

המדריך לסודות מבנה התסריט

מאת מרב שקד

תסריטים

בית הספר לחסריטאות של מרב שקד

שלום וברוכים הבאים למדריך!

במהלך השנים שבהן למדתי, כתבתי ולימדתי תסריטאות, יש נושא אחד שכולם הולכים סביבו על קצות הבהונות: מבנה התסריט. זה כנראה החלק הכי פחות סקסי שבלימודי התסריט. תסריט הרי אמור לבוא מהשראה, מחופש הדמיון, והמבנה מנסה לכפות על הרעיון היצירתי שלנו מן תבנית מעצבנת. למה צריך את זה בכלל?

התשובה היא פשוטה. צריך את זה כי זה עובד. גם טרנטינו הכיר את המבנה מבפנים ומבחוץ לפני שהרשה לעצמו לשחק עם המבנה, לשבור אותו ולהרכיב אותו מחדש.

אם אתם תסריטאים פחות מנוסים ואתם כותבים כרגע את התסריט הראשון שלכם, לכו על בטוח. בסרט השני שלכם תוכלו לשחק עם המבנה, אבל כרגע, חבל על הזמן והמאמץ שאתם משקיעים בלעשות את זה אחרת. תהיו רגועים, אתם בחברה מאד מאד טובה. התסריטאים הטובים ביותר בעולם נשענים על המבנה הקלאסי, שהוא פחות או יותר אותו מבנה מאז יוון העתיקה. למה להחליף סוס מנצח?

משום מה, בלימודי התסריטאות במסגרות אקדמיות ואחרות, לפחות מתוך הניסיון שלי, מלמדים מבנה בערך כמו שמלמדים שיעורי ספרות - מנתחים סרטים קיימים. גם אני ישבתי ודנתי עם חברי ללימודי התסריטאות מהו האירוע המחולל בסרט הזה ואם הסיום הוא פתוח או סגור בסרט אחר. אחר כך, כשהגעתי לכתוב בעצמי, לא הבנתי מה הקשר בין התסריט שלי לאותם סרטים שניתחנו בכיתה. החשיבות שבהבנת המבנה היא קודם כל על מנת שניתן יהיה להשתמש בו ככלי לכתיבה, לא רק כדרך לנתח תסריטים של אחרים. כן, מאד עוזר להבין איך סרטים וסדרות שאתם אוהבים בנויים, אני ממש לא מזלזלת בזה, אבל הרעיון הוא ללמוד איך תוכלו להשתמש במבנה ככלי לשיפור התסריט הספציפי שלכם.

במדריך הזה איגדתי עבורכם, בקיצור ובדיוק, את הכללים והטיפים שלפיהם תוכלו לבדוק את מבנה התסריט שלכם. אני מקווה שהמדריך יעזור לכם, אשמח לשמוע הערות והארות, וכמובן, אני מזמינה אתכם **לבלוג התסריטאות שלי** **לסדנאות לתסריטאים מתחילים ומתקדמים**, ולעמוד של **"תסריטים" בפייסבוק**.

יאללה לעבודה, מרב

www.tasritim.co.il

© 2016 מרב שקד

מהדורה ראשונה, אוקטובר 2016



תוכן
העניינים

מבוא, 02

אירוע מחולל: ככה מתחילים תסריט, 04

הפתיחה: מה בא לפני האירוע המחולל, 07

ההבדל בין מכשול לנקודת מפנה ראשונה, 10

מערכה שניה: מה מניע אותה, 13

להרים לשיא: איך מרימים לפסגה, 16

והם חיו באושר ועושה, עד היום הזה, 19

טיפים חשובים נוספים לגבי מבנה התסריט, 21

סיכום, 24

סדנאות כתיבה עם מרב שקד, 25

אודות הכותבת, 27

אירוע מחולל

ככה מתחילים תסריט

חשוב להבין שכל סיפור, כמו באגדות, נפתח ב"היה היה פעם...". - "היה היה פעם איש עסקים מצליח ועשיר שניהל אורח חיים נהנתני". עד כאן יש רקע, עוד אין סיפור. הסיפור מתחיל ב: "עד שיום אחד...". - הוא מאבד את כל כספו, למשל. עד שקורה משהו שבעקבותיו חייו של הגיבור משתנים ללא היכר והוא יוצא למסע.

