

גילון 4, דצמבר 2015

# ביקורת מתחשנה

פאנז'ין אוניברסיטאי, מגה ותרבות האוניברסיטה

## מבט מעמיק

בין השורות על  
ז'אנר היאו  
// עמוד 16

הקשרים העמוקים בין  
נובלות ויזואליות  
// עמוד 22

## ביקורת

Parasyte  
// עמוד 26

One Punch  
Man  
// עמוד 27

Persona 4:  
Dance All Night  
// עמוד 28



## התחלת וסוף

פינה חדשה ראיון עם קוסטלייר  
// עמוד 7

חלק אחרון בסדרת  
"העולם הבא בפולקלור היפני"  
// עמוד 14

# דבר העורך

אֶס ומלוי' ששמנו לב, היגיון הנכחי הביא אותנו לפתחנו שמחה כפולה - גם את יומם החולצת הראשון של "boveut מחשבה". כראוי לumed, היגיון משמש דוגמא לשילוב השתווה בין סימני ההיכר הוהילם ומתרבשים של המגן' לבן התהונשות שלו בדים ובקולות חדשים.

בין סימני ההיכר שלנו אפשר למצוא את העיסוק בתחוםינו עכין נישטים יותר בקרוב מעריצים וישראלים, שמייצג דרך הטקסוס החדש של **לייעד בר שלטון** על תחום הטוקסוסטן, או דרך המאמר המסקן והראשון בסדרה של **רומן למפרט** המתמקד בהשפעתה של יצירה בזetta על תעשיית הנובלות הוויקואליות.

בצד ההתקדשות אפשר למצוא את **סבינה קוורטניש**, המציגת רשות צפיה אוטוריטטיב של סדרות אニימה מגוננות שהמשותף להן הוא הייצוג נש הבולט ואו הדומיננטי. לחילופין, אפשר לראות את השיאוף להיזוש במאמר התגובה של **אורן מרכוביץ'** על הרלוונטיות של אאמ' לארון המנגנה והאנימה בישראל, ובמופיע הראשון של פינה חדשה מאת לייעד, אשר מנסה להציג מקרוב, דרך ראיונות קלים, את מי שלחוב נראה רק מרוחק ועל מה מא בתרומות - קוספליירים; שניהם חלק ממנגה של מתן במה לكونטקט בו מתקיים המגן' - קהילת המעריצים הישראלית של אינימה, מנגה ותרבות האוטקן.

את החלקים הקלים, האינפורטטיבים יותר והארציים בעצמם, מאזור הרצון לחבר את התchapיב להקשר החברתי והפוליטי בו הוא נוצר ומתקיים, לחשוף רבד עמוק יותר ביצירה במדיום המרכיבים את התchapיב. את המשבצת הזאת מ מלא הפעם מאמ' זה של **מעין פריאל**, על טבעו של דנבר היאוי, אשר מספק נקודת מבט ביקורתית ורعنנה שכח חסורה בשיח הקהילתי.

את מל' זה עוטפת שכבת ביקורת ופינות אשר מרוחיקות את לחמן בוישר, גם אם הן לא זוכות לתשומת הלב המובהקת אך מזוקדת שמאמר כה או אחר מושך לאור תוכנו. הן שמחברות את החלקים לכדי שלם שפונה למגון רמות עניין בתchapיב, כי שאפשר להתרשם נם מעמוד הפיסוק הרשמי של המגן'.

לסיום, אפשר גם לזכור בפרוטרוט את האתגרים שצוטה המגן' צלח בשנה שעברונה, אילו עוד מלוויים אותו ואילו צפויים לפגש אותו בעתיד הנראה לעין, אף לא יהיה בכך חדש מואה. אתגרינו אתגריה של כל עשייה מורכבת ומשמעותית בקהילת הוצאה, בתחום התוכן ובכלל.

במקום זאת, אסיים בהדגשת העובדה שהמסגרת הזאת, הדפים הללו, עדין קיימים שנה תמיינה ושדרכם אפשר כבר לראות באופק את היגיון הבא, את הביטויים המורתקים של צוותם המומשר, אשר عمل על המאמרים, הפינות ושאר הטקסוסים. זה לא האתגר שלעצמם שראו לתשומת הלב, אלא זו עשייתם של בזדים כנדוד והישגיהם.

**כתמיד, נשאר לי רק לאחל לכם קריאה מהנה ומלאת עניין וטעמ!**

\* הערות, הארחות, טענות וקובלנות רשותיות יש לשלוח בשלושה עותקים לתיבת המערכת בכתב המצוינת בתחתית הדף.

**ליצירת קשר:**

tb.fanzine@gmail.com  "boveut מחשבה" 

אם יש לכם כמה פרוטות פנויות  
ורוחים לעוזר? נשמהם אם תוכלם לתרום  
ב-Paypal ולעזר לנומן את הוצאות  
המגן' - **tb.fanzine@gmail.com**



**PayPal**

**בוחטים על אנימה, מנגה ותרבות  
האוטאקו במסגרת בלשי?**

**יצא לכם ל扫黑יר הרצאה על התחום  
בעבר ומחפשים במה חדשה?**

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



**"בouth Machshava"**  
**fanzin האנימה המתחדש**  
**מחפש אתכם!**

פניות יש לשלוח לדוא"ל - [TB.Fanzine@gmail.com](mailto:TB.Fanzine@gmail.com)  
או בעמוד הפיסבוק : "בouth Machshava"

# תוקן עניים

## צוות המג'ין

עורר ראשי  
אוטאקו אקרים

עיצוב רפואי  
ח פרלמן  
אניטה קרפל

עריכה לשונית  
لينה ציננוב

ביקורת איכות  
אור פולמן  
סבינה קורמניש

### כותבים

שירן איבנץקי  
עדן "בוקי" אנמי  
ニア אשל  
הילה ברג  
עומר בן יוסף  
ליעד בר שלטן  
ענן ניבסון  
אליה לבניין  
חומר למפרט  
אורן מרכוביץ  
דני פינגלמן  
רענן פיקלר  
מעיין פריאל  
מיתר פשקר  
لينה ציננוב  
סבינה קורמניש  
בוריס רוזמן

EDITORIAL  
לרשמה קהילתי<sup>ר</sup>  
<http://nechayano.tumblr.com>

### פינות

4

פינת חדשות | ניא אשל ומיתר פשקר

4

פינת קומיקס | ענן ניבסון

5-6

בוקי שומע קולות | עדן "בוקי" אנמי

7-8

מאתורי המסכה | ליעד בר שלטן

### מאמרים וכתבות

10

Hokuto no Ken - על קצעה המזלג | אליה לבניין

11

"אממי ואתם" | אורן מרכוביץ

12-13

GARO - טוקוטאטו מסוג אחר | ליעד בר שלטן

14-15

העולם הבא בפולקלור היפני, חלק 4: המשע אל הלידה מחדש | בוריס רוזמן

16-18

יאוי - בין יצוג להנאה ושחרור | מעיין פריאל

19-21

אנימה בדgesch נשוי - סדרות בעלות נוכחות נשית בולטת חלק א' | סבינה קורמניש

22-24

נסיכת הריקון - חלק א': אינטראקסטואליות בנובלים ויזואלים | רומן למפרט

### ביקורת

26

Parasyte | לינה ציננוב

27

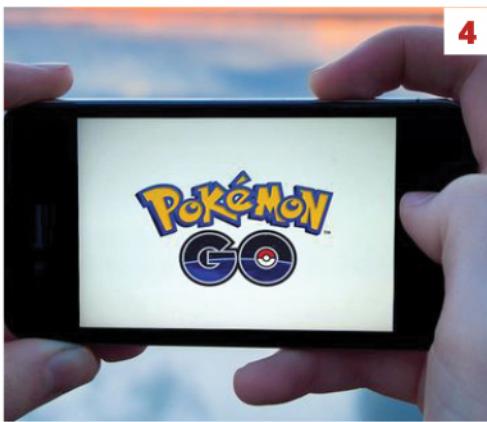
One Punch Man | דני פינגלמן

28

Persona 4: Dance All Night | לינה ציננוב

# פינת חדשת

## נורו עיי ניא אשל ומיתר פשקר



**4** חברת Niantic, אשר פיתחה את מושך המובייל Ingress, הכריזה על פיתוחו של מושך Nintendo Pokemon GO, בשיתוף עם Google-.

המשחק **Ingress** (ינגראס), מדבר במשחק מציאות רבודה אשר משתמש בחישוני מכשיר הטלפון על מנת לספק חוויות משחק אינטראקטיביות המשתלבת בהתקנות היזמות. השחקנים יכולים למצוא ולתפס פוקונים תוך כדי שימוש בעיר ולאחר מכן אחרים לצרכי קרב או הצלפות. במקביל ימכר מכשיר שיקרא **Pokemon Go Plus** – נינוח ללובש אותו על היד ככובדומה לשעון, והוא צפוי להוסיף יכולות חדשות למשחק, כמו רטס בעת הייתקלות בפקים או בשחקן אחר. המשחק יצא במחולן 2016 לאנדרואיד ולאייפון.



**2** פסטיבל הסרטים הבינלאומי של סוקיו הרכין  
על זכי פרס "Arigato" ("תודה") על תרומות  
ם לתעשיית הקולנוע היפנית. בין הזכים אפשר  
למצוא את הבמאי Mamoru Hosoda, אשר עבד  
בין היתר על הסרטים "Summer Wars", "Wolf" ו-  
"Children Ame and Yuki" ורטו החדש ביותר  
בוקומו-no Ko". מדובר בפרס אשר מוענק  
השנה לראשונה.



3 | [אתה הסטרימינג קראאנץ'ירול](#) (Crunchyroll) וחברת הספר היפני

מהווה בעבורם שער ליהו של המערץ הבינלאומי. וקראנצ'ירול עם כ-700 אלף מנויים משלמים על היקמת חברה משותפת אשר תמן ותשמש כשותפה בהפקת סדרות אנימה. המטרה, על פי הרכות, היא חיסכון בהוצאות קניית זכויות השיווק והופצה מחוץ ליפן. מצד סומיטומו, המטרה היא להניע לzychל היעד המערבי במחירות וביעילות, וקראנצ'ירול עם כ-700 אלף מנויים משלמים



לאחר קמפיין גיוס המונחים מוצלח ב-Kickstarter הוכחה שהנובלות היזואליות Muv-Luv והמשקה Muv-Luv Alternative יויתר מ-10 שנים לאחר שיצאו לראשונה ביפן. סדרת הנובלות (בעלת נובלות המשך נוספת) זכתה להצלחה רבה ביפן, ובעלה התאמה למגנון פלטפורמות מעבר ליגרסת חלונות הראשונות. הסדרה גם הייתה השראה למספר יצירות נוספות, ביניהן Attack On Titan, החולק כת עימה לאensus מאפיינים עלילתיים.

שתי הנובלות היזואליות צפויות לצאת במהלך 2016 למחשב, למכשירי אנדרואיד, ול-PS Vita.



חברת המשחקים Capcom הכריזה על תחולת ההפקה של סרט אינ'-סודר, Resident Evil, ממנה חדש בעולם, המשחק האנימה/הישרדות והותיקה. הסרט ישמש באנימציה תלת מימד מוחשנת, בדומה לשני הסרטים הקודמים שיצאו לאור בשנת 2008 ו-2012, אך הפקת האנימציה החופקנאה הפעם ביד סטודיו שנונה - Marza Animation Planet. הסרט ייככב מגוון דמויות מנשחקי הסדרה בעלייה חדשה ומוקריית, והוא צפוי לצאת ב-2017 בברחבי העולם.

6ינת קומילס מאת ענן ניבען



# בוקי שומע הולות

את עין "בוקי" אכמי

בפינה זו אסכם קצת מידע על סאייו (Seiyu) - אתם מדברים יפנית שנותנים את הננייה האחורה בהחיה את הדמות האהובה علينا. בכל פינה אבחר את המדברים הבולטים ביותר בעונת הנוכחיות - מי מהם קיבל העונה הכל הרבה תפוקדים וASHIM, או לפחות דמות תומכת חשובה.



סואאשIRO מיאקי  
(Sawashiro Miyuki)



מספר תפוקדים בולטים בעונת השידורים הנוכחיות: 5



גיל: 30  
פעילה משנת: 2000  
תפקידים בולטים קודמים:  
קוראפיקה (Kurapika)  
.Hunter x Hunter  
מ- Kanbaru  
קאנבראו סורוגה (Suruga Celty)  
.Bakemonogatari מ- סטולוסון (Sturluson)  
sltii !!Durarara מ- !!Durarara

מייקי חזרות אלינו עם שתי דמויות מוכרות: נאנאמי האורקה (Nanami Haruka) שהוא חושא אהבתם של האידולים בעונתה השילישית של Utano Prince-sama: Maji Love Revolutions (Rabura), בעונת החדשה של Jewelpet: Magical Change הפעם השני Jewelpet עצמן הן ניבורות הסדרה. היא גם נכנסת לנעליה המתכתית של לוגיקומה Ghost in the Logicoma (Logicom) Shell Arise: Alternative Architecture, עיבוד מחודש של הכותר, המביא הפעם את הסיפור מאחורי היוזרות היחידה הידועה.



האיامي סאורי  
(Hayami Saori)



מספר תפוקדים בולטים בעונת השידורים הנוכחיות: 7



גיל: 24

פעילה משנת: 2007  
תפקידים בולטים קודמים:  
אונוקי יוטסוגי (Ononoki Yotsugi)  
.Monogatari Series  
מ- Tsurumi  
טסורי צ'יריקו (Chirico)  
.AnoHana- מ- אזוקי מיהו (Azuki Miho)  
Azuki Miho Bakuman- מ-

הADBETT בעלת הקול העדין הצלחה להציג אליהו הפעם עם מספר גדול של תפוקדים בית-ספרים. ב- Yamada and- the Seven Witches התלמידה השקטה אר השקדנית Shiraishi (Urara), המנסה לשמור על צוינים גבויים ובזמן לחקר את המסתורין העופף את בית ספרה. היא חוזרת בטור מלמדת תיקן נספת בעונת השנה של Oregairu Yukinoshita (Yukino) הצענית והקרירה, ומגלמת תלמידת TICKIN נספת בסדרת האפקולפסה- Owari Urpfids no Seraph היראנו שינואה Hiiragi) (Shinoa החרוכה.





**הוסואה יושימאסה**  
(Hosoya Yoshimasa)



מספר תפקידים בולטים בעונת השידורים הנוכחיות: 6



בסאגה האפית שהיא Arslan Senki הוא מגלם את אדריאן (Daryun) לוחם המגן ומשרת את הנסיך אرسلן, וחברו הקרוב. הוא מגלם גם את רום (Rom), מהנigan את הלהקות בסדרה המוזיקלית *!!Show by Rock*, וחוור לתפקידיו בפרק השלישי של *Hyuuga* (ヒュウガ).

◆ *Kuroko no Baske*



**קויומה ריקיה**  
(Koyama Rikiya)



מספר תפקידים בולטים בעונת השידורים הנוכחיות: 5



■ גל: 52  
על משנת: 1996  
תפקידים בולטים קודמים:  
*טאקאמורה מאמורו* (Takamura Mamoru)  
*Hajime no Ippo* (Hakuoro)  
*האקוון* (Mouri Kogoro)  
*Utawarerumono* (Mouri Kogoro)  
*Meitantei Conan* (名探偵コナン)

תפקיד הראשי בולט שרייקה קיבל העונה הוא קלואס ז. רינהרד (Klaus V. Reinherz), בסדרה מבית היוצר של TRIGUN- Kekkai Sensen שלו שנראהשוב על המשך הוא אמייא Kiritsugu (キリツグ) Fate/Stay Night: Unlimited Blade Works (2015), שנמאץ את הגיבור הראשי והופיע למותו

בדרכו להקסם, לאחר שאסן פוקד את העיירה בה התגורר. לסיום הוא משתמש נם בסדרה רצחה בתור קיריאוס (Kyros), דמות מפותח בקשחת העיליתית One הנוכחית של Piece.

זה אחד הביטויים הבולטים של העניין באנימה, מננה ותרבות האוטיקו בארץ, אך גם המסתור מביביהם - המעריצה שמאחורי הפעושים, והשਬוצע עליה לבמה או נמצאת מאחריו הסקיט ממנה מקום לאישיות שמהווה רק במונחי **קובפלוי** ". מאחוריו המסתור" מנסה להציג דזיקה את האנשים שמתחבקים מאחוריו הקובפלוי ואת עולם בקהילת המעריצים הישראליים, ذור וראונות עינם.



