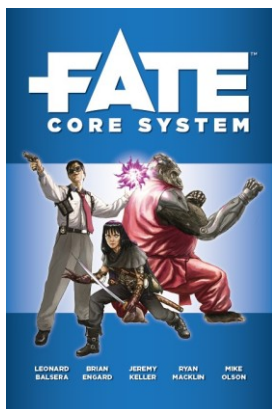


איך יוצרים עיר דמיונית?

נעים מאוד, שמי אורי ליפשיץ, אני נמצא פה כי אני יוצר, כותב, מאלתר אבל בעיקר כשחקן משחקי תפקידים שכבר המון שנים נדרש להמציא עולמות, ערים ותרבויות במשחקים שאני מנחה.

פתיח:



- איך יוצרים דמות בשיטת המשחק FATE (רושמים רשימת אספקטים, בוחרים אספקט מרכזי (שהוא הדבר שבו מתמקדים בסיפור), בחירת trouble, שהוא הדבר שמפריע לדמות באספקט המרכזי שלה, עכשיו לוקחים כל אספקט ומפרקים אותו לאנשים נוספים, ארגונים או פריטי ציוד שנרמזים מתוכו).
- ועכשיו איך יוצרים עיר ב-FATE? הפתעה! אותו הדבר.

[דיברנו על Fate [בפרק 41 של על כתפי גמדים](#) ואפשר להשיג את [התרגום שלה לעברית פה](#) באתר הפונדק.]

דרכים שונות ליצור עיר:

- **מהאינדיבידואל לכלל:** הנוף מהחלון של תושב אחד (לרוב גיבור הסיפור). יתרונות: אנחנו יוצרים רק את מה שרלוונטי לסיפור ואפשר להתקדם לאט לאט. חיסרון: העולם שלנו צר יותר וקשה להשתמש בו כדי לקדם את הסיפור. אבל אני מעדיף את ההיפך:
- **מהכלל לאינדיבידואל:** ליצור מעגלי השפעה (ממשלה, משטר, פשע, תעשייה, עשירים, עניים) ולגזור מכל אחד מהמעגלים - מקום בעיר שיוגדר כמוקד הכוח של הקבוצה. עכשיו ניתן להתחיל לשרטט דינאמיקות. חסרונות: יותר עבודת הכנה. יתרונות: עולם עשיר יותר.

- קרי: להתחיל עם מפה קונספטואלית, לבנות עליה מרכזים ברורים של תחומים ואז לחבר את גבולות שלהם במקומות שמהווים עירוב שימושים.

דוגמה להבהרה: את מה שעשיתי עם שירים של לאונרד כהן וההרפתקה שאני כותב כרגע. יצירת אלמנטים ואז חיבור ביניהם.

אלמנטים לשחק איתם:

קודם כל - לקחת את מה שכתבנו באפקטים, ולנסות להכניס אותם. הנה חלק

מהאלמנטים שדרכם ניתן לבצע את זה:

- גיאוגרפיה (הרים, גבעות, נהר, אגם, יער)
- נתיבים (כבישים, נתיבי שייט, נמל תעופה)
- סוג ממשל? (דמוקרטי? מונרכי? מועצה?)
- מריטוקרטיה? בירוקרטיה? לכל אחד מאלה יש מאפיינים שיבואו לידי ביטוי במבנה העיר).
- דת? כמה דתות? בא לידי ביטוי בסיפור?
- מרכז צבאי? (ערים שצמודות לבסיסים צבאיים



לרוב מכילות משפחות של חיילים ובנויים בצורה שונה מאוד מערים אחרות).

בואו נבדוק לעצמנו: מה מטרת העיר ביצירה?

- סתם רקע (למשל: העיר שממנה יצאנו לדרך)
 - אווירה (איך יוצרים אווירה? נדבר על זה בהמשך)
 - לספק כיוונים חדשים וכוחות משפיעים (influencers)
- (אנשים\פונקציות אירגוניות\אירגונים\חברות\קבוצות אינטרסים כל אחד מאלו יכול להיות בני ברית\אויבים\נייטראלים (כלומר שווה לשקיע בהם\או לא ידוע -> המטרה היא שכל אחד מהקבוצות הללו יכול להשפיע על העלילה)

- העיר היא יעד.
- העיר היא רק **מקום ההתייחסות** או נקודת התייחסות.

מקורות השראה:

- **מיצירות ידועות בתחום** - ארכיטיפים - אל תמציאו את הגלגל מחדש, לכל ז'אנר יש ארכיטיפים משלו: פילם נואר (משרד חקירותי אפלולי, בר שכונתי, תחנת משטרה, רובע מלא עוני, מלון יוקרתי), פנטזיה גבוהה (הטירה, רובע האצילים, כיכר השוק, המסבאה, הנפח, הגרדום), אקשן מודרני (גורדי שחקים, slums, אוטוסטרדות). אלו מקומות טובים להתחיל מהם ולתת לסיפור להתפתח לייחודיות שלו.
- **מהמציאות** – פתחו תמונות אויר של ערים בעולם ותעתיקו. אין שום דבר יותר מוזר מהמציאות. חפשו בגוגל "10 הערים שהכי שווה לבקר בהם" או "10 הערים המוזרות בעולם". למשל: [ונציה](#) (תעלות במקום כבישים), "[הצי הצהוב](#)" - 15 ספינות שנתקעו בתעלת סואץ במלחמת ששת הימים והכריזו על עצמם כעיר. "[עיר הגמדים](#)" בסין, [מייאקה ג'ימה](#) - האי היפני עם הר הגעש הפעיל והתושבים שמסתובבים עם מסכות הגנה.

