

The background of the entire page is a vibrant orange. Scattered across this background are numerous gears of various sizes, some in a lighter shade of orange and others in white. A white grid, consisting of both horizontal and vertical lines, is superimposed over the background, creating a technical or architectural feel. The gears appear to be part of a larger, unseen mechanism, with some showing teeth and others just the circular outlines.

המכניקה

של

המוזה

מדריך מעשי לתהליך היצירותי

דורון מאיר

מה הקשר בין כתיבה לפיסול, בין פיסול למוסיקה, בין מוסיקה לאדריכלות, בין אדריכלות לעיצוב משחקי מחשב? האם יש דמיון בין תהליכי העבודה בתחומים שונים, ואם כן, האם אפשר ללמוד להיות יוצר טוב, בלי קשר לתחום אמנות ספציפי? במילים אחרות: **האם יצירה היא מיומנות בפני עצמה?**

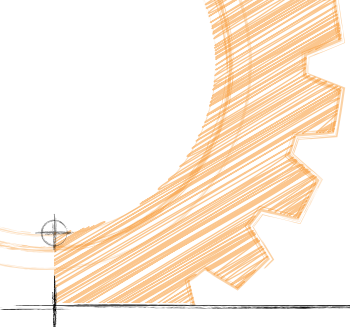
הספר **"המכניקה של המוזה"** הוא מדריך מעשי לתהליך היצירה בכל תחום שהוא, בכל קנה מידה. בבסיס הספר עומדים שני רעיונות מרכזיים: הראשון הוא שאסטרטגיית העבודה חשובה לא פחות (ואולי אף יותר) מידע וכשרון. השני, שאסטרטגיית העבודה הזו משותפת לכל תחומי היצירה האמנותית. **"המכניקה של המוזה"** הוא ספר ייחודי בכך שהוא משלב רעיונות כלליים ותאורטיים עם דוגמאות אמיתיות ועצות מעשיות, הניתנות ליישום בעבודה.

דורון מאיר הוא במאי אנימציה, מאייר ותסריטאי, ומדי פעם שולח ידו גם בפיסול, הלחנה ותחומי אמנות אחרים. מאז שנת 2001 שימש כמרצה במוסדות לימוד שונים, בהם האקדמיה לאמנות בצלאל בירושלים והמכללה הישראלית לאנימציה בתל אביב.



תוכן העניינים

7	על הספר
15	המכניקה של התהליך
31	המכניקה של הסקיצה
45	המכניקה של ההקשר
53	המכניקה של רעיונות
63	המכניקה של החזון
79	המכניקה של המחקר
89	המכניקה של הביצוע
111	המכניקה של הפירוק
119	סיכום
122	תודות



המכניקה של התהליך

”תמיד ניסיתי להסתיר את המאמץ. רציתי את העבודות שלי קלילות וכיפיות כמו האביב, כך שאף אחד לעולם לא יחשוד בכמה עמל הן עלו” - הנרי מאטיס

מטרת הפרק הזה היא לתמצת את הרעיונות המרכזיים שמרכיבים את התהליך היצירתי. אלה רעיונות פשוטים, לכאורה, אבל למעשה דורשים דיון מפורט כדי להבין אותם לעומק ולהשתמש בהם כראוי. לדיון המפורט נוגש בפרקים הבאים; בפרק הזה נבדוק איך הרעיונות האלה עובדים, ומה הם עשויים לתרום. אבל עוד לפני שניגש לאנטומיה של התהליך, מן הראוי שנשאל את עצמינו: מהי מטרת התהליך היצירתי? אילו בעיות אנו מקווים לפתור? במילים אחרות: מדוע דרוש לנו בכלל “תהליך יצירתי”?

