

נילון 02, פברואר 2014

לונדון מהשנה

פאנזין אנימה, מנגה ותרבות אוטאקו

חלק שני בסדרת המאמרים
**על העולם הבא
בפולקלור היפני**

(עמ' 16)

מחפשים לגלות
משהו חדש
על התחריב?

טוקוסאטסו (עמ' 14)
נערות קסומות (עמ' 18)
קוביות ויזואליות (עמ' 20)

ביקורת

בלובליין (עמ' 23)
לייב אקשן

נערת הזהב (עמ' 24)

עליתן של דמויות
נשיות חזקות
באנימה? (עמ' 8)

מחיר 25 ₪

(לטובות גרסת הדפוס בלבד).

הדף הראשון



0 8000059002 2
דאנאקוד 59002-800

השער צויר על ידי אנטה קרפל

דבר העור

אם יש דבר אחד שלמדתי לאורך השנים מקהילת האנימנגה הישראלית, זה שהפעם השנייה היא המצינה את האתגר האמיתיפני כל מי שמנסה למסד דבר מה חדש, הרוצה ליצור משהו מתמשך ובעל השפעה. במובן זהה, "בועת מחשבה" על צוותה המגוון והצומח הינו יוצא מן הכלל, והעיכוב בהוצאה גיליוון זה הוא הוכחה לכך.

עם זאת, התכנים שמצאו בסופו של דבר את דרכם אל עמודי הגילוון מספקים הוכחה לא פחות משמעותית לטעם הרוב במאיצ' שהושקע כדי להביאו לידיים. בין הפינות הקבועות והקלילות יותר שפותחות את הנילין, לבין הביקורות השונות שסגורות אותן תחולו למצוא מאמרי דעה הנוגעים בסוגיות כמו יציגן של נשים חזקות באנימה בהווה (של מעין פריאל), או במקומה של היסטוריה במדיוםים של האנימציה והקומיקס הפנימי (של שירן איבנץקי). בצדדים להם נמצאים מאמורים וסקוטים זורם תומך לדורא על תחומי עניין נפוצים פחות של התהביב בארץ – נובלות ויזואליות (של לינה ציגנוב) ועולם הטוקוסאטסו (של לייד בר שלטונ), בין השאר.

יחדי, כל התכנים הללו הם צעד קטן ראשון (או שני?) בדרך למימוש המטרות המenchות שהציבתי ל-"בועת מחשבה" – הרחבת והעמקת השיח הקהילתי על תחומי העניין המשותפים בתהביב, תוך חיבור העיסוק והשיח לקונטקט קיום היום-יום שלנו, כמעריצי אנימנגה ישראליים ולקונטקט קיום הפנימי, מקור היוצר והمكان של התוכן המרכיב את תחום העניין שלנו.

בהקשר זה אפשר להזכיר גם כי גיליוון זה רואה אור בסמוך לכנס הארוקון 2015, בו צפוי להתקיים פאנל של צוות המגנון אשר יעסוק בנושא מגינונים, תוכן, קהילה והחוט המקשר בינם. פרטיהם נוספים עשויים למצוא בעמוד הפייסבוק של המגנון. נשמח לראותכם בפאנל.

הארות, הערות, רעיונות, הצעות להגשת תוכנים ושאר יוזמות ניתן לשלווח לתיבת המערכת או כהודעה פרטית בעמוד הפייסבוק הרשמי של המגנון.

עתה, כתמיד –

קריאה מהנה!

ଓসାକା ଅକ୍ରାଇ

ליצרות קשר:

tb.fanzine@gmail.com  "בועת מחשבה" 

**כותבים על אנימה, מנגה ותרבות
האוטאקו במסגרת בלשוי?**

**יצא לכם להעביר הרצאה על התחום
בעבר ומחפשים במה חדשה?**

**עורכים גרפיים שמחפשים אתגר
חדש בעשייה קהילתית?**



"בulet Machshana"
פאנזין האנימה המתחדש
מחפש אתכם!

פניות יש לשלוח לדוא"ל - TB.Fanzine@gmail.com

תוכן עניינים

צורות המגזין

עורך ראשי

אופאקו אקראי

צורות רפואייה

ח פרלמן
אניטה קרפל

עריכה לשונית

لينה ציננוב
קטייה זלטוב

צורות תכניות

שירן איבניצקי
עדין "בוקי" אנמי
ニア אשל
ענן ניבסן
אורן מרקובייז
لينה ציננוב
מעיין פריאל
МИתיר פשקר
בוריס רודמן
לייעד בר שלטן

4

פינת חדשות | ניא אשל ומיתר פקשר
פינת קומיקס | ענן ניבסן

5-6

Booki's Eye On Seiyu | עדין "בוקי" אנמי

מאמרים וכתבות

8-9

נשים חזקות באנימציה יפנית - אמת או מיתוס? | מעיין פריאל

10-11

החוק נגד פיראטיות ואתם | אורן מרקובייז

12-13

AIR למדתי היסטוריה מאנימה ומנגה | שירן איבניצקי

14-15

מבוא לטוקוטאטסו והמליצה להתרנסות ראשונית | לייעד בר שלטן

16-17

העולם הבא בפולקלור היפני, חלק 2 | בוריס רודמן

18-19

ההיסטוריה של נערות קסומות | מיתר פשקר

20-22

ספר שהוא משחק? היכרות לוייזאל נובלס | לינה ציננוב

ביבליות

23

Blue Blazes | עדין "בוקי" אנמי

24

Ookami Shoujo To Kuro Oji | לינה ציננוב

פינת החדשנות

נערק ע"י מיתר פשך
ニアアレル

ענקית הקרואקה JOYSOUNDxUGA הכרזת המירור של JOYSOUND בחרדי הקרואקה שלה לשנת 2014. שירים מהסרטן "לשבור את הקרח" (Frozen) נמצאים במקומות נבוהים הנקראים הפליטות והן ברשימת השירים הכי שירי אנימה.

שיר הנושא של הסרט, "Let It Go" נמצא במקום השני ברשימת הפליטות, לאחר השיר "Koi Suru Fortune Cookie" של להקת AKB48, ובמקום הראשון ברשימה שירי האנימה, כשהוא דוחף בכרך את שיר הפitchה הותיק מהסדרה אוננג'לו (NGE) למקומו השני. סה"כ ברשימה שירי האנימה מופיעים 6 שירים מהסרטן "לשבור את הקרח" בнерוסטו היפני והאנגלי.

תאניד דיסני הכריז על תאריך יציאה לסרט הליב-אקשן Ghost in the Shell Masa Shirow 14 – באפריל 2017. את העבודה לכותר המנגה מאת מסאמונה שירו (Mune) יביים רופרט סאנדרס ("שלגניה והציד") ותיככב בו השחקנית סקארלט ג'יוןנסון.

אתר הסקרים היפני Goo (goo.ne.jp/goo) ערך סקר בקרב 500 משתמשיו (מספר זהה של גברים ונשים): לסייעם של אילו כותרי מנגה או רוכי שניהם הם היכי מצפים. Detective Conan One Piece. ברשימה אפשר למצוא כתורים מוכרים נושאים, ביניהם Hunter X Hunter במקומ הרבעי, Ippo Hajime no Nana Haji no Jojo's Bizarre Adventure-השביעי, השמונה-השביעי, Piece השמונה-השביעי, Hunter השביעי, Goo.

הזרמת אורינה (Origami) נptrורה ב-17 בנואר מסרטן ריאוט נושאיה בת 44 בלבד. הזרמת נולדה בחושה והגיעה לפון בשנת 1991. אורינה ידועה בקשר מעריצי אנימה ומנגה בעיקר הודות לביצוע של שירי הנושא לסדרות Ghost in the Shell.

באופן לא צפוי, הכוחה נרסא מערבית למשחק "I-Stars Victory VS". הכוחה משלב דמיונות משלל המנגנות של Shonen Jump, One Piece, Dragonball Z, Naruto, Bleach, Kenshin, Hunter X Hunter ועוד - מה שגרם להטלת ספק רב בעצם היכולת להביא את המשחק למערב, מאוחר וocities הפעזה המערבית לסדרות אלו הן בבעלות מספר חברות שונות. המשחק יצא לkonsoleות הנוכחות של סוני - PS3, PS4, Vita.

סטודיו המשחקים CyberConnect2 הכריז על פיתוח המשחק Naruto Shippuden: Narutimate Storm 4, כותר חדש בסדרת משחקי המכות הפו-פולארית המבוססת על הסדרה נארוטו, שעתיד לצאת במהלך שנת 2015. על פי הסטודיו, המשחק זה יהיה האחרון בסדרת משחקי Storm, חלק מהתוכנו שליהם "לקחת את משחקי המכות לשלב הבא". בנוסף, המשחק צפוי להכיל את כתות הדמויות הנודולות ביוטר עד כה, כולל דמויות מהסרט החדש של נארוטו: "The Last".

פינת קומיקס

אייר ע"י ענן גיבסון

"חאמת סביר"



LuckyMenace

בפינה זו אסכם קצת מידע על סייאו (Seiyu) - אותן מדברים יפנים שנוטנים את הנגינה האחורה בהחיה את הדמות האהובה עליהם. בכל פינה אבחר את המדברים הבולטים ביותר בעונה הנוכחית ואסקור את תפוקידיהם - ממה קיבל העונה הכى הרבה תפוקידים ראשיים, או לפחות דמות תומכת חשובה.

והפעם: המשך עונת שידורים של סתיו 2014.

היא מתנשאת לגובה של קצת פחות ממטר וחצי, כמו גם מרבית הדמויות אחרות דבבה הן קטנות קומה, כדוגמת אלו שדבבה ב-*Kurenai*, *Gosick* ובעונת השידורים הזאת היא מתרחקת ועוד סדרות רבות אחרות. עם זאת, כל האפשר מהן עם תפוקיד גדול מהחיכים *Diane* הענקית (Diane) מ-*Sword Art Online* בעלת גובה צניע של 9.14 מטרים. תוכלו לשמעו אותה תורמת את קולה גם לijkii (Yūki) מהעונה השנייה של *Sword Art Online*, *Art Online*, *DM*, *Online*, *Art Online* העילית האחרונה שסוגרת את הסדרה.



Yuki Konno
Sword Art Online



Diane
Nanatsu No Taizai

פעילה משנת 2004.
תפקידים בולטים קודמים:

קוהין מורסקי (Kuhōin Moruski) *Kurenai* (Murasaki) מ-(2008).



ויקטוריקה דה בלוא (Victorique de Blois) מ-(2010) *Gosick*.



קנאמה מאדוקה (Kaname) *Mahō Shōjo* (Madoka) מ-(2011) *Madoka Magica*.



אוי יוקי (Aoi Yūki)

ספר תפוקידים בולטים בעונת השידורים הנוכחיות: 2.



קאייאנו אי (Kayano Ai)

ספר תפוקידים בולטים בעונת השידורים הנוכחיות: 4.



פעילה משנת 2010.

תפקידים בולטים קודמים:

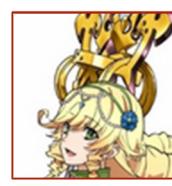
יוזורייה אינורי (Yuzuriha Inori) מ-(2011) *Crown*.



מנמה (Menma) מהסדרה והסרט של *AnoHana* מ-(2011).



למרות שתפקידה הראשי היחיד העונה הוא חזרה לדמותה של אואמורא היטואה (Uemura Hitoe) בעונת המשך של *WIXOSS*, עדין נכל לשמעו אותה בשלה תפוקדים תומכים, בין היתר כסאנדה אימוי (Sanda Ayumi), חברתה הקרובה והצינית של הדמות הראשית ב-*Ōkami Shōjo to Kuro Ōji*, או Sofya "Sofy" Obertas (Obertas), אחת לוחמות הואנאנדים, Madan no Ō to Vanadis, בסדרה וסיצום בסדרת המתא על תעשיית האנימה, Shirobako, באניימה,oko, בשלה תפוקידים קטנים, שהבולט בהם הוא הופעת אורח שלה בתור עצמה תחת שם Mui Kayana.



Sofya "Sofy" Obertas
Madan no Ō to Vanadis



Sanda Ayumi
Ōkami Shōjo to Kuro Ōji



Uemura Hitoe
WIXOSS

פעיל משנת 1985.

תפקידים בולטים קודמים:

Gankutsuō הרzon מ- (2004)



אלוקארד (Alucard) מ- (2001) Hellsing



במשך שנים לעובדו包括在内的嘉年华 (2006), Fate/Zero (2011) Phantasm (2011), נוכל לראות את ניוג'י חזר בפעם הרביעית לתפקיד קוטומינה קירוי (Kotomine Kirei), הכנמן שמנה את מלחת הנבע הקדוש החמישית בעיבוד החדש של המותג, Fate/Stay Night: Unlimited Blade Works. הוא גם חזר בשנית בתפקיד ניאנטה (Nyanta), השף סעיף Log Horizon. בעל ראש החתול מ- Log Horizon. עוד תפקיד שלישי העונה הוא הנזיר/טאנוקי שנינראקי (- Gugure! raki) בסדרת הקומדיה Kokkuri-san.



