

הפנטסיה לבני הנעורים כסוגה בין-תרבותית ורב-ערוצית

דר' ערגה הלר

תקציר

במאה העשרים ואחת הפנטסיה לבני הנעורים כבר אינה סוגה ספרותית בלבד. יש הרואים בה "טרנסמדיה", כלומר, סוגה שעברה מהמדיום הספרותי למדיום אחר, אחד או יותר, למשל קולנוע, משחקי מחשב, קומיקס או סדרות טלוויזיה. תהליך ההשתנות של הסוגה נבע מכך שהיצירה הספרותית לנוער ספגה ממערכות תרבות נוספות, מעבר למערכת הספרותית ונספגה בהן, מערכות שהן דומיננטיות וגלובליות יותר בחיי הנוער. כתוצאה מכך, כיום היצירה הפנטסטית הספרותית לנוער נוצרת מתוך קשר מודע עם סוגות ומדיה אחרות. מאמר זה מציע לתפוס את הפנטסיה לנוער כיצירה רב-ערוצית.

מילות מפתח: פנטסיה, ספרות לבני הנעורים, יצירה רב-ערוצית, תרבות פופולארית

הקדמה: הפנטסיה לנוער בראשית המאה העשרים ואחת

הפנטסיה לא נוצרה כסוגה לילדים ולנוער, אלא עברה בהדרגה למערכת ספרות הילדים והנוער לאחר היקבעותה בספרות האנגלית למבוגרים, בתיווך עיבודים ותרגומים מלשונות אירופיות אחרות (Shavit, 1980: 80). במאה התשע עשרה פורחת היצירה הפנטסטית האנגלית לילדים. היא מתאפיינת בטשטוש הגבולות שבין הבדיוני לפנטסטי, ובין הזמן למרחב (Shavit, 1980: 83). בחברות המערביות בימינו, הפנטסיה לילדים ולנוער מסומנת כסוגה אסקפיסטית, המחפשת חלופות לסוגיות חברתיות (Doughty, 2013: 15-16). היצירות שעוסקות בפנטסיה חוקרות את העולם בו אנו חיים לא פחות מאשר הן מספרות את הנרטיב של העולם הבדיוני. עם זאת הפנטסיה נותרה סוגה שגבולותיה הבדיוניים והצורניים נדמים כנוזלים, והיא יכולה בה בעת להיות קסומה ומציאותית או מצוירת ואמיתית (Ward, Young & Day, 2012: 168).

נדמה כי בראשית המאה העשרים ואחת הניסיונות להגדרת הפנטסיה כמכלול אחד, שרווח במאות הקודמות, כבר אינם מעסיקים את חוקרי הסוגה. הגישה לפיה הפנטסיה מוערכת לפי מועד היצירה והתרבות בה נוצרה, או קהל היעד לו נוצרה, מספקת הבנה עמוקה יותר של היצירה עצמה, אך גם מאירה את התמורות בסוגה (James & Mendlesohn, 2012: 2). הכתיבה הפנטסטית לילדים ולנוער – ככתיבה הפנטסטית לכלל הקוראים – אף היא זוכה למאפיינים השכיחים בספרות של התקופה בה נכתבה (Nikolajeda, 2012: 50). בגלגולה המודרני במחצית השנייה של המאה העשרים, נמצא שהיא ממשיכה ומשמרת את המקובל בכתיבה הספרותית לילדים כפי שהיה קודם לכן (Butler, 2012: 225). הגדרה תקופתית, הבוחנת את הפנטסיה מתוך הפרספקטיבה של ציר הזמן, תהלום אומנם את כוונות מאמר זה, המבקש לדון במאפייני הפנטסיה לנוער בהווה, אך אין

היא מספקת את מלוא רוחב המבט הדרוש לבחינת פנטסיות לבני הנעורים בימינו. ההתייחסות לתקופה – משמע לזמן – כגורם המשמעותי בה"א הידיעה מפחיתה מההבנה של הגורם התרבותי בהתפשטות הפנטסיה לבני הנעורים בעולם.

דומה שאי אפשר להבין את הפופולאריות העולמית של הסוגה רק במושגים תקופתיים, בייחוד כאשר היצירות המזוהות אתה נתפסות לא אחת כיצירות מודרניות של תרבות המערב, המושתתות על המיתולוגיות והמיתוסים הקדומים שלה. למעשה, ניתוח היסטורי של הפנטסיה מלמד על מאפיין חשוב אחר שלה: נידות בין תרבויות שונות באמצעות אימוץ דגמים ונושאים ספרותיים מתוך הפולקלור והמיתולוגיה של תרבות אחת, המוטמעים בתרבות אחרת, דוגמת אימוץ המיתולוגיות הגאליות והסקנדינביות בספרות הפנטסיה האוסטרלית מאז המחצית השנייה של המאה העשרים (Wilkins, 2008: 266). מגמה זו של חציית תרבויות גלובלית נמשכת כיום אל מחוץ לתרבות המערבית גם לעבר שאר תרבויות העולם, דוגמת הפופולאריות הגבוהה של ספרות הפנטסיה האנגלית והאמריקנית בטייוואן (Liang, 2007: 93).

על סמך המיונים וההגדרות שנערכו בעבר, מצאה פארה מנדלסון (Mendelsohn, 2008) במחקר הנחשב כציון דרך משמעותי בחקר הספרות הפנטסטית כיום, כי יצירת הפנטסיה כרוכה בחמישה תחומים עיקריים: האחד הוא יצירה המבוססת על "שער" המהווה מעבר בין עולמות, פנטסטי וממשי, דוגמת **אליס בארץ הפלאות** מאת לואיס קרול (1865), הסדרה **נרניה** מאת ק"ס לואיס (1956-1950) או **הקוסם מארץ עוץ** מאת ל' פרנק באום (1900-1921).

התחום השני, שמונה מנדלסון, מקרב את העלילה הפנטסטית למדע הבדיוני או לספרות אימה, במובן זה שאינו מספק מפלט מההיגיון הפנטסטי המארגן את ההתרחשות הפנימית בו. ביצירה מהתחום השני אין כלל מציאות שאינה-פנטסטית. עלילות ה**הוביט**, בילבו באגינס, ואחינו פרודו שממשיך את דרכו ב**בשר הטבעות** והסאגות הבנות מאת ג' ר' ר' טולקין (1937-1977) הן דוגמה לכך, אך גם מרבית עלילות הערפדים נופלות תחת קטגוריה זו, כמו למשל, טרילוגיית ה**מעבר** של ג'סטין קרונין (2010 ואילך).²

- 1 ביקורת על מנדלסון קיימת בספרות המחקרית ונוגעת בייחוד לעצם החלוקה שהיא מציעה; אמי דוטי, העוסקת בעידוד קריאה בקרב בני נוער, מקנה לפנטסיה מקום נרחב בין הטקסטים שהנוער קורא, וטוענת כי החלוקה צריכה להיות בין טקסטים מוכרים ו"גבוהים" מבחינת האיכות הספרותית כמו אלה של טולקין, לטקסטים פחות מוכרים ופחות איכותיים (Doughy, 2013: 17). גם הניסיון של פיטר האנט (Hunt, 2005: 168) לספק הגדרה ממצה מתמצה באוסף הגדרות של אחרים וביקורות עליהן. לפי האנט קיימים חמישה כללים לפנטסיה: (1) הפנטסיה אינה זוכה בכבוד הראוי לה; (2) הפנטסיה היא יחסית; (3) פנטסיה היא מתח בין הפרטי לציבורי; (4) הפנטסיה בעלת זיקה קרובה למציאות; (5) הפנטסיה לעולם אינה פשוטה. הצעות אחרות לפנטסיה בראשית המאה העשרים ואחת, ראו למשל אצל הילר (הילר, 2014).
- 2 ייתכן ויהיו מי שיבקשו לכלול את הסדרה של ג'סטין קרונין בקטגוריה החמישית של מנדלסון, היא קטגוריית יוצאי הדופן המבוססת על הכלאה של תמות, מפאת היותה דיסטופיה חברתית או עלילת אסונות. אולם כך או כך, חובה להבין את עלילת הסדרה על סמך מערכת הכללים שהיא מספקת, והיא אכן מספקת אותם: כל אחד משני הספרים

בתחום השלישי, לפי מנדלסון, העולם הפנטסטי מתקיים לצד העולם המציאותי, כפי שהוא מוכר לקורא, אך גם בו אין "שער". הבנת המציאות הפנטסטית, האיזמה על פי רוב, מתרחשת לפתע, מדהימה את הקורא ואת הדמויות, לכן מנדלסון מכנה קטגוריה זו בשם "פנטסיה מתפרצת". דוגמאות לפנטסיות מסוג זה הן עלילות שבהן אלים או מפלצות מיתיות מופיעים בעולם המוכר לקורא, או אירועים, דמויות או חפצים מהעבר המופיעים בהווה ומניעים את העלילה, ולכאן משתייכות למשל יצירותיו של ריק ריירדן, דוגמת סדרת **פרסי ג'קסון ואלי האולימפוס** (2005-2009).