יצירה מקרית

כל מי שאי פעם עסק ביצירה יודע, שהעבודות הטובות ביותר שלנו נוצרות במקרה. אנחנו מדברים בטלפון, ליד הטלפון יש עט, ופתאום יש לנו רישום חמוד על פתק צבעוני. אנו מאלתרים קלות על הגיטרה לפני היציאה לעבודה, ולהפתעתינו מוצאים את עצמינו מזמזמים להיט פוטנציאלי. אנחנו ממציאים לילד סיפור לילה טוב, וכשהוא נרדם, מגלים שזה עתה כתבנו ספר ילדים כובש. ואנו יודעים היטב, שהסיבה היחידה שזה הצליח היא שבכלל לא ניסינו. כשבאמת מתכוונים לזה, כשחשוב לעשות עבודה טובה, כשמתאמצים, חושבים, מתקנים ומשפרים - התוצאה בדרך כלל בינונית למדי. החיים, כרגיל, משתעשעים על חשבוננו: מסתבר שהדרך היחידה להצליח היא לא לנסות!

אפשר לפטור את העניין כגרסא האמנותית לחוק מרפי, אבל אפשר גם להצביע על כמה סיבות טובות לכך שקל יותר להצליח עם יצירה ספונטאנית.

הכל הולך. ביצירה מקרית המטרה העיקרית היא לרוב תהליך היצירה עצמו, ולא התוצאה הסופית. מאחר ואין דרישה ספציפית, העבודה יכולה לזרום באין מפריע לאן שמתחשק לה: אם התחלנו לקשקש עכבר ויצא דווקא ציור מוצלח של פיל, העבודה מוצלחת וזהו. לאף אחד לא אכפת שהפיל התחיל כעכבר, ואין שום סיבה לקלקל את העבודה בנסיון לאלץ אותה להיות דווקא עכבר.

אין דרישה לאיכות. היצירה המקרית היא אגבית וזולה, ולרוב לא מיועדת לקהל כלשהו. מאחר ואין בה שום יומרה לאיכות גבוהה, הפחד מכשלון לא מפריע לנו להעז וליצור בחופשיות.

זמן קצר. יצירות מקריות נעשות בתוך זמן קצר (בין כמה שניות לשעתיים-שלוש), וברציפות. מצב הרוח שלנו לא משתנה, רעיונות חדשים ומבקרים חיצוניים לא מספיקים לבלבל אותנו, ולכן קל לנו יחסית להשאר ממוקדים ולהפיק עבודה מגובשת.

הכשלונות נשכחים. האמת היא שגם עם כל היתרונות האלה, רוב היצירות המקריות שלנו לא טובות במיוחד. מכיוון שלא היתה לנו יומרה ולא דרישה, אנחנו משליכים אותן ללא נקיפות מצפון וללא הלקאה עצמית ושוכחים אותן מיד; אבל

אחת לכמה זמן יצירה מקרית שכזו מפיקה תוצאה מפתיעה, ואז אנחנו שומרים אותה וזוכרים אותה כיצירה מוצלחת. מה הפלא, אם כן, שהיצירות המקריות שלנו מפתיעות לטובה? העבודה קלילה ומהנה, ממוקדת, חפה מפחדים ותיקונים, היוצר חופשי להעז ולזרום עם העבודה, והכי חשוב - הכשלונות נשכחים, רק ההצלחות נחשבות.

יצירה מכוונת

כל זה טוב ויפה, אבל מה קורה כאשר בכל זאת רוצים ליצור בכוונה תחילה? מה אם אנחנו מתפרנסים מהלחנת מוסיקה לסרטים? מה אם יש לנו רעיון ספציפי ליצור? מה אם אנו כותבים רומן עב כרס, שאי אפשר לסיים תוך מספר שעות? ברור שלא כל עבודות האמנות המוצלחות קורות מהר ובמפתיע. חייבת להיות דרך להצליח באופן עקבי גם במצב של יצירה מתוכננת, ארוכת טווח ותובענית.