Kotomine Kirei
Fate/Stay Night: Unlimited Blade Works



Shigaraki
Gugure! Kokkuri-san



Naynte
Log Horizon

נקאטה ניוג'י (Naoyuki Nakata)

מספר תפקידים בולטים בעונת השידורים הנוכחיות: 4.



סאקוrai טאקאיישי (Sakurai Takahiro)

מספר תפקידים בולטים בעונת השידורים הנוכחיות: 9.



פעיל משנת 1993.

תפקידים בולטים קודמים:

קורהנו סוזאקו (Kuranagi Suzaku) Code-n (rugi Suzaku (2006) Geass



קאמיאמה טאקאשי (Kamiyama Takashi) Sakigake!! (2003) Cromartie Kōkō



אולי המדבר העוסק ביותר בעונת שידורים זו, עם מגוון רחב של תפקידים. הוא הצטרף לנاكتה בא- חוגה Kokkuri-san ומכלם את אינוגאמי (Inugami), רוח של לב שמתח לאחר שננטש המפתחת אובייסיה קומית לא בראשה לדמות הראשית בסדרה. את סאסה קיאויה (Sata Kyōya). כמו כן הוא מגלם את הנסר המיקסים של התיכון מלפני חוץ אק סידיסט מלפני הגבורה, שנאלצה לשורת אותו בעקבות הנסיבות העיליה ב- Ōkami Shōjo to Kuro Ōji, זי-Ōji, ולסיום את קראמה יוג'י, זי-Ȳōji, Kazami, נער בוגר לנילו שעבור לטיון מסתורי בו לומדות בלבדיו ורק 5 תלמידות יוצאות דופן, בעקבות misuse שקיבל בסדרה- so Kajitsu.



Sata Kyōya
Ōkami Shōjo to Kuro Ōji



Inugami
Gugure! Kokkuri-san



Kazami Yūji
Grisaia no Kajitsu

SeiyūTube



הפעם, סוגיטה טומוקazu (Gintama, Suzumiya, Nakamura Yūichi - Fairy Tail,) (Haruhi, JoJo 2nd arc) בתוכניתם Tokyo Encounter (Orelmo, Hyōka

שלושתם מחקים ביחד ואקאמוטו נorio (Azumanga, Shinobuden Wakamoto Norio - Sakigake,) (YūYu Hakusho) בזמן שהם משחקים עם הדמות שלו במשחק המcot של

- 
- נשימים חזקות באנימציה יפנית** אמת או מיתוס?
החוק נגד פיראטיות ואותם
אין למדתי היסטוריה מאנימה ומANG
מבוא לטוקוסטאסו
העולם הבא בפולקלור יפני - חלק שני
ההיסטוריה של נערות קסומות
היכרות ליז'ואל נובל
- 8-9
 - 10-11
 - 12-13
 - 14-15
 - 16-17
 - 18-19
 - 20-22

נשים חזקות באנימציה יפנית

אמת או מיתוס?

מאת מעין פריאל

כל מעשיה בסדרה מטרתם לעזר לו או לאו להגן עליו, וזו בעצם גם המטרת היחידה שללה בחיים. אין לה רצונות עצמאיים, וגם אין לה קווי עלייה ממש עצמה. הכל בסופו של דבר מתפרק לניבור ה"אמיתי" של הסדרה ושל חייה, שהוא, הפלא ואלא, אנחנו אישה. הדרכות של מיקאהה נפולת בມבחן הבסיסי ביותר כדמות עצמאית, תנאי בסיס להנדירה זו. עם כל הכוח הפיזי שלה, עדין אי אפשר להגדריר אותה כדמות נשית חזקה, שכן חזוק של דמות לא צריך להமדך רק במגדלים הפיזיים שלה, אלא במאפייניהם שללה כדמות ספורתית עצמאית.

אם כן, מה מגדיר דמות נשית חזקה באמות? קודם כל זו דמות שאינה תלויות בוגבר כדי להתקיים. זו לא דמות שצרכיה בהכרח לשונוא נברים או להיות מנומתקת מזיקה אליהם, אבל היא צריכה לעמוד בפני עצמה, להיות בעלת רצונות משלה עצמה ולפועלו גם ללהגדרים בחיה. היא לאו דווקא צריכה להפוגן כח פיזי או נפשי. היא לא חייבת להיות robust ורשות עם כוחות על. הסטריאוטיפות הנכריות שלה לא צריך להיות הסמן לחזק שלה.

במרכז הסדרה Psycho-Pass (2012) עומדת דמות נשית שעונה על כל ההגדרות הללו. טסונמורו אקאנה (Tsunemori Akane) היא בלשית חדשה במשטרת, שלמורת התמימות שללה וחומר הניסיון שלה משנה את תפיסת החים של כל הטובבים אותה. היא שומרת על קשר עם חברותיה, מהליפה ומשנה תלבותות אופונטיות ומפנינה אוורץ חיים נשית לחלוון. כל זה בהחלט לא משנה את העובדה שבсосפו של יום היא אישת עצמאית שעומדת לאחרoria החלטותיה, ולגמרי כשרה לעובדה הלאורה "גבירת" שלה. למרות שהיא חייה בעולם מעות וחולני כמו זה שופיע בפסיכו-פאס, היא מצליחה לשמר על תכונות האופי הבסיסיות שללה: היא נחמדה, רחמנית, ומעל לכל – מאסינה במי האנוש. התכונות הללו, שלרוב נתפסות כנסיות ולא נוכחות אצל הדמויות הגבריות בסדרה, לא ממססת להרוג,quamם ולא מראה רגשות. למעשה, היא הגresa ה"נשית" של דמות מפוארת אחרת בסדרה – לוי (Levi). ואכן, פעמים רבות משווים ביניהם. מה יש לא אהוב בה? אישת, היא חזקה; מה עוד חסר בה?

בתווך שבין שתי הדמויות הללו, בין אקאנה למיסאקה, ניצבת מatoi ריווקו

ב שנים האחרונות עולה המושג "דמות נשית חזקה" פעם אחר שנות, תופעה שלא פוסחת גם על מדיום האנימציה היפנית. על פניו השטח נראה כי יותר ויותר יוצרים מתחילה להבין את הפטונציאל הנלום בה�נשת יותר "צוג נשי", ומעבר לכך, בה�נשת צוג נשי לא פוגעני. מסדרות כמו Puella Magi Madoka Magica (2011), שעשתה דקונסטרוקציה ליאנאר Magical Girl- (2010), ועד לסדרות כמו Kuragehime המוטיבים המרכזים הוא חירות נשים. תעשיית האנימה מתחילה לכארה להעתור למציאות החברתית ההולכת ותופסת תאוצה במערב במשך מאה-21, בה לא מספיק שנשים ייכבו ורק בסדרות שוגן רומנטיות או ימלאו תפקיד שלוי להחריד – זה הזמן למת לנשים את הבמה המרכזית ואת ההזדמנויות להוביל.

אך האם זו באמת מנמה ממשית? האם הדמויות הנשיות הללו שוצחות באנימה בשנים האחרונות כמו פטירות אחרי הנשים הן באמת הדמויות הנשיות החזקות להן מייחלות כל הילדות הקטנות בלילה? לפניה שוכן לענות על השאלה היללו, קודם צרי/יש להגדר מה היא בעצם דמות נשית חזקה. מבחינה מעריצי אנימה רבים, אישת חזקה היא בעצם אישה גבירות – חזקה, "Bad Ass", לא מתענינת באופנה או מבחרים או בכל דבר "נשי". היא "שונה" מהבנות האחרות, מיחודה יותר, טוביה יותר. אך דמות שכזו יכולה להיחשב כדמות טובה של אישת, דמות שעומדת בפני עצמה ואני סבילה או חסרת מעוף.

בשביל מעריצים רבים, מיקאהה אקרמן Shingeki No Kyojin (Mikasa Ackerman) (2013) היא הדוגמא המושלמת לכך. היא חזקה יותר מרוב הדמויות הגבריות בסדרה, לא מהססת להרוג,quamם ולא מראה רגשות. למעשה, היא הגresa ה"נשית" של דמות מפוארת אחרת בסדרה – לוי (Levi). ואכן, פעמים רבות משווים ביניהם. מה יש לא אהוב בה? אישת, היא חזקה; מה עוד חסר בה?

בהנחה הבסיסית זו, אישת יכולה לעמוד בפני עצמה בתווך דמות רק אם היא מתנהגת כמו נבר, מתגלים סדקם כל שמעמקים יותר עם ניתוח הפרטם. דמות של מיקאהה סובבת סביב גבר.



הן יכולות להיות בנויות היטב, להיות מעוללות וחשובות עלילתי, אבל כל זה לא יעשה אותן דמויות נשיות חזקות. בנויות דומות של אישה חזקה לא מסתכמת בלקחת אישה ולנסות להתאים אותה כמו שהיא ללבנה הנכנית. – זה הרבה יותר עמוק מכך. נשים גבריות יכולות להיות גם דמויות עצמאיות, כמובן, ורבי (Rev) (M-Goos Black Lagoon (2006)) הוא דוגמא מצינית לכך, אך זה לא הקרטירון הייחודי לבניית דמות שכך, ואולי אפילו לא הקרטירון הרצוי. איזה מסר זה מעביר, כshedot נשים יכולה להיות חזקה ועצמאית רק בהקשר לנכויות שלה, או לפחות בחיה?

לא סתם היה קשה למצוא דוגמאות טובות לדמויות שנן גם נשיות וגם עצמאיות מסדרות אנימה מוכחות וופולריות ("מהמיינטטים"). דמויות נשיות עצמאיות שxon בامتות נשיות, כמו ריווקו או אקאננה, הן מצרך נדיר בעולם האנימה, אולי אפילו כיים. נראה כאילן ההתעצמות הנשית שהחלה עם סדרות אנימה כמו Sailor Moon (1997-1992) (1992-1997) ותעשיית האנימה תקעה עדיין, אם עצירה (פרט ליציאות מן הכלל, אי שם ב-2005), והיא מסתפקת בדמויות נשיות מגננן מאוד מסויים, כמו מיקאסה. במקרה זהה, תעשיית האנימה תקעה עדיין, אם תרציך, בנל הראשון של הפמינים, שרק ניסיה להשרות נשים לנברים והתעלם מהיחודיות שלן מעצם היונן נשים.

כדי להיות חזקה, אישה לא חייבת דזוקא להיות גברית יותר. להיות "גבר" זה לא גולת הכוורת של העצמה הנשית, ואולי להפר – זה פוגם בה ומציג את הנשיות כנחותה יותר ופוחת רציה למבריות. תכונות שנחשבות נשיות, כגון חמלת, עדינות ו/או רגשנות, יכולות להיות חשובות וחזקות לא פחות מאגרטיביות גברית. התעשייה היפנית ממשיכה, לצערנו, ליפול בפחעם דמויות כמו מיקאסה ודומותיה, וחבל, שכן יש בכר פספוס של עולם חדש לחולוין שנייתן לנצל – מה שמאוכלס ע"י דמויות נשים מורכבות. ■



טסונמוori אקאננה מ-Psycho-Pass היא הוכחה לכך שנitin להיות אשה חזקה, גם ללא חזק פיזי ועם קיום של רגשות

(Matoi Ryoko) (Kill La Kill (2013)), אחת מסדרות האנימה עם התפיסה המורכבת ביותר של נשיות שנוצרה לאחרונה. הנשיות הסביבה של ריווקו נכתת עליה והוא מתחילה את הסדרה ללא יכולת פעולה עצמאית. מקרים מקרים אותה ללבוש במכח חושפני, שבאופן טבעי היא לא מרגנשה בונח ללבשו. הסדרה כאילן כופה עליה בו זמנית את כל הסטריאוטיפים הנשיים באנימה, הcoolים החשובים מצד אחד, ובמיצג, "גבריות" מוגנתת, מהסוג אותו מיקאסה מיצגת, מיל העבר השני.

אלא שבכניגוד למיקאסה, ריווקו הופכת את היזירות. היא לומדת להשתמש בבעוד החשופני לטובתה ולומדת להשתמש בנשיות שלה ננכש. היא לוקחת בחזרה לידי את המשוכות על חייה, ולומדת להרניש בונח עם הנוף שלה ועם עצמה, כולל הנשיות שלה. את מל זה היא עשויה בעודה ממשיכת להפנין רגשות ולפתח קשרים בין-אישיים, זהו הבדל נסוף בינה לבין דמויות כמו מיקאסה. מבחינת ריווקן, הרגשות שלה, שכל כך מאופיינם במדיה כ"נשים", לא עושים אותה חלשה, אלא מחקים אותה. כי, היא אמנם לא בחורה נשית כמו אקאננה, אבל הנכויות שלה לא מוחצתת כמו זו של מיקאסה.

אין כאן כוונה לטעון שדמויות כמו מיקאסה, או דמויות אנימה אחרות בסוגנו, איןן דמויות טובות.



