

קלישאת הנבחר בספרות פנטזיה אפית

השוואה בין שר הטבעות, מחזור כישור הזמן והערפילאים

מגישה: סופיה דינה אור

בהנחיית: נדב אלמוג

שאלת המחקר:

מה הם הכלים הספרותיים המאפשרים שימוש שונה וחדשני בקלישאת הנבחר ביצירות שר הטבעות, מחזור כישור הזמן והערפילאים?

פרטי המגישה והמנחה:

המגישה: סופיה דינה אור

בית ספר: בית הספר הדמוקרטי בחדרה

כתובת: חורשת ברנדייס חדרה

טל': 04-622-5261

סמל מוסד: 340596

שם המנחה: ד"ר נדב אלמוג

לפני שאגש לעניין, אקדיש רגע להודות למספר אנשים שבלעדיהם העבודה הזו לא הייתה אפשרית. קודם כל תודה למנחה שלי, נדב אלמוג, שתמיד היה זמין לתת לי עצות, הערות ונקודות למחשבה משמעותיות תוך כיבוד והערכה של הרעיונות היצירתיים שלי. השיחות איתו היו משמעותיות, מהנות, ומרתקות, ולמדתי ממנו המון.

תודה למלווים שלי - לטל מנחם שנתנה לי את היסודות והתמיכה שאיפשרו לי להתחיל, ולאמתי פרי ויעל פיין שעזרו לי לסיים את התהליך בהצלחה.

תודה למשפחה שלי: לאבא שלי, קולו אור, שעבר על חלקים מהעבודה עד השעות הקטנות של הלילה בלי להתלונן פעם אחת. לאמא שלי, סיגול אור, על התמיכה הבלתי מעורערת שתמיד יכולתי להישען עליה. לאח שלי, אמיל אור, על השעות הרבות שהשקיע בלעזור לי לחדד את הרעיונות שלי, ואיתו יכולתי להתלהב על דברים קטנים שלא יכולתי עם אף אחד אחר.

תודה לכל התלמידים שהיו איתי בחממה, ובמיוחד לניל נתיב, גם על השעות שבילינו בשקט כותבים זה לצד זה וגם על השיחות הרועשות שנתנו לי מקום להתלהב ולהתלונן כאחד.

ותודה אחרונה למיתר קושניר הנפלאה שעבדה עבודה משולשת בהיגוי העבודה, בלוודא שאני ישנה מספיק ויותר מכל בלשמור עלי שפויה ושמחה - התמיכה שלה הייתה יותר ממה שאי פעם יכולתי לבקש.

4	הקדמה אישית
4	מבוא
5	פרק 1) רקע תיאורטי - ספרות פנטזיה ופנטזיה אפית
5	ז'אנר הפנטזיה לאורך השנים - התפתחות והשפעות
6	פנטזיה כקבוצה עמומה ("Fuzzy Set")
6	ז'אנר הפנטזיה - הגדרה
7	קצת על מדע בדיוני
7	תת-ז'אנרים בפנטזיה: פנטזיה אפית ("Epic Fantasy"), פנטזיה גבוהה ("High Fantasy") ופנטזיית הפורטל ("Portal-Fantasy")
8	מקורה של הפנטזיה האפית - טולקין ו"שר הטבעות"
8	פנטזיה גבוהה - הגדרה
9	פנטזיה אפית - הגדרה
12	פנטזיית הפורטל ("Portal-Fantasy")
12	מערכות קסם בפנטזיה
13	פרק 2) רקע תיאורטי - קלישאות ותבניות עלילתיות ("Literary Tropes")
13	תבניות עלילתיות וקלישאות - הגדרות
14	ההבדל בין קלישאה לתבנית עלילתית
14	הבחירה במונח קלישאה על פני תבנית עלילתית
16	פרק 3) קלישאת הנבחר ("The Chosen One")
16	דמות הנבחר
17	מבנה קלישאת הנבחר
17	פרק 4) היצירות
18	שר הטבעות
18	מחזור כישור הזמן
19	הערפילאים
19	נימוקים לבחירת היצירות
19	שר הטבעות
19	מחזור כישור הזמן
19	הערפילאים
20	היצירות כיורשות זו של זו
21	פרק 5) ניתוח ספרותי של היצירות לפי "מסע הגיבור ב-12 צעדים"
21	מסע הגיבור ב-12 צעדים
21	מתודולוגיה
22	ניתוח "מסע הגיבור ב-12 צעדים"
22	1. העולם הרגיל
25	2. הקריאה להרפתקה
28	3. הסירוב לקריאה
30	4. פגישת המנטור
32	5. לעבור את הגבול
34	6. מבחנים, חברים ואויבים
37	7. הגישה
38	8. החוויה הקשה
40	9. הפרס
41	10. הדרך חזרה
43	11. הסיום
44	12. החזרה
46	פרק 6) סיכום ומסקנות
46	ביבליוגרפיה
3	

הקדמה אישית

בחרתי בנושא הזה כי לספרות, ובפרט ספרות פנטזיה, יש השפעה מאוד גדולה על החיים שלי. מערכות יחסים רבות ומשמעותיות בחיי פרחו מתוך אהבה משותפת לספרי פנטזיה. החברה הכי טובה שלי ואני התקרבו מאוד עקב המלצתה עבורי לקרוא את סדרת הספרים "מחזור כישור הזמן" של רוברט ג'ורדן (עליה אדבר ארוכות במהלך העבודה), והשעות הארוכות שיכולנו להעביר בדיבורים מעמיקים עליה. ספרי פנטזיה עזרו לי גם לפתח מערכת יחסים עמוקה יותר עם אחי הגדול דרך אהבתנו המשותפת אליהם, והם היוו גורם משמעותי ביצירת חלק מהזכרונות הכי טובים שלי.

אני עוסקת בכתיבה ועריכת ספרים כבר שש שנים ודרך כתיבת ספרים, בניגוד לקריאתם בלבד, התפתחה אצלי הבנה קצת יותר עמוקה לספרות ולדרך בה ספר טוב נכתב. הדבר ששמתי לב אליו יותר מכל הם הפיתוחים העלילתיים שמצאתי את עצמי כותבת. במבט לאחור, את כולם כבר ידעתי בעל פה, למרות שמעולם לא ניסיתי לכתוב אותם.

זה היה כמעט מופלא בעיניי, איך מצד אחד אני יכולה לקרוא עשרות ספרי פנטזיה, שכמעט כולם בנויים על אותן התבניות, ועדיין להרגיש שאני קוראת סיפור חדש בכל פעם ומצד שני היו מקרים בהם הפסקתי קריאת ספר באמצע כי הרגשתי שהוא צפוי לי מדי. הבנתי שזה לא מובן מאליו להצליח ליצור תחושת עניין וחידוש עבור הקורא, ושאני חייבת להבין איך זה עובד.

בעבודה זו מעניין אותי לחקור מה גורם לשימוש בתבניות העלילה השונות להצליח, או להיכשל. ברמה האישית, הייתי רוצה שהמחקר יעזור לי להבין קלישאות יותר טוב, ובכך יעזור לי להיות סופרת ועורכת ספרותית טובה יותר. ברמה הכללית, הייתי רוצה לעזור לאנשים אחרים – כמו שהייתי רוצה לעזור לעצמי – להבין ספרים טוב יותר, לא משנה מה הרווח האישי שהם ירוויחו מהמידע שעבודה זו תגלה. אבל יותר מזה, הייתי רוצה לנסות לבחון את אופן השימוש בדפוסים עלילתיים מוכרים ליצירת שלוש מיצירות המופת של סוגת הפנטזיה האפית.

מבוא

עבודה זו חוקרת שימושים שונים בקלישאת הנבחר בסיפורת באמצעות ניתוח היצירות "שר הטבעות", "מחזור כישור הזמן" ו"הערפילאים", והשוואתן. היצירות משתייכות לז'אנר הפנטזיה האפית, ודרך אגלה ואבחן את הכלים המאפשרים שימושים מגוונים בקלישאת הנבחר, נוסף על סקירה של התפתחות הקלישאה וז'אנר הפנטזיה לאורך השנים. ניתוח זה אעשה דרך "מסע הגיבור ב-12 צעדים". עבודה זו בנויה ממספר פרקים. בפרק הראשון אציג את ז'אנר הפנטזיה והתפתחותו למה שהוא היום, נוסף על הגדרת מספר תת-ז'אנרים רלוונטים המתקיימים תחתיו. בפרק השני אגדיר קלישאות ותבניות עלילתיות, אסביר על ההבדלים ביניהן ואנמק את בחירתי במונח קלישאה על פני תבנית עלילתית. בפרק השלישי אסביר על קלישאת הנבחר ודמותו של הגיבור בה. בפרק הרביעי אציג את שלושת היצירות אותן אנתח, אנמק את בחירתי בהן ואבחן את מקומן בז'אנר הפנטזיה כיורשות זו של זו. בפרק החמישי אנתח ואשווה את שלושת היצירות לפי המבנה העלילתי "מסע הגיבור ב-12 צעדים" בעודי מתייחסת לכלים אותם הצגתי בפרק הראשון. בפרק השישי אסכם את העבודה ואסיק את מסקנותיה.

פרק 1) רקע תיאורטי - ספרות פנטזיה ופנטזיה אפית

בפרק זה אדבר על הרקע התיאורטי של העבודה - ארחיב על הגדרת המונח "ספרות פנטזיה" ומעט על התפתחותו למה שהוא כיום. כמו כן, אדבר על הגדרת המונח "פנטזיה אפית" בפני עצמו וביחס ל"פנטזיה גבוהה" ו"פנטזיית הפורטל", ואסביר על הכלים הספרותיים הייחודיים לז'אנר הפנטזיה.

ז'אנר הפנטזיה לאורך השנים - התפתחות והשפעות

סיפור פנטזיה הינו כזה בו המספר משתמש באלמנטים על-טבעיים ובקסם כחלק מהעולם בו מתרחש הסיפור. השימוש באלמנטים על-טבעיים ובקסם, כדרך לסיפור סיפורים, עתיק כמו היכולת האנושית של בני אדם לטוות סיפור - לכל תרבות, לכל עם, ישנם סיפורים ואגדות שנהגו לספר מסביב למדורה, בזמן עבודה בשדה, או בעת ביצוע מלאכות שונות. פעמים רבות, מעשיות אלו היו מלאות בבלתי אפשרי ובקסום. לדוגמה "עלילות גלגמש", מהמיתולוגיה הבלבית, אחד מהסיפורים העתיקים בהיסטוריה, שנחרט באבן באלף השני לפני הספירה, הינו בסטנדרטים של היום סיפור פנטזיה. מקורה של פנטזיה כסיפורת נמצא בסיפורי עם ומיתולוגיות דתיות, כאשר המפורסמות שבהן: המיתולוגיה היוונית, הרומית והנורדית. אלו היו בנמצא לפני שספרים נכתבו כמקור לבידור, ובכלל. למרות שהרעיונות בבסיס הז'אנר הם עתיקים, לפנטזיה, כז'אנר ספרותי, לקחו מאות אלפי שנים להפוך ליותר מאשר סיפורי פיות ומיתוסים. על פי אשלי ווארד (Ward), בתזה שלה "מבינים את החלום: סיפורה של הפנטזיה האפית"¹, פנטזיה ספרותית, או "פנטזיה מודרנית", כפי שקוראים לה כיום, החלה להתקיים רק במאה ה-18 יחד עם עליית הפופולריות של השימוש בריאליזם בנובלות. לפי המילון האינטרנטי האנגלי-ספרדי "Lexico" של אוקספורד, ריאליזם זו תנועה או סגנון אמנותיים או ספרותיים המאופיינים על ידי ייצוג של אנשים ודברים כפי שהם באמת,² ושימוש בסגנון זה ברומנים היה חדש.

ווארד מביאה את דבריו של ריצ'רד מתיוס (Mathews), הטוען כי פנטזיה, כז'אנר ספרותי מודרני, נוצרה דרך דיאלקטיקה ("dialectic" - דיון שנוצר מתוך קונפליקט) עם סוג הספרות הריאליסטית החדשה הזו.³ הכוונה בטענה זו היא, שעליית העניין בריאליזם כמצב נובלי העלתה גם את העניין בפנטזיה, בגלל השוני שבין שתי סוגות הסיפורת (המציאותית לעומת הפנטסטית) והדיון שנוצר סביב שוני זה. לפי ווארד, רבות מיצירות ה-"פנטזיה" העתיקות, טרם תקופה זו, אמנם השתמשו באלמנטים פנטסטיים, אך לטענתה לא השתייכו לז'אנר הפנטזיה, מכיוון שלא השתמשו בפנטזיה כז'אנר, אלא כמצב. ההפרדה בין פנטזיה כז'אנר לפנטזיה כמצב הוצעה על ידי בריאן אטברי (Attebery) בספרו "אסטרטגיות של פנטזיה"⁴. את טיעונו מבהירה ווארד באומרה כי המונח "פנטזיה כמצב" מתאר התרחשות של דברים קסומים, או לא סבירים, בעבודה ספרותית (דבר הנוגע כמעט בכל יצירה ספרותית מומצאת). בתוך מצב זה קיים ז'אנר הפנטזיה, שעוקב אחר תבנית וחוקים ברורים יותר מהקיום השרירותי של קסם ביצירה הספרותית, שאינו מוסבר או עוקב אחר תבנית מסודרת.

בתהליך הפיכתה של הפנטזיה ממסורת אוראלית של סיפורי פיות וסיפורי עם, לז'אנר ספרותי פופולרי, ישנן אבני דרך רבות. ביניהן בולטות עבודותיו של ג'ורג' מקדונלד, עם ספר הילדים הנסיכה והשדונים (1872), ו- *Phantastes* (1858), הנחשבת לעיתים כעבודת הפנטזיה הראשונה למבוגרים. אבן דרך נוספת הן עבודותיו של לואיס קרול, עבורו מקדונלד שימש כמנטור, עם: "הרפתקאות אליס בארץ הפלאות" (1865) ויצירת

¹ Ward, Ashleigh Michelle. *Realising the Dream: The Story of Epic Fantasy*. Flinders University, 2011.

² "Realism". *Oxford University Press*. Lexico.com. 14.7.2020, Accessed 26.3.2021.

³ Mathews, Richard. *Fantasy: The Liberation of Imagination*. Twayne Publishers, 1997.

⁴ Attebery, Brian. *Strategies of Fantasy*, Bloomington: Indiana University Press, 1992.

ההמשך: "ימבעד למראה ומה אליס מצאה שם" (1871), וישנן עוד רבות. ז'אנר הפנטזיה לא נוצר ביום אחד ולא נולד מתוך יצירה אחת - היה זה תהליך ארוך שנים, וכמובן שהתפתחותו נמשכת גם היום. ניתן לטעון כי ז'אנר הפנטזיה בספרות לא החל להיראות כפי שאנחנו מכירים אותו, כיום, עד שנות השלושים של המאה העשרים. את העידן המודרני של הפנטזיה בישרה צאתו לאור של "יהוביט" ב-1937. מספר שנים אחרי כן יצא לאור "הארמה, המכשפה וארון הבגדים" (1950), שהיה הספר הראשון בסדרת הספרים "דברי ימי נרניה" (1950-1956) פורצת הדרך. באותו פרק זמן יצאה לאור סדרת הספרים "שר הטבעות" (1954-1955), שהציגה יצירה בקנה מידה שלא נראה לפני בז'אנר הפנטזיה. ספרי "שר הטבעות" בראו עולם מפורט באופן חסר תקדים והתאפיינו בעלילה ארוכה, המתפרסת על פני מספר ספרים. בכך היו מאבני הדרך המשמעותיות והמוכרות ביותר בהיסטוריה של הפנטזיה.

פנטזיה כקבוצה עמומה ("Fuzzy Set")

כאשר מדובר בהגדרות של ז'אנרים בכלל, ושל ז'אנר הפנטזיה בפרט, יש לקחת בחשבון את התיאוריה של בריאן אטברי, הנוגעת בגישה בה יש להגדיר פנטזיה כז'אנר. את התיאוריה הציע בספרו "אסטרטגיות של פנטזיה", בו כתב כי יש להגדיר פנטזיה לפי "קבוצות עמומות" ("Fuzzy Set"), מונח המגיע ממתמטיקה ונוגע בקביעת הגדרות.

בספרו, אטברי כותב כי המשמעות של הגדרת פנטזיה כקבוצה עמומה היא שהז'אנר אינו מוגדר על פי גבולות, אלא על פי מרכז⁵. משמע, אין להגדיר את כל ספרי הפנטזיה על פי גבולות ברורים התוחמים את הז'אנר, אלא על פי מרכז סביבו הז'אנר חג - לדוגמה, יצירה מרכזית מהז'אנר. אטברי עצמו מציע את "שר הטבעות" כנקודת המרכז של ז'אנר הפנטזיה, אך ניתן לחלוק עליו.

בתיאוריה זו, היצירה (או כל מרכז, לדוגמה הגדרה) מתפקדת כמרכז הז'אנר, ומטילה אור כמו מנורה: ישנם ספרים הנחים בבירור בתוך מעגל האור שמטילה המנורה, וישנם ספרים בשולי המעגל, שאין זה ברור אם הינם מוארים או מוצללים, וכל אחד יכול לראות זאת שונה, לפי תפיסתו האישית ומניעיו.

התיאוריה של אטברי טוענת כי אין גבול מוגדר של תכונות שעל כל ספר פנטזיה להתאפיין בכלן, אך יכול להיות מרכז של תכונות, שככל שספר מתאפיין ביותר מהן, כך ישתייך יותר לז'אנר הפנטזיה. כלומר, לפי אטברי, הגדרות לפנטזיה הן לא דבר בינארי אלא רצף אליו יצירות יכולות להשתייך יותר או פחות.

המאפיינים הדומיננטיים של המרכז, באמצעותם ניתן לקבוע מה מתקיים בתוך הקבוצה העמומה שהיא פנטזיה השתנו יחד עם התפתחות הז'אנר, במעברו מסיפורי פיות שסופרו לילדים לפני השינה לסיפורים כבדים, שלעיתים מסופרים לאורך כרכים רבים. כל אדם יכול להחשיב דבר אחר כמרכז ז'אנר הפנטזיה, תלוי בתפיסתו האישית של הז'אנר.

בעבודה זו אשתמש בתיאוריה של אטברי, ולכן כל הגדרות הז'אנרים בהן אעשה שימוש, הן אלו שנכתבו על ידי חוקרים אחרים והן אלו שאבסס בעצמי, מתפקדות כמרכז לקבוצות העמומות אליהן הן נוגעות.

ז'אנר הפנטזיה - הגדרה

הגדרות רבות לפנטזיה עלו לאורך השנים, ואין הגדרה יחידה המוסכמת בקרב הציבור החוקרים, או הקהל הרחב. ההפרדה בה נגעתי מוקדם יותר בעבודה, בין "פנטזיה כמצב" ל-"פנטזיה כז'אנר" והתיאוריה של אטברי בנוגע לקבוצות עמומות, שימשו ככלי עזר לרבים מחוקרי הפנטזיה. שניים מחוקרים אלו, הם ג'ון גראנט (Grant) וג'ון קלוט (Clute), שניסחו הגדרה לז'אנר הפנטזיה בספרם "האנציקלופדיה של הפנטזיה".

הם ביססו אותה על התיאוריות של אטברי, ורואים אותה כמתאימה

לשמש כמרכז ל"קבוצה העמומה" שהיא פנטזיה.

הגדרתם היא זו:

⁵ Attebery, Brian. *Strategies of Fantasy*, Bloomington: Indiana University Press, 1992.

"A fantasy text is a self-coherent narrative. When set in this world, it tells a story which is impossible in the world as we perceive it; when set in an otherworld, that otherworld will be impossible, but stories set there may be possible in its terms".⁶

על פי הגדרה זו, פנטזיה הינה ז'אנר סיפורת בסגנון עלילתי שמסתמך בבסיסו על נוכחות של קסם ואלמנטים על-טבעיים. האלמנטים הקסומים יכולים להישזר ולהתווסף לעולם האמיתי (העולם בו אנחנו חיים) או להתממש כעולם חדש לחלוטין המתפקד על פי סט חוקים אחר לגמרי. עולם בז'אנר הפנטזיה בהכרח אינו עומד בכפיפה עם חוקיו הבסיסיים של עולמנו, אך בהכרח חייב להיות הגיוני בסט החוקים של עצמו. זו ההגדרה בה אשתמש בעבודה זו.

קצת על מדע בדיוני

כדי לכתוב על ז'אנר הפנטזיה, אני מוצאת כי חשוב להבדיל אותו מהז'אנרים הדומים לו, ובפרט מהמדע הבדיוני.

ישנם נקודות דמיון בין שני הז'אנרים (מדע בדיוני ופנטזיה), לדוגמה, בכך ששניהם בונים עולם השונה מזה אליו אנחנו רגילים. אך ישנם גם הבדלים מהותיים, לדוגמה, הפער הגדול בין השניים בגישה שלהם לטכנולוגיה ומדע, מחד, ולקסם ועל-טבעי, מאידך. בעוד מדע בדיוני מבסס את האלמנט ה"מסתורי" וה"בלתי אפשרי" שלו על פיתוחים טכנולוגיים אנושיים והתפתחות המדע בעולם עתידי תיאורטי, ז'אנר הפנטזיה מבסס אלמנטים אלו על העולם עצמו ולא על השינויים שהמין האנושי עשה בו; הקסם טמון בתפקוד העולם עצמו ונדיר המצב בו ספר בז'אנר הפנטזיה כלל נוגע באלמנט הטכנולוגי.

מדע בדיוני חוקר עולם בדיוני אפשרי בעוד פנטזיה חוקרת עולם בהכרח לא אפשרי. מרי בקוויית' (Beckwith) כותבת על כך:⁷

"...Sci-fi captures the imagination by pushing the boundaries of what could be possible [...] Unlike sci-fi, fantasy literature isn't about what could be possible. In fact, it is distinctly within the realm of the implausible and impossible..."

תת-ז'אנרים בפנטזיה: פנטזיה אפית ("Epic Fantasy"), פנטזיה גבוהה ("High Fantasy") ופנטזיית הפורטל ("Portal-Fantasy")

בתוך ז'אנר הפנטזיה ישנם תת-ז'אנרים רבים: פנטזיה אפלה, חרב וכישוף, ריאליזם קסום, פנטזיה נמוכה ועוד. שניים מאלה רלוונטיים לעבודה זו, והם פנטזיה אפית ופנטזיה גבוהה. לשני הסוגים הגדרות מעורפלות וקשה להבדיל ביניהם. נוסף על כך אגע קצרות בתת-הז'אנר פנטזיית הפורטל.

⁶ Clute, John and Grant John. *The Encyclopedia of Fantasy*. London: Orbit Books, 1997 p. (viii)

⁷ Beckwith Marie, Carissa. *Encountering the more-than-human in urban fantasy literature*. The University of Utah, 2016. P, 3.

תת הז'אנר, פנטזיה אפית, שלא כמו ז'אנר הפנטזיה כולו, שהתקיים עוד לפני הספירה, נולד ישירות מתוך "שר הטבעות" והתבסס עליו, כפי שכותבת ווארד בתזה שלה.⁸

טולקין לא יצר את ז'אנר הפנטזיה. כפי שהוזכר מוקדם יותר, היו אבני דרך רבות במהלך התבססותו של הז'אנר, וחלק ממה שטולקין עשה כאשר כתב את "ההוביט", טרילוגיית "שר הטבעות" ועולמם, הייתה ליקוט של אגדות, סיפורי פיות שכללו בעיקר אלמנטים מן המיתולוגיה והפולקור הגרמאני ורעיונות מופשטים ישנים. את אלה עיצב מחדש לפי רצונו. הוא לא המציא את כל מה שעליו כתב בספריו, גם אם הפך את כל הרעיונות המוצגים בספריו למפורסמים. למשל, היו אגדות וסיפורים על אלפים לפני "שר הטבעות", גם אם טולקין שינה והפך אותם ליצירה משל עצמו.

קשה לומר כמה מז'אנר הפנטזיה טולקין יצר, כמה ממנו רק עיצב מחדש וכמה ממנו למעשה בסך הכול הפך למפורסם. אך אין זה קשה לומר כי תת-הז'אנר "פנטזיה אפית" מתקיים כיום בצלם "שר הטבעות". לפי ווארד, השפעתו של טולקין על הפנטזיה האפית כה חזקה, עד שכל יצירות הפנטזיה האפית, מאז היווצרות תת-הז'אנר ועד היום, לוקחות השראה כזו או אחרת מיצירותיו, ומושפעות מהן, בין אם מרצון ובין אם בשל הצל הבלתי נגמר שהיא מטילה.⁹

לפי ווארד ביסס את מקומו כתת-ז'אנר בתוך ז'אנר הפנטזיה בשנת 1977, עם יציאתו לאור של הכרך הראשון בטרילוגיית "שאנארה המקורית" - "חרב שאנארה", מאת טרי ברוקס.¹⁰ כיום תת-ז'אנר זה הוא אחד מן המפורסמים והמצליחים בפנטזיה. כדי לבסס הגדרה לתת-ז'אנר זה, ראשית יש לדון בתת-הז'אנר בן דודו - הפנטזיה הגבוהה.

פנטזיה גבוהה - הגדרה

ישנן אי הסכמות רבות בנוגע למבדיל את תת-הז'אנר "פנטזיה גבוהה", לו יש הגדרה מעורפלת, מתת-הז'אנר "פנטזיה אפית". ב"אנציקלופדיה של הפנטזיה", גראנט וקלוט מספקים הגדרות נפרדות לפנטזיה גבוהה ולפנטזיה אפית.

לפי גראנט וקלוט, פנטזיה גבוהה היא פנטזיה המתקיימת בעולמות אחרים, בפרט עולמות שניים (*Secondary Worlds*), ושממודדת עם עניינים המשפיעים על גורל עולמות אלה. הכוונה ב"עולמות שניים", בהבדל מעולמות אחרים, היא ש"עולם שני" ("Secondary World") הוא עולם קסום, שבהכרח נפרד לחלוטין מעולמנו שלנו, ואין לקשר אותו לאירועים, תרבויות או כל דבר אחר אשר מוכר לנו בעולמנו שלנו ("שר הטבעות" לדוגמה, משתמש ב-"עולם שני", בעוד "עולם אחר" ("Otherworld") " הוא עולם בעל אלמנטים קסומים ומאפיינים על-טבעיים, אך שאינו בהכרח נפרד מעולמנו שלנו. אספקטים מוכרים מהעולם שלנו יכולים להוות תפקיד משמעותי ב"עולם אחר" (לדוגמה, העולם בו מתרחשת עלילת "הארי פוטר").

