

אוניברסיטת תל אביב

הפקולטה למדעי הרוח ע"ש לסטר וסאלי אנטין

מכון להיסטוריה ופילוסופיה

של המדעים והרעיונות ע"ש כהן

המדע הבדיוני כמיתולוגיה משלימה למפעל המדעי :

האם גיבורי מדע בדיוני יכולים להיחשב כדמויות מיתולוגיות המבצעות

Monomyth – קריאה בסטארגייט באמצעות ג'וזף קמפבל

חיבור זה הוגש כעבודת גמר לקראת התואר "מוסמך אוניברסיטה" – M.A. באוניברסיטת

תל אביב

על ידי :

נמרוד דוויק

העבודה הוכנה בהנחיית :

פרופ' אילנה גומל

תאריך :

ספטמבר 2009

תקציר:

עבודה זו באה לבדוק האם מדע בדיוני יכול להיחשב כמיתולוגיה ה מתייחסת למדע והאפשרויות הנגזרות מהמפעל המדעי עבור היחיד בחברה של ימינו . היא עושה זאת דרך בחינת גבולות הז 'אנר שהוא מדע בדיוני והגדרות מוסכמות לגבי מאפייניו , תיאוריית ה-Monomyth של ג'וזף קמפבל (Campbell), תיאוריית ה-Novum של דראקו סובין (Suvin) וניתוח זיכיון (Franchise) מדע בדיוני בכלים אלו . העבודה פועלת בשדה שבין מספר תחומים : חקר ספרות, פילוסופיה של המדע ומיתוגרפיה השוואתית .

תוכן עניינים

4		מבוא
7	מהי מיתולוגיה על פי ג'וזף קמפבל	חלק א' – המיתוס והמיתולוגיה – עיון תיאורטי
9	ה-Monomyth והעולם המיתי – הסבר כללי	
11	מסעו של הגיבור במיתוס	
19	המיתוס בימינו בראי ויכוח ה-Two Cultures	
25	האם עולמנו הוא ללא מיתוסים פעילים?	
27	מהי המיתולוגיה של ימינו?	
31	מה מוגדר כמדע בדיוני בעבודה זו?	חלק ב' – מדע בדיוני
32	מה ניחשב מדע בדיוני?	
34	תימות מרכזיות	
38	ה-Novum	
39	סטארגייט – רקע ועל הזיכיון	חלק ג' – סטארגייט
41	סטארגייט – תקציר עלילה בחלק המנותח	
41	הסרט Stargate	
43	Stargate SG1	
46	הדמויות הראשיות	
49	המהלך המיתי של הגיבור בסטארגייט – ניתוח על פי קמפבל	חלק ד' – ניתוח
51	החיבור לעולם הממשי	
51	טבור העולם	
52	היציאה לדרך	
53	הקריאה להרפתקה	
56	מהחניכה ועד לקבלת הפרס	
68	חזרה	
70	המסר הערכי לצרכני המיתולוגיה של המהלך הקמפבליאני	
73	ה-NOVUM בסטארגייט וההשפעה שלו על המסר לצרכן המיתולוגיה	
75	סיכום – האם מדע בדיוני כז'אנר מייצר לנו שפה מיתית חדשה?	
77		ביבליוגרפיה

עבודה זו באה לבדוק האם מדע בדיוני יכול לה יחשב כמיתולוגיה המתייחסת למדע והאפשרויות הנגזרות מהמפעל המדעי עבור היחיד בחברה של ימינו. היא עושה זאת דרך בחינת גבולות הז'אנר שהוא מדע בדיוני והגדרות מוסכמות לגבי מאפייניו, תיאוריית ה-Monomyth של ג'וזף קמפבל, וניתוח יצירת מדע בדיוני בכלים אלו. העבודה פועלת בשדה שבין מספר תחומים: חקר ספרות, פילוסופיה של המדע ומיתוגרפיה השוואתית.

במהלך העבודה מתקיימים שני ניסיונות מרכזיים. הראשון הוא הצבת התיאוריה של ג'וזף קמפבל בחקר מיתוסים, בדגש על החלק העוסק במסעו של גיבור ה-Monomyth, בתוך השדה של מדע בדיוני. קמפבל נתפס בתחום חקר המיתוסים כמי שסיפק את העבודה הבסיסית והמכוננת להבנת השדה¹. עבודתו המקיפה המתוארת בספר *The Hero With A Thousand Faces* (2008), מציעה מתודה לבחינת מיתוסים דרכה סימן קמפבל את מסע הגיבור כאמצעי להבנת המסרים העולים מתוך המיתוס. בעוד שחלקים מסוימים של התיאוריה הקמפבליאנית דורשים מחקר תרבותי ואנתרופולוגי מעמיק, הרי שהכלי הניתוחי שהוא מציע בדמות ה-Monomyth הוא כלי פשוט ליישום. ה-Monomyth מייצר זרקור המאיר על קשר בין הסיפור ומהלכו לערכים אותם הוא מבטא. עבודה זו באה לעשות שימוש בכלים שקמפבל מספק ומציבה אותם הלכה למעשה על הסיפור המודרני, במטרה לבחון את המשמעויות שלו לגבי ימינו.

מדע בדיוני נבחר בתור השדה המרכזי בשל גילו הצעיר יחסית והחדשנות הטכנולוגית שהוא כופה על עצמו. ההסתמכות על התיאוריה של סובין (Suvin) בנושא ה-Novum במדע בדיוני, ממקדת ומגדירה את החשיבות של החידוש הטכנולוגי והמתודה המדעית בבידול וייחוד הז'אנר. הופעת הז'אנר בתקופת המהפכה המדעית, מעלה קשר שקשה להתעלם ממנו בין מדע בדיוני למדע. עבודה זו מניחה כי הקשר בין השניים סובב סביב התפקיד אותו ממלא מדע בדיוני כמערכת מיתית המתרגמת את האפשרויות הגלומות במדע. הניתוח הטקסטואלי המבוצע בעבודה נועד על מנת להמחיש את הקשר האמור ולהצביע עליו, זאת דרך ניתוח של יצירת מדע בדיוני רחבת היקף.

יודגש כי בעבודה זו נמנעתי באופן מודע מלהגביל את השדה לתחום הספרות הכתובה בלבד, ובחרתי לעשות שימוש גם ביצירות שהן טלוויזיוניות וקולנועיות, המופצות באופן של זיכיון (ראה בהמשך). החלטה זו נובעת

¹ David Whitt and John Perlich. (ed.) (2008), **Syth, Slayers, Stragates + Cyborgs – Modern Mythology In The New Millenium**, New York, USA, Peter Lang Publishing, Inc. pp. 3

מהנחה מוקדמת כי יצירה כתובה באשר היא כוללת את אותם מאפיינים בסיסיים, ומאפייני הז'אנר נוכחים במופעים שונים שלו. יצוין כי דיונים בנושא מופעים אלו מצויים במסגרת הויכוח האקדמי אודות הז'אנר, כפי שמובא בפרק העוסק במדע בדיוני.

הבחירה בזיכיון סטארגייט איננה מקרית. הזיכיון מציג את עלילות גיבורים בחקר הגלקסיה, תוך שהם עושים שימוש בסטארגייט – טבעת מתכת עגולה וגדולה. הסטארגייט הוא מכשיר המייצר חור תולעת² יציב דרכו אפשר לעבור במהירות הבזק מסטארגייט אחד לשני. הסדרה נחשבת לסדרת המדע בדיוני ששודרה במשך הזמן הרציף הרב ביותר בטלוויזיה האמריקאית³. היא שודרה במעל 300 פרקים, וזכתה לשלוש סדרות המשך, למעל לחמישה סרטים, משחקי מחשב, משחקי קופסא ותפקי ידים וסדרות קומיקס העוסקים בעולם אותו מייצרת סטארגייט על מאפייניה השונים.

עבודה זו מתמקדת בסדרה Stargate SG1, שהייתה לחלק המצליח ביותר בזיכיון, בדגש על העונות הראשונות של הסדרה. עם זאת יודגש כי מפאת הניסיון להציג מהלך שלם במסגרת התיאוריה בה נעשה שימוש, קיימת התייחסות אל עונות מתקדמות וסדרות ההמשך של התכנית במספר נקודות קונקרטיות. המתודה של סטארגייט להרחבת היריעה של היצירה היא באמצעות שיטת הזיכיון. שיטה זו נתפסת בעבודה כאמצעי מודרני אשר לו תפקיד כפול – עשיית כסף מצד אחד, ושימור של רעיון ופיתוח שלו מהצד השני, זאת במסגרת כללים ברורים. עבודה זו מניחה כי הזיכיון הוא מה שמטעין את סטארגייט ברלוונטיות מתחדשת מעת לעת. השיטה נחשבת למתודה פופולארית לעשיית עסקים במשק הקפיטליסטי, והיא נפוצה באמצעי הבידור ההמוניים והמודרניים, במיוחד בסדרות מדע בדיוני ופנטזיה – לדוגמא: סדרת מלחמת הכוכבים (Star Wars), לה שישה סרטים, שתי סדרות טלוויזיה ושלל ספרים, משחקים וחבורות קומיקס; סדרת שר הטבעות (Lord Of The Rings), סדרת מסע בין כוכבים (Star Trek) וכן הלאה. הקשר שיוצג בעבודה זו בין מדע בדיוני אל הזיכיון, נועד לתרגם תיאוריות של התפתחות מיתוסים, כפי שמציג אותם קמפבל, אל המערכת הכלכלית/חברתית הקיימת כיום.

הניסיון השני הנעשה בעבודה זו עוסק במתן משמעות רלוונטית ויצירת קשר בין מדע בדיוני, מיתוסים ופילוסופיה של המדע.

² תופעה פיזיקלית משוערת המאפשרת מעבר בין שתי נקודות במרחב-זמן.

³ Ibid. pp. 75

קמפבל התייחס בעב ודתו למיתוסים קיימים או עתיקים . כאשר נדרש למצב המיתוסים כיום טען כי נדרש שינוי בדתות והמיתוסים הקיימים על מנת להטעין אותם ברלוונטיות לכאן ועכשיו ⁴ . עבודה זו מציבה את השאלה – האם נוכח האתגרים והשינויים החברתיים שהמדע מציע , האם מדע בדיוני יכול להיתפס בתור השינוי שקמפבל מדבר עליו? שינוי שלא מתרגם את שהיה למצב ימינו , אלא דווקא מייצר שפה מיתית חדשה . הוגים שונים נדרשו לשאלה זו , וטענו כי מדע בדיוני ופנטזיה מספקים לנו אמצעי לבדוק את הנושאים המרכזיים בחברה של ימינו . אחרים טענו כי מדע בדיוני , כמו מיתוסים מסורתיים , בוחן שאלות של What If והם מהווים ניסויים מחשבתיים לגבי האפשרויות של הקיום (Being). לחילופין יש מי שקשרו ישירות בין מדע בדיוני למיתוסים בדגש על הפן הטכנולוגי והקשר בין האדם לסביבה אותה הוא מייצר באמצעות הטכנולוגיה ⁵ . ברקע לאפשרויות אלו עומדת שאלת המשבר בהסבר התקף לגבי אופיו של העולם והחוקים הקיימים בו , אותה תיאר גם פילו סוף המדע C.P Snow בויכוח אודות ה- Two Cultures (1959). ויכוח זה מותח קו מפריד בין העולם האקדמי של מדעי הטבע לבין העולם האקדמי של מדעי הרוח . שני התחומים מתיימרים להסביר את העולם ובכך לרשת את התפקיד המסורתי שהיה שמור לגופים הדתיים . אולם, הפילוסופיה שמאחורי המדע מעלה את השאלה - מי מסוגל לתאר טוב יותר את העולם בו חי האדם , ואת האפשרויות הגלומות בו עבורו? בתקופה שבה המדע שולט בתור הגוף המבאר את העולם על פי עובדות. עבודה זו מעבירה את התשובה הערכית והתרבותית לשאלות אלו מהגופים האקדמיים אל עולם התרבות והאמנות כפי שהיא באה לידי ביטוי בגופים המסחריים וערוצי ההפצה הייחודיים לחברה התעשייתית . היא מציבה את המדע בדיוני כאחד הכלים המפרשים את ההישגים של המדע ומייצרים תמונת עולם רחבה . בכך הוא יורש את תפקיד המיתוסים ומתרגם אותם באופן עדכני.

היסודות התיאורטיים להנחה זו מפורטים בחלקים א' ו-ב'. חלק ג' מציג ניתוח ויישום שלהם על גיבורי סטארגייט. הסיכום מציג את הסינתזה בין היסודות התיאורטיים וכיצד הניתוח מדגים זאת .

⁴ Campbell J. and Bill Moyers. **The Power of Myth**, CD, Penguin/Highbridge, 2001, CD #2, Track 19 – Vices & Virtues

⁵ David Whitt and John Perlich. (ed.) (2008), **Syth, Slayers, Stragates + Cyborgs – Modern Mythology In The New Millenium**, New York, USA, Peter Lang Publishing, Inc. pp. 4

ג'וזף קמפבל, חוקר מיתולוגיות אמריקאי (1904-1986), גורס כי למיתולוגיה מספר פונקציות⁶:

א. מיסטית – המיתולוגיה מציגה את העולם כפלא עבור הצופה ומציגה אחדות בין כל הגורמים ביקום. המשמעות הנשגבת של היקום מוצגת דרך המיתולוגיה. היחיד מפתח תחושה של יראה והכרת תודה על מקומו בעולם בזכות המיתולוגיה.

ב. קוסמולוגית – עוסקת במה שהמדע עוסק בו גם כן – הנהרת היקום וה סברתו. המיתולוגיה מכניסה את ההיבט המיסטי להסבר זה ובכך מנסה להחדיר משמעות ליקום. הסבר זה נשען על הידע הקיים בתקופה בה נוצרת ומתקיימת מיתולוגיה.

ג. סוציולוגית – מיתולוגיה מחזקת את הסדר החברתי, זאת דרך התייחסות לנורמות התקפות בזמן מסוים. היבט זה הוא מה שמבדיל מיתולוגיה בין תרבויות וחברות שונות. קמפבל גורס כי הסדר החברתי שמציגות רוב המיתולוגיות עבר מן העולם.

ד. חינוכי – מיתולוגיה מציגה ליחיד כיצד עליו לחיות את חייו ולאור אילו ערכים הוא צריך לחיות. זהו היבט המדריך שלב אחר שלב את חייו של אדם.

מיתולוגיות לדברי קמפבל הן תוצר של הסביבה בה חי האדם, ככאלו הן פועל יוצא של מאגר הידע הקיים בחייו ובתקופתו של האדם⁷. המיתולוגיה נוגעת לשלבים בחייו של היחיד. המיתוסים השונים מציגים לאדם גורמי הזדהות וארגון מציאות ביחס לשלב החדש בו הוא נמצא בחייו. מכאן שמיתולוגיה מציעה מודלים להתנהגות בחיים, המותאמים לתקופה ולזמן בו חי האדם⁸.

ארגון המציאות על פי קמפבל והמיתולוגיה עצמה, נשאבים מתוך ארכיטיפים מיתיים. מאמרים המפרשים מונח זה, גורסים כי מושג הארכיטיפ שלו הוא תבנית החוזרת על עצמה בתרבויות שונות. כך מביא גרייר, מתלמידיו של קמפבל ופעיל במכון לחקר מיתוסים על שמו, מדברי קמפבל⁹:

"One of the ways we realize an image is archetypal is because we see it turning up in different cultures and different times: we see a pattern, as well as the particular local instance. Studying a mythic image over thousands of years, there gradually emerges a

⁶ Sartor R. (ed.), Joseph Campbell On Myth & Mythology, University Press Of America, NY, USA, 1994, pp. 5-6

⁷ Ibid. pp. 14

⁸ Ibid. pp. 18

⁹ Stephen Geringer., The Mythology of Archetypes. Joseph Campbell Foundation, USA, 2006., pp. 3

pattern of constancy and variation that allows an evaluation of how these ideas are expressed, sometimes finely, sometimes crudely, sometimes only partially..."

לדברי גרייר, קמפבל התמקד בד מיון בין ביטויים של סיפורים שונים בתרבויות שונות. ביטויים אלו אינם בהכרח נתונים לשיפוט של הליך פסיכולוגי כזה או אחר, והם אמצעי להבנה של התרבות והתפיסות המאפיינות אותה. גרייר מציין כי בין הדפוסים החוזרים על עצמם ניתן למנות את מושגי הזמן, החלל, האלה הגדולה, עץ החיים, הנחש, לידת בתולין, הגיבור, קורבן, הארה ואחרים המופיעים בתרבויות שונות.

הארכיטיפ של קמפבל דומה לזה של הפסיכואנליטיקן קרל גוסטב יונג. שני ההוגים גורסים כי הארכיטיפים מעצבים את הדפוסים של התודעה האנושית ואת הניסיון האנושי. עם זאת קמפבל גורס כי ארכיטיפ איננו ניתן להגדרה, המיתוס הוא שיח אודות הארכיטיפ, מעין שפה מדרגה שנייה, או במילותיו:

"(the myth is) Difficult to comprehend, for we are using words to describe what is beyond words".

אז מהו אותו ארכיטיפ המרכיב את המיתוס? הארכיטיפ הקמפבלי הוא מצב רגשי אותו חווה האדם, צרכן המיתוס, בסיטואציות מסוימות: טקסים, מערכות יחסים אינטימיות, משברים שונים, גידול ילדים, אגדות, הרעיון של אלוהות והסגידה אליה. המיתוסים הם כלי מתווך בין הארכיטיפ לעולם. הם מסייעים ליצירת גשר בין החוויות והרגשות הנלווים לקיום היומיומי, לבין הארכיטיפים המארגנים את התודעה נוכח המציאות. הארכיטיפ הוא "מציאות חיה" הטעונה עם *Numinosity* – התנסות מקודשת המציתה את רגשותיו של

היחיד¹⁰.

לדברי גרייר לארכיטיפים אין הרבה קשר למודע, הם ניצתים ברגעים בהם מצבים נפשיים ספציפיים מתקיימים, שבעטיים המציאות הנחוות מצריכה הסבר. ברגעים אלו המיתוסים המוכרים לאדם נכנסים לידי פעולה, והוא עובר סוג של מסע רוחני המסייע לו להבין את מקומו בעולם ביחס לאותם מיתוסים¹¹.

¹⁰ Sartor R. (ed.), **Joseph Campbell On Myth & Mythology**, University Press Of America, NY, USA, 1994, pp. 13-14

¹¹ Ibid. pp. 15

ה-Monomyth והעולם המיתי – הסבר כללי

גיבורי המיתולוגיה על פי קמפבל פועלים בתוך מבנה קבוע המכונה Monomyth, מסעו האישי של גיבור. המושג מתאר את מהלכו של גיבור מיציאתו להרפתקה ועד לחזרתו עם סולם ערכים אחר לפיו עליו לארגן את מציאות חייו¹². לדברי קמפבל, במוקד כל מיתולוגיה נמצא הגיבור. החלטותיו משקפות את הבחירות אותן ניתן לבצע במערכת ערכית מסוימת. הגיבור הוא אדם המכפיף את עצמו מבחירה (Self Achieved Submission) למערכת הערכים בה הוא פועל. מסעו של הגיבור מנתק אותו מהעולם הקיים ומסולם הערכים אותו הכיר ודורש ממנו לקבל החלטה לגבי סולם הערכים בו הוא בוחר לאחוז. קמפבל מסמן שני ז'אנרים מובילים לתיאור מסעו של גיבור: הטרגי והקומי¹³. הטרגי מסמל את מסעו של הגיבור בעולם שאיננו מושלם וממפה את ההווה הנוכח כפי שהוא משתקף מסולם הערכים המקובל. הקומי מציג את הנתים מהקיום הטרגי אל עולם המקבל על עצמו את הערכים החדשים אותם מציע המיתוס. הקומדיה מובילה תמיד בסופו של דבר לסוף טוב נוסח "And they lived happily ever after"¹⁴. את הסוף הטוב במיתוס ובסיפורי אגדות יש לקרוא על פי קמפבל¹⁵ לא כסתירה לטרגדיה אלא כשביל המוביל לקיום עילאי הנבדל מעולמו הטראגי של הגיבור, כפי שהוא מוצג באגדה. שני ז'אנרים אלו מבטאים יחדיו את התפיסה המיתית של זמן מסוים. המיתוס, והאגדות הנלוות לו, מסמנים את הגבולות ואת הסכנות הטמונות הפנטסטי והלא ממשי שבו מהווה חלק בלתי נפרד מנתים זה, הוא מסמל את הדרך לניצחון הפסיכולוגי האפשרי¹⁶. יודגש כי קמפבל מדגיש כי במיתוסים, בשונה מאגדות (Fairytale), השינוי הוא היסטורי-עולמי, מאקר-קוסמי. באגדות מדובר בשינוי הנוגע למגרש הביתי של הגיבור (Domestic), שינוי מיקרו-קוסמי¹⁷. מסעו של הגיבור הוא רב גוני מבחינה ערכית. הערכים המשתקפים במיתוס אינם הערכים הרצויים בלבד, אלא כל הערכים הקיימים. בכך מוטענת המיתולוגיה בכוח שכנוע עמוק. העולם מצטייר כקומדיה אנושית החושפת את המציאות על פניה השונים. זוהי מציאות שניתן לצחוק עליה, לקבל את הגוונים השונים שבה ומעמדה זו

¹² Joseph Campbell, The Hero With A Thousand Faces, Novato, California, USA, 2008 (1949). pp.12

¹³ Ibid. pp. 19

¹⁴ התרגום העברי ל"והם חיו באושר ועושר" בעייתי מבחינתו שכן הוא מציג סולם ערכים מערבי קפיטליסטי באופן מובנה, על כן השתמשתי בתעתיק האנגלי.

¹⁵ Joseph Campbell, The Hero With A Thousand Faces, Novato, California, USA, 2008 (1949). pp. 21

¹⁶ Ibid. pp. 22

¹⁷ Ibid. pp. 30

לקיים דיון וקבלה של ההסבר המיתי . לדבריו התמקדות בהסבר צר - טרגי או קומי - מגביל את יכולת ההנמקה המאקרו קוסמית, ולא מציע פרשנות ארוכת טווח^{18, 19}.

בבסיס המבנה הגרעיני של ה-Monomyth עומד תעתיק של מה שקמפבל מפרש כטקס חניכה/בגרות:

.Separation, Initiation, Return

זהו המבנה הגרעיני של ה-Monomyth. הוא מעגלי, ובסופו חוזר הגיבור אל מקום מוצאו . קמפבל מפרט כי הפרידה (Separation) והמסע שלאחריה מובילים למגע עם מקור כוח , הוא החניכה (Initiation). לאחר החניכה מתחיל הגיבור את מסע החזרה שלו (Return). חזרה זו אינה לחיים רגילים , אלא לחיים המועצמים בעקבות החוויה אותה עבר הגיבור . העולם כולו מרוויח מחזרתו של הגיבור ממסעו והמטען אותו הוא נושא עמו. ברמת פירוט חדה יותר , ניתן לחלק את מסעו של הגיבור על פי החלקים הבאים: יציאה לדרך ; חניכה ; חזרה ; חציית הסף האחרון ותובנה לגבי העולם / אדון שני העולמות . לכל חלק מאפיינים וחלקים ייחודיים לו²⁰. חלקים אלו יידונו בהמשך.

עולמו של הגיבור הוא עולם המשקף את המציאות . זהו עולם מנומק על ידי המיתולוגיה ודרכה מוסברות התופעות השונות שבו . קמפבל טוען²¹ כי חזרתו של הגיבור ממסעו מאפשרת להטעין שוב את העולם במשמעות ולנמק מחדש תופעות שונות באופן הרלוונטי למסע אותו עבר הגיבור . המסע של הגיבור הוא מסע סימבולי סביב עיקרי האמונה . את האחרון מכנה קמפבל בשם World Navel, טבור העולם . הגיבור במסעו פועל על מנת לאשר מחדש את החיבור בין עיקרי האמונה , המקור המקודש של החיים , לבין הקיום היומיומי . מסעו הסימבולי הוא סוג של התחקות אחרי המקום בו הופסק החיבור בין הטבור לעולם עצמו וחיבור מחדש של השניים . מהלך זה מהווה אלגוריה לחוויה של נמען המיתולוגיה . כמו הגיבור גם הוא אמור להתחבר מחדש לעולם, לאמונה ולתרבות, ולהעניק לחייו הסבר ומשמעות בזכות המיתולוגיה.

המיתוס מקבל ביטוי בעולם הממשי באמצעות הגיאוגרפיה . מקומות שונים מזוהים עם המיתוס והופכים לאתרים החשובים לתרבות . בכך מועצם החיבור של המיתוס לעולם הממשי של צרכניו , והדבר מסייע בחיבור הרגשי שלהם אל המיתוס²² . קמפבל מציג את השינוי הארכיטקטוני שעבר על העולם כדוגמא לכך : המבנה

¹⁸ Joseph Campbell, The Hero With A Thousand Faces, Novato, California, USA, 2008 (1949). pp. 37

¹⁹ קמפבל משתמש בביטוי "Regarding itself in all of the self-centered, battling egos that are born and die in time", ובכך קורץ לפסיכו-אנליזה.

²⁰ Joseph Campbell, The Hero With A Thousand Faces, Novato, California, USA, 2008 (1949). pp. 28

²¹ Ibid. pp. 32

²² Ibid. pythp. 35

הגבוה ביותר בערים נוצריות היו הקתדראלות, שמוקמו במרכז הערים. מאוחר יותר בהיסטוריה החלו להבנות מבני ממשל בסמיכות שהיו גדולים כמו הקתדראלות או גדולים מהן, וכיום מבני עסקים ומשרדים הם המבנים הגדולים ביותר, מה שמעיד על שינוי בפרדיגמה ובסולם הערכים המקובל.²³

מסעו של הגיבור במיתוס

היציאה לדרך

יציאתו של הגיבור לדרך מתחלקת לרוב לכמה חלקים המתקיימים יחדיו או בנפרד:²⁴
קריאה להרפתקה; סירוב לקריאה; עזרה על טבעית; החצייה של הסף הראשון; בטן הלוויתן.

הקריאה להרפתקה היא מוטיב מכוון ביציאה לדרך. בחלק זה הגיבור נדרש לקבל החלטה לגבי האופן בו יתנהל מסעו. הסירוב לקריאה, עזרה על טבעית, חצייה של הסף הראשון ובטן הלוויתן, הם אופנים שונים בהם יכול הגיבור להיענות לקריאה. אופנים אלו יכולים להיות משולבים או נפרדים, וכל אחד מהם מסמל התמודדות אחרת עם הקריאה להרפתקה. בעמודים הבאים יסקרו החלקים השונים בהם מופרד הגיבור מהסדר החברתי אותו הוא מכיר ויציאתו למסע המיתני.

