

בשנת 1917 הציג מרסל דושאן את היצירה "מזרקה" – משתנה הפוכה שחתם עליה יצרן המשתנה. יותר ממאה שנים עברו מאז, והיחס לאמנות אוונגרד כמעט לא השתנה בקרב הקהל הרחב. "גם הילד שלי יכול לעשות את זה," נשמעות קריאות במוזיאונים ברחבי העולם. גם ההגות הפוסטמודרנית של שנות ה-60 וה-70 עדיין מושמעת, על הז'רגון המסורבל שלה, וכך גם התפתחויות רעיוניות בכל תחום תרבותי. רוב יצירות התרבות שנשמעות, נצפות ונקראות הכי הרבה הן מוצרים מסחריים, שמופקים על ידי אולפנים גדולים שמעדיפים רווח כלכלי על מחשבה אמנותית. אך לעומת הפער הזה, הדיכטומיה בין אמנות "גבוהה" ו"נמוכה" הולכת ומיטשטשת, בין אם בשילוב תרבות פופולרית בהגות ואמנות, ובין אם באיבוד החשיבות של גיבונים מעמדיים ו"טעם" אמנותי. לדעתי יש שני צירים מרכזיים, משולבים זה בזה, ש"מגביהים" את האמנות ה"נמוכה". הראשון הוא אמצעי התקשורת החדשים – העיתונות, הרדיו והקולנוע, לאחריהם הטלוויזיה ולבסוף האינטרנט. השני הוא התפתחות המחשבה הפוסטמודרנית, המערערת את הנחות היסוד של האידיאלים בעולמנו, ביניהם האמנותיים, ומרבה לנתח את אמצעי התקשורת. האם דווקא הפוסטמודרניזם, המושמץ בהתנשאותו, יש בו כדי לקרב את המונים? לכך מצטרפת שאלה נוספת – איך ניתן להביע רגש אמנותי טהור בעולם פוסטמודרני, בבית הקברות של האידאות המודרניסטיות הגדולות? לפעמים נדמה לי כי לכל התקוממות יש גורל אכזרי צפוי מראש – התמסחרות או אליטיזם.

התשובה טמונה, לדעתי, בממים אינטרנטיים<sup>1</sup>, שמשחררים אותנו מהגורל הזה. נקודת המבט של ההגות הפוסטמודרנית מבוטאת לא רק באמנות קאנונית כגון תנועות הסיטואציוניזם והדאדא, אלא דווקא בתרבות המימז באינטרנט. לדעתי, מדובר בתופעה מבורכת – התקוממות אומנותית, שלמרות היותה תלויה הקשר היא דמוקרטית, פתוחה לכל וניתנת להפצה. במאמר אראה זאת דרך כתביהם של הוגים העוסקים בתרבות ותקשורת המונים מימי תחילת הקולנוע ועד ימינו.

### שיעתוק ואונגרד

לפני התייחסות לאינטרנט עלינו לחזור לראשית הצילום והקולנוע, שבה נדרשה דרך חדשה להתבונן בתצלום ובסרט ולהבין את מאפייניהם. במסה "יצירת האמנות בעידן השעתוק הטכני", שנכתבה בשנים 1936–1938, מראה ולטר בנימין כיצד התפתחות הטכנולוגיה משפיעה על מהות האמנות. לשיטתו, השעתוק הטכני (כלומר שכפול העתקים בצורה מכנית) של יצירת האמנות התאפשר בהדרגה, החל מיציקות של פסלים ומטבעות יווניים, דרך חיתוך העץ

---

<sup>1</sup> מם (meme), כפי שהוגדר על ידי ריצ'רד דוקינס בספר "הגן האנוכי", הוא מקבילה תרבותית לגן ביולוגי, יחידת מידע המשתכפלת ממוח למוח בצורה לא חומרית. כיום המילה משמשת בעיקר לתיאור מם אינטרנטי – רעיון הומוריסטי, לרוב שילוב של תמונה וטקסט, שמופץ באופן ויראלי. עם התפתחות האינטרנט הממים התפתחו, וכיום יש תרבות שלמה המבוססת על שכבות אירחיות של ממים קיימים, בשפה שלהבנתה נדרש מעקב תמידי. במאמר אתמקד בעיקר בסוג זה של ממים, המכונים לעתים "דאנק מימז" או סתם "מימז", ובתרבות העוטפת אותם.