כדי לקבל מושג טוב יותר על הבעיה ועל פתרונה, אפשר לדמיין את שתי צורות היצירה - הספונטאנית והמתוכננת - כשתי צורות שונות של יציאה לטיול. היצירה המקרית דומה לטיול בפארק: מתחשק לצאת, מזג האוויר יפה, יש קצת זמן פנוי - נועלים נעליים ויוצאים. כמו ביצירה המקרית, גם כאן אין ציפיות גבוהות, אין דרישות ספציפיות, וזמן הטיול הוא בין דקות לשעתיים-שלוש.

יצירה מכוונת דומה יותר לטיול בחו"ל. בטיול כזה מדובר בהשקעה לא מבוטלת, עם ציפיה גדולה להצלחה, דרישות ספציפיות (למשל ביקור באתר מסויים), ובעיות שונות שמכתיב זמן הטיול הממושך יחסית. לכן, טיול מוצלח בחו"ל דורש גישה שונה לחלוטין מזו של טיול ספונטאני בפארק. ראשית, לפני היציאה לטיול עצמו דרוש שלב של איסוף מידע ותכנון מוקדם. שנית, במהלך הטיול דרושה רמה מסויימת של משמעת עצמית, יעילות ומודעות: אנו מתנהלים פחות או יותר ע"פ התוכנית, לא קמים כשמתחשק, לא תמיד הולכים לישון כשעיניים, ובאופן כללי זהו לא בדיוק המצב הרגוע וחסר הדאגה של זמן פנוי.



היצירה המקרית דומה לטיול בפארק; היצירה המכוונת דומה לטיול בחו"ל.

כאן עשוי הקורא להרים גבה, אולי אפילו שתיים. מה לאמנות ולמושגים כמו "תכנית פעולה", "משמעת עצמית" או "יעילות"? האם תכנון ושליטה הם לא ההיפך המוחלט מחשיבה חופשית ומקוריות? האם יצירה אמנותית שכבולה לחוקים ותכניות לא תהפוך בהכרח לצפויה, אפרורית ומעופשת?

התשובה היא שסכנה כזו בהחלט קיימת. אישית, התחבטתי בבעיה הזו במשך שנים ארוכות. מצד אחד, במצב של יצירה מכוונת, הגישה המקרית והזורמת פשוט לא עובדת (את הבעיות הספציפיות נפרט בהמשך; כרגע, מספיק אם נאמר שהן דומות לאלה שיווצרו אם נצא לטיול בחו"ל בדיוק כמו שאנחנו יוצאים לטיול בפארק). מצד שני, ברגע שתכננתי מראש ועבדתי מתוך שליטה, העבודות שלי התחילו לצאת טרחניות ומשעממות. שאלתי את עצמי: איך אפשר לתכנן ולשלוט, ובכל זאת לשמר את הזרימה הטבעית והכובשת של יצירה מקרית?

