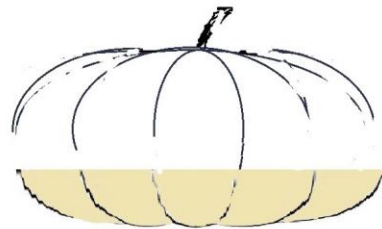


למה דלעת?

50 ציטוטים נבחרים



מתן שירם



תובנות על כתיבה
ועל תסריטאות בפרט
יולי 2023

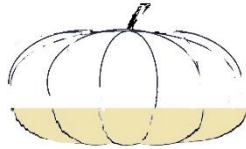
תסריטאות היא אמנות הנפש. לפיכך, הרגשות שלנו הם כלי העבודה שלנו.

עשו בהם שימוש!



מתן שירם

מלאכת עיצוב הרגשות היא גולת הכותרת של המלאכה הסיפורית והתסריטאית, והיא נושאת עמה גמול מיידי - שהרי הדמיון מאפשר לנו לחוות חוויה רגשית על-ידי יצירתה.



סיפור עוסק בצרכים רגשיים של דמויות - בין אם זהו סרט קולנוע, הצגת תיאטרון, סדרת טלוויזיה או סיפורת. במרכז כל סיפור ניצבת דמות העומדת בפני מסע פנימי, ששיאו בפתרון קונפליקט קיומי ובגילוי עצמי.

*

בין אם הסיפור הוא מדע בדיוני, נובלה, מחזמר, קומדיה רומנטית, דרמת מתח, או סרט מלחמה, אישיותה של הדמות הראשית היא זו אשר מכתיבה את העלילה. ואין דמות אחת הדומה לאחרת.

*

עלילת הסיפור נובעת בהכרח מאישיותה של הדמות הראשית, ומכאן החשיבות של פיתוח הדמויות בשלב מוקדם. לרוב, בעיה שקיימת בתסריט, מקורה בבעיה בפיתוח הדמות הראשית.

*

דמות לא יכולה לעבור שינוי לפני שפתרה את הקונפליקט הקיומי שלה. זו הסיבה שסיפור הוא בראש ובראשונה סיפור על הימנעות. על הדמות לבחור בחירה אמיצה ואותנטית במעמד הקונפליקט, ובכך להבריא את ההערכה העצמית שלה.

*

ניתוח הקונפליקט המרכזי יאפשר לנו להתבונן מבעוד מועד ב'צילום רנטגן' של נפש הדמות שלנו, אשר באמצעותו תיחשף זהותה האמיתית, כך שנוכל להוליך את הדמות באמינות, על פי מאפייניה האישיותיים, לאורך עלילת הסיפור.

*

התשובה לשאלה 'כיצד מבנה סכמתי פשוט מהווה בסיס לעושר כה רב של סיפורים מקוריים', טמונה באמת אבסולוטית עתיקה: **סיפורים פשוטים, דמויות מורכבות.**

*

אמנות הסיפור ופסיכולוגיה הם שני צדדים של אותו מטבע.

*

להיות כנים כלפי היצירה וכלפי עצמנו זה בדיוק אותו הדבר.

*

אין נושא שהוא טאבו – יש נושא שלא מטופל לעומק.

*

המציאות לא עולה על כל דמיון – המציאות היא פרי הדמיון

*

בתסריטאים), אנחנו מבלים זמן רב בלחיות חיים של אחרים, כולל את של אלה שאישיותם שונה באופן קיצוני משלנו. ההזדמנות הזו - לאמץ לזמן מה את דפוסי ההתנהגות של הדמויות שאנחנו בוראים, ואף להיכנס אל מתחת לעור של כל אחת ואחת מהן, מאפשרת לנו לרכוש מיומנויות התנהגותיות וחברתיות מגוונות (כמו למשל: איך לנצח בוויכוח, איך ללמוד לומר "לא" בלי להרגיש אשמים, איך להיות יותר אסרטיביים, יותר אמפתיים, ובמיוחד איך לגלות שמסקרים לנו).