במקרים רבים הגיבור נתקל בדמות או מאורע הקוראים לו לצאת להרפתקה. הקריאה מסמלת את תת המודע. קמפבל מאמץ הסתכלות פסיכואנליטית וטוען כי הקריאה להרפתקה משקפת תשוקות פנימיות וקונפליקטים סמויים אצל הגיבור.²⁵ הקורא להרפתקה הוא סמל לעולם תת המודע בשלמותו, והוא מבטא את המשתנים והחוקים התת-מודעים של הקיום. לדוגמא, הוא יכול לבוא בדמות חיה אותה מנסים ל צוד ביער כביטוי לאינסטינקט אלים פנימי המפתה את הגיבור.²⁶

נוכחותו של המזמן היא העדות הראשונה לתשוקות וקונפליקטים פנימיים אצל הגיבור. משבר מתעורר אצלו בעקבות הקריאה להרפתקה. היא מטרידה את דמותו ומעוררת את "The awakening of the self", היא דורשת ממנו להתמודד עם צדדים באישיותו מהם נמנע עד כה. העולם המוכר של הגיבור קורס, ונדרש ממנו מעשה.²⁷

²³ Joseph Campbell, Bill Moyers, perf. The Power Of Myth - The Hero's Adventure, Dir.: ,1988

²⁴ Joseph Campbell, The Hero With A Thousand Faces, Novato, California, USA, 2008 (1949) . pp. 41-79

²⁵ Ibid. pp. 42

²⁶ Ibid. pp. 44-45

²⁷ Ibid. pp. 42

הקריאה להרפתקה מגיעה לרוב עם עדות וסמל כלשהו המבטא את החיבור של הקריאה לטבור העולם ולאותם רצונות פנימיים של הגיבור.²⁸ קמפבל מפרט כי אצל הגיבור מתעוררת תשוקה בלתי מרוסנת בנוגע לקריאה להרפתקה.²⁹ קמפבל מצדד בפסיכואנליזה הפרו דיאנית ככלי לפירוש סיפורי המיתוס וטוען כי הקריאה להרפתקה משחזרת את חווית הניתוק הראשוני של הילד מאמו. כנמעני המיתולוגיה אנו חווים את לידתו המחודשת של הגיבור ותחילת צעידתו בעולם.³⁰

סירוב לקריאה - לעיתים מסרב הגיבור לקריאה. הסירוב משתמע כסוג של אישור למערכת הערכים הקיימת ולעולמו הנוכחי של הגיבור.³¹ סולם הערכים מיוצג אצל קמפבל על ידי דמויות אב ואם סמליות, והסירוב מפורש כנסיגה אל חסותם המגוננת של הורים אלו ואי רצון להתבגר מצד הגיבור. הגיבור המסרב לקריאה נכשל בלידתו מחדש בעולם.³² קמפבל מדגיש כי הכישלון של הגיבור לה יענות לקריאה הופך אותו לדמות הסובלת מעונש, אותו הוא מקביל למצבם של מי שלא צלחו את שלבי ההתפתחות השונים בפסיכואנליזה הפרו דיאנית.³³

אין גורל כל המסרבים לקריאה זהה. ההתבגרות של הגיבור וקבלתו את העולם המשתנה יכולה להגיע גם מאוחר יותר בסיפור. בכך מדגיש קמפבל כי קיים סיכוי גם למי שמסרבים או אינם מצליחים לאמץ את הקריאה להרפתקה. קמפבל גורס כי זוהי סוג של מופנמות (Introversion) בה הגיבור נסוג על מנת למצוא את הכוח הטמון בתת המודע שלו.³⁴

עזרה על טבעית - עם היציאה לדרך, בהנחה שלא סירב למסע, נפגש גיבור המסע עם דמות מגוננת המעניקה לו כלים המסייעים לו בדרכו.³⁵ דמות זו מסמלת את ההבטחה כי הביטחון הראשוני אותו חש היחיד ברחם אמו, ישוב ויסוך עליו בהמשך דרכו. במידה רבה היא מסמלת את הצד החיובי של תת המודע, וקונקרטי לגיבור היא מסייעת בידו לפסוע בביטחון. דמות זו היא המדריך, המנחה והמגן של הגיבור. המופע המדויק, צורתו, מינו ואופי הופעתו, של המסייע תלוי בהקשר התרבותי בה מתקיימת המיתולוגיה.³⁶

²⁸ Ibid. pp. 43

²⁹ Ibid. pp. 46

³⁰ Ibid. pp. 44

³¹ Ibid. pp. 49

³² Ibid. pp. 52

³³ Ibid. pp. 52-53

³⁴ Ibid. pp. 53

³⁵ Ibid. pp. 57

³⁶ Ibid. pp. 59

חציית הסף הראשון - היציאה להרפתקה היא הפרידה מעולם הילדות המוגן, לעולם הלא ידוע המכחז מעבר לסף. לפי קמפבל אגדות שונות מעודדות את החשש מהלא נודע אצל היחיד³⁷. כך למשל הסיפורים על אזורי פרא המתקיימים מעבר לעולם המוכר מבטאים את הפחדים הלא רציונליים³⁸. הסף דורש מהגיבור התמודדות עם הפחדים הראשוניים שלו כלפי הלא נודע ומעמת אותו מולם. העימות מאפשר לו להתפתח לשלב הבא בחייו. לפי קמפבל לעיתים קרובות מוגבלת היציאה להרפתקה על ידי שומר סף. השומר ממלא תפקיד כפול. הוא מונע את כניסתם של מי שאינם ראויים לעבור ומעניק ברכה למי שכן ראויים. השומר הוא סימבולי להתמודדות של הגיבור עם הפחדים הראשוניים שלו³⁹.

בטן הלויתן – לעיתים הגיבור איננו חוצה את הסף בעצמו דרך התמודדות עם פחדיו אלא נדרש לחוויה מעצבת. קמפבל קורא לחוויה זו "בטן הלויתן", הגיבור נבלע אל תת המודע ועובר תהליך כפוי של לידה מחדש. סיפורים מסוג זה חוזרים על עצמם במיתוסים שונים⁴⁰. קמפבל גורס כי מהלך זה בעצם מסמל את ההשמדה של האגו של הגיבור, לטובת צמיחתו של אגו חדש המושפע מהחוויה המעצבת אותה עובר הגיבור. זהו תהליך לידה מחדש. לעיתים מוטיב זה מגיע דרך מותו של הגיבור בתחילת העלילה וחזרתו לחיים⁴¹.

חניכה

לאחר שיצא הגיבור לדרך הוא עובר תהליך חניכה לקראת ההרפתקה. הצלחתו בתהליך מזכה אותו בחסד עליון. בחלק זה נפגש הגיבור עם דמויות המשמעותיות להרפתקה – לדוגמה אלים או גיבורים אחרים. הניתוח הפסיכואנליטי הפרוידיאני בו מצדד קמפבל מדמה שלב זה ל הליך ההתבגרות מהילדי אל הבוגר. הגיבור עובר תהליך של מפגש עם האיד מצד אחד, הסופר אגו מהצד השני ובסופו הוא אמור להיוולד כאגו חדש ומחוזק. חניכתו של הגיבור מתחלקת לכמה שלבים:

שורת בחינות; המפגש עם האלה; כפרה מול זמות האל; התעלות (Apotheosis); קבלת פרס.

³⁷ Ibid. pp 64

³⁸ Ibid. pp 66

³⁹ Ibid. pp. 69

⁴⁰ Ibid. pp. 74

⁴¹ Ibid. pp. 77

שורת בחינות - בתחילת דרכו עובר הגיבור שורה של מבחני אופי. מבחנים אלו הם מעל לכוחו של האדם הפשוט⁴². ההתמודדות עם המבחנים משקפת את הקונפליקטים הבסיסיים ביותר באישיותו של הגיבור, ודרכה של נמען המיתולוגיה.

בחברות מסורתיות מקבלים המבחנים ייצוג בטקסים שונים. כך לדוגמה טקסים בהם נכנס השאמאן לטראנס ומגיע אל עולם הרוחות בהן הוא מאמין⁴³. האנתרופולוג והפסיכואנליטיקן Géza Roheim גרס כי אמונתו של השאמאן דורשת ממנו להפעיל מנגנונים נפשיים המחברים אותו לקונפליקטים באישיותו שמקורם בילדות. הללו מובעים החוצה בטקסים עצמם ובכך מאפשרים ביטוי לחרדות המשותפות לכלל הקבוצה אליה שייך השאמאן⁴⁴.

המפגש עם האלה - לאחר שורת הבחינות וההצלחה בהן, זוכה הגיבור למפגש עם האלה – כינוי למעניקת חסד כזו או אחרת. האלה היא ייצוג לדמות אימהית המשמעותית עבור הגיבור. היא יכולה להיות האם מעניקת החסד, או מאידך היא יכולה להיות האם הנעדרת, המענישה, שאינה מ שחררת את הילד ומאפשרת את צמיחתו, או שהיא מוקד תשוקה אסורה. האלה מייצגת את ציר הטוב והרע בעולמו של הגיבור⁴⁵. היא מייצגת את האיד – את הדחפים הפנימיים המוחלטים של התשוקה הבלתי מרוסנת לצד האלימות הבלתי מרוסנת. מסורות שונות נוטות לעשות שימוש בדמות האם האוניברסאלית המבטאת את הלידה והחיים מצד אחד, ומצד שני את הזמן ה חולף ואת המוות. בכך היא מאחדת את הטוב והרע, ומציגה את הצדדים השונים של הקיום, זאת לטובת העברת מסרים פדגוגיים⁴⁶.

בסופו של תהליך המפגש בין הגיבור לאלה, הגיבור מביע את שליטתו המוחלטת בחיים. הוא יכול על האישה שהיא האם האוניברסאלית, שהיא הדחפים הקמאיים, ומכאן הוא יכול להתמודד עם החיים כולם. ישנם מקרים בהם הגיבור אינו צולח בשלום את המפגש עם האלה והוא נופל קורבן לדחפיו האישיים. זהו הגיבור שאינו יכול לחיים, והמסע המיתי שלו נועד לסייע לו להתמודד עם הדחפים ולהכין אותו לחיים. דמות האלה המפתה היא חלק ממסע זה. היא הנוכחות הנשית ש מנסה להפיל את הגיבור ומובילה אותו לתובנות לגבי חייו, לטוב ולרע⁴⁷.

⁴² Ibid. pp. 81

⁴³ Ibid. pp 82-83

⁴⁴ Ibid. pp. 84

⁴⁵ Ibid. pp. 92

⁴⁶ Ibid. pp 94-94

⁴⁷ Ibid. pp. 101-105

דמות האישה בעולם הסמלים המלווה מיתולוגיות מביעה גם את גבול הידע האפשרי. הגיבור במסע החניכה שלו, לעולם לא פוגש דמות נשית המהווה איום ע ליו, אלא זו המבטיחה לו עתיד - מסוג אחר⁴⁸. קמפבל מרחיב כי במקרים בהם גיבור המ יתוס הוא אישה, מתחלפת דמות האלה באל שהוא הבעל המיועד. המבחן של הגיבורה בוחן את תכונותיה, יופייה ורצונה. במידה ותצלח היא תהפוך לבת זוג ראויה לבני האלמוות וליצועם⁴⁹.

כפרה מול דמות האל – להבדיל מיחסו של הגיבור אל דמות האלה הנשית, דמות האל הגבר מסמלת את התפקיד הפסיכולוגי של האב. הגיבור עובר מהעולם האידיאלי של הילדות הנתמכת על ידי דמות האם, אל הספירה האבהית. זהו השלב בו הוא צריך להתמודד עם האחריות המלווה את החיים הבוגרים ועם מערכת הכללים המועברת לו על ידי האל האב.

דמות האל מייצגת את העולם המורכב ואת המערכת החברתית. הגיבור שמקבל על עצמו את הכללים ואת התכתיבים אותם דמות האל מציבה לו, מקבל על עצמו אתגר שיוליד אותו מחדש כגיבור וכצלם דמות האל-אביו. דמות האל דורשת מהגיבור להניח בצד את החלוקה של טוב ורע אבסולוטיים המיוצגים דרך האם, ולקבל את העולם על המורכבויות הפנימיות שבו. אם הגיבור יכול על האל, הוא יוכל להיות שליט העולם בעצמו, במקרה של גיבור, או להיות חלק מהעולם ומקור החיים במקרה של גיבורה⁵⁰.

דמות האל מסמלת את התסביך האדיפאלי במלואו. הגיבור מפחד מדמות האב/האל ובוחר להדמות לו. הוא בוחר להתרחק מהעולם האידיאלי של האם מפני הפחד ממה שיכול להביא עליו האב/האל, ולהתמודד דרך קבלת הכללים של הדמות הסמכותית. האב/האל הוא הסופר-אגו המוחלט הטומן בחובו את כל הכללים החברתיים והחוקים המוחלטים המשמשים לריסון דחפיו של הגיבור⁵¹.

דמות האב/האל מייצגת את הסמכות העליונה. מצד אחד זוהי דמות אב/אל רחום וחנון ומצד שני מעניש ומלא חרון. הקושי האמיתי אצל הגיבור הוא להתגבר על האימה מהאב/האל המעניש ולראות את כוונתו. במידה והוא מצליח לעשות כך הוא יתעלה אל רמה חדשה של הבנת העולם⁵².

התעלות – לאחר שעבר הגיבור את מבחניהם של דמות ה אב/האלה ודמות האב/האל ועיצב את עצמו בדמות מבחנים אלו, הוא מגיע לרגע של התעלות בו מאוחדים שניהם להווייה אחת. האל נוצר מחדש בתור דמות

⁴⁸ Ibid. pp. 97

⁴⁹ Ibid. pp. 99

⁵⁰ Ibid. pp. 115

⁵¹ Ibid. pp. 118

⁵² Ibid. pp. 125

הכוללת בקרבה גם את מאפייני האם/האלה וגם את מאפייני האב/האל. הגיבור מפרש את העולם מחדש, והוא לוחם למען החוקים החדשים אותם אימץ. ברגע התעלות זה אנו, כצרכני המיתולוגיה, מבינים שבמוקד המסע של הגיבור לא המשימה היא העיקר, אלא השינוי שהגיבור עבר ועובר. זהו גיבור שלמד את מקומו בעולם ואת מה שנדרש ממנו פנימית וחיצונית⁵³. למעשה אנו מבינים כי ההתעלות של הגיבור, בה הוא מקבל את הדמות המאוחדת, היא סימבולית לשינוי הפנימי שלו⁵⁴. ההשלמה שלו מייצגת את הריסון הפנימי ואת האיזון הפנימי המושג באמצעות מסעו⁵⁵.

קבלת הפרס - הגיבור שנולד מחדש זוכה להתחבר לטבור העולם ולזכות בפרס שמקורו במקום זה. הפרס מתכתב עם דימויים ילדיים שיש לנו כצרכני המיתולוגיה, או לגיבור עצמו. הוא יחסי לאישיותו של הגיבור ורצונו הכמוס ביותר. לרוב הגיבור אינו מבקש תובנות עמוקות לגבי היקום, אלא פרס גשמי: חיי נצח, בריאות לילדיו או נשק חדש⁵⁶. הפרס הוא כל אמצעי שמעניק לגיבור יתרון מוחלט⁵⁷. אך לא הפרס עצמו באופן מילולי הוא העיקר, אלא החיבור לטבור העולם. דרך הפרס הגיבור, ודרכו צרכני המיתולוגיה, מתחברים לתובנות העמוקות ביותר על החיים והעולם ומבינים את הכוונה האלוהית⁵⁸.

חזרה

השלמת ה-Monomyth מחייבת את חזרתו של הגיבור לעולם. הוא התגבר על המב חנים השונים, זכה בחסד האלוהי, התחבר לטבור העולם, ועדיין הוא נדרש לחזור אל חייו עם הפרס שהשיג. קיימות מספר אפשרויות חזרה:

הסירוב לחזרה - הגיבור מסרב לחזור לעולמו מתוך תהיה כיצד, אם בכלל, יתקבל המסר אותו הוא נושא והפרס אותו הוא מביא⁵⁹. לגיבור ישנה סיבה מוצדקת לסרב לחזרה: עייפות, חוסר רצון להתערבב שוב בקהל בני האדם, תובנות עמוקות לגבי החיים המפרידות אותו משאר האנשים. כל אלו מהוות סימנים להעדר רצונו של הגיבור לחזור לקהל בני האדם והוא מוצא את עצמו חי עם האלים או נסוג למקום אחר.

⁵³Ibid. pp. 138

⁵⁴Ibid. pp. 140

⁵⁵Ibid. pp. 144

⁵⁶Ibid. pp. 164

⁵⁷Ibid. pp. 152

⁵⁸Ibid. pp. 164-165

⁵⁹Ibid. pp. 167

ההמלטות הפלאית – במקרים בהם החסד מצד האם/האלה או האב/האל אינו עומד לצידו של הגיבור או לחילופין, במקרים בהם כוחות אחרים רוצים למנוע את חזרתו לעולם, נדרש הגיבור להימלט⁶⁰. יונג מציין כי מסע ההמלטות, שלרוב טומן בחובו מכשולים רבים, מסמל ייצוגים לקשיים נפשיים שונים⁶¹. הכישלון בהמלטות, אם הוא מתקיים, הוא חלק מהסיפור המיתי. אלו הם סיפורי טרגדיה הנוגעים בנימים של האנושיות ומעניקים לצרכן המיתולוגיה חוויה אחרת מזו של ההצלחה. לדעת קמפבל כך או כך ה-Monomyth משלים את המסר הסופי שלו לצרכן המיתולוגיה, הוא מוסר לנו סמלים מהם אנו משליכים על חיינו⁶².

הצלה מהחוף - הכוונה למקרים בהם זוכה הגיבור לסיוע חיצוני, אלוהי או אחר, בתהליך חזרתו אל האנושות. ישות אחרת, מעשה נס, כל אלו מבטאים את החזרה המיידית של הגיבור לעולם, בזכות ובחסד חיצוני.

קמפבל גורס כי תהליך חזרתו של הגיבור אל העולם משקף את שקיעת הידע החדש של הגיבור אל תת המודע וחזרתם של האיזונים הנפשיים המוכרים. הגיבור, חרף התובנות החדשות שלו, חוזר להיות כאחד האדם. במקום לשמור את האגו החדש שלו, הוא מוותר עליו, ועדיין זוכה לחסד מצד העולם. זאת במידה ולא סירב לחזור אל העולם. במידה רבה משמר הגיבור את החיבור שלו לטבור העולם, דרך הקרבתו האישית. זהו הקושי המוחלט האחרון במסעו של הגיבור – החזרה לשגרה⁶³.

חציית הסף האחרון / אדון שני העולמות

המיתולוגיה מציגה לנו שני עולמות – זה הנשגב וזה האנושי. הם נבדלים זה מזה ובמהלך מסעו הגיבור זוכה להגיע אל העולם הנשגב, ומנסה לחזור לעולם האנושי. קמפבל מבהיר כי למרות ההפרדה האמורה, הרי ששני העולמות הם אחד. זוהי נקודת מפתח בהבנת המהלך המיתי מבחינתו. ממלכת האלים, היא ממד נשכח של העולם שלנו, החקירה של ממד זה היא השורה התחתונה של ה-Monomyth⁶⁴.

⁶⁰ Ibid. pp. 170

⁶¹ Ibid. pp. 175

⁶² Ibid. pp. 178

⁶³ Ibid. pp. 187

⁶⁴ Ibid. pp. 188

השלל אותו מביא הגיבור לעולם זוכה לייצוג רציונאלי במציאות. התובנה מקורה בעולם של תת המודע, ועל החברה לתרגם אותה למוסדות החברתיים הקיימים. השלל מתורגם באופן שטוב לתקופת מה, אך הזמנים המשתנים דורשים מעשה גבורה חדש שירענן את המסר והתובנה לגבי העולם⁶⁵.

משימתו האחרונה של הגיבור היא להנחיל את תובנותיו לעולם אליו הוא שייך. הקושי הראשון של הגיבור הוא להשלים עם העולם האנושי שוב. הוא צריך להחליט שהוא רוצה לשוב לעולם, ולא לדור לנצח בעולם הנשגב⁶⁶. החזרה איננה קלה. מיתוסים שונים מציגים מקרים של חזרה עשרות ומאות שנים אחרי שיצא הגיבור, ומקרים בהם הגיבור מבדיל את עצמו בכוח מהעולם אליו הוא חוזר⁶⁷. הקושי המהותי של הגיבור בחזרתו הוא להתמודד עם המגע הראשוני עם העולם האנושי. ההפרדות והמפגש עם העולם, במידה ומפגש זה מוצלח, מחזירים את הגיבור למציאות ומותירים אותו להתמודד עם גורלו שלו⁶⁸.

אדון שני העולמות - הגיבור שהצליח להתמודד עם חזרתו לעולם, הופך לאדון שני העולמות. הוא נמצא במקביל גם בעולם הנשגב וגם בעולם האנושי. פיזית הוא רק בעולם האנושי, אך הוא מסוגל לבטא את שניהם במקביל ולייצג אותם⁶⁹. התובנה החדשה שלו לגבי העולם היא עמוקה, ומחלחלת אל העולם עצמו – אם כך עולה השאלה – מהו החזון של אדון העולמות לגבי חיינו?

החזון הוא תמיד כללי ונוגע לכלל האנושות. הוא מעניק לנו הצצה לגבי המהות של היקום, ומציע לנו תפיסה חדשה של העולם – בין אם נקבל אותה ובין אם לא⁷⁰. תפיסה זו מיוצגת בדמות הסמלים אותם מציע המיתוס. הסמל הוא רק אמצעי להעברת המסר הסופי, המהות היא זו הגלומה במיתוס עצמו⁷¹. הטקסים הדתיים, הרוחניים, משמרים את הכוונה של המסר, היחיד מוותר על הדחפים הפנימיים שלו דרך התרגילים הפסיכולוגיים הטמונים בטקסים אלו, ומקבל על עצמו את המסרים המועברים לו דרך העולם המיתי שהו א צורך בהם ובחיי. הגיבור עצמו הופך לנושא התובנות אליהן הגיע בתום המסע, וזהו מסעו החדש. הוא הופך לסמל⁷². מסרים אלו כאמור משתנים מחברה לחברה, אך המהלך הוא אותו מהלך.

⁶⁵ Ibid. pp. 188

⁶⁶ Ibid. pp. 189

⁶⁷ Ibid. pp. 192

⁶⁸ Ibid. pp. 196

⁶⁹ Ibid. pp. 196

⁷⁰ Ibid. pp. 201

⁷¹ Ibid. pp. 202

⁷² Ibid. pp. 209

המיתוס בימינו בראי ויכוח ה-Two Cultures

קמפבל טען כי המיתולוגיה פותחת את העולם אל המסתורי. היא מציירת את העולם הקוסמולוגי. היא מחברת בין החלקים השונים של היקום ומייצרת את תחושת היראה לגבי היקום אצל היחיד. בנוסף היא מייצרת את החוקים האתיים של החברה ומתארת את הסדר החברתי הרצוי. הפונקציה הפדגוגית שלה היא איך לחיות את חיך בנסיבות משתנות⁷³.

David Knight (2004) בספרו *Science & Spirituality*⁷⁴, מתייחס לתקופה בין המאה ה-19 לתחילת המאה ה-20 בה הפך השבר בין המדע למסד הדתי קריטי. לדבריו תהליך השבר החל לאחר המהפכה הצרפתית ונמשך עד לאחרי מלחמת העולם הראשונה. בתקופה זו קרסה לחלוטין הגישה הדוגלת ב"Natural Theology" שבאה להציע כי דרך חקר הטבע אפשר להבין את מחשבת האל. לדבריו בד בבד עם תהליך זה התרופפה האחיזה של הדת הממוסדת והמאורגנת באירופה.

הביטוי Natural Theology מוצא את שורשו אצל Thomas Gisborne, כומר שפעל בסוף המאה ה-18 ונחשב לעילוי בקיימברידג'. Gisborne גרס כי קיימת הרמוניה מוחלטת בין הנצרות למדע. העולם אותו ניסה לתאר Gisborne איננו מכאניסטי. העולם הוא שערן מקולקל שנהרס עם גירושם של אדם וחווה מגן העדן והמבול של נוח. העדויות נמצאות לדברי ו ברחבי העולם: אסונות טבע, מחלות, רעידות אדמה, ההתנהגות האנושית. כל אלו הם עדות לכעס של האל על האדם. עם זאת האלוהים נתן לאדם את היכולת לקרוא את העולם באמצעות התבונה, וכלים להשיג אוכל ובגדים ובכך לשרוד. המגע של האל נמצא בכל מקום ובאמצעות כישורים אלו אנו יכולים לקרוא את העשייה שלו ולשוב ולחיות בהרמוניה איתו. Gisborne, המגיע ממורשת אנגליקנית-אוונגליסטית, קיים קריאת פשט בטקסט הדתי. הוא קיבל אותו כמו שהוא, וראה בו עדות והוכחה מדעית לגילוש העולם, הסבר לתפוצת הלשונות דרך מגדל בבל וכן הלאה⁷⁵. מנגד לגישתו של Gisborne עלתה תפיסה אותה ייצגו משוררים כ-William Blake, שהציגו את דמות האל כמושנת ולא רלוונטית לאדם שחי במאות ה-18 ואילך. לפי יוצרים אלו, דמות האל המעניש, כפי שהשתקפה בכתבי הקודש ובפרשנות הכנסייתית, איבדה מהרלוונטיות שלה. גישה זו זכתה לפופולאריות בתקופתם.

⁷³ Campbell J. and Bill Moyers. **The Power of Myth**, CD, Penguin/Highbridge, 2001, CD #2, Track #22, Functions of Myth.

⁷⁴ David Knight., **Science And Spirituality – The Volatile Connection**, London, Cromwell Press, UK, 2004, pp.1

⁷⁵ Ibid. pp. 3

Knight מדגיש כי הקריאה של ספרי הקודש בתקופה האמורה נבדלה מזו שבתקופות שלפניה. הוא מדגיש כי Blake ואחרים הובילו ל ויתור על המשמעות האלגורית של כתבי הקודש , משמעות שהעניקה לספרים רלוונטיות לסדר חברתי הקיים עד תקופתם. הביקורת על הטקסט הובילה ל ויתור על הרעיונות אותם משקפים הספרים. למעשה זהו מהלך של חילון (סקולריזציה) שנמשך, לדברי Knight, עד 1914. המהלך הוביל לויתור על המיתוס העולה מכתבי הקודש⁷⁶. מהלך זה הוביל לדחייה של ההסבר הדתי מצד אחד, ומנגד אימוץ ההסבר המדעי. לאורך מהלך החילון, שונה מעמד הכנסיות, והן נחשבו לגופים דוגמטיים שניצלו את כוחם ומעמדם. בד בבד עלה סטטוס חדש של מאמין – זה שאינו שייך לקהילה הדתית, ובונה לעצמו את תפיסת עולמו כמאמין. כל זאת כאמור, בזמן ש התפיסה כי החוכמה האלוהית נמצאת בח וקי הטבע הקבועים והמוכחים, ולא בניסים, החלה להתקבע⁷⁷.

המדע בתחילת המאה ה-19 נחשב על ידי אינטלקטואלים מארצות הברית כאמונה אופטימיסטית המסוגלת להאיר על הדת, ובמידת מה להוות מסע של חיפוש רוחני. עד אמצע המאה ה-19 התחלפה גישה זו בתפיסה כי מדובר בשתי ספירות נפרדות המתקיימות זו לצד זו ובנפרד: המדע והדת. ככל שהתפיסה המדעית השתכללה והשיח המדעי פינה את מקומו מחוקי טבע קבועים להסתברות ומקריות, וככל שהמדע ההיפותזי דדוקטיבי הפך לדומיננטי, כך גם התקבעה ההפרדה. הקבלה של הרעיון כי קיימת אי וודאות מדעית העלתה את הגנוסטיקה ל מעמד של אפשרות סבירה. Knight גורס כי מהלך עניינים זה רווח באירופה יותר מאשר בארה"ב. לדבריו העלייה של הפונדמנטליזם הנוצרי בארה"ב הוא ההתפתחות האמריקאית אל מול הסקולריזציה והמעבר להסבר המדעי, המתוארת לעיל⁷⁸. Knight מדגיש כי במקרים רבים הפונדמנטליזם והמדע מדגישים את האימון והטכניקה, יותר מאשר את השאלות המוסריות הנלוות. במידת מה הטכניות של האמונה והטכניות של המהלך המדעי מהווים פנים שונות של משוואה הדוחה את המיתוס (Mythos), המציע תשובות לשאלות אתיות, לטובת הגיון (Logos) פנימי הנמצא בביצוע הטכני והקר. בשני המקרים מדובר בהעדר יכולת של החברה לייצר מענה אתי הולם למציאות קיימת⁷⁹.

לדברי Knight, מתחילת המאה ה-20, המדע נעשה גוף מקצועי ומומחה, שמנהיגו התחרו בסמכותה האינטלקטואלית של הכמורה ושליחיה באופן מוחלט. הויכוח בין הגופים הוביל לדיון על

⁷⁶ Ibid. pp. 4

⁷⁷ Ibid. pp. 5

⁷⁸ Ibid. pp. 6

⁷⁹ Ibid. pp. 6

ה- "Two Cultures" אותו טבע C.P Snow.⁸⁰ ה- Two Cultures, נטבע בהרצאה שניתנה ב-1959 על ידי Snow. המושג בא למתוח קו מפריד בעולם האקדמי בין מדעי הרוח למדעי הטבע. הויכוח בין גישות אלו נגע לאופן ההטמעה של הידע המדעי בעולם, איך הוא משפיע על חיי היומיום ומה התפקיד החברתי שנגזר ממנו. נושאים אלו נדונו במסגרת מדעי הרוח, שנחשבו על ידי Snow כמבטאים של תרבות מסורתית יותר, אך לא בעולם של מדעי הטבע. הויכוח העלה שאלה קשה ונוקבת לגבי היקף ההשפעה החברתית/תרבותית/פוליטית של המדע על העולם.⁸¹

בהרצאה האמורה, ובגרסאות מוקדמות שלה, מבקר Snow את העולם אותה ציירה הספרות עד כה. לדבריו הספרות המסורתית, כפי שהתגבשה בתקופת הרומן, מנסה להתעלם מהאחריות רבתי של המסרים אותם מעביר הסופר לקוראיו תוך ניסיון לצמצם אותה לסיפור עצמו. המדענים, לטענת Snow, עוסקים בסוגיות שיש להן השלכה רחבה יותר, ומכאן שהתרומה הגדולה ביותר של התרבות המדעית לעולם היא בעיקר מוסרית. מדענים לא יכולים להתעלם מההשלכה של העבודה שלהם על כלל החברה האנושית.⁸²

יצוין כי ביקורות נוקבות הוטחו ב-Snow. מבקרים כ-Trilling גרסו כי הקושי האמיתי של הטיעון של Snow הוא בכך שהוא מתעלם מהפן הפוליטי של טיעונו, פן שמשקף בעיקר את הרקע של קהילת המדע אותה מבקר Snow. Snow, לדברי Trilling, מתעלם מכך שהתרבות עד ימיו של Snow לא נוהלה על ידי מדענים, וכי ההשפעה הרחבה ביותר בחברה היא של מי שחונכו על ברכי התרבות הקלאסית. לדבריו העולם מתקיים על פי ערכי מוסר מקובלים שמקורם בחינוך. בנוסף מדגיש Trilling, כי Snow לא מנתח את התרבות המתחרה בתרבות המדע ואינו מגדיר את גבולותיה. הוא טוען כי זו תרבות המעוגנת בספרות המודרנית, אבל לא יותר מכך. לדבריו:

"That this culture... bears the same relation to actual literary men and their books that what is called the "scientific culture" bears to scientists and their work in laboratories"⁸³

ביקורת נוספת, עכשווית יותר על Snow, נוגעת לדיכוטומיה שהוא עושה בין מדעי הטבע לבין מדעי הרוח. על פי הביקורת, לפחות במחצית השנייה של המאה ה-20, תחומי העיסוק האקדמי הפכו למפוצלים בתוך עצמם.

