

"אתה מתלונן על אורכה של הדרך הביתה, מערבה,

ואני נאנח על הדרך האינסופית מזרחה."

הייצ'ו (נזיר בודהיסטי קוריאני, המאה ה-6 לספה"נ). **1**

מקומיות בעידן הטרנסצנדנטיות הווירטואלית

מבעד לחלון דירת-החדר הקטנה שלי, גבוה מעל הקמפוס של אוניברסיטת אווהא (Ewha), גולש הנוף העירוני במורדן של גבעות תלולות חזרם אל אגן הנהר האן. שכונות-מגורים שגגותיהן כחולים וירוקים חורשות את המדרונות וזרעות את עלי-הסתיו בתלמיהן. מנגד למפלי-העיר הססגוניים מתרומם נמסאן – ההר שבלב העיר סאול, ובראשו מגדל נישא בגובה 260 מטרים.

אני פונה מן החלון אל תמונה של כדור-הארץ, המשוגרת מלוויין אל צג המחשב הנייד שלי. אני מנווט ב-Google globe **2**, מסובב אותו על שני צירים ועוצר כשאני מזהה את הצורה הקטנה, המעוגלת, של חצי-האי קוריאה. אני מתקרב בזום אין' ועוצר מדי פעם כדי להטות ולסובב את הדימוי ומציב שוב את מרכז הנחיתה שלי. קווי-המיתאר של כוכב-הלכת נעלמים ראשונים, אחריהם – היבשות, ובעקבותיהם – חופי קוריאה. מיד אחר-כך אני מזהה את פיתולי הנהר האן. בריחוף מעל העיר לעבר הר נמסאן והמגדל שעליו, אני נע בקו מערב-דרום-מערב, חולף על פני גגות של רעפים כחולים וירוקים עד שעניי מבחינה בקבוצת-הגבעות של אוניברסיטת אווהא. אני מתקרב עוד יותר בזום אין', מנווט על פני האצטדיון והכנסייה של האוניברסיטה במעלה-הגבעה, על פני בנייני האמנויות והמשפטים ומגיע לבסוף אל הבניין שבו אני גר.

אם מחמת התערבות מטפיסית, אם בגלל המגבלות הנוכחיות – ארעיות, אמנם – של הטכנולוגיה, מסעי מגיע לקיצו. בצעד הבא אמצא את עצמי עובר מבעד לזוגית-החלון אל תוך חדרי הקטן, שוקע בחזרה אל צג-המחשב וצולל מטה, מטה, במערבולת של נסיגה אינסופית. **3**

חוייתנו את המקום, כלומר חוויה של מקום נתון, כרוכה היטב באידאה של המרחק. ה'מרחק' הוא התגשמות היכולת לפרוש מאתר – כלומר ממצב – גאוגרפי, תרבותי, מנטלי, או רגשי: להיות ממנו והלאה, מחוץ לו. 'מקום' הוא מושג ממוקד באדם, המשקף יחסי-חלל בין הנוכחות – ישות נעה ונדה, משתנה תמיד – ובין מקום המוחש כיציב, שאינו משתנה.

התייחסות למקום מביעה במקרים רבים תשוקות סותרות זו את זו: מצד אחד – כמיהה להיכנס תחת כנפיה, למצוא מנוח בגבולותיה; מצד שני – תשוקה להימלט ממנה, להתרחק ממגבלותיה.

התשוקה והיכולת להתעלות אל מעבר לגבולות מקומו של אדם הן כשרים אנושיים יסודיים. אפלטון, בספר החוקים **4**, סובר שמקורו של המשחק הוא הצורך של הילד ושל הנער לנתר ולקפץ. כמו כן – נוכל לשער – מקור היצירתיות הוא בצורך של הנפש, של המחשבה, לזנק. היצירתיות זקוקה למרחב-תימרון ול"משחק חופשי", כלומר לפרדוקס של חירות בגבולות נתונים. **5**

הפנומנולוג הגרמני האנס גיאורג גאדאמר תלה בתנועה שבין השפות – בתרגומים ובביאורים – את היווצרותן של מחשבות ומשמעויות חדשות. התרגום מתווה מסלול חד-סטרי: "זינוק" כביכול ממקום אחת כדי לנחות באחר. המבנה והדינמיקה של הפרשנות, לעומת זאת, ניתנים לתיאור כתנועה דו-סטרית בין שני מקומות; הפרשנות לובשת צורה של פראפראזה, כלומר היא מחוללת משמעות באמצעות התנועה הלוח ושוב בין שני מבעים לשוניים. שתי הדרכים להפקת משמעות מתאפשרות ב"משחק

החופשי" – כלומר ביכולת התנועה (בגבולות נתונים) – בין מלים לדברים ובין מלים לבין עצמן.

המונח הקבלי 'צמצום' מציין תאוריה של בריאה, שעל-פיה צמצם האל את מהותו האינסופית כדי להותיר 'חלל שבמחשבה', אשר היה בו כדי לשכן את העולם הסופי, העומד בפני עצמו. אך ורק בחלל כזה, שבו נסתרת המשמעות האלוהית של הבריאה, יש תקומה ליקום הגשמי ולרצון החופשי. במושג ה'צמצום' נמצא דבר והיפוכו: הוא מבטא אל טרנסצנדנטי, שנמצא קודם – או מחוץ – לסיבתיות, ואל אימננטי, שהעולם הטבעי חדור בו ("מלוא כל הארץ כבודו", ישעיה ו, ג)6. זאת ועוד, יכולתו הבלתי-מוגבלת של האל, מטבע הווייתה, מאינת מרחקים בעולם הגשמי: מאינת במובן זה, שהיבטים, או תכונות, של ההוויה האוניברסלית נמצאים בכל מקום ומקום. במלים אחרות, אל כל-יכול, או מושג-האל הזה, עשוי להכיל את שני ההפכים: מקומיות אוניברסליות, כלומר אימננטיות וטרנסצנדנטיות.