התחום הרביעי, שהוא נדיר לפי מנדלסון, קשור בפנטסיות "גבוליות" לפי הגדרתה, המתמקדות במעבר מהחיים למוות, ברוחות רפאים או בכישוף, ומעוררות בקורא ספקות או היסוס. דוגמה לפנטסיה מתחום זה היא סדרת **עונת העצמות** מאת סמנתה שנון. שנון מתכננת שבעה המשכים לסדרה שאת כתיבתה החלה בשנת 2013 (מי שיראו ביצירה דיסטופיה חברתית, יסווגו אותה בקטגוריה החמישית של מנדלסון). בפנטסיות הגבוליות העוסקות מטבען בעולם רוחות הרפאים או בכישוף, אנו חוקרים את העולם שלנו באמצעות מבט מבחוץ. בשעה שהקורא מצוי בבלבול, לגיבורי העלילה ברורה החוקיות של המציאות הפנטסטית בה הם פועלים.

בתחום האחרון, החמישי, מונה מנדלסון את כל היצירות יוצאות הדופן, שלא ניתן לכלול בארבעת התחומים העיקריים היות שמרביתן מבוססות על צורות היברידיות, המשלבות בתוכן מספר תחומים פנטסטיים, למשל **קורליין** מאת ניל גיימן (2003) המשלב פנטסיה, רוחות רפאים ואימה.

למעשה כל התחומים שמונה מנדלסון קיימים בכתיבה הפנטסטית, לצעירים ולבוגרים, זה כמאתיים שנה. תרומתה של מנדלסון היא בשינוי נקודת המבט המחקרית, מניסיון להגדיר את כל הפנטסיות כמקשה אחת המתקיימת בתקופה נתונה, אל עבר חלוקה תמאטית המתפתחת לאורך הזמן. כפי שאטען בהמשך, לא די בחלוקה הזאת, שכן גם מיון תמטי או עלילתי אינו מספק הגדרה ממצה של הסוגה בימינו.³ הוא מותיר את הפנטסיה לנוער כיצירה נרטיבית ספרותית בלבד, בשעה שהפנטסיה מוצאת ביטוי גם בממדים חדשים חוץ ספרותיים, כך שנדרשת הגדרה חדשה.

מאמר זה מבקש להציע התבוננות חדשה בסוגה, באמצעות סקירת מאפיינים של מבחר יצירות פנטסיה לבני הנעורים, בכללן יצירות המזוהות כספרות, ויצירות של התרבות הפופולארית. בנוסף,

הראשונים בסדרה – החלקים שראו אור עד עתה – פותח במסכת כללים, המצוטטת מכתבי חוק בדיוניים, או מתעודות היסטוריות לכאורה. לפיכך הבנת המציאות הפנטסטית, מאימת, איזמה ומוזויעה ככל שתהיה, מושתתת על מארג כללים סגור המוצג ביצירה באופן זה.

3 דוגמה לחלוקה תמטית אחרת, היא החלוקה לעלילות מסע חיפושים. בראשית המאה העשרים נכתבות במוצהר פנטסיות רבות ייעודיות לקוראים צעירים, רובן המכריע נכתב בתבנית של מסע חיפושים, ביניהן סדרת **נרניה** של ק"ס לואיס, או **הקוסם מארץ עוץ** מאת פרנק באום. גם ב**נרניה** וגם ב**הקוסם מארץ עוץ** הגיבורים הראשיים של מסע החיפוש הם בני אנוש הנכנסים לממלכת הפנטסיה (Senior, 2011: 114-5) בדומה לקטגוריה ה"שער" של מנדלסון. רעיון זה ממשיך להתקיים גם ביצירות המאה העשרים ואחת, כמו בסדרת **הארי פוטר** מאת ג'ק רולינג או בסדרת **המעון של מייס פרגרין לילדים משונים** מאת רנסום רינגס והמשכיו. אולם בניגוד לקטגוריה ה"שער" של מנדלסון אפשרי חיפוש ללא שער, כמו במקרה ה**הוביט** מאת ג'ר'ר' טולקין.

מתעכב המאמר על מרכיב הסדרתיות המזוהה עם היצירה הפנטסטית כיום, ומבקש לכלול אף אותו כחלק מההגדרה של הסוגה כיום.⁴

על קוראים רב-ערוצים ועל הצורך בניסוח הגדרה חדשה לסוגה

הפנטסיה לבני הנעורים בימינו היא סוגה פופולארית, אך כאמור היא איננה "רק" ספרות.⁵ בכל בית בו מצויים בני נוער מצויה להלכה גם ה"פנטסיה הספרותית" לבני הנעורים, גם אם אין קוראי ספרים באותו הבית. למשל, כשבני הנוער משחקים במשחק הלוח של **משחקי הכס**⁶ בעקבות צפייה

4 רבות הן יצירות הפנטסיה הרואות אור כסדרות ספרים, אם כתוצאה של תכנון מראש ואם כתגובה להצלחה המסחרית של הסיפור. למעשה רובן המוחלט של היצירות שהוזכרו עד לשלב זה במאמר (וכך גם בהמשך) הן סדרות.

5 מאז המאה התשע עשרה, הפנטסיה לילדים ולנוער היא צורה ספרותית פופולארית, הזוכה לקהל קוראים כפול של צעירים ושל מבוגרים. באחד המאמרים פורצי הדרך בחקר ספרות הילדים במאה העשרים, עמדה זהר שביט על הפוטנציאל האמביוולנטי של סיפורי הפנטסיה (וסוגות נוספות) הנקראים באופן שונה בטקסט זהה על ידי ילדים ועל ידי מבוגרים (Shavit, 1980: 85). בסקר מרשתת שנערך בבריטניה על ידי הבי. בי. סי (BBC, 2003) בחר הציבור במאה הספרים הטובים ביותר. שישה ספרים מתוך העשירייה הראשונה הם ספרי פנטסיה, כולם מזוהים עם ספרות ילדים ונוער (גם אם לא נכתבו ככאלה), ורק שני טקסטים אינם מזוהים כפנטסיה או כספרות ילדים או נוער. למשל, במקום הראשון ברשימה זו נמצא **שר הטבעות** מאת ג' ר' ר' טולקין. במקום התשיעי – **האריה המכשפה וארון הבגדים** מאת ק"ס לואיס. גם העשיריות הבאות גדושות פנטסיה, למשל העשירייה השלישית בה 50% ספרי פנטסיה ובהם שלושה מספרי **הארי פוטר**, שראו אור עד סוף 2003, **ההוביט ואליס בארץ הפלאות**. סה"כ, נמצא כי מתוך מאה הספרים הטובים ביותר שנבחרו על ידי הציבור, 31% הם ספרי פנטסיה.