⁸⁰ ויכוח אינטלקטואלי שגרס כי ישנה את התרבות המדעית המסבירה את העולם ללא מטען תרבותי, ואת התרבות ההומניסטית העושה את אותו הדבר עם מטען תרבותי.

⁸¹ Snow C.P., **The Two Cultures**, Cambridge University Press, UK, 2008, paragraph 2 (מקור אלקטרוני)

⁸² Ibid. paragraph 22.

⁸³ Ibid. paragraph 37

כיום לא קיימות שתי מערכות בולטות של מדעי הרוח מול מדעי הטבע, אלא שלל טריטוריות אקדמיות שונות, המקיימות יחסים שונים ונבדלים זו עם זו. כל אלו מתקיימות במסגרת אחת שניתן להגדירה בתור האקדמיה, ואין עוררין על כך שמשותפים לכל הנישואות שבתוכה כללים מוסכמים.⁸⁴

צריך להוסיף על כך כי ניתוח עולם המדע – הפילוסופיה וההיסטוריה שלו – נעשית בעיקר מחוץ לעולם של מדעי הטבע. כך היה בזמנו של Snow, ובעיקר אחריו. ניתוחים אלו מושפעים בעיקר משינויים בעולם של מדעי הרוח, ופחות מהשינויים בעולם המדע, ובעיקר – מערערים על הקביע ות המוסכמות שבעולם המדע. קון (Kuhn, 1962) למשל הציג את גישתו כי מהפכות מדעיות נובעות בעיקר מאנומליות בידע המצטבר, המובילות לשינוי בפרדיגמה השלטת. שינויים אלו מובלים על ידי מדענים השמים דגש על אנומליות אלו, והמהפכה עצמה לא נובעת בהכרח מגילוי יוצא דופן. המהפכה היא אפוא לא בהכרח בידע חדש אלא בקונצנזוס לגבי מהו ידע מדעי ואופן יצירתו; זאת בנוסף לשינוי דורי בקהילה המדעית. גישות אחרות גרסו כי הידע המדעי מושפע מגורמים חיצוניים כנורמות חברתיות ותרבותיות, משתנים פוליטיים וחברתיים וצרכים חברתיים פוליטיים.⁸⁵ החל מהמאות ה-18-19, החלה לצוץ באופן עקבי שאלת ההגדרה של הידע – בין אם זה במפעל האנציקלופדיה של ההשכלה, שבו לא התקיימה ההפרדה בין מדעי הטבע למדעי הרוח, ובין אם זה במילון אוקספורד. באחרון, ההגדרה המוקדמת ביותר למילה Science, היא:

"We shall... use the word "science" in the sense which Englishmen so commonly give to it; as expressing physical and experimental science, to the exclusion of theological and metaphysical."

הגדרה זו היא מ-1860, ואליה מצטרף הסיווג של רעיון המדען אך ורק למי שעוסק במדעי הטבע, סיווג שמתארכים אותו מוקדם כ-1830, במאמר של ה-British Association for the Advancement Of Sciences. סיווג זה מנומק כאנלוגי לזה של האמן, העוסק כאמור במדעי הרוח.⁸⁶

קיומם של ויכוחים אלו מהווה עוד אבן דרך בוויכוח על יכולת ההנהרה של הדת והמדע את העולם. לצד ויכוח זה החל העולם האקדמי של תחילת המאה ה-20, להתארגן על פי מודל האוניברסיטאות המתמחות. מודל זה כולל קיומם של מכוני מחקר ומעבדות, תוך התמקדות בענפים שונים של פילוסופיית הטבע ומדעי הטבע (Natural Science & Philosophy). Knight קושר את המודל להתפשטות מה שנקרא "כנסיית המדע",

⁸⁴ Ibid. paragraph 44

⁸⁵ Ibid. paragraph 50

⁸⁶ Ibid. paragraph 6

גוף אוניברסיטאי מחקרי רחב יריעה, נטול ערכים המסביר את העולם ללא הטיה ערכית⁸⁷, וצמוד להתפתחות טכנולוגיות שונות. כניסתם של מדעי הטבע למוסד האוניברסיטאי מתוארכת למחצית הראשונה של המאה ה-19, כאשר עד לתקופה זו (1850 לערך), הלימודים היו לימודים קלאסיים בעיקרם. לימוד מדעי הטבע נחשבו כלא ראויים ללימוד על ידי המעמדות שיכלו להרשות לעצמם לימודים, ולנחותים לעומת מדעי הרוח⁸⁸. בתקופתו של Snow, ההפרדה בין מדעי הטבע למדעי הרוח החלה בשלב צעיר יחסית של הלימודים האקדמיים. ילדים שנחשבו לעילוי אקדמי נדרשו לבחור בגיל 14 את כיוון התמחותם, תוך לימוד שלוש אסכולות מרכזיות עד כניסתם לאוניברסיטה, ונדרשו להתמקד בתחום אחד בלבד עם כניסתם אליה. תופעה זו רווחה באופן ברור באנגליה, אך התפשטה גם לרחבי העולם המערבי רבתי וחיידדה את ההפרדה בין מדעי הרוח למדעי הטבע⁸⁹. לדברי Snow ההפרדה בין התרבויות של מדעי הרוח ומדעי הטבע אינהרנטית לכל חברה תעשייתית⁹⁰.

מאמצע המאה ה-20, מוסדות מחקריים, שרובם ככולם היו תחת נותני חסות תעשייתיים או צבאיים, הובילו להצטברות ידע רחב. מדובר במאגר ידע טכני שהושג במקרים רבים תחת מעטה סודיות והגנות חוקיות שונות כפטנטים. המדע יצא ממעמד של ידע הפתוח כולו לציבור והקהל הרחב, לרשותם של גופים מסוגרים לציבור⁹¹. נוצר שדה ידע שאינו נגיש לציבור ולא מתקיים עליו דיון פומבי. בכך נוצרו סימני שאלה נוספים סביב ההסבר המדעי, הוא הפך חלקי, לא נגיש, לא נהיר ולא ברור להמונים במשך תקופה ארוכה. יש המציעים לקחת בחשבון כיצד מחונך הציבור ולומד על הידע הקיים וההשפעות שלו. הטלוויזיה משחקת תפקיד רלוונטי בנושא זה הן כאמצעי להפצת ידע והצתת הדמיון של הציבור בנוגע לאפשרויות הגלומות בידע והן כאמצעי מחנך⁹². המפעל המדעי נתפס כיום באופן חיובי יותר מבעבר, אך עדיין עולות שאלות רבות לגבי אופי השימוש בידע המדעי. Snow עצמו הביע חשש לגבי אי הבנה של המדע כפועל יוצא מהעדר חינוך מדעי. כיום כאשר מושגי יסוד נהירים יותר, בזכות חינוך והסברה גם במערכות החינוך וגם בזכות אמצעי תקשורת ההמונים, עולות דווקא שאלות של חשש מהידע המדעי ושימוש בו. היחס של האדם לסביבה הוא דוגמא לשאלה מסוג זה⁹³.

⁸⁷ David Knight., **Science And Spirituality – The Volatile Connection**, London, Cromwell Press, UK, 2004, pp. 186

⁸⁸ Snow C.P., **The Two Cultures**, Cambridge University Press, UK, 2008, paragraph 7

⁸⁹ Ibid. paragraph 11

⁹⁰ Ibid. Paragraph 28.

⁹¹ David Knight., **Science And Spirituality – The Volatile Connection**, London, Cromwell Press, UK, 2004, pp. 188

⁹² Snow C.P., **The Two Cultures**, Cambridge University Press, UK, 2008, Paragraph 66

⁹³ Ibid. Paragraph 69

אם תפקיד המיתוס הוא להעניק הסבר כיצד לחיות את החיים בסביבה משתנה⁹⁴, הרי שניתוח תפקידו, ביחס למצב העולם אליבא גישה ה- Two Cultures, הוא מהותי. זהו עולם בו אנו מחונכים להכיר את המדע ולהידרש לשאלות העולות ממנו. המיתולוגיה, אם יש כזו, אמורה לתת לנו את הכלים לכך ולהוות סוג של מפה.

⁹⁴ Campbell J. and Bill Moyers. **The Power of Myth**, CD, Penguin/Highbridge, 2001, CD #2, Track #22, Functions of Myth.

האם עולמנו נטול מיתוסים פעילים?

קמפבל גרס כי בחברה המערבית העכשווית לא קיימת מסורת מיתית פעילה ואפקטיבית, אלא שרידיהן של מערכות מיתיות מנותצות. לדבריו ניתן לאתר אותן סביבנו, ולבחור מתוכן את השר ידים המתאימים ליחיד המעצבים את מערכת היחסים הפנימית עם תת המודע שלו.⁹⁵

בעוד שהמיתוסים שימשו בחברות מוקדמות להתמודדות, כיום כלים אלו אינם זמינים. הבעיה של המודרנה, לטענת קמפבל, היא הרציונליזציה של המיתוס – נושאי המיתוס הקדמון זכו להסבר מדעי ובכך נהרס תפקידו הפסיכולוגי של המיתוס עצמו.⁹⁶ גישה זו מ תכתבת עם יונג (1930) והשקפתו לגבי האדם בעולם המודרני שלאחר מלחמת העולם הראשונה.⁹⁷ במוקד השקפתו מצויה התפיסה כי הבעיה של האדם המודרני, היא היותו יציר חדש מבחינות רבות.⁹⁸ האדם המודרני, במשמעות של האדם המערבי,⁹⁹ נשען על מסורת והיסטוריה של שנים והוא מסוגל לשפוט אותן במבט ביקורתי ארוך טווח. המודעות הגבוהה שלו מרחיקה אותו ממה שיונג מכנה "השתתפות מיסטית" (Participation Mystique). המודעות האינדיבידואליסטית שלו מרחיקה אותו מהתהליך ההיסטורי, ובמידה רבה הוא בודד ואינו חש תחושה של שותפות גורל עם כלל האנושות.¹⁰⁰ לאדם המודרני אין עולם רוחני זמין. סמלים עתיקים מנחים ששיקפו את הרוחני אינם רלוונטיים ל מציאות חייו. לפי יונג, בעולם בו קיימים סמלים רוחניים מוסכמים, פנימה אל הנפש וה חוצה בסביבת חייו של אדם, לא קיימות בעיות רוחניות כמו אלו הנפוצות אצל האדם המודרני.¹⁰¹ האדם המודרני, מציב במרכז עולמו את הביטחון החומרי, הרווחה הכללית והאנושיות (Humanness). ערכים אלו מעורערים תדיר ואינם מבטיחים יציבות. יונג מוסיף כי עולמו הפנימי של האדם המודרני הופקע ממנו על ידי המדע. הוא מבקר את רידוד העולם הפנימי לקונפליקטים קבועים המוגדרים על ידי תפיסות פסיכולוגיות כאלו או אחרות. העניין המוגבר בגישות מודרניות כ פסיכולוגיה, אסטרולוגיה, תיאוסופיה, אנתרופוסופיה, ספיריטואליות וגישות אחרות העוסקות בעולמו הפנימי של האדם, מעיד בעיקר על חיפוש עולם נפשי /פנימי מורכב יותר, מאשר זה ה מוצע לאדם המודרני על ידי המדע. לדעתו העניין המוגבר בגישות אלו בא לבטא רצון להחליף את הדת שאיבדה מכוחה ומהרלוונטיות שלה.¹⁰²

⁹⁵ Stephen Gerringer. **The Mythology of Archetypes**. Joseph Campbell Foundation, USA. 2006, pp. 17

⁹⁶ Joseph Campbell, *The Hero With A Thousand Faces*, Novato, California, USA, 2008 (1949), pp., 87

⁹⁷ Ibid. pp. 208-209

⁹⁸ C.G Jung, **Modern Man In Search of Soul**, Routledge Classics, London, UK, 2002, pp. 200

⁹⁹ Ibid. pp 204

¹⁰⁰ Ibid. pp. 201-202

¹⁰¹ Ibid. pp 205

¹⁰² Ibid. pp. 210-212

לדברי יונג גישות אלו מתקיימות בצמידות למדע או לידע, ולא נצמדות לאמונה במובן המסורתי שלה. האדם המודרני אוהז בדת רק כ ל עוד היא הולמת את עולם הידע והנפש שלו. קיומן של הגישות האמורות מתמקד בשאלת הכוח המניע. מבחינה זו הוא מציב את המדע והידע במוקד העניין של הגישות החדשות¹⁰³. יונג מוסיף כי הפירוק של העולם על ידי המדע והשלילה של דטרמיניזם וייצוג ויזואלי נהיר (למשל התפיסה של הפיסיקה את העולם כמורכב מחלקיקים או הביולוגיה את העולם כפעילות מולוקולרית כימית / ביולוגית) מונע מהאדם המודרני את היכולת לתפוס את העולם כשלם. הכישלון של המודע לצייר עולם שלם המונע מסיבה אינהרנטית, ברורה, דוחף את האדם אל הלא מודע והנפשי כמקור לחיפוש תשובות¹⁰⁴.

¹⁰³ Ibid. pp. 212

¹⁰⁴ Ibid. pp. 217

מהי המיתולוגיה של ימינו?

קמפבל גרס כי בעקבות נטישת המיתולוגיות הישנות במאה ה-20 והשינויים המהירים שנכפו על החברה בעקבות כניסתן של טכנולוגיות ושינויים בתקופה שבה נעשה שימוש בשרידיהן של מערכות מיתיות מנותצות, שבעבר היוו את המיתוסים של החברה¹⁰⁵. קמפבל טען כי המיתולוגיה צריכה לספק לחיים מודל, המציג את האפשרויות של התקופה בה חיים צרכני המיתולוגיה. השינויים התדירים בידע על העולם כיום גורמים לשינוי ערכי מתמיד, מה שהופך את המיתו סים הישנים ללא רלוונטיים. על כן הוא טוען שהדת של התקופות הקודמות שייכת לעידן אחר, בו חיו אנשים בעלי סולם ערכים שונה מזה של האדם המודרני. שינויים אלו דורשים שינוי בדת עצמה בשביל לשמור על הרלוונטיות שלה¹⁰⁶ או במיתוסים עצמם ובמדיומים המנחילים אותם.

בעבר המדיום המרכזי להנחלת מיתולוגיה היה עולם הדת. בעולם המודרני אליבא דקמפבל ומפרשיו, המיתולוגיה נמסרת על ידי תקשורת ההמונים המנחילה מטאפורות חדשות¹⁰⁷. קמפבל גרס כי התפקיד של מוסר המורשת המיתית טמון אצל האמנים: הכותבים, המאיירים, המציירים, הבמאים וכל מי שעוסקים במלאכת האמנות על אופני ביטוייה השונים¹⁰⁸. יצוין כי קמפבל התבטא במספר מקרים נגד הקולנוע כאמנות, מתוך הטיעון שהוא לא מטאפורי ובכך מכשיל את המסר המיתי הגלום בקרבו. בהקשר לכך בראיון עם קמפבל אותו ערך ביל מוריין בסדרה *The Power of Myth*, טוען קמפבל כי יש לקרוא מיתוס כמטאפורה לחוויה האנושית של היקום. כאשר המטאפורה הופכת לקריאה ישירה, ללא פרשנות, היא מאבדת מהמשמעות הפנימית שלה ומהקונוטציה המקורית שלה¹⁰⁹.

בהקשר לאופן מסירת הסיפור והכשל המטפורי אליו התייחס קמפבל, Baldick (1987) גורס כי כל מיתולוגיה יכולה להגיע לנקודת סגירה. נקודה זו היא הרגע בו מופיעה פרשנות המגבילה את ההתפתחות של הסיפור בהמשך ומונעת את צמיחתו באופן הרלוונטי למציאות בה הוא נמסר. ניתן להניח כי סופה של מיתולוגיה הוא הרגע בה היא לא מסוגלת להמשיך ולהנהיר מציאות משתנה ומתחלפת¹¹⁰. Baldick מצדד בגישה המתארת את התפתחותו של דימוי ספרותי למיתוס בתרבות הפופולארית. מיתולוגיה על פי Baldick, היא לא עולם

¹⁰⁵ Stephen Gerringer., **The Mythology of Archetypes**. Joseph Campbell Foundation, USA. 2006, pp. 17

¹⁰⁶ Campbell J. and Bill Moyers. **The Power of Myth**, CD, Penguin/Highbridge, 2001, CD #2, Track 19 – Vices & Virtues

¹⁰⁷ Ibid.

¹⁰⁸ Stephen Gerringer., **Movies: The Medium for Myth?**. Joseph Campbell Foundation, USA. 2006. pp. 2

¹⁰⁹ Campbell J. and Bill Moyers. **The Power of Myth**, CD, Penguin/Highbridge, 2001, CD#2, Track 16, Metaphor

¹¹⁰ Chris Baldic., **In Frankenstein's Shadow: Myth, Monstrosity, and Nineteenth-Century Writing**, Clarendon Press, Oxford, UK, 1987, pp 5

אבוד שנוצר בתרבויות קדם ספרותיות (Pre Literate), כפי שהגדיר אותו יונג, אלא כזו הזוכה לחידוש בכל תקופה¹¹¹.

Baldick נשען על יונג, ובמידת מה גם על קמפבל, אך הוא מדגיש כי הוא מעדיף להימנע מהאמונה כי כל המיתוסים מקורם בארכיטיפים שונים או כי הם קשורים ישירות לדילמות אנושיות¹¹². מיתוסים, לטענתו של Baldick, אינם נשענים על ספרות רחבת היקף, אלא על היכולת לקחת סיפור בסיסי ולהתאים אותו לסיטואציות שונות ובכך להטעינו בהקשרים חדשים ורלוונטיים. הוא מדגיש על פרנקנשטיין של מר י שלי (1831)¹¹³ כיצד הסיפור מקבל משמעויות שונות, על פי המוסר אותו¹¹⁴. כל פרשנות על הסיפור הבסיסי מעניקה לו ערכים שלא ודווקא נכחו בסיפור המקורי. כך למשל מתקצרים נוצריים של פרנקנשטיין עולה הסיבה כי התנהגותו האלימה של המפלצת היא העדר הנשמה שלו, אלמנט שאינו מופיע בסיפור המקורי. Baldick גורס כי גישתו באה לחזק את לוי ש טראוס שטען כי במיתולוגיה יש לשקול את כל הסיפורים הקיימים ולא לחפש את הגרסה המקורית ולאשרר אותה בתור הסמכות הקובעת. כל הסיפורים השונים, הגרסאות, אנאלוגיות, פרודיות וכיוצא באלו, כל אלו מרכיבים את המיתוס¹¹⁵.

סטפן גרינגר (Stephen Gerringer) מקרן ג'וזף קמפבל, מכון המוקדש להמשך עבודתו המחקרית של קמפבל, ממשיך את הרעיון שהוצג לעיל כי בידי אמנים תפקיד מסירת המיתולוגיה. גרינגר¹¹⁶ גורס כי מסירת המיתוס בימינו מתבצעת דרך תרבות המונים (Pop Culture). לדבריו השאלה המרכזית בדיון מסוג זה היא האם גופים המשווקים אמנות לטובת רווח, כדוגמת תעשיות הקומיקס, הקולנוע ואף משחקי המחשב, עושים שימוש ציני בתימות מיתיות, או שאולי הן משמשות תפקיד סמוי, במידת מה כזה הנכפה עליהן בעקיפין, בהחדרת מיתוסים חדשים. קמפבל התייחס מספר פעמים לקולנוע והביע את הבעייתיות שלו כסוכן מיתי – לדבריו העומק המחשבתי שעומד מאחוריו איננו זהה לזה שמושקע בטקסים שונים הגלו מים בסוכנים מיתיים עתיקים יותר. בנוסף תהליך ההכשרה של יוצרי קולנוע אינו זהה לזה של הכמורה או הכהונה שהעבירה את הטקסים בתרבויות קדומות – מה שמונע מהם למלא את תפקידם עם מטען הולם של אחריות ומודעות

¹¹¹ Ibid. pp. 1

¹¹² Ibid. pp.6

¹¹³ שלי מ., פרנקנשטיין, פן וידיעות אחרונות, תל אביב, 2005 (1831)

¹¹⁴ Chris Baldic., **In Frankenstein's Shadow: Myth, Monstrosity, and Nineteenth-Century Writing**, Clarendon Press, Oxford, UK, 1987. pp. 3

¹¹⁵ Ibid. pp. 4

¹¹⁶ Stephen Gerringer., **Movies: The Medium for Myth?**. Joseph Campbell Foundation, USA. 2006, pp. 3

להשלכות העשייה שלהם, זאת בדגש על האספקט החינוכי /מוסרי/ערכי של המיתולוגיה אותם הם מקדמים ויוצרים¹¹⁷.

גרינגר מביע את עמדתו כי בעוד שאינטרסים כלכליים אכן עומדים בבסיס תעשיית הקולנוע, הרי אולפני הקולנוע השונים לא יכולים להתעלם מהמהות בבסיס המוצר אליו הם חותרים. למרות הניסיון לפנות למכנה המשותף הנמוך ביותר תעשיית הקולנוע, כחלק משיקולים מסחריים, הרי שמקומו של האמן היצירתי לא נעלם. הכותבים, הבמאים והשחקנים הם בעלי חזון אמנותי הנמצא במוקד היצירה המוגשת לקהל הצרכנים. גרינגר מדגיש כי יונג וקמפבל טענו כי הדמיון היצירתי מורכב מאותה המהות של המיתוס והחלום, ועל כן הוא מוצא הגיון במציאת אלמנטים מיתיים ואלמנטים ממסע הגיבור ביצירה הקולנועית או באמנויות אחרות. גרינגר טוען כי ניתן למצוא ביצירה הקולנועית העכשווית תשומת לב עמוקה לסמלים, ייצוג ולהט יצירתי עז שאינו נופל מזה של מאמינים דתיים¹¹⁸.

גרינגר מציג את קביעתו של קמפבל כי המיתי צומח מהנסיסיון של שאמאנים ומתווכים אחרים. המיתוס מתפתח מדור לדור, ככל שהוא נמסר ומתפתח ממספר למספר. זהו ה"Participation Mystique" המטעינה את המיתולוגיה בחיוניות רבה ורלוונטיות מדור לדור. לדברי גרינגר, קמפבל גרס כי אם המיתוס מופקד באופן בלעדי בידיו של מסדר כהונה, סופו של המיתוס הוא לקפוא ולאבד מהרלוונטיות שלו. הדברים מתחברים לגישתו של Baldick, וניתן למצוא מאפיינים דומים בין שתי הגישות. אך בעוד שקמפבל דן בעיקר במיתוסים קדומים, Baldick גרינגר דנים בתרבות פופולארית ומדיומים מודרניים¹¹⁹.

במקרים הבודדים בהם דן קמפבל בקולנוע כמדיום למסירת מיתוסים הלאה, הוא מתאר את מפגשיו עם צעירים והתגובות הנלהבות שלהם לקולנוע, בדגש על סדרת סרטי "מלחמת הכוכבים", ומביע את דעתו כי הקולנוע מהווה מדיום מצויין להעברת המסר המיתי. עם זאת סייג כי במידה ולא מתקיים בקולנוע רובד סמוי הפונה ללא מודע, הרי שאין בו שום אלמנט מיתי¹²⁰. קמפבל הדגיש בראיונות עימו כי הוא גדל בתקופה בה הקולנוע היה פשטני ובעיקר בצבעי שחור ולבן, וכי הגדולה של סרטים חדשים יותר כ-Star Wars, היא שהם מדברים בשפה עדכנית. קונקרטי לגבי Star Wars, הדגיש כי בעוד שאי אפשר לראות בו כמיתולוגיה עומדת בפני עצמה, הרי שיש בה נקודת מבט מיתית¹²¹.

¹¹⁷ Ibid. pp. 5

¹¹⁸ Ibid. pp. 5-6

¹¹⁹ Ibid. pp. 6-7

¹²⁰ Ibid. pp. 5.

¹²¹ Campbell J. and Bill Moyers. **The Power of Myth**, CD, Penguin/Highbridge, CD #2, Track 20

גרינגר מדגיש בהקשר לכך כי סרט קולנוע בודד אינו יכול להיחשב כמיתי לא משנה מה היקף השפעתו . כל מפעל הקולנוע של המאה ה-20 כולו מייצר שפה עם סמלים מוסכמים המייצרים יחדיו את המיתוס התרבותי . בין אם זה באופן מודע או לא , המאסה של הסמלים אותם מבליט הקולנוע משפיעה על תפיסת עולמם המיתית של יחידים. גרינגר מחזק את טיעונו בכך שהוא טוען כי שורשי הקולנוע בתיאטרון אשר צמח מתוך טקסים מקודשים כאלו או אחרים . על כך הוא מוסיף כי חווית הקתארזיס משותפת לתיאטרון והקולנוע , מה שמחזק את הלגיטימיות של קולנוע כמדיום למסירת מיתוסים¹²² .

בהקשר להתפתחותם של מיתוסים , מוסיף גרינגר מושג אותו הוא מכנה הרזוננס המיתי . לדבריו מיתוסים נוטים להתפתח ולהשתנות סביב מדורת השבט הקולקטיבית של ימינו . האינטרפרטציות השונות לסיפורים בקולנוע, בטלוויזיה, בקומיקס ובספרות בין אם זה בגיבור , ביצוג או בעלילה, מאפשרת את ההתפתחות המיתית¹²³ .

¹²² Stephen Gerringer., **Movies: The Medium for Myth?**, Joseph Campbell Foundation, USA. 2006, pp. 8

¹²³ Ibid. pp. 8-9

מה מוגדר כמדע בדיוני בעבודה זו?

כאשר עוסקים בשאלה מהו מדע בדיוני, יש לנסות ולהגדיר את גבולות הז'אנר. במסגרת עבודה זו קיימת הימנעות מודעת משיפוטים אסתטיים כאלו או אחרים כלפי הז'אנר, והנחת העבודה היא כי מדע בדיוני הוא כל מה שפורסם כמדע בדיוני¹²⁴. הנחה זו מונעת מכשולים ושיפוטים של הכתיבה עצמה, ומעודדת את חיפוש המשותף בכל מה שפורסם כמדע בדיוני. הימנעות זו מניחה כי הז'אנר פועל במסגרת צורות אמנות שונות ולא בקווים מוגדרים ספציפיים (ראה למשל, יונאי 1990)¹²⁵. עם זאת, עבודה זו מקבלת את ההנחה כי קיימת הפרדה מבנית בתוך הז'אנר בין ה-Science Fiction, שהוא כל הספרות המוגדרת כמדע בדיוני, לבין מה שהציבור הרחב תופס כ-Science Fiction, או ה-Sci Fi בקיצור. יונאי (1990) הגדירה את ה-Sci-Fi כך: "ה-Sci-Fi (הוא הסוג) הוולגרי והפשטני... הסוג המוכר יותר מסדרות הטלביזיה ומחלק מסרטי הקולנוע, אך גם מהספרות הכתובה... בקהל הרחב מוכר ה-Sci-Fi יותר מה-Science Fiction ומזוהה עם הז'אנר בשלמותו"¹²⁶. מושא המחקר של עבודה זו הוא עולם התוכן של הזיכיון (Franchise, ראה בהמשך) שנקרא סטארגייט, ולא רק הספרות עצמה – היינו, תכנית הטלוויזיה, הסרטים, הקומיקס והספרים. על כן חרף ההפרדה המבנית, עבודה זו מתייחסת ל-Sci-Fi כחלק מהז'אנר, ומניחה כי כל חוקי הז'אנר תקפים עליו.

סייג נוסף המקובל בעבודה זו היא זו של Kingsley Amis שגרס כי:

"...science fiction is a kind of narrative derived from "some innovation in science or technology, or pseudo-science or pseudo-technology".

הגדרה זו מנטרלת את הנוכחות של פנטסיה בתוך גבולות הז'אנר, שכן היא מניחה כי הבלתי אפשרי נהיה לאפשרי ללא הסברים רציונאליים¹²⁷.

