בידיים אמונות ונאמנות, כך גם הצופה בקולנוע רוצה להרגיש ביטחון שהסרט שאליו הוא נכנס מונהג בידיים טובות ובוטחות, לפני שהוא מתרווח בנוחיות בכיסאו ונותן לקברניטי הסרט (והתסריטאי הוא אחד הקברניטים) לקחת אותו למחוז חפצו.

פתיחת הסרט צריכה, על כן, להיות ברורה, מובנת ועשויה היטב. כאן כל גימגום או היסוס יערערו את הרגשת הביטחון החיונית כל כך לכניסת הצופה אל הסרט.

זה לא כל כך קל למסור מידע

בכל סרט יש פיסות מידע חיוניות ראשוניות, שחייבות להימסר לצופים מהר ככל האפשר, ממש בהתחלת הסרט.

לכאורה זה נשמע פשוט, כי מה יותר קל מלמסור מידע, אבל זה בכלל לא קל. כי סרט אינו תחנת ביקורת הגבולות, ואתה לא יכול למסור את המידע לצופים כפי שאתה מוסר אותו לפקיד או לשוטר — תאריך לידה, ארץ מוצא, שנת עלייה וכו׳ — אלא אם כן זו קומדיה, או שהגיבור אכן נדרש למסור את פרטיו בתחנת הגבול לאנגולה.

בקיצור, במצב רגיל אף בן אדם סביר לא מתנדב למסור מידע על עצמו, בלי שייאלץ לעשות זאת (ושוטר גבול זה בהחלט אילוץ). על כן סוד מסירת המידע בסרט הוא יצירת מצב, שבו הגיבורים נאלצים למסור מידע, או שהם עצמם נזדקקים למידע ועושים הכל כדי להשיגו. צריך להיזהר, אם כן, מלהיכנס למלכודת שבה דמויות בסרט מנדבות מידע, רק בגלל שהתסריטאי צריך למסור את המידע הזה לצופים.

איך לא למסור מידע

בהרבה סרטים (בעיקר בסדרות טלוויזיה) אנחנו נתקלים בסצינה מהסוג הבא:

הגיבור עולה לאוטובוס. אין מקום לשבת. הוא מתקדם לאמצע האוטובוס ועומד שם, מחזיק בידית העליונה. צפוף באוטובוס.

בחור צעיר נדחף ליד הגיבור, דורך לו על הרגל, ומתפתח ביניהם דו שיח:

גיבור: אייי.

בחור: סליחה.

גיבור: מה סליחה? תגיד לי, אתה לא מתבייש לדרוך לי על הרגל, אני שעליתי ארצה מרומניה עם עליית הנוער, שהייתי קצין בצבא הסובייטי, שנלחמתי בקסטל עם ג׳ינג׳י וצבינג׳י, שאשתי עזבה אותי והתחתנה עם פויו לייבוביץ׳, החבר הכי טוב שלי, וירדה איתו לאמריקה, ושם המאפיה שחטה את שניהם, ושהבן היחיד שלי נפצע במלחמת ההתשה, ומאז הוא לא זוכר אותי, ושאשתי השנייה התמכרה למשקאות קלים, ושבדיוק עכשיו אני בדרך להלוויה שלה, איך אתה לא מתבייש לדרוך לי על הרגל, הא?

מגוחך ואפילו מצחיק, נכון? כי ככה לא מוסרים מידע (שוב — אלא אם כן זו קומדיה, או שהגיבור הוא נודניק שמספר לכל מי שהוא פוגש ברחוב את כל תולדות חייו).

איך כן למסור מידע

בפתיחה של "חופשה בכפר" מתברר מתוכן השיחה בין האם, הבן והנהג, שהילד עומד לבלות לבדו חופשה בת שלושה שבועות בכפר. בהמשך אנחנו למדים, מהשיחה בין האמא לבן, שהיא מביאה אותו לכפר כדי שהיא תוכל באותו זמן ללדת בבית, כי האבא לא קיים בסיפור הזה. כל המידע החיוני עובר בפתיחת הסרט באופן "טבעי", ונובע ישירות מהסיטואציה שבה ילד עירוני מובא על ידי אִמו לבלות חופשה כפויה בכפר, אצל אנשים שאינו מכיר.

בפתיחה של "העד" מתרכזת מסירת המידע בכת האיימיש, שיש לשער שרוב הצופים לא יודעים עליה ולא כלום. אנו מתוודעים ליישוב המבודד שבו הם גרים, לבגדים המיוחדים שהם לובשים, לשפה המוזרה בה הם מדברים, לשמותיהם התנ"כיים (רייצ׳ל, יעקוב, סמואל, דניאל), ליעובדה שבימינו הם נוסעים בכרכרות רתומות לסוסים ולא במכוניות, ולכן שזו הפעם הראשונה שהילד רואה עיר.

אבל מי האנשים "המוזרים" האלה? האשה בתחנת הרכבת אומרת

לבת שלה "תראי את הילד הקטן של האיימיש". ואם מישהו עלול לטעות ולחשוב שמדובר כאן ביהודים חרדים, באה הסצינה שבה סמואל ניגש אל איש שנראה מאחור כבן כת האיימיש, אבל כשהוא מסתובב רואים שהוא יהודי חרדי (שכמו כל יהודי חרדי אוחז בידו גיליון של ה"ג'רוזלם פוסט"), ובין ילד האיימיש ליהודי לא נוצר שום מגע. הסצינה הזאת נועדה להראות לצופים שאיימיש ויהודים הם שתי ישויות שונות.

כמו כן מועבר כבר בשלב הפתיחה כל המידע הנחוץ על גיבורת הסרט רייצ'ל — אנחנו למדים שהתאלמנה זה עתה, נשארה עם ילד, ושכבר יש לה מחזר, דניאל.

ב"אני והחבר'ה", שתסריטו גם מעובד מסיפור וגם משתמש בסיפור הכתוב כמסגרת לסיפור הקולנועי, נעשה אכן שימוש באמצעי ספרותי, כלומר בקולו של המספר, כדי להעביר לצופים את כל המידע הדרוש להם להבנת המתרחש בסרט.

לסיכום, כשאתה כותב את הפתיחה שאל עצמך שתי שאלות, כשהתשובות לשתיהן צריכות להיות חיוביות:

א. האם מסרת לצופים את כל המידע שהם זקוקים לו לפני תחילת הסיפור?

ב. האם מסרת את המידע בצורה זורמת ו"טבעית" הנובעת מהסיטואציה אליה נקלעים גיבוריך?

התמונה הראשונה

תמונת הפתיחה, וכוונתי לתמונה הראשונה של הסרט, יכולה להיות מעין פוסטר המספר בצורה ויזואלית מתומצתת את סיפורו של הסרט כולו.

סרט העוסק בניסיון של בריחה אל החופש, יכול להיפתח בתמונה של ציפור (דרור?) מעופפת הנורית על ידי צייד, שהוא אחד מגיבורי הסרט. סרט העוסק בחוסר יכולתו של הגיבור להיחלץ ממשפחתו הלוחצת, יכול להיפתח בסצינה בה הוא אינו מצליח לצאת מקרון הרכבת התחתית הרחוס שבו הוא נוסע. "שמונה וחצי" של פליני, העוסק בעקרות יצירתית של במאי קולנוע, מתחיל בתמונה של איש התקוע עם מכוניתו בפקק [illegible] תמונה שהיא למעשה חלומו של אותו הבמאי.

[illegible] פתיחה ויזואלי, [illegible] את קורי המתאר ש

הסרט, מכניסה את הצופים לתוך הסרט, ואומרת להם בצורה סמויה מאז גיסא כלומר מבלי שהצופים יהיו מודעים לאמירה הזאת — בצורה ברורה מאידך גיסא — כלומר כך שהצופים יבינו את האמירה הזאת על מה הסרט הולך להיות.

תמונת הפתיחה של "העד", למשל, שדה החיטה הנע ברוח, אומרת שהסרט עוסק (גם) בהרמוניה, באי אלימות, בעולם של שקט ושלווה.

"צ'ינטאון" נפתח בתמונות סטילס של זוג המתנה אהבים ביער, כשהמצלמה נעה לאט לעבר הזוג ואז נאנח קשות [illegible] כל זאת במשרדו של הבלש, שהוא גיבור הסרט. זה אומר לצופים שלפניהם סרט מתח בלשי על יחסים אטורים.

על מה הסרט הזה?

ב"חופשה בכפר" אין תמונת פתיחה מהסוג הזה. הסרט נפתח בתמונה של אוטובוס נוסע, כשבתוך האוטובוס מחליפים הנהג והנוסע שיושב לידו שני משפטים:

הנוסע: הייתי שותה עכשיו כוסית "פרנו". הנקבות האלה עשו אותי צמא.

