

## תוכן עניינים

1.....	כישוף הפוסטמודרניזם: "המטוטלת של פוקו" על סכנות העידן המיתופואטי
1.....	תקציר העלילה
3.....	ביטול ההבחנה בין לשון ומציאות
4.....	מדמיון פרטי למציאות קולקטיבית
6.....	אנו חיים בעידן מיתופואטי
9.....	סכנות העידן המיתופואטי
11.....	סיכום
12.....	ביבליוגרפיה

# כישוף הפוסטמודרניזם: "המטוטלת של פוקו" על סכנות העידן המיתופואטי

"המטוטלת של פוקו" הוא רומן מהנה, אך ודאי שלא רק. מחבר הספר, אומברטו אקו, הינו חוקר בעל ידע נרחב בהגות ימי-הביניים, וכן בעל תרומה מעמיקה בתחומי הסמיוטיקה וההרמנויטיקה; ברי שאין הוא כותב בחזקת בדרן ותו לא. ואמנם, יוסף דן מוצא שבספרו של אקו, "דברי הגיבורים, שיחותיהם, התיאורים והדיונים התיאורטיים, אינם אלא פראפרזות מתוך ספרי-מחקר בתחומים שונים, בעיקר מהתקופה שלאחר מלחמת העולם השנייה"<sup>1</sup>. ובכן, איזו התכתבות עם ההגות בת הזמן מתרחשת ב"מטוטלת של פוקו"? מהו הדיון הפילוסופי שאקו מבקש להציף?

להלן אנסה להראות שמוטיב חשוב ב"מטוטלת של פוקו" הוא טשטוש הגבולות בין הלשון והמציאות, טשטוש המתקיים הן בעולמם של מכשפים ומקובלים והן בעולמם של הפילוסופים הקונטניננטאלים המאוחרים. גיבוריו של אקו, בדומה לתרבויות הניו-אייג' והפוסטמודרניזם של המחצית השנייה של המאה העשרים, הולכים ושוקעים באנרכיה אפיסטמולוגית, ובמקום חשוך זה הם מוצאים, לבסוף, את מותם. ובכן, אקו אינו כותב סתם על הרפתקאותיהם של שלושה איטלקים חסרי-מזל הנקלעים לקנוניה יוצאת דופן, אלא על המצב האנושי בעידן הפוסטמודרני. זהו עידן של עודף-אמונה וחוסר-אמונה, עידן של היפר-משמעות וחוסר-משמעות, כאשר שוב אין אמת וגם לא שקר, והאדם הוא יוצר "חסר אלוהים" העושה בעולמו כבדמיונו הפרטי. זהו "העידן המיתופואטי", כפי שאבקש לכנות זאת בהמשך, ואקו, באמצעות "המטוטלת של פוקו", מזהיר מפני סכנותיו, ומביע את תקוותו שעוד נצליח לשוב על עקבותינו בטרם יהיה מאוחר מדי.

## תקציר העלילה

קזובון, המספר, יחד עם חבריו, בלבו ודיוטאלוי, עובדים שלושתם בבית הוצאה לאור במילאנו, איטליה. לאור הפופולאריות ההולכת וגוברת של תרבות ה"ניו-אייג'", בית ההוצאה לאור מחליט לערוך סדרת ספרים "הרמטיים", שיעסקו במאגיה, היסטוריה אלטרנטיבית ופסודו-מדע. כחלק מעבודתם, אפוא, קזובון וחבריו נפגשים עם קהל גדול של טיפוסים מפוקפקים: חסידי תיאוריות קונספירציה ואנשי תורות הנסתר, אותם הם מכנים "השטניים". השטניים מפגינים תמימות, פאראנויה וחובבנות מתודולוגית, אך גם תשוקה מדבקת ויצירתיות רבת-תושייה. השלושה מחליטים לשחק משחק, ולהיות שטניים יותר מהשטניים: להמציא את תיאוריית הקונספירציה האולטימטיבית, לשכתב את כל ההיסטוריה האנושית ברוח הרמטית, וזאת מבלי לסתור שום עובדה ידועה, אלא רק על-ידי פרשנות

---

<sup>1</sup> אקו, 1991, עמ' 12.