אני אמנם מסכימה עם אופן הפרדתם של גראנט וקלוט בין שני תתי-הז'אנרים, אך מסתייגת מהמשך הגדרתם. אני לוקחת את קביעתם של גראנט וקלוט בנוגע לפנטזיה הגבוהה, שלפיה סיפורים בתת-ז'אנר זה מתקיימים ב-"עולמות שניים", שבהכרח נפרדים מהעולם שלנו, אך אני מסתייגת מקביעתם כי על סיפור פנטזיה גבוהה להתמודד עם עניינים המשפיעים על גורל עולמות אלה.¹¹

⁸ Ward, Ashleigh Michelle. *Realising the Dream: The Story of Epic Fantasy*. Flinders University, 2011.

⁹ Ward, Ashleigh Michelle. *Realising the Dream: The Story of Epic Fantasy*. Flinders University, 2011.

¹⁰ Ward, Ashleigh Michelle. *Realising the Dream: The Story of Epic Fantasy*. Flinders University, 2011.

¹¹ "Epic Fantasy". *The Encyclopedia of Fantasy*. Eds. John Clute and John Grant. London: Orbit, 1997. 319.

למאפיינים סיפוריים עלילתיים אין השפעה על שייכותו של ספר לז'אנר הפנטזיה הגבוהה. המאפיינים העוסקים בנסיבות הסיפור והעולם בו הוא מתרחש הם היחידים המקטלגים ספר כחלק מז'אנר הפנטזיה הגבוהה.

עקב הסתייגותי מהגדרתם המלאה של גראנט וקלוט, בעבודה זו אשתמש בהגדרתו של גארי ק' וולף (Wolfe). בספרו: "מונחים קריטיים למדע בדיוני ופנטזיה: מילון מונחים ומדריך למלגות", הוא מסביר על פנטזיה גבוהה ומספק הגדרה: פנטזיה גבוהה מתרחשת ב-"עולם שני" נפרד משלנו, לעומת פנטזיה נמוכה, הכוללת בתוכה אלמנטים "על-טבעיים" הנשזרים לתוך העולם האמיתי.¹² בהגדרתו של וולף אשתמש במלואה. בעבודתי תת-הז'אנר "פנטזיה גבוהה" מגדיר את הנסיבות בהן יתקיים הסיפור. אין לתת-הז'אנר מאפיינים מגדירים או מכלילים המשליכים על התרחשויות העלילה, אלא רק על העולם הקסום בו היא מתקיימת.

במילים אחרות, בעבודה זו הדרישה היחידה הנחוצה כדי שסיפור פנטזיה ייחשב פנטזיה גבוהה, היא שעליו להתקיים ב-"עולם שני", עולם קסום אחר לחלוטין מעולמנו שלנו, בעל סט חוקים ייחודיים משלו.

פנטזיה אפית - הגדרה

הגדרת הפנטזיה האפית מעט יותר מסובכת. בחלק זה אציג שלוש הגדרות שהוצעו לאורך השנים, ואגזור מתוכן את המאפיינים שלהבנתי מגדירים את מרכז הקבוצה העמומה פנטזיה אפית.

לפי גראנט וקלוט ב"אנציקלופדיה של הפנטזיה", פנטזיה אפית כוללת שני מאפיינים עיקריים:¹³

1. סיפור פנטזיה הנכתב בקנה מידה גדול.
 2. עלילה המתמודדת עם יסוד או הגנה מוחלטים וקבועים של העולם השני בו מתקיים הסיפור. אקח עבור עבודה זו את קביעתם כי פנטזיה אפית ופנטזיה גבוהה אינם אותו תת-ז'אנר, גם אם הם נוטים ללכת יד ביד, ובסיכום הגדרתי לפנטזיה אפית אף אסביר הפרדה זו.
- בנוסף, אאמץ את קביעתם בנוגע לקנה המידה הגדול הנחוץ לסיפור פנטזיה אפית; יצירות פנטזיה אפית אכן נוטות להיות מרובות ספרים, ונושא העלילה נוגע בדרך כלל בעולם כולו. לא אצטרף לחלק השני בהגדרתם בו הם קבועים כי על הסיפור להתמודד עם יסוד או הגנה של העולם. סיפור פנטזיה אפית יכול להיות סיפור על מלחמה בין שתי מדינות על אותה היבשת הנלחמות על שטחים, עקרונות או כל דבר אחר, ללא צד המנסה לפגוע בעולם ומולו צד המגן על העולם, או לחלופין צד המנסה לבנות (לייסד) ומולו צד המנסה לפרק. סיפור פנטזיה אפית יכול לכלול רק מלחמה על כוח, עקרונות או שליטה. יסוד של או הגנה על עולם שני הם אמנם מאפיינים בעלי שכיחות גבוהה בז'אנר הפנטזיה האפית, אך אינם הכרחיים, ולכן לא אקח אותם כחלק מההגדרה בעבודה זו.
- גם הגדרות נוספות שביססו חוקרים לתת-הז'אנר לאורך השנים אינן חופפות באופן מלא עם הגדרתם של קלוט וגראנט, אך מחזקות בי את הדעה כי תת-הז'אנר "פנטזיה אפית" ותת-הז'אנר "פנטזיה גבוהה" אינם זהים, וכי על סיפור פנטזיה אפית להיות בעל קנה מידה רחב.
- בין אלה, החוקרת פאמלה פרימן (Freeman), שביססה הגדרה שונה לפנטזיה אפית בעבודת התזה שלה "קשרי דם וימלכים, איזה רעיון נהדר": שושלות מלוכה בפנטזיה אפית.¹⁴

¹² Wolfe, Gary K. *Critical terms for science fiction and fantasy: a glossary and guide to scholarship*. Greenwood, 1986.

¹³ "Epic Fantasy". *The Encyclopedia of Fantasy*. Eds. John Clute and John Grant. London: Orbit, 1997. 319.

¹⁴ Freeman, Pamela. *Blood ties: and 'Kings. what a good idea': monarchy in epic fantasy fiction*. University of Technology Sydney, 2006.

לפי פרימן, לפנטזיה אפית מאפיינים רבים, ומדובר בתת-ז'אנר ספציפי מאוד. בהגדרתה, פרימן מציעה את חמישה מאפיינים:

1. סיפור ארוך (קנה מידה גדול)
2. קיום של קסם בתוך הסיפור
3. עולם טרום-תעשייתי
4. רשע אלים ואף רדיקלי בסיפור
5. מבנה עלילתי של מסע

ארחיב על מאפיינים אלו לפי הסדר. פרימן אומרת כי על עלילת סיפור פנטזיה אפית להיות ארוכה מאוד, אמירה אותה שוב אחזק מכיוון שהיא נובעת מקנה המידה הגדול בו מתרחש הסיפור, מאפיין אותו אני מאמצת בחום עבור הגדרתי.

היא כותבת כי ביקום בו מתרחש סיפור פנטזיה אפית יש קסם, אמירה פשוטה אך חשובה - ללא קסם אין זה סיפור פנטזיה - שאקח גם אותה.

היא מוסיפה בנוגע לעולם ומציעה כי על החברה להיות טרום תעשייתית. זהו אלמנט שלא אאמץ להגדרתי, מכיוון שלפי השקפתי בנושא, השתייכות ספר לז'אנר הפנטזיה האפית אינה משפיעה על אלמנטים הקשורים לעולם ובנייתו, אלא רק לדרך בה העלילה מתרחשת בעולם זה. לראיה, ישנם ספרי פנטזיה אפית בעלי חברה תעשייתית, לדוגמה טרילוגיית "מלחמת הנפילים" של ברנדון סנדרסון, בה יחד עם הקסם ישנם גם מפעלים ותעשייה.

בנוגע לעלילה, היא כותבת כי אחד מן המאפיינים של פנטזיה אפית הינו רשע אלים וקיצוני, שמאיים על העולם והחברה, מאפיין בו לא אשתמש עבור הגדרתי, מכיוון שישנם סיפורי פנטזיה אפית המתקיימים גם בקבוצה העמומה של פנטזיה אפלה, תת-ז'אנר פנטזיה בו ערכי המוסר אפורים ואין רשע מוחלט, או טוב מוחלט, והקווים ביניהם מטושטשים. לדוגמה, סדרת "מלחמת הפרג" ("The Poppy War" של רבקה קואנג, שייכת לז'אנר הפנטזיה האפית ואין בה רשע רדיקלי.

המאפיין האחרון שמציגה פרימן כנחוץ עבור סיפור כדי להיחשב סיפור פנטזיה אפית נוגע במבנה העלילה. היא מציעה כי עליו להיות כזה של מסע (כמו ב"שר הטבעות" ורבים אחרים).

מבנה עלילה של מסע אינו מאפיין בו אני משתמשת כדי להגדיר פנטזיה אפית, מכיוון שהוא מגביל את הז'אנר ואת מעגל האור שמטיל מרכז הקבוצה העמומה, ויהפוך ספרים רבים שאשים קרוב למרכז מחוצה לו. לדוגמה, אחת מסדרות הספרים שאחקור בעבודה זו, ושנחשבת לאחת מטרילוגיות הפנטזיה האפית הגדולות, "הערפילאים", מאת ברנדון סנדרסון, ובה הקשת הסיפורית הרחבה דווקא אינה כזו של מסע גיאוגרפי. הדמות הראשית, וין, חווה תהליך של מסע פנימי, אך הוא אינו קו העלילה של הסיפור כולו, אלא קו העלילה האישי של הדמות.

הגדרתה של פרימן קובעת בפועל "פנטזיה אפית" כספרים העוקבים אחר סגנונה של טרילוגיית "שר הטבעות", שאמנם ישנם רבים מהם, אך אלה אינם הספרים היחידים תחת הז'אנר. הגדרה זו ממוקדת מדי עבור ההגדרה שעבודה זו מבססת עבור תת-הז'אנר תעשה בפנטזיה אפית, ומתמקדת בלהגדיר סוג פנטזיה אפית שאינו מרכז עבודה זו. למרות תפקידה המשמעותי ורב ההשפעה של "שר הטבעות" על הפנטזיה האפית היא אינה מגדירה את הז'אנר, ולכן אזנח רבים מן המרכיבים שמציעה פרימן.

אשלי ווארד מספקת הגדרה שונה לתת-הז'אנר פנטזיה אפית. לפי הגדרתה של ווארד¹⁵, לפנטזיה אפית ישנה שלושה מאפיינים, והם:

1. פנטזיה אפית משתייכת לקטגוריה של "בדיון פופולרי".
2. נרטיבים בפנטזיה אפית מתרחשים בעיקרם בעולם שני.
3. פנטזיה אפית מספרת סיפור בו לפעולות של הדמויות הראשיות תהיה השפעה מכרעת על גורל העולם.

¹⁵Ward, Ashleigh Michelle. *Realising the Dream: The Story of Epic Fantasy*. Flinders University, 2011.

עבור הבהרת המאפיין הראשון שהיא מציגה, ווארד מביאה את הגדרתו של קן גלדר (Gelder) לבדיון פופולרי ("Popular Fiction") מספרו "בדיון פופולרי: ההיגיון והפרקטיקות של תחום ספרותי"¹⁶, לפיו בדיון פופולרי הוא ההפך מבדיון ספרותי ("Literary Fiction") - משמע, בעוד בדיון ספרותי מנסה להציג את עצמו כתחום של אמנות נטולת מניעים תעשייתיים ושיווקיים, המתקיים לשם אמנות בלבד, בדיון פופולרי פתוח בנוגע לקשרים תעשייתיים והרצון להצליח בציבור.

מאפיין ראשון זה שמציגה ווארד שונה מן המאפיינים של ההגדרות שהצגתי עד כה, עקב העובדה הפשוטה שהוא לא חל על "שר הטבעות".

"שר הטבעות" אינו בדיון פופולרי, למרות היותו רב מכר, ולמרות העובדה שסוג הסיפורת שהוא מציג נחשב כיום לבדיון פופולרי. בתקופה בה נכתבה טרילוגיית "שר הטבעות" היא הייתה יוצאת דופן ולא הזכירה שום דבר שהצליח שיווקית בזמנה, ולכן היא נחשבת בדיון ספרותי.

עבור הגדרתי אני זונחת את קביעתה של ווארד שיצירות פנטזיה אפית בהכרח צריכות להיות בדיון פופולרי, וזאת כיוון שאני לא מאמינה שאלמנטים חיצוניים כגון קשרים תעשייתיים ויחס ציבורי משפיעים על ההגדרה של ז'אנר מסוים - רק מה שמתרחש ביצירות משפיע.

המאפיין השני שמציעה ווארד, ואותו אאמץ להגדרתי, הינו שנרטיבים בפנטזיה אפית מתרחשים בעיקרם בעולם שני. הנקודה החשובה במאפיין זה טמונה בניסוחה עם השימוש במילה "בעיקר". כלומר שלמרות שרוב הפנטזיה האפית מרחשת בעולמות שניים, אין זה חייב להיות כך. מדובר בתופעה נפוצה, אך לא מוחלטת.

המאפיין האחרון אותו מעלה ווארד, ובו אשתמש בהגדרתי גם כן, הוא כי פנטזיה אפית מספרת סיפור בו לפעולות של הדמויות הראשיות תהיה השפעה מכרעת על גורל העולם. בחירה של דמות ראשית יכולה למשל להשפיע על נפילתה או הקמתה של אימפריה, או על חיים של עם שלם, ובהכרח יצרו שינוי משמעותי בעולם בו מתקיים הסיפור.

לסיכום, מאפיין אחרון זה, אותו הציגה ווארד, נוגע בקנה המידה של שינוי העולם במהלך סיפור פנטזיה אפית, והינו אחד מן המאפיינים המשמעותיים ביותר של תת ז'אנר זה במחקרי. איעזר בו ובמאפיין הנוגע בקנה המידה הגדול של סיפורי פנטזיה אפית כדי לבנות את הבסיס להגדרת פנטזיה אפית בעבודה זו. בסיס זה הוא: קנה מידה, שינוי, וקנה המידה של השינוי. או במילים אחרות: קנה המידה של הסיפור משפיע על קנה המידה של השינוי שמתרחש בעולם. במחקר זה שינוי עמוק בעולם, בחברה ובנורמות הוא חלק הכרחי מתת-הז'אנר הפנטזיה האפית, ומתפקד יד ביד עם נפח העלילה. מאפיינים נוספים שאימצתי להגדרתי הם: ביקום של פנטזיה אפית חייב להיות קסם, ועולם של סיפור פנטזיה אפית לא חייב להיות עולם שני.

בהתאם לכל מאפיינים אלו, ההגדרה בה אשתמש בעבודה זו הנעזרת בהגדרותיהם של גראנט וקלוט, פרימן ו-ווארד, היא זו:

בתת הז'אנר "פנטזיה אפית" ייכללו סיפורי פנטזיה (סיפורים שכוללים קסם), שנכתבו בקנה מידה גדול, ומתמודדים עם שינוי משמעותי וקבוע, שנגרם לסטטוס קוו של העולם בו מתקיים הסיפור, עקב פעילותן של הדמויות הראשיות ו/או אויביהן. זאת בין אם מדובר בעולם אחר או בעולמנו.

לפי הגדרה זו, פנטזיה אפית ופנטזיה גבוהה הינם שני תת-ז'אנרים שונים בתכלית. כאשר משווים הגדרה זו להגדרתו של וולף עבור פנטזיה גבוהה, ניתן לראות כי בעבודה זו פנטזיה גבוהה מגדירה את העולם והנסיבות בו מתקיים הסיפור, בעוד שפנטזיה אפית מגדירה את סוג ההתרחשויות וקנה המידה שלהן. מהגדרה זו נגזר כי יצירה יכולה להיות פנטזיה אפית ופנטזיה גבוהה בו זמנית, מכיוון שתת-ז'אנרים אלו אינם משפיעים על אותם המאפיינים ביצירה ספרותית.

¹⁶ Gelder, Ken. *Popular Fiction: The Logics and Practices of a Literary Field*. Routledge, 2004.

פנטזיית הפורטל זהו תת-ז'אנר נוסף המתקיים תחת ז'אנר הפנטזיה, והוא יכול להזכיר לפעמים פנטזיה גבוהה.

לפי וורדיטר ארזומאניאן (Arzumanyan), פנטזיית פורטל הוא תת-ז'אנר בו ישנו פורטל, לרוב פיזי, אך לעיתים גם פיגורטיבי, המקשר בין העולם הרגיל (העולם שלנו) לבין עולם פנטסטי מומצא.¹⁷ דוגמה לפנטזיה מסוג זה ניתן לראות ב"דברי ימי נרניה", שם ארון הבגדים משמש כפורטל לעולם הקסום. אני מאמצת את הגדרתו.

מערכות קסם בפנטזיה

עבור מערכות קסם, אאמץ את ההגדרה שמספק ברנדון סנדרסון¹⁸ (Sanderson) במאמר באתרו, בו הוא מסביר את שתי הקטגוריות העיקריות אליהן הוא מאמין שמערכת קסם יכולה להשתייך - קסם רך וקסם קשה. לפיו, במערכת קסם קשה, הסופר מסביר באופן בהיר את החוקים של הקסם: מה הוא יכול לעשות, מה הוא לא יכול לעשות, איך הוא עושה מה שהוא עושה וכו'. לעומת זאת, במערכת קסם רכה, הגדרות אלה לא בהירות, והקסם משמש יותר כדרך לתת לעולם תחושה פנטסטית וליצור אצל הקוראים תחושת פליאה, מאשר ככלי ברור שניתן להשתמש בו עבור העלילה.

¹⁷ Arzumanyan, Varditer. *Journey Through Parallel Universes: The World of Portal Fantasy*. Charles University, 2021.

¹⁸ Sanderson, Brandon. "Sanderson's First Law". BRANDON SANDERSON.

פרק 2) רקע תיאורטי - קלישאות ותבניות עלילתיות ("Literary Tropes")

בפרק זה אספק הגדרות למונחים "קלישאה" ו"תבנית עלילתית" וארחיב עליהם, אשווה בין שני המונחים ואסביר את סיבות בחירתי במונח "קלישאה" על פני "תבנית עלילתית".

תבניות עלילתיות וקלישאות - הגדרות

קלישאות ותבניות עלילתיות בסיפורת הינן תופעה עתיקה כסיפורת עצמה, מסיפורי עם לפואמות ישנות, וכיום תופעה זו בולטת בכל סוגי המדיה. ספרים, סדרות, סרטים ואפילו משחקי מחשב - בכל מדיה המערבת סיפור ישן קלישאות ותבניות עלילתיות.

על פי האנציקלופדיה האינטרנטית למונחים בספרות "*Literary Devices*" תבנית עלילתית בספרות יכולה לתאר שני סוגי דברים: מילה בה נעשה שימוש בדרך פיגורטיבית (צורת דיבור)¹⁹, או שימוש חזרתי בתמה או כלי ספרותי בעבודה ספרותית.²⁰

הסוג השני של תבניות בהגדרה זו הן תבניות עלילתיות, הקשורות ישירות לעלילת הסיפור ולא לתיאורים דרכם היא מוצגת.

תבניות עלילתיות (או תמה, כפי ש-*Literary Devices* מכנה אותן) זהו מונח המתאר אירועים, קווי עלילה וקשתות סיפוריות בהם נעשה שימוש באופן זהה או דומה ביצירות ספרותיות רבות, ובכך הן הופכות מוכרות.

יכול להיות גם מקרה בו סופר משתמש באלמנט ספרותי מסוים פעמים כה רבות בספר יחיד שהאלמנט הופך לתבנית עלילתית פנימית, בתוך הסיפור המסוים שלו, גם אם אינו נמצא בשכיחות גבוהה בעבודות אחרות. צירוף המילים "תבנית עלילתית" נועד לתאר בסיס - מסגרת כללית המכוונת את הסופר לבניית סיפורו בתוך תבנית מסוימת, אך התוכן בו הסופר ממלא תבנית זו לא נתפס כחזרתי, ולכן היא אינה מחזיקה בקרבה הקשר שלילי רב בעיני הציבור, דבר שאין להגיד על המילה קלישאה.

בבסיסה, המילה "קלישאה" נועדה לתאר חזרתיות של דבר פעמים רבות - מקורה של המילה מצרפתית, והיא עיוות של הפועל הצרפתי "Clicher" שמשמעותו להדביק על משהו סטריאוטיפי, והיא נושאת עמה הקשר שלילי רב.

ההגדרה הפופולרית והמוסכמת ביותר עבור קלישאה היא זו שבה אשתמש בעבודה, ולקוחה מן האנציקלופדיה האינטרנטית למונחים ספרותיים ("*Literary Terms*"). על פי הגדרה זו, קלישאה היא אמרה²¹ או רעיון בהם השתמשו פעמים כה רבות שכעת הם נשמעים חסרי יצירתיות.²²

סוג הקלישאות הספרותיות הרלוונטיות לעבודה זו הינם בחלק בהגדרה הנוגע בנושא ה"רעיון". במאמרה "ביטויים קלישאתיים ברומני ז'אנר ורומנים ספרותיים" הפרופסור אנדריאס וואן קראננברג (Cranenburgh) מדברת קצרות על קלישאות ומציעה כי הן יכולות להיות קשורות לעלילה, לדמויות או לסגנון הכתיבה,²³ ואני מאמצת את קביעתה. הייתי מוסיפה כי רעיונות קלישאתיים יכולים להתייחס גם למערכות יחסים בין דמויות, לדוגמה הקלישאה של משולש האהבה, שנוגעת בנושא של מערכות יחסים.

¹⁹ הסוג הראשון של תבנית שהגדרה זו מציעה הוא למעשה מליצה או ביטוי וקשור בכתיבת הסיפור עצמה, ואינו רלוונטי למחקר שעבודה זו עושה, ולכן לא ארחיב עליו.

²⁰ Trope, *Literary Devices*.

²¹ כמו עם תבניות עלילתיות, ישנם שני סוגים עיקריים של קלישאות ספרותיות בהגדרה זו, הראשון לא רלוונטי ולכן לא אדון בו.

²² Cliche, *Literary Terms*.

²³ Andreas van Cranenburgh, Cliche Expressions in Literary and Genre Novels, *Social Sciences, Humanities and Literature*, New Mexico, USA, August 25, 2018, pages 34–43.

קלישאה יכולה להיות קשורה גם ליותר מאחד מן האלמנטים האלה - לדוגמה קלישאת "הנבחר", אותה אחקור בעבודה זו, נוגעת גם בעלילה וגם בדמויות.

דבר נוסף בנושא, הנוגע גם בקלישאות וגם בתבניות עלילתיות ונפרד מהגדרתן, הוא שלז'אנרים שונים ישנן תבניות עלילתיות וקלישאות המאפיינות אותם. לעיתים קרובות ישנן חפיפות בקלישאות בין ז'אנרים, אך זה לא תמיד כך וברוב הקלישאות נעשה שימוש שונה בז'אנרים השונים. קלישאת הנבחר אמנם פופולרית בז'אנר הפנטזיה, אך היא אינה בלעדית לו כשם שקלישאת משולש האהבה אינה בלעדית לספרי רומנטיקה.

ההבדל בין קלישאה לתבנית עלילתית

בבסיסם, המונחים קלישאה ותבנית עלילתית נראים דומים אם לא זהים - וזה מכיוון שכך הם, לפחות על פי ההגדרות בהן אני משתמשת בעבודה זו.

ההבדל המובהק היחיד שניתן לראות בין המונחים בהגדרות אלו הוא החלק האחרון בהגדרה של *Literary Terms*, המתארת קלישאות לא סתם כרעיונות חזרתיים, אלא כרעיונות שחוקים שאיבדו ממקוריותם. סיומת זו של ההגדרה היא ההבדל המשמעותי בין שני המונחים בעבודתי - ההקשר השלילי.

גרייג סטוק (Stock) כותב על כך ב-"טולקין וסיפורי הפיי: קלישאה או תבנית עלילתית", כאשר הוא מסביר על ההבדלים בין קלישאה ותבנית עלילתית ואומר כי בזמן שקלישאות נתפסות באופן כמעט מוחלט כמשהו הגורע מעבודה יצירתית, תבניות עלילתיות - ותבניות עלילתיות ספרותיות בפרט - נושאות את אותם המאפיינים המובהקים של קלישאות (שימוש ברעיונות מבוססים, הכוונה נרטיבית, ועוד), אבל זוכות ליחס שונה ונפרד מקלישאות - יחס שאינו שלילי²⁴.

סטוק מציע את האפשרות שהתפיסה שלנו של תבניות עלילתיות היא שהן מחזיקות בהן משמעות או כוונה עמוקים יותר, וכי בשימוש בתבניות עלילתיות ישנה בחירה אמנותית שלא כמו בקלישאות, הנתפסות כעצלניות וחסרות מקוריות, ומשם נובע הבדל זה.

קשה להצביע במדויק על הסיבה מדוע המילה קלישאה זוכה ליחס שלילי בעוד תבנית עלילתית לא. סטוק מניח בהמשך להבחנתו הקודמת כי זה קשור לרצונו הטבעי של המין האנושי לקטלג מונחים ולספק להם תוויות ברורות המנחות אותנו מה לחשוב עליהם. אפשרות נוספת היא שעקב המשמעות הרבה המוענקת למקוריות בסיפורת, היה צורך במילה המתארת חוסר מקוריות וחזרתיות כדי לחשוב ולדבר על ספרות. אופן נוסף דרכו ניתן לחשוב על ההבדל בין קלישאות לתבניות עלילתיות הוא באמצעות האבחנה בין תוכן וצורה. ניתן לראות בתבנית עלילתית כצורה אפשרית למבנה עלילתי אותו ניתן למלא בדרכים שונות ואילו קלישאה כמתייחסת לתוכן בו ממלאים צורה זו במקרים בהם תוכן זה נתפס כשחוק ונעשה בו שימוש נפוץ. כלומר, ההבדל העמוק יותר בין שני המונחים הוא כי תבנית עלילתית זו רק מסגרת, רק הבסיס, בעוד קלישאה היא הדרך בה למדנו למלא מסגרת זו והיא כוללת בתוכה את כל הפרטים הקטנים שנוטים לחזור על עצמם, ומשם נובע ההקשר השלילי.

הבחירה במונח קלישאה על פני תבנית עלילתית

על אף ההקשר השלילי הרב שנושאת המילה קלישאה בכלל ובהקשר ספרותי בפרט, זו המילה בה אני בוחרת עבור תיאור רעיון "הנבחר" בעבודה זו, ואין זה ללא סיבה. למעשה, אחת מן הסיבות לבחירה זו היא ההקשר השלילי ויחס הציבור המזלזל הרווח שישנם למילה קלישאה.