ה"עד שיום אחד" הוא **האירוע המחולל**, האירוע שמביא לתחילתו של הסיפור.

האירוע המחולל נכפה על הגיבור שלנו, זה לא משהו שהגיבור שלנו פתאום החליט. האירוע הזה מוציא אותו מאיזון ומאלץ אותו להתמודד עם מצב חדש. לפעמים כל מה שהגיבור שלנו ירצה זה את חייו בחזרה ולפעמים הוא ירצה לנצח, להשיג את הבחורה, להבריא, או להציל את העולם. לפני האירוע המחולל הוא בכלל לא חשב על זה, אבל עכשיו, אחרי שגילה שהוא חסר כל/שעזבה אותו אהבתו/שמישהו מאיים על משפחתו - הוא חייב לעשות משהו. אין לו ברירה.

האירוע המחולל מתחולל, בדרך כלל, ברבע השעה הראשונה של התסריט.

שאלות ליצירת אירוע מחולל

כשאתם רוצים ליצור או מנסים להבין מהו האירוע המחולל של התסריט שלכם, השאלות הבאות יעזרו לכם לבחון אם אכן מדובר באירוע מחולל או לא

ישנם מקרים יוצאי דופן, כמו למשל בפיילוט של הסדרה "אבודים", את האירוע המחולל, ההתרסקות עצמה, אנחנו לא רואים

1. האם האירוע קורה ישירות לגיבור? האירוע המחולל קורה ישירות לגיבור או נגרם ישירות על ידו. האירוע נכפה עליו, גם אם הוא יצר אותו, למשל אם הוא נהג בשכרות ודרס מישהו. זה לא משהו שהגיבור החליט מראש לעשות.

2. האם האירוע המחולל מערער את עולמו של הגיבור? בוודאי, אחרת מה הסיפור? אם היא התקבלה ללימודים בחו"ל, ארזה מזוודה, נסעה, מצאה חברים, הצליחה בלימודים התחתנה וחזרה עם דוקטורט ושלושה ילדים בעלי דרכון זה, זה יופי בשבילה - אבל מי יקנה כרטיס לסרט הזה?

3. האם אחרי האירוע המחולל הגיבור שלי יודע מה הוא רוצה? גם פה התשובה היא כן. גם אם הרצון הזה עוד ישתנה במהלך התסריט, אחרי האירוע המחולל חייב להיות לגיבור שלי רצון ברור. איש העסקים שכספו נגזל ירצה להשיג את כספו בחזרה.

4. האם אחרי האירוע המחולל הגיבור שלי יודע (או חושב שהוא יודע) מה הוא צריך לעשות כדי להשיג את המטרה? התשובה היא כן. הגיבור ידע מה צריך לעשות, או לפחות תהיה לו תכנית פעולה כלשהי. אם משהו מאיים להחריב את העולם, הגיבור שלי ירצה להציל את העולם והוא ידע מה צריך לעשות: הוא צריך לזרוק את הטבעת המכושפת ללוע הר הגעש או שהוא צריך להרוג את הנבל או שהוא צריך למצוא את מי שגנב לו את הכסף.

לרוב הניסיון הזה לא עולה יפה, או לא מביא את הגיבור לאן שהוא רצה להגיע, לפחות בהתחלה. הסיטואציה מייצרת קשיים ומכשולים חדשים, שהגיבור שלנו בכלל לא חשב שיגיעו (זו העלילה).

5. האם רואים את האירוע המחולל על המסך? כאן התשובה היא שברוב המכריע של הפעמים - כן. את האירוע המחולל רואים על המסך בגלל שזה רגע מאד משמעותי בחייו של הגיבור שלנו ואנחנו רוצים להיות אתו כשזה קורה. ישנם מקרים יוצאי דופן, כמו למשל בפיילוט של הסדרה "אבודים", כשאנחנו פוגשים את הגיבורים שלנו על חוף של אי, פצועים ומבולבלים, לצד שברי מטוס. את האירוע המחולל, ההתרסקות עצמה, אנחנו לא רואים בשלב זה, אבל במקרה כזה אנחנו מבינים מיד טוב מאד מה קרה ומהי המשמעות.