**район №1 - Тюмень** (22)

**למה דוקא קוסטלי? במה תורם לך העיסוק בקוסטלי?**

כִּי אַנְהָנִית מֵהֶם, חֹזֶק מִחְסִירָתֵי, זו הַנְּאָהָר בְּלִיהְיוֹת לְזֹמֶן הַדְּמָות שָׁאָה  
אוֹהֶבֶת. הַעֲסֹוק בְּקָוֹסְפַּלִּי תָּרַם לִי הַמוֹן - נַתְּחִיל בְּכָךְ שָׁאָה מִרְגְּשָׁה הַנְּאָהָר  
לִיצְרוֹ אֶת הַקָּוֹסְפַּלִּי, הַנְּאָהָר לְהַצִּיג אֹתוֹ, הַקָּוֹסְפַּלִּי עֹוזֶר לְבִיטְחוֹן הַעֲצָמָה שְׁלִי.  
אָרָן זה בָּא לִידֵי בִּיטְטוֹ? נַמְּחִיל מִלְּכָת בְּרוּחָב עַם הַדְּמָות שְׁלִי, חֹשֶׁפה לְבִיקָּוּ  
רָתָת שֶׁל הַסְּבִיבָה, וַלִּאָחֶר מִקְנָה בְּתְחִירוֹת, כַּאֲשֶׁר אָנָן צִרְכָה לְעֹלוֹת עַל הַבָּמָה,  
בָּן אָם לִמְסֹפֶר שְׁנִוּת בְּשִׁבְיל לְהַצִּין אֶת הַקָּוֹסְפַּלִּי אוֹ כַּדּוֹ לְעֹשֹׂת קְטֻעָה שְׁלִ  
מִשְׁקָח, שְׁלִי פָּחֶד בְּמָה וּפָחֶד לְדִבָּר בְּפָנֵי אֱנָשָׁם. הַקָּוֹסְפַּלִּי עֹוזֶר לִי לְהִיפְתַּח  
וְלִדְבָּר עַל הַדְּבָרִים שָׁאָה אוֹהֶבֶת, וּבְכָל לְדִבָּר בְּפָנֵי קְהָל, דָבָר שֶׁשְׁמָשׁ הִיא  
קְשָׁה לִי לְעֹשֹׂת לִפְנֵי כָּן.

**אין מוגבה הסביבה שלן לתחביב?**

התגנות של הסביבה לקוספליי בפורט, ובכל לתחביב של אנימה ומanga תמיד היי מעורבות. ההורים שלדי תומכים בתחום, גם אם לדעתם אני משיקעה יותר מדי זמן ומשאים בו, אבל הם אוהבים את מה שאחוי (שchor חן - Shades Cosplay) ואני יוצרים, ולפעמים אפילו עוזרים לנו איתן. יום אחד חזרתי הביתה מהעבודה ועל השולחן בכנסיה חיכה לי אקדח חום, מכשר שabaj שלידו יש לנו זכוכית לו לטובת עבודה על פרוס ושיירונות בעבודה התגנות תמיד מעורבות. לפעמים זה: "וואו, את באמת הכתת את זהה? תפורה את זה והקהל?" ולפעמים: "זה כמה מוזר. ואתם אשכחה לובשים את זה היוצאים החוצה עם זה? איך מזורה".

**מה הקוסטלי שעת הכי מרצה ממנו? למה?**

יש שניים: Shiro-I, Assassin's Creed Rogue מ-Hope Jensen ו-Yoshiwara Adeken. אלו שני ה-קוסטלי' מהם למדתני הכל הרבה עד כה - עם הופ ביליטי שעות של תפורה ידנית ועובדת עם תחרה, וכיווצים; ועם שיר, אהבתו להתעסק עם דברים חדשים, כמו הגסה ששירנו נועל והלהבים שלזו. זאת הייתה הפעם הראושנה שעבדתי בצוורה מאת עז, זה היה מהנה כמו שהוא מענה.

**מהם רגעי השיא שלן בקוסטלי ורגני השפל?**

**רני השיא של?'** כשלית לובה עם הקוסטלי' של שיר וצלהתי לנוע. יש לי פרח במה רציני, וכל עלייה של עד-ca לובה היה מלאה בלחש וחושש. כשלבשתי את הקוסטלי' של החוף גינס והוא היה כל מה שקיים תישואו והוא אוף יותר. לא הספקתי לבוש את הקוסטלי' כולם לפני הכנס,

הkosopl'י הראשון שלו היה בשנת 2012, אבל במאט נכנשתי לתוךם רק בשנת 2013, עם הקוספל'י של Li Syaoran מ-Tsubasa Chronicle. איך הנגעתי לה? חברות שלי ואני החלתו לעשות קוספל'י ביחד רק אסוט אחרי שראינו כמה תמונות של קוספליירים בפ'סובק, וזה נראה מגניב וכיו' אבל מה שבאמת משר אותי להמשיך ולתתميد זו היצירתיות. בתיכון הייתה בוגמת אדריכלות ואחרי הגיוס היה חסר לי הפן היצירתי, וקוספל'י מילא לי את החסר הזה.

אין את בוחרת איזה קוסטלי' לעשות? האם יש סוג דמוויות, מבחןת?'ancer או סגנון, שאתה יותר מתחרבת אליו?'

אני פשוט בחרת את הדמיות שacky מתחברת אליוין, יותר מבחינות אישיות מאשר עיצוב, אף לעולם לא עשו קוספלי' לדמות שאנו לא אהבת, ועשית' קוספלי' למגנון דמיות, חלק מאנימה, חלק מהמנגה, משחקני מחשב. אני בחרת לעשوت קוספלי' לדמויות שאיתרכו אותן, וודאי לא יצא לי לעשותות שני קוספלי' דומים.



Ashura / Tsubasa : Reservoir Chronicle

תודה לשחר חזון, שני אנב ונטע כרמלי על התמונות



Shiro Yoshiwara / Adekan

אני ממליצה למשהו חדש בתחום שראה להוכנס לקוספליי קודם כל לבחור בדקפה את הקוספליי שלו ולמתה הוא רצה לעשות את זה. האם הוא כולל למשהו של טכניקות חדשות? אם הוא יכול הזמנה של חומרם מחוייל? אם כן, צריך לחשב על זה. אחד הדברים היכי מבאים זה להניע לכנס עם קוספליי חצי נמור, או ללא קוספליי בכלל שלא תכנת עד הסוף.

לדעתי, אפשר ללמוד כל מימוננות, אבל יש דברים שלוקח זמן ללמידה וכן צריך לחשב על זה בבחירת הקוספליי הראשון. ובמלה, הדבר שלדעתי היכי חשוב לכל קוספלייר - לא להרים ידיים. אם קוספליי מסויים לא מסתדר עכשוו, אולי בהמשך הוא יצא יותר טוב. ואם לא, זאת עדין לא סיבה לזותר.



Reverse Annie / League Of Legends



Hope Jensen / Assassin's Creed : Rouge

תודה לשחרר חzon, ששי אנב ונטע כרמי על התמונות

**רגע השפל?** טוב, כמו שאמרתי, יש לי פחד בינה רציני, תשלבו ביחד עם זה התביעות - כמו שקרה לי בכנסים האחרונים - והתוצאה תהיה... נוראית. כמו שקרה לי לעלות על הבמה, קשה לי גם אחרי שאני יירד ממנה: מה' לחץ, מהחשש שהחוויות לפני ועל הבמה עצמה. זה אתגר שאני מתמודדת איתו בכל פעם מחדש. נקודת האור היא שיש חברים טוביים שמכירים זאת ועוורים ונגע השפל האחרם... כמו שכל קוספלייר מכיר - העבודה עד הרגע האחרון, עד שלוש בבוקר ביום הכנס, או אפילו בכנס עצמו - קשה לא לסיים קוספליי בזמן, יותר קשה לא לסיים אותו בכלל.

## אין למדת את הטכניקות בהן את משתמשת? מהן הטכניקות המעודפות עלייך?

יש הרבה טכניקות שונות לכל דבר, גונל וויטיב זה דרך טובה להתוודע בשיטות חדשות לעשות דברים. אני עשו הרבה דברים לפי מה שנראה לי שעובד. לפעמים זה עובד, ולפעמים לא - נסיו ועיה הם חלך בלתי נפרד מהטהילה. טכניקה אחת שימוש אהבתו למשל, היא הכתת קרנים במאיצעות שקיות סופר, מעין מחזור של שקיות ישנות, קרניות וכו'. קרניות האנטרנט משמש עוזר. הקוספליי הראשון שטפרתי למג'רי בלבד (ול אי) כל אבורול - בחיים לא לבשתי אוברול, ואוסף מצאות מישוי שהדריכה איך להכין אבורול לילדים. פשוט התאמתי אותו לקנה מידה של, וזה עבד.

## לסימן, איך הייתה ממליצה לאנשים שרצו להיכנס בתחום להתחיל?

מה הייתה ממליצה לאנשים שרצו להיכנס בתחום זה להסתכל באינטרנט על דפי יצירה, אבל לא להתקבע מייד, כי כל פרופס שרצו לה' כין - ויש יותר מושיטה אחת להכין אותו, ואוי אם הם ייחסו מחוץ לקוספליי, יש הם ימצאו דרך חדשה להכין אותו - דרך ש愧א חד לא חשב עליה עדין. יש מי שיכל מהתחילה לעשות קוספליי מטורף, עם תוארה וחילום שנעים ומוחכים, אבל לא כולם כאלה, וזה בסדר נמור.



Princess Sakura / Tsubasa : Reservoir Chronicle

- 
- 10 **Hokuto no Ken על קצה המזלג**  
11 **"כאמ'" ואתם"**  
12-13 **GARO - טוקוטאטו מסוג אחר**  
14-15 **העולם הבא בפולקלור היפני חלק רביעי**  
16-18 **יאוי - בין ייצוג להנאה ושחרור**  
19-21 **アニメה בדגם נשי סדרות בעלות נוכחות נשית בולטת, חלק א'**  
22-24 **נסיכת הריקבון אינטראקטסטואליות בנובלות ויזואליות, חלק א'**

"Already Dead". כל זאת מבל' להזכיר את המשחקים וכותרי המנגה המשנים שעדיין יוצאים לאור וממשיכים את הסדרה המקורית, אם גם הם פונים יותר לעריצים הכבדים שלא מסוגלים לווור על עוד מנת הוקטו אחרונה.

בנכל הפופולריות הרבה צאו לסדרה לאורך השנים מספר ספין אופים, חלקים מוצלחים יותר וחלקים פחות.

אחד מהם הוא "Legends of the Dark King", שמתאר את מסע הקיבוש של ראהו ואת חבריו הקרים ביותר בתקופה שלפני המאבק מול קנסhiro. הסדרה מנישה את ראהו ומספרת על המוטיבים למסע שלו, וכן על יחסם שהצלחו להתקרב לאיש השחרר לאימפריה.

**New Fist** מוצלחת פחות היא סדרת AOV בת 3 פרקי שנקרהת בסדרה, **Of The North Star**, המתרכשת לאחר אוירויות הסדרה המקורית. קנסhiro נלחם באיבר חדש שמדויב על ידי הזמר היפני המפורסם, GACKT, שהחליט לטבול את ידו בזיכוון המפורסם, אך נכשל להפוך, דרך הסדרה, חלק ממשמעותי בהיסטוריה שלה. אבל לא כל יצירה של הוקטו מתאפיינת רק באקסן ודרמה – "Aji Ichigo" שייצאת בעונה הנוכחית מבוססת על כותר נאג שמספר אף סאות'ר (מאיובי של קנסhiro) נכנס לכל מיני מקומות אקראיים בעיליה המוקנית, אליו הם הוא לא קשור ומשתטה בהם.

גם בתחום המשחקים נכנסת הסדרה עם עשרות משחקים לכל קונסולה: החל מה-*Famicom* ועד ל-*PS3*, כמעט מהרגע שהסדרה צברה פופולריות במאצ'ן העש-80 ועד היום. המשחק האחרון שיצא בשנת 2013, **Fist of the North Star: Ken's Rage 2**, מושפעו יביסו (V-S Stars Victory VS Musou) הפופולרי ביפן. משחק נסף בו התארחו דמויות דומיניות מהסדרה, הוא המכיל דמויות מהסדרה לצד הרבה דמויות חדשות ויישנות ממגין השונן Kampf, כמו אצ'ינו מבלי' ונארו. המשחק זכה לתרגום לאנגלית לפני מספר חודשים, והופץ באירופה ובצפון אמריקה.

בין הסדרות בויאר שהושפעו מהוקטו נו קן יש מספר סדרות מפורסמות בשל עצמן לא ניתן להתעלם מההשפעה עליו. יציר ברזרק (Berserk), קנטרו מיאורה, הודה בריאנות שקנסhiro הוא ההשראה הנדולה ביותר בתרבות עבר גאטס (Guts), הדמות הראשית של הצירוף, וההרפטיקות שלו. נקודות דמיון נוספות הן השירון של גאטס, שהוא לכנשו שוכן להשתמש בכוחות יכול להניע אליהםcadam ריגל, בדומה לכנשו שוכן להשתמש בכוחות מיוחדים בכלל אומנות הלחימה שלו; כמו כן, במשמעותם של גאטס מילויים אותו יידים, המזקירים את מלויו הצערים של קנסhiro.

הציגמה המפורסמת ביותר להשפעה זו היא כנראה הסדרה 'ס'ג'ז' Bizarre Adventure, שיצרה בסיס השראה והערכה ענקית משל עצמה. נקודות הדמיון הראשונות והברורה ביותר היא עיצוב הדמויות הנדירות החזקות, והתקרביה שהן עשוות בשבייל עולם טוב יותר. דוגמא נוספת היא קריאות הקרב המפורסמת – בזקן שלקנסhiro יש את "ATAATATATA" הדיעו כשהוא מחלל אוביים, בניגו נמעט לכל דמות יש קריאת קרב משלה שהיא צעקת בזקן קרב (כמו ה- "ORA ORA ORA ORA" של גיטרו וה- "MUDA MUDA MUDA" של דיין). בכך לא נגמרת רישימת האזכורים האורכים להוקטו, שכן ניתן להזות הרמיים אליה גם בסדרות רבות נוספות.

הוקטו הציעה משחו חדש בתקופתה: היא הצינה סדרת אומנות לחימה עם דמויות גבריות חזקות שבוכות ומרגניות ונשות, ובאותה היא שברה את הסטריאוטיפ של "גברים חזקים נטולי רגשות" ששר בanimê אז. בכך, כמו גם עם הראבוז המוחצן שלהם, היא שימושה השראה לסדרות השונאות שבאו אחריה, המתאפיינות בגברים חזקים, ונמנעהفتح ליצירת דור חדש של שונאים.

# Hokuto no Ken

## על קצה המולג

### מאת איליה לובניק

כל יצירות האנימציה והקומיקס ביפן של שנות ה-80, שהיו מי-הזהר והגאוות הכלכלי, מעוטות הן סדרות האנימה שהצליחו לה-תעלות על הניסיון של הוקטו נו קן (Hokuto no Ken) ליצור משהו מהלא טסוטוטוון, בראבוז וביטחון עצמו, עם לא מעט אלימות גורפת ליקnoch. במובנים רבים, זו יצירה של זמנה, בזמן ובמקום.

הוקטו הchallenge את חייה כמנגה מאת Buronson (כתיבה) ו-Hara (ציור) אשר ריצה בשנים 1983-1988. לאחר שצברה מעריצים ותלהלה, זכתה לעיבוד לסדרת אנימה שהלכה הראשן שודר בשנים 1984-1987 וחלקה השני בשנים 1988-1990; פער השידור בין החלקים ארך כשבוע אחד בלבד, בנכל הפופולריות הרבה.

עלילת הסדרה מתרכשת בעולם פוסט-אפקוליפטי אשר נחרב בשואה גרעינית בסוף שנות ה-90, עולם בו רק החזקים שרודים. שרירות האנושות נלחמות על המזון והמים שנשארו, וכיסף הפרק לחסר ערך או משמעו – הכוח הפוליטי לא נגזר יותר ממוסכמות חברתיות, אלא נלקח בכוח הזרע ע"י האכדר בייתר. למרות זאת, הניצולים מוצאים שברור לא-צפוי של תקווה – קנסhiro (Kenshiro).

מרכז יצירה נח על כתפיו של קנסhiro, המכונה "האיש בעל שבעת הצלקות" בנכל נוכחות הבולט על זההו; הצלקות מסודרות בצורת מערך הכוכבים "העגלת הנגדולה". קנסhiro הוא נוצר לאומנות ההתקנשות האגדית – הוקטו שין קן (Shinken). בדמותו הפשטוה למץ, הוא הפרק עוד בזמנו לתבנית המוכרת של הגיבור הקשוח, השקט ובעל לב הזבב באנימה ובמנגה.

מעשו של קנסhiro, אשר מהוות את לבת הסדרה, מתחילה בחיפוש אחר ארונות החוטפה יוריה (Yuria), אך מפתחה ממש לכינויים מפתיעים, שמנגנים אותו עם עברו וחושפים את הצעופה לאומניות הלחימה הננספות שמאכילות את העולם החרב. במהלך המסע הוא פוגש את באט ו-וין, ילדים יתומים שהוא מציל מהshedah. הילדים מסמלים את האנושות במסע שלו, ולמרות חשופתם ל万物 העולם החדש הם אלו שנוננים לKansasiro תקווה לעתיד האנושות. עם התקדמות הסדרה, אומני לחימה נוספים נחשפים, העולם מפנה כתף קרה לקסhiro וקרב הרה גורל רודף קרב הרה גורל. מסע מתאפי' באבדות קשות של חברים ומשפחה ובאגרים גדולים שעומדים בפנוי.

בחילקה השני, הסדרה מגנולית את מעשו של קנסhiro ליבשת אחרת במטרה לנלוות את האמת על שולות הוקטו שין קן ועל המשפחה שלו. גם כאן, הקורא והצופה נחשפים לחוף גבריות, דמעות, דרמה ואומנויות לחימה.

