

דצמבר 2017

מודל ואנטי־מודל בייצוג השואה: על סרטו של אמיר יציב, **פלנטה אחרת**

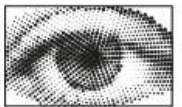
גלעד רייך

בשנת 2009, כשנה לאחר סיום לימודיו במחלקה לצילום בבצלאל, יצר האמן והקולנוען אמיר יציב את המיצב "דטרויט". אף ששם העבודה מרמז לעיר התעשייה האמריקנית שהפכה לעיר רפאים, הוא נלקח למעשה ממתקן אימונים שבנה צה"ל בדרום הארץ, ומדמה עיר רפאים פלסטינית בקנה מידה של 1:1. ב"דטרויט" שבנה צה"ל יש מסגד ורחוב ראשי ואפילו מבנה שהוא העתק של בית ספר, אבל אין בה גינות פרחים ואין בה אנשים. "דטרויט" אינה עיר; היא מודל של עיר. וכמו בכל מודל, יוצריה בחרו להדגיש אספקטים מסוימים שתואמים את תפיסת העולם והאידיאולוגיה המנחה אותם, ולהעלים אספקטים אחרים, בני אדם למשל. כמו כל מודל, היא מקיימת יחס של דומות עם המקור שלה – עיר פלסטינית כלשהי – אבל גם שונות רדיקלית. במובן זה היא פנטזיה של עיר פלסטינית כפי שצה"ל רואה אותה: עיר שהרחובות, הכיכרות ואפילו אזורי הפנאי שלה מותאמים לאימוני לחימה בשטח בנוי. היא מודל שמקיים מציאות אחרת, מציאות שאין בה סימני חיים, ונועדה להחליף את המציאות הממשית. המיצב שיצר יציב כולל סרט וידאו, תצלומים ושרטוטים ארכיטקטוניים של העיר. בסרט מרואיינים מתכנני ערים פלסטינים וישראלים, המתבקשים לנתח את התוכניות האדריכליות של העיר מבלי שהם יודעים שמדובר בדגם צה"לי ולא בעיר חיה ונושמת ונותרים מבולבלים אל מול התוכניות הצה"ליות. "איפה האנשים בעיר הזו נפגשים לקפה?", שואלת אחת מהן.

העיסוק במודלים כייצוגים חזותיים הקושרים תהליכים פוליטיים, היסטוריים ואישיים מלווה את יציב מאז "דטרויט", אך נדמה שהוא מגיע לשיאו בעבודה החדשה שלו – סרט אנימציה דוקומנטרי בשם **פלנטה אחרת** (2017). גם כאן שם העבודה מכוון אותנו אל מקום שהוא ממשי ומדומיין בו בעת. הפלנטה האחרת היא כמובן אושוויץ, כפי שהגדיר אותה יחיאל דינור (ק.צ'טניק) במהלך עדותו במשפט אייכמן. אלא שהסרט כלל אינו עוסק במקום עצמו, אלא בסדרה של מודלים וירטואליים שיצרו אנשים שונים, חלקם אובססיביים לחלוטין, לאושוויץ. בניגוד למודל הפיזי והתלת־ממדי של העיר הפלסטינית, המודלים של מחנה ההשמדה – משחקי מחשב, סימולציות ומודלים אדריכליים – נוצרו בעזרת תוכנות מחשב, והם מתקיימים בדורמנד או במציאות מדומינת. העובדה הזו משפיעה מאוד על האסתטיקה של המודלים, על מידת האינטראקטיביות שלהם עם הצופה ועל יכולתם לתקשר ביניהם, אבל היא לא משנה את היות המודל "ייצוג מסוג מיוחד של דבר, של חפץ או של רעיון".¹ המודלים שיציב עוסק בהם הם דוקומנטריים באופיים – הם נועדו לתת ייצוג למציאות ממשית. אך כמו כל ייצוג – ובזה הסרט עוסק במידה רבה – הם מעשה פרשני שמעיד על יוצריו לא פחות משהם מעידים עליו.

פלנטה אחרת לא רק משתמש במודלים הווירטואליים כחומר הגלם הוויזואלי שלו. יציב מקיים את הראיונות עם יוצרי המודלים בתוך המודל שהם עצמם יצרו. בחלק מהמקרים אנחנו שומעים רק את הקול של המרואיין ואת שאלותיו של הבמאי, כשהם משוטטים יחדיו בתוך המודל, אבל

¹ תמר ברגר, "ברווז בין עולם לצעצוע: על המודל בתרבות הישראלית", תל אביב: רסלינג, 2008, עמ' 7.