שאלה ששואלים אותי הרבה - איך יוצרים אוירה?

- **נסו להתאים בין הצורה של דברים לתוכן שלהם** – ברמה הבסיסית: מקום מסוכן יהיה מורכב מסמטאות פתלתלות, פינות חדות, שדה ראייה קטן, ומכשולים ככל האפשר. מקום בטוח יהיה מרווח, יאפשר לראות רחוק יותר.
- אוירה נוצרת על ידי מה **שמדגישים בתיאור**, את אותו רחוב שעובר ליד הכביש אפשר לתאר בעתיד דיסטופי "הערפיח שממלא את הרחוב מסתיר את רוב המתרחש, חתולים עוברים בין פחי זבל מלאים על גדותם וכל חלון עלול להכיל זוג עיניים המביט מעבד לכוונת טלסקופית". או "הסמטה מלאת חיים, חתולים קופצים לאורך הרחוב בין פחי זבל, תנועה ממלאת את החלונות בזמן שרוב תושבי השכונה מתכוננים

- לארוחת הערב שלהם" או "הערפיליות של האזור מגיע ספק מהמכוניות שעוברות ספק מתוך הקרקע, עיני החתולים שמסתובבים באזור מביטות סביב, כאילו מחפשות אחרי טרף הולם למשהו גדול יותר שמביט דרך עיניהם בזמן שהוא יושב מאחורי אחד החלונות מסביב ומתכנן מלכודת."
- **שליטה/יכולת להשפיע** – ככל שיותר דברים מתרחשים מחוץ לשיטתך, המצב מרגיש מסוכן יותר. כשמתכננים מקומות בעיר שווה לחשוב על מידת ההשפעה שיכול להיות לדמויות (או לקוראים) במקום כזה. רובע של מיליונרים הוא מקום שרוב הדמויות הרגילות יחוש בו לא בנוח
 - **יצירת מעורבות אישית** – אם יש לדמות בית משלך, משרד, חברים, בני ברית – קל יותר להעמיד אותם בסכנה. כדי ליצור מעורבות אישית של הדמות/דמויות בעיר, צור מקומות שהדמויות יתחברו אליהם או שיהיה להם איכפת. תאר פארק שהדמות שיחקה בו בילדותה, בית ספר שהיא למדה בו. מקום שהיא מכירה היטב ויכולה לנצל לטובתה. או שאפשר להרע לו כדי להפריע לה.

איך מייחדים את העיר שיצרנו מערים אחרות?

- **מקום מיוחד** שהעיר נבנתה סביבו (מקדש מרכזי, מקום מיסטי, נהר קדוש, מערת קבורה, אגם עם מפלצת (מישהו אמר [לור-נס](#)?), אירוע היסטורי (מישהו אמר [סיילם](#)?).
- **מוטיב מרכזי** שהכול בנוי או מתקשר אליו (מוטיבים של ים - למשל ערי נמל עם שמות קשורי ים לרחובות (הייתם באזור יפו העתיקה?)), תעשייה ספציפית שהעיר סובבת סביבה (למשל עיירות כורים או קהילות חקלאיות).

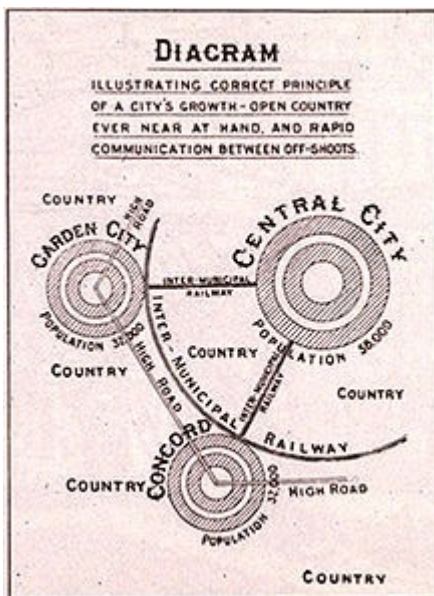
לאחר בניית העיר, איך אפשר לראות להבין איך העיר מתפקדת? מה האופי שלה?

- **מבחן השלג** – יורד שלג, איך מתמודדים עם זה בעיר? (מראה רמה טכנולוגית, הבדלים בין עניים לעשירים). הנושא הזה עלה גם בפרק [18](#) של [על כתפי גמדים](#).