בשנת 2013, הוקטו נו קן חנגה את ים הולדת 30 עם סדרת פרודיה חדשה – **DD Hokuto no Ken**. אך פרט אליה, היצירה רוחקה מליחסות, בין אם בסדרות חדשות שייצאות בשנים הקרובות ומפניות את ההשף עה הישירה שספרנו מהטיפור או מהעיצוב של הוקטו, בין אם ע"י שלילוב נגאכ' בכל סדרת קומדייה שנייה עם משפט המכץ של קנסhiro: "You Are You



# "יכאם" נראתם'

מאת אות מנקז

המוני מבקרים, במתוחם החוכמים של אמר"י 2015 ■

## מאמר דעה זה מהו תגובה למאמר שפורסם בגילון הקודם, "לשים קץ לכאם" י"י מעת היליה בוגם"

"הספריה" או לדוכני ההתרמה של הפקות המקור החקלאיות. הכנסים מקדמים את הארגן ויציאה מזה את התחום יכול בצורות שונות.

בפטו של דבר, הסוגיה האחורה שיש להתייחס אליה, היא בסיס כוח האדם. כוח האדם של אמר"י הוא התנדבות. לא רק שהוא התנדבות, מי שמתנדב לא עובר אף הכרה, כיון שככלנו מתנדבים. כל ההכרה מתבצעת תוך כדי עבודה בתור עוזרים בכנס, וגם מתן ההכרה הזאת אכן מחייב שאתם אנשים ימשיכו באותה התפקיד, מסבירות ומאלצותים שונים המונעים מהם להפסיק בתפקידם.



■ השינויות מכל הנגה ששיתפו את זה בעמוד הפיסובוק

הדריך הטובה ביותר לפטור את בעית כוח האדם שפזר מסיבות רבות, היא להנגיד את מספר האנשים שיכולים להיות חברי סגל – גם כדי לתת לחברי סגל שנשחקו לנו, וגם כדי לא ליפול כאשר חבר סגל מתנוסה מחליט לפרוש בוגל בעיות אישיות. מנוחה ארכאה יותר של חבר סגל לא תמנע מהם לפרוש בשל אותן סיבות אישיות, כיון שעיבות רבות בעבר נבעו מתחילה למידים או מעובדה חדשה, אך כן תקשה על הארגן להכשיר חבר סגל חדשים.

לפי טענה אחרת, בכל מקרה מאגר הסגל הקים מנוסה בכנסים, והיל' ה"הכרה" המודבר לא באמת מתקיים. בהקשר זו יש לציין שכאמ"י 2015 רביע מחסן הוא חבר סגל חדשים – כ-10 אנשים חדשים של מודדים את המשמעות המעשית של להוות חלק מסגל של כנס.

בפטו של דבר, אמר"י הוא ארגן התנדבות, ולכן הרבה סוגיות הן סוגיות של כוח אדם. לכן, במקרה להניד שציר לבקש את אמר"י כדי לחתת קשב לענייניות אחרות של הארגן, כדי להבין איפה אתם נמצאים בתמונה. לדעתכם צריך לך'ים כנסים גודלים? בואו להתנדב, בואו לעוזר, בואו לתרום, הוכיחו את עצמכם והצטרכו לסגל.

לעתכם אמר"י צריך להשיק בעובילויות אחרות? תרימו קול. צור קשר עם הארגן דרך דף הפיסובוק או "צור קשר" באנתר הרשמי ונסן לתת-ID בפורוייטים נוספים. כדי שאם"י יוכל לך'ים את מטרותיו, הוא צריך מעגל גדול של פעילים – אם בתפקידים סגל ואם בתפקידים ארגוניים אחרים – שיאפשר לארגן לעורך שמי כנסים שנתיים עם חיפויה נמוכה של חבר סגל בין הכנסים, תוך כדי השקעת משאבים בפורוייטים נוספים מסביב. אבל היכי חשוב – תרמו מעצמכם, בשבייל לך'ם את התחום, כי זה מה שהוא, לא דיינם על נחיצותם של אירועים.

הכותב הוא יי'ר אמר"י בקדנציה הנווכחית, חבר בוועד אמר"י מזה 7 שנים. במסגרת התנדבות לווה וניהל מס' רב מכנסי הארגן, בהםם את אמר"י 2015 ■

תקופה האחורה נשמעה מספר פעמים השאלה "האם אמר"י הוא כנס חשוב ומרכזי או שהוא כנס שאמ"י יכול לוותר עליו מבל' להניד עפער", אבל כדי לנשא לשאלת זו את כדי להסתכל על התה' מונה הרחבה יותר, ולהתחל דוקא מזוויות אחרות – "האם אמר"י הוא באמת מסותה שהארון עוקב אחריה בלבד, או שהוא הכרח ארכונו?"

את התשובה לכך علينا לחפש בהיסטוריה של אמר"י. אמר"י 2013 בוטל בשל מצוקה בכוח אדם ניהולי, לפי ההחלטה הארגן, חשוב לזכור שתוצאת ההחלטה הייתה קיימן כנס חלופי בסדר גודל הרבה יותר קטן, נאטסוקון, ומעבר לכך – בכנס אמר"י שנערך לאחר מכן, הארכון 2014, ממחצית מאי הכנס נשאר בחוץ. כיון שהכניםים של אמר"י מזה שנתיים עד לאווטו שלב התקיימו במרקם התרבות ראשן לציון, אפשר ורק לדמיין איך הארכון 2014 היה נראה אם כישלון המקם היה מתגלה באכ"י, שהוא כנס בעל חשיבות נמוכה יותר, לפי תגונת החקלאה ולפי כמה המגעים.

בשל כמה מהגעים לאכ"י ביחס לארכון, קל יותר לחתת סיכונים בדברים שעושים, וכן כך היה במספר ננסים. על אף שבהארקון 2015 בוצע מעבר למקום חדש מהכרה ולא מרצן, באכ"י ניסה הארגן מספר דברים בולטים חדשים, כמו אורתח כבוד ותיעוד והקינה מקרים באולם הראשי.

done מא נספח היא ניסין להחזיר את מערכ ההסעות באכ"י 2014, שצלח באופן ייחודי ונשמר מאז גם בהארקון ובאכ"י 2015. זה רק חלק מרשיימה של דברים שנענו בכוונה תחילת באכ"י בלבד.

הסיבה בוגלה אמר"י מקרים שני כנסים בשנה, על אף שמרת הארגן היא לפחות את החקלאה ואת התחום באופן כללי יותר, היא משומש שכנים הם הדור הטובה ביותר של הארגן לפחות לתוך חדש. בכל כנס יש

ראשית, הכניםים אפשריים לאנשים להיחשף לתוך חדש. מספר כנסים יש מספר חברים טובים מועברות הרצאות שאליין מניעים שערות ולפעמים מאות אנשים, וזה האירוע בו מירב הקהל מניע להרצאות (בשיעוראה לאירוע) תוכן ייעודיים. כמו כן, מרצים מעדיפים להרצאות בכנסים כי הקהל גדול יותר, וכך גם ארכות התוכן משתפרת עם הזמן.



■ ערך 2 מראה את רינה, קוספליית שהבאו לאוצר במסגרת הכנס

שנית, כנסים הם נס פלטפורמה טובה לחזק את קשרי הארגן עם גופו. הקשורים לתחום, כמו למשל בהבאת סרט מיפן לאחר קניית זכויות יוצרים. יכול יותר לחברות בפין לדבר על זכויות לאירוע אליו מנגעים אלף אנשים מאשר על אירוע הקרנה קטן, כי זה נראה הרבה יותר רצני, וכן מחות האנשים שמנגנים לסרטים האלו גודלה יותר, כמו שריאנו עם "לידי הזאב" שהה磗ן בהארקון 2013 ועם הסרטים שהזקנו בכנסים מאותרים יותר. קר מתוחקים קשרים עם גופים בחו"ל שיעזרו לטוויה הרחוק.

בנוסף, הכניםים עוזרים לקדם את הארגן בארץ מגנון דרכים, אם דרך חיזוק קשרים עם גופים וشمמים בארץ, כדוגמת שגירות יפן בישראל שנציגו מתארחים בכל כנס. גם בחזות ההסברה – בנסיבות של הכניםים במוסך "גליה" של "הארץ" ובמהדורות המרכזיות של ערך 2. בחזות החקלאה, מדובר בחזומות לחשוף המונחים לעובילויות כמו איסוף תרומות לפורוייט

# טוקוסאטסו מסונג אחר - GARO

מאת ליעד בר שלטן

היקום של גארו עשיר בהיסטוריה ובמיתולוגיה יהונית למוכר ב'גארו'. לעולם המאקי מאפיינים וחוקים רבים וברורים. האבירים והכהנים מיועדים

لتפקידם בוגל צער או עוברים הקשרה נרחבת לפִי תורת המאקי. האבירים מופקדים על אזרחים מסוימים, וכל אחד מהם רשוי לפועל באיזור השירוי לו בלבד. קרבות בין האבירים החברים במסדר אסורים בחולט והעוביים על חוק זה נעשים בחומרה. חוק זה, למשל, הושם במפתח מגנרטת האנימה.

השרונות של האבירים, המעצבים בצורת זאב, צבעים בצבעים מבריקים ועשויים ממתכת מיוחדת הנקראת Soul metal. השIRON מנק על הלובש אותו, אבל במחoir - ניתן לבוש אותו במשך 99.9 שניות בלבד במהלך קרב, וחינה מהזמן תשורף את הלובש. השIRON הוא ירשה משפחתית, העובר מבן לבן.



מ-JAM Project (המבצעים את שירי הפותח) ופקידי להן על בני האדם ולצד הרים Horrors). ההווורות הם יצירות אפלים אשר מגיעים מעולם המאקי דרך "שערים", בדרך כלל חפצים שהו שייכים לאנשים מורשיים או היו במקומות בהם התרחשו דברים רעים, ונינויים

מבנה אדם ומתחוקותיהם המרשעות. הסיפור מתחייב כאשר עברב ציד שנרתוי, מציל קוגה את קאוו (Kaoru) הנקולעת לקרב מול ה兜ר המנסה לטוף אותה. במהלך הקרב ניתן עלייה דמו, דבר שלפי אגדות המאקי אמרו לגרום למותה ביסודות תוך 100 ימים. קונה מחליט למצוא דרך להציל אותה מהגורל הזה.

בשנת 2013 שודרה העונה הראשונה של Yami o Terasu Mono, סדרת הספרינט Ryuga (Douga), נשא השIRON של ריונגה דוגאי (Ryuga) עלילת הסדרה המקורית. ריונגה זוכה בשירין לאחר שהוא נוטר ללא בעלים במשך שנים רבות, והניצוץ הזהוב שלו אבד בקורס. בימים הראשונים משודרת העונה השנייה של הסדרה, אך עדין לא ברור כמה שנים עברו מאז ריאורי הסדרה המקורית, האם יש קשר בין השתיים, כיצד ייבד השIRON את הניצוץ שלו או מי היה בעליון בקרב המדובר. מעריצים רבים מעריכים שהסיפור רים וקווי העלילה הללו יתחברו בעתיד, והסיפור תגלה במלואו.

גרסת האנימה של העולם, סוכוונ (Kokuin) (2014) מעבירה את הספרינט למאה שנה לאחר מכן הבניינים, ומתקמת אותו בעיצומו של ציד מכתפויות - עתה האבירים והכהנים נרדפים על ידי הממסד. גם כאן לא ברור אם ישנו קשר ישיר לדורתה האם, או שם-זובר בעולם אחר. המיתולוגיה נשארת דומה, אך משנה חלק נסוך מסיפורי הרקע, כמו סיפור היצירה של זורבה. בעוד שהמסגרת נשארת עקבית באופן ייחודי, סגן העיצוב הייחודי של גארו נעדך מעת מסדרת האנימה. נראה שבבני סיון להגניש את הסדרה לחובבי האנימה, אבל מעת מהسنנו המאפיין את נאותה.

"Where there is light, shadows lurk and fear reigns. Yet by the blade of knights, mankind was given hope."

נפתחת גארו (GARO), סדרת טוקסאטסו (Tokusatsu) החזקה את

הכזובה היישר לתוך העולם של מאקי (Makai), עולם המקביל לעולמנו ובו אבירים ומchantifs (המכונים כוהנים) שהוחשו לפי מסורת המאקי העתיקה, מגנים על העולם ומצליחים את בני האדם ממפלצות הנייניות מקארמה רעה.

עד אז, הכל נשמע מוכך למדיד יחסית לסדרת טוקוסאטסו - אז מהו בעצם גארו, ומה מivid אודה לה תשומת הלב לה היא זוכה, ומה מייחד אותה?

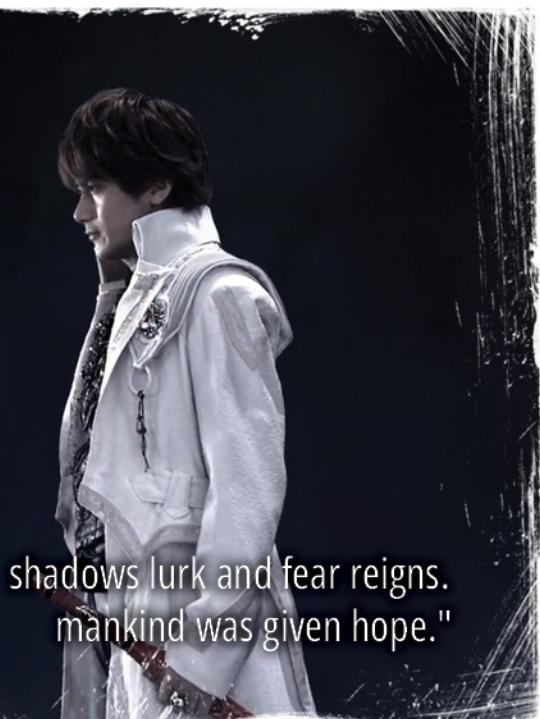
ראשית, גארו היא סדרה המשודדת למבוגרים. שעת השידור שלה, שישי לפנות בוקר, מاضשתה להחויש יחסית בתכנים אותם היא יכולה להציג - הם הרבה יותר אלימים ומינימליים - אך כמובן גם חושפת אותה לקהל מצומצם הרבה יותר. למרות פוטנציאל הצלחה מוגבל יחסית, גארו מתקיימת כעלום חי וועל כבר עשור, עם גרעין מעריצים שרק הולך ונגדל.

Keita Amemiya שעבד על עיצוב בסיסי Kamen Rider, רות טוקוסאטסו רבתות, כמו Ultraman. סגנון העיצוב הייחודי שלו ניכר לכל אורך הסדרה וכן בשל סיפורי המשך שלה.

המופע הראשון של גארו כל סדרה בת 25 פרקים, אשר שודרה בשנים 2005-2006 ומספר סדרים נוספים שתפקידם היה לסכם את הטופו, אשר שוחררו ישירות ל-DVD. למרות שהוא אמרו היה להיות סופה של הסדרה, הוצאה המפתיעה של להפכה אותה למשך סדרת קאלט בדיון, מה שהוביל בturno דרישת מצד המערביים להפקת המשך, ובשנת 2010 יצא לקלונע הסרט Red Requiem. שנה לאחר מכן, שודרה עונת המשך ובuckwotiva סדרת ספיין-או - סדרה נוספת המשיכה את הספרינט המקיים מנגנות

זמן אחרית, סרטים, מנגן ואסדרת אנימה. וכמובן, כמו כל סדרת טוקסאטסו שמכבדת את עצמה, יצא לשוק שפע של בובות, פסלים ושל מזכירים שנחטפים מהמדפים.

העלילה עוקבת אחר קוגה (Kouga Saejima), אביר מאקי הנושא את השIRON הזהוב. העובר בירושה המשפחתיות - גארו. הוא מלאו על ידי זורבה (Zaruba), טבעת מאקי מכשפת המודובבת על Hironobu Kageyama. ידי



shadows lurk and fear reigns.  
mankind was given hope."

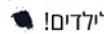


תמונה מסדרת האנימה Kokuhou סט סופר שיצאה ב-2014. לא ברור אם יש קשר בין סדרת האנימה לסדרת הלייב אקשן המ提ロגיה זהה, אך לפחות מופיעו רוקע שונים.



