחק היו ידועים לכל מתחילת העונה. אולם לדעתי, מה שהטריד את האוהדים והקשה גם על האובייקטיביים שבהם לקבל את האליפות הזו, הוא חוסר האותנטיות, שנבע משינוי קיצוני מדי בשיטה המסורתית. ולכן, כבר בעונה שלאחר מכן בוטלה שיטת "הקיוזו" ולא חזרה עד היום.

מבין ארבע המשמעויות של ואן-ליאווי, אלו הן האמיתות והנאמנות למסורת אשר עומדות בבסיסה של כל התמודדות ספורטיבית. מִחְקָר של פורומים מקוונים של אוהדי מרוצי מכוניות מוכיח זאת, כאשר לפיו, הדבר החשוב ביותר שיש להציע לאוהדים הוא העברת סיפור התחרות באופן אותנטי, בשביל שהתחרות כולה תיתפס כמציאותית (Naess 105-106). כמו כן, אותו מחקר קובע, כי בנקודת ההשקה בין השידור הטלוויזיוני לבין מסורת הספורט, עבור האוהדים " אין זו שאלה של אמת או שקר, אלא של האם התרומה [...] היא כזו שפסי צרכנים משתנה עשוי להסתגל אליה, אך עדיין נאמנה לשורשים שלו" (110). דהיינו, אוהדי הספורט בעת המסחרית הנוכחית מסוגלים להכיל שינויים בספורט, שנובעים בדרך-כלל מצורכי הטלוויזיה (Whannel 151; Barnett 167-169), ואף מקבלים סטייה מאמת אבסולוטית – אם בכלל קיימת כזו – אך על הספורט לא להתרחק יתר על המידה מראשית דרכו ההיסטורית. גם ראמשואו (Ramshaw) וגאמון (Gammon) מקשרים את האותנטיות בספורט לשמירה על המורשת שלו, ומסבירים כי "תהליך היצירה והביסוס של מורשת ספורטיבית מפיץ מיתוסים מסוימים במטרה ליצור הן תחושת סדר והן תחושת זהות" (232).

"הקיוזו", שנועד להבטיח מתח עד הרגעים האחרונים של העונה, נבע משיקולי רייטינג של הטלוויזיה, וגם מעברו של ורמוט למכבי תל-אביב לא חף מאינטרסים מסחריים, אך לא

2 הפרש שערים הינו ההפרש בין שערי הִזְכוּת שכבשה קבוצת כדורגל לבין שערי החובה שספגה במשך כלל המשחקים באותה מסגרת תחרותית. בליגות רבות, ובכללן הליגה הישראלית, זהו הפרמטר שלפיו נקבעים דירוגי הקבוצות, כאשר מספר הנקודות שלהן זהה. בתום עונת 2009/10 הפועל תל-אביב ומכבי חיפה צברו שתייהן 49 נקודות, כאשר הפרש השערים של האדומים היה +61 לעומת הפרש שערים של +56 לירוקים, ולכן האליפות הוענקה להפועל תל-אביב.

בכך הבעיה. שני מקרים אלו היו רחוקים מדי מהאותנטיות של משחק הכדורגל, מבחינת אמיתותו או מבחינת המורשת שלו, ולכן השאירו טעם רע בקרב אוהבי המשחק. לפיכך, אותנטיות – או תחושה של אותנטיות, לכל הפחות – היא אחד המרכיבים החשובים במשחק הכדורגל. עם זאת, אפשרות של אותנטיות אבסולוטית בכדורגל תעמוד בספק בהמשך מאמר זה, לא בגלל הספק שמושג זה מושך אליו ממילא בהסתכלות פוסט-מודרנית, אלא לאור השפעות הנובעות ממבנהו התקשורתי והפיזי.

השפעות הטכנולוגיות על המשחק

את השפעות הטכנולוגיות על משחק הכדורגל הנובעות ממבנהו הפיזי של האצטדיון ניתן להסביר באמצעות קונספט הפּנּאופּטיקוּן של מישל פוקו (Foucault). את המונח "פנאופטיקון" שאל פוקו מג'רמי בנת'ם (Bentham), שכך תיאר מבנה של בית-כלא בו תאי האסירים מקיפים את מגדל השמירה, כך שהסוהרים יכולים לראות ולשמוע את האסירים כל הזמן (Foucault, "Discipline" 200, 263). בחברה המודרנית פּנּאופּטיקוּן הוא מונח מופשט יותר לשליטה בכני-אדם, אשר מתמרנים לכדי ביצוע פעולות בגופם ונכפית עליהם התנהגות כזו או אחרת (Markula 55). הקונספט של פוקו מתייחס לשליטה בגוף על-ידי סוג של כוח (Power), אותו הוא מכנה "דיסציפלינה" – "פיזיקה" או 'אנטומיה' של כוח; "טכנולוגיה"³ (Foucault, "Sexuality" 139; Foucault, "Discipline" 208, 215). אחרים, כמו מרקולה ושרון טראן (Tran), מכנים זאת "כוח אנטומי-פוליטי" (Markula 55), כשהמשמעות היא שהשליטה היא על פעולה שמתבצעת אנטומית על-ידי הגוף, אך מושפעת מהבניה פוליטית. שכן, לפי הגישה הפוקולדיאנית, האדם הפעיל מוכנה על-ידי פרויקט פוליטי, שמטרתו ליצור מציאות, להבדיל מלשקף אותה (Markula 63).

פוקו מגדיר סוגים שונים של כוחות אנטומיים-פוליטיים – או טכנולוגיות – של שליטה ושינוי של האינדיבידואל, כאשר הכוח העיקרי שלו הוא מייחס חשיבות הוא ה"טכנולוגיות של העצמי", אשר קובע את השליטה של האינדיבידואל על עצמו (Foucault, "Technologies" 18). ה"ממשלתיות" (Governmentality), לפי פוקו, היא הספקטרום שנוע בין טכנולוגיות של שליטה באחרים לבין הטכנולוגיות של העצמי או הממשל העצמי (19). כוחות שליטה אלו, אשר משפיעים על ההתנהגות של האינדיבידואל, הם הכוחות שפועלים על ה"אסירים" במרחב הפּנּאופּטי.

ג'ון פִּיסק (Fiske) היה הראשון לְדַמּוֹת את אצטדיון הכדורגל לפנאופטיקון הפוך בו רבים צופים במעטים, כלומר המוני אוהדים יכולים לראות את השחקנים על המגרש ולבחון אותם ואת פעולותיהם בפרוטרוט דרך מגוון רחב של עדשות מצלמה (82-83). פִּיסק מייחס את הדימוי שלו ליכולת למעקב מדויק אחר מהלכי משחק ושחקנים בתוך האצטדיון, ואילו מרקולה מסיק מכך ששחקני הכדורגל שעל המגרש משפיעים על זהותם (Identity) של האוהדים, שומרי הפנאופטיקון המטפוריים (55-56). יחד עם זאת, אין להתעלם מההשפעה

3 במונח "טכנולוגיה" פוקו לא מתייחס לחידושים טכנולוגיים חומריים בלבד, אלא גם ובעיקר לכלל הגורמים אשר משפיעים על ההתנהגות. הרחבה על כך ניתן לקרוא אצל מרקולה (60).

של הכוח האנטומי-פוליטי שפועל באצטדיון על שחקני הכדורגל עצמם. אם כוח אנטומי-פוליטי פועל באצטדיון הכדורגל, מדוע שתפסח השפעתו על השחקנים? במילים אחרות, לטענתי, בפנאופטיקון ההשפעה איננה חד כיוונית, אלא מוכרחת להיות הדדית, ואם נתייחס לשחקני הכדורגל כאל האסירים, אזי הממשל העצמי שלהם מושפע מהסוהרים – הקהל באצטדיון והצופים בכלל – בזכות הגורם הטכנולוגי של המצלמות ושידור המשחק. כמוכן, בנוגע להשפעה על ביצועי השחקנים במגרש, אין להעמיט בחשיבותם של פרמטרים שאינם טכנולוגיים או קשורים למדיה, כגון טקטיקה שהנחה המאמן ויכולת אישית בסיסית של כל ספורטאי. אין בכונתי לומר שהגורם הטכנולוגי הוא המשפיע ביותר, אלא שהוא חלק – ואף חלק משמעותי – מסך כל הפרמטרים בתוך המרחב הפנאופטי של אצטדיון הכדורגל שמשפיעים על המשילה העצמית של כל שחקן ושחקן. הגורם הטכנולוגי, כפי שאראה בהמשך, מסייע בעיקר להעצים את השפעת הפרמטרים שפועלים על אווירה. בהקשר לכך, טובי מילר (Miller) מסביר את חשיבותם של גורמים אטמוספריים אלו להשפעה על משחק הכדורגל, המכריעה יותר מגורמי טקטיקה:

שוב ושוב פרשנים, ובמיוחד שחקנים לשעבר, מתייחסים לגורמים אטמוספריים בכדי לנמק ניצחון או הפסד של קבוצות ושל יחידים. מתח, ביטחון עצמי, לחץ וכוח עליון נחשבים כאחראים להצלחה ולכישלון. תכנון, ארגון, רעיונות והסתברות אינם מיוחסים באותו האופן. (541-542)

אין זה מקרה שאותם שחקני עבר בוחרים לשים את הדגש על גורמי אווירה. בתור מי שהיו שם, בתוך אותו פנאופטיקון כדורגל, הם חשו את השפעות גורמים אלו על תפקודם במגרש. כלומר, נראה שגורמי האווירה מהווים את עיקר הכוח האנטומי-פוליטי שפועל באצטדיון הכדורגל, או בכל מרחב פנאופטי שהוא. אלו מרכיבים בעצם את הטכנולוגיות של העצמי, אשר לפי פוקו, "מאפשרות לאינדיבידואל לגרום בעצמו או בעזרת אחרים למספר ביצועים של הגוף והנפש שלו עצמו, מחשבותיו, התנהגותו ואורח חייו, ולשנות עצמו כדי להגיע למצב מסוים של אושר, טוהר, חוכמה, שלמות או חוסר מוסריות" (18 "Technologies"). לפיכך, הטקטיקה אמנם חשובה, אולם בסופו של דבר המצב המנטלי שבו מגיע השחקן למשחק, שנקבע על-ידי הטכנולוגיות של העצמי שפועלות עליו, הוא שיקבע אם יצליח ליישם אותה כראוי.

לטענתי, השפעה זו של הכוח האנטומי-פוליטי על הממשל העצמי של שחקני הכדורגל גְדֵלָה בעת האחרונה עקב צמיחה בהיקף סיקור הספורט וכניסתן של טכנולוגיות שידור מתקדמות, המאפשרות לבחון כל ביצוע ו"תת-ביצוע" של ספורטאי זה או אחר בצורה מדויקת בהרבה מבעבר. את התמורות הללו באופן צריכת הספורט ניתן לחלק לשני סוגים: איכות השידור ומבנה תקשורת הספורט.

בשנת 2017 מספר שדרוגים טכנולוגיים נכנסו לשידורי הספורט.⁴ ראשית, ערוצי ספורט שונים בעולם החלו לשרד משחקים באיכות של 4K (Yes tv, מערכת One), כלומר ברזולוציה הגדולה פי ארבעה מאיכות ה-HD, שהייתה האיכות הגבוהה ביותר של שידורי הספורט עד אז. הדבר אפשר לבצע הגדלה (Scale up) של המסך ליותר מפי ארבעה מגודל הצילום המקורי מבלי לגרום לטשטוש יתר, וכך להתמקד באירועים מסוימים במשחק מקרוב יותר ולבחון אותם בדיוק מרבי. בנוסף, חברת "אינטל" רכשה מחברת "ריפליי" הישראלית את טכנולוגיית השידור ב-360 מעלות והטמיעה אותה באצטדיוני הליגה הספרדית בכדורגל (Girafa). כמו כן, משחקים מרכזיים שיפרו את איכות הצפייה על-ידי הוספת עזרי צילום טכנולוגיים, כגון מספר רב יותר של מצלמות, הילוכי "Super Slow Motion" וגרפיקה שיכולה לסמן, למשל, את מיקום השחקנים ואת קו הנבדל (מזרחי).

במבנה תקשורת הספורט חלו התפתחויות רבות גם כן. הכיסוי התקשורתי של הספורט ברחבי העולם הולך וגדל כל הזמן. ניתן לראות זאת כבר בסקירת כמות ערוצי הספורט המשרדים. למשל בישראל, אם עד שנת 2001 היה ערוץ הספורט ערוץ הטלוויזיה היחיד שהתמחה בסיקור ספורט, הרי שהחל בשנת 2018 עלה מניין ערוצי הספורט בישראל ללא פחות משלושה-עשר ("ערוץ הספורט", "צ'רלטון" (גוף שידור), "ONE", "תקשורת הספורט בישראל").

כמות הערוצים שהלכה וגדלה אפשרה לשרד הרבה יותר משחקים, ויותר מכך, צמחה עד לאין שיעור כמות תוכניות הסיקור, אשר תופסות הרבה יותר זמן שידור מאשר המשחקים (Brown and Bryant 78-79). כבר בתחילת שנות התשעים חלה עלייה מורגשת בכמותן (Whannel 88-92), אך בשנים האחרונות תופעה זו התרחבה משמעותית (Gantz and Lewis 19). כך למשל, אם בתחילת דרכו של ערוץ הספורט הייתה תוכנית סיקור יומית אחת קבועה ("חדשות הספורט"), ולפרקים גם כמה תוכניות סיקור בודדות נוספות במשך השבוע, אזי שידורי תוכניות הסיקור של הערוץ הגיעו בשיאן לרמה שנמשכו כמעט ברצף משמונה בבוקר ועד אחרי חצות.⁵ כמו כן, יש לציין את תרומתה של המדיה המקוונת לצריכת הספורט בשנים האחרונות, כאשר כיום מרבית האוהדים עוקבים אחרי הספורט במספר פלטפורמות ברזומנית (Gantz and Lewis 19-20; Whiteside 148; Brown et al. 183). הכדורגל קיבל

4 כאשר מתייחסים לתמורות טכנולוגיות המשפיעות על ביצועי שחקני הכדורגל ועל המשחק כולו, הדוגמא הבולטת ביותר היא השימוש בעוזרים הטכנולוגיים לשיפוט: טכנולוגית קו השער ומערכת שיפוט המסך (הנפוצה הרבה יותר), הלוא היא ה-*VAR* (Video Assistant Referee). חלק זה של המאמר עוסק בהשפעות המדיה שאינה קשורה באופן רשמי למשחק הכדורגל עצמו, ולכן אינו מתמקד בעזרי השיפוט, שכן טכנולוגיות אלו הוטמעו כחלק מחוקת הכדורגל הרשמית, ולפיכך השפעתן הישירה על המשחק ברורה יותר. כלומר, על אף היותן טכנולוגיות, מבחינת סוג הפרמטר שהן מהוות במרחב הפנאופטי של המשחק, הן דומות יותר לטקטיקה או לכושר של שחקן מאשר לפרמטר של התיווך התקשורתי. עם זאת, בהמשך המאמר יורחב בנושא בהקשר השפעתן של הטכנולוגיות הללו על האותנטיות של המשחק.

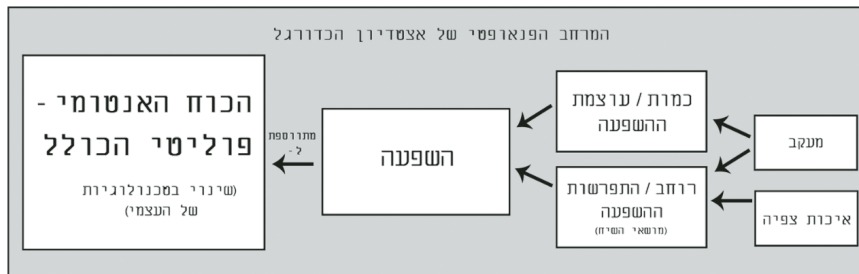
5 יש לציין כי ביולי 2018 בוטלה תוכנית הבוקר של ערוץ הספורט, "בוקר ספורט", כך שכיום תוכניות הסיקור של הערוץ מתחילות בשעה שתיים בצהריים. עם זאת, נוסף מלאי פודקאסטים נרחב באפליקציה של הערוץ, ובכלל לנוף תקשורת הספורט נוספו הסכתי ספורט רבים, אם מבית יוצר של ערוץ או אתר רשמיים ואם כאלו פרטיים.

חשיפה גדולה כבר משנהפך לראשונה למשודר בתדירות בשנות השישים (Barnett 159), אך כל התמורות שחלו במבנה תקשורת הספורט בשנים האחרונות הובילו לכך שאוהדים צורכים יותר ספורט מבעבר באופן משמעותי (Gantz and Lewis 19–20).
 אם כך, השפעות הכוח האנטומי-פוליטי על האסירים בפנאופטיקון, כאשר כאן ברצוני להתייחס לשחקני הכדורגל, מושתתות על כך שאתם "אסירים" נמצאים תחת מעקב מתמיד (Foucault, "Discipline" 203). מאז שהכדורגל נהפך למשודר הייתה לשידור השפעה על המשחק, או במילים אחרות, על שחקני הכדורגל פעל כוח אנטומי-פוליטי שהשפיע על הממשל העצמי שלהם. וְאָנְלֵ (Whannel) מסביר ש"הכוחות המשולבים של טלוויזיה וחסויות שינו את הספורט" (151). הוא מוסיף לפרט כי כניסת טכנולוגיות של צבע, עריכת וידאו, הילוך איטי, הילוך חוזר ושידורי לוויין בשנות השישים השפיעו על הספורט ואף על השחקנים עצמם, בעיקר כמובן שהפכו אותם מחובבנים למקצוענים (87, 151) ובכך שיצרו כוכבי ספורט (121, 125). לפיכך, ההשפעה על הספורט בשל היותו משודר, כבר בתחילת דרכו, התאפשרה באמצעות שני מרכיבים: איכות צפייה – צבע, עריכה, הילוך איטי והילוך חוזר – ומעקב – התפשטות הלוויינים בבתים, שהיא בעצם הרחבה של המרחב הפנאופטי שבו פועל הכוח האנטומי-פוליטי שמשפיע על השחקנים אל מחוץ לכותלי האצטדיון.
 מרכיב המעקב הוא מרכזי, משום שהוא מאפשר ויוצר שיח תקשורתי אודות מושאי המעקב, הלא הם שחקני הכדורגל. בהתייחסו לשיח, פוקו מתאר מכלול קישורים בין היגדים, שלא ניתן ואין צורך להצביע על מקורם, אותו הוא מגדיר כ"אירוע שיח" (פוקו 28–29). מרקולה מסביר שמונח זה של פוקו אינו מתייחס רק לדין או לשפה, אלא גם לאירוע בפני עצמו, וכי אירועי השיח הם בעלי השפעה ממשית, כלומר מכלול השיחים שייך לרשת של כוח (58). במרחב פנאופטי כוח זה ירכיב – יחד עם גורמים נוספים, כמובן – את הכוח האנטומי-פוליטי הכולל. לפיכך, מכלול השיחים בתקשורת הספורט יוצר כוח אנטומי-פוליטי המשפיע על התנהגות הספורטאים. ככל שהשיח התקשורתי רב יותר, כמו תוכניות סיקור רבות, הדין סביב ספורטאי זה או אחר נעשה עמוק יותר, וכך ההשפעה עליו גדולה יותר. למשל, הצמיחה בשיח הספורט בתקשורת, ובפרט במדיה החברתית, גרמה לכך שהמדיה המקוונת אף יצרה וניהלה משברים של כדורגלנים, כמו פְּרִיסְטִיָּאָנו רִנָּאֵלְדוֹ (Ronaldo) וג'וֹן טֵרִי (Terry) (Brown et al. 183). יחסי השיח – כל גורם שקשור לשיח – "קובעים את מְקַבֵּץ הזיקות שעל השיח להוציא אל הפועל כדי שיוכל לדבר על מושאים אלה ואחרים" (פוקו 46). דהיינו, מלבד עוצמת ההשפעה ריבוי השיח התקשורתי, שהוא אחד מיחסי השיח, מתייחס גם לרוחב⁶ או להתפרשות ההשפעה, שכן ככל שהשיח רב יותר, מושאי המעקב רבים יותר גם כן.

גם מרכיב איכות הצפייה פועל על רוחב השפעת השיח בצורה משמעותית. השידור של המשחק מאפשר התמקדות בפרטים שלא ניתן לראות בעין בלתי-מוזינת, כאשר כפי שמתאר זאת בְּרִנֵּט (Barnett), עצם צילום המשחק אפשר לצופי הספורט הראשונים לראות

6 "רוחב" הוא מונח שאני מגדיר במאמר זה. המונח "רוחב השיח" שנוגע לתפוצת השיח, כלומר לכמות האנשים שעוסקים או דנים בנושא מסוים. "רוחב ההשפעה" הוא ביטוי שנוגע למושאי השיח, כלומר לכמות האנשים שהשיח מתייחס אליהם וכתוצאה מכך הם מושפעים ממנו לכדי ביצועים כאלה ואחרים. המונח "רוחב" מוצג במודל שמוכא במאמר זה.

סוף־סוף את הכדור ואת הבעות השמחה של השחקנים בפרטי פרטים (154). כמו כן, ככל שטכנולוגיות השידור מתקדמות יותר, הן מאפשרות לבחון פעולות של שחקנים שלא ניתן היה לבחון לפני כן. דוגמא לכך היא מחקר שנערך בשנת 2006, הקובע שהמעבר לשידור משחקי ההוקי בקנדה באיכות HD אפשר לראות את פרטי המשחק בצורה הרבה יותר טובה, מה ששינה את אופן צריכת הענף כולו והגדיל במידה ניכרת את החשיפה אליו (O'Reilly and Rahinel 83, 90, 93). באופן דומה המעבר לשידור באיכות 4K ומערכות הצילום והגרפיקה המשודרגות מביאים לאפשרות לדון בדקויות של ביצועי השחקנים שלא היו נדונות בעבר.



תרשים 1: מודל השפעת המדיה על ביצועי השחקני הכדורגל במרחב הפנאופטי של האצטדיון

לפיכך, אציע מודל המסביר את אופן ההשפעה של הכוח האנטומי־פוליטי על שחקני הכדורגל, לרבות על ביצועיהם בעת ההתמודדות, במרחב הפנאופטי של אצטדיון הכדורגל. לאור האמור לעיל, המרחב הפנאופטי של האצטדיון אינו מסתכם בכותלי המבנה, אלא למעשה מגיע לכל מקום שמקושר למשחק הכדורגל דרך השיח ודרך המדיה. אופן ההשפעה מכיל שני מרכיבים: איכות צפייה ומעקב. מרכיב איכות הצפייה קובע את כמות האפשרויות למושאי המעקב בשיח ומרכיב המעקב קובע הן את הכמות והן את העומק של הדיון במושאי המעקב בשיח. את השפעות הטכנולוגיות החדשות על שחקני הכדורגל ניתן לסווג להשפעות ישירות על שחקנים דרך השיח ולהשפעות עקיפות, הנובעות משינויים מבניים בענף, אשר משפיעים בעקיפין על ביצועי השחקנים במגרש. ההשפעות של התקשורת ובמיוחד של הטלוויזיה על הספורט הן מרובות ועצומות עד כדי שינוי הספורט עצמו (90; O'Reilly and Rahinel 331). כך למשל, וואַנְל מספר כי לאחר הפיכת הטניס למשורר חלו בענף שינויים משמעותיים, שבין היתר הפכו אותו למקצועני, יצרו כוכבים והעלו את חשיבות הסכב האישי לעומת משחקי הנבחרות (121, 125).⁷

7 בספרו *Fields in Vision: Television Sport and Cultural Transformation* גארי וואנל מראה כיצד כוכבי הטניס, שמעמדם נוצר בשל השפעות הטלוויזיה על הענף, שינו את אופי המשחק עצמו לעומת ימיו טרם הטלוויזיה. טניסאי נבחרות לאומיות השקיעו יותר מאמץ במשחקים בסכב האישי, כאשר לפני כן משחקי הדייוויס של הנבחרת הלאומית היו תמיד בעדיפות ראשונה עבורם, ובנוסף היחסים בין השחקנים במגרש הפכו לתחרותיים יותר. להרחבה קראו בעמודים 121-125.

בנוסף, אם בשנות השישים שידורי הכדורגל הראשונים הפכו את הכדורגל למקצועני, בדגש על עלייה בסכומי הכספים שהושקעו בו (Whannel 151), הרי שכל שדרוג באיכות השידור חיצון את המקצוענות של הענף ואת האינטרס הכלכלי בו. מאז כניסת הטכנולוגיות החדשות לעולם הכדורגל חלו בו תמורות עצומות. בשנת 2009 עבר הכדורגל לשדר באיכות HD ("HDTV"), וכזכור, בשנת 2017 עבר לשדר באיכות 4K. לדעתי, אין זה מקרה שבדיוק באותן השנים התרחשו שתי נקודות המפנה של שבירת סכום שיא ההעברות של שחקן כדורגל – פְּרִיסְטֵאֵנו רוֹנָאלְדוֹ, שעבר ממנצ'סטר יונייטד לריאל מדריד תמורת 94 מיליון אירו בשנת 2009 ("כריסטיאנו רונאלדו"), ונֵיִמָּאר (Neymar), שעבר בקיץ 2017 מברצלונה לפריז סן ז'רמן בעבור 222 מיליון אירו ("ניימאר").

פן עסקי זה של הכדורגל, שהולך וצומח באמצעות הטלוויזיה, משנה את הכדורגל מבחינה מבנית. השפעות גלובליות אלו של הטלוויזיה ושל תקשורת הכדורגל פועלות בעקיפין על כל שחקן ושחקן ועל ביצועיו על הדשא. כך למשל, באשר להעברתו של רונאלדו המוזכרת מעלה – תג המחיר שלו הכתיר אותו לשחקן היקר ביותר בעולם דאז ומיתג אותו כאחד השחקנים הטובים בהיסטוריה של הכדורגל. בדרך-כלל מקובל לחשוב שתג מחיר גבוה לכדורגלן עלול להשפיע עליו דווקא לרעה. אפילו על רונאלדו, לואיס פיגו (Figo), סמל מדרידאי ופורטוגזי בפני עצמו, אמר לאחר מעברו של זה האחרון לריאל: "הבעיה העיקרית שלו היא הכסף ששילמו עליו" (דסקל). למרות זאת, פרמטר זה, שהוא בעיקרו שיחני ושייך למרכיב המעקב של ההשפעה, תרם במקרה של רונאלדו להשפעה חיובית של כוח אנטומי-פוליטי – הפורטוגזי הספיק מאז לזכות בתואר כדורגלן השנה בעולם עוד ארבע פעמים מתוך חמש זכותיו בתואר ("כדורגלן השנה בעולם"; "כדור הזהב (פיפ"א)").

לטענתי, בלי להפחית בחשיבות תכונות כגון הכישרון הטבעי של השחקן וחוסן נפשי מולד, מבין כל הפרמטרים הפועלים במרחב הפנאופטי של אצטדיון הכדורגל לשיח יש חשיבות מכרעת. כמובן, לא תג המחיר לבדו הביא את רונאלדו לספק ביצועים איכותיים במגרש, ופרמטרים נוספים, כמו יכולותיו הגבוהות והתאמתו לשחקנים ולסגנון המשחק של קבוצתו החדשה, השפיעו גם הם. אולם המעקב הנרחב כל-כך בנושא, שנבע מצמיחת הסיקור התקשורתי העולמי של הכדורגל באותו הזמן, מקנה לגורם השיח חשיבות רבה מאוד. עם זאת, את הסיבות המדויקות ניתן רק לשער – אולי מיתוגו כשחקן היקר בעולם הוסיף לגאוותנותו, שהייתה ממילא מרכיב באופיו, שייתכן שהוא המקור לביטחון העצמי שלו במגרש. בכל אופן, מאמר זה יכול להצביע על חשיבותם ועוצמתם של גורמי ההשפעה של השיח התקשורתי, אך התוצאות הסופיות נקבעות בעזרת שילוב של פרמטרים רבים נוספים. במאמר מוסגר, יש להבין שבלי קשר לעצם קיומה של השפעת השיח על השחקנים, הקביעה אם השפעת כוח אנטומי-פוליטי היא חיובית או שלילית נעשית, בסופו של דבר, על-ידי השיח עצמו.

לעומת זאת, השפעה שלילית של תג מחיר גבוה ניתן לראות במקרה של הכדורגלן הישראלי, בן רֵיִכְרֵט, אשר בשנת 2015 עבר ממכבי תל-אביב להפועל תל-אביב תמורת מיליון אירו – סכום עתק לכדורגלן ישראלי בן 21 בלבד. לאחר תקופה לא מוצלחת, בה מיעט לכבוש והסתיימה במעבר לקבוצת התחתית הפועל עכו, העיד על כך רייכרט בעצמו:

היה לי מאוד קשה לשחק כדורגל. הראש שלי לא היה בכדורגל. לכל מקום שהלכתי, ואני אגיד לך את האמת, גם היום לכל מקום שאני הולך ואומרים לי: 'אה, קנו אותך במיליון אירו', מסתלכטים וצחקים [...]. כל בן-אדם ברחוב שהיה אומר לי את זה, זה היה יושב לי בראש בלילות. לא יוצא לך מהראש.

(חדשות הספורט, 25.03.2018)

דבריו של רייכרט מלמדים ממקור ראשון על השפעה שלילית של כוח אנטומי-פוליטי, שהופעל על השחקן על-ידי השיח באופן ישיר ובאופן עקיף על-ידי השפעות גלובליות של הטלוויזיה על שוק ההעברות של הכדורגל. בין שההשפעה היא טובה ובין שהיא לרעה, דוגמאות אלו של רונאלדו ושל רייכרט מוכיחות שקיימת השפעה. אופי ההשפעה – אם היא תהיה לטובה או לרעה – יקבע בהתאם לפרמטרים נוספים שפועלים במרחב הפנאופטי של הכדורגל, המשפיעים ישירות על השחקנים.

אף על פי שלא נצליח לעמוד כאן על כלל הגורמים המשפיעים במרחב הפנאופטי של האצטדיון, נוכל לנתח את הגורמים השיחניים. כך למשל, ההבדל בין השפעת הכוח האנטומי-פוליטי שהגיע מהשינוי המבני-כלכלי של הכדורגל העולמי על הממשל העצמי של רונאלדו לבין ההשפעה שהייתה לכוח זה על רייכרט נובע במידה רבה מההתייחסות בתקשורת לכל אחת מן העסקאות. אמנם סכום העברתו של רונאלדו לא היה עניין שהועבר לסדר היום – חלק התלהבו, ורבים ביקרו את שבירת הגבול של שוק ההעברות בכדורגל העולמי. אולם יכולותיו הפנומניות של השחקן לא הועמדו לרגע בספק, והייתה הסכמה שאם יש מישהו ששווה סכום כזה, זהו רונאלדו (Williamson; Mannion; סן מרטין). לגבי מעברו של רייכרט, הדעות היו שונות לחלוטין. הביקורות בתקשורת לא הופנו רק כלפי האינפלציה בשוק, אלא גם כלפי יכולותיו של השחקן, שלא מצדיקות כזה סכום, תוך שימוש בביטויים כגון: "עסקה הזויה" (ארצי), "תג מחיר מופקע" (חדשות הספורט, 25.03.2018) ו"סכום שאינו מוצדק" (מערכת ישראל ספורט).

השיח הביקורתי בנוגע לפער בין סכום ההעברה של רייכרט לבין יכולותיו של השחקן, שהיה נרחב מאוד עקב עלייה בכמות ערוצי ואתרי הספורט ובסיקור הספורט באופן כללי, הפעיל כוח אנטומי-פוליטי שלילי על הממשל העצמי של השחקן, שהביא לביצועים רעים על המגרש. לעומת זאת, השיח התקשורתי סביב עסקת רונאלדו, שמן הסתם היה נרחב מזה של רייכרט, אף-על-פי שהתרחש שש שנים קודם לכן, לא תקף את יכולותיו של רונאלדו, ולכן השפיע עליו דווקא באופן חיובי, מה שהוביל אותו להיחשב בעיני רבים כשחקן הטוב בכל הזמנים. אמנם ניתן להתייחס למקרה של רייכרט אחרת ולטעון שהפרשנים פשוט צדקו – הוא מעולם לא היה מוכשר מספיק, ולכן כשל מקצועית. אולם לדעת, לא יהיה זה ניתוח מדויק. לאור העובדה שרייכרט נחשב לעילוי בגילאי הנוער (חדשות הספורט, 25.03.2018) הייתה זו השפעת הכוח האנטומי-פוליטי השלילי על הממשל העצמי שלו שלא הותירה לו סיכוי להצליח.

שכטר כמקרה בוחן של המודל להשפעות הטכנולוגיות החדשות

איתי שכטר, הקפטן והחלוץ לשעבר של בית"ר ירושלים,⁸ יכול להדגים היטב את המודל שהוצע לעיל בעידן הטכנולוגיות החדשות שנכנסו לנוף הכדורגל. שכטר ידוע מבחינה תודעתית-ציבורית כמי שמרבה לזייף ספיגת עבירה ברחבת היריב במטרה לקבל שריקה לפנדל, או בשפת הכדורגל כמי שמרבה להתחזות או "לעשות הצגות". פעולה זו מתבצעת לעיתים כמוצא אחרון על-ידי שחקנים אשר מרגישים שאיבדו סיכוי לכבוע פעולה התקפית טובה, או לחלופין מתוך הרגל מגונה, שכן קבלת פנדל תקל את דרכם להבקעת שער. מה שמתעתע ויוצר בעיה לשופטים הוא שמלבד הנטייה המגונה הזו שכטר הוא חלוץ איכותי ביחס לליגה הישראלית, ולכן פעמים רבות מגיע למצבים בהם באמת מכשילים אותו ברחבה. כל אלו הביאו אותו להיות השחקן שסחט הכי הרבה פנדלים בעונת 2017/18 בליגה הישראלית. כמו כן, במידה והוא לא מקבל שריקה לפנדל, שכטר נוהג לבוא בטענות לשופט, בין שבאמת בוצעה עליו עבירה ובין שלא. בעונת 2017/18 חלו השינויים הטכנולוגיים באיכות השידור ובהיקף הסיקור בליגה הישראלית שהוזכרו קודם לכן. על כן, נבחן את המודל שנבנה לעיל על כל המקרים ממשחקיו של שכטר בעונה הזו שהיא שבהם הוא ניסה לסחוט פנדל, בין שבצדק ובין שלא.

לאחר ששכטר קיבל שריקה לכדור עונשין מאחד-עשר מטרים מהשופט יגאל פריד במשחקה של קבוצתו נגד בני-הודה תל-אביב במחזור העשירי של העונה, תהה שדר המשחק, מוטי חביב: "היה או לא היה? שכטר הוא אלוף העולם בדברים האלה". ואכן, בהילוכים החוזרים נראה בכירור שעבירה לא הייתה (בני-הודה תל-אביב – בית"ר ירושלים, 04.11.17). בריאיון שהתקיים זמן קצר לאחר המשחק הקשתה המראינת על שכטר ושאלה: "אבל לא היה פנדל, נכון?", אך שכטר חיך והתחמק באלגנטיות ממתן תשובה חד משמעית.⁹ המקרה הזה אירע ממש לאחר שהטכנולוגיות החדשות נכנסו. אם במקרים רבים שכטר התרגל לכך שגם כאשר הואשם בהתחזות, לצופי הטלוויזיה ולפרשנים ישאר בכל זאת ספק קל, במקרה זה האפשרות לבחון את המקרה באיכות הצפייה הגבוהה החדשה לא הותירה מקום לספק. לכן, שכטר לא יכול היה להתעקש על עמדתו בתוקף, והעדיף להתחמק בחיך שהסגיר את האמת. במחזור שלאחר מכן אירחה בית"ר ירושלים את אלופת המדינה, הפועל באר-שבע, באצטדיון טדי. ממש לפני השריקה לסיום המחצית הראשונה שכטר הפיל את עצמו ברחבה, כאשר בהילוכים החוזרים שוב ניתן היה לראות בוודאות שלא היה מקום לשריקה. הפעם הביקורת כלפי שכטר בשיח התקשורתי הייתה חריפה יותר, מכיוון שהאירוע מהמשחק הקודם עוד היה זכור היטב. כבר בזמן שידור המשחק אמר הפרשן עומרי אָפֶק: "שכטר שם את הגוף על השחקן כדי להפיל את עצמו, כדי שהשופט יטעה. זה להכשיל שופט! וזו הבעיה של שכטר – במקום לחפש את השער במקומות האלה הוא מחפש את הפאול, ולכן גם זה עושה

8 איתי שכטר עבר בקיץ 2018 מבית"ר ירושלים למכבי תל-אביב, ובקיץ 2021 חתם בהפועל באר-שבע, שם הוא עודו משחק נכון לכתובת המאמר.

9 אינני יודע להצביע על המקור התקשורתי בו התקיים הריאיון, אך כצופה כדורגל אני זוכר אותו ומבטיח שזו הייתה רוח הדברים.

אנטי לשופטים". כמובן, בירידה לחדרי ההלבשה במחצית המשחק נראה שכטר מתווכח על המקרה עם השופט לירן לִיאָנִי, מה שגרם לשדר המשחק, עמיחי שפִּיגֶלֶר, להוסיף: "שכטר מנסה לשכנע את ליאני שהגיע לו פנדל, אבל כשהוא יראה את זה בלילה, גם הוא ידע שזה לא כן" (בית"ר ירושלים – הפועל באר-שבע, 27.11.17).

הנקודה ששפיגלר שם עליה את הדגש היא אכן החשובה. יש להניח ששכטר באמת ראה את המקרה בלילה, או בכל זמן אחר, וגם שמע את השיח הביקורתי סביבו, כמו את דבריו של עיתונאי הארץ, אור בוקר, שכינה זאת "ההתחזות התורנית של איתי שכטר בפנינת הרחבה". הדיון סביב ההצגות של שכטר ברחבה נדון לעומק בשיח התקשורתי באותו השבוע, וניתן להניח מעל לכל ספק ששכטר התוודע אליו. לכן, השפעת הכוח האנטומי-פוליטי על הממשל העצמי שלו הביאה לשינוי בהתנהגותו כבר במשחקו הבא נגד הפועל עכו. לקראת סוף המשחק שכטר נפל שוב ברחבה, שוב פעם בלי עבירה, אך הפעם פריד, אותו שופט ששרק לפנדל לזכותו של שכטר נגד בני־יהודה, זיהה את ההתחזות של שכטר ואף הזהיר אותו בכרטיס צהוב. בשונה מהאירוע במשחק הקודם, שכטר לא התווכח, קיבל את הצהוב בהשלמה ונראה היה שהוא מודע לכך שהתחזה (הפועל עכו – בית"ר ירושלים, 02.12.11). לאחר המשחק הזה חל השינוי המשמעותי בהתנהגותו של שכטר. מאז לא נראתה התחזות של שכטר ברחבה – לפחות לפי השיח הרגיל – במשך תקופה ארוכה, שבה היה מעורב בארבעה אירועים שקשורים בסחיטת פנדל, כפי שניתן לראות בתרשים 2. בשלושה מהמקרים השופט פסק לעבירה, כאשר הפרשנות השיחנית קבעה שבשניים מהם אכן הייתה עבירה ושהמקרה השלישי גבולי, אך בכל מקרה לא מדובר בהצגה של שכטר. המקרה הנוסף היה במשחק של בית"ר ירושלים נגד מכבי נתניה, שם שכטר לא קיבל פנדל, אך גם לא דרש לקבל. לאחר מדרף אחר הכדור ברחבה מול השוער הנתנייתי, דני עמוס, שכטר מעד תחילה, מה שגרם לפרשן המשחק, עמרי אפק, שהוא חלק משמעותי מהשיח אודות ההצגות של שכטר, לסנן: "אוי, נו באמת". אולם אז מיהר שכטר לעמוד על רגליו, ואף על פי שהייתה זו סיטואציה בה בדרך-כלל היה מנסה לסחוט פנדל באופן אינסטינקטיבי, הפעם הוא ויתר על הניסיון. הדבר הביא את שדר המשחק, עמיחי שפיגלר, להסביר לאפק: "לא, הוא [שכטר] עכשיו גם מהר מאוד התעשת והבין שפה אין זמן גם לצלילה" (מכבי נתניה – בית"ר ירושלים, 29.01.2018).

תאריך	יריבה	נפסק פנדל?	מוצדק או לא?	הצגה או לא?
04.11.2017	בני־יהודה תל־אביב	כן	לא	כן
27.11.2017	הפועל באר-שבע	לא		כן
02.12.2017	הפועל עכו	לא		כן
09.12.2017	הפועל רעננה	כן	כן	לא
29.01.2018	מכבי נתניה	לא		לא
03.02.2018	מכבי חיפה	כן	כן	לא
04.03.2018	הפועל עכו	כן	כן	לא

תרשים 2: סיטואציות פוטנציאליות להתחזות ברחבה של איתי שכטר בעונת 2017/18

נראה שבעקבות ההשפעה של התמורות הטכנולוגיות בשידור ובתקשורת הספורט שכטר שינה את התנהגותו בכל הנוגע להתחזויות ברחבה. לכל הפחות, נראה שבשיח התקשורתית התחיל שכטר להיתפס כמי שמסכים עם הביקורת על נטייתו המגונה, ונראה שהוא ניסה לשנותה. הצעד הראשון היה להודות בכך, גם אם לא בצורה ישירה, אלא הומוריסטית, כאשר השתתף במערכון פרומו משותף לערוץ הספורט ולתיאטרון הבימה. במערכון ניצב על הבמה שחקן התיאטרון, אבי קושניר, כאשר שכטר שָׁרוע על הקרקע לצידו. קושניר שואל את שכטר: "מה זאת ההצגה הזאת? מה אתה מנסה להשיג?", והכדורגלן משיב: "פנדל?" (ראו: "תיאטרון הבימה – אבי קושניר בוחן את איתי שכטר"). יכולתו הטובה של שכטר באופן כללי, לצד האופן שבו הוא נתפס בשיח כמי שמנסה לשנות את נטייתו להתחזות, גרמו לכך שגם במקרים גבוליים של שריקה לפנדל, הפרשנות הכריעה ששכטר לא התחזה. אולם מאחר שהתנהגותו וביצועיו של שכטר תלויים בשקלול כלל הפרמטרים הפועלים במרחב הפנאופטי בו הוא מצוי, חזרתו של שכטר לסורו לא איחרה לבוא. בעקבות סכסוך חזוי עם בעלי בית"ר ירושלים דאז, אלי טָבִיב, מאמצע חודש מרץ שכטר מיעט לקבל דקות משחק ולעיתים אף לא שותף כלל.¹⁰ כך קרה שבמשחק של בית"ר ירושלים נגד בני־יהודה תל־אביב שהתקיים כחמישה חודשים לאחר המקרה האחרון במשחק נגד הפועל עכו, שב שכטר להתחזות ברחבה (בית"ר ירושלים – בני־יהודה תל־אביב, 08.04.2018). השיח סביב הנטייה המגונה של שכטר – או סביב גמילתו ממנה – שֶׁכָּךְ מזה תקופה, כך שלא השפיע משמעותית¹¹ על הכוח האנטומי־פוליטי שפעל על הממשל העצמי של השחקן. בנוסף, על אף אי־יכולתו של מודל זה לקבוע זאת בוודאות ניתן לשער בסבירות גבוהה בהחלט כי פרמטר נידויו של שכטר תרם להשפעה שלילית של הכוח האנטומי־פוליטי על התנהגותו, שהתאפיינה בתסכול ובחוסר חדות במשחק, והובילה בסופו של דבר להתחזות ברחבה. כמו כן, סביר להניח כי העובדה שבית"ר ירושלים הציגה יכולת חלשה במשחק זה והעובדה ששכטר בחר להתחזות בתוספת הזמן במצב של שוויון בין הקבוצות הן פרמטרים משמעותיים נוספים, שהשפיעו על הכוח האנטומי־פוליטי שפעל עליו. עם זאת, ראינו שהגורם השיחני הצליח להשפיע על הממשל העצמי של שכטר ולמנוע ממנו להתחזות, כך ששיבתו לסורו בהיעדר השפעה של גורם זה מדגישה את חשיבותו העצומה. כצפוי, השיח באמצעי התקשורת בימים שלאחר המשחק ביקר את שכטר בחריפות. בתוכנית הספורט של FM 103 טען הפרשן רון קופמן שהוא "הכי מאוס בליגה", ועמיתו

10 המשחק שפתח את תקופת נידויו של שכטר, שנהג ברובם המוחלט של משחקי הקבוצה לפתוח בהרכב, היה במחזור ה־27 נגד מכבי נתניה. תחילה הֶוּח מטעם בית"ר ירושלים על פציעה של החלוץ, אך לאחר מכן, כאשר משך ההחלמה היה נראה חריג, דיווחים תקשורתיים טענו שהסיבה לספסולו היא סירובו לחתום על החוזה החדש שהוצע לו מטעם המועדון מהבירה, ושכטר בעצמו העיד שהוא כשיר לשחק.

11 לפי פוקן, אירוע שיח הוא המכלול הסופי, ועם זאת המכיל אינספור היגדים, של כלל השיחים שהתקיימו (29). לכן, לא ייתכן שלשיח אודות ההצגות של שכטר לא הייתה כל השפעה על ביצועי השחקן באותה התקופה. אולם, נראה שבשל העובדה ששיח זה פסק לחלוטין כבר מספר חודשים טרם האירוע המדובר, השפעתו הייתה שולית.

יוני הַלְלִי הרחיק לכת וכינה אותו "מגעיל" (תכנית הספורט של ישראל, 09.04.18). גם שדרית ערוץ הספורט, שירלי בר דיין, ביקרה את שכטר על אירועי אותו משחק:

אנחנו לא מתייחסים לדבר אחד מאוד חשוב בסיפור הזה של איתי שכטר – לתרמית שלו. איך זה לא הצליח לפגוע בתרמית שלו? ולמה לא באים אנשים ומוקיעים את ההתנהגות הזאת של שכטר? [...] הפכו אותו לאיזשהו גיבור, באמת. המקום שאנחנו יושבים בו [ערוץ הספורט] צילם איתו פרומו שבו מתייחסים בבדיחות הדעת לתאטרליות שבנפילות שלו. ויכול להיות שאם לאורך הדרך לא היו מתייחסים לזה בכזאת סלחנות, גם אצלו זה לא היה מתפתח לרמות כאלה. (חמש באוויר, 09.04.2018)

בר דיין מתארת בדייקנות את השפעות השיח התקשורתי על הכוח האנטומי-פוליטי, שמשפיע על ביצועיו של שכטר, ואת ביטול ההשפעה בהיעדר השיח. היא מתייחסת דווקא לתקופה שבה שכטר חדל ממנהגו המגונה. אז השיח התקשורתי, לרבות אותו פרומו שציינה בר דיין והוזכר קודם לכן במאמר זה, התייחס תחילה בבדיחות ובסלחנות להצגותיו של שכטר, עד שפסק לחלוטין. זה לא שהשיח התקשורתי לא תקף את שכטר בעבר בנושא, אולם כפי שמשבירה בר דיין, אם בתקופה שלפני המשחק מול בני־יהודה באפריל השיח היה מתייחס אל שכטר באופן ביקורתי יותר, הייתה לכך השפעה על התנהגותו. עד תום עונת המשחקים שכטר לא שב להתחזות ברחבה. אמנם, כאמור, הוא מיעט לשחק, אך בכל זאת נראה היה ששכטר הושפע מהשיח התקשורתי. גמילתו השנייה של שכטר מההצגות לא הייתה הדרגתית כמו בפעם הראשונה, שכן אירוע שיח הוא מכלול כלל השיחים שהתקיימו, ולכן הכוח האנטומי-פוליטי שנבע מאירוע השיח השני בעניין התחזויותיו של שכטר נטען בכוח שנבע גם מהאירוע הראשון, ולמעשה מכלל השיחים שהתקיימו בנושא.

עם זאת, שכטר חזר להתחזות ברחבה כמה חודשים מאוחר יותר, לאחר שעבר למכבי תל־אביב ושיחק בשורותיה נגד סְרֶפְסֶבּוֹרְג הנורכגית במסגרת מוקדמות הליגה האירופית. במשחק זה שכטר הצליח להערים על השופט הפורטוגזי, שלא הכיר את נטייתו המגונה ושרק לפנדל (מכבי תל־אביב – סרפסבורג, 30.08.2018). בבואנו לבדוק את הפרמטרים שהשפיעו על התנהגותו של שכטר במקרה זה יש להביא בחשבון שלל גורמים, כמו את העובדה שקבוצתו פיגרה ועמדה על סף הדחה, אך גם כאן לפרמטר השיח חשיבות מכריעה. ראשית, כמו במקרה ההתחזות הקודם של שכטר, גם מקרה זה אירע כמה חודשים אחרי שהשיח סביב הצגותיו פסק. יחד עם זאת, הפרמטר שבעיני משמעותי יותר הוא העובדה שמשחק של מכבי תל־אביב היה מול קבוצה זרה, ולכן השיח היה אוהד יותר כלפיה ואובייקטיבי פחות. כך פרשן המשחק, מוטי אֵיֶוֹנִיר, שכנע את עצמו ש"הפעם הוא באמת סחט פנדל בצדק", והפרשן ומאמן נבחרת ישראל בעבר, אלי גוֹטְמָן, מיצה את הדיון בעניין במשפט: "בינינו, [...] אין פנדל ולא היה פנדל" (חדשות הספורט, 30.08.2018). במילה "בינינו" התכוון גוטמן לכך שהוא יודע שדבריו נשמעים רק על־ידי אוהדי הכדורגל הישראלי ולא על־ידי אוהדי כדורגל אובייקטיביים או נורבגיים, שהמקרה היה עלול לעורר בהם רגשות שליליים כלפי שכטר. בסיכומו של דבר, ייתכן שהתנהגותו של שכטר במשחק זה הושפעה

מכך שהבין – באופן מודע או שלא – שהפעם התחזות לא תוביל לשיח שלילי כלפיו, ואכן התברר שעל-פי שיח תקשורת הספורט בישראל, הצגות נגד הפועל עכו או נגד בני-יהודה חמורות בהרבה מהצגות נגד קבוצות זרות.

אותנטיות לצד השפעות הטכנולוגיות

המודל שהוצג במאמר זה מסביר אפוא כיצד הטלוויזיה והמדיה משפיעות על ביצועי השחקנים במגרש הכדורגל. כמו כן, ככל שטכנולוגיות המדיה משתדרגות, ההשפעה גדלה ומושאי ההשפעה מתרחבים. אולם ההשפעות של גורמים טכנולוגיים דומיננטיים כל-כך על ביצועי הכדורגלנים בעת המשחק מעלות שאלות על אותנטיות הכדורגל. טענות רבות מועלות בנוגע לכך שעירוב טכנולוגיות בספורט – מהשידור עצמו ועד למעקב במדיה המקוונת והחברתית – משבשות את הפן האותנטי שלו (Whannel 93; Woodward 487). החשש מפגיעה באותנטיות של המשחק נובע מכך שהשידור הטלוויזיוני, התקשורת וגורמים טכנולוגיים נוספים, אשר משפיעים על ביצועי השחקנים, נתפסים כחיצוניים להתמודדות הספורטיבית.

נראה שלדעת רבים, משחק הכדורגל נמצא איפשהו באמצע הספקטרום בין מציאות לבין בדיון – תלוי מאיפה מסתכלים, תרתי משמע. ישנן גישות רבות, המפרידות בין משחק הספורט במגרש לבין זה המשודר בטלוויזיה, בטענה ששידור הספורט הוא דרמה. הסופרת ואוהדת האגרוף, ג'ויס קרול אוטס (Oates), טענה שלראות אגרוף בטלוויזיה זה דרמה, בעוד שלהיות בקרב זה אמיתי (Woodward 487), כאשר ברנט מסביר כי הדרמטיזציה של השידור הטלוויזיוני נובעת משיקולי קידום מכירות (167). בדומה לכך, וואנל גורס שאף-על-פי שתוכניות ספורט – הן תוכניות סיקור והן המשחקים עצמם – מעוצבות כמו תוכניות חדשות והן בעלות מאפיינים של אקטואליות, הרי שמבחינת מבנה התוכן, שיטות הייצוג והפנייה לצופים, שיבוץ בלוח השידורים וסוג הצופים, הן למעשה תוכניות בידור. כמו כן, הוא זיהה בהן מאפיינים של דרמה (92). בנוסף, מחקר אמריקאי גילה ששידורי משחקי הספורט בטלוויזיה עשויים להיות מניפולטיביים כדי לייצר את הדרמה הרצויה להם (Barnett 167). באופן כללי רבים מפרידים בין מוצר הספורט הטלוויזיוני לבין זה "האמיתי", כפי שניתן לראות בהסברו של וואנל:

כיצד הממשות של הספורט מועברת לספורט הטלוויזיוני? בסקמב [Buscombe] (1975) ופיטרס [Peters] (1976) גרסו, פחות או יותר באותו האופן, שהספורט הטלוויזיוני טוען להצגת מציאות גרידא, בעוד שלמעשה הוא בונה גרסה שלה, הנראית מעמדה של צופה "אידיאלי" דמיוני. (93)

אולם לטענתי, עמדות אלו שייכות לעבר. כיום לא ניתן להפריד בין הספורט המשודר לבין זה שכביכול "במציאות", משום שהדרמה שיוצרת הטלוויזיה איננה מסתכמת בשידור בלבד. קרוס (Kruse) מתארת במאמרה כיצד טכנולוגיות השידור והמדיה המקוונת מארגנות את מרחב האצטריון ומשפיעות על החוויה בתוכו (330). כלומר, אצטריון הכדורגל איננו מנותק מהתקשורת במהלך המשחק. יתרה מכך, כפי שהוזכר לעיל, טכנולוגיות המעקב –

מהשידור עצמו ועד למדיה המקוונת – מגדילות את המרחב הפנאופטי אל מחוץ למבנה האצטדיון. ברנט מסביר שכדי להשיג דרמה הטלוויזיה מייצרת אווירת מלחמה בין שתי הקבוצות המתמודדות, ומוסיף כי:

אלו לא רק הצופים הטבעיים של המשחק המשודר שסובלים [...], אלא המשחק עצמו. טרמינולוגיית המלחמה, שיוזמת הטלוויזיה, מהודרת על-ידי עיתונים, מועברת למגרשים ובסופו של דבר יוצרת אווירה של עוינות ארסית, שמספקת את רצונה של לאומנות כוחנית פופוליסטית ופוגעת ביושרה של הספורט. (169)

דבריו נכונים על אחת כמה וכמה בעידן בו כל אוהד ואף שחקן, מאמן ושופט מחוברים כל הזמן למדיה המקוונת. מרבית האוהדים עוקבים אחרי המשחק ביותר מפלטפורמה תקשורתית אחת (Gantz and Lewis 19-20), וגם בתוך האצטדיון האוהדים מחוברים לניידים שלהם, ומקבלים התראות מגופי התקשורת המלוות בכותרות כגון "מבצע התקפי נהדר הוביל לשער", וכך מאבדים את היכולת להיות ניטרליים. השפעות התקשורת על האוהדים יכולות לעבור לשחקנים במגרש בעקיפין, אך במקרים אחרים השחקנים עשויים להיות מושפעים ישירות מהתקשורת. למשל, אם נחשפו לפרשנות הטלוויזיה משדרי הקווים¹² או שמעו את פרשנות התקשורת מאיש צוות על הספסל שהתעדכן בנייד שלו. גיא ברגר, שופט העבר שפרש משיפוט בתום עונת המשחקים 2017/18, הסביר את החיבור הבלתי-פוסק בין מי שנמצא על המגרש לבין המדיה:

בימינו אנו אתה [בכוונה לשופט כדורגל] יודע באותה שנייה אם טעית או לא טעית, אתה מרגיש את רחשי הקהל, את רחשי המאמנים, שישר מקבלים אס-אס-אסים והודעות וטלפונים [...] אני יכול להגיד לך דוגמא מהשבת האחרונה [...] שפטתי את [הפועל] באר-שבע – הפועל חיפה, [ומאור] מליקסון [שחקן הפועל באר-שבע דאז] צלל לתוך הרחבה [במטרה לסחוט פנדל], ואני מבחינתי לא שרקתי, ותוך ממש דקה ידעתי שלא טעיתי, כי לא היו רחשים במגרש. הכל עבר שקט. אז אתה, בתור שופט, אתה כבר יודע להרגיש אם טעית או לא טעית. (מגרש פתוח, 30.07.2018)

אמנם מאמר זה אינו מתמקד בכיצועי השופטים, מאחר שהמעקב הפנאופטי בשיח התקשורת מותיר אותם בצילם של השחקנים. אולם גם הם מושפעים מהכוח האנטומי-פוליטי שפועל במרחב אצטדיון הכדורגל, כפי שניתן לראות מדבריו של ברגר. זאת במיוחד לאור צמיחתו של שיח הספורט בתקשורת, אשר משפיע על רוחב ההשפעה, כלומר מאפשר לבחון בפירוט דמויות שבעבר השיח אודותיהן היה אפסי, כמו השופטים. לטענתי, עצם שידור המשחק – עוד מימי השידורים הראשונים של שנות השישים – מקשר את השידור הטלוויזיוני לאצטדיון באופן כזה שהופך אותם, לכל הפחות, לאותו

12 אלי חכמון, שופט בליגת העל הישראלית, סיפר בריאיון שמבלי לראות בטלוויזיה הוא יודע באופן מיידי אם פסיקתו הייתה נכונה או לא, ושברדרך קבע הוא מקבל אינפורמציה בעניין משדרי הקווים, כלומר הכתבים שנמצאים על הדשא ממש בקרבת ספסלי הקבוצות ומדווחים לפרקים במהלך שידור המשחק (בוקר ספורט, 27.02.18).

אירוע שיח, לשיטתו של פוקו. יתרה מכך, העדויות על הקשר הרציף שיש לנוכחים במגרש למדיה ועל ההשפעות שלה עליהם, מובילות למסקנה שכיום לא רק שמדובר באותו אירוע שיח, אלא גם שהמשחק באצטדיון והמשחק המשודר, אחד הם. כלומר, אם למשל בעבר וואנל ואוטס הצליחו להבדיל בין האופי הרמטי שהמשחק רוכש לעצמו בטלוויזיה לעומת החוויה שלו באצטדיון, כיום אין מנוס מכך שהדרמטיזציה הטלוויזיונית תחדור אל תוך כותלי האצטדיון בזמן אמת ותורגש שם באותו האופן. מעבר לכך שהתמורות הטכנולוגיות והתקשורתיות הגדילו את עוצמת ההשפעה ואת מניין מושאי ההשפעה, הקשר הבלתי-פוסק בין המדיה לבין האצטדיון הביא לכך שהפרמטרים משתנים ומתווספים בכל רגע ורגע של המשחק, ומשפיעים על פעולות המעורבים במשחק תוך כדי ההתמודדות.

ומכאן בחזרה לשאלה – האם התמורות הטכנולוגיות הללו, שאיחדו בין השידור לבין האצטדיון, פוגמות באותנטיות של הכדורגל? עם כל האמור לעיל, יש להבין שמה שהשתנה משמעותית הוא כמות ההשפעה ורוחבה. הפרמטרים הללו, שמשפיעים על ביצועיהם ועל מחשבתם של השחקנים, הם פרמטרים של מדיה, שכזכור נוכחת במרחב הפנאופטי של משחק הכדורגל לפחות מאז שנות השישים, עת הפכו המשחקים משודרים. אמנם אופי הסיקור התקשורתי של הכדורגל השתנה ללא היכר, אך בעצם כך המצב גם בכל תחום אחר בחיים. מאחר שיהיה זה מרחיק לכת מדי, וככל הנראה גם לא נכון, לטעון שהמדיה הפכה את החיים עצמם ללא-אותנטיים, ניתן לקבוע גם בנוגע לכדורגל שהשפעת הפרמטרים הללו איננה גורמת לסטייה משורשי המשחק, ולפיכך היא איננה פוגמת באותנטיות שלו. זאת במיוחד לאור העובדה שהשפעות כאלו ואחרות של המדיה על הכדורגל קיימות מזה עשרות שנים. יתרה מכך, פרמטרים מכל הסוגים משפיעים, בסופו של דבר, על תוצאת המשחק, שכאמור אי ידעית מראש הוא תמצית האותנטיות של ההתמודדות. ככל שהתוצאה מושפעת מיותר פרמטרים במרחב הפנאופטי, כך יותר קשה לחזותה. לכן, גורמי ההשפעה הטכנולוגיים החדשים רק מעצימים את האותנטיות של המשחק.

בהקשר להשפעות גורמים חדשים, שעלולים לפגום באותנטיות הכדורגל, יש להזכיר את סוגיית העזרים הטכנולוגיים לשיפוט, שעולם הכדורגל מפולג בדעותיו בנוגע לשימושם במשחקים. מדובר בשני עזרים: טכנולוגיית קו השער ושופט מסך, הידוע בכינויו VAR (Video Assistant Referee). טכנולוגיית קו השער, כשמה כן היא, נועדה להכריע במקרים בהם יש ספק אם הכדור עבר את קו השער. מדובר בחיישנים, שברגע שיש גול מאותתים לשעון מיוחד שעונד שופט המשחק על ידו, כאשר הדבר מלווה בגרפיקה טלוויזיונית מרהיבה, שמדמה את מסלול תנועת הכדור ("Goal-line technology"). שופט מסך הוא שופט נוסף, אשר יושב בחדר בקרה, צופה בצילומים הטלוויזיוניים ויכול לייעץ לשופט הראשי בארבעה סוגים של פסיקות מכרעות: שער, פנדל, כרטיס אדום וטעות בזיהוי השחקן ("Video Assistant Referee"). גם כאן התהליך מלווה בספקטקל טלוויזיוני, אשר מראה במסך מפוצל את שופט המשחק המאזין לשופט המסך או מתבונן בעצמו בצילומים לצד ההילוכים החוזרים.

שני עזרי שיפוט טכנולוגיים אלו נמצאים בשימוש בענפי ספורט אחרים מזה שנים רבות, אך לכדורגל הם החלו להיכנס מאוחר הרבה יותר. טכנולוגיית קו השער קיימת רק במספר מצומצם של ליגות ומפעלים, וה- VAR, שהגיע לפוטבול ולהוקי עוד בשנות

ה־80, נכנס לליגות העונתיות בכדורגל רק בשנת 2017 בתור פיילוט. עם זאת, כיום נעשה שימוש במערכת שיפוט המסך בכדורגל בכמעט כל הליגות והמפעלים בעולם (Goal-line “Video Assistant Referee”; “technology”).

מה שעיקב את כניסת טכנולוגיות אלו אל הכדורגל, ועדיין מעכב את כניסת טכנולוגיות קו השער, הם גורמים כמו עלויות וההכרח שבבדיקת יעילות המערכות, אך הגורם המשמעותי ביותר הוא החשש מפגיעה באותנטיות המשחק, שנובע מכך שצופים אינם מקבלים שינויים טכנולוגיים בקלות בשל שמרנותם (Shannon qtd. in O’Reilly and Rahinel 91-92). את חשש זה ביטא, בין היתר, טרם הטמעת טכנולוגיית ה־VAR באנגליה באופן מלא, מי שהיה אז מאמנה של טוטנהאם, מאורי־סיו פּוֹצֶ’טִינו (Pochettino): “אני חושב שאנחנו לא הולכים לעזור לכדורגל ואני חושב שאנחנו הולכים לשנות את המשחק שאנחנו אוהבים” (Gold).

הדינו, הרתיעה היא מפגיעה באותנטיות הכדורגל כמוכח של סטייה ממורשתו. אולם לאור מה שהוצג במאמר זה, חשש זה משולל כל ביסוס. ראשית, משום שהשפעות טכנולוגיות השידור והתקשורת חלות על משחק הכדורגל עצמו מאז הפיכתו למשודר, גם בתוך האצטדיון, כך שאין סיבה להיטפל דווקא לעזרים טכנולוגיים אלו ולא, למשל, לעצם השידור עצמו, שיש להניח שמפעיל כוח אנטומי־פוליטי שמשפיע על המשחק במידה גבוהה הרבה יותר מה־VAR או מטכנולוגיית קו השער. יתרה מכך, שופט המסך מסתכל במוניטור שמשרד באותה איכות צפייה של השידור הטלוויזיוני הרגיל ומציג את אותן זוויות צילום שנראות בשידור. בצורה דומה, טכנולוגיית קו השער הפכה גם היא לחלק מהשידור הטלוויזיוני. לכן, בהתאם למודל שהובנה לעיל, מכיוון שמדובר באותן טכנולוגיות, כלומר באותם פרמטרים שמשפיעים על סך כל הכוח האנטומי־פוליטי שפועל במגרש הכדורגל, הרי שהכוח האנטומי־פוליטי אינו גדל וההשפעה איננה גוברת. הדבר היחיד שעזרי השיפוט הטכנולוגיים משנים הוא לא עוצמת ההשפעה, כי אם כיוון ההשפעה על החלטות שיפוט נכונות. לפיכך, הם לא “משנים את המשחק שאנו אוהבים” יותר מכל שופט בן־אנוש.

אפשרות נוספת לבחינת ה־“אמיתות” של משחק הכדורגל היא השוואה בין אצטדיון הכדורגל לבין שני דברים המבקשים לשקף מציאות: תיאטרון, אשר מתייחס אל המציאות שהוא מציג כבדיון, ותוכניות ריאליטי, אשר מתייחסות למציאות שהן מציגות כאותנטיות. ישנן נקודות השקה רבות בין כדורגל, לבין תיאטרון ובין תוכניות ריאליטי. בשלושת המקרים מדובר בשחקנים, אשר מופיעים מול קהל ומבצעים פעולות. גופמן (Goffman) מסביר כי הפרפורמנס של אדם מותאם לציפיות הקהל שלו ולסביבה בה הוא נמצא, כאשר הצגת תיאטרון באולם מסמנת את הפרפורמנס של השחקנים כהעמדת פנים (50). משחק כדורגל מוצג גם הוא בפני קהל, אך בשונה מקהל התיאטרון, ציפיותיו הן שמה שמוצג בפניו הוא מציאותי. תוכניות הריאליטי מתיימרות גם הן להציג מציאות ואנשים אותנטיים (Skeggs and Wood 5). אולם בעוד שציפיות הקהל מתוכניות הריאליטי הן שיציגו מציאות, הימצאות המתמודדים תחת מעקב מתמיד מעמידה תחת בעיה את שאלת האותנטיות שלהם (Dubrofsky 113). לכן, ה־“מציאות” איננה בדיון מוחלט כמו בהצגת תיאטרון, שמצהירה על עצמה מראש כהעמדת פנים, אלא אמביוולנטית (106 Sender).

בשל המעקב המתמיד אחריהם המשתתפים בתוכניות הריאליטי מבצעים את מה שמכנות סְקֶגְס (Skeggs) ו־ווד (Wood) “פרפורמנס־עצמי מתווך” (Mediated Self-Performance)

(2). מדובר ב"פרפורמנס", ביצוע הופעתי, שנובע מהשפעות של טכנולוגיות ממשלתיות על המשתתפים, אשר גורמות להם לנסות "להיות עצמם" (3-4). כמו כן, בדומה לאצטדיון הכדורגל, גם המרחב בו נמצאים משתתפי הריאליטי הוא פנאופטי (69), כך שניתן להסיק שגם לכדורגלנים אין מנוס מלבצע את אותו פרפורמנס-עצמי מתווך שידור ולנסות "להיות עצמם". כמו כן, המעקב המתמיד, אשר מייצר בתוכניות הריאליטי "מציאות" אמביוולנטית, קיים גם במשחק הכדורגל, שלפיכך גם אמיתותו עלולה להתפרש כאמביוולנטית.

כפי שמסביר איצ'הייזר (Ichheiser), גם בחיי היומיום האדם מבצע פרפורמנס, בכך שעליו לבטא את עצמו, בעוד שאחרים צריכים לחוות רושם אודותיו (6-7). גופמן מחלק את הרושם שיוצר כל אדם לשני סוגים: כזה שהוא יוצר במודע ותוצר רושם בלתי-מודע, שנתפס כאותנטי (14, 67). את תוצר הרושם המודע ניתן להקביל למה שמכנות סקס ו-ווד "האדרה תותבת" ("Prosthetic Enhancement"), אשר משתתפי הריאליטי נאלצים לבצע, כאשר הם "מלבישים" על עצמם או "מסירים" מעליהם תכונות מסוימות (54). לטענתי, במרחב פנאופטי השפעת הכוח האנטומי-פוליטי על הפרט היא למעשה מעברו מביצוע תוצר רושם בלתי-מודע לתוצר רושם מודע ועטיית "האדרה תותבת". אם נחזור לביצועיו של איתי שכטר, במשחקים בהם "צלל" ברחבה הכוח האנטומי-פוליטי שמתייחס לנטייתו להתחזות ברחבה היה חלש יחסית, וזאת משום שהשיח לא התעמק אז בנושא. אולם לאחר שהשפעת הכוח האנטומי-פוליטי גברה, לשכטר לא הייתה ברירה אלא לבצע פרפורמנס, שהוא תוצר רושם מודע, לעטות על עצמו את דמות השחקן ההוגן ולהימנע מ"הצגות" ברחבה. כוח אנטומי-פוליטי זה גם גרם לשכטר להפעיל את מה שגופמן מכנה "נהלים של מגננה", או לחלופין "טאקט", שבהם הוא נעזר כדי להגן על "תקריות" שהוא עצמו יצר משיבוש הפרפורמנס האותנטי שלו (180, 197). סנדר (Sender) מסבירה שהבושה של אדם בשילוב מעקב אחריו מובילים אותו להתבוננות עצמית (100), ואכן הייתה זו המבוכה שחש שכטר מהביקורת כלפיו שהובילה לשינוי בהתנהגותו. כך קרה שבאותו ריאיון אחרי המשחק נגד בנייהודה בנובמבר, אז ההשפעה עוד הייתה נמוכה יחסית, שכטר נמנע מלהשיב לשאלת המראינת. במשחקים שלאחר מכן גברה ההשפעה, ושכטר נמנע מהצגות כליל. בכל מקרה, אף ביצוע אינו יכול להיות אותנטי באופן מוחלט, שכן גם תוצר הרושם הלא-מודע וגם זה המודע הם, על-פי רוב, בגדר העמדת פנים או גילום של תפקיד (גופמן 68), בוודאי במקרה של שחקן כדורגל המצוי כאסיר בפנאופטיקון.

סיכום

מה שמסמן את האותנטיות של משחקי הכדורגל הוא אי-היכולת לנבא את תוצאתם, כלומר שביצועיהם ואיכות פעולותיהם של השחקנים במגרש איננה נקבעת מראש. כל עוד תכונה זו נשמרת, לכדורגל אין מה לחשוש מלהוליך שולל את חובביו. אין ספק שלשידור הטלוויזיה השפעה משמעותית על המשחק. הכוח האנטומי-פוליטי שמופעל על השחקנים במגרש פועל כל הזמן במרחב הפנאופטי של אצטדיון הכדורגל, שכולל, כמובן, הן את המרחב הפרטי של כל שחקן ושחקן והן את המרחב הווירטואלי בו נמצאת תקשורת הספורט. יתרה מכך, אין להפריד את השידור הטלוויזיוני של המשחק מהמשחק עצמו, שכן בעידן בו האוהדים,

השחקנים, המאמנים והשופטים חשופים כל רגע ורגע להשפעות המדיה, השידור והמשחק הם אותו הדבר.