הנהג: בשביל זה משלמים להן.

שני המשפטים האלו, הפותחים את הסרט, אומרים לצופים על מה הסרט [illegible] על טוב היחסים הסבוכים בין נשים לגברים.

לדעתי עדיף להעביר לצופים את התחושה על מה הסרט בצורה ויזואלית, אבל כמו שאתה רואה [illegible] אפשר לעשות זאת גם דרך הדיאלוג.

איזה מין סרט זה?

[illegible] אין, גם מי שמכיר קריא ושמע עליו מעט, יוצה לדעת [illegible] האם זה קומדיה או סרט אימים או דרמה [illegible] איזה סוג משפחתי? האם הוא מתאים או

הידיעה "איזה מין סרט זה" צריך הסרט, כלומר התסריט, לספק לצופה מהר ככל האפשר.

ב"חופשה בכפר", למשל, ברור כבר בהתחלה (ולא מתוך השם, כי בשם הצרפתי המקורי לא מוזכרים חופשה וכפר) שזהו "סרט התבגרות", שבו נער בתחילת גיל ההתבגרות יוצא לחופשת קיץ לבדו (בכפר, בקיבוץ, במחנה בהרי הרוקי) ושם הוא יגלה את האהבה, את המין, את החיים. בדרך מערים האיש שמלווה את האם והבן גם בעיות וקשיים, כשהוא מדבר על "האשה הסוררת", ואחר כך, בשיחה בין הכומר והאיש ליד הברז, מתווסף המומנט הקומי הקליל — והכל ביחד אומר לצופים שזה הולך להיות סרט התבגרות עם קשיים ובעיות, אבל גם עם צחוקים.

ב"אני והחבר'ה" מצהיר המספר המבוגר בפירוש שזהו סיפור שהתרחש בילדותו, כלומר שזהו סרט התבגרות.

ב"צ'יינטאון" ברור מתמונת הפתיחה שזה יהיה סרט מתח בלשי.

לעומת זאת, ב"העד" אי אפשר להבין עד הרצח, שהוא המאורע המחולל, שהסרט עומד להתפתח כסרט מתח משטרתי. ואולי בגלל זה הוחלט בסופו של דבר לקרוא לסרט בשם "העד" (בגירסאות הראשונות של התסריט היה שמו אחר) — כדי לעזור לצופים להבין שהם עומדים לראות סרט מתח.

גם לשם הסרט, אם כן, יש תפקיד במכלול הדברים שהתסריטאי רוצה וצריך להעביר לצופים בפתיחת הסרט.

"טווין־פיקס", למשל, איזה מין שם זה? מה הוא אומר לצופים על הסידרה שהם הולכים לראות? לכאורה "טווין־פיקס" הוא שם מקרי של המקום שבו מתרחשת העלילה. אבל מה פירוש שם המקום הזה? "טווין־פיקס" הוא "צמד פסגות" או "פסגות תאומות" או (אם רוצים שהוא יישמע בעברית כמו שם של מקום) "פסגותיים". בקיצור, אם מישהו מכם לא הבין עדיין, "טווין־פיקס" הם שדיים, ומכך מבינים הצופים — במודע או שלא במודע — שהסידרה תעסוק במין.

הדקה הראשונה של "מת לחיות 2"

לפניך ההתרחשות והדיאלוג של הדקה הראשונה ב"מת לחיות 2":

שלג יורד. מכונית חונה נגררת. איש רץ צועק.

איש: היי! אזעקת שווא! עצור! זה בסדר. אני כאן. זה בסדר.

האיש ניגש לשוטר, הרושם את הדו"ח.

איש: תוריד אותה בעדינות, טוב?

שוטר: כן, בטח, בחניון הגרירה. בפעם הבאה קרא את השלט.

איש: אינך מבין, באתי לקבל את פניה של אשתי. אתה חייב לתת לי את המכונית.

שוטר: כן, בטח, בטח. מחר בין שמונה לארבע תשלם 40 דולר ונחזיר לך.

איש: אל תכתוב, בחייך. זו המכונית של חותנתי. היא כבר כועסת עלי בגלל שאני לא רופא שיניים. תיראה, אני שוטר מאל.איי. מה עם קצת ויח צוות, מה?

שוטר: הייתי פעם באל.איי. שנאתי אותה.

איש: אני מבין, גם אני.

נהג משאית הגרירה מרים את המכונית.

איש: (צועק) זה פגוש פלסטי. בעדינות!

שוטר: אחורה. אני עושה את עבודתי.

איש: עשה לי טובה. הייתי פעם שוטר בניו יורק. עברתי ללוס אנג'לס בגלל שאשתי קיבלה עבודה. מה אתה אומר? אנחנו כאן בוושינגטון, לב הדמוקרטיה, יד רוחצת יד, בחייך, זה חג המולד.

שוטר: תבקש מסנטה קלאוס לקנות לך מכונית.

מוסר לאיש את הדו"ח. פונה לנהג משאית הגרירה.

שוטר: כולה שלך, מורי.

נהג: אין בעיות, דינו.

המכונית נגררת הרחק משם, בתוך השלג העמוק.

איש: בן זונה!

בניגוד לדוגמה שהבאתי קודם "איך לא למסור מידע", יצרו כאן התסריטאים סיטואציה שבה הגיבור מוסר מידע לא "בהתנדבות" אלא "בטבעיות" מכוניתו נגררת, והוא רץ ומתחנן לשוטר־הגורר שיוותר לו. במצב כזה, כמו שכל אחד מאיתנו יודע, מוכן הנגרר לספר לשוטר את כל סיפור חייו, כדי שזה ישחרר את מכוניתו. וזה בדיוק מה שגיבור הסרט עושה. וחושף בפנינו אגב כך את המידע הנחוץ — שהוא שוטר

בחופשה הנמצא מחוץ לשטח השיפוט שלו, ושזה מתרחש בוושינגטון בזמן חג המולד, ושאשתו עומדת לנחות בכל רגע.

איך יוצרים הזדהות?

אתה בטח חושב, וזו הנטייה הראשונית של רבים, שכדי ליצור הזדהות עם גיבור הסרט צריך להראות כמה שהוא חזק. אבל בדיוק ההיפך הוא הנכון. כדי ליצור הזדהות עם הגיבור צריך להראות כמה הוא חלש.

הצופים מזדהים עם דמות לא בזכות טוב לבה השופע או גבורתה האדירה, אלא דווקא כשהיא מגלה חולשה, מצוקה, ביישנות, נחיתות, גימגום, בילבול, וכל שאר הדברים הקטנים הללו שעושים אותה אנושית ודומה לנו.

לכן אם אתה רוצה ליצור הזדהות עם הגיבור שלך, אל תראה איך הוא נוהג נפלא במכונית, אלא איך הוא נתקע עם פנצ'ר ואז מסתבר לו שגם בגלגל הרזרבי שלו חסר אוויר.

כך בדיוק עשו תסריטאי "מת לחיות 2", כשהציבו את הגיבור בסיטואציה שבה מכוניתו נגררת על ידי המשטרה, ותחנוניו לשיחרור המכונית אינם נענים — וכך הצליחו, כבר בדקה הראשונה של הסרט (בנוסף על מסירת המידע), גם ליצור אצל הצופים הזדהות עם הגיבור.

יש דמויות שהאהדה כלפיהן כמעט אוטומטית, מפני שמלכתחילה הן חלשות, כמו למשל, ילדים או נכים. כך בשלוש הדוגמאות שלנו, ב"חופשה בכפר" וב"אני והחברה" שבהם הגיבורים הם ילדים או נערים, וגם ב"העד", שבו הגיבורה היא אלמנה צעירה עם ילד קטן, מדובר בגיבורים יוצרי הזדהות מהסוג הזה.

גרום לשעון לתקתק

אחת הדרכים הטובות והיעילות ליצור בסרט מסגרת ומתח, היא לשחול בתסריט שעון מתקתק — כלומר לקצוב את מסגרת הזמן שבה אמור הסרט להתרחש.

הצורה הפשטנית והמוכרת ביותר של שעון מתקתק, היא האולטימטום: האיש הרע משחלט על בני ערובה ומודיע שאם תוך 24

שעות הוא לא יקבל מיליון דולר, הוא יפוצץ את הבניין על יושביו. מרגע זה יש לסרט מסגרת זמן והמתח הולך וגובר ככל שהסרט מתקרב לסופו. האם יספיק הגיבור הטוב להציל את בני הערובה (שאחת מהם, כך יסתבר בהמשך, היא אשתו האהובה) לפני שהרע יבצע את זממו ויהרוג אותם, או לא יספיק?

