

סכיזופרניה ופוסטמודרניזם

ערן קידר

הכניסה למאה ה-21 מלווה בשינויים טכנולוגיים מהסוג שמשנים בהדרגה את הקונספציות המקובלות שיש לנו לגבי המציאות. הילדים של היום כבר אינם מכירים עולם נטול טלוויזיה לוויינית, נטול טכנולוגיית מחשבים, נטול תקשורת סלולרית, "אינטרנטית". המושגים "סייבר-ספייס" ו"עולמות וירטואליים" מוכרים להם יותר מאשר המושגים "ציונות" או "תנועת נוער". העולם שלהם, בניגוד לעולם של הורינו, יאפשר להם ללבוש אינספור מסיכות, לחדור לאינספור מציאויות, שבהן יוכלו לממש מאוויים, פנטזיות, רעיונות. הוירטואליות שבגלישה באינטרנט נראית כיום מציאותית מאוד עבור מיליוני משתמשים, החוויה הטלוויזיונית מספקת בריחה ומקור להשראה, הטלפון הנייד מאפשר תקשורת ללא מגע, תקשורת שבה הקול יכול לספק סוג של הסוואה בהעדרו של המבט המסגיר, בכל עת ובכל שעה, ולצורך העניין, בכל מקום. ככל שהעולם נעשה קטן יותר ונגיש יותר, כך נוצר צורך אימננטי, רגשי וטכנולוגי, להרחיב אותו לעבר מימדים שמבטלים את עקרון הזמן והמקום, כפי שאנחנו מכירים אותם כיום.

העולם הפוסט מודרני מראה את אותותיו ביצירה האומנותית, בשיח הפוליטי, בתקשורת ובהוויה האישית כבר למעלה מחמישים שנה. המודרניזם, כפי שהתגבש במאה ה-19 והגיע לשיאו בשנות העשרים והשלושים של המאה ה-20, הציב תנאים ברורים ומוחלטים להשגת האושר באמצעות חדשנות טכנולוגית מתוך עקרונות אידיאולוגיים ברורים, מתחמים, המושתתים על אמפיריציזם – אותה מחשבה לוגית-הומניסטית שבטלה את הלא-נודע, המיסטי, הטרנסצנדנטי, ומיקמה את האדם במרכז הווייתה. לא נמצא יותר מקום למציאויות אלטרנטיביות מלבד זו הקונקרטית, זו שניתן לסמן באמצעות החושים.

אולם אותה מציאות עצמה טפחה על פניהם של המודרנים. המודרניזם ייצר מתוכו את הדרוויניזם האפל של היטלר, את האיום הגרעיני, את הליברליזם הכלכלי שהפך את כולנו לצרכנים כפייתיים, את הטוטאליטריות הסטאליניסטית שהתבססה על רעיונות מרקסיסטיים. הסוריאליסטיים – דושאמפ, דאלי, מגריט ודומיהם – התחילו, כבר בשיאו של המודרניזם, לערער עליו. כמותם גם התנועות האקספרסיוניסטיות¹, שהניחו את משקלן על חקר הנפש ונתינת ביטוי למעמקים האפלים, הבלתי רציונליים של ההתנהגות האנושית, חתרו תחתיו. בנוסף התחילה להתערער ההגמונייה המערבית על התרבות הגלובלית, וצורות מחשבה אלטרנטיביות, מן המזרח הרחוק לדוגמה, שהחלו לחדור לתרבות המערב. המציאות הכל-כך ברורה וחד משמעית של המודרניזם פינתה את מקומה לספקנות, לאירוניה, למציאויות מקבילות שחותרות תחת המציאות החושית.

¹ קבוצות כדוגמת "Die Bruke" ו-"Die Blaue Reiter", ואומנים כמו מונק, קירשנר, שילה וקוקושקה, שלא לדבר על יוצריו של הקולנוע האקספרסיוניסטי בגרמניה הויימרית, ששאבו השראה מן הרומנטיקה.