¹²⁴ יונאי ה., סיפורת המדע הבדיונית כז'אנר פופולארי מתמסד, היבור דוקטורט, 1990, עמ' 7,

¹²⁵ שם. עמ' 7

¹²⁶ שם. עמ' 7

¹²⁷ Hillegas M.R, "The literary background of science fiction", in Parrinder P (ed.) . **Science Fiction – A Critical Guide**, Longman inc, NY, USA, 1979, pp. 2

באגוול גורס כי כל ניסיון לייצר הבחנה קאנונית מוסכמת בנוגע לגבולותיו של ז'אנר ולקטגוריות שונות, צפויה לכישלון צורב או לרדוקציוניזם חסר תועלת. לדבריו עדיף לחשוב על ז'אנרים כממל אים מספר פונקציות נרטיביות מסוימות או קונבנציות המתקיימים זה לצד זה¹²⁸. בעבודתה של שגיב-נקדימון מובאות מספר הגדרות למהו Science Fiction¹²⁹:

"מד"ב ז'אנר (Genre SF) – (על פי אנציקלופדיית המדע הבדיוני) – מד"ב ז'אנר הוא מד"ב עליו מוטבעת התווית "מדע בדיוני", או שהוא מזוהה מיידית ככזה על ידי קוראיו כשייך לקטגוריה הזו – ובדרך כלל שני הדברים גם יחד. משתמע מכך כי כל סופר של מד"ב-ז'אנר מודע לכך שהוא עובד בתוך ז'אנר בעל הרגלי מחשבה מסויימים, "קונבנציות" מסוימות – יהיו אפילו כאלה שיאמרו "כללים" – לטוויט סיפור שייתפס כשייך לז'אנר המדע הבדיוני. במונח הצר ביותר של המונח, סיפור מד"ב-ז'אנר יהיה סיפור שנכתב אחרי 1926, פורסם (או יכול להתפרסם, באופן תיאורטי) במגזין מד"ב אמריקאי או בהוצאה לאור המתמחה במד"ב, ובולטים בו סימנים שהוא ממלא את ההסכם בין הכותבים והקוראים לכבד את הפרוטוקול לים הטבועים בטקסטים המהווים את הקאנון של הז'אנר. האנציקלופדיה מתמקדת בעיקר במד"ב-ז'אנר, ורואה בו מרכיב מרכזי בטבעו של המד"ב בכללותו, אך מקבלת גם מד"ב לא ז'אנרי כחלק בלתי-נפרד משדה המדע הבדיוני. (Clute & Nicholls, 1995:483-484)

מד"ב זרם מרכזי (mainstream literature with SF elements) – (כלומר, מן הזרם המרכזי של הספרות) טקסטים העוסקים בנושאים אופייניים למד"ב או מכילים מאפיינים שלהם (למשל תיאור העתיד לאחר שואה כלשהי, אוטופיות ודיסטופיות, סיפורי מלחמות או חברות עתידיות), אך נכתבים ומשווקים כחלק מן הספרות הכללית, ומחוץ לגבולות הז'אנר, "מבלי לאמץ לא את ההגנה ולא את הסטיגמה של תווית ז'אנרית" (Clute & Nicholls, 1995: 768) הדוגמא המוכרת ביותר למד"ב-זרם מרכזי היא ככל הנראה "1984" מאת ג'ורג' אורוול, שנכתב בשנת 1949. סופים שאינם מודעים למוטיבים שהתפתחו במד"ב-ז'אנר לפעמים ממציינים אותם מחדש בעצמם, לא תמיד בהצלחה, אומרת האנציקלופדיה – כלומר, לא בצורה המקובלת של הז'אנר. יש ביניהם גם כאלה המתרעמים מאוד על טענות כאילו כתבו למעשה מד"ב, בשל הסטיגמה השלילית של הז'אנר.

¹²⁸ Slusser G.E & Rabkin E.S, Intersections – Fantasy and Science Fiction, Southern Illinois University Press, USA, 1987, pp. viii

¹²⁹ שגיב-נקדימון ע., מדע בדיוני בישראל, חיבור MA, עמ' 21-22, 1999

מד"ב קשה (Hard SF) – יצירות מד"ב הנכתבות תוך התבססות מרובה על השיטה המדעית, ובעיקר על מה שמכונה Hard Science – פיזיקה, אסטרונומיה, מתמטיקה, וכן על פיתוח טכנולוגיים. גם אם המדע ביצירה דמיוני, לפחות בעת כתיבתה (למשל כיום, מסע בזמן או במהירות העולה על מהירות האור), ההתייחסות אליו נעשית על פי השיטה המדעית, ותוך ניסיון להציג לאירועים ולתופעות שבטקסט הסברים המצייתים לחוקי הטבע. עיסוק זה אופייני לתקופת תור הזהב של המדע "ב (ראה בהמשך – ד.נ.), ויש המבקרים וחובבי מדע "ב הרואים בו, ורק בו, את המדע הבדיוני האמיתי

מד"ב רך (Soft SF) – קטגוריה שנוצרה למעשה כאנלוגיה למדע "ב "קשה". כלולות בה יצירות מדע "ב המתבססות על המדעים הרכים (מדעי החברה – סוציולוגיה, אנתרופולוגיה, כלכלה, בלשנות, פסיכולוגיה וכו'), או שאינן עוסקות כלל במדע ומתמקדות ברגשות ולא בטכנולוגיה (Clute & Nicholls, 1995: 1131). הגל החדש של המדע "ב בשנות השישים קושר בדרך כלל למדע "ב רך.

פנטסיה (Fantasy) – כאמור, הגבול בין מדע "ב לפנטסיה מעורפל מאוד, ומציאתו קשה. בעבודה זו כלולות אותן יצירות פנטסיה הנמצאות, למשל בחנויות הספרים, בכפיפה אחת עם ספרי המדע "ב, ונחשבות לחלק מהם. אלה כל אותם סיפורי הרפתקאות בעולמות שונים ומשונים, סיפורי דרקונים, כשפים, גיבורי-על גמדים ושאר יצורים. הדוגלים בהגדרות צרות של המדע "ב אינם מוכנים לקבל לתוכו את הטקסטים הללו, כיוון שאינם מצייתים לעקרונות מדעיים כלשהם, אלא ממציאים לעצמם חוקים או נותנים הסברים על-טבעיים למוצג בהם. אולם הקוראים והקהל הרחב בדרך-כלל אינם טורחים בהבחנות שכאלה.

פרוטו-מדע "ב (Proto-SF) – אותם טקסטים שנוצרו לפני כינונו המוסדי של ז'אנר המדע הבדיוני בשנות העשרים (ומיעוטם גם לאחר מכן), אולם מבלי שכותביהם היו מודעים לז'אנר, שהתקיים בשנותיו הראשונות בבידוד יחסי. אך אומצו על ידי קהילות המדע הה בדיוני, כיוון שיש בהם דמיון למדע הבדיוני מבחינת הנושא והעיסוק. מדובר למשל ביצירותיהם של ז'ול ורן, ה.ג'. וולס, ואדגר רייס בורנוואז, שחלקן כונו בזמן "Scientific Romances"

הגדרות אלו הן פנים ז'אנריות בעיקרן, והן מציגות בקווי מתאר כלליים את גבולות הז'אנר. הללו מצטרפות להגדרות של Kingsley Amis שהובאה לעיל.

תימות מרכזיות

Rabkin ו-Scholes מנתחים את הצורות המרכזיות הנכללות במדע בדיוני . לתפיסתם צורות אלו כוללות : מיתוס ויצירת מיתוס , פנטזיה ואוטופיות . לאלו הם מוסיפים תמות מוסכמות המופיעות במדע בדיוני באשר הוא : עולמות מדומיינים , בריות מדומיינות , תפיסות מגדר וגזע הרלוונטיים למדע בדיוני ¹³⁰ . תמות אלו ניתנות לחלוקה רופפת לנושאים הנובעים מהפן הביולוגי – בריות לא אנושיות , מגזר וגזע , ולנושאים העוסקים בצד הפסיכולוגי יותר – זמן ומרחב¹³¹ .

המיתוס - לתפיסתם של Rabkin ו-Scholes סופר המדע בדיוני מניח כי קהל הקוראים שלו מכיר את הסמלים והמיתוסים הרווחים בחברה והוא יכול להתייחס אליהם ביצירתו . השימוש בהם מעורר תחושה של מוכרות ותחושה של וודאות אפשרית . Rabkin ו-Scholes מתייחסים בהיבט זה ישירות לקמפבל ואופי הגדרתו את המיתוס על מרכיביו השונים .

מדע בדיוני מתייחס בכתובה שבו למיתוסים קיימים מגוונים , גם אם הם סותרים זה את זה ושואבים ממסורות שונות . דרכם נבחנות סוגיות שונות הנוגעות לידע והשימוש בו לגבי הקיום האנושי הרלוונטי הנגזר ממנו¹³² . אופי הבדיקה של המיתוס והסוגיות , כפוף למספר (Story Teller) עצמו והוא יכול להיות בעל נקודת מוצא שמרנית , נוצרית או אחרת . עם זאת לאורך צמיחתו יצר המדע בדיוני , ועדיין יוצר , סמלים חדשים הנשענים על המיתוסים הקדומים ומחדשים אותם . אלו טעונים במשמעות ורלוונטיות , עד כי הם הופכים לסמלים העומדים בזכות עצמם . לדוגמא : המפלצת של פרנקנשטיין , ד"ר ג'קיל ומר . הייד , לדברי Scholes ו-Rabkin , למרות שמדע בדיוני נתפס ככזה העוסק בעולמות טכניים מדעיים , הרי שהוא סיפורת אנושית הבוחנת את החוויה האנושית¹³³ .

הפנטזיה - הביטוי פנטזיה מתייחס לאפשרות להפיכת הלא ממשי לממשי . על פי Rabkin ו-Scholes , כל מדע בדיוני שומר על הקפדה כי חוקי הבסיס של העולם שמחוץ לטקסט יישמרו בטקסט כחלק מהעולם הנוצר בטקסט . עם זאת ישנם מקרים בהם קיימות תופעות פנטסטיות שמעבר ליכולת ההסברה של חוקי הבסיס .

¹³⁰ Robert Scholes, Eric S. Rabkin, **Science Fiction : History, Science, Vision**, Oxford University Press, New York, 1977, pp.166

¹³¹ Ibid. pp. 175

¹³² Ibid. pp 166

¹³³ Ibid. pp. 167

לדברי Rabkin ו-Scholes השמירה על הז'רגון המדעי לאורך הטקסט וההדגשה של המדעיות של הדברים היא ששומרת על הטקסט בגבולות המוכרים כמדע בדיוני, ולא כפנטזיה טהורה. למרות שמדובר בשתי קטגוריות נפרדות וברורות, הרי שהגבולות בין הז'אנרים של פנטזיה ומדע בדיוני מטושטשים בשל שאלת ההגדה. אין מבנה ייחודי לכל אחד מהז'אנרים, מה שמעורר לדעת Rabkin ו-Scholes ויכוחים עקרים וחסרי ערך.¹³⁴

חוקרים עכשוויים העוסקים ב-Scientific Fantasy, מדגישים כי מספר רב של עבודות מדע בדיוני מחברות את הפנטזיה לתוך הז'אנר, תוך שהן נשענות על מיתוסים מסורתיים. מדע בדיוני, בצורתו הטהורה ביותר הוא אנלוגי והשלכתי למציאות של הקורא. בעוד שמדע בדיוני משליך מ הקיים אל האפשרי, פנטזיה משליכה אל הפנים והעבר. הפנטזיה תלויה במסורת והמבנה שלה שאוב ממיתוסים קיימים – אגדות עם, אפוסים וכיו"ב. הפנטזיה כז'אנר מייצרת סיפור שהוא דרמה סימבולית. היא מייצרת מפה של תת המודע ושל הכוחות הפועלים בתוכו – ההרסניים והבוניים. כל הגורמים בפנטזיה קשורים זה לזה בקשר סמוי שאינו מתיישב עם ההיגיון.¹³⁵ מחקרים שעסקו בשילוב של פנטזיה עם מדע בדיוני מציירים ז'אנר המדבר בשני קולות. ראשון הוא הקול האמוציונאלי והשני הוא הקול הרציונאלי. מדע בדיוני, על פי מחקרים אלו, עוסק באפשרויות הקיימות לנו ביחס למפעל המדעי, בעוד ש הפנטזיה עוסקת ברגש והארכיטיפ. הדומה בין הז'אנרים הוא השימוש שלהם ביומיומי הנוכח סביבנו והשלכה ממנו לגבי אפשרויות שונות, בהתאם לחלוקה הנ"ל.¹³⁶

האוטופיה¹³⁷ - רעיון האוטופיה, ובמקביל לזה דיסטופיה, מושאל למדע הבדיוני. Rabkin ו-Scholes מתארים התפתחות היסטורית בהתייחסות למושג האוטופיה: השלב הראשון הוא האוטופיה הקדומה, שהשורשים שלה מתחילים באפלטון. מדובר באוטופיה הפונה לסוג מסוים של אנשים, מעמד מסוים המרוויח ממנה. במקרה של אפלטון למשל, המעמד השליט של הפילוסופיה, הנהנים משליטה מוחלטת ומההפרדה החברתית אותה מציע אפלטון. השלב השני הוא האוטופיה של הרנסאנס, שהציגה את ההומניזם הנוצרי שעסק בקהילות אידיאליות ורצויות והכלכלה שמאחוריהן.

¹³⁴ Ibid. pp. 170

¹³⁵ Slusser G.E & Rabkin E.S, **Intersections – Fantasy and Science Fiction**, Southern Illinois University Press, USA, 1987, pp 182

¹³⁶ Ibid. pp. 184

¹³⁷ Robert Scholes, Eric S. Rabkin, **Science Fiction : History, Science, Vision**, Oxford University Press, New York, 1977, pp. 173-174

השלב השלישי הוא תגובה לבעייתיות שמציג השלב הראשון (המוגבלות של האוטופיה למעמד /קבוצה מסוימים). שלב זה, מציב את המכונה והשימוש בה כפתרון סופי לבעיית חלוקת העושר והעבודה באופן שווה בין כולם. הדיסטופיה שנכתבה בתגובה עוסקת בשעבוד האדם על ידי המכונה. השלב הרביעי מתמודד עם הבעייתיות של השלב השני, ובעיקר עם הטבע האנושי ואי יכולתו לייצר סביבה מושלמת בגלל הטבע האנושי. האוטופיה והדיסטופיה בשלב זה עוסקים בשינוי הטבע האנושי עצמו¹³⁸.

עולמות מדומיינים – המדע בדיוני מחייב קוד קריאה שבמסגרתו מתקבלת ה"מוזרות" של העולם הבדוי¹³⁹. הז'אנר שואף באופן מתמיד להתעלות מעל הקיום הנורמאלי. השימוש ביקומים מדומיינים ובצורות שונות של אינטליגנציה שאיננה אנושית, הם ביטוי פיזי לשאיפה זו. הדמויות השונות מתעלות על חוקי הקיום שאנו מכירים ושוברות את החלל והזמן כחלק מהחוקים החדשים של המציאות המדומיינת¹⁴⁰. לעיתים רק ממד אחד נשבר בעולם המדומיין, למשל מגבלת המרחב או מגבלת הזמן. שבירות אלו מייצרות התייחסות לפרדוקסים הנוצרים מהן, כמו למשל פרדוקס המסע בזמן¹⁴¹.

בריות מדומיינות - הבריות המדומיינות במדע הבדיוני לובשות אחת משתי צורות מקובלות – או שהן יציר מכאני, או שהן פועל יוצא של הליך אבולוציוני שהוא לא אנושי או לא מוכר למציאות שלנו. בריות מדומיינות מהסוג השני זוכות להסבר הגיוני בן גוע להימצאותן. באופן גורף, אולי עם חריגות בודדות, המדע בדיוני איננו מאפשר בריות נוסח סוסים מכונפים, זאת משום שאין הסבר אבולוציוני הגיוני לקיומן בעולם הזה לעולמנו¹⁴². היצירים המכאניים משמשים לעיתים קרובות כדוגמאות לעבדים באוטופיות מדע בדיוני מצד אחד, או אמצעי לבדיקת גבולות המושג אנושי והמשמעות של מה זה האנושי. רובוטים משמשים על פי סטניסלב לם לבחינת מספר סוגיות¹⁴³:

1. בחינת יחסי אדם-מכונה.
2. בחינת יחסי אדון עבד.
3. בחינת יחסי אדם-מפתח.
4. בחינת יחסי אדם ובריה עליונה.

¹³⁸ Ibid. pp. 173

¹³⁹ Ibid. pp. 175

¹⁴⁰ Ibid. pp. 176

¹⁴¹ Ibid. pp. 178

¹⁴² Ibid. pp. 179

¹⁴³ Ibid. pp. 182

Rabkin ו- Scholes מדגישים כי אלו נושאי על , ארכיטיפים להתייחסות לנושא הרובוטים בספרות המדע בדיוני, וכי קיימים שימושים אחרים להם בז'אנר. למשל לבחינת סוגיית שינויים כלכליים בחברה – באמצעות עיסוק ברובוטים תעשייתיים.

רוברט פלאנק¹⁴⁴ גורס כי בריות מדומיינות קיימות במדע הבדיוני על מנת לבחון פנטזיות אדיפאליות. Scholes מקבל טענה זו, אך מרחיב כי קיימים מקרים בהם לא כך הדבר. פלאנק מציג כי בעלילה הנפוצה במדע בדיוני, בייחוד בשנות ה-1950, דמות המדען נטולת האישה, אך שיש לו בת/אחיינית/מזכירה הייתה נפוצה (מסמלים את האב והאם בהתאמה). המדען היה מבצע דבר מה שהיה מעורר הופעת רוע כלשהו. הצעיר (הילד), נטול משפחה, הוצג בעלילה ולאחר שהיה מצליח למגר את הרוע, היה משיג את דמות האם, כאשר המדען לרוב מת במהלך העלילה, אקט המתכתב עם מיתוס ל חיסול האב. ההפרדה בין אשת המדען המתה והצבת דמות אם אלטרנטיבית במקומה, מפרק את האפשרות לגילוי עריות בעלילה. העלילה לא נוטה בסיפור מסוג זה אל הטראגי, אלא אל המשך הסדר העולמי אותו חולקים הגיבור ודמות האב.

¹⁴⁴ Ibid. pp. 184-185

ה-Novum

סובין טוען כי הצורה העיקרית המבדילה בין מדע בדיוני לצורות ספרותיות אחרות היא דווקא נוכחות ה-Novum, הייחודי למדע הבדיוני. ה-Novum הוא חידוש קוגניטיבי של תופעה או יחסים אותם מציב המחבר כנגד תפיסת המציאות של הקורא¹⁴⁵. ה-Novum של סובין, בשונה מזה של אמצעי ספרות אחרים כדוגמת מטאפורות, הוא בכך שהוא מאושרר דרך השענות על המתודה המדעית, כפי שזו הוגדרה בתקופה שלאחר בייקון ודקארט. ה-Novum לא צריך להיות מורכב מעובדות, היפותוזות ותצפיות, אך הוא מצביע על נוכחותה של חשיבה מדעית והמתודות שמאחוריה, באופן קורלטיבי לפילוסופיית המדע המודרנית. המדע הבדיוני, על פי גישתו של סובין, כולל בתוכו את המתודה המדעית כאמצעי שריר וקיים. הוא שונה מז'אנרים אחרים בכך שהוא "Naturalistic fiction does not require scientific explanation, fantasy does" not allow it, and SF both requires and allows it.¹⁴⁶ סובין מדגיש כי נוכחות ה-Novum המנומק על ידי המתודה והקוגניציה המדעית היא תנאי מספיק בשביל שיצירה תחשב כמדע בדיוני. ה-Novum המוצע לא צריך להיות מן ומק על ידי תוצאות מעבדה, אלא להיות לכל הפחות "Mental Experiment" המתקיים בתהליך לוגי. ה-Novum במדע בדיוני מציג את האידיאלי האפשרי בגבולות הטבע¹⁴⁷.

ה-Novum הוא אלמנט כה מרכזי במדע בדיוני עד שהוא מה שקובע את כלל הנרטיב הלוגי של סיפור המדע בדיוני. יתרה מכך, ה-Novum מעצים ומשנה את השדה הסמנטי של המאורעות בסיפור. הוא מטעין משמעויות חדשות באירועים שנראים לנו ברורים מאליהם. הוא מייצר שינוי מוחשי לא רק במהות התרבותית/חברתית של המאורעות אלא גם בתפיסות הזמן והמרחב בסיפור עצמו. במידה רבה הוא מייצר מציאות וציר זמן חלופיים ואחרים המשנים לחלוטין את האפשרי המוכר לנו, ומייצרים את ההיגיון הלוגי של העולם בו מתקיים סיפור המדע בדיוני. במידה רבה מייצר ה-Novum את אפקט ההזרה (Estrangement), עליו כתב ברכט, ומאפשר לנו לבחון את המציאות החדשה ככזו העומדת בפני עצמה, חרף הקרבה של היצירה לרקע התרבותי ממנו הקוראים מגיעים¹⁴⁸.

¹⁴⁵ Suvin D., Metamorphoses Of Science Fiction, Yale University Press, USA, 1979. pp.64

¹⁴⁶ Ibid. pp. 65

¹⁴⁷ Ibid. pp. 66.

¹⁴⁸ Ibid. pp 70-71

סטארגייט – רקע ועל הזיכיון

הסדרה Stargate הוגדרה בספר השיאים של גינס בתור סדרת המדע בדיוני ששודרה במשך הזמן הרב ביותר (1997-2009), עם תקציב ממוצע של כ-\$1,400,000 לפרק¹⁴⁹. בשנת 2006 בארה"ב כל פרק חדש בסדרה נצפה על ידי כ-3,000,000 צופים. במהלך שידורה, הוקרנו פרקים שונים בסדרה במקביל ב-120 מדינות. הזיכיון של סטארגייט החל סרט קולנוע שממנו נבעו שתי סדרות מרכזיות (סטארגייט SG1 וסטארגייט אטלנטיס¹⁵⁰), ספרות קומיקס, סרטי DVD וסדרות מצוירות. על פי יוצרי הסדרה עוד שתי סדרות Spin Off צפויות לצאת ממנה (הראשונה מהן Stargate Universe, תעלה לשידור באוקטובר 2009). באתרי מדע בדיוני גרסת SG1 של הסדרה מדורגת בין 5 סדרות המדע בדיוני הפופולאריות ביותר¹⁵¹.

סטארגייט מתפקדת כזיכיון (Franchise). הזיכיון הוא שיטה להפצת מוצרים או שירותים, תחת שם אחיד, המסדירה את מערכת היחסים בין זכיון לבין בעלי הזיכיון. בעל הזיכיון מעניק את הסמל המסחרי, שם המוצר או השירותים והשיטה העסקית בתמורה לתמלוגים ותשלום ראשוני, וכן הסכמה לקיים את הזיכיון תחת תנאי פעולה מוסכמים ומוגדרים האחידים לכל הזכיינים. הביטוי זיכיון מגדיר טכנית את ההסכם בין הצדדים אך המונח לעיתים קרובות משמש גם לתאר את כלל הפעילות של הזכיון. לעיתים קרובות זיכיון נוצר מתוך רצון להרחיב את הפעילות ללא צורך במשאבים נוספים היוצאים ישירות מכיסו של בעל הזיכיון¹⁵². זכיינות נחשבת לאחת השיטות המצליחות והגדולות ביותר לעש יית עסקים, בעולם הקפיטליסטי. ב-2001 14% מהסקטור הפרטי בארצות הברית פעל תחת זיכיונות שונים, תוך שהם מגלגלים כ-1.53 טריליון דולר¹⁵³. מבין שני אופני הזיכיון הקיימים – זיכיון להפצת מוצר וזיכיון להפצת שיטה עסקית – סטארגייט שייך לקטגוריה הראשונה. זיכיון להפצת מוצר הוא מצב בו הזכיון מוכר מוצר הנוצר על ידי בעל הזיכיון. בשונה מהסכמי ספק רגילים, הסכם זיכיון להפצת מוצר מגדיר בלעדיות כזו או אחרת בכל הקשור לטיפול בזיכיון על

¹⁴⁹ <http://www.multichannel.com/article/CA6332083.html>

¹⁵⁰ סטארגייט אטלנטיס, בה אינני עוסק בעבודה זו, עוסקת במשלחת צבאית לעיר/ספינת הלל בשם אטלנטיס שנבנתה על ידי מי שבנו את מערכת הסטארגייט.

¹⁵¹ http://home.austarnet.com.au/petersykes/topscifi/lists_tv.html

¹⁵² Seid Michael, Dave Thomas, **Franchising For Dummies**, Wiley Publishing Inc. Hoboken, NJ, USA, 2006 pp. 12

¹⁵³ Ibid. pp. 13

ידי הזכיון, וכן תנאים מסוימים לגבי אופי המכירה של המוצר, השפה השיווקית, ועמידה בתנאים הולמים אחרים¹⁵⁴.

הזכיון במקרה של סטארגייט הזכיון שייך ל-MGM, אחת מחברות הקולנוע והטלוויזיה הגדולות בהוליווד. הוא נמכר להם על ידי יוצרי הסדרה Roland Emmerich ו-Dean Devlin, כאשר הפיקו את הסרט הראשון בסדרה שנקרא Stargate ב-1994. MGM, לאחר הצלחת הסרט, הפיקו את הסדרה Stargate SG1, את סדרת המשך Stargate Atlantis, וסדרת המשך שלישית בשם Stargate Universe (תעלה לשידור באוקטובר 2009). במקביל הפיקו MGM תכנית מצוירת בשם Stargate Infinity והעניקו רישיון להפקת משחק מחשב רב משתתפים בשם Stargate Worlds שנמצא בתהליך עבו דה¹⁵⁵. בנוסף במסגרת פעילות הזכיון מתקיים כנס מעריצים בשם Gatecon¹⁵⁶.

¹⁵⁴ Ibid. pp. 16

¹⁵⁵ <http://community.stargateworlds.com/news/4/1281/>

¹⁵⁶ <http://www.gatecon.com/>

הסרט - Stargate¹⁵⁷,¹⁵⁸.

ראשית הזיכיון של סטארגייט הוא בסרט קולנוע משנת 1994 שנכתב על ידי Dean Roland Emmerich ו- Devlin.

הסרט מציג את קורותיו של צוות צבאי בעולם בו חייזרים ביקרו בעבר כדור הארץ, ושלטו על אוכלוסיית עבדים גדולה במצרים העתיקה. במוקד העלילה נמצא הארכיאולוג והבלשן דניאל ג'קסון, הדחוי מהממסד האקדמי בשל תיאוריות אותן הוא מקדם הגורסות כי חייזרים אכן ביקרו את כדור הארץ בעבר וכי הפירמידות שימשו כן נחיתה לחלליות. מנגד לג'קסון עומדת דמות קצין צבאי פורש בשם ג'ק אוניל אבל ואכול רגשות אשם על מות בנו בתאונת נשק בבית. בתחילת הסרט מתגלה ב-1928 חפץ ארכיאולוגי טבעתי ממתכת במצרים. 65 שנים מאוחר יותר ג'קסון זוכה להזמנה על ידי בתו של הארכיאולוג אשר גילה את החפץ, קתרין לנגפורד, לבוא ולפענח כתב חרטומים שאפשר ויכוח שהתיאוריות שלו נכונות. במקביל אוניל מגויס מחדש לצבא במטרה לנהל צוות צבאי שיפקח על השימוש בחפץ. ג'קסון מובא לבסיס צבאי, מפענח את הכתובת המתארת את החפץ כשער לכוכבים (סטארגייט), והמדענים הצבאיים מוסרים לו כי הכתובת אותה תרגם מתוארכת לשנת 10,000 לפני הספירה, מה שמהווה עדות לצדקת התיאוריה שלו. מוצגת בפניו בעיית תרגום נוספת בדמות שבע סמלים הנמצאים במרכזו של קרטוש¹⁵⁹ אותו לא מצליחים לתרגם. בהבזק של הארה הוא מבין כי הסמלים שעליו הן קונסטלציות כוכבים. הוא מציג תיאוריה לפיה הסמלים מהווים 6 נקודות ציון במרחב תלת ממדי לקביעת מיקום של יעד מסוים, והנקודה השביעית מסמלת את נקודת המוצא של המתבונן. בעקבות תיאוריה זו מוצג הסטארגייט המחובר למחשבים המזינים את נקודות הציון אותן פענח ג'קסון, ונפתח חור תולעת יציב לכוכב בגלקסיה אחרת.

משלחת צבאית, הכוללת את ג'קסון עצמו (על מנת שיוכל לפענח איך לחייג חזרה לכדור הארץ) ובפיקודו של אוניל יוצאת לחקור את עברו השני של הסטארגייט. קודם היציאה לדרך לנגפורד נותנת לג'קסון קמע שנמצא עם הסטארגייט ב-1928.

בצד השני של הסטארגייט מוצאת עצמה המשלחת בתוך מבנה המתגלה כפירמידה. ג'קסון מגלה כי הוא אינו יכול לחייג בסטארגייט ללא הקו ארדינטות המתאימות לכדור הארץ. בעוד המשלחת מתמקמת בזמן שג'קסון

¹⁵⁷M. Keith Booker, **Science Fiction Television**, Preger Publishing, Connecticut, USA, 2004, pp. 177

¹⁵⁸**Stargate – Directors Cut**. Dir: Emmerich R and Delvin D, Momentum Pictures, USA, 1994 (2001)

¹⁵⁹קרטוש – מילה הכתובה בכתב חרטומים.

מנסה לפענח את החזרה , אוניל ממקם פצצה גרעינית , מתוקף פקודות שניתנו לו להיות מוכן להשמיד את הסטארגייט במידה ואיום מהותי מתג לה. במהלך תהליך החקירה של ג'קסון הוא מגלה ישוב לא רחוק מהפירמידה אליה הגיעו , בו אלפי בני אדם עובדים בכרייה . תושבי הישוב דוברים מצרית עתיקה , ובמכרה נכרית אותה המתכת ממנה מורכב הסטארגייט . המקומיים בטוחים כי ג'קסון הוא נציג של רא , אל השמש וחוגגים את בואו . במהלך החגיגות מגלה ג'קסון כי נאסר על המקומיים לכתוב , ובתו של ראש הכפר , שארי , מיועדת לו כאישה , כמחווה לאל רא . שארי מספרת לג'קסון כי היא יודעת היכן נמצאים הירווגליפים קדומים ולוקחת אותו אליהם , ובמקביל מלמדת אותו את השפה המקומית . ג'קסון מגלה כי התושבים המקומיים הם מצרים עתיקים שנלקחו מכדור הארץ לשמש כעבדים על ידי חייזר שחיפש פונדקאי עליו יחיה כטפיל , כאשר האל רא הוא למעשה טפיל מסוג זה . לפני אלפי שנים החלה התקוממות נגד רא בכדור הארץ , והסטארגייט נקבר על מנת למנוע את חזרתו . רא שנמלט , אסר על עבדיו בכוכב לכתוב על מנת למנוע הישנות של מרד . ג'קסון מוצא את הקרטוש עם הסמלים המאפשרים את החיגור חזרה לכדור הארץ , ללא הסמל האחרון . באותו זמן אוניל מפתח קשרי ידידות עם אחיה של שארי , סקארה .