הסדרה כותת על ריווקן את כל הסטריאוטיפים הנשיים של סדרות אנימה. אך ריווקן לוקחת את המשוכות לידיים שלה ולומדת להרניש בונח עם גוף שלה ועם עצמה.

החוק נגד הפיראטיות ואם

מאת אורי מרקובייז

ל-MAG בצורה רשמית, גם אם לא מעט אנשים בטוחים בכך שהוא האחראי למתיקפה. בהמשך אליה לא התרחשו תקיפות נוספות בסוגנון – בשל זאת וכן בשל עצמת ההתקפה, שהייתה קטנה מאד ביחס לכוחה ויכולתה של מדינה, סביר להניח כי MAG החליטו שואת איננה דרך ישרה למשוך את מטרות הפרויקט, או לא היו קשורים להתקפה זו כלל.

השניה – עלייתו לאויר של האתר Manga Anime Here בסוף חודש يول' 2014. אם לא יצא לכם לשמעו על האתר המذبور, תיכון שיצא לכם להויתקל בקהל'ו שלילו את הפרוטו שלו, והקהל'ו באורור כעשרה דקות, ובו מוצנים קטעי מנגה ואנימה בהם דמיות מוכחות אומורות פשוטות: "תודה". על מה התודה? מעריצים ערביים אחריו הכלם הם מרביתם בקהל'ו פראטאים שלא משלהם על צרכיהם אונגה. התודה היא על התמיכה והאהבה שלהם בתחום, אותה תמיכה והאהבה שמביאה אתכם לכאן עמודים אלו.

דרך הפעולה המרכזית המשתמנת כרגע מבchnת הפרויקט היא הרחבה וחיזוק של השירותים הנוכחיים לאנשים מחוץ ליפן הנוגעים בצריכת אנימה ומנגה בצורה חוקית – אם אלה אටרים שביהם אפשר ללהנות מנגה (כמו לمثال באתר man-ga-anime-here.com ואמ' זאת בעובדה משופצת עם שירותי הפצת אנימה בחו'יל (Crunchyroll וכו')). האם כאן זה גנמר? רק הזמן יגיד, אבל ככל הנראה מטרות הפרויקט הן ארוכות טווח וכאן יש עוד למה לצפות.

בהת拯ות מרווחת על העניין, אפשר לראות שרך טוב יכול לצאת מהפרויקט. למה? משום ש-MAG לא מנסים לפגוע בהגנותם של החובבים הזרים (הערביים בעיקר), אלא מנסים ליזור מציגות אחרת בקרב החובבים ברחבי העולם – כאן שתאפשר את ההנאה אבל גם מתגמל את היוצרים שלה.

כשאדם מוצא רזה לשחק במשחק מחשב, מה הוא עושה? מփש גרסא לא חוקית? אם כן – לא יפה. כוון סביר שהוא משתמש בא-Steam או בכל שירות דומה כדי להוריד את המשחק או יקנה עותק דיגיטלי שאפשר להתקין בכל מחשב בו יש Steam.

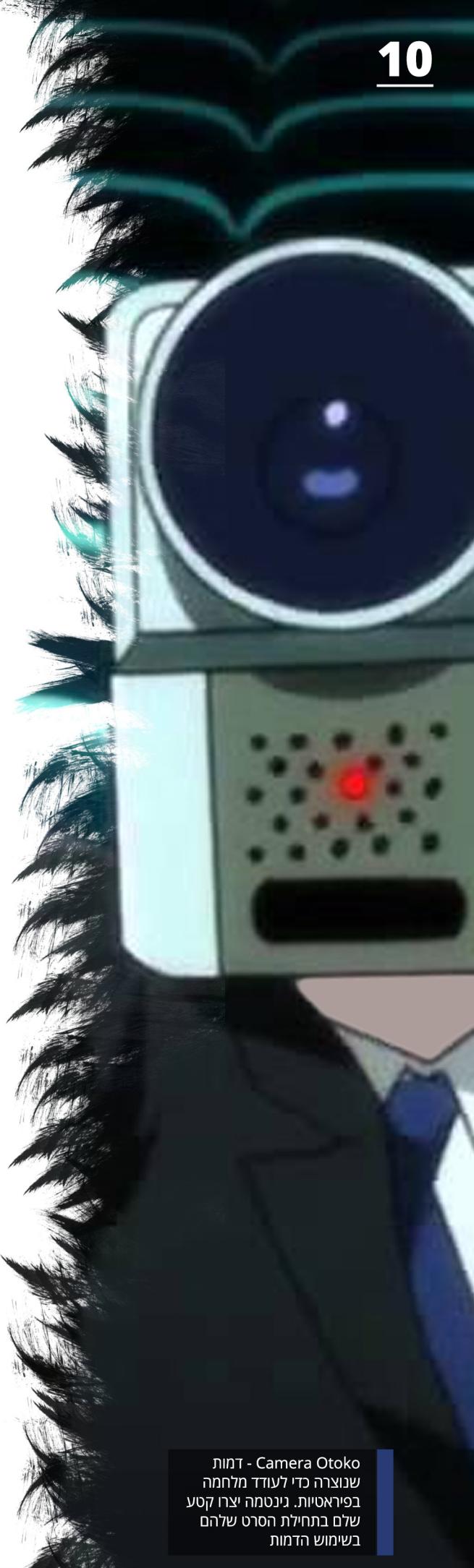
Cכל הנראה רק לחلك ממעריצי האנימציה בישראל יצא לשמע על MAG, אחד הפרויקטים החדשניים של ממשלה יפו, אשר החל את דרכו באוגוסט 2014, למורת ההשפעה שלו על הויה שלהם כמעריצים. שמו המלא של הפרויקט הוא Manga Anime Guardian, ומזכיר בפרויקט שמטרתו היא הפלת כל "התעשייה" הפיראטית הנוגעת בתחום האנימציה היפנית, ובכך לפניו בעקביו גם בחובבי האנימציה והמנגה ברחבי העולם, אשר בשונה מתושבי יפן לא יכולים לצרוך באופן חוקי וסדרות אנימה בטלוויזיה. אבל האם זו באמת המטרה שלהם לא בטעות. הפרויקט עצמו הוא יוזמה של משרד המסחר והתשתייה היפנית בשיתוף עם ארגון הפצת מחוץ ליפן (CODA), והוא זמין לתמיכה מצד גנון רוחב של גופים וארגונים, ביניהם כמה מאולפני הרבקה והפצה הנודלים ומוסקרים, כמו Pierrot Studio וסטודיו ניבלי.

כדי לזכור כי המלחמה הממשית בפייראטיות ביפן וויקיה מאוד – לשם כך, למשל, אף נוצרו בשנים האחרונות זוג דמיות מסקוט של ראש מצלמה וראש סירנה, במסגרת קומפנינים ענקיים שנועד לפרסום ולעורר מודעות בקרבם לאיסור הקיקים על צילום סרטים המוקרנים בbatis הקלונע ביפן. הקמפיין עודד להלשן על אנסים שצלמים ואף היה אחראי להטלת קנסותכבדים על מי שנטאפס. הקמפיין סייע לייצור מציגות בה כמעט ואינו צילום פיראטי של סרטים ביפן – מצב מרשים ביותר.

בחזרה לפרויקט, נראה כי מטרתו המוצהרת הוא מצד אחד עידוד עדיף תחתום האנימה והמנגה על ידי שבירת הפיראטיות,سلطענות MAG פוגעת רבות ביכולת של חברות חדשות להיכנס לתעשייה ולהפיק פרויקטים מקוריים, ומצד שני יצירת מקהמות (בעיקר מקהומות) בהם אנימה ומנגה יכולים להיצרך באופן חוקי ובלתי חוקי, כדי שלא נריגש את הפניה ביכולת לצורן צירות של אנימה ומנגה.

לאחרונה נחשפנו במסגרת קהילת האנימה העולמית לפרויקט המذבור בשתי דרכים.

הראשונה – נפילת המתוונת של אתני הורדות מרכזים של אנימה ומנגה לפני מספר חדשנים, Codename-NyaaTor rents-Subs-1-HorribleSubs, בהתקפה ממוקדת ממשמספר מוקדים ביפן שהתרחשה בשבוע הראשון של ספטמבר. התקנית הזאת לא משוויכת



דמות - Camera Otoko
שנוצרה כדי לעודד מליחמה
בפייראטיות. גנטמה יצרו ב溃ט
שלם בתחלת הסרט שלהם
בשימוש הדמות



מאות דמויות ליותר שיתופים

אם יותר מ-90% מהסדרות החדשנות ניתנות לצפייה בתרגום באנגלית ובחירותינו נוני נוחים באתרים כמו CrunchyRoll במתבגר עצום של סדרות לצפות חדשות ושונות ב-7 דולר לחודש), הoperator ממש כמו שירות He Yes Binge-Yes החדש שמאפשר לזראות מגוון ענק של סדרות אמריקאיות כחילה מימי ה-VOD בארץ, חילון בחינם, למה אנחנו ממשיכים להתקיים בזירה הפרואטית? נראה ברגע מודעות נוכחית לעניין וקשיים טכניים - אולי גישה אחרת כדי לגשת לכל התכנים שהאתר מציע לנו.

בתוקוה MAG "סוי"ע להפוך לשירותים כמו CrunchyRoll לזרים יותר על ידי הגברת המודעות לשירותיהם ולמקומות בעולם בהם צורכים אנימה, כדי שלא יהיה צורך לעקוף את מגבלות המיקום הקיימות בנוגע לארץ, או להציג תלוש מחבר כדי ל凱ן בכנסי, וכי ידע - אולי עוד כמה שניות לשירותים האנימה בארץ ימכחו מניסיונו אלא ודמייהם - "קחו, הנה כל הפרק של אוניברס, זמינים בקראנצ'ירול בתרגום לאנגלית", אולי, מי ידע, אולי אפילו בתרגום לעברית.

או בואו כולנו נתרך ב-MAG, גם אם בניתים אפשר לעשות זאת רק ע"י בנייתו הפרויקט דרך us," join Friends" באתר, וננסה לתהום להצלחתו, שתועיל לנו, לאולפנים וליזרים. אם ברצוננו לראות גם השפעה של פועלותינו בארץ, נראה ששווה לככלנו לשולח פניה לכתובות webmaster@coda-cj.jp

המייל הרשמי לפניות של ארגון ההפצה מחוץ ליפן, על כך שאנו שמחים לשמוע על הפרויקט ונשמח יותר אם הוא ישפיע בעtid גם על מדינתנו הקטנטונת. ■

למרות מראות העין הראשונית, קהילת האנימנגה הישראלית בוגרת מספיק כדי שתהיה מסוללת להתנהג כך - אפלו הצעירים בה משתמשים כיום ב-Steam. אנחנו עושים זאת וזה בכלל שהמהירים נוחים, הזמינות מאוד גבואה ותמיד יש מוצעים אטרקטיביים שמפתים אותנו לקנות משחקים נוספים. המוצאות הנוכחית הזאת בה נוספים. אנחנו נמצאים בימינו התאפשרה主公 בז'ק בזכות ניסיתו של Steam לשצתת משחקי המחשב.

וז בדיק המטריה העיקרית של MAG - לעודד צריכה חוקית של אנימה ומanga על ידי יצירת אלטרנטיבה ברורה לעולם הפיראטי ובכך להפכו ללא רלוונטי, כדי שהחובבים יוכל לצור את התוכן באופן חוקן ונקי, ומה זה לא המצב כרגע? הרمل. אחרי הכל - רובכם בטח אוהבים אנימה של קבוצת הפאנסאנט האנדית HorribleSubs. אם לד"ק, קבוצת הפאנסאנט האנדית יש לי משתמש חוקי בכל שירות שמשדר אנימה באנגלית במקביל לשידורים ביון ואני מוריד את הקבצים בשביבכם".



תודה... תודה

©SUNRISE/T

גמ ל-High Sky מ-Tiger & Bunny יש משחו להגיד לכם



רק שלא תתפסו מצלמים באופן פיראטי

אר למדתי היסטוריה מאנימה

ומנגה

מאת שירן איבנץקי

באמצע הספרטום של הדיקון ההיסטורי, אפשר למצוא סדרות כדוגמת Rurouni Kenshin (1994) מעת מלחמי ים של Nobuhiro Watsuki על סדרת נודד בעשור הראשון של תקופת Le Chevalier D'eon, או-ה-הו (2006) מעת Ubukata Tow שעוקב אחר חייו של אחד מבני המונרכיה הצרפתית במהלך השנים 18-19. לעומת זאת, שיטות היסטוריות אחרות, כגון תיאוריית הדמויות אין אלא בוגר השראה לדמויות המוצגות ביצירה, ומידת ה-"היסטוריה" שלהם כסדרות מתיחסת בעיקר לאויראה הריאונית, שאופיינית יותר, כאן. הדמויות אין אלא בוגר השראה לדמויות המוצגות ביצירה, ומידת ה-"היסטוריה" שלהם כסדרות מתיחסת בעיקר לאויראה הריאונית, שאופיינית יותר, כאן. הדמויות אין אלא בוגר השראה לדמויות המוצגות ביצירה, ומידת ה-"היסטוריה" שלהם כסדרות מתיחסת בעיקר לאויראה הריאונית, שאופיינית יותר, כאן.