ביטוייו של העולם החדש הזה במדיום הקולנועי עזים במיוחד, אולי משום תלותיותו הכמעט מוחלטת בטכנולוגיות חדשניות ובשרות המחשוב. היכולת הקולנועית להמחיש באופן ויזואלי את צורתו של עולם מפורק, חסר מרכז, על ריבוי הנרטיבים בו, גדולה מאוד משום שהמציאויות האלטרנטיביות שהוא מממש מקבלות צורה אמינה. זאת משום האופי הפוטוגרפי שמספק שנתוק מדויק של סימנים הלקוחים מחיינו, וניצולם לבניית עולמות בדויים. על כן הגלקסיה של מלחמת הכוכבים נתפסת על ידנו, ולו לשעתיים, כאמיתית לחלוטין. על כן העיסוק בייצוג מציאות בסרטים הינו, במקרים רבים, עיסוק מטה-קולנועי, רפלקסיבי, ביקורתי, מה שמשתלב יפה בעולם פוסטמודרני שכל הזמן דש בעצמו ובמרכיביו הערכיים והסמיוטיים.

מאמר זה מפנה את תשומת הלב לקולנוע עכשווי שעוסק במצבים סכיזופרניים, על-מנת להראות כיצד משפיעה תקופתנו הפוסט-מודרנית על השימוש במחלת הנפש כתמה עלילתית. אין ספק שמצבי טירוף, ומחלות נפש בכלל, עוררו תמיד עניין בקרב קולנוענים, אולם עד השנים האחרונות, מלבד כמה יוצאים מן הכלל (עבודות גאוניות כדוגמת *Repulsion* של רומן פולנסקי ו-*Images* של רוברט אלטמן) נקודת המוצא לעיסוק בסכיזופרניה הייתה חברתית (ההתמודדות של החולה מול משפחתו, החברה, הממסד הרפואי וכו'), או פסיכואנליטית (בניסיון לעמוד על מניעה הנפשיים). כיום במסגרת החיפוש אחר הדרך לתעתע, לבלבל את הצופה לגבי המציאות שבה הוא מתבונן, משתמשים במאים בחומר הויזואלי-אודיאלי ש"מציעה" הסכיזופרניה, על-מנת להעלות את השאלה הברורה: האם מה שמרצד לנו מול העיניים אמת הוא או הזיה. לשעה קלה, בסרטים כדוגמת *מלהולנד דרייב* של דייוויד לינץ', ניתן לנו להבין שחלומה-הזייתת-הדלוזייה של דייאן הינה מציאות לכל דבר, ואם ההזיה כל כך מציאותית, קשה לומר עליה שהיא לא אמיתית. ההזיה הופכת להיות מציאות אלטרנטיבית, אולי אפילו הרבה יותר נוחה מהמציאות הקונקרטית, ואולי בה טמון האושר האנושי.

מחלת הנפש המאובחנת כסכיזופרניה – פנים רבות לה ולא ניתן להגדירה באמצעות אוסף קבוע של סימפטומים, מכיוון שהם משתנים וגם עוצמתם משתנה. בנוסף ישנו ויכוח לגבי מקורה, האם הוא ביולוגי-גנטי, פסיכולוגי, או השפעה של האחד על השני. למרות זאת, נראה שניתן לפשט את מהותה לעיקרון אחד בולט ולכמה תסמינים ייחודיים: הסכיזופרניה היא מצב מנטלי-פיזי, אוסף של פסיכוזות, שבו יש פער בין המציאות, כפי שהיא נתפסת ע"י הרוב הבריא, לבין תפיסת המציאות של החולה. במקרים רבים מלווה תפיסה זו בהזיות אודיאליות (החולה שומע קולות), לעיתים גם ויזואליות, כמעט תמיד רגשיות. סימפטומים אופייניים הם: הפרעות זהות קשות, אינטרפרטציות מעוותות של המציאות כולל תפיסה פרנואידית ומחשבות על השתלטות של גורם זר (ממסדי או חיזורי), הזיות, מחשבות אבסטרקטיות, הפרעות בכל מה שקשור בהמשכיות של זמן ומקום, הפרעות מצב רוח בנוסח מאני-דיפרסיבי, הפרעות בדיבור, חוסר קוהרנטיות, אוטיזם, קטטוניה ועוד. לעיתים רבות, אם נשתמש בשפה ז'אנרית, עולמו של הסכיזופרן הוא עולם מדע-בדיוני, עולם של פנטזיה וסיוט, עולם סוריאליסטי, שבו חוקי הטבע וההיגיון עוברים רה-קונסטרוקציה.

