

## ללכוד את הרוח: "אבא שלי בענן" (רות פתיר, 2022) והפנטזיה על הווירטואלי

### קטיה אריאלי

"בהתחלה ניסיתי ללכוד את הרוח שלו. חשבתי שאצליח למצוא את המהות שלו. את המקצב הפנימי שלו. אם אצליח לתפוש את שפת הגוף שלו, חשבתי, שאוכל לרקוד איתו שוב" (רות פתיר, מתוך **אבא שלי בענן**).

בשני העשורים של האלף הנוכחי, ניתן לזהות קבוצת יצירות העוסקות במות ההורה של יוצריהן בדרכים היברידיות, המשלבות תיעוד ובדיה. תהליך האבל הופך בהן למחקר צורני, ומורה על יחס של קונפליקט בין היצירה התיעודית, המבקשת לשמר את הזיכרון, ובין האלמנטים הבדיוניים, המסמנים את חוסר היכולת לייצג את המוות אלא על ידי אשליית שליטה בזמן החולף. **דיק ג'ונסון מת** (*Dick Johnson is Dead*, 2020) היא יצירה בולטת בקבוצה זו, ובה קירסטן ג'ונסון יוצרת הסרט, מעמידה סצנות מבוטאות שבהן אביה נהרג, ואף מארגנת לו לוויה מדומה, כניסיון להתמודד עם היתמות שתבוא. בזירה המקומית בולט סרטו של דני רוזנברג **מותו של הקולנוע ושל אבא שלי גם** (2020), המציג במקביל קטעים מבוטאים המעמידים מחדש את יחסיו עם אביו, וקטעי תיעוד ביתי אשר צילם כשאביו עוד היה בן החיים. **באני חושב שזה הכי קרוב לאיך שהצילום נראה** (2016), משחזר היוצר יובל המאירי את יומה האחרון של אמו באמצעות הנפשת חפצים דוממים, כמו חבילת מגבונים ושפורפרת צבע, ומייצר תיאטרון חפצים מלנכולי כתחליף אפשרי לתיעוד צילומי.

מבין קבוצת היצירות האלה בולטת במיוחד עבודת הווידאו **אבא שלי בענן** (2022).<sup>1</sup> זו יצירה תיעודית נוגעת ללב, משעשעת ומעוררת בכי גם יחד, המציגה את ניסיונה הרפלקטיבי של היוצרת, רות פתיר, להפיח חיים מחדש באביה המת, שחיבתו ועיסוקו בצורות טכנולוגיות של תקשורת הופכים להצדקה והשראה לפעולתה. הסרט מחולק לפרקים, העוקבים בשלבים אחר ניסויים שפתיר עורכת על מסך מחשב – עולם וירטואלי העובר בין תוכנות מידול שונות. יחד עם האנימטור יונתן וסרמן, פתיר משתמשת בטכנולוגיית לכידת תנועה (motion capture) ואנימציה תלת־ממדית על מנת לשחזר את תנועותיו של אביה, כדי ללכוד את מה שהיא מכנה "מהות האבא" יות שלו, רוקד". חומרי הגלם הראשוניים הם דימויי וידאו ביתי של אביה המנוח רוקד, ופתיר מנסה ללכוד את תנועותיו, את רוחו, על ידי שחזורים אנימטיביים ההולכים ומשתכללים, עד ליצירת אוטאר תלת־ממדי המדמה את מראה גופו ומאפשר לה, לפחות לנסות, לרקוד איתו שוב.

מהי אותה "רוח" שפתיר מנסה ללכוד? ריבוי המשמעויות של המילה הזו מטעין את הסרט לכל אורכו. הרוח היא הניגוד לחומר, התחום המופשט. ככזו, היא גם מובנית כאווירה, סגנון, כוח מניע, מה שמאפיין אובייקט בעולם מלבד תכונותיו הפיזיות. כשאנו עוסקים ברוחו של אדם, אנו

<sup>1</sup> העבודה הוצגה לראשונה בתערוכת היחיד של האמנית, **רות פתיר: אבא שלי בענן** (2022), במרכז לאמנות עכשווית בתל אביב (CCA), באוצרותה של תמר מרגלית.