יחס שלילי זה מהווה סיבה לבחירתי במילה קלישאה כיוון שאני מוצאת עניין רב יותר בחקירת היצירות דרך ולמרות נטל ההקשר השלילי מאשר הימנעות ממנו. בעבודה זו אבחן את השימושים השונים שניתן

²⁴Stock, Greig Michael. *Tolkien and the Faerie Tale: Cliché or Trope*. University of Iceland, 2013.

לעשות ברעיון "הנבחר", ואני מוצאת שהצגת שימושים שונים אלו והחדשנות והמקוריות הטמונים בהם נושאת עמה משקל רב יותר אם נעשה שימוש במילה בעלת הקשר שלילי המתארת שחיקות - מילה שבהכרח עומדת מנגד למקוריות וחדשנות.

תפיסתי האישית של סיפורת היא כי רעיונות לא טובים אינם קיימים וסופר טוב מספיק יכול להוציא זהב מכל אבן פשוטה. כך אני רואה את השימוש בקלישאת הנבחר בעבודות אותן אחקור - הרעיון הבסיסי אמנם שחוק ומשומש, אך הביצוע שונה בכל אחת מהן. הצגת ביצוע שונה זה, בעודי משתמשת במילה הנושאת הקשר שלילי, מדגישה זאת.

נוסף על כך, איני מאמינה כי כל משקלה הכבד של המילה קלישאה הינו שלילי. באופן שבו אשתמש במונח קלישאה בעבודה זו, אנסה להוסיף לממד השלילי שהמונח מביא איתו ולהתמקד גם בממד חיובי יותר, המרמז על מרכזיות של תבנית העלילה הספציפית שבחרתי לחקור מבחינה ספרותית; לקלישאות ישנן משמעות והשפעה רבה על סיפורת, והן מטילות צל ארוך שאיני רואה כחשך בלבד. לקלישאות ישנם תפקידים חשובים בתהליך טוויית הסיפור, לדוגמה במערכת היחסים בין הסופר והקורא. לעיתים השימוש בקלישאה יכול לתרום לסיפור מכיוון שיש אדמה מוכרת בין הקורא והסופר שעליה ניתן לבנות את העלילה - אם הקורא מכיר את בסיס הסיפור ניתן לטוות עלילה מתוככמת בהרבה מאשר אם יש צורך לבנות את כל יסודות הסיפור על כלום. כך נשאר מקום רב לשיח ספרותי מעודן בין הסופר והקורא. גרייג סטוק כותב על כך קצרות בעבודתו: "מה שחשוב לדעת, זה שיש בקלישאות יותר מרק ההצגה המופשטת והשלילית אליה הן בדרך כלל זוכות, לדוגמה התפקיד שהן משחקות בשיח ספרותי".²⁵ סיבה נוספת שהובילה אותי לבחירה במילה קלישאה היא שאיני מאמינה כי הבעיה הגדולה ביותר בקלישאות היא השימוש המופרז בהן, אלא חוסר פיתוחן ביצירות רבות. אני סבורה כי שלושת היצירות שבחרתי מפתחות את קלישאת הנבחר כראוי ומוכחות כי ניתן להוציא חדשנות גם מן השחוק. למרות ש"הנבחר" זו קלישאה הנושאת עמה תחושה של יושן תפל, איני מאמינה כי נגמרו הדרכים להוציא ממנה משהו חדש ושונה, כפי שאציג בניתוח היצירות אותן בחרתי.

²⁵ Stock, Greig Michael. *Tolkien and the Faerie Tale: Cliché or Trope*. University of Iceland, 2013.

פרק 3) קלישאת הנבחר ("The Chosen One")

בפרק זה אתמקד בקלישאת הנבחר וארחיב עליה ועל דמותו של הגיבור והתמות החוזרות בה.

דמות הנבחר

לאורך השנים חלחלה דמות הנבחר לסיפורת מודרנית והפכה לאחת מהקלישאות המוכרות ביותר. ניתן למצוא את קלישאת הנבחר בכל סוגי המדיה המערבים סיפור עלילתי, מספרות פנטזיה כבדה ועד קומיקסים לילדים ומשחקי מחשב.²⁶

קייטי פול²⁷ מצביעה על קיומה של קלישאת הנבחר עוד טרם קיומו הרשמי של ז'אנר הפנטזיה כסוגה ספרותית, עוד לפני תחילת הספרות הבדיונית הכתובה. כאשר עלילות סופרו סביב מדורה, בכתבי דת או הועברו כמיתוסים, כבר סופרו סיפורים על נבחרים. דוגמה לכך הינה בסיפורים היווניים העתיקים בהם חצוי הדם נבחרו על ידי נבואות ואלים לבצע משימות משלל סוגים שהיו אפשרויות רק לגיבורים אלו, ביניהן דמויות מיתולוגיות מפורסמות כגון הרקולס, אכילס ופרסאוס.

לפי קארטר מקלפלין²⁸ (McLaughlin), אלמנט מזהה של רבות מדמויות הנבחרים הינו חוסר הביטחון שהן חשות אל מול הגורל שהוטל עליהן ואודות יכולתן לבצע את המשימה שהוטלה או יועדה להם. אלמנט זה בדרך כלל משחק תפקיד מוביל בהתפתחות דמות הנבחר לאורך הסיפור.

פיתוחי הדמות שהנבחר יכול לעבור אינם מוגבלים, לא בכמות ולא בסוג, אך כן ישנה תמה חוזרת נפוצה של סיפור התבגרות, שיכול לבוא לידי ביטוי בצורות רבות. בטרילוגיית "הערפילאים" ובסדרת "מחזור כישור הזמן" סיפור ההתבגרות הולך יד ביד עם סיפור של עלייה לכוח, כלומר כזה שיש לו מניע חיצוני חזק, ולעומת זאת ב-"שר הטבעות" סיפור ההתבגרות הוא של מציאת אומץ ואמונה עצמית, כלומר בעל מניע שהוא בעיקרו פנימי. על דמות הנבחר כותבת ויקטוריה הופר (Hopper):

"דמיינו שחייכם והבחירות שלכם פרושים בפניכם. מצד אחד, אתם מיוחדים. אתם גיבורים.

מצד שני, אתם תקועים. אתם אף פעם לא זוכים לבחור מי אתם רוצים להיות. אתם אף פעם לא

זוכים לגלות מה הייתם יכולים לעשות בחייכם אם לא הייתם נבחרים."²⁹

אלמנט הטרגיות בדמות הנבחר שמציגה הופר נוגע במערכת היחסים שלו עם גורלו, אחד מהחלקים החשובים ביותר במסעו.

הסוף אליו מגיעה הקשת הסיפורית של דמות הנבחר כמעט תמיד נע רק בין שתי אופציות: כישלון במשימה שרק הם יכולים היו לבצע, או הצלחה בצורת "סוף טוב", אך סופים אלו אינם בינאריים לחלוטין. הסיום הכמעט תמידי של קלישאת הנבחר הוא הצלחה של הגורל הקשה שנפל על הגיבור, אך לרוב, ולמעשה בכל שלושת היצירות שאחקור בעבודה זו, הסוף כולל בתוכו יותר מרק טעם של הצלחה. גם אם הגיבור ביצע את משימתו, הסבל שעבר בדרך והאנשים שאיבד, ולעיתים אף מותו, גורמים ל-"הצלחה" להרגיש לא מוחלטת, הן לדמויות בסיפור והן לקוראים.

הא-בינאריות של סיום סיפור קלישאת הנבחר עובד גם לכיוון השני: ב"שר הטבעות" הנבחר פרודו באגניס נכשל בהשמדת הטבעת ומתפתה לכוחה, אך בסוף הטבעת מושמדת בכל זאת. פרודו נכשל, אך המסע עדיין נגמר ב"הצלחה".

הקונפליקטים הפנימיים בין הגשמת המשימה, שמסמלת "סוף טוב", הויתורים, וההקרבה והאובדן שעל הדמות לעשות בדרך לשם, יוצרים תמהיל של אופטימיות וטראגיות. בסיפורים עם עומק אמיתי גם אם

²⁶ Pool, Katy Rose. "Are You The One? Exploring The Chosen One Trope in SFF". *TOR.COM*.

²⁷ Pool, Katy Rose. "Are You The One? Exploring The Chosen One Trope in SFF". *TOR.COM*.

²⁸ McLaughlin, Carter. "What makes a chosen one: a trope analysis". *West Side Story*.

²⁹ Hooper, V. "In Defence of the Chosen One". *FANTASY-FACTION*.

מגיעים למטרה הצפויה, לא מגיעים לשם בדרך הצפויה, או במצב הצפוי והרצוי. נוסף על כך, מקלפלין³⁰ כותב על כך שלמרות שישנן "רק שתי אפשרויות", במהלך הסיפור המתח נשמר באמצעות ההזדמנויות הרבות שהדמות הנבחרת מקבלת כדי לבחור כיצד לבצע את המשימה שניתנה לה. כך, גם אם הקוראים מצפים רק לשתי אפשרויות לסיום הסיפור, מהלך הסיפור עדיין יכול להיות מלא בפיתולים בלתי צפויים ופיתוח דמות עמוק.

מבנה קלישאת הנבחר

מבין אינספור הקלישאות הקיימות בסיפורת, בעבודה זו אתמקד ואחקור את קלישאת "הנבחר". קלישאה זו הינה מהנפוצות בספרות, בקולנוע, בשירה ולמעשה בכל מדיום יצירה אנושי. בין אם מדובר על לוק סקאיווקר המציל את הגלקסיה בעתיד הרחוק, ניאו המושיע את האנושות מהמטריקס בהווה או ביאוולף, שכבר באלף הראשון לספירה נאבק במפלצות שאיימו על ממלכת דנמרק, "הנבחר" הינו מאבני היסוד של אמנות הסיפור.

קלישאת הנבחר פופולרית ומוכרת במיוחד בז'אנר הפנטזיה. לפי הסופרת רוניקה רות' (Roth), קלישאה זו היא מהמרכיבים המרכזיים בפנטזיה ובמדע בדיוני:

"Chosen One stories are a staple of science fiction and fantasy".³¹

המבנה שלה התהדק והשתנה לאורך השנים, עם עליית הפופולריות של ז'אנר הפנטזיה, ובמיוחד עם לידתו של תת-הז'אנר הפנטזיה האפית, שם היא פופולרית במיוחד.

בסיפור שעושה שימוש בקלישאת הנבחר, ישנה דמות שלפי הסופרת קייטי פול (Pool) נבחרת, בין אם עקב נבואות עתיקות, כוח עליון הבוחר אותה, נסיבות קסומות או שלל סיבות אחרות, להגשים ייעוד עליו אין לה שליטה. קייטי פול:

"Chosen Ones can be chosen by another person or entity, their lineage, a prophecy, some particular trait they possess (i.e. being "pure of heart"), or some action that they themselves take."³²

נאמאן גוברט³³ (Gobert) כותב כי ייעוד זה בדרך כלל נוגע לגורל העולם ומערב קרב בעל אופי דיכוטומי של כוחות הטוב נגד כוחות הרשע. חלק ניכר מהמתח ומהעניין העלילתי נובע מכך שיייעוד זה מניח נטל כבד על כתפיה של דמות – בדרך כלל צעירה – שלא באמת יודעת מה היא עושה.

לפי קייט סטיוארט (Stuart), הנבחר, לא משנה עבור איזה גורל במדויק הוא נבחר, חייב בהכרח להיות האדם היחיד המסוגל לבצע את המשימה שהגורל נתן לו:

"Compare almost any story where one particular character gets a special mission that only they can do (for whatever reason), and you'll start to see the Chosen One pattern."³⁴

בין אם גורל העולם או הארץ תלוי בכך שהוא ימשוך את החרב מהאבן, ישליך את טבעת הכוח ללֵבָה או יביס קוסם גדול ומרושע, הנבחר לבדו יכול לבצע את המשימה ואם הוא לא יצליח בכך - הכול אבוד. רות'³⁵ מוסיפה לקלישאת הנבחר באומרה כי למעשה יכול להיות יותר מנבחר אחד בסיפור, וברצוני להוסיף כי ישנם מצבים בהם עם שלם הוא למעשה "הנבחר" - לדוגמה עם האיאל מ-"מחזור כישור הזמן", שנבחרו להיות "עם הדרקון", או בדוגמה מעט שונה: העם היהודי, הנבחר על ידי אלוהים בתנ"ך. בעבודה זו לא אתמקד בקבוצות ובעמים נבחרים, אך חשוב לציין שזה חלק בלתי נפרד מן הקלישאה.

³⁰ McLaughlin, Carter. "What makes a chosen one: a trope analysis". *West Side Story*.

³¹ Veronica Roth Names Her Favorite 'Chosen One' Narratives. *goodreads*.

³² Pool, Katy Rose. "Are You The One? Exploring The Chosen One Trope in SFF". *TOR.COM*.

³³ Tilahune Gobert, Naamen. "'The Chosen One vs'. The One Who Chooses". *Fantasy Magazine*.

³⁴ Stuart, Kate. "Fantasy Tropes – The Chosen One". *Kate Stuart*.

³⁵ Veronica Roth Names Her Favorite 'Chosen One' Narratives. *goodreads*.

בפרק זה אציג בפירוט את היצירות אותן אחקור בעבודה זו, ואת הרקע לכתיבתן, אנתח את הקשרים ביניהן, אדון במקומן ובחשיבות של כותביהן בז'אנר הפנטזיה, ואבחן את השפעתן זו על זו.

שר הטבעות

"שר הטבעות" היא טרילוגיית פנטזיה אפית גבוהה, שנכתבה בין השנים 1937-1949, על ידי ג'. ר. ר. טולקין. היא תוכננה בתחילה להיות ספר המשך לספרו הקודם, "ההוביט", שפורסם ב-1937, אך צמחה לכדי יצירה אפית בפני עצמה.

"שר הטבעות" מתרחש בעולם פנטסטי מומצא ועשיר, בשם "הארץ-התיכונה", ועוקב אחר הסיפור של ההוביט, פרודו באגיינס, במסעו המְעֵרָב הוביטים, אלפים, בני אנוש, גמדים, מכשפים ואורקים. מרכז הסיפור הוא "הטבעת" שנוצרה על ידי השליט האפל סאורון, ובעזרתה יוכל להשתלט על העולם. הסיפור מתחיל בשלווה ב"פלך" (מחוז ההוביטים), וממשיך לכל אורך הארץ-התיכונה, במסעו של פרודו להשמיד את הטבעת לפני שהשליט האפל סאורון יוכל לקחת אותה ולהשתלט על העולם.

"שר הטבעות" הוא אחד מהספרים הנמכרים ביותר בכל הזמנים, עם מעל מ-150 מיליון עותקים³⁶. מקומה הבלתי מעורער של טרילוגיית "שר הטבעות" בז'אנר הפנטזיה הוא אחד הדברים בו היא ידועה. קיימת הסכמה רחבה ש"שר הטבעות" מהווה אבן דרך משמעותית בז'אנר הפנטזיה בכלל, ובפנטזיה האפית, בפרט.

"שר הטבעות" היה גורם מרכזי במעברו של הז'אנר מתחום סיפורי ילדים וסיפורי פיות אל סיפורים בעלי עומק וסדר גודל ספרותי רחב.

כפי שהסברתי בפרק הראשון, "פנטזיה אפית" הוא תת-ז'אנר שנוצר בעקבות "שר הטבעות", מעוצב בצלמה של הטרילוגיה וניתן לראות את השפעתה עליו עד היום.

מחזור כישור הזמן

"מחזור כישור הזמן" זו סדרת פנטזיה אפית בת 14 כרכים, ובנוסף כרך פריקוול (המתרחש לפני אירועי העלילה הראשית) וספר מידע נספח. היא מפורסמת באורכה.

הסופר גיימס אוליבר ריגני החל בכתיבת הסדרה בשנת 1984 תחת שם העט רוברט ג'ורדן, והספיק להשלים 11 ספרים לפני שנפטר בשנת 2007. צוות הפרסום, עם אשתו של ג'ורדן, בחר את ברנדון סנדרסון, סופר פנטזיה אפית נוסף, כדי לסיים את הסדרה על פי הערות שג'ורדן השאיר אחריו.

הספר האחרון בסדרה יצא לאור בשנת 2013, כמעט 23 שנים לאחר פרסום הספר הראשון. העלילה מתרחשת בזמן הנקרא בתוך העולם שבספר "העידן השלישי", ועוקבת אחר רנד אלתי'ור, נער מכפר נידח. העלילה מובילה לעימות סופי בין השליט האפל, ישות כמעט אלוהית שמטרתה היא להשמיד את הזמן ולשעבד את בני האנוש, לבין "הדרקון שנולד מחדש", דמות מסתורית מנבואות שיעודה להציל את העולם אך להשמיד אותו בתהליך.

הסיפור מלא במסתורין, מלחמה ותחבולות פוליטיות מתוחכמות המתרחשות בזמן שאומות העולם נאבקות למצוא, להילחם, לחטוף או לקבל כמושיע את הדרקון שנולד מחדש, כל זה בזמן ההכנות לקרב האחרון. "מחזור כישור הזמן" היא אחת מסדרות הפנטזיה המצליחות ביותר מאז "שר הטבעות".

³⁶ "The Lord of the Rings." *Wikipedia: The Free Encyclopedia*, Wikimedia Foundation, 19.7.2021, Accessed 25.7.2021.

"הערפילאים" היא טרילוגיית פנטזיה אפית שנכתבה על ידי הסופר האמריקאי ברנדון סנדרסון בין השנים 2006 עד 2008. טרילוגיית "הערפילאים" ידועה בעיקר בשל מערכת הקסם המתוחכמת שסנדרסון המציא עבורה ועלילתה המורכבת.

היא עוקבת אחר החיים של ילדת הרחובות וין, המתחילה כנערת אשפתות בכנופיה כאשר קלסייר, אחד מה"ערפילאים" (אנשים המסוגלים להשתמש בקסם), מוצא אותה ומדריך אותה בתהליך הגעתה להשלמה עם מקומה שלה בעצמה כערפילאית. היא מתחילה מסע של גילוי עצמי בזמן שהיא עוזרת לקלסייר ושאר חברתו במזימתם המרדנית להפיל מהשלטון את ה"שליט הגדול", השולט בעולם מזה כמעט אלף שנים. המרד שבהתחלה נראה כלא אפשרי אך מתקבל על הדעת מתחיל לגלות סודות עמוקים הרבה יותר, ולפתע, הפלת "האימפריה האחרונה" וחיסול השליט הגדול הם רק ההתחלה. טרילוגיית "הערפילאים" נכתבה כחלק מעולמו הרחב של סנדרסון, שנקרא "הקוסמיר" (Cosmere), ובו מתרחשים רוב ספריו. לספרים הקיימים בקוסמיר ישנו קו עלילה רחב המתברר בין כולם, על אף שהם מתרחשים בעולמות שונים בתוכו. הקוסמיר מזכיר באופיו את ה-"MCU - Marvel Cinematic Universe" של חברת דיסני. טרילוגיית "הערפילאים" זכתה להצלחה רבה בקרב אוהבי הפנטזיה ואף מחוץ לחובבי הז'אנר. הסאגה היוותה אבן דרך משמעותית בקריירה של סנדרסון, והובילה לבחירתו לתפקיד הסופר שיסיים את "מחזור כישור הזמן". כיום נחשב סנדרסון לאחד הסופרים המובילים של ז'אנר הפנטזיה האפית.³⁷

נימוקים לבחירת היצירות

בחרתי בשלוש יצירות אלה כיוון שהן מתפרשות על פני שלוש תקופות שונות בפנטזיה המודרנית. באמצעות ניתוח של יצירות מזמנים שונים ניתן יהיה לראות שימוש מגוון בקלישאה בהתאם לתקופה בה נכתבה, ובכך את האבולוציה שעברו הקלישאה והז'אנר לאורך השנים. היצירות דומות בבסיסן אבל שונות בתוכן ובסגנון הכללי כיצירות סיפורת.

שר הטבעות

"שר הטבעות" הוא מאבות ז'אנר הפנטזיה הספרותית. כתיבתו עמדה במרכזו של מהפך עצום בז'אנר הפנטזיה, וכדי לחקור קלישאות, חשוב לשוב למקום ממנו צמחו. קלישאות רבות הפכו פופולריות עקב "שר הטבעות", והרעיונות החדשים שטולקין יצר ופרסם בספרות עזרו לעצב אותן לצורה בה נעשה בהן שימוש כיום.

מחזור כישור הזמן

בחרתי ב"מחזור כישור הזמן" כאחת מהיצירות לעבודה זו מכיוון שלפי דעתי היא מציגה מצוין את המעבר בין סוג הספרות האפית שטולקין כתב (ארוכה, בעלת מערכת קסם רכה, מרובת תיאורים ומלאת פרטים והתפתחות הדרגתית) לבין סוג הפנטזיה האפית שסנדרסון כותב (מהירה, מערכת קסם קשה, ומלאה באקשן ותפניות בעלילה). "מחזור כישור הזמן" מייצג מבחינתי את המעבר בין טולקין וסנדרסון באופן מיטבי, תוך שהספרים מדגימים שימוש מרתק בקלישאת הנבחר, שנחקרת לכל קצוותיה ביצירה זו.

הערפילאים

כאחד מהסופרים המובילים של ז'אנר הפנטזיה האפית בתקופתנו, היה לי חשוב לבחור ספר של ברנדון סנדרסון, וטרילוגיית "הערפילאים" מייצגת אותו באופן המיטבי ביותר מבחינתי. זאת כיוון שהיא מביאה לידי ביטוי את מה שאני מחשיבה נקודות החוזק הגדולות ביותר של סנדרסון כסופר: עולם מפורט, מערכת

³⁷ Jackson, Frannie. "Brandon Sanderson: Heralding a New Era of Fantasy". PaStE. Accessed 18.11.2020.

קסם יצירתית ועלילה מלאה בתפניות. השימוש בקלישאות הנבחר בסדרת ספרים זו מלא בפיתולים בלתי צפויים ונשזר בצורה יוצאת דופן לסגנון הסיפור, ובנוסף תואם את העולם והקסם חסרי התחושה ה"קלאסית" של פנטזיה - יותר אפלים, מודרניים ומבוססים על חוקי פיזיקה מעולמנו שלנו.

היצירות כיורשות זו של זו

סיבה נוספת שגרמה לי לבחור ביצירות אלו הוא הקשר החזק בין שלושתן, כמעט כמו הקשר המאפיין שלושה דורות במשפחה אחת.

רוברט ג'ורדן ציין בעבר בראיון עם "SFBC" שתחילת "מחזור כישור הזמן" נועדה במתכוון להיות דומה ל"שר הטבעות": "רצייתי קצת הרגשה טולקינית, בתחילת 'עין העולם' [הספר הראשון בסדרה] לכמאה העמודים הראשונים. רצייתי את ההרגשה הזו פשוט כדי לבסס את היסודות. [...] ואז, אחרי שביססתי את זה, אחרי שאמרתי לזה אתם מצפים וזה מה שאתם מכירים, עכשיו, ילדים, הולכים למקום אחר".³⁸ ואכן יש דמיון רב בין תחילת הספר הראשון של "מחזור כישור הזמן" וטרילוגיית "שר הטבעות": תפקידים שדמויות מסוימות משחקות בעלילה, סגנון דומה לתחילת ההרפתקה (בריחה מהכפר בשעת לילה), מתנות דומות הניתנות לדמויות הראשיות ועוד קווי דמיון רבים. ניתן לראות שיש בקרב הציבור עיסוק רב בנושא - לדוגמה, קיים דף שלם³⁹ המסכם את נקודות הדמיון בין "מחזור כישור הזמן" ו"שר הטבעות" בבלוג "מחזור כישור הזמן" *"The Thirteenth Depository"*, ובמאמרים⁴⁰ מגדירים את ג'ורדן כ"יורש" של טולקין.

דבר דומה ניתן לומר בנוגע למערכת היחסים בין רוברט ג'ורדן לברנדון סנדרסון. לקרוא לסנדרסון "היורש של ג'ורדן" זו אינה אפילו השערה או דעה, זו היא המציאות - ברנדון סנדרסון נבחר לרשת את עבודתו רוברט ג'ורדן לאחר פטירתו, ולסיים לכתוב את שלושת הספרים האחרונים ב"מחזור כישור הזמן". כיום הוא אף משמש כיועץ ליוצרי הסדרה המצולמת של "מחזור כישור הזמן", שהגיעה למסכים ב-19 לנובמבר 2021. שלושת היצירות יוצרות קו המשכי של התפתחות ז'אנר הפנטזיה, וזה הוא קו שסנדרסון בעצמו מודע אליו. בראיון עם חברת ההוצאה לאור "ספרי טור" מ-2019, סנדרסון אומר: "לעיתים קרובות אני קורא לעצמי 'הנכד של טולקין', מכיוון שאני חושב שהדור בו רוברט ג'ורדן כתב לקח את הרעיונות והשיעורים שטולקין לימד אותם כאשר יצר את "שר הטבעות" ו-[הדור של ג'ורדן] עשה בהם שימוש - בפעם הראשונה - בפנטזיה האפית שהם יצרו. בילדותי לא קראתי טולקין, קראתי רוברט ג'ורדן! [...] האמת היא שהסיפור הבסיסי שבו השתמשתי כדגם עבור כתיבת פנטזיה אפית היה "מחזור כישור הזמן"⁴¹."

³⁸ Jordan, Robert. "SFBC (Science Fiction Book Club) Chats with Robert Jordan", interview by SFBC. *A Wheel of Time Wiki*, January 2001.

³⁹ Sedai, Ruriha. "Lord of the Rings Parallels". *The Thirteenth Depository*.

⁴⁰ Livingston, Michael. "Robert Jordan: America's Tolkien". *TOR.COM*.

⁴¹ Sanderson, Brandon. "Brandon Sanderson on Robert Jordan Creating a Foundational Model for Writing Epic Fantasy". interview by Tor.com. *TOR.COM*, 24.9.2019.

פרק 5) ניתוח ספרותי של היצירות לפי "מסע הגיבור ב-12 צעדים"

בפרק זה אנתח מבחינה ספרותית את ההבדלים בין השימושים השונים של היצירות בקלישאת הנבחר לפי מסע הגיבור ב-12 צעדים של כריסטופר ווגלר (Vogler), המתבסס על מבנה "מסע הגיבור" ("The Hero's Journey") של ג'וסף קמפבל⁴². אשווה אותם זה לזה ואבחן את האלמנטים המאפשרים הבדלים מהותיים בין היצירות, ואת השינויים שעברו על קלישאת הנבחר ועל ז'אנר הפנטזיה לאורך השנים.