ישנן, כמובן, אינספור דרכים לחת לסרט מסגרת זמן ולגרום לשעון לתקתק, אבל עליך לזכור כי תיקתוק השעון צריך לנבוע ולהתאים לסיפור, ולא להיות שתול בו בצורה מלאכותית.

ב"חזרה בכפר", למשל, מיד במשפט השלישי או הרביעי של הסרט אומר נהג האוטובוס לילד: "אל תעשה עניין, זה בסך הכל שלושה שבועות", ובזאת קובע את מסגרת הזמן של הסרט.

ב"אני והחברה" מתכננים הילדים את המסע למציאת הגופה, שמתחיל בצהרי היום כך שיסתיים למחרת בערב; ומסגרת הזמן שהם קוצבים לעצמם, היא כמובן גם מסגרת הזמן הקצובה של הסרט.

ב"מת לחיות 2" מטלפנת אשת הגיבור מהמטוס לגיבור שבשדה התעופה ומודיעה לו שתנחת תוך חצי שעה, דבר המבהיר לצופים כבר בהתחלה שהמתרחש בסרט לא ייארך מעבר לשעות ספורות.

ומה עם האורך?

כמו לכל שאר החלקים, גם לפתיחה אין אורך קבוע, לא במספר דקות ולא בחלקה היחסי בתוך הסרט. אבל ברור שמדובר בזמן קצר יחסית, שכן די מהר צריך הסרט להגיע ל"מאורע המחולל", שהתרחשותו מסיימת, בדרך כלל, את הפתיחה.

ב"העד" מתרחש "המאורע המחולל" בדקה ה־12, גם ב"מת לחיות 2" מתחולל המאורע המחולל בדקה ה־12. ב"חופשה בכפר" נמשכת הפתיחה 14 דקות, ואילו אורך הפתיחה ב"צ'ינטאון" 17 דקות (אבל אורך הסרט כולו 122 דקות). לעומת זאת ב"אני והחברה" המאורע המחולל (הסיפור על הימצאות הגוויה) קורה כבר בדקה ה־4, אבל הגיעה למסע למציאת הגוויה — שהיא בעצם סוף הפתיחה ותחילת ההתחלה — מתרחשת בדקה ה־14.

כך שאם בכל זאת מתעקשים על מספרים, הרי שבסרט באורך רגיל (כ־100 דקות) הפתיחה צריכה להיות באורך של כ־10 עד 15 דקות.

סרט צריך להתחיל בהתחלה

הכלל שצריך להנחות אותך בכתיבת הפתיחה, הוא ש"סרט צריך להתחיל בהתחלה". לא לפני ההתחלה, ולא אחרי ההתחלה, אלא בדיוק בהתחלה.

כלומר, אם הסיפור שלך מתחיל בזה שאִשה עוזבת את בעלה, והוא נשאר לבד עם הילדים, הרי שזהו המאורע המחולל, ובו צריך להתחיל הסיפור.

הסיפור לא מתחיל כשבני הזוג הללו נולדו, לא כשנפגשו לראשונה, ולא כשנולד ילדם הראשון או השני, למרות שכל זה אכן אירע בחייהם. הסיפור מתחיל כשהאשה מסתלקת ומשאירה את הגבר לבד עם שני הילדים.

זה המאורע המחולל. זה מה שמתחיל את הסיפור. ועל כן התסריטאי צריך במקרה הזה לתת פתיחה קצרה שתלמד את הצופים מעט על הדמויות וקצת על הסרט, ודי מהר להגיע לסצינה שבה האשה עוזבת את הגיבור. כך בדיוק עשה התסריטאי־במאי רוברט בנטון בסרט "קרמר נגד קרמר".

חשוב להדגיש את הנקודה הזאת של להתחיל בהתחלה, כי הרבה תסריטאים מתחילים נוטים להתחיל את הסרט שלהם לפני ההתחלה. ועל כן, תמיד שאל את עצמך "מה מתחיל את הסיפור שלי?", ושם — לא לפני זה, וגם לא אחרי זה — התחל את הסרט שלך.

כתבתי "גם לא אחרי זה", כי כמו שאסור להתחיל את הסרט לפני ההתחלה, כך גם אסור להתחיל אותו אחרי ההתחלה, כמו למשל — בסיפור שלנו — בסצינה שבה האשה באה לבקר את הילדים חודשיים אחרי שעזבה. כי הסיפור מתחיל כשהיא עוזבת, ולא כשהיא חוזרת לבקר.

הסרט הישראלי "המחצבה", למשל, מתחיל אחרי ההתחלה. הסיפור שם הוא על זה שלשגרת חייהם של גבר ואשה נשואים, החיים בעיירת עולים בשנות החמישים, מגיע מי שהיה המאהב של האשה בארץ מוצאם, בואו של המאהב הישן אמור להיות המאורע המחולל את הסיפור; אלא שהמאורע המחולל הזה מתרחש לפני שהסרט מתחיל, וכשהסרט מתחיל המאהב כבר נמצא שם. כיוון שכך נאלצו יוצרי "המחצבה" להסתבך ולהסביר בשורה של פלאש־בקים (היזכרויות חזותיות) את מה שהתרחש קודם להתחלת הסרט.

ובדיוק כמו שכל הסרט צריך להתחיל בהתחלה, כך גם כל סצינה, כל דיאלוג, וכל משפט חייבים להתחיל בהתחלה, לא לפני ההתחלה (שזו הטעות היותר מקובלת), וגם לא אחרי ההתחלה (וגם זו טעות נפוצה), אלא בדיוק בהתחלה.

איפה אלכס ב"חברים של אלכס"?

המאורע המחולל בסרט "החברים של אלכס" הוא מותו של אלכס. זה מה שמוזחיל את סיפור פגישתם המחודשת והמאוחרת של החברים שלו שבאו להלווייתו. לפי ההיגיון שאני מתאר כאן, הסרט אמור היה להתחיל במותו של אלכס, ולהתקיים בלי שדמותו של אלכס תופיע בסרט — כי אלכס מת לפני התחלת הסרט, ולכן אין לו מקום בסרט.

וזה בדיוק מה שקורה בסרט.

אלא שלא כך זה היה בתסריט, ולא כך צולם הסרט.

בתסריט הופיעה דמותו של אלכס, בפלֶאש־בקים העולים בזכרונם של חבריו המתאבלים על מותו. כך גם צולם הסרט, כשאת תפקידו של אלכס מגלם השחקן (המתחיל אז) קווין קוסטנר.

אבל בטופו של דבר, כשהגיע הסרט לשולחן העריכה, הוצא אלכס־קוסטנר מהסרט, ובסרט המוגמר אין זכר לדמותו.

מהסיפור הזה אפשר ללמוד כמה דברים:

א. סרט צריך להתחיל בהתחלה (ולא לפני ההתחלה).

ב. קווין קוסטנר הצליח להתגבר על הטראומה של הוצאתו מהסרט, ובנה קריירת משחק מפוארת (כלומר: אפשר להתגבר על טראומות מעין אלו).

ג. עריכת סרט היא כתיבה מחדש של התסריט. ההבדל בין שתי צורות הכתיבה האלה הוא שכתיבת תסריט נעשית עם החומרים שיהיו, ואילו עריכת סרט נעשית עם החומרים שישנם.

אקספוזיציה זה לא סטריפטיז

אנשים רבים שלמדו תיאטרון או דרמה יוצרת בתיכון או בקורס כלשהו, מדברים, בהקשר של פתיחת סרט, על "אקספוזיציה".

הכוונה המקורית של הביטוי הזה, שמשמעותו בעברית "חשיפה", היתה אומנם לכך שבתחילתה של דרמה צריכים לקרות או להיאמר דברים שיחשפו את אופיים, התנהגותם, תכונותיהם, ומניעיהם של הגיבורים.

ואולם, איכשהו התבלבלו היוצרות, ובמקום שהחשיפה תהיה תוצאה של תהליכים אחרים, היא הפכה, בתודעה הציבורית של תלמידי הדרמה, לתהליך בפני עצמו, לדבר עצמו — ואת הדבר הזה, את הדיבורים על "סצינות של אקספוזיציה", אני מבקש לשרש.

תכונותיהם ומניעיהם של הגיבורים ינבעו ויובנו ממעשיהם ודיבוריהם במהלך העלילה של הסרט, ולא מזה שהם יעמדו מול המצלמה ויחשפו בפניה את תכונותיהם ומניעיהם. חשיפה אינה חשפנות ואקספוזיציה זה לא סטריפטיז.