ספרות הנוער, שעמדה בפני שוקת שבורה וכמעט הוספדה על ידי המו"לים, זוכה כיום לעדנה. לדעת אחת מ"כוהנות" ספרות הילדים באמריקה כיום, אניטה סילברי, העוסקת בהוצאה לאור ובעידוד קריאה, הסיבה לכך היא גל היצירה והעיבודים של יצירות פנטסטיות – הפונות לקהלים הכפולים – שנפתח בסאגה של **הארי פוטר** של רולינג. העיבודים הקולנועיים של הספר הזה ושל **שר הטבעות** לטולקין בסוף שנות התשעים של המאה העשרים, שהמשיך אל המאה העשרים ואחת, עם ההצלחה הספרותית של **חיי פיי** מאת יאן מרטל (2001) ועיבודו לקולנוע כעשור לאחר מכן (Silvery, 2006: xi, 46).

אולם חשוב לזכור כי קבלתם של סיפורי הפנטסיה לנוער על ידי מגוון קוראים רחב, אינה שקולה בהכרח להצלחה מסחרית. באופן פרדוקסאלי, סופרי פנטסיה בראשית דרכם, נתקלים בקשיים רבים בהוצאה לאור של ספרם הראשון. הוצאות הספרים הגדולות אינן נוטות להפיק ספרי פנטסיה מקוריים לנוער, אלא מתמקדות בספרות פנטסיה מתורגמת ובהדפסות חוזרות של מהדורות ישנות של יצירות פנטסיה שהצליחו – או שמסתמנת הצלחתם העתידית – בקולנוע. סופרים מתחילים המצליחים להשתלב בהוצאות הגדולות, זוכים במערכת שיווק אגרסיבית במיוחד, כמו זו לה זכתה ג'ק רולינג היצרת של **הארי פוטר** בבלומסברי (8.4.14 http://www.jkrowling.com/en_GB/#/timeline/bloomsbury-publishing) אוחזר).

6 משחק הלוח של **משחקי הכס** פותח כמשחק אסטרטגיה כבר בשנת 2003, ולאחר הצלחתה הרבה והמיידיית של הסדרה הטלוויזיונית הופקה לו מהדורה נוספת בשנת 2011, והושק לו אתר ייעודי במרשתת (8.4.14 http://www.fantasyflightgames.com/edge_minisite.asp?eidm=172) אוחזר). באתר ניתן להצטרף לקהילת שחקנים, לקרוא על היוצר והסדרה הספרותית, לצפות ביצירות האיור והאמנות של הסדרה הספרותית

בסדרה הטלוויזיונית (2011 ואילך), הם צורכים את הסאגה הספרותית מאת ג' ר' ר' מרטין (1996) ואילך, בכותרת המקורית **שיר של אש וקרח**; וכך גם קורה כשחברת לגו מציעה את משחק הקוביות בגרסאות תואמות להוביט (1937) או **לשר הטבעות** (1954-1955) שניהם מאת ג' ר' ר' טולקין, ומבטיחה לכל מי שמשחק במשחק הקוביות שלה "להמשיך את הסיפור". ההמשך מתאפשר הן במשחק הממשי והן במשחק הווירטואלי בגרסאות למכשירים של מבחר יצרנים, כאשר עבור כל שחקן בקוביות מצורף לקופסה קוד, המאפשר לו לשחק גם ברשת **בהוביט** או **בשר הטבעות** של לגו.⁷

שתי דוגמאות אלה הן בודדות, מתוך מגוון דוגמאות המדגימות כי עלילות הפנטסיה אינן תחומות בסיפורים המאורים בלבד, כפי שהיה במאה התשע עשרה, כשהנוער קרא למשל את ז'ול וורן או אדגר אלן פו. כיום הפנטסיה נמצאת מכל עבר, על הדפים המודפסים ובדפים הדיגיטאליים; במשחקי וידאו ובמשחקים ממשיים; בתכניות טלוויזיה, קבצי שמע להורדה ביתית ועל מסכי הענק בבתי הקולנוע. הילדים ובני הנוער צורכים פנטסיה ספרותית ביסודה בגלגולים שונים.⁸ אך האם אלה הם אכן גלגולים שונים, המבוססים על עיבודים או פרשנות, או שמא המדובר בסוגה, ואולי אף סוגת-על, מתהווה?

גבולות מתעתעים: כשהפנטסיה הופכת למציאות

היות שהפנטסיה לנוער אינה מוגבלת עוד לספרים, או למילים, או לאשליה הספרותית במהותה, היא מתרגמת מפאת רוח הזמן והיכולות הטכנולוגיות למדיה אחרת, לא ספרותית, דוגמת טלוויזיה או קולנוע, ומשם היא מועברת אף לחיים היומיומיים באמצעות תעשיית "המוצרים הנלווים" הכוללת

ושל המשחקים, לשתף באסטרטגיות, לדון בבעיות "אקטואליות" מעונות הסדרה הטלוויזיונית, לקנות תוספות למשחק השולחן, וכן לרכוש משחקים נוספים מאותו היצרן, פנטזי פלייט גיימו.

7 אוחר מאתר לגו: <http://thehobbit.lego.com/en-us?icmp=COUSFRTheHobbit#79014> וגם:

<http://thelordoftherings.lego.com/en-us/Products/79006.aspx> ביום 8.4.14.

8 מחקר שבחן תרגומים של פנטסיה מערבית לנוער בטייוואן מצא, למשל, כי בין השנים 2002-2004 תורגמו מאנגלית מספרי שיא של ספרי ילדים ונוער פנטסטיים. דבר זה מלמד על ההשפעה הגדולה על הרכב הסוגות המובילות בספרות הילדים והנוער המקומית של טיוואן, בהשפעת צורות לא-ספרותיות, כמו סרטי הקולנוע המבוססים על הפנטסיות שהופקו בעיקר בהוליווד באותן השנים (דוגמת הסרטים המבוססים על הסדרות של טולקין ושל ק"ס לואיס), וכן על רבי המכר במערב באותם הימים (דוגמת הסדרה הספרותית של משחקי הכס) (Liang, 2007: 95). מחקר שבדק את העדפות הקוראים בספריות בנורבגיה, נוער ומבוגרים, מצא כי מרבית בני הנוער מעדיפים ספרות פנטסיה (כמחצית מהקוראים וכשליש מהקוראות). הם קוראים מיצירות הסוגה הנמצאות במדפי ספרות הנוער ובמדפי ספרות המבוגרים (Tveit, 2012: 88, 92). הספר שנקרא ביותר על ידי כמאתיים בני הנוער שהשתתפו במדגם, הוא **הארי פוטר** (המחקר התייחס אל הסדרה כאל יחידה אחת), (Tveit, 2012: 98).

דוגמאות אלה תומכות בטענה שלעיל, משום שהן מדגימות היטב חציית תרבויות היוצרת אותה דינאמיקה תרבותית של חציית ערוצים ומדיה, משום שבשתי התרבויות הללו מרבית ספרי הפנטסיה הם ספרים מתורגמים, המציגים נורמות ומסורות שונות, מאלה המיוצגות על ידי הנורמות והמסורות המקומיות.

בגדים, בובות, צעצועים, משחקים ועוד (Heller, 2014: 174). המעבר של חפצים בדיוניים מעולם היצירה למציאות היומיומית מגדיר מחדש את מערכת היחסים בין ה"פנטסיה" ל"מציאות" כמערכת יחסים בין העולם הבדיוני הפנימי ועולם המציאות הפנימי (אם קיים ביצירה), לעולם שמחוץ ליצירה. כך למשל, בהשראת הטרילוגיה **משחקי הרעב** מאת סוזן קולינס (2008-2010), שזכתה עד כה לעיבוד קולנועי לשני חלקיה הראשונים (2012, 2013), הופקו למכירה סיכות עורבני חקיין, דוגמת הסיכה של גיבורת הטרילוגיה קטניס אוורדין, וסמלם המזוהה של חברי המחותרת בסיפור. את הסיכות הללו עונדים בני הנוער כסמל בעולם הממשי המזוהה אותם, זה בפני זה, בדומה לזיהוי המורדים בסיפור. אלא שבעולם היומיומי השותפות אינה חברות במחתרת, אלא הערצת הטרילוגיה הפנטסטית. הסיכות נמכרות בחנויות ממשיות ווירטואליות, בכללן אמזון.