נבונה של "נתונים ראשוניים אובייקטיביים, ובכל אופן על [בסיס] מידע המוכר לכול".<sup>2</sup> "אנחנו רצינו לשחק במחבואים עם השטניים", מסביר קזובון, "ולהראות להם שאם בכלל היתה צריכה להיות קיימת קנוניה קוסמית, אז אנחנו יודעים להמציא קנוניה שקוסמית ממנה פשוט לא תיתכן".<sup>3</sup> על-מנת לחשוף קשרים סמויים ובלתי-צפויים בהיסטוריה האנושית, קזובון וחבריו נעזרים בהשכלתם הרחבה אך גם במשחק אסוציאציות משוגע, בין השאר בעזרת תוכנת המחשב "אבולעפיה", המקשרת באקראי אירועים היסטוריים כפי שהמיסטיקן היהודי אברהם אבולעפיה היה משכל את אותיות התורה. ואמנם, דיוטאלי, הלומד קבלה, מבין שהמשחק שהם משחקים הוא תרגיל מאגי לכל דבר, ומביע את חששותיו מפני הסכנה שבכך, אם כי ללא הואיל.

התוצאה של התרגיל היא "התכנית". קזובון וחבריו ממציאים את "התכנית", ההיסטוריה הסודית של העולם, תיאוריה המסבירה את הכל: הקבלה והפילוסופיה המערבית, ארגוני הביון והחברות הסודיות, ספריו של ז'ול וורן ומחזותיו של ויליאם שייקספיר, הגרל הקדוש וחברתו של מיקי מאוס. לפי "התכנית", מסדר אבירי היכל שלמה, או מסדר הטמפלרים, אשר נוסד בימי-הביניים על-מנת להגן על עולי-רגל נוצריים בתקופת מסעות הצלב, בא במגע במזרח עם מוסלמים ויהודים, ונחשף לסוד עתיק והרה גורל. העולם כולו, כך הטמפלרים גילו, נישא על-גבי אנרגיות תת-קרקעיות; מי ששיג גישה אל נקודה נסתרת ממנה ניתן לרתום את אותן אנרגיות כבירות יוכל להניע יבשות, להרעיד אדמות, להציף איים ולהטביע ארצות כתאוות נפשו, ובעצם להיות שליט הארץ, תרתי משמע.

מסדר הטמפלרים, על-פי ההיסטוריה הרשמית, חוסל באופן אלים במאה הארבע-עשרה. אלא שעל פי "התכנית" של קזובון וחבריו, הטמפלרים לא נכחדו באותו רגע אלא רק ירדו למחתרת, והמשיכו להתקיים בתאים חשאיים ברחבי העולם. מנותקים זה מזה, הטמפלרים נפגשים בחשאי כל כמה דורות, מנסים אט אט לשחזר ידע אזוטרי אבוד, ממתנינים לשעה שבה יפענחו את הכוח לשלוט בעולם, שאז יגיחו מן הצללים ויגשימו את נקמתם. על-פי אי-אלו רמזים, קזובון וחבריו מחשבים שהטמפלרים – מאורגנים עתה כחברה סודית בשם Tres – צפויים להיפגש בקרוב, במוזיאון האמנויות והמקצועות של פריז במנזר סן מרטן דה שם. במקום זה תלויה המטוטלת של פוקו, ובשעה מסוימת, כאשר השמש תאיר על המטוטלת דרך חרך מסוים בקיר, וכאשר תהיה מונחת על הקרקע המפה המתאימה, המטוטלת תצביע על "הנקודה" הגורלית על פני כדור הארץ שאבמצעותה הטמפלרים יוכלו סוף סוף להשתלט על העולם.

בעודם עמלים אל "התכנית", קזובון, בלבו ודיוטאלוי הולכים ומתמסרים לה בהתלהבות, כך שמה שמתחיל כמשחק נהפך לעיסוק רציני ואף אובססיה. אופן החשיבה ההרמטי נהפך עבורם לטבע שני, בעוד המוח שלהם מתרגל "לקשר, לקשר, לקשר כל דבר לכל דבר אחר".<sup>4</sup> בהדרגה הם מתחילים לראות רמז וסוד בכל אשר יפנו, עד שלא נותר עבורם "ביקום אפילו נתון אחד בלבד שלא יחשוף משהו אחר",<sup>5</sup> עד שאפילו הזין נהיה "רק סמל פאלי".<sup>6</sup> ובינתיים, בעוד העולם נהפך לטקסט, הטקסט – דהיינו "התכנית" – הולך ונהפך למציאות. קזובון וחבריו מתחילים להרגיש שהם אינם ממציאים קנוניה

<sup>2</sup> שם, עמ' 514.

<sup>3</sup> שם, עמ' 443.

<sup>4</sup> שם, עמ' 472.

<sup>5</sup> שם, עמ' 379.

<sup>6</sup> שם, עמ' 474.