סופת חול גדולה מתחילה בזמן החגיגות , במהלכה נוחתת על הפירמידה חללית ענקית , העושה שימוש בה בתור כן נחיתה . חברי המשלחת שנשארו מאחור מותקפים ונלקחים בשבי . בהסתערות כושלת על הפירמידה והספינה של רא , מגלה אוניל כי פצצת האטום נעלמה . הוא נשבה עם ג'קסון על ידי חייליו של רא הלבושים בשריונות עם ראש זאב או נץ (סמליהם של אוסיריס והורוס במיתולוגיה המצרית) . השניים מובאים אל רא המתגלה בפניהם בלבוש פרעוני , ועיניו זוהרות באופן לא טבעי . אוניל מנסה לחסל את רא ונכשל , מה שמוביל להריגתו של ג'קסון . רא שובה את אוניל ושולח מטוסי קרב המבצעים פעולה על העיר של המקומיים . סקארה מנהיג אחדים מהצעירים והם מוצאים את כלי הנשק של המשלחת מכדור הארץ ומחליטים להוביל מתקפה על רא .

ג'קסון מתעורר בתוך סרקופג , כשהוא בריא לחלוטין . הוא נפגש עם רא המודיע לו כי הפתיחה של הסטארגייט הייתה טעות , וכי הוא ישלח דרכו את פצצת האטום מחוזקת עם המינרל אותו הוא חוצב בכוכב , מה שיהפוך אותה לנשק הרסני יותר ממה שהיא כבר . רא מודיע לג'קסון כי הוא מצפה ממנו להרוג את אוניל ושאר החיילים שנשבו באסיפה של המקומיים .

באסיפה מוסר רא נשק לג'קסון ודורש ממנו לבצע את הוראתו ל הרוג את אוניל . סקארה מסמן לו מהקהל כי הם עומדים להתחיל במתקפה , מה שמוביל את ג'קסון לירות על חייליו של רא ולמלט עצמו עם אוניל . במקום המחבוא שלהם , בעקבות שיחה עם אחד מצעירי הכפר , מגלה ג'קסון את הסימן שהיה חסר לו על מנת להפעיל את הסטארגייט . ג'קסון , אוניל וצעירי הכפר מובילים הסתננות לפירמידה של רא , במהלכה הם מגלים

למקומיים כי רא ואנשיו הם בני אדם עטויים בש ריון ו לא אלים אמיתיים . אוניל משיג מחדש את הפצצה ומחליט להפעיל אותה במטרה לפוצץ את הסטארגייט אחרי שימלט את ג'קסון. אך שארי נפגעת במתקפה וג'קסון מחליט שלא לחזור עד שהוא לא מרפא אותה בסרקופג בו ניצלו חייו . לאחר שהוא מצליח בכך , הוא נתקל ברא ומצליח לברוח ברגע האחרון , עם זאת, הם אינם מסוגלים למלט את עצמם לפני פיצוץ הפצצה . אוניל וג'קסון מחליטים להעביר את הפצצה אל החללית של רא , שנסוג לחלל בעקבות המתקפה, והוא מתפוצץ עם החללית.

הסרט מגיע לידי סיום כאשר במעמד החזרה לכדור הארץ , מודה אוניל לג'קסון על כל שעשה , וג'קסון בוחר להישאר לגור עם המקומיים , כדי ללמוד את תרבותם ולעזור להם לבנות את חייהם באופן עצמאי. וללמוד את התרבות שלהם.

Stargate SG1

עם ההחלטה לפתח את הסרט סטארגייט לתכנית הטלוויזיה Stargate SG1, נמכרה מראש התכנית למספר רשתות בארצות הברית וברחבי העולם, בשיטת הזיכיון שתוארה לעיל¹⁶⁰.

התכנית, כפי שמעידים עליה מפיקיה, כוללת מאפייני מדע בדיוני מצד אחד, תוך שהיא מעוגנת במציאות של ימינו. הפיקוד האחראי על ה-Stargate הוא צבא ארצות הברית, והעלילה מתארת יקום בו בני אדם נחטפו לפני אלפי שנים על ידי פולשים מהחלל על מנת שישמשו להם כעבדים, הרחבה למציאות המתוארת בסרט

עצמו. לדברי המפיקים עיקר העבודה שלהם הייתה: "In keeping the mythology established in the

movies". המשך הרחבת הסיפור על בסיס המיתולוגיה אותה החלו להגדיר בסרט.¹⁶¹ חשוב להדגיש כי

הסדרה סטארגייט מתכתבת עם מספר רב של מיתולוגיות עתיקות – מצרית, בבלית, אצטקית, נורדית ואחרות.

הסדרה עצמה מתקיימת כשלוש שנים לאחר המאורעות שהוצגו בסרט. במהלך שנים אלו פרויקט סטארגייט הופך למבצע צבאי לכל דבר עם גוף חוקר ומממן . במסגרת הסדרה מתגלה כי רוב הגלקסיה¹⁶² נשלטת על ידי גזע חייזרים בשם גאולד (Gou'ld). הגאולד הוא מין טפילי העושה שימוש בפונדקאים המכונים בסדרה ג'אפה

¹⁶⁰ Thomasina Gibson., Stargate SG1 – The Illustrated Companion, Season 1+2, Titan Books, London, UK, 2001, pp. 8

¹⁶¹ Ibid. pp. 9

¹⁶² כאן מופיע שינוי מהסרט עצמו שבו משמש הסטארגייט למכשיר חיוג בין גלקסיות , בסדרה הסטארגייט משמשים למסעות רק בתוך גלקסיית שביל החלב.

(Jafa) לטובת גידול צאצאיהם כאשר הם במצב ראשוני של זחל . עם הגעת הצאצאים לבגרות, הם מוצאים טפיל חדש שישא אותם. הפונדקאים לצאצאים ננטשים למוות או מקבלים צאצא חדש על ידי הגאולד¹⁶³. על פי הסדרה כדור הארץ הוא הכוכב היחיד בו לא שולטים הגאולד , זאת בעקבות המרד נגד רא שתואר בסרט עצמו. קודם להפיכה, הגאולד פיזרו בני אדם ברחבי הגלקסיה כעבדים באמצעות סטארגייטים הפזורים על כוכבים שונים וניתן לחייג לכל אחד מהם באמצעות כתובת ייחודית. הגאולד נחושים להשיג שליטה מחדש על כדור הארץ, שכן הוא שופע בפונדקאים פוטנציאליים המהווים איום עליהם . המשימה המוצהרת של מפקדת הסטארגייט היא לה יאבק בגאולד ולהשיג טכנולוגיות מתקדמות שיוכלו לעזור לכדור הארץ לה יאבק בגאולד שהם בעלי יתרון טכנולוגי.

פרק הפיילוט מציג אירוע מכונן במסגרתו הסטאר גייט שעל כדור הארץ מותקף על ידי זרים המחייגים אל יו, פולשים, חוטפים חיילת ונמלטים. בצוות התקיפה נמצא הגאולד אפופיס , המהווה את דמות הנבל (Villain) המרכזי לאורך העונות הראשונות, והג'אפה טיאלק (Teal'c), שהופך לאחד מגיבורי הסדרה. בתחקיר האירוע חושף אוניל למפקדיו כי לא השמיד את הסטארגייט בכוכב אותו ביקר בסרט והוא נשלח דרך הסטארגייט לגלות את שאירע לג'קסון והאם מהכוכב שבצד השני הגיעה הפלישה . ג'קסון, הנשוי לשארי, שולל אפשרות זו , אך חושף לאוניל רשימות הירוגליפים האמורים לדעתו להיות כתובות חיוג לסטארגייט שונים ברחבי היקום. סמנתה קרטור, מאנשי הצוות של אוניל ומגיבורות הסדרה, מגלה באמצעות חישובים מתמטיים כיצד לעשות שימוש בכתובות אותן גילה ג'קסון. בעקבות הגילוי מורה הגנרל האמון על ה מבצע, באישור נשיאות ארצות הברית, על הקמת תשעה צוותים שיחקרו את הסטארגייטים השונים, ולמעשה מוקם ה-SG Command. אוניל, עם קרטור כסגניתו וג'קסון כמומחה, הופך למפקד של SG1¹⁶⁴. ג'קסון מצטרף בעקבות חטיפת שארי וסקארה על ידי הגאולד אפופיס . בשארי מושתל טפיל שהופך אותה לאמון-נט, בת הזוג של הגאולד. במסגרת משלחת מגלה ג'קסון את גורלה של אשתו, אך אוניל, קרטור וג'קסון נופלים בשבי. הם מצליחים לה ימלט בזכותו של טי אלק (Tealc), הבוחר לערוק לצד כדור הארץ במטרה להיאבק באפופיס והגאולד ולהוביל לשחרור בני עמו . במהלך ההימלטות נשבה גם סקארה, המוצג כמי שאוניל מחשיב כבנו המאומץ. סקארה הופך לגאולד, ומושתל בו צאצא בוגר שהוא בנם של א פופיס ואמון-נט. עם החזרה בבטחה

¹⁶³ Thomasina Gibson., **Stargate SG1 – The Illustrated Companion, Season 1+2**, Titan Books, London, UK, 2001, pp. 18

¹⁶⁴ Ibid. pp. 16

לכדור הארץ אוניל מבקש מגנרל האמונד לצרף את טיאלק כחבר שווה בצוות שלו בסיומו של פרק הפתיחה¹⁶⁵,
 166.

בעונות הראשונה עד השמינית עלילת התכנית מתמקדת במה שמכונה על ידי המעריצים The Gould Arc¹⁶⁷. חלק זה בוחן את המאבק והניסיונות של צוות SG1 למצוא טכנולוגיות חדשות ולהיאבק בגאולד עצמם. המסע מוביל אותם לחקר של הגאולד, ההיררכיה הפוליטית הפנימית שלהם, היכרות עם גזעים אחרים וגילויים לגבי חלוקת יחסי הכוח ברחבי הגלקסיה. על גבי עלילת על זו מתקיימות מספר עלילות משנה. הבולטות שבהן: המסע של ג'קסון להבין את משמעות ה- Ascending¹⁶⁸ (התעלות), ביטוי המבטא קפיצה אבולוציונית לשלב אחר של קיום. נושא זה הוא המוקד של העונות החמישית עד השמינית, והוא מציג מאבק של ה- SG1 בגאולד בשם אנוביס¹⁶⁹. ההיכרות עם ה- Asgard¹⁷⁰, גזע שנלחם בגאולד וניצח אותם בעבר, אך כיום עסוק במאבק על הישרדותו נוכח דלדול במגוון הגנטי שלו בשל אלפי שנים של ניסויים גנטיים ופלישה של ננו רובוטים משכפלים המכלים את המשאבים שלהם. מפגש זה כולל דיון בשאלת השיבוט, השליטה בזמן, הגוף מול המכונה והאבולוציה. עלילה נוספת היא המרד של הג'אפה¹⁷² והמשמעויות שלו, בהן שאלות של ציות, מסורת, כבוד וחירות. יצוין כי הסדרה סטארגייט אטלנטיס מתקיימת החל מהעונה השמינית של סטארגייט SG1, ובמקביל אליה, והיא עוסקת במשלחת צבאית החוקרת את העיר /ספינת החלל אטלנטיס שנבנתה על ידי הקדמונים שבנו את רשת הסטארגייט.

עונות תשע ועשר של הסדרה, כמו גם סרט המשך The Ark Of Truth, מוגדרות כ-The Ori Arc, והן מציגות את הפלישה של דת בשם Origin מגלקסיה אחרת¹⁷³. לאורך עונות אלו מתגלה כי הקדמונים שבנו את הסטארגייט התחלקו לשני עמים – אלו שהאמינו שיש לשאוף לחירות וחופש מדעי ואי התערבות (מכונים The Alterans), ואלו שהאמינו בדת והתערבות מתמדת (The Ori). במסגרת המאבק בין השניים הגיעו

¹⁶⁵ M. Keith Booker, **Science Fiction Television**, Praeger Publishing, Connecticut, USA, 2004, pp. 177

¹⁶⁶ Thomasina Gibson., **Stargate SG1 – The Illustrated Companion, Season 1+2**, Titan Books, London, UK, 2001, pp. 16

¹⁶⁷ <http://www.gateworld.net/omnipedia/races/g/goauld.shtml>

¹⁶⁸ <http://www.gateworld.net/omnipedia/miscellany/a/ascension.shtml>

¹⁶⁹ <http://www.gateworld.net/omnipedia/characters/a/anubis.shtml>

¹⁷⁰ <http://www.gateworld.net/omnipedia/races/a/asgard.shtml>

¹⁷¹ Asgard – שמה של עיר האלים במיתולוגיה הנורדית.

¹⁷² <http://www.gateworld.net/omnipedia/races/j/jaffa.shtml>

¹⁷³ <http://www.gateworld.net/omnipedia/races/o/ori.shtml>

ה-Alterans לסף כליה, בשל מגפה שהדביקו אותם בה ה-Ori, ונמלטו עם הטכנולוגיה שלהם לגלקסיית שביל החלב שם הקימו לעצמם אימפריה ובנו את רשת הסטארגייט. בסופו של דבר שתי הקבוצות התעלו, אך ה-Ori המשיכו להיאבק ב-Alterans במטרה לבסס את שליטתם. העונות תשע ועשר מציגות את הפלישה של ה-Ori אל גלקסיית שביל החלב ומסע הצלב שלהם להכפיף את כל תושביה לאמונתם, מתוך תפיסה שככל שישנם יותר מאמינים בדרכם, הם עצמם חזקים יותר. מולם עומד צוות SG1 שמחפש דרך להביס אותם. עונות אלו עוסקות במוצהר בנושא האמונה, הדת, אבולוציה, תפקיד המדע ושאלות של ניטרליות מוסרית ומדעית¹⁷⁴.

הדמויות הראשיות:

כפי שהוצג לעיל, פרק הפיילוט, Children Of God, מציג את בנייתו של צוות הגיבורים המרכזי המורכב מארבע דמויות מרכזיות.

קולונל ג'ק אוניל¹⁷⁵ – דמותו של ג'ק אוניל מבוססת על הדמות מהסרט הראשון, ומגולמת על ידי ריצ'רד דין אנדרסון. הדמות מוגדרת על ידי אנדרסון כחייל שלמרות שאומן לקבל פקודות הוא פועל על פי צו המצפון האישי שלו; בעל אופי מריר, יבש ומרושע והומור סרקסטי¹⁷⁶. אוניל מונע במידה רבה מתוך הטרגדיה האישית שלו כאב שאיבד את בנו¹⁷⁷, צ'רלי, שכאמור, נהרג מתאונה כאשר שיחק עם האקדח של אביו. פרקים שונים עוסקים בנושא זה, במישרין ועקיפין¹⁷⁸.

אוניל מתואר כמי שסובל מדיכאון שמוביל אותו אל סף התאבדות. הוא מתגרש מאשתו, ופורש מהצבא. תהליך השיקום האישי שלו כרוך בהצטרפו תו לפעילות במפקדת הסטארגייט. במדריכים הרשמיים לתכנית מתואר אוניל כלוחם מעולה, שנון ופרקטי, אם כי אינו נוטה לקבל סמכות בכל מקרה. שיאו של העיסוק בתפיסת האבהות של אוניל הוא בשחרור סקארה, בנו המאומץ, מהגאולד ששוכן בו¹⁷⁹.

¹⁷⁴ http://www.gateworld.net/interviews/myth_maker_part_23.shtml

¹⁷⁵ <http://www.gateworld.net/omnipedia/characters/o/oneilljack.shtml>

¹⁷⁶ Thomasina Gibson., **Stargate SG1 – The Illustrated Companion, Season 1+2**, Titan Books, London, UK, 2001, pp. 10

¹⁷⁷ <http://www.syfy.com/stargate/cast/oneill/index.php>

¹⁷⁸ Thomasina Gibson., **Stargate SG1 – The Illustrated Companion, Season 1+2**, Titan Books, London, UK, 2001, pp. 26-27

¹⁷⁹ <http://stargate.wikia.com/wiki/Pretense>

אוניל הוא פסימיסט, ולאורך התכנית הוא מתמודד עם האבהות שנעדרת ממנו ועם קבלת המנהיגות והסמכות שהוא נדרש אליה. קיים מתח רומנטי שאינו ממומש בינו לבין קרט. הוא מייצג את הטייפקאסט האמריקאי הקלאסי – חייל לוחם הנקרא לדגל ומקדיש את חייו לשירות האידיאלים האמריקאיים של חירות ושוויון.

דניאל ג'קסון¹⁸⁰ – דמותו של ג'קסון בסדרה מבוססת על הדמות מהסרט הראשון, והיא מגולמת על ידי מייקל שנקס. ג'קסון הוא אנתרופולוג ובלשן, המתמחה בתרבויות עתיקות. ג'קסון בגרסת הסרט מונע מתוך הרצון להוכיח את התיאוריה שלו לגבי הפירמידות שבעטיה הוא נדחק מהממסד האקדמי והופך למוקד ללעג. הוא זוכה במהלך הסרט להוכיח את התיאוריה שלו, אך בוחר שלא לחזור לכדור הארץ על מנת לעשות כן. במהלך הסדרה הוא מתגלה כלוחם ומדען רב תושי, יה, העושה שימוש בידע שלו על מנת להציע פתרונות במצבים קשים. המניע העיקרי של ג'קסון לאורך העונות הראשונות של התכנית הוא רצונו להחזיר את אשתו, ולהוציא ממנה את הגאולד ששוכן בה, אך ללא הצלחה, בשל הריגתה על ידי טיאלק. בעקבות זאת, עובר ג'קסון משבר אישי ותהליך של חיפוש עצמי. במוקד העונה הרביעית נמצא מסע ההתמודדות של ג'קסון עם האובדן וההתעלות הרוחנית שלו לקיום נעלה יותר. כמו גם ניסיונו למצוא את בנה של אשתו ואפופיס האמור להוות מפתח בחיסול הגאולד¹⁸¹.

ג'קסון נחשב לאאוטסיידר, בעל ההסתכלות השונה על העולם. במידה רבה הוא מסמל את המדעי, זה שנשען יותר על ידע ופחות על כוח בשביל להסתדר בעולם. תפיסת עולמו אופטימית בטבעה, ומוגדרת כנוגדת את זו של אוניל, הפסימי והמריר. כמו גם היותו מדען, חלש פיזית, בשונה מאוניל וטיאלק. לאורך הסדרה הוא מביע תחושה של שותפות עם קרט וטיאלק – עם הראשונה בעקבות העיסוק המשותף, עם השני בשל היותם קורבנות של הגאולד, שאיבדו את עולמם ונאבקים להשיג אותו בחזרה.

קפטן סמנתה קרט¹⁸² – בעברה טייסת קרב וכיום אסטרו פיזיקאית תיאורטית ומדענית מומחית. קרט היא מי שפענחה את אופן הפעלת הסטארגייט, אך לא את אופן החיוב בו. היא אמיצה, מסורה ונחשבת לברת הסמכה הגדולה ביותר בכל הקשור לתיאוריה המדעית על חורי תולעת. בהיסטוריה הפנימית של הסדרה קרט היא מי שנאבקה בפנטגון על מנת לתקצב ולהפעיל את תכנית הסטארגייט, קודם הסרט הראשון בסדרה. קרט משמשת כסגניתו של אוניל. היא יתומה מאמה, שנהרגה בתאונת דרכים, בה היא מאשימה את אביה, אך

¹⁸⁰ <http://www.gateworld.net/omnipedia/characters/j/jacksondaniel.shtml>

¹⁸¹ <http://www.syfy.com/stargate/cast/jackson/index.php>

¹⁸² <http://www.gateworld.net/omnipedia/characters/c/cartersamantha.shtml>

לאחר משבר ביחסים היא משלימה עם האסון ומצטרפת לצבא בדומה לאביה . מלבד הרופאה של מפקדת הסטארגייט, היא האישה היחידה בתכנית הסטארגייט ובעלת הדרגה הבכירה ביותר בה מקרב הנשים . לאורך התכנית נתקלת קרטור שוב ושוב בדילמות של רגש מול תפקיד וידע , דמות הלוחמת מול דמות האם או המאהבת , המדענית המחפשת ידע מול החיילת שנדרשת לבצע פקודות פרקטיות . למשל, היא מתארסת לבחור הדורש ממנה לעזוב את תכנית הסטארגייט עקב הנישואין הקרובים, החלטה לה היא מסרבת בסופו של דבר¹⁸³ . קרטור מייצגת את הסינתזה בין העולם אותו מייצג דניאל ג'קסון לבין העולם אותו מייצגים אוניל וטיאלק. הזרות שלה כאישה מקבילה במידת מה לזו של טיאלק בצוות¹⁸⁴ .

טיאלק (Teal'c)¹⁸⁵ – ג'אפה, בן אנוש המשמש פונדקאי ל זחל לא בוגר של גאולד, שחור עור . היותו ג'אפה מעניק לטיאלק בריאות משופרת מצד אחד , אך הופך את המערכת החיסונית שלו כבן אנוש לחסרת תועלת לחלוטין ללא הזחל, הווה אומר – תלות מוחלטת בגאולד שבתוכו. משמעות שמו בשפת עמו היא "כוח". הוא מוצג בפרק הפיילוט כקצין המבצעים של אפופיס, העורך על מנת להיאבק למען שחרור עמו. טיאלק הוא מוקד ידע בכל הקשור למאבק של צוות הסטארגייט בגאולד . הוא בן מעל ל- 100 שנים, אב לילד ונשוי . לעיתים קרובות הוא שותק, והוא נחשב לדמות בעלת מורכבות רגשית עמוקה . אביו שימש כקצין המבצעים של אחד הגאולד, עד אשר והוצא להורג בעקבות הפסד בקרב . טיאלק הפך לקצין מבצעים של אפופיס במטרה להיאבק בגאולד שהוציא להורג את אביו . טיאלק מקיים קשר הדוק עם קודמו בתפקיד אצל אפופיס , ושניהם שותפים בשאיפתם למאבק בגאולד ושחרור עמם מהשעבוד בו הם נמ צאים. במסגרת תפקידו כקצין המבצעים של אפופיס טיאלק רצח וחסף חפים מפשע והוביל מעשי רצח המוניים, זאת כחלק מהציות לפקודות של אפופיס. טיאלק ערק לאחר מפגש עם צוות הסטארגייט , מפגש בו נתקל לראשונה בהתנגדות אמיתית לגאולד . הוא הוגדר כבוגד והוכרז "כפרסונה נון גרטה " בקרב בני עמו , מה שהוביל להתנכלויות לגרושתו ובנו. במהלך הסדרה בנו מקבל גאולד לתוכו והופך לג'אפה ובמקרים מסוימים הוא משמש כנשק נגד טיאלק עצמו , על ידי אפופיס.

טיאלק מתואר בתור הלוחם האידיאליסט, מי שהתפכח מאשליית השעבוד ונאבק לטובת שחרור בני עמו . הוא הלוחם שאינו אומר נואש ומוכן להקריב הכול למען החלום שלו . בפרקים רבים הוא מתואר כמלא חרטה על

¹⁸³ <http://stargate.wikia.com/wiki/Pete>

¹⁸⁴ Thomasina Gibson., **Stargate SG1 – The Illustrated Companion, Season 1+2**, Titan Books, London, UK, 2001, pp. 110

¹⁸⁵ <http://www.gateworld.net/omnipedia/characters/t/tealc.shtml>

הגורל שהועיד לבנו בעקבות מעשיו , ועל המעשים שהוא עצמו עשה . לאורך התכנית הוא מצליח לממש את חלמו לשחרר את עמו.

בדומה לאוניל , טיאלק עצמו עוסק באבהות לעיתים קרובות . הוא נאבק ליצור קשר עם בנו ולהציל אותו , ובמידה רבה חש אחריות לגבי כל בני עמו , כמעין מנהיג ואב מכונן . טיאלק מביע את התפקיד של הזר – הוא אנושי בחלקו , זר לכדור הארץ ובוחר להשתלב בתכנית הסטארגייט . מסעו הוא גם מסע של התמודדות עם תפקידו כמנהיג ואב וגם מסע של השתלבות בקבוצת בני האדם אליה ערק.

המהלך המיתי של הגיבור בסטארגייט – ניתוח על פי קמפבל¹⁸⁶

עלילת סטארגייט מתמקדת ביחסים בין הדמויות וההתפתחות האישית שלהן, כל אחת בתחומה. הן מוארות דרך מערכות היחסים שלהן עם קרובי המשפחה שלהם (יהיו אלו חיים, מתים, נעדרים או נוכחים), אחת עם השנייה ודרך פעילותן. מבחינה זו קשה להפריד בין המסע הנפרד של כל אחת מהן לבין המסע המשותף. במקרים רבים המסע האישי של כל גיבור מאיר ומקדם את המסע המשותף והמסע הנפרד של חבריו לדרך. ה-Monomyth של גיבורי סטארגייט מתחיל עם הפעלת הסטארגייט ויציאתם למסע. המסע מתחיל בנקודות שונות לכל אחת מהדמויות. ג'קסון ואוניל נמצאים כבר השלימו סוג של מסע ב סרט המקדים לסדרה, טיאלק וקרטר מתחילים את מסעם בפרק הפיילוט של הסדרה עצמה.

כפי שמובהר כבר בסרט המקדים ובפיילוט נדרשות הדמויות להכפיף את עצמן מבחירה ל **מערכת ערכים נבדלת** מזו אותה הכירו. אף על פי שנראה כי הם גיבורים הבוחרים את היציאה למסע, כמו ההסכמה של אוניל להצטרף לצוות ה-SG1, או הבחירה של טיאלק לבגוד באפופיס, הרי שהחוויה המעצבת את היציאה למסע אצל ג'קסון, אוניל וטיאלק היא טראומטית ו כזו המנתקת אותם באופן מיידי מהעולם בו ש הו עד כה. אוניל, אב אב ו פורש מהצבא שחזר מהמסע שלו בסרט הראשון, עזב את אשתו ובחר בחיי פרישה והתבודדות. טיאלק, עורק באופן חד ואלים מצבא אחד לשני ומוותר על מעמד וסטאטוס חברתיים – לטובת סולם ערכים חדש ומשותף. מהלך דומה עובר על ג'קסון שהפך ממדען למנהיג בקהילה בכוכב אחר ובעל אוהב, המאבד באבחה את אשתו. היחידה שהמסע שלה איננו נכפה עליה, היא קרטר, שהמעבר עבורה לצוות SG1 מהמעבדה הוא טבעי ומתבקש.

עם זאת כל חברי הצוות מוותרים באופן מודע על מערכת הערכים הקודמת שלהם, ומכפיפים את עצמם מבחירה למערכת ערכים נבדלת המגולמת ב פעילותם ב-SG1. מערכת ערכים זו מתבהרת כ כלל שהסדרה

¹⁸⁶ **הערה מסייגת:** המבנה של סטארגייט כסדרה מייצר שני סוגי סיפור – הראשון הוא מסגרת העל, העוסקת במאבק רבתי של הדמויות

והשאיפות שלהן. השני הוא הסיפור הקונקרטי של כל פרק ופרק. ניתוח זה מתעסק בעיקר במסגרת העל, תוך שהוא משתמש בפרקים הספציפיים כמקרי מבחן. חלקים מסוימים של התיאוריה של קמפבל מתאימים לניתוח ברמת הפרק הבודד. במקרה זה, בחרתי לנסות ולהתייחס ככל האפשר למסגרת העל.

מתקדמת, והיא פועל יוצא של דרישות התפקיד . מצב זה מפגיש ארבע דמויות שונות, בסיטואציה זהה . ההתמודדות של כל אחת מהדמויות עם מפגש זה מטעינה את עלילת הסדרה סטארגייט בטרקיות/קומיות האופיינית לה, אותה סימן גם קמפבל כבסיס ליכולת השכנוע של כל מיתולוגיה.

האובדן של ג'קסון את אשתו ; הבחירה של טיאלק ב-SG1, צוות שהופך לחבריו ומשפחתו הקרובה ביותר והגורל שהוא גוזר על גרושתו ובנו ; האבל המתמיד של אוניל על בנו , הם דוגמאות לטראגיות שמלווה את הדמויות לאורך כל הסדרה . עם זאת, האופי המנוגד שלהן אחת לשני ייה ולסיטואציה עצמה , יוצרת שלל אפשרויות להומור וקומדיה המנוצלות תדיר על ידי הכותבים . דמותו של טיאלק, לדוגמא, עוברת תהליך שלם סביב סוגיית ההומור¹⁸⁷, ובפרקים רבים הוא מנסה לספר בדיחות המגיעות מהתרבות בה צמח , בדיחות שלא מצחיקות איש מלבדו . דמותה של קרטר נדרשת להוכיח את היכולת הצבאית שלה לעומת הנשיות שלה¹⁸⁸ . עניין המייצר סיטואציות קומיות , בייחוד סביב מפגשים רומנטיים לכאורה שתמיד משתבשים בשל דרישות התפקיד¹⁸⁹. ג'קסון ואוניל מתבדחים זה על חשבון זה באופן תדיר , כחלק מהניגוד באישיות בינם וכחלק מתהליך ההתמודדות שלהם עם הסיטואציה . דוגמא לאחרון היא הניסיון של ג'קסון להסביר לאוניל מיהי האלה המצרית Hathor :

Jackson: Hathor was the Egyptian goddess of fertility, inebriety and music.

O'Neil: Sex, Drugs and Rock and Roll?

Jackson: In a manner of speaking.