בדומה לסיכה של קטניס אוורדין מציעות חברות שונות את ה"אנאקלוסמוס", העט הקסום של **פרסי ג'קסון** גיבורו של ריק ריירדן.⁹ בסיפור, העט הרגיל לחלוטין הופך לחרב כשהנער עובר מעולם בית הספר המציאותי להוויה הפנטסטית הלוחמנית של אלי האולימפוס. על אחד העטים שהופקו בעקבות הסיפור אף נוסף הכיתוב "אזהרה: העט משמיד טיטנים. מי שמוצא בבקשה להחזיר אל פרסי ג'קסון, אצל וולזלי בוקסמית"¹⁰. בדומה לסיכת העורבני החקיין, גם העט של פרסי ג'קסון יוצר חיבור בין הסיפור לבין הממשות. במקרה האחרון החיבור חזק יותר – הוא שולח את המשתמשים בחפץ הממשי אל עולם הפנטסיה בכיוון ההפוך לזה הפועל על הבדיון: הם מתבקשים להחזיר אבידה לגיבור ספרותי. אך הדוגמה המעניינת מכולן היא אולי הופעתו הממשית של משחק הכדור הבדיוני "קווידיץ", שהוצג לראשונה בספר הראשון בסדרת **הארי פוטר** בשנת 1997. המשחק המיועד לשתי נבחרות, תואר בהרחבה לאורך כל סדרת **הארי פוטר** מאת ג' ק' רולינג (1997-2007), וכך גם בגרסאות הקולנועיות (2002-2012). חברות מסחריות שונות החלו בייצור תיבות עם שלושה כדורים ואלות, תחילה כפרטי אספנים לא שימושיים כלל, לאחר שבשנת 2001 פרסמה הסופרת ספר עיון לכאורה בכותרת **קווידיץ' בראי הדורות**. הספר היה כמובן בדיוני לחלוטין ופורסם תחת שם מחבר בדיוני בעל שם עולמי לכאורה לספורט זה, קנילוורתי ויספ. הספר גם התפרסם לכאורה בהוצאה הפנימית של פנימיית הוגוורטס, בה מתרחשת מרבית עלילת הסדרה.¹¹ על מנת לחזק את "אמיתות" הכתוב בספר הודפסה בכריכתו הפנימית תבנית של דף השאלה מספריית הפנימייה

9 דוגמה ישראלית, שהונהגה בהוצאת "גרף צעיר" הייתה שיווק חולצת "מחנה החצויים" לרוכשים של המהדורה העברית של הספר החמישי בסדרת **פרסי ג'קסון**. החולצה בצבע כתום, כמו שהיא מתוארת בספר וכמו שהוצעה בכל העולם, אך הפעם בעברית, ניתנה ללא תמורה נוספת בחנויות ובשבוע הספר באותה השנה (2010). כחודש ממועד פרסום הספר בעברית ותחילת חלוקת החולצות, הגיע לאקרנים בישראל הסרט **פרסי ג'קסון וגנג הברק** לפי הספר הראשון בסדרה. בדומה לצמיד לפי **משחקי הרעב**, החולצה של **פרסי ג'קסון** סייעה למעריצים בזיהוי הדדי בעולם הממשי.

10 <http://blogs.publishersweekly.com/blogs/shelftalker/?p=93> הועלה ביום 15.5.08, נצפה ביום 10.4.14.

11 בעברית הספר הופיע בהוצאת ידיעות ספרים בראשית 2002, ותורגם אף הוא על ידי המתרגמת של הסדרה הספרותית, גילי בר הלל.

הבדינונית, עם שמות משאילים וחתימת הספרנית. בשנת 2005 עזב המשחק את גבולות האקרנים והדפים והפך לממשי, כאשר מכללת מידלברי בוורמונט יזמה לראשונה את משחק הקווידיץ'. מאז ועד היום מתאמנות ומשתתפות באליפות הקווידיץ' נבחרות מבתי ספר, מכללות ואוניברסיטאות ברחבי העולם, החברות ב"התאחדות הקווידיץ' הבינלאומית"¹². לאליפות יש נותני חסויות, פרסים, כללים ורישום מחייב כמו בכל תחרות ספורט רשמית.

סוגה רב-ערוצית וממד הסדרתיות

הפנטסיה בת זמננו יכולה, אם כך, להיחשב בקלות לסוגה שחוצה גבולות וכוללת צורות ספרותיות, חזותיות, קולנועיות, טלוויזיוניות ואחרות דוגמת ספורט, כמו במקרה של הקווידיץ'. בספרות המחקרית של הפנטסיה הספרותית מקובל להתייחס לחצייה זו בשם "טרנסמדיה" (Martens, 2011: 49; Laetz & Johnson, 2008: 161), היות שהיא מאפשרת ליצירה אחת להתקיים במגוון ערוצי פנאי שונים. מחיקת הגבולות בין פנטסיה למציאות מהווה גורם משיכה ברור לקהל הצעיר, שכבר אינו חייב להפסיק "לקרוא" את העלילה האהובה עליו כשהוא סוגר את דפי הספר, אם בכלל צרך אותה עלילה באמצעות ספר. ה"צופה" הצעיר אינו חייב ל"כבות" את הסרט. הוא גם אינו חייב להסתפק בעלילות שסיפקו לו המחברים הרשמיים, הוא יכול להמשיך את העלילה בדרכו שלו, בכתובה באתרי חובבים, בשאלות ובתשובות ברשתות החברתיות, בהשתתפות בסדרות המשך במרשתת, בבניית דגמים במשחקים כמו לגו, במשחקי תפקידים או ספורט בעולם הממשי ועוד. חווית הקריאה בפנטסיה מתרחבת אל מעבר לגבולות הטקסטואליים, היא זולגת להוויה היומיומית של הדור הצעיר. פנטסיה, יותר מכל סוגה ספרותית אחרת לצעירים, מתאימה לזליגה כזאת ומושכת אליה את הקהל של בני הנוער: היא מלכדת אותם כקבוצה סגורה בעלת עניין משותף ומאפיינים חזותיים משותפים מבלי להזיק לעצמם או לסביבתם. היא מעשירה את עולמם ומכניסה תוכן ומשמעות לחייהם, והיא נוחה אף למטלות לימודיות ובית-ספריות (כחובות קריאה במסגרת "מצעד הספרים", או כל תכנית אחרת לעידוד קריאה וטיפוח מיומנויות אורייניות). האופי של מחיקת הגבולות, המעבר ממדיום למדיום וממישור הפנטסיה למציאות, יוצר תבנית סדרתית, בה הפעילות של צריכת הפנטסיה לא רק שאינה סבילה, אלא שהיא מתפתחת ומתקדמת, מסתעפת ומגיעה לשיאים חברתיים של חוויה ורגש.

אופייה הנוכחי של הפנטסיה לבני הנעורים כסוגה שחוצה תרבויות ומדיה מחייב, אפוא, גם את אפיונה כסדרה, ולא רק כסדרה בעלת מכנה משותף ואף אריסטוטלי במידה רבה (שמירה על זהות ואפיון הגיבורים, שמירה על מסגרת המקום והזמן של העלילה). היצירה הפנטסטית יכולה להתקיים בתרבויות ובלשונות רבות וזרות. לרוב ממד הסדרתיות נבנה מתוך סדרה ספרותית קיימת, אך לעיתים ממד הסדרתיות נבנה בזכות יצירה ספרותית בודדת, המצליחה לפעול בזירות נוספות כקולנוע וכטלוויזיה, משחקי הווידאו והמרשתת, הרשתות החברתיות ואף העולם הממשי עצמו,

12 התאחדות הקווידיץ' הבינלאומית, ראה: <http://iqaquidditch.com>, נצפה ביום 10.4.14.

ומובילה אחריה גם את ההמשכים הספרותיים. הסדרתיות, אם כך, מתקיימת לא רק בתוך אותו המדיום, אלא לרוחב המדיה כולה.