אין יצור כזה "סצינה של אקספוזיציה", שמטרתה לחשוף את אופיו ומניעיו של הגיבור. יכולות להיות סצינות, שהמתרחש או הנאמר בהן יגלו לנו כל מיני דברים על הגיבור, אבל אסור שתהיה אף לא סצינה אחת שמטרתה הבלעדית היא חשיפת הגיבור.

"סצינת אווירה" זה דבר נורא

הבת־דודה המחורבנת של "סצינת אקספוזיציה" היא "סצינת אווירה".

בדיוק כמו ש"סצינות של אקספוזיציה" מיועדות, כביכול, לחשוף את הגיבור, הרי "סצינות של אווירה" אמורות לכאורה להעביר לצופים תחושה של האווירה במקום התרחשות הסרט.

כפי שהגיבור לא ייחשף מזה שתחשוף אותו בפני הצופים, אלא מתוך דבריו ומעשיו, כך גם תחושת האווירה לא תושג מזה שתראה לצופים אווירה (ואיך בכלל מראים אווירה?), אלא תצמח מתוך המעשים (והדיבורים) שיתרחשו על הבד.

לכן לא יכולות להיות, ואסור שתהיינה, בסרט סצינות שכל מטרתן היא לתת תחושה של אווירה. ואני מקווה שבזאת חיסלנו, אחת ולתמיד, את הרעה החולה ששמה "סצינת אווירה".

הפתיחה היא מכרעת

הפתיחה היא החלק החשוב ביותר של התסריט, לפחות משתי בחינות:

א. איכותה של הפתיחה היא שתקבע את התייחסותו של הצופה לסרט כולו.

ב. יכולתה של הפתיחה לרתק את קורא התסריט היא שתכריע לגבי התייחסותו לתסריט כולו. לשון אחר: רוב קוראי התסריט יקבעו את החלטתם ממנו קודם כל, ואולי אפילו אך ורק, מעשרת העמודים הראשונים. זאת אומרת שעשרת העמודים הראשונים, כלומר — הפתיחה, הם המכריעים אם התסריט יהפוך לסרט, אם לאו.

לפתיחה יש, אפוא, חשיבות מכרעת כפולה, ועל כן כדאי שתשקיע בה מאמצים כפולים ומכופלים.

9 ההתחלה

דרמה פירושה לצאת לפעולה

את "המאורע המחולל" הגדרנו כ"מאורע הנכפה על הדמות המרכזית וגורם לה לשינוי המכריח אותה לצאת לפעולה או למאבק". וזה אכן כמעט תמיד הדבר הראשון שמחולל המאורע המחולל — **בעקבותיו** יוצא הגיבור לפעולה. זאת אומרת שהמאורע המחולל יוצר פעולה.

ישנם חוקרים הטוענים שהמונח היווני "דרמה" נגזר מהפועל היווני "דראו", שפירושו "לפעול" או "לצאת לפעולה".

כלומר — דרמה פירושה פעולה, דרמה היא "אקשן".

המאורע המחולל מניע, אם כן, את הדרמה, את ה"אקשן". כאן **בעצם** מתחיל הסרט.

לצאת לפעולה פירושו לנוע

עד המאורע המחולל מצבו של הגיבור יציב ואפילו סטאטי. **המאורע** המחולל משנה את המצב לחלוטין. הגיבור לא יכול יותר **להישאר** במצבו הקודם. הוא מוכרח לצאת מהמצב שבו היה נתון. הוא **נאלץ** לצאת לפעולה.

ואכן, במקרים רבים מיד לאחר המאורע המחולל מתחיל הסרט **לנוע**. לעיתים הגיבור הוא זה שנע (הוא נאלץ לברוח ממשהו או לרדוף **אחרי** מישהו), לעתים המצלמה היא זו שמתחילה פתאום לזוז, **ולפעמים** הסיפור זז ועובר למקום התרחשות שונה מזה שהיה בפתיחה. **פעמים** רבות כל הגורמים הללו מתחילים לנוע בבת אחת, והסרט כולו **תופס** תנופה ותאוצה.

בעקבות המאורע המחולל בסרט "העד", לדוגמה, עוברים רייצ'ל ובנה סמואל בפתאומיות ובבוטות מהשיגרה השלווה של חייהם להשתתפות בפאטרול משטרתי אלים, שמתחיל סידרה של פעולות אלימות שהם נחשפים לה.

ב"אני והחבר'ה" גורם המאורע המחולל לנערים לצאת למסע, שהוא בעצם סיפורו של הסרט.

זאת אומרת שהמאורע המחולל הוא נקודת ההמראה של הסרט, הוא זה שגורם לסרט לצאת לדרך, להינתק מקרקע המציאות, ולהמריא עם הצופים אל הסיפור הדימיוני של הגיבורים.

חייב את הגיבור למטרתו

אחד מתפקידיה של ההתחלה הוא לחייב את הדמות הראשית למטרתה. גם את זה אמור לחולל המאורע המחולל, וזאת על ידי כך שהוא יוצר בגיבור דחף או מניע לפעולה, תוך שהוא מחייב את עצמו — בפני עצמו או בפני אחרים, אבל בעיקר בפני הצופים — להגשים את המטרה שהוא מציב לעצמו.

ואם זה נשמע מסובך, הנה דוגמה פשוטה וברורה: הוריו של גיבור מערבון נרצחים בילדותו על ידי חבורת פושעים. המאורע המחולל הזה יוצר בגיבור את המניע והדחף לצאת לפעולת נקם. אבל זה עוד לא מספיק. כדי לחייב אותו למטרתו, יכול התסריטאי להביאו לכך שעל קבר הוריו יישבע הילד היתום לנקום את נקמתם ולא לשקוט ולא לנוח עד שיהרוג את אחרון הפושעים.

מובן שזו אינה הדרך היחידה להשיג את ההתחייבות המיוחלת, אבל כך בחר התסריטאי ההוא, ולצופים ברור שהסרט לא יסתיים אלא כשהבחור יהרוג את כל הפושעים, או לחלופין — שייהרג בעצמו.

כך הרג התסריטאי האלמוני שתי ציפורים בסצינה קטנה אחת — הוא חייב את הגיבור שלו למטרתו והבהיר לצופים מה היא השאלה המרכזית של הסרט.

אחרי המאורע המחולל ב"צ'ינטאון", שבו מסתבר לבלש גיטיס שרימו אותו, הוא מגיע לביתה של גברת מאלריי האמיתית, ומסביר לה מדוע הוא ממשיך בחקירה: "העניין הוא שזו העבודה שלי. ומי שסידר את בעלך סידר אותי. זו עיר קטנה. אני לא רוצה להפוך לבדיחה. מישהו

השקיע פה מאמץ רב ואני אגלה למה. אותי לא מסדרים". כך מחייב גיטיס את עצמו למטרתו — לגלות מי סידר אותו ומדוע.

בנוסף לכך מציג כאן גיטיס (כלומר התסריטאי) גם את השאלה המרכזית של הסרט — האם יצליח הבלש לגלות את מי שרימה אותו, שהוא גם מי שעומד מאחורי פרשת שחיתות המים, ולהביא למעצרו — או שמא ייכשל בכך.

העלה את השאלה המרכזית

התחייבותו של הגיבור הראשי למטרתו מעלה, כאמור, את השאלה המרכזית של הסרט — האם יצליח הגיבור במשימתו וינצח את אויביו או שמא יפסיד במערכה? גם זה הוא אחד מתפקידיה של ההתחלה.

הבא את הסרט לנקודת המפנה הראשונה

תפקידה העיקרי של ההתחלה הוא להביא את הסרט אל נקודת המפנה הראשונה שלו. כך למשל מקדמת ההתחלה של "העד", צעד אחר צעד, את הסרט אל נקודת המפנה הראשונה שלו:

בדקה ה־12 מתרחש הרצח, שהוא המאורע המחולל.
בדקה ה־15 מגיע השוטר ג'ון בוק וחוקר את הילד סמואל.
בדקה ה־18 לוקח בוק את סמואל לזהות חשוד שהוא מוציא ממועדון.
בדקה ה־19 מסדר בוק מקום לינה לסמואל ואִמו אצל אחותו.
בדקה ה־21 מארגן בוק לסמואל מסדר זיהוי של חשודים.
בדקה ה־24 מראה השוטר לילד תמונות מאלבום הפושעים.
בדקה ה־26 מזהה סמואל את הרוצח כשוטר מקפי.
בדקה ה־27 מספר בוק למפקדו שייפר על כך שהילד זיהה את מקפי,
בדקה ה־29 יורה החשוד מקפי בשוטר בוק במרתף החנייה, וזוהי נקודת המפנה הראשונה.

ואל תבזבז זמן

אחת הבעיות החוזרות ונשנות במערכות ראשונות — בפתיחות, אך בעיקר בהתחלות — היא שהן איטיות, ולוקח להן זמן רב מדי להגיע לנקודת המפנה.