שאפשר שעתוק של גרפיקה ועד הצילום והקולנוע, שאינו יכול להתקיים בלי השעתוק. לפי בנימין, "אף השעתוק המושלם חסר דבר אחד: את הכאן-והעכשיו של יצירת האמנות – את נוכחותה החד פעמית במקום שבו היא נמצאת."<sup>2</sup> את הנוכחות הזו מכנה בנימין "הילה", והיא היוצרת את הערך ה"פולחני" של יצירת האמנות. אובדן ההילה הוא לא בהכרח שלילי, להפך – הוא גורם לכך שיותר אנשים יוכלו לחוות את יצירת האמנות, ומוריד אותה ממעמדה הבורגני. בשחרורו של השעתוק את האמנות מהפולחן, היא יכולה להשפיע על ההמונים:

"משעה שאי-אפשר להשתמש עוד באמת-המידה של האותנטיות לגבי הייצור האמנותי, כל תפקידה החברתי של האמנות משתנה מעיקרו. במקום ביסוסה על הפולחן בא ביסוס של עשייה שונה: ביסוסה על הפוליטיקה."<sup>3</sup>

אולם פה גם טמונה הסכנה. כיוון שהתפקיד הפולחני של היצירה פינה את מקומו לתפקיד התצוגתי, אפשר לגייס את האמנות כאסטיזציה של המלחמה והפשיזם:

"כל מאמצי האסטיזציה של הפוליטיקה מגיעים לשיאם בנקודה אחת. נקודה זאת היא המלחמה. המלחמה, והיא בלבד, מאפשרת הצבת מטרה לתנועות המונים שממדיהן גדולים מאוד, תוך כדי שמירה על יחסי הקניין המסורתיים."<sup>4</sup>

הפתרון של בנימין הוא הפעולה ההפוכה – פוליטיזציה של האסטי. דוגמה טובה לכך היא הדאדאיסטים, שבידיהם, הוא טוען, "הפכה יצירת האמנות מחזיון לוכד-בקסמיו או מערך צלילים שובה-לב לקליע"<sup>5</sup>.

דאדאיזם הוא זרם אמנותי שפעל בזמן מלחמת העולם הראשונה ובשנים שאחריה. הוא נוסד בשווייץ, שהייתה מדינה ניטרלית במלחמה ולכן יכלה לשמש מרכז כלל-אירופאי לתנועות שכאלה. הדאדאיסטים התאכזבו מכך שההגות, האמנות והטכנולוגיה המודרניות הובילו למלחמה והרס. התגובה שלהם הייתה אנטי-אמנות. אמנות אבסורדית, ניהיליסטית, חסרת אסתטיקה. הם פעלו בצורות שונות: שירה, תיאטרון, ספרות, ואמנות חזותית למיניה. אחד המוקדים שבהם התכנסו הדאדאיסטים היה מועדון ה"קברט וולטר" בציריך. הדאדאיסטים נהגו לעלות על במת המועדון עטויים במסכות וכובעי קרטון מגוחכים. הם הציגו מחזות אבסורד, הקריאו שירים בג'יבריש, שירים ממילים אקראיות שנגזרו והודבקו מהעיתון, והעלו כמה דוברים במקביל להקראת שירים או מחזות (ולכן גם אם לטקסט הייתה משמעות, היא אבדה). לרוב, הקהל הגיב בבוז וצעקות. השימוש בחומרים קיימים אך לא-אמנותיים כאמנות הוא מאפיין מרכזי בדאדא. לדוגמא, טכניקת ה"רדי-מייד" שאליה משתייכת ה"מזרקה", היא שימוש בחפצים יומיומיים, בעזרת שינוי שלהם או הלחמה של כמה חפצים, כאמנות. עוד טכניקה שכזו היא קולאז' על צורותיו השונות, כלומר גזירה של תמונות או מילים קיימות והרכבתן ליצירה חדשה.