אחת הדוגמאות הטובות לסדרת פנטסיה לקוראים בני תשע עד אחת עשרה, שיצאה מגבולות היצירה הספרותית ומבעלותם הבלעדית של מחבריה המקוריים והפכה לתופעה עולמית, היא הסדרה **עלילות ספיידרוויק** מאת טוני דיטרליצ'י והולי בלק, שהחלה כסדרת פנטסיה לכיתות הגבוהות של החינוך היסודי (בהוצאת סיימון אנד שוסטר, 2003-2009; בעברית בהוצאת מטר, 2003-2011). **עלילות ספיידרוויק** מורכבת מכמה סדרות משנה ספרותיות ומסדרות קולנועיות, משחקי רשת ואתרי מרשתת. הסדרה המקורית, המגוללת את סיפורם של האחים לבית גרייס העוברים עם אמם, לאחר שהתגרשה מאביהם, לאחוזת ספיידרוויק, בית רדוף פיות ויצורים קסומים,¹³ הפכה מיידית לרב מכר, ופרסומה היה מואץ. ממאי 2003 ועד ספטמבר 2004 בלבד ראו אור חמישה כרכים. בסוף 2003 פרסמו דיטרליצ'י ובלק את הספר המלווה הראשון לסדרה **פיות: מדריך שימושי לעולם הפיות והשדונים**, אותו חיבר לכאורה ארתור ספיידרוויק, אביה של דודתה של האם במשפחת גרייס, הראשון שגילה את הפיות שגרות באחוזת ספיידרוויק. באותו הזמן בו פרצה הסדרה לתודעת הציבור, נמכרו גם זכויות ההפקה הקולנועית של הסדרה לחברת ניקולודיאון.

בין ספטמבר 2007 לספטמבר 2009 נענו המחברים המקוריים ללחץ הקוראים הצעירים, ופרסמו שלושה המשכים נוספים לסדרה הספרותית המקורית, כטרילוגיה שכותרתה **בעקבות עלילות ספיידרוויק**. במהלך תקופה זו, בשנת 2007, ראה אור המדריך השני שחיבר לכאורה ארתור ספיידרוויק, ובשנת 2008 יצא לאקרנים הראשון בסדרת סרטי הקולנוע לכל המשפחה, **עלילות ספיידרוויק**. בתקופה זו הושק לראשונה אתר ייחודי לסדרה, בשותפות ההוצאה וחברת ההפקה הקולנועית, ובהמשך נפרדו האתרים. סיימון אנד שוסטר הקימו אתר ייחודי לסדרה,¹⁴ והחלו למלא את האתר שלהם בתכנים עשירים, בנוסף על מכירות ספרי הסדרה בכל פורמט שהופק החל בספרים בודדים, עבור בסדרות הכרוכות יחדיו וכלה בספרים דיגיטאליים. האתר כולל תכנים על הגיבורים, על העלילות, דפי מידע להורים, דפי מידע למורים, דפי מידע לספרנים, דפי יצירה, תמונות צבעוניות להדפסה ביתית ועוד. בנוסף מספק האתר את פרטי מועדוני הקריאה הרשמיים של הסדרה, הצעת פעילויות עדכנית לקבוצות הקריאה, וקישורים עדכניים לפרסומים האחרונים מהאתרים של היוצרים המקוריים של הסדרה: הולי בלייק וטוני דיטרליצ'י. עד יוני 2013 היו באתר גם ציוצי טוויטר של היוצרים המקוריים, וקישורים לכל האתרים של המוציאים לאור של הסדרה בשפות השונות (Heller, 2014: 188-189).

13 המעבר לפנטסיה בתוך **עלילות ספיידרוויק** הוא מעבר באמצעות "שער", והוא שונה מפיה לפיה ומדמות לדמות; מעבר בתבנית לא אחידה אינו מאפיין שכיח בכתיבה פנטסיות מבוססות שערם לקוראים בני 11-9.

14 כתובת האתר של **עלילות ספיידרוויק**: <http://pages.simonandschuster.com/spiderwick>. נצפה לאחרונה 8.4.14.

כבר במהלך הראשון של הפקת הסדרה הספרותית, בו נמכרו זכויות ההפקה לקולנוע, נמכרו גם זכויות התרגום הספרותי לשלושים שפות, כפי שניתן ללמוד מאתר ההוצאה האמריקאית.¹⁵ אך הביקוש העולמי לגיבורי הסדרה האנושיים והפנטסטיים, לא גבר על התנגדותם של היוצרים המקוריים להשתעבד לה. לפיכך בית ההוצאה סיימון אנד שוסטר מינה סופרות חדשות להמשיך את העלילה. הסופרות רבקה פרייזר ואיירן קילפטרין נבחרו מקרב הסופרות המבוקשות ביותר (במדדי המכירות והשאלות הספרים בספריות הציבוריות בארצות הברית), ויצרו כעת ספרי ספיידרוויק נוספים במתכונת של סדרה ל"ראשית קריאה", לצד חוברות יצירה והפעלה.¹⁶ יש להניח כי ההיגיון ששירת את העורכים ואנשי השיווק בהוצאת סיימון אנד שוסטר היה ייצור ושימור קהל קוראים יציב לסדרה המרכזית, לגילאי תשע עד אחת עשרה. כתוצאה מכך המשיכה המערכת הספרותית לייצר עוד ועוד המשכים ולעבות אותם ב"המשכים" מילוליים וחזותיים, ספרותיים והיפר-ספרותיים, במרשתת.

במקביל חברת ניקלודיאון, המחזיקה בזכויות ההפקה הקולנועית של הסדרה, ומפעילה בנוסף ערוצי טלוויזיה לילדים ולנוער ברחבי העולם, פיתחה משחקי רשת לשחקן יחיד על בסיס ההפקה

15 שם: <http://pages.simonandschuster.com/spiderwick>. נצפה לאחרונה 8.4.14.

16 העובדה כי באתר ההוצאה מוקדש מקום נכבד לפנייה להורים, למורים ולספרנים, קשורה בגיל של קהל היעד, שהוא השכבה הצעירה בקרב קוראים בני נעורים. להשוואה, גם האתר הרשמי של **הארי פוטר** עבר מהלכים דומים בשנות השיא שלו, כאשר הזיקה הצרכנית בין הסרטים לספרים הייתה בשיאה. בעבר הפעילה ג'ק רולינג באמצעות ההוצאה בלומסברי אתר משותף בו שולבה בשלב מסוים גם חברת אולפני האחים וורנר, האחראית לסרטי הקולנוע. כיום, כשמונה שנים מתום הסדרה הספרותית וכשנתיים מתום הסדרה הקולנועית, מפעילה רולינג אתר רשמי חדש <http://www.jkrowling.com>, (נצפה לאחרונה 8.4.14), לאחר שפרסמה רומן ראשון למבוגרים שאינו פנטסיה. באתר קורות חיים, מידע על ספרה למבוגרים, על פרסיה ופעולותיה ועל סדרת **הארי פוטר**. אולם, על מנת לפנות כראוי לקהל הצעיר היא פתחה אתר חדש **פוטרמור**, בשיתוף חברת סוני (<https://www.pottermore.com>), נצפה לאחרונה 8.4.14), בו היא ממשיכה וכותבת עלילות משנה נוספות דוגמת קטעים מהימנן של הארי פוטר, ובנוסף יש סרטונים חדשים בשיתוף חברת סוני. האתר החדש של רולינג אינו מכיל כלל פנייה למבוגרים, לא בפן ההורי, לא בפן החינוכי ולא בפן הספרני. האתר מופיע כיום בשבע שפות, ללא תשלום, והוא מבוסס על הצגה חזותית יותר מאשר על הצגה מילולית. יש בו משחקי רשת שיתופיים, וגם שעשועים רבים למשתתף בודד, כמו אפשרויות להטיל כישוף, לרקוח כישוף, לבחור מטה קסמים ועוד. כל הפעילות באתר כפופה לרישום בן חמישה שלבים. ארבעת השלבים הראשונים הם שלבים מזהים, כמקובל ברישום לאתרי מרשתת. השלב החמישי הוא שאלון בו מתבקש כל נרשם לציין אילו ספרי **הארי פוטר** הוא קרא ובאילו סרטי **הארי פוטר** הוא צפה. לאחר השלמת הרישום האתר פועל כרשת חברתית לכל דבר, עם חברים ותקשורת פנימית שאינה פתוחה למי שאינו חבר באתר, ובהתאם למגבלות הפרטיות שקובע לעצמו כל חבר באתר. בדומה לאתר עלילות ספיידרוויק של ניקלודיאון או סיימון אנד שוסטר מטרותו הראשונה, כך עולה מניתוח האתר, היא ייצור ושימור קהל "קוראים" חדש, אלא שכאן הבחירה היא בגישה ישירה לצעירים ללא תיווך הורים. סביר להניח שלא רק אידאולוגיות חינוכיות שונות ניצבות כאן, אלא גם העובדה כי קוראי הארי פוטר אינם רק בני 9-11 אלא אף מבוגרים יותר. אין זה מפתיע, אם כך, כי לצד האתר הסגור לחברים בלבד פועלת חנות מקוונת פתוחה לכול, ובה נמכרים כל ספרי הארי פוטר לכל סוגי הקוראים הדיגיטאליים בכל השפות בהן פועל האתר, וכן מגוון נרחב מאוד של מוצרים נלווים כולל משחקי וידאו.