מדברים על עולמו הפנימי, על מזגו, ומסמנים אותם באמצעות המושג "נפש". וכשאדם מת, אנו אומרים שנפשו עזבה את גופו. התפיסה הזו, של היפרדות הגוף מהנפש, היפרדות החומר מן הרוח של האדם עם מותו, הובילה את התרבות האנושית משחר הדורות להיקסמות בדימוי רוח הרפאים, ישות מתה שפועלת בעולם הפיזי בדרכים על־טבעיות. כשפתיר מבקשת בסרטה ללכוד את רוחו של אביה, היא רוצה להצליח ללכוד משהו מעולמו הפנימי, מהחינניות שלו, ממה שעומד מאחורי המחווה הגופנית של ריקוד. אבל היא גם רוצה ללכוד את רוחו, את מהותו, כאדם מת שנוכח, באופן כלשהו, בצורה פיזית על־טבעית בעולם.

מבקר הקולנוע אנדרה באזן העמיד את הקונפליקט בין הרוח לחומר כמניע האנושי הבסיסי לכלל האמנויות הפלסטיות. בחיבורו המכונן "הווייתה של הדמות המצולמת", באזן חוזר אל מנהג חניטת המתים המצרי, ומתאר את "תסביך המומיה" – הצורך הפסיכולוגי להתנגד לחלוף הזמן, שלאורו נוצרה האמנות כמלאכה המנציחה את הנפש על ידי שימור הגוף החומרי. לדבריו, התרבות האנושית המודרנית אמנם כבר אינה מאמינה בקיום ממשי של חיים לאחר המוות, אך אנו עדיין מחזיקים בגרסה מעודנת ורציונלית של תפיסה זו. המודל מסייע לנו לשמר את הזיכרון, וכמו מגן על הישות המתה מפני מוות נוסף, שני, של רוחה. באופן זה, "אין זה עוד ענין של הישארות לאחר המוות, אלא של תפיסה רחבה יותר – יצירה של עולם 'אידיאלי' בדמותו של העולם הממשי, עולם שנועד לו משך-חיים משלו".<sup>2</sup>

האם המפגש עם אביה בעולם וירטואלי הוא גורם מנחם, או שחוסר הממשות שלו, המפגש איתו כגוף וירטואלי, הוא יותר מטריד מאשר משכך? לאורך הסרט פתיר מתמסרת לטכנולוגיה אך גם נרתעת ממנה, חושפת בפנינו בהומור ושעשוע את המוגבלות התבונית של המכונה, אך גם את כוחה העוצמתי. באמצעות דיון בניסיונה של פתיר "ללכוד" את הרוח של אביה במסך המחשב, ברצוני לקרוא את האיכות הרפלקטיבית של **אבא שלי בענן**, ביחס לכלים ותיקים ועכשוויים של מדיה וירטואלית כחלון תקשורת עם המתים, וככלי להתמודדות עם אבל. אנתח את האופן שבו פתיר חושפת את המנגנון הבונה את הדימויים ומהרהרת עליו, כאסטרטגיה תיעודית הבוחנת את מקומו של התיעוד האישי בעידן המדיה העכשווית, ומפרקת את פנטזיית העולם הווירטואלי של סוגי מדיה טכנולוגיים.

## חלון תקשורת

"לא רציתי לעשות את זה. אבל לא יכולתי לעמוד בפיתוי" (פתיר, **אבא שלי בענן**).

אנשי תנועת הספיריטואליזם, שנולדה במקביל לפיתוחים הטכנולוגיים שהביאה איתה המודרניות במאות ה־18 וה־19, חתרו לחשוף את מגוון הדרכים והמבעים שבהם נוצרת תקשורת עם רוחות. הם ביקשו להוכיח את קיומו של העולם הבא, את נצחיות הנפש, ולצורך כך, חיפשו אחר שיטות טכנולוגיות, ישנות וחדשות.<sup>3</sup> הגישה הספיריטואליסטית היא עמדה שמקורה הוא רוחנידתי, אך כדי לבסס את הלגיטימציה שלו, הפרויקט הספיריטואליסטי גייס לעצמו יומרות

<sup>2</sup> אנדרה באזן, "הווייתה של הדמות המצולמת" [1945], **עולם בדים**, עריכה: הלגה קלר, תל אביב: עם עובד, 1974, עמ' 249–250.

<sup>3</sup> Louis Kaplan, "Introduction: Ghostly Developments", *The Strange Case of William Mumler, Spirit Photographer*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2008, pp. 5.