מסע הגיבור ב-12 צעדים

"מסע הגיבור" של קמפבל בונה על היסודות של החוקרים שלפניו, ומפרק את סיפור הגיבור ל-17 צעדים המרכיבים את סיפורו הקלאסי של הגיבור בז'אנר הפנטזיה. מבנה זה לקח ווגלר, צמצם ושינה מעט לקבלת 12 צעדים.

בחירתי במבנה של ווגלר נחה על כך שאני מוצאת אותו מאוזן לספרים ישנים וחדשים כאחד. איזון זה מאפשר לנתח בעזרתו באופן הולם יצירות חדשות כגון "הערפילאים", וגם לנתח יצירות ישנות כגון "שר הטבעות" בלי שיאבד מהרלוונטיות שלו, ובכך נותן לי את האפשרות לחקור באמצעותו את כל שלוש היצירות שבחרתי, למרות הבדלי הזמן הגדולים בין כתיבת כל אחת מהן. לא בחרתי במבנו של קמפבל ישירות כיוון שאני חושבת שהוא איבד מן הרלוונטיות שלו לאורך השנים עם השינויים בסיפורת פנטזיה, ואינו תואם לספרים חדשים יותר כגון "הערפילאים".

על מבנו שלו וגם על "מסע הגיבור" כתב ווגלר כי המבנה הוא אמנם השלד עליו נבנה הסיפור, אבל הוא לא תמיד עוקבים אחריו באופן מוחלט: הסדר בו מתרחשים הצעדים יכול להשתנות וצעדים יכולים ליפול ולהתווסף בין סיפור לסיפור בהתחשב בבשר שהסופר מלביש על השלד,⁴³ ולכן יהיו מקרים בהם אשנה את סדר הצעדים עבור הניתוח בהתאם לשימוש שנעשה בו באותה היצירה.

"מסע הגיבור" (ועקב כך גם מבנו של ווגלר) אמנם לא מדבר במפורש על דמות הנבחר, אך כפי שכתבה קייט סטיוארט, אין זה קשה לזהות את קלישאת הנבחר, מכיוון שהיא נוטה לעקוב באופן יחסית צמוד אחר מבנה "מסע הגיבור".⁴⁴ הנבחר הוא גיבור קלאסי, ולכן נוטה ללכת קרוב לשלד הקלישאה.

נוסף על כך חשוב גם לציין כי במבנו של ווגלר הוא מרבה להשתמש במונח "העולם המיוחד" כתיאור ההרפתקה אליה יוצא הגיבור. מונח זה נוטה להתפרש כתיאור לעולם האחר אליו חוצה הגיבור בסיפורים מתת-הז'אנר פנטזיית-הפורטל, אותו הגדרתי ברקע התיאורטי.

שלושת הסיפורים אותם אנתח בעבודה זו מתרחשים בעולמות פנטזיה גבוהה, בהם אין עולם קסום שהגיבור חוצה אליו מהעולם הרגיל, ולכן תיאור "העולם המיוחד" מקבל משמעות מעט אחרת בחקירת פנטזיה גבוהה. בניתוח זה "העולם המיוחד" ישמש לתיאור העולם הגדול והבלתי מוכר בו מתרחשת ההרפתקה, לא עולם שונה ונפרד מהאחד בו הגיבור מבלה את השנים לפני תחילת הסיפור.

כל האירועים בסיפור פנטזיה גבוהה מתרחשים באותו העולם, אך עבור איכר מכפר קטן ונידח עולם מלא בקסם, אצילים או מכשפים יכול להדמות כעולם חדש גם אם הם מתקיימים באותו הכוכב, וזו הפרשנות בה אשתמש במונח "העולם המיוחד".

מתודולוגיה

את חקירת הנבחר בעבודה זו אעשה בשיטה מבנית עלילתית הכוללת פירוק של הקלישאה לסדרת צעדים

⁴² Campbell, Joseph. *The hero with a thousand faces*. Vol. 17. New World Library, 2008.

⁴³ Vogler, Christopher. *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. Michael Wiese Productions, 2007.

⁴⁴ Stuart, Kate. "Fantasy Tropes – The Chosen One". *Kate Stuart*, Accessed 17.6.2021.

לינארית המתארת את השלד הבסיסי של התקדמות קלישאת הנבחר, וחקירת הצעדים בכל שלושת העבודות.

בעבודה זו אנתח את סיפורם של פרודו באגינס, רנד אלתיור ווין ונטור לפי מבנה "מסע הגיבור ב-12 צעדים" של כריסטופר ווגלר (Vogler) בתהליך כזה:

1. הצגת הצעד.
 2. ניתוח והשוואת הצעד בכל היצירות באופן כרונולוגי ("שר הטבעות" < "מחזור כישור הזמן" < "הערפילאים")
 3. סיכום והשוואה כללית של שימוש הצעד ביצירות.
- לפי השוואת שימושים שונים אלו אבחן מה הן נקודות המפתח בהן ניתן ליצור הבדל משמעותי בשימוש בקלישאה. נוסף על כך, במקומות בהם רלוונטי אצביע על התפתחותה של קלישאה זו לאורך השנים: מ"שר הטבעות" בשנות החמישים, דרך "מחזור כישור הזמן" בשנות התשעים ועד "הערפילאים" בשנות האלפיים, וההבדלים העמוקים שהזמן הותיר עליה ועל פנטזיה ככלל.

הצעדים של מבנו של ווגלר הם אלו:⁴⁵

1. **העולם הרגיל** - רואים את חייו הרגילים של הגיבור לפני תחילת ההרפתקה.
2. **הקריאה להרפתקה** - הגיבור נתקל באירוע, קונפליקט, בעיה או אתגר שגורמים להם להתחיל את ההרפתקה.
3. **הסירוב לקריאה** - בתחילה, הגיבור מסרב לקריאה בגלל היסוס, פחד, חוסר ביטחון או כל סוג אחר של בעיה.
4. **פגישת המנטור** - הגיבור פוגש מנטור שיכול לתת לו עצות, חוכמה, מידע או חפצים שעוזרים להם במסע.
5. **לעבור את הגבול** - הגיבור עוזב את עולמו הרגיל בפעם הראשונה וחוצה את הגבול לתוך ההרפתקה.
6. **מבחנים, חברים ואויבים** - הגיבור לומד את החוקים של העולם החדש, עומד במבחנים, פוגש חברים ופוגש פנים-מול-פנים את אויביו.
7. **הגישה** - התוכנית הראשונית להתמודד עם הקונפליקט המרכזי מתחילה, אבל ישנם עיכובים ומעצורים, שגורמים לגיבור לקחת צעד אחורה ולנסות גישה אחרת ורעיונות חדשים.
8. **החוויה הקשה** - דברים משתבשים ומוצג קונפליקט נוסף. הגיבור חווה עוד מעצורים ומכשולים קשים, שחלקם עלולים להוביל למשבר גדול.
9. **הפרס** - אחרי שהגיבור שורד את הקושי הוא מאמץ את ה-"חרב" - פרס שהוא הרוויח שמאפשר לו להתמודד עם הקונפליקט המרכזי. הפרס יכול להיות חפץ, ידע או חוכמה שתאפשר להם לנצח.
10. **הדרך חזרה** - הגיבור מתחיל לראות את האור בקצה המנהרה, אבל מולו עומדים עוד מבחנים ואתגרים.
11. **הסיום** - השיא, הקליימקס. הגיבור מתמודד עם מבחן אחד אחרון, בו הוא משתמש בכל הדברים שהרוויח ולמד כדי לנצח את הקונפליקט באופן מוחלט וסופי.
12. **החזרה** - הגיבור מחזיר את הידע או ה"אליקסיר" שהרוויח בחזרה לעולם הרגיל.

ניתוח "מסע הגיבור ב-12 צעדים"

1. העולם הרגיל

רואים את חייו הרגילים של הגיבור לפני תחילת ההרפתקה. לפי ווגלר, הצגת העולם הרגיל נותנת לנו הזדמנות להכיר את הגיבור ולהזדהות עמו לפני תחילת המסע. מכיוון שברוב המקרים הקוראים יחוו את

⁴⁵ Vogler, Christopher. *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. Michael Wiese Productions, 2007.

הסיפור מנקודת מבטו של הגיבור, ישנו צורך לפגוש אותו לפני האקשן, וללמוד את הרצונות, הקשיים והמוטיבים שלו.

שלב זה מאפשר יצירת סתירה בין העולם הרגיל, הבית השלו והמוכר של הגיבור, לבין הזרות והרתיעה המגיעות עם ההרפתקה והעולם החדש אליו נכנס הגיבור. הסתירה יכולה להתרחש במגוון היבטים, מהאלמנטים הגשמיים, לאנשים אותם יפגוש הגיבור ועד לגיבור עצמו והחלקים בו שהוא ילמד ויכיר לאורך המסע.

ב"שר הטבעות", הסיפור של פרודו מתחיל במקום בארץ התיכונה הנקרא "הפלך", ביתו של גזע ההוביטים אליו שייכים פרודו וחבריו. הפלך הוא מקום שלו ומרוחק, וההוביטים מנהלים חיים של שלום ומנוחה, ללא הרפתקאות ובלי קשר לעולם הרחב. הם לא אוהבים להתעסק או לשאול בנוגע לעולם הגדול ובעיותיו. הסיפור מתחיל ביום הולדתו המאה ואחת עשרה של בילבו באגנס - דודו של פרודו, והוביט בלתי רגיל, שעבר הרפתקאות רבות בספר המקדים את "שר הטבעות", "ההוביט".

בהרפתקאותיו של בילבו, הוא נתקל בטבעת קסומה אותה "גנב" מיצור בשם גולום. את הטבעת הזו, טבעת הכוח, הוא מוריש לפרודו, יחד עם רוב מוחלט של חפציו האחרים, כאשר הוא נוטש את הפלך במפתיע במסיבת יום הולדתו.

היסודות לקריאה להרפתקה מונחים כבר בשלב העולם הרגיל, כאשר פרודו יורש את הטבעת - הגורם המניע לכל הסיפור. למרות דילוג זמן משמעותי של שבע-עשרה שנים בין אירוע זה לחלק הבא בסיפור, הגלגלים כבר למעשה נכנסים לתנועה ברגע בו מקבל פרודו את הטבעת.

מלבד ביתו, חפציו והטבעת יורש פרודו דבר נוסף מבילבו - את סקרנותו לעולם שבחוץ, הבלתי רגילה עבור הוביטים. סקרנות זו מבדילה אותו משאר הדמויות והאנשים שסביבו. זאת ניתן לראות בעיקר בשנים לאחר שבילבו עוזב, כאשר אט-אט סקרנות זו מתגברת:

"Perhaps I shall cross the river myself one day."⁴⁶

ב"מחזור כישור הזמן", סיפורו של רנד מתחיל בכפר זעיר בשם "שדה אמונד", כה נידח שתושביו לא יודעים לאיזו מדינה הם שייכים. רנד חי עם אביו בחווה מחוץ לכפר, ומבלה את חייו בפעילויות השקטות והשלוות של רועה כבשים כפרי, כאשר המרחק הכי גדול שאי פעם התרחק מביתו היה להרים קילומטרים בודדים מהכפר. קסם ומפלצות נחשבים אגדות וסיפורי אימה, משהו מעידנים שעברו ונגמרו. התחלה זו נושאת דמיון רב לפתיחת מסעו של פרודו, אך כבר כאן ניתן לראות את ההבדל העמוק, שרק הופך ניכר יותר ב-"הערפילאים".

לעומת הפלך המושלם והשקט, שלא מושפע מרשע וצרות, "שדה אמונד" - העולם כולו - מרגיש את יד האופל מתחילה את עלייתה.

הסיפור מתחיל כאשר הכפר מתכוון לחג "בל תיין", חג תחילת האביב. אך למרות ההבטחה לאביב, הכפר מודאג מכך שהחורף לא נגמר, העלים חומים והאדמה מתה. שליחות הרשע הזו לא נותנת לקוראים להאמין בכל ליבם, כי "שדה אמונד" הוא מקום בטוח ושלו - החורף, באופן בלתי טבעי, מסרב לעזוב את העולם, וישנה תחושה של סכנה.

בשלב זה פוגשים שני זרים, לאן מנדרגורן (Lan Mandragoran) ומוריין דמודרד (Moiraine) (Damodred), המגיעים לכפר. לפי ניתוחו של סטפן טיקי (Tichy) זו היא למעשה תחילתה של הקריאה להרפתקה, מכיוון שמוריין ממלאת את תפקיד ה"מבשר", שלפי קמפבל מביא את הקריאה אל הגיבור. הגעתם של לאן ומוריין היא אומנם לא הקריאה עצמה, אך היא מסמנת את תחילתה. "מחזור כישור הזמן" מציג גרסה אפלה וקשוחה יותר של השלב הראשון ב"שר הטבעות". שינוי זה בטון רק הופך מודגש יותר ב-"הערפילאים".

ב"האימפריה האחרונה" סיפורה של וין מתחיל בלב העיר לות'אדל, הממלכה של העולם בה חי "השליט

⁴⁶ Tolkien, J. R. R. *Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*. p. 56.

הגדול" - הדיקטטור הרודה בעולם כבר אלף שנה. וין היא נערת רחובות יתומה, אחת מן הסקאא (פשוטי העם ה"נחותים"). היא חלק מכנופיית פושעים בה יעילותה היחידה זה ה"מזל" הבלתי מוסבר שלה - יכולתה לגרום לאנשים להשתכנע לעשות דברים שהם לא היו עושים במקרים רגילים. יכולת זו מקנה לה את מקומה בכנופייה, למרות שהיא לא מבינה כיצד היא עובדת או מדוע יש לה אותה. סיפורה של וין מתחיל כשהיא נמצאת במבצע עם מנהיג הכנופייה שלה, קאמון. במבצע זה, תפקידה הוא להשתמש ב-"מזל" שלה כדי לגרום לבנקאי לקבל הצעה של קאמון שאינה משתלמת לו, אך בתפנית הלא ברורה לה הוא מסרב למרות ה-"מזל" שלה, והם חוזרים למחבוא שלהם. לאחר חזרתם קאמון מאשים אותה בכישלון המבצע ומתחיל להכות אותה.

חייה האומללים של וין מדגישים את השינוי שנעשה לאורך השנים בקלישאת הנבחר - מהפלך המושלם והשקט של פרודו, לשדה אמונד השלו אך מלא בתחושה שמהו לא בסדר של רנד, לכנופייה האכזרית והעוני של וין. מעבר מהקלאסיקה של הגיבור היוצא מעולם מושלם אל העולם הגדול והמפחיד, לסיפור יותר אפל - דמות המתחילה בעולם מלוכלך ואכזר, החווה את ההרפתקה מעט שונה, כיוון שעם כמה שהעולם הגדול מפחיד, הוא גם נותן לה הזדמנות להימלט מחייה האומללים.

ניתן לראות כי הבדל זה התפתח לאורך השנים, יחד עם התפתחות קלישאת הנבחר וז'אנר הפנטזיה ככלל. ניתן להציע סיבות רבות עבור ה"מדוע" של ההבדל ההולך ומתפתח. אני מציעה כי פיתוח זה נובע מהתפתחות הפנטזיה באופן כללי לאזורים אפלים יותר, והפתיחה היא הדרך להדגיש את האווירה בה הסיפור יתרחש וכמה קשים או לא קשים החיים שהגיבור חי.

פרודו ורנד נמצאים בחיים שקטים ושלווים במקום נידח המנותק מהעולם, מוקפים באנשים שהם אוהבים ועתידי מבטיח של שלום, אך עבור רנד ישנה סכנה מורגשת המתחבאת בצללים. וין, לעומתם, חיה בסביבה אכזרית ומסוכנת בלב העיר הגדולה בעולם.

נקודות פתיחה אלה נותנות את הבסיס למקום אליו השלב הבא, הקריאה להרפתקה, יוביל את הגיבור. עבור פרודו ורנד, ההרפתקה כוללת לצאת ממקום בטוח לתוך סכנה וההתמודדות עמה ועם ריחוק מחייהם הפשוטים, בעוד ההרפתקה של וין כוללת מציאת מקום בטוח ומשפחה בתוך ההרפתקה המסוכנת. את הסיבה לדמיון בין פרודו ורנד קל להפנות למילותיו של ג'ורדן בעצמו, כאשר הצהיר בראיון כי הספר הראשון של "מחזור כישור הזמן" נועד להיות דומה ל"שר הטבעות".

אך למרות שנקודת הפתיחה של רנד ופרודו דומה מאוד, כמעט זהה, סיפורם לוקח אותם למקומות שונים מאוד והתפתחות אישית ללא כל דמיון. זאת מראה כי נקודת פתיחה היא רק זו - נקודת פתיחה שיכולה להתפתח לשלל כיוונים.

ישנן שתי נקודות דמיון משותפות עיקריות בין שלושת פתיחות אלו - סביבה מוכרת, והכנה מוקדמת לשלב השני. הסביבה המוכרת היא האלמנט המחבר את כל שלוש הפתיחות להמשך ההרפתקה בצורה דומה. למרות שיש שוני עמוק בין רנד ופרודו לוין, שלושת הגיבורים חיים בסביבה אותה הם מבינים. וין אומנם חיה באומללות וסכנה מתמדת, אך אלו חיים שהיא מבינה, ופרודו ורנד מבינים את חייהם השקטים. דמיון זה בגישתם לחייהם הישנים מוביל לתוצאה דומה בכניסתם אל העולם הזר - צורך להתרגל ולהסתגל לחיים חדשים. ניתן לראות שהסתגלות הינה גורם חוזר בולט בסיפור הנבחר, ונשאר כך מזמני "שר הטבעות" ועד "הערפילאים".

בניית היסודות עבור הקריאה להרפתקה ניכרת גם היא בכל שלושת הפתיחות: פרודו יורש את הטבעת, שני זרים מגיעים לכפר של רנד, ווין משתתפת בניסיון הפשע המתחיל את מסעה. לשלושת הגיבורים יש אירוע מסוים המסמל את תחילת הרפתקאתם.

2. הקריאה להרפתקה

הגיבור נתקל באירוע, קונפליקט, בעיה או אתגר שגורם לו להתחיל את ההרפתקה. לעיתים רבות נחוצה יותר מקריאה אחת כדי לגרום לגיבור להיכנס לתנועה ולצאת להרפתקה, והקריאות יכולות לבוא בשלל אופנים, ממכתב, לאירוע למוות של אדם יקר בחיי הגיבור.

ב-"מסע הגיבור", קמפבל מתאר כי הקריאה להרפתקה מלווה בפגישה עם איזשהו כוח זר שנכנס לחייו של הגיבור ומביא לו שינוי - מרחיק את הגיבור מהעולם המוכר לו.

הכוח הזה נקרא "המבשר". קמפבל טוען כי המבשר הינה דמות הנתפסת בעיני העולם כמרושעת ואפלה, והמראה החיצוני שלה מציג אותה כפחותת ערך למה שהיא באמת. אני סבורה כי למרות שטענה זו הייתה יכולה להיות נכונה בחלקה כאשר נאמרה, כיום, עקב התפתחות הספרות והפנטזיה, היא אינה נכונה כלל. המבשר יכול להתפס בעיני העולם כרשע, אך באותה המידה יכול גם להתפס בשלל דרכים אחרות ושוונות, מהערצה ועד לפחד, וניתן לראות זאת ביצירות אלו.

בנפרד מהגדרתו של ווגלר עבור שלב זה, ברצוני להוסיף ולחקור משמעות נוספת שאני מוצאת עבור שלב זה בסיפורי נבחר, והוא שבסיפורים מסוג זה הקריאה להרפתקה לעיתים רבות תתרחש פעמיים: פעם אחת כאשר הגיבור עוזב את הבית, המקום המוכר, ופעם שנייה כאשר הוא לומד על תפקידו כנבחר. ישנם סיפורי נבחר בהם שתי קריאות אלה מתרחשות יחד, לדוגמה במשחק המחשב "האגדה של זלדה: נשימת הפרא" בו מסופר לגיבור, לינק, על ייעודו להציל את הנסיכה זלדה, וכך הוא מתחיל את הרפתקאתו. בכל שלוש היצירות אחקור את שלב הקריאה להרפתקה פעמיים: פעם אחת בקונטקסט ההרפתקה, ופעם אחת בקונטקסט הגיבור כנבחר.

ב"שר הטבעות", כפי שאומר מהמט זורבה (Zorba)⁴⁷, הקריאה הראשונה מתרחשת כאשר גנדלף חוזר לפלך 17 שנים לאחר שפרודו קיבל את הטבעת וסוף סוף מספר לו מה משמעותה והמשקל שהיא נושאת כשמדובר בגורל העולם. הוא מסביר לו שאי אפשר להחביא אותה או לברוח ממנה, ולכן עליו לקחת אותה הרחק מהפלך בשביל להגן עליו מהרשע הרודף את הטבעת, ולהשמיד אותה בהר האבדון. הוא מדבר על כך שהטבעת נועדה להגיע לידי של בילבו, ואז נותן את האזכור הראשון להיותו של פרודו נבחר:

"In which case you also were meant to have it."⁴⁸

ושוב לאחר מכן:

"[...] you have been chosen [...]"⁴⁹

דיאלוג זה מצהיר על תפקידו של גנדלף כמבשר בסיפורו של פרודו, ואני מסכימה עם זורבה באומרו כי הוא מתאים להגדרתו של קמפבל באופן מדויק: מבחינת המראה החיצוני גנדלף הוא איש זקן ולא מאיים, והמוניטין שלו אומנם לא מרושע, אך יש בפלך אמונה רבה כי הוא מביא צרות, ויש אף הסבורים כי הוא זה שהבריא את בילבו 17 שנים קודם.

הקריאה השנייה מתרחשת לאחר שפרודו וחבריו מגיעים לריוונדל, כאשר בני אנוש, אלפים וגמדים עוצמתיים ובעלי השפעה מכל העולם מתאספים לדון בגורל הטבעת ומה יש לעשות איתה.

לאחר דיון ארוך, שבסופו מגיעים למסקנה כי יש להשמיד את הטבעת בהר האבדון, הם זקוקים למישהו שיסחוב אותה במסע למורדור. הנוכחים תוהים וחושבים, ואף אחד לא רוצה להתנדב לשאת את העול. אף אחד מלבד פרודו:

⁴⁷ Zorba, Mehmet Galip. *A Study on Frodo's Quest within the Framework of Joseph Campbell's Monomyth*. Akdeniz University, 2019.

⁴⁸ Tolkien, J. R. R. *The Lord of the Ring: The Fellowship of the Ring*. p, 73.

⁴⁹ Tolkien, J. R. R. *The Lord of the Ring: The Fellowship of the Ring*. p, 80.

"I will take the Ring".⁵⁰

מוקף בלורדים ובנסיכים, פרודו קם על רגליו ומתנדב לשאת את הטבעת למורדור - למרות רצונו לחזור לפלך, פעולה שונה לעומת שני הנבחרים האחרים בניתוח זה.

נבחרים רבים מוסרים את עצמם לגורלם לאחר שהם מבינים שאין ביכולתם לחמוק ממנו, אך נדירים אלה שמקבלים הזדמנות לחזור אחורה ובחרים להמשיך קדימה במסע, מתוך תחושה פנימית כי זה הוא גורלם, לא משנה כמה לא רצו בו:

"A great dread fell on him, as if he was awaiting the pronouncement of some doom that he had long foreseen and vainly hoped might after all never be spoken."⁵¹

התנדבותו של פרודו יכולה להיראות כנה ומודעת, אך אני סבורה כי אין היא כזו. היו גורמים רבים טרם ובזמן התנדבות זו שהובילו אליה, כאשר החזק מכולם הינו הבחירה של הטבעת בו. הטבעת בוחרת בפרודו להיות האחד שייקח אותה למורדור, אל האדון שלה, והשפעתה עוצמתית וכמעט בלתי ניתנת לסירוב. ניתן לראות אותו תוהה ומעט מבולבל רגע לפני התנדבותו:

"At last with an effort he spoke, and wondered to hear his own words, as if some other will was using his small voice".⁵²

ישנם ניואנסים רבים בדרך בה הקריאה לגורלו מגיעה לחייו של פרודו, המושפעים רבות מההוביט שהוא - הוא נאבק עם עצמו בין הפחד ותחושת החובה שלו, נוסף לטבעת שכבר מתחילה להשפיע עליו.

ב"מחזור כישור הזמן", הקריאה הראשונה מתרחשת בתחילת הספר הראשון, מיד אחר שלב העולם הרגיל. בערב החג, כאשר רנד ואביו טאם עדיין בחווה, אסון תוקף את שדה אמונד. טרולוקים, שעד היום כל תושבי הכפר חשבו למיתוס בלבד, מתקיפים את הכפר ואת ביתו של רנד.

לאחר קרב קצר בו נפצע אביו של רנד, הם נמלטים, מבוועתים, לכפר. הכפר עצמו ניצל בזכות עזרתם של לאן ומוריין, ומוריין מתגלה כאס סדאי - אישה המסוגלת להשתמש בקסם.

כפי שאומר סטפן טיקי⁵³ הקריאה מגיעה דרך מוריין, המצהירה לרנד ושני חבריו, פריין ומאט, שהטרולוקים התקיפו בגלל נוכחותם, וכי הדרך היחידה לשמור על הכפר בטוח זה לעזוב אותו ולהתחיל את המסע לטאר וואלון שם תוכל להגן עליהם. לקריאה ראשונה זו ב"מחזור כישור הזמן" ישנו דמיון רב לקריאה הראשונה ב"שר הטבעות" - מנטור חכם מגיע אל הפינה הנידחת בעולם ומבשר לגיבור שכדי להגן על ביתו עליו לעזוב אותו. ב"מחזור כישור הזמן" מורחב שימוש זה בשלב באמצעות הפיכת הסכנה למשהו שאינו תיאורטי - ב"שר הטבעות" גנדלף מסביר לפרודו כי אם הטבעת תישאר בפלך המקום יהיה בסכנה, לעומת "מחזור כישור הזמן" בו כפרו של רנד מותקף והסכנה מוצגת לו ישירות. בכך מרחיב "מחזור כישור הזמן" את האלמנט שמוצג ב"שר הטבעות" - עזיבת הגיבור את ביתו כדי להגן עליו.

מוריין היא בתפקיד המבשרת ב"מחזור כישור הזמן", ומצייתת חלקית להגדרתו של קמפבל. לחלק הנוגע לתפיסת העולם כלפיה היא מתאימה היטב: אאס סדאי נחשבות מניפוליטביות ואינטרסנטיות, וידועות בנטייתן לנצל אנשים למטרותיהן - הן שנואות ומפיצות פחד כאחד, אך גם יראה וביטחון כי הן יודעות מה הן עושות. לעומת זאת, לחלק הנוגע למראה החיצוני מוריין מתאימה באופן מעורב - היא אישה קטנת גוף, אך הפנים נטולות הגיל שמזוהות עם אאס-סדאי והבגדים העשירים שהיא לובשת מקנים לה מראה מרשים. אני סבורה כי יש אמת רבה בהגדרתו של קמפבל של המבשר, אך גם שהיא השתנתה לאורך השנים והפכה מלאה בניואנסים, והשוני בין מוריין וגנדלף מראה על ההתרחקות והולכת וגוברת מהגדרתו הראשונית של קמפבל עבור דמות המבשר.