הקולנועית שיצרה. המשחק יועד לקידום המכירות של הסרט בשנת 2008. המשחק שולב מחדש באתר בשנת 2013, שנה שצוינה על ידי המוציא לאור כשנת העשור לסדרה, וכמקדם מכירות לגרסת האיימקס המחודשת של הסרט. במשחק מתבקשים השחקנים להציל את סיימון גרייס מפני הפיות המפלצתיות התוקפות אותו, על מנת למנוע ממנו להציל את המדריך לפיות שחיבר ארתור ספיידרוויק.¹⁷ בנוסף מכרו סיימון אנד שוסטר וניקלודיאון את זכויות ההפקה כמשחק וידאו לחברת סטורמפרונט סטודיוז. משחק הווידאו יצא למכירה במקביל להפצת סרט הקולנוע בפלטפורמות רבות (משחק מחשב, משחק Wii, משחק xbox ומשחק פלייסטשן). במשחק הווידאו משתתפים שלושת ילדי משפחת גרייס, מלורי והתאומים ג'ארד וסיימון. כל שחקן בוחר באחת הדמויות ובאחד מכלי הנשק נגד הפיות המפלצתיות. מטרת המשחק היא כיבוש וטיהור שטחים באחוזה, מהפיות הרעות. ככל שהם תופסים יותר פיות רעות, הם הופכים חזקים יותר וההתקדמות קלה יותר. ברור כי המשחק נושק באופן השטחי ביותר לעלילות הספרותיות והקולנועיות. אולם, אילו נדרש קורא מסור של הסדרות הספרותיות השונות לסכם במשפט אחד את **עלילות ספיידרוויק**, תמצית משחק הווידאו תהיה ארגומנט העל החסר של הסדרה כולה. לאורך כל העלילה הספרותית המרכזית של שתי הסדרות שחיברו היוצרים המקוריים, האחים גרייס מגלים ונלחמים בפיות הרעות, "מנקים" את הבית והחצר מהפולשים הפנטסטיים, וחושפים את מיקומו של ארתור ספיידרוויק שנכלא בזמן על ידי הפיות הקסומות. אם כך, גם המשחקים המוצעים לילדים "ממשיכים" את העלילה, תוך שהם הופכים את הילדים ל"קוראים" פעילים היכולים לנתב את דרכם בנרטיב של הפנטסיה הבדיונית.

מהספר אל המרשתת ובחזרה

הפריצה של הפנטסיה הספרותית לבני הנעורים אל ערוצי תרבות נוספים, ברובם המכריע ערוצים של תרבות פנאי דוגמת קולנוע, טלוויזיה, מחשב, משחקי וידאו, היא חלק ממגמה עולמית של צריכת התקשורת (אדוני ונוסק, 2007: 120). מקומה של המרשתת הוא חיוני בכינון היחסים החדשים בין ערוצי המדיה השונים (Bjur et al., 2014: 17). בשעה שלספרות ככלל שמור מעמד של "תרבות עלית", רבות מצורות היצירה הנפוצות בתרבות הפנאי זוכות למעמד של תרבות "פופולארית". ניתן להבחין בין אמנויות המועברות באופן בלתי אמצעי לקהל, ולפיכך הן מזהות לרוב כתרבות גבוהה ויוקרתית יותר, לבין אמנויות המועברות באמצעות המדיה והתקשורת ולפיכך הן נתפסות כפופולאריות ופשוטות יותר (אדוני ונוסק, 2007: 125). הגדרה זו בעייתית ליישום בהקשר של הפנטסיה לנוער, שכן למרות היותה תרבות פופולארית לפי מדדים רבים – ובראשם ההיקף שלה במכירות ובצריכה – ייטענו חוקרי אוריינות רבים כי היא דורשת מהנוער אותו הון תרבותי הנדרש לבקיאות רבה בנרטיבים הפנטסטיים (למשל, Birch, 2009; Doughy, 2013: 17); והרי הון תרבותי הוא סמן מובהק של יוקרה.

בנוסף, השיקול האורייני הוא שיקול רב משמעות בייחוד כשהמדובר בקהל צעיר. שילוב ספרות הנוער הפנטסטית במדיה, מגביר אוריינות שכן הוא דורש בקיאות בצורות קריאה שונות

17 המשחק באתר ניקלודיאון: http://www.nick.com/games/sc_hangman.html. נצפה לאחרונה: 8.4.14.

של טקסטים מגוונים, גם אם כולם נקראים באמצעות המרשתת.¹⁸ כמו כן, מחקרים בינלאומיים על אודות מיומנויות אורייניות שונות מצאו, כי האוריינות של הנוער עולה בהתמדה מאז המחצית השנייה של המאה העשרים בהתאמה לטכנולוגיות.¹⁹

אנו רואים כי סדרות ספרותיות מקיימות יחסי גומלין ענפים עם המרשתת, ועם המדיה הדיגיטאלית הניידת מאז ראשית המאה העשרים ואחת. הקולנוען הצרפתי לוק בסון למשל, הכותב גם ספרות ילדים ונוער, בחר מראש לכרוך בין ערוצי תקשורת ותרבות שונים, על מנת לקדם את יצירתו הספרותית-קולנועית **ארתור והמינימונים** (2002-2005 הסדרה הספרותית בת ארבעת ההמשכים בצרפתית; 2006-2010 הטריילוגיה הקולנועית, צרפתית-אנגלית). לצורך זה בסון מפרסם את ספרי **ארתור והמינימונים** בהוצאת הספרים "אדיסיון אינטרביסטה" (Éditions Intervista), המזוהה כהוצאה של ספרי קולנוע, ובהחלט לא כהוצאה לספרי ילדים. בהמשך ובמקביל להפיכת הסדרה לסדרה קולנועית המשלבת הנפשה ומשחק, נבנה אתר מרשתת שיועד מלכתחילה לקהל של צופי הסרטים, שאינם קוראי הספרים, היות שסיפק מידע עודף לקוראי הסדרה. האתר הושק לראשונה כשנה לפני השקת הסרט הראשון ונכתב בצרפתית ובאנגלית. הוא כלל בתחילה עמוד כניסה בודד המבטיח את בואו של הסרט מבוסס הסדרה הספרותית, למסך הגדול. לאחר מספר חודשים, בסמוך למועד הבכורה, הועשר תוכנו של האתר וכלל עשרים וחמש לשונות וגלישה מבוססת הנפשה אודיו-ויזואלית (שהיטיבה עם הילדים שאינם שולטים עדיין בקריאה). לאחר תפריט כללי נבחרה שפת היעד, וניתן היה לדפדף בין מידע על הדמויות, תקציר עלילה, משחקי רשת, מידע על הסדרה הספרותית בלשון המבוקשת, מועדוני מעריצים, לבין מפגשים עם היוצר, ועוד (היקף המידע השתנה לפי השפה המבוקשת).²⁰ כחלק מההפקה הקולנועית יצר בסון קשר עם חברות לטכנולוגית אנימציה דיגיטלית,²¹ וביחד השיקו בשנת 2005 משחק מרשתת בצרפתית ובאנגלית ייעודי לילדים, ובו הם יכולים ליצור מינימונים²² משלהם ולשלב אותם בסרטוני קרייקי. את הסרטים, הגולשים יכלו

18 במרשתת ניתן לקרוא "ספרים", פרקים של "סדרות טלוויזיה", "סרטים", "קומיקס" ועוד. צורת קריאה זו מכונה גם "אוריינות מגוונת" (אדוני ונוסק, 2007: 131).