- **מבחן המקומון** - קנה [מקומון](#) אמיתי ותאר לעצמך את החדשות שאתה קונה מתרחשות בתוך העיר הדמיונית שלך. צריך לקפוץ לראש שלך דברים ברורים (לאו דווקא מעניינים). כתבה על "פתיחת מפעל נייר חדש" צריכה לקפוץ לך לראש כ "אהה, כן, זה בטח ברובע התעשייתי ליד הנהר", "סוחר מניות התאבד לאחר הפסד" צריך להיות ברור לך איפה הגיוני שיגור מישהו כזה, בחלק היוקרתי של העיר. "קבוצת הכדורסל מקומית משכונה נחשלת ניצחה בתחרות אזורית" – צריך להיות ברור איפה השכונה הנחשלת נמצאת.

איך בונים תכ'לס את העיר שלנו? (כלומר איך ערים מתפתחות?)

תבניות בסיס של תכנון ערים :



1. Grid model - מבנה רחובות שתי וערב.
2. Zonal mode - מבנה אזורים מתפרס כלפי חוץ בטבעות מהמרכז.
3. Sectoral model - אזורים מתפתחים כלפי חוץ בצורת יתדות, נמתחים החוצה מהמרכז.
4. Multiple nuclei model - תפיסה רב מרכזית – לעיר יש כמה מרכזים מסוגים שונים, כל מרכז מושך אליו סוג שונה של תושבים (אוניברסיטה מושכת אנשים מחונכים, מרכז תעשייתי מושך עובדים חסרי השכלה וכיוצ"ב).
5. Irregular pattern model - ללא תכנון (לרוב בערים ישנות או מתהליך של מעבר כפר לעיר.
6. Central business district -
7. Industrial park - "אזורי תעשייה".
8. Urban open space - מרחבים פתוחים – לרוב פארקים.
9. Road structure - מבנה הדרכים הוא ה"שלד" של העיר. באירופה נראה יותר תבנית שמזכירה רשת קורי עכביש לעומת

[נלקחו מויקיפדיה: http://en.wikipedia.org/wiki/Urban_structure]

- אסתטיקה (כן/לא? מכוונת ומתוכננת מראש או patch on patch).
- ביטחון ואבטחה (חלקים ישנים של העיר נמצאים גבוה (על גבעה/הר)
- Slums (משכנות עוני)
- Decay (הזנחה/הידרדרות של מצב קודם)
- בנייה מחדש וחינוך
- תכנון על של כל העיר מראש (לעומת התפתחות על גבי הקיים).
- תחבורה (מה מוד התחבורה הנפוץ ואיך הוא משפיע על העיר.
- פרברים (suburbanization and urban sprawl) - התפשטות עירונית).
- הפרדה בין שימושים ועירוב שימושים (לדבר גם על זיהום)
- אור וצלילים .

סיום

לדבר על קינג ג'ילט ועל הקישור בין תכנון עיר לבין התפיסה האוטופית של

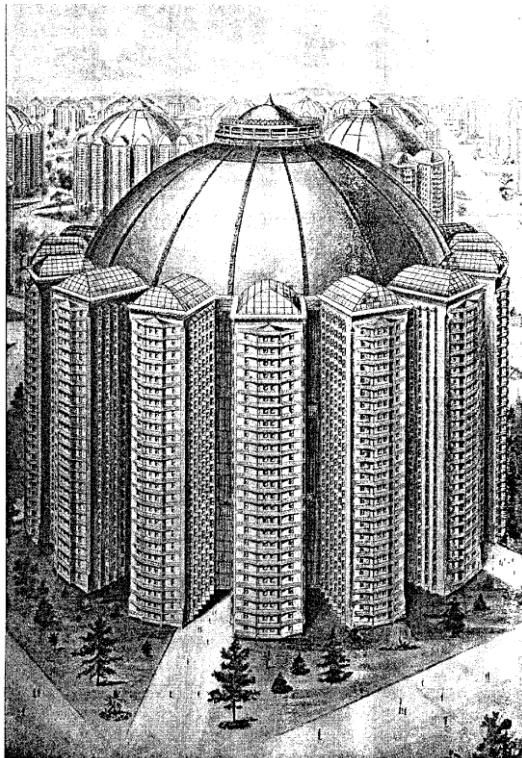
אדם. קינג ג'ילט - ממציא סכין הגילוח, ספרו "הסחף האנושי" היה תיאור של עיר אוטופית שתוקם על ידי "התאגיד העולמי" על מפלי הניאגרה.

[https://en.wikipedia.org/wiki/The_Human_Drift]

תודה רבה על ההקשבה,

נעים מאוד,

אורי ליפשיץ.



- אקופונקטורה עירונית

Urban acupuncture is a socio-environmental theory that combines contemporary urban design with the traditional Chinese acupuncture;[1] it uses small-scale interventions to transform the larger urban context. Sites are selected through analysis of aggregate social, economic and ecological factors, and are developed through a dialogue between designers and the community. Just as the practice of acupuncture is aimed at relieving stress in the human body, the goal of urban acupuncture is to relieve stress in the built environment.[2] Urban acupuncture is intended to produce small-scale but socially catalytic interventions in the urban fabric.[3]

http://en.wikipedia.org/wiki/Urban_acupuncture