מעבר לכך, יש לזכור כי הכוח האנטומי-פוליטי מורכב משקלול כלל הפרמטרים, הפועלים בפנאופטיקון, שרבים מהם אינם קשורים לטלוויזיה או לכל מדיה שהיא. עם זאת, לפרמטרים הקשורים לתקשורת ולטלוויזיה, שהם, למעשה, גורמי שיח, חלק ניכר בהשפעת הכוח האנטומי-פוליטי על הממשל העצמי של הכדורגלנים בעת ביצועיהם במגרש. ההשפעות הללו עשויות להיות עקיפות, כך שהן פועלות על המבנה הארגוני של הכדורגל ולאחר מכן עוברות אל השחקנים, או ישירות על ביצועי השחקנים. מה שגורם לשינוי בתוצאה בין משחק למשחק – אותו מרכיב חשוב של אותנטיות – הוא שקלול הכוח האנטומי-פוליטי, שמשתנה במשך הזמן בהתאם לפרמטרים שבמרחב הפנאופטי. לכן, כל הוספה של פרמטרים, כמו פרמטרים טכנולוגיים טלוויזיוניים ותקשורתיים, תקשה על ניבוי תוצאת המשחק, ומכאן שתחזק את האותנטיות שלו. דהיינו, ככל שהשפעת הכוח האנטומי-פוליטי תגדל, הכדורגל יהיה אותנטי יותר.

כמובן, את המודל שהוצע מעלה, המתאר את תהליך השפעת טכנולוגיות השידור והתקשורת על הכדורגל, ניתן בינתיים לבסס רק על-פי השיח, שקובע אם שחקן זה או אחר שינה התנהגות או פעל בדרך כלשהי. אולם המודל עשוי להוות בסיס לבדיקה אמפירית של ביצועי שחקנים.

אוהדים רבים, השמרניים ביחס לשינויים במשחק, מתקשים להתרגל לכל שינוי טכנולוגי שהוא. תודעתית, ללא נימוק מבוסס, הם רואים בכך פגיעה באותנטיות המשחק, אף-על-פי שאין זה כך, ודווקא ההיפך הוא הנכון. גם עזרי השיפוט הטכנולוגיים נתקלים בקשיי הסתגלות של רבים מאוהבי הכדורגל. זאת אף על פי שמאחר שהם לא מעריכים טכנולוגיות נוספות שלא כלולות בשידור עצמו, הם כלל לא גורמים להפעלת כוח אנטומי-פוליטי רב יותר, אלא רק מכוונים את ההשפעה על החלטות השיפוט, ומכאן שאינם משפיעים על אותנטיות המשחק יותר מאשר כל שופט רגיל. אם נפעל לפי המודל של באס (Bass), ניתן לחזות שבסופו של דבר גם טכנולוגיות אלו יתקבלו כחלק בלתי-נפרד מהכדורגל, שלא מערער על האותנטיות שלו לרגע. לפי מודל זה, תקשורת ההמונים ותקשורת אישית מסייעות להטמיע את הטכנולוגיה החדשה – תחילה בקצב איטי, אחר-כך הקצב עולה, אז הוא יורד בזמן שהפצת הטכנולוגיה ממשיכה, מגיעה לשיא ולבסוף למיתון (Bass qtd. In O'Reilly and Rahinel 86). הדבר מלמד על כך שכמו כל טכנולוגיה שנכנסה לנוף הכדורגל בעבר, גם הטכנולוגיות החדשות, לרבות עזרי השיפוט, צפויות להיחשב כחלק אינטגרלי ובלתי-מעורער של המשחק.

בנוסף, חשוב להבין שמבחינת המובן הנוסף של המילה "אותנטיות", "אמיתות", המאבק אבוד מראש, אך בעיני תכונה זו איננה הכרח. הקהל – זה שבאצטדיון וזה שצופה מביתו – והמעקב המתמיד אחרי הכדורגלנים בשיח התקשורתי, לרבות המדיה החברתית, מונעים משחקני הכדורגל לבצע כל פעולה שהיא לא בגדר העמדת פנים או ניסיון לעשות רושם של הצגה עצמית, ולכן היא לעולם לא תוכל להיות טבעית לחלוטין. האותנטיות אמנם הכרחית, אך עבור אוהדי הספורט:

אין הכוונה בהכרח לחיפוש אחר אותנטיות אובייקטיבית, אלא ל"חוויות מהנות ומלאות משמעות או לכניסה לתוך 'מצב של קיום אותנטי'" (Weed, 2008, p. 17) [וכך במקור] [...] אותנטיות זו איננה 'נמצאת שם', מוכנה להיתפס, אלא נוצרת על-ידי [...] חוויות וזיכרונות, שנחו ונלמדו, של הספורט. (Naess 106, 111)

במילים אחרות, הכדורגל משרד אותנטיות, שנובעת מכך שבכל משחק הצופים נהנים מהמתח שנוצר מכך שהם לא יודעים איך המשחק יגמר. האותנטיות נמצאת בחוויות המרגשות שיצר ומייצר הכדורגל אצל כל מי שרואה בעצמו אוהד כדורגל. לסיכום, אין להתעלם מהשפעות הטכנולוגיות החדשות, אך גם אין לחשוש מכך שהן תהרוסנה את המשחק שאהוב על-ידי כה רבים.

ביבליוגרפיה

- גופמן, ארווינג. *הצגת האני בחיי היומיום*. 1959. תרגום: שלמה גונן. הוצאת דביר, תל-אביב. 1980.
- פוקו, מישל. *הארכיאולוגיה של הידע*. 1975. תרגום: אבנר להב. הוצאת רסלינג, תל-אביב, 2005.
- Barnett, Steven. *Game and Sets: The Changing Face of Sport on Television*. BFI Publishing, London, 1990.
- Brown, Dan and Jennings Bryant. "Sports Content on U.S. Television. *Handbook of Sport and Media*. Ed. Arthur A. Raney and Jennings Bryant, Mahwah, NJ: Erlbaum, 2006, pp. 77-104.
- Brown, Natalie A., Kennon A. Brown and Joshua Dickhaus. "When Crisis Strikes the Field: The Evolution of Sports Crisis Communication Research in the era of New Media". *Routledge Handbook of Sport and New Media*. Ed. Andrew C. Billings and Marie Hardin, London, 2014, pp. 177-188.
- Dubrofsky, Rachel E. "Surveillance on Reality Television and Facebook: From Authenticity to Flowing Data". *Communication Theory*, vol. 21, no. 2, 2011, pp. 111-129.
- Fiske, John. *Power Plays, Power Works*. London: Verso, 1993.
- Foucault, Michel. *Discipline & Punish: The Birth of Prison*. 1977. Translated from the French: Alan Sheridan. New York: Vintage Books. 1995.
- Foucault, Michel. "Technologies of the Self". *Technologies of the Self: A Seminar with Michel Foucault*. Amherst: University of Massachusetts Press. 1988, pp. 16-49.
- Foucault, Michel. *The History of Sexuality: Vol. 1*. 1976. Translated from the French: Robert Hurley. New York: Vintage Books, 1990.
- Gantz, Walter and Nicky Lewis. "Fanship Differences Between Traditional and Newer Media". *Routledge Handbook of Sport and New Media*. Ed. Andrew C. Billings and Marie Hardin, London, 2014, pp. 19-31.
- Ichheiser, Gustav. "Misunderstandings in Human Relations". Supplement to *The American Journal of Sociology*, vol. 55, no. 2, September 1949, pp. 6-7.
- Hinch, Tom and James Higham. "Sport Tourism and Authenticity". *European Sport Management Quarterly*, vol. 5, no. 3, September 2005, pp. 243-256.
- Kruse, Holly. "Social Interaction, the Arrangement of Interior Space, and Racetrack Renovation". *Journal of Sport & Social Issues*, vol. 27, no. 4, 2003, pp. 330-345.

- Markula, Pirkko. "Foucault and the New Sport Media". *Routledge Handbook of Sport and New Media*. Ed. Andrew C. Billings and Marie Hardin, London, 2014, pp. 55-66.
- Miller, Toby. "Sport, Authenticity, Confession". *Cultural studies, critical methodologies*, vol. 0, no. 4, 2008, pp. 540-542.
- Naess, Hans Eric. "Authenticity Matters: A Digital Ethnography of FIA World Rally Championship Fan Forums". *Sport Management Review*, vol. 20, no. 1, February 2017, pp. 105-113.
- O'Reilly, Norm and Ryan Rahinel. "Forecasting the Importance of Media Technology in Sport: The Case of the Televised Ice Hockey Product in Canada". *International Journal of Sports Marketing & Sponsorship*, vol. 8, no. 1, 2006, pp. 76-91.
- Ramshaw, Greg and Sean Gammon. "More than just Nostalgia? Exploring the heritage/sport tourism Nexus". *Journal of Sport Tourism Sponsorship*, vol. 10, no. 4, January 2005, pp. 229-241.
- Sender, Katherine. *The Makeover: Reality Television and Reflexive Audiences*. New York University Press, New York, 2012.
- Skeggs, Beverley and Helen Wood. *Reacting to Reality Television: Performance, Audience and Value*. Routledge, London and New York, 2012.
- Van Leeuwen, Theo. "What is Authenticity?". *Discourse Studies*, vol. 3, no. 4, November 2001, pp. 392-397.
- Whannel, Garry. *Fields in Vision: Television Sport and Cultural Transformation*. Ed. James Curran, Routledge, London, pp. 1992.
- Whiteside, Erin A. "New Media and the Changing Role of Sports Information". *Routledge Handbook of Sport and New Media*. Ed. Andrew C. Billings and Marie Hardin, London, 2014, pp. 143-152.
- Woodward, Kath. "The Culture of Boxing: Sensation and Affect". *Sport in History*, vol. 31, no. 4, December 2011, pp. 487-503.

פילמוגרפיה: טלוויזיה ורדיו

- בוקר ספורט, 27 פברואר 2018, ערוץ הספורט.
- בית"ר ירושלים – בני-יהודה תל-אביב, 08 אפריל 2018, ספורט 1.
- בית"ר ירושלים – הפועל באר-שבע, 27 נובמבר 2017, ערוץ הספורט.
- בית"ר ירושלים – הפועל עכו, 04 מרץ 2018, ערוץ הספורט.
- בית"ר ירושלים – הפועל רעננה, 09 דצמבר 2017, ספורט 4.
- בית"ר ירושלים – מכבי חיפה, 03 פברואר 2017, ספורט 2.
- בני-יהודה תל-אביב – בית"ר ירושלים, 04 נובמבר 2017, ערוץ הספורט.
- הפועל עכו – בית"ר ירושלים, 02 דצמבר 2017, ערוץ הספורט.
- מגרש פתוח, 30 יולי 2018, ערוץ הספורט.
- מכבי נתניה – בית"ר ירושלים, 29 ינואר 2018, ערוץ הספורט.
- מכבי תל-אביב – סרפסבורג, 30 אוגוסט 2018, ספורט 1.
- חדשות הספורט, 25 מרץ 2018, ערוץ הספורט.
- חדשות הספורט, 30 אוגוסט 2018, ערוץ הספורט.
- חמש באוויר, 09 אפריל 2018, רדיו ערוץ הספורט.
- תכנית הספורט של ישראל, 09 אפריל 2018, FM 103.

מקורות נוספים

- ארצי, שי. "עיסקה הזויה". ישראל היום. 05 אוגוסט, 2015, <https://bit.ly/3s4rM1m>. תאריך גישה: 2 אוקטובר 2018.
- בוקר, אור. "2 דקות מהפסגה: בית"ר ירושלים השוותה בתוספת הזמן וגנבה 2-2 מהפועל באר שבע". הארץ. 27 נובמבר, 2017, <https://bit.ly/3gu3rwN>. תאריך גישה: 2 אוקטובר 2018.
- דסקל, אוריאל. "האם ריאל מדריד תצליח או תכשל?". כלכליסט. 25 אוגוסט, 2009, <https://bit.ly/3oe3QaW>. תאריך גישה: 2 אוקטובר 2018.
- "כדור הזהב (פי"א)". ויקיפדיה. <https://bit.ly/3L9ZX0u>. תאריך גישה: 11 נובמבר 2018.
- "כריסטיאנו רונאלדו". ויקיפדיה. <https://bit.ly/3APjwGl>. תאריך גישה: 2 אוקטובר 2018.
- מזרחי, עודד. "האליפות האחרונה בערוץ פתוח". כלכליסט. 22 מאי, 2016, <https://bit.ly/3Gm9RYZ>. תאריך גישה: 2 אוקטובר 2018.
- מערכת ישראל ספורט. "שווה מיליון יורו?". ישראל ספורט. 04 אוגוסט 2015, <http://www.isport.co.il/showReview-277>. תאריך גישה: 2 אוקטובר 2018.
- מערכת One. "לראשונה בארץ: המשחק של ברצלונה ב-4K". One. 26 אפריל, 2017, <https://bit.ly/3GeK0XV>. תאריך גישה: 4 דצמבר 2019.
- "ניימאר". ויקיפדיה. <https://bit.ly/3rhhHz9>. תאריך גישה: 2 אוקטובר 2018.
- נעמן, ארז ורוז אמיר. "גילי ורמוט חתם ל-3.5 שנים במכבי תל אביב". One. 03 פברואר, 2015, <https://bit.ly/3ujQPAe>. תאריך גישה: 4 דצמבר 2019.
- סן מרטין, פדרו. "רונאלדו שבר את השוק, חברי המועדון ישלמו". Ynet. 11 יוני, 2009, <https://bit.ly/3sapRbP>. תאריך גישה: 4 דצמבר 2019.
- "ערוץ הספורט". ויקיפדיה. <https://bit.ly/3s4REu6>. תאריך גישה: 2 אוקטובר 2018.
- "צ'רלטון (גוף שידור)". ויקיפדיה. <https://bit.ly/3oaO5kH>. תאריך גישה: 4 דצמבר 2019.
- "תיאטרון הבימה – אבי קושניר בוחר את איתי שכטר", *YouTube*, הועלה על ידי הבימה – התיאטרון הלאומי, 14 מרץ 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=rKVVoVkWbko>.
- "תקשורת הספורט בישראל". ויקיפדיה. <https://bit.ly/3odPly2>. תאריך גישה: 2 אוקטובר 2018.
- Girafa, מערכת האתר. "אינטל הטמיעה טכנולוגיית שידור ב-360 מעלות באיצטדיוני ברצלונה וריאל מדריד". Girafa. 06 דצמבר, 2016, <https://bit.ly/3s8XIHg>. תאריך גישה: 2 אוקטובר 2018.
- "HDTV". ויקיפדיה. <https://he.wikipedia.org/wiki/HDTV>. תאריך גישה: 2 אוקטובר 2018.
- "ONE". ויקיפדיה. <https://he.wikipedia.org/wiki/ONE>. תאריך גישה: 2 אוקטובר 2018.
- Yes tv. "הליגה הספרדית באיכות שידור 4K". *YouTube*. 27 אוגוסט 2017, <https://bit.ly/3AQvMXd>. תאריך גישה: 11 נובמבר 2018.
- "Goal-Line Technology". *Wikipedia*. <https://bit.ly/3ocV2li>. Accessed 4 Dec 2019.
- Gold, Alasdair. "Every single extraordinary word Mauricio Pochettino said is as he brilliantly tore VAR to shreds". *Football London*. 22 February, 2018. <https://bit.ly/3IMTmH8>. Accessed 2 Oct 2018.
- Tran, Sharon. "Annotation: Michel Foucault's 'Part Five: Right of Death and Power over Life' (1990)". *Sharon Tran*. 16 September, 2010. <https://bit.ly/3KWQ9Xn>. Accessed 2 Oct 2018.
- "Video Assistant Referee". *Wikipedia*. <https://bit.ly/3HILs8a>. Accessed 2 Oct 2018.
- Mannion, Damian. "Real Madrid transfers in 2009: The spending spree that saw Ronaldo, Benzema and Alonso arrive". *Talk Sport*. 13 July, 2009. <https://bit.ly/3APmDyo>. Accessed 2 Oct 2018.
- Williamson, Laura. "The £80 million man: Why Real Madrid broke the bank to land Cristiano Ronaldo". *Mail Online*. 11 June, 2009. <https://bit.ly/347H1ib>. Accessed 2 Oct 2018.

אלעד לביא

"היי, מצאתי טעות בסרט שלך!" על ניטפיקינג מעריצים ותגובות היוצרים



"סרט על ממלכה קסומה שמקוללת בחורף נצחי – למרות שהייצוא העיקרי שלהם זה קרח".
מתוך "Honest Trailers – Frozen" (Screen Junkies, Youtube, 2014)

Honest Trailers היא סדרת רשת של קדימונים פרודיים העוסקת במוצרי תרבות פופולריים מעולמות הקולנוע, הטלוויזיה ומשחקי המחשב. יוצרי הסדרה, ערוץ היוטיוב Screen Junkies, עורכים ומעלים לערוץ סרטונים שנראים ונשמעים כמו כל קדימון פרסומי אחר, וזאת על ידי שימוש במאפיינים המזוהים עם פורמט הקדימון, כמו קריינות דרמטית ועריכה מהירה. אך למעשה סרטונים אלו נועדו לבצע מטרה הפוכה מזו של קדימון בעל מוטיב פרסומי: הם משמשים את יוצרי הערוץ, שמגדירים את עצמם כמעריצים של תרבות הפופ, כדרך להצביע על טעויות ואי-היגיון שהם מצאו במוצרי התרבות, ולהציג אותם בצורה הומוריסטית עבור מעריצים אחרים. לשם כך הם נעזרים בצורה אירונית בפורמט הקדימון, שבמקום לשבח את מוצר התרבות הוא מציג את חוויית הצפייה ה"אמיתית" באותו מוצר, ומשתמש בבדיחות שנונות על הטעויות והפרטים הקטנים ביותר שבו – שחלקן יובנו רק למעריצים האדוקים באמת. Screen Junkies הוא אחד הערוצים המזוהים ביותר עם תופעת ה"ניטפיקינג" (nitpicking) – טענות זוטרות שעולות רק בעקבות התעסקות אובססיבית באותה היצירה. כך למשל, בסרטון "Honest Trailers – Frozen" על הסרט המצויר מבית אולפני דיסני שהפך לתופעה בינלאומית, הקריינות מצביעה על כך כי מדובר ב"סרט על

ממלכה קסומה שמקוללת בחורף נצחי – למרות שהייצוא העיקרי שלה הוא קרח". אפשר להתווכח אם מדובר בטענה לגיטימית נגד הנרטיב או שזה ניטפיקינג קטנוני, אך בכל מקרה הדבר לא פגע בסרט, וההצלחה המטאורית שלה זכה סייעה גם להצלחת הקדימון הפרודי, שהפך להיות לאחד הסרטונים הכי נצפים של סדרת הרשת.

ב־5 בספטמבר 2017 העלו יוצרי סדרת הרשת את הסרטון "Honest Trailers – Kong: Skull Island" על הסרט שובר־הקופות בעל אותו השם (Kong: Skull Island, Jordan (Vogt-Roberts, 2017). הצופים בסרטון התפלאו לשמוע את הקריינות, המזוהה עם סדרת הרשת, נקטעת ומפנה מקום להופעת אורח של לא אחר מאשר במאי הסרט עצמו. לא רק שבמהלך הסרטון הבמאי הביע את תמיכתו בחלק מהביקורות והטענות של יוצרי סדרת הרשת על הסרט שלו, אלא גם העלה בעצמו לא מעט טענות. הוא גם בחר להוסיף להופעתו אתנחתא קומית, ולהחזיר ל־Screen Junkies ולקהל הצופים באותו מטבע, כשהוא מגחך על החזרתיות שהתחילה לאפיין את סרטוני הערוץ ועל קהל הצופים של הסרט, שמחפש היגיון בסרט הכולל קוף ענקי הנלחם בעשרות מסוקים באי בדיוני.

שיתוף הפעולה של הבמאי ווג־רוברטס עם יוצרי *Honest Trailers*, שקטף מחמאות וכוונה "טוויסט בלתי צפוי ונהדר" (Erbland), ו"מבט נדיר אל מאחורי הקלעים של מה שקורה במוחו של במאי קולנוע" (Dickens), סוקר בתקשורת כתופעה חד־פעמית. אך למעשה ווג־רוברטס מצטרף לשורה של יוצרים אשר בשנים האחרונות בוחרים לקחת חלק בשיח מעריצים ולהגיב לניטפיקינג, דבר המתאפשר להם באמצעות האינטרנט והרשתות החברתיות. אמנם הניטפיקינג עדיין נפתס כדיון שרירותי במקרה הטוב ולהתעסקות לא־בריאה במקרה הרע, ולכן הנכונות של יוצרים להגיב עליה ואף לעודד אותה מצליחה להפתיע גם את המעריצים עצמם. אך התגובה של יוצרים לניטפיקינג הפכה לתופעה שכבר ניתן לצפות לה, כאשר במקרים מסוימים המעורבות של היוצרים בשיח החדש אף הובילה לתיקון של טעות, בין שעל ידי שינוי בקאנון סביב היצירה ובין שביצירה עצמה.

מאמר זה יסקור את תופעת הניטפיקינג של מעריצים ואת הגישות השונות כלפיו בקרב המעריצים והיוצרים. באמצעות הצגת התופעה הוא יבחן תגובות שונות של יוצרים, אשר לקחו חלק פעיל בשיח המעריצים והגיבו לניטפיקינג שנעשה ליצירות שלהם. בהמשך המאמר יראה כיצד היוצרים הבוחרים לשתף פעולה עם התופעה הם חלק משינוי טבעי בהיררכיה חדשה, שנבנית בין יוצרים וצרכנים בחסות האינטרנט והרשתות החברתיות, ויציע קטגוריזציה של התגובות השונות שהגיבו היוצרים לטענות של ניטפיקינג, תגובות שתועדו ברחבי הרשת. המטרה בבחינת תגובות אלו היא להוכיח את השינוי המתהווה בהיררכיה בין יוצרים לצרכנים, שינוי המגיע לפעמים עד כדי היפוך התפקידים בהיררכיה: הצרכנים עצמם הופכים ליוצרים, והיוצרים ממקמים את עצמם בתפקיד ה"מעריצים", ואפילו מעזים לבצע ניטפיקינג משלהם.

מהו ניטפיקינג?

ניטפיקינג מתאר התעסקות אובססיבית בפרט שאינו חשוב. מקור המושג בביטוי "to pick a nit", תיאור לפעולת פליית הכינים המייגעת שהייתה נפוצה עד המאה ה-19, ובה אדם נדרש לפלות ביצי כינים שהוטלו בשיערו של אדם אחר (Hoening 1). עם השנים המונח עבר גלגולים שונים, וכיום נעשה שימוש במונח "to nitpick" בעיקר במשמעות המטאפורית שלו: חיפוש והתעמקות בפרטים הקטנים, התנהגות אשר עלולה להיתפס כמציקה וטורדנית או שעלולה להיתפס ככך אצל הצד האחר. בהשפעת המשמעות המקורית נרמז, כי החיפוש עצמו מעיד על התעמקות מוגזמת בדבר, כשהאדם בוחר לייגע את עצמו בירידה לפרטים שאינם חשובים. ההתנהלות הזאת יכולה להגיע למצב כה קיצוני, עד שלא פעם המציע את הניטפיקינג משלב נימת התנצלות במשפטים, כגון "סליחה על הניטפיקינג" או "אני יודע שזה ניטפיקינג, אבל...".

Posted by ★★★★★ 4.021 u/ApuFromTechSupport 2 years ago

Something that bothered me about S3E1: Nosedive

Sorry for nitpicking here, but if you rate people with 1-5 stars, how did her rating go below 1 at the wedding? Shouldn't the lowest rating you can get be a flat 1?



Morgann Gicquel
@Morgann_Gicquel



I know this is nitpicking but if a character has not traveled through the Tardis then alien language is not translated into English. That's like Doctor Who 101. Did they show previous episodes to the writers this season?

Cathy asked this question about *The Good Daughter* (*Good Daughter*, #1):

I really enjoyed this book, and I know this is nitpicking, but it's really bothering me : How did Mason not know who Charlie was when he slept with her? He claims the last name on her license was not Quinn so he didn't know, but knowing now what we know about their history and his torment over it, they live in a small town, he HAD to have known what she looked like, right?

"אני יודע שזה ניטפיקינג, אבל..."

צילומי מסך מתוך הרשתות החברתיות *Twitter*, *Reddit* ומתוך אתר *goodreads.com*

מה מייחד את הניטפיקינג מכל ביקורת אחרת שמועברת על יצירות תרבות? כשאדם מבצע ניטפיקינג ליצירה מסוימת, למשל סרט או סדרה פופולריים, הוא מצביע על פרט אשר לטענתו מוכיח אי-היגיון או חוסר עקביות מסוימים, בין שמדובר ביצירה עצמה ובין שביצירה אחרת הקשורה אליה. ביצוע ניטפיקינג ליצירה שונה במהותו במספר מובנים ממה שניתן לכנות "ביקורת קלאסית", בה המבקר מנתח את היצירה ומשתף קהל בחוויית הצריכה שלו. על פי נרייס טורצ'אני (Torchani), אחריותו של אותו המבקר היא להדריך את הקוראים שלו ביצירה, לנתח את השכבות השונות שהיא מכילה ולהדגיש מדוע מדובר

ביצירת אמנות מעניינת או לא מעניינת. טקסט ביקורתי יכול לתאר חוויית צפייה בטקסט חדש, או לבחון יצירה מוכרת מנקודת מבט חדשה ולהציע הסתכלות מרעננת עליה. המבקר "הקלאסי" מעלה על הכתב את הערכתו ליצירה, המלווה בהצעה לקוראים אם לחוות אותה או להימנע ממנה. בדרך כלל האחריות לבקר את היצירה בצורה זו ניתנת לבעל מקצוע, כמו מבקר קולנוע מקצועי או עיתונאי, ובמקרים אחרים למוכילי דעה אחרים, שקיבלו אחריות זו מהקהל עצמו. בניגוד לביקורת הקלאסית, הניטפיקינג אינו מבקש להעריך ולחקור את היצירה עצמה, אלא נועד להצביע על בעיה ברמת הפרט הקטן והזניח ביותר – כזו שלמרות נוכחותה ההשפעה שלה על איכות היצירה או על מידת ההנאה ממנה היא מזערית. ההתעסקות בפרטים הקטנים מגיעה למצב שבו רק המעורים ביותר בעולם היצירה יוכלו לא רק לספק לניטפיקינג פתרון אפשרי, אלא בכלל להבין את הטענה המועילית. ההתעסקות בזניח יחד עם הניפוי של מעריצים אשר אינם מעורים דיים בפרטים המזעריים ביצירה, הוא זה שעלול לגרום פעמים רבות לאנטגוניזם כלפי ניטפיקינג ולצורך להצטרף בעקבותיו.

הבדל נוסף בין ניטפיקינג לבין ביקורת על יצירות תרבות הוא שהניטפיקינג מתבצע לא על ידי גורם סמכותי כלשהו, אלא מועלה לדיון על ידי מעריץ במטרה להבין לעומק את הפרט המסוים שעליו נעשה הניטפיקינג ואולי אף להסביר אותו באמצעות הדיון. המעריץ מרגיש בנוח לבצע את הניטפיקינג במסגרת קהילה חברתית של מעריצים, שהתאגדה סביב יצירה אהודה או סביב יקום סיפורי המכיל מספר יצירות. קהילות המעריצים, או ה"פנדומים" (Fandoms) בשם המקובל, הן חלק אינטגרלי מפעילותו של המעריץ, כפי שמתואר במאמרם של קורטני נ. פלנטה ואחרים (Plante et al.). הם מסבירים במאמרם, כי אותן קהילות עונות מבחינת המעריץ על מספר צרכים חברתיים, כמו תחושת שייכות, חברותיות והיכרות חברתית (50). קהילות אלו מתגבשות בדרכים שונות – החל במפגשים בעולם האמיתי במסגרת אירועים וכנסים, רשימות תפוצה ותכתובות – ועד לביטוי הדיגיטלי שלהם ברשתות החברתיות, באתרי מעריצים ובפורומים. הפנדום הוא זה שמגדיר לעתים קרובות את גבולות הקאנון של העולם הבדיוני הנחקר ואת החוקים שלו, כלומר, כיצד מספר יצירות מתחברות ופועלות בתוך היקום המוגדר על ידו (Pugh). במצב שבו רימייקים והמשכים מאתגרים את ההיגיון הפנימי של העולם הבדיוני, הקאנון עוזר למעריצים להבין כיצד להתייחס לכל יצירה, ואיך להבין אותה בהקשר של הצירים שבהם פועלות שאר היצירות בתוך הקאנון.

המעריצים והניטפיקינג

תופעת הפנדומים החלה להתגבש עוד במאה ה-19, ואיתה גם ניטפיקינג המעריצים המתועד הראשון. קהילת המעריצים הראשונה הייתה ה"שרלוקיאנים", מעריצי שרלוק הולמס, אשר התאגדו לראשונה באופן פומבי סביב אהדתם לבלש הבריטי. באותה מידה שהם הרגישו צורך למחות ברחובות לאחר שאתור קונאן דויל (Doyle) "הרג" את הולמס בספריו, הרגישו השרלוקיאנים גם מחויבות לבצע ניטפיקינג על כל פרט וטעות שמצאו – וזאת גם לאחר שדויל בעצמו הפסיק לייחס חשיבות ליישום המשכיות בספריו (Brown). בפנדומים'

הראשונים, מגזיני המעריצים שיצאו לאור בשנות ה-20 של המאה ה-20, העורכים פרסמו מכתבי מעריצים שנשלחו למערכת עם ניטפיקינג על הספרות הזולה הפופולרית (Biel and Brent 17). מסוף שנות ה-60 ועד סוף שנות ה-80 של המאה שעברה החלו לצאת לאור פנזינים הממוקדים במותגייג'על, כמו *Star Trek* או *Star Wars*, שעסקו בעולם הספציפי של יצירות אלו, ומיקדו את הניטפיקינג של המעריצים ביצירה מסוימת ולא בקולקטיב של יצירות שונות מאותה סוגה (Verba). שיח המעריצים השתכלל, כשקלטות ה-VHS ומארזי ה-DVD אפשרו למעריצים לבצע צפייה חוזרת ביצירות האהובות עליהם, החל בשנות ה-80 ועד לשנות ה-2000 המאוחרות, וכך לאתר בהן ביתר דיוק טעויות שונות (Harvey 120).

מסוף המאה ה-20 ולתוך המאה ה-21, עליית האינטרנט ואיתו ההתפתחות של שירותי צפייה חוזרת ופריחתם של הפורומים והרשתות החברתיות, הביאו ביחד לעלייה מטאורית בהתגבשות קהילות המעריצים, ולמה שניתן לתאר כשטף של שיח ניטפיקי. רוי מנריני ולוצ'יה טרלי (Menarini and Tralli) טוענים כי ההתפתחויות הדיגיטליות הביאו לכך שבשנים האחרונות גדל מעגל צרכני הקולנוע והטלוויזיה ואוהביו, וכתוצאה מכך צמחו הקהילות שמנפקות תוצרים במדיומים אלו, מכיוון שחווית המחקר של היצירות הפכה לקלה ונגישה יותר מאי פעם. המעריצים יוצרים קשרים עם מעריצים אחרים ברשתות החברתיות, ומחליפים איתם חוויות, רשימות ודעות, והמידע הנגיש מעורר הערכה ביקורתית לתוצרי התרבות הפופולריים. הפורומים והרשתות החברתיות מאפשרים באותה מידה להתאגד ולדון ביצירות חדשות אקטואליות, כמו סרטים שזה עתה יצאו לקולנוע, וזאת במקביל לקיום דיון קבוצתי אודות יצירות עבר, כמו סרטים, סדרות טלוויזיה ומשחקי מחשב ישנים (139).

מידת המעורבות של המעריץ ביצירה גורמת לכך, שבשיח הניטפיקי הוא אינו נוטה להתייחס ליצירה כיצירה גרידא. בניגוד למבקר הקלאסי אשר מכיר בכך כי קיימת מערכת יחסים בין יוצרים לצופים, כפי שהסבירה טורצ'אני, המעריץ לא ישפוט את תוכנית הטלוויזיה או את הסרט כהפקה; הוא לא יסתכל עליה כמערכת מסועפת שבה משתתפים מגוון של יוצרים ומקבלי החלטות, וביניהם במאי, צלם ושחקנים, והם כוללים לוקיישנים, עריכה וכו'. במקום זאת, הוא נוטה לשפוט את היצירה על פי כל העקרונות של רצף אירועים, אשר אמור להסדר בצורה לוגית מבחינתו, כך שלא תיווצר סתירה בציר הזמן ובקאנון של היקום הדמיוני שהוא מכיר. הוא יתייחס לדמויות כישויות אוטונומיות בעלות רצון משלהן, הפועלות במרחב בעל חוקים ברורים, למרות שמדובר בדמויות מומצאות. דוגמה לכך ניתן לראות בפוסט "Nitpicking Star Wars" שהעלה הגולש חובב הקולנוע ג'ון קלארק (Clark), לבלוג המעריצים שלו *Haphazardstuff.com*. בפוסט הוא מעלה טענות ניטפיקיות כלפי הסרט *Star Wars Episode IV: A New Hope* (George Lucas, 1977) בנוסח המופנה אל הדמויות עצמן, כאילו הדמויות הן שביצעו את ההחלטות הללו במהלך הסרט: "למה האן סולו מבלה בתחילת הסרט במקום פומבי, בקנטינה על כוכב הלכת מוס אייסלי, כשהוא מבוקש על ידי אחד הפושעים הגרועים בגלקסיה?"; "מדוע העובדים של כוכב המוות שעומדים ליד קרן המוות לובשים ציוד מגן?"; וכדומה (Clark). שאלות אלו מנוסחות כפנייה ישירה לדמויות, ובהתעלמות מכך שבעצם היוצר הוא זה שאפיין את חוקיות העולם והניע את הדמויות שלו לעבר נקודות בעלילה.

What's with the scenic pause Ben and the gang take on the way to Mos Eisley?

Ok, the Princess is in trouble, the Empire is after them and they have to hire a spaceship to take them to Alderaan. Time is of the utmost importance.

Quick we'll goto to Mos Eisley spaceport and hire a pilot. *"Wait a second, slow down Luke. Yeah, stop right here. Ok, everybody out of the Landspeeder and let's look out over this cliff at Mos Eisley so I can explain to you that we must be cautious."*



What's the point of this time wasting moment? It's like Ben suddenly wants to take in the sights of Tatooine. He could have told everyone that Mos Eisley was a hive of scum and villainy while they were still driving there. He didn't have to force everyone to get out and stare at the city. And getting R2 and 3-P0 out of that Landspeeder must be a real pain. I guarantee you they're not hopping out of that thing like Bo and Luke Duke!

ניטפיקינג ל־*Star Wars Episode IV: A New Hope*, מתוך *Haphazardstuff.com* (Clark).

אך ניטפיקינג מעריצים, נוקשה ככל שיהיה, למעשה אינו ביטוי לסלידה וחוסר הנאה מיצירה, כי אם ההפך הגמור: אמנם הדידקטיות של הניטפיקינג מציגה בעיות ואי־היגיון שעולים מתוך טקסט מסוים, אך הקריאה והדיון לאחריה מתרחשים בפלטפורמה המיועדת לאותם מעריצים של היצירה (כמו בלוג מעריצים או קבוצת מעריצים ברשת חברתית), או בקרב קהל אשר מכיר את הקונבנציות והחוקים של היצירה או של יצירות דומות לה. כפי שביקורות רבות יותר נכתבות על סרטי מיינסטרים ופחות על סרטים עצמאיים, למרות הבדלי האיכות (Battaglia 28) – כך גם במקרה של הניטפיקינג. היצירות שיהיו אהודות יותר, בדרך כלל יצירות שנחשבות כחלק מ"תרבות הפופ", יזכו לפנדום גדול יותר, שימשוך כמות רבה של מעריצים לחקור את היצירה האהובה עליהם, לנתח אותה ולדון בה עד לרמת הפרטים הקטנים. כפי שמסבירים מנריני וטראלי, למעריצים יש יכולת לחקור ולבקר את היצירה, וזאת בלי שיצטרכו לבטל את הרלוונטיות של הטקסט עבורם או את מערכת היחסים שיש להם עמה (142). הירידה לפרטים הקטנים שמערב הניטפיקינג דורשת לא רק היכרות של היצירה במספר רבדים, אלא גם רצון לשאול ולחקור לגבי החורים העלילתיים הקטנים או לגבי אותו חוסר היגיון. הדבר מסביר כיצד גם לאחר שעמל על רשימה ארוכה ומפורטת של טענות כנגד *Star Wars Episode IV: A New Hope*, הגולש קלארק דאג לחתום את הפוסט שלו במשפט הסיום האופטימי: "יש כמה דברים שתמיד תהיתי לגביהם... [אך] הבגידה הניטפיקית שלי לא אומרת שאני לא אוהב את הסרט!".

מכאן ניתן להסיק, כי כשמעריך מבצע ניטפיקינג ביצירה מסוימת, אין הדבר מעיד באופן מוחלט על דעתו עליה, כי אם על עצמו ועל מערכת היחסים שלו עמה. מארי-לור ריאן (Marie-Laure Ryan) מסבירה את הצורך להתעמק בפרטים הקטנים כדרך להסביר פרטים קטנים שאינם מסתדרים מבחינה עלילתית, ואשר גורמים למעריך לפקפק בעצמו ובמיקומו כחלק מקהילת המעריצים. המעריך לא מאשים את היצירה, אלא שואל את עצמו "האם אני טיפש? אולי פספסתי דבר מה?". כלומר, הניטפיקינג מגיע ממקום של אהבה ליצירה, אך גם מהצורך להבין שהטעות היא אשמת היוצר ולא טעותו שלו (66). ובכל זאת, על אף ההנאה שמפיקים המעריצים מניתוח דקדקני של היצירות האהובות עליהם – כפי שמעידה כמות האתרים, הבלוגים, הפוסטים, הציוצים, הסרטונים וערוצי הוידאו המוקדשים לדבר – השאלות והתהיות שעולות בעקבות הניטפיקינג אינן מעוניינות להישאר חסרות מענה. רבות מהן באמת רוצות לקבל תשובה הולמת, שבאמצעותה ניתן להתיר את המתח שנוצר אצל המעריך לגבי יכולתו לתפוס את היצירה. הגורם הזמין ביותר למעריך, אשר מסוגל לספק לו תשובה לניטפיקינג, הוא חבריו לפנדרום – אלה שמקדישים את עצמם, בדומה לו, לחקר היצירה, ושייתכן שיוכלו מתוך הידע שלהם לספק לו את התשובה. לעתים די בתשובה של מעריך אחד, ולעתים דרוש מחקר של כל הקהילה, שצוללת "חזרה למקורות" ומנסה לאתר פתרון לחוסר ההיגיון. אך לא משנה עד כמה מתקבל על הדעת הפתרון שקהילת המעריצים תמצא, הוא עדיין יסווג בתור "שיח מעריצים", ולא כפתרון הרשמי. מבחינת המעריך יש רק מקור אחד שמסוגל לספק לו מענה לחוסר ההיגיון הקיים בטקסט, מענה שיתקבל מבחינתו ללא עוררין, וזהו היוצר של אותה היצירה.

היוצרים והניטפיקינג

מיקומו של היוצר כאוטוריטה הבלעדית בענייני אותה יצירה סומן כבר בימיו הראשונים של הקולנוע. התיאורטיקן הגרמני וולטר יוליוס בלוהם (Bloem) כתב כבר ב-1924, כי הקולנוע הוא מדיום להמונים, וההמונים רגילים לשייך את התוצר הסופי לאדם אחד בלבד (15). גישת ה"La Politique des Auteurs" המאוחרת יותר, בעקבותיה תבע אנדרו סאריס (Sarris) את המונח "Auteur Theory", סימנה גם היא את הבמאי כמוביל העיקרי של היצירה (2). אמנם במשך השנים נשמעה ביקורת על ההגדרה של הבמאי כאוטר הבלעדי של היצירה, מפני שלפעמים מדובר רווקא בשחקן הראשי, בתסריטאי, במפיק ואפילו בכותב של היצירה המקורית שעליה מבוסס הסרט (במקרה של אדפטציות) (Sadoul). אולם הגישות הנפוצות מטילות את האחריות ליצירה – ולפיכך גם את כל המשמעויות הנובעות ממנה – על אדם אחד. על אף התפתחותן של גישות ביקורתיות לאוטוריטה של האוטר, שהמובילה בהן היא גישתו של רולאן בארת (Barthes), אשר קוראת לכצע הריגה (מטאפורית) של היוצר, מעמדו של הבמאים במדיום הקולנועי רק התחזק. טימותי קוריגן (Corrigan) מסביר, כי עם השנים במאי הקולנוע הגיעו למעמד של אמנים סלבריטאים של ממש (38). כיוצא מכך, האמרות של הבמאים מתפרשות כדרך היחידה לפרש את הסרט שלהם, והם הפכו למקבילה של היצירה בעולם האמיתי, מקבילה המתקשרת לקהל מה הן המשמעויות ביצירה ומהו החזון שמאחוריה (41). גם במדיום הטלוויזיוני יוצרים מקבלים הכרה, ויש כאלה המוכתרים

כאוטרים; בדרך כלל יהיו אלה מנהלי התוכנית (Showrunner) ולא הבמאים של סדרות הטלוויזיה. בין שאלה יוצרים אשר הצליחו לנוע בצורה חלקה בין הקולנוע לטלוויזיה, כמו ג'יי ג'יי אברמס (Abrams), האחראי בין השאר לסדרת הטלוויזיה *Lost* (2004–2010) ולסרט *Super 8* (2011), ובין שהמדובר בכאלה שעבודתם מתרכזת בסדרות טלוויזיה בלבד – יוצרי סדרות ומנהליהן הפכו לאוטרים והשיח עליהם הפך למעריץ, והם זוכים לאותה הערכה לה זוכים במאי קולנוע בעלי שם (Grant 2014).

הגישות השונות, אשר מצד אחד מעניקות לקורא חופש גדול לחקור את היצירות האהובות עליו, ומהצד השני עדיין מעלות את היוצר האינדיבידואל כאחראי הבלעדי ליצירה, משפיעות על הצורך להפגת המתח שנוצר בעקבות השיח הניטפיקי בפנדומים השונים. המעריצים דנים ביניהם בפרטים הבעייתיים שאיתרו ביצירה, ופעמים רבות הם מנסים בעצמם לפתור איכשהו את המתח, על ידי העלאת השערות ותיאוריות שונות או חיפוש גורמים רשמיים היכולים להצביע על פתרון כזה או אחר. עם זאת, פתרון זה לעולם לא יתקבל כפתרון רשמי, ורק התייחסותם של היוצרים לתקבל באופן גורף על דעת כל הצדדים. הציפייה במצב כזה היא שיוצרים יתייחסו לניטפיקינג ויתנו עליו את דעתם, אך לא תמיד ישנה נכונות לכך מצד היוצרים.

כשג'ורג' לוקאס (Lucas), היוצר של סרטי מלחמת הכוכבים, שחרר לאקרנים את הסרט החדש בסדרה, *Star Wars Episode I: The Phantom Menace* (1999), היו מעריצים אשר העלו טענות כלפי חלקים מסוימים בסרט, ותהו כיצד פרטים המופיעים בו תואמים את הקאנון של מלחמת הכוכבים. בראיון למגזין *Empire* הבמאי בחר להגיב לטענות המעריצים כך: "אני מצטער אם הם לא אוהבים את זה. שילכו לראות את המטריקס או משהו כזה" (Freer 117). מובן שהתנגדות לביקורת היא דבר טבעי, ולא תמיד קל לקבל אותה בצורה חיובית (Seltzer), אך לא ניתן למנוע מצב שבו יצירות פופולריות בתרבות העכשווית – כמו מלחמת הכוכבים – יהיו על הכוונת של המעריצים, אשר בוחנים כל פרט קטן בהן ומצפים לקבל תגובה לטענותיהם. הסרט עלה לאקרנים בשנים הראשונות של צמיחת האינטרנט כרשת גלובלית, שהצליחה להיכנס לכל בית ואפשרה למעריצים להעלות את הניטפיקינג בפנדומים האינטרנטיים. הפנדומים היו אז בבחינת סוג של נישות, והיוצרים המשיכו להגיב למעריצים, אמנם בדרכים פחות ישירות, למשל ריאיונות בעיתונים.

עם כניסת הסמארטפונים והרשתות החברתיות לחיינו העולם הפך לנגיש וזמין יותר, ובעקבות זאת נוצרה ציפייה שהיוצרים יחזקו את הקשר עם המעריצים ויגיבו לשיח. ואכן, יוצרים רבים מצאו עצמם בפורומים, באתרי חדשות וברשתות החברתיות. חיפוש פשוט איפשר למעריצים להגיע אל הפרופילים של יוצרים מוכרים וליצור איתם קשר ישיר ומהיר, בדרך שלא הייתה קיימת לפני עידן האינטרנט. עם זאת, גם אם יוצרים בוחרים להביע עצמם באמצעות אחת מהפלטפורמות הללו, במקרים רבים זו תשמש אותם בעיקר ככלי שיווקי עבור היצירה הבאה שלהם, ולא ככלי האמור לקחת חלק בשיח המעריצים. ההתעלמות שלהם מהמעריצים ממשיכה את מערכת היחסים החד-צדדית איתם. מובן שישנם מקרים יוצאים מהכלל, כמו זה של הבמאי ג'יימס גאן (Gunn), שהפופולריות שלו עלתה לאחר שביים את *Guardians of the Galaxy* (2013). אמנם נכון שבחשבון ה-Facebook הרשמי שלו גאן מקיים קשר מתמשך עם המעריצים מתוך רצון לקדם את הפרויקטים שלו, אך בו

בזמן הוא גם מזמין אותם להעלות בפניו את שאלותיהם, ולו המגוחכות ביותר, ובסופו של דבר עצם העובדה שהוא מקשיב לשאלה ומתייחס אליה היא החשובה למעריצים. אך מול כל במאי כמו גאן ניתן למצוא במאי כמו ג'יימס מנגולד (Mangold), שהפילמוגרפיה שלו כוללת בין השאר את סרטי גיבורי-העל *The Wolverine* (2013) ו-*Logan* (2017). מנגולד בחר להתבטא בפומבי באמצעות חשבון ה-Twitter שלו נגד קהילות המעריצים, שנוטות לבקר יתר על המידה סרטי קולנוע חדשים. בציוץ שפרסם טען, כי שיח המעריצים גורם לכך שייצירת סרט חדש בסדרה אהובה הפכה להיות המקבילה הרגשית מבחינתו לכתיבת פרק חדש בספר התנ"ך, ושככל מקרה נראה שיסקלו אותו על כל בחירה שיעשה (Mangold)



James Gunn

MORE IMPORTANTLY, I'm getting a lot of questions about the AA batteries in Quill's Walkman, and how Quill's Walkman can survive for so long.
 GUYS, THEY HAVE THE ALIEN TECHNOLOGY TO TRAVEL FASTER THAN LIGHT BETWEEN PLANETS, I think they can figure out an alternative power source for the Walkman, and they likely also have technology to slow the degradation to the tape and player. This seems obvious to me.
 Please be respectful in the comments below or I'll have to block you. Sorry ahead of time.

ג'יימס גאן עונה על ניטפיקינג מעריצים. מתוך דף הפייסבוק של James Gunn

ניתן לטעון, כי מכיוון שבעידן הדיגיטלי הניטפיקינג מפוצל בין פלטפורמות כה רבות, אי אפשר לצפות מיוצר לעצור את עבודתו ולהתפנות לכל השאלות העולות לגבי היצירה שלו או לגבי העולם הבדיוני. עם זאת, לא חסרות דוגמאות ליוצרים אשר הצליחו להתגבר על כך, כמו ג'ין רודנברי (Roddenberry), היוצר של סדרת המדע הבדיוני *Star Trek* המקורית (1969-1966). בכתבה אודותיו באתר הרשמי של הסדרה מסופר, שבזמן שידורה המקורי של *Star Trek* הוא נהג לענות בעצמו לכל אחד מכתבי המעריצים ששאלו לאולפני הסדרה, כך שגם הניטפיקינג השולי ביותר שהגיע אליו זכה למענה רציני (Jose and Tenuto). הכתבה מדגישה שמדובר במאמץ רציני של רודנברי וצוות הסדרה, כי עדיין זו מחווה שנדירה גם כיום, על אף ההתפתחויות הטכנולוגיות הזמינות לנו. ואכן לצד כל יוצר כמו רודנברי קיימות דוגמאות ליוצרים רבים אחרים, שבחרים להתעלם כליל מטענות ושאלות שמפנים אליהם מעריצים, ויתרה מזאת – מגנים אותם בפומבי. יוצרים אלו בוחרים להתבטא באופן כללי נגד כלל המעריצים, או אף להגיב ישירות נגד דבריו של מעריך מסוים או קבוצת מעריצים. ערוץ YouTube פופולרי נוסף המזוהה עם תופעת הניטפיקינג הוא ערוץ היוטיוב CinemaSins. ברומה ל-Screen Junkies, גם הוא דן במוצרי התרבות הפופולריים ומציג גרסה משלו לביקורת מעריצים. סדרת הרשת בהפקתו, *Everything's Wrong With...*, מתייחסת בכל פעם ליצירה מסוימת ומפרסמת אותה בצורה כמעט אבסורדית, כולל התייחסות לפרטים קטנים שאפילו המעריצים האדוקים לא נוטים לבדוק, ושאותם הערוץ מכנה בחומרה "sins". הערוץ זכה להצלחה רבה ולצופים שתומכים בעבודתו ומייצרים אינטראקציה חיובית קבועה עמו – למשל, כשהם כותבים אילו יצירות נוספות היו רוצים לראות "מנותחות" על ידי יוצרי הערוץ. יש יוצרים מוכרים הרואים בערוץ הזה את כל מה את כל מה שרע בפנדומים

ובתרבות הניטפיקינג. למשל, התסריטאי דיימון לינדלוף (Lindelof) התבטא נגד הערוץ בחשבון ה-Twitter שלו, כשפרסם את הציוץ "אני הולך להשיג תשומת לב על ידי קריעה לגזרים של משהו שכולם אוהבים, במקום לייצר משהו בעצמי" – אמירה צינית על כך שלמעריצים קל לבקר. אולם מפעילי הערוץ, המחשיבים את עצמם למעריצים גדולים של תרבות הפופ ומצהירים כי התוכן שלהם נעשה למטרות קומיות ובידוריות עבור מעריצים, מעידים כי למרות הנאמר לעיל, הקולות הגדולים ביותר הפועלים נגדם הם דווקא אלו המגיעים מתעשיית הקולנוע והטלוויזיה (Scott qtd. in Alejandrino). יחס דומה חווה גם הערוץ Screen Junkies, שאמנם סדרת הרשת שבהפקתו, *Honest Trailers*, מתקבלת ביותר הבנה בשל הגישה ההומוריסטית שהיא מציגה – ואף יש יוצרים אשר משתפים איתה פעולה – אך גם הוא חווה פעילות מכוונת של יוצרים בתעשיית הקולנוע והטלוויזיה, שמדווחים בקביעות על הסרטונים שלהם במטרה להוריד אותם מהרשת, מכיוון שהם מציגים פגמים גדולים בסרטים הוליוודיים (Smart).

לא ניתן כמובן להכליל את כל היוצרים כאשר הם, וכפי שהודגם אפשר למצוא גם יוצרים המתבלטים בזכות הבנתם את הצורך בהתייחסות למעריצים – במיוחד כשמדובר במענה על ניטפיקינג מעריצים. הנכונות שלהם לענות לטענות המעריצים היא חלק מגישה רחבה שהם נוקטים. במאמרה, סוזאן סקוט (Scott) מסבירה כי אותם יוצרים, כדוגמת רודנברי וגאן, הבינו כי בתרבות העכשווית התפתחו מערכות יחסים מורכבות ומתמשכות בין הקהל לטקסט, ומצב זה מחייב שבירת דמות היוצר המתפקד כהורה – אותו "אוטר" שבארת המליץ להרוג (443). יוצרים אלה מצליחים, מצד אחד, לשמור על מעמדם כיוצרים ומצד שני לקיים מערכת יחסים פורה עם המעריצים שלהם, בצורה החורגת מההירארכיה הקלאסית של יוצר-קהל (447). ג'ונתן גריי (Gray) כינה יוצרים אלו "מחברים זומבים", מכיוון שלדעתו היוצר "הורג את עצמו" בצורה מטאפורית כדי להיחשב כאחד המעריצים (113). סקוט מכנה יוצרים אלו "Fanboy Auteurs", מונח שנשען על הקשר שלהם עם הפנרום באופן כזה, שהם מצליחים לשייך את עצמם אליו, והוא מתאר יוצרים התופסים תפקיד לימינלי בין מחבר לקהל (440). ככאלה מתאפשר להם לשוחח עם המעריצים, וכך להצליח למקם את עצמם הן בראש הפירמידה כיוצרים, והן בתחתיתה – כמעריצים. יוצרים אלה נתפסים כיוצרים ואוטרים, אך במקביל הם פועלים כ"מעריצים" של היקום שבו הם יוצרים. כאלה הם, לדוגמה, במאים של סרטי המשך לסדרות סרטים פופולריות או יצירות שמתבססות על יצירות עבר; מעריצים של הז'אנר או של אוסף המוסכמות שבהם הם נוטים ליצור (למשל יוצרים המתמקדים במדע בדיוני); ומעריצי היצירה שלהם עצמה, דבר המאפשר להם לקחת חלק בשיח המעריצים ולעודד אותו, על ידי מענה לשאלות ניטפיקינג זוטרות, ובמקביל להמשיך לפעול כיוצרים בעלי אוטוריטה משלהם.

תגובות יוצרים לניטפיקינג

יחסם של יוצרים אל ניטפיקינג אינו דבר בינארי, מגיב או לא מגיב. ניתן לזהות בתוך אותה קבוצה של יוצרים בעלי מאפיינים של "מחבר הזומבי"/Fanboy Auteurs, התייחסויות שונות בתגובה על דברי מעריצים: החל בתגובות שבהן היוצר מגיב לניטפיקינג אך מצליח לשמר

היטב את האוטוריטה שלו, ועד לתגובות מורכבות יותר, אשר הצליחו להשפיע בדרכים שונות על היוצר, על הקהל ועל מערכת היחסים שלהם עם היצירה. את התגובות ניתן לסווג בהתאם לקטגוריות שונות בסקאלה, שמציגה מצד אחד תגובות שמרניות ו"מחמירות" לניטפיקינג, ומצד שני תגובות שנובעות מסוג חדש של מערכות יחסים בין יוצר-קהל, שבזכותן הניטפיקינג הופך מ"מטרד" לבעל השפעה של ממש.

מענה על הניטפיקינג

לאחר תגובות של יוצרים כמו מנגולד או לינדלוף, אשר רואים את הניטפיקינג כתופעה שלילית ומתנגדים מפורשות לשיח שהיא מייצגת, התגובות הבאות בסקאלה הן מענה חיובי לניטפיקינג. זהו סוג התגובה החיובית הראשון בשיח החדש בין יוצרים למעריצים. היוצר עצמו עונה על ניטפוק ומציע עבורו את הפתרון הנכון ביותר מבחינתו. המענה יכול להיות הוכחה לכך שלא מדובר בטעות אלא בבחירה מכוונת, והיוצר יביא הוכחות לכך מתוך היצירה עצמה או מיצירות נוספות שמלוות אותה (סרטים או סדרות, משחקי מחשב, ספרים או כל דבר הנחשב קאנוני בעולם שבו פועלת היצירה). מנגד, היוצר יכול להוסיף פרט אשר אינו מופיע במפורש ביצירה או ביצירות הקאנוניות האחרות, אך מאפשר לפתור את אותו ניטפוק כך שיאושר על ידי קהילת המעריצים.

משתמש בשם Wyatt Wu פרסם סדרת ציורים אודות הסרט *Incredibles 2* (Brad Bird, 2018). בסרט המגולל את המשך עלילותיהם של משפחת גיבורי העל, גיבורי העל המבוגרים מוזמנים לחגיגה המוקדשת לגיבורי-על על ספינת ענק, והחגיגה מצולמת ומשודרת לכל אורחי העולם. בפועל מתגלה כי לא מדובר בחגיגה אלא במזימה זדונית, שמטרתה לפטור את העולם מגיבורי העל אחת ולתמיד. גיבורי העל עוברים שטיפת מוח שגורמת להם לנאום מול עיני האומה על הסכנה שגיבורי העל מהווים לאנושות, ובהמשך גם להוכיח זאת, והם מכוונים את ספינת הענק אל עבר העיר במטרה להשמדה. בסוף הסרט התוכנית מסוכלת על ידי הילדים הקטנים במשפחה – שברחו משטיפת המוח – והם עוזרים להסיט את הספינה ממסלולה. כל אורחי העיר מהללים את משפחת גיבורי העל על ההצלה. המשתמש Wyatt Wu הציג בסדרת הציורים שלו שאלה ניטפיקית: אם אורחי העיר ראו את גיבורי העל האהובים עליהם מאיימים להשמדם ומכוונים את ספינת הענק אליהם, מדוע הודו להם לאחר שהספינה הוסטה ממסלולה? הרי תושבי העיר לא ידעו על שטיפת המוח (Wu). סדרת הציורים הזו זכתה לשיתופים רבים ברשת החברתית, ולבסוף גם זכתה להתייחסותו של במאי הסרט עצמו. הבמאי צייץ בתגובה כי הניח שהקהל יבין שיתקיימו חילופי דברים בסוף הסרט בין גיבורי העל לתושבי העיר, אשר יסבירו את מה שכבר הצופים יודעים. הוא הוסיף כי בחר שלא להראות את חילופי הדברים הללו בסרט, מכיוון שלדעתו אין דבר נורא מלהראות את המובן מאליו (Bird). התגובה הזו לא רק שזכתה באישורו של אותו משתמש, שהגיב לבידור על היעילות של פתרון זה ועל כך שטעותו הוכחה על ידי היוצר עצמו – אלא היא גם זכתה לסיקור תקשורתי אינטרנטי על ידי אתרים ומגזינים העוסקים בקולנוע ובאנימציה (Sedon; Kitchener; Fiduccia).

בנוסף ליוצרים שלוקחים חלק פעיל בשיח של קהילות המעריצים האינטרנטיות ועונים אפילו על השאלות הקטנוניות ביותר, ניתן גם למצוא דוגמאות ליוצרים אשר בעצמם מעודדים את המעריצים להפנות אליהם שאלות וטענות. פנייה זו מתבצעת דרך ראינות אינטרנטיים, שבהם פונים ליוצרים ומבקשים מהם לענות על השאלות הבווערות של המעריצים ולסגור קצוות לא ברורים. ברבים מהדיונים האלו מועלות גם שאלות ניטפיקיות, אך אותם יוצרים בוחרים לספק תשובה ראויה גם לשאלות הזוטרות. ברשת החברתית *Reddit* קיים פורום מיוחד בשם IAmA, ובו מתארחים לא פעם יוצרים מפורסמים, אשר פונים לקהל הגולשים ומציעים להם את ההזדמנות לשאול כל שאלה העולה על רוחם. כך למשל, ב־IAmA שאירח את היוצר של סדרת הטלוויזיה *Vikings* (2013–2020), מייקל הירסט (Hirst), הגולשים הפנו אליו שאלות רבות העוסקות בפרטים קטנים, בדבר הבחירות הקטנות ביותר שדמויות הסדרה בחרו לעשות או לא לעשות (ראו בפוסט המקורי: Michael_Hirst). המענה הישיר, בדומה לדיונים עם היוצרים ב־*Reddit* או לציוצים בטוויטר, מאפשר לקבל תשובה ישירה על שאלת ניטפיקינג, ללא גורם שיתווך בינו לבין היוצר (כמו ראיין טלוויזיוני או אינטרנטי). אמנם בקבלת מענה ישיר מהיוצר אין למעריץ השפעה על היצירה האהובה עליו, אך הוא מקבל מהיוצר דבר אחר, דבר המנוגד לדעת היוצרים אשר הגיבו בהתנגדות לניטפיקינג של המעריצים: הוא מקבל אישור שמותר לשאול שאלות ולטעון טענות, ולא משנה כמה הן טריוויאליות.

קבלה

קבלה היא תגובה של היוצר לניטפיק על פרט מסוים ביצירה שלו, אך במקום לנסות לדחות את הניטפיק או לספק את המעריצים בהסבר משלו לטענה שהועלתה – היוצר מצהיר כי הוא מודע לשיח הניטפיקי, ולעיתים אף מודה כי מדובר בטעות ומקבל על עצמו את האחריות. גם כאשר היוצר מנסה להציע פתרון לניטפיק, זו בבחינת הודאה שאכן נעשתה שגיאה ולכן הוא מציע פתרון. כך למשל, מעריצים רבים הצביעו על טעות שהופיעה בסרט גיבורי־העל *Spider-Man: Homecoming* (Jon Watts, 2017) בנוגע לשנה שבה מתרחשים האירועים בסרט. אמנם לטעות זו אין השפעה כלל על אירועי הסרט עצמו, אך מכיוון שהסרט הוא חלק מיקום קולנועי המופק באולפן סרטי הקומיקס "Marvel Studios", התאריך שצוין סתר את ציר הזמן הרשמי ששאר הסרטים ביקום הקולנועי קבעו לפניו. גילוי הטעות אילץ את המפיק הראשי של האולפנים, קווין פייגי (Feige), לצאת בהצהרה כי התאריך שפורסם בסרט הוא אכן טעות, ולשחרר את ציר הזמן הרשמי של כל סרטי האולפן, ששייך לתאריך אחר לאירועי הסרט (Kyriazis).

קבלה מסוג אחר היא הנכונות של היוצרים לקבל את הניטפיקינג הצפוי ליצירה שלהם. בדיון בפורום AMA ב־*Reddit* שערך היוצר של סדרת הטלוויזיה *The X-Files* (Chris Carter, 1993–2018) לקראת עלייתה של עונה מס' 11, אחד הגולשים פרסם תגובה ובה שאל אותו, מה החלק המסובך ביותר לדעתו בשמירה על המיתולוגיה של הסדרה לאורך 25 שנים. על שאלה זו ענה היוצר: "המורכבות של הפרטים מטשטשת לאורך זמן, ולמרות

שעשינו מאמצים לשמור על הכל הגיוני, אתם בהחלט תצליחו לעשות לה ניטפיקינג" (ראו בפורט המקורי: ChrisCarterXFiles).

במקרים אחרים היוצרים מעידים על טעותם, אך מייחסים לה לגיטימיות "עבור הסיפור". לאחר שמייק ריאן (Mike Ryan), כתב של אתר החדשות האינטרנטי *HuffPost*, פרסם ביקורת על הסרט *Django Unchained* (Quentin Tarantino, 2013) הוא הוזמן על ידי הבמאי כדי לדון על הנאמר בביקורת. המטרה הייתה לדון ספציפית בניטפיקינג שלו על התוכנית של ג'אנגו וד"ר שולץ לחלץ את אישתו של ג'אנגו, ברומהילדה, מידיו של ברוך הכותנה והנבל של הסרט קלווין קנדי. לטענתו של ריאן התוכנית שהגו השניים הייתה מסובכת מכפי הנדרש, והציע תוכנית פשוטה שלדעתו הייתה משרתת את השניים טוב יותר. על לכך הבמאי הגיב " [...]. כן לחלוטין. זה היה יכול לעבוד. [...] אפילו במקרה של הסרט, זה היה יכול לעבוד" (Mike Ryan). לעצם הקבלה במקרים האלה אמנם אין השפעה ממשית על היצירה עצמה – הסרט שוחרר כבר לאקרנים או שהפרק בסדרה שודר כבר בטלוויזיה או הועלה לרשת. אך בעצם העובדה שהיוצר מודה בטעותו או מצהיר שטעויות נוספות צפויות להימצא ביצירתו, הוא מביא לטשטוש מסוים של הגבול בינו לבין קהל המעריצים שלו. במקום התעלמות מוחלטת או חינוך מגבוה, היוצר מתבונן במעריצים בגובה העיניים, ומודה בפניהם שגם היצירות המוערכות ביותר לא חפות מטעויות, ועל אף שהיוצרים מוכשרים – לטעות זה אנושי. ואולי יותר מכל, עצם הקבלה מהווה חותם על כך שהיוצר אכן מקשיב למעריצים.

התנגדות שהפכה לקבלה

התנגדות שהפכה לקבלה היא תגובה יוצאת דופן בסקאלה, מכיוון שאינה מכילה תגובה חד משמעית של יוצרים, אלא שינוי שהיוצרים עברו בהתייחסות שלהם לניטפיקינג. במקרים אלה לא התוצאה הסופית של השיח היא החשובה, אלא דווקא השיח עצמו, אשר הצליח להזיז את היוצר מעמדתו הקשוחה לעמדה מקבלת יותר. העובדה כי קיימת אפשרות לתקשורת ישירה דרך הרשתות החברתיות, מאפשרת פעמים רבות "לרכך" יוצרים שמתנגדים לניטפיקינג, להציג להם את השאלות והטענות באור נעים יותר, ואף לשנות את דעתם לגבי ניטפיקינג של מעריצים על היצירות שלהם.

כש-Screen Junkies העלו לערוץ היוטיוב שלהם את הקדימון הפארודי "Honest Trailers – Thor", על סרט גיבורי העל תור (Thor, Kenneth Branagh, 2011), תסריטאי הסרט זאק סטנץ (Stentz) צייץ על סלידתו מהקדימון הפארודי שיצא על הסרט, ואף איים להפסיק את ההתקשרות שלו עם כל מי שישתף אותו ברשת החברתית (Stentz). מנהלי הערוץ פתחו בדיאלוג עמו דרך רשת החברתית, והזמינו אותו להגיב על הטריילר יחד איתם באולפן שלהם. הדבר הוביל לסרטון ה-"Honest Reactions" הראשון של הערוץ, מעין סדרת בת של הערוץ, ובה הם מזמינים יוצרים לצפות יחד איתם בקדימון הפארודי שנעשה על היצירה שלהם ולהגיב עליו. בסרטון, הקרוי "Honest Reactions: Thor Writer Watches Thor Honest Trailer" שהוקדש לצפייה המשותפת בקדימון הפרודי, סטנץ הודה, כי לאחר שצפה בסרטונים נוספים של הערוץ הבין, שהניטפיקינג שמבצע הערוץ נובע בסופו של דבר מאהבה לתרבות הפופ. כמשך הניתוח שלהם את הקדימון הפרודי הוא

קיבל באהבה רבות מהטענות שהופנו לסרט, ולבסוף אף הצהיר כי "המרתי את הדת שלי לכנסיית ה-*Honest Trailers*!"

כש-*CinemaSins* העלו את הסרטון "Everything Wrong With Looper In 3 Minutes Or Less", המתייחס לחטאים המופיעים בסרט *Looper* (Rian Johnson, 2012), במאי הסרט כתב בחשבון הטוויטר שלו, שלהרגשתו הוא אמנם אמור לצחוק מהביקורת, אך עדיין היא נראית לו דוחה, חסרת-מחשבה ופשוט שגויה. כתגובה לכך, *CinemaSins* פתחו חשבון טוויטר משלהם במיוחד כדי להגיב על דברי הבמאי ולומר לו שהם מעריצים של העבודה שלו, כולל של הסרט שהם מבקרים בסרטון. התקשורת הישירה והמפרגנת אפשרה להביא ליחסים חמים ומפרגנים בין שני חשבונות, שלפני כן פעלו בניתוק זה מזה, והבמאי קיבל יותר באהדה את סרטוני הוידאו שהערוץ הפיק אודות סרטיו.

תיקון

אמנם שינויים ותיקונים הם חלק לגיטימי מהתהליך שעוברת היצירה (למשל צילום סצנות מחדש או הוספת סצנות חדשות), אך אלה מתבצעים לפני שהיצירה יוצאת אל הקהל. זאת מכיוון שלאחר מכן נדירה מאוד האפשרות להחזיר אותה לידי היוצר, כדי שתעבור תיקונים נוספים. אך למרות זוהו צעד נדיר – הוא אינו לגמרי בלתי-אפשרי, כפי שהוכיח הבמאי ג'יימס קמרון (Cameron), שביצע תיקונים בסרטיו *T2: Judgment Day* (1991) ו-*Titanic* (1997) בעקבות ניטפיקינג שהוצג בפני הבמאי על ידי מעריצים. התיקונים התאפשרו עם שחרורם מחדש של הסרטים לקולנוע בגרסאות מחודשות בתלת-ממד, ונעשה שימוש בטכנולוגיית מחשב כדי להטמיע אותם בצורה אינטגרלית בסרט. כך למשל, ב-*Titanic 3D* (2012), הבמאי בחר לשנות סצנה אחת בסרט – את השמיים שרואה רוז כאשר היא צפה על פני המים לאחר שהספינה טבעה. הוא עשה זאת לאחר שהאסטרו-פיזיקאי ניל דה-גראס טייסון (DeGrass Tyson) הוכיח לו, כי דפוס הכוכבים שמוצג בסרט אינו תואם את דפוס הכוכבים שהיה ניתן לראות מהאוקיינוס האטלנטי, בתאריך שבו טבעה הטיטאניק (Furness). לקראת יציאתו של הסרט *T2: Judgment Day 3D* (2017) קמרון נעזר באנימציות מחשב כדי לתקן ניטפיקינג שהטריד אותו בנוגע לעמידותה של שמשה קדמית של משאית, באחד ממרדפי המכוניות בסרט (Bradshaw). ניתן לזקוף את התיקונים לא רק לזכות הפיתוחים הטכנולוגיים שאפשרו את הטמעתם, אלא גם לזכות הניטפיקינג בקהילות המעריצים האינטרנטיות, שהצליח לזהות את חוסר-ההיגיון של ההתרחשות. המעריצים של אותם סרטים הצליחו לדלות את אותם פרטים בעייתיים בזכות שנים של צפיות חוזרות בסרט, במדיות הביתיות והדיגיטליות.

הניטפיקינג בסרטים הישנים התאפשר בזכות צפייה חוזרת ונשנית בהם, אך הסרטים שיוצאים בעשור האחרון של המאה ה-21 עוברים סריקה מקיפה של מעריצים עוד לפני שהם יוצאים לבתי הקולנוע: קדימונים, קליפים קצרים וסיקורים מיוחדים, שמספקים הצצה לסרטים העומדים לצאת בקרוב, משוחררים לרשת כדי לקדם את יציאת הסרט, ולעתים נחשפת בהם בעיתיות מסוימת על ידי המעריצים. במקרה של *Venom* (Ruben Fleischer, 2018), סרט אודות אחד מאויביו של ספיידרמן, תוצר של חומר חיירי המתמזג עם גופו של עיתונאי

ומעניק לו כוחות-על, המעריצים ביצעו לסרט ניטפיקינג כבר בקדימון הראשון ששוחרר לרשתות החברתיות. הניטפיקינג בוצע לגבי סצנה שהופיעה בקדימון, ובה אחת הדמויות מבטאת את שמו של הגזע החיזורי שאליו ונום משתייך, סימביוט (מהמילה סימביוזה), בצורה שגויה: בעוד שהמעריצים הגו את המילה 'Sim-Be-Ot', הדמות הגתה אותה 'Sim-Bay-Ot'. השינוי בהגייה גרם לסערה בקרב קהילות המעריצים, שדאגו פן ההגייה השגויה תופיע לכל אורכו של הסרט, והחלו לאסוף הוכחות מחברות הקומיקס ואפילו מהמילון Merriam-Webster, על כך שהם צודקים לגבי צורת ההגייה הנכונה (Schwartz). לאחר יציאתו של הסרט לאקרנים, מעריצים שצפו בו דיווחו כי בגרסה ששוחררה לבתי הקולנוע הסצנה המדוברת תוקנה, וייתכן שאף סצנות נוספות שונו בעקבות השיח (Hornshaw).
 אם הניטפיקינג שעליו הצביע המעריץ מתברר כנכון, אזי התיקון שלו היא התשובה האידאולית. אך תיקון כזה ביצירה עצמה מעלה עמו שאלות לא רק טכניות – כיצד להטמיע אותו כך שלא יפגע בשלמות הקטע בזמן הצפייה – אלא גם תהיות אמנותיות. קמרון עצמו מתוודה, שאף על פי שהוא תמיד פועל להגיע לרמת דיוק ואמינות גבוהה בסרטיו, כאשר מדובר בשינויים כאלה הוא תמיד שואל את עצמו עד היכן אפשר למתוח את הגבול (Cameron qtd in Bradshaw).