מדעיות. טכנולוגיית הצילום, שהלכה והתפתחה באותה התקופה, נרתמה למטרה זו על ידי צלמים כמו ויליאם מאמלר אשר הוא ודומיו טענו כי הצילום יוכל לספק גישה אל מה שמעבר לכוחות התפיסה הנורמליים, וללכוד רוחות דרך עדשת המצלמה.<sup>4</sup> למותר לציין כי הצילום הספיריטואליסטי לא תיעד רוחות, אלא התבסס על זיוף. מאמלר אפילו הורשע במשפט על עבירת הונאה. צלמים ספיריטואליסטים ניצלו את האיכות האל־ביתית (uncanny) של הצילום, והשתמשו בטכניקות סופר־אימפוזיציה כדי להפיק דימויים המציגים כביכול את מה שהעין האנושית אינה יכולה לקלוט, תוך שהם מציעים למאמינים בקהילתם את האפשרות לרכוש דיוקן "מצולם" של אהובם מהעולם הבא.<sup>5</sup>

רעיון בסיסי מהאמונה הספיריטואליסטית מקבל צורה חדשה בסרטה של פתיר: הסרט נפתח במבט על חלון תריסים חשמליים בבית הוריה, כשהם עולים ויורדים. היא מספרת כי לאחר מות אביה, אמה גילתה שהוא לא השאיר לה את הסיסמאות למערכת הבית החכם. לכן, התריסים עולים ויורדים בכל בוקר וערב בשעות שקבע. בהתחלה זה עיצבן את האם, אך לאחר זמן התריסים הפכו לגורם מנחם: "כאילו הוא קופץ להגיד שלום". בהמשך תספר האם כי היא גילתה איך היא יכולה לשנות את לוח הזמנים של התריסים, אבל אינה רוצה עוד. בסצנה אחרת מספר אחיה של היוצרת כי לאחר שבתו נולדה, הוא הרגיש בחסרונו של אביו. הוא כתב לו הודעת טקסט, הודיע לו שנולדה לו נכדה חדשה. הוא מספר שלא ציפה שזה יגיע לאיזשהו מקום, אך התברר כי מספר הטלפון של אביו הועבר לנערה זרה, שבירכה אותו במזל טוב בצירוף אימוג'י של לב. אף אחד מהם לא מתכחש לאובדן, ובשונה מהאמונה הספיריטואליסטית, הם גם לא מייחסים לטלפון או לתריסים החשמליים כוחות על־טבעיים. אבל משהו בטבעה של הטכנולוגיה, אולי האופן שבו היא גורמת להרגיש שדברים "פשוט קורים" בלחיצת כפתור, יכולה לספק איזשהו היגיון בתוך החוויה הבלתי נתפסת, של ההיעדר הסופי, המלא, הנצחי, של אדם קרוב. לאורך סרטה, פתיר בוחנת את האפשרות של הפחת רוח בחומר ומנצלת את איכותם האל־ביתית של המודלים הווירטואליים כמו נלחמת בסופיות, בחוסר היכולת הממשי או הקולנועי לחוות שוב את אביה. במקביל, היא מתעדת את התהליך, חושפת את המנגנון שיוצר את הדימויים, הם לא מופיעים בלחיצה כפתור פשוטה, אלא לאורך תהליך סיזיפי של ניסוי וטעייה, בעולם וירטואלי, שבו נסדקת, שלב אחר שלב, הפנטזיה שאולי תוכל לרקוד איתו שוב.

חוקרת הקולנוע ויויאן סובצ'יק טוענת כי בקולנוע בכלל, ובמיוחד בסרט התיעודי, לא ניתן לחוות את המוות כאירוע המיוצג "במלואו". לדבריה, אנחנו תופסים מוות בקולנוע רק על ידי צמד מצבים מנוגד של הגוף הפיזי – גוף חי, נחוה ובעל התכוונות, וגוף מת המסומן כגופה, בשר דומם ונטול כוונה. סובצ'יק סוברת שכצופים אנו מבחינים בין החי למת דרך ההבחנה בין סובייקט לאובייקט. הגופה נתפסת כאובייקט המובחן בתכלית מאיתנו, הסובייקטים הצופים, ועל כן היא נבדלת מהקיום האנושי – גם אם בעבר היא הייתה סובייקט, עכשיו כבר אינה.<sup>6</sup> לכידת הרוח של אביה על ידי שפת הגוף שלו, מעמידה את פתיר בצומת הזה שבין הסובייקטיביות החיה, הרוח המניעה את החומר, לבין הכיליון הגופני, שהופך אותו לאובייקט דומם ונטול כוונות. היא לא

<sup>4</sup> Kaplan, p. 9.