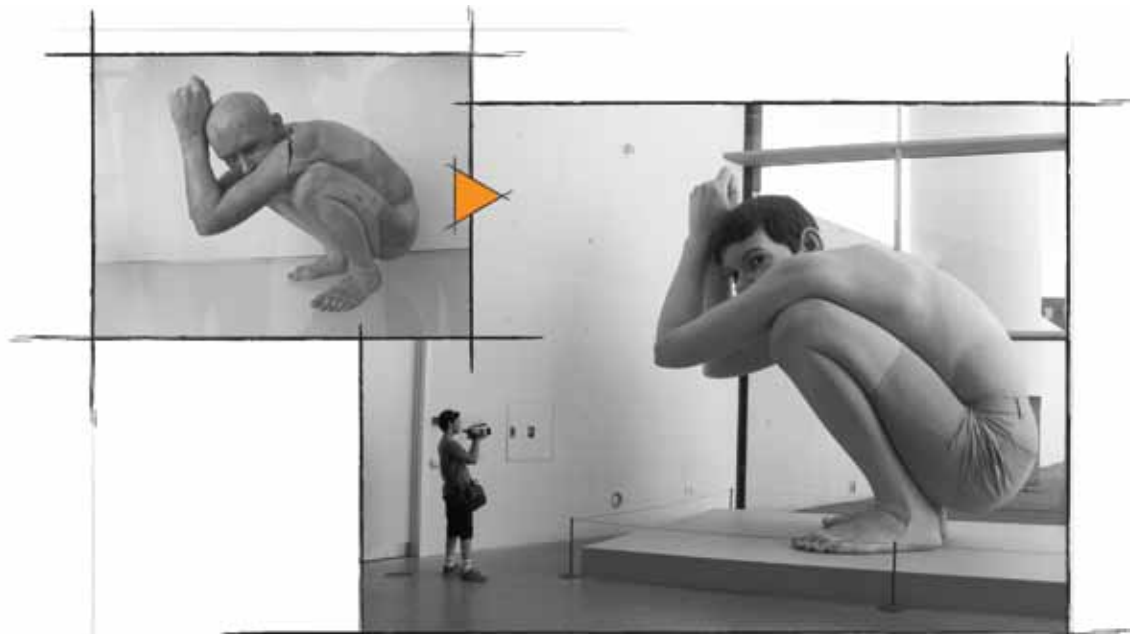
אולי נוכל למצוא רמז מועיל במטאפורת הטיול לחו"ל. גם אם יש לנו תוכנית ברורה לטיול, האם אנחנו מתכננים כל דקה? כל שעה? בוודאי שלא. מי שיתכנן טיול בצורה כה מפורטת, כנראה לא יהנה מטיול מוצלח. במקום זאת, רוב האנשים יתכננו ברזולוציה של ימים או חצאי ימים, אבל ישאירו גם כיסים גדולים של אימפולסיביות. למשל: "ביום ראשון נבילה במוזיאון הלובר מהפתיחה עד אחרי הצהריים, ונתמקד בעיקר בפסלים. בערב נאכל במסעדה טובה, ואז נצא לטייל בעיר". בתוך המסגרת הכללית הזו (שהיא כמובן גמישה למדי), הם יעשו ככל העולה על רוחם. אפשר לומר שטיול מוצלח הוא למעשה סדרה מתוכננת של שוטטויות חופשיות.

באותו אופן, כדי להצליח לשלב בעבודתנו תכנון ושליטה עם זרימה ואילתור, נצטרך למצוא דרך להפוך את היצירה הגדולה והחשובה שלנו **לסדרה מתוכננת של יצירות קצרות וחופשיות**, בצורה כזו שהכל יתחבר בסופו של דבר לתוצאה אחידה. כמו במקרה של טיול לחו"ל, איכות התכנון המוקדם תקבע במידה רבה את איכות התוצאה הסופית, ואת איכות חוויית היצירה.

חזון וביצוע

בפשטנות רבה, אפשר לומר שהתהליך היצירתי מורכב משני שלבים עיקריים: שלב החזון, ושלב הביצוע. **בשלב החזון** אוספים אינפורמציה, מעלים אפשרויות שונות, ובסופו של דבר יוצרים סקיצה גסה של היצירה הגמורה כפי שאנחנו רואים אותה בעיני רוחינו; בחרתי לקרוא לסקיצה המוקדמת הזו בשם *premake*, וכפי שנראה בהמשך, ויש לה תפקיד מכריע בתהליך היצירתי. **בשלב הביצוע** מתחילים מסקיצה גסה של העבודה, ואז עורכים אותה בשלבים, כשבכל שלב משתדלים לשפר את העבודה ולקרב אותה אל החזון. אפשר לומר שכל יצירה מכוונת צריכה למעשה להתבצע פעמיים: פעם אחת כשמגבשים חזון ומתעדים אותו כ-*premake*, ופעם שניה כשיוצרים את העבודה עצמה.

המשמעות של שלב החזון וה-*premake* היא שרק אחרי שאנחנו כבר יודעים איך תהיה העבודה הגמורה, מתחילים לבצע את העבודה עצמה. בכך קבענו מראש מסגרת ברורה ליצירה: עובדים עד שהתוצאה קרובה מספיק לחזון, ואז אפשר להפסיק. זוהי מנטליות עבודה שונה מהותית מגישת העבודה הפתוחה של היצירה המקרית, שבה (כמו בטיול בפארק) אין לנו מושג לאן אנחנו הולכים, ואנחנו מפסיקים רק כשנמאס לנו או שנגמר לנו הזמן.