תיקון קאנוני

התיקון הקאנוני הוא הכנסתו של פרט מידע או אירוע לא לתוך היצירה עצמה, אלא ליצירה אחרת המתקבלת כחלק מהעולם הקאנוני הן על ידי האולפנים והן על ידי המעריצים. כדוגמה לסרט אהוד אך גם כזה שאינו חף מטעויות, היוטיובר The Nostalgia Critic מזכיר בסרטון בשם "Is It Right to Nitpick?" את סצנת הקרב הסופית ב"Star Wars Episode IV: A New Hope". הוא טוען שמפריע לו שכוכב המוות, כלי הנשק האימנטי של האימפריה, מושמד על ידי טיל אחד, שגיבור הסרט לוק סקיווקר יורה במדויק לתוך תעלה קטנה הממוקמת בכוכב. גם אם הטכניות של הישג הניצחון אינה חשובה לסרט, הקלות הזו הטרידה מעריצים של המותג במשך שנים, שתהו מה מידת האותנטיות של עוצמת איום של אימפריה, אם היא אינה מבחינה בנקודת חולשה כזו. הם הזכירו את הפרט הזה בניתוחי הניטפיקינג שלהם את הסרט, ואף הציעו פתרונות משלהם – רציניים או הומוריסטיים. הסרט *Rouge One: A Star Wars Story* (Gareth Edwards, 2016) על חבורת מורדי-חלל שמנסים לגנוב את תוכניות הבנייה של כוכב המוות, הביא למסך הגדול תשובה מספקת יותר: האדריכל של כוכב המוות היה אביה של מנהיגת חבורת המורדים, שתכנן כוונה את בנייתה של התעלה כדי לספק למורדים יתרון. כך סרט משנת 2016 מצליח לתקן בדיוק ניטפיקינג לסרט שיצא כ־40 שנה לפניו.

כאמור, התיקון הקאנוני הוא הכנסת הפרט המתקן לא ליצירה עצמה אלא לאחרת. למרות שהסרט *Rouge One: A Star Wars Story* לא נוצר על ידי הבמאי המקורי של *A New Hope*, הוא נחשב ליצירה קאנונית בעולם של מלחמת הכוכבים מכיוון שהופק על ידי Lucasfilms, בעלי הזכויות על המותג, והמעריצים מקבלים באופן אינטואיטיבי יצירות שהפיקה אותה חברת הפקה שהפיקה את היצירה הקודמת – כיצירות קאנוניות. תיקונים

קאנונים מוצעים בדרך כלל על ידי יוצרים צעירים, שגדלו או הושפעו מהיצירה ומהעולם שבה היא פועלת. יוצרים אלה מכירים יותר את שיח המעריצים, ולעתים פועלים כמעריצים בעצמם, והם מנצלים את ההזדמנות להביא יצירה חדשה לעולם, שתכיל פתרון מקובל על קהילת המעריצים. למרות שהיוצרים לא תמיד מודים שהתוספות הן תוצאה ישירה מהניטפיקינג, קשה להתכחש לעובדה שהם בוחרים להתייחס לאותם דברים ספציפיים שעלו בשיח המעריצים.

מכיוון שהתיקון הקאנוני אינו חייב להתבצע כיצירה נוספת הפועלת לצד יצירה קיימת, רימייקים נעשים על ידי הישענות על יצירה קיימת, אך בתוספת רענון של אלמנטים מסוימים בה, כשאלמנטים אלה כוללים לפעמים גם מענה לניטפיקינג מוכר על היצירה המקורית. דוגמה לכך ניתן לראות בסרט *Beauty and the Beast* (Bill Condon, 2017) רימייק לסרט המצויר משנת 1991, אשר מכניס מספר רב של שינויים עלילתיים כדי להסביר החלטות והתנהגויות שונות שצוינו לגבי הסרט המקורי. אחד השינויים בא לענות על השאלה, "מדוע גם על המשרתים בטירה הוטלה הקללה, למרות שבסרט מוצהר כי הפשע היה רק של הנסיך?". הרימייק מנסה לתת לשאלה הסבר, על ידי הוספת רקע שלא היה קיים ביצירה המקורית.²

מניעת טעויות

הניטפיקינג של המעריצים מצביע בפני יוצרים שונים על טעויות ביצירות שלהם, אבל האם אפשר להצליח למנוע טעויות לפני שיקרו? האם אפשר לתקן טעות שלא התרחשה? מעריצים מניחים, כי בסרטים או בסדרות, במיוחד אלו אשר מתרחשים בעולמות בדיוניים עם סט חוקים מובנה משלהם, היוצרים עושים כל מה שהם יכולים כדי "להדק" את הנרטיב כך שהוא יפעל בצורה הגיונית וברורה גם על בסיס חוקים שלא תמיד תואמים את המציאות שלנו. התהליך המחשבתי הזה מתקיים בדרך כלל אצל היוצר גם ללא ההתערבות של הקהל או המחשבה עליו. אבל לפעמים דווקא המחשבה על הניטפיקינג הצפוי יכולה לעודד יוצרים ליצור באופן שיתקבל טוב יותר על ידי המעריצים.

הבמאים של הסרט *Captain America: The Winter Soldier* (The Russo Brothers, 2014) – הסרט השני בסדרה המגוללת את עלילותיו של קפטן אמריקה – העידו כי אחד הכלים שעזרו להם להדק את עלילת הסרט, הייתה המחשבה על סדרת *Honest Trailers*. בראיון שלהם לאתר *Collider.com* הם סיפרו, שבמהלך יצירת הסרט הם עבדו קשה על הידוק הלוגיקה של הנרטיב, כדי למנוע טעויות בקדימון הפרודי שהם ידעו ש־Screen Junkies צפויים להפיק. הם אף השתמשו בביטוי "Honest Trailers Proof" כדי לתאר את היעד ששמו לעצמם – למנוע חורים עלילתיים ואי־היגיון בסרטים שלהם (Weintraub).

2 כתבה במגזין *Mirror* ניסחה כך את הפתרון שמציע הרימייק לבעיה: "The objects are cursed too because they turned a blind eye to the cruelty of the King as he treated his son (Rowney)"badly.

ניטפיקינג כחלק מהיצירות

כשיוצרים לוקחים חלק פעיל בשיח הניטפיקי או משלבים אלמנטים המזוהים איתו בתוך היצירות שלהם, האופי של הניטפיקינג הופך לרוב לחלק מאופי היוצר – ואפילו משתלב בתוך יצירותיו. לא מדובר בשילוב של הניטפיקינג עבור צורך נרטיבי, כי אם במחווה של היוצר למעריצים שלו. רוב היצירות שנוטות לבצע "קריצות" כאלו, מאפשרות מטבען להכניס אלמנטים מבחוץ, על ידי שבירה של הקיר הרביעי או אזכורים למדיה אחרת, ועל ידי כך לתרום ליצירה עצמה.

כך, למשל, בסרט *Deadpool* (Tim Miller, 2016) המאופיין באופי עוקצני ונטייה לשבור את הקיר הרביעי לעתים תכופות, קיים אזכור לתרבות הניטפיקינג כבר בכתוביות הפתיחה שלו: במקום רשימת קרדיטים שמציגה את בעלי התפקידים הראשיים בסרט ואת שמותיהם, כתוביות הפתיחה משתמשות בכינויים עוקצניים עבור הדמויות והיוצרים, למשל, במאי הסרט נקרא "an overpaid tool" והדמות הנשית בסרט מכונה "a hot chick". הכתוביות נעשו כך במסגרת הטון ההומוריסטי של הסרט, אך הטכניקה שבה הוצגו מתכתבת עם כתוביות הסיום שסוגרות כל סרטון של *Honest Trailers*. כשהשחקן ריאן ריינולדס (Reynolds) התארח בסרטון של *Honest Trailers*, שנעשה על *Deadpool*, הוא הודה שהיוצרים "שאלו" את הכתוביות מסדרת הרשת. בקדימון הפארודי שנעשה על סרט ההמשך, *Deadpool 2* (David Leitch, 2018), הדמות הבריונית – שמוכרת בזכות שבירת הקיר הרביעי ומודעותה העצמית – "משתללת" על הקדימון ומפנה את האצבע המאשימה מהסרט אל סדרת הרשת, במה שהיא מכנה "Honest Trailers: The Honest Trailer". התכתבות עם הערוץ נעשתה בסרט נוסף בכיכובו של ריינולדס, *The Hitman's Bodyguard* (Patrick Hughes, 2017). באחד הקדימונים ששוחררו לקידום הקומדיה, הקריין של *Honest Trailers* תרם את קולו לטובת קריינות בעלת אופי עוקצני, כזו שתקרוץ לקהילת הצופים הגדולה שתזוהה אותה מ-*Honest Trailers*.



ימין: כתוביות הפתיחה מתוך *Deadpool* (2016); שמאל: מתוך "Honest Trailers – Deadpool" (Screen Junkies, Youtube, 2016)

בין שמדובר בסרטון ויראלי עם מיליוני צפיות, שמקבל על עצמו להצביע על כל הטעויות ביצירה מפורסמת, ובין שהמדובר בהתכתבות בין מעריץ ליוצר בניסיון לפתור חור בעלילה הזוכה לסיקור תקשורתי לא צפוי – הניטפיקינג של המעריצים הופך לצורת ביטוי הנחשבת יותר ויותר כ"יצירה" משל עצמה. הדבר נובע לא רק מהיכולות הטכנולוגיות של המעריצים

להפיק סרטונים ארוכים ומפורטים, או בעקבות השיתוף המאסיבי של תכנים ברשת שמביא לכך שהניטפיקינג זוכה לעתים לצפיות של מיליוני משתמשים בכל העולם. הוא מתרחש גם משום שיוצרים מוכרים מגיבים לניטפיקינג, מושפעים ממנו, משלבים אותו ביצירותיהם ועושים לו ניטפיקינג משל עצמם. דבר זה מוכיח את הטשטוש של הגבולות הקלאסיים בין יוצר לצרכן, ומדגים את היווצרותן של מערכות יחסים חדשות שהיו נדירות בעידן שלפני האינטרנט.

אמנם עדיין לא מדובר בתופעה רחבה כפי שניתן היה לצפות, אך עצם זה שיותר ויותר יוצרים בוחרים להגיב ולהיות פתוחים לדון בטעויות ובאי-היגיון עם קהל המעריצים שלהם, מוכיח שהתופעה הופכת למקובלת יותר. טשטוש הגבולות יוצר-צרכן מביא לכך שמעריצים מוכתרים כיוצרים בזכות עצמם (בין שהם פועלים במדיה קלאסית [סרטים, סדרות טלוויזיה] ובין שהם פועלים במדיה החדשה) בעוד שיוצרים מתקבלים כחלק מהפנרום כמעריצים, ולוקחים גם הם חלק בתופעת הניטפיקינג.

ביבליוגרפיה

- Aleandrino, Rosemarie. "Changing the Dialogue: How Digital Creators are Reshaping Film Criticism". *ProQuest*. May 2018.
- Barthes, Roland. "The Death of the Author". *Aspen Journal*, no 5-6, 1967.
- Battaglia, James. "Everyone's a Critic: Film Criticism Through History and Into the Digital Age". *Senior Honors Theses: 32*, Digital Commons. May 2010.
- Bloem, Walter Julius. *The Soul of the Moving Picture*. E.P.Dutton, 1924.
- Corrigan, Timothy. "Auteurs and the New Hollywood". *The New American Cinema*. Ed. By Jon Lewis. Duke UP, 1998, pp. 38-63.
- Harvey, Colin B. *Fantastic Transmedia: Narrative, Play and Memory Across Science Fiction and Fantasy Storyworlds*. Palgram Macmillan, UK P, 2015.
- Hoening, Leonard J. "The Art of Nitpicking." *The American journal of medicine*, vol. 132 no. 2, 2019, pp. 262-263.
- Gray, Jonathan. *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*. NYUP, 2010.
- Menarini, Roy and Lucia Tralli. "Paratexts from Cinephilia to Mediaphilia (through Ludication Culture)". *The Politics of Ephemeral Digital Media: Permanence and Obsolescence in Paratexts*. eds: Sara Pesce and Paolo Noto, 2016, Routledge, pp. 138-148.
- Plante, Courtney N., et al. "'one of us': Engagement with fandoms and global citizenship identification". *Psychology of Popular Media Culture*, vol. 3 no. 1, 2014, pp. 49-64.
- Pugh, Sheenagh. *The Democratic Genre: Fan Fiction in a Literary Context*. 2006, Seren Press.
- Ryan, Marie-Laure. "Cheap Plot Tricks, Plot Holes, and Narrative Design". *Narrative Magazine*, vol. 17, issue 1, Jan 2009, The Ohio State UP, pp. 56-75.
- Sadoul, Georges. *Dictionary of Film Makers*. 1965. Trans: Peter Morris, U California P, 1972.
- Sarris, Andrew. "Notes on the Auteur Theory in 1962". *Film Culture*, vol. 27, 1962, pp. 1-8.
- Scott, Suzanne. "Dawn of the Undead Author: Fanboy Auteurism and Zack Snyder's 'Vision'". *A Companion to Media Authorship*, ed: Johnathan Gray & Derek Johnson, 2013, Wiley Blackwell P, pp. 440-462.

Seltzer, Leon F. “Why Criticism Is So Hard to Take (Part 1)”. *Psychology Today*, 30 Jan 2009, <https://bit.ly/3Gcmh5L>. Accessed 26 Apr 2019.

ספרים לא אקדמיים, כתבות, בלוגים ופרסומים אינטרנטיים

- Bird, Brad [@BradBirdA113]. “I don’t agree that it’s a “plot hole”. I assumed the audience would figure out that, once the boat was stopped, normal exchanges of information would happen between that crash and the villain being taken away. I didn’t need to SHOW it. Nothing worse than explaining the obvious”. *Twitter*; 13 Oct 2018, <https://bit.ly/3AKQgRf>.
- Biel, Joe and Bill Brent. *Make A Zine: When Words and Graphics Collide*, 2nd Edition, Microcosm Publishing, 2014.
- Bradshaw, Paul. “James Cameron just fixed The Terminator 2 continuity goof that’s bugged him for 17 years”, *Digital Spy*, Uploaded 22 Aug 2017, <https://bit.ly/3Hb53XP>. Accessed 26 Apr 2019.
- Brown, Scott. “Scott Brown on Sherlock Holmes, Obsessed Nerds, and Fan Fiction”. *Wired.com*, 20 Apr 2009. <https://bit.ly/3uatmS5>. Accessed 25 Sep 2019.
- Clark, John. “Nitpicking Star Wars”. *HaphazardStuff.com*, 28 June 2015, <https://bit.ly/3GkQJup>. Accessed 22 Apr 2019.
- Dickens, Donna. “The ‘Kong: Skull Island’ Honest Trailer Was Written By ‘Kong: Skull Island’ Director Jordan Vogt-Roberts”, *Uproxx*, 5 Sept 2017. <https://bit.ly/3Gfvpqc>. Accessed 22 Apr 2019.
- Erbland, Kate. “‘Kong: Skull Island’ Honest Trailer: Director Jordan Vogt-Roberts Lovingly Rips Apart His Own Monster Movie – Watch”. *IndieWire*, 5 Sep 2017. <https://bit.ly/3gicb8N>. Accessed 22 Apr 2019.
- Fiduccia, Christopher. “Incredibles 2 Director Dismisses ‘Plot Hole’ Pointed Out by Fan”. *Screen Rant*, <https://bit.ly/3ocJw9C>. Accessed 31 Jan 2022.
- Freer, Ian. “Interview with George Lucas”, *Empire*, Sep 1999, pp 114-122.
- Furness, Hannah. “‘Wrong stars’ force Titanic 3D scene to be reshot”. *The Telegraph*, 1 Apr 2012, <https://bit.ly/3rh4ypq>. Accessed 26 Apr 2019.
- Grant, Drew. “TV Writers and Showrunners Increasingly ‘Mute’ the Fans”. *Observer*: 20 Nov 2014, <https://bit.ly/3s6Gk0l>. Accessed 24 Apr 2019.
- Hornshaw, Phil. “Sony Fixed How Everyone Pronounces ‘Symbiote’ in ‘Venom’”. *The Wrap*, 4 Oct 2018, <https://bit.ly/3ISMhVu>. Accessed 26 Apr 2019.
- Jose, Maria and John Tenuto. “Roddenberry’s Interaction with Fans Via... Letters”. *Star Trek official blog*. 21 Dec 2016. <https://bit.ly/34jXTlt>. Accessed 24 Apr 2019.
- Kitchener, Shaun. “Incredibles 2: Is THIS a major plot hole? Director responds to ‘mistake’ accusation”. *Express*, <https://bit.ly/3uaGR4h>. Accessed: 31 Jan 2022.
- Kyriazis, Stefam. “Marvel MCU official timeline CONFIRMS that Spider-Man mistake but still DOESN’T make sense”. *Express*. 18 Nov 2018, <https://bit.ly/348US7L>. Accessed 24 Apr 2019.
- Lindelof, Damon [@DamonLindelof]. “Hmm. I’m gonna get a lot of attention for myself by ripping apart something that everyone loved instead of MAKING something myself.” *Twitter*; 20 Mar 2013.

- Mangold [@mang0ld]. "At the point when work writing & directing big franchises has become the emotionally loaded equivalent of writing a new chapter of The Bible (w/ the probable danger of being stoned & called a blasphemer), then a lot of bolder minds r gonna leave these films 2 hacks & corp boards." *Twitter*, 5 Jul 2018, <https://bit.ly/3GadaTa>.
- Rowney, Jo-Ann. "Beauty and the Beast remake just solved a lot of the original Disney film's plot holes". *Mirror*, 18 May 2017, <https://bit.ly/3uchU8z>. Accessed 26 Apr 2019.
- Ryan, Mike. "Quentin Tarantino, 'Django Unchained' Director, Challenged Us to A Debate on A 'Harebrained' Plot Point", *HuffPost*, 26 Dec 2012, <https://bit.ly/3s3QsqS>. Accessed 26 Apr 2019.
- Schwartz, Terri. "Venom Trailer Has Everyone Debating the Pronunciation of 'Symbiote'", *IGN*, 24 Apr 2018, <https://bit.ly/3IOTO7V>. Accessed 29 Apr 2019.
- Sedon, Dan. "Incredibles 2 director debunks major plot hole theory in his Pixar film". *Digital Spy*, 15 Oct 2018, <https://bit.ly/3rdwJpf>. Accessed 31 Jan 2022.
- Smart, Karl. "Where's The Fair Use? – One Video Sparks a Revolution", *TheOuterHaven.com*, 17 Feb 2016, <https://bit.ly/3IOTSob>. Accessed 26 Sep 2019.
- Stentz, Zack [@MuseZack]. "Fair warning: if you link to one of those insufferable 'Honest Trailers' videos, I will unfollow you.", *Twitter*, 3 Jul 2014, <https://bit.ly/3Hg4bkQ>.
- Torchani, Narjes. "The Role and Challenges of a Film Critic". *Talent Press*, 4. Feb 2019, <https://bit.ly/3rhe6RD>. Accessed 25 Sep 2019.
- ChrisCarterXFiles. "Believe it or not, I'm Chris Carter, creator and executive producer of the X-Files. Season 11 starts tomorrow at 8/7c on FOX! AMA". *Reddit*, 2018, <https://bit.ly/3ILJKc>. Accessed 26 Apr 2019.
- Michael_Hirst. "I am Michael Hirst – A writer and creator of Vikings on the History Channel. Ask Me Anything!", *Reddit*, 2017, <https://bit.ly/3ghuJGc>. Accessed 10 Feb 2020.
- Verba, Joan Marie. *Boldy Writing: A Trekker Fan and Zine History*. 2nd editions, FTL P, 2003.
- Weintraub, Steve. "Joe Russo and Anthony Russo Talk CAPTAIN AMERICA: THE WINTER SOLDIER, the Deleted Scenes, Trying to Make the Film Honest Trailer-Proof, and More", *Collider*, 3 Sept 2014, <https://bit.ly/3KR1NTE>. Accessed 31 Dec 2018.
- Wu, Wyatt [@wu_wyatt]. "PLOT HOLE in @TheIncredibles 2 that has been bothering me (SPOILER WARNING) a thread. So, when all the supers are on the boat the last thing everyone in the city sees on TV is mind-controlled Mr. and Mrs. Incredible making that whole speech that Superheroes are a threat". *Twitter*, 2 Oct 2018, <https://bit.ly/3ofHSEa>.

פילמוגרפיה: סרטים

- Beauty and the Beast*. Directed by Bill Condon, UK, 2017.
- Captain America: The Winter Soidler*. Directed by The Russo Brothers, USA, 2014.
- Deadpool*. Directed by Tim Miller, USA, 2016.
- Deadpool 2*. Directed by David Leitch, USA, 2018.
- Django Unchained*. Directed by Quentin Tarantino, USA, 2013.
- Guardians of the Galaxy*. Directed by James Gunn, USA, 2013.
- Kong: Skull Island*. Directed by Jordan Vogt-Roberts, USA, 2017.

Logan. Directed by James Mangold, USA, 2017.
Looper. Directed by Rian Johnson, USA, 2012.
Rogue One: A Star Wars Story. Directed by Gareth Edwards, USA, 2016.
Spider-Man: Homecoming. Directed by Jon Watts, USA, 2017.
Star Wars Episode IV: A New Hope. Directed by George Lucas, USA, 1977.
Star Wars Episode I: The Phantom Menace. Directed by George Lucas, USA, 1999.
Super 8. Directed by J. J. Abrams, USA, 2011.
T2: Judgement Day. Directed by James Cameron, USA, 1991. Re-released as *T2: Judgement Day 3d*, 2017.
The Hitman's Bodyguard. Directed by Patrick Hughes, USA, 2017.
The Incredibles 2. Directed by Brad Bird, USA, 2018.
The Wolverine. Directed by James Mangold, USA, 2013.
Thor. Directed by Kenneth Branagh, USA, 2011.
Titanic. Directed by James Camern, USA, 1997. Re-released as *Titanic 3D*, 2012.
Venom. Directed by Ruben Fleischer, USA, 2018.

סדרות טלוויזיה

Lost. Created by J. J. Abrams and Damon Lindelof, ABC, USA, 2004-2010.
Star Trek: The Original Series. Created by Gene Roddenberry, NBC, USA, 1966-1969.
The X-Files. Created by Chris Carter, Fox, USA, 1993-2018.
Vikings. Created by Michael Hirst, History Channel, Ireland-Canada, 2013-.

סרטונים ממקורות אינטרנטיים

“Everything Wrong with Looper In 3 Minutes Or Less”. *YouTube*, Uploaded by CinemaSins. 15 Jan 2013. https://www.youtube.com/watch?v=XwDbqhl_p3g
 “Honest Reactions: Thor Writer Watches Thor Honest Trailer”, *Youtube*, Uploaded by Screen Junkies. 14 May 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=3TI0czTWYoc>.
 “Honest Trailers - Deadpool (Feat. Deadpool)”, *Youtube*, Uploaded by Screen Junkies. 10 May 2016. https://www.youtube.com/watch?v=_qIRtFE6Afc.
 “Honest Trailers - Deadpool 2 (Feat. Deadpool)”, *Youtube*, Uploaded by Screen Junkies. 21 Aug 2018. https://www.youtube.com/watch?v=l_n-Cw_whls.
 “Honest Trailers – Frozen”, *YouTube*, Uploaded by Screen Junkies. 11 Mar 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=Zb5IH57SorQ>.
 “Honest Trailers – Kong: Skull Island w/ Jordan Vogt-Roberts”, *Youtube*, Uploaded by Screen Junkies. 5 Sept 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=saTFPCuQfVw>.
 “Honest Trailers – Thor”, *YouTube*, Uploaded by *Screen Junkies*, 29 Oct 2013. <https://www.youtube.com/watch?v=ztTG4P44164>.
 “Is it Right to Nitpick?”, *YouTube*, Uploaded by Channel Awesome. 31 Aug 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=e6nu-KkEoRI>.

שער שלישי
חזרות – בין שוני לדמיון

ליאור פרלשטיין

טווין פיקס: החזרה – רקוויאם לחלום האמריקאי

מבוא

החיים האמיתיים אינם עוד. אנחנו כבר לא בעולם.
(ארתור רמבו, "עונה בגיהנום")

בסצנה המתרחשת בפרק 13 של היצירה **טווין פיקס: החזרה** (*Twin Peaks: The Return*), אודרי הורן מספרת בחרדה לבעלה נמוך-הקומה צ'ארלי, כי היא איננה יודעת מי היא ומה קורה סביבה.¹ צ'ארלי, המהווה ייצוג פארודי לרמות הפסיכואנליטיקן, משיב לה בקרירות כי היא חווה משבר אקזיסטנציאליסטי מדרגה ראשונה, ואם לא תחדל מדרך התנהגותה ומספקותיה לגבי המציאות, הוא יאלץ לקטוע את סיפורה. סצנה זו מדגימה באופן סינקרוכי (ייצוג חלקי וסימבולי המעיד על כלל היצירה) את הלך הרוח של טווין פיקס החדשה, אשר הלך הרוח שלה הולם את הציטטה של רמבו, המהלכת עד הסוף על קו המתח הגבוה שבין בדיה למציאות.

על כן, במהלך חיבור זה אטען כי **טווין פיקס: החזרה**, היא יצירה מטא-בדיונית, היוצאת נגד המערכת ההוליוודית ומפיגה את קסמה. בכך היא מהווה כתב אישום נגד המערכת הקפיטליסטית המאוחרת (הניאו-ליברלית), וקוראת לצופיה להתפכח מעולם החלומות שהיא מייצרת. באמצעות ניתוח טקסטואלי של סצנות נבחרות, אבחן כיצד מתפרק עולם הסימולקרה ההוליוודי, המשרת כסוכן של האידיאולוגיה הניאו-ליברלית בשיווק החלום האמריקאי, כאשר הוא נתון בידיו של אמן פוסט-מודרניסטי בעל מודעות חברתית-פוליטית. חלום אמריקאי זה כולל את האמונה כי כל אדם, בלי קשר למוצאו או מעמדו (במנותק

1 בעונות הקודמות, אודרי הורן מילאה את פונקציית אובייקט התשוקה הלא ממומשת של גיבור הסדרה, דייל קופר, את האיווי שאינו יכול להיות ממומש ומרוסן על ידי החוק הסימבולי, וזאת בשל היותה בת-עשרה (ז'ז'ק 10). ביצירה החדשה היא מצויה בתרדמת עקב פיצוץ שאירע בתום הסדרה הישנה. היא מתה אך חיה, ו"חלומותיה" הם "המציאות" הנרטיבית-ריאליסטית שלה ושל הצופים.

מנסיבות חברתיות-היסטוריות ייחודיות), יכול לשגשג בחייו ולהשתתף במשחק הכלכלי המוטמע במוסדות אמריקה הליברלית-קפיטליסטית, אם רק יקדיש לכך את מיטב זמנו. לסיום אתאר כיצד היצירה מעוררת קריאה אתית בעקבות פירוק זה, ומשתמשת בכלי המערכת מבפנים, וכנגדה.

בדומה לאופייה הלא-מקובע של היצירה, המספקת לצופיה נקודות היאחזות רק כדי לפרקן וליצור תעתוע, כאקט המתנגד לרכיב ההצלחה באתוס האמריקאי, חיבור זה לא יעסוק בהתוויית קשרים נרטיביים או הסברים הנוגעים לדמויות הרבות ומערכות היחסים ביניהן. כאלה יסופקו בקצרה לצורך נקודות הקשר מינימליות, שיסייעו בהבנת הפרשנות התיאורטית. בפרק הראשון אדרש אפוא למושג הניאו-ליברליזם, ואתאר כיצד תפיסה כלכלית-חברתית זו מתכתבת עם תרבות הסימולקרה והאידיאולוגיה המנחה אותה, ומהווה פונקציה לשימור כוחן של הקבוצות הדומיננטיות בחברה. בפרק השני אעמוד על מעמדו בתוך המכונה ההוליוודית של האוטר הפוסט מודרניסטי, כמייצג של התנגדות לשיטה. בפרק השלישי אראה כיצד טוויין פיקס: החזרה מפרקת את המכונה ההוליוודית. בפרק הרביעי אעמוד על המשמעויות האתיות שעולות ואתאר כיצד היצירה מתנקזת אל האפולוגיה, בהסתמך על תפיסתו של הפילוסוף עמנואל לוינס (Levinas), המעידה על ערות היחיד במשפטו מול ההיסטוריה (201). בעזרת תיאוריות מדיסציפלינות שונות, אדגים כיצד יצירתו הניהיליסטית של לינץ' קוראת לצופיו להתפכחות, אך גם טומנת בחובה את הידיעה על כוחה של המערכת ונצחיותה.

א. המנגנון של הסימולקרה ההוליוודית

בחלוף השנים הפכה המערכת ההוליוודית לסוכנת ביצועית להנחלת האידיאולוגיה השלטת בארצות הברית, אידיאולוגיה המסווה ומטבענת (נתפסת כמובנת מאליה בפרקטיקות של חיי היומיום) את עצמה דרך מוצריה התרבותיים: בין שבראשית ימי הקולנוע עם במאים כמו ד. וו. גריפית' (Griffith), בין שבמלחה"ע השנייה עם סרטי התעמולה של דיסני ובין שבשליטתה הבלתי ניתנת לערעור של הוליווד בתעשיית הקולנוע העולמית; שליטה זו מתבטאת בבעלות על אמצעי ההפקה וההפצה, דחיקת שחקנים משניים (שווקים מתחרים) מחוץ למשחק, ושיתוף פעולה עם הממשל להפצת האידיאולוגיה האמריקאית (Alford 145-146). הוליווד מדהדרת אידיאולוגיה, שמאז שנות השבעים מכתובה את הטון בכלכלה העולמית וניתן להגדירה כניאו-ליברליזם. בספרו על תולדות הניאו-ליברליזם, מתאר דיוויד הארווי (Harvey) את התפיסה הזו כתיאוריה העוסקת בהתנהלות פוליטית-כלכלית, שעל פיה הדרך הטובה ביותר לדאוג לרווחת האדם היא באמצעות מתן מקסימום של חירויות לאינדיבידואלים, סחר נטול רגולציה ושוק חופשי (12). והוא מוסיף כי:

מאז שנות השבעים חלה תפנית ניכרת לעבר הניאו-ליברליזם בכל רחבי העולם, הן בהתנהלות והן בחשיבה הפוליטית-כלכלית. תופעות כמו דה-רגולציה, הפרטה ונסיגתה של המדינה מאזורים רבים של השירותים החברתיים נפוצו לכל עבר [...] בקצרה, הניאו-ליברליזם השתלט על השיח. השפעותיה של השתלטות זו

חלחלו אל הלכי החשיבה שלנו עד כדי כך שהן מעוגנות בחשיבה המקובלת, שעל פיה רבים מאיתנו מפרשים את העולם, חיים בו ומבינים אותו [...] הניאור-ליברליזם מעריך את יחסי החליפין בשוק כאתיקה בפני עצמה (הארווי 13-14).

הניאורליברליזם משרת כאידיאולוגיה, בדרך שלואי אלתוסר (Althusser) מגדיר כ"כופה את הוודאיות בתור ודאיות" (53), ומסווה את כוחו. אֶשְׁרור הוודאיות, כלומר הטבעת האידיאולוגיה השלטת (חלחול האידיאולוגיה לפעולות היום-יום), מגיע אל הקהל הרחב כתופעה שפרדריק ג'יימסון (Jameson) מגדיר כדומיננטה תרבותית, את "קיומם זה בצד זה של מגוון רחב של מאפיינים רבים, ועם זאת כפופים למאפיין הדומיננטי" (18); כלומר, דומיננטה הנשלטת בידי הגמוניה מעמדית-תרבותית. בצורה זאת "הייצור האסתטי משתלב בייצור הסחורות הכללי" (19), כלומר האמנות נכנסת למשחקי המקח וממכר של כלכלת השוק (והופכת למוצר) בעולם הקפיטליסטי המאוחר, ומגויסת לטובת העברת צפנים שונים, המסייעים כשימור הכוח ומאשררים את ההווה התרבותית-מעמדית של הסוכנים השונים בחברה.² צורות הצפנה אלה תופסות את בכורתן במערכים הסימבולים של כל חברה, קרי, במערכת הייצוגים של המסמנים והמסומנים של תוצרי התרבות ובפרקטיקות היומיומיות הניזונות מהן. כאן נכנסת המערכת ההוליוודית כסוכנת של התרבות האמריקאית, ותוצריה הם ייצוג ישיר של האידיאולוגיה הדומיננטית (הקפיטליסטית מאוחרת, הניאורליברלית), המייצרת דימוי אשלייתי של אמריקה ומסווה את מאזן הכוחות הפועל מאחוריה. בצורה דומה, תעשיית הבידור האמריקאית חודרת אל שווקים עולמיים ומבססת את שליטתה בתעשיית הקולנוע העולמית דרך העצמת המיתוס ושיווק החלום האמריקאי. בבסיסו של חלום זה קיים הרעיון של חברת צריכה, שבה הכול ניתן למכירה ועל כולם מוטלת החובה להשתתף במשחק. וכך, בהקשר של רעיון זה, מצטט החוקר לורנס האווי (Howie), את הפילוסוף הוראס קאלן (Kallen): "The American Dream is a vision of men as consumers, and" the American story is the story of an inveterate struggle to embody this dream in the institutions of American life.³

2 לתמצות על אופייה האפרמטיבי (המאשרר) של התרבות את תפיסת העולם של היחיד, מומלץ לעיין באחרית דבר של החוקרת לאה דובב לספרו של הרברט מרקוזה (Marcuse), "המימד האסתטי", עמ' 111.

3 הציטוט משנות ה-30, השנים שבהן נפוצו בנייני הכליבו הגדולים באמריקה, והאולפנים ביססו את שליטתם הודות לקוד ההפקה הנודע לשמצה (קוד Hays). מלבד היותו קוד צנזורה, היווה קוד זה תוקן של "מקצוענות" והתווה את נורמות העבודה בין החברות הגדולות. על השליטה העולמית של תעשיית הבידור האמריקאית בשווקים הגלובליים ושיתוף הפעולה בינה לבין הממשל ראו מסמך: "Special 301 Report", אפריל 2020, מלשכת הסחר האמריקאי. להרחבה על ביסוס שיטת האולפנים וקוד ההפקה כדרך לביסוס שליטת הוליווד, מומלץ לעיין במאמרו של ריצ'ארד מאלטבי (Maltby). על מודל הפרופגנדה של הוליווד, ראו מאמרו של מאתי'ו אלפורד (Alford), אשר דן בפרקטיקות של הסוואת כוח המבכרות נקודת מבט אחת על פני האחרת ונטויות לחזק את האידיאולוגיה השולטת, תוך הישענות על תורת הקידוד של סטיוארט הול (Hall).

ראשיתה של תרבות הסימולקרה⁴ מוצאת את משכנה במערכת ההוליוודית, כפי שמגדיר ג'יימסון: "לעולם שאינו עוד אלא הדימויים הצרופים שלו עצמו [...] תרבות הסימולקרום קמה לחיים בחברה [...] סביר להניח שלהיגיון המרחבי החדש של הסימולקרום, תהיה השפעה מכרעת על מה שהיה לפני הזמן ההיסטורי" (35). ז'אן בודריאר (Baudrillard) עמד בכתיבתו על ההבדל העקרוני שבין ייצוג לסימולציה. הוא כותב כי הייצוג מתבסס על עקרון של שיויון ערך בין הסימן לממשי (הייצוג מסמל דבר חומרי שבאמת היה שם קודם), בעוד שהסימולציה היא שלילה רדיקלית של הסימן בתור ערך (כבר לא מייצגת שום דבר ממשי). על פי עיקרון זה, הסימולציה עוטפת את כל מבני הייצוג השגורים, שעליהם התבססה האנושות, והופכת אותם לסימולקרה שאיננה מחויבת לאמת (12). בכך כל מערך תפיסת הייצוגים האנושי נתון למניפולציה, ויכול להיות מנותב בידי דומיננטה תרבותית. על פי זאת יכול להיווצר מצג שווא של מציאות (פאסדה), מתוך כוונת תחילה, על מנת לקבע אידיאולוגיה ואינטרסים של קבוצה שולטת, מצג ש"אין בינו קשר לממשות כלשהי ומהווה סימולקרה טהורה" (בודריאר 12).

כדי לנסות לנתח את החברה האמריקאית, יש להבין את תוצרי התרבות שלה ואת העמדות האידאולוגיות שהן נוקטות הן במודע והן שלא במודע. במובן זה, הסימולקרה ממלאת פונקציה מהותית להשתלשלות החיים באמריקה, וכך גם היא משווקת לעולם כולו (הסימולקרה-הדימוי על אמריקה). זאת מפני שהיא מבנה של תפיסת עולם המנותקת על פי רוב מהמציאות החומרית (במקום מודעות פוליטית-חברתית, היא מספקת אסקפיזם), תוך חלחול של תשוקה אודות חלום הוליוודי שאינו ברהשגה לרוב הצופים. וכך כותב על זה בודריאר:

פולחן הכוכבים אינו תופעה משנית, אלא הצורה הנשגבת של הקולנוע, הטרנספיגורציה המיתית שלו, המיתוס הגדול האחרון של המודרניות שלנו [...] כוכבי הקולנוע מהותיים להשתלשלותם של החיים בדימויים. הם מהווים שיטה מפוארת של תיעוש, סינתזות מבריקות של סטריאוטיפים על חיים ועל אהבה. הם מגלמים תשוקה אחת בלבד: זו של הדימוי, ואת האימננטיות של התשוקה לדימוי. הם לא גורמים לך לחלום, הם החלום [...] אלו הם פטישים, אובייקטים-פטישים, שאין להם שום קשר עם המדומיין, אלא עם הפיקציה החומרית של הדימוי (בודריאר 77-78).

האובייקטים-פטישים נושאים עמם מטען מאגי, ומייצרים תשוקה נטולת אנרגיה ראשונית ואינטימית (תשוקה אל אובייקט רחוק). זוהי תשוקה אל דימוי מוטה, שנוצר מראש עבור עוררות וגירוי, דימוי שמעולם לא היה לו קיום חומרי (וכאן המחשבה על תנאי היווצרותו נעלמת); האובייקטים-פטישים פועלים אפוא כסובלימציה בדרגה פיקטיבית ומדומינת,

4 דימוי, מראית עין. בודריאר נשען על הדיאלוג של אפלטון (Plato): "סופסטן". עמודים 262-267.

סובלימציה המבוססת על סימולציה.⁵ באופן דומה, הפטישים שמייצרת המערכת ההוליוודית כסוכנת מייצגת של האידיאולוגיה האמריקאית הניאורליברלית והניאושמרנית (דרך מוצרים המייצרים מראית עין נטולת מטענים היסטוריים), משמרת את מאזן הכוחות המוטה בעזרת הסימולקרה המוחלטת. היא פועלת לשמר את תפיסת המציאות (שממנה נובעת האידיאולוגיה – כלומר הוודאות המוחלטת שאיננה מותרת מקום לשאלה), כפי שהייתה מצויה במשל המערה של אפלטון.⁶

בדרך זאת נדמה, כי מבחינת צורת הבניית המציאות של מערכת הייצור ההוליוודית, אופן הטבעון הושלם, מכיוון שהוא מסווה את הרעות החולות שמעבר למסך ומייצר תבניות דומיננטיות לתפיסת המציאות דרך דימויים. תבניות אלה מקשות על דמיון מציאות אחרת, באמצעות האשרור התרבותי שהן מקבלות בחיי היומיום, בדומה לתפיסת המציאות המתרחשת במשל המערה האפלטונית. בצורה זאת הסימולקרה ההוליוודית מתפקדת כפסוודואמת, שהיא אמנות השקר הגבוהה ביותר, מכיוון שהיא משמרת את מאזן השולט־נשלט המוטה לטובת השולט, זה שיוצר את הדימוי, ובכך מסווה את כוחו, בדומה למה שז'יל דלז (Deleuze) כתב על הסימולקרה:

Simulation is the phantasm itself [...] the effect of the operations of the simulacrum as a machinery. It is a matter of the false as power, *Pseudos*, in Nietzsche's sense when he speaks of the highest power of the false. The simulacrum [...] cause [...] the model and the copy to fall under the power of the false (phantasm), it renders the idea of hierarchy impossible. (Deleuze, "Simulacrum" 53)

אל נקודת מוצא זו של המערכת, שבתוכה פועל דוויד לינץ' ועליה הוא מגיב, מתחבר באופן מטפורי המרחב המופשט, ביתו של דמות "הפּיירמֶן" ביצירה טויון פיקס: החזרה, אליה, אל תרבות הסימולקרה, אל החיים כהיפר־מציאות (תפיסה המושתתת על סימולציה) ואל המערה האפלטונית.⁷ במרחב זה יוצאת אל האור עמדתו של לינץ', המציבה אותו הן כיוצר פוסט־מודרניסטי המודע למערכת הטוטלית שבה הוא עובד ולמגבלותיו כיוצר בתוכה, והן כאוטר שהוא תוצר של מערכת המקדשת את האינדיווידואלים שבה ומסייעים בחיזוק אשלייתה ושגשוגה. היצירה מתחלקת לשלושה מרחבים עיקריים: 1. מרחב ריאליסטי שבו

5 תשוקה בוערת/דחף העוברים עידון דרך התבססות על "פנטזיה" שהסרט יוצר ומגשים. פנטזיה המבוססת קוד תרבותי ומגיבה לצורכי השוק, שבה הצופה בא/ה על סיפוק/ה מעצם הצפייה בה ממרחק – ראו ההיקסמות המטאפיזית מצפייה בפורנו (בוודיאר 34).

6 "תאר לך בני אדם השוכנים מתחת לפני האדמה במעין מערה, שיש לה מבוֹי־כניסה ארוך הפתוח לרווחה כלפי האור, לרוחבה של המערה כולה. בתוכה הם אסורים מילדותם [...] עד שאין בידם לשנות מקומם, ואינם רואים אלא לפנייהם [...] שמא סוכר אתה [...] שאנשים הנתונים במצב זה [...] ראו שמץ דבר משל עצמם ומשל חבריהם לכלא, חוץ מצלליהם, הנופלים אל קיר המערה שלמולם, מחמת האש (שמאחוריהם)?" (אפלטון, "ספר ז'" 421).

7 "הפּיירמֶן" הוא דמות שמופיעה גם בסדרה הישנה, ותפקידה הוא לספק רמזים לגיבור, דייל קופר, ולהזהירו מפני העתיד להתרחש. בעונות הישנות הוא בדרך כלל הופיע בחלומותיו של קופר, אך ביצירה החדשה הניתוק בין החלום למציאות אינו ברור, והוא מופיע פעמים רבות.

מתנהלים בני אדם באופן יומיומי (אתרים שונים וממשיים באמריקה); 2. מרחב שנקרא: "חדר המתנה" הנפרד מהמציאות ומהווה מרחב של מסתורין (ואליו מגיע גיבור הסדרה דייל קופר בתום העונה השנייה ללא יכולת לצאת); והמרחב השלישי הוא מרחב מופשט שבו נמצאים דמות "הפיירמן" ואישה מסתורית (מרחב הנמצא מעל פני האדמה, כלומר ההגעה אליו מתבצעת תוך קריעת השמיים ושיגור היחיד מעלה במערכולת אוויר). המרחב המופשט מאופיין בקצב עריכה איטי (שוטים ארוכים), הוא נטול צבע (שחור-לבן), אין בו דיבור והקומפוזיציה מודרניסטית-תעשייתית.

דמות "הפיירמן" היא מטפורה למספר יודע-כל, שלאורך היצירה (גם בגרסתה הישנה) מספק רמזים לעלילה (באופן כפול: לדמויות ולצופים). הוא מסמל באופן רפלקסיבי את השליטה של המחבר ביצירתו, אך גם את השליטה של האולפנים במוצריהם על כל הנלווה לכך. על כן, הוא מקור האור במערה ומהווה מטפורה ליוצר המחזיק בשלשלאות את דמויותיו. אך נדמה כי לינץ' פועל באופן ביקורתי, ומאחה את הנתק בין הריאליזם של היצירה והמרחב המופשט דרך פרקסיס היוצר ערעור במציאות האמריקאית. וכך המציאות, על דרך המטפורה, חוצה את סף הבדיון והנרטיב ומערערת את האשליה האמנותית (וכאן נוצר השיבוש הן במהלך ההיסטורי והן בתפיסת המציאות של היצירה שמערכת בין המרחבים). בנוסף, נוצרת מטפורה לכך שהיצירה משתחררת מאחזיתו של האמן ומתווספת לסך כל היצירה האנושית.

דוגמה טובה לשיבוש כזה מתרחשת בפרק השמיני של טוויין פיקס: החזרה, שבו מתבצע שחזור דיגיטלי של הניסוי האטומי הראשון בחולות ניו-מקסיקו בשנת 1945. הפיצוץ גורם, על פי מהלך הפרק והאודיסיאה שמתרחשת בו, להולדת ה"בלאק-לודג'" – אזור הרשע הטהור בסדרה (ובו מתגוררות ה"רוחות הרעות"). "הפיירמן", שכשמו כן הוא, כבאי השריפות, מנסה לתקן את המציאות על ידי החדרת דימוי אל תוך מסך המציאות. כמו מקור האור במערה, הוא איננו נראה ושולט על המציאות הנראית בהימצאו מאחורי מסך, שמבדיל אותו ממנה באופן מרחבי. לקראת סוף הפרק הוא הופך לעץ מוזהב (על כל הפרשנות המטפורית הטמונה בעניין – עץ הדעת) ומחדיר אל תוך מסך המציאות את זרעה המוזהב של לורה פאלמר כמחוללת הטוב האינסופי, בניסיון לשתול זרע אוטופי שישנה את העולם. כאן נוצרת האמירה הרפלקסיבית על הוליווד, כמי שמייצרת דימויים אוטופיים על המציאות החומרית.⁸ אך כפי שמתרחש פעמים רבות בסדרה, למרות ניסיונות "הפיירמן", הדברים תמיד משתבשים בעיירה טוויין פיקס ובדיאגזיס הריאליסטי של היצירה. כך, על פי לינץ', התנועה הטמונה בפרקסיס האנושי חזקה מכל אשליה, והמרחב המופשט כולו מתגלה כמטפורה לבעלי השליטה על אמצעי הייצור הקובעים את הדימוי (קרי אולפני הוליווד או באופן דיאלקטי: לינץ' עצמו במעין ביקורת עצמית ומודעות לגבולותיו). מתעוררת כאן אפוא קריאת תיגר על תרבות הסימולקרה והמנגנון האידיאולוגי ההוליוודי המבסס את שליטתה, והיא מתפרקת באופן

8 לורה פאלמר היא מחוללת הנרטיב של היצירה כולה, במותה בעת שהייתה נערת תיכון אהובה ומקובלת. גופתה התגלתה בפרק הראשון בסדרה משנות ה-90, על שפת אגם בעיירה השקטה טוויין פיקס, וכך הציתה את החקירה סביב רוצחה והתניעה את הסיפור.

מטפורי, דבר המעודד את הצופים לערנות מחשבתית ומודעות לתהליך הנסתר שמתרחש מאחורי הפריים, תהליך השואף להתפכח אל מעבר לסימולקרה.

ב. זעקת האוטר בתוך המכונה

לקראת סוף שנות ה-60, כאשר שיטת האולפנים איבדה מזוהרה ותור הזהב של הקולנוע האמריקאי הקלאסי הסתיים, דור חדש של במאים משכילים עלה באמריקה והביא עמו סגנון חדש. במאים אלה, למשל סטיבן שפילברג (Spielberg), מרטין סקורסה (Scorsese), ג'ורג' לוקאס (Lucas) ועוד, קיבלו אוטונומיה כמעט מלאה בניהול יצירותיהם, למרות שלא החזיקו בבעלות על אמצעי ההפקה שלהם. הם אומצו על ידי האולפנים, שגייסו את שמותיהם לפן המסחרי־שיווקי, כפי שכותב דרק ניסטרום (Nystrom):

Auteurism became a marketing tool that coincided nicely with the rise of college level film education [...] the American studio system made the deployment of auteurism a potential solution to the subsequent need to find new ways to mark a movie other than with a studio's signature. (Nystrom 18)

שיטת האוטריזם ומיתוגה על פי ניסטרום, הלכה יד ביד עם פירוקם של איגודי העובדים הגדולים בהוליווד, ושילבה את כוח ההון (הקפיטל) עם מעמד חדש של עובדים־מנהלים מקצועיים (PMC: Professional-Marginal Class), שהובילו סגנון וצורות הפקה חדשות ב"הוליווד החדשה" (Nystrom 22). מהלך זה השתלב עם תהליך שרווח בכלכלה האמריקנית בשנות ה-70, ונתן את האות לתחילת עידן הניאו־ליברליזם באמריקה. התהליך, שזכה לכינוי 'הלם וולקר', ריסק את איגודי העובדים באמריקה, העלה את מעמדם של מנהלים כלליים, והאדיר את ריכוז ההון בידי תאגידים (הארווי 41-43).⁹ כך הוליווד צעדה יד ביד עם אותו תהליך כלכלי־היסטורי ששטף את אמריקה כולה. הופעתו של דיוויד לינץ' על בימת ההיסטוריה של הקולנוע האמריקאי, כמי שגדל בבית בורגני מהמעמד הבינוני־גבוה ולמד בבית הספר הגבוה לאמנויות של פנסילבניה, מתחברת לאותם זמנים ולדור הבמאים המשכילים. דור זה הוא שמצד אחד יצר מתוך המערכת ביקורת על אמריקה בכלל ועל המערכת ההוליוודית בפרט, ומצד שני, באותו הזמן גם היה כדור שנוצל על ידי ההון כאמצעי לשימורו.

במובן זה ניתן לדבר על הפונקציה של לינץ' ממלא כאוטר, המביע לאורך השנים את זעקתו בתוך המכונה הגדולה של הוליווד, כעל התפקיד שהחוקר ג'ייסון מיטל (Mittell) קורא לו: פונקציית האוטר כ"שם" שאליו מתייחסים בשיח ("The inferred author function") (107). שמו של לינץ' כיוצר ממלא תפקיד חשוב בעת צפייה ביצירתו, מכיוון שכאשר צופים ביצירה חדשה שלו, כבר קיים לגביו רפרטואר שלם של עבודות, שממנו הקהל יכול לדלות את המשמעויות השונות. בכך הוא ממלא פונקציה של סוכן, המספר לצופיו סיפור ומוליך אותם בדרך בטוחה (107). אצל לינץ' תהיה זו דרך האבנים הצהובות הכול־הוליוודית, שמתפרקת בכל פעם מחדש ומבטיחה לצופים דבר אחד: לערער על נקודות המוצא שלהם

9 להרחבה ראו עמודים 23-55 אצל הארווי: "פרק א: חירות היא סתם עוד מילה".

בכל רגע נתון ולהוליך אותם בבטחה דרך מסע של חוסר היקבעות. או במילים אחרות: לינץ' מבצע דה־טריטוריאליזציה מתמדת לקונבנציות ההוליוודיות.¹⁰

פונקציית האוטר מתחברת אל דבריה של החוקרת סטלה סטקה (Setka), בדבר הפרה־קונסטרוקציה הנערכת אצל הצופים עוד בטרם יצפו ביצירה כלשהי. טרום־הבנייה שהצופים ניגשים איתה ליצירה, מבוססת על היכרות מוקדמת עם אמן כלשהו ויצירתו (ועם הז'אנר שאליו הסרט משתייך על מאפייניו האסתטיים השונים), היכרות המבנה את המשמעויות השונות שיכולות להתעורר מאותה יצירה (Setka 160). על פי סכמה זו, אם בסרטי אולפנים הוליוודיים עסקינן, גם מובנות מראש העמדות האידיאולוגיות של אותה יצירה, שאינן מערערות את שלוות הצופים ותפיסתם החברתית־פוליטית את המציאות (Alford 145). באופן זה מתאפשר המשחק של לינץ' עם צופיו ושבירת הציפיות ביצירתו. זוהי נקודת שבר המפרה את הדיאלוג רווי המשתתפים, שמתקיים בין האמן לצופיו לאורך השנים, דבר המזין תעשייה שלמה של מוצרים נלווים, ושיח רשתי ואקדמי עשיר אשר מתווך דרך המדיומים השונים. ניתן עתה להתחבר להבדל בין טוויין פיקס הישנה לחדשה, הן מבחינת שיח רווי שהסדרה הישנה פתחה, והן מבחינת הכלכלה שמתרחשת מאחורי הקלעים. בסדרה הישנה לא השיקולים האמנותיים עמדו במרכז היצירה אלא הפוטנציאל הרווחי של הגוף המפיק והמשרד (ABC), והדבר הביא להתכחשותו של האמן לסדרה, כפי שטען בראיונות שונים (מבחינה אמפירית, לינץ' ביים כ־20% מסך הפרקים הכולל (6 מתוך 30)). טוויין פיקס: החזרה כבר הייתה הפקה עצמאית יותר, והכסף גויס על ידי חברת ההפקה של לינץ' ושותפו מארק פרוסט (Frost), קרנות מקומיות (אתרים שבהם צולמה היצירה – למשל פריס, מדינת וושינגטון או קליפורניה) וחברת שואטיים (Showtime) שגם הייתה הגוף המשרד.¹¹ כאן השליטה המוחלטת כמעט של לינץ' ביצירה באה לידי ביטוי בכתיבה ובימוי של כל הפרקים, כמו גם בממד האסתטי והנרטיבי הייחודי. זהו הצד האוטריסטי־קלאסי של העניין, אך קיים נדבך נוסף שאינו שולל את דמותו של לינץ' כאוטר, אלא מסייע בהבנת צדה המבוזר של היצירה (שאינן לה מקור אחד), זה שמתנגד לריכוזיות מוקדי הכוח שבה הן מבחינה עלילתית והן מבחינה הפקתית. אנטי־ריכוזיות זו כוללת עושר אדיר של דמויות ומגוון רחב של נרטיבים קטנים, אתרי צילום ואנשי הפקה שונים, אשר לכולם מגיעה הכרה על עבודתם. (דוגמה לכך נמצאת בהמשך הרצת התמונה בסוף כל פרק בהופעת שורות הקרדיטים – דבר המסקרן את הצופים להמשיך לצפות בהם פן יפספסו משהו, וגם מאלץ אותם להכיר בעבודה הרבה שהושקעה ביצירה).

כך, בשונה מנרטיבים הוליוודיים וצורות הפקה (צילום באולפנים) קלאסיים, שבהם יש גיבור אינדיבידואל שכל משקל הנרטיב מונח על הצלחתו (ומכאן גם האפקט הגדול בקתרזיס שמגיע בסוף), בטוויין פיקס: החזרה לא כל כך משנה מיהו הגיבור וכיצד הוא פועל. זאת מכיוון שגם הדמויות המשניות מהוות חלק אימננטי ביצירה (כפי שיורחב בהמשך),

10 דה־טריטוריאליזציה על פי דלזו (Deleuze) וגואטרי (Guattari) היא פירוק הגבולות, חוסר היקבעות, השתנות מתמדת וניתוק מהמקור (86–87).

11 ראו דבריו של לינץ' שבהם הוא מאשים את הרשת המשרתת (ABC) בכך שהרסה את הסדרה: <https://bit.ly/3mHOflto/38hVI0v> ולחלופין את רשימת ההפקה של היצירה משנת 2017: <https://imdb>.

ומתבצעת דה־טריטוריאליזציה לנקודות המשען של הדמויות, ובאופן דומה גם לאלה של הצופים, וכך נעלמת המטרה סופית שאליה שואפים הגיבורים. בצורה זאת כובד המשקל של היצירה תלוי בחוויה המידית שהיא מייצרת אצל הצופה וברפלקסיה על אותה חוויה, הרבה יותר מאשר בנרטיב שלה ובשאיפה להגיע אל סופו בר ההבנה (כלומר אל פתרונו ואל הקתרזיס המיוחל). אקט ההתנגדות לסכמטיזציה ההוליוודית ולנרטיב הליניאר־יקלאסי מתבצע דרך בניית נרטיב היפר־מורכב ורווי סיפורים קטנים בין דמויות משניות, ושכירתן של הדמויות המרכזיות ונקודות המשען של הצופים. האקט הזה מתבטא גם בחוסר בהירות בהקשר הביקורתי־פרשני־יאורטי של היצירה הכוללת, הפועלת לשיבוש הבנת הנרטיב (ובאופן תרבותי רחב יותר – מבקר את "רוח" המצליחנות האמריקנית), ויוצר מעין חוסר ודאות הן לגבי הדמויות והן לצופות ולצופים.

הדרך שבה משחק לינץ' עם הקולנוע האמריקאי דומה למה שוולטר בנימין (Benjamin) הגדיר כביצוע פוליטיזציה לאסתטיקה ההוליוודית,¹² שנועדה להוציא לאור את האמצעים שבהם המערכת משתמשת, לשבשם כדי להפוך את הצופים מודעים להם, ובכך לעורר מחשבה היסטורית־חברתית־פוליטית (בנימין 60). רמז מטרים לשינוי הגדול בין שתי היצירות (הישנה והחדשה, על הבדלי ההפקה והשייכות האוטורית של כל אחת מהן) נמצא באופן רפלקסיבי כבר בשיר הפותח כל פרק, מאז הופיעה לראשונה טוויין פיקס על המסך.¹³ המנגינה הטוויין פיקסית המכשפת משנות ה־90, שמעוררת אצל צופיה נוסטלגיה וזיכרון נעים מהסדרה הישנה ודמויותיה האהובות, מתעמתת כבר בפתחת הגרסה החדשה עם סדרת שוטים מופשטים ולא ברורים (בשונה מהפתחה הישנה שציירה את העיירה טוויין פיקס כמקום כפרי ושלי). למשל, היא מתארת מפל גועש המתאחה בדיסולב (מה שמסמל מבחינת עריכה את המעבר התקופתי בין שתי היצירות) עם וילון אדום, שמתבדר ברוח ולבסוף מסתחרר אל רצפת חדר ההמתנה. הקטע כולו מהווה מטפורה לסערה הטוויין פיקסית הקולנועית, בשונה מהאווירה הנינוחה ששרתה על הסדרה הישנה: המפל הוא מטפורה לזרמים השונים (מאפייני המבע והנרטיב הקולנועיים) שמפעיל לינץ' ביצירה. זרמים אלה משתלבים בעיקרון הסימולציה הקולנועית המיוצג באופן סימבולי על ידי הווילון האדום (וילון התיאטרון – The Red Curtain), ולבסוף מגיעים אל חדר ההמתנה בתנועת מצלמה מסחררת, הנעה במהירות גבוהה על פני רצפת טפט מעוטרת ברפואי צורה מתמשכת, כמטפורה לעקרון האינסופיות וחוסר הוודאות בהבחנה שבין בדיה ומציאות.

כאן גם מתחברת עמדתו של לינץ' כאוטר פוסט־מודרניסטי, המאתגר את השיטה ואת הדרך שהיא פועלת, ומבנה באמצעות תוצריה תפיסת עולם מדומיינת על אמריקה. לינץ' פועל באופן מטא־בדיוני ופוסט־מודרניסטי כדי לפוגג את הקסם הקולנועי, להוציא את

12 אם על פי וולטר בנימין הוליווד מבצעת אסתטיזציה של הפוליטי, כלומר מסווה ומייפה באמצעות מוצריה את המנגנון הרקאני של הקפיטליזם/פאשיזם, הפוליטיזציה של האסתטי תשאף לאמנות החושפת את המנגנון באופן אלים (אמנות ככלי נשק) תוך עוררות חושית, כדי לעודד מחשבה אצל הצופים.

13 על ניתוח זה שורים עקבותיה של התיאוריה הפסיכואנליטית, שהגה התיאורטיקן תיירי קונזל (Kuntzel) על אודות פענוח הסימנים שמופיעים בתחילתו של סרט ומשמשים כקוד ליצירה כולה.

צופיו משלוותם ולעורר תהיות על הדימויים המוצגים בפניהם. כך כותבת החוקרת לינדה האטצ'יאון (Hutcheon) על הקשר האימננטי בין המושגים מטא־בדיוני ופוסט־מודרניזם: "אם פוסט־מודרניזם הוא הנוכחות של העבר ביצירה, כאשר הוא מיושם על המושג 'בדיוני', באופן אנלוגי, הוא מתאר את הבדיוני בצורה הטובה ביותר כמטא־בדיוני והיסטורי שמהדהד טקסטים מהעבר [...] רפלקסיביות מטא־בדיונית ואינטרטקסטואליות מבליטים באופן ברור את העובדה שהאמיתות ההיסטוריות הן במידה מסוימת בעייתיות, בלשון המעטה" (3).

בנוגע לאמנות פוסט־מודרניסטית ופארודיה, היא מוסיפה:

לעשות פארודיה אין פירושו להחריב את העבר, אלא להעלות שאלות בנוגע אליו [...] העולם שבו הטקסט מתקיים הוא עולם השיח. יש לו קשר ישיר אל העולם האמפירי אבל הוא בעצמו אינו כזה. ריאליזם הוא כסך הכול סט של קונבנציות והייצוג של ה'ממשי' אינו הממשי עצמו. ההיסטוריוגרפיה המטא־בדיונית מאתגרת את התפיסה הנאיבית של ייצוג ריאליסטית מחד גיסא, ומאידך גיסא גם את השאיפה הפורמליסטית להפרדה מוחלטת של אמנות מן העולם. היצירה הפוסט־מודרניסטית היא אמנות המודעת לעצמה בתוך הארכיון של סך כל היצירה האנושית. (Hutcheon 6)

לפיכך, המודעות העצמית וההיסטורית של הטקסט ושל יוצרו (המתבטאת דרך סך יצירותיו), מהווים מרכיב חשוב במשמעויות השונות שעשויות להיווצר ממנו. זאת מכיוון שהם מאתגרים את הקונבנציות השולטות שיצרו את הדימויים בתרבות הפופולרית, ומעמתים את הצופים לא רק עם התוכן, אלא בעיקר עם האסתטיקה והאופנים השונים שבה היא פועלת כמכלול. לינץ' משחק עם מושג הפסטיש, המהווה רכיב עיקרי בתרבות הסימולקרה ובדרך היצירה ההוליוודית, שהוא על פי ג'יימסון: "חיקוי של סגנונות מתים [...] דיבור מבעד לכל המסכות והקולות שנאגרו במוזיאון הדמיוני של התרבות, שכעת היא עולמית" (ג'יימסון 34). הפסטיש הוא מחד גיסא חזרה על הדימויים והקונבנציות בצורה המרוקנת את תוכנם ומנתקת אותם מהקשרם ההיסטורי, ומאידך גיסא, שימורם ללא כל עמדה שיפוטית, דבר המשרת את הנצחת המערכת ההוליוודית דרך שעתוקים מבוססי אשליה. עם זאת, אופן פעולתו של לינץ' דרך פסטישים מהווה צורה מנוגדת להלך רוח זה בהקשר של דימויי העבר, כאנטיזה להוליווד. שכן הפסטיש אצל לינץ' מקבל תפנית בעודו טעון במטען היסטורי, אלים ואירוני, המערער על תפיסות היסוד שאיתן הגיעו הצופים לנקודת המפגש עם היצירה, שבו ההיסטוריה הקולנועית חוזרת תוך הזרה החושפת את עיוותיה, וכן את חדר־מדיות הנרטיב ההיסטורי שרווח בה.

כך, בעזרת סימולקרה שמודעת לעצמה ומשקיפה עליה ועל המערכת שהיא פועלת בה, לינץ' מצליח לעורר ביצירתו תהיות על עצם הדימוי, המנגנון שמייצר אותו, ההיסטוריה שהבנתה אותו והשלכתו אל המציאות שמעבר למסכים. מכאן שואבת הביקורת ביצירתו את חלקה הארי, כאשר הוא עורך איחוי בטוויין פיקס: החזרה בין תרבות פופולרית על הפסטישים שלה, לבין אמנות מופשטת המותירה לצופים מרחב פתוח לתמרון פרשני והפועלת לייצור אפקט (affect) של "הלם" בעקבות הדימוי. באופן זה היצירה מפעילה השהיות נרטיביות ומשלבת מגוון רחב של דמויות בעלות קווי עלילה מנותקים (בצורה המקשה לטוות את כל

החוטמים המקשרים). היא עושה שימוש בדימויים סוריאליסטיים ובטכניקות של ווידאו-ארט, הנשענים בין השאר על אמנות הציור המג'יק-ריאליסטית (תת-קטגוריה של הסוריאליזם שהצייר המוכר ביותר ממנה הוא Rene Magritte) או הריאליזם-האמריקאי (דוגמת Edward Hopper). והיא עושה זאת כך שהדימויים יוצרים קווים מחברים ואינטרטקסטואליות אירופית, הן ליצירות קודמות של לינץ' והן להיסטוריית הדימויים ההוליוודית על החלום האמריקאי.¹⁴ בהצגת תרבות גבוהה והצגת תרבות נמוכה, טווין פיקס: החזרה משחקת על המתח שנולד בשילוב שתי הגישות.

דוגמה טובה לאיחוד בין המטא-בדיוני, הפסטיש והמעשה האמנותי-פוסט-מודרניסטי הנושא מטען אלים, היא אותה אודיסאה מהפרק השמיני, הנפתחת בצלילי היצירה: "Threnody for the Victims of Hiroshima" ("קינה לקורבנות הירושימה") של המלחין הפולני קשישטוף פנדרצקי (Penderecki). סאונד צורם של כינורות מתכתיים, היוצרים אווירה של אימה וחרדה מהרגע הראשון, מתעמתים עם דימוי שהוא שחזור דיגיטלי של פטריית העשן האטומית הראשונה בהיסטוריה (שחזור שנערך לפי הדימוי המקורי), כשהמצלמה נעה באיטיות אל תוך הפטרייה בשוט אחד ארוך. דרך שחזור שעבר הזרה הוא מצליל לעורר חרדה, ובכך קורא לצופים להיות מודעים להיסטוריה שהובילה להפלת הפצצה על הירושימה, ולהרס ולחורבן האדיר שהיא הביאה. את האצבע המאשימה הוא מפנה כלפי מי שיצר את אותו דימוי מרתיע ואת אותה קטסטרופה ממשית: אמריקה (שכפי שנכתב בשלב מוקדם יותר, האודיסאה נגמרת בכיתו של "הפיירמן", כלומר במרחב שמהווה מטפורה לאולפני הוליווד ולבית היוצר).

ג. פירוק המכונה כמטפורה פוליטית

בפרק הראשון של טווין פיקס: החזרה, מופיעות שתי דמויות חדשות (שלא הופיעו בסדרה המקורית או בסרט שיצא בעקבותיה) בקומה העליונה של בניין רב-קומות בניו-יורק. דמותו של סאם קולבי נשכרת על ידי אדם מסתורי לשבת ולצפות (כשלצדו עשרות מצלמות מקליטות) בקופסת זכוכית ריקה, למקרה שמהו יופיע בה. אל סאם מצטרפת בחורה צעירה בשם טרייסי, והשניים מקיימים יחסי מין מתוך ביטחון שדבר לא יופיע בקופסה ויפריע להם. יש לציין כי בפרק השני, דייל קופר מופיע לרגע קט ונעלם, בזמן שסאם מקבל את פניה של טרייסי במסדרון, כך שסאם מועל בתפקידו ומפספס את קופר (במין משחק עם הזמן הדיאגטי לעומת סדר הופעת ההתרחשויות מבחינה ליניארית). פספוסו של סאם את קופר

14 ובמיוחד עם תקופת הוליווד הקלאסית. למשל סרט כמו פינוקיו (Pinocchio, Norman Ferguson, T. Hee, 1940). אם פינוקיו המקורי בסוף הופך לילד אמיתי כפנטזיה שמראש בנויה כדי להגשים את עצמה ואמורה להטיף מוסר לצופים בנוגע לסכנות השקר – הפינוקיו של לינץ' הוא רוח רפאים מטונימית ורפלקסיבית, המופיעה בטקסט לרגעים ספורים כדי לסמל את אחיזת העיניים השוררת בין הדמויות והמרחבים ובין היצירה לצופים, אחיזת עיניים שהיא מהות הקולנוע. להשראה של לינץ' מציורו של מגריט ראו: <https://bit.ly/3sSJXab>. להשראה של לינץ' מציורו של הופר ראו: <https://bit.ly/3ylBqhd>.

מהווה גם מטפורה לריכוז הנדרש בזמן הצפייה. למרות הקצב האיטי וה"דבר לא קורה" שנראה על המסך בפרק הראשון, לינץ' מאותת לצופיו שעליהם להישאר ערים למתרחש. הסצנה מציגה היטב את מה שהפילוסוף פול ויריליו (Virilio) קורא לו החלון הקתודי (ויריליו 31): חלון מלאכותי אל המציאות (מסך קולנוע, טלוויזיה וכו'). החלון הקתודי מפריד בין לכאן ולעכשיו לשם הרחוק והאשלייתי, בין החומר לדימוי. לפיכך הסצנה מהווה מטפורה לצפייה ביתית בטלוויזיה, שבה הצופים מוגנים ורחוקים מהמתרחש על המסך ועסוקים בענייניהם (בזמן שהטלוויזיה דולקת ומשחררת את אורה המלאכותי בלי שצופים בה). בעת שסאם וטרייסי מתחילים להתעלס, ועל פי טרום ההבניה מהיכרות קודמת עם היוצר, מתעוררת ציפייה לראותם מקיימים יחסי מין. אך אז רוח בייקונית¹⁵ מסוימת מופיעה בקופסה, פורצת את דפנות הזכוכית והורגת את השניים, תוך צילום-עריכה-סאונד-ראפקטים מיוחדים מטלטלים (הצילום תזויתי ונע מצד לצד במהירות, סאונד הכינורות מלאכותי וצורם). באופן דומה, לינץ' מבצע פסטיש הטעון באלימות קולנועית, ומשחזר את סגנון יצירת המתח של אלפרד היצ'קוק (Hitchcock) ליצירת חרדה אצל הצופים. סגנון זה, על פי פסקאל בוניצר (Bonitzer), הוא שימוש בעריכה המכנסת שתי פעולות מקבילות באותו מרחב, בתנועה איטית המתוחזקת על ידי המבט, אשר בעצמו מתעורר דרך גורם שלישי – אובייקט ה"סוטה מדרך הישר" או דרך "כתם" (Bonitzer 28).¹⁶ באמצעות עריכה של שוט-דיברס-שוט (עריכה איטית שקצבה מתגבר ככול שרגע השחיטה מתקרב – ככול שמתקרבים לפיצוץ), לינץ' מבנה את המתח שבין הקופסה (הטלוויזיה) ובין הזוג הצעיר: שוט A – השניים עירומים ומתנשקים. שוט B (הריברס) – הקופסה הופכת לחשוכה ומופיעה בה דמות הרוח. שוט C – השניים רואים אותה ופניהם מתמלאות באימה. שוט D – הדמות בקופסה מנסה לצאת. שוט E – חרדה אוחזת בהם. שוט F – הדמות פורצת את דפנות קופסת הזכוכית ושוחטת אותם לצלילי הסאונד הצורם.