⁵⁰ Tolkien, J.R.R. *Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*. p, 352.

⁵¹ Tolkien, J.R.R. *Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*. p, 352.

⁵² Tolkien, J.R.R. *Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*. p, 352.

⁵³ Tichý, Štěpán. *The Monomyth in Robert Jordan's Wheel of Time*. Masaryk University, 2021.

הקריאה השנייה של רנד מתרחשת כאשר מוריין וסיואן - כס האמירלין, מנהיגת האאס סדאי - מספרות לו כי הוא הדרקון שנוולד מחדש - שהוא הנבחר :

"Because you are the Dragon Reborn."⁵⁴

קריאה זו גדולה יותר מהראשונה, והיא האחת המובילה את העלילה לשאר הספרים, במסע האישי של רנד וגם בעלילה הרחבה יותר של העולם כולו - שתי עלילות שהולכות במקביל זו לזו, והן למעשה בלתי נפרדות ונשזרות זו בזו. הקריאה ותפקידו של רנד כנבחר משחקים תפקיד משמעותי יותר בסיפור מאשר בשתי היצירות האחרות.

ב-"הערפילאים" ישנה הצגה שונה לקריאות של הגיבור לעומת שתי היצירות הראשונות. הקריאה הראשונה מתרחשת בעוד וין סובלת מקאמון את ההשלכות של כישלון המשימה, כאשר נכנסים למקום המחבוא של הכנופייה שני זרים - דוקסון וקלסייר.

קלסייר מתגלה במהרה כדמות האגדית של "השורד של התיסין" - האדם היחיד שאי פעם שרד את בורות העבדות בשם התיסין.

קלסייר מצווה על כל האנשים מלבד וין לעזוב את החדר, ומשתמש במה שוין מזהה כ-"מזל" שלה בעוצמה שהיא לא ראתה כמותה מעולם.

לאחר שהם נשארים לבד, קלסייר מראה ומסביר לוין מה ה-"מזל" שלה באמת אומר - היא ערפילאית. ערפילאים הם סוג נדיר מאוד של אנשים, המסוגל להשתמש לא רק באחד מכוחות הקסם הקיימים בעולם, אלא בכלם. הם עוצמתיים ומשרים אימה בכל אנשי העולם, ויכולים להגיע רק מדם אצילים. קלסייר, המבשר בסיפורה של וין, מציע לה להצטרף לחבורה שלו במשימה שלהם להפיל את השליט הגדול ולהביא חופש לסקאא (פשוטי העם ה"נחותים").

הקריאה הראשונה של וין שונה מהקריאה הראשונה של פרודו ורנד, עקב השוני העמוק שבין שלב העולם הרגיל של "הערפילאים" לעומת "שר הטבעות" ו"מחזור כישור הזמן". בגלל שעולמה הרגיל של וין כה אומלל, איום על ביתה והאנשים שבו הינו איום ריק. הקריאה של וין אינה מזמינה אותה להתרחק מהעולם הרגיל שלה כדי להגן עליו, אלא כדי לברוח ממנו.

כדמות מבשר, קלסייר הוא הרחוק ביותר מהגדרתו של קמפבל מבין השלושה. למרות הפחד שמפיצים הערפילאים הם אינם נתפסים בעולם כרשעים, רק כמסוכנים ובלתי צפויים. מבחינת הצגה חיצונית קלסייר הוא גבר צעיר ומאיים, בעל כריזמה רבה שסוחפת אנשים אחריו. דרך קלסייר ניתן לראות את הגיוון ההולך וגובר בדמויות מבשר והתרחקותן מהגדרתו הראשונית של קמפבל, נוסף על הדברים השונים שההרפתקה שהם מביאים מציעה.

הקריאה השנייה מתחילה עבור וין כאשר היא מתחילה לשמוע את הפעימות של באר האלוהות, וממשיכה כל עת כאשר היא חוקרת את הנבואות ומתחילה לחשוב שהיא גיבור העידנים, גם כשאחרים לא בטוחים בכך. סייזד אומר זאת :

"He knew that Vin thought she was the Hero, But Tindwyl was right: it was too much of a coincidence"⁵⁵

זהותה של וין כדמות נבחר היא מסובכת. בתחילה נדמה כי היא נבחרת על ידי נבואה באופן מיסטי, נבואות גיבור העידנים נוגעות לה וגורלה הוא להציל את העולם, אך ככל שהסיפור מתפתח מתגלה כי למעשה וין נבחרה באופן ישיר ומחושב - הישויות האלוהיות בעולם בחרו אותה עקב נסיבות, ואחת מהן עיצבה את הסיפור של וין ככה שתחשוב שנבחרה באופן קסום כדי שתשרת את מטרותיה. ברנדון סנדרסון מציג שימוש שונה מזה ב"שר הטבעות" וב"מחזור כישור הזמן".

בשלב זה ישנו גורם עיקרי המהווה מקום להבדל מהותי בין היצירות: מדוע הגיבור עוזב את העולם הרגיל ויוצא למסע.

⁵⁴ Jordan, Robert. *The Great Hunt*. p, 167.

⁵⁵ Sanderson, Brandon. *The Well of Ascension*. p, 709.

הגורל המופל על רנד על ידי אנשים אחרים, לעומת פרודו, שנגד ציפיות האנשים שסביבו, לוקח על עצמו את גורלו, הינו ההבדל המוביל למה שאני מוצאת כפער עצום בשלב הבא - הסירוב לקריאה.

3. הסירוב לקריאה

בתחילה, הגיבור מסרב לקריאה בגלל היסוס, פחד, חוסר ביטחון או כל סוג אחר של בעיה. הוא לא רוצה לעשות או לחוות שינויים בחייו, ומעדיף להישאר בחיים המוכרים והשקטים שלו. הסירוב לקריאה מדגיש את הסכנה הנחה בהמשך הדרך, ונותן משמעות לדרכים בהן המסע יכול להשפיע על הגיבור. ללא הסיכונים והסכנות, הסבירות של מוות או כישלון, הסיפור מאבד חלק מהותי מקסמו המושך את הקוראים. גם אם הגיבור מעוניין בלצאת להרפתקה וידלג על שלב זה במסע, דמויות אחרות בסיפור ידגישו את הסכנה שביציאה להרפתקה.

ב"שר הטבעות", שלב הסירוב לקריאה הראשונה הוא פשוט ובהיר - פרודו מסרב לה, מיד. זורבה, מוחמדי (Mohammadi) וקסטי⁵⁶ (Kesti) מצביעים שלושתם על תשובתו של פרודו לגנדלף, לאחר שהאחרון מסביר לו על חובתו:

"I really do wish to destroy it!" cried Frodo. "Or, well, to have it destroyed. I am not made for perilous quests. I wish I had never seen the Ring! Why did it come to me? Why was I chosen?"⁵⁷ זורבה מצביע על כך שגם לאחר שפרודו כביכול מקבל את ההרפתקה ומסכים לקחת את הטבעת מהפלך, סירובו ממשיך כאשר הוא דוחה את עזיבתו שוב ושוב, עד שלבסוף הוא מצליח להשלים איתה. לקריאה השנייה לגורלו, המתרחשת במועצה של אלרונד, פרודו לא מסרב כלל. הוא יוזם אותה למרות רגשותיו הסותרים, כיוון שהוא תחת השפעת הטבעת.

ב"מחזור כישור הזמן", לקריאתו הראשונה, מוריין המשדלת אותו לברוח משדה אמונד, רנד לא מסרב באופן מובהק - הוא משתכנע במהירות, ועוזב את הכפר לאחר שיחה קצרה עם אביו. אני מסכימה עם טיקי⁵⁸ באומרו כי לקריאתו השנייה (השימוש של רנד בקסם והתגלותו כדרקון שנולד מחדש), המתרחשת בסוף הספר הראשון עד תחילת השני, רנד מסרב בנחרצות. לוקח לו ספרים רבים להגיע להשלמה. ישנה ההתגלות כי רנד הוא גלגול נשמות של הדמות האגדית של "הדרקון", וגורלו פרוש בפניו: הוא ישבור את העולם, יכניס אותו לכאוס ומלחמה, ויציל אותו. עליו להילחם באדון האופל, הוא ישתגע מהחצי הגברי של הקסם, שזוהם לפני שלושת אלפים שנה, והוא ימות. גורל זה מבעית אותו, והוא אינו רוצה לקבל אותו כאמת. הוא מסרב לתפקידו כדרקון מהרגע בו הוא מתגלה לו. כס האמירלין אומרת לו:

"You are the true Dragon Reborn"

והוא משיב לה:

"I am a shepherd from the Two Rivers, Mother."⁵⁹

מהרגע בו הוא מגלה זאת בתחילת הספר השני הוא מנסה להימלט מהגורל הפוקד אותו. הוא מנסה לברוח מהמצודה בה הם לנים, ולאחר כישלונו, מבלה את כל הספר בניסיון לברוח מהאחריות והשיגעון המובטחים לו, למרות ניסיונותיה החוזרים ונשנים של מוריין להביא אותו אל גורל זה. טיקי מצביע על כך שגם בסוף הספר השני, גם כאשר זה נדמה כאילו הוא מקבל את גורלו, הוא למעשה עדיין נמלט ממנו:

⁵⁶ Kesti, Tutta. "Heroes of Middle-Earth: J. Campbell's monomyth in JRR Tolkien's The Lord of the Rings (1954-1955)." (2007).

⁵⁷ Tolkien, J. R. R. *The Lord of the Ring: The Fellowship of the Ring*. p, 80.

⁵⁸ Tichý, Štěpán. *The Monomyth in Robert Jordan's Wheel of Time*. Masaryk University, 2021.

⁵⁹ Jordan, Robert. *The Great Hunt*. p, 138.

"I don't want to be the Dragon Reborn".⁶⁰

ובריחתו מתפקידו ממשיכה גם לתוך הספר השלישי כאשר הוא בורח מחבריו והקוראים לא מקבלים את נקודת מבטו עד סוף הספר.

למרות הסכמה מרובה עם עמדתו, אני נבדלת מטיקי בנוגע לרגע בו רנד לבסוף כן מקבל את הקריאה להרפתקה. לפי טיקי, השלמתו של רנד עם הקריאה מתרחשת בסוף הספר השלישי כאשר הוא שולף את קלנדור ממצודת טיר:

"Light, I AM the Dragon Reborn!"⁶¹

אני מסכימה שאכן ישנה קבלה לקריאה בחלק זה, אך היא חלקית ובמובנים רבים שטחית. כפי שפיסאנו סימון⁶² (Simone) אומר, גם לאחר שרנד מקבל על עצמו את הזהות של הדרקון שנולד מחדש ומוסר את עצמו לתפקיד, הוא עדיין נמצא בעימות מתמיד עם החובה והמוות שהנבואות מבטיחות עבורו. ניתן לראות את חוסר השלמתו עם התפקיד כבר בתחילת הספר הבא, כאשר הוא יושב פצוע למרגלות מיטתו וחושב לעצמו:

"In a moment he would speak to the Aiel outside, and become the Dragon Reborn again. But for now, he only wanted to sit, and remember a shepherd named Rand al'Thor".⁶³

הוא עדיין לא שלם עם גורלו, ועדיין רוצה לחזור למה שהיה בעבר, ואלמנט זה ממשיך לאורך ספרים רבים. לכן אני מאמינה כי מסעו של רנד לקבלת גורלו ארוך באופן יוצא דופן - מהספר הראשון ועד השניים-עשר, כאשר עדיין ניתן לראות את אי השלמתו עם גורלו:

"What right did any of them have to demand Rand's life of him?"⁶⁴

וגם כאשר הוא מקבל את מותו הוא עדיין לא שלם, לא מבין:

"[...] Wasn't that enough? did he have to be in pain until the end?"⁶⁵

ניתן לטעון כי רק בספר ה-14, ברגעי הקרב האחרונים שלו עם שאייטאן, הוא באמת משלים עם גורלו, אך אני סבורה שזה קורה כבר בסוף הספר השניים-עשר, בדרך המאפשרת לו להשלים אותו כראוי. הוא מצליח למצוא את האיזון בין ההרס והישועה שמגיעים עם להיות הדרקון שנולד מחדש, האיזון בין התקווה לחיות והמוות החזוי שלו, ולהבין מדוע להמשיך להילחם שווה את זה:

"I fight because last time, I failed. I fight because I want to fix what I did wrong. I want to do it right this time".⁶⁶

הסירוב לאורך שניים-עשר הספרים של רנד אלת'ור לקריאה לגורלו, לעומת קבלת גורלו הכמעט מיידית של פרודו באגינס, מציגה אלמנט בו מתקיים הבדל עצום בין שתי היצירות: מערכת היחסים של הגיבור עם גורלו. האם הוא מקבל אותו, בורח ממנו, נאבק בו? מנסה למצוא פשרות או תירוצים, מוסר את עצמו מיד? מערכת יחסים זו משחקת תפקיד בדמותו של פרודו - תחושת החובה שלו לעומת פחדו - ומהווה את החלק הגדול ביותר בדמותו של רנד, שמרחיבה על היחס שמציג "שר הטבעות" בין חובה לפחד וחוקרת אותו לכל פינותיו.

עבור מערכת יחסים זו מוצגת זווית נוספת ב-"הערפילאים".

שלב הסירוב ב-"הערפילאים" שונה בתכלית מב-"שר הטבעות" ו-"מחזור כישור הזמן", מכיוון שהוא למעשה אינו קיים. לשתי הקריאות שלה וין נענת באופן כמעט מידי. בפעם הראשונה קלסייר מציע לה להצטרף לקבוצה שלו במשימתם להפיל את האימפריה האחרונה:

⁶⁰ Jordan, Robert. *The Great Hunt*. p, 654.

⁶¹ Jordan, Robert. *The Dragon Reborn*. p, 617.

⁶² Simone, Louise Pisano. *Beyond demons and darkness: A genealogy of evil in American fantasy literature for young adults since 1950*. Georgetown University, 2015.

⁶³ Jordan, Robert. *The Shadow Rising*. p, 77.

⁶⁴ Jordan, Robert and Brandon Sanderson. *The Gathering Storm*. p, 796.

⁶⁵ Jordan, Robert and Brandon Sanderson. *The Gathering Storm*. p, 796.

⁶⁶ Jordan, Robert and Brandon Sanderson. *The Gathering Storm*. p, 799-800.

"I'm in."⁶⁸

את קריאתה השנייה, הקריאה לגורל, היא מחפשת - קוראת ומנסה לנתח את הנבואות מתוך מחשבה שהן נוגעות לה, כפי שניתן לראות משיחתה עם סייזד בנוגע אליהן, כאשר היא אומרת :

"It's like... things are repeating again. So... maybe that means the Hero of Ages will have to come again."⁶⁹

ובתגובה לכך, סייזד מביט בה ורואה את כוונותיה :

"She glanced back at him, looking a bit... embarrassed? Ah... Sazed thought, sensing her implication. She saw things in the mists. The previous Hero had seen the same things."⁷⁰

מחשבה זו שהנבואות נוגעות אליה עומדת בניגוד ישיר לרנד הבורח ונמנע מגורלו, למרות הדחיפות הרבות המכוונות אותו לעברו. היעדרו של שלב זה ב-"הערפילאים" מראה את השימושים השונים שיכולים להיעשות עם מבנים מסודרים, וכנראה קשור למה שאמר סנדרסון בעצמו על מסע הגיבור בהקשרו לויין ו-"הערפילאים" - הוא היה מעוניין מההתחלה בלהביא תפנית חדשה למבנה המוכר :

"I felt that one of the things I really wanted to do was to try to turn the hero's journey on its head."⁷¹

נוסף על ההשפעות שיש לשימושים השונים של שלב זה - או היעדרו - על היצירה באופן נרטיבי, הם גם מדגימים את השוני בין הדמויות. תגובתו של אדם לגורל או קריאה פתאומית למסע מציגה אותו באור מסוים ומגלה עליו דברים רבים, ובנוסף היא מנחה את הטון של ההרפתקה והגדילה הפנימית המחכה לגיבור בהמשך סיפורו.

שלושת ספרים אלה מציגים קו ישר בין שתי נקודות קיצון של שלב הסירוב להרפתקה, והאמצע שלו. ב"מחזור כישור הזמן" שלב הסירוב לקריאה הוא אחד מהמוטיבים הממושכים הארוכים ביותר לאורך הסיפור, שמלווה את רנד והעלילה כחלק בלתי נפרד ממנה ומשמש כפיתוח העיקרי של רנד כגיבור גם לאחר שהוא כביכול מקבל את גורלו.

ב"שר הטבעות" מוצג שלב הסירוב להרפתקה בצורתו הקלאסית - מגיע לאחר הקריאה, נמשך תקופה קצרה, ואז נגמר.

ב"הערפילאים" שלב זה לא קיים - לויין אין תקופת סירוב, והיא נענית לקריאה במהירות ונכונות לברוח מעולמה הרגיל, גם אם ההרפתקה נראית מסוכנת. אין לה חיבור רגשי ל"בית" שלה, והיא צמאה לידע :

"The job doesn't matter, as long as I can learn what he knows."⁷²

סקאלה רחבה זו שהיצירות מדגימות מראה את הגיוון הרב שניתן ליצור בדמויות ובמערכת היחסים שלהן עם היותם הנבחר : מערכת יחסים שמשליכה על שאר הסיפור באופן מהותי ומובילה את התפתחות הגיבור לאורכו. נוסף על כך היא מדגימה את החדשנות שמגיעה עם חלוף השנים - "מחזור כישור הזמן" הרחיב את מערכת היחסים המפותלת של "שר הטבעות" עם גורל, אך "הערפילאים" לקח אותה למקום חדש לחלוטין.

4. פגישת המנטור

הגיבור פוגש מנטור שיכול לתת לו עצות, חוכמה, מידע או חפצים שעוזרים לו במסע.

לעיתים הגיבור לא ירצה לצעוד בעיוורן לתוך ההרפתקה, ולכן יחפש אחר הניסיון והחוכמה של אדם שכבר חווה את העולם הגדול בעבר ויוכל לעזור לו לעבור את מסעו.

⁶⁷ Sanderson, Brandon. *The Final Empire*. p. 90.

⁶⁸ Sanderson, Brandon. *The Final Empire*. p. 90.

⁶⁹ Sanderson, Brandon. *The Well of Ascension*. Tor Books, 2007. p. 354.

⁷⁰ Sanderson, Brandon. *The Well of Ascension*. Tor Books, 2007. p. 354.

⁷¹ Sanderson, Brandon. "How Did Mistborn Come About?". *BRANDON SANDERSON*.

⁷² Sanderson, Brandon. *The Final Empire*. p. 90.

אך במקרים אחרים, ובכל שלושת היצירות אותן אני חוקרת, המנטור הוא זה שמוצא את הגיבור, מכיוון ששלושת דמויות המנטור בספרים אלה ממלאות גם את תפקיד המבשר.

פגישת המנטור ב"שר הטבעות" שונה מבשתי היצירות האחרות. לעומת המנטורים ב"מחזור כישור הזמן" ו"הערפילאים", גנדלף הוא לא זר עבור פרודו. הם חברים ארוכי שנים, בעלי מערכת יחסים שקיימת לפני התרחשויות העלילה. ב"שר הטבעות" מערכת היחסים של גנדלף ופרודו נשארת ללא שינוי מתחילת הסיפור ועד סופו: פרודו הוא התלמיד הבורר אך טוב הלב, וגנדלף הוא המורה העוצמתי והחכם. גנדלף מעניק לפרודו עצות והגנה בחלקים נכבדים מן הסיפור והוא הדמות המציגה לו את העולם הגדול. גם לאחר שגנדלף מת וחוזר לחיים, הדינמיקה שלהם עדיין אותו הדבר, למרות המסע הארוך שפרודו עבר מאז פגישתם האחרונה. אלמנט זה של יחסי הכוחות בין המנטור לגיבור בא לידי ביטוי אחרת ב"מחזור כישור הזמן", נוסף על כך שמוריין הינה מנטורית שונה מגנדלף. ב"מחזור כישור הזמן", למרות היכרותו עם מוריין כבר מהספר הראשון, והיותה המבשרת של גורלו והמנחה שלו בעולם, אני סבורה כי מוריין הופכת להיות המנטורית של רנד רק בספר הרביעי, לאחר שהוא משתלט על המצודה של טיר. תפקידה כמנטורית שלו מסובך משתי סיבות: היא לא יכולה ללמד אותו להשתמש בקסם שלו מכיוון שהקסם של נשים ושל גברים שונה, והסיבה השנייה היא שגם באזורים בהם היא כן יכולה לספק לו עזרה, פעמים רבות הוא מסרב לעזרתה, ואינו מרוצה כלל מהתערבותה המתמדת בחייו ובהחלטותיו.

סירובו הכמעט מוחלט של רנד לקבל את עצותיה של מוריין עד לקראת סוף הספר החמישי מבדילות את סיפורם ואת מערכת היחסים שלהם מרוב מערכות היחסים של גיבור-מנטור בסיפורי נבחר, ובפרט מאלו ב"שר הטבעות" ו"הערפילאים", בהם הגיבורים שמחים ללמוד ולקחת את עצותיהם של המנטורים שלהם. הבדל זה מראה על השוני בין דמויות הגיבורים זה מזה - רנד עקשן, רוצה להצליח לבדו ולא רוצה להרגיש כי שולטים בו, לעומת פרודו המכיר בחוכמתו של גנדלף ומעוניין לקבל כל עזרה שתיתן לו, מתוך חוסר ביטחונו ביכולת שלו לצלוח את המשימה שניתנה לו.

למרות ניסיונה להמשיך ולהדריך אותו לכל אורך הספרים, מערכת היחסים של מוריין ורנד חווה שינוי ביחסי הכוחות. בספר החמישי, לאחר זמן רב בו היא מנסה ליעץ לרנד, לבסוף הדרך היחידה לגרום לו להקשיב לה היא להישבע לו שבועה לשרת תחתיו. העצות שלה הן רק זה - עצות. הוא יכול לקחת אותן אם זה רצונו, אך גם להתעלם מהן אם הוא מעדיף זאת, והיא תחתיו בשרשרת המזון.

לאחר חזרתה בספר ה-14 מערכת היחסים שלהם חווה שינוי נוסף. מסעותיו הרבים של רנד שינו אותו, וכעת הוא לא מעוניין יותר שמוריין תהיה תחתיו ותצייט לו כמשרתת, אך הוא גם לא תחתיה יותר כפי שהיה בתחילת מסעו. למעשה, כאשר הוא נופל על ברכיו בתדהמה מולה בפגישתם המחודשת, היא אומרת:

"It is I who should be kneeling before you, Lord Dragon."⁷³

היא עדיין המורה שלו במובנים רבים, אך יש גם צד בו הם שווים ערך, וצד נוסף בו הוא מעליה. זוהי התפתחות במערכת היחסים בין המנטור לגיבור ביחס ל"שר הטבעות", אותה ניתן לראות ממשיכה לגדול ב"הערפילאים".

ב"הערפילאים", ההדרכה שווין מקבלת מקלסייר קשורה בעיקר לקסם, מכיוון שקלסייר הוא המורה הראשי שלה לשימוש באלומנטיקה. למרות שכבר פגשה אותו מוקדם יותר, לימודי האלומנטיקה שלה זו הפעם הראשונה בה היא פוגשת אותו כמנטור. הוא ממשיך לשרת בתפקיד זה לכל אורך הספר הראשון עד מותו.

גם מערכת היחסים של וין וקלסייר חווה שינוי ביחסי הכוחות, שמתחיל לקראת סוף הספר הראשון ואת המשכו ניתן לראות בסיפור הקצר "הערפילאים: היסטוריה סודית" ("Mistborn: Secret History"), המספר את עלילותיו של קלסייר אחר מותו בזמן התרחשויות הספר השני והשלישי.

⁷³ Jordan, Robert, and Brandon Sanderson. *A Memory of Light*. p. 178.

בסיפור קצר זה, ניתן לראות את עלילות שני הספרים האחרונים בטריולוגיה מנקודת מבטו של קלסייר, והדרך בה הוא תופס את וין הולכת ומתפתחת. בתחילה הוא עדיין חושב עליה כילדה שיש לה עוד דברים רבים ללמוד על דרכו של העולם, ובסוף:

"Though she was still small, she'd outgrown him".⁷⁴

בסוף "היסטוריה סודית" וין אומרת לקלסייר שיש לו עוד הרבה מה ללמוד על אהבה - דברים שהיא כבר למדה - ובכך משלימה את המהפך במערכת היחסים שלהם, בו היא האדם היודע, והוא התלמיד. מהשורה שהוא אומר לה לפני מותו:

"You still have some things to learn about friendship, Vin. I hope someday you realize what they are."⁷⁵

לשורה שוין אומרת לו לאחר מותה:

"Ah, Kelsier [...] You have a lot to learn about love, don't you?"⁷⁶

שלושת יצירות אלה מאפשרות לנו למתוח קו ישר המראה את התפתחות מערכת היחסים בין הגיבור למנטור, והדרך בה התפתחה לאורך השנים בתוך קלישאת הנבחר:
פרודו וגנדלף, שנשארים באותם יחסי כוחות מההתחלה ועד הסוף, למוריין ורנד להם יש תהפוכות רבות ומסיימים כשווי ערך בדרכים רבות, ועד וין וקלסייר המתחילים ביחסי כוח ברורים מאוד בהם וין היא ילדה מבוהלת וקלסייר המורה שלה, ומסיימים בדינמיקה בה וין גדלה להיות יותר ממנו.

בנוסף לפיתוח לינארי זה, ישנו הבדל נוסף המאפשר גיוון בשלב המנטור, ללא קשר להתפתחות התפקיד. הבדל זה הוא שימוש של המנטור עבור הגיבור - מה הוא מנסה ללמד או במה הוא מנסה להדריך את הגיבור. שימוש זה שונה בכל אחת מן היצירות, וזאת מכיוון שכל אחד מן הגיבורים זקוק להדרכה שונה לחלוטין במסע ההתבגרות שלהם. מסע ההתבגרות של הגיבור קשור באופן ישיר לחניכתו לתפקידו והגורל הניתן לו - על כל גיבור לגדול כאדם כדי להשלים את תפקידו באופן ראוי.