בנקודה הזאת כדאי לזכור שצופי הקולנוע של היום כבר ינקו טלוויזיה וקולנוע לצד בקבוקי ההנקה שלהם, ושפת הקולנוע היא אולי יותר שפת אמם משפת הדיבור של אִמם. כתוצאה מכך הצופים היום מהירים ביותר, ואסור לתסריטאי להתעכב עם הסיפור, ולהגיע אחריהם. זאת אומרת שאסור לך שהם יבינו לפניך, או לפני הגיבור שלך, מה קורה. כמובן שגם אסור לך, מצד שני, להגיע הרבה לפניהם, ושהם לא יבינו כלל מה קורה. אתה צריך להגיע טיפ־טיפה לפניהם. אתה צריך שהם יגיעו, או יבינו, כמעט ביחד איתך ועם גיבורך.

העיקרון הזה נכון לגבי הפתיחה וההתחלה, כמו גם לגבי הסוף, והוא צריך להנחות אותך לאורך כל כתיבת התסריט. באשר להתחלה — חשוב שתזכור שעליך להגיע כמה שיותר מהר לנקודת המפנה הראשונה.

ואם הספר היה כתוב אנגלית, הייתי אומר:

GET TO THE (TURNING) POINT!

10 האמצע

האמצע הוא הכי קשה

האמצע הוא החלק הקשה ביותר לכתיבה. קודם כל כי הוא החלק הארוך מבין חמשת חלקי התסריט. נוסף על כך אין בו את אותם "עוגני אחיזה", כמו המאורע המחולל או השיא, שאליהם ומהם אפשר לכוון את הכתיבה. והעיקר — האמצע קשה לכתיבה משום שהוא החלק המרכזי של הסרט, לא רק מבחינת מיקומו ואורכו, אלא מפני שהוא החלק שמספר את עיקר הסיפור, מוליך את עיקר העלילה ומספק את עיקר הדרמה.

הצב מכשולים

לאחר שמיסדת בפתיחה ובהתחלה את מניעיו, דחפיו ומטרותיו של הגיבור, אתה צריך עכשיו להפריע לו, בכל דרך אפשרית, להשיג או להגשים את מטרותיו.

האמצע הוא מעין מסלול מכשולים בדרכו של הגיבור, מכשולים שהתסריטאי אחראי להצבתם. וכל מכשול הוא טוב. כל מה שמעכב, מפריע או מסיט את הגיבור מדרכו — כל מכשול הולך.

כאן צריך לבוא לידי ביטוי כושר ההמצאה שלך, עכשיו אתה צריך להפעיל את מיטב דימיונך כדי שהמכשולים יהיו רעננים ומפתיעים, ולא יחזרו על קלישאות שהצופים כבר ראו באין ספור סרטים.

מה ההבדל בין מכשול לנקודת מפנה?

מכשול מפריע לגיבור בדרכו אל המטרה, אך אינו מונע ממנו, או לא משנה, את דרכו אל מטרתו. נקודת מפנה היא מכשול שגורם לגיבור לעשות תפנית — לשנות ואפילו להחליף את הדרך, ואולי אפילו את המטרה.

חשוב מאוד לא לבלבל בין השניים, כדי לא לבלבל את הצופים.

מסלול המכשולים ב"צ'יינטאון"

האמצע של "צ'יינטאון" הוא דוגמה טובה להצבת מכשולים, כשאחרי כל גילוי או התקדמות בחקירה, נתקל גיטס במכשול.

הנה שלוש דוגמאות:

בדקה ה־34 מספר הפתולוג לגיטס שבליל מותו של מאלריי טבע מישהו בנהר לוס אנג'לס החרב. גיטס נוסע לשם ופוגש ילד על חמור המספר לו מה שסיפר למאלריי, שבכל לילה זורמים מים בחלק אחר של הנהר. החקירה מתקדמת. אך מיד מופיע מכשול — גיטס נוסע למאגר המים ומתקבל שם ביריות, בפרץ מים, באיומים, ולקינוח חותכים לו את האף.

בדקה ה־62 מגלה גיטס במשרדי רישום הקרקעות, שכל אדמות העמק נמכרו באחרונה. הוא נוסע לעמק לברר מה קורה, אבל נתקל שם במשפחת איכרים, שחושדת שהוא שליח מחלקת המים או מתווכי הקרקעות, ומתנפלת עליו, מכה אותו, ופוצעת אותו.

בדקה ה־72 מגלה גיטס שכל רוכשי הקרקעות בעמק הם כביכול זקנים מבית אבות, ושכולם חברים ב"מועדון הטונוס", הנמצא בבעלותו של נוח קרוס. בעקבות הגילוי מגיע מכשול — שלוחיו של קרוס מתנפלים על גיטס ומנסים להרוג אותו.

תכנן את ההרים ואת העמקים

שיאו הרגשי הגדול של הסרט צריך אומנם להתרחש בסופו, אבל גם לפני כן הסרט חייב להיות משופע בהרים וגבעות ועמקים ופסגות

ותהומות של מתח ורגש, ואני מדבר על המתח והרגש שהסרט אמור לעורר בצופים.

המתח הרגשי צריך בעיקרון לנוע מלמטה למעלה עד השיא, אבל לא בקו ישר, אלא תוך כדי עליות וירידות מתמידות, עד שהוא מגיע אל השיא, שחייב כמובן להיות הרגע הרגשי החזק ביותר בסרט.

לא ייתכן, אם כן, שהתנועה הרגשית של הסיפור תהיה "ספונטנית" או מקרית. היא חייבת להיות מאורגנת ומתוכננת.

לשם כך עליך לבנות קודם כל את המסלול הרגשי של הסרט הר אחרי עמק, ועמק אחרי הר. אם לא תעשה זאת, לא יהיו לתסריט שלך לא הרים ולא עמקים, אלא קו ישר מתמשך. וגם מבחינתם של הצופים רצוי שאחרי התרגשות תבוא הקלה, שלאחריה תבוא התרגשות חדשה, וכן הלאה.

עניין נוסף שיש להקפיד עליו הוא שהתנועה הרגשית הכללית של הסרט תחתור באופן קבוע כלפי מעלה, לכיוונו של השיא. זאת אומרת שההרים צריכים להיות גבוהים יותר ויותר ככל שאתה מתקדם אל הפיסגה. אבל כמובן שבין ההרים המתעצמים הללו חייבים להיות עמקים ואפילו תהומות.

כי אין כובשים את ההר הבא, אלא מתוך ירידה מההר הקודם אל העמק שלפניו.

הטעות של "מסע האלונקות"

בסרט הישראלי הארוך (84 דקות) "מסע האלונקות" (שהייתי שותף לכתיבת תסריטו) מתאבד־נהרג גיבור הסרט וייסמן (בגילומו של מוני מושונוב) בדקה ה־40, וכך מגיע הסרט לשיאו הרגשי מוקדם מדי, ומסתיים למעשה באמצע. כי מה יכול להיות יותר חזק רגשית ממותו של הגיבור? איזה שיא יכול להיות גבוה יותר?

בדיעבד, נראה שמותו של וייסמן אמור היה להיות "המאורע המחולל" הגורם לסיפור לבטיו של יאיר המ"פ (גידי גוב) בעקבות מות פָּקודו.

אם אכן זו היתה הכוונה, צריך היה להכניס בתסריט שני שינויים, שהם למעשה אחד — שהטירון ייהרג כתוצאה מלחץ מפקדו כבר בתחילת הסרט, כלומר אי שם בין הדקה ה־10 ל־15, ושהוא לא יהיה

גיבור, כלומר כזה שהצופים לומדים להכיר ולאהוב, אלא חייל כמעט אלמוני. מובן שאם הטירון היה נהרג בדקה ה־12, למשל, ממילא הוא לא יכול היה להפוך לגיבור, מאחר שהצופים לא היו מספיקים להיקשר אליו.

ואולם אם כך היו עושים כותבי התסריט, היתה נוצרת להם בעיה אחרת, משום שסיפור לבטיו של המ"פ בעקבות מות טירונו אינו מספיק כדי להחזיק סרט. צריך גם סיפור וגם דרמה. וכיוון שלא היו להם סיפור ודרמה אלא רק לבטים, ניפחו התסריטאים את סיפור הלחץ על הטירון כמה שיותר, כי זה הסיפור הדראמתי היחיד שהיה בידם. ואכן, עם מות וייסמן לא רק שהסרט מסתיים מבחינה רגשית, הוא גם מסתיים מבחינת הסיפור.