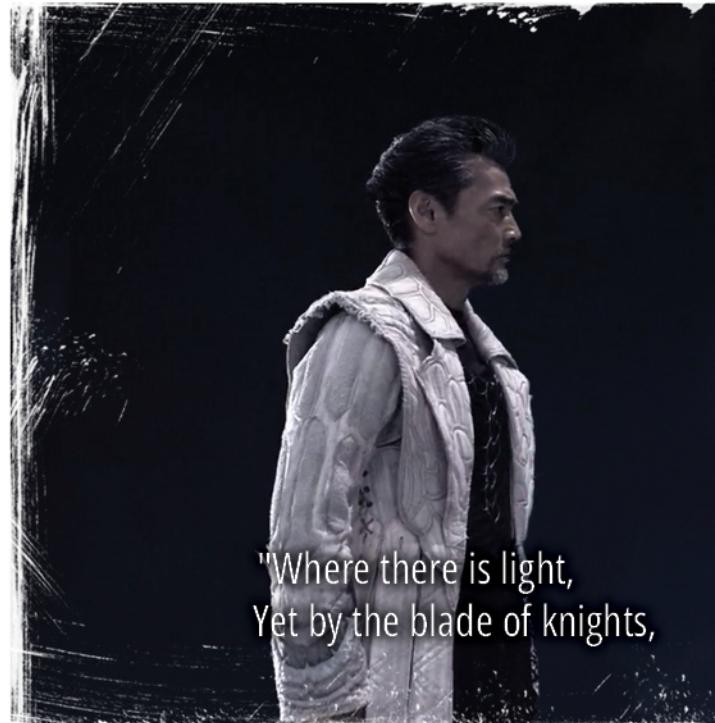
שלא כמו בהרבה סדרות ועלותה טוקוסאטו אחרים, בהם ניתן להתחיל לצפות באיזו עונה או סדרה שחר צים, סדר הצפיה בנארו הוא כרונולוגי וחוני לו הבנת העלילה, למרות שסדרת הספין-אוף וסדרת האנימה ממקומית בזמנים שונים ומיצנות דמיות חדשות, וכיות נtot לצפיה בנפרד. נקודת ההתלהה המומלצת ביותר היא כמובן הסדרה המקורית. עשר השנים שעבורו לא נרמו לה להתיישן והוא מהוות את הרקע לעולם כולו.

גארו התחילה כפרזיט ניסיוני וכסדרה ללא הרבה סיICI להצלחה מסחרית. בשל קחל הייד המצויץ, משכרצת השידור המאוחרת והלא נוכח, לא הרבה ציפו שתשרוד, ובוטח לא שתפתח למדדי הענק אליהם הגעה. הנוכחות האתנה והפופולריות המוגברת של צ'ירה זו מוכיחה ומדגשנה את מקומם של הצופים המבוגרים יותר של זאנגר הטוקוסאטו ומצוירה לנו:



כיוון שהר Gaprim יכולם להיות אבורי מאקאי, אם אין המשפחה יורש, השירין עבר למשפחה אחרת. גארו עצמו נחשב לשירין החזק ביותר במסדר, ומשמעותו שמו בשפט המאקי העתיק הוא "תקווה". כוהני המתאקי נלחמים לצד האבירים באמצעות כוחם ותפקידם לספק סיוע לאחוריים הכהנים לא יכולים להרוג את ההורדים בכוחות עצמם, ולעתים נוצרת יריבות מסוימת בין לבן האבירים, בעיקר מצדם של הכהנים, אך בסופו של דבר, שיטוף הפעולה בין שני הפלגים הוא תמיד חינוי להישרדותם של העולם.

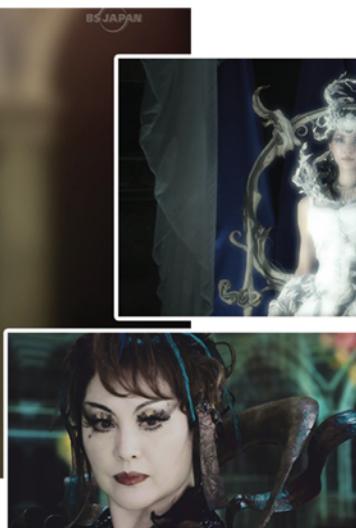
בעשור שחלף מאז שהופיע על הבמה, גארו הפכה לשם דבר בנוף הטוקוסאטו של יפן. למרות החשיפה הנמוכה לה זוכה, לעומת זאת הסדרות המובילות, ניתן לראות את שלל מוצרי הסדרה על המדפים בחנויות לצד מוצרייה של הסדרות הפופולריות. עולם זה ממשיר ננדול – בחזושים הקרבנים צפויים לצאת סרט, סדרת אנימה חדשה וסדרת שודרה על מוחץ ליפן במספר מדינות, ביניהן איטליה, ספרד, ומלזיה; לאחרונה היא לא התקבלה בחיבוי, למרות בסיסי מעריצים גדול. בחלק ממדינות אסיה מצאו אותה לפוגענית ולאלימה, והוא נאסרה לשידור.



אם אתם אוהבים טוקוסאטו וחיצים לקרוא עוד בנושא, אנחנו ממליצים לכם לקרוא את המאמר שליעד על לבוש בטוקוסאיון מג'יון מס' 3.



הגילון זמין בחוינם לקריאה בראשת, דרך הפייסבוק שלנו.  
חפשו "כעט מחשבה" או סרקי את הקוו:



# העולם הבא בפולקלור היפני

## פרק VII - המסע אל הליזה מחדש

מת בורות חזמן

ב-2009. באמונה הבודהיסטית. נهر סנזו מופיע בעונה ה- 33 של הנרגשה הפינית של הפואור רינג'ר (Samurai Sentai Shinkenger) שעודרה

**Datsue-ba**

לאחר שהתהרים עוברים את נהר סנזו ואת מפעוטם, בסופם מתחילה המשפט הבא. למעשה, בשבעת השבעות הראשונות למותם, המתים ישפטו כל שבעה ימים על ידי שופט אחר.

**Shokō-shō**

ב-28 ביוני מושפטים למלך שוקו (Shokō-ō), השופט את הגנבים. כמי קודם, הגנבים השפלים ביותר הולכים היישר לנינויים והשאר מושרים להמשיך. ביום ה-21 ביוני מושפטים את עברינו המן. ביום ה-28 זה מלך גוקאן (Gokan-ō) שופט את השקרים – הוא שם את המת על צד אחד של מאונינים ובצד השני יונחו על המתאים. כמי קודם, השקרים הנוראים ביוור הולכים היישר לנינויים.

כאן עולה השאלה – לאחר שרוח הנפטר עברות את נהר סנזו, מה אופי המשפט אותו היא חיה בין משפט למשפט? לשאלת זו התהוו שתי תשובות אפשריות, אחת הטעינה שבין משפט למשפט הרוח נזודה וmbkrת במקומות בהן היא בעולמנו, השניה טועינה של הרים, רוחים ובמוסדות בין שמות ורים, במפגשים אליו מים עם שדים ועוניים שונים בהתאם לקרה מהו?

שכשהמלך שינקו מחליט עבור המתים כיצד הם יחיו אותו –صدقאים יעברו את הנהר על גשר, האנשים הרגניים יעברו את הנהר עצמו בהיליכה והחווטאים יטרכו לשוחות בימי העמקים המה' לaims בנחשים ומיקים אחרים שייענו את אותם. חציית הנהר דורשת שישה מטרות כדמי מעבר; הוספת המטרות לתוך ארון הנפטר הוא מנוג' בטקס אשכבה ביפן. מבחינה ניאונרפית, מאמרי נים שהנהר נמצא בהר Osore ("הר האימה"), הר גועש נידח באוזן צחיח בצפון יפן.



**Datsue-ba**

אליה שבעה בימים הראשונים של המסע מופרדים ורקוי קשיים (לפעמים עינויים) שנוגדו לשחק בדמיים את חייו של האדם; למשל, עלות במעלה הר שנודלו הוא סכם הדברים שהאדם חמד בחמי. ביום השביעי למסע הרוח תען לננהר שמהיר בז' העולם החיים לבני העולם הבא, שם עומד האדם למשפט הראשון שלו אצל המלך שינקו (Shinko-ō). שינקו הוא אחד מעתרת מלכי הנינויים ששותפים את האדם לאחר המות.

המלך שינקו שופט את האדם לפי מעשי ההרג שהאדם ביצع בחמי, החל מהחרק הקטן ביוור עליי דר, חומרת המעשים יכולת להיות נדירה מספיק כדי שיישלח ישרות לנינויים, אך לרוב האדם רשאי להמשיך במסעו.

**Ner Sanzo no Kawa** (Sanzo no Kawa)

בקצרה בתפתחות הבודהיזם ובעולם אליו המתים יכולים להוילך מחדש (חפשי QR-בסוף המאמר נписан למשך למאמרים הבודהיסטיים), מאמר אחרון זה בסדרה ידוע במסע אותו עבר המת לפניו שהוא מנגע לשלב הלידה מחדש על פי חלק מתתי-הזרמים בדורם – Mahayana הבודהיסטי הדומיננטי ביפן.

כאדם רגיל, הח' חיים שלמים הן במערכות טוביים והן במערכות רעים נפטו, רוחו יצאת למסע מפרק במלחמות היא נשפטת עשר פעמים ונקבע עבורה לא תא תניע – זה ביטוי של מושג הקארמה שהוזכר במאמר הקודם.

### המשפט הראשון

שבעת הימים הראשונים של המסע מופרדים ורקוי קשיים (לפעמים עינויים) שנוגדו לשחק בדמיים את חייו של האדם; למשל, עלות במעלה הר שנודלו הוא סכם הדברים שהאדם חמד בחמי. ביום השביעי למסע הרוח תען לננהר שמהיר בז' העולם החיים לבני העולם הבא, שם עומד האדם למשפט הראשון שלו אצל המלך שינקו (Shinko-ō). שינקו הוא אחד מעתרת מלכי הנינויים ששותפים את האדם לאחר המות.

המלך שינקו שופט את האדם לפי מעשי ההרג שהאדם ביצע בחמי, החל מהחרק הקטן ביוור עליי דר, חומרת המעשים יכולת להיות נדירה מספיק כדי שיישלח ישרות לנינויים, אך לרוב האדם רשאי להמשיך במסעו.

### נהר סנזו (Sanzo no Kawa)

התנהנה הבאה אחרי המשפט הראשון היא נהר סנזו, שם שפירושו הוא "נהר שלוש הדריכים" או "נהר שלוש החיציות", והסיבה לכך היא

"עשרה מלכי הנינויים" – ציוו מסדרת ציורים המתארת את המלכים השופטים את האדם בעולם הבא מאי Riku Ch'en. הציורים נמצאים במושיאן הלאומי עיר Nara.



## מלך הנגדו אנמה - ๖ Enma

באים ה-35 מניע המת להישפט אצל המלך אנמה (๖-Enma). משפט זה הוא החשוב ביותר עבור המת משום שימוש שמשפט זה יקבע לאיזו משל ממלכות הקים הוא יוולד מחדש. אנמה פוסק לאחר ששמע את הפסיקות של ארבעת השופטים שקדמו לו ותו록 שימוש במראת ניוהרי (Johari), מראה מכושפת שמראה לו את חייו של המת. בandal תפקדו, אנמה נחשב לבכיר שבquarters



מלך הניגום והוא מקבל את מריב הכאב. באמנות אנמה נוטה להיות מוצג כדמות סמכותית וכעומס, פהנמים מסכימים שקשורה אליו מאשימים זאת – "אם תשקר אנמה יתולש לך את הלשון" (אימורת ילדים), "פנִי אנמה" (כמשמעותו עשה פרצוף חזע), "שחוא צרך הלוואה הוא עזנו כמו אנמה מוכר גם בשם יاما (Yama) בזרם הבודהיסטיים של מדיניות מזור אסיה ולפעמים מופיע ביצירות אנימה/מנגה תחת השם ההה. המ-קור לכך נמצא בהינדיות, הדת שהיתה נפוצה בהודו לפני הופעת הבודהיסטים. בהינדיות לא-יאמה תפקוד דומה – הוא מתעד את מעשי האדם ומחייב אם יולדו מחדש כצורת חיים נעה או נחותה יותר.

## אוכרים באנמה – למעט אנמה, מלכי

הניהם לא זוכים להרבה התיחסות במדיה הפופולרית. ובין ואוי זוכרים את המלך אנמה מסדרת האנמה Z Dragon Ball Z (1989) בתור הבהיר הענק שאלי מגענות נשומות המתים והוא זה שהמלחיט לאן ימשיכו. הוא הופיע גם בסדרה שואט YuYu Hakusho (1992) בתור מלך עולם הרוחות. בכתור המנגה Naruto (1997) קיים זימון Enma/Yama/King of Hell המבוסס על מלחיט ז'מן ותולש את הלשון לאלה שמקירם. מעוניין לציין שבאותה המנגה מופיע Enma/Yama/King of Hell המבוסס על מלחיט ז'מן של ההוקאגה השלישי, אם כי הדמות שלו מבוססת על גודו Wukong, מלך הקומים המפוזר מהפוקולו היפני.

## השופטים הנוגדים וסיום המסע

באים ה-42 המת נשפט אצל המלך הנג'י (๖-Henkyo), שמתהייעץ במראה של אנמה ובוחן את תוכחת המאננים של גוקאן כדי להחליט מה יהיה מעמד האדם ששולץ מחדש או עני אם אדם, יונק או חרק אם חי. ביום ה-49, המלך טאיין (๖-Taizan) קובע מאפייני חייהם – מין הילידות, אורן החיים, נובה וכו'. כן למעשה נגמר המסע – ביום ה-50 ולאחר שבעה שופטים הנפטר מתחילה את חייו החדשים בעומס אליו נולץ מחדש (או בניהנים). יש עדין הזדמנות לעזרת האדם גם לאחר שנולד מחדש או ננכנס לניגום. אם המת נולץ מחדש מארבעת הממלכות התחтоות הוא עדין יכול לחיינצל מהן אם משפטו תmarsך לתהפלל עבורי ביום ה-100 למתו, ביום השנה ובסוף

השנה השלישית. בכל אחד מהימים האלה מזמן מלך ניגום אחר יוכל להשפיע על העונש של הנפטר.

## תקפיך המשפחה

כפי שמשתמע, בזמן שהנפטר נשפט בעולם הבא, משפחתו יכולה לעזור לו מהעולם הזה, בעיקר בכל יום שבו המת צריך להישפט. בימים אלו המשפחה יכולה ליצור לחקים טקס תפילה לזכרו, לרוץ עם מנוחות של אוכל. המנוחות אמורים להקל את העונש שהמתים מקבלים מהשפיטים. המצב הזה מעלה חיש שואלי בערלי האמצעיים שזכרים לטקסים יותר מכבדים מקבץ לים וחס טוב יותר במסעם מעמידיהם העניים, אפשר רק ל��ות שהשופטים מתחשבים בכך. היום ה-49 הוא החודמתה האחרון של בני המשפחה לעוזר לנפטר ולהקל על העונש לפניו שהוא מתחילה לרצות אותו בחווי החדשים, בדרך כלל ביום ה-49. יתקיים הטקס הנגיד ביותר, עם מירב בני המשפחה.

**אוכרים באנמה – כמפורט במאמר הראשוני,** בסדרת Ghoul Tokyo (2014) כ-sh-Somon הולך לבקר קבר של חבר מצינים שהוא היום ה-49 למוות כדי להציג את חשיבות הביקור.

## Sai no Kawara – לימבו הילדיים

ישנה קבוצה אחת של נסורים שייצאת דופן וראיה לצוין – ילדים קטנים. כשלדים קטנים מתיים הם נשלחים לניגום כעונש על העוצר והאבל שנגרמו להוריהם. היעד הסופי של הרוחות הללו הוא לא מזרוי הניגום עצם אלא הנגזה של נהר סנו, שעבורם נקרהת so Sai Kawara, "הlimbo של הילדים". שינויו לשם יאלץ לבנות מנדלי תפילה מהאבנים קסנות ולהתפלל אותה חרטה כדי שאולי יינצלו, ובכל פעם שהם מסיימים לבנות מנדל, מងעים שדים להרים והללו יונקם ומכים אותם באלות ברזל. ישנים המאמינים בשאות Datsue-ba עצמה שמשכנעת את הילדיים לבנות את המגדלים כדי שתוכל הרוות ולנזור מהם תקווה.

המחזר העצוב הזה לא נמשך לנצח, שכן לעזותם תמיד מגענו Bosatsu szoz, בודהיסטאטואה (אדם שנמצא בדרך להאהר, או ישות שכבר נמצאת מעבר לצורה של אדם אבל עדין לא בודהה) שעוזר לנשומות הסובבות וסופויות מן על אותם ילדים. כשהשדים מופיעים הוא מחביא את הילדים בגלומותיו. יכולים אופשר למצוא פסלים של szoz לצד דרכים ובבתי קברות, לעיתים עם עירימות קטנות של אבני ליד שורות הניחוח בתקווה שהוא יזכיר את סבלו של ידם בלימבו. מאותה הסיבה, לעיתים קשורם לפסל פיסות בד מבוגרים שהוו שיכים לילדים, או שמים לידן עצցים השיכים לילדים שנפטרו.

**אחרית דבר – כאן מסתימת סדרת המאמרים בנושא העולם הבא בפולקלור היפני, שהוללה בסקרה של הדתות העתיקות בין והתקחו (השינטו והבודהיזם).** מורה ha-ha (Mahayana) והסתימה עתה בסקוורת המסע שעverbirs הנפטרים עד שנודים מחדש ליפי הבודהיזם דודמינטי ביפן. הסדרה מבוססת על הרצאה שהועברה בقام"י 2014 ומכליה כמה תיאונים לא-דיוקים שמצוור דרכם להרצאה. הרעיון להרצעה נולד בעקבות צפיה ב-Hoozuki Reitetsu so, המפנית את הצופה עם העולם הבא בבודהיזם יפני דרך חייו ימיים של הניבור, שד המتفسך כך כדי ימנון של המלך אנמה. **תודה לך!** ולבסוף על **היעוץ המוצע**.