קנשין בתחלת הקריירה שלו כדמות מנגה

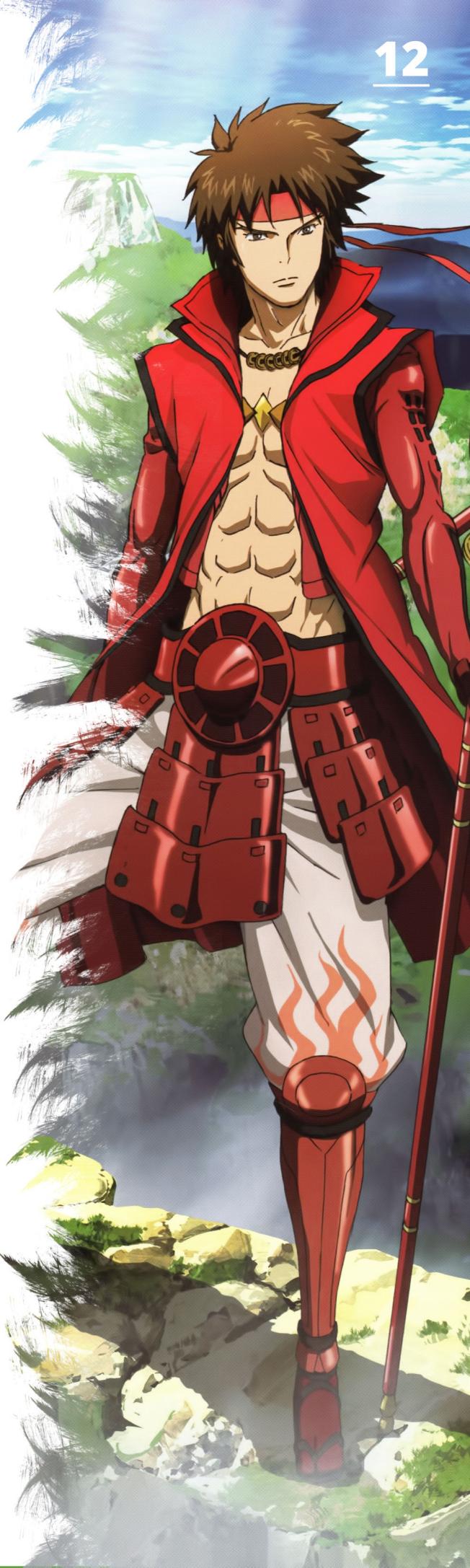
ב-*One Piece* הצופה נחשף לאויראה אשר שירה ביפן בעשור לאחר סיום שלטונו השוגון (1865-1875), תקופה שראתה התנהלות מתרתקת בין העבר (סמוראים, מבנה חברות קשיש וכ') לבין העתיד (לבוש מערבי, רכבות וכו') והביאה אותה טרגדיות אגוניזיות במידה שווה להזדמנויות שהביאו דמויות היסטוריות חדשות לדוללה. רק שכאו ההיסטוריה זוכה למספור "פרשניות עליילתיות" כדי לההתאים אותה לסיפור הדרמטי של *Kenshin*, למשל בהצגת רוב הנבלים כמו שלא מරצים מפני "החדשה" ומסמלים בקיומם את ההתנגדות ההיסטורית בין התקופות. ב-*Le Chevalier D'eon*, נעשה שימוש ברקע ההיסטורי של אירופה בתקופת המהפכה הצרפתית כדי לבנות סיפורו שאומנם והקרבות שלהם, והאוריגינליים הדרמטיים להם תרמו בעיצובה מערב אירופה במהלך המאה ה-11 ובכל. ב-*Historie*, השαιפה באימפריה אדרה שנפתחה מישן ועד הzd, לפניה שהיא בין 32, ומעללי נלבדים גם היום באקדמיות צבאיות.

בימים מאוחדים כי ליום ההיסטוריה הוא תהילה לא מושך אף משעמם למדוי שמרגיש מונתק לשלב אותו בסדרות ובסרטים. אך לא כן צרכיה ההיסטוריה להתפס על ידי החקלא - למעשה, מעבר לעוני היסטוריה נחקר של תולדות האנושות, כל אחד יכול ליהנות מסיפור עלילתי המכיל קטעי פועלה עצמי נשימה ועל הדרך ללמידה כמה אנקדוטות היסטוריות. יתר על כן, אירוחים היסטוריים יכולים לספק קרקל פוריה בפני עצמן ליצירת קוו עלייה מעולים, במיוחד כאשר משתמשים בשלל הדמויות והתרחשויות צבעוניות שמרכזות את ההיסטוריה האנושית ולא רק בעבודות יבשות. הקבעה הזאת תקיפה גם לגבי המדינאים של אנימה ומנגה על הסוגנות והאמצים האומנוניים הייחודיים שהם מציעים ליוצר ולצופה.

בדומה לכל מדים אחר, כאשר אנו צורכים אנימה ומנגה чтобы לזכור כאשר מלקטים את פיסות המידע ההיסטורי המוצגות והמשולבות. זאת משום שהמוחטיבציה של היצור להשתמש בהיסטוריה יכולה לזרום על נאמנות מחקר עמוק ולשמור על היסטוריה, משומש שהධיק הוא שמוסיף לדramatic וlettum, או להשתמש בהיסטוריה בצורה לא מדוקת ושתיחת ביזור, משומש שהאויראה הכללית של התקופה מספק מבדרת או מעוניינת. כל היצירות מהתחום נעות בין שני קיצות השטניות ויזואלית.

donegal מייצגת לגישה המשמרת יותר Vinland Saga (2005) מאת Makoto Yukimura (2003) Historie-*Iwaaki Hitoshi* המתאר את חייו של אחד הגנרים והויצים החשובים שהוא לאלכסנדר מקדון. בשתי היצירות, מעבר לנאמנות נבואה לרקע ההיסטורי ישנו שימוש בדמות ידועות היסטוריות כחלק ממבנה של הסיפור ולא רק קרקל או כלי מסגרת.

במקורה של *Saga*, הניסיוני לשומר על נאמנות ההיסטוריה מראה לנו את חייהם המורתקים והצבעוניים של חברות הלוחמים הויקינגים, הפשיטות והקרבות שלהם, והאוריגינליים הדרמטיים להם תרמו בעיצובה מערב אירופה במהלך המאה ה-11 ובכל. ב-*Historie*, השאיפה באימפריה אדרה שנפתחה מישן ועד סיפוחה המהנט של מיז' שכבש ושלט באימפריה אדרה שנפתחה מישן ועד הzd, לפניה שהיא בין 32, ומעללי נלבדים גם היום באקדמיות צבאיות.





בשלושת הנקודות הללו ובמנון נקודות הביניהם הצופה יכול ליהנות מסדרות או מכותרים מבדרים ומහנים ועדין להיחשך לדמותות ולאירועים היסטוריים, בין אם יפנניים למהדרין ובו אם עולמיים. במקורה של Vinland Saga, הצופה לא רק לומד על ארונות ודמותיות מפותח בתקופה, אלא גם על דרך החיים והסביבה אשר כאן היוצר לא פוסח את הפרטימ הקטנים אשר מייצגים את התקופה. כך גם בדוגמא של חיים באורחות החיים בתקופת מינאי, גם אם לא באותה עומק ודיק היסטורי. אפיו בסדרות Sengoku Basara הפחות את שמותיהן של דמותיות מפותח עם הסיפור שההיסטוריה מציעה.

כך או כך, בין אם זו רמת דיוק נבוכה או נגעה שטחית, היצירות הללו מצילות להוסף לידע ההיסטורי של הצופה מבלי להפוך אותו למשענות או לטרנויות. בעצם היותן יצירות מעניקות הן מעוררות סקרנות שיכולה להוביל בתורה חפש מידע נספּ בתרבות התרבות הווירטואלי. בעולם המקשור והונиш שבינו חים כים, סקרנות זאת יכולה להוביל כל אחד ואחת, בקהל מפתיע, לאוთה היסטוריה "משמעות ויבשה". הסדרות עצמן הופכות כך לנקודות פתיחה מזינה של לימוד ההיסטוריה האנושית. ■

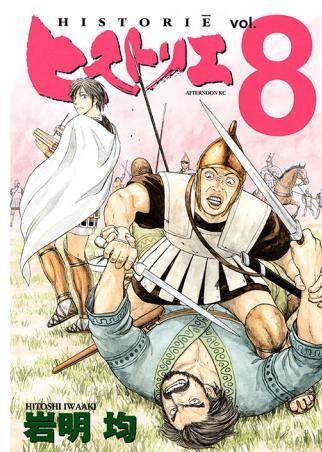


דמותו של קנסין כפי שעובדה לסרט

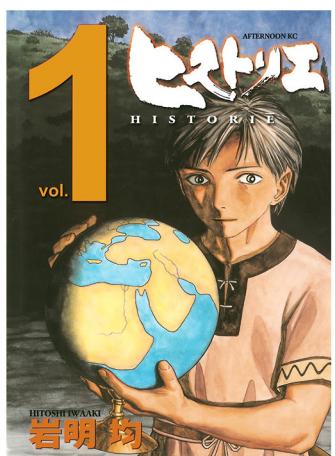
כמובן, ישנן גם סדרות שהדמינו שלן על פני השטח – מספיק כדי ליזור מסגרת עלילית כללית שתפרק את הצופה ותו לא. אחת הדוגמאות הבולטות לכך היא סדרת Sengoku Basara

(2009), המציגנה גרסה צבעונית ומודרנת למדי של תקופת "המדיות הלוחמות" בין של החצי השני של המאה ה-16. כאן העובדים והארועים ההיסטוריים מוחווים לכל היותר אבטיפוס וሩע מליל לדמותות וארועים של הסדרה שמרשה לעצמה הרבה חוף ואמנות, למשל, על-ידי חיבורו של אנו ז'ר רכב לסוס או עצם קיומה של חילופת כות משוריינת.

מן קודמת מבט היסטורי, הרי שהאישים הבולטים בתחום "המדיות הלוחמות" הם כבר צבעוניים למדי מבחינות מעליים ואישיות, אם להאמין בספר ההיסטוריה הקיימים. יצריו הסדרה בחרו לחת את אותן אישים ולהקצין תכונות מסוימות שלהם, על מנת סדרה מלאת אנרגיה ובעלת קצב מהיר ואנרגיה רבה שתמשוך את הצופה הממצוע מהפריים הראשונים.



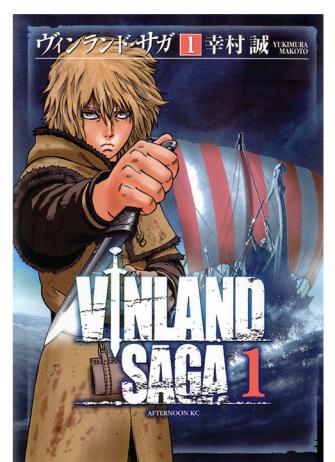
מלחמת הינה דבר שבשגרה בהיסטוריה.



אומנס (Eumenes) – הייתה דורות אחד הגנרים תחת פיקודו של אלכסנדר מוקדון



זוג האחים ליה ודואן זה בומונט אשר מוחווים את הדמויות הראשיות בעלילה ודוראנד.



Thorfinn (Thorfinn) – הדמויות הראשיות של הסאגה הריאטיב של הסאגה

מבוא לטוקוסאטסו והמלצת

להתנסות ראשונית

מאת ליעד בר שלטן

השתמשו בסרט על המפלצת הענקית הוו הפקו בהמשך לאבני הבסיס של הטוקוסאטסו, במיחוד טכניקת-*Suit mation*, המשמשת בשחקן מחופש ובסטים מוקטנים של ערמים על מנת ליצור אשליה של מפלצת עצומה המביאה עמה הרס בכל צעד.



צוותי ההפקה עבדים על קרובות המפלצות הענקיות האינזניות של סדרות הטוקוסאטסו

נדזילה הוניקה את מה שהופיע תחת-זיאנر - Kaiju – מפלצות הענק. בעקבותיו, התווסף תתי-זיאנרים – "מתמחים" נוספים, כמו ה- *Yōkai* – אדם בעל כוחות על; או ה- *Kaijū* – רוחות רפואיים או שדים. בשנות הששים והשבעים החלו להתבסס ולצבר פופולריות סדרות טלוויזיה שללן רצאת עד היום, כמו אולטרמן (Ultraman), קאמן רידר ומיני סדרות סופר סנטאי. עוד תתי-זיאנר.

בטוקוסאטסו בולטים מוטיבים ויזואליים חזורים, כמו עיצובי חליפות הייחודיים (Henshin) לסדרה, החלטת צורה (Chōzetsu) וצבעים מייצגים לדמיות ולתוכניות: הבדלה בין רעים לבן טובים, בין דמיות גבריות ובין נשים ועוד. נספ על כן, הדיאנر רוא מוטיבים עלילתיים של מנהיגות, יוזמה והתגברות על קשיים, מפלצות, רובוטים ענקים ועוד.