תרבות המימז משתמשת בטכניקות דומות לקולאז' – רעיון מרכזי במימז הוא עיוות של ויזואל קיים. אני חושבת שגם במקרה הקאנוני (דאדא) וגם בשולי (מימז) יש בכך מימד אנטי-אמנותי. אין שום "נשגב" ליצור בעזרת הכישרון והאידיאולוגיה שלנו, רק זבל להרכיב ממנו בדיחות. כאמור גם השפה עוברת עיוות בדאדא, וכך גם

<sup>2</sup> ולטר בנימין, "יצירת האמנות בעידן השעתוק הטכני", בתוך: מבחר כתבים ב, הוצאת הקיבוץ המאוחד, 1996, עמ' 158.

<sup>3</sup> שם, עמ' 161.

<sup>4</sup> שם, עמ' 174.

<sup>5</sup> שם, עמ' 172.

באינטרנט, בעזרת שגיאות כתיב מכוונות (למשל לכתוב "זוט עני" ולא "זאת אני", גם כשמדובר בזכר), שפות-סתרם למיניהן, הומור נונסנסי או סתם חוסר משמעות טוטאלי.

יש בעיה בדיכטומיה שמציג בנימין בין האמנות הישנה, בעלת הערך הפולחני, לבין הדאדא, או בכלל אמנות השעתוק הטכני המשחררת אותה אל הקהל הרחב. היא מצטרפת לעוד דיכטומיה בעייתית – האמנות הנמוכה מול הגבוהה. ההמונים תמיד יצרו אמנות, גם אם לא ראינו אותה ככזו, ואני חושבת שהשאלה בדבר הפולחנות שלה לא מאוד רלוונטית בהקשר זה. בזמן שפסלי האלים המוצגים בהיכל הוסתרו מהעם, ישבו נשות הכפר במעגל הרוקמות, משמרות טכניקות שלמדו מאמותיהן. בזמן שהסימפוזיה נשמעת בהיכל הקונצרטים, בערה המדורה ומסביב לה מתנגנים שירי-עם בני מאות שנים. פולקלור הוא סוג של שעתוק, ואם נבחר לראות את האמנות העממית, או ה'נמוכה' כאמנות, נגלה ששעתוק מעין זה שימש בהקשרים אומנותיים מאז ומעולם. אמנות מוזיאונית, קאנונית, לא תוכל באמת לדבר אל הקהל באותה דרך. אין שום התפתחות מטריאליסטית המסוגלת לגאול אותה (או את הפרולטריון) כפי שבנימין מדמיין. לכן עלינו לחפש אמנות "נמוכה", הנוצרת על ידי אנשים שלא בהכרח רואים בעצמם אמנים, שלא מגויסת על ידי כוח גדול למכירה של רעיונות או מוצרים.