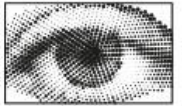
במקרים אחרים הבמאי מייצר אוואטרים (התגלמויות וירטואליות) של המרואיינים, כך שכלל איננו רואים תיעוד "ישיר" שלהם. לדוגמה, בראיון עם מעצב גרפי פולני שיצר חוויית מציאות מדומה של אושוויץ, אנחנו רואים את המרואיין כדמות וירטואלית עומד בתוך המחנה שיצר, חבוש במשקפי מציאות מדומה. בנוסף, לא כל שמותיהם של המרואיינים חשופים לפנינו בזמן הצפייה בסרט, למרות שחלקם חולקים סיפורים אישיים ביותר. יציב מכוון אותנו אל המודל – אל המוטיבציות האישיות או הקולקטיביות שעמדו מאחורי הכנתו, אל הבחירות האסתטיות והאתיות שנעשו במהלכו ואל האופן שבו המודלים קיימו, ועדיין מקיימים, קשר ישיר וסבוך עם המציאות הממשית.

אושוויץ בקוד פתוח

כיצירה הבנויה מהצגה של מודלים אינטראקטיביים ומשחקי מחשב, הבחירה למקם את **פלנטה אחרת** בלב הדיון על ייצוג השואה בקולנוע אינה מובנת מאליה. אף על פי כן יציב מתעקש לקחת חלק בדיון, בין השאר באמצעות הבחירה שלו לשלב בפס הקול של הסרט קטעים מתוך יצירות דוקומנטריות, שבמרכזן עמדה שאלת ייצוג השואה (כמו למשל **לילה וערפל** של אלן רנה ו**שואה** של קלוד לנצמן). כך, הוא ממקם את עצמו בתוך מסורת קולנועית ודיון תיאורטי על מעמד העדות בקולנוע, על מה מותר ומה אסור להראות, אם בכלל, ועל האפשרות, כפי שמציע הפילוסוף וחוקר האמנות ז'ורז' זידיהוברמן, לעבוד עם הדימוי למרות ובאמצעות מגבלותיו, ובכך להשאיר את הדיון על זיכרון השואה פתוח.

אבל, כאמור, יציב אינו עוסק במקום הממשי שנקרא אושוויץ, וגם השואה, כאירוע היסטורי, כמעט ונפקדת ממנו. בסרט שלו אין ראיונות עם ניצולים, ומלבד שיחה עם ההיסטוריון הישראלי גדעון גריף (המתקיימת עם דמותו הווירטואלית בתוך המודל שבנה), אין בסרט תובנות היסטוריות של מומחים לחקר השואה או של אחרים העוסקים בתחום. אין ניסיון לייצוג אונטולוגי הנסמך על מסמכים, על חפצים או על עדויות ממקור ראשון, וגם לא דיון על מעמד העדות והתפקיד של הטראומה. בנוסף, הבחירה להציג חמישה מודלים שונים של מחנה ההשמדה – וכן טיסת סימולציה המדמה את מטס חיל האוויר הישראלי מעל אושוויץ בשנת 2003 – מנטרלת את שאלת האמת ההיסטורית. אושוויץ מוצגת שוב ושוב במהלך הסרט, אך כל פעם באופן אחר, שנועד לשימושים שונים, ומקיים יחסים שונים, הן ביחס למקום עצמו והן ביחס לדימוי של המקום בדמיון הקולקטיבי. מכאן, שבפלנטה האחרת שיציב יוצר אין מקור אחד, אושוויץ אחת, שממנה משועתקים המודלים השונים. כפי שמעיד גיימר ישראלי שפיתח משחק מחשב המתרחש באושוויץ, אחד ממקורות ההשפעה למודל שלו הייתה סצינה מהסרט **רשימת שינדלר** – בעצמו ייצוג שנוי בחלוקת של השואה.