בתארו את הפואטיקה הפוסט מודרנית, טוען דוד גורביץ' שבמרכזה עומד "כאוס מטאפיזי, סמיוטי, פילוסופי ונפשי" שבו "אי סדירות, המערערת לחלוטין את תחושת הביטחון שלנו לגבי המושגים הבסיסיים שלנו. נוצרת מציאות כאוטית – ענייה בסדר ועשירה באינפורמציה."² המצב הסכיזופרני, אם כך, הינו מעניינה של הפוסט מודרניות, מכיוון שהוא מתאר את הווייתה – מצב שבו עקרונות אי-הרצף, אי-המשכיות, חוסר התכלית והטירוף, שולטים. הסובייקט הפוסט מודרני לא מחפש את ה"אמת" האחת, חיפוש המבוסס על חקירה קנטיאנית "שמגדירה לעצמה אפשרויות לוגיות... של פעילות, כי אם בוחר בהמצאה היצירתית המוקצנת כאפשרות של "להיות בעולם" ללא עוגנים מטאפיזיים או אמיתות מוחלטות..."³ עולמו של הסכיזופרן הוא סוג של אמת, עוד **נראטיב** אינדיווידואלי שראוי לחקרו, תוך שימוש בסמיוטיקה הפרטית שלו.

הקולנוע של השנים האחרונות לא מדבר על המחלה כי אם מתוכה, בשפתה. הסרטים שבהם דן המאמר, מספקים לצופה את החוויה הסכיזופרנית על-ידי שימוש באמצעי המבע שלה, דרך עיניו של הסובייקט הסכיזופרן ולא מתוך מודעות למופרעות של החוויה. יכולת ההזדהות של הצופה העכשווי עם נקודת המבט הזו עצמתית יותר בעידן בעל מאפיינים "סכיזופרניים" שאינם מוגדרים כפתולוגיים על-ידי הממסד הרפואי. היום מקובל יותר לחשוב שתפיסת המציאות של כולנו, ה"בריאים", גם היא נתונה בספק וחשופה לביקורת, אירוניה או הפרכה.

השנים האחרונות בקולנוע האמריקאי הראו שיש נטייה גדולה להצלחה של חידות קולנועיות שפתרון טמון בהבנה שמדובר בתיאור עולמו של סובייקט סכיזופרני. הצלחה ההוליוודית, *נפלאות התבונה* (רון הווארד, 2001), סרט שאף זכה בפרס האוסקר הנחשק, מביאה את סיפורו של ג'ון נאש, מגאוני המתמטיקה של המאה ה-20, שנלחם מגיל צעיר במחלת הסכיזופרניה, ולמד כיצד להסתגל אליה. חלקו הראשון של הסרט עוסק בגיוסו של נאש לשירות סוכנות ממשלתית כמפצח קודים. כצופים, אנו מקבלים את המציאות שהסרט מספק כמציאות אותנטית, סרט מתח לכל דבר, עד הרגע שבו ה"רוסים" שרודפים אחריו מתגלים כנציגיו של הממסד הפסיכיאטרי שנענו לקריאתה של אשתו. מנקודה זו ואילך, אנחנו לומדים לקבל את כל מה שנצפה עד כה, כמערכת שלמה של מציאויות כוזבות, פרי מוחו ההוזה של נאש. חברו לחדר מפרינסטון מתגלה כחבר דמיוני וכך גם הסוכן הממשלתי שגייס אותו. הבמאי בחר שלא להסגיר את מחלתו של הגיבור בתחילת הסרט, על מנת שנטעם מתחושת הדיסאוריינטציה שהוא עובר בתהליך הקבלה של המציאות כמוטלת בספק, ולבסוף את ביטולה המוחלט של המציאות, כפי שתוארה בחלקו הראשון. כמובן שהצרכים המסחריים של הפקה מסוג זה, מנעו "הונאה" מוחלטת, ובשלב יחסית לא מאוחר של הסרט, הוא עובר לנקודת צפייה חיצונית לגיבור, על מנת לספק את מידת הקוהרנטיות הדרושה לקהל הרחב.