¹⁸⁷ Thomasina Gibson., Stargate SG1 – The Illustrated Companion, Season 1+2, Titan Books, London, UK, 2001, pp. 117

¹⁸⁸ Ibid. pp. 112

¹⁸⁹ Ibid. pp. 46

החיבור לעולם הממשי

בדומה למיתולוגיות רבות, גם סטארגייט נוקטת בטכניקה של חיבור לעולם הממשי. טכניקה זו מקבלת שני ביטויים.

הראשון, נוכחות בעולם האמיתי והפרדה בין היקום לכדור הארץ. מפקדת הסטארגייט נמצאת על כדור הארץ, קונקרטיית ב-Cheyenne Mountain, קולוראדו. יש לדמויות רקע אקדמי ומקצועי, והן גדלו (חוץ מטיאלק) בארה"ב. כאשר הן נופשות - הן מסתובבות ברחבי ארצות הברית. העלילה בזמן השגרה שלהם מתקיימת בעולם המוכר. יתרה מכך, האירועים בסדרה והדיאלוגים השונים מתייחסים לאירועים אמיתיים ותרבות פופ עכשווית¹⁹⁰. בכך, סטארגייט מקיימת בתו כה שני עולמות נפרדים - העולם של המדע בדיוני, הנמצא מעבר לסטארגייט ולצידו העולם האמיתי הנמצא בכדור הארץ. הקרבה של גיבורי הסדרה לעולם היומיום של צופייה מגביר, להבנתו, את יכולת ההזדהות של צרכני הסדרה עם הדמויות.

השני, הוא השימוש אותו עושה עלילת הסדרה במיתוסיים קיימים. סטארגייט לוקחת את היסטוריה והמיתוגרפיה המוכרת לאנושות, ומפרשת אותה מחדש. היא עושה תהליך של דה-מיתולוגיזציה למיתוסיים קיימים, במטרה לגייס אותם לתמונת העולם אותה הסדרה מציירת. כך למשל, האלים העתיקים, יהיו אלו אפופיס, רא, אנוביס ואחרים הם לא יותר מבריות מכוכב אחר העושות שימוש בטכנולוגיה על מנת להשיג את מטרותיהן. גם האלים הסיניים והנורדים מגויסים במקרים שונים. האחרונים מיוצגים על ידי ה-Asgard, הלוֹבְּשִׁים הולוגרמות של אלים נורדים בהתקשרות שלהם עם בני אדם. ה-Asgard הם גזע של אנשים קטנים ואפורים - קריצה לנושא החיזורים והעב"מים בתרבות פופולארית.

טבור העולם

המסע של גיבורי סטארגייט הוא ניסיון לתקן את העתיד של האנושות העומדת בפני כליה חיצונית. טבור העולם מבחינה זו הוא הסטארגייט. הפעילות של SG1 מתחילה בהשמה מחדש של הסטארגייט - מהלך שניתן לפרש כתחילתו של חיבור מחדש אל טבור העולם. חיבור זה נגדע כאשר נקבר הסטארגייט, והוצאתו מהחולות על ידי המדע, המגולם על ידי ארכיאולוגים, היא ש אפשרה את החיבור מחדש. היקום המתגלה מעבר לסטארגייט הוא יקום שבו נגדעה הזרימה הטבעית בין טבור העולם לכדור הארץ. ניתוק זה אפשר את ההתפתחות של כדור הארץ באופן עצמאי במנותק מטבור העולם והגן עליו זמנית מפני הגאולד. שאלת הניתוק המגן עולה מספר פעמים בסדרה, ונדחית שוב ושוב דרך אינספור דוגמאות - מבחינת עלילה

¹⁹⁰ Keith Booker, Science Fiction Television, Preger Publishing, Connecticut, USA, 2004, pp 178

הסדרה חייב להיות חיבור מחדש והשמשה של הסטארגייט . כסמל, הסטארגייט הוא שער שמחבר בין שתי תפיסות עולם מנוגדות וסותרות – זו הקוראת לחירות של בני האדם באשר הם, וזו הקוראת לשעבוד שלהם לגאולד המתיימרים להיות אלים ושולטים בטכנולוגיה עדיפה.

אם כך המהלך של חיבור מחדש לטבור העולם הוא למעשה מתן משמעות חדשה לשימוש בו - לא מכשיר לניצול ועבדות, אלא טכנולוגיה שפ ותחת את האנושות ליקום ומאפשרת ל גלות את סודות יו. טכנולוגיה משחררת ולא משעבדת. השימוש השלילי בסטארגייט על ידי הגאולד, והסדר החברתי המתגלה מאחוריו – הם השיבוש של הזרימה אל ומ טבור העולם. המאבק של חברי ה- SG1 הוא במידה רבה הניסיון שלהם לתת משמעות אחרת לשימוש בטכנולוגיה הזו ולשנות את הסדר הקיים ביקום.

היציאה לדרך

מהלך הפרידה מהעולם המוכר בסטארגייט מתרחש בשלושה אופנים נבדלים. האופן הראשון הוא תכתיב המערכת. הדמויות הן חלק ממערכת צבאית סודית, וככאלה הם עובדים בצבא ארצות הברית, מגויסים אליו ונדרשים לסודיות המבדילה א ותם מהעולם. נאסר עליהם לדבר עם איש על התכנית ומה ש מתרחש במסגרתה, מעבר ל שותפיהם לעבודה. זהו ניתוק חברתי המבדיל אותם משאר בני האדם.

האופן השני, הוא הניתוק הפיזי מהעולם על ידי הסטארגייט המעביר אותם מעולמם המוכר למקום אחר. הוא הסף שמפריד בין היקום רבתי לכדור הארץ, בין עולם המודע לעולם התת מודע של ה- Monomyth. בשלבים מאוחרים יותר של הסדרה הופך המסע בחלל לאפשרי עבור הגיבורים, אך זוהי אפשרות מוגבלת יחסית הנבחנת רק בשלבים מאוחרים של הסדרה. גם במקרה זה קיימת הפרדה בין העולם של הגיבורים לבין העולם האמיתי – תכנית החלל היא סוד מדיני/צבאי ותכנית הסטארגייט לא נחשפת לעולם בפני האזרחים מטעמים ביטחוניים (לדוגמא הפרק מהעונה הרביעית Point Of No Return המציג מאמצי טשטוש מסוג זה¹⁹¹).

הפן השלישי הוא הניתוק החווייתי. הפעילות של הגיבורים היא בצוות קטן של ארבעה גיבורים. הם עוברים את ההרפתקאות במשותף ונדרשת מידה של אמון מהמפקדים שלהם כאשר הם מדווחים על הרפתקאותיהם¹⁹². מבחינה זו ההרפתקאות שלהם מתקיימות אך ורק עבורם, ולא אחרים. אמנם הם חוזרים לעולם עם תובנות והישגים כאלו או אחרים, אך המסע הוא בלעדי עבור הגיבורים.

¹⁹¹ Thomasina Gibson, **Stargate SG1 – The Illustrated Companion, Season 3+4**, Titan Books, London, UK, 2002, pp 78

¹⁹² <http://www.gateworld.net/omnipedia/miscellany/links/internationaloversightadvisory.shtml>

הקריאה להרפתקה

הקריאה להרפתקה בסטארגייט נבדלת אצל כל דמות, מהלך זה מוצג בפרק הפיילוט של התכנית Children Of Gods שזכה לעיבוד מחדש בשנת 2009 (זאת לטובת האחדות הדמויות והסיפור מול הסרט המקורי)¹⁹³. אצל אוניל וקרטר מדובר בקריאה פשוטה – זימון להרפתקה על ידי מזמן המציב בפניהם אתגר . אצל ג'קסון וטיאלק מדובר במצב של בטן הלוויתן – זימון להרפתקה בעקבות חוויה מעצבת . עם זאת ניתן לפרש את המהלך של פרק הפיילוט כבן הלוויתן עבור על כל הדמויות יחדיו כצוות .

אוניל

אוניל נקרא להרפתקה בעקבות פשיטה של אפופיס על מפקדת הסטארגייט בפרק הראשון לסדרה . הוא חייל שפרש מהצבא, הכמה לחזור לכוכבים , בהם היה בסרט עצמו . המזמן שלו הוא חייל צעיר הקורא לו למפגש עם גנרל האמונד האמון על תכנית הסטארגייט . החייל מגלם את העבר של אוניל , ובסופו של דבר את העתיד שלו . במפגש עם הגנרל נחשף לו דבר הפשיטה , והוא מתווכח בדבר המשימה מהסרט . בשלב זה מתגלה כי הוא סירב לפקודות, לא הרס את השער ולא חיסל את האיום שמעבר לשער כפי שנדרש במקרה של איום . בשיחות במהלך התחקיר, תוך כדי דיונים אם לשלוח פצצה ולהשמיד בכל זאת את השער, נחשף הפן האבהי של אוניל כלפי סקארה, אחיה של שארי , מנהיג הצעירים מהסרט . אוניל נקרא לשירות צבאי ונשלח לפקד על משלחת שתצא לראות מה עלה בגורלו של ג'קסון ותחזיר אותו לכדור הארץ . חטיפתו של סקארה יחד עם שארי , מובילה את אוניל למסע להצלתו . זהו הסף האחרון של אוניל ביציאתו למסע . במוקד המסע נמצא הניסיון שלו להפוך לדמות אב מגן שאינו נכשל בתפקידו .

קרטר

זימונה של קרטר אף הוא פשוט , והמזמן שלה הוא הגנרל עצמו . היא מזומנת מתוקף תפקידה הצבאי ובתור המומחית המדענית . קרטר מוצבת בצוותו של אוניל בעקבות פועלה בתכנית הסטארגייט . הצירוף שלה לצוות נתקל בהתנגדות מיידית של אוניל בשל היותה אישה מצד אחד ומדענית מצד שני . המזמן הגנרל מסמל את התיב המקצועי בו היא נמצאת ואת ההבטחה שלה להתקדמות בנתיב זה . הוא פונה לרצון שלה בהכרה במסגרות בהן היא פעילה . דמותו של הגנרל היא גם סימבולית לתפקיד האב בחייה של קרטר . לאורך הסדרה מתגלה כי הבחירה שלה בתכנית הסטארגייט הובילה לקרע בינה לבי ן אביה , גנרל ג'ייקוב קרטר , המאוכזב מבחירתה במדע ולא בשירות פעיל בנאס"א או בחיל האוויר כטייסת¹⁹⁴ . במילים אחרות, היא נכשלה בתפקידה

¹⁹³ Children Of Gods, Dir: Allan Lee, MGM 2009

¹⁹⁴ http://stargate.wikia.com/wiki/Jacob_Carter

כבת ואכזבה את האב . על כן ניתן לפרש את דמות המזמן שלה כדמות אבהית הקוראת לה לשוב ולפצות על הכישלון שהעניקה בעבר לאביה האמיתי .

ג'קסון

הקריאה להרפתקה אצל ג'קסון וטיאלק נבדלת מהאחרים . ג'קסון נקרא להרפתקה פעמיים . בסרט המקדים לסדרה הוא נקרא על ידי קתרין לנגפורד , המציעה לו להוכיח את התיאוריה שלו . לנגפורד פונה למאוויים הפנימיים של ג'קסון כמדען ומבטיחה לספק את רצונו לידע ומעמד בעולם האקדמי . לנגפורד מסמלת את העזרה העל טבעית , היא הדמות הנשית המעניקה לו תליון עם סמלו של רא , ההופך למפתח להצלחה בהרפתקה שלו בסרט . בסדרה עצמה נכפה על ג'קסון לצאת להרפתקה בעקבות חטיפת אשתו , שארי , על ידי אפופיס . ג'קסון הוא גם המפתח למסע רבתי בסטארגייט . הוא זה שמוצא את הקרטושים המרכיבים את מפת הסטארגייט , ומעניק לקרטור את הרעיון כיצד לפענח אותם באופן שמיש . מבחינה זו הוא המזמן של עצמו שנולד מתוך הטרגדיה האישית שלו . ג'קסון של הסדרה הוא דמות שבחירה חיים של שלוה על כוכב לכת אחר עם אשתו . הוא מאבד את עולמו באקט אלים ונגרר לתוך מסע להצלת אשתו ואחיה . קיים תהליך של חניכה הדדית בין אוניל לג'קסון . אוניל מוביל את ג'קסון למסע של הלוחם הנאבק על משפחתו ועוזר לו בדרכו . ג'קסון מצידו עוזר לאוניל להתחיל את מסע הכפרה והסליחה שלו כלפי עצמו על מות בנו , זאת דרך המאבק המשותף להציל את סקארה . בטן הלוויתן במקרה של ג'קסון , מתארת לידה מחדש כדמות של לוחם-מדען . דרך הפנייה לרצון שלו למצוא את אהבתו מחדש ודרכה להכיר שוב בכוחו .

טיאלק

דרכו של טיאלק למסע דומה לזו של ג'קסון . היציאה שלו למסע היא מהלך בו הוא מחסל לחלוטין את הזהות העצמית שלו בתור קצין המבצעים של אפו פיס (הוא מוצג מספר פעמים בפרק כחלק מכוח הפשיטה על כדור הארץ שחוטף את החיילת ואת שארי וסקארה) . טיאלק "הורג" את מי שהיה , ונולד מחדש בתור לוחם למען בני עמו . רגע השיא של תהליך זה הוא בהפניית הנשק שלו נגד פקודיו לשעבר תוך שהוא מביע אמון ביכולת של אוניל לסייע בע דו ובנוסף , הוא מסייע לצוות ה-SG1 להימלט מהכלא בו הם נמצאים . זהו ביטוי מובהק לתשוקות פנימיות אצל טיאלק , המנומקות לאורך הסדרה כמורשת שהונחלה לו על ידי אביו מצד אחד ומורה הדרך וקודמו בתפקיד , קצין המבצעים , מהצד השני¹⁹⁵ .

מסע החניכה של טיאלק נמשך לאורך העונה הראשו נה של סטארגייט . הוא הופך לחבר בצוות של SG1 בזכות העריקה שלו .

¹⁹⁵ <http://www.gateworld.net/omnipedia/characters/b/bratac.shtml>

כאשר נחצה **הסף הראשון** אצל הדמויות הן פוגשות את **שומר הסף** של המסע המשותף שלהן . זהו אפופיס עצמו, המסמל את הגאולד ועושי דברם . אפופיס הוא סמל לשימוש לרעה בסטארגייט ובידע המדעי, זאת לטובת דיכוי והשגת עבדים, תוך התיימרות להיות אל.

המאבק באפופיס מאפשר לכל אחת מהדמויות להתמודד עם הפחדים הפנימיים שלה ולהתפתח , כל אחת במסעה. בנוסף ההתמודדות עימו מעניקה להם מטרה משותפת ופרס משותף : מסע בעקבות האויב שהוא אפופיס והגאולד רבתי , וברכה בדמות השליטה בסטארגייט עצמו , גישה לכוכבים ועמים אחרים וטכנולוגיות חדשות. יצוין כי הסף עצמו אצל כל הדמויות הוא הסטארגייט . אצל טיאלק, ג'קסון וקרטר הוא מהווה שער אמיתי ליקום שנגלה אליהם בכל זוועותיו, האיומים והאפשרויות הגלומות בו. אצל טיאלק הסטארגייט מסמל את המעבר שלו מהעולם המשועבד של חייו הקודמים, אל עולם עצמאי בו הוא נדרש לבנות את עצמו מחדש.

סיכום היציאה לדרך ב-SG1

אופן יציאה למסע	טיאלק	ג'קסון	קרטר	אוניל
מזמן	הוא עצמו	הוא עצמו	גנרל האמונד – שמסמל את דמות האב	חייל צעיר- שמסמל את ייעודו ואת תפקידו של אוניל כמגוון
הסף	הסטארגייט			
שומר הסף	אפופיס	אפופיס	אפופיס	אפופיס
מניע	מימוש מורשת של חירות שהונחלה על ידי אביו ומורהו הרוחני. רצון להפוך לאב בעצמו.	הכרה מחודשת בתפקידו כבעל מגן. הגשמת מסע חיים כמדען.	הגשמת מסע חיים כמדענית וכחיילת. מימוש של אידיאל נשי. קבלה כשווה בחברה גברית. תיקון האכזבה של אביה ממנה.	הכרה מחודשת בתפקידו כאב מגן.

תהליך החניכה של הדמויות נבדל לכל אחת מהן . בחלק זה לא יסקרו כל המפגשים והמסע באופן גורף , אלא יוצגו דוגמאות בולטות למהלך של כל גיבור, הממחישות את התיאוריה.

טיאלק

לאורך העונה הראשונה והשנייה עובר טיאלק שורה של בחינות המכשירות אותו לתפקיד המנהיג העתידי של מרד בני עמו . הראשונות מבין אלו בוחנות את הנאמנות שלו למפקדת הסטארגייט . יצוין כי טיאלק מסמל ברכה לגיבורים שח זרו בשלום מהמשימה הראשונה , הוא מעניק להם פרס בדמות ידע יקר ערך שיעזור להם בהמשך. ניתן לפרש זאת כחלק מהברכה המוענקת על ידי שומר הסף , באופן עקיף . כך לדוגמא בפרק השני בסדרה, "The Enemy Within"¹⁹⁶, טיאלק מתוחקר ומתושאל על ידי חוקרי פנטגון אודות הגאולד . בפרק עצמו, לתוך אחד החיילים שהשתתפו במשלחת מהפרק הראשון נכנס גאולד התופס שליטה על גופו של החייל. טיאלק מאפשר לעשות על גופו ניסויים במטרה למצוא נוגדן שיאפשר את הוצאתו של הגאולד מגופו של החייל . זוהי הכפפה פיזית שלו לסופר אגו החדש אותו הוא מקבל על עצמו . במהלך הפרק הוא נאבק בגאולד הפולש . לאחר הצלחת המאבק הוא מתקבל כחבר שווה בצוות ומתחיל באופן רשמי את המסע שלו לחירות בני עמו . מאבק זה הוא המבחן הסופי שלו לפני החצייה את הסף . פרק זה מסמל את הקבלה של טיאלק את עולם הערכים החדש אותו מסמלת מפקדת הסטארגייט . הוא מקבל את המרות של גנרל האמונד , המהווה סמל לאב עליון בעל כוח על לגבי עתידו של טיאלק .

בפרק Bloodlines מתמודד טיאלק עם הכישלון שלו כאב ובעל . הוא מנסה להחזיק במלוא התפקידים – לוחם שנאבק למען בני עמו , אב מגן לבנו ובן זוג לגרושתו – כאשר בפועל הוא נכשל, משום שבנו כמעט מת וגרושתו מפנה לו כתף קרה . מורו הרוחני נאבק לצידו של טיאלק ונשאר מאחור לסייע לגרושתו ובנו .¹⁹⁷ בפרק Family, ממשיך טיאלק להתמודד עם דמות האב שהוא רוצה להיות לבנו , הפעם תוך שהוא נשען על חבריו ב-SG1. הוא חוזר לכוכב הבית שלו , ומגלה שגרושתו נישאה מחדש , ושבונו עבר שטיפת מוח על ידי אפופיס . תוך שהוא נעזר בחבריו מצליח טיאלק למלט את גרושתו , ולחטוף את בנו אל מפקדת הסטארגייט . הוא מצליח לזכות מחדש בבנו, בסליחה מגרושתו ולשלוח את שניהם למקום בטוח, הרחק מאפופיס.¹⁹⁸

¹⁹⁶ http://stargate.wikia.com/wiki/The_Enemy_Within

¹⁹⁷ <http://stargate.wikia.com/wiki/Bloodlines>

¹⁹⁸ <http://stargate.wikia.com/wiki/Family>

פרקים אלו הם דוגמא לדרכי ההתמודדות השונות של טיאלק עם האיד והסופר-אגו המקננים בו. האיד מגולם בשאיפתו לבת זוג, לרצון שלו להיות אב, זהו סוג של העתקה של הדחף לחיים שלו. ההתמודדות המתמדת עם אפופיס בצורות שונות, מביעה את הדחף האלים הכמוס בו. לאורך הפרקים קיימת התייחסות חוזרת לשני אלמנטים מרכזיים בדמותו – הכפפתו האישית לחוקים והמערך שהיא מפקדת סטארגייט, המגלמת את הסופר אגו שלו מצד אחד. השני היא הקבלה שלו את הדרך והחינוך למאבק לעצמאות אותו קיבל מאביו וממורהו הרוחני. הכישלונות השונים שלו, לצד ההצלחות מביעים בסופו של דבר את האיזון שהוא מוצא בין הדחפים הללו בדרכו. איזון זה מבטא את הדיון בתפקיד הזר בחברה. טיאלק בתור הזר מאמץ לתוכו את החוקים והמנהגים של החברה החדשה אותה הוא בוחר לעצמו, ובכך מאפשר לעצמו לפתור את הקונפליקטים הפנימיים הגלומים באישיותו.

לאורך המסע שלו נפגש טיאלק עם מספר **דמויות המייצגות את האלה** – בין אלו ניתן לציין את הפרק Crossroads בו פוגש טיאלק בת זוג ישנה המנסה לשכנע אותו כי היא יכולה לשנות את טבעו העוין של הגאולד אותו היא נושאת בקרבה. מדובר בהטעיה מכוונת שלה על ידי הגאולד, והיא מוצאת בסוף את מותה וטיאלק מחפש נקמה בגאולד עצמו, נקמה אשר נאסרת עליו מסיבות שונות. המפגש עימה מי יצג את הכמיהה המוחלטת של טיאלק להיות נאהב, להיות אב ובעל, מצד אחד, ומצד שני להיות לוחם נוקם ומעניש. החסד המוענק לו בעקבות המפגש האמור היא שליטתו ביצר האלים שבקרבו. הוא עומד בפני הגאולד ומבהיר לו שהם ייפגשו שוב ואז הוא ימצא את מותו. הוא שולט ביציריו ומצליח להפוך ללוחם העליון שהוא מבקש להיות¹⁹⁹.

בפרק הנושא את השם Into The Fire, עובר טיאלק את **הכפרה מול דמות האל**. במקרה זה מדובר במורהו הרוחני שאת חייו מציל טיאלק. במסגרת המפגש בינם נדרש טיאלק, לראשונה, להיות מנהיג מגייס לכוחותיו, זאת לטובת הצלת חבריו לצוות ה-SG1. הדחף שלו להיות חבר אוהב ומגן (ביטוי של האיד) מוביל אותו למפגש מול דמות האל, האב, אותו מייצג במקרה זה מורהו הרוחני. טיאלק משלים עם התפקיד הנדרש ממנו ונואם לבני עמו שיתגייסו למאבק שלו. אף על פי שהוא מצליח לגייס רק מתי מעט, הוא זוכה באמון המוחלט של מורהו, המקבל את סמכותו של טיאלק כמנהיג במאבק שיבוא בעתיד. מאורע זה מעביר את טיאלק אל מערכת הכללים והאחריות של העולם האבהי אליו הוא שואף להגיע. הוא נולד מחדש כמנהיג שווה ערך ובהמשך הפרק יוצא למשימה משותפת עם גנרל האמונד, המסמל את הסופר אגו שהוא מפקדת הסטארגייט²⁰⁰, כשותף שווה. את **ההתעלות** הסופית שלו במסגרתה הוא מפרש את העולם מנקודת המבט החדשה שלו, לאחר שאימץ לתוכו

¹⁹⁹ <http://stargate.wikia.com/wiki/Crossroads>

²⁰⁰ http://stargate.wikia.com/wiki/Into_the_Fire

את דמות האל ועמד באתגרים שהציבה דמות האלה האם , ניתן לראות באופן מוחלט בפרק Forever In A Day, בו הורג טיאלק את שארי (הנשלטת על ידי גאולד) במטרה להציל את חייו של דניאל ג'קסון. מהלך זה ממחיש באופן מוחלט את קבלת האחריות שלו כמנהיג וכדמות המחויבת לחבריה לצוות²⁰¹.

הפרס המוענק לטיאלק במסעו מגיע לקראת סוף העונה השמינית של הסדרה . הוא זוכה בחירות של בני עמו ובנשק המוחלט המאפשר לו להביס את הגאולד ואת הרובוטים המשכפלים במקביל. תוך שילוב של הנשק עם הסטארגייט, מצליח טיאלק להתחבר מחדש לטבור העולם, ולהעניק משמעות חדשה לשימוש בסטארגייט – כאמצעי המביא לחירות ולא לשעבוד²⁰².

קרטר

המבחן הראשון של קרטר ביציאתה להרפתקה מתקיים בפרק השלישי לעונה הראשונה²⁰³ בו היא נלקחת כפרס על ידי שבט של נוודים ממוצא מונגולי באחד הכוכבים אותו חוקר הצוות. הפרק מציג את הדינמיקה של קרטר סביב היותה מצד אחד אישה לוחמת ועצמאית, ומצד שני התנגדותה להחפצה שלה כאישה בידי המקומיים. בסיועה חבריה היא מצליחה להשתחרר ולשנות את החוקים המקומיים. היא חוזרת למפקדת סטארגייט עם שלל - צמח חדש ממנו ניתן להפיק תרופות, זאת לצד תחושת הישג שלה כי תפיסת העולם שלה כאישה לוחמת ומדענית היא לגיטימית.

מבחן נוסף בו היא מתמודדת הוא הפרק החמישי בעונה הראשונה²⁰⁴, The First Commandment. ארוסה לשעבר של קרטר, מפקד היחידה SG9, משתגע ומשעבד תושבים פרימיטיביים בכוכב אליו נשלח לחקור. קרטר מתעמתת עימו ולא מצליחה לירות בו בשביל לנטרל אותו. בהמשך הפרק, בזכות סיוע מחבריה והידע הטכני שלה, הם מצליחים להתגבר עליו. מבחן זה מציג את הרצון של קרטר להתקבל כחברה שווה בחברה הגברית. אף על פי שנראה לכאורה שהיא נכשלת, שכן היא לא עושה את המהלך הגברי הנדרש מתפקידה כלוחמת שהוא לחסל את האיום, למעשה היא צולחת את המבחן ובסולם הערכים החדש המשותף לקבוצה, היא מצליחה, דבר המובהר לה על ידי אוניל כאשר הוא מדגיש שבהרג של אדם אין שום כבוד.

²⁰¹ http://stargate.wikia.com/wiki/Forever_in_a_Day

²⁰² http://stargate.wikia.com/wiki/Reckoning_Part_2

²⁰³ <http://stargate.wikia.com/wiki/Emancipation> או

Thomasina Gibson, **Stargate SG1 – The Illustrated Companion, Season 1+2**, Titan Books, London, UK, 2001, pp.

20

²⁰⁴ http://stargate.wikia.com/wiki/The_First_Commandment

הכפרה של קרטור מול האל מתקיימת ישירות מול אביה האמיתי. גנרל ג'ייקוב קרטור, שכאמור גידל את קרטור לבדו, מסמל בחייה של בתו את הקריירה הצבאית המוחלטת. הוא האב הדורש, שאיננו מבין את מסע חייה של בתו ואילו היא האשימה במהלך חייה אותו במות אמה, אך סלחה לו, והחלה לפסוע בנתיב דומה לשלו. במידה רבה קרטור מבקשת להיות דומה לאביה מבחינה מקצועית. הוא מסמל עבורה את הפשרות בחיים בין העולם המקצועי/צבאי שלה לבין העולם המשפחתי הנעדר מחייה ומתפקידה כאישה.

המפגש בינם מתקיים בשתי נקודות משמעותיות – הראשונה, כאשר האב גוסס מסרטן והבת באקט מגוון מציעה לו לקבל לתוכו גאולד, בן המחותרת אליו השתייכה ג'ולינר²⁰⁷. מפגש זה מבטא את הכישלון של קרטור בהתרחקות מדמות האב, ואת חוסר היכולת שלה לשחרר אותו מחייה לטובת מסע עצמאי שאינו בצל דמות האב. הכפרה הסופית שלה מולו, מתקיימת רק עם מותו בעת משימה שהם מבצעים יחדיו. האב בשעת מותו מביע בפני קרטור את שביעות רצונו מהדרך בה היא הולכת ומההישגים המקצועיים שלה. בעקבות זאת מבטלת קרטור אירוסין שבעטיים הייתה אמורה לעזוב את תכנית הסטארגייט, ובוחרת להמשיך ולפעול בה²⁰⁸. זוהי **ההתעלות** של קרטור, שמובילה אותה בסופו של דבר לקבל גם דרגות מקצועיות, וגם הכרה ביכולתה כמדענית. בסדרת הספין אוף לתכנית סטארגייט אטלנטיס היא מקבלת תפקיד של מפקדת המשלחת לאטלנטיס²⁰⁹, ובסוף התכנית אטלנטיס, היא מקבלת ספינת חלל לפיקודה²¹⁰. בכך מתגשם **הפרס** המוענק לה באופן סופי ומוחלט. היא זוכה להיות חלק ממקור החיים, מטבור העולם – או בשפת התכנית – קידום בתכנית הסטארגייט עצמה, בתפקידים משפיעים ובכירים.

ג'קסון

שורת הבחינות של ג'קסון משקפות את שתי הקצוות של אישיותו. מצד אחד בחינות המשקפות את רצונו להיות הגבר הלוחם המגן על אשתו ומשיג אותה חזרה, מצד שני הרצון להיות המדען המוצלח בעל ההישגים. ציר זה משקף את הקונפליקט הפנימי באישיותו והמניעים הכמוסים שלו.