פתרון אחר לבעיית מות הגיבור באמצע הסרט, הוא להעביר את המוות לא לתחילת הסרט, אלא דווקא לסופו, כסיום לתהליך של סרט שלם, ולא של מחציתו. ואולם, במקרה כזה היה הופך וייסמן לגיבור הסרט, ודמותו של יאיר המ"פ היתה מאבדת את מרכזיותה, ואז לא היה זה סרט על לבטיו של מ"פ, אלא על מותו של טירון, וזה כבר סרט אחר.

אבל לא חשוב מה היו הלבטים בהם התחבטו התסריטאים. חשוב הוא שהפתרון אליו הגיעו, כלומר להרוג את הגיבור באמצע הסרט, נפשרה בין האפשרות הטובה להרוג אותו בהתחלה, לבין האפשרות הטובה להרוג אותו בסוף, הוא פתרון שאינו עובד.

כתוצאה מהפשרה הלא מוצלחת הזאת מורכב למעשה "מסע האלונקות" משני סרטים נפרדים, כמעט שווים באורכם — החלק הראשון של הסרט הוא סרט טוב על מותו של טירון, ואילו החלק השני של הסרט הוא סרט רע על לבטיו של מ"פ.

שמחה ועצב וגם הומור

כמו שמסלול המתח הרגשי אינו יכול להיות מישורי, וצריכות להיות בו תנודות מעלה ומטה, כך גם צריכה לנוע המטוטלת של השמחה והעצב.

סרט אינו יכול להיות כולו שמחה או כולו עצב. צריכים להיות בו גם שמחה וגם עצב, וגם הומור לא יזיק.

חרב הפיפיות של הציפיות

בכתיבת תסריט, ובייחוד בכתיבת האמצע שלו, יש משהו מן הלוליינות הקרקסית של הליכה על חבל דק בין הצפוי למפתיע, בין יצירת הציפיות לבין מימושן.

המשחק המתמיד בין יצירת הציפיות לבין מימושן הוא נשמת אפו של התסריט, אבן היסוד של התקדמות הסיפור, ובית היוצר של המתח בסרט.

ואני אנסח כאן בעניין הזה כלל מפתיע — דווקא הצפוי, ולא המפתיע, הוא שיוצר את המתח. במלים אחרות: הציפייה היא שיוצרת את המתח.

כדי להבהיר את כוונתי אשתמש כאן בדוגמה מצוינת שנתן לעניין הזה אלפרד היצ'קוק, אומן המתח הגדול של הקולנוע:

אם בסרט שני אנשים יושבים במסעדה ופתאום מתפוצצת פצצה מתחת לשולחנם, ייתכן שהצופים יבהלו, אבל הם לא יהיו במתח. לעומת זאת, אם הצופים יידעו מראש שמתחת לשולחנם של הסועדים טמונה פצצה, העלולה להתפוצץ בכל רגע, אז יהיו הצופים במתח עצום — האם הפצצה תתפוצץ ותהרוג את הסועדים, או אולי יוזהרו קודם וינצלו?

מה ההבדל בין שני התסריטים האלו? מה היה בתסריט השני, שלא היה בראשון? מה יצר את המתח בתסריט השני? נכון — הציפייה, הציפייה להתפוצצות הפצצה. ציפיה שנוצרה עקב המידע שנמסר לצופים על הימצאות הפצצה.

הכלל אם כן פשוט וברור. היישום שלו הוא קצת יותר קשה. אבל אם אתה כותב תסריט — זה המשחק שלך. ואתה חייב לשחק אותו היטב.

המתח של רצח ידוע מראש

בדקה ה־70 של "הסנדק", שאורכו הכולל 164 דקות, מציע מייקל קורליאונה, הבן שלא היה מעורב עד כה בעסקי המאפיה של משפחתו,

להורג את המאפיונר סולוצו ואת קצין המשטרה מקלפסקי — ובדקה ה־71 של הסרט הוא אכן רוצח אותם.

רבע שעה של סרט, וזה הרבה זמן גם בסרט ארוך, מוקדשת אך ורק לתכנון וביצוע הרצח הכפול הזה, כשהרצח מתוכנן לפרטי פרטיו הקטנים ביותר, ומוצא לפועל בדיוק לפי התכנון. והנה, למרות שהכל צפוי מראש, ולמעשה דווקא בגלל שהכל צפוי מראש, הרי רבע השעה הזאת היא אחד "הרגעים" המותחים ביותר בתולדות הקולנוע.

כי דווקא הציפייה לצפוי היא זאת שיוצרת מתח.

קונפליקט, קונפליקט, קונפליקט

מילון אבן־שושן מגדיר קונפליקט כ"סיכסוך, ריב בין אנשים או בין מדינות וכיוצא באלה". לפי "מילון מושגים באומנות", מאת עזריאל אוכמני, קונפליקט הוא "התנגשות מתעצמת והולכת בין שני כוחות: אדם וגורל, חדש וישן, יחיד וחברה". אני הייתי מגדיר קונפליקט כ"עימות, ריב, סיכסוך; שבבסיסו התנגשות אינטרסים, רצונות ומטרות סותרות".

תהא ההגדרה אשר תהיה — קונפליקט הוא הבסיס לכל דרמה, ואין דרמה ללא קונפליקט. ובקולנוע הקונפליקט צריך גם להיראות.

וזה אומר, לגבי התסריטאי, שלושה דברים עיקריים:

1. הקונפליקט המרכזי, נניח זה שבין הגיבור "הטוב" לבין אויבו "הרע", צריך להתקיים וגם לבוא לידי ביטוי לאורך הסרט כולו, מהרגע שבו הוא נוצר ועד שהוא נפתר.

2. בכל סצינה של התסריט צריך להיות קונפליקט — בין אם זה הקונפליקט המרכזי או הסתעפות שלו, או קונפליקט אחר שנוצר במהלך הסרט, ואפילו קונפליקט המתקיים אך ורק בסצינה המסוימת הזאת.

3. בקולנוע אין "קונפליקט פנימי". כל קונפליקט בתסריט חייב לקבל ביטוי חיצוני, מוחשי, שמתבטא בתמונה או בקול.

דבר מתוך דבר

מאחר שהאמצע הוא החלק הארוך ביותר מבין חמשת חלקי הסרט, אורבת לו סכנה חמורה ביותר של נפילת מתח, איבוד מומנטום, דריכה במקום, חוסר פעולה, חוסר תנועה, בילבול, טישטוש ובעיקר שיעמום.

הדרך להימנע ממכשלה זו היא ליצור מצב שבו דבר ינבע מתוך דבר, ולא רק יבוא אחריו כרונולוגית. אם כל צעד ינבע מתוך צעד שקדם לו ויוביל לצעד שבעקבותיו, הרי התסריט צועד קדימה בביטחה. אבל אם ההתקדמות תהיה סתמית ושרירותית, עלול התסריט לאבד את הגיונו, וליפול לבור הגדול שאורב לו אי־שם באמצע הדרך.

וגם את זה טען כבר אריסטו ואמר שהדברים

"צריכים לעלות מתוך עצם מבנה העלילה, כך שיתפתחו מתוך ההתרחשויות הקדומות כתוצאה הכרחית או מסתברת. שהרי הבדל גדול הוא אם ההתרחשויות נגרמות זו על־יד זו או באות זו אחרי זו."

היזהר מעלילה אידיוטית

זו ודאי נשמעת לך כאזהרה קצת אידיוטית, כי איך אפשר בכלל לזהות עלילה אידיוטית?

הדבר פשוט - עלילה אידיוטית היא כזאת שבה לפחות אחת מהדמויות הראשיות צריכה להתנהג כמו אידיוטית כדי שהסיפור ימשך.

הימנע מקלישאות

למרות ששפת הקולנוע חדשה יחסית, גם הקולנוע מלא קלישאות (אם להשתמש ר'קלישאה) ברימון.

קלישאה קולנועית היא אלמוט כלשהו [illegible], תמונה,

[illegible] שכבר ראינו, בסיטואציות דומות, בארבעת אלפים סרטים אחרים.

ואני אבהיר את כוונתי בשתי דוגמאות לקלישאות קולנועיות:

הדוגמה הראשונה היא קלישאה קולנועית וגם קלישאה (כלומר: דעה קדומה) גברית־שובניסטית — האשה כועסת על הגבר וצועקת עליו, הוא צועק עליה, המריבה מתפתחת ובשיאה הוא נותן לה סטירה, [illegible] היא נופלת לזרועותיו ומתמסרת לו בחיבוק.