² גורביץ', דוד: "פוסטמודרניזם – תרבות וספרות בסוף המאה ה-20", עמ' 236.

³ שם, עמ' 40.

הסרטים ספיידר (דייוויד קרוננברג, 2002) ו- מועדון קרב (דייוויד פינצ'ר, 1999) הופכים את ההזיה ואת תפיסת המציאות הדלוזיונית של גיבוריהם לחלק הארי של הסרט, ומגלים את הסוד רק בסוף, ואילו דייוויד לינץ' ביצירת המופת הסוריאליסטית שלו, מלהולנד דרייב (2001) משאיר מקום לספק גם עם סיומו של הסרט. למעשה, נדרש ניתוח מעמיק יותר בפרטי הסרט על-מנת לחשוף את עובדת היותו מערכת שלמה של חלומות והזיות. סרטו של לינץ' עושה מהפך מוחלט בכך שהמציאות הקונקרטיה באה לידי ביטוי רק ברגעים ספורים (ואולי גם אז לא). הדלוזיה של דיין הופכת להיות מרכזית יותר מהמציאות החיצונית שבה דיין היא, בעצם, אישה הלוקה בהפרעה פסיכוטית קשה. עולם הפנטזיה והפרנויה נהייה יותר קונקרטי עבור הצופה מאשר ההסברים שלו, בדיוק כפי שהוא קונקרטי עבור הגיבורה, והזדהות הצופה איתה, הופכת אותו לסובייקט סכיזופרני, גם בסיומו של הסרט.

חלקו הראשון של מלהולנד דרייב מספר על מפגשם של בטי, שחקנית יפה, אמביציוזית ומוכשרת, וריטה, בחורה שאיבדה את זיכרונה בתאונת דרכים. השתיים יוצאות למסע חיפושים אחר זהותה האמיתית של ריטה (שלקחה את שמה מפוסטר של ריטה הייורתי' התלוי בבית דודתה של בטי), ובמקביל מתאהבות זו בזו. לאחר סצנה סוריאליסטית לחלוטין בתיאטרון ביזארי ומציאה של קופסה בעלת משמעות אפלה, אנחנו מתעוררים למציאות חדשה שבה השחקנית נעמי ווטס, שמגלמת את בטי, הופכת להיות בחורה מעורערת בשם דיין. לורה הארינג, שמגלמת את דמותה של ריטה בחציו הראשון של הסרט, מתגלה כקמילה, בת זוגתה המצליחנית של דיין. הסרט מקבל תפנית פרנאידית, הזהויות של הדמויות מתבלבלות, והצופה נשאר פעור פה לנוכח המציאות החדשה שלפניו. למעשה הוא צופה בסרט אחר לחלוטין. ואולי לא. איסוף רמזים מעמיק יותר וניסיון פענוח של הסמלים והדמויות בסרט, מאפשרים את הפרשנות הבאה: דיין וקמילה הן זוג שחקניות שחי בהוליווד. קמילה מצליחה להשתחל לתפקיד ראשי בסרטו של במאי מוערך, ואילו דיין הסובלת מאישיות סכיזואידית, מלווה בפאראנויה, מפתחת קנאה עמוקה בבת זוגה. היא גם תופסת את הקשר בין קמילה לבמאי כקשר רומנטי (סצנת המסיבה בסופו של הסרט). לכן, במהלך התקף פסיכוטי, היא מדמינת את המציאות בצורה אחרת. הנרייב האישי של דיין מובא בחלקו הראשון של הסרט. שם היא המוצלחת (סצנת האודישן, למשל), היא האקטיבית בעוד חברתה היא זו המעורערת, נטולת הזהות, זו שזקוקה לעזרה. בטי היא האלטר-אגו של דיין, הכפיל המושלם שלה. בטי מצליחה במקום שבו דיין נכשלת.