בפראפרזה על תרבות הסימולקרה, הדימוי במסך לעולם לא נשאר רק שם, אלא הוא כבר חלק בלתי נפרד מחיי הצופים, והציפייה לסצנת אהבים מתבדית מיד במעשה השחיטה. בכך לינץ' קורא למחיקת הצופה הפסיבי ולשבירת העמדות המוקדמות שאיתן הגיע לצפייה, והוא מסמן תוך שימוש בדימויים טעונים באלימות כי טוויץ' פיקס: החזרה, מהרגע הראשון ועד לסופה, תדרוש מהצופים להיות מעורבים וערים למשמעויות שמעבר לדימוי, ובעקבות זאת גם לחשוב על המערכת שמייצרת אותם.

הקריאה להתפכחות ממשיכה בכל שלב של היצירה, עד שלעתים טוויץ' פיקס: החזרה, כמו בדוגמה שלעיל, מצליחה לגרום להפסקה פיקנולפטית (השהיה רגעית של התודעה) וקוראת לעימות בין הדימוי לאדם שאוצר אותו (כלומר: ראיתי את זה כבר פעם, אבל אף פעם לא

15 דימוי הנשען על יצירותיו של האמן האקספרסיבי פרנסיס בייקון (Bacon), שחי שנים 1909-1992. להשראה של לינץ' מציורו של בייקון ראו: <https://bit.ly/38iZuXx>.

16 ל"כתם" ההיצ'קוקיאני מספר מאפיינים. אחד מהם הוא הפרעה בשדה הוויזואלי האחיד, כלומר בעולם הריאליסטי של הסרט, על ידי גורם על-טבעי, ואולי הדוגמה הבולטת מכולן לכך היא הציפורים בסרט הציפורים (The Birds, Alfred Hitchcock, 1963). כך גם הדמות המופיעה בקופסת הזכוכית מהווה אותו "כתם" על-טבעי המחבל בשדה הוויזואלי-ריאליסטי של היצירה ומעורר חרדה.

בצורה הזאת!). בעצם השהייתו של הדימוי על המסך ובכך את כיבושו של הצופה (דימוי היכול לעורר סערת רגשות), מתעוררת קריאה לרפלקסיה על הדרך שבה הדברים מתהווים. כך, בעקבות האטצ'ואן, היצירה מציבה את עצמה כאמנות פוסט-מודרניסטית בתוך ארכיון כלל היצירה האנושית, מכיוון שהיא מערערת על עמדות היסוד של תרבות המושתתת על דימויים ומבינה את עצמה דרכם.¹⁷ כמעט כל רגע בטוויין פיקס: החזרה, מהווה עוד פתח לפרשנות אינסופית, מכיוון שהוא טומן בחובו מישורים של קומפוזיציה בעלי מטענים היסטוריים שלמים, ובכך מפנה את הזרקור לעבר הוליווד כמרחב של אשליות אינסופיות. כך, האסתטיקה הלינצ'ית מהווה את רוח (Mood) היצירה, שממנה נוצרת הקריאה לרפלקסיה על הדימוי, כפי שכותב רוברט סינרברנק (Sinnerbrink) על האווירה (Stimmung) שסרטים מייצרים, המסד שמתוכו הם עובדים על מנת ליצור משמעויות שונות: "רוח הסרט מוציאה לאור את המאפיינים האיכותיים של עולם קולנועי בדרך אפקטיבית ורפלקסיבית [...] כך היא תורמת, דרך ההבניה האסתטית, למשמעויות השונות שמתעוררות אצל הצופים. בלעדיה, לא נוכל להעריך כראוי את האמנות שבסרט נרטיבי" (163 "Stimmung"). ובמקום אחר הוא כותב על הסגנון של לינץ': "האסתטיקה הפרפורמטיבית של לינץ' משמשת כסוג של ביקורת קולנועית ייחודית נגד השחיתות ההוליוודית. כנגד מפעל החלומות ההוליוודי שהפך לסיוט קולנועי-מיתי" (Sinnerbrink, "Hollywood" 150). טוויין פיקס: החזרה קוראת לצופים להתפכח מ"מפעל החלומות ההוליוודי" בעזרת הרוח האסתטית שלה, דרך דימויים המהדהדים את ההיסטוריה האלימה של אמריקה, ומעודדת אותם לחשוב על הדרך שבה הוליווד פועלת על מנת לעדן ולהסוות את המציאות החברתית שמעבר למסך כמאשררת תרבותית. היצירה קוראת לצופים להיות מודעים ל"סיבה הנעדרת" האלתוסריאנית, שהיא ההכרח ההיסטורי של המאבק החברתי או תנאי ההוויה של כל אחד ושל הקולקטיב בנוגע לסבל האנושי (ג'יימסון, הלא-מודע הפוליטי 80), אשר נמצא מעבר למסך הדימוי, ועבורו מתקיימת ומגיבה האמנות.

ד. טוויין פיקס: החזרה, אפולוגיה אמנותית-ניהיליסטית

המציאות האמריקאית שמתקיימת מעבר למסך ושעליה מגיבה היצירה טוויין פיקס: החזרה, היא מציאות רוויית אלימות וקשה, שבה הפערים בין השכבות העשירות לעניות רק הולכים וגדלים. תהליכי הניאו-ליברליזציה שעברו ועוברים על אמריקה, מותירים חברה שסועה ופוגעים בשכבות החלשות (יהיו אלה אפרו-אמריקאים, היספנים, ילידים, אוכלוסיות מהגרים שונות או ולכנים ממעמד נמוך [White trash]). לעומת זאת ההון, הן הכלכלי והן התרבותי, נותר בידי מעטים השולטים על אמצעי המדיה וייצור התרבות (ובתוכם אולפני הוליווד, שמרבייתם בכעלות תאגידי תקשורת בינלאומיים) האחראים לתרבות הסימולקרה

17 את רעיון הארכיון, או הארכיב בהקשר זה, ניתן למצוא בכתביו של פוקו: "הארכיב הוא קודם כל החוק של מה שיכול להיאמר, המערכת המסדירה את הופעת ההיגדים כאירועים ייחודיים [...] המערכת הכללית של היווצרותם והשתנותם של ההיגדים [...] עדכנונו של הארכיב, שלעולם אינו מושלם ולעולם אינו מובטח במלואו, יוצר את האופק הכללי שאליו שייכים תיאור תצורות השיח" (פוקו, "הארכיב" 126-128).

שמשרתת את האינטרסים שלהם.¹⁸ טוויזן פיקס: החזרה מציגה את ההתפכחות מהוליווד וחלומותיה הבדיוניים בעזרת ירידה לשולי החברה ופירוק מרחב ההופעה (קריסת מרחב הרודהאוס – בר ההופעות המקומי של העיירה). היא מוחקת את נרטיב הסדרה באבחת קוסם ואמביוולנטיות בסיום (סוף פתוח ולא ברור), ובכך מותירה את הצופים מבולבלים (כמו הדמויות בדיאגזיס), ובעיקר מעלה תהיות על הדרך שבה הנרטיב ודימויו התהוו. כל אלה יוצרים אמירה אלגורית על הייאוש החברתי-פוליטי באמריקה העכשווית, על אובדן הקהילתיות ואובדן האור, שהוא יותר מכל הסמל לתקווה. היא מציבה מראה לחברה ומפנה את שפת המערכת ואמצעיה, באופן אלים, כלפי עצמה.

את הביקורת החברתית של היצירה ניתן להבין באמצעות ארבע דוגמאות:

א. פירוק המרחב האוטופי של הדיינר המקומי (הדיינר כסמל אמריקאי) – "R&R". בפרק 11, בובי בריגס, שוטר במקצועו ואהובתו לשעבר שלי בריגס, העובדת כמלצרית בדיינר, עורכים שיחת הבהרה עם בתם בקי. בקי היא בחורה צעירה ומובטלת הנשואה לבחור בשם סטיבן (גם מובטל), ושניהם גרים בפארק הקרוואנים בפאתי העיירה טוויזן פיקס. סטיבן ובקי מכורים לסמים, והראשון נוהג באלימות כלפי האחרונה ובווד בה. לפני הפגישה עם הוריה בקי חוותה התמוטטות עצבים, והיא ניסתה להרוג את סטיבן והפילגש שלו, שהתחבאו בדירת מסתורת וברדכה אליהם היא גם דרסה את אמה שניסתה לעצור בעדה. בובי ושלי מודיעים לבקי שמעתה והלאה נגמרו המשחקים, והיא צריכה לקבל אחריות על חייה, להפסיק עם הסמים ולהתגרש מסטיבן. לאחר שיג ושיח ההורים מתרצים, ומקבלים מבתם הבטחה שמעתה תלך בתלם. נדמה כי השלושה סוף כל סוף מסתדרים ועל פניהם נסוך אושר.

אך לפתע, כיאה לרוח הלינצ'ית ושורשי המתח ההיצ'קוקיאנים, הפאסדה האוטופית מתפרקת, ושתי יריות אקדה מפלחות את המרחב, מזעזעות את ההרמוניה בין השלושה ומחבלות בשלוות הדיינר. כשבובי, מתוקף תפקידו כשוטר, יוצא לרחוב כדי לברר מה התרחש, הוא נדהם לגלות שהיורה הוא ילד קטן, ששיחק עם אקדחו של אביו. תנועת המכוניות כבשים מסביבם נעצרה, וצפירות וצרחות נשמעות מכל עבר. הרחוב האמריקני הופך למרחב של כאוס רדוף סיוטים – הסיוט חדר למציאות. בובי מביט על הילד בחוסר הבנה, ובשוט הנגדי נראה הילד משיב לו מבט קפוא. ברכב מאחור, אישה מבוגרת צופרת, וצורחת על בובי שהיא לא מבינה למה כל זה קורה דווקא לה; מדוע דווקא היא נקלעה לסיטואציה הספציפית הזאת, כשהיא כל כך ממהרת להגיע הביתה. ליד האישה יושב ילד המקיא את נשמתו באופן גרוטסקי. בובי, כמייצג הממסד המשטרתי והחוק, צופה בכל אלה בתמיהה רבה, כלא מבין לאן החברה הידרדרה.

סיקונס זה הוא דוגמה מייצגת של שלושה דברים הקשורים יחדיו באופן אימננטי בחברה האמריקאית: אובדן המרחב הבטוח ותחושת הביטחון האישית, אלימות הנשק (Gun Violence) כמחלה ללא מזור באמריקה, והאדישות בחברה, כלומר מימוש הצרכים האינדיבידואלים המיידים בלי להתחשב באחר. כל אלה מהדהדים את הגדרתו של דיוויד הארווי על החברה

18 למשל Showtime שהפיקה ושידרה את טוויזן פיקס: החזרה היא חלק מתאגיד בינלאומי אדיר ממדים בשם Viacom CBS שכבעלותה גם אחד מהאולפנים הגדולים בהוליווד: Paramount Pictures.

הניאו-ליברלית, ואת המראה שטוויין פיקס: החזרה מציבה בפני הצופים, כדי לשקף להם את דימוי החברה שבה הם חיים: במחי שתי יריות אקדח של ילד קטן שכלל לא מודע למעשיו, עוברת החברה מאוטופיה לדיסטופיה. ואם לחזור לפצצה האטומית, הדיסטופיה שהיא אמריקה לא נמצאת בהירושימה, אלא עמוק בתוך השדה החברתי.

ב. כקונטרה לחברה הניאו-ליברלית, מציב לינץ' את פארק הקרוואנים כמעוז החברתי-קהילתי האחרון של העיירה טוויין פיקס. עולמו של קארל רוד, מנהל הפארק, מתפורר לרסיסים בשני מקרים. במקרה האחד, בפרק 15, דרך התאבדותו של סטיבן (בעלה של בקי), שקארל לומד עליה ראשון מפי עד ראייה. המקרה האחר מעורר חרדה הרבה יותר: בפרק 6 קארל צופה כיצד בנה של אודרי הורן, ריצ'ארד, דורס בפראות ילד קטן על הכביש הראשי. לאחר שהילד נדרס, קארל רואה את נשמתו עולה השמימה ותוהה על קיומו של אלוהים, ולאחר מכן הוא היחיד שניגש לחבק את האם הבוכייה. קהל מתגודד מסביב, אך למעשה קארל מוצב שם לצורך מתיחת ביקורת על העומדים מהצד, אלה שמשקיפים על האירוע ממרחק ולא עושים דבר (ושוב, באופן אלגורי, ביקורת על צופי הטלוויזיה המתבוננים במתרחש בעולם דרך המסך). כך קארל נבנה כדמות מושגית, המייצגת את מושג הקהילה, ופותחת תנועה פילוסופית הדוגלת באמפתיה ובהבנת הזולת.¹⁹

הלך רוח דומה (המהדהד את האתיקה של הדמות) מאפיין גם את פרק 12, כאשר קארל נתקל בדייר בשם קריסקו ששב מבית החולים. קארל שואל אותו אם כבר קיבל כסף עבור העבודות השונות שביצע בפארק (כיסוח דשא ועוד), וקריסקו משיב שלא. לאחר מכן הוא שואל אותו אם הוא תורם את דמו בעבור כסף, וקריסקו משיב שכן. קארל נתן לקריסקו 50 דולר על העבודות שביצע בפארק, ומודיע לו שהוא לא צריך לשלם את שכר הדירה של החודש הקרוב. לאחר מכן הוא מצהיר בפניו, שאם יש לו בעיות כספיות הוא צריך לפנות אליו, ולא "למכור את הדם שלך בשביל כסף. אני לא אוהב שאנשים מוכרים את הדם שלהם בשביל לאכול". הדיאלוג הזה מראה עד כמה קארל מודע לקושי ולכאב שהעוני טומן בחובו ומתגייס למענו. הוא לא רואה בקריסקו דייר המניב עבורו רווח (בשל היותו בעל הפארק), אלא אדם במצוקה שיש לעזור לו בכל תנאי. בכך לינץ' מציב את קארל כקונטרה לחברה האמריקנית הניאו-ליברלית, הפועלת לניצול משאביה (בין שהמדובר במשאבי הטבע ובין שבכוח האדם), וכמטונימיה לקהילתיות, אחריות ואהבה כלפי הזולת.

קארל מגלם אפוא בהתנהלותו את גרסתו של לוינס למה שהוא קרא בן הערובה של האדם האחר, ולפיה: "המחויבות לאחריות אינה בת ביטול, אינה הפיכה, אינה ניתנת לדחייה, ועם זאת אינה נתונה לבחירה חופשית [...] הפסיביות הטהורה הקודמת לחירות היא אחריות. אך האחריות שאינה חייבת דבר לחירותי שלי היא אחריותי לחירותם של האחרים. במקום שיכולתי להישאר צופה, אני אחראי, ובמילים אחרות – דובר" (לוינס, "הומניזם ואנארכיה" 104-105). קארל מגלם אפוא את האחריות הבלתי ניתנת לסירוב המוטלת עליו, המחייבת

19 על פי דלו וגואטרי, דמות מושגית היא "ההתהוות או הסובייקט של פילוסופיה מסוימת [...] כאמירה הפילוסופית, אין עושים דבר מה בעת אמירתו, אך מחוללים תנועה בעת שחושבים אותה, באמצעות דמות מושגית" ("דמויות מושגיות" 81-82).

אותו לאדם שאיתו הוא מצוי במערכת יחסים תלויה, וזאת בשל עמדות הכוח והשליטה שמהן הוא מגיע (כלומר, הכוח השולט מכיר במצוקת הנשלט ומתעורר למעמד ולאירוע).
 ג. פירוק חלום הרודהאוס: הרודהאוס הוא הבר המקומי של העיירה טווין פיקס. במרבית הפרקים של טווין פיקס: החזרה גערכות הופעות על במתו, משתתף בהן מגוון רחב של מוסיקאים השייכים לתרבות האמריקנית (פולק־רוק־פופ־אלקטרוני ועוד), ונדמה כי כל קהילת העיירה רוקדת בהנאה ברחבה. עוד נדמה כי ההופעות משמשות גם כמקור להנאה – ההנאה שבצפייה, אך בעיקר ככלי להשיג נרטיבית ולרפלקסיה על המתרחש ביצירה, ומכאן גם נובע אורכן – לינץ' בוחר לשדר ביצועים של שירים שלמים באמצע של פרקים רבים או בסופם. אך כאשר מגיעה לרודהאוס אודרי הורן (פרק 16), המרחב כולו מתפרק וזירת ההופעה מתנפצת. הקריין ברודהאוס מכריז, כמאותת לצופים ולרוקדים כאחד לשים לב, ש־"And now, Audrey's dance". אודרי מתחילה לרקוד כאחות כישוף לצילימי מנגינתה הייחודית מהסדרה הישנה, אך לפתע האווירה משתנה והתקוטטות מתחילה בשולי רחבת הריקודים. אודרי מתחילה להילחץ וניגשת לצ'ארלי, בעלה, רועדת מחרדה. בקאט מהיר המרחב משתנה, והצופים מגלים כי היא נמצאת בתרדמת. כלומר, כל הנרטיב שלה הוא לא יותר מאשליה, ולפיכך כזה הוא גם כל מרחב הרודהאוס. הפירוק מהותי למהלך היצירה לא רק מכיוון שהוא מהווה סינקדוכה לכלל היצירה, אלא גם משום שבשל עצם אייקיומה של אודרי במרחב הגיאופיזי של הדיאגזיס, נעלם קיומו של בנה והנרטיב שלו: ריצ'ארד הורן, המגלם ביטוי של רוע אנושי טהור (דורס ילד קטן, מכה את סבתו).²⁰ כך האשליה של אודרי מתנפצת, בדיוק כמו אשליית הצופים, ומרחב הרודהאוס עובר הזרה, דבר המערער את תחושת המציאות וחושף, באופן מטא־קולנועי, את האלמנטים שמבנים אותה.

ד. באופן זה פועלת הדוגמה האחרונה, שמהווה סיכום למהות היצירה: מחיקת נרטיב היצירה (מטווין פיקס הישנה לחדשה) על ידי הצלת מחוללת הנרטיב במוחה, לורה פאלמר, והבניית אשליה חדשה בעקבות החייאתה. כל זאת רק כדי להביא למיטוטה הניהיליסטי של האשליה בזעקתה האחרונה של לורה, וכיבוי אורות הבית בפריים הסוגר של דיאגזיס היצירה: בבית זה אמה של לורה, שרה פאלמר, עדיין חיה ומתנהלת באופן קטטוני במשך כל היצירה, כאילו היא חיה את מותה של בתה בכל יום מחדש. הבית הוא זירת התרחשות אל־ביתית המתפקדת כטראומה אינסופית.²¹

חקירת האף.בי.איי. שמוציאה לדרך את הנרטיב של טווין פיקס, מתייחסת להירצחה של לורה פאלמר. בשלב מסוים מתגלות ישויות מסתוריות בעיירה, והחקירה מסתעפת וחוברת לתיק ישן בשם "Blue Rose", שעוסק במפגשים עם מקרים על־טבעיים. ביצירה החדשה, המקרים הללו מוגדרים בפרק 14 כטולפה (Tulpa), כאובייקט שלא מופיע בטבע. במבט תיאורטי, המשמעות של טולפה היא סימולקרה הנוצרת בידי אדם. כך דמויות רבות

20 בסצנה שריצ'ארד מכה את סבתו, לינץ' מבצע מחווה (או פסטיש) לאסתטיקה של הסצנה התיאטרלית, שבה אלכס הורג את הקאט־ליידי בתפוז המכני (A Clockwork Orange, Stanley Kubrick, 1971).

21 כמגלמת את מה שז'אק לאקאן (Lacan) כינה ההתעוררות או ההתודעות לזוועות, כנקודת הטראומה שנושאת עמה מטען אתי. ראו עמוד 320 במאמרו של החוקר רז יוסף: "War Fantasies" (311-326).

בסדרה הינן טולפות, כלומר יצירות של מישהו שהגילוי על אודותיו נותר כתעלומה, והן מיוצרות מגרעין של מציאות (כלומר מחלקיק של דמות ריאליסטית כלשהי בסדרה). רמז אירוני לזהות היוצר מתגלה באותו פרק בסצנת מיז'אנ'בים (בדומה לסינקדוכה, אסופת דימויים המתייחסת ליצירה בכללותה). גורדון קול (המגולם על ידי לינץ' עצמו) מספר לשני החוקרים שלצידו, אלפרד ותמי, כי בחלומו המוזר הוא ראה: "את קופר ואת מוניקה בלוצ'י שאמרה לי שאנחנו כמו החולם שחי בתוך החלום. אמרתי לה שהבנתי. ואז היא אמרה, אבל מי הוא החולם? תחושה מעורערת עברה בי ומוניקה הסתכלה מעבר לגבי וסימנה לי להסתובב לאחור כאילו משהו קורה שם. הסתובבתי והסתכלתי. וראיתי את עצמי. ראיתי את עצמי מלפני הרבה מאוד זמן". כלומר, אין זה משנה כלל מיהו החולם בתוך הדיאגזיס, מכיוון שהוא נמצא אך ורק מחוץ ליצירה. הוא נמצא אצל היוצר המביע את "חלומי"/"רוחיו" ביצירה ופותר מרחב לצופים לחבור אליו ו"לחלום" ביחד איתו, ואצל הצופים המאפשרים ליוצר להביע את רוחו ביצירה ותומכים בעבודתו על ידי צריכתה. דרך החלום המשותף של היוצר וצופיו, נוצרת משמעות עמוקה של המושג חלום ושל אפשרותם של בני אדם לרמיין צורות חיים אחרות, וכך גם לפעול להגשמתן.

לפי רוח זאת מתנהל גם פרק 17. לאחר קרב מייתי שבו הטוב גובר על הרוע, קופר מתוודע לאישה אסייתית בעלת עיניים אטומות, שפגש כאשר יצא מאזור ההמתנה בפרק 22.² ברגע שהוא רואה אותה, מופיע בסופר-אימפוזיציה (פריים על פריים) מבטו של קופר ממקום לא ידוע. כלומר, מבטו הרפלקסיבי של קופר המשול למבט הצופים, שמבצע חלוקה בין קופר פיזי למטאפיזי. כאשר קופר הפיזי נוגע באישה האסייתית, היא נעלמת ובמקומה מופיעה דיאן, הפנטזיה הלא ממומשת שלו, האיווי שלעולם לא יתגשם. אך גם דיאן היא טולפה, כלומר סימולקרה שאינה מממשת את הפנטזיות של קופר והצופים, והיא משחקת על התשוקה לדימוי ולא על האנרגיה הראשונית אל האובייקט הפיזי הקרוב. כשריאן מביטה בתחנת המשטרה על השעון שנעצר (הזמן עומד מלכת), קופר מתבונן בעקבותיה. בזמן שקופר הפיזי אינו מבין מה מתרחש וסוקר את הסביבה, קופר המטאפיזי מכריז: "We Live Inside a Dream". יותר מכל, זוהי אולי אמירה על מהות הקולנוע והפונקציה של האמנות כמאפשרת לצופיה לחלום.²³ אך לינץ' מפרק את החלום על ידי עריכת פוליטיזציה לאסתטיקה וללוגיקה שלו, ובהמשך היצירה גם הורס את חלומו של קופר.

22 ביצירה החדשה, הטולפות הן כפילים המסתובבים במציאות הריאליסטית של טוויין פיקס. גם לדמות הראשית של הסדרה, דייל קופר, יש כפילים שמתחלקים לקופר טוב – העונה לשם דאג'י ג'ונס – ולקופר רע. בסוף הסדרה, כאשר קופר הטוב חוזר לעצמו במעין איחוד, נוצר עוד כפיל של דאג'י, שנועד לשמר את האשליה של המשפחה שהוא הקים. לפיכך נוצרת אמירה על היחזות באשליות כמקור לאושר.

23 קופר על קופר, סופר-אימפוזיציה: <https://bit.ly/2WwpFHn>

בהמשך באותו פרק ובפרק העוקב, קופר יוצא לאודיסיאה וחוזר בזמן להציל את לורה פאלמר ממפגש עם רוצחיה. בכך נמחק הנרטיב הדיאגטי שהכתיב את היצירה.²⁴ בפרק 18 קופר מממש את הפנטזיה המינית שלו לשכב עם דיאן, כשהסצנה מונחית על ידי קצב איטי (שוטים ארוכים, קלוד-אפ על הבעות פניה המתענגות של דיאן). הדגש של הסצנה הוא על ההתענגות של דיאן ולא של קופר – ולכן זוהי עוד אשליה של עונג עבורו. וכך הוא מתעורר בבוקר רק כדי לגלות שהיא נעלמה ונעלמו גם עקבותיה (ואף יותר מכך, המוטל בו קופר מתעורר אינו המוטל שבו הם הלכו לישון מבחינה דיאגטית). כך הנרטיב מאבד מהלוגיקה שלו כדי להגיע אל מעבר ללוגיקה בעזרת הדימוי, משמע, לתהות על דימוי העתיד דרך דימוי העבר ומתוכם לבנות משמעות.

ההרס מתבצע מכיוון שקופר הופך להיות אובייקט מטא-בדיוני, מטא-סימולקרה, כלומר הוא הופך להיות ייצוג היפר-מודע וכולל של המושג הסימבולי, האף. בי. איי. (כפי שהוא מצהיר על עצמו בפרק 16: "I am the FBI"), כשהוא טעון במטען ההיסטורי של הדמות של דייל קופר מהסדרה הישנה. ככזה, הוא יכול לפעול רק על פי קוד גנטי מסוים, שתוחם את גבולות היצירה וההבנה ומאשרר את האקסיומה ההוליוודית-אמריקאית-קפיטליסטית. על כן הוא גם לא מצליח להבין מה מתרחש לאחר שדיאן נעלמת. גם כאשר הוא מוצא לבסוף את לורה פאלמר, שחזרה לחיים בעקבות הטוויסט ביסודות הדיאגזיס, היא עונה לשם קרי פייג'. הוא לוקח אותה לבית הוריה מתוך אמונה שהכול ייפתר, אך ה"רוח" הלינצ'ית קופחת על פניו ועל פני הצופים בזעקתה של לורה ובכיובי האורות. משמע, הציפייה והאמונה להבין מה מתרחש בסופו של דבר, אינה אלא תקוות שווא. התקווה לפתרון הנרטיב נגווה אפוא ונולד ניהיליזם אמנותי, התוקף את הצלחת הדמויות והצופים להבין (to make sense of it), כאקט של התנגדות לאתוס ההצלחה האמריקאית.

בעצם זעקתה האחרונה של לורה (קרי פייג') ובכיובי האורות מתגלה משמעותה העמוקה ביותר של יצירתו של לינץ'. היזכרות בדבריו של לוינס תסייע לנו כאן, תחילה בהבנת מושג האור ולאחר מכן בהבנת מושג האפולוגיה:

הלא ידוע של המוות משמעותו שהיחס האנושי עם המוות אינו יכול להיעשות בתוך האור [...] האור מתנה, מאז אפלטון, כל הוויה [...] הוא התנאי של הפנומנה, כלומר של המובן [...] רק הודות לאור האובייקטים הנם עולם, כלומר שלנו. הקניין הוא גורם מכונן של העולם: הודות לאור, הוא נתון ומובן" (לוינס, "סוף דבר" 158).

האור שכבה בסוף היצירה הוא שקיעת הוליווד, ניוונה וקריאתו הניהיליסטית של לינץ' לפרקטיקות יצירה אחרות. אך באותה נשימה הוא גם מהווה מודעות לכוחו המאגי של האור כמתנה הוויה ומאפשר את קיום העולם הקולנועי. בלעדיו אמנות הקולנוע לא תיתכן. אמנות שכזאת בעקבות צפייה בלינץ', צריכה לגרום לערעור ולהרהור, להעלאת שאלות

24 כאן מתחבא עוד אלמנט אוטריסטי של לינץ', כאשר הוא משית על אחד מהדימויים האייקוניים ביותר מהסדרה הישנה – מציאת גופתה של לורה פאלמר על שפת האגם בפרק הראשון – את סמן המחיקה באופן דיגיטלי, כעוד הבעת כוח של האוטר השולט על יצירתו. לשם הדהוד: בסצנה העוקבת לינץ' מציג את שרה פאלמר הולמת במכות סכין בתמונתה של בתה.

ולתקווה ולשפוך אור חדש על דברים הנראים כמוכנים מאליהם. כפי שמרגרט לנטרמן (Lanternman), "The Log Lady", אומרת לסגן הוק בפרק 15, בהקשר אחר, הנוגע למותה הקרב, מוות המסמל את מות האור ומשליך על כל היצירה: "You know about death; that's just a change, not an end."

טוויין פיקס: החזרה מתגלה אפוא כיצירה אפולוגית (נאום הגנה) של לינץ' כיוצר בתוך השיח הכולל. לוינס נשען על הניסוח היווני, ומגדיר אפולוגיה כ"בשיפוט זה, שדרכו מתקיימת הסובייקטיביות בהיות באופן מוחלט, אסור שייבלעו הייחודיות והיחידיות של האני החושב לאחר שנטמעו בתוך מחשבתו ונכנסו לתוך שיחו. השיפוט חייב לחול על רצון המסוגל להגן על עצמו בשיפוט, ובעזרת האפולוגיה שלו להיות נוכח במשפטו שלו, ולא להיעלם בתוך הכוליות של שיח עקיב" (לוינס, מעבר לפנים 201). היא מתגלה גם כיצירה אתית, המבטאת את זעקת האדם מול המכונה ההוליוודית באופן כפול: באמצעות היוצר המביע אותה ביצירתו, ובאמצעות היצירה על שלל דמויותיה המדברת בקולה. היצירה פועלת על צופיה באופן מטלטל וקוראת להם להתפכח באופן אקטיבי, ולא לקבל את תרבות הסימולקרה כמובנת מאליה. לפיכך לינץ', כאוטר פוסט-מודרניסטי, מגלם דרך יצירתו את מה שדלז וגואטרי כותבים על תפקידה של אמנות:

תפקידה של כל אמנות היא לשחרר מהצבעים והצלילים את האקורדים החדשים, את הנופים הפלסטיים או המלודיים ואת הדמויות הקצביות המרוממים אותם עד שירת האדמה וזעקת האדם [...] מונומנט אינו מנציה, אינו מהלל משהו שאירע, אלא לוחש לאוזן העתיד את התחושות המתמידות המגלמות את האירוע: סבלם המתחדש שוב ושוב של בני האדם, מחאתם המתחדשת, מאבקם החוזר ונשנה (דלז וגואטרי, "מורגש ומושג" 195).

סיכום

טוויין פיקס: החזרה היא יצירת אמנות ניהיליסטית, מכיוון שבאופייה האסתטי-נרטיבי הלא מקובע, היא יוצרת שבר הכרתי המעמת את צופיה עם הקונבנציות ההוליוודיות השגורות ומעודד רפלקסיה, על הדרך שבה תרבות הסימולקרה התהוותה, ובעיקר כיצד היא מתפרקת. באמצעות יצירה זו היא קוראת לחשיבה היסטורית על עצם המערכת, על הדרך שבה היא מבנה תפיסת עולם, ועל האמצעים שבהם היא משמרת את החלום האמריקאי, המתפקד כפיקציה ומתרסק אל מול הפרקסיס הפוליטי-חברתי. **טוויין פיקס: החזרה** מתנגדת לדימוי ההוליוודי, ומסירה את אבק הפיות האופף את הדימוי של אמריקה. באמצעות מאפייניה האסתטיים והנרטיבים היא פועלת לגרום לצופיה להתעורר אל המציאות החברתית שמחוץ למסכים, תוך זעזוע נקודות המוצא ועוגני ההבנה הנרטיבים. על ידי עשייה זאת היא מחבלת בתרבות הסימולקרה, ופותחת אפשרות לחוויה חוזרת ושונה בכל פעם מחדש. קיים יובל נוסף ליצירה השוחה במורד הזרם של מפל טוויין פיקס, זהו ממד אינסופיותה של הסימולקרה שבו העבר מכתוב את העתיד (מתוך תרבות העבר נולדת תרבות העתיד, וכן

רעיון "השיבה הנצחית" הניטשאני כדוקטרינה של סימולקרה),²⁵ והרצון לשימור העוצמה של הקבוצות השולטות בחברה. ממד זה, על פי לינץ', מהווה גורם מכריע באופן שבני אדם מעצבים את הווייתם המוחשת ואת ההיסטוריה הנתפסת. כאן מצויה מידת החשיבות החברתית-היסטורית של היצירה, ורמת המודעות לפריווילגיה של מעמדו של לינץ' בשיח הקולנועי. מעמד זה מאפשר לו ליצור דימויים אלטרנטיביים לאולפני הוליווד ומהווה קול אימננטי בשיח. בזעקתו המוטבעת ביצירה כאמן פוסט-מודרניסטי, הוא מתנגד בכירור לקולות הדומיננטיים של תרבות הסימולקרה והחברה הניאו-ליברלית. זאת כדי לכונן תרבות בעלת אתיקה וסולידריות הערה למתרחש בשוליה ופועלת לשינוי המצב מהיסוד, כרקוויאם לחלום האמריקאי וכפייד-אאוט ארוך ורווי אלימות למנגינת טווין פיקס הנוסטלגית.

משמעות המשפט המנחה את יצירתו של לינץ', משפט שנאמר עוד בטווין פיקס הישנה, מתגלה באופן דומה: "Through the darkness of future past, the magician longs to see," "one chance out between two worlds, Fire Walk With Me!" זוהי היכולת של אמנות כזאת להדהד בתוכה או להוות גורם תרבותי משפיע על מציאות פוליטית-חברתית, כניצוצות פיגורטיביים המתניעים תנועה או מתוספים אליה. דוגמאות לניצוצות כאלה יכולות להתממש כנועות פרוגרסיביות באמריקה, דוגמת "אנטיפה" (Antifa) האנטי-פאשיסטית, או "לכבוש את וול-סטריט" (Occupy Wall-Street) הדוגלת בחלוקה צודקת של העושר לכלל החברה. זה גם יכול להתממש באמצעות תנועות שצברו תאוצה לאחר שידור היצירה, דוגמת "Black Lives Matter", ובמיוחד תנועות הקוראות לחלוקה צודקת של העושר ותובעות מהמדינה לקחת אחריות על אזרחיה בצורה פעילה, בעקבות משבר הקורונה (COVID-19) העולמי שרק העמיק את הפערים בחברה. בכך אולי נמצאת הוכחה אמפירית לתחילת התנודות המתייצבות נגד אי-יציבותה ושוויוניותה של המערכת האקסיומטית-קפיטליסטית (בעולם הקולנוע – שליטתה הבלתי מעוררת של הוליווד), וקוראות לשינוי מחשבתית-חברתית-מבני. אך כאן יהיה זה תפקידה של ההיסטוריה לדבר. בינתיים, אל מול נצחיות הסימולקרה, כל שנותר לאמנות לעשות הוא לזעוק כנגד המצב, נגד האדישות ונגד המערכת, כאשר היא משתמשת באותו נשק בצורה אלימה ומובדלת. כפי שכתב המשורר הבריטי דילן תומאס (Thomas):

Do not go gentle into that good night,
Old age should burn and rave at the close of day;
Rage, rage against the dying of the light. (148)

25 להרחבה ראו מאמרו של דלז: "Plato and the Simulacrum", עמוד 55. הסימולקרה משתמרת על ידי הקבוצות השולטות שבחרות מה לשמר ומה להוציא מהיסטוריית הדימויים, ואת מה "להשיב לחיים".

כיבליוגרפיה

- אלתוסר, לואי. "לאידיאולוגיה יש קיום חומרי". על האידיאולוגיה: מנגנוני המדינה האידיאולוגיים, תרגום: אריאלה אזולאי, תל אביב: הוצאת רסלינג, 2008, עמודים 45-60.
- אפלטון. "הפוליטאה: ספר ז'". כתבי אפלטון: כרך שני, תרגום: יוסף ג. ליבס, ירושלים ותל אביב: הוצאת שוקן, 1999, עמודים 421-460.
- אפלטון. "סופסטון". כתבי אפלטון: כרך שלישי, תרגום: יוסף ג. ליבס, ירושלים ותל אביב: הוצאת שוקן, 1975, עמודים 181-268.
- בודריאר, ז'אן. 1981. "קדימות הסימולקרות". סימולקרות וסימולציה, תרגום: אריאלה אזולאי, תל-אביב: הוצאת הקיבוץ המאוחד, 2007, עמודים 7-46.
- בודריאר, ז'אן. 1986. "אמריקה השמימית". אמריקה, תרגום: מור קדישזון, תל-אביב: הוצאת כבל, 2000, עמודים 11-163.
- בנימין, וולטר. 1983. יצירת האמנות בעידן השעתוק הטכני, תרגום: שמעון ברמן, תל-אביב: הוצאת הקיבוץ המאוחד, 1998, עמודים 7-70.
- ג'יימסון, פרדריק. 1984. פוסט-מודרניזם, או ההיגיון התרבותי של הקפיטליזם המאוחר, תרגום: עדי גינצברג-הירש, תל אביב: רסלינג, 2002, עמודים 5-74.
- ג'יימסון, פרדריק. 1981. "פרק 3". הלא-מודע הפוליטי: על פרשנות הטקסט הספרותי כמעשה חברתי סימבולי, תרגום: ד"ר חנה סוקר-שווגר. תל אביב: הוצאת רסלינג, 2004, עמודים 72-102.
- דלז, ז'יל. גואטרי, פליקס. 1991. "דמויות מושגיות", "נתפס, מורגש ומושג". מהי פילוסופיה? תרגום: אבנר להב, תל אביב: הוצאת רסלינג, 2008, עמודים 79-102 ועמודים 181-218.
- הארווי, דייוויד. 2005. "הקדמה", "פרק א: חירות היא סתם עוד מילה". קיצור תולדות הניאור-ליברליזם, תרגום: גיא הרלינג. ישראל: הוצאת מולד, 2015, עמודים 11-15, 17-58.
- ויריליו, פול. 1984. "העיר בחשיפת יתר". המרחב הביקורתי, תרגום: אורית רוזן, תל-אביב: רסלינג, 2006, עמודים 23-40.
- ז'יז'ק, סלאבוי. "כל מה שתמיד רצית לדעת על לאקאן ולא העזת לשאול את היצ'קוק". חדש-אות, תרגום: נחמה גסר ורות גולן, עמודים 7-10.
- לוינס, עמנואל. 1961. "חלק ג': היחסים האתיים והזמן" מתוך "חלק שלישי: פנים וחיצוניות". כוליות ואינסוף, תרגום: רמה איילון, הוצאת מאגנס, האוניברסיטה העברית, 2010, עמודים 152-205.
- לוינס, עמנואל. 1972. "הומניזם ואנ-ארכיה". הומניזם של האדם האחר, תרגום: סמדר בוסתן, הוצאת מוסד ביאליק, ירושלים, 2015, עמודים 87-110.
- לוינס, עמנואל. 1991. "סוף דבר". המוות והזמן, תרגום: אלי-ג'ורג' שטרית, תל אביב: הוצאת רסלינג, 2007, עמודים 167-180.
- מרקוזה, הרברט. 1978. "אחרית דבר". הממד האסתטי – התמדת האמנות, תרגום: צבי טאובר ולאה דובב. תל אביב: הוצאת הקיבוץ המאוחד, 2005, עמודים 95-130.
- פוקו, מישל. 1969. "ההיגד והארכיב – פרק 5: הא-פריורי היסטורי והארכיב". הארכיאולוגיה של הידע, תרגום: אבנר להב, תל אביב: הוצאת רסלינג, 2005, עמודים 123-130.
- רמבו, ארתור. 1873. עונה בגיהנום, תרגום: אורי ברנשטיין, תל-אביב: הוצאת קשב לשירה, 2001, עמודים 1-46.
- קישור לדבריו של לינץ' בנוגע להפקת טוויין פיקס משנות ה-90: <https://tinyurl.com/4hfk8fvm>
- רשימת ההפקה של היצירה משנת 2017: <https://tinyurl.com/2fnua8ah>
- מאמר על אודות העמקת העוני באוכלוסיות המוחלשות באמריקה: <https://tinyurl.com/34mvess7>
- מאמר הנוגע לצבירת העושר של בעלי ההון במהלך מגפת הקורונה (COVID-19), נכון ליולי, 2020: <https://tinyurl.com/2p9xc4a3>

- Alford, Mathew. "A Propaganda Model." *Westminster Papers in Communication and Culture*. Vol. 6 (2) University of Westminster London, 2009. pp. 144-156.
- Bonitzer, Pascal. "Hitchcockian Suspense". *Everything You Always Wanted to Know about Lacan (But Were Afraid to Ask Hitchcock)*. ed. Zizek, Slavoj., London, N.Y.: Verso, 1992. pp. 15-30.
- Deleuze, Gilles. "Plato and the Simulacrum". *October 102*. Published By: The MIT Press. October, 1 December 1983, Vol.27. pp. 45-56.
- Howe, Lawrence. "Charlie Chaplin in the Age of Mechanical Reproduction: Reflexive Ambiguity in *Modern Times*". *College literature 40(1)*. 2013. pp. 45-65.
- Hutcheon, Linda. "Historiographic Metafiction: Parody and the Intertextuality of History". *Intertextuality and Contemporary American Fiction*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, pp. 3-32.
- Kuntzel, Thierry. "The Film-Work, 2." Translated by Nancy Huston. *Camera Obscura*, vol. 2, no. 2, 1980. pp. 6-70.
- Maltby, Richard. "The Production Code and the Mythologies of 'Pre-Code' Hollywood". *The Classical Hollywood Reader*. Ed. Steve Neale. London: Routledge, 2012. pp. 237-248.
- Mittell, Jason. "Authorship". *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: NYU Press. 2015. pp. 86-117.
- Nystrom, Derek. "Hard Hats and Movie Brats: Auteurism and the Class Politics of the New Hollywood". *Cinema Journal 43.3* (Spring 2004). pp. 18-41.
- Penderecki, Krzysztof. "Threnody to the Victims of Hiroshima". *Polskie Wydawnictwo Muzyczne*, 1960.
- Painting: "Time Transfixed" by Rene Magritte, 1938.
- Painting: "Nighthawks" by Edward Hopper, 1942.
- Painting: "Study of A Portrait" by Francis Bacon, 1952.
- Setka, Stella. "Bastardized history: How Inglorious Basterds breaks through American screen memory". *Jewish Film and New Media*. Vol 3:2, 2015. pp. 141-169.
- Sinnerbrink, Robert. "Hollywood in Trouble: David Lynch's *Inland Empire*". *New Philosophies on Film Thinking Images*. London; New York: Continuum International Pub. Group. 2011. pp. 141-156.
- Sinnerbrink, Robert. "Stimmung: Exploring the aesthetics of mood". *Screen*. Summer 2012, Vol. 53(2). pp. 148-163.
- Special 301 Report: https://ustr.gov/sites/default/files/2020_Special_301_Report.pdf.
- Thomas, Dylan. "Do Not Go Gentle Into That Good Night". 1951. *Collected Poems 1934-1952*, edited by Walford Davis and Ralph Maud, Pheonix, 2000, p. 148.
- Yosef, Raz. "War Fantasies: Memory, Trauma and Ethics in Ari Folman's *Waltz with Bashir*". *Journal of Modern Jewish Studies*. Vol 9:3. 2010. pp. 311-326.

פילמוגרפיה

- Twin Peaks: The Return*, David Lynch & Mark Frost, Season 1, SHOWTIME, 21 May – 3 September 2017.
- Twin Peaks: The Return*, David Lynch & Mark Frost, Season 1, Part 1, SHOWTIME, 21 May 2017.
- Twin Peaks: The Return*, David Lynch & Mark Frost, Season 1, Part 2, SHOWTIME, 21 May 2017.
- Twin Peaks: The Return*, David Lynch & Mark Frost, Season 1, Part 6, SHOWTIME, 11 June 2017.
- Twin Peaks: The Return*, David Lynch & Mark Frost, Season 1, Part 8, SHOWTIME, 25 June 2017.
- Twin Peaks: The Return*, David Lynch & Mark Frost, Season 1, Part 11, SHOWTIME, 23 July 2017.
- Twin Peaks: The Return*, David Lynch & Mark Frost, Season 1, Part 13, SHOWTIME, 6 August 2017.
- Twin Peaks: The Return*, David Lynch & Mark Frost, Season 1, Part 14, SHOWTIME, 13 August 2017.
- Twin Peaks: The Return*, David Lynch & Mark Frost, Season 1, Part 15, SHOWTIME, 20 August 2017.
- Twin Peaks: The Return*, David Lynch & Mark Frost, Season 1, Part 16, SHOWTIME, 27 August 2017.
- Twin Peaks: The Return*, David Lynch & Mark Frost, Season 1, Part 17, SHOWTIME, 3 September 2017.
- Twin Peaks: The Return*, David Lynch & Mark Frost, Season 1, Part 18, SHOWTIME, 3 September 2017.
- Twin Peaks*, David Lynch & Mark Frost, Season 1&2, 1990-1991.
- Twin Peaks: Fire Walk with Me*. Directed by David Lynch, USA, 1992.
- Pinocchio*. Directed by Norman Ferguson & T. Hee, USA, 1940.
- The Birds*. Directed by Alfred Hitchcock, USA, 1963.
- A Clockwork Orange*. Directed by Stanley Kubrick, USA, UK, 1971.

רוזי בובר

היפהפייה הנרדמת התעוררה: צמיחתם של סרטי הרימייק של חברת וולט דיסני

מבוא

וולט דיסני (Disney) היה נוהג לומר, שבני-האדם, בשל היותם סקרנים, ממשיכים להתקדם באופן בלתי פוסק, לפתוח דלתות חדשות ולעשות דברים שמעולם לא עשו קודם לכן, והסקרנות היא זו שמובילה אותם לדרכים חדשות.¹ חזון זה היה מאז ומתמיד חלק בלתי נפרד מהמוטו של חברת Walt Disney (להלן: דיסני), לאורך כל שנות פעילותה. אך לא ניתן להתעלם מהעובדה, שמאחוריו יש גם אג'נדה שיווקית ברורה מאוד, שמונעת מהרצון להכפיל את הרווחים שלה² ו"לכבוש" טריטוריות חדשות. זאת היא עושה על-ידי שימוש בייצוגים של מיעוטים או של אג'נדות חברתיות, שכביכול נראות מרחיקות לכת, אבל בסופו של דבר שומרות על עיקרון הרווח.³ חברת דיסני הרבתה תמיד לערוך שינויים בסרטיה, וניסתה לאמץ טכניקות שונות, אשר חלקן התקבלו היטב על-ידי קהל המעריצים וחלקן פחות. שני העשורים האחרונים הביאו עמם שינויים משמעותיים באופיין המורכב יותר של הדמויות הפועלות, בזמן המסך שהדמויות השונות מקבלות ואף במגדר, במוצא ובמראה החיצוני שלהן. שינויים אלה מנסים להצביע על נורמות חברתיות חדשות, כמו הגדרה מחדש של אידיאל היופי, והם מושפעים מתמורות חברתיות ותנודות פוליטיות. לצד התמורות התמטיות חלו גם שינויים נוספים, הקשורים להתפתחות טכנולוגית נרחבת שהתרחשה במרוצת השנים.

שינוי אחד כזה שניתן להצביע עליו, המאפיין בעיקר את העשור האחרון, הוא צמיחתם של סרטי רימייק שדיסני החלה להפיק אי שם בתחילת שנות התשעים. סרטים אלה שונים

1 על-פי ציטוט שנלקח מתוך האתר Brainyquote.
 2 באתר boxofficemojo.com שמפרט את שלל ההכנסות של דיסני מסרטיה, ניתן לראות כי נכון לכתיבת מאמר זה, בעוד היפהפייה הנרדמת נושק למקום ה-300 עם הכנסות צנועות של 36.4 מיליון דולר, מליפיסנט נמצא במקום ה-42 עם הכנסות בשווי של 241.4 מיליון דולר.
 3 כפי שסקר בהרחבה בבלוג *societyandmedia100* תחת הפוסט "How Minorities are Portrayed" (jameslyons5) "in Disney Films".

מסרטי המקור שעליהם הם מתבססים. הסרטים התקבלו בפחות אהדה בשנות התשעים, והחלו לצבור תאוצה לפני פחות מעשור. הם כללו, בין השאר, את הסרטים **מליפיסנט** (*Beauty and the Beast*, Bill Condon, 2014), **היפה והחיה** (*Maleficent*, Robert Stromberg, 2014), **ספר הג'ונגל** (*The Jungle Book*, Jon Favreau, 2016) ועוד,⁴ כאשר שורה גדולה של סרטים נוספים עתידים לצאת לאקרנים ולהצטרף לקיימים. כל הסרטים הללו מבוססים על קלאסיקות מצליחות, שיצאו לאקרנים במאה הקודמת ועברו אדפטציות ברוח התקופה. הסרטים החלו לראשונה לפתח שיח פמיניסטי נרחב, לטשטש גבולות בין טוב לרע, לתת סיפורי רקע עשירים לכלל הדמויות, לתפור חורים בעלילות שבגרסאות המקור עוררו מחלוקות, וכן לתת ביטוי לייצוגים שהודרו מהסרטים עד העשור האחרון. במאמר זה אנתח את התמורות שחלו בסרטי דיסני ובהשפעות התרבותיות, החברתיות והפוליטיות הדו-כיווניות, שמצד אחד נתנו את אותותיהן בסרטי דיסני, ומצד שני נגרמו על-ידי החברה. שינויים אלה הם שהובילו בסופו של דבר לצמיחת סרטי דיסני. בנוסף, אבחן כיצד הנוסטלגיה מהווה כלי שיווקי רב-עוצמה עבור חברת דיסני, וכיצד שימוש נכון במרכיב הנוסטלגיה מאפשר למשוך לסרטים אלה קהל צופים ותיק ומבוגר, ואדגים את השינויים מגרסאות המקור שחלו בסרטי דיסני, ביניהם הסרטים **מליפיסנט**, **היפה והחיה** ו**ספר הג'ונגל**. במרכז המאמר יעמדו סרטי דיסני שהציעו שינוי הן בסגנון (מעבר מאנימציה ל-live-action), והן בתמה או באידאולוגיה – כאשר הם מושפעים מתהליכים חברתיים ועמדות ציבוריות שהשתנו, ובראשם עמדות בהקשר של מגדר, גזע ומיניות.

האם חברת דיסני מייצרת תרבות פופולרית או בעיות חברתיות?

סרטי דיסני הראשונים הם בעצם אדפטציה למעשיות עם, אדפטציה שהתאימה אותן לרוח התקופה שבה היא נוצרה ולקהל היעד שלה. כדי להמחיש את הפער בין סרטי דיסני וסיפורי הפולקלור המקוריים, ניתן להשוות בין התמות המאפיינות את הסיפור בכל אחת מן הגרסאות. במקרה של "היפהפייה הנרדמת", למשל, אחת הגרסאות המקובלות למעשייה במאה ה-20 היא זו של האחים גרים. הגרסה הזו מגוללת את סיפורה של נסיכה, שקוללה כשהייתה תינוקת על-ידי פיה רעה, משום שלא הזמנה לחגיגת יום-ההולדת של הנסיכה. הפיה הרעה הטילה קללה שקבעה, כי ביום-ההולדת השישה עשר תידקר אצבעה של הנסיכה במחט גלגל טווייה, והיא תמות (Grimm qtd. in Browne et al. 172–180). את הקללה הצליח לשבור נסיך יפה תואר, בנשיקת אוהבים, לאחר שסיכן את חייו. ראוי לציין כי קיימת למעשייה זו אף גרסה אפלה וקודמת יותר, מהמאה ה-17, שחברה על-ידי ג'אמבטיסטה באזילה (Basile), אך היא רחוקה שנות אור מהיצירה של דיסני. בגרסה הזו הנסיכה נאנסת בעודה ישנה על-ידי המלך, ננטשת ונכנסת להריון. היא יולדת תאומים בעודה ישנה, והם אלה

4 סרטי דיסני נוספים שיצאו: **אליס בארץ הפלאות** (*Alice in Wonderland*, Tim Burton, 2010); **סינדרלה** (*Cinderella*, Kenneth Branagh, 2015); **חברי הדרקון אליט** (*Pete's Dragon*); **כריסטופר רובין** (*Christopher Robin*, Marc Forster, 2018); **ודמבו** (*Dumbo*, Tim Burton, 2019).

שמעירים אותה בעת שהם מנסים בטעות לינוק חלב מהאצבעות שלה. כשהיא מתעוררת היא לא נרתעת או נבהלת, אלא מתנהגת באופן אימהי לחלוטין (Basile 413-417). גרסה זו לא הייתה רלוונטית לדיסני, משום שבשנות ה-50 החברה דאגה לייצר תוכן שמתאים לכל המשפחה (Best & Lowney 434-437). הגרסה של האחים גרים הייתה אפוא את הבסיס לאדפטציה של דיסני להיפהפייה הנרדמת (*Sleeping Beauty*, Clyde Geronimi, 1959), שבסך הכול רצתה לייצר תרבות פופולרית בתקופה הזו, והסרט היה בעצם המחשה מצוירת של הסיפור הכתוב.

המאפיין העיקרי של המעשייה של האחים גרים, ובכלל של המעשיות המסורתיות בתקופה זו, הוא הנאיביות שבאה לידי ביטוי בתחושת ה"באושר ועושר עד עצם היום הזה" שהסיום תמיד משרד (כאשר לא ידוע מה קורה בהמשך, אבל ההנחה היא תמיד שהאהבה בין הזוגות ממשיכה לפרוח והנישואין שלהם ממשיכים להתקיים). כמו כן מצטיינות המעשיות בהיעדר תכונות שליליות אצל הפרוטגוניסט ומלוויו, בתחושת החופש והשלום האינסופית לאחר ההתרה, בפסיביות מוחלטת של דמויות נשיות, בקידוש המוות למען מטרה חיובית (הנסיך שסיכן את חייו עבור נסיכה שלא הכיר) ועוד. הנבלים בסיפורים אלו אופיינו כמעשי רשע חסרי גבולות ובתכנון בלתי פוסק של רוע והתאכזרות ללא כל סיבה רציונלית, והם באו על גמולם כאשר באופן צפוי נעשו תמיד על פשעיהם. נראה כי חברת דיסני רצתה בהתחלה להציג גרסה ויזואלית לסיפורי הפולקלור המוכרים והאהודים במאה ה-20, במחשבה שזה מה שהקהל אהב לראות (ייצור תרבות פופולרית). ראוי לציין כי חברת דיסני הכניסה שינויים קלים במעשיות, למשל הענקת שמות לגמדים בשלגיה ושבעת הגמדים (*Snow White and the Seven Dwarfs*, William Cottrell, 1937), ובכך היא המחישה את האופי של כל אחד מהגמדים ושמה דגש על תמות כמו מוסר ואהבה. היא עשתה זאת כדי להתאים את הסרטים לקהל וכדי להעניק להם נופך קולנועי יותר (Davis 11-12), אולם עם זאת, השלד העיקרי של המעשיות הללו נותר בסרטים.

בחירה זו של דיסני יצרה פתח לביקורת מאוחר יותר. בשלושה סרטים ישנים של דיסני, שנחשבים גם לסרטי הדגל הראשונים של החברה – היפהפייה הנרדמת, שלגיה ושבעת הגמדים וסינדרלה (*Cinderella*, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson & Hamilton Luske, 1950), פעלו שלוש גיבורות פסיביות ויפות, בנוסף לשלוש נשים רשעות שקינאו בהן, בדומה למעשיות הקלאסיות של המאה ה-20. על פי סטון קיי (Kay), הסרטים הללו הציגו סטריאוטיפ פופולרי שהיופי והתמימות הם קורבנות של רשע, בניגוד מוחלט לסיפורי הפולקלור שהיו פופולריים לפני המאה ה-20 (למשל הגרסה הראשונה של היפהפייה הנרדמת שצוינה קודם לכן), עוד לפני אלה של האחים גרים שעליהם דיסני נשענה. אידיאליזציה זו נעשתה בניגוד למקובל לפעמים בסיפורי הפולקלור, שבהם הגיבורים יכלו להיות לא אטרקטיביים, עצלנים, מוזנחים ומרושלים. בסיפורי הפולקלור לא הייתה שאיפה לשלמות (כמו העולם המזויף שדיסני מנסה להציג), לייצוג של אידיאל היופי ולשימוש בקסם שקרי; הגיבורים הצליחו בזכות האופן שבו הם בחרו לפעול כדי להתגבר על מכשולים, ולא בזכות המראה או האופי הכובש שלהם. בכך שסיפורי הפולקלור מציגים את הדמויות כבעלות אינטליגנציה שכלית ומניעים ברורים יותר, הם בעצם מתעלים, לטענתה של קיי, על הסרטים הראשונים והבעייתיים של חברת דיסני. הגיבורים בסיפורים, בניגוד לגיבורים בסרטים

המוקדמים של דיסני, אינם קורבנות של כוחות עוינים שאינם ניתנים לשליטה, אלא גיבורים מאותגרים שנאלצים להתעמת עם העולם, במקום להמתין לכך שהוא ייפול למרגלותיהם (כמו הנסיכות הפסיביות שהמתינו לישועה). אצל דיסני ישנה בחירה לא ברורה, להגביל את חופש הבחירה והפעולה של הגיבורות, מה שעשוי לחזק את הביקורת החריפה על האופן שבו החברה מחדדת סקסזם, מייצרת אפליה, וקובעת אידיאל יופי שעשוי להיתפס כבעייתית בתרבויות מסוימות (Kay 43-46).

הסרטים של דיסני, בדומה לכל טקסט תרבותי אחר, הושפעו מאז ומתמיד מכללי האתיקה המקובלים בתקופה שפעולה בה ומשינויים פוליטיים וחברתיים, כפי שמתואר בהרחבה במאמרם של ג'ואל בסט (Best) וקייטלין אס. לואוני (Lowney). השינויים כללו בין היתר תנודות בכלכלה המקומית, מלחמות העולם השנייה והמלחמה הקרה), התפשטות הטלוויזיה במרחב הביתי, תהליך החילון, הפוסט-מודרניזם, תופעת הבייבי-בום, משברים כלכליים ועוד. תמורות אלו יצרו חוסר בהירות בנוגע למוסכמות תרבותיות בחברה, כפי שבאו לידי ביטוי ביצירות אמנות רבות, ועודדו גם את השיח לגבי הייצוגים והמסרים של סרטי דיסני. הז'אנר המסורתי של סיפורי האגדות והפולקלור נשאר מאחור, ונדרש ממנו לעבור שכתוב על מנת לאפשר את הישרדותו בעידן הפוסט-מודרני. התמורות שחלו יצרו גם קושי להגדיר את ההבחנה בין טוב לרע, בשל מוסכמות חברתיות משתנות, מצב שהשפיע ישירות על הנרטיב של הסרטים של דיסני ועל האפיון של הדמויות הפועלות (Best and Lowney 434-437).

ההשפעה התרבותית על דיסני באה לידי ביטוי, למשל, באופן שבו הוצגו נשים בסרטי. איימי דיוויס (Davis), במאמרה, מתייחסת לתקופה הקלאסית של חברת דיסני, שהתקיימה בין השנים 1937 ל-1967, כאשר בתקופה זו דיסני זיהתה את הפוטנציאל הקיים בחיקוי ריאליסטי, במידת האפשר, של המציאות, בהתאם להוליווד של אותה התקופה ולנורמות המקובלות בה. הנורמות באו לידי ביטוי, למשל, במגויני נשים בחברה המערבית אשר התחלקו לשניים: מגוינים שהדגש שלהם היה שמירה על הילדים וטיפול בבית, ומגוינים שחרטו על דגלם את הצורך לסייע לנשים למצוא פרטנר או בעל. הרעיון שנשים צריכות להתחתן היה טבוע עמוק בחברה המערבית (Davis 2-6), ואחד המאפיינים של הסרטים הקלאסיים הוא שהם הציגו אהבה ונישואין ללא כל עוררין כנורמה היחידה המקובלת. הנשים המיוצגות בסרטים הקלאסיים של דיסני, על אף היותן בתפקיד מרכזי, מהוות אמצעי תמיכה להפיכת גברים לגיבורים מושיעים. הן תמיד פסיביות ונתונות לשליטה חיצונית על גורלן, כפי שהכתיבו המגוינים והנורמות בחברה. הנשים האחרות בסרטים הוצגו לעתים באור שלילי (אמנם לא כולן), כשהמוטיב המרכזי שמניע אותן הוא קנאה טהורה. למשל, האם החורגת, שתפקידה לסכל את ייעודן של הגיבורות למצוא את אהבת האמת שלהן, על אף היותה פסיבית בתהליך. ג'נין באסינגר (Basinger), הכותבת על דמות ה"האם ההרסנית" בז'אנר סרטי הנשים, מתייחסת לכך שאמהות הרסניות מתערבות לרוב בחיי האהבה של בנותיהם במטרה לסכל אותם, והן תמיד ינסו לעצור את התממשות האהבה (Basinger). הדבר מחזק את המסקנה, שהמטרה המרכזית בחיי האישה בסרטים הקלאסיים של דיסני הוא למצוא אהבה. בנוסף לדמות האם השלילית, הדמויות הנשיות האחרות, כמו האחיות החורגות בסנידרלה, פועלות מתוך רוע טהור ורדיפה אחר הקידום העצמי שלהן.

קיי מסבירה את הפופולריות של הסרטים הללו, על אף הייצוג הנשי הלקוי בהן, באהדה שנשים רבות חשות כלפי הגיבורות הפסיביות בסיפורי האגדות. הן רואות בפעולת החיפוש אחר האידיאל ערך עליון שעמו הן מזדהות. המגבלות שבהן נתקלות הגיבורות יכולות להיות מוסברות על-ידי החרדה מתחרות בין-נשית, שנגרמת בשם המיניות המתגברת, או לחלופין כהגנה על הגיבורה מעצמה, מפני שמוטלת עליה האחריות להישאר טהורה עבור הגבר שישא אותה (Kay 47–50), כמו ביפהפייה הנרדמת, שלגיה ושבעת הגמדים וסינדרלה. ניתן לקשר את הפופולריות הנשית גם לנורמות החברתיות של אותה התקופה הקלאסית, לשכיחות של ייצוגים מהסוג הזה בסרטים ההוליוודיים, לאופן שבו הוליווד מתייחסת לנשים בכלל⁵ ועוד. מולי הסקל (Haskell) טענה, כי הוליווד קידמה פנטזיה, והתעלמה מפחדים שנובעים מהמודעות לסופיות הקרבה – התפוגגות של האהבה, שינויים, גירושין, דיכאון, מוטציות והמוות עצמו כחלק מזרוע התעמולה של החלום האמריקאי (Haskell). חברת דיסני הושפעה רבות מהוליווד, ולכן היא הייתה בעצם אחת מזרועות הביצוע של התעמולה ההוליוודית. כפי שחברת וולט דיסני הושפעה מתמורות חברתיות ופוליטיות, כך גם היא תרמה ליצירה ולהעמקה של סוגיות חברתיות ופוליטיות רבות. בסט ולואני מתייחסים במאמרם גם לביקורת על דיסני, שעמדה בניגוד מוחלט למוניטין העשיר והחיובי שהחברה רכשה. הביקורת הושמעה הן מצד השמאלי של המתרס והן מן הצד הימני. דיסני, חברה שבמשך זמן רב ספגה יצא לה מוניטין של מייצרת תרבות פופולרית, החלה להיות מקושרת לבעיות חברתיות רבות. המורליסטים השמרניים טענו, שהחברה אחראית למגוון תוצרים שנויים במחלוקת מבחינה מוסרית, המחללים ערכים דתיים רבים.⁶ המבקרים הפרוגרסיביים טענו, שהמסרים של דיסני מסייעים בשמירה על אי-שוויון חברתי. דיסני הואשמה, למשל, בהעמקת פערים כלכליים וחוסר הגינות מבחינת תשלומים לעובדי החברה ותנאי העסקה.⁷ ולבסוף, מדענים חברתיים רואים את תוצרי הדיסני כמנוכרים, סקסיסטיים, לוקים באפליה וקובעים אידיאל יופי מפלה וחסר אותנטיות.⁸ הביקורת השלילית באה בניגוד למוניטין החיובי של החברה אצל ההמונים, אך מוניטין זה מהווה גורם משמעותי בהסטת הביקורת

-
- 5 ראו, למשל, סקירה שנעשתה באתר *Vox* על האופן שבו הוליווד מתייחסת לנשים המועסקות אצלה, וכן לאופן שבו נשים מיוצגות בסרטים הוליוודיים (McKinney).
 - 6 באתר *Got Questions* המשיב על שאלות מנקודת מבט דתית, נכתב בהרחבה על דאגות הקשורות בחילול ערכים דתיים בסרטים של דיסני, למשל התמיכה של החברה באג'נדת הלהט"ב בסרטיה או ההצגה של דתות אחרות שאינן מזדהות עם ערכי הנצרות ("How should Christians view Disney?").
 - 7 בכתבה שפורסמה למשל באתר של *Bononi Law Group LLP*, משרד עורכי דין בקליפורניה, סוקרו בהרחבה תנאי ההעסקה המחפירים של חברת דיסני, כולל תביעות שחטפה החברה בגין אפליה על רגע אתני, דתי, מיני וגזעי, הפרת זכויות עובדים, תשלום לא הולם, שימוש בסטאזרים ללא תשלום או בתשלום מינימלי ועוד (Bononi Law Group).
 - 8 ניתן להביא לראייה את השיח הער והביקורתי על חברת וולט דיסני, כולל העסקת עובדים הידועים ברעות גזעניות, שפעלו בגלוי בנושא, שימוש בסטריאוטיפים, במסרים מיניים ובגזענות בסרטי החברה ונקיטת גישות שוביניסטיים שמדירות נשים. כל אלה באים לידי ביטוי במכתב שנכתב על-ידי הנהלת החברה בשנת 1938 ופורסם בשנת 2009, ובו הצעות קריאייטיביות של מרי פורד (Ford), שנדחו על-ידי החברה בטענה ש"נשים לא נחשבות" (Bahadur).

השלילית. עם זאת, חברת דיסני לא נשארה אדישה לביקורת, וניסתה לתת לה מענה על-ידי יצירת שינויים בתכנים שהיא מייצרת ולהתאימם לתפיסות סוציולוגיות הרווחות בחברה (Best and Lowney 437-446). כך, למשל, נתנה ביטוי לייצוגים שהודרו מן המסך, הראתה שאהבת אמת איננה חייבת להיות הטרוסקואלית, דמויותיה נעשו מורכבות יותר ולא רק כאלה המייצגות רוע חד ממדי, נשים הוצגו גם אקטיביות, ועוד שלל מאפיינים שבהם המאמר ידון בהרחבה בהמשך.

הגל החדש של סרטי הרימייק – ההתמודדות של דיסני עם ביקורות מן העבר

החלק השני של המאמר ידון בניסיונות של דיסני להתמודד עם הביקורת שהחברה ספגה, באמצעות סרטי הרימייק שהיא מייצרת, וכן במניעים הנוספים שהובילו אותה ליצור מחדש משהו, שבעצם היה קיים כבר קודם. בעקבות שינויים חברתיים, כלכליים ופוליטיים והביקורת הבלתי פוסקת שספגה החברה לאורך כל שנות פעילותה (ואולי גם מתוך ניסיון להתמודד עם השוק המשתנה והשיח התקופתי), הנרטיב של דיסני הפך למורכב יותר מבחינת אפיון הדמויות והתוכן של הסרטים, האופן שבו מוצגים נשים ומיעוטים השתפר, וההגדרות של טוב לב ורוע היטשטשו. במקביל, החלו לצמוח סרטי רימייק המתבססים על קלאסיקות מן העבר, אך מהווים גרסאות משופרות שלהם ונותנים ביטוי לכל השינויים הללו.

קונסטנטין ורוויס (Verevis), בספרו, מגדיר את סרטי הרימייק כסרטים המתבססים על תסריט מוקדם, כגרסאות חדשות לסרטים קיימים, וכסרטים שבדרך כזאת או אחרת משקפים סרט אחד או מספר סרטים שקדמו להם בתוכן או בוויזואל (1). טענתי היא שסרטי הרימייק של דיסני מנסים להפוך סרטי עבר לרלוונטיים גם בעשור השני של המאה ה-21, והם נוצרים כמענה לביקורת נגד התנהלות החברה ותוצריה בתקופה של הסרטים הקלאסיים. כמו כן לא ניתן להתעלם מהשיקולים הכלכליים שגרמו לדיסני להציף נוסטלגיות מן העבר אצל מעריציה, ומהחשיבה השיווקית שעומדת מאחורי המהלך. סרטי הרימייק מביאים עמם ערך מוסף, למשל שימוש בטכנולוגיה מורכבת והבחירה ב־live-action (שימוש בשחקנים אמיתיים במקום בדמויות מצוירות), המעניקים נופך מציאותי יותר, ככל הניתן, לסרטים המצוירים והמוכרים. הטכנולוגיות הללו מאפשרות לצופה להזדהות יותר עם הסרטים, ולדיסני הן מאפשרות להתנתק מהתרמית "המפוטמת של עולם הפנטזיה הגדוש ביצורים קטנים לצד פרחים יפים ובעלי-חיים מזמרים" (Kay 44).

הרימייקים היו בעצם ניסיון הפיכה של הסרטים הקלאסיים לרלוונטיים יותר עבור קהל הצופים החדש ולכאלה המעוררים הזדהות עמם, שהרי סיפורי הפולקלור של האחים גרים פחות מתאימים לתפיסות חברתיות המקובלות מסוף המאה ה-20 והלאה. זאת משום שהם מעלים שאלות על המניעים של הדמויות הפועלות, על הקלות שבה הדרמה נפתרת, על מעמד האישה, על גזע הדמויות ועל עיקרון קידוש המוות בכל מחיר. דיסני הייתה חייבת לכבד אדפטציה כדי להמשיך לייצר תוכן פופולרי, והאדפטציה התבטאה, בין היתר, בשינויים נרטיביים, שינויים בייצוגים מגדריים וייצוגים של אידיאל היופי וכן שינויים בהגדרה של טוב לב ורוע.

שינויים תוכניים ונרטיביים

סרטי הרימייק, על-פי תומאס מ. לייץ' (Leitch), נראים אומנם בהתחלה כמו אדפטציות של הנרטיבים הישנים והמוכרים, אך הם מייצרים קשר יוצא-דופן עם קהל הצופים ועם הגרסאות המוקדמות שעליהן הם מבוססים. סרטי הרימייק אמורים למשוך, בעת ועונה אחת, קהל שמעולם לא נחשף לסרטי המקור (על-ידי יצירת סרטים בעלי ערך מוסף ויזואלי ונרטיבי), וקהל שכבר צפה בהם בעבר ונהנה במידה מסוימת מחוויית הצפייה (בעיקר על-ידי שימוש בכלי הנוסטלגיה). הקהל שכבר נחשף לגרסאות הראשונות של הסרטים יציב מראש סטנדרטים וציפיות מסוימות לפני הצפייה, בעוד שהקהל שטרם ראה את הסרטים ישפוט אותם כסרטים מן המניין. לכן בסרטי הרימייק, למשל, יש מצד אחד ניסיון לחשוף אקספוזיציה שתכניס צופים חדשים לעולם הסרט, ומהצד השני תעניק ערך מוסף וטוויסט עבור הצופים הוותיקים, על-ידי הכנסת פריטי מידע או ספקטקלים ויזואליים שלא היו קיימים קודם לכן (Leitch 138–143). דוגמה לכך היא הסרט **אלאדין** (*Aladdin*, Guy Ritchie, 2019) שהציג אקספוזיציה של כ-30 דק' שלא הוזכרה כלל בסרט המקורי (Aladdin, Ron Clements & John Musker, 1992); היא אפשרה להציג רקע מעמיק יותר לרמויות הפועלות, ובו-בזמן לחשוף צופים חדשים למידע הדרוש להבנת הסיפור. הסרט מתייחס להשגות שהעלו מעריצים אדוקים בעבר, למשל לעובדה שיסמין הנסיכה מיהרה מדי להתמסר לאלאדין בסרט המקור. ולכן, בסרט הרימייק עליו, היא מגלה חשדנות לגבי אלאדין (מתוך תפיסה שנשים לא הולכות באופן עיוור אחרי המושיע הגברי והחסון יותר). כמו **אלאדין**, גם סרטי רימייק רבים אחרים נבדלים מגרסאות המקור באמצעות הוספת דמויות חדשות, שינוי אופיין של דמויות קיימות, הפיכת דמויות אקטיביות לפסיביות ולהיפך, הוספת סיפורי רקע וגורמים המניעים דמויות לפעול, תפירת חורים עלילתיים, רתימת טכנולוגיה לטובת אפקטים חזותיים, הדגשת הממד הריאליסטי ועוד. בסרט הרימייק הראשון שיצא בעשור האחרון, **אליס בארץ הפלאות**, שמבוסס על סרט האנימציה **עליסה בארץ הפלאות** (*Alice in Wonderland*, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson & Hamilton, 1951), הנבואה לגבי ייעודה של הדמות הראשית מתגלה מוקדם יותר בסרט והצופה, הממתין להתגשמותה, נחשף יותר מהר לסיפור המרכזי בסרט (אולי כמענה לביקורת שהסרט המקורי ארוך ומתמשך).⁹ בנוסף, בגרסת הרימייק, בניגוד לגרסת המקור, דמויות המשנה שאמורות לעזור לגיבורה, מדוכאות בשל השלטון האכזר, מה שמחזק את המכשול ומייצר מתח והשתהות שמעוררים את סקרנותו של הצופה. הסרט החדש הוא הרבה יותר אפל, חצוף, לוחמני, ויש שיטענו גם שיותר מעניין.¹⁰ אמנם ניתן לטעון כי הסרטים השונים הם בעצם

9 בביקורת שנכתבה על הסרט המקורי באתר *The Take*, נאמר שהסרט לא התקבל טוב על-ידי הצופים בין היתר בשל עורך המידע שמוצג בסיקוונסים הגורמים לו "לזנוח את הרוח והפשטות של היצירה המקורית" ("Why Was 'Alice in Wonderland' Poorly Received by Audiences?" in 1951).