הדוגמה השנייה היא קלישאה קולנועית וגם דעה קדומה גזענית [illegible] תיכון של בני טובים (כלומר: לבנים ועשירים) נכנסים שני [illegible] עבריינים (כלומר: שחורים ועניים), שבאו לדרוש דבר מה מאחד [illegible] "הטובים", מתפתח עימות של צעקות ודחיפות ואז, כמובן, אחד "הרעים" שולף סכין (קופצת, אלא מה?) וכן הלאה.

משתי הדוגמאות הללו אתה יכול בהחלט להסיק שיש קשר ישיר מאוד בין קלישאות קולנועיות לדעות קדומות חברתיות. וזה אכן הדבר הראשון שרע בקלישאות קולנועיות - שהן מפיצות ומשרישות דעות קדומות.

הדבר השני שרע בקלישאות הוא שהן צפויות ומשעממות. ולכן הכנסת קלישאות קולנועיות כאלו לתסריט כמוה כהתאבדות.

שעל כן אני חוזר על דברים שכבר אמרתי ועוד אומר בספר הזה בכל מיני אופנים - אל תראה לנו דברים שכבר ראינו. המצא דברים חדשים.

מה יקרה בהמשך?

בסופו של דבר, הדבר הכי חשוב בכתיבת תסריט בכלל, ובכתיבת האמצע בפרט, הוא ליצור אצל הצופה רצון מתמיד, בכל רגע ורגע של הסרט, לדעת מה יקרה בהמשך.

אם תשיג את זה, עשית יותר, הרבה יותר, מחצי עבודה.

11 הסוף

הסוף הוא גורלי

אם הפתיחה קובעת כיצד יכנס הצופה אל הסרט, הרי הסוף קובע איך הצופה יֵצא מהסרט, וזה מה שיקבע את גורל הסרט — להצלחה או לכישלון.

לכן, אם עשרת העמודים הראשונים של התסריט מכריעים לגבי הפקת הסרט, הרי שעשרת העמודים האחרונים גורליים לגבי הצלחתו.

במִלים אחרות: אומנם הפתיחה היא החלק החשוב ביותר של התסריט, אבל הסוף הוא החלק החשוב ביותר של הסרט.

הסוף של "מת לחיות 2"

לאחר שמתברר לו שהיחידה הצבאית למלחמה בטרור משתפת פעולה עם הטרוריסטים, לוקח מקליין (ברוס ויליס) טרמפ עם המסוק של כתבת הטלוויזיה בדרכו למנוע מ"הרעים" לממש את מזימתם. המסוק מתנדנד באוויר ומקליין מעווה את פניו. ואז מתנהלת השיחה הבאה:

הטייס: מה קרה, קאובוי? הטיסה קשה?
מקליין: אני לא אוהב לטוס.
הכתבת: אז מה אתה עושה כאן?
מקליין: גם להפסיד אני לא אוהב.

מקליין מבקש מהטייס שיחסום במסוקו את נתיבו של מטוס הפושעים העומד להמריא. הטייס מסרב. הכל נראה אבוד, שהרי מקליין מפחד מטיסות ומטוסים. אבל אז שומעים ברדיו של המסוק את הודעת קברניט

המטוס, שבו טסה אשתו של מקליין, כי הוא חייב לנחות בתוך חמש דקות. זוהי הדקה ה־100 וזה שיאו של הסרט. הגיבור חייב להחליט האם להציל את עורו שלו, לתת לפושעים להימלט ולהניח לאשתו למות; או להתגבר על פחדיו, לנסות לעצור בעדם ולהציל את אשתו מהתרסקות.

והוא מחליט — הוא קופץ על כנף מטוס הנוסעים, נכנס לעימות האחרון מול "הרעים", עימות שבו הוא מנצח, ובדקה ה־105 הוא מפוצץ את מטוס הפושעים על נוסעיו.

וכאן מגיע הפתרון: המטוס הבוער מאיר את מסלול הנחיתה, וכל המטוסים מצליחים לנחות בזה אחר זה. בדקה ה־109 נפגש הגיבור, שהציל את כולם, עם אשתו שניצלה ממוות, והשניים מתחבקים על המסלול.

הסוף של "אני והחבר'ה"

בדקה ה־70 מוצאים הנערים את הגופה שיצאו לחפש. אבל פתאום, בדקה ה־73, מגיעים לשם הבחורים "הרעים", המבוגרים יותר, ובראשם אייס, ותובעים לעצמם את הגופה. הנערים מסרבים, ומתפתח ויכוח. אייס שולף סכין קפיצית ונע לעבר כריס. כריס אומר לו "תצטרך להרוג אותי". זהו רגע השיא. כיצד יגיב גורדי, גיבור הסרט?

גורדי מחליט ופועל. הוא יורה באוויר ומאיים באקדחו של כריס על אייס. זהו העימות האחרון, שמסתיים בדקה ה־77 בניצחונם של גורדי וחבריו. אייס המובס נסוג משם עם חבריו.

כאן מגיע הפתרון: גורדי מחליט לוותר על התהילה כביכול, הכרוכה בכך שכולם יידעו שהם מצאו את הגוויה, והוא וחבריו מחליטים להודיע למשטרה על מציאת הגופה בהודעה אנונימית. אחר־כך הם משלימים את מסעם וחוזרים עם שחר לעיירתם.

אל תהרוג את הגיבור שלך

כשבני הגדול אורי היה בערך בן שש, הלכנו לראות את הסרט "תקלה מופלאה מספר 2". גיבור הסרט הוא רובוט, שעקב תקלה כלשהי בורח

עם מפעילו האנושי מקו הייצור של רובוטים מלחמתיים ושניהם מגיעים לניו יורק. אבל שם ישנם כמה אנשים רעים שרוצים לגנוב את הרובוט הטוב ולנצל אותו לביצוע פשעים נוראים.

למעשה זהו סיפור נוסחה הוליוודי רגיל, אלא שהפעם במקום שהגיבור יהיה ילד או איש, הוא רובוט. אבל זה בכלל לא משנה, כי הרובוט הזה הוא "בן אדם" לכל דבר, והצופה מזדהה איתו בדיוק כמו שהיה מזדהה עם גיבור קולנועי אנושי.

בעיני זה כיף גדול ללכת עם ילדים לקולנוע. ילדים מתייחסים לסרט ברצינות מוחלטת והם משתתפים בו — צועקים, צוחקים, מפחדים, צווחים, ובוכים — כאילו הסרט הוא מציאות.

הבן האישי שלי צולל במהירות עמוק אל תוך הסרט וממקום מושבו הוא נוהג להסביר את הסרט ליושבים לידו, שואל שאלות, מזהיר את הטובים, מקלל את הרעים, צווח, מיילל, יורד אל הריצפה בעת סכנה; והכל בקולי קולות, שלדעתי מפריעים גם לצופים באולמות הסמוכים. ואין מה לעשות, הוא כל כך חי את הסרט עד שאי אפשר להשתיק אותו (ותאמינו לי שהרבה אנשים ניסו) בשום אופן.

בקיצור, בסרט "תקלה מופלאה מספר 2" מתפתח בסוף מרדף מותח שבו הרעים מנסים לתפוס את הרובוט הנמלט מהם, כשתוך כדי כך הוא נפצע קשה וכל חלקי המתכת שלו נקרעים ממנו וקרביו האלקטרונים נשפכים; ובמקביל מנסים הטובים להציל אותו מידי הפושעים ולהסגירם למשטרה.

והנה, ממש בסוף הסרט שוכב הרובוט על הבד פצוע אנושות — נשימותיו הממוחשבות הולכות וכלות, חלקי הפלסטיק והמתכת הופכים לעיסה, בסוללות שלו יש קצרים, שבבי הסיליקון נמסים; עוד שנייה והוא מת.

ואז, בשיאו של המתח הזה ובתוך הדממה העצומה באולם, פתאום הבן שלי אומר בקול רם משפט שמהדהד מקצה האולם עד קצהו: "אם הוא ימות — אז זה חרא של סרט".

ובכן, ראשית — אין מה לדאוג: הרובוט לא מת, וגם הפושעים נתפסים, והכל בא על מקומו בשלום.

שנית — אני רוצה לחזור פה אל המשפט הנפלא הזה של הבן שלי אורי, שלטעמי הוא משפט מפתח להבנת קולנוע בפרט ואמנות בכלל.

מן המשפט הזה ברור לגמרי שגם ילד בן שש מבין בדיוק מהו סרט ומהי אמנות, ומה ההבדל ביניהם לבין המציאות. הוא לא אמר "אם הוא

ימות — אז הרעים הם חרא של אנשים". הוא אמר "אם הוא ימות — אז זה חרא של סרט". הוא הבין שמדובר פה בסרט, ושסרט זו יצירת אמנות, יצירה שמישהו כתב ועשה; ואם הגיבור ימות — לא הרעים הרגו אותו, אלא מי שכתב ועשה את הסרט.