ואולם, במקום לכוון את הדיון על ריבוי נקודות מבט או אמת יחסית יציב מתעניין באופן שבו מאווים אישיים וקולקטיביים מעצבים את הזיכרון החזותי שלנו. הוא מצביע על כך שהאובססיה, הסקרנות והחרדות שעולות ביחס לאושוויץ מתועלות לתיעוד ובנייה מחדש של המחנה, ושואל באיזה אופן האמצעים הטכנולוגיים החדשים שהמודלים הווירטואליים מציעים לנו מאפשרים ומעודדים את המהלך הזה. באופן עקיף, הוא מציע לנו להרחיב את מאגר הייצוגים הקיימים של השואה ומאתגר את גבולות הייצוג, גם כשזה מתנתק מן המקור. יציב אינו שואל מה ניתן



להראות ובאילו תנאים, אלא מה הדימוי עושה, כיצד הוא פועל בתוך המציאות ואילו שימושים עשויים להיות לו. במילים אחרות, הוא שואל כיצד המודל הווירטואלי, כצורה ייחודית של ייצוג דוקומנטרי, מתפקד ביחס לייצוגים חזותיים אחרים של השואה ויוצר סוג חדש של פעולה והשלכה רגשית ביחס לדימוי, ומכאן, ביחס לזוועה.

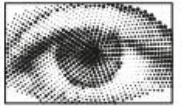
דוגמה לשימושים השונים שאנשים שונים עושים עם הדימויים שהם עצמם יוצרים מופיעה כבר בתחילת הסרט, כאשר אנחנו לומדים על מודל שנוצר על ידי המשטרה הגרמנית במטרה להפליט אדם ששירת בצבא הנאצי והיה, על פי התביעה, עד למעשי הזוועה באושוויץ. הנאשם טוען שאינו זוכר מה ראה במהלך שירותו הצבאי, והדגם הווירטואלי, כך על פי התובע של המשטרה, נועד "להעיר את הזיכרון שלו". זהו מודל פורנזי: תיעוד של העבר השואף לדיוק היסטורי אבל מכוון כלפי העתיד. הוא נועד להשפיע על המציאות ולפעול בתוכה. לקראת סוף דבריו, החוקר הגרמני מציין כי הגרוע מכול יהיה אם מישהו יגנוב את המודל ויעשה בו שימוש לא נכון – ייצור ממנו משחק מחשב, לדוגמה. זה בדיוק מה שעושה אותו גיימר ישראלי שיצר את משחק המחשב "מרד הזונדרקומנדו" המאפשר לקורבנות לנקום בנאצים. ממציא המשחק טוען כי עבד בתאי הגזים באושוויץ בגלגולו הקודם, והמשחק, שעליו עמל במהלך ארבע שנים, הוא אמצעי לריפוי ותיקון אישי. המשחק עברו הוא דרך לשנות את העבר באמצעות אינטראקציה איתו. הוא אובססיבי לגבי אושוויץ והאובססיה הזו מאפיינת את כל המרואיינים בסרט.

אבל פנטזיות הנקמה והתיקון האישיות של היוצר מתנגשות עם תפיסות חברתיות מקובלות לגבי מהו ייצוג "ראוי" של אושוויץ. עוד בטרם עלה לרשת, המשחק נגנז לאחר שמפתחו קיבל אזהרות מארגונים יהודיים כי ייתבע על זילות השואה. **פלנטה אחרת** של יציב, אם כן, היא הזדמנות ראשונה לצפות במשחק. אבל המפגש בין המודל, המאפשר תיעוד מסוג אחר – תיעוד שלא שואף להראות מה קרה אבל גם לא מוותר על הייצוג החזותי – לבין המציאות שדורשת בלעדיות על אופני הייצוג של השואה – מפגש זה ממשיך לרדוף הן את המציאות והן את המודל.

גם במקרה של התובע הגרמני וגם במקרה של הגיימר הישראלי, קשה להפריד בין המוטיבציות האישיות של היוצרים ובין המאוויים קולקטיביים של החברה שהמודל נוצר בתוכה. מהבחינה הזו, שני המודלים משמשים כאמצעי עכשווי להתמודדות עם אירועי העבר באופן שמשליך גם על העתיד. הם כלי פרקטי לפעולה במציאות לא פחות מאשר ייצוג סימבולי. האופן שבו האישי והקולקטיבי משתלבים בנרטיבים של נקמה, שליטה וכוח, בא לידי ביטוי בסימולציית הטיסה שמלווה את הסרט כולו: שלושה בני נוער ישראלים משחזרים טיסה אמיתית שערך חיל האוויר הישראלי מעל אושוויץ כסמל לעוצמה והריבונות הישראלית.²