לאורך כל הסרט, לא טורח לינץ' להגדיר מהי המציאות ומהי ההזיה, ונראה כאילו השתיים מתמזגות זו בזו, בדיוק כפי שנחווית המציאות על-ידי הסכיזופרן. באמצעות נרטיב אנטי-לינרי, אמצעי מבע השאובים מאסתטיקה סוריאליסטית⁴ וז'אנרים קולנועיים פופולאריים, פיצול דמויות, וטשטוש זהויות, מייצר לינץ' כאוס שממחיש את החוויה הסכיזופרנית, שדרכה הוא אומר משהו על התרבות בעידן הפוסט מודרני ועל אופיו של הקולנוע בעידן זה.

⁴הקוביה המופיעה בסרט, שמתוכה יוצאים האנשים הקטנים; המפלצת בפרוות הקוף שצצה מאחורי הקיר; המוזיקה האופיינית של לינץ' ותנועות המצלמה האיטיות שמייצרות אווירות היפנוטיות, אנטי-ריאליסטיות, וכו'.

הקולנוע היום אינו שואף לספר סיפור אחד קוהרנטי, אלא כמה נרטיבים מקבילים. הוא אינו נאמן לכללי ז'אנר אחד, אלא שואף למזג בתוכו מספר ז'אנרים. המציאות של דייאן מורכבת מאלמנטים הקשורים בז'אנרים שונים כגון: סרט האימה (כולל ה"מפלצת" הארכיטיפית), המלודרמה הרומנטית (סצנת האודישן), המותחן הפסיכולוגי, סרט הגנגסטרים (הישיבה בחדר המנהלים של האולפן), הדרמה הסוריאליסטית, הקומדיה השחורה (סצנת שואב האבק), המיזזיקל (צילומי הסרט שבתוך הסרט) ואפילו המערבון (בדמותו של הקאובוי).

ספיידר, בסרטו של קרוננברג, מגיע עם תחילתו של הסרט, לבית מחסה עלוב לחולי נפש. הדמות שיצרו הבמאי והשחקן הראשי, רייף פינס, היא בפירוש דמות אקסצנטרית, וברור לחלוטין שהוא לוקה בנפשו. למרות זאת המסע הפסיכואנליטי שהוא עובר בחשיפת הילדות שלו והאירועים שהובילו לאשפוזו כילד, מובאים דרך נקודת מבטו – נקודת מבט שבה תפיסת המציאות קלוקלת.

אנו מקבלים שתי דמויות נשים המגולמות על-ידי אותה שחקנית, מירנדה ריצ'ארדסון. האחת היא אימו האהובה של ספיידר, השנייה היא איבון, הזנונית השכונתית שמתוארת כמנהלת רומן עם אביו של ספיידר. במהלך התחקיר הנפשי הזה, מוצג לנו נרטיב שבו האב ואיבון רוצחים את אימו של הילד ספיידר, ולאחר מכן עוברת האישה ההמונית, הזרה, לגור בביתם תוך כדי תפיסת מקומה של האם. במהלך מתוחכם וחולני, משחרר הילד גז לתוך הדירה כאשר איבון ישנה, ובכך הוא גורם למותה. כשהאב חוזר הביתה, ביגונו, הוא אומר לספיידר שהוא הרג את אמו שלו. ברגע זה בעלילה מתמזגים פניה של השחקנית, ריצ'ארדסון, גם עם דמותה של מנהלת בית המחסה, שמסמנת עוד סוג של דמות סמכות אימהית (הגרסה הדיספונקציונלית).

הצופה מבין בסופו של הסרט שההיסטוריה הפרטית של ספיידר, זיכרונות הילדות שלו, מגיעים ממקום של תפיסת מציאות לקויה. בשונה מדייאן, שמפצלת את דמותה שלה, ספיידר מבצע את הפיצול באמו כחלק מההתמודדות במשבר האדיפלי שלו, משבר שבו מתמלא הסובייקט רגשות קנאה כלפי אביו על ה"בעלות" שיש לו על האם. אמו של ספיידר, הנאמנה והמחויבת לאימהותה (כלומר לקשר שלה עם בנה), היא האם הטובה. לעומתה, האם ששייכת לאביו, זו ששוכבת אתו ו"בוגדת" בנאמנותה לילד, היא הזונה הפתיינית, זו ששמה לעצמה מטרה להרוס את המשפחה ולהשתלט על מקומה של האם הטובה. שוב משתמש הבמאי בנקודת התצפית של הסובייקט הסכיזופרן על מנת לברוא עבור הצופים עולם מציאות שקרי שנתפס כאמיתי.