מה שהפליא אותי בניסוח המצוין הזה של בני בן השש, הוא שלאותה מסקנה בדיוק הגיע גם התסריטאי הוותיק ויליאם גולדמן. מתוך ניסיונו הרב כתב קובע גולדמן שכאשר בסוף הסרט הגיבור מת, הצופים לא כועסים על מי שהרג אותו בסרט אלא על מי שעשה את הסרט. ולכן, כותב גולדמן, קהל פשוט לא יבוא לסרט שהגיבור שלו מת בסופו.

ואני להתעכב על הערה זו בן אדם מחליט סוף סוף להינתק מן הטלוויזיה וללכת לסרט. ובסרט הוא נקשר בהדרגה אל הגיבור (בדיוק כפי שתכננו התסריטאי והבמאי), עוקב אחריו, מזדהה איתו, חווה את קשייו וניצחונותיו, ופתאום בסוף הסרט הגיבור מת.

מה באמת צריך להרגיש הצופה? בשביל זה הוא עזב את הטלוויזיה? בשביל זה הוא התאמץ למצוא בייבי סיטר? בשביל זה הוא נאבק על מקום חנייה? בשביל זה הוא סבל את כל סרטי הפרסומת — בשביל שהסוף הסרט הגיבור ימות??!! שיילך לעזאזל מי שעשה את הסרט הזה! בהתחלה הוא עושה שנאהב את הגיבור, ובסוף הולך והורג לנו אותו, חתיכת מנוול!

בקיצור, כשאתה כותב תסריט, אל תהרוג את הגיבור. ואם אתה דווקא מוכרח להרוג מישהו, אז תלמד מהאמריקנים — הרוג את אשתו, את הזאבר שלו, אפילו את הכלב שלו, אבל לעולם אל תהרוג את הגיבור.

תן לנו תקווה, תן לנו נחמה

החיים, כפי שאתה כבר יודע, די קשים ומחורבנים. והכי גרוע — בכל מקרה, גם אם חייך יהיו לעתים קצת יותר קלים וטובים, בכל מקרה בחיינו הסוף הוא רע, כי בחיים כולם מתים בסוף, ועם הידיעה האכזרית הזאת אנחנו חיים כל חיינו.

הדבר היחיד שיכול לתת לנו מעט נחמה וקצת תקווה בתוך הקושי האכזר והמייאש הזה, הוא האמנות. רק האמנות יכולה לתת לנו את הנחמה שאנחנו כל כך רוצים, ואת התקווה שאליה אנו כה מייחלים.

המדע והטכנולוגיה יכולים אולי להאריך את החיים, ובוודאי להקל עליהם, אבל תקווה ונחמה הם לא יכולים לתת לנו. את הסחורה הכל כך מבוקשת הזאת יכולה לתת לנו רק האמנות.

ובגלל זה בני האדם היו תמיד, הינם עכשיו, ויהיו גם בעתיד צרכנים נלהבים של כל סוגי האמנות — כי אי אפשר לחיות בלי נחמה ותקווה, כי נחמה ותקווה חיוניים לאדם כמעט כמו לחם ומים.

אין חיים בלי תקווה ובלי נחמה. אין חיים בלי אמנות.

אז כמו שאתה כצרכן קולנוע וכצופה בסרט רוצה לקבל שם מעט נחמה וטיפת תקווה, כך אתה כיצרן קולנוע וככותב תסריט צריך לספק את הסחורה המינימלית הזאת, של טיפת נחמה וקורט תקווה, גם לצופיך שלך.

בגלל זה ביקשתי ממך לא להרוג את הגיבור שלך, כי כשאתה הורג את הגיבור אתה ממית את הנחמה ומחסל את התקווה.

מתי אתה כן יכול להרוג את הגיבור שלך?

רק במקרה אחד — וזה בדיוק מה שעשתה, או ניסתה לעשות, קאלי חורי, התסריטאית של "תלמה ולואיז" — כשהמוות הוא זה הנותן תקווה ונחמה, כלומר — כשהמוות הוא עצמו הנחמה והתקווה.

12 הסיום

גמור מהר, אבל לא מהר מדי

זה עומד להיות הפרק הכי קצר בספר, כי זה גם צריך להיות החלק הכי קצר בסרט.

שהרי הסרט בעצם כבר נגמר. השיא התפוגג. המתח התפרק. הגיבור ניצח או הפסיד במערכה. הרשע בא על עונשו, או התחמק (בינתיים — עד לסרט ההמשך) מעונש. צמד האוהבים חזר ונפגש, או שב ונפרד. הכל גמור. נותר רק לקשור כמה קצוות, להסביר כמה הסברים, להתנשק, להיפרד, וללכת הביתה.

אז אנא ממך — עשה את מה שצריך לעשות, ומהר.

הצופים כבר יודעים שהסרט הסתיים. אל תגרום לכך שהם יקומו מהכסאות לפני שאתה מעלה על המסך את המִלה "סוף". אל תתן להם להמשיך לשבת כשהם כבר רוצים ללכת.

מצד שני אל תסיים את הסרט בחטף, מיד לאחר השיא והפתרון. הצופים זקוקים לעוד מספר דקות של נשימה ורגיעה לסיום. אז תן להם אותן.

בקיצור — גמור בזמן. ובמקרה הזה לגמור בזמן פירושו לגמור מהר, אבל לא מהר מדי.

תן לצופים ללכת הביתה בדיוק כשהם חשים שהסרט נגמר. לא לפני זה ולא אחרי זה. גמור את הסרט בדיוק בזמן.

בספר אין מגבלות הפקה

בכתיבת ספר, להבדיל מבכתיבת תסריט, אין מגבלות הפקה. כי ספר נשאר בגדר מלים, ואילו תסריט צריך להפוך לסרט.

לכן סופר לא צריך לחשוב "האם אפשר בכלל לבצע את מה שאני כותב, וכמה זה יעלה, ומאיפה נשיג את כל הכסף הזה," בעוד שתסריטאי חייב לשאול את עצמו את השאלות האלו כל הזמן בכל שורה שהוא כותב.

סופר יכול לכתוב כמה שורות, כמו "בשנת 73 רכב אנטולוקולוס בראש ארבע מאות פיליו ושבעת אלפי חייליו ועמד לחצות את נחל התנינים, ולטבוח את רבבות הפליטים היהודים שחנו בגדה מנגד, ואולם כשהתקרב צבאו האדיר אל הנהר, יצאו לפתע מן המים חמישים קרוקודילים ענקיים והחלו מקיאים מרתם הירוקה והמגעילה על אנטולוקולוס, עד שזה נמלט משם עם כל צבאו, לקול מצהלות היהודים שהפכו בן רגע מאומללים למאושרים", וזה לא יעלה לו גרוש.

אבל כשתסריטאי כותב סצינה "קטנה" כזאת, אז להפיק אותה יעלה כמה מיליוני דולרים, שזה סכום מאוד בעייתי אפילו בהוליווד האגדית, ובלתי אפשרי לחלוטין בסרט ישראלי.

זה אומר, שסופר יכול לגייס לצורך ספרו כל אמצעי שהוא, בעוד שלרשות התסריטאי עומדים אמצעים מאוד מוגבלים.

ולתסריטאי ישראלי — קל וחומר, כלומר — קשה לאללה.

15 הדמות הקולנועית

שש תכונות הכרחיות, לדעתי, לדמות ראשית בסרט כדי שהדמות "תעבוד", ואלו הן:

1. עליה להיות חזקה מספיק, כדי לשאת על עצמה סרט שלם.
2. אסור שהתנהגותה תהיה שרירותית.
3. עליה לעורר הזדהות או לפחות אהדה.
4. צריך שיהיה לה פוטנציאל־שיא.
5. אסור שתהיה סטריאוטיפית.
6. עליה לעבור במהלך הסרט תהליך של התפתחות.

חוזק פירושו מניע ודחף

באור הזאת, כשמדברים על זה שהדמות צריכה להיות חזקה, מיד כולם חושבים על שרירים וכלי נשק; ובכלל לא זאת הכוונה. הכוונה היא לכך שלדמות הראשית יהיו מניע מספיק חזק ודחף מספיק עז, כדי שתוכל לשאת על גבה את סיפור הסרט כולו, מתחילתו ועד סופו.

ונחזור למערכון שלנו: אם הוריו של הגיבור נרצחו בילדותו על ידי חבורת פושעים, וליד קברותיהם הוא נשבע לנקום ולהרוג את הפושעים כולם עד האחרון שבהם, הרי שלגיבור שלנו יש מניע ודחף חזקים מספיק כדי לשאת על עצמו את הסרט כולו.