חוקר האמנות קלמנט גרינברג מעמיק את הדיכטומיה בין אמנות גבוהה ונמוכה במאמרו "אוונגרד וקיטש" שפורסם בשנת 1939. גרינברג מתאר תהליך שבו דימויים ומאפיינים של יצירות אמנות הופכים לסימנים מנייריסטים ריקים מתוכן שמטרתם היא רק להראות על טעם. לאמנות מסוג זה הוא קורא קיטש, והיא תוצאה של תיעוש והכנסתו של מעמד הפועלים לתרבות צריכה. לעומתו, אמנות האוונגרד מאתגרת את החברה ומונעת מהדימויים לאבד את משמעותם. האוונגרד הוא "חיקוי של חיקוי". כמו בנימין, גם גרינברג מצביע על הסכנה שבניצול הקיטש, אמנות שאינה דורשת מאמץ להבנה כמו האמנות הגבוהה, לצורכי תעמולה. אך בניגוד לבנימין, הוא מתייחס לאמנות עממית, ומבחין בין הפולקלור הקדם-מודרני לבין הקיטש. "ייתען שאמנות להמונים דוגמת אמנות פולקלור פותחה בתנאי ייצור בסיסיים, ושחלק גדול מאמנות הפולקלור היא ברמה גבוהה... רוב מה שנחשב טוב בתרבות העממית הוא השריד הסטטי של תרבויות אריסטוקרטיות מתות. הבלדות האנגליות שלנו, למשל, לא נוצרו על ידי ה'עם', אלא על ידי בעלי ההון באזורים הכפריים של אנגליה, ושרדו בשפתי העם הרבה אחרי שאלו שהבלדות חוברו עבורם עברו לסוגות אחרות של ספרות".<sup>6</sup> אכן, יש בביקורת הזו מן האמת, אבל היא חלקית, מתנשאת ומנותקת. אולי הדבר נכון יותר לגבי צורות מסוימות של אמנות, כמו ספרות ומוזיקה, אבל אמנות עממית חזותית, במיוחד כזאת שמוגדרת רוב הזמן כאמנות, לא באמת הוכתבה או נוצרה על ידי בעלי ההון. בכלל, הדיכטומיות של גרינברג תקפות רק לאמנות המודרנית. הן מניחות מערכת פורמליסטית של סמלים ורמזים, שאינה תקפה באמנות פוסטמודרנית.

המקום התרבותי של ה-"טעם" השתנה מאוד מאז 1939. בתרבות המימוז ובתרבויות שוליים אחרות ומוקדמות יותר התפתח טעם אירוני שמגדיר מחדש מהי אמנות טובה או רעה, נמוכה או גבוהה. מעניין להסתכל על המימוז בהיבט זה ביחס למושג "קאמפ". קשה לתאר קאמפ בצורה שיטתית. קאמפ הוא טעם אירוני, נסיון לראות יופי במוגזם, בתיאטרלי, בקיטש, במזויף. למרות שאלמנטים קאמפיים רבים נעשו מיינסטרימיים בשנים האחרונות,

<sup>6</sup> קלמנט גרינברג, "Avant-Garde and Kitsch", בתוך: Partisan Review, 1939.

הקאמפ הוא תרבות השוליים, ובעיקר זו של הקהילה הלהט"בית. משחקי מין ומגדר מככבים בו רבות. המושג התפרסם בשיח התרבותי דרך המאמר "הערות על קאמפ" שחיברה הוגת הדעות סוזן סונטאג בשנת 1964, ופורסם גם הוא ב־Partisan Review. סונטאג מונה "פריטים שהם חלק מהקאנון הקאמפי" דוגמת אגם הברבורים, מנורות של טיפאני, בגדי נשים משנות העשרים. כמי שנולדה במאה ה-21, רוב הדוגמאות של סונטאג לא מוכרות לי או מצליחות לתאר עולם אסוציאציות כלשהו. הקאנון הקאמפי שאני הייתי משרטטת הוא בין השאר דראג קווינו, חולצות הוואי, האירוויזיון, מפע האיימים של רוקי, ליידי גאגא.

כמו השעתוק וההילה, או ה־"חיקוי של חיקוי" האוונגרדי, כמו בכל אמנות בעצם, גם הקאמפ הוא ייצוג מנותק של המציאות, רובד מעליה, והוא עושה זאת בעזרת הגיחוך והתיאטרליות. "קאמפ שם כל דבר במרכאות. זו לא מנורה אלא 'מנורה'; לא אשה, אלא 'אשה'. היכולת להבחין בקאמפ בחפצים ובבני אדם היא הבנת ה'קיום' כמשחק תפקיד". זו הדרגה הגבוהה ביותר, מבחינת רגישות, של דימוי החיים להצגת תיאטרון.<sup>7</sup>