בקונטקסט של מילוי תפקידם לעולם: פרודו זקוק לאדם שייתן לו הגנה וביטחון, רנד זקוק לאדם שידריך אותו כיצד להשתמש בכוחו, אליו הוא מודע וממנו הוא מבועת, ווין זקוק לאדם שיעזור לה להבין כמה כוח יש לה. בקונטקסט של התפתחותם כאנשים, כל מנטור מלמד את תלמידו דברים המשקפים קונפליקט פנימי מסוים שמהווה חלק מרכזי בפיתוח הדמות שלהם במהלך הספרים. במרכזו, סיפורה של וין נוגע במציאת מקומה בעולם, של רנד במציאת איזון בין רכות ונוקשות, ושל פרודו במציאת אומץ. המנטורים השונים ומערכות היחסים שלהם עם הגיבורים משקפים את ההבדלים המהותיים בין שלושת הדמויות - הבדלים שמראים את האפשרות לגיוון בקלישאת הנבחר.

5. לעבור את הגבול

הגיבור עוזב את עולמו הרגיל בפעם הראשונה וחוצה את הגבול לתוך ההרפתקה. שלב זה משמעותי במסעו של הגיבור מכיוון שהוא מסמן את כך שהגיבור מסר את עצמו להרפתקה, והוא מוכן לעבור את הגבול המפריד בין חייו הישנים לחייו החדשים.
חציית הגבול לעיתים דורשת יותר מרק התמודדות עם פחד או דחיפה מהמנטור, אלא התמודדות ישירה עם אירוע שמאלץ אותו למסור את עצמו למלתעות ההרפתקה, ממנה אי אפשר לחזור.
האירוע ידגיש את הקונפליקט המרכזי של הסיפור, וישפיע על הגיבור באופן ישיר שיעצים את אלמנט הסכנה.

⁷⁴ Sanderson, Brandon. *Arcanum Unbounded: The Cosmere Collection*. p, 356.

⁷⁵ Sanderson, Brandon. *The Final Empire*. p, 620.

⁷⁶ Sanderson, Brandon. *Arcanum Unbounded: The Cosmere Collection*. p, 357.

ישנם רגעים רבים שניתן להחשיב כשלב עבירת הגבול ב"שר הטבעות". זורבה⁷⁷ לדוגמה טוענת כי שלב זה מיוצג על ידי עזיבת הפלך בתחילת הסיפור, ולעומתה פארידה מוחמדי⁷⁸ אומרת שהתנדבותו של פרודו לשאת את הטבעת מייצגת זאת באופן מדויק יותר. אני חולקת על שתיהן וסבורה ששלב זה מיוצג על ידי נסיונו של בורומיר לקחת מפרודו את הטבעת, הנעקב על ידי יציאתם של פרודו וסאם למסע השמדת הטבעת לבדם. קטע זה תואם את הגדרתו של ווגלר בכך שזה הרגע בו פרודו מוסר את עצמו להרפתקה. לפני האירוע, פרודו יודע שעליו לצאת למורדור, אך הוא לא מצליח להביא את עצמו לעשות זאת:

"I know what I should do, but I am afraid of doing it".⁷⁹

אך נסיונו של בורומיר לקחת את הטבעת ולהשתמש בה גורם לו להבין את הסכנה שהיא משרה על שאר חברי האחוה, הצורך להשמיד אותה וחוסר הברירה שלו לעשות זאת לבדו:

"I will do now what I must [...] the Ring must leave then before it does more harm. I will go alone".⁸⁰

האירוע גם מתאים להגדרתו של ווגלר בכך שמדגיש את הקונפליקט הראשי בסיפור: הצורך להשמיד את הטבעת, וההשפעה שלה על העולם ואנשיו, והוא מעלה את אלמנט הסכנה: פרודו בורח (יחד עם סאם, שמסרב לתת לו ללכת לבדו) להמשיך את מסעו ללא האחוה, ולצעוד את שארית הדרך למורדור ללא ההגנה שסיפקה לו האחוה עד כה.

אני מוצאת כי ב"מחזור כישור הזמן" שלב זה, כמו מספר אחרים, מתרחש פעמיים. בפעם הראשונה הוא מתרחש עם עזיבת שדה אמונד, כאשר לפתע רנד וחבריו מטיילים בעולם ומגיעים רחוק יותר מביתם משאי פעם הגיעו לפני. האירוע שדוחף את רנד לחצות את הגבול בפעם הראשונה זה התקפת הטרולוקים על שדה אמונד ופציעת אביו. אירוע זה מרחיק אותו מהבית, וגורם לו לראות את המקום שחשב לבטוח מכל כמסוכן. הוא מכיר בצורך לחצות את הגבול כדי להגן על ביתו מסכנה נוספת.

טיקי מצביע על בחירתו של רנד לצאת לשממת האיאל כקריאתו השנייה. זו הפעם הראשונה שרנד עושה בחירה עצמאית משמעותית לקידום המסע שלו ויוצא אל העולם. כל הגורמים שסביבו קוראים לו לפתוח מלחמה נגד העיר הקרובה איליאן, מוריין המנטורית דוחפת חזק מכולם, אך הוא בוחר במקום זאת לצאת אל שממת האיאל. באמצעות קסם עתיק שהוא מגלה ולומד הוא מוצא את דרכו אל השממה, ובאופן רשמי מתחיל את מסעו בעולם כדרך שנוולד מחדש. בחירה זו הוא עושה לאחר מתקפה של כוחות האופל על המצודה - האירוע הדוחף אותו לפעול. היציאה מהמצודה המוגנת של טיר בה הוא שולט לתוך מְדָר מעלה את אלמנט הסכנה, מכיוון שהיא מוציאה אותו מאיזור בו הדומיננטיות שלו בהירה והוא שוב צריך להרוויח אותה.

את חציית הגבול מפרש טיקי לא כפעולה ישירה בה הגיבור נוקט, אלא ייצוג של שינוי כלשהו בתפיסת עולמו והתנהגותו, ואני מאמצת את פרשנותו. פרשנות זו ניתן לראות באה לידי ביטוי גם בחציית הגבול של פרודו - הוא מבין מה עליו לעשות ביתר בהירות ומקבל את האומץ לעשות זאת.

נוסף לכך חציית הגבול השנייה של רנד מזכירה את זו של פרודו בכך שבשתיהן הגיבור נוקט פעולה עצמאית ואוחז באופן מודע בגורלו. הם בוחרים באופן עצמאי מסלול להמשך מסעם.

למרות דמיונות אלה, שתי החציות נבדלות זו מזו בדרך בה בחירה זו משליכה על הסיפור והדמויות. בעוד פרודו יוצא כמעט לבדו, רנד לוקח איתו בעלי ברית רבים ואת האיאל שתחתיו דבר המדגים את העמדות השונות בתכלית שיש להם בעולמם ומערכת היחסים השונה שלהם עם העולם אותו הם מנסים להציל. פרודו הוא גיבור אליו הרוב המוחלט של עולמו אינו מודע, בעוד רנד הינו דמות אגדית עליה סופרו נבואות כבר שלושת-אלפים שנים וכל אדם ואדם יודע על קיומו.

⁷⁷ Zorba, Mehmet Galip. *A Study on Frodo's Quest within the Framework of Joseph Campbell's Monomyth*. Akdeniz University, 2019.

⁷⁸ Mohammadi, Farideh. *Mythic Frodo and his Predestinate Call to Adventure*. Islamic Azad University, Karaj Branch, 2013.

⁷⁹ Tolkien, J.R.R. *Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*. p. 518.

⁸⁰ Tolkien, J.R.R. *Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*. p. 524.

נוסף על זאת, מטרותיהם עבור בחירה עצמאית זו שונות. שניהם לוקחים צעד זה לארץ זרה, אך בעוד מטרותו של פרודו מן הארץ הזרה היא לחצות דרכה כדי להגיע למטרותו הגדולה - מורדור והר האבדון - לרנד יש מטרה ישירה מהשממה עצמה: הוא רוצה להפוך למנהיג האיאל ולהגשים את נבואות הדרקון הנוגעות אליהם. שוני זה מגיע מכיוון שגורלם שונה והם אנשים שונים, ולכן הסיבות למעשים שלהם שונות גם אם הבסיס של מעשים אלה דומה. השוני בסיבות לחציית הגבול הוא משליך על שאר הסיפור, וגורם להם ללכת לכיוונים שונים אף על פי שבבסיסו הייצוג של שלב זה בשני הסיפורים דומה.

ב"הערפילאים" חציית הגבול מתרחשת בקנה מידה קטן יותר ואישי יותר - כאשר וין קופצת מהחומה בשיעורה הראשון באלומנטיקה. האירוע מייצג את חצייתה של וין לתוך ההרפתקה מכיוון שזו הפעם הראשונה שהיא נותנת אמון באדם אחר ובכך פוסעת את הצעד הראשון בהתרחקותה מהפרנואידיה שליוותה אותה בחייה הקודמים ברחובות. נתינת אמון זו מצייתה לפרשנותו של טיקי בכך שהחצייה של וין נוגעת בעיקר להתחלה של השינוי בתפיסת עולמה בנוגע לאמון, חברות ואהבה. נוסף על כך זו גם הקפיצה שלה לתוך הקסם של העולם, המעניק לה כוח וכלים שלא היו לה בעבר.

שוב "הערפילאים" מציג שימוש שונה בשלב לעומת שתי היצירות האחרות, וזו מטרתה של הדמות בפעולת חציית הגבול. וין קופצת מהחומה בשביל עצמה, בשביל ללמוד, להבין ולהתקדם בעצמה באופן אישי, לעומת פרודו ורנד שחוצים את הגבול על מנת נתינת עזרה לעולם ואנשים אחרים. הבדל זה מדגים שוב את השוני בין הגיבורים.

6. מבחנים, חברים ואויבים

הגיבור לומד את החוקים של העולם החדש, עומד במבחנים, פוגש חברים ורואה פנים-מול-פנים את אויבו. שלב זה משרת כהיכרות הראשונית האמיתית של הדמויות והקוראים לעולם החדש בו מתרחשת ההרפתקה, והדרך בה אנשיו והקונפליקטים שבו לא תואמים לעולם הרגיל של הגיבור.

הגיבור מגלה על מי הוא יכול לסמוך, הוא מרוויח בעלי ברית ונתקל באויבים נוספים בשלל סדרי גודל שונים, מאצילים כועסים ועד ישויות עתיקות.

הצורך של הגיבור להתכונן לקונפליקט הסופי, ה"קליימקס", דורש את השלב הזה עבור בדיקת כישוריו ולמידה נוספת. שלב זה גם בוחן את מסירותו של הגיבור למסעו, ובודק את יכולתו לעבור אותו בהצלחה. נוסף לכל אלמנטים אלו, את שלב זה אקדיש להתייחסות להבדלים במערכות קסם והתפתחות השימוש בקסם לאורך השנים.

לפי מוחמדי⁸¹ שלב זה מתחיל ב"שר הטבעות" כבר בעזיבתם של ההוביטים את הפלך כשהם נתקלים מספר פעמים ב"נאזגול", אך אני מסכימה עם מהמט זורבה⁸² באומרו כי הוא תופס צורה באמת רק לאחר עזיבתה של האחוה את ריוונדל ותחילת מסעה. בשלב זה בסיפור פרודו וחבריו פוגשים אורקים, גובלינים ושלל מפלצות אחרות, עוברים מהרים ליערות ועד למעמקי המערות של מוריה. בכל עת פרודו ממשיך להתמודד עם כוחה ההולך וגובר של הטבעת, ללמוד על העולם הרחב ודרכיו, ולהכיר טוב יותר את חברי האחוה האחרים; הוא מרוויח כלים עבור מסעו ולומד על העולם עמו הוא צריך להתמודד.

מוחמדי⁸³ טוענת כי למעשה שלב זה אינו נגמר עד השמדת הטבעת, אך אני סבורה כי הוא נגמר יחד עם חציית הגבול - כאשר פרודו וסאם עוזבים את האחוה. בחלק זה בסיפור מתבצעת רוב הלמידה על העולם וההיכרות איתו, הוא פוגש את אויביו הגדולים ומתעמת עם הסכנות הצפויות לו בהמשך הדרך, מרוויח כלים שיעזרו לו בהמשך המסע ומשיג את בעלי בריתו החזקים ביותר: אחוות הטבעת.

⁸¹ Mohammadi, Farideh. *Mythic Frodo and his Predestinate Call to Adventure*. Islamic Azad University, Karaj Branch, 2013.

⁸² Zorba, Mehmet Galip. *A Study on Frodo's Quest within the Framework of Joseph Campbell's Monomyth*. Akdeniz University, 2019.

⁸³ Mohammadi, Farideh. *Mythic Frodo and his Predestinate Call to Adventure*. Islamic Azad University, Karaj Branch, 2013.

הכלים אותם מרוויח הגיבור הם הדבר שיוצר את ההבדלים בין היצירות בשלב זה. ב"שר הטבעות", פרודו מרוויח בעלי ברית, אך הוא לא מרוויח כישורים מעשיים: הוא לא לומד להשתמש בקסם, להילחם או לשרוד בטבע. במקום זאת, מה שפרודו מרוויח הן עצות, ההבנה של מסעו, ואת הכלים הפנימיים להתמודד איתו: אומץ, נחישות, והבנה של אחריותו.

זאת ניתן לראות שהרוויח כאשר הוא סוף סוף חוצה את הגבול, מאמץ את האומץ שבו וצועד בנחישות להשמיד את הטבעת. לאחר התלבטות וקושי רב להיות אמיץ מספיק כדי לצאת לכיוון מורדור ולהבין את האחריות והצורך שהוא יבצע את גורלו, בסוף תהליך הלמידה העיקרי שלו פרודו אומר:

"But I must go at once. It's the only way."⁸⁴

נוסף על כך, עקב ההיכרות שנעשית בין פרודו והעולם זה הוא השלב בו נעשית ההיכרות המעמיקה ביותר עם הקסם. השימוש במערכות קסם בפנטזיה אפית השתנה לאורך השנים, וזאת ניתן לראות באמצעות שלוש היצירות המנותחות בעבודה זאת.

ב"שר הטבעות" נעשה שימוש במערכת קסם רכה - הקסם של גנדלף, האלפים והטבעת הוא מעורפל ומסקרן, לא מוסבר ובשום שלב הקוראים לא יכולים להבין איך הוא עובד ומתי ניתן להשתמש בו כדי לפתור בעיות. מטרתו העיקרית היא להוסיף לעולם תחושה של פליאה מהפרטים והפנטסטיות שלו, דבר הנותן את האווירה והטון לסיפור - אלמנט משמעותי המייחד ספרים זה מזה.

לפי סטפן טיקי, ב"מחזור כישור הזמן" שלב זה מתרחש כאירועים אינדבדואלים כלליים באופן בלתי פוסק ובלתי לינארי לאורך כל הסיפור, ומתמזג לתוך השלבים האחרים.⁸⁵

אני מסכימה עם טענתו של טיקי, בעיקר כיוון שתהליך הלמידה של רנד לא פוסק מתחילת סיפורו ועד סופו ובא לידי ביטוי כחלק מהותי מדמותו. הוא לומד על העולם ומרוויח כלים שימושיים לכל אורך הדרך: מבעלי ברית והבנה של חיים מחוץ לכפר בספרים הראשונים, ללמידה שלו של הקסם וכיצד לשלוט בממלכות באמצע הסיפור, ועד הסוף כאשר לומד כיצד להביס את שאייטאן.

הכלים אותם מרוויח רנד בשלב זה הם בעיקרם כלים חיצוניים מעשיים: מיומנות רבה יותר בשימוש בקסם, לחימה בחרב, ועמדת כוח בעולם - והמיומנות הנדרשת כדי להשתמש בה כראוי. כלים אלה שהרוויח ניכרים בהופעתו החיצונית. זאת ניתן לראות כאשר אביו של רנד רואה אותו בפעם הראשונה מאז עזב את שדה אמונד, והוא אומר לו:

"They've really done it. They've gone and made a king out of you."⁸⁶

אך למרות כל הכלים המעשיים הללו, אני סבורה כי הכלי החשוב ביותר שרנד מרוויח הוא כלי פנימי - ההבנה כיצד להתמודד עם גורלו, עם האשמה שמגיעה עם להיות המושיע של העולם, התחושה שכל מוות המתרחש במלחמה תלוי בו.

הוא לא מפסיק להיאבק בזה עד סוף עימותו האחרון עם אדון האופל, כשהוא סוף סוף משלים עם הקושי שלו לתת לאנשים אחרים לסבול ולמות בלי להציל אותם:

"He let go of the guilt. He let go of the shame for having not saved Egwene and all the others. He let go of the need to protect her, to protect all of them. He let them be heroes."⁸⁷

עימות ארוך זה עם חובתו לעולם מנגד לפחד והאשמה שלו בזמן ביצועה אותה מזכירה את המאבק הפנימי של פרודו, אך שוב השימוש בו מורחב. ג'ורדן לוקח אותו רחוק יותר ומפרט את כל האפשרויות, מנקודת קיצון אחת של הכחשה לנקודת קיצון מנוגדת של מסירות יתר ואשמה, ובכך מודגש השוני בין הדמויות. נוסף על כך לאורך כל תהליך הלמידה שלו אחד מהדברים שרנד לומד זה כיצד להשתמש בקסם, ודרכו הקוראים מקבלים השקפה רחבה יותר על הקסם של העולם.

⁸⁴ Tolkien, J.R.R. *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*. p, 530.

⁸⁵ Tichý, Štěpán. *The Monomyth in Robert Jordan's Wheel of Time*. Masaryk University, 2021.

⁸⁶ Jordan, Robert and Brandon Sanderson. *The Gathering Storm*. p, 775.

⁸⁷ Jordan, Robert and Brandon Sanderson. *A Memory of Light*. p, 899.

ב"מחזור כישור הזמן" רוברט ג'ורדן עושה שימוש במערכת קסם שאינה נופלת באופן מוחלט לא להגדרה לא של מערכת קסם קשה או רכה, היא שילוב ביניהם. החוקים של הכוח האחד מוגדרים ובהירים, אך הם כלליים וישנם מקרים רבים בהם דמויות עושות פעולות שלא מוסברות ולא ברורות באופן אינטואיטיבי. במיוחד הטויות מעידן האגדות שרנד עושה בשלבים מאוחרים יותר של הסיפור, שבדרך כלל אינן מוסברות בבהירות. נוסף על כך ישנן מספר מערכות קסם שוליות כגון המזל של מאט או יכולות הטאוורין של רנד, פרין ומאט להן אין חוקים בהירים ומצייתות באופן מובהק לכללים של מערכת קסם רכה. כשברנדון סנדרסון⁸⁸ דיבר על החוויה שלו בכתיבה של מערכת הקסם ב"מחזור כישור הזמן", הוא אמר שהיא הולכת על קו דק בין התחושה המדעית שמגיעה עם מערכת קסם קשה לתחושת הפליאה שמגיעה עם אחת רכה. הוא כן ציין כי רוב הזמן היא נוטה לאלמנט הפליאה, אך אין זה מבטל את האלמנטים הקשים בה, וזאת מורגש באווירה הקיימת ב"מחזור כישור הזמן": שילוב בין הפנטזיה הקלאסית המופלאה של טולקין לפנטזיה המודרנית הבהירה יותר אותה נוטה סנדרסון לכתוב.

ב"הערפילאים" שלב המבחנים, חברים ואויבים מתרחש בספר הראשון, כאשר תפקידה של וין בחבורתו של קלסייר מאלץ אותה להתערות בנשפים מלכותיים בתחפושת של אצילה חדשה בעיר. היא פוגשת אצילים המתנהגים אליה בכבוד, אצילים המנסים לנצל אותה או מזלזלים בה, לומדת את דרכי הפוליטיקה, מי הנפשות הפועלות במשחקי האצולה, וכיצד לגלם את תפקידה באופן המושלם כדי להשיג את מה שהיא רוצה.

וין מרוויחה כלי מעשי בהבנה של האצולה ומשחקים פוליטיים. כלי זה היא מנצלת בשלב מאוחר יותר, כאשר היא ואלנד נפגשים עם אביו בעת מצור, ובעודה מתחמנת את סטארף אלנד חושב:

"*She is good at this, Elend thought with wonder.*"⁸⁹

נוסף על כך היא מרוויחה את המיומנות שלה עם אלומנטיקה, שמשרתת אותה לאורך כל העלילה והינה הכלי היעיל ביותר שלה. הכלי הפנימי היחיד שוין מרוויחה שמשרתת אותה בהמשך הסיפור הם הצעדים החשובים שהיא עושה במסעה להתגבר על בעיות האמון שלה. כלי זה מגיע לידי ביטוי דרך אלנד (מושא אהבתה). היא לומדת לסמוך עליו דרך מפגשיהם הרבים בנשפים, והאמון שהרוויחה בא לידי ביטוי לשיא כאשר היא בוחרת להציל את חייו גם אחרי שהוא כביכול "עוזב" אותה לאחר שהוא מגלה על זהותה האמיתית. וין לא צריכה ללמוד כיצד להתמודד עם קבלת או ביצוע גורלה, או להתגבר על אשמה המונעת ממנה למסור את עצמה אליו. לכן הכלי הפנימי שוין מרוויחה נוגע יותר להתפתחות שלה כאדם מאשר להתפתחות שלה אל מול התפקיד שניתן לה. למרות זאת, יש לציין שהתפתחותה הפנימית עוזרת לה להשלים את גורלה בשלבים מאוחרים יותר.

בכל אחת משלושת היצירות ניתן לראות איזון שונה של כלים פנימיים וחיצוניים, והתפתחות איזון זה לאורך השנים: פרודו בעל כלים פנימיים בלבד, רנד עם רוב לא גדול לכלים חיצוניים ווין עם רוב גדול לכלים חיצוניים.

נוסף לכך הלמידה של וין עם קלסייר (ושלל המורים השוליים המסייעים) בשלב זה היא ההצגה של וין, והקוראים, למערכת הקסם בעולם.

ב"הערפילאים" ברנדון סנדרסון עושה שימוש מובהק במערכת קסם קשה. אלומנטיקה הינה מערכת קסם בעלת חוקים ברורים ומוגדרים ללא יוצאי דופן, המסתמכת על חוקי הפיזיקה ומשרה אווירה מדעית ובהירה. כל פעולה קסומה שדמות עושה הגיונית לקוראים לפי החוקים המובנים של המערכת. זה טון שונה בתכלית לזה ב"שר הטבעות", כאשר "מחזור כישור הזמן" עומד במרכז ביניהם. שלוש יצירות אלו מותחות קו ישיר המראה מעבר מהפופולריות של מערכות קסם רכות לכאלו קשות לאורך השנים - עלייתן של מערכות קסם קשות.

⁸⁸ Sanderson, Brandon. "Was It Weird Writing WOT Magic?". BRANDON SANDERSON.

⁸⁹ Sanderson, Brandon. *The Well of Ascension*. p. 307.

בשלב זה הגיבורים לומדים להכיר את עולמם הקסום ואיך להתמודד איתו. הדרך בה שלושת הגיבורים לומדים להכיר את עולמם החדש ואת הסכנות בו משיגה את אותה המטרה - להכין אותם לשלבים הבאים בסיפורם - אך ישנו אלמנט משמעותי המבדיל ביניהם: פוזיצית הכוח שהם תופסים בעולם על מנת להשלים את משימתם - את גורלם.

פרודו מוגן ומסעו מצומצם ולא שם אותו בשום תפקיד של כוח או השפעה פוליטית על העולם, למרות שההשלכותיו כבירות. הוא הוביט קטן שאיש לא מכיר. עבור רנד, שלב הלמידה ישירות נוגע לעלייתו לעמדה של כוח והשפעה, וחוסר הברירה שלו ללמוד כיצד להתמודד ולהשתמש בה כדי להשיג את מטרתו. גורלם של השניים שונה לחלוטין, ולכן למידתם על העולם ותפקידם בו שונים לחלוטין. וין לוקחת עמדה חשאית. היא מעמידה פנים שהיא מנסה להשיג ולהשתמש בכוח, אך למעשה היא לא - סוג של מרכז בין שני הגיבורים האחרים. הפוזיציות שהגיבורים לוקחים שונות זו מזו באופן מהותי ומדגישות את ההבדלים בגורלם והדרך בה הוא משפיע עליהם.

נוסף על כך, ניתן לראות כי לכל אחד מן הגיבורים ישנו כלי פנימי מסוים שהוא מרוויח עליו נשען פיתוח הדמות שלו לאורך הסיפור, מעין תמה מרכזית המובילה את התקדמותו כאדם. סיפורו של פרודו הוא אחד של מציאת אומץ, של רנד אחד של מציאת איזון והתמודדות עם הגורל הניתן לו, ושל וין למידה לאהוב ולסמוך על אנשים. מרכז זה סביבו נעות הדמויות מראה את האפשרות לדמויות יחודיות ושונות זו מזו גם בסיפורים בעלי מבנה בסיסי דומה - ישנן בחירות והתפתחויות רבות שגיבור יכול לעבור, שונות זו מזו ומגוונות בסוגן, גם כאשר מתקיים בתוך שבלונה קיימת.

7. הגישה

הגיבור מתחיל להתקרב לקונפליקט המרכזי, אך לפני שיוכל לגשת אליו עליו לבצע הכנות ולעבור סכנות נוספות.

על הגיבור לבצע את ההכנות לקראת הכניסה ל"מערה הפנימית" ("Inmost Cave") שלפי קאמפבל יכולה לייצג מקום פיזי בו נחה סכנה נוראית, או קונפליקט פנימי עמו הגיבור עוד לא היה צריך להתמודד, והיא מובילה ללב המסע.

במהלך הגישה הגיבור ובעלי בריתו יתכננו ויתכוננו, אולי יתחילו במתקפות קטנות על האויב או פתירת בעיות שוליות בדרכם אל הקונפליקט המרכזי. גיבור בעל ביטחון עצמי רב לעיתים ידלג על הכנות אלו ויצעד ישירות אל עבר ה"מערה הפנימית".

בשלב זה הגיבור שרד את כניסתו אל העולם החדש, הוא הרוויח את מקומו בו וכעת עליו לקחת הפסקה לפני ההתמודדות עם הקונפליקט הבא. הגיבור ובעלי בריתו יכולים להשתמש בהפסקה זו כדי להתמודד עם ההשלכות והתוצאות השליליות הנבעו מן המבחנים הקשים בשלב הקודם.

אני סבורה כי ב"שר הטבעות" שלב זה אינו מתרחש בסדר הרגיל. הוא מתרחש לפני חציית הגבול, כאשר האחוה לוקחת הפסקה אצל האלפים בלות'לורין לאחר המוות של גנדלף. בקטע זה בסיפור אין התרחשויות גדולות מלבד ניסיון להבין לאן האחוה ממשיכה מכאן, והזמן נלקח גם כדי להשלים עם האובדן של גנדלף בשלב המבחנים, ובכך הוא מתאים להגדרתו של ווגלר.