מי קהל היעד של הטוקוסאטסו?
רמת: כולם

בעוד שקיימות סדרות שמיעדות לקהל בגור ולבוגר, דוגמת גארו GARO (2005) – סדרה חדשה באופן ייחסי

מעבר רכיבים, אם חבוי קהילת האנימננה ואם מהציבו הרחוב, הפאוור רינגרס (Power Rangers) וסדרות המשמר שלו הוו ממסדרות האמריקאית המוכרות והאהבות של הילדים. מה שיותר הרבה פחות זו העובדה שהיא למעשה עיבוד לנראס פונטי מקורית. כמו כן, בשתי גרסאותיה, הסדרה היא דוגמא לוטוקוסאטסו (Nusai Tokusatsu) – או ("טוקו") קלאסי ולכך שבתקופה כהה או אחרת, ככל הנראה נחשפנו לויאנר ללא זיהעה.

الطائف טוקוסאטסו הוא זיאנר ליב אקשן יפני (סדרטי קולנוע וסדרות טלוויזיה עם שחקרים ולא דמיות אינזיה) ותיק מאוד, המכון לילדיים ומבוגרים אחד. מחוץ לפואר, סדרות הטוקו המוכרות הן אוירופה, סדרות סופר סנטאי (Super Sentai), תתי-זיאנר שאלו משתייר מה שנאנחו מכירים כ"פאוור רינגרס", והוא הענק קאמן רידר (Kamen Rider) על הסדרים והסדרות הללו.

גלי נאות – כמעריצת קאמן רידר אדוונה, רוב ההתיחסות והמלצות של זיאנר לסתורן קאמן רידר, אך חשוב לציין שתוקו כתהום מכל יצירות ותכנים מנוגנים אחרים.

מה זה בעצם טוקוסאטסו? מהין הוא הגע?

טוקוסאטסו הוא מאין שלילוב בין מצע בזינני, פנטזיה או אימה, בו מככבת בדרך כלל דמות ניבור המצלב את העולם למפלצות או דבורי ענק. שם של הזיאנר נובע מהשימוש הבולט בו באפקטים ייחודיים (בעיקר אפקטים פזים). התרגום המלאו של המילה הוא "צילום מיוחד", וכוכנה היא לשימוש מודגש באביזרים, בובות ואפקטים מעשיים וממוחשבים. הטוקוסאטסו הוא אחת מצורות הבידור הפופולרית ביותר בין ילדים לילדים ומבוגרים כאחד, ובין התחרותים המרשים ביותר ממכירת צעצעים ושאר סחרה ממוגנת.

באופן מעט מפתיע, אפשר למצוא את שורשי הזיאנר על מאפיינוי בתיאטרון היפני המוקדם – ה-*Kabuki* וה-*Bunraku* סוקא, בהם נעשה שימוש בובבות ובאפקטים ייחודיים על מנת להמחיש את קטעי הפעולה ולהוסיף להם נפח דramatic. הזיאנר כבוי שאנו חזו מכירים אותו כיום החל לקבל צורה עם הולחתו של גנדזילה בשנות החמשים המוקדמות של המאה ה-20. האפקטים ייחודיים בהם



איני הינו הוא קאמן רידר 000.
הגיבור החדש שזכה לענדן את
בגדי הקאמן רידר באחד מסדרות
الطائف טוקוסאטסו המפורסמות ביותר



כאשר וצורים מוסתרים המכונים גראיד (Greed) מתעוררים מתרדמת בת 800 שנה, ומתחללים לתקוף את בני האדם על מנת להאכיל ולראודור את התשוקות והרצונות שלהם, איגי' מצטרף לנרד אנק (Ankh), שנutan לו חנורה ושלוש מדליות בעזרתן הוא הופך לOOO Kamen Rider ומונע על בני האדם. מי הוא אנק המסתורוי, ומה הוא רוצה? ומדוע הוא זוקן זוקא לאיני? תצטרכו לצפות כדי לגלות.

או מה כל כך טוב ב-Kamen Rider 500? ובאמת שהכי פשוט מתחפה לكتוב "הכל", אבל למען ההגינות, ציריך לפחות. פיתוח הדמויות בסדרה הוא מן הטובים שアイ פעם יצא לי לאראות בסדרת טלוויזיה. לאחר שנים של צפייה במאOTS סדרות לייב אקשן יפני מכל הסוגים והזאנרים, אין ספק שפיתוח הדמויות הטוב ביותר שנטקלו בו נמציא ב-OOO. התוכנוון לציפוייה, סקרנות, וכמוון, לב שבר, מהסוג הטוב ביותר.

העלילה מתרתקת, מפוארת ומרגנית - למרות הייתה מיועדת לילדים. היא מצחיקה ונוראה, אך באונה מידה עמוקה ומושחת, כך שלם מבוגר יוכל להנות ממנה ולהעיר את המסריהם שהיא מנישה. העלילה עצמה מלאה למסך ויגרמו לכם להתחנן לעוד, וברגע שהסיפור צפוף תאוצה והשאלות מתחילה לצלוף, קשה מאוד להפסיק לצפות.

הרבה דובר על המשחק היפני. שהוא מוגזם, לא אמין ושאר "מחמאות", אך הלוחוק של OOO נפלא בכל קינה. המשחק מזונש מאד לפעים, מידה. המשחק השחקנים עושים בשלב בחווית הצפייה. השחקנים יונאים מדהימה ומצחיקים להצחיק, לעניין ולרגש בדיקון במקומות הנכנים. חשוב גם לציין את היכינה המורנשת בין השחקנים, וושוט עושה את העבודה.

צפיה מהנה!



המלצה לצופה המתחיל

באופן טבעי, כל מי ש恢復 לנושא דמיות ועולם שונים. לעומת זאת, מול שפע תתי-הזאנרים והתקנים שמציע כל אחד מהם - מאיפה הוא בכלל מתחיל?

לו'אנר ולא תוקדש התייחסות נפרדת ומקיפה בעיטה,Rob סדרות הטוקסאטס פונות בעיקר לילדים ועל כן מושדות בשעות הבוקר. עם זאת, חלק נכבד מהסדרות הללו זוכה לבסיסים מעריצים המורכב דזוקא מבוגרים, לרוב אלה שגדלו על הסדרות ילדים, אבל לא רק.

דוגמא טובה לנושא הכל אפשר לקבל בהופעות הקולנועיות האחרונות של קאמן רידר, אין עליית רציף ואחד בין הסדרות והסריטים, כך שכ' עונה' היא סדרה בפני עצמה עם סיפור דמיות ועולם שונים. לעומת זאת, ישן סדרות בהן העולם נבנה ברבדים הנוצרים בכל עונה ובכל סרט באופן עקבי. למשל, סדרת הטוקסאטס למונגרים, נארו, הוא בעל קן עלילתי רציף, ועל מנת לעקוב אחריו ולא לפספס פרטיהם מהгалום המורכב שמצינה הסדרה לצופה, רצוי לאראות אותה לפי סדר השידור המקורי. ועד מילון תושבים, זה די הרבה מבוגרים.

נition להציג את רוב הסדרות והסריטים הבאים מהראשית עם כתוביות האנגלית, במניין המקומות הרנילים מהם לרוב משיגים גם סדרות אנימה, שקבוצות התרגומים הפעולות הן בערך Over-Time - O-Nihon-TV.

למי שמחפש טעימה ראשונה מעולם הטוקסאטס שתספק לו כניסה חלקה, מהנה ומרגנית לעולם הרחב הזה, הסדרה הראונה שתעללה להמלצתה היא Kamen Rider OOO החביבה והপופולרית בקרב מעריצים התיכון.

דוגמא טובה מאוד לצין שתכנים ריבים נם בסדרות הטוקסוף סנטאי, המיעדים לילדיים (למשל, רוב סדרות "קאמן רידר" של תחילת שנות ה-2000-2000), מתאימים הרבה יותר למונגרים מאשר צופים בהן, כאשר טוח מס' 35-20-36-49-50 מופיע למספר הזה עוד 120 מיליון תושבים, זה די הרבה מבוגרים.

חשוב לציין שתכנים רבים ריבים נם לילדיים. הצעירים נהנים מהבדיחות וההמור הפוי', אך עשויים לפספס את הלקח והמסה, שיכל לעיתים להיות קצת כבד עבור ילדים.



אנשים מכל הגילאים יכולים להיות מסדרות מהסוג הזה, גם מבוגרים

ooo Kamen Rider שודרה ב-2010-2011 וכוללת 48 פרקי וnlolios אליה מספר סריטים שלם חישבות משנה לעיליה. הסדרה עוקבת אחר סופו של הינו אינאי (Eiji Hino), צעריר נטו תשיקות או רצונות, שהיא רזהה להמשך חייה את חייו ללא כתובות או עבודה קבואה. המוטו שלו הוא שהכם יהיה בסדר מל עוד יש לו "תחתונים נקיים לחר".

העולם הבא בפולקלור היפני

חלק שני - העולם הבא במסורת השינטו

מאת בורייס רודמן

הסיפור הבזבז הזה יצר את ההשערה שהעולם הבא הוא לא יותר מאשר מקום אפל של המיתם מגיעים אליו ונחלבים בו לנוכח בלי קשר לשקר או עונש על חיותם הקודמים, ושכל מגע עם המיתם מביא אותו טומאה שמחייבת טיהור.

בעוד שפולקלור האלים משולב באנימה, מננה ובמוחקן הווידאו בצורות רבות, אין בהם אזכורים שישרים לעולם המתים. ב-Naruto-*"אייאנאמי"*-*"אייאנאמי"* הם שמחות של טכניות שבט אוצ'יה (מצד שמחות אלים נספחים), הם מופיעים Megami במשחקי הווידאו הפופולריים Megami - Tenshi, Personna 4, Okami, ועוד. בסדרת Oh-Gi-Yu! אייאנאמי מופיע כקלף מפלצת והרשימה נמשכת. נראה שאיוצר האלים במדיה קורה לא מעט כשהלחוב ושיוצרים לאלים יותר ("חסובים", אמאטסו וסוסנו-או) וונעשה משיקולי פופולריות.



אייאנאמי מופיע הרבה בסדרות ומתחקים פונים. למטה: קלף יונחו של אייאנאמי. למטה: הדמות אייאנאמי מהמשחק פורסונה 4



אמונה ברוחות האדם

בשונה מהגישה הראשונה, הגישה השנייה מתבטאת באמונה בקיום שבחtheadם מת רוחו מצטרפת לרוח אבותיו.

גרך הקודם בסדרה הזכרנו את הpriyakitsu וה-Nihon Shoki, שני הpriyakitsu במסורת השינטו והעלו אותו על הכתב. שני הטקסטים הללו מכילים מיתוסים רבים הנוגעים לאלים ולבני האנוש, אך למרבה הפתעה הם כמעט ולא עוסקים בעולם הבא. לעומת זאת מועט שקיים במסורת השינטו אפרע להציג על שתי נישות שהפתחו בקשר לעולם הבא ושכמעט סותרות אחת את השניה, מה שלא מונע מלהתקיים אחד לצד השניה בהוויה התרבותית.

עולם החשכה (Yomi no Kuni)

הגישה הראשונה מנעה מסיפור הבריאה המיתולוגית של יפן, שב עולם המתים מוזכר בספר אחד בלבד. זהו סיפור שמתחילה בבריאת העולם ונגמר, באופן סימלי, עם בוא המות לעולם.

הסיפור מתחיל כשהאלים אייאנאמי (Izanago) ואיאנאמי (Izanami) נקווים לבראו את העולם ולאחר מכן באלים נוספים. האיחוד שלהם מביא ליצירת האלים הראשונים של יפן ואלים נוספים רבים, אבל כאשר אייאנאמי يولדת קשות ומתה.

ה-Kojiki מספר שלאחר שקבע את אשתו, אייאנאמי לא מציל להתגבור על האבדון ומהלץ להחזיר אותה לעולם החיים. הוא יודע בעקבותיה לעולם החשכה (Yomi no Kuni) ומchapsh אותה שם. בדרכו הוא שם לב ש-*"Yomi no Kuni"* דומה מאוד לעולם שלנו, פרט לכך שאין בו או. שהוא פונש לבסוף את אייאנאמי היא מסורת לו שהיא לא יכולה לעמוד, היא אכלה מהאכל של השואל וכן כבולה אליו.