שורת הבחינות של ג'קסון מתחילה במסע המחודש שלו. הניסיון הראשון שלו בפרק Children Of the Gods נכשל, כאשר הוא מנסה ל פנות ישירות לאשתו אחרי שזו נהפכה לגאולד ואינה מזהה אותו. הכישלון מוביל אותו לתהות בקול מה יקרה אם הוא יהפוך לפונדקאי לגאולד, מחשבה המתבטלת נוכח המחיר של דחיקה

²⁰⁷ http://stargate.wikia.com/wiki/The_Tok%27ra,_Part_1

²⁰⁸ <http://stargate.wikia.com/wiki/Threads>

²⁰⁹ http://stargate.wikia.com/wiki/Lifeline_%28episode%29

²¹⁰ http://stargate.wikia.com/wiki/Enemy_at_the_Gate_%28episode%29

מוחלטת לשוליים של אישיות ו של הפונדקאי הקורבן²¹¹. המבחן הבא שלו, עוסק בן המדעי של חייו. בפרק The Torment Of Tantalus²¹², מוכרח ג'קסון לוותר על פענוח מאגר ידע משותף לארבע גזעים קדמונים, שכן המשך הפענוח היה מוביל בהכרח למותם של חבריו ושלו נוכח אסון טבע שהכה בכוכב בו הם שוה. ג'קסון אינו מסוגל לוותר על הכמיהה שלו לידע ונלקח בכוח על ידי אוניל. הדינמיקה הפנימית של צוות ה-SG1 היא מה שמוביל למניעת החורבן הסופי שלו במבחן האמור. המבחן הראשון בו מצליח ג'קסון באופן שלם הוא בפרק Fire And Water²¹³, בו הוא נחטף על ידי חי יזר המבקש לדעת מה קרה לבת זוגו, שנרצחה על ידי הגאולד. ג'קסון מצליח באמצעות הידע שלו במיתוסים לגלות לו את הסיפור, לרכוש את אמונו ולחזור בשלום לביתו. המבחן השני בו מצליח ג'קסון הוא בפרק There But For The Grace Of God²¹⁴. במהלכו נתקל ג'קסון בטכנולוגיה (המכונה "Quantum Mirror") המאפשרת לו לנדוד בין קווי זמן חלופיים, ובכך להגיע לאותו הזמן במציאות בה המאורעות אחרים. הוא מגיע למציאות בה הוא איננו חלק מתכנית הסטארגייט, והמסע בסרט הראשון לא התקיים מעולם. כדור הארץ של המציאות החלופית נמצא תחת התקפה מהחלל של הגאולד. המפגש עם המציאות החלופית מעורר בג'קסון את הצד השורד שבו והוא מצליח לחזור חזרה למציאות שלו עם כתובת הסטארגייט ממנו יוצאת המתקפה אל כדור הארץ. זהו המבחן הראשון אותו צולח דניאל בהצלחה, תוך שימוש בתושייה ורצון להיאבק ולהגן על חבריו, חייו ומשפחתו ולא בידע המדעי שלו.

יודגש כי ההצלחה בבחינות אצל ג'קסון לא מספקת את תשוקותיו. בפרק Forever In A Day²¹⁵ מוצג כי ג'קסון פוגש את שארי, שילדה לאפופיס בן הנושא את כל הזיכרונות של כל הגאולד (מנומק בכך שהגאולד מעבירים את הידע שלהם גנטית מדור לדור, בדומה לאינסטינקטים – הנמקה מדעית), ולמעשה הוא יכול להיות המפתח למאבק בגאולד. עם זאת שארי, המשמשת פונדקאית לגאולד, מנסה להרוג את ג'קסון. טיאלק מציל את חייו של חברו, אך הורג את שארי במטרה לעשות זאת. מותה של האישה מציג כישלון לכאורה של ג'קסון לממש את מטרת מסעו. הוא נקלע למשבר שמוביל אותו להבנה שעליו למצוא את הבן ולהגן עליו לטובת כל בני האדם ולמען שימור זכר אשתו.

במידה רבה מסמל המפגש עם שארי את **המפגש שלו עם האלה**. ג'קסון מקיים לאורך התכנית מספר פגישות עם דמויות אלו. המפגש עם שארי מוביל אותו להבנה עמוקה יותר לגבי חייו. הוא צולח את המפגש בשלום

²¹¹ Children Of Gods, DVD, MGM 2009

²¹² http://stargate.wikia.com/wiki/The_Torment_of_Tantalus

²¹³ http://stargate.wikia.com/wiki/Fire_and_Water

²¹⁴ Gibosn Thomasina, **Stargate SG1 – The Illustrated Companion, Season 1+2**, Titan Books, London, UK, 2001,

pp. 52

²¹⁵ http://stargate.wikia.com/wiki/Forever_in_a_Day

בזכותו של טיאלק, ומבין כי הוא צריך להרחיב את המסע שלו, לא רק לעבר הדחפים והרצונות האישיים שלו, אלא למען האנושות רבתי.

פגישות נוספות ו משמעותיות למפגש עם האלה הן עם האת'ור, גאולד ממין נקבה המפתה אותו. היא מסמלת את האלה המענישה; ועם Oma Desala, בריה קדמונית שהתעלתה לקיום אבולוציוני נשגב יותר (Ascended). היא מייצגת את האלה המגנה.

האת'ור²¹⁶ במיתולוגיה המצרית העתיקה היא אלת האלכוהול, מוסיקה, ריקודים, אהבה והפריון. לסדרה היא מגיעה לאחר שצוות ארכיאולוגים מעיר אותה בפירמידה אצטקית במקסיקו לאחר אלפי שנים של שינה, הפירמידה מוצגת ככך נחיתה עתיק והממלכה האצטקית ככזו שהייתה משועבדת להאת'ור בעבר. היא הורגת אותם ומגיעה למפקדת הסט ארגייט במטרה לייצר לעצמה בסיס כוח חדש ולשוב לעוצמה שהייתה לה בעבר כאלה. במהלך הניסיון שלה היא מפתה את ג'קסון והופכת אותו לפילגש ממין זכר שלה באמצעות סימום שלו, במטרה להשתמש בו ליצור צאצאים עבורה, גורל ממנו ניצל בזכות קרטור.

יודגש כי האת'ור לא רוצה להרוג את ג'קסון אלא לעשות בו שימוש לתועלתה, במידה רבה היא בעצם מציעה לו עתיד אחר. האת'ור מייצגת את האם שאינה משחררת את הילד. היא פונה אל תשוקתו האסורה של ג'קסון, ומתרגמת את הרצון שלו להיות אב מגן לצרכיה האישיים והאלימים. היא מקצינה את הדחפים שבו דרך סימום ושיעבוד שלו, ובכך מייצג את המשמעות של כניעה לדחפים הפנימיים שלו. יודגש כי ג'קסון עצמו אינו מסוגל לנצח את האלה בעצמו, אלא בעזרת חבריו. הוא לומד דרכה את משמעות הכישלון במסעו, את השעבוד ואובדן הדעת ובעיקר את המחיר שיידרש לשלם, לו לא יצליח למלא את תפקידו כבעל מגן.

המפגש עם Oma Desala²¹⁷ מציג את העתיד האפשרי עבור ג'קסון. הבריה מגנה על הבן של שארי, וג'קסון

פוגש אותה במקדש, בו מוצגת לו אפשרות ההתעלות. Oma Desala מייצגת מבחינה זו את האם האוניברסאלית שהיא גבול הידע האפשרי. החסד שהיא מציעה לג'קסון הוא התעלות על באמצעות ניצול מוחלט של מוחו ויכולותיו. בעקבות המפגש מוותר ג'קסון על השגת הבן האבוד, ומתחיל במסע למימוש עצמי שלו כמגן – מסע שיתרגם באופן מוחלט את כישוריו כמדען מצד אחד, ומצד שני את כישוריו כלוחם.

הכפרה של ג'קסון עם דמות האל, היא עם גלגול מאוחר של הבן האבוד²¹⁸. הלה מתגלה לג'קסון המבקש ממנו להעביר לו את הידע ברשותו, על מנת שיוכל לנצח את הגאולד. הבן מסרב, ומעניק לג'קסון חזיון המציג את העתיד האפשרי, והשלילי מאוד, במידה ויקבל את הידע המוחלט. עתיד הנובע מפגמים באישיותו של ג'קסון.

²¹⁶ Gibosn Thomasina, **Stargate SG1 – The Illustrated Companion, Season 1+2**, Titan Books, London, UK, 2001, pp. 40

²¹⁷ http://stargate.wikia.com/wiki/Maternal_Instinct

²¹⁸ http://stargate.wikia.com/wiki/Absolute_Power

המפגש עם הבן והחזון גורמים לג'קסון לתרגם מחדש את מער כת הערכים והרצונות שלו. הוא משנה את דרכו ומבין כי ידע מוחלט לא יוכל לסייע לו. הבן האבוד מסמל את האב, המשקף את האילוצים והמורכבויות של תרגום רצונותיו של ג'קסון. ג'קסון מפרח להדמות לחזון שהאב מציע לו, ובוחר להתרחק מהעתיד האמור לו. הוא מצליח בזכותו המפגש עימו להבין לחלוטין את הדרך החדשה בה הוא צריך לצעוד. המפגש האמור מוביל את ג'קסון אל **ההתעלות** שלו. הוא הופך למדען הלוחם המוחלט, ודרכו מובילה אותו להיות חבר שווה ערך ולוחם למען מטרת העל של הצוות – זו המתרגמת מחדש את הסטארגייט ממכשיר שיעבוד על ידי הגאולד למכשיר בעל יכולת השפעה חיובית על העולם. ההתעלות שלו מובילה אותו בהמשך הסדרה לקיום נשגב יותר (Ascending), עליו הוא מוותר, שכן הדבר דורש ממנו להותיר את חבריו ואת מימושו כלוחם מגן מאחוריו²¹⁹.

להבדיל מדמויות אחרות, הפרס של ג'קסון איננו גשמי. **לאורך הסדרה** הוא מוותר פעמים רבות על פרסים כדוגמת ידע אינסופי, עוצמה וחי נצח או בת זוג²²⁰. כאשר הוא מתעלה לקיום נשגב יותר הוא זוכה למגע עם הידע האינסופי, כפי שמבטיחה לו Oma Desala. הוא מוותר על הידע האמור, שכן הדבר דורש ממנו להפנות עורף לתפקידו כבעל מגן, תפקיד שהורחב כאמור למגן על האנושות בעקבות והבחינות אותן עבר, המפגשים שלו עם האלה והכפרה מול האל. עם זאת, כל ויתור מעניק לו תובנה עמוקה יותר ומותיר אצלו ידע כזה או אחר, אותו הוא מתרגם בזכות הכישורים שלו כמדען רב תוש ייה לאמצעי המעניק לו יתרון. בכך מתאפשר לג'קסון לבצע את התיקון הסופי של הסטארגייט. הוא מי שפתח את הסטארגייט בזכות הידע שלו, והוא מי שמצליח בסופו של המסע להפוך בעזרת הידע שלו את הגורל של האנושות והגלקסיה, דרך הסטארגייט.

אוניל

שורת הבחינות של אוניל עוסקת בתפקיד האב אותו הוא שואף למלא – בין אם זה באופן ישיר לבנו המת, ובין אם זה כמפקד האחראי לפקודיו. מבחינה זו אוניל הוא הדמות היחידה האחראית באופן ברור לחיי שאר החברים מתוקף ציפייה חברתית מוגדרת, ולא בשל יחסים חברתיים. המבחן הראשון של אוניל מתקיים בפרק הפותח את הסדרה. הבחירה שלו לנסות ולהציל את סקארה, לגייס את טיאלק ולהתחייב בפניו כי יוכל להציל את האנשים בכלא היא עדות להצלחה שלו במבחן²²¹. בפרק Cold

²¹⁹ http://stargate.wikia.com/wiki/Daniel_Jackson

²²⁰ ראה למשל את הפרקים הבאים: <http://stargate.wikia.com/wiki/Fallen>, <http://stargate.wikia.com/wiki/Threads>

²²¹ **Children Of Gods**, Dir: Allan Lee, MGM, 2009

Lazarus²²², נפגש אוניל עם חייזר הלוּבש את צורת בנו המת . אוניל נדרש לסייע לחייזר לחזור לביתו , מהלך הסמלי לצורך שלו לשחרר את בנו מחייו . השחרור של הבן המת מפגיש את אוניל באופן חד עם הכישלון שלו כאב מגן מצד אחד , ומהצד השני מוביל אותו להכרה בתפקידו כאב מגן לצוות שלו . מבחנים דומים העוסקים בהגנה ושחרור של דמויות הנמצאות תחת סמכותו עוברים על אוניל תדיר . במקרים רבים הוא נדרש להחליט בעבור האחרים , ובכך להציב פתרון חד לבחינה שלו על חשבונם של אנשי צוותו²²³ . הדילמה המוסרית של אוניל מתחדדת ממבחן אחד למשנהו כאשר בשיאים השונים שלה היא דורשת ממנו להעמיד את חייו למען חבריו והאנושות מצד אחד תוך שהוא נעמד ישירות מול מושא המסע שלו – סקארה , הממלא את מקום הבן המת. כך למשל בסוף העונה הראשונה²²⁴ צוות SG1 מסתננים לספינות החלל של אפופיס המגיעות לכדור הארץ במטרה להשמיד אותה לפני המתקפה הסופית . במהלך ההסתננות נפגש הצוות עם סקארה , המצליח לקבל שליטה חלקית על גופו ומסייע להם . עם זאת לאחר מאבק, במהלכו נאלץ אוניל להותיר מאחור את ג'קסון פצוע וגוסס , אוניל מורה לפוצץ את החלליות ובכך להציל את האנושות , אבל להרוג בדרך את הבן המאומץ שאיבד . בפועל סקארה ואפופיס מצליחים להימלט²²⁵ . אך מבחינת הניתוח על פי התיאוריה , אוניל מצליח במבחן שהועמד בו . מבחן משמעותי אחר הוא בפרק The Other Side²²⁶ . הפרק מציג את הדילמה של הצוות רבתי , ואוניל בפרט , בין בחירה לקבלת טכנולוגיה מתקדמת מחברה בה מתנהלת מלחמת חורמה בין שתי קבוצות – אחת הדוגלת באאוגניקה , והשנייה לא . הקבוצה הדוגלת באאוגניקה מציעה טכנולוגיה מתקדמת לצוותו של אוניל , בתמורה למים כבדים שיזינו את הכורים הגרעיניים שלהם ויבטיחו את הניצחון שלהם במלחמה . אוניל בוחר שלא לקבל את ההצעה , וכאשר הקרב מגיע לשיאו צוות SG1 נמלט מהמקום ללא הטכנולוגיה . לפני כניסתם לסטארגייט מבקש מנהיג הקבוצה הדוגלת באאוגניקה לבוא עימם . אוניל מסרב , וכאשר הם מגיעים לכדור הארץ הוא מורה לסגור מיידית את הסטארגייט , ובכך גוזר דין מוות על המנהיג שניסה לעקוב אחריהם . מבחן זה מציג את הבחירה המוסרית המופקדת בידי אוניל ובוחנת מחדש את מידת ההכפפה שלו ל **מערכת הערכים הנבדלת** אותה גזר על עצמו כחלק מפועלו בתכנית הסטארגייט .

²²²Gibson Thomasina, Stargate SG1 – The Illustrated Companion, Season 1+2, Titan Books, London, UK, 2001, pp. 26

²²³ראה למשל The Torment Of Tantalus

Gibson Thomasina, Stargate SG1 – The Illustrated Companion, Season 1+2, Titan Books, London, UK, 2001, pp. 34

²²⁴http://stargate.wikia.com/wiki/Within_the_Serpent%27s_Grasp

²²⁵http://stargate.wikia.com/wiki/The_Serpent%27s_Lair

²²⁶http://stargate.wikia.com/wiki/The_Other_Side

אוניל נפגש עם האלה מספר פעמים במסעו. בדומה לג'יקסון ההיתקלות שלו עם האת'ור מסמלת את האלה המענישה²²⁷. בשונה מג'יקסון, הנבחר להיות בן זוגה של האת'ור, אוניל נבחר לשמש כקצין המבצע ים שלה. זהו ביטוי לעתיד לבוא עליו במידה וייכנע לצרכים האלימים הפנימיים שלו, וסימן למה שעתיד לבוא עליו במידה וייכשל במסעו. האת'ור היא הרוע האבסולוטי מבחינה זו.

מפגש משמעותי נוסף עם האלה, הוא בפרק *A Hundred Days*²²⁸, במהלכו מטר מטאורים נוחת על כוכב לכת בו מבקר צוות ה-SG1. חברי הצוות ממלטים חלק מהתושבים אל הסטארגייט בעוד חלק מהתושבים בורחים לגבעות. אוניל נשאר מאחור להציל את בנה של מנהיגת הכפר. לאחר מטר המטאורים מתגלה כי הסטארגייט נקבר עמוק מתחת להריסות. אוניל איננו מצליח לחפור בסלעי הענק המכסים את השער, ומוצא את עצמו חי עם מנהיגת הכפר והופך לבן זוגה. המפגש עימה, מסמל את התשוקה והרצון לחיים של אוניל. היא האישה שאיבד וזכה בה מחדש בזכות פעילותו למען בנה, שהופך במידת מה לבנו. היא מייצגת את החסד והאהבה הנעדרים מחייו, והיא מפרקת אותו מתחושת אשמה ומאפשרת לו לזכות בשלווה בחיים המשותפים שלהם. עם זאת, כשלושה חודשים לאחר מכן צוות הסטארגייט מצליחים להגיע אליו ולהציע לו לחזור לשירות. אוניל בוחר לעזוב את האישה. מפגש זה מסמל את היכולת של אוניל להתעלות מעל לדחפים הפנימיים שלו. הוא יכול על האבל ועל הרצון באהבה ושלווה, ובוחר במקום חיים של מאבק בהם יקח מחדש את מקומו כמנהיג ואב נוכח לצוותו ובעקיפין לאנושות. החסד המוענק לאוניל, היא התובנה לגבי תפקידו. היכולת שלו להשלים עם הבחירה שלו מעידה על כך.

הכפרה של אוניל מול האל היא מסע ארוך המרומז עליו במספר פרקים. בפרק *Thor's Hammer*, נחשף אוניל למבחן המרמז על דמותו של האל בסדרה. עם הגעת ה-SG1 לכוכב חדש מועברים בדרך לא ברורה (המתגלה כטכנולוגית שיגור) טיאלק ואוניל למבוך בו מוענקת אפשרות בחירה לטיאלק - חיסול הגאולד בבטנו, באופן השומר על חיי הפונדקאי, או שמירה על חיי הגאולד וחיים במבוך עד יום מותו של הגאולד. טיאלק מועבר אל המבוך בשל הזחל שבבטנו, אוניל בשל הניסיון שלו למנוע את ההעברה. בנקודה זו הפרק מתפצל לשתי עלילות המהוות כל אחת מבחן לדמות אחרת. עלילת משנה אחת במהלכה מנסים אוניל וטיאלק, שמסרב לחסל את הזחל שבבטנו מתוך חשש לחייו, לצאת מהמבוך. השנייה היא הבחירה של ג'יקסון להרוס את המנגנון הטכני שמאחורי המבוך – בכך בעצם, הוא בוחר בחבריו לצוות והורס את מה שיכול להיות הסיכוי שלו להחזיר את אשתו אליו ולהפטר מהגאולד שבבטנה. הישרדותו של אוניל במבוך מובילה אותו לגלות מיהו תיור – כביכול

²²⁷ Gibosn Thomasina, *Stargate SG1 – The Illustrated Companion, Season 1+2*, Titan Books, London, UK, 2001, pp. 40

²²⁸ http://stargate.wikia.com/wiki/A_Hundred_Days

אל קדמון אך למעשה מי ששייך לגזע האזג'רד הנאבק בגאולד. הגילוי האמור הוא הפרס שלו על ההצלחה שלו במבחן.

בפרק Thor Chariot, חוזרים חברי SG1 לאותו כוכב, הפעם פלשו אליו הגאולד בעקבות הרס המנגנון שהגן על הכוכב מפניהם על ידי ג'קסון. ג'קסון וקרטר מצליחים למצוא אמצעי ליצירת קשר עם ת'ור, המתגלה כחייזר אפור דמוי אדם, ומודיעים לו כי הגאולד פלשו לכוכב. הוא מופיע עם ספינות חלל, משמיד את הגאולד ונעלם. המפגש המשמעותי ביותר המהווה באופן סופי את הכפרה של אוניל מול דמות האל הוא בפרק The Fifth Race. במהלך פרק זה, אוניל מתממשק בטעות למאגר מידע השוטף את מוחו. הוא נהיה מבריק, הרבה מעבר למה שהוא מצליח להתמודד איתו ומאבד את אחיזתו במציאות. רגע לפני שהוא מאבד את עצמו לדעת, הוא בונה שדרוג לסטארגייט המאפשר לו לחייג אל גלקסיה אחרת – ולמעשה הוא מגיע לכוכב הבית של ת'ור. ת'ור מציל את אוניל, ומודיע לו שהוא עוקב אחרי פעילותו, מרוצה ממנה ומסיק כי בני האדם מתפתחים בכיוון הנכון והם ראויים לתפוס את מקומם בגלקסיה כשוויים. מפגש זה מסמל את האתגר החדש שמציב לאוניל ת'ור כדמות אב.

ת'ור מסמל את האחריות רבת י, את החוקים והידע הנלווים למסע דרך הסטארגייט. הוא ניגוד לגאולד, חזק מהם במידה רבה ומציב את האפשרי העתידי לאוניל. ההגעה של אוניל לכוכב הבית של ת'ור מסמלת את המעבר שלו, באמצעות ידע מדעי המונחל לו במכה אחת, אל העולם המורכב יותר הכולל בו את האתגר החדש המוצב לו. ת'ור הוא האל החנון והרחום המחבק את אוניל לתוכו, אך באותה מידה ברורה לאוניל הסמכות והעוצמה. למעשה אוניל מקבל על עצמו תפקיד של שווה בתיקון השימוש בסטארגייט.

ההתעלות של אוניל מגיעה לידי ביטוי מוחלט בפרקים העוקבים. כאשר דוגמא לכך ניתן למצוא בפרק Nemesis²²⁹, בו פונה ת'ור הגוסס אל אוניל בבקשת עזרה להביס את הרובוטים המשכפלים שעושים שמות בעמו ובחללית שלו. בפרק שלאחריו מתגלה כי האזג'רד, הגזע אליו שייך ת'ור, קראו לחללית הדגל החדשה שלהם על שמו של אוניל, כאות כבוד למסע אותו הוא עשה²³⁰.

הפרס בסדרה לאוניל מופיע בכמה צורות: הוא הופך בסדרה למנהיג, הוא מצליח להציל את סקארה²³¹, מצליח להוביל לניצחון נגד הגאולד, מקבל את הפיקוד על מפקדת הסטארגייט ושולל טכנולוגיות העוזרות לו בדרכו – בין היתר, כלי נשק, חלליות, בסיסים ברחבי היקום וכו'. אך מעבר לכל הפרסים הפרס האמיתי של אוניל הוא

²²⁹ Gibosn Thomasina, **Stargate SG1 – The Illustrated Companion, Season 3+4**, Titan Books, London, UK, 2002,

pp 56

²³⁰ Ibid. pp. 58

²³¹ <http://stargate.wikia.com/wiki/Pretense>

הניצחון של הדרך אותה הוא מוביל כמפקד SG1. הוא מחבר את טבור העולם מחדש בזכות הפעילות שלו כמנהיג ה-SG1. הסדר הבין כוכבי, אופי הפעלת תכנית הסטארגייט, כל אלו הם יציר כפיו של אוניל.

סיכום מהלך החניכה ועד קבלת הפרס

שורת בחינות	טיאלק	ג'קסון	קרטר	אוניל
שורת בחינות	מבחני נאמנות לצוות. מפגשים עם בני משפחה. התמודדות עם אפופיס.	כישלון בניסיון להציל את אשתו. כישלון בהשגת ידע חדש. הצלחה בשימוש בידע שלו. הצלחה במבחן הדורש ממנו תושייה כלוחם.	מבחנים המאתגרים אותה כאישה בחברה גברית. מבחנים המאתגרים אותה כלוחמת. מבחנים המאתגרים אותה כמדענית.	מבחנים הדורשים ממנו להשלים עם מות בנו. מבחני מנהיגות. מבחני מוסר.
מפגש עם האלה	מפגשים עם בנות זוג.	מפגש עם אשתו החטופה. מפגש עם האת'ור. מפגש עם Oma Desala	מפגש עם ג'ולינאר.	מפגש עם האת'ור. מערכת יחסים רומנטית והיתור עליה.
כפרה מול האל	ציפיות מאת המורה הרוחני.	עימות עם הבן האבוד של שארי.	עימות עם אביה.	מפגש עם ת'ור.
התעלות	הרג של שארי כמהלך המבטא את האחריות שלקח על עצמו, חרף המחיר.	הכרה בחולשותיו כאדם ופניה לדרך המשלבת את כישוריו.	השלמה עם מסלול חייה בעקבות העימות עם אביה.	קבלת תפקיד הלוחם וסיוע לת'ור.
פרס	נשק מוחלט המביא חירות לבני עמו.	השתתפות נצחית במסע בסטארגייט	קידום בתכנית הסטארגייט	הצלת סקארה, ניצחון על הגאולד,

התקדמות בסולם הדרגות.		ותיקון השימוש בסטארגייט.		
--------------------------	--	-----------------------------	--	--

בשל אופי הסדרה ככזו המציגה מצד אחד מסגרת על , ומהצד השני עיסוק בסיפורים ספציפיים (פרקים) העומדים בזכות עצמם , סטארגייט מציעה את כל מהלכי החזרה של הגיבור מההרפתקה . ברוב המקרים החזרה לעולם מבוצעת דרך הסטארגייט עצמו. המעבר דרך הסטארגייט יכול להתבצע בניחותא, לאחר השלמת משימה, או שהוא מבוצע דרך **מסע המלטות פלאי** או **הצלה מהחוף**. דוגמאות לשני האחרונים נמצאות בשפע לאורך כל התכנית. לדוגמא ניתן לקחת את הפרק הפותח של הסדרה Children Of The Gods²³² המציג הצלה מהחוף בדרך החזרה של צוות ה-SG1 לעולם. במקרה זה מדובר בטיאלק העורק ברגע האחרון אל צד הצוות ומוביל לשחרורם. דוגמא **להמלטות פלאית** ו**הצלה מהחוף** ניתן למצוא בפרק Small Victories²³³ הממשיך עלילתית את הפרק Nemesis²³⁴. בפרקים אלו מוצג מאבק ברובוטים המשכפלים , קונקרטיית הצוות מתפצל לשניים – קרטור טסה עם ת'ור להציל את כוכב הבית שלו , וטיאלק, ג'קסון ואוניל נשארים בכדור הארץ לחסל את הרובוטים המשכפלים שבכדור הארץ. אחרי שורה ארוכה של פעילויות , המעידות על הכישרים יוצאי הדופן של כל אחד מחברי הצוות הם נדרשים לה ימלט. קרטור נדרשת לשלב בין היכולת הצבאית שלה למדעית על מנת להשמיד את הרובוטים הרודפים אחריה בחלליות . אוניל וטיאלק מצידם מגיעים לקצה גבול היכולת הצבאית שלהם, תוך שהם מסתמכים על סיוע מרחוק של ג'קסון המדען המביא את הכישרים הצבאיים שלו למקסימום. רגע לפני שאוניל וטיאלק עומדים להקריב את עצמם לטובת השלמת המשימה קרטור מצליחה לחלץ אותם באמצעות שיגור אל החללית של ת'ור. מהלך זה מציג מקרה של **המלטות פלאית** מצדה של קרטור העוברת מהלך שלם של התמודדות עם הקשיים האישיים שלה בהכרה ביכולותיה כאשת צבא ומדענית ו**הצלה מהחוף** של טיאלק ואוניל.

לנושא החזרה לעולם ושימור האגו של הגיבור , סטארגייט נוקטת בשתי טקטיקות . הראשונה – המחויבות לאילוצים חברתיים/מקצועיים. תפקידם של הגיבורים כאנשי צבא דורש מהם להכפיף את עצמם כל פעם מחדש למערכת והאילוצים שלה . שנית, החשאיות של תכנית הסטארגייט מונעת מהם לקבל הכרה פומבית למעשיהם. הם חוזרים לעולם האמיתי ונדרשים להבליע את הגאווה שלהם ולחיות בצל . הגיבור בסטארגייט לעולם לא חוזר באמת לעולם האמיתי. הוא נותר בצילו של המכשיר, בעולם הצללים של החשאיות, תוך שהוא לא יכול לעולם למעשה (לפחות לא על פי מה שמוצג בסדרה) לספר על מה שעבר עליו . בכך נמנע ממנו מלהפוך

²³² **Children Of Gods**, Dir: Allan Lee, MGM, 2009

²³³ Gibosn Thomasina, **Stargate SG1 – The Illustrated Companion, Season 3+4**, Titan Books, London, UK, 2002.,

pp 58

²³⁴ Ibid. pp. 56

לאדון שני העולמות. ניתן להניח כי החזרה שלהם אל תכנית הסטארגייט והמציאות הצבאית בה הם משרתים היא העולם אליו הם חוזרים. מי מהדמויות שנמצאות במסלול פרופסיונאלי בעולם זה, אכן זוכות להכרה ומסר לגבי שירות, מקצועיות, מחויבות וכן הלאה. אבל דמות כג' קסון לא זוכה לחסד זה. במידת מה הוא **מסרב לחזרה**. ג'קסון אינו יכול לפרסם את הממצאים שלו, אינו יכול לפרסם את הגילויים הארכיאולוגיים שלו ולמעשה הוא "נלכד" בין שני העולמות. הוא לעולם לא חוצה את הסף באופן מוחלט, אלא ממשיך במסע שלו בממלכה הנשגבת שמעבר לסטארגייט כמדען חוקר.