השימוש בשלב זה ב"שר הטבעות" נעשה בגישה פאסיבית המתמקדת בחלק המנוחה של הגדרת השלב, ופחות בהכנות לקראת השלבים הבאים. ישנם תכנונים ותהיות בנוגע להמשך המסע, אך לא ננקטות פעולות אקטיביות במטרה לקדם ולהכין לקראת המשך המסע.

ב"מחזור כישור הזמן", שלב זה מתרחש בסוף הספר התשיעי, עם טיהור החצי הגברי של הקסם (סאידין) וממשיך לתוך הספר העשירי בו רנד לא נוקט בפעולות אקטיביות, ובמקום זאת אוסף את עצמו וכוחותיו לקראת השלבים האחרונים במסע. טיהור סאידין הינו ההכנה הגדולה ביותר שרנד עושה לקראת הקרב

האחרון. הוא מתכנן אותה ספרים רבים מראש והיא בעלת השפעה עצומה לא רק על העולם ככלל, אלא גם על רנד באופן אישי, שכעת לא צריך להתמודד עם החמרת השיגעון שלו. השימוש של שלב זה ב"מחזור כישור הזמן" נבדל מהשימוש ב"שר הטבעות" בכך שהוא בעל גישה יותר אקטיבית - רנד לא רק מתכנן את מהלכיו הבאים כמו שפרודו וחבריו עושים, הוא גם אקטיבי בנוגע להשלמת מהלכים אלה. הדמיון בין השימושים מגיע במנוחה שמגיעה אחרי האקטיביות של רנד, שבה הוא לוקח רגע לאסוף את כוחותיו ולהתאושש לקראת השלב הבא במסע, כמו המנוחה בלתי-לורייין. ב"הערפילאים" שלב הגישה מתרחש לאחר שוין מנצחת את צבאו של סטראף אביו של אלנד ומובילה את הכיבוש המחודש של לות'אדל, לפני שהיא הולכת לבאר האלוהות.

טרם אירועים אלו היא מתישה את עצמה במשך חודשים, ולאחר מאמץ אחרון זה היא מתמוטטת ולוקחת לעצמה את המנוחה שהיא כה הייתה צריכה. בכך משאירה את שאר הדמויות לדאוג לענייני העיר בזמן שהיא צוברת כוחות לשלב הבא במסעה. שלב הגישה ב"הערפילאים" משומש באופן דומה ל"שר הטבעות" בכך שוין לוקחת עמדה פאסיבית של מנוחה בלבד לעומת העמדה היותר אקטיבית בה נוקט רנד, אך היא נבדלת משניהם בכך שבזמן שהיא במנוחה שאר הדמויות ממשיכות לקדם את המטרות שלה ומחכות לשובה. למרות שוין הופכת לדמות פאסיבית, שאר הדמויות שסביבה מנסות להמשיך ולנקוט בעמדות אקטיביות למרות חסרונה המקשה על כך. בשלב זה וין למעשה יוצאת מן הסיפור לתקופה. בכך ניתן לראות שהשימוש בשלב הגישה ב"הערפילאים" הוא קלאסי ברובו, אך שוב מתקיימת ביצירה זו תפנית חדשה על בשלב שאין ביצירות האחרות.

הבדל שניתן לראות בין שלושת היצירות הוא סוג המנוחה אותה לוקח הגיבור: פרודו עוצר להתאבל ולהתמודד, רנד עוצר לתכנן ולדחוף את מטרותיו קדימה, ווין עוצרת לישון מכיוון שהתישה את עצמה לכדי התמוטטות. מנוחות שונות אלו מראות את הדרך שהובילה את הדמויות למנוחה זו, וההבדלים ביניהם מודגשים על ידי הדברים הגורמים להם לעצור - אָבְּל, תכנון, עייפות.

8. החוויה הקשה

דברים משתבשים ומוצג קונפליקט נוסף. הגיבור חווה עוד מעצורים ומכשולים קשים, שחלקם עלולים להוביל למשבר גדול. הגיבור נאלץ להתמודד עם מאבק מרכזי של חיים ומוות, במהלכו הוא מתמודד עם פחדו הגדול ביותר, מתעמת עם אתגר קשה זה וחווה "מוות". המסע שלו נמצא על סף כישלון. החוויה הקשה היא שלב מרכזי ונחוץ במבנו של כל מסע, מכיוון שרק באמצעות "מוות" הגיבור ולקבל את הכוח, בין אם מדובר בקסם, ידע, חפץ, בעל ברית, או כל דבר אחר, שיאפשר לו לסיים את המסע.

ב"שר הטבעות" החוויה הקשה מגיעה בדמות חטיפתו של פרודו לתוך מורדור. השתלשלות האירועים המובילה לכליאתו של פרודו מתחילה עם בגידתו של סמיגול, שבמקום להוביל אותם למורדור כפי שהבטיח הוא מוביל אותם למערתה של העכבישה הענקית שילוב. במנוסתם ממנה שילוב מצליחה לעקוץ את פרודו בצווארו, ובעודו משותק וחסר הכרה אורקים חוטפים אותו וגוררים אותו לתוך מורדור. במגדל בו הם מחזיקים אותו במורדור פרודו חווה הצלפות ותחקור מעמיק ונוקשה, בעודו עדיין מתמודד עם השפעות הרעל של שילוב. הוא מספר לסאם:

"And I fell into darkness and foul dreams, and woke and found that waking was worse."⁹⁰

גם לאחר שסאם מציל אותו, שיחתם הראשונה היא עדיין חלק מהחוויה הקשה ולמעשה מדגישה את הסיבה לקושי החוויה. כאשר פרודו נתפס האורקים לקחו את כל החפצים שהיו עליו, ופרודו שלא יודע שסאם לקח את הטבעת והחרב שלו כשהיה חסר הכרה, בטוח שהמשימה נכשלה והכול אבוד:

⁹⁰ Tolkien, J. R. R. *The Lord of the Ring: Return of the King*. p, 223.

"They've taken everything, Sam. [...] Everything I had. Do you understand? Everything! [...] The quest has failed, Sam".⁹¹

בחווייה הקשה של פרודו הוא צריך להתמודד עם חוסר שליטה על מצבו המפחיד, והמחשבה שהמשימה שלו נידונה להיכשל והוא אינו יכול להשלים אותה.

אותם האלמנטים באים לביטוי גם ב"מחזור כישור הזמן", שם שלב זה מתרחש לאחר שאחת מאויבותיו הגדולות ביותר של רנד משתמשת בחפץ קסום המאפשר לה לשלוט בו וגורמת לו כמעט לרצוח את אהובתו, מין. איבוד שליטה זה מבעית אותו, והוא נאבק בו לאורך כל האירוע. לבסוף הוא מצליח להשתחרר, אך הנזק כבר נעשה:

"It is done [...] The last that could be done to me [...] They have taken everything from me now".⁹² לאחר האירוע הטראומתי הוא נהיה קר כאבן, קשה כברזל, ונטול כמעט כל רגש מלבד רצונו לסיים עם העבודה שלו כדרקון שנולד שוב. לא רק כדי להציל את העולם מהאופל, אלא גם כדי שסוף סוף יוכל למות. שלב זה מגיע לשיאו לאחר שרשרת אירועים בה הוא כמעט הורג את אביו טאם, כמעט משמיד עיר שלמה ולבסוף עומד בפסגה של הר הדרקון, וכמעט משמיד את העולם כולו מתוך רצונו לא לחוות עוד כאב ולא לגרום עוד כאב לעולם ולאנשים שהוא אוהב:

"He would end it. End it all and let men rest, finally, from their suffering".⁹³

הוא לא מאמין כי הוא יכול לסיים את משימתו, או שביצועה יביא לטוב לעולם; הוא מאמין כי רק להשמיד הכול יפסיק את הטרור שמשליט אדון האופל, וכי העולם הוא מעבר להצלה.

כמו פרודו, בחווייה הקשה שלו רנד צריך להתמודד עם חוסר שליטה במצבו בדמות סמיראהג המכריחה אותו לפגוע במין, ולאחר מכן המחשבה שמשימתו חסרת פשר והוא אינו יכול לבצע אותה כראוי. שוב שימוש השלב ב"מחזור כישור הזמן" מזכיר את השימוש ב"שר הטבעות", ושוב ההבדל בין היצירות הוא החקירה לעומק שנעשית ב"מחזור כישור הזמן" עבור השימוש המוצג ב"שר הטבעות".

נוסף לפרטים והנפח המוספים ישנם גם את ההבדלים הנובעים מהגיבורים השונים ונקודות הקיצוץ אליהם הם נלקחים, והרגשות שנקודות קיצוץ אלה מוציאות מהן. ייאוש ועצב מפרודו, כעס ותסכול מרנד. תגובות אלה מדגישות את ההבדל בדרך בה הגיבורים מתייחסים לגורלם - מערכת היחסים השקטה, העצובה והמייאשת של פרודו לעומת מערכת היחסים האלימה, המתישה והתובענית של רנד.

ב"הערפילאים" שלב זה בא לידי ביטוי בשרשרת אירועי כליאתה של וין על ידי יומן, בתחילה במרתף בבידוד ולאחר מכן בעודה נצפית על ידי שומרים. אלמנט החווייה הקשה של וין מתבטא באירועים אלה בעיקר דרך אי היכולת שלה לעזור לאלנד והשאר במאבק הכללי נגד הרס (והקונפליקטים הנוספים). בכך חווייה קשה זו של וין מקיימת את אותו סוג המאבק כמו ב"שר הטבעות" וב"מחזור כישור הזמן" - פחד שהיא לא תוכל להשלים את משימתה וכי כישלונה הוא בלתי נמנע.

השימוש ב"הערפילאים" נבדל מהשימוש בשתי היצירות האחרות באופן בו מתייחסת וין לחווייתה. היא מתוסכלת ומפחדת, אך היא אינה מיואשת - היא ממשיכה לנסות ולהאמין שהיא יכולה לעבור את החווייה גם בשיאה, דבר המראה הן את ההבדל בין הדמויות והן את מערכת היחסים שלה עם גורלה. וין לא מיואשת מכיוון שגורלה לא מייאש אותה, ותגובתה למצב פחות קיצונית משל השניים האחרים מכיוון שמערכת היחסים שלה עם גורלה קלה יותר ומשחקת תפקיד פחות חשוב בסיפור.

⁹¹ Tolkien, J. R. R. *The Lord of the Ring: Return of the King*. p, 224.

⁹² Jordan, Robert and Brandon Sanderson. *The Gathering Storm*. p, 366.

⁹³ Jordan, Robert and Brandon Sanderson. *The Gathering Storm*. p, 799.

אחרי שהגיבור שורד את הקושי הוא מאמץ את ה-"חרב" - פרס שהוא הרוויח שמאפשר לו להתמודד עם הקונפליקט המרכזי. הפרס יכול להיות חפץ, ידע או חוכמה שתאפשר להם לנצח, וקבלת הפרס נותנת לגיבור את הזכות לחגוג ולקחת רגע של מנוחה.

ב"שר הטבעות" שלב הפרס מגיע כהצלה מהחוויה הקשה - סאם מציל אותו ממגדל האורקים לאחר שהתפצלו דרכיהם בעימות עם שילוב. עם חזרתו של סאם פרודו מקבל שני פרסים: את סאם עצמו, המלווה אותו לשארית המסע ותומך בו עד הסוף, ואת הטבעת המייצגת את הידיעה כי הוא עוד לא נכשל ועוד יש תקווה. כאשר הוא מגלה שהטבעת בידיו של סאם, מצב רוחו משתפר מיד:

"You've got it? [...] You've got it here? Sam, you're a marvel!"⁹⁴

לשימוש בשלב הפרס ישנו דמיון רב בין "שר הטבעות" ל"מחזור כישור הזמן". הוא מגיע כחלק משיא החוויה הקשה, כאשר רנד עומד על פסגת הר הדרקון ומתכונן להשמיד את העולם. בעודו נאבק עם גורלו, עם מה שהוא חושב כ"עונש" הנגזר עליו להיוולד מחדש כל עידן ולחוות את כל הסבל הזה שוב ושוב, הוא שומע את קולו של לואס ת'רין (גלגולו הקודם) בראשו:

"Why? Could it be... Maybe it's so that we can have a second chance."⁹⁵

ולאחר מחשבה נוספת, רנד מוסיף וממשיך את לואס ת'רין - נותן סיבה נוספת:
 "Why? Rand thought with wonder. *Because each time we live, we get to love again.*"⁹⁶
 הוא מתגבר על השיגעון, על הפיצול בעצמו, האשמה הכעס והפחד, ומצליח להתקדם מעבר לזה ולהבין שהוא רוצה לתקן את האסון שעשה לפני שלושת אלפים שנה כלואס ת'רין.

אני סבורה שרגע זה הוא המשמעותי ביותר במסע של רנד להבסתו של שאייטאן. זאת כיוון שכפי שסימון כותב, הניצחון של רנד מול שאייטאן לא תלוי באם, מתי, או כל נסיבה אפשרית אחרת של הקרב, אלא הסיבה שבגללה הוא נלחם מלכתחילה.⁹⁷

רנד מקבל שני פרסים מהתמודדתו עם החוויה הקשה: את כל הזיכרונות והחוויות של לואס ת'רין מעידן האגדות - זיכרונות המלאים במידע וניסיון של 400 שנים - וקבלה אמיתית של גורלו.

הוא מגיע לשלווה פנימית אמיתית, משלים עם גורלו למות בלי לאבד תקווה שאולי יחיה או ישאיר משהו מאחוריו לעולם. רק בשלב זה רנד מגיע לסופו של שלב הקריאה להרפתקה - הוא כעת לא רק יודע ומסור לתפקיד של הדרקון שנולד מחדש, הוא גם יכול להשלים אותו כראוי.

שני הפרסים שרנד מקבל, אחד חיצוני בדמות הזיכרונות של לואס ת'רין, ואחד פנימי בדמות הבנת גורלו וקבלת תקווה עבור השלמתו, מאפשרים לו לבסוף להתמודד עם הקונפליקט המרכזי של הסיפור בשלבים מאוחרים יותר. כמו פרודו הוא מקבל שני פרסים כאשר אחד מהם באופן דומה קשור למערכת היחסים שלו עם גורלו - התקווה כי עוד יש לו סיכוי להשלים את משימתו. התבנית בה "מחזור כישור הזמן" חוקר לעומק את השימוש ש"שר הטבעות" עושה בשלב מסוים ממשיכה בשלב הפרס. ניתן לראות זאת בכך ששלב זה משמש חלק גדול מהתקדמותו של רנד לתוך תפקידו ומתרחש כפרק שלם, ולעומת זאת אצל פרודו מדובר באיזכור קצר של חוסר תקוותו שנעלמת עם קבלת הפרס רגעים ספורים לאחר מכן.

הרחבה זו נובעת גם מהמסעות השונים שפרודו ורנד עוברים הקשורים לאופי שלהם וההתנהלות שלהם סביב גורלם, שעבור רנד לוקח חלק עצום מהתפתחותו לעומת פרודו, המתעמת עם גורלו במינון פחות בהרבה. שוב "מחזור כישור הזמן" מבצע הרחבה והעשרה עבור השימוש בשלב שביצע "שר הטבעות", ושוב ההבדלים הקיימים בכל זאת נובעים מהדמויות השונות והגורל הנגזר עליהן.

⁹⁴ Tolkien, J. R. R. *The Lord of the Ring: Return of the King*. p, 224.

⁹⁵ Jordan, Robert and Brandon Sanderson. *The Gathering Storm*. p, 799.

⁹⁶ Jordan, Robert and Brandon Sanderson. *The Gathering Storm*. p, 799.

⁹⁷ Simone, Louise Pisano. *Beyond demons and darkness: A genealogy of evil in American fantasy literature for young adults since 1950*. Georgetown University, 2015.

ב"הערפילאים", ויין מתחילה לקבל את הפרס שלה פעמיים במהלך הספרים: פעם אחת בעימות שלה עם השליט הגדול בסוף הספר הראשון, ופעם שנייה כחלק מההתמודדות עם החוויה הקשה. בפעם השנייה בעודה מנסה להימלט מהכלא היא מתעמתת עם האדם שכלא אותה וביאושה להימלט זורקת עליו את העגיל שלה - הקשר שלה עם הרס המונע ממנה לאמץ אליה את כוחו של שימור. כוחו של שימור הוא הייצוג של הפרס ב"הערפילאים". ללא העגיל היא יכולה לקחת אליה את הכוח, את הפרס שלה, ולהשתמש בו כדי לברוח מהכלא והחוויה הקשה. אך לאחר שוין מחזירה את העגיל לאוזנה היא שוב מאבדת קשר עם הפרס שלה, ורק בסיום כאשר מארש תולש ממנה את העגיל היא מקבלת את הפרס במלואו ומשלימה את השלב. שימוש השלב ב"הערפילאים" מתאים לתבנית החזרתית ביצירות אלה בכך שהוא חותר תחת השימוש הנעשה ב"שר הטבעות" ו"מחזור כישור הזמן" ומסובב אותו על ראשו: במקום שהפרס יהיה קשור למערכת היחסים של וין עם גורלה ויכולתה להשלים אותו, הפרס עצמו הוא גורלה. וין נבחרה על ידי שימור להיות היורשת של כוחו והיחידה שיכולה להשתמש בו כראוי, וכאשר היא סוף סוף מאמצת אותו אליה היא במובנים רבים משלימה את יעודה. דבר זה מראה באופן מעודן את מערכת היחסים של וין עם גורלה - במובנים רבים הוא פרס עבורה, הוא אלמנט חיובי בחייה, לעומת שתי הדמויות האחרות.

10. הדרך חזרה

הגיבור מתחיל לראות את האור בקצה המנהרה, אבל מולו עומדים עוד מבחנים ואתגרים. בשלב הדרך חזרה על הגיבור להתמודד עם פגישה מחודשת עם עולמו הרגיל - פגישה שלעיתים רבות יכולה להיות קשה עבור הגיבור עקב הצלחתו בעולם החדש. כמו החצייה של הגבול, הדרך חזרה דורשת אירוע שידחוף את הגיבור חזרה לעולמו הרגיל - לעיתים אף החלטה פנימית עמוקה שהגיבור מחליט בעצמו. בדרך כלל האירוע ידגיש את הקונפליקט המרכזי בסיפור, וידחוף את הגיבור לנקוט פעולה נגד הסיכונים ההולכים ועולים. כמו כל נקודת מפנה, הדרך חזרה משנה את כיוון הסיפור.

אני סבורה כי ב"שר הטבעות" שלב זה מתקיים באופן בלתי רגיל ושונה משתי היצירות האחרות. מהרגע בו פרודו משלים עם גורלו, חוצה את הגבול ומבין מה עליו לעשות וכי סביר מאוד שלא יזכה לחזור הביתה הוא מאבד קשר לחלוטין עם הבית ואינו חושב עליו או מתעמת איתו רבות באירועים ספציפיים.

הביטוי היחיד של שלב זה ב"שר הטבעות" שאני מוצאת היא הנוכחות המתמדת של סאם, שניתן להגיד כי מייצג את הבית עבור פרודו. עם סאם יש לפרודו עימותים בנוגע לבית המתבטאים בכך שפרודו לא מאמין כי ישובו הביתה בעוד סאם ממשיך ולאחוז בתקווה כי ישרדו. עבור פרודו הדרך חזרה אינה מתבטאת כאירוע, אלא דרך חברתו של סאם ותקוותו לשוב הביתה עמה פרודו נאלץ להתעמת, עד שלבסוף מבין סאם: "There could be no return"⁹⁸.

עדיין, העימות המתמיד עם הבית שסאם מייצג הינו אחד הדברים השומרים על פרודו מקורקע ומאפשרים לו להילחם בכוחה של הטבעת לפרק זמן כה ארוך, ובכך משנה את כיוון הסיפור.

אני סבורה כי ב"מחזור כישור הזמן" שלב זה מתרחש מוקדם מבמבנה הרגיל - הוא מתקיים כחלק מרצף האירועים המוביל לחוויה הקשה, שלב שמונה. בשלב זה לרנד אכן יש פגישה עם ביתו, אך הוא אינו עושה את דרכו אליו, אלא ההפך - הבית מגיע אליו. רנד לא חוזר לשדה אמונד בשום שלב במהלך הספרים, למרות שהיו רגעים בהם היה זה מתבקש והוא היה קרוב ביותר. במקום זאת אביו מגיע לדבר איתו כייצוג של הבית, של החיים שהוא חי לפני. רנד פוגש אותו ומיד נזכר בעבר, בביתו:

"Familiarity and memories flooded back into his mind."⁹⁹

הפער בין מי שהיה למי שהוא עכשיו הופך מובהק כאשר טאם מסתכל על רנד ואומר:

⁹⁸ Tolkien, J.R.R. *The Lord of the Rings: Return of the King*. p, 253.

⁹⁹ Jordan, Robert and Brandon Sanderson. *The Gathering Storm*. p, 774.

"What happened to the gangly boy, so wide-eyed at Bel Tine? Where's the uncertain lad I raised all those years?"¹⁰⁰

ורנד עונה לו ללא היסוס :

"He's dead".¹⁰¹

הפגישה המחודשת עם אביו מהווה נקודת מפנה לרנד כאדם, ועקב כך לרנד כדרקון שנולד מחדש. הפגישה מגיעה לאחר תקופה ארוכה בה רנד הופך מנותק יותר ויותר מרגשותיו, נהיה קשה כאבן ומאבד את רצונו להמשיך לחיות לאחר השלמת משימתו - הוא מרגיש שכל מאמציו חסרי תועלת ואין לו שום בחירה בנוגע לגורלו. טאם מתחיל את ההבנה של רנד בנוגע לגורלו, שלבסוף מובילה אותו לשלב הפרס, באומרו :

"The choice isn't always about *what* you do, son, but *why* you do it".¹⁰²

והשאלה שהוא שואל אותו :

"Why do you go to battle, Rand?"¹⁰³

שאלה זו חוזרת אליו כאשר הוא עומד על הר הדרקון וכמעט משמיד את התבנית עצמה, ומהווה נקודת מפנה מהותית בדמותו של רנד.

ב"הערפילאים" שלב זה מתרחש באופן דומה ל"מחזור כישור הזמן" בכך שהוא חלק משלב אחר, בפרט שלב החוויה הקשה, ובכך שהבית מגיע אל הגיבור, לא הוא אליו. כשוין תקועה בכלא רק עם הרס ומחשבותיה, הוא מציג את עצמו בדמותו של רין, אחיה, המסמל עבורה את חייה הקודמים ועולמה הרגיל - ה"בית". ישנו דמיון נוסף ל"מחזור כישור הזמן" בכך שהפגישה עם האדם המייצג עבורם את הבית אותו עזבו מיד מעלה את הרגשות והחוויות כלפי עברם :

"It all returned to her. Things she thought she'd banished into the dark quarantined parts of her mind."¹⁰⁴

וכמו ב"מחזור כישור הזמן", מהר מגיעה ההבנה שהיא התרחקה מחוויות ורגשות אלו במסעה מהבית :

"And yet, tempering these memories was an insight. She was no longer the young girl who had borne her beatings in confused silence."¹⁰⁵

היא יכולה להשיל מעליה את שכבות מהכאב שחוותה בילדותה ולהבין כי הן כבר לא יכולות לפגוע בה - נקודת מפנה עבור דמותה המאפשרת לה לגדול כאדם ולהתמודד עם השהייה הארוכה בקרבתו של "ריין".

ההבדל המהותי בין היצירות ששלב זה מעלה הוא היחס לבית אותו עזבו, ודרכו הגישה שלהם להרפתקה וגורלם. שלב החזרה הביתה תלוי באופן ישיר בשלב העולם הרגיל - הבסיס שמציג השלב הראשון משליך על האופן בו הדמויות חוות את הפגישה המחודשת עם עברם, ומדגיש את ההבדל המהותי בסוג האנשים שהם וסוג המסע שהם עוברים.

עבור פרודו המסע הוא דבר שגזר על עצמו, אך לכל אורכו חלם לשוב הביתה והתגעגע לשלווה שהייתה לו לפני כן. תפיסה זו של ביתו ניכרת במערכת היחסים שלו עם סאם והדרך בה היא מאפשרת לו להמשיך להילחם. זה אף מודגש יותר כאשר ניתנת לו לבסוף ההזדמנות לחזור :

"At last the hobbits had their faces turned towards home. They were eager now to see the Shire again".¹⁰⁶

למרות שבסוף לא היה יכול לשוב הביתה, זה ניכר כי פרודו אוהב את ביתו ואם היה מרגיש כי הוא מסוגל היה מאושר לשוב לשם.

¹⁰⁰ Jordan, Robert and Brandon Sanderson. *The Gathering Storm*. p, 775.

¹⁰¹ Jordan, Robert and Brandon Sanderson. *The Gathering Storm*. p, 775.

¹⁰² Jordan, Robert and Brandon Sanderson. *The Gathering Storm*. p, 778.

¹⁰³ Jordan, Robert and Brandon Sanderson. *The Gathering Storm*. p, 778.

¹⁰⁴ Sanderson, Brandon. *The Hero of Ages*. p, 401.

¹⁰⁵ Sanderson, Brandon. *The Hero of Ages*. p, 401.

¹⁰⁶ Tolkien, J.R.R. *The Lord of the Rings: Return of the King*. p, 325.

עבור רנד המסע הוא עונש וגורלו הוא גזרה שלעיתים הוא רוצה לבצע רק כדי שיוכל למות לאחר מכן. תפיסה זו של מסעו וגורלו ניכרת בתגובה שלו לפגישה מחודשת עם ביתו - עולים בו זכרונות שמחים של זמנים שעברו, וישנו רגע בו הוא רוצה לחבק את טאם - לחבק את הבית, להרגיש לרגע כמו הנער שהוא היה פעם ממנו הוא נפטר במסעו להשלים את גורלו.

לעומתו, עבור וין המסע שימש עבורה במובנים רבים כאמצעי מילוט: בריחה מהכנופיה בה מכים ומנצלים אותה, בריחה מהעוני וחיי הרחובות, ובריחה מתפיסת העולם שאחיה השתית בה. וין מתייחסת לאנשים והחוויות שהרוויחה, והגורל הניתן לה, כמתנה. גורלה נתן לה תפקיד, משמעות, מטרה, ואת הדבר שהיא רוצה באופן נואש - מקום ברור בעולם.