*

דמויות. זה הסיפור

*

הרגשות של הדמות מעצבים את אישיותה – ולכל דמות יש יכולת לבחור את הרגשות שלה. עם זאת, בחירה זו לעולם אינה חופשית, שכן הדמות לא בהכרח מודעת לעוצמת הייצוג הרגשי של גירויים זכירים. לכן, לא ניתן לבחון עוצמת רגש של דמות כלפי אדם, חפץ או מקום, מבלי לדעת מה אותו אדם, חפץ או מקום, מייצגים בזיכרון של הדמות. יש לזכור כי הזיכרון הוא לב לבה של המערכת הרגשית שלנו.

*

המסע הרגשי של הדמות הוא תהליך יצירתי, אישי, עמוק, ממושך ואינטימי. הוא השלד של התסריט, והוא גם הלב שלו. המסע שעוברת הדמות הוא לעולם מסעו הפנימי של האדם הכותב אותה, ועל כן, למעשה, זהו מסע חיפוש – מסע אל מעמקי הנפש, ששיאו בהתגלות של תובנה עמוקה אשר תשפיע על שארית חיינו.

יתרה מכך:

התבוננות בבחירות של הדמויות שאנחנו כותבים תעלה את רמת המודעות העצמית שלנו ותוביל אותנו להתבוננות פנימית. שכן, המסע שהדמות עוברת הוא מסע שמתחיל בנו, ובמהלכו אנחנו, הכותבים את מסעה, עוברים שינוי תודעתי.

*

האופן שבו אנחנו מעצבים את הרגשות עבור הדמויות, מאפשר לנו לעצב מחדש את הרגשות שלנו.

*

האופנים בהם התכונות הנפשיות של הדמויות מעצבות את העלילה, הולמים את העיקרון המנחה של 'תיאוריית המסע הרגשי של הדמות', המציע לגשת אל העלילה דרך הדמויות.

*

סיפור הוא לעולם סיפורה של דמות, ועל מנת לבחון עוצמות רגש של דמויות, עלינו להבין מה מייצגים הגירויים החושיים בזיכרון האישי של כל דמות, וכיצד הם מיוצגים.

*

כתיבה יצירתית לעולם באה במגע עם היבטים לא מודעים של הנפש.

*

עבור הדמות, הנפש היא צוואר בקבוק

*

הנטייה הטבעית שלנו לבסס את הדמות הראשית על עצמנו, נובעת לאו דווקא מטעמי נוחות (ההיכרות שלנו עם עצמנו, הבעיות שלנו עם עצמנו), אלא מהצורך לשים את עצמנו במרכז – דבר שחלקנו מתקשים בו בחיי היומיום.

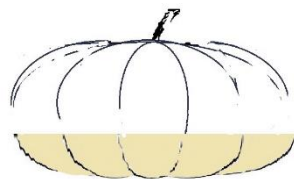
*

סיפור טוב מותיר אותנו עם תשובות, עם שאלות חדשות, ועם ספקות לגבי עצמנו.

*

אחד הרגעים הכי יפים הוא זה שבו אנחנו נכנסים לתוך העור של הדמות, ומגלים שהמחשבות והרגשות שלה מנוגדים כמעט לכל ההנחות שהנחנו לגביה קודם לכן

*



'הזרה' מאפשרת לנו להגדיל את המרחב האישי

*

חוש הוא יכולת מולדת לקליטת גירויים חיצוניים.
תחושה היא תגובה פיזית ורגשית לגירוי.
רגש הוא הלך רוח נפשי, המושפע בעיקר מתחושות.
דמיון הנו מתאר נוף הנפש

*

בתסריט שבו הדמות מהווה מעין מורה דרך עבור התסריטאי, הדרך אחת היא: לחתור תחת הניסיון לחזור לדפוסים המוכרים (כמו גם תחת הניסיון לשחזר דפוסים).

*

אנטגוניסט פנימי - האנטגוניסט המשמעותי ביותר הוא זה הפנימי. הוא חי ופועל בתוכנו. זה מסביר מדוע הבעיות שלנו עם הסביבה נובעות בראש ובראשונה מהבעיות שלנו עם עצמנו.

*

רצון – פנטזיה של הנפש. **צורך** – הכרח המציאות

אפשר גם לומר זאת כך:

רצון – שליטה מדומה. **צורך** – שחרור מכבלי הרצון

*

כדאי לזכור שגם אם הדמות הראשית בסרט או בסדרה מבוססת עלינו, הדמות היא לא אנחנו. כך שגם אם אנחנו כותבים "על עצמנו" ולא רק "את עצמנו" – הדמות היא ישות חדשה, עצמאית, עם הוויה משל עצמה (היא לרוב גם אמיצה יותר מאתנו), אבל כזו הנושאת את ה-DNA הרגשי שלנו. הדבר נכון לגבי כל הדמויות.