חלק רביעי ואחרון בסדרת מאמרים בנושא העולם הבא בפולקלור היפני. אנו מוזמנים אתכם לקראו את המאמרים הקודמים דרין הפיסבוק שלנו.



בהכנת ההרצאה ועיבודה למאמרים השתרמשתי במקורות מידע רבים – חברים המאמרים – ואלה העיקריים:

▶ <http://matthewmeyer.net>

בלוג המתמקד בפולקלור היפני הקשור בשדים ורוחות

▶ <http://www.onmarkproductions.com/html/buddhism.shtml>

אתר המרכז מידע רב אודות הבודהיזם ביפן

▶ <https://www.wikipedia.org>

ויקיפדיה היא אמנים לא מדור מידע אקדמי אשר שימשה אותנו מקור מידע שמי בונסים. ריבים לארוך המאמרים.

# יאו - בין יציג להנאה וסחרור

מאת מעין פריאל

המיוקומים, הקטור חדש גם בראילז החברתי – טומיו, למשל, לא נראה כלל כמו קודמי האנדורו נים, ואילו מתעטר בשופם.

הסangen היותר מציאותי זהה מיצג גם ביצירה הקצרה **Kōun danshi** ("בנים בעלי מול", 1991) על אהבתם של שני תלמידי בית ספר שנפגשו כאשר הורים הת桓תו אחד עם השני. הסיפור אפייל כולל פרק בו הבנים מתעטטים עם הומופוביה. הכותבת, **Takaguchi Satosumi**, הדגישה כי רצתה לכתוב על אהבת בניים, אך לא בדרך החומרנית מדי שראתה כנפוצה עד אז.

במקביל, היז'אנר התפתח בצורה נוספת ל"כיוון מה שקרה בעיתוי "יאו". המילה היא בעצם קיצור של המשפט היפני "yama nashi, ochi nashi", imi nashi, imi nashi, imi nashi, imi nashi", המתרגם כ-"לא קלילן, לא עלייה, לא משמעות". היז'אנר החדר כל בכוכב אך ורק סצנות מיניות, שבדרך כלל הוא מאד אלומות. חוקרת המגנה הפמיניסטית **Tanigawa Tamae** הערכה ב-1993 כי בסביבות 100,000 נשים היו קוראות היז'אנר. חוקרות אחרות נונטו סטטיסטיות אחרות: 200,000, או אפילו 500,000 נשים – את ההבדל במספרים ניתן להסביר על ידי הגדלה שונה של המושג יאו בין מחקר למחקר.

בשנות ה-90 החלה ביופו פריחה של ארגוני זכויות קווירים, בעיקר עקב התפשטות מחלת האידס ביפן. הם החלו לעורר על חוקים מפלים נגד הומוסקסואלים בבעלי המשפט, וארגונים שונים החלו לפעול למען חקיקת חוקי שוויון למען זכויות הומוסקסואלים. כתצתה היז'אנר החל והתרחב, וכך גם הביקורת נגדו. ב-1992, **אטסו מאסאקי** (**Satō Masaki**), אקטיביסט הומוסקסואלי יפני, תקף בחירותות את ז'אנר היאו, ובמיוחד את הנשים אשר יוצרות וקוראות יאו. הוא עשה זאת בעמודיו מגזין פמיניסטי בשם "צ'יזיר", שנועד לספק בינה לדיזון במיניות

על ידי **Yamagishi Ryōko** ופורסמה בשנים 1981-1984. זה היה כותר בן שבעה קריכים שהתבסס באופן רופף על חייו של **Shōtoku Taishi**, נסיך מתקופת נארה (700-650). זה אשר מתקבל לייחס לו את קידום כניסה הבור' דה חיים ליפן, במנגה, שוטוקו מואובי בסיסו אחר, אך זו העדות היחידה להומוסקסואליות – כאשר מקיימים יחס מיין, הם יכולים הטרוסקסואלים. עם זאת, האהבה היחידה לhomosksualites' מחקקה תפקוד חשוב בעיליה. דווגמא מינית יותר היא **Kaze to ki no uta** – **"הפואמה של הרוח ושל העצים"**, שנכתבה על ידי **Takemiya Keiko** ורצתה בשנים 1976-1984. עלילת היצירה הכליה הרבה יותר מוטיבים מינניים ואלימים, כגון אונס, גילויURIOT, שימוש במסים ועוד. בשתייהן, הדמויות הופיעו כבחורים צעירים אנדרוגניים, דבר שנחפהר להיות סטנדרט במנוגנות יאו מאוחר יותר.

**המילה יאו היא בעצם קיצור של המשפט היפני "yama nashi, ochi nashi, imi nashi, imi nashi", המתרגם כ-"לא קלילן, לא עלייה, לא משמעות".**

מאמצע שנות השמונים החלו להתפרסם במנוגני יוג'ן סיורי אהבת בניים שהתרחשו בזמניהם מודרניים ביפן עצמה. דווגמא מפורסמת היא כותר המגנה **"טומוי" (Tomoi)**, פרי ידו של **Akisato Wakuni** ב-1987. העלילה מתמקדת ברופא יפני צערו בשם טומי, ומתרחשת בטוקיו ובינוי יוקה במהלך הלילות המוקדמים של מנגנון האידס, ובאופן מסתובב בתקופת הפלישה הירושית. חוץ מהשימוש בשלובם הבלתי-רני של

(יאו), היודע גם כ"אהבת בניים" – Boys' Love – הוא ז'אנר אנימה ומanga (אם כי לא) העוסק במערכות יחסים רומנים ו/או מיניות בין שני גברים. קהיל היעד של היז'אנר הוא בדרך כלל נשים, וציורות המשתייכות לו בדרך כלל נוצרות על ידי נשים. אומנם קיימות יצירות בעלות תוכן דומה המכונות ל'קוראים גברים', המ-פואולרי ביפן. שתי הדמויות הראשיות באירוע בדרן כל מתאימות לנוסחה של "סמה" (Seme), כל מתאימות להדרן, אשר רודף אחרי ה-"אוקא" (uke), הדמות הפסיבית. למרות שהיז'אנר נקרא גם "אהבת בניים", הדמויות המעורבות לא דוקא יהיו בני נוער, ולמעשה גברים יכול לנوع בכך הספקטרום מנגי התתבגרות ומעליה.

היז'אנר התפתח בשנות ה-70 כפיצול מתפרק של היז'אנר השוני (Soyaku), מגנה לנשים, וכבר אז החל להתפרש סיפורים שהראו מערכות יחסים לא Homoniyot בין נערים צעירים. הספרדים היו ידועים כ"טאנבי" (Tanbi, אסתטיקה ביפנית) או שונאן אי (Ai, Shounen), אהבת בניים, מסוף שנות ה-70 ועד תחילת שנות ה-80, יצירות צערות ובוגרות בשוק הדז'ינשי (מען מננת מעריצים) החלו ליצור פארדיות מיניות של שדרות שונות פופולריות שבחן הדמויות הרואישות הופיעו כנאהבים הומוסקסואלים. כנס הקומיקט (Comiket) המפורסם, שנערך לראשונה ב-1975 ואיפשר הפעזה יתר של דוג'ינשים, חיב את ראשית דרכו ליוצרים אלו, שהיו רוב בדוכני היוצרים שלו עד תחילת שנות ה-80.

יצירות "אהבת בניים" רציניות יותר החלו להופיע עם תחילת שנות ה-80, ומוקדם דזוקא לא בדמות מודרניים, אלא בהיסטוריה היפנית. דווגמא לכך היא **"Hiizuredokoro no tenshi"**, שנכתבה ואוירה "המלאר שבאה המשמש", שכתבה ואוירה

כפי תואר לך שזו הדרך שבה נשים מתוארות בסדרות שונן, והביעה תדheimer מכך שיאי בכלל קשור ע"י סאטו לגברים הומוסקסואליים. הסבה שהיא קוראת יאו לארהו כלענין שלה בבי' בריטי הומוסקסואליים: היא לא מסוננת להתמודד עם יצוגים הטרוסקסואלים, בהם האישה תמיד

הופיעה בעמדת נחותה מזו של הגבר, וכן לא יכולה להתמודד עם יצוגים לסייעים בשל הרגשות המבולבלים שליה מלפני נשים. מבחינה אחרת, יאו הוא יאנר שמתאנר את ראיית העולם הפטריארכלית זו, בה גברים הם אגרסיבים ווומיננטיים, ומאפשר לנשים להסתמך על גברים בעמדות "נוחות" יותר. היא הודתה כי מה שרצתה לצייר ולקרוא בזאנר יאו נראתה לא היה מקובל על ידי גברים הומוסקסואלים, אך צייבה בפני עצמה שאלת: "מה הוא רצחה שנוצר?"

לעומת זאת, טאניגאווה טמאמה, ביקרה את דעת הנשים אשר הסכימו שהן דומות לברים מוליכים. היא פרסמה תגובה חריפה לסאטו בכתב עת פמיניסטי בשם **Nenpō** ("עלילות חקר הנשים", 1993) בו תקפה על יאו שהוא משתמש בעמדת שלו כלפי הומוסקסואלים, ותוקף את קבוצת הנשים חובבות היואו, שהיא חילשה הרבה יותר – לעומת גברים הומוסקסואלים, היא לא זוכה להכרה בזכות עצמה.

לטענה, עברו גברים הומוסקסואלים זה אפשרי בהחלש ליצור ולפרנס את התכנים שהם רוצחים במדיה, ושסדרות יאו לא מונעות זאת מהם. היא ראתה כתובות וקוראות יאו מקרובנות של הפט"ר ריארכיה, שמונעת ממן לאחוב את עצמן כנשים.

גם אקטיביסטיות לשבויות השתתפו בדיון – **Oe Chizuka**, לדוגמא, סענה בכתבה במגזין **Anisuo** (An) מ-2010 שהיא החללה לקרוא יאו

כתגובה להוסר ביצוג של מערכות ייחסים לשבויות, ושיאי ממש יכול להתחבר לדמותות וליצירות.

**Mizoguchi Akiko**, אקטיביסטית נוספת, וחקרת לשבויות, אף הכריזה שהיא "הപכה" ללסביות בעקבות קריאה של צירות יאו, במאמרה **Male-Male Romance by and for Women in Japan** שפורסמה ב-2003 במגזין U.S.-Japan Women's Journal



פָּרִי עַטְן שֶׁל כֹּתְבָתָה שְׁהַזְּדוֹהָ כְּחֻבְבָותָה הַזְּאָרָה. **טָקָאמְטָסְוִ הִיסָּאָקוּ (Takamatsu Hisako)**

אתה מוהן, הצינה את עצמה כחובבת יאו לוי' הנדרתו של סאטו (למרות שלא אהבה את השם) והצביעה על יאן חסנישו של סאטו במונח יאי הינה שני, שכן הוא כלל את כל מגנות אהבת הבנים, ורק את תחת-הזאנר של יאי שעסוק ארך ובמן מפורש. לשם הדין היא קיבלה את השימוש הכללי של סאטו במונח, וטענה שבעזרה רה, סדרות מנגה של אהבת בנים היו מחרזרים בקר של עולם סיפורים הטרוסקסואלים, ביואו, אין את החלוקה לתפקידים של צופה ואובייקט. בעוד בסיפורים הטרוסקסואלים האישה תמיד הייתה האובייקט והגבר הצופה, ביאו אין את ההפרדה זו שן כshedmot את צופה בשני, היא צופה באותו גוף כמו שלה. מבונן הזה, ההסבר של היסאקו דומה להסביר של טאקימטה, כותבת הפוואמה של הרוח ושל העצים, שטענה שהיא לא כותבת את סדרות המנגה שלה עבור גברים הומוסקסואלים, אלא שהיא משתמש באהבת בניים על מנת לשחרר את המיניות של נשים. אולם בסופו של דבר היסאקו הסכמה עם טענותה של אסטו והודתה שהיא אכן דומה לגברים הסורטיים שצופים בפורנוגרפיה לשבית.

## ב-1992, סאטו מאסאקי (Sato Masaki), אקטיביסט הומוסקסואל יפני, תקף בחריפות את זאנר היואו, ובמיוחד את הנשים אשר מייצרות וקוראות יאו.

**יאנאגיטה אקיקו (Yanagita Akiko)** מגיבה נוספת, השמעה טיעון קצר שוננה. היא הרגישה שהענין שלה ביאו לא נגע דזוקא בברים הומוסקסואלים, אלא באנשים באופן כללי. לטענה, היא לא דזוקא אהבת את התיאורים של גברים הומוסקסואלים ופיפויים, אלא פושט מתעניינת בדמותות מסוימות ובиндивидיזואליות שלהן. היא קיירה את העבודה שהגברים תוארו



נשית על ידי נשים. הוא טען שזכויות האדם שלו כנבר הומוסקסואל נפגעות על ידי נשים שמצירות וננהנות ממנגנות יאו, והשווו אותו ל"גברים מלוכלכים" אשר צופים בפורנוגרפיה של נשים לשביות. לבסוף, הוא האשים את זאנר היואו ביצירות תМОונה מעוותת של גברים הומוסקסואלים כפי תואר, ובהתיחסות לגברים הומוסקסואלים שלא תואמים לתבנית היז'ז'בל". העסוק שלהן ציר, לדבריו, "בום הומוסקסואלי" – כל תקשורת של עניין בנושאים הומוסקסואליים, שלפיו, לא עוזר כלל לגברים הומוסקסואלים באופן מעשי.

המתקפה זכתה לתגובה בכתבה בדמות מאמר דעה ננדים על עמודיו של אותו המגזין הפמיניסטי,



Hiiuzuredokoro no tenshi - אחד מהכתרי יאו הרציניים הראשונים, מתרחש דזוקא בעברה על יפן ולא בהווה.



lucky-kun - הסגנון הייתר ריאליסטי של המנגה בא ידי ביטוי נם בסוגנון הצייר, שפחות נספה לכיוון הנשיות המוגזמת שמאפיינית כתרי יאו.

אלא שגם גם הביעיות הגדולה מאחריו יצירות היאו, מעבר ליצוג המגוון של גברים הומוסקסואליים כיפי תואר תנמידים: הצגת מערכות יחסים הומוסקסואליות כאלו מדובר במערכות יחסים הטرسוסקסואליות, בו הסמה הוא ה"גבר", והאקה הוא ה"אישה", וכן בהציג האקה כדמות שגמ היא נחתה מבן זוגו. מבחון הזה, אין כאן כמעט שום חתנות מגדרת אלא אסקפיזם חלול – מערכות יחסים הומוסקסואליות מוצגות באופן זהה למערכות יחסים הטרסוסקסואליות, ובשני המקדים, האישה יצאת נפנעת. הדבר מסתבר עד יותרナル ששלוחקים בחשבן שברוב סדרות היאו, הנשים הייחדות שטיפות תפוסות את תפקידן דמות הנבל, שמאים להפריד בין שני הגיבורים הראשיים באמצעות קסומה "הנשיים".

יתכן ובחברה היפנית השמרנית, סדרות יאו מאפשרות לנשים לחזור את מיניותן במדיה שאינה מצינה אותן באופן שיורכין. אולם ניתן גם לראות ביאנו כי ככל המונע מנשים לראות את עצמן כמשחו חוץ מהקורבן או הנבל, וכן באופן כליל לא כחלק מערכת יחסים חומרנית ומינית כלשהי. מבחון הזה, יצירות יאו בפרט והיאנו בכלל עלול לנווט לתפיסה מעוותת אצל נשים של מערכות יחסים, המיניות, והזהות שלתן.

## סדרות יאו מאוד בעיתיות מבחינת התוכן שלhn, שכן פעמים רבות hn כוללות אונס ותקיפה מינית המוצגים כאלמנטים רומנטיים בהתפתחות העלילה.

היאנו – סדרות יאו מאוד בעיתיות מבחינת התוכן שלhn, שכן פעמים רבות hn כוללות אונס ותקיפה מינית המוצגים כאלמנטים רומנטיים בהתפתחות העלילה. אולם, כשהן מסבירות את הסיבות מאחריו אהבת היאנו, ניתן לראות את הבעיה האמיתית שעומדתיסוד צריכת סדרות היאו. אין זה מקרה שככל המונחים הראשיים שגרמו לדמיות נשיות נחמדה מונחים הריאיסים שגרמו להן לפנות ליאנו זה – פעמים רבות במנוגנות שוגן הנשים מוצגות כחלשות, טיפשות, ותחת מרותו של בן זוגו. בהקשר זה, סדרות יאו מספקות מפלט מהייצוג המשופל הזה, אל עולם בו התבנית הזו, בדרך כלל בדמות האקה, מולבשת על גבר, ולא על אישة.