שלב זה מדגיש את ההבדל המהותי בין הדמויות הראשיות ביצירות אלו, ואת הגישות השונות שלהן לגורלן והמסע שהן חוות. "הערפילאים" מציג אפשרות חדשה עבור החזרה הביתה הנבדלת מהשימוש בו ב"שר הטבעות" ו"מחזור כישור הזמן" - היחס השלילי אל הבית, שנח על היחס השלילי שכבר קושר אליו בשלב העולם הרגיל.

11. הסיום

השיא, הקליימקס. הגיבור מתמודד עם מבחן אחד אחרון, בו הוא משתמש בכל הדברים שהרוויח ולמד כדי לנצח את הקונפליקט באופן מוחלט וסופי.

בשלב זה הגיבור כבר "נולד מחדש" כשילוב בין תכונותיו ויכולותיו מעולמו הרגיל נוסף על הדברים שהרוויח במהלך מסעו.

הקרב הזה נוגע להרבה יותר מרק חייו של הגיבור או החיים של האנשים סביבו - במקרים רבים מדובר בגורל העולם כולו, ועל הגיבור להוכיח את עצמו. בעלי ברית וחברים לעיתים רבות מסייעים לגיבור בשלב זה, אך בסופו של דבר על הגיבור להתמודד עם גורלו בעצמו.

ב"שר הטבעות" שלב זה מתרחש לאחר שפרודו מצליח, יחד עם סאם, להיכנס לתוך מורדור ולהגיע כל הדרך לתוך המערה בהר האבדון. הוא עומד בקצה הצוק, מנסה להשליך את הטבעת ללבה, ונכשל:

"I will not do this deed. The Ring is mine!"¹⁰⁷

לאחר מאבק בקצה הצוק עם גולום, הטבעת נופלת ללבה ומושמדת, אך פרודו לא משליך אותה. הוא לא חופשי ממנה והוא נכשל במשימתו, דבר נדיר בסיפורי נבחר והבדל משמעותי בין "שר הטבעות" ושתי היצירות האחרות. ישנו נושא נוסף בשלב זה שיוצר הבדל משמעותי בין היצירות, וזה הצורך בהשמדת הטבעת. הטבעת היא רעה, היא התגלמות הרשע, חלק בלתי נפרד מסאורון וייצוגו הגשמי בעולם, ויש צורך להשמיד אותה. אלרונד אומר זאת בפגישה בריבנדל:

"There lies our hope, if hope it be. To walk into peril - to Mordor. We must send the Ring to the Fire."¹⁰⁸

השמדתה היא הפתרון להצלת העולם. אלמנט הרשע והצורך המוחלט בהשמדתו ניכר ומובהק ב"שר הטבעות", ומייצג את הגישה הכללית שהייתה לרוע בסיפורי פנטזיה בתקופה בה נכתב. גישה זו השתנתה לאורך השנים, וניתן לראות זאת ב"מחזור כישור הזמן".

שלב הסיום ב"מחזור כישור הזמן" דומה מאוד לזה של "שר הטבעות" מבחינה אסתטית: רנד צועד עם נינאב ומוריין לתוך המערה בהר העומד במרכז שאיול גול במטרה להשמיד את אדון האופל. בזמן מאבקו איתו מוצגות לרנד מספר אפשרויות בהן העימות יכול להיגמר, ביניהן מצבים מזעזעים בהם שאיטאן מנצח, אך גם מצב מסוים בו רנד מנצח ומשמיד את האופל. רנד מבין כי מצב כזה הוא ריק ומבעית לא פחות

¹⁰⁷ Tolkien, J. R. R. *The Lord of the Rings: Return of the King*. p, 269.

¹⁰⁸ Tolkien, J. R. R. *The Lord of the Rings: Fellowship of the Ring*. p, 348.

מהאפשרויות בהן הוא מפסיד: בלי חושך אין אור, בלי רע אין טוב. הוא מבין כי האופל נחוץ, ובמקום להשמידו, הוא כולא אותו בלי יכולת להשפיע על העולם. הוא מכיר בחשיבתו:

"But the vision Rand himself had created - the one without the Dark One - was truth. If he did as he wished, he would leave men no better than the Dark one himself."¹⁰⁹

הבנה זו של רנד והפעולות שהוא נוקט בעקבותיה מדגימים את ההתפתחות שחלה בגישה לרוע לעומת "שר הטבעות": אדון האופל הוא רשע, אבל הוא נחוץ. להשמיד אותו יגרום לטוב בעולם להיות חסר משמעות, ולכן יש לכלוא אותו במקום להיפטר ממנו לחלוטין. המסקנה אליה מגיע רנד לבסוף היא כי כשמדובר בבני אדם, המתנה הגדולה ביותר שהוא יכול לתת להם בישועת העולם אינה השמדת האופל, אלא היכולת לבחור בטוב בעצמם:

"To choose is our fate. If you have no choice, then you aren't a man at all. You're a puppet..."¹¹⁰ כפי שאומר סימון, הרשע ב"מחזור כישור הזמן" מבוסס על הבחירות שאנשים עושים. ללא השני, גם אור וגם אפלה מאבדים את המשמעות שלהם - הם זקוקים זה לזה, שני צדדים של אותו המטבע. הדרך לנצח את הרוע היא לבחור לעשות את הדבר הנכון, כיוון שהטוב האמיתי בבני האדם נח לא בטוב עצמו, אלא בבחירה בו.¹¹¹

ה"רשע המוחלט" עדיין קיים כמו ב"שר הטבעות", אך הגישה אליו שונה, ומשמעות הקיום שלו וכיצד הוא משליך על הטוב בעולם נידונה ביתר כבדות.

ב"הערפילאים" שלב זה מתרחש בעימותה האחרון של וין עם הרס, כעת כאשר הם שווי ערך, והוא נגמר במותה. היא מקריבה את עצמה ומשחררת את כוחו של שימור וכוחו של הרס חופשיים לעולם וניתנים ללקיחה. סייזד מוצא אותם בשדה הקרב, ומציג גישה שונה מאוד לטוב ורע. הוא מבין כי כדי להציל את העולם הנחרב מול עיניו הוא לא צריך להשמיד או לכלוא את כוחו של הרס, שעד כה נתפס כרע בלבד, אלא להשתמש בו: הוא לא רע, הוא רק כוח, והוא נועד לאזן את כוחו של שימור. רק השילוב בין הרס ושימור יכול להביא יצירה - ללא השני, כוח אחד תמיד יטיל את העולם למצב שלילי, בין אם מצב זה הוא כאוס בלתי נגמר או סטטיות מוחלטת:

"We never understood. He wouldn't simply bear the power of Preservation. He needed the power of Ruin as well."¹¹²

סייזד משתמש בשני הכוחות, הוא הורס ומשמר ועקב כך יוצר, ומחזיר את העולם לדרך בה הוא נועד להיות. ב"הערפילאים" ניתן לראות את החתרנות שסנדרסון מביא לקונספט של ה"רשע המוחלט" - הרס לא רשע - רק בידים הלא נכונות, וללא גבולות.

שלוש יצירות אלה בונות קו ישיר המראה את ההתפתחות המשמעותית של הגישה לרוע בפנטזיה: מהרוע המוחלט הראוי להשמדה של הטבעת ב"שר הטבעות", לרוע המוחלט אך הנחוץ של שאיטאן ב"מחזור כישור הזמן", לרוע שהוא אינו למעשה רוע ב"הערפילאים". יצירות אלה מדגימות את כך ש"הרוע המוחלט" הינו אחד האלמנטים שעברו את ההתפתחות הגדולה ביותר לאורך השנים בז'אנר הפנטזיה ככלל.

12. החזרה

הגיבור מחזיר את הידע או ה"אליקסיר" שהרוויח בחזרה לעולם הרגיל. זה הוא השלב האחרון במסעו של הגיבור, והינו הפרס האחרון שהוא מרוויח. הגיבור מרוויח את הזכות לחזור לעולמו הרגיל ולחלוק עמו את הידע והמסע שחווה. ה"אליקסיר" יכול להיות אוצר, שיקוי, אהבה,

¹⁰⁹ Jordan, Robert and Brandon Sanderson. *A Memory of Light*. p. 989.

¹¹⁰ Jordan, Robert and Brandon Sanderson. *A Memory of Light*. p. 991.

¹¹¹ Simone, Louise Pisano. *Beyond demons and darkness: A genealogy of evil in American fantasy literature for young adults since 1950*. Georgetown University, 2015.

¹¹² Sanderson, Brandon. *The Hero of Ages*. p. 715.

חוכמה ולעיתים רק החוויה של העולם הגדול. ל"אליקסיר" יכולים להיות שימושים רבים, מלרפא את החולים ללהבטיח המשך המתרחש לאחר סיום היצירה, אך בדרך כלל הוא נועד פשוט לסמן את סיום העלילה. חוטי העלילה נסגרו, איזון שב לעולם, וכעת הגיבור רשאי להתחיל את חייו החדשים, מושפע לעד מהמסע שעבר.

ב"שר הטבעות" שלב זה מתרחש לאחר שפרודו ושאר ההוביטים חוזרים לפלך, אחרי שהם מגרשים את הפולשים מביתם. פרודו חוזר לחייו הרגילים ומבין שהוא כבר לא שייך אליהם - הוא לא באמת יכול לחזור הביתה:

"I tried to save the Shire, and it has been saved, but not for me".¹¹³

אלמנט זה ב"שר הטבעות" מסמל שינוי משמעותי ורחב שניכר בספרי פנטזיה לאורך השנים - ופנטזיה אפית בפרט - והוא היעלמות שלב החזרה.

ב"שר הטבעות" טולקין מציג את השפעתו של המסע על הגיבור, והנטל שהוא משאיר עמו. לאחר כל מה שעבר והדברים שראה פרודו לא יכול לחזור לחיות את חייו כשחי בעבר, ובמקום זאת הוא מפליג יחד עם האלפים, בילבו וגנדלף הרחק מהארץ-התיכונה לואלינור. האליקסיר שמביא פרודו הינה ההצלה מהשלטון הפולש, אותה הוא מצליח לבצע באמצעות הדברים שלמד במהלך מסעו.

ב"מחזור כישור הזמן" שלב זה מתקיים באופן חלקי, והוא המשך למה שטולקין התחיל. רנד, לאחר עימותו עם שאייטאן, אינו יכול לחזור באמת אל העולם שהציל. גופו הקודם מת והוא עובר לאחד חדש, ויוצא חופשי לחקור את העולם, לא כלוא יותר בתפקידו כדרקון שנולד מחדש. את ה"אליקסיר" שלו הוא משאיר עוד לפני מותו בצורת "שלום הדרקון" - הסכם שלום בין כל מדינות העולם, עליו הוא מאלץ את מנהיגי העולם לחתום לפני תחילת הקרב האחרון.

שלב זה ב"מחזור כישור הזמן" מראה ההשפעה של סופו של פרודו על פנטזיה, והדרך בה הוא התפתח: רנד לא מנסה לחזור לעולם לאחר סיום מסעו, אך הוא עדיין רוצה להשאיר אחריו משהו - חלק מהשלב נעלם, אך עדיין לא לחלוטין.

"הערפילאים" הוא המשך לינארי של התהליך שהחל ב"שר הטבעות" והמשיך לתוך "מחזור כישור הזמן" בכך שבו שלב החזרה לא קיים כלל. סיפורה של וין נגמר במותה. בהיסטוריה הסודית רואים מנקודת מבטו של קלסייר כי וין יכלה לבחור ולחזור לחיות, כאשר סייזד אומר לה ולאנד:

"I have healed your bodies. You can return to them, if you wish".¹¹⁴

אך וין בוחרת למות יחד עם אלנד בהבנה כי היא לא יכולה לחזור לעולם, והיא סיימה את תפקידה. היא עונה לסייזד:

"I don't think it works that way, Saze. [...] Thank you".¹¹⁵

בכך היא מדגימה שוב את השינוי ש"שר הטבעות" התחיל - לאחר המסע שהגיבור עובר הוא אינו באמת יכול לחזור. היא משאירה אחריה את הכוח של שימור בו סייזד משתמש כדי לסיים את העבודה עבורה, והזדמנות לעולם לבנות את עצמו מחדש, אך זו לא מתנה שהיא מעניקה לעולם, אין זה "אליקסיר" - רק התוצאות של מעשיה. וין חופשיה, היא סיימה את עבודתה, ואינה יכולה לחזור לעולם שהצילה - היא רק מותירה לו את עצמו.

שלוש יצירות אלה מדגימות את תהליך היעלמותו לאורך השנים של השלב ה-12 במבנו של ווגלר. ב"שר הטבעות" פרודו מנסה לחזור ומבין שאינו יכול, ב"מחזור כישור הזמן" רנד לא מנסה לחזור אך עדיין מנסה להשאיר משהו לעולם, וב"הערפילאים" וין לא מנסה לחזור, והיא לא משאירה לעולם דבר.

¹¹³ Tolkien, J. R. R. *The Lord of the Ring: Return of the King*. p, 376.

¹¹⁴ Sanderson, Brandon. *Arcanum Unbounded: The Cosmere Collection*. p, 357.

¹¹⁵ Sanderson, Brandon. *Arcanum Unbounded: The Cosmere Collection*. p, 357.

בפרק זה אסכם את העבודה, אסיק את מסקנותיה ואציע סיבות לאל-מוות של קלישאות.

המטרה שלי בעבודה זו היתה למצוא מה הם הכלים הספרותיים שמאפשרים שימוש יצירתי בקלישאת הנבחר בז'אנר הפנטזיה האפית, על פי היצירות "שר הטבעות", "מחזור כישור הזמן" ו"הערפילאים". בשלב הראשון ביססתי את הרקע התיאורטי. בתחילה הגדרתי את ז'אנר הפנטזיה, וכן מספר תת-ז'אנרים המתקיימים תחתיו: פנטזיה גבוהה, פנטזיה אפית, ופנטזיית הפורטל. לאחר מכן הגדרתי את המונחים "קלישאה" ו"תבנית עלילתית", הסברתי על ההבדל ביניהם ונימקתי את בחירתי במונח קלישאה. משם הצגתי את מבנה קלישאת הנבחר והרחבתי על מאפייני דמותו של הגיבור. לסיום הצגתי את שלוש היצירות שבחרתי לנתח בעבודה זו, נימקתי את בחירתי בכל אחת מהן והסברתי על מקומן בז'אנר הפנטזיה האפית כיורשות זו של זו.

בשלב הבא, לאחר הגדרת והבנת אבני יסוד אלו בעבודה, עברתי לניתוח היצירות, שבוצע על בסיס "מסע הגיבור ב-12 צעדים" של כריסטופר ווגלר. השווייתי בין היצירות בעזרת המבנה שהציע ווגלר, והצגתי את ההבדלים ונקודות הדמיון בפירוט.

במהלך ניתוח היצירות עלו שלוש נקודות מרכזיות כתשובה לשאלת המחקר שלי:

הנקודה הראשונה היא הכלים ספרותיים השונים באמצעותם כל אחת מהיצירות מבטאת את דמות הגיבור שלה. עיצוב הדמויות הופך את פרודו, רנד ו-וין לאנשים בעלי אופי, חלומות, וקשיים שונים מאד אלה מאלה, וההבדלים ביניהם מובילים אותן לפעול באופן שונה בכל שלב. ביצירות הסובבות סביב קלישאת הנבחר הגיבור מהווה חלק מהותי כל כך ששוני זה בין הדמויות הופך לנקודת מפתח. גם כאשר נעשה שימוש דומה בשלבים מסוימים בין היצירות, ההבדלים בגיבורים משמרים את תחושת החדשנות והייחודיות, ומאפשרים מקוריות וניואנסים יצירתיים.

הנקודה השנייה היא מערכת היחסים השונה בכל ספר בין הגיבור לגורלו. בפרק השלישי בעבודה הסברתי על האופן בו תמיד יש לדמות הראשית בקלישאת הנבחר ייעוד שאינו בשליטתה. עיקרון זה מתקיים בכל שלושת היצירות, אך כל יצירה ביטאה אותו אחרת בזכות הגישה השונה שהגיבור רכש כלפי גורלו הבלתי נמנע. היחס השונה שכל דמות מעניקה למסעה מאפשר לבסס אווירה ייחודית לסיפור, ואין גבול לדקויות שאפשר לרדת אליהן ולרבדים שאפשר לחדש בהם. נקודה זו והנקודה הראשונה קשורות זו לזו, כי השוני בין הדמויות הוא גם זה שמסייע להן לפתח מערכות יחסים שונות עם גורלן. במרכז של קלישאת הנבחר עומד מה שהעניק לה את שמה: הנבחר, דמות בעלת גורל. לכן, למרות שהבסיס דומה בין שלוש יצירות אלה, תחושת המקוריות נשמרת כיוון שהלב שלהן - הנבחר - שונה. אני מציעה שלכל קלישאה יש לב סביבו שאר האלמנטים נבנים, וההבדלים המהותיים בשימוש בקלישאות נובע מהשינויים הנעשים לאותו לב.

הנקודה השלישית היא הכרונולוגיה והתפתחות הפנטזיה. "שר הטבעות" פורסם בשנות ה-50, הספר הראשון ב"מחזור כישור הזמן" יצא לאור 36 שנה לאחר מכן, ו"הערפילאים" 15 שנים אחר כך. ברוב מוחלט מנקודות ההשוואה היה ניכר כי לזמן שעבר בין כתיבת היצירות הייתה השפעה מכרעת על המבנה ועל השימוש בקלישאת הנבחר בכל אחת מהן. ברבים מהשלבים, ניתן לראות ביצירות המאוחרות יותר פיתוח ליניארי של אלמנטים כגון רשע מוחלט או מערכות קסם, שמופיעים ביצירות המוקדמות יותר באופן בוסרי או פשטני יותר. דנתי אפילו בהיעלמותו ההדרגתית של שלב שלם במבנה (השלב ה-12, שלב החזרה הביתה), שהחלה ב"שר הטבעות" ונגמרה ב"הערפילאים".

במהלך הניתוח הדגמתי תבנית של התפתחות השימוש בקלישאה שמתקיימת כמעט בכל שלב בסיפור, והיא: "שר הטבעות" עושה בה שימוש מסוים, "מחזור כישור הזמן" לוקח שימוש זה ומרחיב אותו - מעשירו בפרטים וחוקר אפשרויות נוספות בתוכו, ולבסוף "הערפילאים" לוקח שימוש זה וחותר תחתיו באופן בלתי צפוי שמקנה לו פרספקטיבות נוספות.

התפתחות כזו יכולה להצביע על שינויים שהתרחשו בתפיסתה של החברה בנוגע לדברים מסוימים. לדוגמה, גישה פחות בינארית ויותר מורכבת של טוב ורע, או התייחסות לנטל שיש לחוויות קשות על הנפש. ככל שנקודה זו מדגימה את האופן בו שינויים בחברה משפיעים על הסיפורת, הרי שניתן לצפות שככל שהתרבות האנושית תמשיך להתפתח ולהתחדש, כך יעשו גם הקלישאות בהן היא עושה שימוש ודרךן היא מתבטאת. סיבה אפשרית לכך שהשימוש בקלישאות לא פוחת, אלא עובר שינוי מתמיד, הוא שכל יצירה מתבססת על הקודמות לה. סביר לשער שיצירות עתידיות שישתמשו בקלישאת הנבחר ירחיבו על רעיונותיו של סנדרסון, ואלו שאחריהן יחתרו בתורן תחת רעיונות מורחבים אלה וחוזר חלילה. מעגל שיימשך תוך התפתחות מתמדת של תפניות נוספות ופרספקטיבות חדשות על המבנה האלמותי של קלישאת הנבחר - מבנה עתיק יותר מהספרות הכתובה עצמה.

- Arzumanyan, Varditer. *Journey Through Parallel Universes: The World of Portal Fantasy*. Charles University, 2021.
- Ward, Ashleigh Michelle. *Realising the Dream: The Story of Epic Fantasy*. Flinders University, 2011.
- Attebery, Brian. *Strategies of Fantasy*, Bloomington: Indiana University Press, 1992.
- Beckwith Marie, Carissa. *Encountering the more-than-human in urban fantasy literature*. The University of Utah, 2016.
- Campbell, Joseph. *The hero with a thousand faces*. Vol. 17. New World Library, 2008.
- Cliche, Literary Terms*. literarydevices.com/cliche/. Accessed 16.11.2020.
- Clute, John and Grant John. *The Encyclopedia of Fantasy*. London: Orbit Books, 1997.
- Freeman, Pamela. *Blood ties: and 'Kings. what a good idea': monarchy in epic fantasy fiction*. University of Technology Sydney, 2006.
- Gelder, Ken. *Popular Fiction: The Logics and Practices of a Literary Field*. Routledge, 2004.
- Hooper, V. "In Defence of the Chosen One". *FANTASY-FACTION*, fantasy-faction.com/2015/in-defence-of-the-chosen-one. Accessed 20.4.2021.
- Jackson, Frannie. "Brandon Sanderson: Heralding a New Era of Fantasy". *PaStE*, www.pastemagazine.com/books/brandon-sanderson/brandon-sanderson-heralding-a-new-era-of-fantasy/ Accessed 18.11.2020.
- Jordan, Robert and Brandon Sanderson. *A Memory of Light*. Orbit, 2014.
- Jordan, Robert. "SFBC (Science Fiction Book Club) Chats with Robert Jordan", interview by SFBC. *A Wheel of Time Wiki*, January 2001, wot.fandom.com/wiki/Source:SFBC_Interview,_January_2001.
- Jordan, Robert. *The Dragon Reborn*. Orbit, 2014.
- Jordan, Robert. *The Great Hunt*. Orbit, 2014.
- Jordan, Robert and Brandon Sanderson. *The Gathering Storm*. Orbit, 2014.

Kesti, Tutta. *Heroes of Middle-Earth: J. Campbell's monomyth in JRR Tolkien's The Lord of the Rings (1954-1955)*. University of Jyväskylä, 2007.

Livingston, Michael. "Robert Jordan: America's Tolkien". *TOR.COM*, www.tor.com/2016/05/31/robert-jordan-americas-tolkien/. Accessed 17.7.2021.

Mathews, Richard. *Fantasy: The Liberation of Imagination*. Twayne Publishers, 1997.

McLaughlin, Carter. "What makes a chosen one: a trope analysis". *West Side Story*, wsspaper.com/68256/ae/what-makes-a-chosen-one-a-trope-analysis/. Accessed 16.6.2021.

Stock, Greig Michael. *Tolkien and the Faerie Tale: Cliché or Trope*. University of Iceland, 2013.

Mohammadi, Farideh. *Mythic Frodo and his Predestinate Call to Adventure*. Islamic Azad University, Karaj Branch, 2013.

Pool, Katy Rose. "Are You The One? Exploring The Chosen One Trope in SFF". *TOR.COM*, www.tor.com/2019/09/09/are-you-the-one-exploring-the-chosen-one-trope-in-sff/ Accessed 17.11.2020.

"Realism". *Oxford University Press*. Lexico.com. 14.7.2020, Accessed 26.3.2021. www.lexico.com/definition/realism

Sanderson, Brandon. *Arcanum Unbounded: The Cosmere Collection*. Tor Books, 2016.

Sanderson, Brandon. "Brandon Sanderson on Robert Jordan Creating a Foundational Model for Writing Epic Fantasy". interview by Tor.com. *TOR.COM*, 24.9.2019, www.tor.com/2019/09/24/brandon-sanderson-on-robert-jordan-creating-a-foundational-model-for-writing-epic-fantasy/.

Sanderson, Brandon. "How Did Mistborn Come About?". *BRANDON SANDERSON*, <https://faq.brandonsanderson.com/knowledge-base/how-did-mistborn-come-about/> Accessed 20.11.2021.

Sanderson, Brandon. "Sanderson's First Law". *BRANDON SANDERSON*. <https://www.brandonsanderson.com/sandersons-first-law/> Accessed 18.11.2021.

Sanderson, Brandon. "State of the Sanderson 2015". *Brandon Sanderson*, www.brandonsanderson.com/state-of-the-sanderson-2015/ Accessed 15.11.2020.

Sanderson, Brandon. *The Final Empire*. Tor Books, 2006.

Sanderson, Brandon. *The Hero of Ages*. Tor Books, 2008.

Sanderson, Brandon. *The Well of Ascension*. Tor Books, 2007.

Sanderson, Brandon. “Was It Weird Writing WOT Magic?”. *BRANDON SANDERSON*, <https://faq.brandonsanderson.com/knowledge-base/was-it-weird-writing-wot-magic/>
Accessed 18.11.2021.

Sedai, Ruriha. “Lord of the Rings Parallels”. *The Thirteenth Depository*, <http://13depository.blogspot.com/2002/03/lord-of-rings-parallels.html>. Accessed 17.7.2021.

Simone, Louise Pisano. *Beyond demons and darkness: A genealogy of evil in American fantasy literature for young adults since 1950*. Georgetown University, 2015.

Spark, Muriel. “Unsentimental Voyager.” Interview by Stephanie Merritt. *The Guardian*, 10 Sep. 2000, www.theguardian.com/books/2000/sep/10/fiction.murielspark

Stuart, Kate. “Fantasy Tropes – The Chosen One”. *Kate Stuart*, katestuartauthor.com/fantasy-tropes-chosen-one/. Accessed 17.6.2021.

“The Lord of the Rings.” *Wikipedia: The Free Encyclopedia*, Wikimedia Foundation, 19.7.2021, Accessed 25.7.2021.
https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=The_Lord_of_the_Rings&action=history.

Tilahune Gobert, Naamen. “‘The Chosen One vs’. The One Who Chooses”. *Fantasy Magazine*, www.fantasy-magazine.com/old-categories/non-fiction/articles/the-chosen-one-vs-the-one-who-chooses/ Accessed 18.11.2020.

Tichý, Štěpán. *The Monomyth in Robert Jordan's Wheel of Time*. Masaryk University, 2021.

Tolkien, J.R.R. *Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*. George Allen & Unwin, 2008.

Tolkien, J. R. R. *The Lord of the Rings: Return of the King*. Genre, 1986.

Trope, Literary Devices. literarydevices.net/trope/. Accessed 16.11.2020.

Van Cranenburgh, Andreas. *Cliché Expressions in Literary and Genre Novels*. Heinrich Heine University of Düsseldorf 2018.

Veronica Roth Names Her Favorite 'Chosen One' Narratives. *goodreads*, www.goodreads.com/blog/show/1820-veronica-roth-names-her-favorite-chosen-one-narratives. Accessed 16.6.2021.

Vogler, Christopher. *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. Michael Wiese Productions, 2007.

Wolfe, Gary K. *Critical terms for science fiction and fantasy: a glossary and guide to scholarship*. Greenwood, 1986.

Zorba, Mehmet Galip. *A Study on Frodo's Quest within the Framework of Joseph Campbell's Monomyth*. Akdeniz University, 2019.