טיפ

כתבו לעצמכם כמה אירועים מחוללים אפשריים לדמות שלכם (כן, גם כאלה שהם ממש לא בכיוון שחשבתם). לכו רגע בדמיון ובמחשבה עם כל אחד מהאירועים האלה - איך כל אירוע אופציונלי ישפיע על הגיבור? מה הוא ירצה אחרי אירוע מחולל כזה? כדאי לעשות את התרגיל הזה כי כל אירוע מחולל מתחיל סיפור קצת אחר. החכמה היא להבין איזה אירוע מחולל מתאים ביותר לדמות שלנו ולסיפור שאנחנו רוצים לספר.

הפתיחה

מה בא לפני האירוע המחולל?

מתי נדע שהגיע הזמן לאירוע המחולל?

כשיש לצופים מספיק מידע כדי להבין את המשמעות של האירוע המחולל עבור הגיבור שלי.

אם מישהי פוטרה מעבודתה, כדאי לדעת אם היא אהבה את העבודה הזו, אם הייתה טובה בעבודתה, כמה זמן עבדה שם? האם בזכות העבודה הזו היא הצליחה לגדל לבד את שלושת ילדיה או האם יש לה בן/בת זוג שיכולים לכלכל את הבית עד שתמצא עבודה חדשה? אולי היא בכלל עשירה והעבודה הזו הייתה סתם לשם העניין? האם הפיטורים יביאו אותה למצב של עוני או אולי ליציאה למסע גילוי עצמי? האם היא בת 25 או 40 או 53? לכל אחת מהתשובות לשאלות האלה יש השלכות אחרות לגמרי על הסיפור.

לסיכום, בפתיחה חייב להיות כל המידע הדרוש להבנת האירוע המחולל ורק המידע הדרוש להבנתו.

למה הפתיחה היא כל כך קריטית?

הפתיחה היא קריטית כי היא מהווה, פלוס מינוס, את **עשרת העמודים הראשונים של התסריט**. כלומר, היא שתקבע את **התייחסות הצופה לסרט** ועוד קודם לכן, את **התייחסות הקורא לתסריט**. אם עשרת העמודים הראשונים לא כתובים היטב, סביר להניח שמפיק פוטנציאלי לא ימשיך לקרוא את כל השאר.

לכן, הפתיחה צריכה להיות כתובה בצורה מעולה, לא פחות.

מצד אחד הפתיחה היא קריטית ומצד שני אנחנו אמורים לתת המון מידע בפתיחה. התוצאה עלולה להיות דיאלוגים "טלנובלים" כמו:

אח

איפה אמא?

אחות

עם אבא בבי"ח, אתה יודע שהוא עבר צנתור לפני שבוע.

שנים שהוא סובל מהלב

אח

כן, והוא מסרב להפסיק לעשן

אחות

אם הוא לא יפסיק לעשן הוא ימות

זו דוגמא מוגזמת כמובן, כי שני הדוברים פה, אח ואחות, כבר יודעים את כל המידע הזה, אז למה שהם יספרו זה לזו את מה שהם כבר יודעים? האתגר הגדול בפתיחה הוא לתת מידע לצופה מבלי שהוא ירגיש שהוא מקבל אותו. איך עושים את זה? **דרך קונפליקט:**

אחות

איפה היית? אמרנו שאתה מחליף אותי אחרי הביקור רופאים

אח

טוב תרגעי, זה לא שהוא יכול לברוח עם כל המכשירים שהוא מחובר אליהם

אחות

תתפלא, הוא הצליח לגנוב סיגריה

אח (צוחק)

ממזר..

אחות (בכעס)

מצחיק התקף לב, הא?

האתגר הגדול בפתיחה הוא לתת מידע לצופה מבלי שהוא ירגיש שהוא מקבל אותו. איך עושים את זה? **דרך קונפליקט.**

אח

אם אבא רוצה למות,
לא את ולא אני יכולים לעצור אותו

לסיכום, הטיפ שלי היא לעבור טוב טוב על אותם עשרת העמודים הראשונים של הפתיחה ולוודא שוב ושוב שהמידע שאתם נותנים מועבר בצורה טבעית וחזותית. תשאלו את עצמכם האם המידע הזה הוא חשוב או מיותר? ואם הוא חשוב: איזה קונפליקט אפשר לייצר פה כדי להעביר אותו בצורה טבעית יותר?