"חוויות הקאמפ מבוססות על הגילוי החשוב כי אין לרגישות לתרבות גבוהה מונופול על העידון. קאמפ טוען כי טעם טוב אינו פשוט טעם טוב; כי קיים טעם טוב בטעם רע... הטעם הקאמפי מורכב, מעל הכל, ממצב של הנאה, של הערכה – לא של שיפוט. הקאמפ הוא נדיב. הוא רוצה להנות. הוא אינו מרושע, ציני (או, אם הוא ציני, זו אינה ציניות אכזרית אלא ציניות טובת לב). הקאמפ לא טוען שהרצינות היא טעם רע, הוא לא מגחך על מישהו שמצליח להיות דרמטי ברצינות. במקום, הוא מוצא את ההצלחה בכשלונות מסויימים מלאי תשוקה. הטעם הקאמפי ניזון מהאהבה שהוכנסה לחפצים וסגנונות אישיים מסויימים."<sup>8</sup>

האהבה הזאת היא החלק החסר הן באמנות האוונגרד הגבוהה והן בקיטש הנמוך. היכולת לראות תשוקה והנאה בתרבות, מעבר לכלי תעמולה או למגרש משחקים אינטלקטואלי. הקאמפ לא מתפשר על רגשות העולים לאור מפגש עם רעיון אסתטי רק משיקולי "טעם" או "תחכום". האינטרנט הוא כבר וירטואלי, שם דברים במרכאות, מבלי שהאמנות עצמה בו תיאלץ לעשות זאת. הוא בנוי כך שכל תרבות בו נתונה לקונטקסט ספציפי ומתפתחת בשפה משלה. מימז הם לא קאמפ. למרות הויזואליות שלהם הם לא מנסים לנסח אסתטיקה.<sup>9</sup> אך מתקיימת בהם אותה גבוליות, שהייה במרחב ביניים, של הקאמפ. מימז מעוותים סימנים תרבותיים בדומה לאוונגרד, יש בהם ביקורת, זלזול ב־"טעם" וציניות טובת לב. הצריכה וההבנה שלהם לא קשורה למעמד כלכלי כמו התרבות המודרניסטית (לפחות לפי בנימין, גרינברג ושאר חבריהם המרקסיסטים). חלק מהסיבות לכך הן זרימה חופשית וחנימית של מידע שכמעט אינה מוגבלת על ידי זכויות יוצרים וקניין (וגם אם היא קיימת, היא נעקפת בקלות) ובעיקר העובדה שהמימז משויכים לתרבות נוער נמוכה ולא לשום דבר אמנותי וגבוה. אבל הנקודה החשובה ביותר, לדעתי, היא העובדה שאי אפשר למסחר מימז. בגלל החלופה הגבוהה של הטרנדים צריך מעקב מתמיד כדי "להישאר בעניינים", וקל מאוד לראות כשמישהו חיצוני מנסה "להסתחבק" עם הנוער. נסיונות של חברות ופוליטיקאים להשתמש במימז כאמצעי

<sup>7</sup> סוזן סונטאג, הערות על קאמפ, 1964.

<sup>8</sup> שם.

<sup>9</sup> למרות שישנן תתי-תרבויות מימזיות עם אסתטיקה מסוימת. בשנים האחרונות עלתה בתרבות האינטרנט הפופולריות של מיקרו-אסתטיקות (למשל Cottagecore, Dark Academia), אך לרובן חסר את ההומור המאפיין מימז, והן תלויות בתרבות צרכנית (קנייה של בגדים לפי האסתטיק המסוים, חסויות של משפיענים) ולא חותרות תחתיה.

שיווק הם מביכים. ברגע שחברת משקאות משתמשת בפורמט מסויים של מימז בטוויטר, אפשר לדעת שהוא מת. המימז חסין לתעמולה בורגנית מצד אחד, ומצד שני אין בו שום דבר גבוה, ולכן הוא הקליע המושלם לימינו.