המודל, אולי יותר מאמצעי ייצוג אחרים, מאפשר פנטזיית שליטה וכוח שחוזרת אצל רבים מהמרואיינים. הוא מאפשר יצירה של מערכת סגורה המתקיימת בנפרד מהמציאות אך בסמוך לה, נתונה לחסדיו של מי שיצר אותה, ותפורה לצרכיו. כאשר ההיסטוריון גרייף מציג את דגם הווירטואלי של המחנה שהוא ועמיתו הגרמני יצרו – הוא מתגאה בכך שהמודל מאפשר לחוות את אושוויץ מלמעלה, ממעוף הציפור. המבט מלמעלה, המתאפשר באמצעות ההדמיה הווירטואלית, הוא אמצעי השליטה האולטימטיבי, וכמו בני הנוער במטוסי האף-15, כך גם גרייף מוקסם

² בשנת 2008 שלח מפקד חיל האוויר דאז, אליעזר שקדי תמונה מתוך המטס עם הכיתוב "חיל האוויר מעל אושוויץ - בשם מדינת ישראל והעם היהודי. לזכור, ולא לשכוח, לסמוך רק על עצמנו."



מאפשרות לקנות שליטה מסוימת על העבר באמצעות הטכנולוגיה של ההווה. באמצעות המודל המדומה, זווית התבוננות חדשה מצטרפת אל מסורת הייצוגים הדוקומנטריים של השואה ובכך מרחיבה את המנעד הרגשי וההשתתפותי של הצופה ביחס לייצוגים הללו.

הפרשנויות החזותיות הללו, או במילים אחרות, אופני הפעולה החדשים שהמודלים מאפשרים, משאירים את הדימוי של אושוויץ כדימוי פתוח; דימוי הנתון לשימושים חדשים ולפרשנויות חדשות שיתווספו לאלו הקיימות. לדוגמה, סימולציית הטיסה שערכו הנערים כוללת את המודל של אושוויץ שנבנה על ידי המעצב הפולני. המודל שלו נבנה בקוד פתוח, הוא נתון לתוספות והתאמות, וניתן "לשתול" אותו במודלים אחרים. כך נוצר ייצוג של אושוויץ שהוא מעשה יצירתי קולקטיבי ומערב את המשתמשים בו באופנים בלתי צפויים.

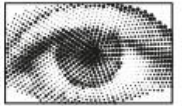
אנטי-מודל

המתח בין שעתוק לפרשנות, בין ריאליזם להפשטה ובין הפונקציונלי למטפורי – מתח המובנה בכל מודל – מתבטא בסרט בשאיפה של כל המרואיינים למודל "קרוב" ככל האפשר למציאות. "זה לא בערך, זה מדויק", מחמיא גרייף למודל שלו. מולו ניצב התובע הגרמני הטוען שדווקא המודל שלו הוא הקרוב ביותר לדבר האמיתי, ואפילו המעצב הפולני מתגאה ברמות הדיוק של המודל שלו – אף שהוא מודה שיש טעות כתיב בשלט: "העבודה משחררת"³. אך לאמביוולנטיות הזו, שמאפיינת את התייעוד באמצעות מודל, יש מחיר. המודל של גרייף, מדויק מבחינה ארכיטקטונית ככל שיהיה, מוצג באופן מפתיע בצבעי שחור-לבן. גרייף חושף שמוזיאון שעמד להציג את המודל ביקש ממנו להסיר את הצבעים מהמודל כדי לבדל אותו כאירוע היסטורי ייחודי. החשש היה שייצוג של אושוויץ בצבעים יהיה "רגיל" מדי או יזכיר ייצוגים אחרים, קדושים פחות. כאן מתגלה הייחוד של המודל הווירטואלי אל מול ייצוגים דוקומנטריים אחרים: על המודל אסור לשאוף להביא את המציאות אל המסך – עליו לשמור על מרחק מסוים שיאפשר לזהות אותו כייצוג. כמו במקרה הצנזורה של משחק המחשב, המודל מאיים על המציאות, והיא, כלומר סך התפיסות המקובלות לגבי מהו ייצוג לגיטימי של השואה, מרסנת אותו.

השאלה מה נחשב מודל מדויק, ומכאן מהו אופן התייעוד "הנכון" של המציאות ההיסטורית, מחריפה כאשר אנו מבחינים שככל שהדגם מבקש להיות "טהור" יותר או "נאמן למקור" ככל האפשר, כך הוא משיל מעצמו מסמנים המרמזים לקיום של אנושיות במחנות. כמו במקרה של "דטרויט", גם במודלים של אושוויץ אין סימני חיים: הם פנטזיה על דימוי נקי ומוסדר שאלמנטים אנושיים פוגעים בתפקודו. יציב ממחיש את הנקודה הזו בערמוניות ובביקורתיות על ידי כך שהוא מתעקש לשתול את מרואייניו בתוך הסט שהם עצמם בנו, ולהתערב בו על ידי הוספת אנימציה של פרפרים או קולות ציפורים. ההזרה הזו חושפת את עובדת היותו של המודל ייצוג ככל הייצוגים – חלקי, תוצר של בחירות אסתטיות ואתיות, פועל יוצא של תנאי ייצורו.