19 ראה למשל הפירוט המצוי בדו"ח אונסקו:

<http://stats.uis.unesco.org/unesco/TableViewer/tableView.aspx?ReportId=201> או חזר ביום 8.4.14).

20 האתר **ארתור והמינימונים** (<http://arthuretlesminimoys.com>) נצפה לאחרונה 8.4.2014) היה פעיל עד לשנת 2011. כעת נותר ממנו מסך הפתיחה בלבד.

21 החברות הן Dassault Systems Interactive ו-3DVIA Virtools Technology. האתר המשחקי שהקימו לעיצוב דמות של מינימון (<http://minimoys.3ds.com/content/discover-experiments>) נצפה לאחרונה 12.9.2012) הוחלף באתר המסביר כיצד הופקו בשנת 2009 בעקבות הסרטים "חוויות" של מציאות מדומה לפארק השעשועים פוטורוסקופ בז'אנוני-קלאן. למעשה, משחק הרשת לילדים לעיצוב מינימון הוחלף בחליפה שלובשים מתנדבים מהקהל בפארק, ההופכת אותם למינימונים הפועלים על מסך הקולנוע הענק מול הצופים באולם, באמצעות טכנולוגיה של מציאות רבודה (<http://minimoys.3ds.com/press/en/index.html>) נצפה לאחרונה 8.4.14).

22 המינימונים הם יצורים זעירים וחביבים, הגרים מתחת לאדמה בסמוך לבית סבתו של ארתור ויודעים את סוד היעלמותו של סבו, חוקר העולמות, שמצא אותם במקרה. לאורך כל הסדרות, הספרותית והקולנועית, מחפש הילד

לפרסם בחינם ברשת החברתית פייסבוק וכצרופה של דוא"ל. המשחק הווירטואלי, בניגוד לאתר שהדגיש את הפן הקולנועי, יועד לילדים צרפתיים השולטים בעלילות שבספרים (Heller, 2014: 182). המרשתת אפשרה לבסוף לפנות לשני קהלים שונים ("קוראים" ו"צופים") בלשונות שונות, ולהביאם לצריכת המדיום הנוסף. בפני הקוראים הציג את טכנולוגיית הסרט, בפני צופי הסרט הציג את ספרי הסדרה בשפתם, וקישר אותם לחנויות וירטואליות או להוצאה לאור המקומית.

סדרת ספרי **פרסי ג'קסון** מאת ריק ריירדן, וסדרות המשך שלה, זכו לעיבודים קולנועיים, ואף למספר של אתרים "רשמיים" להם אחראים בתי הוצאה בארצות דוברות האנגלית ובארצות נוספות. אולם מעניין במיוחד הוא האתר הרשמי של הסופר עצמו.²³ ריירדן, שהיה בעברו מורה בית ספר, מציג באתר לא רק את ספריו מאותה הסדרה, אלא גם "מפגש" עם הגיבורים והעלילות וביקור וירטואלי ב"מחנה החצויים" – המקום בו בני האלים היוונים המעורבים עם בני אדם לומדים על סגולותיהם וכוחותיהם העל-אנושיים, ומכירים נערים כמותם. אחת הפעילויות הכלולות בחטיבה זו היא "חומרים חינוכיים" הכוללים מדרכי קריאה למורים, שאלות לתלמידים ורעיונות לפרויקטים לימודיים הקשורים במיתולוגיה היוונית. ריירדן חושף את לבני היסוד של כתיבתו הפנטסטית, ובה בעת מעניק לקוראיו את ההון התרבותי הדרוש לשליטה בעולם המוצג ביצירתו. את המדריך למיתולוגיה היוונית המוצג באתר של ריירדן חיבר לכאורה הקנטאור כירון, מנהל המחנה, שגם במיתולוגיה היוונית מזהה כמורה של בני האלים.

דוגמה אחרונה – מבחינה כרונולוגית וטכנולוגית – לשימוש במרשתת ובאמצעים דיגיטאליים קשורה בספרים דיגיטאליים. סופרת הילדים קורנליה פונקה, גרמניה הכותבת גרמנית למרות שהיא מתגוררת בארצות הברית, מחברת הטרילוגיה **לב של דיו** (2003-2007), מפעילה אתר רשמי תלת לשוני (אנגלית, גרמנית, ספרדית) המיועד לקהל קוראיה – ילדים ונוער.²⁴ באתר הנפתח באמצעות אנימציה המדמה את חדר העבודה שלה – ללא תלות בשפה מילולית או בשפה שאינה מובנת לקורא הצעיר – ניתן לגלות רמזים מספריה. על מנת לחשוף אותם נדרשת היכרות מוקדמת עם יצירתה ו"הון תרבותי" בספרות ואמנות המערב, שעם כולם היא מתכתבת ביצירותיה השונות, מרמיזה קלה ועד דרישה לבקאות רבה, כמו **בלב של דיו**. על מנת לחשוף את ספריה, שראו אור באחת משלוש הלשונות שנבחרו, יש לאתר את תיבת המטמון המצויה בפינה השמאלית של המסך, והנגלית רק לאחר הסטת התמונה. הקלקה פותחת את התיבה. ב"אוצרות" ניתן לעיין לפי סדר א"ב, סדר כרונולוגי, מו"ל או גיל הקורא (הרשימה משתנה לפי השפות השונות). ליד כל ספר מצוין האם הוא זמין בגרסת ספר מודפס, ספר אלקטרוני או ספר-שמע. מכל ספר מוצע לקורא קטע קריאה או האזנה, ללא תשלום. את כל אלה ניתן למצוא גם אצל סופרים אחרים, אולם הייחוד של האתר של

אחר סבו ואיביו של הסב.

23 <http://www.rickriordan.com/my-books/percy-jackson/percy-jackson-olympians.aspx>, נצפה לאחרונה 8.4.14.

24 <http://www.corneliafunke.com>, נצפה לאחרונה 8.4.14.

פונקה הוא הקישור לסדרת הספרים הווירטואליים האינטראקטיביים ל"קריאה" באיפון בלבד, **עולם המראה**, שהיא פיתחה לאחרונה בשיתוף עם מירנדה סטודיו והשיקה ביוני 2013.²⁵ הספרים לאיפון מבוססים על סדרת הספרים שלה לנוער בשם זה (2012 ואילך). בשעה שהספרים עצמם נמכרים בחנויות ווירטואליות, האפליקציה המשחקית ניתנת להורדה בחינם או בעלות סמלית של דולרים בודדים. הדרך לניצחון במשחק נמצאת בספרי הסדרה, במדריכים מן המאה התשע עשרה כביכול, המשמשים לעזרה במעבר בין העולמות, העולם המוכר והעולם הפנטסטי העיון. ה"קורא", השחקן, נכנס בדמותו לעלילה חדשה, שאינה חלק מהסדרה הספרותית, אך זקוק למידע מהסדרה על מנת להיחלץ מעולם המראה ולשוב ל"מציאות". ה"קורא" יכול לקבל רמזים הן מקריאת הספרים, והן ממעקב אחר הסדרה ברשתות חברתיות מטעמן של ההוצאות וחברת מירנדה סטודיו. פונקה יוצרת זיקה בין הספרות הכתובה לספרות החזותית הדיגיטאלית שהיא יוצרת. קוראי-שחקני **עולם המראה** חייבים להיות לא רק בעלים של מכשיר יוקרתי (איפון), אלא גם בעלי הון תרבותי, הם קוראי הסדרה הספרותית, צרכני רשתות חברתיות במרשתת ומחברים ל**עולם המראה** הווירטואלי בשפה האנגלית.