ההבדל בין מכשול לנקודת מפנה ראשונה סוף מערכה ראשונה

כאמור, מהרגע שמתחולל האירוע המחולל, הגיבור שלנו יודע מה הוא רוצה, או לפחות הוא חושב שהוא יודע. מעכשיו יש לנו כ-70 דקות של סרט (או חצי שעה בפרק בסדרת דרמה) של סיפור שאמור לרתק את הצופים. איך עושים את זה? על ידי כך שנציב **מכשולים** בדרכו של הגיבור.

יש כל מיני דרגות של מכשולים: כאלה שקצת מעכבים את הגיבור בדרכו (שכח מפתח, תקוע בפקק), כאלה שמפריעים לו בדרך (הוא היה מעורב בתאונה/ הוא נסע מהר ושוטר תפס אותו) וכאלה שממש מייאשים אותו (הוא נעצר ללילה שלם/רישיונו נשלל).

על כל המכשולים האלה הגיבור שלנו יתגבר וימשיך לצעוד לעבר המטרה שלו

נקודת מפנה ראשונה תפקידה להוביל את הסיפור למערכה השנייה, בעצם לעיקר הסיפור. עד כה היינו בהתחלת הסרט, למדנו מיהן הדמויות, מהו האירוע המחולל ומה הגיבור שלנו מתכוון לעשות. בסוף המערכה הראשונה (סביב החצי שעה הראשונה של הסרט), הגיבור שלנו כבר יצא לדרכו וכבר נתקל בכמה מכשולים והתגבר עליהם, ואז מגיע הרגע שבו צריכה להתחדד המטרה שלו.

למשל, אם החברה שלו עזבה אותו ונסעה להודו (אירוע מחולל), הוא החליט לנסוע לשם אחריה כדי לשכנע אותה לחזור אליו. הוא כבר התפטר מהעבודה הממש טובה שהייתה לו (מכשול) רכש כרטיס טיסה למרות שאין לו כסף (מכשול) והוא בכלל היה רשום לסמסטר באוניברסיטה דרך מלגה חד פעמית שקיבל ונאלץ לוותר עליה (מכשול) ואז הוא הגיע להודו, שהיא אחרת לגמרי ממה שציפה שתהיה (מכשול) לבדו (מכשול) רק כדי לגלות שחברה שלו היא בת הזוג החדשה של גורו יוגה נחשב.

האם זה שלאקסית שלו יש בן זוג חדש זה מכשול? כן, אבל זה מכשול שמחייב את גיבורנו לחשב מסלול מחדש. עד עכשיו התכנית הייתה: לנסוע להודו, למצוא אותה, לשכנע אותה לחזור אליו. מעכשיו התכנית שלו חייבת להשתנות. היא עם בן זוג חתיך ונערץ. מה עושים?

זאת נקודת מפנה ראשונה. נקודת מפנה מסיטה את הגיבור ממסלולו, ואפילו יכולה לשנות את המטרה שלו.

מהן האפשרויות שלו?

הגיבור שלנו יכול לחזור ארצה מובס, אבל מי ירצה לראות סרט כזה.

או שהוא יכול להחליט שהוא נרשם לאשראם של אותו גורו במטרה להראות לאקסית שלו שהוא לא פחות רוחני, מוצלח וחתיך. הוא יודע שהמחיר של הצעד הזה הוא להיות בקרבתם של הזוג המאוהב והטרי אבל הוא בטוח בדרכו.

כמובן שבאשראם הוא יפגוש מישהי מקסימה, שתתאהב בו מעל הראש, אבל הוא רק רואה את האקסית שלו והמטרה שלו היא לנצח את הגורו ולכן הוא לא שם לב. בסוף, כשהאקסית תבין איזו שגיאה היא עשתה ותחזור אליו הוא סוף סוף יבין שהוא בעצם מאוהב בבחורה השנייה. והנה לכם קומדיה רומנטית.