*

אין צורך למהר – מה שלא יהיה, העתיד יחכה

*

המיתוס לפיו הדמות תתפתח יחד עם העלילה ("הדמויות צריכות להתפתח דרך המכות שהן חוטפות"), מבטא גישה שטחית למלאכת הכתיבה, ולחיים בכלל. אנחנו לא יכולים לכתוב על דמות שאנחנו לא מכירים – מאותה סיבה שאנחנו לא יכולים לקלוע למטרה שאנחנו לא רואים. עלינו לראות בדמות ישות בעלת אישיות מורכבת, כזו שמנסה כל חייה להבין את עצמה ואת ההתנהגות שלה, ולשם כך אנחנו חייבים להכיר אותה קודם על מנת לבנות אותה בצורה אמינה.

*

דמות לא יכולה לעבור שינוי לפני שפתרה את הקונפליקט הקיומי שלה. זו הסיבה שסיפור הוא בראש ובראשונה סיפור על **הימנעות**. על הדמות לבחור בחירה אמיצה ואותנטית במעמד הקונפליקט, ובכך להבריא את ההערכה העצמית שלה.

*

ניתוח הקונפליקט המרכזי יאפשר לנו להתבונן מבעוד מועד ב'צילום רנטגן' של נפש הדמות שלנו, אשר באמצעותו תיחשף זהותה האמיתית, כך שנוכל להוליך את הדמות באמינות, על פי מאפייניה האישיותיים, לאורך עלילת הסיפור.

*

התהליך שעוברת הדמות הראשית לאורך העלילה מדמה את הנחת היסוד של כל טיפול פסיכולוגי - **פחד, כנות, שחרור**: הדמות פועלת כנגד הפחדים שלה, וברגע שהיא הופכת פתוחה וגלויה כלפי עצמה, היא יכולה לעבור שינוי (כמו המטופל, גם הדמות מבקשת לעצמה הרמוניה פנימית, שלוה, גאולה אישית) .

כשהנחת היסוד מתממשת על גבי המסך, לנגד עיני הצופה מתרחש סיפור מסע פסיכולוגי שלם - לרוב תמציתו של טיפול מוצלח, שלעתים הוא גם תמצית התהליך של הטיפול העצמי שעוברות ועוברים תסריטאיות ותסריטאים במהלך הכתיבה.

*



חתימה לקונפליקט פנימי, כמוה כחקירה מודעת, אשר בזכותה מתפתחת נקודת מבט חדשה. נקודת המבט החדשה תנסח עבורנו את העתיד האפשרי של הדמויות, ובאופן דומה תסייע לנו לכתוב את העתיד האפשרי שלנו.

*

לעתים, הסיפור הראשוני הוא הסיפור שאנחנו מספרים לעצמנו - הוא לא הסיפור שעבורו התיישבנו לכתוב. משולש הבסיס למחשבה הסיפורית לעולם מהווה את תמציתה של הדרמה: מספר בעל תפיסת עולם, המספר על דמות בעלת קונפליקט קיומי לא פתור

*

קונפליקט חיצוני הוא אוקסימורון

*

הקונפליקט הקיומי תמיד ייקח אותנו לסיפור האמיתי. במילים אחרות: הדרך לגילוי עצמי עוברת בנתיב הקונפליקט המרכזי.

*

חשוב להיות אנושיים כלפי הדמויות ולחוש הזדהות עמן. חוסר חמלה כלפי דמות,
מעיד בעיקר על היכרות לא מעמיקה עם הביוגרפיה שלה.