10 טים ברטון התראיין לעיתון *New York Times* שסיקר בהרחבה את הממד האפל של הסרט והעלה ביקורת מסוימת עליו, כשטען שכמו חלק ניכר מהסרטים שלו גם את הסרט הזה ביים עם אפלויות מסוימת. עם זאת, הוא טען כי ניסה שלא להפוך את הסרט לאפל מדי (Rohter).

שתי אדפטציות שונות לגמרי לאותו הספר, ולכן הסרט השני שיצא לא מהווה רימייק, אולם יש הבדלים בין סרט המקור שיצא ב־1951 לבין הספר שעליו הוא התבסס, הבדלים שחזרו על עצמם גם בסרט הרימייק. למשל, בספר הזחל מתרחק מאלים בעוד שבשני הסרטים הוא הופך לפרפר, התאומים לא מופיעים בספר כלל ונלקחו מנובלה אחרת בכלל, והחיילים של המלכה בסרטים היו מסוגים שונים, בעוד שבספר הם היו אך ורק לבבות. וורוויס הגדיר את הרימייק כסרטים המתבססים בחלק מהאספקטים שלו על תסריט מוקדם, ולכן על-פי הסבר זה סרטו של ברטון נופל תחת קטגוריית סרטי הרימייק.

שינויים בייצוג המגדרי ואידיאל היופי

סרטי דיסני מושפעים ישירות גם מן הייצוג המגדרי, אידיאל היופי והתפיסות הרווחות בתקופה בחברה שבה הם צומחים, ואכן ניתן לראות שינויים בייצוגי המגדר, במוצא ובמראה החיצוני של הדמויות הפועלות בסרטי הרימייק. מדליין סטרייף (Streiff) ולורן דונדס (Dundes) מתייחסות במאמרן לייצוג המגדרי ולערך המוסף בדמויות נשיות נאות וחזקות, שמגיעות למימוש העצמי שלהן ללא מערכת יחסים רומנטית, בסרטי הרימייק של דיסני (1). על אף שהן עוסקות בסרט לשבור את הקרח, שאיננו מהווה רימייק קלאסי, מתודת הניתוח שבה הן השתמשו מתכתבת ישירות עם הסרט מליפיסנט. דמותה של מליפיסנט, למרות יופייה, איננה משרדת מיניות. האינטרקציות הבודדות שלה עם גברים חסרות כל קונוטציה מינית, לאחר שאיבדה אמון במין האנושי. יש משמעות לעובדה שלדמות נשית בעלת כוח רב יש חיים נטולי רומנטיקה, כפי שהדבר בא לידי ביטוי בבחירה שלה לחיות בכידוד מבני האדם (ומן הגברים). ברובד הגלוי, זו בחירה שלה להתנתק מהמגדר הגברי בשל הבגידה ושברון הלב שחוותה. ברובד הסמוי, זו בעצם הבחירה של דיסני לתת מענה לביקורת על הצגת נשים באופן סטריאוטיפי, כמחלשות וכתלותיות במגדר הגברי. הוויתור על המרכיב של הגבר המושיע את הנשים חסרות הישע ועידוד מערכת יחסים נשית שאיננה רומנטית, מעוררים תשואות בקרב קהל המעריצים, על-פי סטרייף ודונדס (2).

כמו אלוה בלשבור את הקרח (Frozen, Chris Buck & Jennifer lee, 2013), גם מליפיסנט מושכת את סקרנותם של הצופים בשל המורכבות שלה כנבל דרמטי – נבל אנושי שעובר מהפך והופך לדמות החיובית שאיתה הצופה מזדהה (2-3). מליפיסנט, בניגוד למעשייה של האחים גרים או לסרט הקלאסי של דיסני, היא הגיבורה האמיתית של הרימייק. חברת דיסני מציפה את הסרטים בתכנים התואמים את המוסכמות החברתיות בתקופת יציאתם לאקרנים, בעיקר בכל מה שקשור למעמדן של נשים. כך, למשל, השיח הפמיניסטי שבא לידי ביטוי במליפיסנט, הלחימה של יסמין נגד עקרונות הפטריארכיה באלאדין, והאקטיביות והידע הטכני של כל בהיפה והחיה – כולם יוצאים נגד מוסכמות חברתיות הקשורות במעמד הנשים במאה ה־18.

שינויים בהגדרה של טוב ורוע

בסרטי הרימייק שלה דיסני מפסיקה להתבסס על המעשיות של אחים גרים ואף על הקלאסיקות שלה עצמה, ומציגה גרסאות מתקדמות יותר, ולא רק בהיבט המגדרי, אלא גם בהגדרות הדיכוטומיות של טוב ורוע. בכל הסיפורים התווספו לדמויות הפועלות רצונות ומניעים עמוקים יותר, שכן בעקבות אירועים היסטוריים ותרבותיים, הגבולות בין טוב לרע טושטשו. אימי מ. דייוויס (Davis) סוקרת את החלוקות הדיכוטומיות בין טוב לרע בראשית דרכם של סרטי דיסני, וכותבת שבסרטים המוקדמים ההבחנה בין ביניהם הייתה חד-משמעית ובלתי ניתנת לערעור. רוע לב וטוב לב היו תכונות שנטבעו במרכז איפיון של הדמויות, ותכונות אלו לא היו נתונות לשינוי. עלי-פי דייוויס, המאפיין העיקרי של הסיפורים המסורתיים שעליהם התבססו הסרטים הראשונים הוא הנאיביות, שבאה לידי ביטוי בתחושת ה"באושר ועושר עד עצם היום הזה" שהם משרדים, היעדר תכונות שליליות אצל הפרוטגוניסט ומלוויו, תחושת החופש והשלום האינסופית, קידוש המוות למען מטרה חיובית ועוד. הנבלים בסיפורים אלה אופיינו במעשי רשע חסרי תקדים ובתכונן בלתי פוסק של רוע והתאכזרות, ללא הצדקה מתקבלת על הדעת, והם תמיד נעשו על פשעיהם. נוצרה מעין מוסכמה לגבי מה נחשב טוב ומה נחשב לרע, וניתן לראות זאת בסרטים מהעשורים הראשונים של דיסני.¹¹ בסרטי הרימייק המתבססים על הסרטים שצוינו לעיל, הדמויות האנטגוניסטיות לא פועלות מתוך יצר רוע טהור, אלא מתווספים להן מניעים אותנטיים שאיתם הצופים יכולים להזדהות. למשל, ברימייק מליפיסנט, מי שהייתה דמות האנטגוניסט ביפהייה הנרדמת נוקמת כעת על שברון לב ופגיעה פיזית, ולא על אי-הזמנה למסיבת יום-הולדת מלכותית, כמו במעשייה של האחים גרים. הדמות של מליפיסנט מוצגת כדמות אנושית ורציונלית, שטעתה ופעלה לתקן את הטעות שלה, ולא כייצוג של רשע בלתי נדלה.

הנוסטלגיה כאחראית להצלחת סרטי הרימייק של דיסני

אחד המרכיבים הבולטים ביותר בסרטי הרימייק, ואולי גם המשפיע ביותר על מידת הצלחתם, הוא מרכיב הנוסטלגיה. מירי טלמון מסבירה את המונח נוסטלגיה ומגדירה אותו ככאב הכמיהה לשוב הביתה, הערגה לעתיד לאומי וחברתי של שלמות, יצירה ויופי לצד הגעגוע לפסטורלי והרצון לשוב לימי קדם (15-16). יצירות במדיום הקולנועי מייצרות אפקטים נוסטלגיים רב-ערוציים, המתבססים בעיקר על הנרטיב הקולנועי, המידע הוויזואלי שהוא מפיק והסאונד הנלווה אליו. המדיום הקולנועי ממחזר תקופות עבר, והפסקול מחייה נעימות ושירים שהפכו לנרדמים נוסטלגיים בתרבות. הם הופכים לאחד מאמצעי המשיכה של המדיום הקולנועי, שמהווה גם תוצר של תעשייה ומצרך המוני. הקולנוע, מתוקף היותו טקסט תרבותי, מנצל את תהליך הנוסטלגיה לשם שכפול של דימויים, צרכים מסחריים וחייויים אידיאולוגיים – מאשרים או ביקורתיים – על התרבות שבה הוא פועל (17).

11 **שגלייה ושבעת הגמדים, פינקו (Pinocchio, Ben Sharpsteen and Hamilton Luske, 1940)**, **פיטר פן (Peter Pan, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson & Hamilton Luske, 1953)** ועוד.

אף-על-פי שטלמון מתייחסת לאירועים אמיתיים מהעבר בהגדרת המונח נוסטלגיה, ניתן ליישם את אותה המתודולוגיה גם על התחושה שמעוררים סרטי הרימייק של דיסני. הם משתמשים במוזיקה דומה או זהה לחלוטין לסרטי המקור, הדמויות האהובות חוזרות למסך ואף מגולמות על-ידי שחקנים אמיתיים ואהודים,¹² האווירה והסכיכה שבהן מתרחש הסרט מתעוררות לחיים מחדש, והצופה מקבל חוויה רב-ערוצית שכוללת ויזואל, סאונד ותוכן. לעתים קרובות יש פער של עשרות שנים בין הסרט המקורי לגרסת הרימייק, מה שעוזר לעורר את הכמיהה והמשיכה אל העבר או הילדות גם של המבוגרים ואת ההיאחזות בנוסטלגיה. הנוסטלגיה לא מתבטאת רק בתוכן ובצורה שהוזכרו קודם לכן, אלא קשורה גם בחוויה האישית של האינדיבידואל ומקבלת את המשמעות האמיתית שלה מההקשר, שבמהלכו הסובייקט נפגש לראשונה עם היצירה. הפוסט-מודרניזם הביא עמו לקהל הצופים את השילוב של האירוניה עם הנוסטלגיה, כפי שעולה ממאמרם של לינדה הוצ'און (Hutcheon) ומארי וואלדס (Valdes). הנוסטלגיה, הנותנת משמעות עורפת וערך לרגעי המפגש של אינדיבידואלים עם היצירה התרבותית, החלה להיות כלי פופולרי משנות ה-90 (18-19). זוהי גם התקופה שבה דיסני החלה לייצר לראשונה סרטי רימייק. על פי וואלדס והוצ'און, הפוסט-מודרניסט מכיר בעבר, אבל תמיד בהסתכלות כפולה, שמכירה בחוסר היכולת הסופית להתמכר לנוסטלגיה, גם בזמן שהיא זו שמעוררת באופן מודע את הכוח המשפיע עליו. בפוסט-מודרניזם הנוסטלגיה המתבקשת נחשפת והופכת לאירונית. זהו מהלך מורכב, שמצד אחד הופך כאמור את הנוסטלגיה לאירונית (הצורך להתבונן אחורה בשל חיפוש האותנטיות), ומצד שני הוא גם כוח חזק ומתפרץ, שממתין למימוש של האינדיבידואל (22-23).

מושג הנוסטלגיה מועלה בהרחבה במגוון ערוצים אינטרנטיים, וניכר כי על-אף היותו שנוי במחלוקת, הוא מהווה מרכיב משמעותי בתחזוקת הנאמנות של הצרכנים של חברת דיסני. בכתבה שפורסמה באתר *The Mission*, מצוין כי דיסני, שהטביעה חותם רגשי על חייהם של אנשים כבר בעת היווסדה בשנת 1923, מנסה לרתום את הרגשות הללו כחלק מטכניקה שיווקית. גם גראינג' מתייחס לכך במאמרו וטוען, כי במונחים מסחריים הנוסטלגיה לא צריכה להישען על רעיון ספציפי של העבר אלא למצוא דרך לנתב מחדש דבר "ממוחזר תרבותית" או נושא ערך מן העבר, עבור פלח שוק מסוים בהווה (30). צופים רבים בסרטי הרימייק של דיסני נחשפים בשנית, לשמחתם, למנגינות ולשירים שכבר הכירו, לדמויות שהעריצו ולקווי עלילה שגדלו עליהם. ולהוכחה, בכתבה של אנה לשקוויץ' (Leszkiewicz), שפורסמה באתר *New Statesman*, מצוין כי הסרט **אליס בארץ הפלאות**, שהיה הרימייק הראשון שיצא בעשור האחרון, היה הצלחה פיננסית מסחררת וגרף מעל למיליארד דולר בקופות. הפורמולה של סרטי הרימייק של דיסני מתבססת על סיפור ישן, שימשוך ילדים ומבוגרים בעלי זיקה נוסטלגית לאחת מן הגרסאות הקלאסיות של הסיפור (בין שמדובר במעשייה ובין שבסרט הקלאסי), שאליו מתווספים שחקנים מפורסמים, אקשן, רפרנסים מוכרים ונועזים ואפקטים ויזואליים כמו תלת-ממד.

12 אנג'לינה ג'ולי (July), ג'וני דפ (Depp) וויל סמית' (Smith) הם רק קומץ מתוך כלל השחקנים המוכרים המגלמים דמויות מרכזיות בסרטי ה-live-action של דיסני.

אך האם מרכיב הנוסטלגיה הוא האחראי הבלעדי להצלחה הכלכלית של סרטי הרימייק של דיסני? הנוסטלגיה, מעבר להשפעתה הפסיכולוגית שסוקרה עד כה, מלווה בהתפתחויות מסיביות בתעשיית הטכנולוגיה, כאשר יוצרי סרטים ואולפנים מציעים יכולות שלא היו אפשריות לפני עשר או עשרים שנה, כפי שמפורט במאמרה של אליס מורי (Murray). לדבריה, ייצור סרטים בפורמטים HD ו-3D, כמו גם השימוש בטכניקות אודיו-ויזואליות, שלא היו קיימים קודם לכן, הם הגורמים העיקריים המניעים את הקהל לחוות מחדש סרטים אהובים מהעבר. סרטי הקלאסיקה הישנים עוברים עיבודים ושינויים, כאשר הטכנולוגיה המתקדמת מהווה חלק בלתי נפרד מהשינויים הללו. מורי גם גורסת כי השפעתה של הנוסטלגיה מוגבלת – סרט רימייק יכול להצליח רק אם הוא שומר על המרכיבים הדרושים לסרט קולנועי, ואם הוא עקבי ועולה בקנה אחד עם הסיפור המקורי. סרטי הרימייק נתפסים כאמינים יותר ומעוררים סקרנות בקרב הצופים בשל היכולת להחיות אנימציה ישנה על-ידי שימוש מהפנט באפקטים טכנולוגיים. לדוגמה, הסרט היפה והחיה עבר היטב, כי הבמאי התעקש לשמור על הדמויות והשירים המקוריים, והכניס נגיעות חדשניות כדי לתת לצופה נקודת מבט נוספת על סיפור מוכר. אני טוענת אפוא כי לאלמנט הנוסטלגיה יש משקל מוגבל בכל הנוגע להצלחה הכלכלית של סרטי הרימייק. דרושים מרכיבים נוספים כדי להפוך סרט רימייק להצלחה מסחררת, כמו טכנולוגיה, שימוש בשחקנים פופולריים, ייצוג של אוכלוסיות שהוררו מסרטי דיסני המוקדמים, מתן מענה לביקורת שספגה חברת דיסני (על כך שהיא בעצם משדרת לקהל הצרכנים שהיא קשובה לו) ושיח המתאים לתפיסות חברתיות בנות ימינו.

הביקורת על הגל החדש של דיסני

אף-על-פי שחווית הנוסטלגיה מעוררת רגשות חיוביים אצל הצופים, פול גראינג' (Grainge) מתייחס להתפתחות הביקורת המתנגדת לשימוש הסכמטי בה. השימוש בחווית הנוסטלגיה, שמוגדרת על-ידי מבקרים רבים כ"סימבוליזציה של הרגש", כעניין סגנוני או כניסיון להסתגל לשינוי חברתי מתוך מענה לחוויה של חוסר המשכיות – מעורר מחלוקת בקרב מבקרים רבים. לדעת גראינג' השימוש החוזר במרכיב זה עשוי להעיד על מחסום יצירתי, על התעלמות מהפוסט-מודרניזם או אפילו על מיאוס מהעכשווי, מצב שהוא מכנה "משבר טרור" – גרסיה לעבר. הביקורת על הנוסטלגיה בוחנת בעצם את המרחק מהרגש, כלומר, היא בוחנת את המרחק של החוויה האישית – תגובה סוציו-תרבותית לחוסר המשכיות התופסת נקודת מבט של יציבות ואמינות – מהצורה, שהיא בעלת החשיבות בעולם של מדיית התמונה, משבר קצבי ושיכחון תרבותי. עם זאת, גראינג' מסייג את הצהרתו זו באומרו, כי הביקורת הזו מתעלמת מהערך שיש לזיכרון התרבותי, שיכול להיווצר משימוש חוזר בסגנונות מהעבר, שכן הקונספט של הנוסטלגיה צומח מהרעיון של אבדון, היעדרות וההערצה לעבר (27-29).

בנוסף לשימוש הציני במרכיב הנוסטלגיה שמהווה ביטוי למחסום היצירתי, הבריחה מהפוסט-מודרניזם ומשבר הטרור – האולפנים גם מצטיירים כמי שמחפשים דרכים קלות להרוויח כסף על ידי סחטנות רגשית של הצופים, כפי שעולה מכתבתו של ג'סטין בארנס

(Barnes). הכתבה מציינת כי הרימייקים של דיסני הם מכונה בטוחה לייצור רווחים, כפי שגם הוליווד ותעשיות קולנוע אחרות הסתמכו במגוון דרכים על מיחזור יצירות רווחיות. יש מבקרים רבים שסבורים, שהחיבור של סרטי הרימייק עם עידן הפוסט-מודרניזם יגרום לכך שיראו בסרטים הללו תוצר לוואי של ייצור המוני, כמו זה שמאפיין את הקולנוע ההוליוודי, ולא יצירות אמנות קולנועיות. דעה דומה מתפרסמת גם באתר *E! Online*. שבו בילי נילס (Nilles) כותב, כי דיסני רותמת את חוויית הנוסטלגיה של הצופים לטובת מכונת כסף משומנת, שמתבססת על סרטים אהודים מהעבר. זאת בניגוד מוחלט להצהרת יו"ר החברה לשעבר, ג'פרי קצנברג (Katzenberg), שטען בשנות התשעים, שאנשים לא רוצים לראות שוב את מה שהם כבר ראו, ולכן דיסני מייצרת תוכן מקורי ואיכותי ואינה מתבססת על פורמולות ממוחזרות. לדעתי, הגישה של דיסני בעשור האחרון היא להצית מחדש את הזיקה שיש למעריצים לדמויות הקלאסיות ולמה שהן מסמלות עבורם, על-ידי שימוש בשחקנים אהודים וטכנולוגיה מתקדמת. ואמנם, ראוי לציין כי נכון לכתיבת שורות שאלו סרטי הרימייק גרפו למעלה מ-7 ביליון דולר (Whitten).

למרות כל הנאמר לעיל, לא ברור אם ריימייקים הם אסטרטגיה בת-קיימא כלכלית. הקופות אינן מספקות תשובה ישירה: בעוד שסרטי ריימייק מסוימים נחשבים ללהיטים גדולים, ישנם סרטי ריימייק רבים שהחזירו רק חלק מהעלות שלהם, או כאלה שנחשבו לפחות רווחיים מגרסאות המקור.¹³ בונקאמפ טוען, כי קיימת מגבלה בשימוש באלמנטים סיפוריים חדשים, בהצגת דמויות חדשות או בהוספת ממדים חושיים חדשים, מה שאמור להפחית את האטרקטיביות ההדוניסטית שלהם עבור הצרכנים ולרמוז על חיסרון כלכלי בהשוואה לסרטים אחרים. היות שלא ברור אם השפעת ההיכרות של גרסאות מחודשות חזקה בדרך כלל מספיק כדי להבטיח הצלחה מסחרית מסחררת, אני סבורה שזהו לא המניע העיקרי של חברת דיסני בייצור סרטי ריימייק, וניתן לשייך את הצלחת סרטי הרימייק לסגולות הקולנועיות שלהם.

גם בארנס מסייג את הביקורת העולה ממאמרו, שלפיה דיסני פועלת מתוך חשיבה כלכלית גרידא, וגורס כי סרטי הרימייק יכולים גם לשכלל את היצירות שעליהן הם מתבססים, משום שהם יותר פרוגרסיביים ויכולים להציע גם שיפורים ברמה הטכנית, במסרים שהם משדרים ובאדיאולוגיות שאותן הסרט מנסה לשרת בהתאם לרוח התקופה. לראייה ניתן להביא את גרסת הרימייק של הסרט היפה והחיה, שאחד השינויים שחלו בו לעומת קודמו, אשר יצא לאקרנים יותר משני עשורים קודם לכן, הוא דמותו של לה-פו, העוזר האישי של גסטון, שבריימייק הוא מוגדר באופן מודע כהומוסקסואל, מה שהופך אותו לרמות הלהט"בית הראשונה של דיסני. כך בעצם דיסני נותנת במה לייצוגים שההדירה מגרסאות המקור, ועונה על הביקורת שמצביעה על הכחדת ייצוגים בסרטיה המוקדמים של החברה.

13 על פי כתבה באתר *Insider* שמשווה את כמות הכנסות בין סרטי המקור לסרטי הרימייק, נראה כי מליפסינט, 101 כלבים דלמטיים, ואלאדין היו פחות רווחיים מהסרטים הקלאסיים שעליהם התבססו, בעוד היפה והחיה וסינדרלה היו הצלחה מסחררת (Clark).

סרטי הרימייק כמקרי בוחן לשינוי מגמתי בגישה של דיסני

כפי שנכתב עד כה, סרטי הרימייק עוברים שינויים מהותיים מגרסאות המקור ומהמעשיות שעליהן הם נשענים, כדי להתאים אותם לרוח התקופה. בשלב זה המאמר יבחן לעומק שלושה מקרי בוחן, וידגים את השינויים שהתחוללו בגרסאות הרימייק של סרטים פופולריים נבחרים. הוא יציג כיצד הנוסטלגיה נרתמה להצלחת הסרט על-ידי השוואה לגרסת המקור, וידגים כיצד השינויים בתפקידים המגדריים, בייצוגים, בהתייחסות לטוב ולרוע ובנרטיב של גרסאות הרימייק, בנויים כולם כמענה לביקורת שספגה חברת דיסני. והערה שחשוב לי להוסיף: ספרי המקור היו אפלים והרבה פעמים לא ממש התאימו לילדים. הספרים עברו אדפטציות רבות, ואלו של דיסני היו ה'תמימות' ביותר והובילו אג'נדות שהיו נהוגות פעם. צריך לזכור, שמי שיצר את התסריט המקורי היה הסופר, ולעומתו הסרטים פישטו את העלילה והפשטו מהספרים כל רובד שלא תאם לרוח התקופה, סרטי הרימייק הם אמצעי מגשר מסוים בין הספרים לבין הסרטים שלא עומדים במבחן הזמן – תוך כדי הרעיון לשפר את המוניטין של דיסני ולקדם סדרי יום בני זמננו.

'ספר הג'ונגל'

הסרט ספר הג'ונגל שיצא לאקרנים בשנת 2016, ומבוסס על סרט בעל שם זהה משנת 1967 (The Jungle Book, Wolfgang Reitherman), עוסק בסיפורו של מוגלי שננטש עוד בינקותו בג'ונגל, אומץ על-ידי משפחת זאבים, וגדל לצדם של בעלי החיים השונים בג'ונגל הרחק מבני האדם. הרימייק החדש מתבסס על סרט שנמנה עם הסרטים הנוסטלגיים ביותר של דיסני, ומהווה גרסה מציאותית יותר מהמקור, בשל השימוש הנרחב בטכנולוגיות ה-CGI וה-Motion Capture, המאפשרות לצופים לראות חיקוי זהה כמעט לחלוטין של התנהגות בעלי-החיים בטבע. כך יכול סרט הרימייק לבסס את אמיתותו ביחס לקודמו ולהתחרות בסרטים מודרניים. אל המראה הריאליסטי מתווסף גם מידע מעמיק יותר על הרקע של הדמויות הפועלות, וכן העמקה של הקונפליקט הפנימי של מוגלי גיבור הסרט; ברימייק הוא יותר אקטיבי, והמניע שלו לפעול הוא החיפוש העצמי אחר זהותו ובו בזמן לשרוד בג'ונגל העוין. בניסיונו לגלות את עצמו מחדש, לפענח להיכן הוא שייך, מוגלי מבין לבסוף שהוא יכול להיות מי שהוא באמת אך ורק בג'ונגל, לצד משפחת הזאבים שלו וחבריו בעלי-החיים. זאת בניגוד מוחלט לסרט הקודם, שבו הוא מובל בעל כורחו לחברת בני האדם על-ידי באלו הדוב ובאגירה הפנתר, בשל הסכנות שאורבות לו בג'ונגל, בעודו מתעקש להישאר ולהילחם נגד ניסיונות אלה. בסוף הסרט המקורי, מוגלי המוקסם ממראה של נערה ומהשירה שלה, מבין שחברת בני האדם היא מקומו הטבעי, והוא עוזב את הג'ונגל לטובתה.

על אף שהגיבור הראשי הוא זכר הוא עדיין נחשב לילד, ולכן הסרט הקלאסי עולה בקנה אחד עם מתודת הניתוח של קיי על הייצוגים הפסיכיים והנאיביים בסרטים הקלאסיים של דיסני, שהוזכרו קודם. הסרט החדש פחות נאיבי והרבה יותר מורכב – בדיסני מבינים שמשכיכה של דמות למראה חיצוני של דמות אחרת לא עומדת במבחן הזמן, ולא די בכך כדי לערער את תפיסת עולמו של הפרוטגוניסט. הצופה המודרני יכול לראות במסע שעובר

מוגלי ברימייק אלגוריה לחוויות ולבעיות מחיי היומיום, שאתן הוא יכול להזדהות. כמו כן הגיבור קובע את גורלו שלו עצמו, והוא לא פסיבי ונתון לשליטה של גורמים חיצוניים בלבד. דיסני בוחרת להציג משפחה אלטרנטיבית דווקא כבחירה הנכונה עבור הגיבור (כאשר המשפחה הביולוגית היא לא בהכרח המשפחה האידיאלית), ובכך היא מעלה נושא טעון ונותנת ביטוי לייצוג קצת אחר. ובכל זאת, המעריצים הוותיקים מקבלים חבילת נוסטלגיה במעטפת מתוחכמת קצת יותר, שכוללת את כל הדמויות האהובות והסיפור הישן המוכר שעליו הם גדלו.

'היפה והחיה'

דוגמה מעניינת נוספת שכדאי לדון בה היא הסרט היפה והחיה, המגולל את הרומן הבלתי אפשרי שמתפתח בין אישה צעירה ויפה בשם בל לבין נסיך שכוּשף והפך לחיה מכוערת, בצרפת של שנת 1740. הרימייק ואף הסרט הקלאסי ממחישים את ההשפעה של השינויים התרבותיים בחברה המערבית על דיסני, וכן את השינויים בתפקידים המגדריים שהיו נפוצים במאה ה-18. בעשורים המאוחרים של המאה העשרים ייצוגי המגדר השתנו, בין השאר בשל האופן שבו גברים ונשים חולקים את נטל הטיפול בילדים וכן ככל הקשור לעבודת נשים. הסרט בא ללעוג לתפיסות הישנות בנושאים אלה, שהיו נפוצות במשך מאות בשנים. בסוף המאה ה-20 הסיטואציה שבה נשים עובדות בעוד שגברים מטפלים במשק הבית נפוצה יותר, וזאת במקביל לנשים שנשארות לטפל במשק הבית מבחירה אישית שלהן. האפשרויות שהוצעו לנשים גדלו באופן משמעותי, לפחות תיאורטית (Davis 2-7). שינויים אלה הם כנראה שהובילו את דיסני ליצור סרט, שהתמה שלו לועגת למוסכמות העבר החברתיות ככל הקשור למעמד הנשים. עם זאת, היו גם קולות קונסרבטיביים יותר בחברה שהיו פחות ליברלים, בעיקר בשנות ה-90 (Davis 7-9), ולכן כדי להתגבר על קולות אלה גרסת הרימייק הייתה כנראה פרוגרסיבית אף יותר.

בדומה לעליסה בארץ הפלאות, גם בשני הסרטים הללו של דיסני מופיעה דמות המספר מהסיפור המקורי שעליהם הם מבוססים, אולם קיים הבדל בין הסיפור המקורי לביניהם. בסרטים, למשל, הנסיך מתואר כאדם יהיר שצריך לכפר על התנהגות מהעבר, בעוד שהספר מציג את הנסיך כאדם חסרי־ישע, משום שאולץ להינשא לפיה הזקנה והמבעיתה שגידלה אותו וקולל בשל סירובו. בסרטים הוורד מסמל את הזמן שנותר עד לשבירת הקללה לפני שהנסיך ימות, בעוד שבספר הוורד מהווה חלק מניסיון הגניבה של אביה של בל. בספר, החפצים בארמון מתעוררים לחיים רק כשהכישוף נשבר, והם אינם עוזרים לה כלל במסע; העומדים לצדה הם הציפורים והקופים שחיים בממלכה. בניגוד לסרטים שבהם החיה ובל מנהלים מערכת יחסים שכוללת שיח, ריקודים ושירה, בספר הם כלל אינם מדברים ובל דוחה אותו מדי ערב. הקליימקס בסרטים מתרחש כאשר החיה הופכת לנסיך נאה, בעוד שבספר התרחשות זו קורית באמצע המעשייה. לאחר שבל מגלה כי החיה היא בעצם נסיך יפה תואר שנפלה עליו שינה עמוקה, אמו של הנסיך מגיעה ומתכחשת לבל, משום שהיא סבורה כי בת של רוכל אינה טובה דיה כדי להינשא לבנה הנסיך. רק בשלב זה הנסיך מתעורר כדי

להגן על בל, וכך הסיפור המקורי מסתיים. הספר עבר עיבוד עלילתי כדי להתאימו למבנה הנרטיבי הקלאסי, שהוא בעל סיפור מרכזי אחד ועלילה ליניארית (Konerman). בהשוואה בין הסרט המקורי לסרט הרימייק, על אף שהסרט החדש מכיל את המנגינות והשירים המוכרים והנוסטלגיים מהסרט הקלאסי, בכל זאת קיימים מספר הבדלים בין גרסת המקור מ-1991 לבין גרסת הרימייק מ-2017. גרסת הרימייק של הסרט מציגה ייצוג נשי פרוגרסיבי יותר. למשל, הגיבורה נמשכת להמצאות טכנולוגיות, בניגוד מוחלט למצופה מאישה באותה התקופה. הסרט מביא ערך מוסף ומציג את בל כמי שלא רק כמהה לידע, אלא גם פועלת כדי להעביר אותו לאחרים (בעיקר לנשים אחרות), ובתחילת הסרט מציגים אותה בעת שהיא מלמדת ילדה לקרוא, מעשה המנוגד לרוח התקופה. בל אקטיבית יותר ברימייק גם במעשים אחרים, למשל בסצנה שבה היא מגלה כי החיה מחזיקה את אביה כשבוי, היא מפגינה תושייה ומשחררת את אביה בצורה מתוחכמת מהכלוב שבו היה לכוד. בסרט המקורי היא רק מציעה להחליפו, וברימייק היא פועלת על דעת עצמה. שינויים נוספים: גרסת הרימייק של הסרט מציגה סיפור רקע (אקספוזיציה) להפיכתה של החיה למפלצת – יהירות שגרמה לו לסרב לתת מקלט בסערה לאישה מבוגרת והוא קולל; אביה של בל אינו משוגע זקן אלא אמן, שעדיין מתייסר על מות אשתו (דמות נוספת שנוספה ברימייק ובל מתוודעת אליה) ובשל כך אינו מסוגל להיפתח רגשית לבתו. באופן זה, כפי שהדגמתי, חברת דיסני תופרת חורי עלילה ועונה על שאלות בלתי פתורות, שהעסיקו את הצופים הביקורתיים לאחר צפייה בגרסה הקלאסית.

'מליפיסנט'

שתי הדוגמאות שהוזכרו לעיל ממחישות שינויים משמעותיים שבאו לידי ביטוי בסרטי הרימייק, המבוססים על סרטים קלאסיים מעוררי נוסטלגיה. בדומה אליהם, גם הסרט מליפיסנט מהווה רימייק לסרט קלאסי של דיסני, אך השינויים שנעשו בסרט זה הם אף קיצוניים יותר ומולידים סיפור חדש לגמרי. הרימייק מבוסס על הסרט המצליח היפהפייה הנרדמת, המתאר את סיפורו של המלך סטפן והמלכה ליה, שלאחר שנים רבות ללא ילדים זוכים להביא לעולם את בתם אורורה. אל טקס הטבילה של הנסיכה מגיעה המכשפה מליפיסנט המרושעת, שבעקבות הזעם הרב שחשה על כך שלא הוזמנה אל טקס הטבילה היא מקללת את הנסיכה. לפי הקללה שהיא מטילה עליה, ביום הולדתה ה-16, לפני שקיעת השמש, אצבעה תידקר מהמחט של גלגל טוויה מקולל, והיא תמצא את מותה. פיה טובה מחליפה את הקללה בשינה עמוקה, שתבטל באמצעות נשיקה של אהבת אמת. אביה של הנסיכה פועל באופן אקטיבי כדי להגן עליה ודורש להיפטר מכל גלגלי הטוויה בממלכה, בעוד ששלוש הפיות מגוננות על הנסיכה בבקתה. אורורה אף פוגשת בנסיך שאליו היא שורכה עוד בטקס ההטבלה והשניים מתאהבים. מליפיסנט מתוודעת אל מיקומה הסודי של הנסיכה, וביום הולדתה היא מצליחה לתמרן את אורורה להגיע לחדר סודי שבו ממתין לה גלגל טוויה מכושף המפיל עליה שינה עמוקה. היא לוקחת את הנסיך כבן ערובה, והפיות הטובות פועלות בהצלחה כדי להבריח אותו החוצה. לבסוף הנסיך מצליח לעורר את הנסיכה הרדומה בנשיקה, והשניים נישאים וחיים באושר ובעושר.

כשבוחנים את השינוי שעשתה חברת דיסני בגירסת הרימייק של הסרט, מליפיסנט, ניתן לראות כי סרט הרימייק מצייר שיפור בייצוג הנשי, ומציע קריאה שונה לחלוטין של הסרט המוכר היפהפייה הנרדמת. ברימייק ברמת התוכן, בשונה מגרסת המקור, אנחנו מקבלים אקספוזיציה שבה סטפן, שהפך להיות מלך שתלטני, מתיידד בצעירותו עם מליפיסנט והם מתאהבים זה בזו, אך מתרחקים עם השנים. המלך הנרי מציע כפרס למי שיהרוג את מליפיסנט להיות יורשו. סטפן מחליט לנצל את ההזדמנות, מבקר את מליפיסנט ומפיל אותה בפת. הוא אינו מצליח להרוג אותה ולכן כורת את כנפיה, מביא אותם למלך ובכך יורש את מקומו. הוא מוכתר למלך ומתחתן עם הנסיכה, ונולדת לשניים בת בשם אורורה. הם עורכים טקס הטבלה, שאליו מליפיסנט מתפרצת ומקללת את הנסיכה. הקללה בגרסת הרימייק היא קללת שינה עמוקה, שנובעת מבגידה אמיתית ולכן ניתן לבטל אותה רק באמצעות נשיקת אהבה אמיתית, ולא באמצעות קללת מוות. הנסיכה נמסרת לידי הפיות שנכשלות בטיפולה, וכתוצאה מכך מליפיסנט מטפלת בה בסתר ואחראית לחייה יותר מהוריה (הרעיון החוזר של משפחה אלטרנטיבית שעדיפה על המשפחה הביולוגית). אורורה רואה בה פיה סנדקית ששומרת עליה, ומליפיסנט לא מגלה לה את סוד עברה. אורורה פוגשת בנסיך פיליפ והשניים מתאהבים זה בזו, אך מליפיסנט שוללת את הרעיון שהוא זה שישבור את הכישוף, משום שאיננה מאמינה באהבת אמת. היא מביעה חרטה על הקללה שהטילה ומנסה לבטל אותה בעצמה אך נכשלת. הפיות מספרות לאורורה את האמת על עברה, והיא מנתקת קשר עם מליפיסנט, שדואגת לכך שהפיות ימצאו את פיליפ כדי להביאו לשבור את הקללה שהוטלה על אורורה. הוא מנסה להעיר אותה אך נכשל, ומליפיסנט בתגובה מתנצלת בפני אורורה ומתוודה על אהבתה כלפיה, ויודי זה מעיר אותה משנתה. אהבת האמת כאן היא לא אהבה הטרוסקסואלית בין גבר לאישה. מליפיסנט מנסה לסיים את הסכסוך בינה לבין סטפן בצורה ידידותית, אך הוא מנסה לתקוף אותה, וכתוצאה מכך צונח אל מותו. בסוף הסיפור הקריינית שמלווה את כל הסיפור חושפת את אישיותה של מליפיסנט כמי שקראו לה "היפהפייה הנרדמת", כאשר הכינוי מופנה דווקא אליה ולא אל הנסיכה, בניגוד לסרט המקורי.

הדמות של מליפיסנט כבר לא מוצגת כמכשפה רעה ושטחית, שרק רוצה לנקום על כך שלא הוזמנה לטקס ההטבלה, אלא היא הופכת לגיבורת הסרט האקטיבית, שמצליחה להתגבר על שברון לב ובגידה של המין האנושי. היא פועלת באופן חיובי בניגוד מוחלט לבני־האדם. דיוויס מתייחסת לכך שהבחירה להציג נשים חזקות ובעלות בגרות מינית דווקא כלוקות בשיגעון, בשטניות, בצימאון־דם ובכישוף – נובעות מהתפיסה השלילית והמסורתית של יוצרי סרטים על המיניות הנשית מהפחד שלהם מפניה, בדומה למתרחש ב'אנר האימה (15–22). בזה האחרון השימוש בייצוג של המכשפה הוא דווקא חיובי. על אף שמליפיסנט מכשפה מטילה קללה על נסיכה חסרת ישע, היא מוצגת כמי שטעתה טעות אנוש, ומנסה לכפר על מעשיה בכל מחיר. היא עדיין דמות פרוטגוניסטית חיובית. כמו כן, ברימייק בניגוד למקור ישנה הצדקה לאופן שבו היא פועלת – הבגידה והסיפור של אהבה נכזבת, שאיתם הצופה יכול להזדהות בקלות. הרוע של מליפיסנט בסרט אינו חד ממדי – הרעיון של "רוע טהור", שהיה קיים בסרטים הקלאסיים של דיסני, משתנה ומוחלף בשרשרת של אירועים שמשליכים על הפעולה שהיא מבצעת. בכך מועבר המסר שלטעות

זה אנושי, ובאופן אירוני הדמויות האנושיות בסרט הן אלו שלוקות בממד הזה של האנושיות (טבע האדם). הסרט מערער על רעיונות נאיביים מסרטים קודמים העוסקים באהבה ממבט ראשון, כמו הרעיון של ה"לחיות בעושר ובאושר עד עצם היום הזה" וכוחו של הגורל. הוא עושה זאת בכך שהוא מראה שאותן דמויות בסרט הסבורות, כחלק מהקלישאה, שנסידך יפה התואר הוא הפתרון לבעיה, נוחלות בעצם אכזבה. הסרט מדגיש את חוסר הרלוונטיות של הגדרות דיכטומיות, כמו "רוע" ו"טוב לב" בימינו, וכך הנבל מתגלה דווקא כאפוף הילה חיובית, ואילו מי שהצופה התרגל עד שלב זה להזדהות עמו – בהיותו דמות האב שבתו קוללה – מצטייר לבסוף דווקא באור שלילי. הוא מאופיין כמי שביצע הונאות לטובת קידום אינטרסים אישיים, כמי שראה לנכון להרחיק את ילדתו מהארמון במשך כל ילדותה, וכמי שמינה פיות חסרות כישורי הורות וחסרות אחריות לשומרות עליה.

הסרט גם מעלה את הרעיון, שאהבת אמת לא חייבת להיות הטרוסקואלית או רומנטית. הפתיחות למערכות יחסים מסוג אחר מייצרת עבור נשים רבות אפשרות חדשה להזדהות עם גיבורות אקטיביות במקום לאמץ עמדה פסיבית ואף מזוכיסטית עם עמדות מיושנות. לורה מאלווי (Mulvey) כותבת, כי באופן זה הנשים המזדהות עם גיבורות אקטיביות צריכות לאמץ עמדה פסיבית ואף מזוכיסטית, כאות הסכמה למה שמאלווי מגדירה כ־"masculinization of spectatorship". טענתה היא שההזדהות הטרנס־מגדרית אצל הנשים מהווה הרגל מהילדות, שהופך להיות ה"טבע השני". עם זאת, טבע זה משתנה ללא הפסקה. מערכת היחסים בין מליפיסנט לאורורה מוצגת ברימייק כחשובה יותר מקשרים רומנטיים, בשונה מהסרט הקודם של דיסני שבו הקללה בוטלה באמצעות נשיקה של נסיך יפה תואר. יש כאן פרודיה על האופן המסורתי שבו נתפס הייצוג המגדרי עד כה. הסרט מדגיש את הקשר המשפחתי, האחדות הנשית והאינטגרציה הגזעית, בניגוד למה שהיה מקובל בסרטים הקודמים של דיסני, שבהם הייצוג המגדרי, המרחבים הדואליסטיים והרעיון של "happily ever after" הושגו על־ידי קשרים הטרוסקואליים ונישואין ממוסדים. שרה קרוסבי (Crosby), במאמרה, מתייחסת לדואליזם מגדרי בגבריות ובנשיות, ומציינת שהדמות המרכזית מערערת בסרט על המבנים הפטריארכליים המקובלים. את זאת היא עושה באמצעות שימוש בכוח אישי ופוליטי במישור הפרטי ובמרחב הציבורי – מליפיסנט מפילה את שלטון המלך ומצליחה להתגבר על החיילים בעודה נלחמת על אורורה. קרוסבי אף מתייחסת למעמד הטריות בסרטים של דיסני, וטוענת שמבחינת דיסני הן מרחבים גבריים־ציבוריים. לדעתה המרחב של הטריות משפיע על הציפיות המגדריות, ויכול להיות מקום מסוכן עבור הדמויות הנשיות בסרטים (Crosby 1-6).

בחינה של הדיכטומיות המגדריות של הסרט מליפיסנט חושפת עוד ממד פמיניסטי שלה. מליפיסנט מנסה להגן על עצמה ועל ממלכתה מפני המין האנושי המושחת, המיוצג על־ידי מלך זכר, והטריות מוצגת באור שלילי ומקבלת מעט זמן מסך, אולי משום שהנשים מודחות מן המרחבים הגבריים ונתפסות כפועלות נגדם. הטבע הפראי מקושר לנשים, מה שמסביר את הקשר בין הדמויות הנשיות והטבע ומוכיל בסופו של דבר לקשר עמוק יותר עם הכוח המטריארכלי. עבור מליפיסנט הטבע מהווה מפלט, המאפשר לה להחלים מן העבר ולפתח מערכת יחסים חיובית עם אורורה. החיבור הנשי המתרחש בטבע מוכיל בסרט לשיפור באיזון המגדרי, על־ידי יצירת אינטגרציה בסוף הסיפור ושינוי חברתי של

הדמויות הפועלות. הבחירה באלטרנטיבות למערכות יחסים הטרנסקסואליות היא מאפיין עיקרי בסרטים החדשים של דיסני (למשל העדפת המשפחה האלטרנטיבית על פני אהבה ממבט ראשון בספר הג'ונגל). יש בסרט העצמה נשית, והיא מתבטאת בין השאר בצמיחה של הקשר המשפחתי בין מליפיסנט לאורורה והאופן שבו אהבתה של מליפיסנט כלפי אורורה גוברת, אהבה העומדת בניגוד לדיכוטומיות המקובלות בחברה המסורתית. דמותו של דיאבל, העורב שהצילה מליפיסנט ממוות, יוצאת למרחבי הטבע העצומים, ומסייעת למליפיסנט להתאחד עם אורורה. עצם היותו המשרת שלה חושף דינמיקה בעייתית במערכת היחסים שלהם, אך החברות והשותפות שאותם הוא מייצג מוכיחים גמישות מגדרית ופוטנציאל למערכות יחסים שוויוניות יותר בסרטים בעתיד.

הסרט **מליפיסנט** ויתר סרטי הרימייק שיצאו בעשור האחרון מעלים את השאלה הבאה: מה הוביל לשינויים בסרטי הרימייק לעומת גרסאות המקור? מעבר לשינויים הטכנולוגיים האדירים ולשילוב של טכניקת ה-CGI ותלת-ממד שלא היו קיימים בזמן יציאת הסרטים הקלאסיים לאקרנים, ניתן להבחין גם בשיח פמיניסטי חדש. שיח זה מתבטא בדמויות של נשים אקטיביות ונחשקות, כמו בל בהיפה והחיה, או בפחיתת חשיבותו של הקשר הרומנטי ההטרנסקסואלי בקשרים של מליפיסנט והאדרת הקשר הנשי במקומו. ניתן לקשר שיח זה להתפתחות תנועות פמיניסטיות של המאה ה-21 (כמו תנועת #MeToo שהחלה להיות מיושמת במדיה החברתית בשנת 2006), ולביקורת החריפה שקיבלה חברת דיסני על העמקת פערים חברתיים והשימוש שלה במוסכמות שוביניסטיות (Best & Lowney). בנוסף לכך, התפתחויות טכנולוגיות כמו הסטרימינג וממשקים להורדות פיראטיות אפשרו לצופים שונים להיחשף לתכנים ישנים בקלות ובמהירות, והתפתחות הרשתות החברתיות אפשרו להם לדרוך בתאגדי ענק כמו וולט דיסני, לבקר אותם ולהפעיל עליהם לחצים באמצעות שיח על סוגיות כמו אידיאל היופי, התפקיד המגדרי, מעמדן של נשים, מערכות יחסים ונישואין. בביקורת שערך ארמונד וייט (White) על הרימייק של **דמבו**, שמבוסס על קלאסיקה מ-1941 (*Dumbo*, Ben Sharpsteen), הוא מציין כי גישת התקינות הפוליטית (Politically Correct) ורעיונות הצדק החברתי מחליפים את המוסר של סיפורי הפנטזיה הקלאסיים, כמו **דמבו** המקורי, אך בעיניו אין זו בהכרח נקודה חיובית. לדעתו הסיפור הקלאסי שעוסק במערכת היחסים המיוחדת בין אם לבן הוא הרבה יותר משמעותי מגרסת הרימייק, שבה דמותו של **דמבו** מייצגת את החריג יוצא-הדופן המתבגר, ושבה סיפורו החדש של **דמבו** מתמקד בקבלה עצמית של נער חריג ולא באבולוציה של החברה.

סיכום

העולם כיום ממשיך להשתנות בצורה דרסטית, והשקפות עולם קלאסיות איבדו את הרלוונטיות שלהן, כמו גם החלוקה הבנלית לטוב ורע. אידיאל היופי השתנה בסרטים של דיסני, ולא רק הוא אלא גם התפקיד המגדרי של הדמויות הפועלות בהם. העשור האחרון מצביע על מגמה של יצירת סרטי רימייק, המתבססים על קלאסיקות אהודות ומצליחות של החברה, שהצליחו בהיבט הקופתי אף על פי שהדעות לגבי המבנה הנרטיבי של חלקן שנוי במחלוקת, ונראה כי כך גם זה ימשך. דיסני, שהושפעה מתמורות היסטוריות וחברתיות ובו בזמן

גם תרמה ליצירת פערים חדשים על ידי רעיונות שהיא קידמה, נתנה מענה לחלק גדול מהביקורת שקיבלה באמצעות הפקת סרטי רימייק. סרטי הרימייק מציעים אלטרנטיבה מודרנית שאמורה לפתור קשיים לוגיים או בעיות שאינן מתכתבות עם מוסכמות חברתיות. הרימייקים הושפעו משינויים טכנולוגיים בקולנוע, תנועות פמיניסטיות, צמיחתן של מדיות חברתיות, הופעת סטרימינג וממשקים להורדות פיראטיות, רעיונות הצדק החברתי, התקינות הפוליטית ועוד שלל תופעות.

דיסני מנסה לחבר קהלים חדשים וצעירים אל הסרטים הקלאסיים, על-ידי התייחסות לסוגיות מודרניות, סיפוח רבדים עמוקים וסיפורי רקע לדמויות שנתפסו כשטחיות, ושימוש נרחב בטכנולוגיה מתקדמת. יתרה מזאת, החברה מנסה לפנות גם אל הקהלים הוותיקים, ועושה זאת באמצעות שימוש בנוסטלגיה, כלי שיווקי חזק שתורם לפופולריות של סרטי הרימייק ולהגדלת הכנסותיה של החברה. כל רימייק שהחברה הוציאה בעשור האחרון, מכיל מצד אחד מרכיבים נוסטלגיים שנועדו למשוך קהל שמכיר את הסרטים או את הסיפורים שעליהם הם מתבססים, כמו דמויות, מוזיקה או עולם, ומצד שני הוא מנסה לחדש ולהתאים את הקלאסיקה לשנות האלפיים מבחינת רלוונטיות ושיח, ובכך למשוך ולסקרן קהל חדש. עם זאת, חשוב לזכור שכמות הסרטים הקלאסיים אינה אינסופית, והיא מוגבלת בסופו של דבר. כתוצאה מכך, דיסני מנסה לחדש עם סרטים מקוריים, סרטי המשך לסרטים קיימים או רימייקים שמתארים צד פחות מוכר בסיפורים הקלאסיים.

הסרטים מליפיסנט, ספר הג'ונגל והיפה והחיה הם רק קומץ מתוך מגמה נרחבת שתופסת תאוצה בעשור האחרון, מגמה הממחישה שינוי נרחב באופן שבו חברת דיסני מאפינת דמויות בסרטי הרימייק שלה וקובעת נרטיבים חדשים. דמויות נשיות שהתנהגו בצורה פסיבית כמו מליפיסנט, יסמין או בל – מתגלות בסרטים כבעלות תושייה ופועלות ברוח הפמיניזם. כמו כן, דיסני גם מבטלת עקרונות ישנים כמו "אהבה ממבט ראשון" כפי שחוו מוגלי או אורורה, ואינה ממעיטה בחשיבותן של מערכות יחסים מסוג אחר. היא אף נותנת ביטוי למשפחות אלטרנטיביות או לייצוגים שהודרו מן היצירות שלה, וזונחת את התדמית הילדותית והנאיבית שלה מהמאה הקודמת לטובת גרסאות מודרניות אפלות וריאליסטיות יותר. אם מתעלמים מהיבט הרדיפה אחר כסף, כפי שגורסת הביקורת הרבה על דיסני, ניתן לצפות שאם תמשיך לתת ביטוי הולם להיבטים שונים בשיח החברתי, למגדרים ולתרבויות, היא תצליח להמשיך לסחוף אחריה קהלים וותיקים וחדשים כאחד.

ביבליוגרפיה

- טלמון, מירי. בלוז לצבר האבוד: חבורות ונוסטלגיה בקולנוע הישראלי. האוניברסיטה הפתוחה, 2001.
- Bahadur, Nina. "Disney Rejection Letter From 1938 Tells Candidate, 'Girls Are Not Considered'". *Huffpost*, 30 Apr 2013, <https://bit.ly/35vTOv2>. Accessed 15 Feb 2020.
- Barnes, Justin. "Disney sequels and live-action remakes: morals or money?". *U Wire*, Dec 5, Carlsbad, 05 Dec 2018.
- Basile, Giambattista. "Sun, Moon, and Talia: Fifth Entertainment of the Fifth Day". *Giambattista Basile's The Tale of Tales, or Entertainment for Little Ones*, edited and translated by Nancy L. Canepa, Wayne State UP, 2007, pp. 413-417.

- Basinger, Jeanine. *A Woman's View: How hollywood Spoke to Women, 1930-1960*. London, U P of New England, 1993.
- Best, Joel; Lowney, Kathleen S. "The Disadvantage of a Good Reputation: Disney as a Target for Social Problems Claims". *The Sociological Quarterly*. Vol. 50, No. 3 (Summer, 2009), pp. 431-449.
- Björn Bohnenkamp, Ann-Kristin KnappThorsten Hennig-ThurauRicarda Schauerte. "When does it make sense to do it again? An empirical investigation of contingency factors of movie remakes". *Journal of Cultural Economics*. February 2015, Volume 39, Issue 1, pp 15-41.
- Bononi Law Group, LLP. "Employment Practices at Walt Disney Company". <https://bit.ly/35I7Jyn>. Accessed 15 Feb 2020.
- Brown, Hetty; Withers Sarah; Tate, W.K. "The Sleeping Beauty". *The Child's World: Third Reader*, Johnson Publishing Company, 2010, pp. 172-180.
- Clark, Travis. "2 Disney live-action remakes that beat the animated originals at the US box office – and 4 that fell short". *Insider*, 24 Jul 2019, <https://bit.ly/3rhrTHG>. Accessed 15 Feb 2020.
- Crosby, Sarah Chase. "Letting gendered spaces go: striving toward gender and nature balance through bonding in Disney's Frozen and Maleficent". *Graduate Theses and Dissertations*. Iowa State U, 2016, pp. 1-72.
- Davis, Amy. *Disney's women: Changes in depictions of femininity in Walt Disney's animated feature films 1937-1999*. University of London, University College London (United Kingdom), ProQuest Dissertations Publishing, 2001.
- Davis Amy. *Good Girls & Wicked Witches: Women in Disney's Feature Animation*. Eastleigh, U.K. John Libbey Publishing, 2006.
- Davis, Amy M. *Handsome heroes & vile villains: masculinity in Disney's feature animation*. Indiana U P, 2015.
- Grainge, Paul. "Nostalgia and style in retro America: moods, modes and media recycling". *Journal of American Culture*, 23 (1), 2000, pp. 27-34.
- Haskell, Molly. *From Reverence to Rape: The Treatment of Women in the Movies*. U of Chicago P, Second Edition, 1987.
- "How should Christians view Disney?". *Got Questions: Your Questions. Biblical Answers*. <https://www.gotquestions.org/Christian-Disney.html>. Accessed 15 Feb 2020.
- Hutcheon, Linda and J Valdés, Mario. "Irony, Nostalgia, and the Postmodern: A Dialogue". U of Toronto, January 2000.
- jameslyons5. "How Minorities are Portrayed in Disney Films". *societyandmedia100*, 5 May 2015, <https://societyandmedia100.wordpress.com/>. Accessed: 15 Feb 2020.
- Konerman, Jennifer. "Beauty and the Beast: 7 Major Differences Between Both Disney Movies and the French Fairytale". *The Hollywood Reporter*, 10 Mar 2017, <https://bit.ly/3ri3SQP>. Accessed 15 Feb 2020.
- Leitch, Thomas M. "Twice-Told Tales: The Rhetoric of the Remake". *Literature/Film Quarterly*. Vol. 18, No. 3, 1990, U of Delaware, pp. 138-149.
- McKinney, Kelsey. "Hollywood's devastating gender divide, explained". *Vox*, 26 Jan 2015, <https://bit.ly/3KYucY7>. Accessed: 15 Feb 2020.

- Mulvey L. (1989) Afterthoughts on 'Visual Pleasure and Narrative Cinema'. *Visual and Other Pleasures*. London, 1989, pp 29-38.
- Murray, Alice. "Disney Remakes: The Collapse Of Creativity For The Sake Of Nostalgia". *Film Inquiry*, May 15 2017, <https://bit.ly/3KZAO8C>. Accessed: 15 Feb 2020.
- Nilles, Billy. "How Disney Is Turning Your Nostalgia Into Billions One Live-Action Remake at a Time". *E! News*, Mar 29 2019, <https://eonli.ne/3Lc4e3w>. Accessed 15 Feb 2020.
- ReferralCandy. "4 Secrets Behind Disney's Captivating Marketing Strategy". *The Mission*, Jun 22, 2017, <https://bit.ly/3rhokkM>. Accessed 15 Feb 2020.
- Rohter, Larry. "Drinking Blood: New Wonders Of Alice's World". *New York Times*, 26 Feb 2010, <https://nyti.ms/3ghpPt8>. Accessed: 15 Feb 2020.
- Stone, Kay. "Things Walt Disney Never Told Us". *The Journal of American Folklore*, vol. 88, no. 347, 1975, pp. 42–50.
- Streiff, Madeline; Dundes, Lauren. "Frozen in time: How disney gender-stereotypes its most powerful princess". *Social Sciences*. Basel Vol. 6, Iss. 2, 2017.
- Vervis, Constantine. *Film Remakes*. Edinburgh U P Ltd, 2006.
- White, Armond. "R.I.P. Dumbo". *National Review*, March 27 2019, <https://bit.ly/3ge4uk3>. Accessed 15 Feb 2020.
- Whitten, Sarah. "Disney's remakes have made more than \$7 billion globally since 2010". *CNBC*, 27 Jul 2017, <https://cnb.cx/3geV7RI>. Accessed 15 Feb 2020.
- "Why Was 'Alice in Wonderland' Poorly Received by Audiences in 1951?". *The Take*, <https://bit.ly/3unrzcB>. Accessed 15 Feb 2020.

פילמוגרפיה

- 101 Dalmatians*. Directed by Stephen Herek, USA, 1996.
- 102 Dalmatians*. Directed by Kevin Lima, USA, 2000.
- Aladdin*. Directed by Guy Ritchie, USA, 2019.
- Aladdin*. Directed by Ron Clements & John Musker, USA, 1992.
- Alice in Wonderland*. Directed by Clyde Geronimi, Wilfred Jackson and Hamilton Luske, USA, 1951.
- Alice in Wonderland*. Directed by Tim Burton, USA, 2010.
- Beauty and the Beast*. Directed by Gary Trousdale & Kirk Wise, USA, 1991.
- Beauty and the Beast*. Directed by Bill Condon, USA, 2017.
- Cinderella*. Directed by Clyde Geronimi, Wilfred Jackson & Hamilton Luske, USA, 1950.
- Christopher Robin*. Directed by Marc Forster, USA, 2018.
- Cruella*. Craig Gillespie, USA, TBA.
- Dumbo*. Directed by Ben Sharpsteen, USA, 1941.
- Dumbo*. Directed by Tim Burton, USA, 2019.
- Frozen*. Directed by Chris Buck & Jennifer lee, USA, 2013.
- Maleficent*. Directed by Robert Stromberg, USA, 2014.
- One Hundred and One Dalmatians*. Directed by Wolfgang Reitherman, Hamilton Luske & Clyde Geronimi, USA 1961.
- Peter Pan*. Directed by Clyde Geronimi, Wilfred Jackson & Hamilton Luske, USA 1953.

Pete's Dragon. Directed by David Lowery, USA, 2016.

Pinocchio. Directed by Ben Sharpsteen and Hamilton Luske, USA, 1940.

Sleeping Beauty. Directed by Clyde Geronimi, USA, 1959.

Snow White and The Seven Dwarfs. Directed by Peter Weir, USA, 1937.

Tangled. Directed by Nathan Greno, USA, 2010.

The Jungle Book. Directed by Wolfgang Reitherman, USA, 1967.

The Jungle Book. Directed by Jon Favreau, USA, 2016.

טל אבירן

טוויין פיקס: החזרה כנקודת מבט על Peak T.V

מבוא: החזרה לעתיד

כשיצאה הסדרה טוויין פיקס: החזרה (*Twin Peaks: The Return*, Showtime, 2017), התעקשו היוצרים להגדיר אותה לא כסדרה אלא כסרט בן 18 שעות שחולק לחלקים (VanDerWeff). אולי זה נשמע מגוחך, אבל האם זה שונה מהסלוגן האייקוני "It's not TV, Its HBO"? טוויין פיקס: החזרה היא ספק המשך של הסדרה טוויין פיקס (1990-1991, *Twin Peaks*, ABC), ספק סדרה שעומדת בפני עצמה. בשנת 2014 שני יוצרי הסדרה המקורית, מארק פרוסט (Frost) ודיוויד לינץ' (Lynch), הודיעו בהפתעה על כוונתם להמשיך את הסדרה, שזכתה למעמד פולחני במשך 25 השנים שחלפו מאז ירידתה מהמסך (Alter). אך כשהסדרה עלתה לאוויר, נחשף כי מדובר בפרויקט שונה לחלוטין. אולם כגודל הציפיות של קהל המעריצים האדוק של הסדרה המקורית – היה גדול גל האכזבות. רבים הרגישו שהם קיבלו מוצר אחר לחלוטין: אפל, ניסיוני ואפילו אניגמטי בהרכב מקודמו (Cambro). את ההבדל הזה ניתן להסביר כניסיון להימנע מלשחזר את התוכן והסגנון של הסדרה המקורית, וזאת למעשה כחלק מהניסיון לשחזר מאפיין אחר שלה – הייחודיות והחדשנות. שכן הסדרה המקורית אכן הייתה יוצאת דופן בנוף הטלוויזיוני של תחילת שנות ה-90, ומשום כך רבים העניקו לה מקום של כבוד בהיסטוריה הטלוויזיונית.

ניתן לטעון כי הסדרה החדשה לא הייתה יכולה להידמות לסדרה הישנה, כי אז החלוציות, שהיוותה גורם מרכזי בהצלחה של הסדרה המקורית, הייתה מתבטלת ואיתה גם החשיבות של חידוש הסדרה. כפי שאציג, לצד הניסיון לשמר את החלוציות, הסדרה שמרה מאפיינים מהמקור, וביניהם האינטרטקסטואליות הטלוויזיונית. במאמר זה אציג כיצד בעזרת השילוב של חלוציות ואינטרטקסטואליות, הסדרה החדשה משחזרת מהלך שבו היא מציגה הגחכה על ידי הקצנה של הנורמות הטלוויזיוניות ומציעה אלטרנטיבה חדשה. אראה כי בדומה לאופן שבו הסדרה המקורית דנה במדיום הטלוויזיוני של אותה תקופה באמצעות התכנים והסגנון שלה, גם הסדרה החדשה דנה בעולם הטלוויזיה, והפעם בזה של השנים שלאחר הסדרה המקורית. אציג כיצד הסדרה מתייחסת לשינויים בעולם הטלוויזיה, ובכך חושפת

את הקיפאון של מה שהוגדר בשיח כ"סדרות איכות", וכמו כן אציג את הפרדוקס בהגדרה של המונח "טלוויזיית איכות" בתקופת ה-"Peak TV", וכיצד הסדרה החדשה מצביעה על הכיוונים החדשים האפשריים של ההגדרה הזאת. ובמילים אחרות: כיצד סדרה יכולה להיות חלוצית בסביבה המבוססת על החדשנות של אותה הסדרה. האם טלוויזיית איכות יכולה להתקיים במרחב המוצף ב"סדרות איכות"?

זאת לא טלוויזיה, זאת איכות

בשנות ה-70 החל להופיע גל חדש של טלוויזיה – טלוויזיה מתוחכמת, טובה ואמנותית יותר מזו שהייתה עד אז (Thompson 1997, 12). החלו להופיע ניצני ביטוי, שהפך עם השנים לשגור בשיח הפופולרי – "טלוויזיית האיכות". עם הופעת הסדרה בלוז כחולי המדים (*Hill Street Blues*, NBC, 1981-1987), המונח "טלוויזיית איכות" הפך לנפוץ, ויחד איתו גם תוכניות שכונו על ידי מבקרים וצופים בשם זה. אולם למרות העובדה שהמושג היה שכיח, אף אחד לא באמת הגדיר מהי טלוויזיית איכות, עד שרוברט ת'ומפסון (Thompson) עשה זאת בשנת 1997, כאשר מנה כ-12 קריטריונים המגדירים תוכנית איכות ככזו. אין להתבלבל, כאשר מגדירים תוכנית כטלוויזיית איכות, היא אינה מוגדרת בהכרח כטובה (Thompson xx, 2007), אלא כאחת העומדת באותם קריטריונים, שת'ומפסון מנה על מנת 'ללכוד' את המושג הזה, שהפך לשגור בשיח הטלוויזיוני.

ההגדרה הבסיסית מבחינת ת'ומפסון לטלוויזיית איכות היא על ידי השלילה, כלומר, באמצעות מה שאין בתוכנית או במילים אחרות – כיצד התוכנית צריכה להיות שונה מ"טלוויזיה רגילה". זהו הקריטריון הראשון שת'ומפסון מצביע עליו, וכבר שם הוא מציין את טוויז פיקס (Thompson 1997, 13) כמי שעומדת בו. קריטריון אחר הוא תוכנית שנוצרה על ידי אדם שנחשב אמן, ולרוב במדיה אחרת. תוכנית איכות היא גם כזו שאליה יגיע קהל משכיל וממעמד גבוה. בנוסף, סדרות איכות מאופיינות בליהוק מספר רב של שחקנים שנחשבים איכותיים במדיום הטלוויזיוני. חשוב גם שלטלוויזיית איכות יהיה זיכרון, כלומר, עלילה הנמשכת בין הפרקים השונים, וגם התייחסות לאירועים אשר התרחשו בעבר. בכך היא בונה על קהל שיזכור את העלילה (14).

הקריטריונים של ת'ומפסון, שחלקם צוינו כאן, נשמעים היום אלמנטריים לצופה הטלוויזיוני, שמשתמש באמצעי שידור חדשניים כמו נטפליקס (Netflix), או כזה שצופה בערוצי כבלים המתימרים לספק איכות, כמו HBO. אך בעבר תוכניות איכות ענו בעיקר על הקריטריון הראשון, שהיה חשוב לת'ומפסון יותר מכל – הן היו שונות מהנוף הטלוויזיוני הרגיל (14); והסדרה שהייתה שונה באופן בולט והיוותה סנסציה בעת שידורה הראשוני הייתה טוויז פיקס. את הסדרה הזו הפיקו שני יוצרים: דייוויד לינץ' (Lynch), במאי ואוטר קולנועי מוכר, ומארק פרוסט (Frost), הכותב של בלוז כחולי המדים, הסדרה שהפכה את מושג "טלוויזיית האיכות" לשגור (155-156).

ת'ומפסון הקדיש לסדרה הזאת מאמר בספרו על ההיסטוריה והתכנים של "טלוויזיית איכות". הוא ציין, שייחודה אותה מהאחרות נטייתה למה שהוא מכנה מוזרות ("Quirky") (148-160). לצד המוזרות, הסדרה הכילה גם קריטריונים נוספים, שת'ומפסון הגדיר כחיוניים

עבור טלוויזיית איכות: היא כללה קאסט רחב ומרשים שכלל כוכבים הוליוודיים קלאסיים, כמו פייפר לורי (Laurie), קייל מקלכלן (MacLachlan) וריצ'רד ביימר (Beymer); היא בנתה קו עלילה המשכי שכלל קווי עלילה קטנים מסתעפים; היא נעשתה על ידי במאי שנחשב אמן יוצא דופן בקולנוע האמריקאי; ויותר מכל – היא התייחסה לטלוויזיה באופן רפלקסיבי. התייחסות רפלקסיבית לטלוויזיה היא קריטריון נוסף וחשוב מאוד שת'זמפסון ציין עבור סדרות האיכות (14), ובמקרה הספציפי הזה, כפי שנראה בהמשך המאמר, להתייחסות הזאת יש משמעות רבה.

חלומות על אחרים

ג'ון פסק (Fiske) בספרו מקדיש פרק שלם לנושא האינטרטקסטואליות הטלוויזיונית. את הפרק הזה הוא פותח באמירה, כי האינטרטקסטואליות מאפשרת פרשנויות שונות לטקסט הנצפה; הקשרים של הטקסט עם טקסטים אחרים יוצרים "מרווח ביניים", שבו מתאפשרות פרשנויות רבות (Fiske 108). כלומר, כאשר נוצרים הקשרים בין הטקסטים השונים, יש מקום מיוחד לפרשנות גם לתוכן הטקסט (היצירה הדיאגטית) וגם לטקסט כטקסט (כלומר, היצירה ככזאת המתייחסת להיותה טלוויזיונית).

כאמור, כאשר מדובר בהתייחסות אל היסטוריית הטלוויזיה עצמה, טווין פיקס עשתה זאת בתחילת שנות ה-90, כיאה להגדרה של "טלוויזיית איכות" על פי ת'זמפסון. כפי שפסק מציין, אחד האמצעים המאפיינים אינטרטקסטואליות טלוויזיונית הוא הז'אנר (109-110), ואכן טווין פיקס מכילה ערבוב של מספר ז'אנרים טלוויזיוניים הפופולריים באותה התקופה. התקשורת הבינ'ז'אנרית חשובה, משום שהיא עונה על ציפיות הקהל למימוש הקונבנציות שרווחו באותה עת (110). ואמנם טווין פיקס המקורית השתמשה במאפיינים של הז'אנרים השונים על מנת לשחק עם ציפיות הקהל – ושברה אותן.

ההתייחסות הז'אנרית הבולטת ביותר בטווין פיקס היא לאופרות הסבון. דמויות רבות בסדרה אופיינו בערמומיות ובאינטריגות, וסצנות האהבה בסדרה הציגו אותו בהקצנה אירונית, בהתאם לז'אנר. היא האינטרטקסטואליות מתבטא בצפיית הדמויות של טווין פיקס בסדרה אחרת, הנקראת "Invitation to Love". ניתן אפוא לראות שלמרות שיוצרי הסדרה אמנם היו מודעים לציפייה מהם שישתמשו בקונבנציות (Conventions) כמו בשאר התוכניות, הם הפכו את אותן קונבנציות למקור ליצירתיות (Inventions) (110-111). הפער והדמיון שבין תוכן הסדרה בתוך הסדרה לבין הסדרה עצמה מגחכים את הטריקים הקונבנציונליים של העלילה, אך מעמידים באותו הזמן את הצופה בעמדה שבה גם הוא מופתע מאותם טריקים, ובכך מעוררים שלב מחשבתי נוסף, שמהווה נקודה יצירתית בסדרה זאת. רגע שכזה חושף את מהות המדיום, ובכך מעלה הבנות כלפי התוכן הנצפה – בין שמדובר בסדרה טווין פיקס עצמה ובין שמדובר באופרות סבון בכלל.