<sup>5</sup> Simone Natale, "The Marvels of Superimposition: Spirit Photography and Spiritualism's Visual Culture", *Supernatural Entertainments: Victorian Spiritualism and the Rise of Modern Media Culture*, University Park, PA: Penn State University Press, 2016, pp. 135–136.

<sup>6</sup> ויויאן סובצ'יק, "לחקוק את המרחב האתי: עשר טענות על מוות, על ייצוג ועל קולנוע תיעודי", **מחשבות גשמיות: הקיום הגופני ותרבות התמונה הנעה**, תרגום: אילת אטינגר ואוהד זהבי, תל אביב: הוצאת עם עובד ובית הספר לקולנוע וטלוויזיה ע"ש סטיב טיש, [2004] 2022, עמ' 265–266.

רוצה שאביה יוותר כאובייקט דומם, היא רוצה לייצג אותו על המסך במהותו, בסובייקטיביות שלו. דימויי הווידאו הביתי, חומר הגלם הראשוני שלה, מעידים על "היותו שם", על הרוח הסובייקטיבית שהיא מנסה ללכוד. אך רצף הניסויים שהיא עורכת, ההולכים ומשתכללים מבחינה טכנולוגית, לא מניבים את התוצאה שהיא מכוונת אליה – היא מספרת לנו כי "התוצאה הייתה מאכזבת", פעם אחר פעם. הפער בין הגוף לגופה, בין הסובייקט לאובייקט, אינו מצטמצם, ואולי אף להפך, הוא הולך ומשתכלל ומקבל צורה חזותית.

דימויי הווידאו הביתי פורקו למקטעי תנועה בחלל וירטואלי, והולבשו על מודל שלד באנימציות תלת־ממד, המתפשט בפרספקטיבה על פי מידות הגוף של אביה, נתונים יבשים של מבנה גוף, צורה חומרית. השלד רוקד ותנועותיו אכן נראות מוכרות, צפינו בהן לפני כמה רגעים, אך זו לא הדמות החיננית שזזה בדימוי אינטימי של מצלמת וידאו ביתית. השלד הממודל הוא שרטוט כללי, כמעט מדעי־אנטומי של אדם כלשהו, אובייקט תלת־ממדי נטול אישיות. פתיר כמו מתארת את הציפייה שלה מהניסוי, או את מה שהיא מצליחה לזהות מבעד לתנועה של דמות השלד: "אבא שלי מאוד אקספרסיבי. הוא קליל ומשוחרר יחסית לגודל שלו. הוא מזיע מלא. הוא רוקד עם כל הלב". אבל שוב – "התוצאה הייתה מאכזבת. השלד הרוקד לא היה מספיק ספציפי". השלד הרוקד, אף שמבצע היטב את הכוראוגרפיה בדיוק של מכונה, אינו מצליח להידמות לאביה, להעלות על מסך המחשב את רוחו, את הסובייקט שהיה.

## טכנולוגיית אבל

ניתן לראות בסרטה של פתיר מקרה פרטי של תופעה מדוברת בתקופה האחרונה עם התאוצה הטכנולוגית שחלה בפיתוחי בינה מלאכותית, המקבלת ייצוגים שונים במדיה. לפני עשור, הסדרה **מראה שחורה** (*Black Mirror*), העוסקת בתרחישים דיסטופיים של יחסי האנושות והטכנולוגיה, פתחה את עונתה השנייה בפרק "תיכף אשוב" ("Be Right Back") העוסק בגיבורה המגלה כי באמצעות בינה מלאכותית היא יכולה לתקשר עם דמות וירטואלית של בן זוגה המת, המבוססת על היסטוריית השימוש שלו ברשתות חברתיות. הסדרה **העלאה** (*Upload*) מבית אמזון עוסקת בתרחיש עתידי לא רחוק במיוחד, שנת 2033, שבו אנשים מתים יכולים "להעלות" את עצמם למציאות וירטואלית לפי בחירתם, וכך להמשיך להתקיים בתלות הקרובים אליהם שעדיין חיים.