היחיד שכן עומדת בפניו האפשרות של חזרה לעולמו האמיתי הוא טיאלק. עם זאת הוא בוחר שלא לחזור לבני עמו ולקבל תפקיד של מנהיג, אלא להישאר בתכנית הסטארגייט²³⁵; זאת נוכח פלישת ה- Ori, בעונות האחרונות לשידור הסדרה. אי חזרתו של טיאלק איננה מונעת ממנו להפוך לאדון שני העולמות. הוא מבקר את בני עמו, מסייע בידם, אבל מוותר על תפקיד פעיל כמנהיג. בכך הוא מקבל את התפקיד שגזר על עצמו כאב מגן, ומותיר את "ילדיו" להתפתח כרצונם בסביבה המוגנת אותה יצר.

אוניל	קרטר	ג'קסון	טיאלק	
				החזרה
	חציית הסף חזרה. קיימת שניות לגבי תפקיד אדון שני העולמות, נוכח התייב המקצועי/צבאי בו הם פוסעים והחשאיות האופפת אותו. המסר לגבי ההישגים לא מועבר לכלל האנושות, אלא רק לחברי תכנית הסטארגייט וההנהגה.	סירוב לחזרה. חיי נדודים ומחקר בממלכה הנשגבת שמעבר לסטארגייט.	אדון שני העולמות – מסרב להיות מנהיג פעיל לבני עמו וממלא באופן פעיל את תפקיד האב המגן.	

²³⁵ [http://stargate.wikia.com/wiki/The_Fourth_Horseman, Part 2](http://stargate.wikia.com/wiki/The_Fourth_Horseman,_Part_2)

המסר הערכי לצרכני המיתולוגיה של המהלך הקמפבליאני

סטארגייט מייצרת מסר חד משמעי של אחריות . הן הגיבורים מכדור הארץ והן טיאלק נדרשים להכיר בעצם חזרתם אל מפקדת הסטארגייט בכך שהאחריות שלהם לא נגמרת לעולם . הם תמיד ימלאו תפקיד פעיל בפעילות מעבר לסטארגייט ולעולם לא יוכלו לחזור לשגרת חייהם . מקורה של אחריות זו נובע מהחזון הטכנולוגי אותו סטארגייט מבליטה . טכנולוגיה בסטארגייט היא כלי וכוח שאיננו ניטראל . טכנולוגיה בסטארגייט משרתת אידיאולוגיות שונות המנהלות מאבק מתמיד אחת מול השני יה. אך בשונה מסדרות מדע בדיוני אחרות, סטארגייט, בשל המיקום של התכנית בהווה מדומיין , מייצרת שיח לגבי האפשרי ברגע נתון , תוך שהיא מציגה שלוש גישות שונות לטכנולוגיה, כפי שיפורט בהמשך²³⁶.

כלפי צרכני המיתולוגיה המסר עוסק בשאלת הנוכחות של הטכנולוגיה וקיומה . זהו מסר הגו רס כי לא ניתן להניח לטכנולוגיה . קיימת אחריות מתמדת ובלתי פוסקת בנוגע לשימוש בה . גם אם היא שחררה אותנו ואפשרה לנו לממש את הפוטנציאל במלואו – לדוגמא קרטור ואוניל ; גם אם היא נתנה לנו לממש את רצונותינו הגדולים ביותר כטיאלק , הרי שאנו תמיד במסע ארוך אחרי הידע הנוסף . זהו מסע שבמוקדו עומדת דאגה האם ינוצל הידע לרעה וכיצד. מבחינה זו עוסקת הסדרה ב "Technological Understanding Of Being". המפגש עם הטכנולוגיה מייצר שיח מהגישות הבאות: אוטופיה טכנולוגית, תועלתנות טכנולוגית ודטרמיניזם טכנולוגי. השיח לגבי האוטופיה הטכנולוגית חוזר בפרקים שונים בסדרה , תוך שהוא מבליט את הדיסטופיה האפשרית במידה והגיבורים לא ידעו לעשות שימוש נכון בידע הנצבר אצלם²³⁷. השיח לגבי התועלתנות הטכנולוגית עוסק במידת השימושיות של טכנולוגיה משני צדדים – כיצד היא נוצרת וכיצד עושים בה שימוש. המשימה של צוות הסטארגייט היא להשיג את הטכנולוגיה שתוכל לעזור אנושות באתגרים שלפניה . המדד לשיפוט ההישגים שלהם הוא תועלתני . מבין חברי הגיבורים , ג'קסון מסנגר תדיר על השגת ידע לשם השגתו , אך הוא נחשב לחריג²³⁸. הדטרמיניזם הטכנולוגי בסטארגייט קובע כי טכנולוגיה היא כוח נוכח שאין להכחישו המעצב את ההיסטוריה האנושית . הסדרה מציגה התנגדות למצבים קונקרטיים בהם טכנולוגיה יכולה לשמש ככוח משחית ובעייתי , אבל היא לא מערערת על התפקיד הדומיננטי שטכנולוגיה משחקת בחברה אנושית .

²³⁶David Whitt and John Perlich. (ed.) (2008), **Syth, Slayers, Stragates + Cyborgs – Modern Mythology In The New Millenium**, New York, USA, Peter Lang Publishing, Inc, pp. 85-86

²³⁷Ibid. pp. 81-82.

²³⁸Ibid. pp. 82-83

שימושים שונים בטכנולוגיה, גם באופן לא מודע, מייצרים שרשרת אירועים המקדמים את עלילת הסדרה. הרצון האלוהי מוחלף בדטרמיניזם טכנולוגי הקובע את מהלך המאורעות.²³⁹

צוות ה-SGI משקף לצרכני המיתולוגיה את הערכים והאפשרויות הגלומות בשימוש במדע וטכנולוגיה. השימוש בדמויות המפתח האמורות - האישה, הלוחם, המדען והזר - והערבוב המתמיד בינם מבחינת אופיים, מייצר לנו את השאלות בנוגע לאופן הראוי לפעול ביחס לטכנולוגיה והאפשרויות שהיא מייצרת. תמהיל הדמויות והגיבורים מייצר שדה רחב של תשובות לגבי מצבים שונים שבמוקד שלהם עומדות טכנולוגיות שונות – לטוב ולרע.

מסרים ערכיים נוספים בסטארגייט עוסקים בשאלות של חירות, כיבוש וקולוניאליזם, אתאיזם, מגדר וגזע. האינדיבידואליזם של הדמויות, השאיפות האישיות שלהן – כל אלו קשורים בצורה כזו או אחרת לשאלות הללו, כאשר הקו המאחד החוזר בכל הנושאים היא שאלת החירות. חירות זו היא הפריזמה דרכה שופטים גיבורי סטארגייט את העולם. אמנם הדבר לא מוגדר במשימה של הצוות, אך סוגיה זו חוזרת בפרקים שונים שוב ושוב. גיבורי הסדרה תובעים את החירות ליחיד ולקבוצה אליה הוא שייך. זו חירות הקוראת להגדרה עצמית, חופש בחירה, שוויון זכויות, חופש מחשבה וכן הלאה, כלומר זוהי חירות במובן של זכויות הפרט הליברליות. הטכנולוגיה היא אמצעי לשחרור שאמור להוביל לבחירה בחירויות אלו. דוגמא לכך ניתן למצוא בפרק בו צריכה אומת הג'אפה, שהשתחררה מהשעבוד של הגאולד, לבחור בצורת שלטון ולאחר עימות פוליטי פנימי היא בוחרת בדמוקרטיה ייצוגית, על פי המודל האמריקאי, ולא בשלטון מבוסס קסטות פטריארכאלי, כפי שמוצע על ידי גורמים מסורתיים בה.²⁴⁰

דמותה של קרטור מסמלת שאלות לגבי אידיאלים מגדריים, שאלות שהמפתח לפתרון מצוי במסע שלה. לאורך הסדרה נחקר מעמדה כאישה מזוויות שונות – כמשחררת, כמאהבת, כמי שמצופה למלא תפקידים מסורתיים. זכות הבחירה היא האלמנט המכריע אצל קרטור. למרות שהיא לא מגשימה את האידיאלים הנשיים המסורתיים, למרות שהיא לא משחררת את כל הנשים ביקום, היא עדיין בוחרת את עתידה בעצמה ומובילה למצב בו נשים יכולות לבחור את גורלן.

אתאיזם וקולוניאליזם מזוהים בתכנית אחד עם השני. הגאולד מתייחסים לעצמם כאלים עלי אדמות, במטרה לבסס את שליטתם. האזגרד מציגים את עצמם כאלים כאקט הגנתי על בני חסותם, בני האדם ברחבי הגלקסיה. לקראת סופה של הסדרה Ori- פולשים במסגרת מסע צלב שמטרתו להרחיב את שליטתם

²³⁹ Ibid. pp. 84-85

²⁴⁰ <http://stargate.wikia.com/wiki/Stronghold>

לגלקסיית שביל החלב . בעוד שאין הצהרה חד משמעית נגד דת , הרי שסטארגייט מקיימת קריאה מתמדת לחופש בחירה, בין אם זה חופש לבחור את אמונתך ובין אם זה חופש לבחור כיצד לחיות את חיך . דמותו של טיאלק מסמלת שאלות לגבי גזע בעקבות האחרות שלו כג 'אפה וצבע עורו השחור . הוא הזר העובר לגור במפקדת הסטארגייט , ובכך מכניס את האחרות לתוך העולם ההגמוני של הסטארגייט . מהלך ההתמודדות איתו , קבלתו כחבר שווה ונאמן בזכות קבלתו המוחלטת את המרות והתנאים של מפקדת הסטארגייט, היא המסר הערכי בן וגע לזר . הזר בסטארגייט הוא לגיטימי ואפשרי , כל עוד הוא מקבל את הכללים המוסכמים . כללים אלו לא בהכרח מתכתבים עם דפוסי שליטה וניצול – במקרים רבים הזר נתפס כשווה ערך ולעיתים אף כשחקן חזק יותר . השאלה, כפי שלמשל מדגימה קבוצת הטוקרה (הגאולד שנאבקים למען הפסקת השעב וד), מתחילה ונגמרת בכללים מוסכמים של הכרה בשוויון ההדדי של הצדדים וזכות הבחירה, שאלת החירות . מסר זה מועצם בפרק בו סקארה משוחרר מהגאולד שבו – במוקד הפרק עומדת השאלה האם יש זכות בחירה למי שהאחר בחר לתפוס אותו כנחות ממנו במידה והאחר מסוגל לכפות עליו תפיסה זו²⁴¹ .

²⁴¹ <http://stargate.wikia.com/wiki/Pretense>

ה-NOVUM בסטארגייט וההשפעה שלו על המסר לצרכן המיתולוגיה

כאמור, במוקד הסדרה עומד ה-Stargate²⁴² עצמו, החפץ שדרכו מתאפשרת התנועה מכדור הארץ החוצה. הסטארגייט הוא חפץ טכנולוגי השובר את המרחב והזמן הקיימים. הוא מכשיר טכני, הנשען על טכנולוגיה מתקדמת המפוענחת מדעית ככל שהסדרה מתקדמת. בהיסטוריה של התכנית הוא הומצא על ידי מדעני גזע קדמון מתקדם הקרוב לבני האדם. השימוש בסטארגייט מתאפשר הודות לחקר מדעי, בעיקר בזכות הממצאים של קרטור. הוא חידוש טכנולוגי המנומק על ידי מתודה מדעית. מבחינה זו הולם הסטארגייט את ההגדרה של סובין את ה-Novum.

האלמנט המכונן בעלילת התכנית הוא היכולת לעשות שימוש בטכנולוגיה הגלומה בסטארגייט. הדמויות הראשיות שולטות בסטארגייט שלהן באופן מוחלט ומונעות את הגישה אל כדור הארץ דרכו על פי החלטה. בכך מובדלים תושבי כדור הארץ בכלל ומפקדת הסטארגייט בפרט משאר העמים והדמויות המופיעים בסדרה. בידול זה מאפשר להטעין את התכנית בשאלות המרכזיות שהיא עוסקת בהן באמצעות הדמויות: חירות, המדע וטכנולוגיה בשחרור האדם ואחריות. קונקרטיה הסדרה עצמה כוללת פרקים העוסקים בביטויים שונים של נושאים אלו, זאת דרך פריזמות שונות כמציאות וי רטואלית, אנדרואידים, אבולוציה, אוטופיות ודיסטופיות, הורות, מגדר, גזע וכן הלאה. הפרק הפותח את הסדרה הוא אקספוזיציה לשאלות הללו במקביל: הצוות המגובש סביב הסטארגייט מבטא את הנושאים העיקריים, כפי שהוצג בחלק העוסק בדמויות עצמן; המדע הוא שפותח את השער ליקום ומאפשר את השימוש בו והניתוח של השפה וההיסטוריה מאפשרים להבין את המכשיר; ההיתקלות בגאולד מציגה את שאלת החירות; ההצטרפות של טיאלק מצייגה את נושא הזר והחירות; המחויבות לשחרור של שארי וסקארה, אחיה, מציגה את שאלת החירות והאחריות מהזווית ההורית; יתרה מכך, הסטארגייט עצמו כמכשיר טכנולוגי מהווה מוקד מרכזי בהגדרת המשימה של הצוותים העושים בו שימוש – להשיג טכנולוגיות זרות ומתקדמות במטרה להגן על כדור הארץ. השימוש בסטארגייט הוא תנאי על מנת לממש מטרה זו²⁴³. הסטארגייט עצמו הופך בשלבים מאוחרים של התכנית גם למכשיר מסע מורכב יותר מאשר פתח מכוכב לכוכב. בנסיבות פיזיקאליות מסוימות הוא הופך למכשיר מסע בזמן, מכשיר למעבר בין גלקסיות, נשק, מקור אנרגיה וגוף בעל השפעות על הסביבה. מכאן שהוא מאפשר גמישות עלילתית שקשה למצוא בדרך כלל בסדרות מדע בדיוני²⁴⁴.

²⁴² <http://www.gateworld.net/omnipedia/technology/s/stargate.shtml>

²⁴³ M. Keith Booker, **Science Fiction Television**, Preger Publishing, Connecticut, USA, 2004, pp. 179

²⁴⁴ Ibid. pp. 178

הניצול של טכנולוגיה ואופי השימוש בה, כמו גם האפשרויות הגלומות בה לגבי המחר והמשמעויות המוסריות של שימוש זה משולבים לאורך כל עלילת סטארגייט. היא נוכחת באמצעות ה- Novum עצמו ובאמצעות המפגשים שהוא מזמן עם התרבויות השונות. תרבויות אלו נופלות לעיתים קורבן ליוהרה והסתמכות היתר שלהן על הטכנולוגיה המתקדמת שלהן. אחת הדוגמאות הבולטות הן ה- Asgard, שנאבקו במשך שנים בגאולד אבל בסופו של דבר נפלו קורבן לרובוטים המשכפלים את עצמם, אותם פיתחו ה-Asgard.²⁴⁵ בפרקים שונים מובע תסכול של חברי ה- SG1 והנהגת כדור הארץ מהסירוב של תרבויות מתקדמות לחלוק איתם את הטכנולוגיות שלהן ו לסייע להם. הסירוב מנומק בשל העדר מוכנות מוסרית לעשות שימוש בטכנולוגיות הללו לתועלת ולא להרס.²⁴⁶

האם ה- Novum הוא לא יותר מאשר אמצעי או שאולי הוא העיקר ב ניתוח ההתפתחות הסדרה סטארגייט SG1? ניתן לנתח את העלילה של סטארגייט תוך השענות מוחלטת על ה- Novum בלבד. השימוש בסטארגייט, אופי ההתייחסות אליו וכיוצא בזאת. אבל בחינה זו יש בה מן החסר. בחינה מדוקדקת של הדמויות הפעילות בסדרה מבהירה כי בעוד שה- Novum הוא מרכזי בה, הרי שהיא לא מתחילה ונגמרת באופי השימוש בסטארגייט עצמו. הוא נתפס ומשמש כאמצעי בלבד, והדגש בעלילה הוא על ההתפתחות של הדמויות עצמן, זאת גם מהזווית של הדמויות, וגם מתוך ניתוח של העלילה רבתי²⁴⁷. חרף האמור לעיל, צריך להדגיש כי ללא הסטארגייט אין הצדקה לתכנית ואין בידול שלה מיצירות מדע בדיוני אחרות. על כן יש לתפוס את ה- Novum כאמצעי מכונן המגדיר את המסגרת העלילתית ומניע אותה, אך לא הפריזמה הבלעדית לניתוח הסוגיות השונות בתכנית. מבחינה זו דווקא ניתוח של המהלך המיתי באמצעות קמפבל יכול לספק תמונה שלמה יותר.

²⁴⁵ Ibid. pp. 181

²⁴⁶ Ibid. pp. 182

²⁴⁷ Ibid. pp. 182-183

סיכום – האם מדע בדיוני כז'אנר מייצר לנו שפה מיתית חדשה?

ויכוח ה-Two Cultures מעיד על הצורך בשיח חדש שיתרגם את הידע הקיים למערכת בעלת משמעות לחייו של היחיד. מערכת שתעניק לו סדר בעולם, סולם ערכי לשפוט את חייו ותחבר אותו להוויה הקולקטיבית. בשונה ממערכות מיתיות הנשענות ו/או שיצרו מסורות קיימות מוסדיות, המדע לא ייצר כנסייה העושה שימוש בידע המדעי לטובת הנחלת מערכת ערכית בצורה מסודרת. כנסיית המדע אותה תיאר Knight, הינו גוף המתיימר להיות נטול מושא ערכי. העולם המדעי אליו דרש Snow את הרצאתו הוא עולם המביא את הידע וחוקר אותו תוך שימוש במתודה מוסכמת. האם החברה התעשייתית הנשענת על התפתחות מדעית ירשה את מקומה של הכנסייה בהנהרת העולם? האם כאשר מוסדות תקשורת ההמונים, חברות הבידור והתוכן ואולי אפילו חברות טכנולוגיה, מקדמים סיפורים המקדשים את ה-Novum ומייצרים פריזמה ששורשיה טכנולוגיים, הם לא פועלים למעשה לטובת יצירת מסגרות לארגון חייו של אדם על בסיס הידע הקיים בחברה? להבנתי - כן.

כפי שהוצג במהלך עבודה זו, השילוב בין אמצעי תקשורת המוניים, קפיטליזם ושיטת הזיכיון יצרו כלי עוצמתי להפצת סיפור תוך שמירה על מסגרת התפתחותית רלוונטית בהתאם לדרישות צרכן המיתולוגיה. כך, בדומה להנחלת סיפורי מיתולוגיה עתיקים ממספר למספר, שומר הזיכיון על הגרעין הסיפורי בכל מדיה, ומפיץ אותו תוך שימוש בכל אמצעי ההפצה של תכנים בימינו. הרקע התרבותי של כותבי היצירה, לצד שיקולי רייטינג²⁴⁸ בהם מובא בחשבון העניין של הקהל הרחב, מייצרים עיסוק מתמיד בשאלות תרבותיות רלוונטיות. כך עולה שבדומה לסיפורי המיתולוגיות השונים, שעסקו בעניינים שהטרידו את צרכניהם בתקופה ספציפית, כך גם עלילת סדרות כסטארגייט וסדרות מדע בדיוני אחרות בהשלכה, עוסקות בנושאים המעניינים את הקהל אליו הן פונות. הן מארגנות מחדש את המציאות על בסיס הארכיטיפים אותם מציין קמפבל (הזמן, החלל, האלה הגדולה, עץ החיים, הגיבור ועוד) ונותנות להם פירוש עדכני. בכך הן מציבות מסגרת סיפורית הרלוונטית לידע אותו מעניק המדע לעולם, תוך שהן מקפידות לעדכן את הסיפור על פי דרישות הקהל. בכך נשמר הרזוננס המיתי אותו הגדיר גרנייר.

תפקיד המספר והמחנך שהיה שמור לשאמאנים, כנסיות, מוסדות או מורים רוחניים אחרים, מועבר בהדרגה לאמצעי תקשורת ההמונים המפיצים את הסיפורים. סיפורים אלו מפרשים את הידע ומציעים אפשרויות

²⁴⁸ רייטינג – אחוז של הפוטנציאל הכללי של קהל צרכנים הבוחר מדיום כזה על אחר. בעולם התקשורת משמש הרייטינג למדידת מספר משקי הבית הבוחר כי מכשירי הטלוויזיה/רדיו שלהם יכוונו על ערוץ/תחנה מסוים/תחנה מסוים ולמשך זמן מסוים. בתחום המדיה המודפסת מושג הרייטינג דרך סקרים בנוגע לכמות הקוראים בפועל של עיתון/מגאזין, ולא על בסיס התפוצה המדווחת של העיתון.

ותמונת עולם המתעדכנת תדיר . מבחינה זו מקובלת הנחתו של קמפבל כי אנו נמצאים בתקופה בה המערכות המיתיות המנופצות אכן קיימות סביבנו . עם זאת, בשונה מגישתו , שעל פיה היחיד יכול לבחור לעצמו את המערכות המיתיות המנותצות אליהן הוא מתחבר , נראה כי קיימים סימנים לארגון מחדש וצמיחתן של מערכות המתאימות לחברה של עידן המדע . אלו מערכות המבטאות את שדות הידע הקיימים והשאלות הערכיות הנגזרות מהן . מבחינה זו מדע בדיוני משמש כמסגרת המבטאת את הידע ואת שאלות אלו .

כפי שהוצג ניתן למצוא את המהלך של ה-Monomyth גם בסדרת מדע בדיוני כסטארגייט . המהלך בסטארגייט מבליט את הדילמות הערכיות ואת המשמעויות הקיימות בחברה השמה את יהבה על טכנולוגיה מצד אחד , ומצד שני באה לקדש את החירות האישית . ה-Novum, כאמצעי מארגן ומכוון במדע בדיוני , מייצר דיון אודות טכנולוגיה, דיון שעומד במוקד המדע בדיוני . עם זאת, הדילמות והמשמעות בעבור היחיד ותהליך ההזדהות עם המהלך הפסיכולוגי שעובר עליו , במסגרת ההתמודדות שלו עם הקונפליקטים שמבטאת חברה זו כפי שהם מובאים דרך הגיבורים , לא יכולים לבוא לידי ביטוי על ה-Novum לבדו . המהלך של ה-Monomyth ממלא את החלל ומייצר את מלוא האפקט של הסיפור . ה-Monomyth בסטארגייט מטעין את העלילה ברלוונטיות ומשמעות ליחיד הצופה בה . התפוצה הרחבה של התכנית והפופולאריות שלה מעידות על ההצלחה שלה בגזרה זו . השימוש בכלים אותה מציעה התיאוריה של קמפבל מעניק יכולת ניתוח עמוקה לגבי המשמעויות הנוספות של סיפור הכולל מסע של גיבורים .

אם כך האם סטארגייט עומדת לבדה כשפה מיתית חדשה ? לא . עבודה זו מצדדת במידה רבה בגישתו של גרנייר ונראה כי עדיף להשליך מסטארגייט אל מדע בדיוני רבתי . סטארגייט כסדרה מהווה עדות לדפוס מיתי רחב היקף המקדם עולם ערכים מסוים מאוד , המתאים לחברה ממנה הוא צמח . הערכים המקדשים את החירות ואת הטכנולוגיה הם ערכים של חברה מערבית , קפיטליסטית, שצמחה לאחר המהפכה המדעית ומתמודדת עם שאלות מימוש הערכים שלה . גיבורי מדע בדיוני, כאלו המוצגים בסטארגייט , מבטאים את הדילמות הנגזרות נוכח מצב זה . אמנם ניתן למצוא את כל המאפיינים של מיתולוגיה בסטארגייט, וכפי שהוצג בניתוח המהלך המיתי – ניתן לנתח את מסע גיבורי הסדרה באופן זהה לזה של דמויות מיתולוגיות ; אך לשם הזהירות עדיף לסייג כי ה יצירה כוללת נקודת מבט מיתית , אותה זיהה גם קמפבל ביצירות אחרות , כדוגמת Star Wars של ג'ורג' לוקאס²⁴⁹ . מבחינה זו נראה כי עדיף לצדד בגישתו של גרנייר כי קשה ואי אפשר לסמן יצירה בודדת או ז'אנר בודד כמיתולוגיה . עדיף להסתכל על מכלול הסמלים אותו מייצר המפעל התרבותי ו להתייחס אליו

²⁴⁹ Campbell J. and Bill Moyers. **The Power of Myth**, CD, Penguin/Highbridge, 2001, CD #2, Track 20

כמיתולוגיה. מבחינה זו למדע בדיוני שמור מקום של כבוד כזו 'אנר המייצר דיון ייחודי וברור אודות טכנולוגיה, מדע והדילמות הערכיות המושפעות מהן.

ביבליוגרפיה

1. Baldick Chris., **In Frankenstein's Shadow: Myth, Monstrosity, and Nineteenth-Century Writing**, Clarendon Press, Oxford, UK, 1987
2. C.G Jung, **Modern Man In Search of Soul**, Routledge Classics, London, UK, 2002
3. David Knight., **Science And Spirituality – The Volatile Connection**, London, Cromwell Press, UK, 2004
4. David Whitt.and John Perlich. (ed.) (2008), **Syth, Slayers, Stragates + Cyborgs – Modern Mythology In The New Millennium**, New York, USA, Peter Lang Publishing, Inc
5. Hillegas M.R, "The literary background of science fiction", in Parrinder P (ed.) . **Science Fiction – A Critical Guide**, Longman inc, NY, USA, 1979,
6. Joseph Campbell, **The Hero With A Thousand Faces**, Novato, California, USA, 2008 (1949).
7. M. Keith Booker, **Science Fiction Television**, Preger Publishing, Connecticut, USA, 2004
8. Robert Scholes, Eric S. Rabkin, **Science Fiction : History, Science, Vision**, Oxford University Press, New York, 1977
9. Sartor R. (ed.), **Joseph Campbell On Myth & Mythology**, University Press Of America, NY, USA, 1994
10. Seid Michael, Dave Thomas, **Franchising For Dummies**, Wiley Publishing Inc. Hoboken, NJ, USA, 2006
11. Slusser G.E & Rabkin E.S, **Intersections – Fantasy and Science Fiction**, Southern Illinois University Press, USA, 1987

12. Snow C.P, **The Two Cultures**, Cambridge University Press, UK, 2008
<http://quod.lib.umich.edu/cgi/t/text/text-idx?c=acls;;idno=heb93176>
13. Stephen Gerringer, **The Mythology of Archetypes**. Joseph Campbell Foundation, USA, 2006
14. Stephen Gerringer., **Movies: The Medium for Myth**, Joseph Campbell Foundation, USA, 2006
15. Suvin D., **Metamorphoses Of Science Fiction**, Yale University Press, USA, 1979
16. Thomasina Gibson, **Stargate SG1 – The Illustrated Companion, Season 3+4**, Titan Books, London, UK, 2002, pp 78
17. Thomasina Gibson., **Stargate SG1 – The Illustrated Companion, Season 1+2**, Titan Books, London, UK, 2001

81. יונאי ח., **סיפורת המדע הבדיונית כז'אנר פופולארי מתמסד**, חיבור דוקטורט, 1990

91. שגיב-נקדימון ע., **מדע בדיוני בישראל**, חיבור MA, 1999

02. שלי מ., **פרנקנשטיין**, פן וידיעות אחרונות, תל אביב, 2005 (1831)

הקלטות אודיו:

1. Campbell J. and Bill Moyers. **The Power of Myth**, CD, Penguin/Highbridge, 2001

וידאו:

1. **Children Of Gods**, Dir: Allan Lee, MGM, 2009
2. **Stargate – Directors Cut**. Dir: Emmerich R and Delvin D, Momentum Pictures, USA, 1994 (2001)

3. **The Power Of Myth - The Heroe's Adventure**, Perf: Joseph Campbell, Bill Moyers,
1988

1. <http://community.stargateworlds.com>
2. http://home.austarnet.com.au/petersykes/topscifi/lists_tv.html
3. <http://stargate.wikia.com>
4. <http://www.gatecon.com/>
5. http://www.gateworld.net/interviews/myth_maker_part_23.shtml
6. <http://www.gateworld.net/omnipedia>
7. <http://www.multichannel.com/article/CA6332083.html>
8. <http://www.syfy.com/stargate>

Abstract:

This paper examines whether science fiction can be considered as a mythology which addresses science in whole, the scientific project, and the opportunities it offers for modern society. Throughout the paper the boundaries of science fiction are examined and defined, Joseph Campbell's Monomyth theory and Darco Suvin's Novum theory are presented as well as the idea of franchise. The paper examines a science fiction franchise via these issues. The paper is within the fields of literature, philosophy of science and comparative mythography.

Tel Aviv University

The Lester & SallyEntine Faculty of Humanities

Cohn Institute for History

and Philosophy of Science and Ideas

Science Fiction as the Mythological Aspect of the Scientific

Project of the 19th&20th century:

**Do Science-Fiction protagonists can be considered as
mythological characters conducting a monomyth?**

A reading in Stargate using Joseph Campbell theory

Thesis submitted for M.A. Degree

By

Nimrod Dweck

Under the supervision of

Prof. Elana Gomel

Date:

September 2009