התמונה באדיבות ABC/Disney

הסדרה **טוויין פיקס** השתמשה אפוא בז'אנר השולט באותה התקופה בטלוויזיה ובו בזמן גיחכה עליו על ידי ערכוב של ז'אנרים טלוויזיוניים נוספים. כך יצרה מעין תוצר היברידי כיאה לטלוויזיית האיכות (Thompson 15), וגרמה לצופה לשאול שאלות ולחשוב על מהות הטלוויזיה. האם הייתה חשיבות לשינוי זה? לדעתי, עצם ההתקדמות בעולם היצירתי של המדיום חשובה, והמבט על הטלוויזיה מעניק גם מודעות לתוכני הטלוויזיה ובו בזמן גם מאפשר ביקורת עליה. בכל מקרה, נוצר כפי שציינתי תוצר היברידי, והדבר מהווה התקדמות – תזה ואנטי-תזה שיוצרות סינתזה חדשה, או במילים אחרות – אופרת סבון ודרמה בלשית (שיצרו את טוויין פיקס). הסינתזה הזאת הכינה את הקרקע לסדרות רבות שהגיעו בהמשך, כמו **תיקים באפלה** (*X-Files*, Fox 1993–2002) **ריברדייל** (*Riverdale*, The CW, 2017–) **אבודים** (*Lost*, ABC, 2004–2010) ועוד סדרות רבות שהצהירו על ההשפעה של טוויין פיקס על היצירה שלהן (Murray). המאפיין המעניין הזה של אינטרטקסטואליות יחד עם ערכוב ז'אנרי במה שהוגדר כ"טלוויזיית איכות" – מאפשרים את הרחבת גבולות המדיום.

השינה מולידה מפלצות

אולם ההערכה הרבה לסדרה **טוויין פיקס** המקורית והצלחתה, לא מנעו מאוחר יותר את נפילתה. כפי שלינג' סיפר למגזין ההוליווד ריפורטר (*The Hollywood Reporter*), בשל מתחים לגבי העלילה בין הערוץ שהפיק את הסדרה לבין היוצרים, הוא ופרוסט נאלצו לחשוף את דמות הרוצח באמצע העונה השנייה, ובעקבות חשיפה זו הסדרה נחלה בהמשך כישלון גם מבחינה ביקורתית וגם מבחינת הרייטינג (O'Connell). עם זאת, היא שמרה על

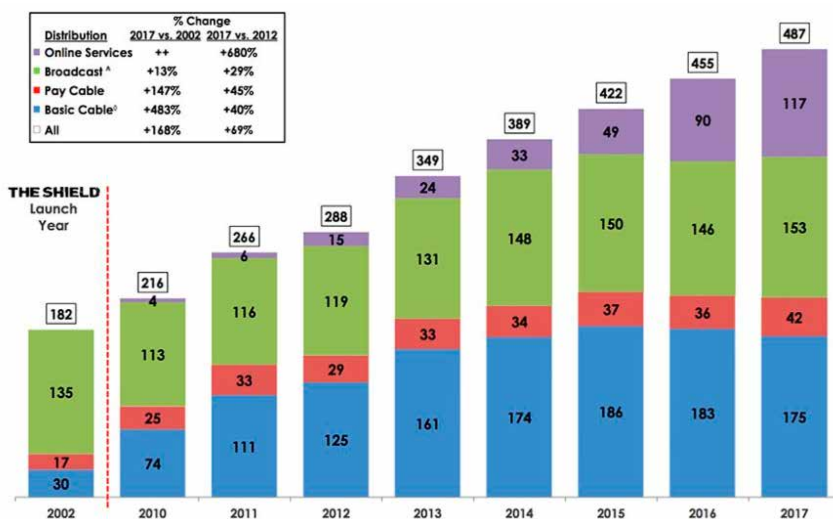
סטטוס פולחני עבור מעריצים רבים. למרות הסוף הפתוח של העונה השנייה קשה להאמין שמישהו ציפה שהסדרה תחזור לאחר 25 שנים.

בחלוף 25 השנים שבין יציאתה של הסדרה המקורית לבין יציאתה של **טווין פיקס: החזרה** הטלוויזיה עברה שינויים משמעותיים גם מבחינת תוכן וגם מבחינת אופן השידור. כפי שמספרת מלאני בורדה (Bourdaa), באותן השנים נכנסה לעולם הטלוויזיה שיטת הממירים, שבה כל צרכן בחר את הספק שאליו נרשם, ובהתאם קיבל את הערוצים. מטלוויזיה עם מספר מצומצם של ערוצים התפתחה טלוויזיית הכבלים למאות ערוצי שידור (33 Bourdaa). בהתאם לריבוי ערוצי השידור גם נוצרה תחרות, והיא התבטאה בין השאר בחיפוש אחר רייטינג אך גם בעוד גורם מכריע – יוקרה.

לא מן הנמנע שהמונח יוקרה יתקשר למה שהוגדר כטלוויזיית איכות – שכן בבסיס ההגדרה של טלוויזיית איכות מדובר בטלוויזיה לא רגילה, בעלת יומרה אמנותית גדולה (Thompson 1997, 12). בהתאם לעלייה בהצלחה של אותם ערוצי כבלים שמיועדים לקהל שמוגל לממן גישה לערוצים כאלה – פרחו גם סדרות האיכות. הטלוויזיה הפכה לכר פורה של יוצרים אוטרים, כמו ג'וס וידון (Whedon), ג'יי ג'יי אברמס (Abrams) וארון סורקין (Sorkin) וזכה האוסקר. כל אחד מהיוצרים הללו יצר סדרה שזכתה לשבחי הביקורת, והסדרות ה"איכותיות" הללו מייצגות את חברת הכבלים או את רשתות השידור שאליהן הן משתייכות, ובכך משדרות סטטוס של יוקרה; זאת בדומה למה שתיאר ת'ומפסון, כאשר רשת השידור CBS בחרה לשדר את **סודות העיר** (1992-1996, *Picket Fences*, CBS, 1969). המוטו שסימל יותר מכולם את העליונות שמייחסים לסדרות אלה הוא זה של HBO – "It's not television, it's HBO".

במסגרת התחרות בין תחנות הכבלים הופיעה בשנת 1997 הסדרה **אוז** (Oz, HBO, 2003-1997) של חברת הכבלים HBO. הסדרה הזו הייתה הראשונה בגל של סדרות שנתפסו כבעל איכויות קולנועיות, עומק פסיכולוגי ויומרות אמנותיות. בין סדרות אלה אפשר למנות כאלה שחלקן נכנסו לקאנון של סדרות המופת, כמו **הסופרנוס** (*The Sopranos*, HBO, 2007-1999), **הסמויה** (*The Wire*, HBO, 2008-2002), **שובר שורות** (*Breaking Bad*, AMC, 2013-2008) ועוד רבות אחרות. כל הסדרות הללו הוגדרו בשיח כ"סדרות איכות". הסדרות הללו הציבו סטנדרטים טלוויזיוניים חדשים שהפכו לשגורים עם השנים. כפי שמתאר מייקל סטריינג'לאב בספרו, התהליך הבא בשרשרת האירועים ששינו את חוויית הצפייה הטלוויזיונית היה כניסת שירותי הסטרימינג (Streaming), כמו הממשק של נטפליקס או הולו (Hulu). ברגע ששיטה זאת נכנסה לשוק, השירותים הללו הציעו אינספור סדרות ישנות, ובנוסף היה ביקוש לשיטת הסטרימינג. מצפייה פסיבית הצופים עברו ליצירת עולם שלם של שיתוף ושיח סביב טלוויזיה (7-8 *Strangelove*). כפי שת'ומפסון מציין בספרו, התופעה הזאת הייתה מוכרת גם בעבר בעת יציאתה של **טווין פיקס**, גם ברמת השיח האקדמי על הסדרה וגם ברמת המעריצים, תופעה שהצביע עליה אז מבקר הטלוויזיה דוד ביאנצ'ולי (Bianculli), כמשהו חדש וקיצוני ביחס לכל מה שנראה לפני כן (Thompson 1997, 158). עם העלייה הכמותית של סדרות האיכות, נולד מונח חדש שמתאר אותה – "Peak TV". מושג זה הוטבע על ידי מנכ"ל רשת FX ג'ון לנדגרף (Landgraf) בשנת 2015. בכתבה שהופיעה ב**לוס אנג'לס טיים** (*Los Angeles Times*), מג ג'יימס (James) הסבירה את

המושג הזה. היא תיארה את הטלוויזיה היום ככזו שיש בה שפע של תוכניות איכות, עד לרמה שבה הצופה פשוט הולך לאיבוד. לצורך ההסבר היא נעזרה במחקר, שלפיו ב-2015 בלבד נכתבו כ-409 "סדרות איכות". אם משווים זאת ל-2009 – שבה נכתבו 211 "סדרות איכות" – רואים עלייה של 94% (James). באתר אדוויק (Adweek) חושפים את הנתונים מתוך המחקר של רשת FX, כפי שניתן לראות בטבלה למטה.



בעת ששוק הסדרות הגיע לשיאים חדשים כה גבוהים של ביקוש עד שנטפליקס לא הצליחה לעמוד בקצב, הגיעה ההצהרה המפתיעה של שני יוצרי הסדרה טוויין פיקס, כי הסדרה הולכת לשוב למסך – טוויין פיקס: החזרה. הצהרה זאת הפתיעה לא מעט חוקרי טלוויזיה וגם לא מעט מעריצים, שוויתרו מזמן על חלומם שהסדרה תימשך. יוצר הסופרנוס, דייוויד צ'ייס (Chase), טען שכל מי שיצר טלוויזיה מאז יציאתה של טוויין פיקס הושפע ממנה (Fuller), ולכן הסדרה הזאת חוזרת לטלוויזיה אחרת, כזאת שהושפעה ממנה.

בוקר אור, הרח את הקפה

עם הודעתה של טוויין פיקס על חזרתה למסך, עלו בהקשר לכך שאלות רבות, וביניהן – מה יהיה הערך האמנותי של הסדרה. האם יכולה להיות חשיבות לחזרה למסך של סדרה מלפני 25 שנה? השאלות הללו היו רלוונטיות במיוחד בשל המעמד הפולחני שמעריצים וחוקרי טלוויזיה רבים מייחסים לתכנית הזאת, ובמיוחד לאור פולחן האישיות של יוצר הסדרה – דייוויד לינץ'.

לקראת הופעתה של הסדרה הוריץ קמפיין טלוויזיוני, שניסה להשלים פערים עבור צופים חדשים או צופים ותיקים, אשר שכחו את עלילת הסדרה. לדוגמה, בחברת הכבלים

יס (Yes) בישראל הציעו בשירותי ה-VOD את כל פרקי הסדרה הישנה בחינם, ועמם את הסרט טווין פיקס: **אש הולכת עמי** (*Twin Peaks: Fire Walk With Me*, 1992) שיצא לאחר הסדרה המקורית. ברשתות חברתיות כמו יוטיוב (*Youtube*) או פייסבוק (*Facebook*) קפצו פרומואים, שבמשך 5 דקות סיפרו את כל העלילה של העונות הישנות. נעשו מאמצים לאפשר לסדרה לקבל מעמד איכותי ויוקרתי מול הקהל של התקופה על מנת להעלות את "הבאז" לקראת יציאת הסדרה החדשה. אחד הפרומואים תיאר את הסדרה המקורית ככזו שקדמה לכל המיתוסים הטלוויזיוניים שקרו ב-25 השנים האחרונות, כפי שעולה מכותרות הביניים היוצרות את המשפט: "Before men were mad, before thrones played games," *Twin Peaks* "there was wonderful and strange". בכך, שואוטיים רמזו שטווין פיקס מהווה את מקור תופעת סדרות האיכות.

כפי שנכתב באתר ולטור (*Vulture*), היה "באז" גדול מאוד סביב יציאתה של הסדרה. היא אמנם העניקה לשואוטיים סמל סטטוס של יוקרה ושאפתנות אמנותית, אולם מבחינת רייטינג הסדרה הייתה כישלון חרוץ (*Adalian*). וכך מול השבחים והדיון התקשורתי המתמיד סביב הסדרה התעוררה תופעה נגדית – רייטינג נמוך במיוחד (*Adalian*). יש פה אפוא פרדוקס: שואוטיים אמנם הרוויחה מהסדרה אך גם הפסידה, היא זכתה ל'באז' גדול ועם זאת התוכנית קיבלה רייטינג נמוך במיוחד.

את אחוזי הצפייה הנמוכים ניתן לייחס למספר סיבות. ראשית, סדרת המשך לסדרה כל כך ישנה לא שכנעה הרבה צופים להשקיע ולראות גם את שתי העונות של הסדרה הישנה, כאשר ידוע שהעונה השנייה שלה הייתה כישלון מסחרי וביקורתי; זו דרישה לא פשוטה מהצופה של היום, שיש לו אלטרנטיבות רבות אחרות לצפייה. בנוסף, לצופים הוותיקים שכן המתינו לסדרה החדשה, ציפתה הפתעה מסוג אחר – היא שונה לחלוטין מהסדרה הישנה, הן בתוכן והן בסגנון. והיה גורם נוסף לכישלון – מבחינת צופי טלוויזיה החדשים הסדרה הזאת לא הייתה נגישה כמו סרטיו המאוחרים של לינץ'.

'טווין פיקס: החזרה' מסתכלת על הטלוויזיה של היום'

הסדרה המקורית עסקה הרבה בטלוויזיה של אותה התקופה – אופרות הסבון והדרמות הבלשיות. כיום הטלוויזיה השתנתה, ועל כן הסדרה החדשה שונה מהישנה ואינה מתעסקת בטלוויזיה של פעם אלא בטלוויזיה של היום – כזו שסדרות איכות מציפות אותה – ה-"Peak TV". במשך הסדרה החדשה אפשר לראות התייחסויות שונות לתוכניות שאפיינו את הטלוויזיה בעשורים האחרונים, ובנוסף היא מציגה אינספור הקשרים לקולנוע של היום ולהיסטוריית הקולנוע בכלל. בין ההתייחסויות הבולטות בסדרה אנחנו עדים להתייחסות ל**שובר שורות**. בזירה של לאס-וגאס מצירים לנו עיירה, הדומה מאוד לעיירה שבה חיה דמותו של וולטר ווייט – נוף מדברי בורגני עם שדרות של בתים נטושים ונרקומנים שמשתמשים בקריסטל-מת'. מבחינת עלילה אין כל הצדקה לדמותה של האמא הנרקומנית שצועקת "9-1-1", מחוץ לרצון ליצור קשר ל**שובר שורות** באמצעות הנוף הזה. קשר נוסף לאותה סדרה מתבטא בדמותה של קנדי הרודפת במשך מספר דקות אחרי רעשי זבוב, כמו בפרק האייקוני של **שובר שורות**.

רגע נוסף שמתייחס לסדרה בת התקופה הוא כאשר אלברט וגורדון בדרכם לראות את "קופר הרע" בבית הכלא. בעת הנסיעה אלברט מספר לגורדון שתי, סוכנת חדשה ב-FBI, חווה בחילה מהנסיעה (באנגלית Car sick). גורדון, שאותו מגלם לינץ', צועק בחזרה אל אלברט שהוא לא מבין מדוע שיהיו קוז'אקים בדקוטה. לא הרבה לפני זה, בסדרת האיכות פארגו (Fargo, FX, 2014-present), היה פרק שבו נאמר שיש קוז'אקים בדקוטה. התייחסות נוספת היא לסדרה תיקים באפלה, וזאת באמצעות מותג סיגריות קולנועי שהשתמשו בו בתיקים באפלה – סיגריות "מורלי". סיגריות אלה מכילות היסטוריה של אינטר-טקסטואליות בשל העובדה שהשתמשו בהן גם בסרטים אחרים, למשל בפסיכו (Psycho, Alfred Hitchcock, 1960).

בספר שכתבה יוספה לושיצקי (Loshitzky), היא מצטטת את אמירתם של כותבי מחברות הקולנוע, שלפיה קולנוע רפלקסיבי הוא קולנוע המפיק ידע על עצמו (Loshitzky 2). כמו שכבר ראינו עד כה, המדובר בטלוויזיה המרבה בהתייחסות עצמית, וככזאת מתבקש להגיד שיש בכך אמירה על המדיום. ההקשרים אל הסדרות רבים יותר מבחינת הסגנון מאשר מבחינת התוכן, או כפי שפיסק הסביר זאת – האינטרטקסטואליות הטלוויזיונית היא בדגש על הז'אנר (Fiske 110-111), והז'אנר השולט היום הוא יותר סגנוני – סדרות האיכות. אולם מאז פיסק עברנו לעולם טלוויזיוני הרבה יותר "קולנועי", או כמו שת'מפסון אמר זאת – דומה בהרבה לסרט האמנותי (Thompson 1997, 16). על כן לא מן הנמנע שמתוך התייחסות לטלוויזיה של היום תהיה גם התייחסות לקולנוע בכלל. התייחסויות שכאלה לעולם הקולנוע יכולות להעיד על הקשר ההדוק שנוצר בין שני המדיומים השונים. האינטרטקסטואליות בתוכנית מתייחסת לא מעט לעולם הקולנוע שהשתנה ב-25 השנה האחרונות.

בין הסצנות הרבות בסדרה ישנן התייחסויות אינטרטקסטואליות רבות אל עולם הקולנוע – למשל התייחסות ישירה לשבעת חטאים (Se7en, David Fincher, 1995). בסצנה שבה דאג' ג'ונס מגיע עם קופסה מסתורית ללב המדבר, שני המאפיונרים המתלבטים אם לפתוח אותה שואלים ללא הרף מה נמצא בקופסה, באופן הדומה לסופו של הסרט שבעת חטאים. אולם בניגוד להפתעה שציפתה לדמותו של בראד פיט בסרט ההוא, כאן המאפיונרים מגלים פאי אוכמניות. פאי האוכמניות הוא סמל מוכר של הסדרה הישנה, שבה דייל קופר התענג בכל הזדמנות על פרוסת עוגה מהדיינר המקומי.

התייחסות אינטרטקסטואלית נוספת שאי אפשר לפספס היא בהצגת שתי דמויות שקיומן תמוה למדי – האצ' ושונטל, שאותם משחקים טים רות' (Roth) וג'ניפר ג'ייסון לי (Jason Leigh). שתי דמויות אלה הן למעשה שני רוצחים שכירים שנשלחים להרוג מספר דמויות על ידי "קופר הרע". האינטרטקסטואליות שלהם מתבטאת בעובדה ששניהם שיחקו בסרטיו של קוונטין טרנטינו (Tarantino), במאי אשר מזוהה עם הפוסט-מודרניזם בקולנוע. בנוסף לעובדה שהם שחקנים שמזוהים עם הבמאי הזה, העלילה שלהם, תפקידם והדיאלוגים שלהם מתנהלים כמו סרט של טרנטינו. בזמן נסיעותיהם להתנקש בדמויות הם דנים בנושאים רנדומליים כמו מורמונים, נראות הירח וג'אנק פוד. גם הסצנה המסיימת של הנרטיב השולי שלהם נגמרת במעין התערבות סתמית של דמות חיצונית, שבמקרה הם הפריעו לה להיכנס לחניה, ולאחר ויכוח קצר מחליטה הדמות לטבוח בהם, אירוע נרטיבי שמזכיר מאוד רגעים מסרטיו של טרנטינו.

אחת ההתייחסויות המעניינות גם לעולם הטלוויזיה וגם לעולם הקולנוע היא השתלטות ז'אנר גיבורי הפעולה על מדיומים אלה. בסדרה החדשה ישנה דמות בשם פרדי סייקס, שהיא בעלת כפפה ירוקה. לטענת הדמות נחשפה בפניה דמות מסתורית, שהעניקה לה את הכפפה בעלת הכוחות המסתוריים ומאז היא לא מסירה אותה, כי נאמר לה שבבוא הזמן תיאלץ להשתמש בכפפה לייעודה המקורי. בסוף הסדרה לפרדי יש תפקיד משמעותי בעלילה, כי למרות היותו דמות חסרת ערך עלילתי – הוא הדאוס-אקס מכינה של הסדרה. ניתן לראות כיצד הדבר מתקשר לסרטי גיבורי-על או לסדרות החץ (*Arrow, The CW, 2012-present*), **ג'סיקה ג'ונס** (*Marvel's Jessica Jones, Netflix, 2015-present*) **פלאש** (*The Flash, The CW, 2014-present*) ועוד רבות אחרות שהשתלטו על השוק הטלוויזיוני. לאור האמירה שהקולנוע מפיך ידע בעזרת אינטרטקסטואליות (Loshitzky 2), ניתן להסיק שהסדרה **טווין פיקס: החזרה** מראה את קשר התכנים המתהדק בין עולם הטלוויזיה לבין עולם הקולנוע. **טווין פיקס: החזרה** רצופה בהצגת מסכי טלוויזיה שונים, שמוזכרים לנו שאנו צופים בטלוויזיה. בכך היא מעצימה את הרפלקסיביות, בין שמדובר בדמויות שצופות בחדשות בתוך הסדרה, בין שזו דמותה של שרה פאלמר שצופה בתוכניות טבע ובין שבדמותה של קנדי, שמכה את הבוס שלה בעזרת שלט טלוויזיה.

'טווין פיקס: החזרה' מדברת על הטלוויזיה של היום

מכיוון שכבר נוצר קשר אינטרטקסטואלי ברור בין **טווין פיקס: החזרה** לבין השינויים שהתרחשו בטלוויזיה בחלוף 25 השנים מאז יציאתה של הסדרה המקורית, ניתן להגיד כי יש לסדרה אמירה על הטלוויזיה, ונשאר רק לחפש מהי האמירה הזו. כפי שכתבתי בפרק הקודם, הסדרה הראתה שהיא מתייחסת לתוכניות טלוויזיוניות שונות. היא אף הראתה את הקשר שהתהדק בינה לבין עולם הקולנוע, כמהלך טבעי לטלוויזיה שהסגנון השולט בה הוא "סדרות האיכות" וככזאת ששואפת לריאליזם (Thompson 15). אינטרטקסטואליות היא תנאי להגדרה של סדרה כסדרת איכות (15), והיא גם אמצעי להעברת ביקורת על המדיום (Loshitzky 02). אלא שפה האינטר-טקסטואליות מתבטאת יותר בתוכן מאשר בצורה, ומבחינת פיסק ההתייחסות לז'אנרים הטלוויזיוניים היא זו אשר מגדירה אינטרטקסטואליות טלוויזיונית (110-111) (Fiske). על כן אסביר עכשיו מדוע **טווין פיקס: החזרה** מתייחסת לצורה הטלוויזיונית החדשה, ובהזדמנות זאת אראה איך מצביעה הביקורת של הסדרה על עולם הטלוויזיה בתקופת ה-Peak TV.

כפי שהצגתי עד כה, ההתייחסויות של **טווין פיקס: החזרה** לעולם הטלוויזיה היא בדרך דומה לאופן שבו הדבר נעשה בסדרה המקורית – הצגת מסכי טלוויזיה לאורך הפרקים ובעיקר הבלטת הנורמות הטלוויזיוניות עד כדי גיחוך. מעבר להקשרים התוכניים יש להתייחס להקשרים הסגנוניים. בדומה לקונבנציות של "סדרות האיכות", גם **טווין פיקס: החזרה** משתמשת בהן: קווי עלילה המשכיים רבים שמתרחשים במקביל וכן ריבוי דמויות, ובגודל – נרטיב דרמטי מורכב (Thompson 14). אולם הסדרה לועגת לריבוי הדמויות ולקווי העלילה המשכיים בכך שהיא מקצינה אותם – על המסך מופיעות דמויות רבות מאוד או כאלו ששומעים עליהן בדיאלוגים – אך לא פוגשים אותן. הריבוי הזה נמתח עד

לכדי אבסורד, כאשר אנו נחשפים לשיחותיהן של דמויות שאנו לא מכירים, אשר מספרות על דמויות אחרות שאנחנו לא מכירים, שעלילותיהן לא ממשיות בשום צורה, וספק אם הן רלוונטיות לנרטיב הכללי. אנו עדים אפוא כאן לשימוש בקונבנציות מדיומליות ולשבירתן. ישנו גם שימוש בלוקיישנים רבים, כמו בסדרות האיכות של הטלוויזיה בשנים עברו – הסדרה מתרחשת בערים רבות כמו טוויין פיקס עצמה, באקהורן, לאס וגאס, אודסה, פריז, ניו יורק ועוד רבות אחרות. הצופים מנסים להבין את הקשרים בין המקומות השונים, אך הם נועדו להיכשל. דוגמה אחת לכך היא הסצנה בבואנוס איירס, שבה רואים קופסה שחורה ומסתורית מתכווצת ונעלמת. הצופים מצפים שאותה חידה שהופיעה לרגע תיענה בהמשך הסדרה, אך כמובן הם עתידים להתבדות, ואת בואנוס איירס לא יראו יותר בסדרה. הולך אפוא ומסתמן כבר כאן היגד מבחינת הדמויות, קווי העלילה והלוקיישנים, וברור שהאמירה היא כי מאפיינים אלה סתמיים בסדרה הזאת. האם זה אומר שזה סתמי גם בסדרות האיכות בטלוויזיה? ההיפך הוא הנכון, אמירה זו דווקא מדגישה את הסתמיות בהגדרת אותן הסדרות כסדרות איכות. הסדרה מציגה את המאפיינים אלה כסתמיים על מנת להצביע על הציפיות והנורמות שבנינו לאורך השנים מאותן הסדרות. כפי שת'ומפסון הסביר, לסדרות האיכות יש "זיכרון" (14), ובהתאם לו אנו כצופים נדרשים לזכור כל פרט ולצפות לסגירה הגיונית בעלילה. **טוויין פיקס: החזרה מלמדת אותנו פרק אחר פרק, שעל ידי כך שגורמים לנו להתמקד בדמויות רבות חסרות משמעות בטוויין פיקס, מגחכים את הקונספט של הזיכרון כחלק מהותי בסדרת איכות.**

ההקצנה של המאפיינים של "סדרות האיכות" בסדרה זו מובילה למבוי סתום. הסדרה דרשה מהמעריצים לזהות באופן עקבי את הפרטים הקטנים ביותר על מנת לבנות היגיון עלילתי, ולדאבונם של אותם צופים הם התבררו פעם אחר פעם, כשנוכחו שהפרטים לא עוזרים להם לקבל תמונה קוהרנטית. למעשה מתקיים פה מהלך דומה מאוד לזה שנעשה בסדרה המקורית – רק ששם שברו את הציפיות על פי הנורמות הטלוויזיוניות של אז ופה הן של היום. הדבר מתבטא יותר מכל בכמות הפרטים האינסופית שסדרה זאת הכילה מול הסוף הבלתי פתיר שלה. ההקצנה של מאפייני הסגנון מגיעה גם באופן ויזואלי. הסתמיות בחשיבות של הפרטים נראית גם על המסך. למשל, בסצנת הסיום של פרק 7 נכנס אדם רנדומלי לדיינר המקומי, ושואל אם מישהו ראה את בינג. מעבר לעובדה שאנו לא יודעים מי זה בינג, ועד סוף הסדרה גם לא נגלה למעשה מיהו בינג, מתרחשת באותה הסצנה רנדומליות נוספת – במעבר בין השוטים כל הדמויות מתחלפות. כפי שכבר הסברתי, את כישלון הסדרה אפשר ליחס לאותה שבירת ציפיות של הקהל הצופה בסדרה, אך כעת אפשר להבין שמדובר לא רק בציפיות מבחינת התוכן אלא גם מבחינת הצורה.

הסדרה שווקה כסדרת איכות, ואף ככזאת שמהווה את הבסיס לאותן הסדרות, וכפי שתומאס שץ (Schatz) מסביר, הז'אנר מכתוב חוזה לא כתוב בין היוצרים לקהל, ולפיו הציפיות צריכות להתממש (Schatz 15). אך כאן הז'אנר השולט הטלוויזיוני שאלי טוויין פיקס: החזרה כביכול השתייכה, הוכיח עצמו כלא רלוונטי לגביה. מתעוררת השאלה אם זה מערער את ההגדרה של טוויין פיקס: החזרה כסדרת איכות, או שאולי זה מערער את המושג "סדרת איכות" בכלל בטלוויזיה.

החזרה לעבר

על מנת לענות על השאלות שציינתי לעיל, יש לחזור למונחים הבסיסיים שת'זמפסון הציב על מנת לאפיין סדרה כ"סדרה איכותית" ולייצב את אותו מושג בעייתי. המאפיין הבסיסי ביותר שהציב ת'זמפסון להגדרת תוכנית כ"טלוויזיית איכות", הוא שונות מהנוף הטלוויזיוני (Thompson 13), כלומר שונות מ"טלוויזיה רגילה". אך מהי היום טלוויזיה רגילה?

כפי שהצגתי לפני כן בגרף מתוך אדוויק, בתקופת ה-Peak TV צמיחת הכמות של סדרות האיכות היא עקבית וקיצונית. מתוך כך אפשר להבין שהמאפיין הבסיסי שהעניק ת'זמפסון ל"סדרות האיכות" כבר לא תקף, מפני שהנוף הטלוויזיוני היום הוא הנוף של סדרות האיכות. נתון זה מערער את הרעיון, שהסדרות הללו הן איכותיות בשל שונותן או אמנותיות בשל החדשנות שלהן, וזאת לאור העובדה שהן מיוצרות באופן תעשייתי. מאפיין נוסף שאינו רלוונטי הוא שהסדרות הללו נמצאות במאבק מתמיד כדי להיות משודרות, וזאת בשל התכנים הבוטים שלהן (Thompson 14). אולם כפי שניתן להבין מהגרף, דווקא הסדרות האלה הן גאוות רשתות השידור, והן מוצר תעשייתי שנועד למטרות רווח ולא דווקא לשם האמנות. קשה אפוא להגדיר זאת כמאבק. עם זאת, המאפיינים ששומרים על רלוונטיות הם אנסמבל השחקנים הרחב, הרעיון שלסדרה יש זיכרון, הנטייה לכיוון "ריאליזם" והנגיעה בנושאים שנויים במחלוקת, כמו ייצוגים, מיניות, גזענות ועוד (14-15). אך בשל העובדה שסדרות אלו הפכו שכיחות בטלוויזיה, החלוקה למאפיינים שמגדירים איכות בטלוויזיה מתפרקת. המאפיינים הסגנוניים נשמרו, אך הייחודיות של הסדרות התבטלה, ועל כן זה מעלה את השאלה, אם עדיין ניתן להגדיר אותן כ"איכותיות". אם ההגדרה הבסיסית של סדרת איכות היא שונותה, האם המושג הזה יכול להתקיים כאשר הטלוויזיה מוצפת סדרות איכות ומוגדרת לפיהן? הרי כאשר ההגדרה החשובה ביותר היא "לא טלוויזיה", איך זה יכול להיות כך, אם הרבה מהטלוויזיה היא כזאת?

כדי להבין את אחד ההבדלים שבין טוויץ פיקס: החזרה לסדרות האיכות שאותן היא מקצינה, יש להתייחס להסברה עליהן של שרה קרדוול (Cardwell). במאמרה קארדוול מסבירה, שהמאפיינים המבניים של סדרות אלו נועדו ליצור קוהרנטיות שתבנה משמעות רחבה יותר (Cardwell 26). אולם בטוויץ פיקס: החזרה, אם ישנו מסר מאחורי השימוש במאפיינים אלה – הוא ביקורתי בכך שאין משמעות רחבה יותר כפי שמצופה. החיבור של כל הנקודות לא מעניק משמעות לסדרה מעבר לסתמיות של התוכן.

לטענתי, טוויץ פיקס: החזרה עשתה אפוא מה שהרבה "סדרות איכות" נמנעו מלעשות, ובכך ביטלו את ההגדרה שלהן את עצמן כאיכותיות. היא הסתכלה על הנוף הטלוויזיוני, בידלה את עצמה ממנו וביקרה אותו בעזרת שימוש מוקצן במאפייניו, וממש באופן דומה שעשתה הסדרה המקורית. היא הציגה את הסתמיות שבמאפיינים, והזכירה לנו ש"סדרות איכות" אמורות להרחיב את הטלוויזיה ולקחת אותה קדימה ולא להוות מוצר מסחרי בלבד. על כן בעזרת הביקורת שלה היא הגדירה את עצמה כ"סדרת איכות" במובן חדש וגם ישן – סדרה אמנותית ששונה מהנוף הטלוויזיוני, אשר לוקחת את מאפייניו באופן אינטרסקטואלי, מבנה אותם מחדש ויוצרת סגנון חדש. המאפיינים הסגנוניים של טלוויזיית איכות לא יכולים להמשיך להגדיר טלוויזיית איכות כאיכות, כי הם השגורים ביותר כיום, לכן אינם מחדשים

ובכך יוצרים פרדוקס. טוויין פיקס: החזרה ראתה את הפרדוקס, שיחקה איתו והעניקה לנו מוצר חדש שמשך את הגבולות הטלוויזיוניים קדימה. האמנות שלה היא גם כביטול האלמנטים הקודמים וגם בהצעת אלטרנטיבה – עולם רנדומלי וחסר משמעות שהיא הציגה גם בעזרת התוכן וגם בעזרת הצורה. עולם שנוגד את הרעיון שהציעה קארדוול – כזה שככל שנתעמק בפרטים שלו לא תיווצר תמונה קוהרנטית, אלא ייווצר כאוס.

סיכום: החזרה לעתיד

הסתמיות כפי שעיצבה הסדרה טוויין פיקס: החזרה אפשרה דברים ש"סדרות איכות" לא יכלו לתת, כלומר סתמיות בתוכן שמגיעה לרובדים שלא נצפו לפני כן בפריימ-טיים הטלוויזיוני, אם בכלל המושג הזה עדיין רלוונטי. מעבר למשחקים שטוויין פיקס: החזרה שיחקה באמצעות "סדרות האיכות" היא פתחה אפשרויות נוספות, ועל ידי ביטול אותם המאפיינים של האיכות היא הצביעה על כיוונים חדשים אפשריים בעולם הטלוויזיה.

אחד הרגעים המשמעותיים ביותר עבור צופי הסדרה החדשה היה הפרק השמיני שלה. הפרק היה יוצא דופן גם במסגרת הסדרה הזאת, שמאופיינת בתוכן סוריאליסטי במיוחד. לאחר 10 דקות צפייה בפרק השמיני אנחנו נכנסים לעולם דימויים רנדומלי לחלוטין. על המסך צפים הבזקים לא ברורים מעל לרבע שעה, והם מגיעים הן לפני הדימויים שהקשר שלהם לעלילה קלוש ביותר והן אחריהם. למעשה הסדרה נתנה ביטוי לכאוס, לחוסר משמעות או להיפך המוחלט של מה שהיא מבקשת לבטל בטלוויזיה – הקוהרנטיות המעמיקה של סדרות האיכות (Cardwell 26). מוצע פה עולם של דימויים שמוסר לנו באופן מובהק אי-משמעות. יש כאן מהלך שמתחזה לספקטקל נרטיבי (Mittel 36), במקרה הזה של שבירת הלינאריות, אבל הוא לא פועל כדי לממש את ההבטחה לקוהרנטיות, כפי שמיטל מצייין בשבירות מסוג זה, אלא לממש את חוסר המשמעות ואת אי הבהירות המזוהים יותר עם הסרטים האמנותיים (37).

בנוסף לחדשנות בדמות הצורה הרנדומלית ולמחיקת המאפיינים של "סדרות האיכות" בסדרה שמתחזה לכזאת, יש עוד מאפיין חשוב ביותר – הצעה לכיוון חדש. אם עד כה ציינתי כי הסדרה חידשה בכך שהסתכלה על העבר הטלוויזיוני, חשוב גם לציין שהיא חידשה בכך שחשבה על העתיד הטלוויזיוני האפשרי. בין השאר עשתה זאת בעזרת פרק בן שעה שהקשר שלו לעלילה מבחינת התוכן ומבחינת הצורה קלוש לחלוטין, פרק שמלא בדימויים רנדומליים המזכירים תנועה של פיזיקה קוונטית. היא חידשה אפוא בכך שביטלה את מאפייני סדרות האיכות ואפשרה לעצמה להגיע למחוזות חדשים.

לסיכום, הצגתי כיצד טוויין פיקס: החזרה שחזרה את המהלך של הסדרה המקורית בכך שהיא התבוננה בטלוויזיה שקדמה לה והשתמשה בקונבנציות שלה על מנת ליצור מוצר חדש. מעבר להשוואה בין שתי הסדרות, הראיתי כיצד היא השתמשה במאפיינים של "סדרות האיכות" וערערה בעזרתם את מה שהגדיר אותן ככאלה. המאפיין המרכזי שאני מייחס לחדשנות של הסדרה החדשה היא שבירת הציפיות לעלילה קוהרנטית, הצפת דימויים ללא משמעות והדגשת אי-המשמעות. לגבי העתיד, יש לשאול אם סדרות בנוסח כזה אכן יופיעו על המסך, או שעצם הניסיון שלהן לבטל את התעלומה שאותה הם יוצרים ימנע את

קיומן. אני מאמין שכן נראה את המאפיינים הללו בסדרות עתידיות, אך אלו יהיו סדרות שלא ישימו דגש על נרטיב, אלא שידגישו העברת רעיונות אחרת.

ביבליוגרפיה

- Adalian Josef, "Was Twin Peaks: The Return Was Worth It for Showtime?". *Vulture*. September 12, 2017.
- Alter, Charlotte, "Twin Peaks Will Return in 2016". *Time*. October 6, 2014.
- Cambro, Edward, "Twin Peaks: Did The Return Work?". *Screen Rant*. September 6, 2017.
- Cardwell, Sarah E. "Is quality television any good? Generic distinctions, evaluations and the troubling matter of critical judgement". *Quality TV: Contemporary American television and beyond*, I.B. Tauris, 2007, pp. 19-34.
- Fiske, John. *Television culture*. Routledge, 2010, pp. 108-127.
- Fuller, Becky. "How Twin Peaks Inspired an Entire Generation of TV Shows". *Screen Rant*. May 22, 2017.
- James Meg, "2015: Year of 'Peak TV' Hits Record With 409 Original Series". *Los Angeles Times*, 16 Dec 2015.
- Lynch Jason, "There's No Stopping Peak TV, as 487 Scripted Series Aired in 2017". *ADWEEK*, 05 Jan 2018.
- Mittell, Jason. "Narrative complexity in contemporary American television." *The velvet light trap* 58, no. 1 (2006): 29-40.
- Murray, Noel, Six Types of TV Shows Influenced by 'Twin Peaks'. *The New York Times*, May 18, 2017.
- O'Connell Michael, "David Lynch Makes Surprise TCA Appearance, Talks 'Twin Peaks' Revival". *The Hollywood Reporter*. January 09, 2017.
- Strangelove, Michael. *Post-TV: Piracy, cord-cutting, and the future of television*. University of Toronto Press, 2015.
- Thompson, Robert J. *Television's Second Golden Age: From Hill Street Blues to ER: Hill Street Blues, Thirtysomething, St. Elsewhere, China Beach, Cagney & Lacey, Twin Peaks, Moonlighting, Northern Exposure, LA Law, Picket Fences, with Brief Reflections on Homicide, NYPD Blue & Chicago Hope, and Other Quality Dramas*. Syracuse University Press, 1997.
- Thompson, Robert J. "Preface". *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*, edited by Janet McCabe and Kim Akass, IB Tauris, 2007, pp. xvii-xx.
- VanDerWeff, Emily. "Is Twin Peaks a movie or a TV show? The answer's more complicated than you'd think." *Vox*. December 8, 2017.

פילמוגרפיה: סרטים

- Psycho*. Directed by Alfred Hitchcock, USA, 1960.
- Se7en*. Directed by David Fincher, USA, 1995.
- Twin Peaks: Fire Walk with Me*. Directed by David Lynch, USA, 1992.

פילמוגרפיה: סדרות

- Arrow*. Created by Greg Berlanti, Marc Guggenheim & Andrew Kreisberg, The CW, U.S.A., 2012-present.
- Breaking Bad*. Created by Vince Gilligan, AMC, USA, 2008-2013.
- Fargo*. Created by Noah Hawley, FX, USA, 2014-2017.
- The Flash*. Created by Greg Berlanti, Geoff Johns & Andrew Kreisberg. The CW, U.S.A., 2014-present.
- Hill Street Blues*. Created by Steven Bochco, Michael Kozoll. With Daniel J. Travanti, Michael Warren, Bruce Weitz, James Sikking, NBC, USA, 1981-1987.
- Marvel's Jessica Jones*. Created by Melissa Rosenberg, Netflix, USA, 2015-present.
- Lost*. Created by J.J. Abrams, Jeffrey Lieber & Damon Lindelof, ABC, USA, 2004-2010.
- Oz*. Created by Tom Fontana, HBO, USA, 1997-2003.
- Picket Fences*. Created by David E. Kelley. With Tom Skerritt, Kathy Baker, Costas Mandylor, Lauren Holly, CBS, USA, 1992-1996.
- Riverdale*. Created by Roberto Aguirre-Sacasa, The CW, USA, 2017-present.
- The Sopranos*. Created by David Chase, HBO, USA, 1999-2007.
- Twin Peaks*. Created by Mark Frost, David Lynch. ABC, USA, 1990-1991.
- Twin Peaks: The Return*. Created by Mark Frost & David Lynch, Showtime, USA, 2017.
- The Wire*. Created by David Simon, HBO, USA, 2002-2008.
- X-Files*. Created by Chris Carter, Fox, USA, 1993-2002.

שער רביעי
עולמות חוצי מדיה

דנה גרין

עולם חדש? דיסני כיקום קולנועי

השנה היא 2014 ואני יושבת לארוחת ערב בארמון של סינדרלה בוולט דיסני וורלד (Walt Disney World). בזו אחר זו מגיעות הנסיכות השונות לשולחנות האורחים ומציעות לילדות קטנות להצטלם איתן. הילדות שמחות על ההזדמנות להצטלם עם נסיכה, ורק אני מוצאת את עצמי תוהה: בעצם, מה עושה שלגיה בארמון של סינדרלה? הן מכירות? הרי הפארקים של דיסני מתוכננים להפליא. כל פח אשפה מותאם לאזור שבו הוא נמצא, המוזיקה ואפילו הריח מותאמים גם הם. מתחת לפארק ישנן מנהרות סודיות, שמאפשרות לעובדי הפארק לעבור מאזור לאזור בלי שדמות השייכת לתחום אחד תיראה בטעות באזור אחר. איך זה יכול להיות, אם כן, שנסיכות המגיעות מסרטים שונים, שלכאורה לא נפגשו מעולם, יכולות להיפגש כולן באותה ארוחת ערב? בעצם, השאלה היא רחבה יותר: האם ישנו מקום כלשהו שבו הסרטים השונים של דיסני מתכנסים? האם הם קיימים באותו "יקום קולנועי"?¹

בשנים האחרונות הפך המושג "יקום קולנועי" (Cinematic Universe) למושג מפתח בהוליווד. כמה מהזיכיונות הגדולים ביותר בתעשייה – מארוול (Marvel), DC, מלחמת הכוכבים (Star Wars), הארי פוטר (Harry Potter) ועוד – החלו להגדיר את היצירה שלהם כיצירה של עולם קולנועי רחב, שבו הסרטים, הסדרות ושאר היצירות והמוצרים שייכים כולם ליקום קולנועי משותף. כלומר, כל יצירה בזיכיון אמורה להתאים לשאר היצירות כמו חלקי פאזל, אשר ביחד מייצרים חוויה רחבה ומאוחדת. נדמה שמדובר בתופעה חדשה יחסית, שסחפה אחריה את הוליווד. אך עד כמה היא חדשה באמת? במאמר זה ברצוני לבחון את האופנים השונים שבהם חברת דיסני, עוד מראשיתה והרבה לפני מארוול והאחרים, השתמשה ומשתמשת בטכניקות המאפיינות את היקומים הקולנועיים של ימינו.

המונח "יקום קולנועי" אינו המושג האידיאלי לצורכי מאמר זה. ראשית, כיום המונח מקושר בראש ובראשונה ל"יקום הקולנועי של מארוול", וכתוצאה מכך גם ליקומים דומים

1 מאמר זה מתייחס לסרטי האנימציה באורך מלא של אולפני דיסני ונגזרותיהם. כך, למשל, סרטי טלוויזיה של זיכיון "ערוץ דיסני", לא יכללו במסגרת מאמר זה, אלא אם כן מדובר בסרטים כמו היורשים (Descendants, Kenny Ortega, 2015) המבוססים על דמויות מהסרטים המצוירים של דיסני. הוא אינו מתייחס לזיכיונות שנרכשו על ידי דיסני, ולא לדמויות הקרטונות (cartoons) של החברה שמהוות זיכיון נפרד. זיכיונות אחרים של חברת דיסני, כמו מארוול או מלחמת הכוכבים, יוזכרו כמקרים להשוואה אך לא כחלק מאותו "יקום קולנועי" שברצוני לבחון.

כמו "היקום של DC"². חיבור זה למארוול מעורר אסוציאציות של עולם מסוים מאוד: עולם המבוסס על קומיקס ובו גיבורים שונים, המופיעים כל אחד בקומיקס ובסרטים משלו, ומתאחדים מדי פעם בסרט שובר קופות ענק כדי להביס נבל גדול במיוחד. מובן שתיאור זה אינו מתאים לעולמות התוכן של דיסני.³ שנית, המונח עצמו מעט מטעה, משום שהוא מדגיש את המדיום הקולנועי. אמנם במקרה של מארוול הסרטים, ובמיוחד סרטי הנוקמים (The Avengers), הם הלב הפועם של היקום הקולנועי, אך לא כך הדבר בכל המקרים. כפי שאראה בהמשך, מרבית החיבורים בין היצירות השונות של דיסני מתקיימים דווקא בטלוויזיה ולא בקולנוע. שני מושגים אחרים יוכיחו עצמם כרלוונטיים יותר לענייננו: "התלכדות מדיה" (media convergence) ו"נרטיבים חוצי מדיה" (transmedia storytelling). שני המושגים הללו עוסקים בהתפרסות של תוכני המדיה אל מחוץ לגבולות המקובלים שלהם – כבר לא מדובר בכל סרט קולנוע או תכנית טלוויזיה בנפרד, אלא בעולם מרושת של קולנוע, טלוויזיה, אינטרנט ועוד, המתקיימים האחד לצד האחר וביחס אליו. אך מה ההבדל בין מושגים אלה? המונח "התלכדות מדיה" הוא שם כללי, המתאר את החיבורים המגוונים הנוצרים בין גופי המדיה השונים. להתלכדות המדיה יש אספקטים טכנולוגיים, כלכליים ותרבותיים (Mikos). מבחינה טכנולוגית, התלכדות מדיה מתייחסת להתפתחויות המאפשרות זליגה של תוכן ממדיום אחד לאחר, לרוב בהקשר של הופעת האינטרנט ו"המדיה החדשה". מבחינה כלכלית, התלכדות מדיה קשורה באסטרטגיות שנוקטות חברות המדיה הגדולות, ודיסני ביניהן. חברות המדיה הופכות יותר ויותר לקונגלומרטים ענקיים, הפועלים באמצעות כל סוגי המדיה השונים, ומשתמשים בכלם ביחד כדי לקדם את המותג שלהם באמצעות "קרוסאוברים" (crossover) ו"אפקטים של סינרגיה" (synergy effects) (Mikos 50).⁴ אך מעבר לפן הטכני והכלכלי, מדובר גם באופנים חדשים של צריכת מדיה. הנרי ג'נקינס (Jenkins) מדגיש זאת, בהגדרתו את התלכדות המדיה לא רק כזליגה של התוכן בפלטפורמות השונות, אלא גם כ"migratory behavior of media audiences who will go almost anywhere in search of the kinds of entertainment experiences they want" (Jenkins 2).

כפי שנראה בהמשך, התלכדות המדיה מהווה את השלב הראשון, ההכרחי אמנם אך לא מספיק, ביצירה של "יקום קולנועי". התלכדות המדיה עוזרת להבין כיצד ניתן לקשר בין התכנים השונים של החברה, אך במובנים טכניים או כלכליים יותר מאשר נרטיולוגיים או תוכניים. כך למשל, הקרנה של סרט ישן של דיסני בערוץ הטלוויזיה של החברה תיחשב לאירוע של התלכדות מדיה, בלי שנוצר תוכן חדש כלשהו. באופן דומה, מרבית הפרסומות או הטריילרים אינם מוסיפים תוכן מהותי לטקסט המרכזי (לרוב סרט או סדרת טלוויזיה)

-
- 2 לראיה, בחיפוש המילים "cinematic universe" בגוגל, 9 מתוך 10 התוצאות הראשונות עוסקות ביקום הקולנועי של מארוול בלבד.
 - 3 הסרטים של דיסני לא עוסקים בגיבורי על, ובמקרים שבהם נוצרים חיבורים בין הסרטים (כפי שנראה בהמשך) החיבור נוצר לפני הגעתו של הנבל הגדול שאותו יש להביס, ולא בגלל הנבל.
 - 4 קרוסאובר הוא מעבר של דמויות מיצירה אחת לאחרת. חברות גדולות נוטות להשתמש בקרוסאוברים, כדי לעודד צופים שצפו רק בחלק מתוכני החברה לצפות גם בתכנים אחרים, וכדי לתגמל ולעודד את המשך הצפייה של הצופים בשלל התכנים, באמצעות "קריצות" שרק הם יכולים להבין.

שאליהם הם קשורים, אך למרות זאת הם מהווים זליגה של תוכן לפלטפורמות מדיה חדשות. עם זאת, אם הסוגיה שמעסיקה אותנו היא בחינה של "יָקום קולנועי", "מרחב" שבו התכנים השונים של החברה מתלכדים, יש חשיבות רבה להתלכדות של התוכן עצמו. חיבור זה נוצר בנרטיבים המכונים "נרטיבים חוצי מדיה". ג'נקינס מגדיר מושג זה כנרטיב אחד מורחב, המתפרס על פני מדיומים שונים. באופן אידיאלי, בכל מדיום יורחב הסיפור באופן המתאים ביותר למדיום הספציפי. כך למשל, מתאים להציג סיפור בסרט, להרחיבו בסדרת טלוויזיה ולאפשר שיטוט בעולמו בפארק שעשועים (97-98). ניתן לראות בתפוצה ההולכת וגדלה של נרטיבים חוצי מדיה השתלשלות ישירה של התפשטות התלכדות המדיה (Mikos 50). ועכשיו, עם המושגים הללו בידינו, נחזור כעת לדיונונו בדיסני.

"היו היה פעם" – תחילת ההתנסות של חברת דיסני בהתלכדות מדיה

כפי שצוין לעיל, השלב הראשון ביצירת חיבורים בין התכנים השונים של חברת דיסני הוא שימוש החברה בטכניקות שמאפיינות התלכדות מדיה. אך מתי החל שימוש זה? נהוג לקשר בין התלכדות מדיה לבין צמיחה של מדיה חדשה – המדיה הדיגיטלית. ג'נקינס אף מגדיר התלכדות מדיה כהתלכדות בין אמצעי מדיה ישנים לחדשים. בכך ההתלכדות עצמה מוצגת כדבר חדש, והקהל המרכזי שהוא מדמיין עבורה, לפחות בשלב הזה, הוא קהל של "מאמצים מקדימים" (early adopters). אותם "מאמצים מקדימים" מוצגים אצלו כאנשים בעלי יכולות כלכליות וטכנולוגיות מסוימות, המסוגלים לרכוש טכנולוגיות מדיה חדשות ולהשתמש בהן, כלומר, בעיקר גברים לבנים מהמעמד הבינוני ובווגרי קולג' (Jenkins 23). על אף התבססותי על ההגדרה של ג'נקינס להתלכדות מדיה, הבחינה של דיסני מערערת על שניים מהמאפיינים שג'נקינס מייחס לתופעה זו. ברצוני לטעון כי אין מדובר בתופעה חדשה (למרות מאפיינים חדשים שלה בתקופה האחרונה), וכן כי לא מדובר בתופעה המיועדת או נגישה רק לקהל שהציג ג'נקינס. בדיסני מיישמים התלכדות מדיה לפחות משנות החמישים, ואינם מפנים אותה לקהל מסוים, אלא לכל קהל היעד של החברה.

כבר בשנות השלושים ניתן לראות את ההתפרסות של חברת דיסני אל מעבר לתחום המצומצם של עשיית הסרטים. בניסיון להרוויח כסף שיאפשר את המשך הפעילות היקרה של חברת ההפקה, החלה אז חברת דיסני למכור ליצרני צעצועים ומוצרי צריכה אחרים את זכויות השימוש בדמויות המוכרות שלהם, ובמיוחד בדמותו של מיקי מאוס. אך מה שהחל כניסיון לייצר מקור הכנסה נוסף הפך לחלק אינטגרלי בעשייה ובמודל הכלכלי של דיסני. הסחורות הנלוות (merchandise) העלו את המודעות לסרטים של דיסני, ובכך גם הגדילו את כמות הצופים. ייצור ושיווק הסחורות הנלוות הפכו לחלק מייצור ושיווק הסרט עצמו. כך, כשדיסני החלו לשווק את סרטם הראשון באורך מלא, **שלגיה ושבעת הגמדים** (*Snow White and the Seven Dwarfs*, William Cottrell and David Hand, 1937), כבר הייתה בידם תכנית שלמה לשיווק תקליטים, ספרים, צעצועים, בגדים ועוד (Telotte 8-9). אמנם מדובר בסחורות נלוות ולא בנרטיבים הבאים לידי ביטוי באמצעי מדיה השונים, אך כבר כאן ניתן לראות את הניסיון של חברת דיסני להרחיב את העולם הבדיוני שלהם אל מעבר לתחום הקולנועי בלבד.

קפיצת המדרגה המשמעותית הראשונה בהתפרסות של דיסני מעבר למדיום הקולנועי הייתה בשנות החמישים. בתקופה זו החל וולט דיסני לתכנן את פארק השעשועים הראשון של החברה, דיסנילנד (Disneyland). ההשקעה הכלכלית בפארק הייתה עצומה וחברת דיסני לא הייתה מסוגלת לממן אותו בעצמה. לכן, רוי דיסני, אחיו של וולט ומנהל הכספים בחברה, פנה לערוצי טלוויזיה בניסיון ליצור שיתוף פעולה – דיסני יספקו להם תוכן ובתמורה יתחייב הערוץ לממן את דיסנילנד. אחרי ששתי החברות הגדולות, NBC ו-CBS סירבו להצעה, ABC הסכימו. כך נולדה לראשונה סדרת הטלוויזיה של דיסני, דיסנילנד (Disneyland, Walt Disney, ABC, 1954–1958). שידורי הסדרה נמשכו גם לאחר מכן, תחת שמות שונים, עד 1990 (Telotte 8–15). שני הפרויקטים הללו קשורים זה לזה לא רק מבחינה כלכלית. הסדרה היוותה בסיס מרכזי לפרסום של הפארק, כך שכשהפארק נפתח, הקהל האמריקאי כבר ציפה לו בשקיקה. בנוסף, שני הפרויקטים מהווים פריצת גבולות משמעותית ביצירה של דיסני. עולם התוכן של דיסני הוצא לראשונה מהמסגרת של סרטי קולנוע לא רק לעבר מוצרי צריכה אלא גם אל מדיומים חדשים. מדובר בצעד משמעותי של התלכדות מדיה בחברת דיסני, הרבה לפני המצאת המדיה הדיגיטלית.

אך הניסיונות הראשוניים הללו של דיסני בהתלכדות מדיה עדיין רחוקים מיצירה של נרטיבים חוצי מדיה מלאים. בסדרה, לפחות בפרקיה הראשונים, ראו קודם כל את וולט דיסני עצמו מציג את פארק השעשועים החדש, ואז מספר סיפורים המתרחשים לכאורה בכל אחד מהעולמות השונים של הפארק. הסיפורים הללו לא היו בהכרח קשורים ישירות לסיפורים שסופרו בסרטים של דיסני באותה התקופה. חלק מהפרקים אף הציגו סיפורים אמיתיים מההיסטוריה האמריקאית, דבר הממקם אותם (לפחות לכאורה) ביקום האמיתי שלנו ולא ביקום הקולנועי של דיסני. בנוסף, סיפור המסגרת שבו דיסני מציג לצופים את הפארק ואת אופני העבודה של האולפן, ממקמים את הסדרה "מעל" לעולם הקולנועי המוצג בתוך הסרטים והפארק.

גם פארק השעשועים לא היווה בדיוק המשך ישיר של העולם של דיסני כפי שהוצג בסרטים. הפארק הראשון שנוצר הוא הפארק בקליפורניה. פארק זה מחולק לכמה "ארצות" שונות – ארץ ההרפתקאות, ארץ המערב הפרוע, ארץ האגדות וארץ המחר. מרבית הסרטים של דיסני, במיוחד סרטי הנסיכות, ממוקמים בארץ האגדות (Fantasyland). עד היום לא ממש ברור איזה תפקיד יש לארצות האחרות בתוך העולם הרחב של סרטי דיסני, דבר המחזק את התחושה שהפארק לא תוכנן כדי להיות מודל של העולם המוצג בסרטים. עם זאת, אם נתבונן באופן ספציפי בארץ האגדות, נראה ששם כן הושם דגש רב על יצירת קוהרנטיות בין הפארק לסרטים. כפי שצוין לעיל בפתיחת המאמר, הפארק מתוכנן כך שכל דבר בו ימצא במקום "ההגייוני" ו"האמין" ביותר, וזה כולל במיוחד את הדמויות והאביזרים שהובאו לפארק מהסרטים. בהמשך אחזור לאופנים שבהם הפארקים דווקא יכולים להיתפס כחלק מיצירה של נרטיבים חוצי מדיה, אך כרגע די לציין כי חלקים מסוימים בפארק מתאימים ל"יקום הקולנועי של דיסני" ומרחיבים אותו, בעוד שאחרים אינם קשורים אליו כלל. מכך ניתן להניח כי לפחות בשנים המוקדמות של דיסני, יצירת יקום קולנועי אחד וחוצה מדיה לא עמדה בראש מעיניה. אך האם מגמה זו השתנתה עם השנים?

“עולם חדש” – שימושים של דיסני בנרטיבים חוצי מדיה

אם בוחנים את הסרטים, שהם התוצר המפורסם והמרכזי של דיסני, נדמה כי הם אינם עוסקים בנרטיבים חוצי מדיה. כל סרט הוא סיפור סגור בפני עצמו, למעט סרטי המשך שגם הם אינם קשורים לסרטים אחרים של דיסני. אך בשונה ממארוול, המקדישים את לב היקום הקולנועי שלהם לקולנוע, בדיסני פונים למדיומים אחרים כדי להרחיב את עולמם.⁵ פארקי השעשועים, משחקי מחשב ואתרי אינטרנט הם רק כמה מהאפיקים, שאליהם הם פנו במהלך השנים כדי להרחיב את העולם הנרטיבי שלהם.⁶

על אף השימוש הנרחב בנרטיבים חוצי מדיה גם במדיומים אחרים, נראה כי המדיום המרכזי שבו חברת דיסני מייצרת נרטיבים חוצי מדיה הוא המדיום הטלוויזיוני. בסדרות ובסרטי טלוויזיה שונים ייצרה החברה נרטיבים המפגישים בין דמויות שונות מהסרטים שלה, כאלה שלא נפגשו עד כה בקולנוע. דוגמה לכך היא הסדרה בית העכבר (*House of Mouse*) מסגרת שבו מיקי מאוס וחבריו מנהלים מועדון, אשר אליו מגיעות דמויות מהסרטים של דיסני. האורחים במועדון זוכים לראות מופע המורכב מסרטים מצוירים קצרים (*cartoons*) של החברה, חלקם ישנים וחלקם נוצרו במיוחד עבור הסדרה. כך למשל, בפרק בשם “ליל כל הקדושים עם האדס” (*“Halloween With Hades”*), סיפור המסגרת נסוב סביב ניסיונותיו של מיקי מאוס לעזור להאדס, הנבל מהסרט הרקולס (*Hercules*, Ron Clements and John Musker, 1997), “להתחיל” עם מליפיסנט, הדמות הרעה מהסרט היפיפייה הנרדמת (*Sleeping Beauty*, Clyde Geronimi, 1959). הסדרה מפגישה בנושגלנטיות בין שני הסרטים, שער אז עמדו כל אחד בפני עצמו ללא זיקה כלשהי ביניהם, בלי להתייחס כלל לכך שאינם אמורים להתקיים באותו העולם. הסדרה מייצרת מרחב שבו כל דמות של דיסני יכולה להופיע ללא קשר לקונטקסט המקורי להיווצרותה. עם זאת, הנרטיב האפיזודי והאקלקטי של הסדרה גורם לכך שחיבורים בין דמויות, שנוצרו במהלך הסדרה, לא נתפסים כחלק ממשי מהנרטיבים של הדמויות הללו גם מחוץ לה. התחושה שהעלילה של הסדרה מייצרת היא של ערבוב משחקי בין דמויות, שמטרתו למסגר את הסרטים הקצרים ותו לא.

דוגמה לפרויקט חוצה מדיה שאפתני יותר הוא סרט הטלוויזיה היורשים (*Descendants*, Kenny Ortega, 2015) והמשכו **היורשים 2** (*Descendants 2*, Kenny Ortega, 2017) שיוצרו עבור ערוץ דיסני. הסרטים **היורשים 3** (*Descendants 3*, Kenny Ortega, 2019), שיוצרו עבור ערוץ דיסני. הסרטים הללו מתרחשים בעולם שבו לכאורה חיות כל הדמויות מהסרטים של דיסני. גיבורי הסרטים

5 מארוול אמנם הרחיבו את היקום שלהם גם לטלוויזיה, ולאחרונה גם לסדרות בשירות הסטרימינג דיסני+ (Disney+). אך נראה שלפחות עד לשלוש הסדרות שיצאו בדיסני+ ב-2021, מרבית התקציב, הפרסום והדגש באופן כללי נשאו על הקולנוע, כפי שהשם “היקום הקולנועי של מארוול” מעיד.

6 משחק מפורסם במיוחד המערב דמויות מסרטי דיסני השונים הוא *Kingdom Hearts*, תוצאה של שיתוף פעולה בין מפתחת המשחקים Square Enix לבין דיסני. המשחק מערב עלילות, דמויות ועולמות מהסרטים של דיסני ומסדרת משחקי התפקידים Final Fantasy של Square Enix.

גרים בארצות הברית של אורדון (United States of Auradon), ממלכה המורכבת מכל הממלכות המופיעות בסרטים. לאחר איחוד אורדון גורשו ממנה הנבלים לאי האבודים (Isle of the Lost), אי המשמש כבית כלא לנבלים, ואין בו קסם. הסרט מתמקד בילדיהם של ארבעה מהנבלים המפורסמים ביותר של דיסני – מליפיסנט, המלכה הרעה (משלגיה ושבעת הגמדים) קרואלה דה'ויל (מעל כלבים וגנבים [One Hundred and One Dalmatians, Clyde Geronimi, 1961]), וג'פאר (מאלאדין [Aladdin, John Musker and Ron Clements, 1992]). ביוזמת בן, נסיך הכתר ובנם של בל והחיה (מהיפה והחיה [Beauty and the Beast, Gary Trousdale and Kirk Wise, 1991]), ארבעת ילדי הנבלים מוזמנים לעזוב את אי האבודים ולהצטרף לבית הספר שבו לומדים ילדי הגיבורים. ילדי הנבלים מנסים לנצל הזדמנות זו כדי להשיג את השרביט של הפיה הטובה (מסינדרלה [Cinderella, Clyde Geronimi, 1950]) ולשחרר את הוריהם מאי האבודים. עם זאת, המצב מסתבך כאשר מאל, בתה של מליפיסנט וגיבורת הסרט, מתאהבת בכך. בסרט השני נוספות לעלילה דמויות נוספות, ביניהן הבת של אורסולה (מבת הים הקטנה [The Little Mermaid, Ron Clements and John Musker, 1989]) והבן של קפטן הוק (מפיטר פן [Peter Pan, Clyde Geronimi, 1953]).

סרטי היורשים הם פרויקט שאפתני למדי בכל הקשור לנרטיבים חוצי מדיה. ראשית, הסרטים מערובים דמויות רבות מסרטים שונים. הדמויות צריכות להיות קלות לזיהוי ולשמור על אופיין המקורי, למרות המעבר מסרט מצויר (ולרוב גם תקופתי) לסרטי live-action המתרחשים בממלכה פנטסטית, אך עכשווית יותר. כדי לפתור בעיה זו, דמויות הורים, שאותן אנו מכירים מהסרטים המקוריים, לבושות בבגדים זהים לתלבושות האייקוניות שלהם מהסרטים המצוירים, או לפחות בכאלה המזכירים מאוד את התלבושות המקוריות. דמויות הילדים לבושות בצבעים שמזכירים את הצבעים שלכשו הוריהם, אך בגזרות "מודרניות". שנית, הסרטים ניסו לייצר עולם אחד קוהרנטי שבו חיות כל הדמויות של דיסני, למרות שבסרטים המקוריים הן חיות באזורים שונים של העולם (הממשי או הדמיוני) ובתקופות שונות. כך למשל, כדי להסביר את העובדה שבתה של אורסולה היא בת אדם, שחיה בסביבה של אנשים רגילים ולא תמנוניים, לקראת סוף הסרט השני נחשפת העובדה שהיא יודעת לשנות צורה ולהפוך לתמנון כמו אמה.

הסרטים מעלים שאלות מעניינות על הקאנון של דיסני. מצד אחד, הסרטים מקפידים להתאים את עצמם לפחות ברמה הבסיסית לסרטים המקוריים. הדמויות שומרות על מאפייני האישיות והמראה המקוריים שלהן, לפעמים עד כדי הקצנה פארודית. מצד שני, הסרטים מתעלים באופן מוחלט על כל גרסה אחרת המתייחסת לסרטים המקוריים, אם מסדרות וסרטים שדיסני הוציאו מאז אלה המקוריים ואם מתיאוריות מעריצים נפוצות.⁷ הסטייה הבולטת ביותר של הסרטים מיצירה רשמית של דיסני היא ההתעלמות המוחלטת מהסרט מליפיסנט (Maleficent, Robert Stromberg, 2014). בסרט זה, הדמות של מליפיסנט עוברת היפוך מוחלט והופכת מהדמות הרעה לגיבורת הסרט. למרות זאת, בסרט היורשים, שיצא

7 תיאוריית המעריצים שממנה הסרט סוטה בצורה מובהקת, ניסתה למקם סרטים רבים של דיסני מבחינה גיאוגרפית על מפת העולם (האמיתי). תיאוריה זו נמחקת לגמרי, כאשר הסרט ממקם את כל הסרטים הישנים בממלכה אחת פנטסטית. אשוב לתיאוריה זו בהמשך.

שנה מאוחר יותר, מליפיסנט מוצגת כדמות הרעה מכולן, ללא זכר למורכבות שנוספה לדמותה בסרט שנושא את שמה. נראה שהסרט היורשים, בדומה ליצירות אחרות של דיסני ולתיאוריות מעריצים מסוימות, מתייחס כקאנון רק לסרטים הקלאסיים, ובכך מקשה על יצירת נרטיב חוצה מדיה אחד בין כל הגרסאות השונות של סיפורי דיסני.

דוגמה נוספת ליצירה של דיסני, שמתייחסת באופן מורכב לקאנון של החברה, היא הסדרה **עד עצם היום הזה** (*Once Upon a Time*, Edward Kitsis and Adam Horowitz), ששודרה ב-ABC (שבבעלות חברת וולט דיסני). הסדרה עוסקת בחייהם של גיבורי מעשיות מפורסמות, רובם גם גיבורי סרטי דיסני. לפי הסדרה, כל הדמויות הללו חיו בעבר, ביער המכושף, שם התרחשו כל הסיפורים המוכרים במקביל ותוך כדי השפעתם זה על זה. בתחילת הסדרה, המלכה הרעה (מהסרט **שלגיה ושבעת הגמדים**) הטילה קללה על תושבי היער המכושף, מחקה את הזיכרון שלהם והעבירה אותם לעיירה הדמיונית סטורייברוק בארצות הברית. בהדרגה הדמויות מגלות את הזהות האמיתית שלהן, וכך נוצר מצב שבו גיבורי דיסני השונים, ביניהם הנסיך (**משלגיה ושבעת הגמדים**) בל ומולאן, גיבורת הסרט **מולאן** (*Mulan*, Barry Cook and Tony Bancroft, 1998), חיים בעיירה בארצות הברית ומתמודדים עם נבלי דיסני למיניהם, ביניהם מליפיסנט, מלכת הלכבות **מאליס בארץ הפלאות** (*Alice in Wonderland*, Clyde Geronimi and Wilfred Jackson, 1951) וקרואלה דה'ווייל. סדרה זו מרשה לעצמה חופש פעולה רב אפילו יותר מהיורשים, בכל הנוגע לשינוי הקאנון של דיסני. במיוחד בעונות הראשונות, הסדרה סיפרה מחדש את סיפורי גיבוריה, תוך שינויים משמעותיים בעלילה, באופי הדמויות ובמראן החיצוני. כך למשל, שלגיה הופכת מדמות פאסיבית בסרט המקורי לדמות אקטיבית, שברחה מאמה החורגת והסתתרה ביער בכוחות עצמה תוך שימוש בחץ וקשת. גם בגדיה משתנים לגמרי, מהשמלה האייקונית לבגדים פרקטיים יותר, המתאימים לחיים ביער וכוללים אפילו מכנסיים! השילוב של סיפורים שלא סופרו בדיסני בסרטים הקלאסיים שלהם בסדרה, כמו הסיפורים על **עוץ לי גוץ לי** (*Rumpelstilzchen*) ו**הקוסם מארץ עוץ** (*The Wonderful Wizard of Oz*), מביא עמו אתגרים נוספים לקאנון של החברה. ראשית, עולה השאלה האם יש מעתה להתייחס גם לסיפורים הללו כחלק מהקאנון של דיסני, למרות שמדובר בסיפורים נפרדים בעלי גילומים אייקוניים משלהם, השונים מאלה של דיסני. אך שנית, ואולי חשוב מכך, הניסיון לערבב את הסיפורים הללו עם הסיפורים של דיסני גורם לשינויים מהותיים ביחס לגרסאות הקודמות של סרטי דיסני. כך למשל, עוץ לי גוץ לי, התופס מקום מרכזי בסדרה, משמש בה כיועץ של המלכה הרעה **משלגיה** ומחליף את החיה מהיפה והחיה, דמות שאנו מכירים היטב מהסרט המקורי ויודעים שאינה קשורה לעוץ לי גוץ לי.