לגבי דינדנו, בריות ותוקות לאדמה, גיבוש רעיון ברור של 'מקום' עשוי להיות תלוי במה שנחשב עד לאחרונה מיגבלה קיומית בסיסית: אי-היכולת להימצא בשני מקומות בעת ובעונה אחת. אלא שאנו חיים בתקופה, אשר בה חווים אנו יום-יום מעבר אל ההמשכות, או ההתפשטיות, הווירטואליות של המציאות הגופנית שלנו, כאשר חוקים רבים ומגבלות ישנות הולכים ומאבדים את תוקפם.

אם אכן מושתתת המשמעות על תנועה בין 'מקום' אחד למשנהו, אזי מניעת תנועה זו, אם בביטול המרחק וגבולות המקום ואם בהפרת התשוקה המניעה, עלולה לאים על עצם אפשרות קיומה של משמעות.

נראה, כי אחת התוצאות הגלובליות של ההתפתחויות הטכנולוגיות כיום היא זו, שבהיבטים שונים של החוויה האנושית התגברנו על מרחקי חלל וזמן, אשר היו בטבע

הדברים. שניים עשויים להימצא יחדיו בצליל ובדמוי על אף המרחק הפיזי שביניהם. במהלכים של התגשמות והתממשות, המשמשים והנחווים כהתמשכות מקוונת של העצמיות, הם יכולים לחלוק ביניהם חלל וירטואלי, או לתפוס בו-זמנית חללים פיזיים שונים באתרים מרוחקים זה מזה בחלל ובזמן, באמצעות רשתות מקיפות-כל של מצלמות-אינטרנט "חיות" ושידורי-לוויין.

במובן ממשי מאוד, התקשורת בימינו צמצמה את העולם. והנה, בד בבד עם שאיפתה להגדיל את המהירות כדי להתגבר על מרחקים גשמיים, מעמידה הטכנולוגיה בספק את עצם הצורך בתנועה.

בטווח רחב של תחומי-עיסוק כגון פנומנולוגיה, פסיכו-אנליזה, או מטפיסיקה, 'מקום' והמושגים הכרוכים בו – 'מרחק', 'גבול' ו'תנועה' – נחשבים אבני-יסוד בהפקת משמעות. שינויים במהויות, המצוינות במושגים הללו, וביחסים שביניהן, יחוללו שינויים במשמעויות העולות מהן.

התרמית שבתקשורת המודרנית היא זו, שהנושא (סובייקט) האנושי שוכן בעולם ושולט בו מן המרכז: האדם חווה את ההתעלות אל מעבר לגבולות מפני שהוא, או היא, יכולים להימצא בהם ומחוץ להם בעת ובעונה אחת, עד כדי תחושה של נוכחות הווה-בכל. אך נוכחות זו יש בה סיכון. בשעה שמבטי נע מתוך החדר שלי אל שוליו של כוכב-הלכת ושב להביט במבט של המבט שלי מבחוץ פנימה ושוב החוצה עד אינסוף, אני ניצב לנוכח סכנת אבדן עצמי ב"עצמי". באורח פרדוקסלי, ביחס שבין אדם למקום, התשוקה להתגבר על המרחק ולבטל את גבולות המקומיות עלולה להביא לידי איבוד היכולת 'לזנק', איבוד האפשרות לטרנסצנדנציה.

Meditative Poems by Korean Monks, introduced and translated by Jaihiun Kim ©2002 **1**
Asian Humanities Press, Fremont, CA

<http://earth.google.com> **2**

3 משוב-וידיאו נוצר כאשר מצלמת-וידיאו מכוונת אל הצג שלה. "תבניות-צורות מורכבות ומתנועעות [מופקות באמצעות] אור לכוד בלולאה. במקרים רבים [תבניות אלה] דומות לצורות פרקטליות מצויות... לפעמים נוצרים מבוכים מושלמים מתוך האין, ולפעמים – צורות קוויות כמו טביעות-אצבעות. צורות רבות שכאלה נמצאות בטבע; משובי-וידיאו אחדים נראים כמו מיקרו-אורגניזמים... לפעמים הם לובשים צורה של גלקסיות לוליניות וצבירי-כוכבים שבמעמקי-החלל." <http://dataisnature.com/?p=186>

4 ii,653

5 המלה הגרמנית 'spiel' והמקבילה העברית לה – 'משחק' הוראתן גם מה שאמור בביטוי האנגלי free-play. 'משחק' העברי בא משורש 'שחק'/'צחק'. 'צחק' בבניין פיעל משמעו גם 'התעלסות', 'תינוי אהבים' (בראשית כא, ט; כו, ח). משחק, צחוק (על משמעיו הארוטיים) וחופש אינם, כמדומה, רק מושגים כרוכים זה בזה לבלי הפרד, אלא הם אף מגדירים את הפרמטרים של היצירתיות האנושית.

6 בלשון-חכמים, האל קרוי 'המקום'. המצוות נחלקות לאלה שבין אדם לחברו ואלה שבין אדם למקום.