אייאנאמי מתעקש, ולבסוף היא מבקשת שימתן לה מעט, אך מכיריה אותו להבטיח שליא ינסה להבטיח בה בזמנ שמחכרה. אייאנאמי נכשל בהבטחה, הוא מדליק אש ומAIR את אשתו ומגלה שהנגף שלה מפרק ומלא תולעים. הוא לא יכול לשאת את המראה שלה וכורח, ואיאנאמי, מבישת וזעמת, שולחת בעקבותיו שדות. בסופו של דבר אייאנאמי מצילו לצאת מהשאול ולסגור את הכניסה בעזרת סלע עצום ואילו אייאנאמי נשרת למולן בשאול. כשהוא יצא מעולם המתים, אייאנאמי הרניש שהמנגע עם המתים השאיר אותו טמא - הוא נכנס לנ Hera כדי לטרח את עצמו ובתהליך נבראו עשרות אלים חדשים; החשובים בהם - Amaterasu אל השמש ו-Tsukuyomi אל הירח.



תיקונים למאמר הקודם

בהתאם לפרסום המאמר הראשון עליה הצורך לפוסט כמה הבהרות לגבי מספר נושאים:

i. **פולחן השינטו הוא פולחן אנייטיסטי** - הקיים לא אחרים על תחומי מסוימים אלא הם התוחמים עצם - הרים, נהרות, עצים, השימוש וכי. חלקם הכנינו באמצעות מקומות מוקדשים וחלקים אומצאו מחלקים אחרים באסיה.

ii. **לאחר כתיבת הקוגייקי והניאון-שווי ההתייחסות לשינטו قد משכהו רק בחוגו שליטון, העם המשיך להאמין במסורות שהובחו מפה לאוזן ולבצע את הפולחן המקומי שלו.**

iii. **הבודהיזם הניש ליפן** מקורו לאחר שהגיעה אליה מסין. בשנת 552 הגיעו משלוח של פסלים וסוטרות לשיליט היפני והיה ניסיון להטמע את הבודהיזם בדת המדינה, אך בעקבות מינפה שפרצה המ(*)(*) הבודהיסטי נשרף והסוטרות מושלכות.

iv. **דאיאוים** - הדרך הנקונה לומר סאנאיו

בהתאם למנהג, כשאדם נולד ביפן שמו נוסף למקדש המשפחה שמכיל גם את שמות בני משפחתו בミידה והם גרו באזור. עם הוספת השם לממקדש האדם הופך ל-*Ujiko* ("ילד המשפחה") ובמותו הרוח שלו ת策רף לרוחות אבותיו שחיות במקום ייחד הם ייה "מנגי הא祖". תינוקות שנפטרו לפני שהספיקו לרשום אותם בממקדש הופכים ל-*Sokushin Mizuko* ("ילד מים"), רוח של עצב וכעס שתרגום מיניהם ומניפותם.

אם אדם בוחר לעבר לאזור אחר ביפן הוא יכול לבקש להירשם במקדש המקומי באזור החדש. למעשה, אפשר לרשום אדם בכל מקדש גם בלי הרשות שלו וזה אפילו ישוב כמחווה של קבלת פנים, מעין אמיירה של "הרוח של רציה כאן אחר מותך". את הקשר הזה לממקדש "השכונתי" אפשר לראות בסדרות אינמה ובכתור ננגה רביים, אם calamantis שימוש תפקיד עליית' ואם במלל, למשל ב-Koi Nyan! סדרה בה הניבור מקהל בandal פניה לא מכונה לא מוכנות במקדש המקומי של היחסות המננה על החתולים.

בסוף דבר, אחרי שראים את הגישה של Yomi ואת האמונה בהרחות, אפשר לשאול – איזה מה מאמנים שינסו נאמנים בעצם? האם הם מניעים ל-Yomi ובתקעים שם לנצח? או שהרוח שלהם מצטרפת לרוחות אבותיהם כשהם מתים? התשובה היא כמובן, באופן המשתמע לשתי פנים, "כן".

בחלק הבא בסדרה נדבר על העולם הבא בראי הבודהיזם ונתחילה במסע הארוך שעוברת רוח האדם בדרכו אליו.

לפי ה-Kojiki, הכניסה ל-Yomi נמצאת ב-Izumo Shimanae במחוז



The 8 Islands of Ancient Japan



אי יפן העתיקה. האיים הוקאישי, אוקינאווה והאיים הקוליים לא היו חלק מיפן באותו זמן

ההיסטוריה של נערות קסומות

מאת מיתר פשקר



כריינט ה-DVD של הוולוים הראשון בסדרת
ה"himitsu no akko chan" (1969)

לעומת אקו-צ'אן הדומה במאפייניה ליצירות מהאו שוג'ו המוכרות יותר כiom, סאלי דומה יותר לסמנתיה - המכשפה מבויאוטץ'. סאלי הוא נסיכת העולם הקסום שמשמעותו לכדור הארץ כדי להזכיר חברים חדשים, אותן היא מוצאת בנהורה כאשר היא מצילה שתי ילדות מיידי נגבים. כמו סמנתיה, גם סאלי שומרת בסוד את הייתה מכשפה ומנסה להשתלב בחבריה כילדה רגילה לכל דבר; בעוד שאקו-צ'אן מקלט את נוחות הקסם המוגבלים (יחסיות) שלה, סאלי נזקפת איתם ומודעת לכילוותה - מוטיב שהופיע לנדיי במאשו שוג'ו של ימינו.

הסדרות שיחידשו את פניו של הז'אנר המתהווה והביאו אותו向前 לדורות הבמה היו בעלות כמה מרכיבים מסווגים. עד שנת 1973 שודרו בסר כל שוננה סדרות המוגדרות כמואו שוג'ו. בשונה זו החל המהפר, עם שידור סדרת האנימה "קיטיטי האני" (Cutey Honey) בסתיו. לראשונה הוצאה הלוחמת בכוח אף כניבורה הוצאה לראשונה טרנספורמציה - שני מוטיבים הבולטים בי'אנר נס כiom. כמו כן היה זה כותר המאהו שנויו הרראשון שפונה בעיקר לקהל עוד חדש - נברים צעירים. הדבשה של עובדה זו ניתן למצוא בפרק שעיבוד המנגה התפרנס במנזון השונן "שונן צ'אמפין" (Shonen Champion).

בסדרות שקדמו לקיטיטי האני, הניבורות משמשות בכוחות שלהן, בעיקר בשבייל לפטור בעיות יומ-יום, אין להן אייב ראשוני כלהו. לשם כך רובן משתמשות בשינוי צורה מה או אחר, אך אין זה שינוי צורה קבוע, ומטרתו העיקרית היא להועיל לגיבורה, לאפשר לה להיות

ב בימי 1962 החל להתרפס במנזון השוני "ריבון" (Ribon) (Ribon no Akko-chan) (Himitsu no Akatsuki). הוא זוכה לכך שגם מז'אנר הימיטסו (Atsuko Kagami) הילא היא אקו-צ'אן, תלמידת יסודי נמרצת עם חיבה למלאות. יומ אחד, המראה אהובה עליה שהביאה לה אימה נשברת, ואקו-צ'אן מעדיפה לשבת את החלקים הנוגרים מאשר להשליך אותם לפח. בחלומה, יוצרת אותה קשר רוח שהתרגשה ממשהה ומיסחה המכובד לראתה השבורה ונוגנת לako-צ'אן בתנוחה מראה שכילה להפוך אותה למץ ולמה שתרצה, לעיטים אפיו עם היכולות שלהם. בסדרה הובילו 2 מוטיבים עלילתיים חשובים – אביזר קסם ומשפט קבוע הנאמר לפניו שנויו הצורה. העיבוד הראשון של אקו-צ'אן היה טלויזיוני – בדמות סדרת אנימה בת 94 פרקים, אשר שודרה ב-1969-1970.

הقتור והסדרה הוו לאחת מנוקדות החיזון הראשונות של תת-יאנו המאהו-שונו (Mahou Shoujo), הלקים בעיקר תחת זאנר הפנטזיה בקומיקס ובאנימציה היפנית, והופך לחילן בולט מהנוף של האנימציה והקומייקס היפני. כיל בנות צערות בעלות יכולות על-טבעיות הנאלצות להילחם בכנים הרשע ולהציג את העולם מפניהם. בתרגום ישו: מהו – קסם; שוג'ו – נערה. כפי שכבר נאמר, את שותשי הז'אנר ניתן למצוא אי שם בתחילת שנות ה-60 של המאה הקודמת.

בניגוד לצפוי, הז'אנר חייב את הצלחתה הראשונית דזוקא לסתיקום האמריקאי ביויאוטץ' (Bewitched) שעשור בערך 1964-1972. הסדרה זכתה לפופולריות רבה בעיקר בקרב נערות וילדות מסביב לעולם, בין גן בfin. בהצלחתה לפונוט לקהל זה, הסדרה הייתה מהוקר השראה עבור מיטסוטרו יוקיימה (Mit Yokoyama suteru) ביצירת כותר המנגה "סאלי המכשפה" (-u Mahoutsu- u Sally kai). הוא החל להתרפס במנזון "ריבון" בימי 1966, כבר פופולריות מהר יותר מהימיטסו נו אקו-צ'אן (שהסתיים כמעט שנה לפני כן) זוכה בעיבוד לסדרת אנימה כבר בדצמבר של אותה השנה. הסדרה, אשר שודרה במשך שנתיים, הייתה בת 109 פרקים - ואף זכתה לעונה שנייה בת 88 פרקים ב-1989-1990.



לא יلدת הקסם השגרתי שלכם
"מאשו שוג'ו מאדוקה מג'יקה" (2011)

סנטאי (Sentai) – בתרגום מיפנית "יחידה צבאית", ואכן המילה הנגעה במקורה המחכבה היפני. באנימה, מנגה, וגם בתרכות הפופולריות בכלל משמשת המילה לצוין יחידה של מספר ניבורים (3) ומעלה כקשר המספר הנפוץ ביותר הוא (5) הנחלחים ביחד. בדיון המאהו שוגן תחום הסנטאי הוא חדש יחסית וקיים רק מתחילת שנות ה-90, עם תחילת שידורו של סילור מון, אך כבר במספר ניבורים עם השנים וספריות סדרות מכובדת אשר אלמנט מאש החלו את השימוש באלמנט זה. כל ניבורה בסנטאי מאופיינת בצעב משלה. הצבע מלמד על אופיו של הנערות או על יכולות הקם שלהן.



בנות הסדרה "טוקיו מיי מיי" הן דוגמא קלאסית לסנטאי

כמו כן, ישנו מספר מוטיבים עלילתיים החוזרים על עצם ברוב המוחלט מהकתרים הנמנים על דיינר המאהו שוגן:

שותפים ומלוויים - בדרך כלל הבנות לא נאלצות להלחם לבן, גם אם אין להן סנטאי. בחלק מהתקדים מדובר בחבר קרב או אהוב ליבנה של gibou, שבדרכו מיסטוריה מתגללה כבעל יכולות ייעילות כלשהן. במרקמים אחרים, ישנו בעל חיים חמוד המלווה את הניבורה לאורך הסדרה, מלמדת אותה על כוחותיה ועל השימוש בהם וכן עוזרת באיתור האויבים.

שמירת סודיות – רוב המכريع של הבנות מנוט לשמור על חייהם הכספיים בסוד מסביבתן ולנהל חי שינרה רגילים (ללא בית הספר, בלבדות עם חברות וכו').

סיבת לחימה וערוך מושך – רוב המוחלט של הבנות ללחימה בעצם באיביהן בשם עריכם אוונירטאלים כמו אהבה, שלום וצדקה, ורק לעיתים רחוקות מסיבות כמו נקמה. תוך כדי יצירתיות הסנטאי לומדות הבנות לעבוד בצוותים ותפקידים שונים על יוניקיון, עליהם מאיים – אך גם בסדרות אלו מועבר מסר חזק על חשיבותה של חברות ושל עזרה חזית. ■

בעקבות הצלחה המסחררת של סילור מון, שנות ה-90 הפסכו לתוך הדיון של תת-הז'אנר. מתח-ז'אנר חדש ומפתחת, הוא למת-ז'אנר מבוסס, פופולרי ומכור. בתחילת הדרך הופקה בשנות השמונים אחת לשנתיים בערך, בשנות השמונים נדל מספון עד שתי סדרות בשנה, הרי שבמהלך שנות ה-90 ראה הדיון קופיצה אדירה במספר זה, עם שידורן של 5-6 סדרות חדשות בשנה – רובן ממשכו מסטרף רב של פרקים. בדומה לסליזר מון הביאו אותן שנות ה-90 סדרות אחרות שאנו שוגן נסודות שהוא פופולריות לא פחות, דוגמת "מג'יק ניט' רירת'" (Magic Knight Rayearth, 1994), "ק'אוד קראפטו' סאקוורה" (Captor Sakura, 1998) וועוד.



כrica להוצאה המחדשת של האנימה
"טוקיו האני" בה ניתן גם לראות...
בדיוק פונים להקל על גבריו

משהו שהוא לא, כדי לפטור את הבעיה
אתה היא צריכה להתמודד (למשל:
להתגבר כדי להתקבל לעובדה).