התרחישים ה"דיסטופיים", או ה"היפר ריאליסטיים" הללו כבר אינם רק פרי מוחם של יוצרי טלוויזיה בעלי דמיון מרחיק לכת, אלא הולכים ונעשים קונקרטיים ואקטואליים במציאות ה"ממשית". פרטיק דסאי, מומחה לבינה מלאכותית, ציף בחשבון הטוויטר שלו באפריל האחרון כי עד 2024 בני אדם יוכלו "לחיות לנצח" עם קרוביהם המתים. דסאי מפציר בכול להקליט ולתעד את קרוביהם המבוגרים כמה שיותר, ולדבריו: "עם מספיק נתוני תמלול, דגימות קוליות ומודלים של וידאו, יש סיכוי של 100 אחוז שהם יחיו איתך לנצח לאחר עזיבת גופם הפיזי".<sup>7</sup> ואכן, במבט ראשון, דבריו של דסאי אינם מופרכים כל כך.

<sup>7</sup> Pratik Desai (@chheplo), "Start regularly recording your parents, elders and loved ones. With enough transcript data, new voice synthesis and video models, there is a 100% chance that they will live with you forever after leaving physical body. This should be even possible by end of the year". *Twitter*, 8 April 2023, <https://twitter.com/chheplo/status/1644768774430793728>

אביו של ג'יימס ולהוס, אובחן כחולה בסרטן סופני בשנת 2016. מותו היה ודאי ותהליכי, מה שאפשר לבנו להתכונן ולהקליט את אביו במספר פגישות ייעודיות, שבהן שוחחו השניים על מהלך חייו. ולהוס יצר את *Dadbot*, צ'יט-בוט המבוסס על הדאטה שאסף במהלך הפגישות שלהם (תמלולי שיחה ודגימות קול), שאיפשר לו, ולכל המעוניין, לשוחח עם ולהוס האב שהלך לעולמו באמצעות הודעות טקסט והקלטות קוליות. התעניינותם של משתמשים וההד התקשורתית שקיבל, עודדו את ולהוס לתת את שירותיו לקהל הרחב. הוא הפך לאחד ממקימי חברת הסטרטאפ *HereAfter*, אפליקציה שכולכם מוזמנים להוריד לטלפון, וליצור ישות וירטואלית קולית של עצמכם או של יקיריכם, המאפשרת 'לשוחח' עם המת.<sup>8 9</sup>

החברה של ולהוס נחשבת לסטרטאפ חלוצי בתחום, המכונה על ידי מדורי הטכנולוגיה "Grief Tech", טכנולוגיית אבל – ענף חדש בתחום הבינה המלאכותית שנועד להקל את כאבם של מי שחווים אובדן של אדם קרוב. *HereAfter* היא כנראה כבר שולית ואולי אף תמימה ביחס לפיתוחים שמגיעים אחריה. *Somnium Space* היא חוויית מציאות מדומה (סוג של *metaverse*, אם תרצו) המאפשרת למשתמש לחוות וליצור עולמות דיגיטליים בתור אוטאר וירטואלי. ארתור סיכוב, מנכ"ל החברה, שבדומה לפתיר ולולהוס התמודד בשנים האחרונות עם אבל על מות אביו, פיתח לאפליקציה שלו כלי חדש, שאותו כינה "Live Forever", חיה לנצח. מדובר בכלי, שלדברי סיכוב, יאפשר למשתמשים באפליקציה שלו לאחסן כנתונים את התנועות והשיחות שלהם, ולאחר מכן לשכפל אותם לאוטאר שזז, מדבר ונשמע בדיוק כמותם, ויוכל לעשות זאת גם לאחר מותם. סיכוב מייחל לכך שאנשים שאיבדו את יקיריהם יוכלו לשוחח איתם בכל הזדמנות. הוא שואף לכך שהאוטאר יהיה דומה כל כך למקורו, עד שיהיה קשה להבדיל בין השניים, לפחות בעשר הדקות הראשונות ל"מפגש".<sup>10</sup>