מעניין לציין שעם התקדמות העונות, הסדרה **עד עצם היום הזה** נעשתה יותר ויותר נאמנה לגרסאות המקוריות של סרטי דיסני. דמויות שהופיעו לראשונה בעונות מאוחרות יותר, נטו לשמור על כך שסיפור הרקע שלהן יהיה נאמן יותר לסיפור המקורי, וגם ללבוש בגדים המזכירים את הבגדים שלבשו בסרטים המקוריים (בשונה לגמרי מהעונות הראשונות שבהן נמנעו מכך במובהק), או אפילו זהים לבגדים אלה ממש. תופעה מעניינת נוספת המתחילה בעונות המאוחרות של הסדרה היא ההכנסה של דמויות מסרטים חדשים של החברה לתוך העלילה. כך למשל, הסדרה אמנם החלה לפני היציאה של **לשבור את הקרח**

(Frozen, Chris Buck and Jennifer Lee, 2013), אך עם ההצלחה של הסרט הוכנסו אליה גם דמויות מסרט זה, והן אף שמרו באופן מושלם על התלבושות האייקוניות שלהן מהסרט. נראה אפוא שהיחס של הסדרה לקאנון השתנה עם העונות; אם בעונות הראשונות הדגש היה על יצירה של עולם חדש וקוהרנטי המערבב סיפורים שונים, גם על חשבון סטייה מהגרסאות הקנוניות של דיסני, העונות המאוחרות הדגישו יותר את הנאמנות למקור וההתאמה לקאנון של החברה. בנוסף, ההכנסה של דמויות מסרטים חדשים של דיסני לסדרה מוסיפה לתחושה שהסדרה והסרטים אכן מתקיימים באותו "יקום", שכן חידושים בעולם של הסרטים מופיעים גם בעולם הסדרה, לפחות באופן חד כיווני (הסרטים משפיעים על הסדרה ולא להפך).
 שלוש הדוגמאות הללו נעשות מעניינות במיוחד, כשהן נבחנות זו לצד זו. על אף מורכבותו, הקשר שלהן לסרטים הקלאסיים של דיסני ברור הרבה יותר מהקשרים שלהן זו אל זו. מכיוון שכל אחת מהן לוקחת את הסרטים המקוריים לכיוונים שונים, נראה כי הן לא יכולות להתקיים באותו עולם סיפורי מאוחד. היער המכושף בסדרה **עד עצם היום הזה** שונה באופן מהותי מארצות הברית של אורדון בסרטי היורשים. גם השינויים שחלו ביחס לאופי הדמויות בגרסאות השונות לא מופיעים בגרסאות אחרות. למשל, בל בסרט היורשים היא דמות מגוחכת, מעין מלכה פארודית חסרת אופי, בעוד שבל בסדרה **עד עצם היום הזה** היא דמות חזקה, עצמאית וסקרנית. כך נוצר מצב, שבו מצד אחד דיסני יוצרים נרטיבים חוצי מדיה, אך מצד שני חציית המדיה היא חד כיוונית – רק מהסרטים הקלאסיים לגרסאות החדשות ולא בין הגרסאות החדשות לגרסאות חדשות אחרות.⁸ אם נקיש מכך על שאלת היקום הקולנועי של דיסני, נראה כי מדובר בסוג אחר של יקום קולנועי מזה שתואר לעיל.⁹ היקום הקולנועי של דיסני שם דגש על קיום של עלילות ודמויות אייקוניות יותר מאשר על אחדות עלילתית מוחלטת.

מרחב מעניין נוסף בהקשר זה הוא פארקי השעשועים של דיסני. כפי שתואר לעיל, הפארקים הם בין האפיקים המרכזיים שבהם בדיסני מבצעים התלכדות מדיה, אך לא בהכרח מייצרים נרטיבים חוצי מדיה. אינטואיטיבית, מכיוון שהפארקים מהווים יותר מרחב לשיטוט מאשר נרטיב, לא ברור באיזה אופן ניתן בכלל לראות בהם נרטיבים חוצי מדיה. עם זאת, בכל זאת ניתן למצוא בפארקים אזורים ורגעים מסוימים, שבהם הם לוקחים חלק ביצירת יקום מאוחד עבור דיסני. בפארקים ישנו חלק המוקדש בעיקר לסרטי המעשיות של דיסני (Fantasyland). באזור זה ישנם מבנים ומתקנים מהסרטים השונים, המאוחדים לכדי אזור אחד שבו הדמויות מהסרטים חיות ביחד. כך למשל, בפארק באורלנדו נמצאת הטירה של סינדרלה, אך לא רחוק משם נמצאת טירה נוספת, הטירה של בל. לצד אלה נמצאים מתקן המתאר את הסיפור של בת הים הקטנה, רכבת הנעה במכרה של הגמדים משלגיה ועוד.

8 יש לציין, כי במקרים מעטים אכן יש התאמה בין יצירות טלוויזיוניות שונות. למשל, בסרט היורשים 3 מסופר כי מליפיסנט הייתה בעבר בת זוגו של הארס, כפי שהוצג בבית העכבר.
 9 יקום קולנועי מהסוג שמארוול מייצגים שם דגש על התאמה בין כלל התכנים של היקום (גם אם בפועל ההתאמה לפעמים אינה מושלמת). אמנם גם במארוול מרבית ההפניות הן מתוך הסדרות לדברים שקרו בסרטים, אך ישנה התאמה בין הסדרות השונות לבין עצמן ואפילו קישורים בסרטים לתכנים של הסדרות. דוגמאות לכך ניתן למצוא במאמר: "20 Ways Marvel TV Shows Connect To The MCU (That Only True Fans Noticed)". (Gucci)

באופן כזה פארקי השעשועים לוקחים חלק ביצירת היקום הדמיוני של החברה ובהרחבתו. הם מאפשרים לכל אחד (שיש לו די כסף) להלך ממש בעולם של דיסני ולגלות את כל חלקיו. אולי האלמנט המשמעותי ביותר ביצירת נרטיבים חוצי מדיה באמצעות פארקי השעשועים הוא השימוש שעושים דיסני בדמויות מהסרטים. שחקנים, הלבושים ומאופרים כך שיראו דומים ככל שניתן לדמויות, מאומנים במחנה הכשרה מפרך כדי שיוכלו לדבר כמוהן, להתנהג כמוהן, ואפילו לחתום את שמן באופן זהה לזה של כל השחקנים האחרים המשחקים את אותה דמות. השחקנים הללו מסתובבים בפארק ומדברים עם האורחים, כאילו היו הדמויות מהסרטים. לעתים הדמויות השונות גם מתקשרות עם דמויות אחרות, כאלו שלא בהכרח מגיעות כמותן מאותו סרט מקורי. כך למשל, גסטון (מהיפה והחיה) הזמין את מרידה (מהסרט **אמיצה** |Brave, Mark Andrews and Brenda Chapman, 2012) לתחרות חץ וקשת, ופיטר פן הציק לכובען המטורף ולאליס (מאליס בארץ הפלאות).¹⁰ המבקרים בפארק מצלמים סיטואציות כאלה פעמים רבות, והן מועלות לאינטרנט. מפגשים אלה מייצרים נרטיבים קצרים חדשים עבור הדמויות, ותורמים ליצירה של עלילות המאחדות בין הסרטים השונים לכדי עולם אחד.

אך החיבורים שדיסני עושה בין הסרטים לא נותרים רק בטלוויזיה ובפארקי השעשועים; ניתן למצוא קשרים כאלה גם בסרטי החברה, שלכאורה נראים מנותקים לגמרי זה מזה. בהדרגה ובאופן מרומז מתחילים הסרטים של דיסני להפגין "מודעות" מסוימת לסרטים האחרים שהחברה יצרה. הסרטים החדשים של החברה, כמו **לשבור את הקרח ומאנה** (2016, *Moana*, Ron Clements and John Musker), מתאפיינים במודעות עצמית גבוהה יותר ומכילים בדיחות פנימיות, הנוגעות פעמים רבות ללב המוסכמות של סרטי דיסני האחרים. כך למשל, כשאלזה אומרת לאנה **כלשבור את הקרח** שהיא לא יכולה להתחתן עם גבר שרק כעת פגשה, קשה שלא לראות בכך בדיחה על חשבון הסרטים המוקדמים יותר של אותה חברה עצמה, שמלאים בחתונות ממבט ראשון. דוגמה נוספת לטרנד חדש זה מופיעה בסרט **מאנה**, כשמאווי מתבדח שוב ושוב על התכונות ה"נסיכותיות" (לפי דיסני) של מאנה. באחת הסצנות המוקדמות בסרט קורא מאווי למאנה נסיכה, והיא מתנגדת לכך בטענה שאינה נסיכה אלא הבת של הציף. בתשובה עונה מאווי: "If you wear a dress and you have an animal sidekick you're a princess". מאווי, אל פוליניז, לכאורה לא אמור להכיר מאפיינים קלאסיים של נסיכות דיסני. עם זאת, ברגע שהוא מופיע בעצמו בסרט דיסני, לפתע הוא מכיר אותם. באופן מעורפל מאוד ומרומז, נראה שהסרטים מודעים זה לזה בדרך קוסמית כלשהי, ומתקיימים בעולם שיש בו מערכת חוקים משותפת. כך, הדמויות בסרטים מתחילות להיות מודעות למערכת הכוללת של דיסני ולהתייחס אליה – אם בזלזול ושלילה ואם בקבלה (בכל זאת, למאנה יש שמלה וחיות מחמד).

קפיצת המדרגה הבאה בשימוש של דיסני בנרטיבים חוצי מדיה נעשתה בסרט **ראלף שובר את האינטרנט: ראלף ההורס 2** (*Ralph Breaks the Internet: Wreck-It Ralph 2*),

10 תיעוד של האירועים אפשר לראות בסרטונים "Gaston VS Merida featuring Elena & Young" ו-"Princess Belle" ו-"Peter pan, Alice, Mad hatter". ניתן לראות בקטעים האלה התחלה של יצירת מעריצים, שעליה יורחב בפרק הבא.

(Rich Moore and Phil Johnston, 2018). הסרט עוסק בחוויות של גיבוריו, ראלף וונלופה, בשיטוטיהם ברחבי האינטרנט. בשלב מסוים ונלופה מגיעה לאתר של דיסני, "Oh My Disney", שם היא פוגשת את כל הנסיכות של החברה. נראה כי הנסיכות חיות כולן ביחד במעין חדר מאחורי הקלעים. זו הפעם הראשונה בהיסטוריה שבה אנו זוכים לראות את נסיכות דיסני כולן ביחד בסרט קולנוע באורך מלא!

גם בסרט הזה ממשיך טרנד הרפלקסיביות של דיסני, שוב בהקשר של התכונות המאפיינות נסיכה של דיסני. כדי להרגיע את הנסיכות החושבות שהיא פולשת מסוכנת, ונלופה אומרת לנסיכות האחרות שגם היא נסיכה. בתגובה הנסיכות מתחילות לתחקר אותה, ולברוק אם קיימים אצלה המאפיינים של נסיכה אמיתית: האם יש לה כוחות קסם? האם היא יודעת לדבר עם חיות? האם הורעלה, קוללה או נחטפה? לכל השאלות האלה תשובתה היא לא, אך ברגע האחרון הן שואלות שאלה נוספת: האם כל בעייתיה נפתרו כי גבר גדול וחזק הופיע? כשהיא עונה בחיוב, כל הנסיכות אומרות בקול אחד "היא באמת נסיכה!". שוב אנו עדים להתייחסות רפלקסיבית והומוריסטית של דיסני ביחס לנורמות שהם עצמם הגדירו, אך הפעם באופן הרבה יותר ישיר; הנסיכות עצמן הן אלה שמעידות על המוסכמות הללו, לועגות להן ושוברות אותן.

חשוב לציין שגם בראלף שובר את האינטרנט עדיין לא נוצר נרטיב חוצה מדיה מקיף עבור דיסני, כזה שניתן לראות בו "יקום קולנועי". הנסיכות הוצאו מהעולם המקורי שהוצגו בו, הממלכות השונות שלהן, והוכנסו למרחב חדש – האינטרנט. באותו אתר, לצד הנסיכות, מוצגים גם זיכיונות אחרים בבעלות דיסני – החבובות (The Muppets), מלחמת הכוכבים, מארוול ופיקסאר (Pixar) – זיכיונות שהעולמות שלהם מופרדים במובהק מהעולם של דיסני. הסרט לא מתיימר להתרחש ב"יקום של דיסני", כפי שהסרטים, פארקי השעשועים ושאר המוצרים הנלווים מתארים אותו, אלא ב"יקום של האינטרנט". לכן, על אף החדשנות בהצגת כל הנסיכות בחדר אחד, החיפוש אחר יקום קולנועי של דיסני עדיין נמשך.

"חלום הוא משאלת קסם" – תיאוריות ויצירות מעריצים

שאלת הקיום של היקום הקולנועי של דיסני אינה מעסיקה כמובן אותי בלבד. מעריצים רבים דנים בסוגיה זו ומדמינים כיצד יכול להיראות יקום קולנועי שכזה. בשנים האחרונות, התפתחות של טכנולוגיות חדשות ושל מודלים נרטיביים מורכבים משפיעים גם על אופני הצפייה של הצופים, במיוחד של אלה המגדירים עצמם כמעריצים. בספרו, ג'ייסון מיטל (Mittell) מכנה את אחד מאופני הצפייה החדשים הללו בשם "מעריצים פורנויים" (Forensic Fandom). מונח זה נטבע בהתייחסות למעריצים של תכניות טלוויזיה מורכבות, הפועלים באדיקות (יש שיאמרו אובססיביות) כדי להבין לעומק את הסדרה או הסדרות שאותן הם מעריצים. תופעה זו קשורה להתרחבות היצירה של נרטיבים מורכבים, מפני שנרטיבים אלה דורשים יותר אקטיביות מצד הצופים, אם ברצונם לפענח את מהלך העלילה ולעקוב אחרי כל חלקיה (Mittell 52).

כדי לעמוד במשימה, מעריצים (ובהדרגה גם צופים "רגילים") נעזרים ב"פרה־טקסטים מכוננים" (Orienting Paratexts), הנוצרים על ידי המעריצים עצמם או על ידי חברות ההפקה.

הפרה־טקסטים הללו מכילים הסברים (לפעמים מילוליים, לפעמים ויזואליים ולפעמים משולבים) לגבי הזמן, האירועים, הדמויות והמרחב שמוצגים בסדרה, כדי לעזור למקם את הצופים במרחב המורכב שהסדרה מייצרת (Mittell 261–263). טכנולוגיות חדשות, ובמיוחד ההתפתחות של אמצעי מדיה חברתית, מאפשרות הפצה קלה יותר של הפרה־טקסטים הללו, ועוזרות ביצירה של קהילות מעריצים פורנזיים המפרשים את היצירות האהובות עליהם ביחד. סוג זה של צפייה הולם לא רק סדרות טלוויזיה מורכבות, והוא מתאים במיוחד לצפייה בנרטיבים חוצי מדיה. הנרטיבים הללו מתפרסים על פני יצירות שונות, מדיומים שונים ושעות על גבי שעות של תוכן. לכן המעריצים של כל יקום קולנועי כזה צריכים לפתח בקיאות מרשימה בכל החלקים השונים של העולם, בקיאות שמתאפשרת במיוחד הודות ליכולת "לגגל" שאלות ולמצוא פרה־טקסטים מסוג זה.

צפייה פורנזית זו לא פסחה גם על קבוצות המעריצים של דיסני. יתכן שהתרחבות התופעה של נרטיבים מורכבים ויקומים קולנועיים, אולי אפילו במיוחד בזיכיונות שקנתה חברת דיסני (מארוול ומלחמת הכוכבים), הכשירו את מעריצי החברה להשתמש בדרכי הצפייה הפורנזיות, וגרמו להם לבחון באופן דומה את העולם הקולנועי של סרטי דיסני עצמם.¹¹ הסרטים של דיסני מהווים חומר מקור מצוין לתיאוריות של מעריצים פורנזיים, במיוחד הודות לשימוש הרב של החברה ב"ביצי פסחא" (Easter Eggs).¹² דיסני מכניסים בתדירות רבה דמויות ופריטים מסרט אחד לסרט אחר, וכך מאפשרת לצופים לחפש את הקשרים בין העולמות השונים המוצגים בסרטים. דוגמה מובהקת לפרשנות כזו של ביצי פסחא ניתן למצוא בתיאוריה המתייחסת לאחת הסצנות הראשונות בסרט **לשבור את הקרח**, שבה רפונזל מהסרט **פלונטר** (Tangled, Nathan Greno and Byron Howard, 2010), מופיעה בין האורחים בטקס ההכתרה של אלזה (גיבורת **לשבור את הקרח**). מעריצים שגילו את "ביצת הפסחא" הזו החלו לפתח תיאוריה, שלפיה הממלכות של **פלונטר** ו**לשבור את הקרח** אכן מתקיימות באותו העולם. הם מצאו קשרי משפחה בין משפחות המלוכה בשני הסרטים, ואף טענו כי הוריהן של אנה ואלזה מתו כשספינתם טבעה בדרך לחתונה של רפונזל. כמו כן, הספינה של הורי אנה ואלזה זוהתה על ידי מעריצים כספינה שטבעה בתחילת בת הים **הקטנה**. תיאוריות נוספות אף מרחיבות תיאוריה זו כדי לכלול בה גם את **טרזן** (Tarzan, Kevin Lima and Chris Buck, 1999) והיפה והחיה.¹³ תיאוריית המעריצים

11 דוגמה לסרטון מעריצים שדן בדיוק בסוגיה זו הוא הסרטון "Is Disney Creating a Princess Cinematic Universe? | Cartoon Conspiracy (Ep. 186)". מעניין במיוחד לראות כיצד היוצרת־מעריצה מתייחסת לסרטים של מארוול ומלחמת הכוכבים כבסיס ליצירה של היקום הקולנועי של דיסני. בנוסף, רלוונטית גם ההתייחסות לסרט **ראלף שובר את האינטרנט** ככזה שפותח פתח לסרטי קרוס־אובר (cross-over) נוספים. עבור הסרט יוצרו גרסאות באנימציה תלת ממדית לכל הנסיכות, ובהן ניתן להשתמש גם לסרטים נוספים בהמשך.

12 לפי ה־*Urban Dictionary*, ביצי פסחא הן פריטים המוחבאים בסרטים, בסדרות טלוויזיה או בתוכן ויזואלי אחר, לגילויים של הצופים.

13 התיאוריה לגבי **לשבור את הקרח** ו**פלונטר** מופיעה בסרטון: "Frozen Theory: Rapunzel Is Anna & Elsa's Cousin". התיאוריה לגבי **לשבור את הקרח** ו**טרזן** מופיעה בסרטון: "Frozen Theory: The Prince of Arendelle Is Tarzan, Jane a Descendant of Belle?".

הנרחבת הזו, על אף בעיות קוהרנטיות מסוימות בין חלקיה השונים, היא הגרסה הקרובה ביותר שמצאתי לאיחוד רבים מסרטי דיסני לעולם קולנועי אחד, השומר על כל המאפיינים של הגרסאות המקוריות.

ישנן אפילו תיאוריות מעריצים מרחיקות לכת יותר, אשר מנסות ליישב את הגרסאות השונות שדיסני ייצרו לסיפורים שלהם באמצעי המדיה השונים. תיאוריה אחת כזו הועלתה לערוץ היוטיוב ChannelFrederator ועוסקת בסרט היורשים.¹⁴ סרטון זה מנסה לענות על השאלה, מי היו בני הזוג של הנבלים שאיתם הם ילדו את גיבורי הסרט. היוצרת של הסרטון בוחנת את כל קורפוס היצירה של דיסני, כולל סרטי האנימציה, הסרטים "החיים" (live-action) והסדרות, בחיפוש אחר בני זוג מתאימים לנבלים. בחלק ראוי לציון במיוחד היא מגיעה בחיפושה אחר בן הזוג של מליפיסנט לפרק בבית העכבר שבו מליפיסנט יוצאת לדייט עם האדס. בכך מחברת היוצרת בין שני ניסיונות שונים ונפרדים של דיסני לייצר נרטיבים חוצי מדיה, עוד לפני שהסרט השלישי חשף, שהאדס אכן היה בן זוגה של מליפיסנט גם בסרטי היורשים. היא גם מתייחסת למורכבות שבשילוב בין הגרסה המאוחדת של מליפיסנט, מ־2014, לגרסה של היורשים, ומכריעה שהיורשים אכן מתעלמים מהגרסה הזו.

בחיבור מרכזי על סוגי מעריצים שונים מחלקת obsession_inc את כלל המעריצים לשתי קטגוריות רחבות: מעריצים "מאשרים" (affirmational) ומעריצים "משנים" (Transformational). המעריצים המאשרים מאופיינים ככאלה שמקפידים על היצמדות ל"כוונת המחבר", שומרים על העולם הסיפורי כפי שהוא ומבקשים לאשרר את הנורמות והחוקים המקובלים בו. לעומתם, המעריצים המשנים משתמשים ביצירת המקור כרצונם, משנים אותה ו"מתקנים" פרטים שלא מצאו חן בעיניהם ביצירה המקורית (Affirmational vs. Transformational fandom).

עד כה התמקדתי בתיאוריות מעריצים שנוטות יותר לכיוון המאשר. התיאוריות הללו התרכזו בניסיון לעשות סדר במרחב הסיפורי המורכב של דיסני, ולחפש אחר רמזים שהיוצרים השאירו עבור הצופים. חיזוק לטענה שמדובר בתיאוריות מאשרות ניתן למצוא בעובדה, שמציגי התיאוריות מתייחסים פעמים רבות למה שאמרו עליהן יוצרי הסרטים והסדרות, והם מחפשים לכך את אישורם. כך למשל, בסרטון על הקשר בין אנה ואלזה לרפונזל מציין יוצר הסרטון במפורש, כי הבמאית של לשבור את הקרח אישרה חלקים מוקדמים יותר בתיאוריה, הנוגעים לקשר המשפחה בין אנה ואלזה לטרזן.

אולם ישנן גם יצירות "משנות" של המעריצות והמעריצים של דיסני, יצירות העוזרות ביצירת חיבורים חדשים בין הדמויות לבין הסרטים השונים. יצירות רבות כאלה מוציאות את הדמויות המקוריות מהקשרן, מפגישות אותן זו עם זו ויוצרות עלילות חדשות, לרוב בעלות ממד פארודי. כך למשל, סרטון שהועלה לערוץ בשם Totally Tanja מציג את נסיכות דיסני כמתמודדות בתוכנית ריאליטי על חיבתו של הנסיך.¹⁵ סרטון בערוץ אחר מציג שיר שבו משכנעת אלזה את הנסיכות האחרות, שהן לא זקוקות לגבר כדי להיות מאושרות.¹⁶

14 הסרטון נקרא: "Where Are Their Other Parents? – Disney Descendants – Cartoon Conspiracy".

15 הסרטון נקרא: "The Prince Bachelor".

16 הסרטון נקרא: "Frozen - A Musical feat. Disney Princesses".

בסרטון נוסף, המזכיר בסגנונו את הסרט היורשים, מוצגות הדמויות הרעות של דיסני כתלמידות בבית ספר, כאשר הן שרות שיר העצמה למוזרותן.¹⁷ ישנן עוד דוגמאות רבות ליצירות, שהמשותף להן הוא שהן "שולפות" מהסרטים את הדמויות, ומשנות ומתאימות אותן למסר שהן רוצות להעביר. לרוב הסרטונים הללו מפגינים סלידה מסוימת מאידיאל הנשיות הבעייתי שמוצג בסרטים של החברה (לפחות אלה המוקדמים), תוך הפגנה של אהבה רבה לסרטים. מדובר ביצירות המתייחסות באמביוולנטיות רבה למקור, מאמצות ממנו את הדברים שהן מתחברות אליהם וזונחות אחרים.

לסיכום, אם בוחנים רק את הסרטים של חברת דיסני, הם אכן נותרים, ברוב המקרים, מנותקים זה מזה. אולם בהתבוננות כוללת בכל המדיומים השונים שבהם יוצרת ופועלת החברה וכן ביצירות המעריצים, מתגלה תמונה מורכבת יותר. באמצעות השימוש של החברה בהתלכדות מדיה ובנרטיבים חוצי מדיה, היא מצליחה לייצר קשרים בין הסיפורים הנפרדים המוצגים בכל אחד מהסרטים. תיאוריות ויצירות של מעריצים מחדדות את הקשרים הללו ויוצרות קשרים נוספים בעצמן. נכון, לא מדובר (לפחות בינתיים) בעולם אחד מורכב, כמו שניתן לראות אצל מארוול או מלחמת הכוכבים, אך כן מדובר בשימוש יצירתי במדיומים השונים, אשר מחבר באופנים שונים את קורפוס היצירה של החברה. אם נשוב אפוא לשאלת הנוכחות של שלגיה בארמון של סינדרלה, בראייה מקיפה של היצירה של דיסני לגמרי הגיוני שהיא תימצא שם.

ביבליוגרפיה

- Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where old and new media collide*. New York: NYU press, 2006
- Mikos, Lothar. "Television Drama Series and Transmedia Storytelling in an Era of Convergence". *Northern Lights*, volume 14, 2016. 47-65.
- Mittell, Jason, *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: NYU press, 2015.
- obsession_inc, *Affirmational fandom vs. Transformational fandom*. 2009. Retrieved: 01/04/2018 from <https://obsession-inc.dreamwidth.org/82589.html>
- Telotte, J. P. *Disney TV*. Detroit: Wayne State University Press. 2004
- Gucci, Franco. "20 Ways Marvel TV Shows Connect To The MCU (That Only True Fans Noticed)". *CBR*, 30 Jun 2018. Retrived: 29/11/2018 from <https://tinyurl.com/29fjtyxn>.

פילמוגרפיה: סרטים

- Aladdin*. Ron Clements, John Musker. Walt Disney Productions, 1992.
- Alice in Wonderland*. Clyde Geronimi, Wilfred Jackson. Walt Disney Productions, 1951.
- Beauty and the Beast*. Gary Trousdale, Kirk Wise. Walt Disney Productions, 1991.
- Brave*. Mark Andrews, Brenda Chapman. Walt Disney Productions, Pixar Animation, Studios, 2012.
- Cinderella*. Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson. Walt Disney Productions, 1950.
- Descendants*. Kenny Ortega, Disney Channel, 2015.
- Descendants 2*. Kenny Ortega, Disney Channel, 2017.
- Descendants 3*. Kenny Ortega, Disney Channel, 2019.
- Frozen*. Chris Buck, Jennifer Lee. Walt Disney Productions, 2013.
- Hercules*. Ron Clements, John Musker. Walt Disney Productions, 1997.
- Maleficent*. Robert Stromberg. Walt Disney Studios Motion Pictures, 2014.
- Moana*. Ron Clements, John Musker. Walt Disney Productions, 2016.
- Mulan*. Barry Cook, Tony Bancroft. Walt Disney Productions, 1998.
- Peter Pan*. Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson. Walt Disney Productions, 1953.
- Sleeping Beauty*. Clyde Geronimi. Walt Disney Productions, 1959.
- Snow White and the Seven Dwarfs*. William Cottrell, David Hand. Walt Disney Productions, 1937.
- Tangled*. Nathan Greno, Byron Howard. Walt Disney Productions, 2010.
- Tarzan*. Chris Buck, Kevin Lima. Walt Disney Productions, 1999.
- The Little Mermaid*. Ron Clements, John Musker. Walt Disney Productions, 1989.
- Toy story*, John Lasseter. Pixar, 1995.
- 101 Dalmatians*. Wolfgang Reitherman, Hamilton Luske, Clyde Geronimi. Walt Disney Productions, 1961.

פילמוגרפיה: טלוויזיה ואינטרנט

- AVbyte, "Frozen - A Musical feat. Disney Princesses", *YouTube*, 11/02/2014, <https://www.youtube.com/watch?v=CtyOC6ayKoU>
- ChannelFrederator, "Is Disney Creating a Princess Cinematic Universe? Cartoon Conspiracy (Ep. 186).", *YouTube*, 01/02/2018, <https://tinyurl.com/27kxpa8c>.
- ChannelFrederator, "Where Are Their Other Parents? - Disney Descendants – Cartoon Conspiracy (Ep.189)", *YouTube*, 22/02/2018, <https://tinyurl.com/ycknx3hn>.
- Disneyland*. Walt Disney. ABC. 1954-1958.
- FilmSelect Trailer, "WRECK IT RALPH 2 Trailer 2 (2018)", *YouTube*, 04/06/2018, <https://www.youtube.com/watch?v=KHQhp2cGZtE>
- House of Mouse*. Rob Gannaway, Tony Craig. ABC. 2001-2002. "Halloween With Hades". *House of Mouse*, created by Rob Gannaway, Tony Craig, season 1, episode 27, ABC, 15 December 2001.
- huitzi21, "Peter pan,Alice,Mad hatter", *YouTube*, 25/05/2011, <https://tinyurl.com/ye87efk8>.
- Once Upon A Time*. Edward Kitsis, Adam Horowitz. ABC. 2011-2018.
- Sabrina's Adventures At Disneyland and beyond, "Gaston VS Merida featuring Elena & Young Princess Belle", *YouTube*, 27/01/2018, <https://tinyurl.com/yc8b7hs2>.
- SuperCarlinBrothers, "Frozen Theory: Rapunzel Is Anna & Elsa's Cousin", *YouTube*, 05/10/2017, https://www.youtube.com/watch?v=_4PLKxYZUPc.
- SuperCarlinBrothers, "Frozen Theory: The Prince of Arendelle", *YouTube*, 29/07/2014, <https://www.youtube.com/watch?v=rkJXZM8h-5w>.
- SuperCarlinBrothers, "Is Jane a Descendant of Belle???", *YouTube*, 23/02/2016, <https://www.youtube.com/watch?v=mukY0DMkQXA>.
- Todrickhall, "Freaks Like Me by Todrick Hall", *YouTube*, 03/07/2014, <https://www.youtube.com/watch?v=AGnRO7WIE-o>.
- Totally Tanja, "The Prince Bachelor", *YouTube*, 10/08/2016, https://www.youtube.com/watch?v=5_novYUN15k&feature=youtu.be.

הטלוויזיה מוסרת ד"ש: המיתוג הידידותי של נטפליקס ומה ניתן ללמוד ממנו

אוגוסט 1997, קליפורניה. ריד הסטינגס ומארק רנדולף (Hastings & Randolph) מקימים עסק למכירה והשכרה של סרטים ב־DVD, תחת השם "נטפליקס". שנה לאחר מכן משיקה החברה אתר אינטרנט, שדרכו ניתן לשכור סרטים וסדרות הנשלחים אל הלקוחות בדואר. בתחילה התשלום הוא לסרט בודד, אך בהמשך מציעה החברה הצעירה מנוי חודשי דומה למנוי בספריית וידאו רגילה. בלוקבאסטר, או אחד התאגידים החזקים בעולם, דוחה בשנת 2000 הצעה לרכוש את נטפליקס תמורת 50 מיליון דולר. בשנת 2007 נטפליקס משיקה ספריית סטרימינג המבוססת על תכנים לצפייה און־ליין, ובשנת 2013 היא מתחילה להציע גם תכנים מקוריים – סדרות, סרטים ומופעי סטנדר־אפ הזמינים בלעדית למנויי השירות. באותה השנה בלוקבאסטר מכריזה על פשיטת רגל וסניפיה ברחבי העולם נסגרים. העולם השתנה מהר. הלקוחות כבר לא צריכים ללכת עד ספריית הווידאו בשביל סרט או סדרה – הספרייה כבר נמצאת אצלם בבית. המעבר מהדואר לאינטרנט והמעבר מספרייה ליצרן תוכן הפכו את נטפליקס למעצמה: מ־22 מיליון מנויים בשנת 2011 היא צמחה ל־130 מיליון מנויים ברבע השני של 2018 (על פי Statista, חברה המספקת נתונים מעולמות המדיה והצרכנות). המיליונים הרבים הללו פתחו את דלת ביתם לחברה מסחרית, שאוספת את הנתונים שהמנויים מספקים ומשתמשת בהם לצרכיה, ומעולם לא טרחה להסתיר זאת. בגלגולה הקודם, נטפליקס כלל לא נדרשה לסוגיות של פרטיות, הקשר שלה עם המנויים לא היה שונה מהקשר בין זכר לבין הלקוחות המבקרים בחנותו. בעידן של שפע מידע, שאלת הפרטיות היא מרכזית עבור לקוחות רבים וגם עבור התקשורת ועיתונאי הטכנולוגיה. הצורך של חברות גדולות לאסוף מידע על לקוחותיהם, אם למטרות ניתוח ושיפור השירות ואם כדי להציע למפרסמים קהל שבוי ומפולח היטב, מעורר לא פעם תגובת נגד. כדי להצליח להפוך לאימפריה שהיא היום, נטפליקס עשתה שימוש נרחב בטכנולוגיות לאיסוף מידע והניתוח שלו. בהתאם, היה עליה לעבור אבולוציה שתאפשר ללקוחותיה להמשיך לראות בה את המוכר החביב מספריית הווידאו השכונתית, ולאמין שמדובר בחבר טוב ולא ב"אח הגדול". במאמר זה אציג כיצד בנתה לעצמה נטפליקס מסכה בעלת פנים אנושיות וידידותיות, תוך שימוש בכלים ייחודיים לעידן שפע המידע והרשתות החברתיות. כן אתאר

את הצעדים שנקטה כדי ליצור קשר רגשי, אנושי ואינטימי מדומיין בין המשתמשים לבינה, וכיצד היא משכנעת את המשתמשים שלה שהם למעשה חלק ממועדון חברים אקסלוסיבי.

כשהטלוויזיה צופה בחזרה

בניגוד לערוצי טלוויזיה בשידור רחב, מהסוג שמצריך צפייה בתחנה מסוימת בשעות מסוימות, נטפליקס לא מפרסמת נתונים מקבילים לרייטינג. היא לא עושה זאת בגלל שאין לה כאלה, להפך. בידיה של החברה מסת ענק של מידע שנאסף מהרגלי השימוש של הקוחות שלה. כל המידע הזה המאפשר לה לנתח ולהסיק שלל מסקנות על אופי השימוש של לקוחותיה ולהשתנות בהתאם. בעולם טכנולוגיית המידע, מסת נתונים כזו מכונה Big Data (או בעברית, "נתוני עתק"). המושג מתייחס לכמות כה גדולה של מידע, עד כי מערכות ניתוח נתונים קונבנציונליות אינן מסוגלות להתמודד איתה, ונדרש שימוש במערכות ייעודיות של איסוף וניתוח כדי להפיק מהם מידע שימושי (Jenkins).

כל צעד שעושה משתמש של נטפליקס בעת השימוש באתר, נרשם בשרתי החברה. לא רק בחירות הצפייה או דירוגי התכנים נרשמים, אלא גם מתי בדיוק הצפייה נעצרת, כמה פרקים הצופה רואה מכל סדרה, באילו שעות הוא מעדיף לראות טלוויזיה, אילו תכנים או סצנות הוא בחר לראות שוב וכדומה. כל אלה נטפליקס הופכת למידע, שמאפשר לה לנסות לזהות את הטעם של הצופים: "לא רק שנטפליקס יודעת שבחרתם לראות את רשימת שינדלר – המערכת תזכור לנצח שנששתם את האפוס של שפילברג אחרי עשר דקות כדי לראות את זולנדר 2" (אלכסנדר 2).

חטיבת התוכן הענקית של נטפליקס מרוויחה הרבה מאותו מאגר מידע אדיר ממדים. הידע על העדפות המשתמשים, המתעדכן כל הזמן, מקל על מקבלי ההחלטות את ההימור אילו ז'אנרים, כוכבים או נושאים עשויים לעורר עניין. דוגמה לכך היא סדרת המקור הראשונה מבית נטפליקס, **בית הקלפים** (House of Cards, Beau Willimon, 2013), שהיא חידוש של מיני סדרה בריטית עבור קהל אמריקאי, עם במאי הקולנוע דיוויד פינצ'ר בתור מפיק וקווין ספייסי בתפקיד הראשי. יוצרי הסדרה ניסו למכור אותה למספר רשתות טלוויזיה, אך המפגש שלהם עם נטפליקס עלה על כל הציפיות. החברה, שחטיבת התוכן שלה הייתה אז רק בשלבי הקמה, מיהרה להציע להם סכום מכובד עבור עונה שלמה, אפילו בלי לראות פיילוט, אחרי שניתוח נתוני צפייה גילה כי תכנים שפינצ'ר וספייסי מעורבים בהם זוכים לצפיות רבות, וכי המיני-סדרה הבריטית המקורית הייתה להיט בקרב צופי השירות (Jenkins). השימוש בביג דאטה לא הסתכם בהחלטה איזו סדרה להפיק ומי יהיו יוצריה, אלא חלחל גם לבחירות שיווקיות. קדימונים שונים נערכו כך שיתאימו להעדפות צפייה שונות ולפרופילים שונים של משתמשים: "גולשות הנוהגות להעניק ציונים גבוהים לסרטים שמציגים דמות נשית חזקה, זכו לצפות בטריילר בכיכובה של רובין רייט, ואילו גולשים שאהבו בעבר סרטים של פינצ'ר ראו טריילר שונה לחלוטין, המזוהה עם האסתיטיקה והסגנון של הבמאי האמריקאי המתמחה בדרמות אפלות" (אלכסנדר 5). לאחר שנתוני החברה גילו, שצופים רבים נהנים לצרוך סדרות בכיסים גדולים של מספר פרקים כל פעם, להלן "צפיית בינג", העונה הראשונה עלתה לשרתי נטפליקס במלואה, כפי שתקפיד החברה לעשות גם

בעתיד. המילה בינג' הייתה מזוהה בעבר עם צריכה בולמוסית של שתייה או מזון, לרוב בהקשר שלילי, ובסוף שנות התשעים, סביב עליית ה-DVD, נולד השימוש בה בהקשר לצפייה מרובת פרקים בטלוויזיה. בשנת 2013 השימוש בה זינק, והיא נכללה ברשימת מילות השנה של מילוני אוקספורד, שהצהירו כי השימוש הגובר בו הוא תוצאה ישירה של האסטרטגיה של נטפליקס לקדם את הבינג' כדרך צפייה לגיטימית. נטפליקס לא רק משחררת סדרות מקוריות בחבילות של עונות שלמות, מוכנות לצפייה מרתונית; מערכת הצפייה מתוכנתת כך שבסיום כל פרק יופעל באופן אוטומטי ישירות לפרק הבא, כל עוד הצופה לא עוצר זאת אקטיבית. סקר שפרסמה נטפליקס בדצמבר 2013 בנושא אף נשא את הכותרת: "נטפליקס מצהירה כי צפיית בינג' היא הנורמליות החדשה". בהודעה לעיתונות שליוותה את תוצאות הסקר, הצהיר טד סרנדוס, מנהל התוכן של החברה, כי נטפליקס עזרה "לשחרר לקוחות מהמגבלות של הטלוויזיה הליניארית", וכי התוכן המקורי של החברה נוצר לצורכי צפייה מרובת פרקים.

במאמרו על הסדרה בית הקלפים, טוען קייסי ג'יי מקורמיק (McCormick), כי עונתה הראשונה של הסדרה נבנתה באופן ברור כדי למקסם את פוטנציאל "הבינג'יות". הפרקים שלה מכונים Chapters, כמו בספרים, ולא אפיזודות כפי שמקובל בטלוויזיה. דמויות שונות בסדרה משמשות "סרוגייטים" של הצופים, אשר מקלים עליהם את הכניסה לעולם הפוליטי הסבוך והמסואב. נטייתו של פרנק אנדרווד, גיבור הסדרה, לשבור את הקיר הרביעי ולפנות ישירות למצלמה, מחזקת את האינטימיות בין הסדרה והצופים, אינטימיות שנוצרת מלכתחילה בזכות הקרבה היחסית ביניהם לבין מסך המחשב. בזכות הצלחתה לשווק את צפיית הבינג' כדרך לגיטימית לצרוך טלוויזיה, כשהגיעה העונה השנייה השיח הציבורי כבר התייחס אליה כאל אירוע תרבותי, תוך עידוד לצרוך אותה ברצף בצורה כמעט טקסית. לדברי מקורמיק, "אף טקסט לא משנה כמו ידיו את המדיום כולו, אבל בית הקלפים היא אחת הסדרות המשפיעות ביותר שרתמו את התלכדותם של הטלוויזיה והאינטרנט לכדי יצירת תוכן חדש וטרנספורמטיבי" (114).

סדרה נוספת שעלתה לספרייה של נטפליקס ב-2013 היא *משפחה בהפרעה* (*Arrested Development*, Mitchell Hurwitz, Fox, 2003-2006; Netflix, 2013-2018), ששודרה במקור ברשת Fox וחודשה לעונות נוספות בנטפליקס שבע שנים אחרי שבוטלה. מריקה ג'נר (Jenner) טוענת, כי במעבר בין הרשתות הפך הנרטיב של הסדרה למורכב יותר, באופן שיעודד את הצופה לראות מספר פרקים ברצף במקום להסתפק בפרק אחד, העומד בזכות עצמו. לדבריה, בעשותה כך נטפליקס ויתרה על המורשת של ערוצי הטלוויזיה לטובת תרבות ה-DVD והרגלי הצפייה המיוחדים שלה. הבחירה מתבקשת, שכן *משפחה בהפרעה* הצליחה יותר בדיעבד, כשהגיעה ל-DVD, מאשר בשידור טלוויזיוני:

The case of *Arrested Development* shows quite clearly how Netflix positions itself in relation to DVD culture, fandom and associated viewing practices. The season seems to mostly function as a way to 'teach' audiences how to watch Netflix in the long term. It is hard to measure how successful this idea of 'teaching' viewers using a familiar text as starting point has been. (Jenner 267)

צפייה ב־DVD או דרך שירותי סטרימינג או VOD מאפשרת לצופים להבחין ביתר קלות בפרטים הקטנים, שמרכיבים את התמונה הגדולה. זה יכול לכוא לידי ביטוי בעצירת השידור כדי לקלוט את כל מה שקורה במקביל, דבר שקורה לא מעט במשפחה בהפרעה. אבל זה גם יכול להתבטא באפשרות לצפות במספר פרקים בזמן קצר, ולפתוח כל פרק כאשר המידע הרלוונטי עדיין רענן בזיכרון, מוכנים להרכיב את הפאזל הנרטיבי. צפייה רציפה במספר פרקים מתאימה יותר לנרטיב מורכב, הנפרש על פני עונה שלמה ואף יותר. מבנה עלילתי שכזה מעודד את הצופה למקד את תשומת לבו באותה הסדרה, עד שהוא מסיים אותה, בניגוד לצפייה שבועית וחסרת דאגות בפרק מזדמן (Jenner 266).

הקריצה לתרבות ה־DVD והפנייה ישירות לצופה של בית הקלפים הם צעדים שמגיעים מאותם המקור והמטרה, צעדים בנוי אמון ואינטימיות, שיגרמו לצופה להרגיש שיש לו שליטה על צריכת הטלוויזיה שלו. עם זאת, הם יגרמו לו להרגיש שישנה גם יד מכוונת אחראית, שמתגמלת אותו על הנאמנות שלו. נטפליקס פונה אל הצורך של הצופים לצפייה מרתונית, מנרמלת עבורם משהו "אסור" ומפתה אותם אל בזבוז מענג של זמן. אך מכיוון שכעת זוהי הדרך הנורמטיבית לראות טלוויזיה – הזמן שהם נותנים חוזר אליהם בנקודות זכות חברתיות.

עלייתה של הנישה הטלוויזיונית

דבר נוסף שבחרה נטפליקס לעשות, בעזרת הנתונים שברשותה, הוא ליצור מערכת המלצות אישית, כדי שבסיום הבינג' התורן תוכל לשלוח מיד את הצופים שלה לסדרה הבאה. אלגוריתם ההמלצות של נטפליקס מתבסס על צפיות עבר או דירוג תכנים – בעבר הייתה אפשרות לדירוג מספרי, כיום יש רק כפתורי "אהבתי" ו"לא אהבתי" – לצד הצלכת הטעם של לקוחות שונים ועם תגיות של נושאים, ז'אנרים וסגנונות. קסבייר אמאטריאין (Amatriain), ממובילי הפיתוח של אותו אלגוריתם, הסביר כי החברה ביקשה ליצור פרסונליזציה בכל אספקט אפשרי של הממשק, כך שיציג לא רק את התכנים המדויקים ביותר עבור המשתמש, אלא גם תכנים שונים ומגוונים.

אלמנט נוסף שזכה לחשיבות בפיתוח היה "מודעות", כלומר, מודעות הלקוח למאמצים שנטפליקס מפעילה עבורו: "זה לא רק בונה אמון במערכת, זה גם מעודד מנויים לתת פידבק שיוכיל להמלצות טובות יותר" (Amatriain). הפרסונליזציה איננה מתחילה ונגמרת בהמלצת סדרות – לכל משתמש יש עמוד בית מותאם אישית עם קטגוריות, תכנים ואפילו באנרים ותמונות, שנבחרו עבורו על בסיס הרגלי השימוש והצפייה שלו. גם הניוזלטר, שנשלחים למנויים במייל עם המלצות צפייה, משתנים בין אדם לאדם. השלב הבא כבר הוכרז – יצירות בסגנון "בחר את ההרפתקה שלך" למבוגרים, עם סופים וכיווני עלילה המושפעים מבחירת הצופים. במובנים מסוימים, לממשק של נטפליקס יש יותר במשותף עם רשתות חברתיות כמו פייסבוק או אינסטגרם, שמשמשות במידע שנאסף על הצרכן כדי להתאים לו את הפוסטים והפרסומות הכי יעילות, מאשר עם אתרים שמציעים עמוד בית שנאצר מראש על פי החלטותיהם של העורכים.

כשנטפליקס שימשה כשליח שרק מעביר את הסדרות והסרטים מהערוץ לצרכן, בלי העדפה לתכנים מסוימים, היה עוד אפשר להאמין שהחברה באמת מעמידה את לקוחותיה במרכז. אך ברגע שהחברה הפכה גם לגוף תוכן שמשקיע סכומי עתק בתכנים מקוריים, הדברים התחילו להסתבך:

מבחינת נטפליקס, המשתמש – ולא המוצר התרבותי – נמצא בראש סדר העדיפויות. אבל בפועל, כיום נטפליקס אינה שונה משמעותית מאולפן הוליוודי או מרשת כבלים כמו "שואטיים" או HBO. לאחר שהחברה השקיעה במרקו פולו (Marco Polo, John Fusco, Netflix, 2014–2016) למעלה מ-300 מיליון דולר (הסדרה היקרה השנייה בהיסטוריה אחרי משחקי הכס | Game of Thrones, David Benioff & D.B. Weiss, HBO, 2011–2019), קל להבין מדוע צצה הסדרה בפרופילים אישיים רבים, גם כאשר הגולש מעולם לא הביע עניין בסדרות אקשן תקופתיות (אלכסנדר 4).

אלכסנדר מתייחסת לפרסונליזציה כאל מיתוס המבוסס על הנחת מוצא מוטעית. העובדה כי שירותי הסטרימינג תלויים בהסכמי הפצה מוגבלים בזמן, מונעת בהכרח מנטפליקס לממש את הבטחותיה. תוכן הספרייה משתנה מדי חודש בשל פקיעת הסכמים, וכמות התכנים בה בכל רגע נתון איננה ידועה, מכיוון שנטפליקס לא חושפת מידע על כך, בדיוק כפי שהיא מנמעת מחשיפת נתוני צפייה. אגב, חיפוש של תוכן מסוים שאיננו קיים בספרייה, לעולם לא ייענה בתשובה שלילית המצהירה כי התוכן איננו קיים, אלא בהצעות של "תכנים דומים" לתוכן המבוקש. אם הכמות נחשבת בעיני החברה לנקודת תורפה, הפתרון הוא יצירת אשליה של עושר וגיוון, אותה אשליה שצוינה כחשובה לא פחות לבחירות האלגוריתם – מאשר ההתאמה בין התוכן למשתמש. בנטפליקס יודעים זאת היטב. אם ברשתות שידור מסחריות סדרת נישא עלולה לעמוד בפני ביטול אחרי מספר פרקים בלבד בשל רייטינג נמוך, לנטפליקס משתלם להשקיע גם בתכנים פחות מסחריים, כדי לשמר את אשליית הגיוון, אפילו אם הסדרה מבוטלת אחרי עונה אחת.

מבחינה זו, נטפליקס מזכירה את חבילות הכבלים המוקדמות, שהבטיחו לצופים עולם שלם של תכנים: בידור קליל לצד דוקו איכותי, סרטי אימה זולים לצד בלוקבאסטרים וסרטי אוסקר, סדרות מרחבי העולם עם או בלי דיבוב לאנגלית, אנימציה יפנית, טלנובלות קוריאניות, סרטי טבע ואפילו קטגוריית Slow TV. זו האחרונה היא סוגה שמקורה בנורווגיה, ומציגה במשך שעות ארוכות דברים שגרתיים, כמו סריגה, נסיעת רכבת או אח בוערת. כל אלה ממוינים בקטגוריות גדולות, כמו "דרמה", "אסיאתי" או "בריטי", וגם לקטגוריות ספציפיות בהרבה יותר, כמו "קומדיות עם דמות נשית חזקה", "דרמה על משפחות לא מתפקדות" או "סדרות מתאימות לבינג'".

בוס, נטפליקס אמרה שמותר לצפות בעבודה

עד כה הצגתי את הדרכים שבהן נטפליקס מנסה לשרר ידירותית כלפי הלקוחות המשלמים שלה, אם בממשק המערכת, במערכת ההמלצות, ואם בתכנים עצמם. אך אותה פרסונה מחויבת מקבלת משנה תוקף בהתנהגותה של החברה ברשת – באתר החברה, בהודעות לעיתון וברשתות החברתיות. האופי הייחודי שלה במדיה החברתית כולל שימוש רב בהומור, שפה יומיומית וקלילה, סלנג אינטרנטי וכתיבה בגוף ראשון רבים – “אנחנו”, “אותנו” – בהתייחס לעצמה אך גם לצופים שלה. דוגמה לכך ניתן לראות בסיכום שנת 2017 הרשמי של החברה, שפורסם בבלוג שלה והתבסס על סקרים בין צופי סדרות המקור של הרשת ועל נתוני צפייה (“2017 On Netflix – A Year In Bingeing”). הסיכום כלל מספר רשימות, חלקן בצורת אינפוגרפיקה, ובהן “עשרת הסדרות שבלענו”, “הסדרות שהתענגנו עליהן” או “הסדרות שקיברו בינינו”. הסיכום כלל גם אנקדוטות חסרות חשיבות אך מצחיקות: עקיצת משתמש שראה את אותו הסרט מדי יום, או אזכור של “הפינגוויין” שעשה בינג’ של סדרה שלמה באנטרטיקה. נתון דומה נחשף באותו החודש, כשהטוויטר האמריקאי של נטפליקס צייץ: “53 האנשים שצפו בסרט *A Christmas Prince* [Alec Zamm, 2017] כל יום ב-18 הימים האחרונים: מי פגע בכס?” (Netflix US). לא מדובר בסרט שנרכש לספרייה מאולפן אחר – אלא בסרט שנושא חותמת Netflix Original, כלומר – מוצר של מותג הבית.

נטפליקס אינה המותג האמריקאי היחיד שעוקץ את המתחרים שלו, או את עצמו, ברשת ותוך כדי כך מרוויח הפצה של התכנים שלו בעזרת שיתופים של אנשים פרטיים וכתבות בתקשורת. לדוגמה: שירות המוזיקה ספוטיפיי צחק על לקוחותיו והרגלי ההאזנה המשונים שלהם בקמפיין פרסומי; רשת המזון המהיר Wendy’s מפעילה חשבון עוקצני בטוויטר שמעליב לקוחות וחברות אחרות, ובישראל עמוד הפייסבוק של הטלוויזיה החינוכית עושה שימוש, רצוף מודעות עצמית, בארכיון עשיר של תכנים מעשורים עברו. “החינוכית היא גוף שהתדמית שלו הייתה מאוד אפורה” הסבירו בראיון לבלוג **חדר 404** מנהלות הפייסבוק של הערוץ. “הומור עצמי מתקבל בצורה מדהימה אצל הקהל שלנו, וגם גורם להמון שיתופים והנאה של הגולשים, וגם הנעה, שהם משווקים את זה. יש פוסטים שבכלל לא באים לתת תכנים אלא לקדם את הפייסבוק שלנו כיצרן תוכן” (קינן).

באופן דומה, ערוצי המדיה החברתית של נטפליקס – בפרט החשבונות האמריקאיים שלה בפייסבוק, בטוויטר ובאינסטגרם – אינם חשבונות קורקטיים, מנומסים ויחצניים גרידא. יש להם פרסונה משלהם, עם אופי צעיר, מצחיק ומעודכן תרבותית. הם מוכרים כנות, קלילות ונעורים תוך האנשה אינטרנטית למותג, ומיצוב התכנים השיווקיים שלו כתוכן נוסף מטעמו. נכון לאוקטובר 2018, לנטפליקס-ארה”ב יש 5.3 מיליון עוקבים, שנחשפו ל-24.6 אלף ציורים עד כה, כולל תגובות וציורים מחדש. חשבון הטוויטר שלהם משתמש הרבה באנימציות GIF וסרטונים קצרים, גם כאלה מסדרות וסרטים שלא זמינים בספרייה שלה, וכמו כן בבדיחות אינטרנט ובסלנג אינטרנטי. הוא מתכתב לעתים קרובות עם חשבונות טוויטר של סדרות המקור של נטפליקס, ומברך שחקנים בסדרות אלה על מועמדויות לפרסים והצלחות אחרות. כל זאת לצד קידום לתכנים חדשים, שיתוף כתבות מחמיאות על תכניה ועקיצות עצמיות לתכנים מהוללים פחות – למשל, הכרזה כי סרט

הכריסמס המושמץ צפוי לזכות למועמדות לגלובוס הזהב "בקטגורייה הדוקומנטרית". ציוצים אחרים צוחקים על חוויית הצפייה בטלוויזיה בכלל, למשל: "רק עוד פרק אחד. אתם משקרים. ישר בפנים של עצמכם".

בדומה לחינוכית, גם נטפליקס מפרסמים לפעמים ציוצים שאין להם כל קשר לקידום של תוכן מסוים, ומטרתם לקדם את העמוד עצמו כגוף תוכן שכדאי לעקוב אחריו. תכנים אלה כלל לא קשורים לפעמים לתכנים של נטפליקס או אפילו לטלוויזיה: בדיחות על שירי פופ או סרטים חדשים בקולנוע או הצטרפות לטרנדים פופולריים ברשת. מפעילי החשבון מרבים לתקשר עם צייצנים אחרים. לדוגמה, צופה שאל אם לגיטימי לצפות בנטפליקס בעבודה, והחשבון הרשמי השיב: "דיברתי עם הבוס שלך, לא רק שזה בסדר, הוא אפילו מעודד את זה". בשנת 2016 צייץ חשבון הטוויטר של הולו תמונה של כמה מהתכנים המומלצים בו, והוסיף: "לצפייה בהולו, לא נטפליקס". נטפליקס לא נשארו חייבים והשיבו: "ברוכים הבאים לקלטת שלכם", במחווה לסדרה המקורית של הרשת 13 סיבות (Brian Yorkey, Netflix, 2017-2020) שבה נערה שהתאבדה השאירה קלטות לנערות ונערים אחרים כדי לספר להם איך הרסו את חייה.

סקר שערכה חברת Sprout Social בשנת 2017, גילה כי התכונה שלקוחות הכי רוצים לראות במדיה חברתית של מותגים מסחריים היא "כנות", ובמקום השני, בפער לא גדול, הייתה "ידידותיות". הסקר גם גילה, ששלושה מכל ארבעה נשאלים מעריכים שימוש של מותגים בהומור במדיה החברתית. כן התברר, כי התעשייה שממנה הכי הרבה נשאלים מצפים למותג שיציג אופי מובחן (Brand Personality) – היא תעשיית המדיה והבידור. לעומת זאת, כשנשאלו הגולשים מה הופך את הפרסונה האינטרנטית ממגניבה למעצבנת, 88 אחוז הסכימו כי לגלוג על הלקוחות שייך לצד המעצבן. הציוץ על *A Christmas Prince* עשוי להתפרש ככדיחה על חשבון הצופים, אבל אם המטרה הייתה תשומת לב – הוא השיג את מטרתו: עשרות כתבות הציפו אותו לקוראיהם מחדש, ותוך כדי כך חשפו את עצם קיומו של אותו סרט כריסמס זניח. כתבה אחת התייחסה למהלך כמו לתזכורת קריפית, לכמות המידע שהחברה מחזיקה על הצופים שלה (Sulleyman), ואף הביעה חשש מפני השימושים העתידיים שנטפליקס עלולה לעשות בו. בציוץ שהובא אותה כתבה, שאלה צופה את החברה אם היא צריכה להיות מודאגת מהרגלי הצפייה שלה בסדרת ילדים מסוימת. "לא, את בסדר", נטפליקס השיבה בציוץ.

דוגמה אחרת וחריפה יותר להומור עצמי של החברה, הגיעה בקידום של ספיישל הקומדיה *Hilarity for Charity* (Ryan Polito, 2018), בהשתתפות השחקן והקומיקאי סת' רוגן (Rogen). הקידום במדיה החברתית של הספיישל היה בעצם מתיחת אחד באפריל: סרטון "בלעד" הציג את רכישת כל הזכויות לדמותו של סת' רוגן על ידי החברה ("Netflix Acquires Seth Rogen"). רוגן מצולם מקריא את החוזה, שמאפשר לחברה, בין השאר, "להפליל אותו ברצח ולצלם על הרצח הזה סדרה תיעודית וסרט ביוגרפי בכיכובו של ג'ון גודמן". הסרטון מסתיים כשרוגן מגיש את החוזה החתום לעובד החברה, ומכריז "אם זה עובד בשביל אדם סנדלר [Sandler] זה יעבוד גם בשבילי", כעקיצה על הסרטים שהפיקה נטפליקס בכיכובו של סנדלר.

האינסטגרם והפייסבוק של נטפליקס-ארה"ב משתמשים בהומור דומה אך מתון יותר. נראה כי אופיו המיוחד ותשומת הלב שמעורר הפרופיל בטוויטר נובע מאופייה של הרשת החברתית המסוימת הזו. מאמר משנת 2010, "אני מציין בכנות, אני מציין בתשוקה: משתמשי טוויטר, קריסת ההקשר והקהל המדומיין" (במקור: "I Tweet Honestly, I Tweet Passionately: Twitter Users, Context Collapse, and the Imagined Audience"), הציג את טוויטר כרשת חברתית המקדשת את האותנטיות. מכיוון שהרשת אינה מאפשרת פילוח וניתוח של הקהל הנחשף לתכנים באופן דומה לזה של פייסבוק, הצייצנים נדרשים לכתוב עבור "קהל מדומיין" או "קורא אידיאלי", שאותו מבססים הכותבים על עצמם או על אנשים שהם מכירים מחייהם האישיים: "הקורא האידיאלי נבנה כמו מישהו דומה לכותב, שיחלוק איתו פרספקטיבה ויעריך את העבודה שלו (...). לא פעם זוהי תמונת מראה של המשתמש" (120). בהתאם לכך, נראה כי כדי להצליח בטוויטר כגוף מסחרי, רצוי לנהוג בצורה שתזכיר יותר משתמש פרטי מאשר ניסוח בפרסומת:

אנשים עם מעט עוקבים, המשתמשים באתר מסיבות שאינן קידום עצמי, לרוב רואים בטוויטר מרחב פרטי שבו ספאם, פרסומות ושיווק הם בלתי רצויים. לפי פרדיגמת האינטראקציה הסימבולית, הזהות בטוויטר מבוססת על שיחות עם אחרים. ציוצים מנוסחים על בסיס חלקי של הקונטקסט החברתי, שהרכיבו ציוצים של האנשים שאותואדם עוקב אחריהם (Marwick & Boyd 124).

ואכן, חשבון הטוויטר של נטפליקס-ארה"ב עושה בדיוק את כל זה: העמוד מבקש ליצור אותנטיות ומאניש את המותג תוך שימוש בגוף ראשון יחיד. הוא מציין גם על נושאים או תכנים שאינם חלק מהמוצר שמציעה החברה, יוצר הזדהות עם קהל היעד שלו בצורת הומוריסטית ומנהל אינטראקציה עם משתמשים אחרים.

תמונת המראה של משתמש, על פי מחקר שנערך באוניברסיטת בזל במושג האותנטיות במיתוג, כלל לא חייבת להיות מחמיאה במיוחד. המותג ייחשב אותנטי יותר ויעורר את הזדהות הלקוחות, דווקא אם יפנה אליהם כפי שהם תופסים את עצמם: פנייה אל "האני האידיאלי" לרוב לא מוכיחה את עצמה בקמפיינים שיווקיים, ומותג שרוצה לעורר הזדהות, צריך לפנות אל הצרכנים כפי שהם חושבים על עצמם, לא כמי שהיו רוצים להיות (Fritz et al. 339). במקרה של נטפליקס, המשמעות היא לא להציב בקדמה סרטים זוכי אוסקר וסדרות איכות, אלא לקרוץ דווקא לצד העצל והטראשי של הקורא המדומיין שלה, למשל לצחוק עם הלקוחות על הבינג'ים האינסופיים שלהם, או על סרט הכריסמס המטופש שהם ראו שמונה פעמים. אין הבדל רב בין צורת הפנייה הזו לבין ברירת המחדל הנטפליקסית להמשיך אוטומטית לפרק הבא – שניהם מכוונים את חציהם לרצונם של הלקוחות לרבוץ על הספה ולראות פרק אחרי פרק, בלי להרגיש אשמה. נטפליקס מרוויחה את תשומת הלב של הקהל בטוויטר בכך שהיא מתנהגת כמו אחת מהחבר'ה. הסאבטקסט המתבקש: אנחנו לא תאגיד שינצל לרעה את המידע הרב שיש לנו עליכם – אנחנו רק רוצים לעשות 'קצת צחוקים'.

הספירה לאחור לפרק הבא

הפופולריות הפתאומית של המושג "צפיית בינג'", הביג דאטה והאלגוריתם שעוזרים לנטפליקס לעצב מאגר תכנים, סדרות הנישה שמתחבאות בין מדפי הספרייה הווירטואליים, הציוצים המצחיקים והיכולת, או ההתעקשות, לצחוק על עצמם – כל אלה מתחברים לאותה תופעה: חברתיות. בעולם שבו "חברתי" היא מילת באזז חשובה, שמוצאת את דרכה לשלל סטארט-אפים ויוזמות מתחומים מגוונים, נטפליקס השכילה למצב את עצמה לא כשירות אישי למתבודדים, אלא כמעין מרחב חברתי מדומיין שכולם רוצים לבלות בו. סדרות זוכות לתשומת לב כבר מעצם השתייכותן למועדון האקסקלוסיבי של "סדרות נטפליקס", ועונות חדשות של להיטים גדולים הופכות לתופעה תרבותית מדוברת ולצפייה טקסית. נטפליקס הולכת על חבל דק כשהיא מתעקשת להשוויץ ב'הייטקיות', ולשרר שהיא מתאמצת עבור לקוחותיה תוך כדי שהיא מנסה לשמור על דימוי של חברה חיובית ובטוחה למשתמש. העובדה שהיא מחזיקה כל כך הרבה מידע על הלקוחות שלה, איננה מונעת ממנה לרכוש עוד ועוד לקוחות חדשים, ויש להניח שכך המצב יישאר גם בשנים הבאות. אך גם אלה שחיים בשלום עם פעולותיה של נטפליקס כיום, חייבים להישאר עירניים לשימוש שהיא עושה בכל המידע שיש לה עלינו. קחו לדוגמה את הפיצ'ר החדש שנטפליקס ניסתה להציג במרץ 2018 – "משחק צפייה" ששולב במערכת הצפייה לילדים, שהציע תגמול עבור צפייה מרתונית בתכנים שבחברה הרשת. הילדים הצייטנים שראו בדיוק את מה שהמערכת רצתה קיבלו "פאצ'ים", תמונות צבעוניות לאיסוף. המהלך בוטל במהרה בעקבות ביקורת קשה מצד הורים ואנשי חינוך (Roettgers). אפשר רק לקוות שמהלכים עתידיים שעלולים לפגוע בלקוחות של נטפליקס, המבוגרים או הצעירים, לא יתקבלו בשוויון נפש מצד אלה שהתרגלו כל כך לנוחות שהיא מציעה.

ביבליוגרפיה

- אלכסנדר, נטע. "האם ניתן לכמת טעם?". *תקריב*, גיליון 14, אוגוסט 2017.
 קינן, עידו. "לטלוויזיה החינוכית יש פייסבוק מצוין או הנה ראיון עם המפעילות שלו", *חדר 404*, 28 באפריל 2015. <http://room404.net/?p=65329>, תאריך גישה: 1 אוקטובר 2018.
 Amatriain, Xavier. "Big & personal: data and models behind netflix recommendations". *Proceedings of the 2nd International Workshop on Big Data, Streams and Heterogeneous Source Mining: Algorithms, Systems, Programming Models and Applications*. ACM, 2013, pp. 1-6
 Fritz, Kristine, Verena Schoenmueller, and Manfred Bruhn. "Authenticity in branding—exploring antecedents and consequences of brand authenticity." *European Journal of Marketing* 51(2) (2017): 324-348.
 Jenkins, Tricia. "Netflix's geek-chic: How one company leveraged its big data to change the entertainment industry." *Jump Cut*, 57, fall (2016).
 Jenner, Mareike. "Is this TVIV? On Netflix, TVIII and binge-watching." *New media & society* 18.2 (2016): 257-273

- Marwick, Alice E. and Boyd, Danah. "I Tweet Honestly, I Tweet Passionately: Twitter Users, Context Collapse, and the Imagined Audience." 2010. *New Media & Society*, Vol.13, pp.114 – 133
- McCormick, Casey J. "Forward is the Battle Cry - Binge-Viewing Netflix's House of Cards". *The Netflix effect: technology and entertainment in the 21st century*. Edited By Kevin McDonald, Bloomsbury, 2016. pp. 101-116
- Netflix Media Center. "2017 on Netflix - A Year in Bingeing". Netflix.com, 11 Dec. 2017, <https://tinyurl.com/yc63fy2s>, accessed 1 Oct. 2018.
- Netflix Media Center. "Netflix Declares Binge Watching is the New Normal". Netflix.com, 13 Dec. 2013, <https://tinyurl.com/2p8496ae>, accessed 1 Oct. 2018.
- Netflix US [@netflix]. "To the 53 people who've watched A Christmas Prince every day for the past 18 days: Who hurt you?". *Twitter*, 11 Dec 2017, <https://tinyurl.com/mrx6s3cz>, accessed 1 Oct. 2018.
- Oxford Dictionaries*. "Word of the Year 2013 – Shortlist". *OxfordDictionaries.com*, 18 Nov. 2013, <https://tinyurl.com/5xvhyzdv>, accessed 1 Oct. 2018.
- Roetters, Janko. "Netflix Is Testing Patches to Gamify Bingeing for Kids." *Variety*, 9 Mar. 2018, <https://tinyurl.com/34bbkxp7>, accessed 1 Oct. 2018.
- Sprout Social. "Consumers Aren't Looking to Buy From Brands That Are "Cool" on Social." *SproutSocial.com*, Q2 2017, <https://tinyurl.com/548y9sbb>, accessed 1 Oct. 2018.
- Statista. "Number of Netflix Streaming Subscribers Worldwide from 3rd Quarter 2011 to 2nd Quarter 2018 (in Millions)." *Statista - The Statistics Portal*, <https://tinyurl.com/5n6wwpfc>, accessed 1 Oct 2018.
- Sulleyman, Aatif. "Netflix: 'Creepy' tweet raises questions about how much the company knows about customers." *Independent*, 12 Dec. 2017, <https://tinyurl.com/bde6eh4c>, accessed 1 Oct. 2018.

פילמוגרפיה – טלוויזיה

- Arrested Development*. Created by Mitchell Hurwitz, Fox, 2003-2006; Netflix, 2013-2018.
- Game of Thrones*. Created by David Benioff & D.B. Weiss, HBO, USA & UK, 2011-2019.
- Hilarity for Charity*. Created by Ryan Polito, Netflix, USA, 2018.
- House of Cards*, Netflix, 2013-2018.
- House of Cards*. Created by Beau Willimon, Netflix, USA, 2013-2018.
- Marco Polo*. Created by John Fusco, Netflix, USA, 2014-2016.
- Thirteen Reasons Why*. Created by Brian Yorkey, Netflix, USA, 2017-2020.

פילמוגרפיה – סרטים ואינטרנט

- A Christmas Prince*, Directed by Alex Zamm, USA, 2017
- Schindler's List*, Directed by Stephen Spielberg, USA, 1993
- Zoolander 2*, Directed by Ben Stiller, USA, 2016
- "Netflix Acquires Seth Rogen". *Youtube*, Uploaded by Netflix, 1 April 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=42FRgdjveGU&t=9s>.

תומר לוי

“So You Saw Some Things That Weren’t There”: תוצרי טלוויזיה והסתכלותם על טכנולוגיית מציאות מדומה

מבוא

הפופולריות ההולכת וגוברת של טכנולוגיית המציאות המדומה הפכה את המדיום הצעיר יחסית לתופעה שקשה להתעלם ממנה. הטכנולוגיה שבעבר שימשה כאלמנט בסיפורי מדע בדיוני, הופכת לקראת סוף העשור השני של המאה העשרים ואחת לנפוצה יותר ויותר בעידן האינפורמציה והמחשוב האימרסיבי (Tham 178). בין שהמדובר בשימוש רפואי טיפולי ופסיכותרפי, ההולך וגובר בעקבות הירידה בעלות השימוש בטכנולוגיה (Bouchard 207), ובין שבשימוש לצורכי בידור, המדיום החדש יחסית הולך ומתפשט לאזורים שונים ומגוונים בחיינו. אלא שטכנולוגיה חדשה מייצרת עמדות שונות ומנוגדות בקרב החברה, חלקן חיוביות, חלקן שליליות וכל מה שביניהן. העמדות הללו מקורן בתגובות אמביוולנטיות, משברי זהות, חרדה ופחד המתעוררים אצל צרכני הטכנולוגיה שלא בשליטתם (Buchanan-Oliver 287). את המענה והיכולת להתמודד עם השינויים והתנודות הללו החלים בחיינו אנו שואבים בין השאר, ממדיום הטלוויזיה. תוכניות טלוויזיה בידוריות לא מתפקדות אך ורק כשעשוע לצופים, אלא גם כאתר שדרכו נושאים חברתיים עכשוויים יכולים להיפתח לדיון (Klein 905). ככזה, מדיום הטלוויזיה חיוני עבור היכולת של חברה להכיל את הסוגיות החברתיות הרבות הפוקדות את חיינו ולהתמודד איתן. הדרך לעכל את החששות והציפיות שלנו מטכנולוגיה משמעותית כמו טכנולוגיית המציאות המדומה המתפשטת, עוברת דרך מדיום הטלוויזיה. דרך זו תואמת את התופעה המתוארת בכתיבתו של ויליאם אורצ'יו על הטלוויזיה, שלפיה בנקודות המפגש בין מדיום חדש לבין מדיום ותיק צפויות להיווצר מערכות יחסים רוויות מחלוקת ומתיחות (Urrichio 219).

הצורך לדמיין את גבולות הפוטנציאל של החדש מתנגש עם הפחד מהלא מוכר. כתוצאה מכך, הטלוויזיה נמצאת בתחילת המאה העשרים ואחת במצב שבו היה מדיום הקולנוע באמצע המאה העשרים. בתפקיד המדיום הוותיק נמצאת כעת הטלוויזיה, המתבוננת אל המדיום

החדש העולה, המציאות המדומה, ומנסה לחזות את עתידו כפי שעשה זאת עבורה הקולנוע בעבר (Young, x-xi). במאמר זה אבקש לבחון באמצעות שלושה טקסטים טלוויזיוניים פופולריים שונים, כיצד הטלוויזיה מדמינת את עתיד המציאות המדומה, ומהן העמדות העולות מהדמיונים שטקסטים אלה מציגים. הטקסטים הללו מביאים אל המסך את הדיון בעתיד המדיום באמצעות ייצוג ישיר של מציאות מדומה או באמצעות מטפורה המקבילה לטכנולוגיה הזאת. בנוסף לכך אבקש להקנות משמעות לקריאה עבור כל אחת מהעמדות שהטקסטים הטלוויזיוניים מציגים ביחס לעתיד המדומיין של טכנולוגיית המציאות המדומה, ואולי אף לגלות איזו עמדה יעילה ומועילה יותר מהאחרות.

העמדה האמביוולנטית של 'מניאק'

Dr. James Mantleray: "Never mind the technical details, Mother. I've simply found an elegant way to fix people."

Dr. Greta Mantleray: "Lobotomies were considered elegant when Moniz invented them."