הצופה הפוסט מודרני, כמו ספיידר הילד, חווה את הכאוס שבמעבר מן הסדר הדמיוני של האם, אם לדבר במונחים לאקאניניים, לסדר הסימבולי של האב, לעולם של החוק, של השפה, של הסמכות. על פי התפיסה הלאקאנינית, הסכיזופרניה היא, ראשית כל, הפרעת שפה כתוצאה מאי יכולתו של הסובייקט לעבור לסדר הסימבולי, אי היכולת של הסובייקט לפתור את המשבר האדיפלי. השפה מורכבת מסידור של מילים לפי חוקים ברורים, תוך כדי שימוש בזמני עבר,

הווה ועתיד. היא נעה על בסיס מרחבי וטמפוראלי. אי היכולת של הסובייקט להיכנס לעולם השפה, מקבעת אותו במצב שכולו הווה- אין לפני ואחרי וכל מה שמתרחש מאבד ספציפיות של מקום וזמן, בדומה למצב של חלימה. קרונוברג משתמש בנרטיב שמבלבל בין הזמנים, נרטיב שממקם את הגיבור המבוגר במרחב של הילדות שלו, כדי להמחיש את הסוגיה הזו. בעולם הפוסט מודרני הסמכות המרכזית רופפת, השפה עוברת אקלקטיזציה, והמציאות נתונה לאינטרפרטציות שונות על-פי נקודת התצפית של הסובייקט. במציאות הזו, הזהות האישית ניתנת לפיצול וטרנספורמציה כדוגמת עורך הדין היאפי, הלבן, ההטרסקסואל והנשוי, שמציטט באינטרנט כבוהמיין שחור, עני, הומוסקסואל חובב סמי הזיה, ובערב מתארח במרתף עיוניים ומפקיר את גופו לאדונית שתלטנית שדורשת ממנו לנקות את הרצפה בלשונו.

בסרטו של דייוויד פינצ'ר, *Fight Club*, פוגש גיבור הסרט שתי דמויות מרכזיות, באמצעותן הוא חווה אודיסיאה שבה מתאפשר לו לשרטט את גבולות זהותו המטושטשת. הסרט כולו, למעשה, עוסק בהגדרת הזהות של הגבר האמריקאי בתוך עולם צרכני, שבו מנותק האדם מעצמיותו ומצליח להגדיר את עצמו אך ורק על פי מה שהוא צורך.

במאמרו החשוב של פרדריק גיימסון, "פוסטמודרניזם או ההיגיון התרבותי של הקפיטליזם המאוחר", משרטט המחבר את הקשר שבין העידן הפוסט מודרני על מאפייניו התרבותיים למבנה הכלכלי של החברה. בנוסף הוא משרטט שני אמצעים שבהם עושה שימוש השפה הפוסט מודרנית: פסטיש וסכיזופרניה⁵. פינצ'ר, בסרטו, משתמש בגיבור סכיזופרן ובשפה (או ליתר דיוק ב"אי-שפה") של הסכיזופרניה, כדי להמחיש את חייו של הסובייקט בתוך התרבות הפוסט מודרנית של הקפיטליזם המאוחר, הפוסט-תעשייתי, הצרכני – עידן הסופרמרקט.