בעוד **מראה שחורה והעלאה** יוצרות את הקשר בין העליטבעי לטכנולוגי באמצעות תרחיש פוטנציאלי אך מדומיין בהכרח ובמוצהר, ועל כן משאירות את הפנטזיה בגבולה התחום, הפיתוחים הטכנולוגיים האחרונים וההצהרות השונות של מפתחיהם, מעוררים אינוחות אתית בנוגע לאפקט שלהם על תהליך אבל, שכן הפנטזיה עלולה לגלוש מספקולציה למניפולציה. דיוויד קסלר, פסיכולוג המתמחה בליווי מטופלים אבלים, טוען כי היות שאנשים שונים חווים אבל בצורות שונות, ייתכן כי אחדים יפיקו תמורות חיוביות מתקשורת מדומה עם יקיריהם המתים. יחד עם זאת, לאור טבעו הבלתי צפוי של עיבוד האובדן, הוא חושש כי ישנם מי שעלולים להיפגע ממפגש מלאכותי שכזה, להתבלבל בין מערכת יחסים וירטואלית לאקטואלית, באופן שיפגום בהשלמתם עם המוות.<sup>11</sup>

צלמים ספיריטואליסטים ביססו את אשליית חלון התקשורת עם המתים על היעדר הידע של לקוחותיהם על מכניקת הצילום. טכנולוגיית האבל העכשווית, על פניה, היא גלויה וישירה עם

---

<sup>8</sup>Peter Holley, "Hey, Google! Let Me Talk to My Departed Father": Will the Rise of Virtual Beings Be the Next Step in the Human Quest for Immortality?" *The Washington Post*, 29 August 2019, <https://www.washingtonpost.com/technology/2019/08/29/hey-google-let-me-talk-my-departed-father/>, accessed: 2 August 2023.

<sup>9</sup>James Velhos, "A Son's Race to Give His Dying Father Artificial Immortality", *The Wired*, 18 July 2017, <https://www.wired.com/story/a-sons-race-to-give-his-dying-father-artificial-immortality/>, accessed: 2 August 2023.

<sup>10</sup>Sychov qtd. in Maxwell Strachan, "Metaverse Company to Offer Immortality Through 'Live Forever' Mode", *Vice*, 13 April 2022, <https://www.vice.com/en/article/pkp47y/metaverse-company-to-offer-immortality-through-live-forever-mode>, accessed: 2 August 2023.

<sup>11</sup>Kessler qtd in Holley.

לקוחותיה, שהם שותפים פעילים ומודעים ביצירת האשליה. אבל נדמה כי פוטנציאל הנזק שקסלר מבחין בו מחייב להסב את תשומת הלב כי כל עוד פעולת העיבוד נותרת לחיצת כפתור פשוטה ותו לא, ה"הקסם" הטכנולוגי למעשה משמר את הפנטזיה שאנו תולים בו וירטואליות.

היסטוריון המדיה ג'פרי סקונס מזהה דמיון רב בין השיח הספיריטואליסטי של המאה ה-19 לשיח החדש על טכנולוגיה וירטואלית, שכן בבסיס שתיהן עומדת הפנטזיה על פירוק הגוף והתקווה כי הטכנולוגיה תביא לכך שנפש האדם תוכל להתקיים אוטונומית, ללא תלות בקיומה החומרי.<sup>12</sup> יחד עם זאת, הוא סובר כי הדברים לא נותרו כשהיו, שכן חל שינוי בתפיסת התרבות בעניין זה. לדבריו, העמדה כי לטכנולוגיה ישנה מטרה פונקציונלית – לאפשר לנו לתקשר עם עולמות מופלאים ועל־טבעיים אך לא פחות "אמיתיים" מזה שלנו – הוחלפה בתפיסה שעל פיה הטכנולוגיה היא כבר לא רק פונקציה, אלא בעלת אוטונומיה משל עצמה. היא מייצרת עולם נוסף ומסתורי, וירטואלי, המתקיים באופן עצמאי, שגורם למציאות ה"ממשית", האקטואלית, להיתפס כמעורערת ובלויה.<sup>13</sup> סקונס סובר כי מדובר בפנטזיה מושכת: היא מספקת לנו את ז'אנר המדע הבדיוני, והתיאוריה הפוסט־מודרניסטית עושה ממנה מטעמים. לדבריו אל לנו לטעות – וירטואליות היא תוצר של הדמיון יותר מאשר של הטכנולוגיה, ונחוש בדעתו כי: "סביר להניח שאיש מעולם לא התבלבל וגם לא צפוי להתבלבל בין העולם האלקטרוני לזה האמיתי. אולם כתרבות, אנו נותרים משוקעים עמוקות בפנטזיה שכאלה תרחישים יתקיימו".<sup>14</sup>