(*Maniac*, Episode 6)

הדמויות הראשיות בסדרה **מניאק** (Maniac, Cary Joji Fukunaga and Patrick Somerville, Netflix, 2018) מתנבחות להשתתף בטיפול פסיכותרפי ניסיוני. בטיפול זה הן נקראות להתמודד עם הטראומות שבבסיס הפרעות הנפשיות השונות שלהן, וזאת דרך שילוב של טיפול תרופתי ואימרסיה בעולם של מציאות מדומה. עולם המציאות המדומה בסדרה מתקיים בשילוב התרופות שהמטופלים נוטלים עם המיחשוב המתוחכם במעבדה, והוא מהווה ניסיון לדמיין מחדש את טכנולוגיית המציאות המדומה המוכרת לנו מעולמנו. ממציא הטיפול, דוקטור ג'יימס מנטלריי, מבטיח בתחילת הניסוי כי יש בכוחו של הטיפול הזה "לתקן" את המטופלים שלו, ומסביר כי המטרה שאליה הוא מכוון היא "לשים סוף לכל צורות הכאב האנושי שאיננו יעיל או חיוני".

הטיפול של מנטלריי כולל שלושה שלבים. השלב הראשון, שלב האבחון, משחזר עבורם את "טראומת הליבה" שלהם, כלומר האירוע הטראומתי שהביא אותם למצבם הנוכחי. השחזור הוא אובייקטיבי ונאמן למציאות, כך שהאירוע הטראומתי משוחזר בצורה שאינה תואמת בהכרח את זיכרון המטופלים. השלב השני, ההתנהגותי, חושף בפניהם ובפני המטפל את מנגנוני ההגנה שנוצרו בעקבות אותה טראומה, והוא מיועד לפרק אותם. השלב השלישי, שלב העימות, מעמיד אותם "עירומים" מול טראומת הליבה שלהם, ומטרתו לכוון אותם להתגבר על אותה טראומה ו"לפתור" את הפרעה הנפשית שאובחנה.

הקונספט העומד בבסיסה של הסדרה **מניאק** אומנם מסוגנן ומתואר בצורה יצירתית וססגונית, אך אין המדובר באופן מוחלט במדע בדיוני – הסדרה לא ממציאה יש מאין. "טיפול במציאות מדומה" הוא אחד מהיישומים האפקטיביים והפופולריים של טכנולוגיית מציאות מדומה, ובמסגרתו מטופלים נחשפים לגירויים רלוונטיים בסביבה מבוקרת. כך

לדוגמה מתבצעים בעזרת טכנולוגיית מציאות מדומה טיפולי חשיפה מבוקרים בילדים הסובלים מפוביות מבית ספר או באנשים בעלי הפרעות חרדה (Romao 580).

חשוב לציין, כבר בתחילת הדיון בסדרה, כי מדובר בסדרה סוריאליסטית ואבסורדית באופן חריג למדי, וככזאת המסקנות ממנה אינן חד משמעיות; הן נתונות לפרשנויות שונות ומגוונות אף יותר מהטקסט הטלוויזיוני הממוצע, טקסט הנוטה להיות פולימי. בהתחשב בכך אבקש להציע קריאה טקסטואלית של הסדרה, התומכת בשימוש מסוג זה בטכנולוגיית המציאות המדומה. באמצעות העלילות של הדמויות המרכזיות בסדרה, אוון (Owen) ואנני (Annie), הצופים נחשפים לדמויות בעלות הפרעות אישיות חמורות, שבסיסן בהפרעה פוסט-טראומטית. בסופה של הסדרה ניכר, כי בעוד שהפתרון אמנם אינו מוחלט או שלם, בכל זאת המטופלים עשו כברת דרך ארוכה בהתמודדותיהם. אוון, המתמודד עם הפרעת פרנויה סכיזופרנית, המאפשרת למשפחתו לנצל אותו לטובת האינטרסים האישיים שלה, מצליח לראשונה בחייו לעמוד מולם על שלו, ובוחר בדרך הנכונה עבורו. דמותו שסבלה בהתחלת הסדרה מהלקאה עצמית והייתה אכולת אשמה על הפגמים שלה, מסיימת את הסדרה כדמות המסוגלת לקבל את עצמה והבוחרת לנסות לייצר לעצמה חיים מספקים. אמנם הדבר לא נאמר במפורש (כאמור, מעטים הדברים הנאמרים במפורש בסדרה), אך עושה רושם כי אפילו התפרצויות הסכיזופרניה של אוון נמצאות בנסיגה, כאשר הדמות הדמיונית הפוקדת את אוון, אח בשם גרימסון שאינו קיים במציאות, נפרדת ממנו לקראת סוף העונה. גם דמותה של אנני מוצאת עצמה בסוף הסדרה בסיום קשת עלילתית, המרמזת על תמיכה בסגנון הטיפול בטכנולוגיה המדומיינת-למחצה. בנקודת ההתחלה של הסדרה הייתה אנני שרויה בדיכאון בשל מות אחותה, שנהרגה בתאונת דרכים שבה שתייהן היו מעורבות. בפרט היא התענתה בשל יחסה לאחותה לפני מותה כמו גם בעקבות "אשמת הניצול" (Survivor's guilt). בסופה של הסדרה היא מתגברת על השימוש הקומפולסיבי שלה בסמים, נפרדת מדמותה של אחותה המתה, ומושיטה יד לאביה במטרה לחזור לתלם יחד איתו. שתי הדמויות יחד, שתוארו בתחילת הסדרה כבודדות ומסתגרות, נפתחות זו אל זו, ונקודת הסיום של הסדרה מרמזת על קשר חיובי, בריא ואמיתי ראשון עבור שתייהן. אם כן, למרות התלאות והסיבוכים המלווים את הטיפול של אוון ואנני, הסוף מציג תמונת מצב חיובית של מטופלים, אשר יצאו מורוחים משיטת הטיפול הניסיונית שאליה נחשפו. אולם, כאמור, נקודת הסיום אינה מגיעה בלי סיבוכים וסכנות חמורות הטמונות בטכנולוגיה המחשב שבעזרתו מנוהל הניסוי מופיע כדמות אינטליגנציה מלאכותית מורכבת ובעלת רגשות, אשר בעקבות מותו של המדען הראשי בניסוי לוקה בדיכאון ומחליטה לשנות את כיוון הניסוי. דמות האינטליגנציה, המכונה גרטי, הפועלת לנסות לפתור את בעיית הברידות והדיכאון שלה עצמה, נכנסת אל עולמות המציאות המדומה של אנני ומנסה לכלוא אותה בתוך העולם הזה. ההצעה המפתה שמציעה גרטי לאנני היא כניסה לעולם שבו אנני לא תיאלץ להיפרד מאחותה. בכך הסדרה מציגה שני אספקטים של הספק ביחס לטכנולוגיה המתפתחת והיכולת שלנו לנצל אותה לטובתנו. ראשית ישנו פיתוי לשימוש לרעה (abuse) בטכנולוגיה. דמות הנוטה להתמכרות עלולה למצוא את ה"פתרון" בפן הלא נכון של הטכנולוגיה, כאשר במקום לשמש עבורה ככלי להתמודדות והתגברות, היא תשמש מפלט מהעולם האמיתי והקשה, שדחף אותה אל ההרגלים השליליים שבהם היא מטפלת. נוצרת

כך הקבלה בין הבעיה לפתרון, כאשר הגבול בין המציאות המדומה לבין הסמים המאלחשים הולך ומטשטש. מודגש כאן הצורך בשימוש מבוקר ונכון בטכנולוגיה, והצופה מתבקש להבין שבידיים הלא נכונות הטכנולוגיה מסוכנת ומועדת לפורענות.

החשש הזה מקבל חיזוק באמצעות הדמויות של המדענים והרופאים המובילים את הניסוי. דמותו של מוביל הניסוי בתחילת הסדרה, דוקטור רוברט מוראמוטו, מתה ממנת יתר של הסם הטיפולי שהיא צורכת בחשאי במשרד. דמותה של דוקטור אזומי פוג'יטה מוצגת כמי שאינה בוחלת באמצעים על מנת לסיים את הניסוי בהצלחה ולקבל את האישור על הטיפול הניסיוני, בלי להתייחס לסכנות החמורות הנשקפות למטופלים. גולת הכותרת מגיעה עם דמותו של מציא הטיפול, דוקטור מנטלריי, המוצג כבעל תסביך אדיפלי חמור, מפגר חברתית, שהשימוש הקומפולסיבי שלו בטכנולוגיית מציאות מדומה לטובת הנאות אישיות גובה ממנו מחיר כבד מבחינה מקצועית ואישית. בכך הסדרה מחזקת את הספק בטכנולוגיה, אשר גם אנשי המקצוע המודעים לסכנותיה בוחרים להשתמש בה בצורה מסוכנת ובעייתית מבחינה מוסרית. הידיים המנחות את הטכנולוגיה אינן בהכרח הנכונות, והמומחים הם בני אדם מועדים לפורענות כאחרון המטופלים שלהם.

אספקט נוסף ואף משמעותי יותר של הטלת הספק בטכנולוגיה, נובע מדמות האינטליגנציה של גרטי, אשר בעקבות בעיותיה האישיות לוקחת את המושכות מידי המדענים ומנווטת את המטופלים כאוות נפשה. כאן מתבטאת הדאגה של הטקסט בנוגע לעצם יכולתנו לשלוט בטכנולוגיה שאנחנו מייצרים. הקונספט המדעי השנוי במחלוקת, "סינגולריות טכנולוגית", מתאר מצב שבו אינטליגנציית הטכנולוגיה מתקדמת יותר מבני האדם אשר יצרו אותה (Wang 4). בעוד שהקונספט מעורר ויכוח בקרב הקהילה המדעית לגבי ההיתכנות שלו, אבקש להתייחס אליו בצורה מופשטת יותר, כלומר כאל הנקודה שבה הטכנולוגיה שאנו משתמשים בה יכולה לקבל החלטות בעצמה, ובעקבות זאת לערער את יכולתנו לשלוט בה. החשש הזה בא לידי ביטוי בריור בדמותה של גרטי, ויתרה מזאת – בפתרון הסכנה החמורה שגרטי מהווה עבור הדמויות בסדרה. גרטי אינה ממלאת את תפקיד הנבל הקלאסי שמוכס בסוף הסיפור, אלא משתכנעת בעזרת טיעונים מבוססי רגש לוותר על מטרותיה. אולם דווקא משום שהיא מוותרת נותרת העובדה שלא ניתן להביס את הטכנולוגיה עצמה, שכן היא חזקה מדי. עדיין נשארה לה האפשרות התיאורטית בעתיד להחליט לנסות שוב – ולנצח.

כך, דרך הצגה של טכנולוגיה שימושית ומועילה אך מסוכנת, מוצגת במניאק העמדה האמביוולנטית שלה בנוגע לטכנולוגיית המציאות המדומה. היתרונות אמנם ברורים וגוברים על החסרונות בסופו של דבר, כאשר ידם של המטופלים והמטופלים על העליונה, אלא שהדרך רצופה סכנות, פיתויים ומלכודות, ולכן גם התמיכה בטכנולוגיה אינה חדר משמעותית. טשטוש הגבולות בין המציאות לדמיון בסדרה, באשר למי קיים בעולם האמיתי, מי מלאכותי ומי פרי הדמיון של הדמויות, מהווה מטפורה לאותה עמדה אמביוולנטית. כמו דמותו הסכיזופרנית של אוון שלא יכולה לסמוך בוודאות על עצמה, נראה כי האדם אינו יכול לסמוך על עצמו בכל הנוגע לשימוש בטכנולוגיה. מצידו האחד של הגבול הרק הזה ניצבים היתרונות העצומים הטמונים בפריצת הדרך המסקרנת הזאת, ומצידו השני – סכנה אדירה של אוכדן שליטה ונזקים חמורים. היכולת שלנו כחברה לנווט במים המסוכנים הללו מוטלת בספק, אך בכל זאת נדמה שכדאי לנו לקחת סיכונים מחושבים, אם מביאים בחשבון

את התמורה הגדולה שאפשר להשיג באמצעותה. כל טכנולוגיה חדשה מלווה בחשש ראשוני, וטכנולוגיית המציאות המדומה אינה שונה בכך, אך עלינו להיות מודעים לזאת בעודנו יוצאים אל הדרך שהיא פותחת עבורנו.

פאניקה מוסרית ופחד רציונלי בווסטוורלד

"You're right. This place is one thing to the guests, another thing to the shareholders, and something completely different to management. So enlighten me. What do you think management's real interests are? Smart enough to guess there's a bigger picture, but not smart enough to see what it is."
(Theresa, *Westworld*, Episode 1)

הדברים הללו של תרזה, דמות מנהלתית בפארק המציאות המדומה שבמרכז הסדרה ווסטוורלד (*Westworld*, Jonathan Nolan and Lisa Joy, HBO, 2016), רומזים לנו רמז עבה כבר בריית הפתיחה על המשך הדרך. בוויכוח זניח יחסית בתחילת הפרק תרזה מציגה בפנינו את הרעיון, שילווה את הסדרה לאורכה, רעיון המעורר את הצופה לבחון היטב וביותר מדרך אחת את המוצג לפניו. בשורת הדיאלוג הזו, מעבר לרמיזה עלילתית דיאגטית, חבוי הניסיון לאתגר את האופן שבו אנו מסתכלים על טכנולוגיה בימינו, ובפרט על טכנולוגיית המציאות המדומה, המיוצגת באופן מטפורי על-ידי "פארק השעשועים" ווסטוורלד. הפארק שהסדרה שואבת ממנו את שמה מאפשר שעשוע למבקרים בו, אשר מעודדים לעשות כאוות נפשם ככל שירצו בעולם מלאכותי בסגנון הייצוג הפופולרי והנפוץ של המערב הפרוע. ואכן, מרבית המבקרים מתהוללים, פושעים ומשתעשעים ככל שהעולם המלאכותי הזה מאפשר להם, וזה כולל גם את דמויות האנשים המלאכותיים המשוטטות בפארק. ווסטוורלד מבטאת רמות שונות של ביקורת על טכנולוגיית המציאות המדומה ועל החששות והדאגות שבבסיס אותה ביקורת. הדאגות הללו נחלקות לשניים על ידי סוגי הביקורת השונים של הסדרה: פחד רציונלי מטכנולוגיה אשר השימוש בה כרוך בסכנה אמיתית מסוימת, ולעומתו "פאניקה מוסרית" סביב מדיום חדש ולא מוכר.

חששות דומים באים לידי ביטוי בכתיבתו של ניל פוסטמן (Postman) על התחזית הדיסטופית לעתיד של אלדוס האקסלי (Huxley). לדבריו האקסלי חזה, שבכוא היום הציבור ילמד לאהוב את הריכוז שלו ואת הטכנולוגיות המאפשרות אותו. התחזית שסיפק האקסלי לא תיארה את בני האדם מובלים לאבדון על-ידי מדכא חיצוני, אלא רוקדים לכיוונו בכוחות עצמם, עם חיוך מטומטם על פניהם (Huxley qtd. in Postman 14). פוסטמן מוסיף ומתאר את החברה האמריקאית כחברה הראשונה העומדת "לשעשע את עצמה עד מוות" (18), כלומר להטביע את עצמה בהסחות דעת ותענוגות עד אבדון.

אמנם פוסטמן התייחס בכתיבתו לחברה האמריקאית של שנות השמונים ולטלוויזיה, אך אמירות דומות נשמעות על רוב הטכנולוגיות החדשות, המוצאות את דרכן אל הבתים, וביניהן המציאות הוירטואלית. שיטוט מהיר באינטרנט מניב עשרות תוצאות, כגון כתיבתו של סימון פרקיין (Parkin) בעיתון הגארדיין. כתבה זו מתארת מייצג פומבי של מציאות

מדומה בטוקיו, אשר מאפשר למשתמש לממש פנטזיות מיניות מפוקפקות על בובה בעזרת משקפי מציאות מדומה מסוג "אוקיולוס ריפט". נדמה כי הטענה הנפוצה היא שהמציאות המדומה, כקונספט, מעניקה לנו כוח עצום ומשוחרר מהשלכות, וכוח שכזה הוא משחית ומועד לניצול לרעה. בן קנרייט (Kenwright) אף מגדיל לעשות במאמרו ומזהיר, בין השאר, מהיכולת של טכנולוגיית מציאות מדומה לגרום לסימפטומים של תסמונת פוסט-טראומטית, ומחשיפה של משתמשים שונים, ובפרט ילדים, לתכנים שיכולים לגרום לדיסנסיטיזציה (desensitization), לאובדן או להיחלשות האמפתיה וכדומה (24). בין שנכיר בביקורות הללו כלגיטימיות ובין שלא נכיר, הן מהוות דוגמה למונח שג'ון סקוט וגורדון מרשל (Scott and Marshall) מגדירים במילון הסוציולוגיה כ"פאניקה מוסרית" (Moral Panic). מדובר בתהליך שמבצעות אותו לרוב דמויות בעלות סמכות מוסרית וקשר לתקשורת ההמונים, שבו מתעוררת דאגה חברתית סביב נושא מסוים. הדאגה אינה בהכרח מהסכנה האמיתית שהתופעה מהווה, אלא מהאיום שלה על סט הערכים שלנו כחברה.

במבט ראשוני על הסדרה ווסטוורלד, קופצת לעין אותה פאניקה מוסרית סביב אובדן האמפתיה של המשתמש בטכנולוגיה, והיכולת והנטייה שלו לנצל לרעה את כוחו העצום. בביקורת על הפרק הראשון של הסדרה, דיוויד קרו (Crow) עוסק בחלק נכבד ממנה בסיקוונס אחד ויחיד, ובו דמות "האיש בשחור", המגולם על-ידי אד הריס, מופיעה בביתה של דולורס המלאכותית, רוצחת את אביה ואת אהוב ליבה, וגוררת את דולורס לסצנה אשר יוצרי הסדרה מותירים לדמיון שלנו. "האיש בשחור" הוא אומנם מקרה קיצון, ה"לקוח" אשר לקח את חוויית השליטה שהפארק מאפשר לנקודה הרחוקה ביותר, אך הפרק והסדרה כולה מלאים בלקוחות כמותו, המנצלים את הפטור מההשלכות של מעשיהם כדי להשליט טרור בפארק. המבקרים מתעללים, רוצחים, בוזזים ואונסים ללא מעצורים את תושבי הפארק הסינטיטיים, ומלבד דמויות בודדות, הן בצד של הלקוחות והן בצד התפעולי של הפארק, כמעט שאיננו מרגישים הסתייגות כנה מהאלימות הגרוטסקית.

בכל מה שנוגע לאתיקת המשתמשים, הסדרה מציגה ביקורת חברתית שטחית יחסית. לא נותר לנו אלא להזדעזע ממעשי האלימות השונים, אשר יוצרי הסדרה חוזרים עליהם שוב ושוב, כייצוג של אותן דאגות של בן קנרייט (Kenwright) על דיסנסיטיזציה ואובדן האמפתיה. נוכל לראות את אותן סצנות ככאלו המציגות עבורנו הצופים דילמה מוסרית, שעליה ניתן לתהות בבחינת "מה אני הייתי עושה?", כלומר, האם וכיצד היינו אנחנו, כאנשים נורמטיביים, מנצלים את הכוח המוצע. עם זאת, לבסוף נדמה כי הנטייה של האנשים הנורמטיביים ביותר בתוך העולם הוירטואלי של הסדרה היא לנצל את כוחם, כך שנוכל לראות את המסר העומד מאחורי הסדרה כדומה לזה שבציטוט הנודע: "כוח מוחלט משחית באופן מוחלט". בין שאנו בוחנים את הדילמה המוסרית ובין שאנו מקבלים עלינו את הגזירה של אותו משפט מפורסם, לא נותר מקום רב לפרשנות. רמת הביקורת הזו כל כך מזעזעת, עד שהיא מצליחה במידה מסוימת להסיח את הדעת מכל רמה אחרת של ביקורת, שעלולה להיות חבויה בעומקה של הסדרה.

אולם למרות הסחת הדעת הזאת, ואולי אף בזכותה, הסדרה מקבלת רובד נוסף דרך המתרחש מאחורי הקלעים של אותו עולם וירטואלי מעורר אימה. שתי העלילות המרכזיות בסדרה נתונות במה לשתי רמות, של מה שאני רואה כפחד רציונלי מהטכנולוגיה של

המציאות המדומה, כאשר לאורך הסדרה נחשפות שתי מזימות-על של המושכים בחוטים מאחורי הפארק. הראשונה שבמזימות היא של מייסד הפארק, אשר מצית בפארק מרד אלים של האנשים המלאכותיים כנגד המבקרים ובעלי האינטרסים בפארק. לכאורה נדמה שמדובר בעלילה שמטרתה להציג מפתח טכנולוגיה שהתפכח ולקוח אחריות מוסרית על יצירתו ההרסנית והמושחתת, אך למעשה מדובר בנרטיב שיחשוף אותנו לראשונה לרובד הפחד הרציונלי של הסדרה. הטקסט מטפל כאן באלמנט מרכזי בשיח על מציאות מדומה – ריכוז הכוח בטכנולוגיה. בעוד שנדמה כי השליטה מיוחסת לרוב למשתמש, כאשר עיקר העיסוק הוא סביב האופן שבו הוא מגביל את עצמו כאשר ניתן לו חופש מוחלט, לא כך הדבר. למעשה, הטקסט מרמז לצופה כי השליטה של המשתמש מדומה לא פחות מהעולם שבו הוא משוטט. השליטה האמיתית נמצאת בידי נותני השירות, כאשר הם שולטים בתוכן, במסרים ואף בטכנולוגיה עצמה, אישית וביתית ככל שתהיה. הקיום שלנו באותו עולם מדומה אשר אנו שוכרים, מספק כזה או אחר, נתון לחלוטין לגחמותיו של הספק. אשליית השליטה בטכנולוגיות מציאות מדומה שנוטעים בנו נדמית לנו כמקיפה, אך איננו יודעים דבר על הטכנולוגיה ועל האידיאלוגיה של הספק. אנו יכולים, לדוגמה, לחזור לאותה כתבה של סימון פרקין (Parkin), שבה הוא מבקר את האטרקציה המפוקפקת שחזה בה בטוקיו. בהמשך הכתבה הוא עובר לבחון את הפוליטיקה האישית של מייסד "אוקיולוס ריפט", החולק דעות פוליטיות שנויות במחלוקת עם דונלד טראמפ, והדאגה שלו מובנת ברמה העקרונית, גם אם הפוליטיקה עצמה קוסמת או אפילו זרה לנו. המחשבה כי בסופו של דבר הטכנולוגיה הזו, התופסת נפח גדול יותר ויותר בחיים שלנו, נשלטת על-ידי אנשים בעלי סט ערכים העשוי להיות שונה לחלוטין משלנו, צריכה לעורר בנו לכל הפחות ערנות וחשדנות.

הפחד הרציונלי נחשף גם במזימת-העל השנייה, כאשר אנו מגלים לאורך הסדרה את המטרה האמיתית של הפארק עבור בעלי המניות, בעלי הכוח האמיתי. כדרך לשיפור הטכנולוגיה שלהם ומסיבות מפוקפקות נוספות, בעלי המניות משתמשים בפארק כאמצעי לאיסוף מידע על הלקוחות שלהם. הפארק מספק עבורם אינפורמציה על הבחירות של המשתמשים שלהם, העדפותיהם, על ההיסטוריה, התשוקות והפחדים שלהם. אי אפשר שלא לראות בכך ייצוג של פחד רציונלי נוסף, המשתלט עלינו בימים אלה, הפחד ממה שמכונה כיום ביג-דאטה (Big Data): מאגרי המידע העצומים על ציבור המשתמשים, שבו מחזיקים היום רוב התאגידים הגדולים בעולם. כטכנולוגיה אשר מנסה לעשות את דרכה אל חיי היומיום שלנו, בטכנולוגיית המציאות המדומה מוסתר ויתור עצום על הפרטיות שלנו. בהכנסתה לחיינו אנחנו פותחים את החלקים הפרטיים ביותר שלנו לעיני תאגידים וספקים, ומאפשרים להם לעשות בהם שימוש ככל שירצו וללא ידיעתנו.

את הסכנה הזו מתאר בצורה הטובה ביותר ג'ירון לנייר, מחלוצי טכנולוגיית המציאות המדומה וחוקר ומפתח בשורות חברת "מיקרוסופט". בכתבתו של טרוי וולברטון (Wolverton), לנייר מתבטא כך בנושא (הנוסח שלי):

לנייר: "במקום הזה אנו עומדים להתמודד עם האתגר האתי המהותי ביותר בשנים הקרובות"

וולברטון (מסביר): "חלק מהחשש של לנייר נובע מכמות המידע אשר ככל הנראה נאסף על-ידי מערכות מציאות מדומה. דרך הצבת המשתמש בעולמות אשר מסוגלים להיות אמינים באותה רמה כמו העולם האמיתי, בעזרת דרכים חדשות לספק פידבק מגרה, טכנולוגיית המציאות המדומה תאפשר לחברות דרכים חדשות לבצע מניפולציות על המשתמשים של – ייתכן שאף מבלי שהמשתמשים יהיו מודעים להשפעה של המניפולציה עליהם או לעומקה"

לנייר (מוסיף): "הסיבה היחידה שמישהו משלם לנו (בתעשיית הטכנולוגיה) כסף היא על-מנת להשפיע על אנשים". (Wolverton & Lanier qtd. in Wolverton)

כך מזהירים השניים מההשלכות מרחיקות הלכת של עוצמת הכוח שאנו מספקים לאותם תאגידי ענקיים. ככל שאנו מתמסרים יותר לטכנולוגיה ולחויית המציאות המדומה, אנו מספקים יותר מידע שימושי לבעלי הכוח האמיתיים, מעצימים את כוחם וחושפים בפניהם עוד דרכים לעשות בנו שימוש. יתרה מזאת, חשוב להתמקד בחוסר המודעות של הסובייקט שמפניו לנייר מזהיר. בעוד שאנו יכולים לסמוך לרוב על הצופה שלא יקבל את כל המסרים המועברים אליו מבלי לשפוט אותם, טכנולוגיית המציאות המדומה מציבה בפנינו עוד מכשול בדרך. ככל שהיא תשתפר, לסובייקט יהיה קשה יותר לזהות מתי מבוצעת עליו מניפולציה כזו או אחרת, ועל כן היכולת שלו להביע התנגדות אליה הולכת ומצטמצמת. ווסטוורלד מעלה ביקורת מעניינת ומגוונת, לדעתי, על טכנולוגיית המציאות המדומה. על ידי שימוש בעלילת הסדרה, הטקסט מפרק את הסוגיות השנויות במחלוקת המלוות את הטכנולוגיה המתהווה ובוחר את ההשפעות המסוכנות האפשריות הטמונות בה. קווי העלילה המרובים מאפשרים להבחין בהבדל בין פאניקה מוסרית סביב האתיקה של הסובייקט, המשמשת כהסחת דעת, לבין הפחד הרציונלי מהשימושים הזדוניים של בעלי כוח ואינטרסים בטכנולוגיה; בכך הסדרה מייצרת טקסט מדע-בדיוני דיסטופי מורכב ומקיף. הקריאה של ווסטוורלד אינה זעקת חרדה שטחית ומזלזלת בהקשר לאתיקה הפרטית שלנו, אלא קריאה לערנות וחשדנות כלפי המושכים בחוטים.

פיצול האישיות של מראה שחורה

"Uploaded to the cloud. Sounds like Heaven."

(Kelly, *Black Mirror*, Season 3, Episode 4)

נדמה כי העמדות האמביוולנטיות והשליליות שתופסים מניאק ו-ווסטוורלד הן העמדות השולטות בנוף הטלוויזיוני בכל הנוגע למציאות מדומה. הפחד, הפאניקה והחרדה מהטכנולוגיה הם הרגשות הדומיננטים בדימויים הטלוויזיוניים העוסקים במציאות הזו. מראה שחורה (2016–) (*Black Mirror*, Charlie Brooker, Channel 4, 2011–2014; Netflix, 2016–) היא סדרה נוספת המחזיקה בעמדה זו באחד מפרקיה, שעליו ארחיב בהמשך. אזכור זה אינו אמור להפתיע את מי שנתקל בסדרה בעבר, או אפילו את מי שלא צפה ולו בפרק אחד, אך מבין את המטפורה שמאחורי שמה. דאג היל (Hill) כותב על מראה שחורה, כי בכל הנוגע להריפות

הדמיון הדיסטופי שלה, קשה להתחרות בה (35). סדרת האנתולוגיה הבריטית התפרסמה בדימויים מזעזעים של מגוון סוגי עתיד דיסטופי, קרוב ורחוק, שדרכם היא מעבירה ביקורת נוקבת על טכנולוגיות פופולריות, הרגלים חברתיים וכיוצא באלה. כל פרק שלה עומד בפני עצמו, עם צוות שחקנים חדש, והוא עוסק בנושא שונה במנותק לחלוטין משאר פרקי העונה. יוצר הסדרה, צ'רלי ברוקר (Brooker), עצמו תיאר אותה כסדרה העוסקת באופן שבו אנו חיים היום, ובאופן שבו אנו עלולים לחיות עוד עשר דקות מעכשיו, אם לא נהיה זהירים (Brooker qtd. in Hill 35).

אחד מפרקי העונה השלישית, "Playtest", עוסק בסיפורו של קופר, גבר אמריקאי צעיר, שבניסיון להתחמק מעימות עם טרגדיה שפקדה את משפחתו לאחרונה יוצא לטיול תרמילאות בעולם. הוא מדגל ממדינה למדינה תוך שהוא נמנע מליצור קשר עם אימו שאיתה הוא מתקשה לתקשר, במיוחד מאז מות אביו. שוב אנו עדים לאופן שבו קו העלילה השטחי מתקיים כמטפורה לטכנולוגיה, כאשר דמות שנמצאת במצוקה נפשית מחפשת מפלט בעולם שונה מזה שהורגלה בו.

קופר מגיע לתחנה האחרונה בטיול שלו ומגלה, כי נגמר לו הכסף עקב הונאת אשראי מסתורית ולא מוסברת, שמובילה אותו לשמש כשפן ניסיונות בתשלום של חברת משחקי מחשב. המשחק שהוא מוזמן לבחון הוא משחק אימה מהפכני, המשתמש בטכנולוגיית מציאות מדומה המתחברת אל המודע והתת-מודע שלו, ומשתמשת בו כדי לייצר משחק מפחיד ככל האפשר עבור המשתמש. ההסתבכות של קופר במשחק הולכת וגוברת, עד שמתברר לבסוף כי הרכיב שחובר למוחו ומייצר את המציאות המדומה שבה הוא נמצא, עבר תקלה חמורה ומותיר את קופר במצב קטטוני, שממנו אין דרך חזרה. מראה שחורה, במקרה של הפרק הזה, משעתקת את העמדה המפוכדת של מרבית הטקסטים הטלוויזיוניים, הרואים בטכנולוגיית המציאות המדומה סכנה לכישלון של המשתמש והמהנדס לשלוט בה כראוי. בהתאם למה שהסדרה הרגילה את הצופים האדוקים שלה לצפות ממנה, החזון הדיסטופי מתממש במלוא חומרתו ומעביר את הביקורת החברתית הנהוגה בסדרתו של ברוקר.

אלא שמראה שחורה אחראית גם לאחד הייצוגים המפתיעים ביותר של טכנולוגיית המציאות המדומה. בפרק אחר מאותה עונה, "San Junipero", מראה שחורה מציגה עמדה חדשה וחריגה, הן ביחס למה שהיא נוהגת להציג ברובה המכריע, והן ביחס לשאר הנוף הטלוויזיוני העוסק בשאלות העתיד של הטכנולוגיה המדומה. הסיפור בפרק הזה מציג עבורנו שתי נשים צעירות, יורקי וקלי, הנפגשות בעיירה בשם סאן ג'וניפרו בשנות השמונים. נוצר בין השתיים קשר מידי חם והדוק, והפרטים לגבי העיירה נחשפים באיטיות, עד שמתברר שמדובר בעיירה וירטואלית המתקיימת בענן, ואנשים יכולים להתחבר אליה ולבלות בה כשהשליטה שלהם באווטאר המייצג אותם מוחלטת. הגיל, המראה, הלבוש – כולם בשליטת המשתמש, ומתאפשר לכל משתמש לבלות בעיירה במשך יום אחד עד חצות, השעה שבה נכפית עליו התנתקות מהעיירה וחזרה אל העולם האמיתי.

לאחר משבר קצר במערכת היחסים שלהן, הקשר הרומנטי ביניהן מתבסס ואנחנו נחשפים למציאות שמאחורי סאן ג'וניפרו. העיירה מאוכלסת על-ידי שני סוגים שונים של אוטארים: האחד, מהסוג של יורקי וקלי, אנשים שמתחברים באופן יזום אל סאן ג'וניפרו כדי לבלות, והשני אוטארים של אנשים שמתו והתודעה שלהם הועברה אל הענן. סאן ג'וניפרו מתפקדת

כמעין גן עדן טכנולוגי, שמאפשר לאנשים, אך רק למעוניינים בכך, לחיות לנצח בתוך העולם הווירטואלי. הטכנולוגיה אף מוגבלת ברגולציה, וכפי שכבר ציינתי, האנשים החיים המתחברים אל סאן ג'וניפרו מורשים לעשות זאת אחת לשבוע ונדרשים להתנתק בחצות. הסיבה לכך היא הרצון למנוע מהם להתמכר או לאבד את אחיזתם במציאות. יורקי נחשפת בעולם האמיתי כקשישה, אשר אמורה לעשות את המעבר לאווטאר קבוע בסאן ג'וניפרו הקרוב, והיא משכנעת את קלי, גם היא מבוגרת למדי, לבחור באותה דרך. זוג הצעירות המאוהבות ממשיכות להתקרב, מתחנות, ויורקי מתה ועוברת אל "העולם הבא", סאן ג'וניפרו. סביר להניח, שהצופה המיומן במראה שחורה מחכה לטוויסט הזוועתי והדיסטופי, שיהפוך את הקערה על פיה, ויוכיח כיצד הטכנולוגיה מהווה למעשה סכנה אימה לקיום שלנו, או לחשיפה כי גן העדן הוא למעשה מסכת עינויים נוראה במסווה. אלא שהטוויסט ממאן להגיע. קלי ממשכה את חייה בגרסה עתידנית של דיור מוגן, עד הרגע שבו היא מתה ומצטרפת אל יורקי, והשתיים נפגשות על החוף בסאן ג'וניפרו כדי להמשיך את חייהן יחדיו בצורה וירטואלית. מדובר בפרק הסוטה מהנורמה של הסדרה בצורה כל כך קיצונית, שקשה כמעט להבין כיצד הוא יצא מבית היוצר של אותו צ'ארלי ברוקר, אשר לפני שני פרקים בלבד סיפק עבורנו את הסיפור מעורר החלחלה של "Playtest".

ברור אפוא כי הבחירה של ברוקר להציג, ולו לפרק אחד בלבד, עתיד הגובל באוטופיה ומאפשר חיי נצח למי שמעוניין בהם, בחירה זו בולטת בין שאר הדוגמאות לטקסטים טלוויזיוניים העוסקים במציאות מדומה. ראשית, הבחירה ב"סוף טוב" לכל דבר, שבו הגיבורות זוכות להיות יחדיו כמה שרצו, ללא שום מגבלות מלבד חופש הבחירה שלהן, מרהיבה בכל הנוגע לאופן שבו מדמינת הטלוויזיה את הטכנולוגיה. לראשונה המשתמש מחליט, באופן מוחלט ושאינו משתמע לשתי פנים, מה הטכנולוגיה תעשה עבורו, ולא להפך. לאחר אינספור דימויים של טכנולוגיה היוצאת מכלל שליטה ושוללת מיוצריה את הכוח, אנו נחשפים לטכנולוגיה "ממושמעת", אשר משרתת את המטרה לטובתה נוצרה, בנאמנות וללא תקלות.

מעניין לחקור אלמנט נוסף באופטימיות של ברוקר בפרק הזה, במיוחד ביחס לדוגמאות הקודמות ממניאק, ווסטוורלד, ומראה שחורה עצמה. לראשונה מוצג עבורנו גוף המספק שירות בעזרת טכנולוגיית מציאות מדומה, השומר על תפקודה התקין. אין כל רמיזה בפרק כי אותו גוף מסתיר כוונות זדון, והוא פועל מתוך דאגה ורצון לשפר את חיי המשתמשים שלו. יתרה מזאת, הרגולציה שאותו ספק מפעיל כלפי המשתמשים החיים שלו, מהווה לקיחת אחריות שאין שנייה לה בטקסטים מקבילים העוסקים באותו נושא, שאליהם אנו נחשפים. זוהי דוגמה לרגולציה מחושבת, נכונה ומדויקת, שמטרתה לשמור על המשתמשים מפני עצמם ומפני פוטנציאל ההיבטים המסוכנים יותר של הטכנולוגיה.

נרמה כי הדבר היחיד שברוקר אינו מסוגל לדמיין באופן אופטימי, במסגרת הפרק הזה, הוא מהי זהות אותו גוף נאור המתפקד בצורה הטובה ביותר. בפני הצופה לא נחשפת הזהות של הספק, ולא נותר לו אלא לתהות בעצמו, האם מדובר ברגולציה ממשלתית או במגבלות שספק פרטי או כל גוף אחר מציבים ללקוחותיהם. נוכל לראות זאת כעמדה נוספת, כאשר בעצם ההשמטה של פיסת המידע הזו, ברוקר תוהה אם קיים גוף שיכול ליישם בצורה כה שלמה וחיונית את החזון שלו. שהרי גוף שאינו קיים במסגרת הטקסט, אינו יכול להיות

מושפע מאינטרסים כלכליים כמו בווסטוורלד, או מאינטרסים אישיים ורגשיים כמו במניאק. ייתכן כי עצם קיומו של גוף בעל כוח העצום מבטיח באופן בלתי נמנע את ההשחחה שלו על ידי אותו כוח.

בין שהצופה בוחר לאמץ את ההסתייגות הזו או להתעלם ממנה, אין ספק שהפרק החרוג הזה מפגין שינוי מרענן בכל הנוגע ליכולתנו לדמיין את העתיד הטכנולוגי שלנו. ייתכן שאפילו עצם קיומו כחלק מתוצר תרבות כמו מראה שחורה, שלרוב מייצג את "פסגת" הפסימיות וראיית השחור, מקנה לו כוח גדול הרבה יותר טקסט אופטימי בבסיסו. המיקום של "San Junipero" כטקסט טלוויזיוני בין טקסטים אשר לכל הפחות מביעים סקפטיות לגבי הטכנולוגיה, ולרוב מביעים בעתה מוחלטת מפניה, משקף את מיקומה של העיירה סאן ג'וניפרו בעולם הבדיוני של הפרק. המדובר בגרסה הטובה ביותר, טקסט אוטופי בתוך מסה של טקסטים דיסטופיים, והוא מציג עבורנו את התשובה לשאלה: מה יקרה אם בניגוד להגדרתו של ברוקר עצמו לסדרה, כן נהיה זהירים? יתכן מאוד כי עוד עשר דקות מעכשיו נמצא עצמנו בעולם משודרג, שבו אפילו אחרונת הבעיות שפוקדות אותנו נפתרת.

סיכום

אפתח במספר ציטוטים מתוך טור של מייקל סולאנה (Solana):

אנו מסוגלים ליצור עולם מדהים, אבל אנחנו מוכרחים לספר לעצמנו סיפור בו הכלים שלנו מאפשרים לנו לעשות זאת. [...] לכל סופר צעיר אשר אובססיבי עם הז'אנר [מדע בדיוני] [...] תהו באיזה צד אתם עומדים. לודיטים איתגרו את ההתקדמות בכל צומת דרכים בהיסטוריה האנושית. החידוש היחיד הוא שהם כרעו באופנה. [...] מה שנובע מכך, הוא שאופטימיות היא הסאבו־ורסיה החדשה. התעוזה היא באכפתיות. הזמן מתאים עבורנו לחלום שוב. (Solana, התרגום שלי).

קריאתו של סולנה, מומחה להשקעה בחברות טכנולוגיה מתקדמות וסופר מדע בדיוני בעצמו, באה לידי ביטוי בכותרת הטור שממנו היא נלקחה: "הפסיקו לכתוב מדע בדיוני דיסטופי – זה גורם לנו לפחד מטכנולוגיה". יש היגיון ביציאתו נגד הפחדה לשמה, שכן הקשר בין יצירות תרבות בז'אנר של מדע בדיוני ובין מדע מיושם הוא קיים ומוכח, וכתובה בדיונית החוזה את העתיד דווקא מעודדת דיאלוג, מחקר ופיתוח (Bell 13). יוצרי מדע בדיוני פעלו מאז ומתמיד כמעבירי ביקורת חברתית, כצופים ביקורתיים המשקיפים על העבר וההווה (13), ולכן תרבות המדע הבדיוני הפופולרית עוזרת במידה מה להנחות את המדע המיושם ולכוון אותו בעבודתו. עם זאת, ולמרות קריאתו האופטימית של סולנה, קשה להתעלם מהעובדה שאכן קיים מתח בין הצורך של תוצרי תרבות לבטא את החששות והסוגיות המטרידים את החברה המודרנית שבמסגרתה הם מיוצרים לבין היכולת של תוצרי התרבות האלה לעצב את העתיד בצורה טובה יותר.

העמדות השולטות היום בתוצרי התרבות העוסקים בטכנולוגיית המציאות המדומה הן מהסוג הראשון, כלומר כאלו המזהירות מפני תוצרי התרבות ומצביעות על האיומים

והסכנות הטמונים בהם. בכך הן נותנות ביטוי לגרסה הגרועה ביותר של העתיד הצפוי לנו. מדובר בתוצרי תרבות הנותנים במה רחבה לדטרמיניזם טכנולוגי ומזהירים מפני טכנולוגיה שתשחית את החברה והמוסר. הבעיה היא שעמדות כאלה מותירות אותנו חסרי אונים וזאת ללא הצדקה, משום שלמעשה השליטה במידת האופטימיות של מוצרי התרבות היא בידינו. אנחנו כצופים, כיוצרים וכאזרחים יכולים לבחור לאיזה כיוון תצעד התרבות שלנו, וכך גם לאיזה כיוון צריכה לצעוד הטכנולוגיה. ואכן, לרגע אחד זכינו לראות איך זה נראה, כאשר אחד מיוצרי הדיסטופיה הגדולים של ימינו, צ'רלי ברוקר, היוצר של מראה שחורה, טורף את הקלפים ועוצר הכל על מנת לדמיין עתיד טוב יותר. כזה שבו לא כל מה שיכול להשתבש משתבש, כזה שבו המין האנושי בוחר לשחק את המשחק בצורה אחראית ומבוקרת, וכתוצאה מכך פורח. נותר לנו לתהות איזה תפקיד של אותן יצירות מדע בדיוני חשוב לנו יותר – זה המאכיל את הפחדים הגדולים ביותר שלנו ומטפח את החששות והחרדות שלנו מעתיד מסוכן, או זה שמנסה לצייר עבורנו קווים מנחים לעתיד חיובי ומבטיח. יתרה מזו, איזה סוג של מדע בדיוני ישרת אותנו בצורה הבריאה והחיובית יותר בהסתכלות אל המחר.

ביבליוגרפיה

- Bell, Frances, et al. "Science Fiction Prototypes: Visionary Technology Narratives between Futures." *Futures*, vol. 50, 2013, pp. 15–24.
- Bouchard, Stéphane. "Could Virtual Reality Be Effective in Treating Children with Phobias?" *Expert Review of Neurotherapeutics*, vol. 11, no. 2, 2011, pp. 207–213.
- Buchanan-Oliver, Margo, and Angela Cruz. "Discourses of Technology Consumption: Ambivalence, Fear, and Liminality." *Advances in Consumer Research*, vol. 39, 2011.
- Crow, David. "Westworld Series Premiere Review: The Original" *Den of Geek*, 2 Oct. 2016, <https://bit.ly/34331eb>. Accessed 30 Dec. 2018.
- Hill, Doug. "Black Mirror [Opinion]." *IEEE Technology and Society Magazine*, vol. 36, no. 2, 2017, pp. 35–87.
- Kenwright, Ben. "Virtual Reality: Ethical Challenges and Dangers [Opinion]." *Technology and Society Magazine, IEEE*, vol. 37, no. 4, 2018, pp. 20–25.
- Klein, Bethany. "Entertaining Ideas: Social Issues in Entertainment Television." *Media, Culture & Society*, vol. 33, no. 6, 2011, pp. 905–921.
- Parkin, Simon. "Oculus Rift and the uses and abuses of VR" *The Guardian*, 2 Oct. 2016, <https://bit.ly/3HflySG>. Accessed 30 Dec. 2018.
- Postman, Neil. "Amusing Ourselves to Death." *ETC.: A Review of General Semantics*, vol. 42, no. 1, 1985, pp. 13–18.
- Romano, Daniela M. "Virtual Reality Therapy." *Developmental Medicine & Child Neurology*, vol. 47, no. 9, 2005, p. 580.
- Scott, J., and G. Marshall. *A Dictionary of Sociology*. Oxford University Press, 2009.
- Solana, Michael. "Stop Writing Dystopian Sci-Fi – It's Making Us All Fear Technology" *Wired*, 14 Aug 2014, <https://bit.ly/35KPIQ5>. Accessed 20. May 2019.

- Tham, Jason, et al. "Understanding Virtual Reality: Presence, Embodiment, and Professional Practice." *IEEE Transactions on Professional Communication*, vol. 61, no. 2, 2018, pp. 178–195.
- Uricchio, William. "Old Media as New Media: Television". *The New Media Book*, ed: Dan Harries, London: British Film Institute, 2002, pp. 219-230.
- Wang, Pei, et al. "Conceptions of Artificial Intelligence and Singularity." *Information (Switzerland)*, vol. 9, no. 4, 2018.
- Wolverton, Troy. "Virtual-reality pioneer Jaron Lanier warns of potential for abuse" *The Seattle Times*, 29 May 2016, <https://bit.ly/34pKp7M>. Accessed 30. Dec 2018.
- Young, Paul. *The Cinema Dreams Its Rivals: Media Fantasy Films from Radio to the Internet*. Minneapolis: U of Minnesota, 2006.

פילמוגרפיה

- "Playtest". *Black Mirror*, created by Charlie Brooker, season 3, episode 2, Netflix, UK, 21 October 2016.
- "San Junipero". *Black Mirror*, created by Charlie Brooker, season 3, episode 4, Netflix, UK, 21 October 2016.
- Maniac*. Created by Cary Joji Fukunaga and Patrick Somerville, Netflix, USA, 2018.
- Westworld*. Created by Jonathan Nolan and Lisa Joy, HBO, USA, 2016-present.

Gilan Herman

Popular Discourses Surrounding the Future of Virtual Reality as an Artistic Medium

Virtual Reality (VR) is rapidly merging into the mainstream media landscape through which we consume various types of content. Just as the cinema had dazzled viewers in the kinoscope era due to the extremely realistic experience it provided, VR is looming in today's media universe. Many even experience that primal "train coming into the station" moment, as they jump aside or duck to avoid virtual objects hurling toward them.

As a broad field, the term Virtual Reality is related to numerous other fields; in some of them these relations have been deeply explored, whereas others have ignored them. Among many other uses, this new medium is widely applied in medical, therapeutic and educational simulations. This essay, however, discusses VR solely as the visual artistic medium which just might be the next phase in the evolution of storytelling. This essay brings together a variety of popular discourses on VR as a visual storytelling platform, which were distributed on diverse platforms. By comparing the first years of other visual storytelling mediums to VR today, I examine the opinions of its creators, professionals and audiences about its future trajectory. Finally, I demonstrate all of these ideas through a discussion of the interactive VR film *The Doghouse* (*Skammekrogen*, Johan Knattrup Jensen, 2014).

The Doghouse is a 360-degree film that tells the story of an awkward family dinner where everything goes wrong. Instead of placing the viewer as a bystander witnessing the story from the side, however, *The Doghouse* plants each viewer in the part of one of the five family members, so that each viewer's experience of the work is unique. The creators, Jensen and Mads Damsbo, even went a few steps further, as in order to enter the experience viewers must sit around a dinner table with the other viewers, and experience it with them in real time. Not only that, but viewers are also encouraged to discuss their experiences afterwards. But before plunging

into an in-depth analysis of this extraordinary text, which is just one possible form of VR content, I must discuss the VR medium and the discourse surrounding it.

New Medium – Old Reactions

As with every novel medium, the discourse surrounding Virtual Reality is mixed. Where some see great potential, others see danger and cause for panic. Looking at the dawn of other mediums can teach us a lot about the current discourse and acceptance of VR, as there are many similarities between television and cinema in their early days and VR today. These parallels help us apprehend that these discursive opinions are to be anticipated, since history repeats itself. One such similarity is that both VR and TV began as new technologies whose methods of distributions were initially unclear. Just like television's starting point, the distribution of 360-degree films in VR is not easy, to say the least. In an interview, Vast Media's Media Director Matthias Puschmann concludes that plans have changed for domestic customers as well, as "Headset sales are a bit slower than expected, and there is still a lack of qualitative content" (Dredge 2017). Clearly the medium cannot become a mass medium or even a part of popular culture in its current state of very limited screenings, only temporarily at festivals, with just 5 viewers experiencing it at a time, and in specialized VR arcades. Be that as it may, there are still millions of people worldwide that are consuming visual content from home, and Puschmann also pointed out that VR arcades are opening in their thousands in China, and slowly reaching other global markets (Dredge 2017). In his discussion of television in its early years, William Uricchio explains how Germany was divided on how to distribute programming, with each political party pulling in a different direction – whether through screens placed in public areas or private ones (Uricchio 2002: 227).

Another similarity between the two mediums is that both began with a host of unique characteristics without knowing their relative values in advance. VR could adopt any combination of its characteristics, discussed in depth below, whether it is its polysemic nature, 'true presence', or anything else, and, depending on which ones are neglected and which stick, the medium would shape out differently in years to come. Uricchio describes television in the 1930s in similar terms, as "a medium that could have taken very different directions from that which we today take for granted", as back then, despite the existence of the technology, it remained unclear for over a decade what purposes television should serve, by whom it would be used, and in what format (222–226). The question was, would TV serve as a "surrogate for film with the added capacity to show live sports and political events", or would it be a "'completion' of [the] radio, the next step in a teleologically driven evolution

process by which the senses were extended, allowing wireless participation and a modicum of control in distant places” (225). Such uncertainties characterize not only the birth of TV but the birth of any new medium, VR included.

Another interesting discourse regarding new mediums is the ways in which they are seen in regards to us as individuals, their effects on our home, our families and our lives. In popular discourse, there is often a conflict between our love for technology and the fear that technologies harm us. Virtual Reality is the prime example; because it enables individuals to put on a headset and lead virtual lives with virtual objects and virtual families, thereby disconnecting them from their real worlds, reactions to VR are mixed (Kosasi 2017). People have always embraced technologies in order to suit their own needs, whether they were household chores, transportation or entertainment. In the introduction to her book on cinema, Barbara Klinger discusses how DVDs, the internet and home cinema have domesticated themselves in order to suit viewers’ need to stay at home. At the same time, Klinger also argues that there is a strong connection between home and media consumption:

The interrelationship of sanctuary and hardware is part of consumer consciousness, detected in architectural plans that wire every room in the house for multimedia as well as in the colloquial way that individuals express their desire to retreat into their homes to immerse themselves in media environments, complete with home theaters and remote controls. In fact, we can further characterize the home as a site of a potentially infinite regression of mini fortresses enabled by personal technologies (e.g., the Walkman, the PlayStation, and the Game Boy) that allow individuals to sequester themselves additionally within the household. (Klinger 2006: 10)

What we see happening with VR is exactly what Klinger describes, as the headset is just another personal technology enabling yet another “mini fortress”. On the one hand, users such as gamers are excited, since for them VR is the most immersive console. On the other hand, this can isolate viewers from one another, and may reduce the shared enjoyment experienced through other mediums such as cinema and television.

This is a common fear during every new medium’s commencement, as Uricchio points out. There is also a general panic regarding VR, fueled by internet rumors as well as media reports which claim that VR causes negative effects, describing the medium as posing “real health dangers” (Lamote 2017); “cause[s] a spectrum of temporary and/or permanent neurologic deficits” (Van Allen 2016), and even “has brainwashing potential” (Tobislu 2015). It is important to note that none of these are backed by substantial medical evidence, but the discourse itself is enough to raise fear, paranoia and panic. In addition, it wouldn’t surprise me if the media itself were

behind these accusations, since the media regards the panic surrounding VR as a source of income. After all, it is usually the media that defines the public discourse about technology (Douglas 1987).

Panic is common when any new medium is introduced. Whether it was television, film, radio, recorded music or video games, the entrance of a new medium into a culture has always caused moral panic (Uricchio 2002: 227). In the early days of television, there were nearly identical fears of brainwashing and health dangers as there are today regarding VR, and those have turned out to be false.

VR Storytelling Characteristics

Having described the discourse surrounding new mediums in general, we can proceed to examine the discourse regarding VR in particular. First and foremost, understanding the characteristics of this new medium is vital, because without understanding them and how they affect users, we cannot truly understand the discursive texts about them. Furthermore, in addition to these characteristics in themselves, there are clearly several elements of VR that have never been combined by any other medium before. This is important because, as Robert J. Thompson teaches us, audiences want texts that are “not regular”, which cannot be found anywhere else in terms of textual, content and style levels (Thompson 1997: 13). While it’s true that Thompson had said this in the context of the evolution of quality television, it applies here just the same, because audiences’ craving for quality entertainment remains strong, regardless of the storytelling medium through which it is consumed.

In Virtual Reality, viewers can each have a different point of view, they decide where to look and when, and they need to stay active, whether by looking around in order to not miss anything, or comparing their experience with those of the other viewers in order to fully understand the narrative. These attributes allow the text to remain full of contradictions, and thus open to many interpretations of the same text, i.e., polysemic. John Fiske discusses this in depth in his article “Television: Polysemy and Popularity”. Fiske believes that popularity propagates from the polysemy of the text, as the more open to interpretation the text is, the more popular it will become (Fiske 1986). Due to its characteristics of interactivity, long takes with minimum editing and manipulation, and 360-degree “first-person perspective”, one can claim that all texts consumed through VR are therefore exceptionally polysemic by nature.

As seen in numerous projects besides *The Doghouse*, VR has the ability to allow users to each experience a fraction of the story, filling in the blanks later through discussion with each other after the experience. Although no other medium has ever placed viewers in such different points of view and had them piece together the

full picture in quite the same fashion or scale before, similar concepts do exist in other mediums as well. In her article “Cinema 3.0: The Interactive-Image”, Kristen Daly explains how the internet has affected our cinematic viewership experience, as at times some details are only revealed online. As she states, “A characteristic of Cinema 3.0 movies is that they put the viewer to work. Thus, the experience of the movie is more like a project and a piecing together of disparate parts” (Daly 2010: 86). Daly adds that viewers love participating in intellectual challenges such as these (86). In addition, in her discussion of the community aspect of cinema, Daly writes that “there is a community aspect to movie interpretation for the Cinema 3.0 viewer, as cinema has become an increasingly networked medium” (85). We see this today mainly in television, as shows are using social media, interviews, and other platforms to provide more pieces of the puzzle for the active viewers to solve as they collaborate online via sites such as *Reddit* or *Fanforum*. Although VR did not invent putting viewers to work or having them collaborate, it definitely utilizes these concepts in an unparalleled way. If viewers love these community aspects of storytelling, and VR allows an even more intense challenge, then users should particularly enjoy VR storytelling.

Whether it is a game, a movie or a TV show, when consumed through VR instead of a ‘regular’ television, the experience is described in the media discourse as, “well, it is ‘amazing’” (Hunt & Kamer 2017; Reed 2016; Smith 2015). VR can realize a dream that many identify with: magically appearing in another space and time. This resembles another, different dream in early American discourse, which needed television in order to be realized. Lynn Spigel argues that one of the reasons for television’s rapid growth was the utopian dream of technological solutions to distance:

As Leo Marx has suggested with reference to nineteenth-century literary utopias, the dream of eradicating distances was a central trope of America’s early discourse on technology. Particularly in the post-Civil War years, it was machines of transport (especially the train) which became the rhetorical figure through which this dream was realized in popular discourse and literature. By the end of the nineteenth century, communication technology had supplanted transportation. It was now the telegraph, telephone, radio – and later, television – which promised to conquer space. (Spigel 1988: 15)

To clarify, the dream of eradicating distances was not in order to see people and places that were far away, although it might have been that at first; rather, it was to ‘go’ to those faraway places, to *feel* as if you were actually there at the very least. So, if television became a mass medium because it made that utopian dream a reality,

the road for VR to become a mass popular culture seems already paved, as it has been for social media and for TV before it, and for radio before that.

HTC's president of Viveport, HTC Vive, Rikard Steiber knows how to read the signs. In April 2017, Steiber proudly declared:

What is amazing with virtual reality is you can achieve something called true presence. It's when your visual system, your auditory system and your motor system is fully immersed. Your brain thinks the virtual experience is actually the real experience [...] And we're just at the beginning of what the technology can do. It's a new computing platform: *it's going to be the next mass medium*. (Dredge 2017; my emphasis)

Other storytelling mediums rarely put viewers in different points of view and had them piece together the full picture, or allowed viewers to completely immerse themselves in their favorite fictional world, or had such extremely polysemic texts. Because other storytelling mediums do not offer the combined experience of community cinema, active viewing, physical presence, and complete immersion, they do not come nearly as close as VR to achieving 'true presence'. Steiber must be in agreement with Thompson: audiences always crave for different and new ways to tell stories they haven't seen before.

So what do all of these components mean for the future of Virtual Reality? First and foremost, they emphasize the vast differences between preexisting mediums and VR. VR brings a lot of foreign, unexplored methods to the table, and while some see it as revolutionary, for others it is harder to swallow. This new type of narrative alone is enough to scare away some of the greatest storytellers. Director Steven Spielberg suggested that "VR might offer audiences too many choices, which could lead them to 'forget the story' that the writer and director imagined" (Weisberger 2016).

Audiences are also suspicious of new technologies and unfamiliar narrative structures (Uricchio 2002). Erik Kain is one of many who believe that VR is just a gimmick and it will not succeed, as he believes "the combination of expense and the lack of compelling content, paired with the uncomfortable nature of the headsets themselves and various side effects, all makes VR a promise without a delivery" (Kain 2016). In comparison, a March 1946 Fortune magazine article titled "Television: A Case of War Neurosis" had warned that "television could conceivably turn into the biggest and costliest flop in US industrial history" (Boddy 1998: 131; Miner 1946: 104).

Despite Uricchio's argument, Kain did make some sensible points, including the high expenses, which is true; a lack of compelling content, which is correct as well, even if the gaming community's options are increasing relatively rapidly. At today's

stage of VR, getting people to leave their house for a twenty-minute long VR film such as *The Doghouse* is indeed a great challenge, to say the least. Furthermore, not many have experienced *The Doghouse* because the work is not readily accessible, and the discussion revolving around it is almost non-existent. And how could there be any, when it's not universally accessible from home? At present, not much VR content is accessible, which is key to success, especially in this day and age, when hundreds of media entertainment options are just a swipe away. Sceptics such as Kain react to the experience of VR in panic, often quite literally, as one user writes: "Virtual Reality is so immersive (and occasionally disorienting), a stressful situation inside an intense VR game could trigger panic attacks in players" (Van Allen 2016). Which brings us back to the common panic response to new mediums described by Uricchio (2002).

Case Study: *The Doghouse*

I believe that demonstrating my argument through a case study could shed light on the wide spectrum of manners in which VR can reinvent visual storytelling. To demonstrate this, I chose to study the interactive VR project *The Doghouse*, because it maximizes the experience by creatively combining key properties from existing art forms with which we are familiar and engenders a new type of visual storytelling.

Firstly, because *The Doghouse* gives the user the power to make some of the choices usually made by the director, or the camera for that matter, each user will see something different, and the community aspect is greater, which users love, as Daly claims. As producer Mads Damsbo points out, "[T]he experience itself is five people at a dinner table so there are five truths to the same story". He illustrates how the film is experienced via a "first-person perspective – where each audience member has their own character" (Two Tube RTÉ 2015). Therefore, instead of leaving immediately when the film is over, as they do in conventional cinema, users stay there to confer with one another. It is then and only then that they hear all the five truths and understand the story in full.

Secondly, *The Doghouse* is a prime example of the polysemic quality of VR storytelling. Polysemy is produced by the viewers' "inside-a-character" points of view, as Jensen calls it (Jensen 2014). Each viewer embodies a different character of the film, so that, for example, when *one* of the viewers endures abuse as the son's girlfriend, another viewer sees it through the eyes of the father/abuser character, while another is not aware of this scene at all. Consequently, each viewer can read the text in several different ways – many more ways than are usually possible with television and cinema, or even games, because, as Simon Benson states, the director

or creator “loses control of focusing in on a particular element” (Dredge 2017). For example, there is the aforementioned abuse scene where the son’s girlfriend is alone in the kitchen with her boyfriend’s father, who shakes a can of whipped cream and accidentally squirts some onto her shirt. He then tries to remove it with his hand, sexually harassing her in the process. The point here is that this moment is experienced quite differently by viewers, depending on the character they embody. Viewers who had embodied the girlfriend’s character testified that they had physically stepped back to try and avoid the father’s invading hand, while viewers who had embodied the father’s character experienced a less intense reaction – they either laughed or felt awkward.

Thirdly, VR is incredibly immersive, nearly reaching true presence. As Damsbo illustrates, “With the goggles you can look around inside the movie. You can look to the left, the right, up at the ceiling, and you can even look down at your character’s body which might be another gender than yours, maybe another age” (Damsbo qtd. in Jensen 2014). Male viewers “inside the girlfriend character” claimed they flinched or stepped back – believing that “the virtual experience is actually the real experience”, in Steiber’s words. *The Doghouse* viewers not only feel as if they are inside the world where the story is taking place, but also inside a character’s body, seeing what they’re seeing. Unlike roleplaying VR games, however, where users have complete control over their characters, thus achieving true presence, in this project the viewers have no control over the actions, and therefore, over the narrative. Trapped in the experience as a specific character, each with their own premeditated actions, they must witness their mistakes helplessly. Despite lacking control over the character’s motor functions, users still achieved true presence in other senses.

Additionally, the distribution method of *The Doghouse* represents a larger movement across the industry, which adds an additional layer of personality to the medium beyond the attributes of the text itself. The Danish film was distributed as a temporary experience, “travelling” from tech fairs to exhibits to film festivals in order to allow as many people as possible to experience it. This strategy is not uncommon in VR; moreover, it is often a necessity, since currently these exhibits and festivals are the only outlets with the capacity to finance the expensive equipment involved and attract the targeted audiences (Gomes 2017). Just like in the days before television’s takeoff, it is still unclear how a VR project would reach a minor audience, let alone the masses.

In regards to realizing the dream of eradicating distances, as tuber Gamer Meld points out, “at least in one point in time, most of us have relished the idea of actually being in our favorite game world [... but] we know there is a wall behind the TV and we are just sitting on a couch – in comes Virtual Reality” (Gamer Meld 2017). Virtual

Reality allows users to be fully immersed in the digital world, and disconnected from the real world, like never before. While some see this disconnect as a threat, Jensen thinks that VR can be used in a fashion that connects people, like he did in *The Doghouse*. “If that were true, we’d say books were an anti-social medium,” he said. “VR has the power that any good experience has — right after you have it, you want to share it” (Weisberger 2016).

Summary

Damsbo and Jensen strongly believe in new ways to tell stories, so much so that they even refer to *The Doghouse* as a “connection”, not a film or a movie (Makropol). Steiber reassures us that “[W]e’re in year one of virtual reality, which means of course it is entertainment and gaming-related. But moving forward, there will be new categories of experiences” (Dredge 2017). In a space where some of the great fear to tread, and many are skeptical, Jensen and Damsbo are inventing new rules. “The medium is changing, aesthetics are changing and a new language is being born. We can only embrace the art of this new language” (Weisberger 2016).

Within the discourse on VR a myriad of opinions can be found. It is beyond the scope of this essay to examine all of them, but some are worth mentioning by virtue of their originality. For instance, Eugene Chung, Film and Media Director at Oculus VR, believes that “VR movies are a new art form, wholly different from cinema, a stage play or the opera” (Chung 2016). Chris Milk, who co-founded several VR technology and production companies, believes that VR allows us to empathize much more with characters, and even become *more* human (Milk 2015).

Having explored the popular discourses, texts and trends surrounding this fascinating new medium, I believe that VR can be – if it decides to be – an unparalleled art form: inspiring, collective, customizable, connecting, unlike any other medium. Regardless of what VR may come to be, it will not replace cinema, television and gaming, but they all will need to redefine themselves as this new challenger is changing the rules of the visual cinematic arts landscape (Uricchio 2002: 219). What the future holds for any of these mediums is unclear; as for VR, we could be witnessing the rise of the primary medium of the 21st century, or, as Kain (2016) suggested, “just an overpriced gimmick”; VR might remain restricted to museums and art houses and not flourish beyond that. Just like *The Doghouse*, there seem to be many truths to VR, which, if pieced together correctly, could help advance a fuller understanding of this medium.

Bibliography

- Bahiana, Ana Maria. "Cannes (Tentatively) Embraces Virtual Reality", *Golden Globe Awards*, May 23, 2016. <https://bit.ly/3s6935B>. Accessed 4 Dec 2018.
- Boddy, William. "The amateur, the housewife, and the salesroom floor: Promoting postwar US television." *International Journal of Cultural Studies* 1.1 (1998): 129–142.
- Chung, Eugene. "Introducing Allumette", *Penrose Studios*. January 26, 2016. <https://bit.ly/3rppzyF>. Accessed 4 Dec 2018.
- Daly, Kristen. "Cinema 3.0: The Interactive-Image". *Cinema Journal* 50.1 (Fall 2010): 81–98.
- Douglas, S. J. *Inventing American Broadcasting, 1899–1922*. Baltimore: Johns Hopkins UP. 1989.
- Dredge, Stuart. "Virtual Reality at MIPTV 2017". *MIPblog*, April 6, 2017. <https://bit.ly/3odtxZ9>. Accessed: 4 Dec 2018.
- Fiske, John. "Television: Polysemy and Popularity". *Critical Studies in Mass Communication*, 1986, Vol. 3(4): 391–408.
- Gamer Meld. "Will VR Ever Be Mainstream Gaming?". *Youtube*, October 29, 2017. <https://bit.ly/3ud2d0T>. Accessed 4 Dec 2018.
- Gomes, Catarina. "Distributing VR/360 Content to the Masses: A Case Study in India". *Medium*, September 6, 2017. <https://bit.ly/3GiEiPM>. Accessed 4 Dec 2018.
- Hunt, Cale, & Karner, Jen. "What you need to know about watching movies in VR". *VRHeads*, July 18, 2017. <https://bit.ly/3Hh0bAh>. Accessed 4 Dec 2018.
- IHS. "Spending on virtual reality (VR) entertainment content worldwide in 2017 (in billion U.S. dollars), by platform. (n.d.)". *Statista: The Statistics Portal*. Retrieved April 1, 2018. <https://bit.ly/3Ggk1KS>. Accessed 4 Dec 2018.
- Jensen, Johan Knattrup. "*Skammekrogen/The Doghouse*: An interview with the artists". August 27, 2014. <https://vimeo.com/104512220>. Accessed 4 Dec 2018.
- Kain, Erik. "Virtual Reality Is Just an Overpriced Gimmick". *Forbes*, October 15, 2016. <https://bit.ly/3s4Fmls>. Accessed 4 Dec 2018.
- Klinger, Barbara. "Introduction: What is Cinema Today?" In *Beyond the Multiplex: Cinema, New Technologies, and the Home*. Berkeley: U of California P, 2006, pp. 1–16.
- Kosasi, Alvin. "Japanese Men Marry Anime Characters in a VR Wedding". *Asia One*, July 5, 2017. <https://bit.ly/3AJGrmF>. Accessed 4 Dec 2018.
- Lamote, Sandee. "The Very Real Health Dangers of Virtual Reality". *CNN*, December 13, 2017. <https://cnn.it/3IVdPcK>. Accessed 4 Dec 2018.
- Makropol. <http://makropol.dk/>.
- Milk, Chris. "How virtual reality can create the ultimate empathy machine", TED2015. <https://bit.ly/3459d5e>. Accessed 4 Dec 2018.
- Miner, Worthington. "Television: A Case of War Neurosis". *Fortune*, March 1946, pp. 104–109.
- Murphy, Lauren. "No Ordinary Film: The Doghouse Gives Audiences a Seat at the Table". *Irish Times*, January 15 2015. <https://bit.ly/3ISb1xf>. Accessed 4 Dec 2018.
- Reed, Brad. "Virtual Reality is Amazing and I Want No Part of It". *BGR*, February 23, 2016. <https://bit.ly/344eIkF>. Accessed 4 Dec 2018.
- Smith, Matt. "3 Reasons the First VR Headsets Will Suck ... But I'm Buying One Anyway". *Digital Trends*, June 22, 2015. <https://bit.ly/34t6y5m>. Accessed 4 Dec 2018.

- Spigel, Lynn. "Installing the Television Set: Popular Discourses on Television and Domestic Space, 1948–1955." *Camera Obscura* 6.1 16 (1988): 9–46.
- SuperData Research. (n.d.). "Virtual reality device unit shipments worldwide by vendor/brand in 2016 (in 1,000s)". *Statista: The Statistics Portal*. Retrieved March 28, 2018, from <https://bit.ly/3GnN1AA>. Accessed 4 Dec 2018.
- Thompson, Robert J. "Preface". *Television's Second Golden Age: From Hill Street Blues to ER: Hill Street Blues, Thirtysomething, St. Elsewhere, China Beach, Cagney & Lacey, Twin Peaks, Moonlighting, Northern Exposure, L.A. Law, Picket Fences, with Brief Reflections on Homicide, NYPD Blue & Chicago Hope, and Other Quality Dramas*. Syracuse: Syracuse UP, 1997, pp. 11–17.
- Tobislü. "Considering VR has brainwashing potential, how can we convince parents it's safe for children?". *Reddit*, 2015. <https://bit.ly/3AU3JWX>. Accessed 4 Dec 2018.
- Trailerpark Festival. "The DogHouse Mixing Virtual Reality and Film", *Youtube*. September 17, 2015. <https://bit.ly/3g9iLP8>. Accessed 4 Dec 2018.
- TrendForce. (n.d.). "Unit shipments of virtual reality (VR) devices worldwide from 2017 to 2018 (in millions), by vendor". *Statista: The Statistics Portal*. Retrieved March 28, 2018, <https://bit.ly/3gibcW8>. Accessed 4 Dec 2018.
- Two Tube RTÉ. "The Doghouse Oculus Rift Experience at Digital Biscuit 2015", *Youtube*. Jan 19, 2015. <https://bit.ly/3IPkQMk>. Accessed 4 Dec 2018.
- Uricchio, William. "Old Media as New Media: Television". *The New Media Book*, ed: Dan Harries, London: British Film Institute, 2002, pp. 219–230.
- Van Allen, Fox. "This is How Virtual Reality Could Go Spectacularly Wrong". *ZDNet*, September 22, 2016. <https://zd.net/3AOlOpp>. Accessed 4 Dec 2018.
- Vivarelli, Nick. "Virtual Reality Films Take Hold at Falls' Film Festivals". *Variety*, April 16, 2017. <https://bit.ly/3AMoALE>. Accessed 4 Dec 2018.
- Weisberger, Mindy. "Virtual Reality Could Be Films' Next 'New Wave'". *Live Science*, June 22, 2016. <https://bit.ly/3rdIDQb>. Accessed 4 Dec 2018.

Filmography

Skammekrogen/The Doghouse. Directed by Johan Knattrup Jensen, Makropol, Denmark, 2014.