בתחילת הסרט אנחנו עדים לכך שהגיבור-המספר (שאיננו מוזכר בשמו, מה שמחזק את תחושת אובדן הזהות שלו) מעסיק את עצמו ע"י השתתפות במספר רב של קבוצות תמיכה, שלהם הוא לא ממש נזקק. קבוצות בסגנון קבוצת התמיכה לחולי סרטן האשכים, שאליה מצטרף הגיבור, הפכו לעניין פופולארי מאוד בתרבות האמריקאית שממצה בתוכה את הקפיטליזם המאוחר. על-מנת למצוא משמעות צורכים האמריקאים קבוצות תמיכה, כפי שילד תאוותן משתולל בחנות ממתקים. הגוזמאות הצרכנית חדרה בעשרים השנים האחרונות גם לתחום הרוח, מה שניתן לצפות גם בהתחזקות הפופולאריות של תנועות ניו-אייג'י כאלה או אחרות. לוס אנג'לס מצטיירת כחברת המונית אקלקטית, שתושביה עסוקים בצריכה (סצנת רכישת הרהיטים הטלפונים בתחילת הסרט), והיא מנוהלת על-ידי מנגנוני שליטה כלכליים שמרוכזים בגורדי השחקים של הסיטי. המציאות העירונית הזו באה לתת ביטוי למבנה הנפשי של הגיבור, שמנסה, באמצעות בניית עולם מקביל, להילחם במנגנונים האלה. כדי לעשות זאת הוא מפצל את עצמו ובונה לו אלטר-אגו בדמותו של טיילר דרדן, אותו רב-גבר שמקים קבוצת גברים אשר מטרתה נתינת ביטוי לערכים הגבריים המסורתיים תוך כדי קרבות אגרופים אגרסיביים. הגבר של העידן הפוסט מודרני נתפס כיצור חלש, חסר סמכות מרכזית, מנותק מהווריליות החייתית שלו.

⁵הוא מסתמך על התפיסה הלאקנינית של המחלה, כפי שתוארה לעיל.

הגבר החדש שבונה המספר/טיילר מנסה למרוד במצב הזה, להקים את עצמו מחדש, לבנות את זהותו עפ"י הערכים המסורתיים, להחזיר לעצמו את הסמכות, את האון.

העולם של כלכלת סוף המילניום, הוא עולם סטרילי של גבריות מנוונת, גבריות שלא צריכה לקום מהכיסא. הגיבור, בגילומו של אדווארד נורטון, ממציא לעצמו קבוצה של קרבות אגרוף על-מנת שדרך הכאב הגופני יוכל לחזור ולגעת ב"אמת", בבשר החי. התמוטטות גורדי השחקים בסוף הסרט, גורדי השחקים שמייצגים את המציאות הווירטואלית היומיומית שלנו, מציאות של מחשבים ואינטרנט, מציאות שבה כסף עובר באופן דמיוני מיד אחת לשנייה (כפי שקורה באמצעות כרטיסי האשראי שהפכו להיות סיממן מובהק של הצרכנות שלנו), מבטאת את הפנטזיה הכמוסה של הגבר האמריקאי אשר מבקש להשתחרר מחליפת העסקים שחונטת אותו. פיצוצם על-ידי טיילר דרדן, מהווה ניסיון לגעת ב"ממשי" דרך הספקטקל, השואו.

זהו האקטינג-אאוט של הפרנויה האולטימטיבית של הגבר האמריקאי המודרני, ובו זמנית היא מספקת לו סוג של עינוג⁶ מכיוון שהיא מאפשרת לו לחזור, ולו לשנייה, לעולם שבו הוא אמיתי ובעל זהות קונקרטיית. האירוניה נוצרת כאשר הנגיעה ב"ממשי" מתאפשרת רק תוך פיצול האישיות, והענקת סמכות לדמות בדיונית (במקרה זה – דרדן).

על מנת לברוח מהמציאות הסכיזופרנית של הקפיטליזם המאוחר, נסוג הגיבור של *Fight Club* לסכיזופרניה פרטית, משום שזו הדרך היחידה שלו לגבש את זהותו מחדש. ז'יז'ק מתאר את המצב הזה בהתייחסו לתמונות הטלוויזיוניות של התמוטטות מגדלי התאומים ב-11 בספטמבר 2001: "...הממשי עצמו, כדי שיוכל להימשך, חייב להיתפס כחזיון רפאים לא-ממשי".⁷