## סימולציה

כשמתבוננים בשידורי הטלוויזיה של המחצית השנייה של המאה ה-20, יש תחושה שהתקווה של בנימין ל"פוליטיזציה של האסטטי" לא התקיימה. אך מצד שני, "האסתטיזציה של הפוליטיקה" עברה עיוות מסוים. במקום שימוש באמנות לצורך האלהת המלחמה כפי שתיאר בנימין, יש שימוש במלחמה לצורך האמנות, או לפחות הבידור. תקשורת ההמונים עדיין מסתירה מימד שצריך לחשוף – לא אידיאולוגיה, אלא ריק.

מי שביטא זאת בצורה הטובה ביותר הוא ז'אן בודריאר. הניתוח שלו מעמיק ב-"חיקוי של חיקוי" והיחס בין דימוי למציאות. בספרו משנת 1981, "סימולקרות וסימולציה", נטען שבעולם הפוסטמודרני, בין היתר כתוצאה מאמצעי התקשורת החדשים, המציאות הוחלפה על ידי ה"היפר-מציאות", באמצעות הסימולקרות: דימויים שמתיימרים לייצג את המציאות, אך למעשה מחליפים אותה. הוא פותח את הספר עם משל הלקוח מסיפור של הורחה לואיס בורחס, ובו "הקרטוגראפים של האימפריה משרטטים מפה כה מפורטת עד שבסופו של דבר היא מכסה בדיוק רב את הטריטוריה".<sup>10</sup> אך לטענתו, כיום "קרעיה של הטריטוריה הם אלה שנרקבים לאטם על פני השטח של המפה. שרידיו של הממשי ולא של המפה, נותרים פה ושם במדבריות – לא במדבריות של האימפריה, כי אם במדבריות שלנו. המדבר של הממשי עצמו".<sup>11</sup>

נראה שהתיאוריה של בודריאר רלוונטית היום יותר משהייתה כשנכתבה. עם התפתחות הטכנולוגיה יש פחות ופחות איים ריקים משטף הדימויים שמחליף את המציאות, והמציאות הרבודה של הסימולקרה נעשתה, באופן אירוני, מטאפורית פחות וממשית יותר. אם פעם יציאה מהעיר משמעותה יציאה מרשת הפרסומות, הטלוויזיה והעיתונים, היום יותר ממחצית מהעולם מחוברת לרשת האינטרנט. למרות שהרעיון היה קיים כבר כשסימולקרות נכתבו, משחקי מציאות רבודה נעשו פופולריים וקלים להשגה בשנים האחרונות. הבדל נוסף הוא יכולת הבחירה של המשתמש/ת. ברמה הפשוטה ביותר, בטלוויזיה אפשר פשוט לצפות, בעוד משחקי מחשב וגלישה באינטרנט דורשים פעולה תמידית מצד המשתמש/ת (או שהמסך יכבה). וברמה הרעיונית יותר, בצפייה בטלוויזיה יכולת הבחירה מוגבלת לצפייה בערוץ אחד ולא באחר, בתכנית כזו ולא באחרת, ובכך לתת ליצרני התוכן נתונים על מה פופולרי ומה לא. התפקיד של כל צד ברור: הצופה הוא הצרכן, שצורך את התוכן הטלוויזיוני ה"אמיתי" של אנשי התקשורת וגם את הפרסומות, ופועל בהשפעתם. אולם באינטרנט המצב שונה. אין דיכטומיה ברורה בין יצרן לצרכן. לפעמים כי היא לא קיימת בכלל, במרחבים שבהם כולנו יוצרים וצורכים תוכן בצורה לא היררכית (למשל אתרים ותוכנות הבנויים בקוד פתוח, ועל כך בהמשך), ולפעמים הדיכטומיה מוסווית כדי ליצור דימוי של אינטרנט חופשי, למשל

<sup>10</sup> ז'אן בודריאר, סימולקרות וסימולציה, הוצאת הקיבוץ המאוחד, 2007, עמ' 7.