ניתן לראות הרבה אמרת בטענות של סאטס – עד היום בפן הומוסקסואלים (וכן לسبית וטרנסג'נדרים) כמעט ולא מקרים תמייצה פולני סית פומבי, ונשיכה מונית איננה מונכת בחוקן זכויות אחרות: משמע, לגברים הומוסקסואלים אין אף ערך חוקי לפנות אליו במדיה וחוו אפליה על רקע המיניות שלהם. במובן הווה נראה כי ז'אנר היאו לא תרם למאבק ההומוסקסואלי ביפן, וכי תקן ואף החמיר אותו על רקע תפיסתו של היאו כמשמעותו מינית וסוטה מן הנורמה, מעצם הנדרתו. כדי לאחר מההינטטים של שוכן והנטס. בפועל, הטענה של יאנאגיטה, שיאו לא הצליח לנשים לראות גברים בעמדות נחותות, רמות ועל כך שנברים במערכות יחסים הומוסקסואליות נחותים יותר מאשר נשים ובמערכות יחסים הטעו רוסקסואליות. החוקר Hitoshi Ishida, במאמרו "מעילה בשימוש עצמאי ובສמלים של יאו/BL" (セイオ/BLの「自立使用」と性別), שפורסם ב-2007 (oudatsu no, 2007) שיפורס מבגץ "יורי" (Eureka) סעון שלחובבי יאו אף יש נסיה להתעלם לחילוץ מאפלה כלפי הומוסקסואלים בחוי היום, בטענה שאון שום קשר בין דמיות יאו לגברים הומוסקסואלים אמיתיים.

אולם גם מאהורי הטענות של חובבות היאנו מסתרת אמרת לאו זוoka בהגנה שלhn של

# аниמה בדgesch נשי

## סדרות בעלות נוכחות נשית בולטת, חלק א'

עם תחילתה של שנת 2015 והופעתן של קבוצות פיסיובן וישראליות העוסקות בתරבות ניקיון ובפמיניזם וריבוי הדינומים על יצוון של נשים במדיה, נוצר תנועה מעולמת לעירית "מדרכן צפיה" של סדרות אנימה בהן ניתן לפגוש נשים מרכזיות, יהודיות וחוקקות; סדרות העוסקות בסיפון של נשים ודורות ששות נשים במרקם, וגם סדרות שנוגעות לנושאים מגדריים שונים. מטרתנו של הרשימה היא להקל על הצלופים והצופות למצוא מקום אחד מנוון רחוב של סדרות אשר נותנת לדמויות נשיות ולסיפון בהם, מבין המנון הרחב של הסדרות העוסקות בסיפורים של נברים.

הרשימה סובייקטיבית ולא מושלמת מטבעה, משומש שהיא מתבססת על היסטוריית הצפייה של הכותבת, כמו גם על השקפתה ולכן יתכן שישנן סדרות שלא דיבעת צופים אחרים לא מתאימות להיכללה, או סדרות שמתאימות ולא מופיעות. בנוסף, הרשימה לא מתיחסת לאיכות היצירה, כך שאם סדרה לא מופיעעה ברשימה אין זה אומר שהיא לא טובה, או להפוך.

בסופו של דבר מדובר ברשימה יחסית ארכואית שיכולת מעלה מהה סדרות, אך היא תחולק למספר חלקיים שיפורסמו על פני מספר נילוונות, בمعنى "מדרך צד לצופה הסקרן/ית". הסדרות תציגנה לפי סדר אלפביתית, בתעתיק האנגלי.

12 פרקים

**Aiura**

גם זו סדרת "בנייה" חמודות עשוות דברים חמודים". כאן מדובר בסדרה בפורמט קצר של שלוש דקוט לפקט, העלילה עוקבת אחר שלוש חברות תלמידות תיכן וח' היום ים שלן, קומדייה נחמדה וקלילה.



26 פרקים

**Allison to Lillia**

חכיה הרាងון של הסדרה מתמקדש באיליאן ובוילן, שני יתומים המנסים להבא לסייעו של מלחמה בין שתי מדינות. חכיה השני של הסדרה מתמקד בליליה וחיבורה טרייה, המנסים לאחד בין המדינות. אליסון וליליה שתיהן נשים ממש מעביבנות, ושתייה טייסות!



11 פרקים

**Aoi Hana**

סדרה שמל הקאסט השלה הוא נשי ומתרחשת בבית ספר לבנות. במרקמה נמצאות שתי נערות העולות יחד לכתה ז', אחרי שלא התארו במשך 10 שנים. הסדרה עוסקת במערכות היחסים בין הבנות הראשית לבנות האחרות (במיוחד מיניות ויחסם לטבויות). קצת הומור, הרבה דרמה.



13 פרקים

**Aria**

עלילת הסדרה מתרכחת במאדים בשנת 2301 בעיר הצעירית ניאו-ונציה. בניו-ונציה יש כנובון גנדולות, רק שבמקרה הזה נשים הן אלו המשיטות אותן. הסדרה מתמקדת בשלוש בנות ששואפות להיות מושיות גנדולות, כל אחת מהן בעלת אופי מיוחד והשkeit עולם מרענן. סדרה מקסימה, מרגנית ונום מעוררת מחשבה. לא בכדי אריה היא הסדרה האהובה על הכותבת.



19

בוגעת מחשבה  
נילון | צטמבר 2015 | 04

12 פרקים

**A-Channel**

סדרה קומית על מספר תלמידות תיכן וח' היום ים שלן, אין כאן סיפור מיוחד או עלילה מסועפת, פשוט סדרה עם רב נשי ואקסים דמיוניים מוגנים, סדרות מהסוג הזה זו לכינוי סדרת "בנייה חמודות שעשוות דברים חמודים" בפי צופי אימה, ומספר סדרות כלה מופיעות ברשימה.



12 פרקים

**Akagami no Shirayukihime**

לשירואיקו יש שער אדום ומדחים שימושן המן תשומת לב - לצערה גם את תשומת ליבו הלא רצוי של נסיך ארצתה. היא מצליחה להיחלץ ממנה, פונשת את עצמה מעניינת; לשירואיקו מצינה כוח רצון ואמונה בעצמה המעוורים השראה.



12 פרקים

**Aoharu x Kikanjuu**

מחובר בסדרה העקבת אחר קבוצת חברים שמתחרים בספורט הצבאי שנקריא בפעם Sabage ("משחקי השודות"), שהוא בעצם קרבנות עם רוב אויר. במרקם הסדרה נמצאת טאצ'יבאנה, שמנסה כל יכולתה להשתפר במשחק ולהיות עיליה עבורה חבריה החדשניים; רק שהיא עדין לא ספרה להם שהיא בעצם בחורה.



26 פרקים

**Azumanga Daioh**

نم אונמנגה היא סדרה מתה-ה'אנר' בנות חמודות שעשוות דברים חמודים", רק שהיא הייתה אחת הסדרות המוקדמות שהצנינה קאסט גדול של בנות והתמקדה בקומדיית מצחים, אם לא הריאוונה שעשתה זאת. קאסט של הרובה תלמידות תיכן חמודות ומצחיקות. מדובר בקלאסיקה מענוגת.



12 פרקים

**B Gata H Kei**

כוכבת הסדרה היא אימאדזה, מלזיתת תיכן שמחילה לשכב עם מאה בנים! דבר קצת בעייתי לנוכח העובדה שהיא שום יISON עם בנים או מערכות ייחסים, והיא "ונגענת" על בחור אחד שהוא מנשה להשי. זו מרענן לראות על הננס דמות נשים שמצוינה מוניות מלך מוחצתת, בלי חשון (או לפחות מנסה).



12,2006 פרקים

**Black Lagoon**

סדרה העוסקת בחברות "שכרי חרב" שמקבלות על עצמה עבוזות מופקפות בתאיילנד. באופן כללי, היא מציגה תמנונת עולם דן מציאותית של עולם הפשע, המלא בשוביניות ומעורר גועל, אבל יש בה מספר דמיוני נשיות מיוחדות, חזקות פיזית וחזקות באופן כללי.



26 פרקים

**Bamboo Blade**

סדרה על בניית תיכון המתמחנות במודיעון הקנדי הבית ספרי. חוץ מהעובדת שקדנו זה מגניב לאלה, תמיד מענג לראות סדרות שהנושא שלהם הוא בניית עסקאות בפועלות שלא רואים ביום יום, כמו קנדן, וההתמודדות שלהם עם הספורט. מעורר השראה והזדהות גם יחד.



7 פרקים

**Candy ☆ Boy**

הסדרה עוסקת בשתי אחיות תאומות, תלמידות תיכון, שמתגננות ייחד בעמונות. אחרי תקרית מסוימת הן מגילות את הרגשות שיש להן אחת כלפי השניה. סדרה עם מוט פרקים קצרים, כמעט בחמימות ורכות.



70 פרקים

**Cardcaptor Sakura**

סדרת מהו שונן מפורסמת, ואנו בספק שיש מי מהקהלאים/ות ששלא מכיר את אקוורה, אחר הכל, הוא שודרה גם בארץ. בכל מקרה, סאקוורה, הגבורה של הסדרה, היא תלמידת ישוד שותפקידה לאספוף את כל קלפי הקלאו'ם שבוט. גול פואר, איא!



13 פרקים

**Chouyaku Hyakuninisshu: Uta Koi**

מדובר באינטראקטיבית ליטרטי המופיעים בשירים מהאנטולוגיה "Hyakunin Isshu" של איסאקו. הסיפורים שנבחרו להופיע המופיעות. הסיפורים יותר חומניים, וחלקם עוסקים בסדרה הם יותר חומניים, וחלקם עוסקים במושיות יפניות חשובות מאותה תקופה, כמו ס"י שנאנגן, אונו נו קומאנצ'י ומוראסאקי שיקיבו.



13 פרקים

**Danna ga Nani wo Itteiru ka Wakaranai Ken**

סדרה קיצנארה בה כל פרק הוא בן שלוש דקות, העוסקת בזוג נשוי צער, בעל שהוא "אוטאקו" ואשתו שלא מבינה מה עבר לו בראש. קומדייה נחמדה שחלק גדול ממנה מובא דרך עיניה של האשה. במיוחד מצא חן עני שמציגים את המיניות שלה כדבר היכ טبعי בעולם.



24 פרקים

**!!Durarara**

סדרה על כל מיני התרחשויות ואיורים מסתוריים ועל-טבעיים באחת השכונות של טוקיו. באופן כללי זו סדרה מדליקה במיוחד עם מספר דמויות של נשים מגניבות, והונחות שלמן מוגשת ביתר.



12 פרקים

**GA: Geijutsuka Art Design Class**

גם זו סדרה שנפولة תחת הגדירה "בנות חמודות עשוות דברים חמודים". סדרה קומדייה נחמדה וקלילה, רק שבמקרה זהה הרקע הוא בית ספר לאומנות פלסטית/יזואית, קר שלם החומיות (רובה בנות, בעיר הראשית, כרמל החומיות) בימי ביסטר אללה הן תלמידות לאומנות, והבדיחות סובבות עניין אומנות וציירתיות.



13 פרקים

**Canaan**

עלילת הסדרה מתרכשת במהלך אסיה, ועקבות אחר נגע ונורה שננסכו להתקה אחרת. קבוצת טרוריסטים המשמשת ביירות קטלני שמאיים על האנושות. הדמנויות הראשיות כמעט כל נשים, יש מאבק אוחדים בין הגבורה של הסדרה לבין הרעה הנגדיה של הסדרה.



25 פרקים

**Chihayafuru**

זהו סדרת "ספורט בננות", כפי שאני נהגת למכות את הז'אנר. זאת אומرت, היא סדרת ספורט לכל דבר (בהתאם ליאנה: עוסקת בתחרויות וטונייררים), שמתמקדת במשחק הקלפים היפני "קארטה", אבל אפשר למצוא בה גם קצת רומנטיקה. הגבורה של הסדרה היא צ'יהה - בחורה חזקה מטריה ששואפת להיות אלופת יפן, ובדרך אוסף סביבה שחקני קארטה נוספת נספחים המועדון שלה.

26 פרקים

**Dennou Coil**

זהו סיפור על כמה ילדים במציאות בה העולם הירטואלי כבר נוכח באופן דומיננטי בחיבים היצירתיים, והמציאות הרובודה משחקת תפקיד מכריע. הילדים מנסים לפתור תעלומה שמתעוררת במרחב שבו המציאות לעולם הווירטואלי. הגבורות הן בעיקן בנות, והן נחרזרות.



12 פרקים

**Ga-Rei: Zero**

העלילה עוקבת אחרי יומי וקאגורה, שתי חברות טובות מאוד, בנות לשישלות ארוכה של מנרגשי-שדים. בעקבות תקירת מצערת בעודן נלחמות ברוחות ושדים שונים, הן נאלצות להופיע לאיביות. סיפור של שתי נשים מעניינות והקשר ביניהן.



12 פרקים

**Gakkou Gurashi**

ספר תמליזות בית ספר מקומות את מועדון הלינגר בבית הספר "הנסגרה ה", המכובן, גרות בבית הספר. אוכלות, ישנות, מתקלחות, ובין הילוקלות לשיעורים. החוק היחיד הוא שאסור להן לעזוב את בית הספר. הכל טוב וו... האמנם? קאסט נשוי הנדר.



12 פרקים

**Gatchaman Crowds**

חברות גיבורי על נבחרת להגן על העולם מפני יצות שנורא נהנית להרים עולמות. הנוכחות הנשיות בסדרה אמנים דלה, אבל הגבורה הראשית, עם כמה שהיא מוזרה, היא אדרה. יש גם דמות טרנסג'נדרית.



פרק 13, 2002

## Haibane Renmei

אחרי שהיא חולמת חלום משונה, ראיקה מוצאת את עצמה נמלת מודרת חדשה, כשבינה מספר בנות מכונפות. היא מנגלה עולם חדש ומשונה, בעיר מוקפת חומה, ויצאת לחפש תשובה לשאלות שללה. סדרה מסתורית ומסובבת, עם קאוסס נשי מגנו.



פרק 12, 2014

## Hanayamata

חברה של תלמידות תיכון שנגראת בעקבות אחת מהן להשתף במועדון Yosakoi-hachi, שהוא ריקוד יפני. סדרה חמודה ומקסימה על חברות, שאיפות ונחישותן כתובות ומלהנوت שיר, יצירות קריאוגרפיה, תלבושות וכל מה צריך כדי להופיע. וש גם ריקודים שלגמרי עושים חזק.



פרק 13, 2011

## Hen Zemi

שמה של הסדרה מתרגם ל"סמיינר מורה/סטודנט". סטודנטים סמיינר מושגש שעוסק בפייזיולוגיה ופסיכולוגיה, בדש על מיניות ופואזישם. הכנסתי את הסדרה לראשונה זו ממש שיש בה התעתקות מעניינת במיניות שלא יצא לי להיתקל בה באופן מלוי."



פרק 11, 2006

## Hataraki Man

במרכזו של הסדרה נמצא מצאת הירוקן, עורכת במגןין-וורקו והולוקו. היא משקיעה את כל מרצו בעימיה לעבודה ובכובותה שלה, ובדרך מזניחה את חייה האישיים. כל פרק מתמקד בדמותה השונות מנוקדות מבטה של הירוקן.



פרק 13, 2015



## Hibike! Euphonium

היביקה! מספרת על קומיקו שמצטרפת לתזמורת של התיכון שלה, אחרי שהיתה בחזרה גם בחטיבתה, שם היא פגש חברות חדשות ונעם מיכרה מחדש חברות ישנות. יחד הן שואפות להיות הטובות ביותר. על הכל מפוזרים צפוצים של חברות אמת וنم קצת אהבה געורים. מבטב ראשן היביקה! מזכירה את קי' און והן עם תוצאות מי' נשיפה ולא להקה, אבל הסודות שנותן למדוי.

פרק 12, 2007

## Gakuen Utopia !Manabi Straight

הסדרה מתרכחת בין בשנת 2035, בה בעקבות הורודה בילודה מוחאים להסגר בת ספר. מאנאבו, יי'ר מועצת התלמידים החדשה, מחליטה לאorgan עם חברותיה הצעירה בבלתי נשכח לכבוד ימי האחרונים של בית הספר. קומדייה חמודה עם קאוסס של בנות בלבד.



פרק 12, 2012



## Girls und Panzer

במציאות החלופית של הסדרה החזק, קרבנות טנקים הם ספורט למיל זבר, והם נחשבים לשינויים את הנשים. נערת מכל רוחבי יפן עוסקות ב"דרך הטנק", ומתחרות בטוטנירים בית ספריים... של קרבנות טנקים. קאוסס עצום של בנות, שעוסקות במשהו שהוא כל כך "לא לבנות" בעולם שלנו.

פרק 26, 2011

## Hanasaku Iroha

זהו סדרה קלילה המשלבת קצת רומנטיקה, ועקבות אחר האנה, הנסלהת על ידי אמא שללה לעבד בפונדק שמנוהל על ידי סבתא שללה. האנה היא הנבירה הראשית, ויש מגוון דמויות נשים נוספות. במהלך הסדרה היא מנסה להתגבר על קשיים שונים, להוכיח חברות חדשות, להתמודד עם אמא שללה, ועם האהבה שהשורה מאחור.



פרק 12, 2007

## Hidamari Sketch

סדרה נဟדרת במיוחד מהז'אנר של "בנות חמודות עושות דבריהם חמודים"; נס באה הדמויות הן תיוניסטיות בבית ספר לאומנות פלטטי/ויזואלית, והיא עוקבת אחרי חי' היום-יום שליהן, כסכלן גרות במעונות, לבZN, רב הבדיחות עסוקות באמונות, אוכל, והחברות ביניהן. הסגנון היזואלי של הסדרה מעוניין ומיוחד.