העיוורון הזה, שיוצרי המודלים לוקים בו, ואולי לוקים בו כל המבקשים לתעד מציאות מסוימת, עולה לדיון באופן ישיר לקראת סוף הסרט. דמותו הווירטואלית של יציב הבמאי מציבה מוניטור מול דמותו הווירטואלית של גרייף ההיסטוריון, שבאמצעותו גרייף נחשף לראשונה לדימוי של

³ האות e נשמטה מתוך המילה frei במשפט: Arbeit macht frei.



עצמו כאוואטר, כייצוג וירטואלי. תגובתו היא הפתעה מהולה באכזבה: "זה נורא! זה לא אני!", הוא אומר ליציב. "כך אופיע על המסך...? אתה לא יכול להראות אותי כמו שאני (באמת) נראה?" כבמאי, יציב מפעיל כלפי המרואיין שלו את אותה אסטרטגיית ייצוג שהמרואיין מפעיל כלפי אושוויץ. הוא לוקח לעצמו את החירות להחליט על אופן הייצוג של גרייף, כפי שגרייף לוקח לעצמו את החירות להחליט על אופן הייצוג של המחנה. הפעולה הזו לא רק חושפת את פעולת התייעוד כאקט פרשניאיש אלא גם מבליטה את יחסי הכוחות שבין הבמאי לאובייקט שלו. יחסים אלו, שמלווים כל יצירה תיעודית, מקבלים משמעויות חדשות במסגרת המודלים הווירטואליים שמאופיינים בהפשטה ובעיבוד. האוטאר של גרייף – ייצוג מופשט ומעובד של עצמו – משתלב היטב בייצוג של מחנה ההשמדה שעבר גם הוא תהליך הפשטה ועיבוד על ידי גרייף עצמו.

המודל הופך לקראת סוף **פלנטה אחרת** ל"אנטי-מודל". הוא כופר באפשרות לייצוג מדויק ולמעשה "מטיל ספק בעצם היתכנותו של מודל".⁴ בתוך הדיון על ייצוג השואה, משמעותו של מהלך כזה לא תהיה בהכרח הטלת ספק בעצם רעיון הייצוג, אלא ערעור על תוקפם של המודלים הקיימים לייצוג וניסיון להציב להם אלטרנטיבה: אלטרנטיבה בדמות ייצוגים שימושיים, שיתופיים או משחקיים, המאפשרים את המשך הדיון בשואה וייצוגיה ואינם מצמצמים אותו. **פלנטה אחרת** הוא במידה רבה הוכחה לפוטנציאל של הדימויים הללו לאתגר את שיח ייצוג השואה ולהרחיב את גבולותיו. אך נדמה שהמודלים עדיין זקוקים לשדה האמנות והאוטונומיה היחסית שלו כדי להגן ולהצדיק את עצמם. סרטו של יציב מזמין אותנו לחלץ אותם משם ולחשוב על אופני הייצוג החדשים שהמודלים הללו מציעים ברגע הזה, שבו המקור, האירוע ההיסטורי, **הולך ומתרחק מאיתנו**.

קרדיטים

פלנטה אחרת

שנת הפקה: 2017

בימוי, צילום ומחקר: אמיר יציב

הפקה: אמיר יציב ויונתן דוויק

תסריט: אמיר יציב ואלעד ויינגרוד

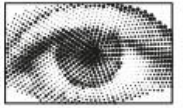
עריכה: דידיה וולקארט

פס קול: נתי זיידנשטדט

ביבליוגרפיה

ברגר תמר, "ברווז בין עולם לצעצוע: על המודל בתרבות הישראלית", תל אביב: רסלינג, 2008.

⁴ ברגר תמר, "ברווז בין עולם לצעצוע: על המודל בתרבות הישראלית", תל אביב: רסלינג, 2008, עמ' 111.



על הכותב

גלעד רייך הוא אוצר עצמאי ודוקטורנט במחלקה לתולדות האמנות, אוניברסיטת תל אביב.

<https://www.hlbureau.org/>