<sup>11</sup> שם, עמ' 8.

ברשתות חברתיות בבעלות פרטית דוגמת פייסבוק, שבה המשתמש הוא בעצם המוצר, או משחקי מחשב שבהם אי אפשר באמת לפעול בניגוד להוראות היצרן.

יש בדמוקרטיה האינטרנטית אופטימיות שאינה משתקפת בפסימיזם הדטרמיניסטי של הטלוויזיה שהוצג בסימולקרות וסימולציה. חוויית הגלילה ברשת חברתית דומה ושונה לחוויית הצפייה בטלוויזיה. מצד אחד, שטף הדימויים האינטרנטי אינטנסיבי הרבה יותר. אנחנו נמצאים עם הטלפון שלנו כמעט 24/7, מחוברים לכל שאר משתמשי האינטרנט בעולם. המידע מתחלף בקצב מסחרר, הרבה יותר מהזפזוף בטלוויזיה. ההתראות הטלפוניות מציפות אותנו בדופמין כל הזמן. אבל מצד שני, קל לנו הרבה יותר לבחור אילו דימויים לצרוך, להיחשף לתקשורת עצמאית, להיות אקטיביים, למחות ולצעוק. אם בעבר משבשי תרבות היו צריכים לעשות זאת בעזרת גרפיטי, פריצה לשידורי טלוויזיה או רדיו, היום הם יכולים להעביר את אותם מסרים באינטרנט בקלות רבה יותר ובתפוצה רחבה יותר. בתוך זרם של תוכן עתיר-תקציב של סלכס ואנשי תקשורת או ממומן על ידי גורמים מסחריים, דאנק מימז הם התנגדות מצוינת לחברת הראווה.

## TAZ

ולטר בנימין השאיר אותנו בסיום הקריאה, כמו מרקסיסט טוב, עם תקווה למהפכה אומנותית. מה נשאר לעומתו אחרי סימולקרות וסימולציה? כלום. המחאות בסורבון כשלו. הכל כשל. איזו צעקה תישמע במדבר של הממשי?

המפה הקודמת לטריטוריה של בורחס ובודריאר מזכירה את רעיון "סגירת המפה" שעלה בספר "T.A.Z – איזור אוטונומי ארעי" מאת חכים ביי (שם העט של פיטר למבורן וילסון). לפי ביי, אנחנו חיים בזמן שבו אין עוד סָפָר, כל פיסת אדמה שייכת למדינה וכל אדם הוא אזרח. אפילו האוקיינוסים, הירח והכוכבים מחולקים ומקוטלגים על ידי המדינה. המפה היא "הונאה ענקית הנכפית באמצעות טקטיקות המקל והגזר על ידי המדינה ה'מומחית', עד כדי כך שעבור רובנו הופכת המפה לטריטוריה".<sup>12</sup>

אך לעומת הפסימיות של בודריאר, ביי מנסה להשיב לנו את יכולת הפעולה. המפה היא רק הפשטה, ולכן יש מציאות שיכולה לחמוק ממנה ולהישאר פתוחה. בספרו הוא דוחה את הציפיה למהפכה, ובמקומה מבקש התקוממות – "מילה שבה משתמשים היסטוריונים כדי לתאר מהפכות כושלות... אפשרות של תנועה מחוץ ומעבר לספירלה ההגליאנית של אותה 'קדמה', אשר בסתר אינה אלא מעגל קסמים מרושע".<sup>13</sup> ההתקוממות היא זמנית מהגדרתה, במקום להתקבע ולשמר את מה שקדם לה, כפי שעושות מהפכות. לכן ההתקוממות לא יכולה "להיכשל". את טקטיקת הגרילה הזמנית ביי מכנה TAZ (Temporary Autonomous Zone), אזור (פיזי או וירטואלי) אוטונומי ארעי. ה-TAZ לא יכול להתמסד, כי התמסדותו היא היעלמותו. האנונימיות ואי-הנראות של ה-TAZ היא האנטיתזה הנחוצה לסימולציה של בודריאר, שבה הדימוי והנראות קודמים למציאות:

<sup>12</sup> חכים ביי, T.A.Z – איזור אוטונומי ארעי, הוצאת רסלינג, 2008, עמ' 32.