פרק 11, 2011

## Hourou Musuko

סדרה מוקסינה שמתעסקת בהזות מגדרית, טרנסקסואליות וניג להתבגרות באופן מלוי. הגברים הם תלמידי חטיבה. ניטורי שרחה להיות בת, וטא-אצזקי שרחה להיות בן - היה ששליהם מלוי' עצםם, החיסים שלהם אחד עם השניה, החברים שלהם, החיסם של החברה וכוכ להלה.



פרק 12, 2005

## Ichigo Mashimaro

סדרת קומדייה חמודה, עוד אחת מהז'אנר "בנות חמודות עושות דבריהם חמודים". זהה אין הרבה מעבר, רק קומדייה. כל הדמויות בנויות והן מכויות ביחד, וש הרבה צחוקים.



**עד כאן החלק הראשון של הרשימה –  
ההמשך המדריך יתפרסם בגיליון הבא.**



# נסיכת הריקבון

אינטרטק סטודיוות בנוברים ויזואלים, חלק א': על שלג אזום וללאות זמן  
מאת רומן למורות



**בשנת 2002, סטודיו liar-soft שיחרר לאויר העולם את המשחק "kusarihime - יותנימה" (~Euthanasia), נובללה ויזואלית (Visual Novel) מז'אנר אימה-מד"ב עם תת-הគותרת Immoral Horror Adventure.** הרפתקת אימה לא-מוסרית. **המשחק נכתב על ידי התסריטאי Nakamura Hoshizora Meteor ואויר על ידי המנגקה Testuya Galimbi. למורות שהמשחק פחות מוחץ ליפן, בעית יציאתו הוא זכה לתשואות ועורר גלים ביפן. לימים המשחק נודע בכך שהוא השראה לרבות מהנובלות הויזואליות יותר מוכרות בשוק, שחלקן אף זכו לעיבוד אנימה ומanga.**

האלן על האדם הצורך אותו. ביצירה מבוססת טקסט, הרגטיב מנסה להפתיע את הקורא דרך שבירה או משחק בקונבנציות המוכרות. קורא נבנויות הן סט של הנחות יסוד שהקורא מניע אותן – הקורא יכול לפתח ספר כshawā מצוח בקונבנצייה שהניבור הוא בן אונוש, אך כדי להיות מופשט ולגלוות שהגדמות הראשית היא חייה (מנאשת או לא). משחקים בקונבנצייה יכולים להתרבר מוקדם מאוד או מאוחר מאוד בטקסט, וすべ הטוויסט הנוצר מכך משתנה בהתאם.

בגנוג, במדויימים ויזואליים כמו קולנוע, אנימה או קומיקס דרך מיוחדת אחת להפתיע את הקורא היא דרך משחק בתשותת הלב שלו. בניגוד לעלילה שਮועברת בכתב, מדויימים ויזואליים מעבירים אינטומציה דרך ערךאים בתוך התוכן היוצאי או האודי של הסרט, טים יכולים להיות מסויים – שמיעה וראייה. כך חלק מהຫוויסטיים למשל דומות ורקע שנראות חסרת משמעות אך מופיעות פעמיים אחר פעם, או שאף אחד לא מבחין בקיומה מלבד הצופה, או צילחוור על עצמו וכד'.

אתה מנוקודות הייחוד של נובלות ויזואליות היא היותו של טקסט ספרותי ומושך ויזואלי. המידע שמקבל הצופה מגע נमה מהtekst שרחץ על המסר ונעם מההממשק הפוי שמציג את הדמיות והARIOוטים וכן האודי של המשחק – דיבוב, מוזיקת רקע, אפקטים קוליים וכו'. על כן, כל הדריכים שבהם טקסט ספרותי ומדויים ויזואליים יכולים לשבור קונבנציות תקפות גם לנובלות ויזואליות. אך בו בזמן, לנובלות ויזואליות יש קונבנציות שיחזידות להם.

בנובלות ויזואליות רבות המאפיינים של הדמויות הראשית נוטים להיות מזוכנעים. הקורא כמעט ולא ראה את הפנים של הדמויות הראשית, וכאשר זה כן קורה, יש צל על פניה שמנע מהבחן בתו. פנים ברורים ומיחדים. הדמאות הראשית גם בדרק-כלל לא מזוכבת, קר שהשחקן לא יודע איך היא נשמעת. ישנים משחקים שמנצחים את קיומה של הקונבנצייה הזאת כדי להפתיע את השחקן, ובעצם להסתיר אינפורמציה חיונית בנקודת העיורית' הזאת. כאשר התפנית נחשפת, היא מפתיעה לא רק בגין התוכן שלה, אלא גם בגין העדבה שהיא חוסתרה מארחיה הדבר היחיד שהקורה לא ייחסו לבני – הקונבנצייה של דמויות הראשית 'אין פנים'.

יבור המשחק, איטסוקי (Itsuki), סובל מאימה בעקבות אירוע טרי שבו אבי ואחותו הקטנה והאהובה התאבז. הוא חוזר לעיירה שבה גדל בתקווה שנוף ילדותו ישיב את זכרונו של האבודים. הוא עבר לבית של אמו ואחותו החורגנות, וכל חבריו וקרובי המהבר שמחים לראותו ומעודדים אותו. אך בביצה שסמהה לעיירה, הוא חזה מפגש מסתורי ביויר: ילדה בקימונו אדום, אפופה ב辚יות של פירות רקובים, ועוד שימצא את הוריה היא מזוהה מיד כ'קיראמה'. מנהים שהיה שלhalb לאיבוד, ועד שימצא את הוריה היא עברת להתגורה בבית משפחתו החורגת של איטסוקי. אלא שקוואה דומה, כמעט זהה, לאחותו הקטנה שמתה. במשר הימים הקרובים הוא לומד על אנדרת הקוסאריהימה, דמות מיתית של ילדה בקימונו אדום שנורמת לאנשים להijkub ולהיעלים. בתום ארבעה ימים, שלג אדום מכסה את העיריה, דמתה מות מכסה את העולם, ואיטסוקי מוצא את עצמו בתחילת יומו הראשון – איטסוקי לכוד בלולאת זמן.

kusarihime הוא דוגמא מרתקת לאוון בו משחק אחד יכול להשפיע על רבים שבאו אחריו, עם דוגמאות מוכחות ופופולריות כמו *Umineko no Naku Koro ni* (2007). הוא מציג באופן מבריק את האוון בו טקסטים יכולים לתקשר וללבונות אחד את השני. דרך ההליך זה של תקשורת בין טקסטים אפשר לראות איך נובלות ויזואליות מתפתחות כמדים שלם, ובאופן כללי, איך כל מדיהם תוכן עלייתי – בין אם זו ספרות, קולנוע, אנימה וכיוצא בכך – משתנה לאור זמן.

אינטרטקטואליות (Intertextuality) כמושג המיציג תהליך זה, בא לתאר את האוון שבו טקסט מעוצב על-ידי טקסטים אחרים. הוא בעצם מכסה טווח גודל מאוד של אמצעים וטכניקות ספרות תיות שננזרות בטקסט אחד כדי לעצב ולשנות את המשמעות של טקסט אחר. דוגמאות לכך הן אלוזיות, אקרים ו/orות. כל אלו הם למעשה שימוש ביצירה אחת בתוך יצירות אחרות כדי לייצר תנובות מסוימות אצל הקורא, בין אם זה כדי להזתק ולשעשע, למתחה בקיום רת על נושא כלשהו, כדי להՃנש או לשנות את משמעות היצירה. יצירות ספרותיות מבקשות ליצור תנובות אצל הקורא או היצירה – באמצעות יצירות הפתעה, התגרות בהנחות היסוד ומשחק בנסיבות שנבנויות תוך כדי הקראיה; היצירה מנסה לבצע מניפולציה ברגשות של הקורא. זה נכון כמעט לכל יצירה בכל מדים. אחד הנושאים המורתקים בחקר של תנובות פופולריות הוא האוון שבו כל מדים משתמש במבנה ובמאפיינים המייחדים שלו כדי לייצר את האפקטים



עליה השאלה, ומה העיטוק הרב בלולאות זמן בנובלוות ויזואליות? הרי קיונגע וופורת התעסוקן רבות ברענן (1993) *Groundhog Day* (1993) הקידים את קוסאריהימה ביוטר מעשו.

התשובה פשוטה: שחקנים של נובלות ויזואליות רגילים לוחות לולאות זמן; גם למשחקים שאין להם בהכרח אלמנטים של מדע בדיוני יש מבנה שמחור לולאות זמן.

### איך וכך כל זה מתקשר לקוסאריהימה?

ההשפעה של קוסאריהימה על התעשייה נובעת מה- צורה בה המשחק השתמש בקובננציות שקיימות במ- דיים הנובלות והיזואליות כדי ליצור את המבנה הייחודי של ולרצין לעולם חדש ו שונה. כדי להדנים את הדבר, נציג שניים מהמשחקים שהושפעו从此ורה נכרת מקוסאריהימה. הראשון מהם הוא **היגראשי נו נאקו קוּנוֹ נִי (Higurashi no Naku Koro ni)**, שנכתב על ידי התסריטאי Ryukishi07 (2002).



.Tanaka Romeo Cross Channel שנכתב ע"י Ryukishi07

שחקן יכול להתחיל את המשחק, להתקדם במסלול של דמות מסוימת וואז לסיים אותו. לאחר מכן הוא מתחל את המשחק מחדש ומשחק במסלול של דמות אחרת – מבחינה מסוימת, הוא רואה השתלשלות אירועים שונה על בסיס אותה העלילה. חוויה זו מזכירה לולאות זמן.

מה שמעניין בקוסאריהימה ובמשחקים שהושפעו ממנו הוא הפגנת המודעות העצמית לקובננציה של התפקידים הנרטיביים במסלולים רבים. יצירות אלו רותמות את המבנה המקובל של נובלות ויזואליות כדי לעצב עלילה שמתואמת לפורטט ולמודים, והופכות את חוות הקרויא את המדים לכלי עלילתי. בנוסף, כאשר המשחק פונה אל השחקן, הוא משתמש בගירום ההפתעה – כאשר השחקן נשאל האם הוא יותר זוכה מה קרה במסלול הקודם, זה מתקל אוטו – המשחק קיאלן ואמתוודה שהוא נובלה ויזואלית ולא עולם מודמה, וגם מכיר בקורס אקואה – מה שמעברו אותו מעמדה פסיבית לכוכ פועל בעלילה ול משתף פעיל בה.

השימוש בלולאות זמן בנובלות ויזואליות אך סביריהימה, אך האופן הספציפי שבו קוסאריהימה שילב את התוך עם המבנה של העלילה היא ייחודי, ומואז הפך לנפוץ ביוטר במדים. משחקים רבים אימצו את הרעיון של דמות שוחרת את הדברים שקרה במסלולים קודמיים בשbill לקשר את כל המסלולים הנפרדים לטור עלילתי על אחת, עם נרטיב שונה. דוגמא ממש עותית אחת מהשנים האחרונות למשחק שאימץ את הרעיון היא **Kimi to Kanojo to Kanojo no Koi** (2013) של חברת Nitroplus. קוסאריהימה צר נל שגורם ליוצרים רבים לשחקן חדש אין נובלה ויזואלית בנייה וכיצד אפשר לנצל את זה כדי להוציא תנועות ועורר רגשות בשחקן.

זו רק דוגמא אחת להשפעת משחק זה על תעשיית ה-eRoge, ולהשראה הרבה שיפוק למשחקים איקוניים אחרים. במאמר הבאណ נדון בהשפעתו של קוסאריהימה על משחקי נספחים – השפעה שהובילה לשキלה מחודשת ולשינוי של דמות הגבורה Heroine) בנובלות ויזואליות.

מבחן שטחית, יש דמיון רב בין שתי היצירות. כמו קוסאריהימה, גם היגראשי הוא משחק אימה שמוקם בעיריה קטנה. ישן מסוף נקודות דמיון בין שני מקומות ההתרחשויות – שתיהן עיריות קטנות, מושקות מהעיר הנגדולה. בשתין קיימות אמונה מקומיות שימושיות לאלמנט האימה ביצירה – אלים או שדים שכבים וודפים את העירה. בשתין יש ביצה ששמשת כאזור לימי נאל, ממנה הכו-ul-טבי יצא ומאיים על העירה. שתיהן דומות מבחינת האוורה והשימוש בסמלים מוכרים של יפן, לדוגמא צורך היציקות. ונקודות דמיון חשוב – בשתי היצירות יש אלמנט של לולאות זמן.

אלמנס לולאות הזמן חוזר על עצמו במסלול מוכר אחר: **קרוס צ'אנל (Cross Channel)** (2003). Tanaka Romeo שנכתב על ידי התסריטאי צ'אנל למראות עין קיטן יותר בין קוסאריהימה לקרים צ'אנל בה המשחקים משתה בהשווה להיגראשי. אך בדרך בה המשחקים משתים בלולאות הזמן כדי לחזור את מערוכת היחסים בין הדמויות מאוד דומים – כל לולאה מתרמת במערכת היחסים של הדמויות הראשית עם אחת הדמויות האחרית, וחוקרת את ההיסטוריה המשותפת שלה, המסתורנית והחוויות של להן זו לזו. כאן הולקה לlolאות דם מאפשרת מסגרת נוחה לחזור את הדמויות, כל אחת לחוד.

### אחת מנקודות הייחוד של נובלות גרפיות היא היותם של שילוב של טקסט ספרותי וממשק ויזואלי.

lolאות הזמן הן מוטיב חוזר בשלושת המשחקים האלה, אך לא רק בהם – זהו נושא נפוץ מאוד בנובלות ויזואליות אחרות, כמו לדוגמאHourglass of A Girl who Chants Love- (2002) Summer at the Edge of this World – YU-NO (1996).





# ביקורות

26

Parasyte

27

One Punch Man

28

Persona 4: Dance All Night

# Parasite

## ביקורת חיורי הקסם האלגוריתם (קיסינגי)

להזכיר מעצמן; המילה "אלטרואיזם" מספיקה כשלעצמה על מנת לתאר את מה שמודרג בה באופן פתוח ומפורשঅনুষ্ঠান, אך באופן עקוף היא מגדירה גם את יכולת הרגניש אבל וצער תכונות אונוש יסודיות. הגדרת האדם ומה ש"מבדיל בין לו לבין הבהמה", אם כן, הוא יכולה לחוש אבל וצערו להזכיר את טובתו האישית ל�ען הזולות.

בשלב מסוים, הצופה זהכה לראות טיפולים המפתחים רגשות - הם אמנם לא מבנים עד הסוף כי מדובר באמוציה, אך הם מבנים שלם בהם שינוי מהותי המקור אוותם לבני האדם. מאידך, עם כל פרק, שיניצי מאבד מעת מאנוישתו, ונחשף לעוזר עוד ובני אדם שאף מעשה אנו מתבונם מדי בשביים, כמו שאשר השיא בפרקם האחרון, בהם הצופה מרגניש שאולו האנושות מיצתה את עצמה, וצערנו לשודד כורך ברצח ובאבדון הרבה.

חולשת הסדרה מתבטאת בכך שהזמן המת'יר לעומק מוצא עצמו בمعنى מבוי סתום, שכן רבות מהדמויות בסדרה אכן אלטרואיסטיות, אך הן עדין חלק מהחברה האנושית. כל

פוטנציאל לתוכן מורכב אודות הטבילה האנושי נעלם ככל בפרק האחרון, בו מוצגת "ההקרבה האולטימטיבית", פסגת הזולנות – אך מבחינה הגיונית, היא חסרת משמעות ואינה מועילה לאיש; המטרה היהודה של הקרבה טיפולית זו היא להציג את הדמות המבצעת בתוכו "האנושות ביתור", שכך בזכות האנושות זו מצליח שיניצי להישאר אדם קופשי ולא נזון לטפל להשתלט על רצונותיו.



סדרה רוחית אקסן

למרות אי-ההסכמה שעלווה להתעורר עם נקודות המבט שהסדרה מצינה על האנושות ועל החיים עצם, ולמרות יצוג הנשים המבזה – היא בהחליט מומלצת, כיוון שכל דzon מתפלסף, גרווע ככל שייה, על הטבע האנור שי ועל משמעות הקיום הוא דיזון ברוך ומבורך. אם חשקה נפשכם בסדרה עוקובה מדם ונגרוטסקיות למדי, המצליחה (ברובה) לקחת עצמה ברצינות – פרסיט היא הכתובה.



דיזון על טבע האדם

**ץ**ידורי עונת החורף האחרונה

הביאו עם מספר סדרות מבטיחות, כשהבולטת בהן היא פרסיט (Parasite). במקורה, מדובר בڪטור

מנגה שהסתהים עד ב-1995 – ובاخזור של 20 שנים,זכה לעיבוד לסדרת אנימציה בת 24 פרקים; כמובן, כמו ממרכיבי היוצרה עדכני קר שיתאים לימי,

הן מבחינת התפאורה והן מבחינת סגנון הציור, אך נשמהה המקורית עדין נשמרה.