המציאות הסכיזופרנית של *Fight Club* מהווה אלגוריה לחייו של כל אמריקאי (או כל מי שמושפע מן ההגמוניה האמריקאית) שחי בסוף המאה ה-20. ההוויה שלנו כולה, מורכבת מאלמנטים שאין להם קונקרטיזציה, שהממשות שלהם מוטלת בספק. האינטרנט הוא ביטוי מובהק לעולם שבו המציאות נבנית על-ידי היחיד בהתאם לפנטזיה האישית שלו, תוך שימוש בשפה שאיבדה את חוקיה ונכנעת לגחמותיו של הסובייקט המתקשר. בו זמנית מתעוררת חרדה מכך שבעצם אנו חיים בתוך זיוף אחד גדול, ומייצרים בתוך עולמנו סיטואציות שיחזירו אותנו לבשר ולדם. המספר יוצר את טיילר דרדן כדי לגעת בממשי, ואולי הממשל האמריקאי תמך בהקמת אל-קעידה בתחילת שנות השמונים על-מנת שיום אחד יוכלו גורדי השחקים ליפול ולחבר את האומה האמריקאית למציאות, ולו לזמן קצר בלבד⁸. העידן הפוסט מודרני מתאפיין בתנועה מתמדת בין החיים בעולם וירטואלי-סטרילי, מולטי-נרטיבי, רב-תרבותי, אקלקטי וכזה שנוצר באמצעי

⁶ ראה ז'יז'ק, סלבו, ברוכים הבאים למדבר של הממשי", עמ' 19.

⁷ שם, עמ' 27.

⁸ שם, עמ' 22-35.

התקשורת, לבין הכמיהה לחיים הממשיים, חיים של דם, יזע ודמעות. זוהי מלחמתו היומיומית של הסובייקט הסכיזופרן – תנועה מתמדת בין עולם ההזיה למציאות, נסיגה אל הדמיוני וכמיהה אל הממשי. זהו עולמו של המספר בסרטו של פינצ'ר.

כמו הכמות העצומה של הסרטים הפופולאריים שעוסקים בעולמות וירטואליים (המטריקס, אקזיסטנז, המופע של טרומן), כך גם סרטי הסכיזופרניה של השנים האחרונות, מנסים לגעת באובדן הזהות ואובדן השפה בעידן הפוסט מודרני. כשכל הערכים מוטלים בספק, כשכל המבנים המסורתיים קורסים, כשהמציאות ניתנת להבניה אינדיווידואלית, כשהתקשורת מזינה אותנו באינטרפרטציות ובקונספירציות, כשאנחנו צורכים סמים ואוכל מהונדס וכשנטייתנו המינית עוברת תהליך של הגמשה – ניתן לומר שאנחנו טועמים, בלי להיות מודעים לכך, את טעמה של הסכיזופרניה. ניתן לראות בפוסטמודרניזם סוג של פסיכוזא, תרבות של הלוינסאציות ופנטזיות, או כפי שבודריאר היה מנסח זאת: עידן הסימולקרות. באותה מידה, ניתן לראות במחלת הנפש סוג של הווייה לגיטימית, מצב קיומי, אופציה למציאות. בעידן הספק הגדול, כל דבר יכול להיות. אפשר להיכנס מזה לדיכאון גדול ואפשר פשוט לתת לזה לקרות, לשבת מול המרקע וליהנות מהטריפ הנפלא שמספקת לנו ההיסטוריה האנושית. עד הפרנויה הבאה.

מקורות

גורביץ', דוד. פוסטמודרניזם: תרבות וספרות בסוף המאה ה-20, תל אביב: הוצאת דביר תשנ"ז (1997).

זיז'ק, סלבו. "התשוקה אל הממשי, התשוקה אל מראית העין", ברוכים הבאים למדבר של הממשי, תל אביב: הוצאת רסלינג (2002), עמ' 13-40.

Freud, Sigmund. "A Case of Paranoia", *On Psychopathology*, London: Penguin Books (1993), pp. 145-158. first published in 1957.

Jameson, Fredric. "Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism" (1984) in *The Jameson Reader*, Hardt, Michael and Weeks, Kathi (ed.), Oxford: Blackwell Publishers (2000), pp. 188-232.

Homer, Sean. "Postmodernism and Late Capitalism", in *Fredric Jameson: Marxism, Hermeneutics, Postmodernism*, Cambridge: Polity Press (1998), pp. 98-127.

Tsuang, Ming T. *Schizophrenia: The Facts*, Oxford: Oxford University Press (1982).