כלומר, נקודת מפנה משנה את המסלול של הגיבור שלנו. אם הוא הלך בכביש הראשי, הכביש נחסם ועכשיו הוא ירד לדרך עפר. הוא עדיין מתקדם באותו כיוון (להחזיר את הבחורה לזרועותיו) אבל לא בדרך שהוא חשב קודם. עכשיו מתחיל הסיפור האמתי שלשמו התכנסנו: שלישיית אוהבים הזויה סגורה יחד באשראם בהודו.

נקודת מפנה מסיטה את הגיבור ממסלולו, ואפילו יכולה לשנות את המטרה שלו.

כמו באירוע המחולל, צריך להתאים את נקודת המפנה הנכונה לסיפור. שוב, אני ממליצה לנסות לחשוב על כמה נקודות מפנה אפשריות ולהבין לאן כל אחת לוקחת את הסיפור, כך שניתן יהיה לבחור את זו שהכי נאמנה גם לדמות וגם למה שאתם רוצים לספר.

וגם - בחרו מכשולים מכל הסוגים: **פיזי** (מבול/סערה/פקק/מחסום) **בינאישי** (קונפליקט עם בן זוג/החברה הכי טובה/הבוסית/השכן) או **פנימי** (החרדות והלבטים שבלבו של הגיבור). הכי טוב זה מכשול שמערב כמה מאלה ביחד (מישהי עם פחד גבהים מנסה לטפס על מנוף כדי להציל את חתולה האהוב, שתקוע על צמרת עץ, שמתנדנדת בסערת גשמים, שטרם נראתה כמותה).

מערכה שנייה

מה מניע אותה?

מכירים את זה שסרט או סדרה מתחילים ממש טוב ואז איפשהו באמצע אתם מוצאים את עצמכם מהרהרים על המשימות שיש לכם לעשות מחר? בז'רגון התסריטאי זה נקרא שלתסריט יש "בטן". יכול להיות שהתסריטאי קצת הסתבך והלך לאיבוד או שסתם, פשוט לא קורה כלום. הסרט לא זז.

תחשבו על זה, המערכה השנייה היא רוב התסריט. אם המערכה הראשונה היא 30 דקות והסיום עוד בערך 20 אז יש לנו פה 40 דקות לפחות שבהן אנחנו צריכים להשאיר את הצופה ערני ודבוק לכיסא שלו.

הנה כמה מהכלים שעומדים לרשותנו כדי להפוך את המערכה השנייה לבלתי נשכחת:

1. **קונפליקט** - חוק בסיסי בתסריטאות ובכתיבה בכלל - הכל מתקדם ע"י קונפליקט. אם יש הסכמה זה משעמם, אם יש קונפליקט אנחנו נשארים במתח, בציפייה. ככל שהקונפליקט מורכב יותר וכולל גם קונפליקט חיצוני (עם מישהו אחר או משהו חיצוני, כמו מזג אוויר) וגם קונפליקט פנימי (התלבטות או ויכוח של הגיבור עם עצמו) כך הצופה ישאב עמוק יותר לתוך הסיפור ויהיה מושקע בו.
2. **מכשולים** - על מכשולים כבר דיברנו, מה שחשוב לזכור הוא שמכשולים מגיעים בהדרגה. חבל שקודם הגיבור ישבור רגל ורק אז יכנס לו קוץ. הקוץ כבר לא משמעותי כל כך אחרי שהוא שבר את הרגל...
3. **פער וציפייה** - כל מה שהגיבור שלי בוחר לעשות הוא עושה כי הוא מצפה לתגובה מסוימת. העלילה הופכת למעניינת כשהתגובה שהגיבור מקבל איננה התגובה שלה הוא ציפה. הוא יצא מוקדם

כדי להגיע לעבודה בזמן, אבל הוא לא ציפה שבצומת יקפוץ לרכב שודד, יכוון את האקדח לראשו ויגיד לו: "סע!". אמנם לא בכל פעם יקרו דברים כל כך קיצוניים, אבל ככל שתפתיעו את הגיבור שלכם והפער בין מה שהוא ציפה למה שקורה בפועל יגדל, כך יהיה מעניין יותר. שימו לב: הצופים היום מתורגלים ומנוסים, הם צורכים טלוויזיה וקולנוע איכותיים. אין דבר מבאס יותר לצופה מלהבין מה הולך לקרות בסרט לפני שהגיבור מבין. היו ערמומיים ופקחים!