<sup>13</sup> שם, עמ' 23-24.

"ברגע שה-TAZ נקרא בשם (מיוצג, מתוך), הוא מוכרח להיעלם – הוא אכן ייעלם – בהשאירו אחריו קליפה ריקה, רק כדי לצוץ שוב במקום אחר, שוב בלתי נראה, משום שאינו ניתן להגדרה במונחי ראוה... התעוותויותיה של מדינת הסימולציה תהינה 'ראוונות', אך ברוב המקרים הטקטיקה הטובה והרדיקלית ביותר תהיה לסרב לפעול בדרך של אלימות ראוונתית, לסגת מאזור הסימולציה, להיעלם."<sup>14</sup>

הטרמינולוגיה בה ביי משתמש נעשתה רלוונטית הרבה יותר בעשורים האחרונים. הוא מדבר על רשת (net) של מידע, שיכולה להיות מוגבלת והיררכית (למשל, מידע מודיעיני צבאי), או פתוחה לכל (למשל פנזינים, כלומר עיתונות שוליים לא ממוסדת). לרשת-נגד א-היררכית ביי קורא מרקם (web). המונחים מעוררים אסוציאציות אינטרנטיות, ואין זה במקרה, כי האינטרנט הוא דוגמא מצויינת למרחב שבו פועלים שני כוחות אלה. כפי שכבר ציינתי, האינטרנט הוא מצד אחד התעצמות של חברת הראוה הטלוויזיונית, המנתקת אותנו עוד יותר מהמציאות אל עולם דימויים פיקטיבי. נוסף על כך האינטרנט משמש ככלי פיקוח על ידי ממשלות או סתם גופים הסוחרים במידע שלנו. מצד שני, האינטרנט הוא מקום חופשי מאוד ומלא בהתקוממות. מקומות רבים ברשת מאפשרים גישה חופשית למידע ותומכים במה שמכונה תרבות רימיקס או תרבות קריאה/כתיבה שבה אפשר ליצור דברים מחומר תרבותי קיים, בניגוד לתרבות "קריאה בלבד" שבה צריכת התרבות היא חד-צדדית, עם יחסי מפרסם/צרכן ברורים. גם כאשר חוקי המדינה אינם מאפשרים גישה למידע, הפיראטיות חוגגת וקשה מאוד לדכא אותה.

TAZ נכתב ב-1991, תקופה שבה האינטרנט היה חדש ומרגש, נחלתם של אנשי טכנולוגיה ושוליים. הרשת הייתה סֶפֶר וירטואלי, אוטופי, שבה נבנו אתרים שעדיין לא נבלעו בידי תאגידי ענק. לפעמים עצוב לקרוא היום את התקוות שנכתבו על הרשת, אך ביי לא נכשל במחשבה אוטופית זו. שיטתו שורדת גם כשפייסבוק מוכרת את המידע האישי שלנו והממשלה עוקבת אחרי כל מגהבייט, גם כשנראה שהכל אבוד ברשת ומחוצה לה. כפי שכתבתי בהקדמה, נראה שכל התקוממות נגמרת בהתמסחרות או אליטיזם, אך זאת הסיבה שאי אפשר באמת לנצח אותה. המיזם מבליחים במרקם ונעלמים כשמנסים לדכא או לברגן אותם, רק כדי לצוץ מחדש מיד אחר כך. אני מאמינה ביכולת של תנועות-נגד לשמור על האינטרנט חופשי. כל עוד נמשיך ליצור מיזם (או כל דבר אחר) מתוך תשוקה ורגש אמיתי, שום טעם אליטיסטי, כוח פוליטי או אינטרס כספי יוכלו לדכא את רוח השטות.