בעולם של פרסיט, לכדור הארץ מגיעים חיורים טיפולים חזוקים לנוג'

מארח כדי לשוד. האיבר החביב עליהם לצרכי "ארוחה" הוא המוח האנושי

– מהרגע שהטהיל משלט עליון, האדם שהוא רגיל לבעלות על גופו מת,

וידונו החדש תופס פיקוד. העלילה מתמקדת בשיניצי (Shinichi) – תלמיד

תיכון ביחס בעל זב – שחיויר מהו חזרה לנוגו. בזאת תושיתו של

שיניצי, החיויר לא מצליח להתקדם מעבר לזוווע הימני של, קר שהוא

נסחר בשילטה מלאה על גופו פרט לאבר זניזה. שיניצי מגלה במחרה כי החיוירים נינחים ביכולת שכלויות מדינה, המתבטאת ביכולת לספגו כמויות אדירות של מידע, וכן הם מצליחים להשתלב במחריות בין בני האדם. למ"ר

רות זאת, לחיוירים הטיפולים האלה וששתי תוכנות המונעות מהם להיטמע

בחברה האנושית להלטי: הם אינם מסוגלים להרגיש וهم אלימים מאוד.

בדרכן של צירות כללית, המציגות ניסוון של טיפולים תובנים להשתלט על בני אנוש, הדבר הראשון בו עוסקת הסדרה היא גבולות ה-"עצמם" – האם

שיניצי עצמו שיניצי, למרתות שהטהיל שלולט בזד מנינו? מה

שמתחליל כעסוק פנימי בנושא, דרך דאגתו של שיניצי לעצמו, הופך

לקילשאה שחוקה לאחר שהוא מזוכר אינספסו פעמים ע"י דמויות אחרות.

אדם לא יכול להטיל ספק באוננטיות הפנימית של אדם אחר, ולו רק מהסיבה הפשוטה שהוא

לא מכיר את עולמו הפנימי מלכתחילה; בכל פעם שנשמעות המילים "

"שיניצי, זה באמת אתה?", הרפלקס הריאוני הוא לפרוץ בצחוך, וככל

שהשאלה נשמעת רצנית יותר – קר קשה יותר להסתיר את האבסורד

הטמון בה.

אך השאלה העיקרית ביצירה היא דווקא סבע הנובל שבין האדם למפלצת, וכורני, התשובה היא "הוא די זיך". אמן התמהה היא מהקהל – סיטות שנitin לבחו, אך ההגדרה למושג "אנוש" בסדרה שונה בהחליט מההנדורות הרגינליות ביצירות אנימה, הנוטות לדבר על חמלת בתוכו נה האנושית ביותר. הסדרה יוצאה מנקודת הנחה של להיות אנושי ממש



מאת דן פוינטמן

# One Punch Man

לא צריך להיות אינטיליגנטי, מקורי או חכם בשbill להפוך לדבר הכי חם של השנה, כל מה שצריך זה להראות טוב ושיהיה לך אהלה חוש המומן.

כתב: ONE

מאייר: Yusuke Murata

ד'אנר: פורדיות, אקסן, ניבור-על

הוצאה אנגלית: Viz Media



מלוטשת עד לפרטים הקטנים. כל סצנת אקשן הייתה כה אימינית, שנראה כאילו היא פורצת מן הדף. זה גורם לקורא להבליע בתוך הציור ולשכו שלמרות הכל, מזדמן ביצירת נאג; ואך מגע הפאנץ', תרתי ממשع - הוא תוסס את הקורא לא מוכן, מה שמעצים את חזיות ההוויה ומביא אותה מכל כוח נאג אחר. לא פלא שפופולריות היצירה זינקה וזכיות התרגום שלה נרכשו ע"י ZV.

לבסוף, השכבה השלישית של העונה, עם הדובדבן Madhouse שבקצפת, היא סדרת האנימה. כסטודנט OPM, נשמעו לא מעת קלות הכריז על עיבוד ל-OPM, נשמעו לא מעת קלות ספקנים. אחרי הכל, האלמנטים הויזואליים במנגה היה כה מרכזי - המעריצים פחדו שהעיבוד לא יעשה למנגה עצה.

אריך צוות ההפקה הנבחר לא אכבר, ועם הצננת סצנות אקשן שלא בישרו סרט אנימה קולנועי - נראה שהסטודנטים הלח על כל הקופה. הפקת הענק הוזעך וחזקתה את הפע הסאטיריו של הסדרה, שכן, מבחורי הפסיכזם והקרובות, מאחריו הציור המושתקע, נשאר הרעיון הילודי והפשטוט של ניגבו על שמנצח את כולן באנגרוף בודד.

ואז, איז מרכיבים את העונה. אף שכבה לא הייתה יכולה ליצור את אותו אפקט בכוחות עצמה. לוילא קומיקס הרשות של ONE, אף מגין לא היה ניתן למונקה לפרסם מנגנה עם רעון כה בסיסי. לוילא הציור של מורהה, המנגנה לא הייתה מונקת בתופולריות וחוכה לעיבוד אינטימית כה מושתקע. ולבסוף, התוצר הסופי הוא סדרת האנימה. היא פונה לכל עצם ויצרת את בדיחת "עוגה לפיצוף" היכי מושתקעת שעולם האנימה ראה אי פעם.

כשהאכבן שוקע והצחוק נרגע, נראה את אותו אדם בלתי נסבל מכוסה כלו בעוגה. לא נוכל שלא לתחזות, האין זה בזבוז של עוגה? האם כל ההשעקה הזה באמת שווה את הבדיקה הצפוייה מראשה? התשובה תלויה בחוש ההוויה האיש שיל כל אחד ואחד מהצופים. בפועל ולצידם מחדרת את אין פאנץ' מן. התשובה שלן הייתה ידועה מראש, שכן מורהה הוא אחד אמני המנגנה המעורכים ומוכשרים ביותר בעידן הנוכחי. התוצאה הייתה עצרת נשימה. המנגנה, שאוירה מחדש מחדש, הייתה

למיינו עונגת קצפת. אבל לא סתם עונגת קצפת, עונגת קצפת עם שלוש קומות, קישוטי מריציפן ולבית שוקולד עשירה. היא עפה ב מהירות איטית לכיוון הפרצוף של האדם הזה שאמם מש לא סובלם.

אתם יודעים איך זה יגמר, אתם יודעים שהוא הטריק היכי ישן בסופר, אך בה בעיה, אתם לא יכולים שלא להתמלא בשמחה עלילאית למראה אותו אדם חוטף את העונה הענקית הזה לפרטיו בהילוך איטי. רק כך אפשר לתאר את חיויות הצפיה שהוא MAN PUNCH ONE.

שכבת הבסיס של העונה שלנו היא קומיקס רשות בעל אותו שם מאות אומן המוכר בשם העט ONE. הקומיקס החל כתחריב בשנת 2009, אך בשנת 2012 זינק והפך לתופעה ויראלית עם מיליון עוקבים. הסדרה מסורת על חבר קירח בשם סיטאמה (Saitama), שמלחטר כניבער-על בשbill הכך. אחרי מסטר שנות אימונים, הוא נעשה כה חזק, שהוא מביס כל אויב במתכט אגרוף בודד. אמנם הסיפור מקורי בערך כמו סופרמן, והציור נראה לרוב כמו קשקושים במחברת, מה שנרגם לך מיקס להגניות כמו צירזה של ילד בן 5, אך כבר בסאגה הראשונה מתגלה רובד נסף לסיפור.

הסיפור מודע לעצמו לחלווי, ומזכיר באבסורד ביכולתו של סיטאמה לנצח כל ייב ללא מאץ – הסיפור מנצל את האבסורד הזה כאלמנט לאומי: הוא יבנה לאויב סיפור רקע עשיר, טקסט מאיים וסיפורים קרב מרישיות, אפילו שהקואה דווע מה קרה בסוף. רמז: סיטאמה ניצח באנגרוף אחד.

בנוסף, זה מאפשר לסיפור לzychוק על המצב של הגיבור עצמו. בזמן שלן אנטונוניסט מגע במטרה לנצח ולהשיג משחו, סיטאמה נאבק בעיקר בשעmons. התוצאה הסופית היא נאג קומיק נפלא שzechוק על דיאר ניבור העל האמריקאי, עם הניבור האלמוני לבוש בגלימה שמציל את העיר יומם אחר יומם מהאים התורן.

נמשיך לשכבה השנייה של העונה: בשנת 2012 יוסוקה מורהה (Murata Yusuke), היודיע בעיר בשל עובdotו "Eyesield 21", הצעיר ONE לשפתח פעולות ולציד מחדרת את אין פאנץ' מן. התשובה שלן הייתה ידועה מראש, שכן מורהה הוא אחד אמני המנגנה המעורכים ומוכשרים ביותר בעידן הנוכחי. התוצאה הייתה עצרת נשימה. המנגנה, שאוירה מחדש מחדש, הייתה



# Persona 4: Dance All Night

מאת לילן צינקוב

משחק קצב מהויצרים של פורסונה 4, או בקצרה, מיו"ר. מיותר מלילה.

יחסית המתויר את עצמו עם הנעה לאוותה המסתקנה; לעומת זאת, במשחק הקצב כל הקורבנות שאותם החבורה המוכרת מחלצת הן חברות להקה בנות יפניות המתמודדות עם אותה היבואה בדיון – "איי לא רך התפקיד שלו בלהקה".

כמובן, האלמנט החשוב ביותר במשחק קצב הוא המוזיקה: נושא בעיתוי, במיזח כאשר מדובר ביצירת מושך קצב המשחק הוא המוזיקה; סדרת המשחקים של *Theatrhythm* מצילה לקליעו למוקם הנכון בשוק Final Dragon Quest-i Fantasy. אך מזוהה בסודות משחקים בנות למללה מעשר. משחק ה"ריקודים" העומד על הפרק, לעומת זאת, מתבסס על משחק אחד בלבד; על כן, המשחק מכיל 29 שירים בלבד, כולל שירים שהם בונוסים ורומיקסים. הקשר בין קצב השירים ובין הכתורות הנלחצים הוא שרירותית יותר לפעמים, עיקף מהסבה פשוטה שאפשר לרוקד לצליז'ר. וובם.

מנגנון הריקוד של הדמיות משנה גם הוא – הדמיות אין ורקודות פחות טוב אם השחקן מפספס לחיצות, אך נשמעות קרייאות עדود ברקע המלחין פות את קראות ההתלהבות הנשמעות כאשר השחקן מצליח. העדר חייו! הולם להצלחה או לכישון מונע מהשחקן לשפר את ביצועיו ולהתאים את הקצב שלו לקצב המשחק במהלך השיר, אלא רך בדיעבד. הריקודים עצם גודשים בכוריאוגרפיה "בירית-מחדר" השואבת מהפוף הפנים ועל כן הולמת במרקם של שירי הופע בתפריט, אך הופכת לתמורה ביוטר כאשר מופיעה בשירים האלקטרוניים או במנגינות נטולות מילים.

מדובר במשחק שנוצר על מנת לספק את צימאוןם של מעריצי פורסונה אדוקים, שלא מצאו את הזמן או את הכוח להתמכר לסדרות של משחקי קצב אמתניים כמו Project Diva או Theatrhythm, ולא מצליחים להתחבר למשחקים מסוימים. אך תווית המחרור של המשחק היא הקש שהברא את גב הנמל – 50 דולר אמריקאים, בהם אפשר היה לרכוש מספר משחקים מוצלחים בהרבה. לסתום, הטרחה הכרוכה בהכנות חתיכת פלסטיק לkoneksiola עליה שומר המשחק לא שווה את חווית המשחק העולובה הזאת.

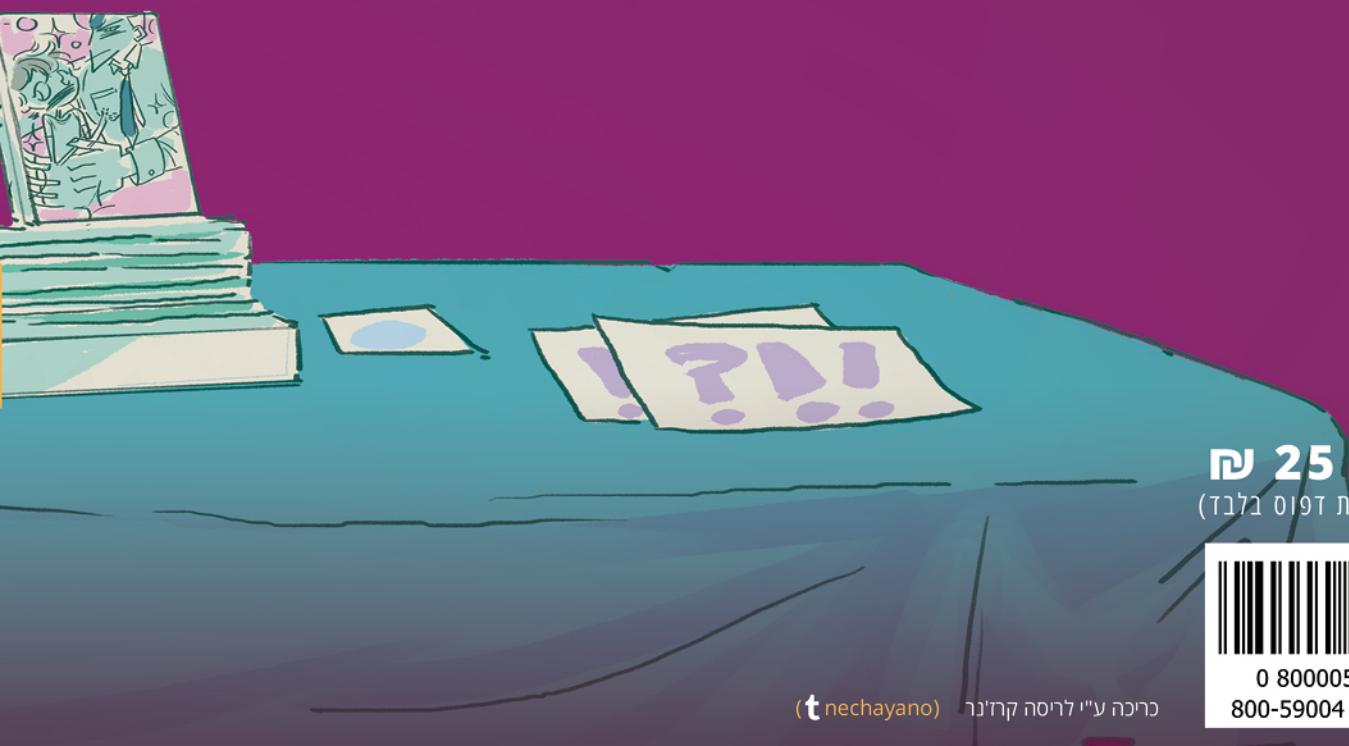
**קונסולה:** Playstation Vita  
**גרסתה:** אמריקאית  
**הפקה:** ATLAS  
**שנה:** 2015



אך שיצא בשנת 2008, Persona 4 נחשב לאחד ממשחקיו התפקידים היפניים המצליחים ביותר. הוא לא הטich בשחקן רעיון כבדים או אסונות בקנאה מידה עולמי כמו קודמי, ואפיו העיצוב שלו היה רווי צבעים המשמשים את העין, אחת מחוקקות המשחק הייתה מידת ההצלחה שלו בשילוב מטיב בין דמיוי חי תיכנן רנילים ובין הצלת אינבאנה (Inaba) מרווח מטורף ומעוות. הפטוליות של המשחק המקיים היבאה, זמן שחלף, להפקתן של שתי סדרות אנימה, גרסה מחודשת ל-PS Vita, וכמוון – משחקי-בת. משחק-הבת הראשון יצא בא-2013 ל-PlayStation 3 ו-Xbox 360 וכן Xbox One ו-PlayStation 4. משחק-הבת השני יצא בא-2014 – Persona: Arena Ultimax – משחק מקוטת המאפשר לשחקנים להתקומט דרך דמיותיהם האהובות (או השנאות). לאחר הצלחתה המסחרית, החלה הפקת משחק-הבת הבא – Persona 4: Dancing All Night.

בראש ובראונה, יש לציין כי שם המשחק מדויק מאוד, שלא במתכוון, בכך והמשחק נרכש על ידי אדם שאינו מונע מהמשחק קצב ומעוניין לקרוא את העלילה – והוא אכן אקרים של לילה אחד, פחות או יותר. אולם, במקורה ונדובר בחוקן מינון יօור ובעל סובולט נזוכה לעליות קש, והוא קטן עוד יותר – הישועה מפניהם כוחות האופל מסתכמת ב-4 שניות בלבד. מבנה העלילה מועתק במידוי מהמנגנון המוכר ב-*Persona 4*: אחת הדמיות מתמודדת עם קשיי נפש, וחבורת הקסם מנעה לחץ אותה; בדרך, הם עוברים מספר מכשולים ומונעים לגורסה מעוותת של הקורבן היומי; לאחר הניצחון, הדמיות חוזה מהפרק אישיותו, ומחליטה שהיא צריכה להאמין בעצמה יותר ולהפנין את ה"אני" האמיתי שלה במקום להסתיר אותו. כיוון שבמשחק המקורי הדמיות הן תלמידי תיכון, לכל אחת יש סיפור ייחודי





**מחיר 25 ₪**

(לטובות נרסת 2600 בלבד)



0 8000059004 6

דאנאקוֹד 800-59004

כריכה עליי לריסה קוחינר  nechayano