הפסל Boy של רון מואק; premake מול ביצוע סופי.



ביצוע סופי מול premake בקומיקס.



תסריט: ביצוע סופי מול premake (סינופסיס). מי שרוצה לקרוא את הדוגמא יוכל למצוא אותה גם בדף הדוגמאות באינטרנט.



אנטומיה של התהליך

“חזון וביצוע” הוא פישוט מופלג של התהליך היצירתי. בואו נפרט מעט את הדברים, נקרא בשמות לכמה מהעקרונות החשובים של התהליך, ונשייך אותם לפרקים השונים בספר.

בחינת ההקשר: לכל יצירה מכוונת יש מטרה - זו המשמעות של המילה “מכוונת”! על כן הפעולה הראשונה שלנו בבואינו לעבוד על יצירה מכוונת, היא לשאול את עצמינו מה אנו רוצים להשיג, ולמה? אם העבודה שלנו היא חלק מיצירה גדולה יותר, איך עלינו להשתלב בה נכון? הבנת ההקשר של העבודה היא שלב קריטי ביותר להצלחתה, כפי שנראה בפרק “המכניקה של ההקשר”.



גיבוש רעיונות: מניין באים רעיונות לעולם? בעבודה מכוונת אין לנו בדרך כלל זמן לחכות למוזה שתגיע: עלינו לדעת כיצד לחפש, ליצור ולהרכיב רעיונות, ובסופו של דבר לבחור במה להשתמש ועל מה לוותר. על דרכים נכונות ולא נכונות לגיבוש רעיונות, בפרק “המכניקה של הרעיון”.



חזון מתועד: בשלב החזון אנו יוצרים חוויה מנטאלית מפורטת וכובשת ככל האפשר של העבודה הגמורה. את החזון מתעדים בסקיצה מהירה (ה-premake). בפרק “המכניקה של החזון” נפרט דרכים ליצירת חזון יציב ועשיר, ונסביר יותר בפירוט את תפקידו של ה-premake בתהליך.



היכרות מעמיקה עם החומר. אי אפשר להפיק עבודה משוחררת ועשירה בלי להכיר היטב את החומרים שבהם אנחנו עוסקים. בעזרת השקעה מצומצמת במחקר לפני תחילת העבודה, נוכל להמנע מסיבוכים בזמן היצירה עצמה. על מחקר אינפורמטיבי ומחקר מעשי נרחיב בפרק “המכניקה של המחקר”.



עבודה בשלבים. בשלב הביצוע יוצרים גרסא ראשונית מהירה וגסה מאוד של החזון, ואז מתחילים לעבוד בשלבים כדי לקרב את העבודה אל החזון. כל שלב מקרב את העבודה כולה צעד קטן ופשוט לקראת החזון. בפרק “המכניקה של הביצוע” נבחן לעומק את דרך העבודה בשלבים.



יצירות משנה. עבודה בשלבים “טהורים” לא תמיד אפשרית לאורך היצירה כולה. בפרק “המכניקה של הפירוק” נלמד על חלוקת היצירה, עבודה עם ממלאי מקום וארגון היררכיה של יצירות משנה.



סקיצה גסה. הסקיצה היא לא שלב בתהליך היצירתי אלא מיומנות בסיס, שבלעדיה (כפי שנינוכח בהמשך) פשוט לא ניתן לבצע עבודות מורכבות. מכיוון שמדובר באבן היסוד של התהליך היצירתי, נתעמק בה ראשונה - בפרק הבא: “המכניקה של הסקיצה”.

זה הולך להיות הספר הכי מועיל בקריירה שלך.
קח/י לך עכשיו את **"המכניקה של המוזה"**.

www.mechanics-of-inspiration.co.il