בתחילת שנות ה-2000 דיינר המשיך לקטוף את פורת הצלחה משנות ה-90. חציו הראשון של העשור היה סדרות משוננות כמו "טוקיו מיי מיי" (Tokyo Mew Mew, 2002) או "סנאשיטה" (Full Moon wo Sagashite) (Princess) (ite, 2002, Tutu, 2002, Mermaid Melody Pichi) (Pichi Pitch, 2003 Mahou Shoujo Lyrical Nanoha,) (2004) ועוד. חציו השני של העשור אומנם הביא עיתם כותרים כמו "שונר שונר רו" (Sugar Sugar Run, 2005) ו- "שונר מון קריסטאל" (Sailor Moon Crystal, 2014) בימים אלו לפחות 20 שנה למלחת החלל הקסומה.

בימינו אנו, נראה היה לרגע שהצלחתה של "מאהו שוגן" מאזוקה (Mahou Shoujo Madoka Magika,) (2011) תביא להתעדות מחדשתות של דיינר, אולם תקווה זו התבדטה, וכנראה שניצרך להמתין עוד מספר שנים לדבר הבא בתחום.

מאפיינים ומוטיבים חוזרים

ל דיינר המאהו שוגן, כרדם של דיינרים, יש טרמינולוגיה מסוימת



חק מקלי הנשק והאביזרים המשמשים
את הדמויות בסדרה "שונר מון"

הנסין (Henshin) – הנשין היה בעצם המילה היפנית לטרנספורמציה. בטרנספורמציה נשיני בא לדי' ביטוי בונגדים וביכולות הקסם של הדמות, וכן ממחיש את יכולות ההסתאה שלה. חלק מההנסין, רוב הנערות עוסקות בפואות הכר מסויימת בסיום הטרנספורמציה, ואונורות מסויט קבועות לפניה או אחרת. כמו כן, לעיתים יש שימוש באביזר קסם כלשהן (טבעת, סיכת, שרביט, עט) אליו הניבורה עשויה פעולות מסוימות, כדי להגיע להשלמתה. הטרנספורמציה, כדי להגיע להשלמתה.

נקודות המפנה הבאה הנגעה בשנת 1992 עם שידורה הראשון של הסדרה Bishoujo Senshi Sailor (סילור מון) (Moon), אשר הצינה בפעם הראשונה קבוצה של ילדות עם יכולות קסם. כמו כן, היא הייתה אחת מסדרות המאהו שוגן הראשונות שדובבו למספר שפות; היא שודרה במערב ווכتها לפורטורייט רובה גם בקרבת הקהיל הזר. הסדרה נרמה לא רק להתעניינות העולם המערבי בז'אנר המאהו שוגן, אלא גם הניבורה את המודעות ואת העניין לתוכם האנימציה היפנית בכל משך שנים רבות.

ספר שהוא משחק? היכרות עם ויז'ואל נובל

בipn, הנובלים נחשבים למשחקים לכל דבר, וההפרדה מתבצעת בעיקר על בסיס שטח המספר בו ממוקמת תיבת הטקסט (NVL לטיבת טקסט הממלאת את כל המספר, ו-ADV לטיבת טקסט הממוקמת בתחוםו המספר).

או רגע, למה שזה עניין אותו?

ב-15 השנה האחרונות, עם התרחבות תרבות האוטאקו ביפן, החלו אולפני הפקה של אנימה לעד נובלים לסדרות טלוויזיה או OVA. בדרך כלל, בסדרות פורקים (כ-4-8 שעות) מרבית התוכן משפט, וערך המקרו של דמיות משנהו אבד, ביחס עם קווי עלילה אפשריים נוספים; כרך נמהק עברן ועתידן של דמיות נחדלות שלא היו זוכות להשיפה כלל לולא המשחק.

נוסף על כך, ישנו נובלים שהם בגדיר ספיון-אופיים למשחקים הראשיים, המרחיבים על דמיות ספציפיות ועל מסלולי משחק מסוימים, או מציצים דמיות חדשות לחילוטן באוטו היקום, או מספרים סיפור אלטרנטיבי (לרוב קומי) עם הדמיות מהיצורה המקורית.

פעמים רבות, בוחרים מותחני משחקים תפקודים יפניים דזוקא בויז'ואל נובל כמסגרת לשילמה למשחקים שלהם, לטובות העברת תכנים עלילתיים והפתחות הדמיות, בעיקר בשל עליות הנומוכה יחסית לעומת האיכות והכמות של התוכן המועבר. למשל, מנגן הסקיטים בסדרת משחק Persona, בה כל נובל קינטי, או סדרת Tales Of Nine Hours, העלילה בשלמותה מועברת בפורמת זה.

הנובלים ככל מציעים מבנה אחיד: העלילה המוצגת לרוב מנוקאות מבט של פרטנוגטיס שקט מסתעפת לפ' הבחירה אותן מבצע השחקן, כאשר כל ענף עלילה ראשי מוביל לד"ס"ף האמיתית, והוא מהווה את מטרת המשחק; סטייה מהבחירה אותן מוציאו את השחקן לד"ס"ף האמיתית, תביא להצטתו של "סוף רע".

ברוב המוחלט של הנובלים קיימת ש谋ירה של נתוני השחקן המאפשרת דילוג על הטקסטים שנקראו, על מנת לחזק את הנסיבות הבאים שלו להגעה לד"ס"ף האמיתית של המסלולים השונים. חשוב לציין כי "הסוף האמיתית" הוא הסוף בו כל הסודות מתגלים וכל התעלומות נפתרות, הסוף המועדף ע"י היוצרים ואין דזוקא הסוף בו כל הדמיות מצילות להשיג את מטרותיהן.

המלצות למתחילה

אימה: PC :Phenomeno - Nine Doors, Nine :999 - Nintendo DS .Persons, Nine Hours

درמה: PC, PSP :the reverie~ Planetarian :.~of a little planet

אוטומה: PC :Starry Sky ~In Autumn~

בישוגו: PC, Android :Clanned

מדע בדיוני: PC, Android :Steins;Gate

קומדייה: Nintendo DS :Ace Attorney :.Pheonix Wright

הנובלים מנוגנים מבחינת רמת האנטרקטיבית הנדרשת מצד השחקן. מצד אחד, קיימים נובלים המכונים "נובל קונייס" - מלומר, נובל שאין בו אף בחירה, וכל שיש על השחקן לעשות על מנת להלוך "להלאה". לעומת זאת, נובלים המשלבים אלמנטים של Point & Click חיפוש של עצמים, שימוש בהם ושילובם על מנת לפתור חידות. נמצא מרחיב הרעיון של המדרת הנובלם, נוצר דיו בתרבותת היגיימנג המערבית בונגעו להנדתם של הנובלם - האם הם ראויים להחשב לאינגר עצמאי של משחקים, או להציגו מחד למשחקי החידות (Puzzle Games) של שנות ה-90 ומאידך לספרות אינטראקטיבית (שאינה נחשבת כמשחק כלל).



CLANNAD
- クラナド -

© VisualArt's / Key / 光坂高校演劇部



nobelims shumakrom b'marab - Heileen



הידעתם? נם זה היה במקור nobel;Gate

מילון מושגי נובלים למתחילה

משחק אוטומה (Game, Otomege) – משחק בו הגיבור הראשית מנסה לנורום לבוחר התאהב בה. פעמים רבות, קווי העלילה תואמים את הדפוסים המוכרים מיצירות בתחום השוגן.

משחק בישוגי (Bishoujo Game, Galge) – משחק בו הגיבור הראשי מנסה לנורום לאחת הנערות להתאהב בו. לרוב, רק באחד מהסתופים האפשריים ישנה אפשרות של האրם.

Nakige – נובלים שמתארתם לגברים לקורא לאחוב את הדמויות כאלו היוبشر מ��חו, אך בשביולijkheid את לבו ע"י "סוף אמיתי" שלשה היה מביש ארגדייה יונונית.

Kinetic (Novel) – משחק בו האינטראקציהיחידה בין השחקן והמשחק היא לבחירת כותור "המשר" על מנת לקרוא את בלוק הטקסט הבא.

מן נספף שהתפרסם בזכות יכולתו ליצור דמיונות וועלילות מעשיות הווא נין מאודה (Maeda חענ). בתחילת דרכו, ג'ין שאף להיות מלוחין מוזיקה במשמעותו; כאשר ניסוינו לחתול לעובדה בתהום נשלל, החליט לשנות צוין והחל לעסוק בכתיבת טסורי משחקים. לאחר עבודה באולפני Tactics, בו הוא עבד על הנע לסטודיו Tactics, מונה שניים, הוא עבד במספר פרויקטים שעוצבו לביקורת חוויות מעולם הימינגן היפני. במסגרת עבודתו, הכיר ג'ין את האנשים העתידיים להקים את הסטודיו האנדי Key, בו נזחטו נובלים פופולריים להחריד שהופצץ לכל פלטפורמה אפשרית, הפכו לסדרות אינמה ומנגנה ארוכות וזכו למשักษי המשר "חוודים" עבור דמיות אחדות. בראשמת יצירותיהם של הסטודיו המהולל, שתסריטיהם נכתבו ע"י יואן, מצויים כתרים כדוגמת Clannad, Kanon או Little busters!, Air-i-Air. כמו כן, כתוב ניון מאדה את התסריט ואת השירים של 2010 (Angel Beats), סדרה האומנותי של סטודיו Key.

בשל ההצלחות הנמנומות הכרוכות ביצירותו של נובל ויזואלי, ג'יאנרט הפרק לחתמת כשרונות צעראים בתחום התסריטאות והසפרות – כדוגמת גן מאודה. יתר על כן, יוצרים שהתפרסמו בזיכרונותיהם של מלחינים אחרים, כמו היזאקי אנו (Anno Hideaki) פוניטם לעיטים לנובל היזאילי בטמפרטורה גבוהה את עצםם באופן השונה מקולונגע, טלויזיה ודפוס באופן עקרוני, הן במוגבלות הצנזורה ביפן והן באופן הפעיל של חוויות הקורא.

air ani mishig at hafer haheider zo?

את הנובלים המתורגמים לאנגלית באופן רשמי, והצברתה כמות בריאה שלהם לאורור השנים, תוכלן למצוין הן בחניות המוכרות משחקים בארץ (כדוגמת ארקיידיה בטל אובי ובאשוד) וכן בחניות אינטראקט שונות.

עם זאת, בשל הפופולריות הנמוכה

מי עובד על זה בכלל?

בתהיליך יצירת הנובלים היפניים משתתפים גורמים רבים, בדומה להפקתן של סדרות אנימה. צוותי המפיקה דומים בשני התחומים – הם מורכבים מבמאיים, תסריטאים, אנשי נרפיקה ומוזיקאים – אך בנובלים מתווסף לרשימה זו גם צוות מתכנתים. בדרך כלל, צוותי המתכנתים של כל סטודיו יוצרים מנגנים לשליפת והציגת קבצים הייחודיים לסטודיו זה, וכל המפיקים נוצרם על בסיס המנגנון המסויים בלבד. אולפני עצמאים נוטים להשתמש במנגנונים חינמיים קיימים וכך נחסמת עלות הפקת המשחקים, מה שהופך את היזאר לנגיש יותר ליוצרים מתחילה. האולפניים העוסקים בהפקת נובלים לא נוטים לחזור מהሞכר להם, וההבדלים המשמעותיים ביניהם נעיצים בסגנון הציור ובડיארנים העילתיים בהם הסטודיו מתמחה.

דוגמה בולטת לפוטנציאל הנלום בנובלים אפשר למצוא באדם שהחילה בתעשיית הנובלים והגיע לתהילה בinalgמיה – אורובוצי גן (Urobochi Gen), הידוע גם בכינוי Urobuchet. עבודתו הראשונה כתסריטאי הייתה הנובל סהנו הילן אינפנט (Phantom of Inferno) בשנת 2000 – נובל שיצא למחשב בערך המאה את זיכרונו ונאלץ להציגו לארכן מסתו, בו הוא נמצא תחת חסותו של נערה החושקת כרוצחת שכירה. נובל זה זכה למתרת פנים לשבץ ל-360 Xbox ולמחשב, וכן לשתי גרסאות של סדרות אנימה המבוססות על תכני. לאחר מכן, כתוב אורובוצי ארבעה נובלים נוספים, ביניהם פאנפוק שלולסיט "שיוי משקל" (Equilibrium) משנת 2002, שזכה לתשומת המבקרים מהזיהוי המשתקף בדמותו של ג'יאנרט היפני. לב מועטה מחוץ לתעשיית הנובלים, אך בקרוב אחד היזאר היפני לייצירות פולחן. אורובוצי המשיך את דרכו לתהום הספרות היפנית, וכותב את FateZero (הסיפור המקדים לסדרת FateStay Night Night הפופולרית) וכן את הספרים של Black Lagoon. בטור היציר הבולעדי של סדרות עטורות שבחים – Aldno-ah.Zero, Puella Magi Madoka Magica.

יצירות שונות ומהוים חלופה מרעננת לפאנטזיות הרגילים, וכן משחקים מקוריים לחוטין הכתבם מופיע דמיוני של היוצר. כמו כן, נובלים אלה הם תוצאה عملם של אולפנים עצמאיים קתנים, ואינם מצלחים לצבור פופולריות רבה. לעומת זאת, קיימים נובלים כאלה שהצליחו לחזור לתודעה הגיגינגד המערבי ואף נמכרים ב-*Steam*, חנות משחקי המחשב היירטואלית הנדולה בעולם.