*

בין תחושת זרות לבין אינטימיות מפרידות כמה שניות של התבוננות הדדית מכוונת

*

המטרה של הדמות הראשית היא לא להשיג משהו. לא את הבחור או את הבחורה,
לא 'לנצח את הרעים', לא להוכיח משהו למישהו, לא להימנע מסבל, וגם לא 'לחזור
הביתה בשלום'. ממש לא. מה שמניע את הדמות, במודע או בתת מודע, הוא **לחוות**
אושר. כשהדמות תגיע לשלב הקונפליקט המרכזי, היא תפעל על פי מה שעשוי
להקנות לה אושר, ולכן היא תבחר במה שהיא באמת צריכה. זה לא בהכרח יהיה
האביר על הסוס הלבן.
יוצאים מן הכלל: מצבים בהם האושר נדמה כבלתי אפשרי (דמויות בעלות נטיות
אובדניות), סרטי אקשן בהם הדמות במנוסה מתמדת בשל סכנת חיים, ודמויות אשר
שבויות בלולאת צרכים בלתי מסופקים.

*

הקושי בעיצוב הקונפליקט המרכזי של הדמות הראשית הנו פתיר, היות
והפסיכולוגיה של הדמויות שמה דגש על לימוד אינטרוספקטיבי.

*

על מנת לצמצם את הפער בין הלא מודע למודע, צריך ללמוד להתרחק מהלא מודע.



האירוע המחולל יכול להיות פנימי, ואף להתרחש עוד לפני שהסרט התחיל.

*

בני אדם מסוגלים להכל - אבל צריכה להיות להם סיבה מנומקת

*

קומדיה היא הפילוסופיה של האדם הפשוט. היא מאפשרת לכל אדם להתבונן מן החוץ אל הפנים, וזאת מבלי לחוש מאוים

*

בקומדיה, הדמות הראשית עושה את הבחירות הנכונות – רק מהסיבות הלא נכונות.

*

קומדיה עוסקת בדמויות שהופכות את ההימנעות לאמנות

*

הומור – למרות שכולנו משוכנעים שיש לנו - מצריך מיומנות שלא מזיק לרכוש. שהרי אם לא נדע להשתמש בהומור, הדמויות שלנו בוודאי שלא יעשו זאת במקומנו.

*

הומור מאפשר לנו להתבונן בחיים מנקודת מבט ייחודית. כך אפשר לתאר כל דבר החולף על פנינו באופן שישעשע, ובה בעת להעביר דרכו, באמצעותו, מסרים עמוקים, קשים לעיכול, מורכבים, ורציניים. הומור עצמי מאפשר לנו לקבל את עצמנו כפי שאנחנו, כיוון שהוא מבטא השלמה, ולפעמים אף מאפשר לנו לפסוע בבטחה, בידיעה שאם אנו מרשים לעצמנו לצחוק על עצמנו, אנו נוטלים את העבודה המענגת הזו ממישהו אחר- היות שאנחנו מתייחסים לעצמנו בסלחנות ובמידה פחותה של חשיבות עצמית.

*

הומור עצמי מאפשר לנו לקבל את עצמנו כפי שאנחנו, כיוון שהוא מבטא השלמה, ואף מאפשר לנו לפסוע בבטחה, בידיעה שהחיים שלנו תלויים במידה לא מבוטלת באופן שבו אנחנו חושבים על עצמנו.

*

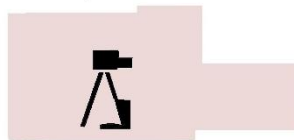
בקומדיה, כמו בחיים: מה שצריך לקרות יקרה, כל עוד לא נעזר לדברים לא לקרות

הסיפור האישי חשוב לשלב הלמידה הראשוני. השלב השני הוא ללמוד להתרחק ממנו.

*

אז מיהו או מיהי הדמות שלכם? למה חשבתם לכתוב דווקא עליה? מה היחס שלכם כלפי הדמות הזו? מה טיב היחסים בין הדמות לבין אימא שלה? עם מה הדמות צריכה להתמודד בחיים? איך היא חושבת שהחיים שלה נראים כרגע? מה היא רוצה שיחשבו עליה? מה היא מסתירה מהעולם? במידה והיא עדיין בחיים- באיזה מקום היא רוצה להיות בעוד חמש שנים מהיום? עם מי היא מרגישה בטוחה בשביל לפרוק את אשר על ליבה? על מה היא מתחרטת? ממה היא פוחדת? מהם הדברים שאיש אינו יודע אודותיה? מה מאיץ את הדופק שלה? אלו הן שאלות חשובות שהכרחי לשאול ולענות עליהן לפני שמתיישבים לכתוב את הסיפור. כל סיפור.

מהראש למסך



shirams.com