הכישלון של פתיר בהגשמת הריקוד המשותף נובע מנאמנותה הבלתי מתפשרת על ערכם התיעודי של הדימויים שהיא מייצרת. במובן זה, המנגנון היוצר את הדימויים מגביל את השקיעה, הן שלה והן שלנו כצופים, בפנטזיה התרבותית על הווירטואליות. גם אם הדימויים כשלעצמם הם מפוברקים, משוחזרים, מלאכותיים, לאורך הסרט מתקיים תמיד דיאלוג בין תהליך העיבוד הממוחשב שמוצג בפנינו, לבין תהליך העיבוד הרגשי, הפנימי, שהיא עוברת ביצירתו. פתיר מסבירה לנו תדיר איך הדברים עובדים, מה היא עושה כדי לייצר את הדימויים באופן כמעט טכני, ובמקביל, היא גם משתפת אותנו במחשבותיה על מה שנעדר מהם, באיזה אופן הם אינם עומדים בציפיות שלה, שכן הם בהכרח אינם אבא שלה, ולא דומים לו מספיק.

### ריקוד וירטואלי

בשלב מסוים בסרט נדמה כי פתיר מרוצה מהתוצר שהפיקה. לאחר שניסוי השלד הרוקד נחל כשלון, היא נעזרת בכלי שמייצר מודלים תלת־ממדיים לפי הזמנה, ומקבלת את חלקי גופו של אביה באסופת קבצים. פתאום, זוג עיניים ירוקות נפתחות לרווחה, ומביטות בנו. נקבוביות העור של לחייו מתפרסות תחת עפעפיים כבדים, וגלגלי עיניו נעים בעדינות, כאילו הוא בוחן דבר מה מקרוב: "היה בו משהו נעים, מן חיוך נערי נצחי".

אך פתיר כבר למודת אכזבות, ולאחר ניסיון קצר להניע את המודל על פי תנועות הריקוד, היא קובעת כי הן עדיין מכאניות. היא מגייסת את בני משפחתה לרקוד בגוף המודל של אביה באמצעות טכניקת לכידת תנועה. אמנם אנו צופים במרחב לבן ונקי, חדר וירטואלי אינסופי, אך

<sup>12</sup> Jeffrey Sconce, *Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television*, Durham, NC: Duke University Press, 2000, p. 202.

<sup>13</sup> Sconce, p. 11.

<sup>14</sup> Sconce, p. 204.

אלמנטים רבים מזכירים לנו כי מדובר בתיעוד. למשל, זו הפעם הראשונה שאנחנו שומעים את פתיר מדברת בקולה, ולא רק קוראים את דבריה באמצעות כתוביות, כמו מפעיל תיאטרון בובות שיוצא מאחורי הווילון. בני משפחה, בתוך הגוף של אביה, יוצרים וריאציות שונות לתנועות הגוף של הגבר הממודל, רחב הכתפיים. הוא פתאום סובייקט קונקרטי, בעל אופי ומחוות ספציפיות. אחיה אסף, הופך אותו לאדם ביישן, נבוך ונוגע ללב, שלא מעוניין לרקוד. בעקבות התעקשותה של אחותו, הוא מתרצה ומזיז מעט את כתפיו בכבדות. לעומת זאת יעל, אחותה, הופכת את אביהן לרקדן משוחרר, ליצני, בעל מחוות גוף "נשיות". היא גם מנסה לחקות אותו, וניכר שהיא זוקפת את גבה על מנת לשוות למודל מנח ההולם את רוחב כתפיו. פתיר מסבירה לנו כי אחותה הציעה שהן ירקדו יחדיו. למשימה גויס מודל נוסף, גופה של פתיר עצמה. השתיים רוקדות בחדווה, ופתיר מספרת כי הן כל כך התרגשו, שהן שכחו שמדובר בשחזור. היא לא רוקדת עם אבא שלה.

חויית הצפייה העוצמתית ואולי הכואבת ביותר **באבא שלי בענן** מתרחשת בסיקוונס הסיום שלו, שמציע מעין ניסוי אחרון. המודלים של פתיר ואביה משוכפלים שוב ושוב בחלל אנימטיבי, דמוי בית, ורוקדים בלהט של מסיבת טבע. באופן חריג למדי לשפה האסתטית של הסרט, המנגנון היוצר את הדימויים לא נחשף בפנינו, מה שמעצים את חויית העודפות שנוצרת בצפייה בהם.