4. נקודת אמצע, "מידפוינט" – יש גם שקוראים

לה "all is lost moment". המטרה של נקודת האמצע היא לייצר מאורע דרמטי באמצע המערכה השנייה, כדי למנוע מצב של "בטן". נקודת האמצע היא רגע שהוא רגע של שפל. בסרטים מסוימים זה יכול אפילו להיות רגע שאנחנו חושבים שהגיבור ממש מת. למשל, אם הגיבור שלנו הוא מתאגרף, נקודת האמצע תהיה כשהוא יפצע בקרב, פציעה כזו שמטילה בספק את בעצם היכולת שלו להמשיך להתחרות. איך הוא ינצח ככה את היריב

הכי גדול וחזק שלו? אין לו סיכוי. בעצם, זו נקודה שבה

הגיבור מקבל "טעימה" של מה שמצפה לו בשיא (מערכה 3). הוא מתחיל להתכונן, פיזית ונפשית, לעימות עם גדול היריבים שלו, לאתגר הסופי.

5. שיעון מתקתק – הסיפור שלכם צריך תקתוק של שיעון. הזמן

שאוזל-תכף מגיעה התחרות, תכף היא תעלה על מטוס, תכף תתפוצץ הפצצה. זה מוסיף מתח ודרמה וגורם לגיבור שלנו לעשות דברים יותר ויותר קיצוניים.

6. כיף - חלק חשוב לא פחות הוא לתת לצופה לא רק דרמה ומתח

אלא גם רגעים שייגרמו לו ליהנות. דיאלוג שנון, הומור, התאהבות, מרדף או פעלולים מטורפים, סיפור של חברות אמיצה. אלה הדברים שבגללם אנחנו באים לראות קולנוע או מתמכרים לסדרה.

המטרה של נקודת האמצע היא לייצר מאורע דרמטי באמצע המערכה השנייה, כדי למנוע מצב של "בטן".

טיפ

צפו בסרט או סדרה שאתם אוהבים ונתחו איך התמודדו שם עם המערכה השנייה: באילו טריקים ותחבולות השתמשו? איך יצרו פער בין מה שחשבתם שיקרה למה שקרה בפועל? איפה היה מתח ואיפה הכיף והאם קיימת נקודת אמצע? לכולם יש את אותם כלים בארגז, כדאי ללמוד ממי שהצליח להתל בכם או לרגש אתכם.

להרים לשיא איך מגיעים לפסגה?

אין אין אין חגיגה בלי שיא, אבל אין שיא בלי שנכין טוב טוב את הקרקע. במערכה השנייה עבדנו מאד קשה כדי לערום בדרכו של הגיבור שלנו מכשולים. כל פעם המכשולים נהיו מורכבים ומאתגרים יותר. כל פעם העלנו את רמת הקונפליקט עוד קצת. אנחנו כבר על אש גבוהה. מצוין. עכשיו צריך להגביר את האש כך שהמים בסיר יבעבעו.

כדי לעשות את זה אנחנו נדרשים **לנקודת מפנה שניה**. מה ההבדל בין נקודת מפנה למכשול, את זה אנחנו כבר יודעים. נקודת המפנה מסיטה את הגיבור מהדרך, לא רק מפריעה לו. היא גורמת לשינוי ממשי בתכניות שלו. אם נקודת המפנה הראשונה מתחילה את הסיפור העיקרי, זה שנספר במערכה השנייה, אז נקודת המפנה השנייה תפקידה להביא אותנו לשיא.

שיא הוא הרגע שבו הגיבור שלנו עומד מול הבחירה החשובה ביותר בחייו, הבחירה שעד כה עשה הכל כדי להימנע ממנה. זו בחירה בין שתי אפשרויות שוות בחשיבותן: לשמור על המשפחה או ללכת עם הלב ולעזוב עם המאהב? להיות שלם מצפונית או לבגוד בחבריי הטובים ביותר? בכל מקרה מפסידים פה משהו. ככל שהמחיר כבד יותר, כך השיא חזק ומשמעותי יותר.