סיכום: הפנטסיה כיצירה בין-תרבותית ורב-ערוצית

ראינו, אפוא, כי הפנטסיה לנוער כיום חוצה מערכות תרבות ומאחדת באמצעים חיצוניים ולא-ספרותיים, דוגמת תכשירים ופריטי לבוש שונים, בני נוער מהעולם כולו. היצירה הפנטסטית העכשווית נתמכת בטכנולוגיות החדשות על מנת להתקיים ולשגשג, ואכן היא משגשגת. ספרות הפנטסיה פונה לעתיק – המיתולוגיות והפולקלור, ולחדש – הטכנולוגיות החזותיות השונות, ויוצרת סוגה שהיא בהגדרתה מבוססת על המשכים רב-ערוציים ובין תרבותיים. אפיונה זה הוא המקל על קליטתה בקרב צעירים בעולם הגלובלי.

בניגוד לסוגות אחרות, הפונות למגדרים שונים ולמאפיינים תרבותיים מוגדרים, הפנטסיה היא סוגה שמשחר קיומה חצתה גבולות של תרבות. הפנייה של קוראים מבוגרים אל ספרות הפנטסיה לנוער, ומיקומה של ספרות הפנטסיה לנוער לעיתים על מדפי ספרי הנוער ולעיתים על מדפי המבוגרים, מעלה שוב את שאלת הטקסטים האמביוולנטיים (Shavit, 1980: 76-77). אם נתעלם מהרווח הכלכלי של התעשייה סביב ספרי הפנטסיה לנוער, נראה כי יצירת הזיקה בין צריכת הפנטסיה לקיומו של הון תרבותי, מתאימה יותר לקורא מנוסה מאשר לקורא ממוצע וצעיר. במילים פשוטות, הטקסט הפנטסטי מובן יותר לקורא המיומן יותר. מצד שני, הטקסט הפנטסטי, הנתפס כחלק מהספרות לנוער, קיים ביותר מערכות תרבות ותקשורת בעבור הקורא הצעיר יותר והוא מצרך המקיף אותו בתחומים מגוונים של חייו. לדעתי, ההאצה הטכנולוגית במאתיים השנים האחרונות תרמה לשינויים בפנטסיה הספרותית, וניכרת בשיאה כיום, בעולם הגלובלי המיידית והמקושר. אם בעבור הקוראים המבוגרים הפנטסיה נותרה ככל הנראה כאי מפלט, בעבור הקוראים הצעירים הפנטסיה היא סביבת

25 <http://mirrorworldnovels.com>, נצפה לאחרונה 8.4.14.

ההתרחשות העולמית, המאפשרת תקשורת שוויונית בין "חוצי תרבויות". ייתכן והבנה זו דורשת מחקר אחר על אודות דפוסי התנהגות חוץ ספרותיים. מנקודת המבט של ספרות הנוער והפנטסיה מדובר בסוגה, הדורשת אוריינות גבוהה מילולית וחזותית, הון תרבותי, השקעת משאבים וזמן, שיוך לקהילה ולא אחת אף תעוזה ויצירתיות בתרומה להמשכיות היצירה. תכונות אלה אינן התכונות המצויות לרוב אצל קורא צעיר ממוצע. מכאן, אין פלא אפוא, כי המחקרים העולמיים שנסקרו כאן על נוער שקורא ספרים הובילו לקוראי הפנטסיה המתוחכמים. הפנטסיה לנוער זכתה במעמד מרכזי וחשוב משום שכבר אינה "רק" ספרות.

אחרית דבר: הפנטסיה של הקריאה בעתיד

כסוגה הקושרת בין מציאויות, ייתכן ובהתפתחותה הספרותית האחרונה של הפנטסיה מחוץ לתחומה של הספרות הכתובה, אל המוצרים הנלווים ואל המרחב הדיגיטלי השיתופי, בו כל קורא יכול להיות גם מחבר המקדם את העלילה מחדש אל הסוף הנתון, או אד הוק אל סוף חדש, קיים ניבוי לעתיד הספרות. עתיד בו חווית הקריאה תפרוץ את הגבולות הלינאריים שיוצרים הזמן, המקום והמציאות הממשית של "קורא" הסיפור מרגע הכניסה אל העולם הבדוי של הפנטסיה. עתיד בו ה"קריאה" אינה רק חוויה אינטלקטואלית מבוססת שפה, אלא בעיקר חוויה חושית רב-ערוצית, האופיינית ליצירות טרנסמדיה.

מקורות עיוניים

אדוני, ח' ונוסק ה' (2007). **קולות הקוראים: מעשה הקריאה בסביבת התקשורת הרב ערוצית**. ירושלים: מאגנס.

הלר, ע' (2014). "ייצוגים של חינוך בפנטסיה לבני הנעורים". **לקסי-קיי 2**, עמ' 18-20.

BBC (2003) **The Big Read – Top 100**. Available at:

<http://www.bbc.co.uk/arts/bigread/top100.shtml> (accessed June 11, 2013).

Birch, M. L. (2009). "Schooling Harry Potter" in E. E. Heilman (Ed.) **Critical Perspectives on Harry Potter**. New York and Oxon: Routledge, pp. 103-120.

Bjur, J., Schröder, K.C., Hasebrink, U.; Courtois, C.; Adoni, H.; Nossek, H. (2014). "Cross-Media Use: Unfolding Complexities in Contemporary Audiencehood". In: Carpentier, Nico; Schröder, Kim C., Hallett, Lawrie (Eds.). **Audience Transformations: Shifting Audience Positions in Late Modernity**. New York: Routledge, pp. 15-29.

- Butler, C. (2012). "**The development of children's fantasy**", in: E. James and F. Mendlesohn (eds.), **The Cambridge Companion to Fantasy Literature**. Cambridge: Cambridge UP, pp. 224-235.
- Doughy, A. A. (2013). **Through the Book Away: Reading versus Experience in Children's Fantasy**. North Carolina: McFarland & Company.
- Heller, E. (2014). "When Fantasy Becomes a Real Issue: On Local and Global Aspects of Literary Translation/Adaptation, Subtitling and Dubbing Films for the Young" in: D. Abend-David (Ed.) **Media and Translation: an Interdisciplinary Approach**. London and New York: Bloomsbury Academic, pp. 173-194.
- Hunt, P. (2005). "Alternative Words in Fantasy Fiction – Revised". **New Review of Children's Literature and Librarianship**, 11:2, 163-174.
- James, E. and Mendlesohn, F. (2012). **The Cambridge Companion to Fantasy Literature**. Cambridge: Cambridge UP.
- Liang, W.-C. (2007). "A Descriptive Study of Translating Children's Fantasy Fiction". **Perspectives: Studies in Translatology**, 15:2, pp. 92-105
- Laetz, B. and J.J. Johnson (2008) "What is fantasy?". **Philosophy and Literature**, 32:1, pp. 161-172.
- Mendlesohn, F. (2008). **Rhetoric of Fantasy**. Middletown: Wesleyan UP.
- Nikolajeva, M. (2012). "The development of children's fantasy". In: E. James and F. Mendlesohn (eds.), **The Cambridge Companion to Fantasy Literature**. Cambridge: Cambridge UP, pp. 50-61.
- Senior, W. A. (2011). "Fantasy fiction". In Shaffer, B. (Ed.). **The Encyclopedia of the Twentieth Century Fiction**. West Sussex: Wiley-Blackwell, pp. 113-116.
- Shavit, Z. (1981). "The Ambivalent Status of Texts: The Case of Children's Literature", **Poetics Today**, 1:3, pp. 75-86.
- Silvery, A. (2006). "**Fantasy**". **500 Great Books for Teens**. New York: Houghton Mifflin, pp. 46-69.
- Tveit, Å. K. (2012). "Reading Habits and Library Use among Young Adults". **New Review of Children's Literature and Librarianship**, 18:2, pp. 85-104.
- Wilkins, K (2008). "Popular genres and the Australian Literary Community: the case of fantasy fiction". **Journal of Australian Studies**, 32:2, pp. 265-278.