בראיון שערכה עימה אופיר חובב, פתיר משתפת:

"בסוף הבאתי איזה 15 אנשים לרקוד בתוך אבא (...). בכל פעם שמישהו היה לובש את החליפה הזו הוא היה איתי לבד בסטודיו, אבל אני בעצם הייתי לבד עם אבא שלי. הסצינה הזו היתה מטורפת. (...) מבחינתי, זה היה הרגע שבו השתגעתי מהתקווה ומהחיפוש. זה היה רגע כזה שנמצא בין מאניה מדהימה לבין טריפ אפל ומזעזע. זה כמו כשאת באמצע מסיבה וקולטת שכולם סביבך מטורפים ואת רק רוצה לכבות את האור על כולם וללכת לרקוד לבד בבית, כי הלכת רחוק מדי"<sup>15</sup>

ומהקריסה, שבה הכול בכול, כולם ואף אחד הם אבא ורות רוקדים בביתם, עולה תובנה אפיפנית:

"פעם אחרונה שחלמתי עליו, זה היה בבית הישן בהדר יוסף, במסיבה שארגנתי. פתאום הוא הופיע. נבהלתי, כי פחדתי שהוא יכעס עליי שעשיתי מסיבה בבית בזמן שהם לא שם. אבל אז הבנתי, הוא לא אמור להיות שם. איזו בחורה ניגשה אליי ואמרה לי שהוא לא מת, שהוא פשוט היה בחופשה. התקרבתי אליו, וניסיתי לדבר איתו, אבל הוא לא יכל לזוז או לדבר". (פתיר, **אבא שלי בענן**).

פתיר מספרת לנו על חלומה בקריינות, בזמן שהאוטאר של אביה מתהלך במרחב חלומי. זהו מרחב אפוף ריק לבן, סביבה מלאכותית, תלושה, מעין תת-מודע וירטואלי, המופיעים בה מקטעי מקומות – בית עתיק, גשר על הר, סמטה עירונית עם כתובות בשפה אסיאתית. אולי לאחר שלא הצליחה להפיח את רוחו בחומר, רוחו של אביה באה לבקר אותה בחלום:

<sup>15</sup> פתיר מצוטטת אצל אופיר חובב, "רות פתיר הקימה את אביה לתחייה, כדי שתוכל לשוב ולרקוד איתו", **הארץ**, 7 בנובמבר 2022, <https://www.haaretz.co.il/gallery/art/2022-11-07/ty-article-magazine/highlight/00000184-4cb1-d2ef-a394-5db1045d0000>

בסצנה החותמת את הסרט, פתיר רוקדת לבד, כלומר האווטאר שלה רוקדת, לצלילי השיר "Dancing on My Own". כמו הדוברת בשיר הפופ, היא יכולה להמשיך לרקוד לבדה, למרות שאהובה עזב אותה. בטון מריר-מתוק, **אבא שלי בענן** מסתיים בהכרה כואבת אך משככת. המציאות הווירטואלית לא תקים לתחייה את רוח הרפאים של אביה, אבל אולי היא לא זקוקה לכך, היא יכולה לרקוד בעצמה, רוחו נוכחת בחייה, באהבה ובתשוקה שבה הסרט הזה נעשה, ובחלומות שהיא חולמת בלילה.

## יצירות

**אבא שלי בענן**, בימוי: רות פתיר, אנימציה: יונתן וסרמן, ישראל, 2022.

**אני חושב שזה הכי קרוב לאיך שהצילום נראה**, בימוי: יובל המאירי, ישראל, 2016.

**מותו של הקולנוע ושל אבא שלי גם**, בימוי: דני רוזנברג, ישראל, 2020.

"Be Right Back", *Black Mirror*, created by Charlie Brooker, Season 2, Episode 1, Channel 4, UK, 11 Feb. 2013.

*Dick Johnson is Dead*, directed by Kirsten Johnson, USA, 2022.

*Dadbot*, created by James Velhos, 2016.

*HereAfter*, developed by Here After Inc, 2022.

*Somnium Space*, developed by Somnium Space LTD, 2020.

*Upload*, created by Greg Daniels, USA, 2020–present.