לסיום, מקור שימושי לחדות ועדכונים בתחום הנובלים הוא האתר fuwanov-el.com, המספק בנוסף לחדות נם קישורים להוצאות של משחקים המתרוגנים באופן עצמאי. אתר מידע מוצלח ושימושו נסוף הוא www.ndb.org, המאפשר חיפוש וסינון של נובלים לפי כל קритריון אפשרי - פלטפורמות, שפות, אורך המשחק ועודיו התקן שלו.

הרבהם רבים אינם מתורגנים באופן רשמי. ניתן למצוא תרגומים עצמאיים של קבוצות מעריצים, או לחופין לשימוש בתוכנה *Visual Novel Reader*, המאפשרת לבחר צורת תרגום רציה - תרגום קהילתי, גומל טרנסלייט ושרותים נוספים - ואף מסונכת להקريا את הטקסט בשפות השונות.

הרבית המשחקים המתורגנים - באופן رسمي או אחר - מיועדים למערכות הפעלה של חלונות, בעיקר בשל הקלות הייחוסית של התרגום לפלטפורמה זו. ישנו נובלים שתורגם לאנגלית ולשפות נוספות לקונסולות המשחק השונות (Sony PSP או Nintendo DS); משחקים אלה בדרך כלל אינם נובלים שהם טקסט בלבד, אלא מכילים גם גורמים נוספים, כמו פתרון חידות ותנואה בmph.

כמו כן, ישנו נובלים שאינם ביין - נובלים רבים נכתבם על ידי מעריצים של



■ אימה יפנית במטבה. Phenomeno.



קאוואי מאו-סאמה סונטה-צ'י - רומנטיקה, הומור ומשחקי מחשב, Dot Kareshi



CLANNAD
- クラナド -
© VisualArt's / Key / 光坂高校演劇部

Blue Blazes

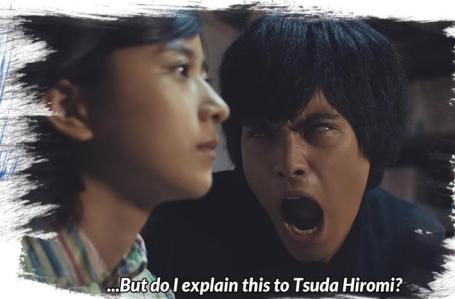
מאת עידן "בוק" אגמי

בימוֹ: Yuichi Fukuda
כתבָה: Yuichi Fukuda
חוסְפִּיהָ: Kazuhiko Shimamoto
טַבְדֵּילָה: TV Tokyo



דינום מעמיק על בימויים בסדרות

הפרקים, מackbarיו של הונו וניסיונוטו השוניים להיכנס לתעשיית המנגנה והאנימה מצליים לעורר בצופה הזרחות ורצון לעודד אותו, אך בו זמנית הדיחיות וההתנשאות שלו שמרחיקים אותו מהמתירה מעוררת ביקורת כלפי. בשורה התחתונה, זו סדרה מומלצת לאוהבי ההומור, ובוקר לאלו שרצו לדעת עוד על העבודה הנעשית מאחריו הקלעים של תעשיית האנימה והמנגה.



...But do I explain this to Tsuda Hiromi?

המעבר ממנגה לבשר ודם לא תמיד חלך

הסדרה מבוססת על מנגה בשם Aoi Hono (אוֹ היי הונו) "Blue Blazes" (באנגלית) של Shimamoto Kazuhiko (קוזהיקו שימהטומו), שakan חלה את סופל הלימודים עם היזאקי אנו ושוט' קפי שקורה בסדרה. אך כפי שנאמר בתחילת כל פרק, זהו סיור בדיבוני ואין לךת אותו כתיאור מדויק של המאורעות, אלא כתיאור של תקופה ואנשים שהפכו את מדיום האנימה למה שאנו חנו מקרים היום. ■

ציוני האקדמיים למען תשקתו לאיור וכטיבת מנגה. אנו היזאקי בעצמו מתואר כבחור מזער עם אובססיה לאולטרה-מן, רובוטים ועובדת מושלמת.

הסדרה עוקבת אחר ניסיונותיו של הונו למצוא דרכים שונות לפרוץ לעשייה במקביל ללימודיו באוניברסיטה, ההתמודדות שלו עם עורci מנגנה מוזרים, הריבות שלו עם היזאקי, הדיחיות שלו ומושלש אהבה, שלא ברור אם אמתית הוא או לא, עם Morinaga Tonko שנגרמת לו להצטרף למועדון הספורט ועם Tsuda Hiromi שתמיד מתפרצת לחדרו בשבי לראות טלוויזיה. תוך כדי כך היצפים מתחודדים נס למעליהם של אנו היזאקי וחבריו לניינקס (בעתיד) בתקופת לימודיהם, ולנסיכות שהובילו מצלר למועדון ספורט בו הוא לא מעוניין רק בגיל שטטודנטית חמודה מזינה אותו, מלו מתחדים כישרונות שעתדים לאוֹ (Anno Hideaki) והואם אוניברטיים והואם אנו היזאקי (Neon Genesis Evangelion), אבל כל אלו מתהתקדים לעומת אישיות הגיבור עצמוני. מבח רוחו יכול להשתנות בין רגע מביתו עצמי מופר לסקפנות אישית גדול, מה שנורם לו לונגין בין קריירה בכינויו, אוניברטי ואior מנגנה ומבלי שיצילו להתמקד באחד מהם. נוסף על כן, התנהנותו המתנהנת גורמת לו להיכנס למקומות מביבים, ובכך תורמת נס היא למצוקה.

הסדרה מספקת נקודות מבט משועשת על תהליכי היצירה של אוניברטי ומנגנה שהיו קיימים בשנות ה-80 של המאה ה-20 וקיימות בזמנו למדוי האנימה וההפקה. לאחר הסדרה נחשפים האמנים היוצרים של אותה תקופה ויצירויותיהם. הדיאלוגים והחונונים הפנימיים של הדמויות, הממלאים את הסדרה, מצלחים לספק הצעה זורמי מחשבה עמוקים המתיחסים למדיות השונות כפי שהן אוטאקוים יפנים יכולים להציג.

מכונן הדמויות, האפקטים והמודולונים הפנימיים נתונים לצופה תחווה של קריית מנגנה למרות העובדה כי לפניינו שחקנים בשער ודם, למרות שלפעמים התוצאה יוצאת קצת מזורה. בין השחקנים ניתן לראות חלק מהויצרים והעורכים שעבדו באותה תקופה. לאור

שנה היא 1980, המקום הוא יפן תקופה בה האופנה והתרבות של דור הצעירים שלא ידעו את המלחמה נמצאות בפריחה מלאה. באוניברסיטה לאמונות של אושאקה מתקבצת לה קבוצת אנשים אשר עתידיים, כל אחד בדרכו, לעצב מחדש את תעשיית המנגנה והאנימה של יפן ולהפוך את יצירותיהם ומודיהם קלוי לנניין יותר עברו העולם הרחוב. לקבוצה זו הצליח להשתחל בחור אונומי נוסף, וזה סיפורו.



אמן צער ומבטייח

הונו מושIRO (Honoo) הוא בחור צעיר, שافتני למדוי ורציני לבני תחביבו: צירכה של אוניברטי ומנגנה, עד כדי כך שהוא מנסה לברוח באמונות כМОOK למדוי האקדמיים, בשל רצונו להשתתף בתעשיית התוכנונים הללו. מלו ניצבים לא מעס אתגרים: הוא מצלר למועדון ספורט בו הוא לא מעוניין רק בגיל שטטודנטית חמודה מזינה אותו, מלו מתחדים כישרונות שעתדים להקים אולפנוי אוניברטיים ובראשם אנו היזאקי (Anno Hideaki) היוצר והבמאי לעתיד של Neon Genesis Evangelion, אבל כל אלו מתהתקדים לעומת אישיות הגיבור עצמוני. מבח רוחו יכול להשתנות בין רגע מביתו עצמי מופר לסקפנות אישית גדול, מה שנורם לו לונגין בין קריירה בכינויו, אוניברטי ואior מנגנה ומבלי שיצילו להתמקד באחד מהם. נוסף על כן, התנהנותו המתנהנת גורמת לו להיכנס למקומות מביבים, ובכך תורמת נס היא למצוקה.

הונו מוקף בשלל דמותיות משונות ומשעשעות המכורות לצופה המזרני מהה תעשייה היפנית. Yamaga Hirotsuki, הנשיא העתידי של אולפן הפהקה ניינקס (Gainax) מוצב כבחור חסר כשרון אשר אוסף תחתיו את כל האנשים המוכשרים ומנהל אותם כדי שלא יריגע ללחם אף פעם, כפי שהוא משairy לצין פעם אחר פעם. Kentaro Yano, מתואר כיצר מנגנה שהקריב את

Ookami Shoujo To Kuro Oujii

מאת ליננה ציננגוב

בימוי: קנייצ'י Kasai (Kenichi Kasai)

כתביה: אואואקו הירabayashi (Sawako Hirabayashi)

מוסיקה: סאקהבה גו (Sakabe Go)

סטודיו: TYO Animations



■ אנימציה אינטלקטיבית? לא בבית ספרו.

(קומדייה, דרמה,AIMOה וכו'). "נערת האוב" לא מצליחה לספק אף אחד מתפתחות או מוגנותם דבריהם חדשים על עצמן באף שלב בסדרה, כשהשובות בחומר השינוי במוחלט שלה היא, כמובן, אוריקה - בディיט הראשון האמיית שלה עם קיולה היא עדין אותה בחורה אונכית שדורשת תשומת לב ללא הפסקה -

בדוקן כמו שהייתה בתחילת הסיפור.

אם בכל זאת חפזה ונשעם בගבריםמושלמים שמנצנצים באור המשמש ואינם אופציית טובות בהרבה - Bokura Ga Ita (1998) Kare Kano !Kaicho wa Maid-Sama! (2006) (2010) למשל, הן שלוש דוגמאות בולטות. "נערת האוב" היא סדרה מיותרת שאינה מוסיפה דבר למאנר הדגל מייד של תות-היאנרג המפוקע הזה, ובכך אינה מצליחה להצדיק את קיומה. ■

בסדרות באשר הן אמור להיות נורם - המושך את הצופה ומרתק אותן - דמותות מפותחות ומלאות, עלילה מעניינת, דיון ברעיונות חדשניים או פשוט ביצוע מוצלח של מוסכמות הזיאנרג



תמונה אחת מתוך 12 פרקים

א ריקה שינואה (Shino hara) היא נערה שרגנית לשקר כדי לצאת מצרות, והוא עומדת מגיעה לכיתה החדשה, היא מתבישת לדבר עם התלמידים כי היא בטוחה שכולם כבר התגנבו, מה שנורם לה לנסות להתחבר לשתי הבנות שיישבות לידיה. הבנות הללו מדברות כל היום בעקבות על החברים המבוגרים שלהם - אחד סטודנט בקורס והשני כבר יצא לשוק העבודה (להזיכרם, הן בוגרות 15). בשילוב להשתלב, אריקה משקרת, כהרגלה, שגמ לה יש חבר, באקראי במשהו מהשבכה, קיוה (kyoya) שמי, שבמקרה גם מסכים לשף פועלה עם המשחק המגניר שלא בתנאי... שהיא תיהה הכלב שלו.



■ גם אריקה מופעת מהריעון של פרופורציות בצויר

סדרות מתת-היאנרג זהה, של "בחורה מהובבת במשהו מרוחק וקר", מנסות לחזור סיורי אהבה בעיתיותם, ולבין מה המניעים של בחורות כאלה בחיקם האמייטים; הן מנסות להעלות השערות לבני הסיבות האפשרויות לאוצרותן של בן הזוג וחוסר האכפתות שלו. מוטיב נפוץ ב��ן עלילתי זה היא הצנת הבחור המרושע כדמות בעלת עمق מסויר - הוא לא באמת סדיסט נוראי, אלא בכלל נשף טהור שעבירה את עיניו" החיים השונים, ורק בחורה שתאהב אותו בכל נפשה תוכל להחזיר אותו לקדמות! אף ב"נערת האוב" (Ookami Shoujo, Ookami Shoujo) בשפט הקודש), אפיו הריעון הפוגם זהה נעדן. אין הרים מתרם, אין סיפור חיים כאב ונורא; קיולה הוא דמות שטוחה להחיד, סיפורו חיה מסתכם ב"פעם היה לי כלב, אבל הוא מת".

קשה להזדהות גם עם יתר הדמויות בסדרה, או לפחות לחבב אותן, משום שהן חוליות; לתיאור אישيتها של כל דמות נדרש לכל היותר שלוש מילים - קיולה רע וצבע, החבר שלו גברי ונחמד, אריקה חזקה, צבעה וטיפשה, החבורה