אם השיא שלנו הוא בחירה בין אהבה למאהב לבין שלמות המשפחה, כנראה מה שהתחיל את הסיפור, האירוע המחולל, היה ההתאהבות עצמה. אולי הגיבורה שלנו ניסתה ללכת על חבל דק, רצתה לשמור את שתי האופציות פתוחות, ואנחנו הערמנו עליה קשיים ומכשולים

אם נקודת המפנה הראשונה מתחילה את הסיפור העיקרי... נקודת המפנה השנייה תפקידה להביא אותנו לשיא.

וקונפליקטים. נקודת המפנה השנייה יכולה להיות שבעלה אומר לה שהוא יודע. זו נקודת מפנה שניה כי עכשיו אין לה ברירה. היא חייבת להתייצב בשיא ולבחור.

נקודת המפנה השניה עוזרת לנו להביא גם את הרגש וגם את העלילה לשיא באותו זמן. מצד אחד ראינו את המשפחה המדהימה שלה, בעלה וילדיה האוהבים שמוכנים לקבל אותה בכל מצב, שזקוקים לה. מצד שני ראינו איך היא מתאהבת כמו שמעולם לא התאהבה, כמו שחלמה לאהוב. נקודת המפנה מאלצת אותנו להגיע לרגע שממנו חששנו. אנחנו קרועים, במה היא תבחר?

החשיבות של השיא, מלבד איחוד העלילה והרגש, הוא להבין איך הגיבורה שלי השתנתה במהלך התסריט. אם בתחילת התסריט היא הייתה אשה שויתרה על עצמה לחלוטין למען כל מי שסובב אותה, עכשיו היא למדה לשים את עצמה במרכז. מצד שני, אם היא לקחה את משפחתה ובעלה כמובן מאליו, נשאף להבין מהבחירה שלה עד כמה היא השתנתה ועד כמה היא מוכנה לוותר על עצמה למען אהוביה. זה ניתוח מאד פשטני כמובן, לצורך הדגמה בלבד. ברור שלקשת הזו יכולים להיות המון צבעים, עומקים ופתרונות. (לכן אגב, קוראים לתהליך שדמות עוברת "character's ark").

ככל שהבחירה של הגיבורה שלי בשיא קשה יותר ויש לה מחיר גבוה יותר, כך השינוי שחל בה יהיה משמעותי ומוחשי יותר.

טיפ

זוכרים שדיברנו על להשתמש במבנה ככלי? אז כמו שלא נצא לטיול ללא יעד מוגדר, כדאי שבשלב מוקדם ככל היותר בתסריט, עוד בשלב התכנון, נסחו לעצמכם מהי הבחירה שתמצו להביא את הדמות שלכם לעשות ברגע השיא. אתם לא חייבים לדעת כרגע איך היא תבחר בפועל, אבל בין מה למה, בגדול, היא תאלץ לבחור?

אם תצליחו לענות על השאלה הזו הסיפור שלכם יהיה הרבה יותר ממוקד, וגם, ברגע שמבינים מה השיא, קל "ללכת ברוורס" ולהבין איך צריך להיראות מבנה התסריט שלכם: מה יכול להיות האירוע המחולל המתאים? מהם המכשולים שיכולים לצוץ? מה הדמות שלי צריכה

ללמוד בדרך? איך נפגוש את הגיבורה הזו בתחילת התסריט? במה היא תהיה שונה?

למשל, אם אני מבינה שבשיא הגיבורה שלי תאלץ לבחור בין המאהב למשפחה, סביר להניח שהאירוע המחולל של הסרט יהיה רגע ההתאהבות שלה באותו מאהב. אם בשיא היא תקרע בין אהבה למשפחה, איזו מן אשה היא תהיה בתחילת התסריט, עוד לפני ההתאהבות? אולי בתחילת התסריט היא תהיה אשה שהפוטנציאל הגלום בה רחוק ממיצוי, אשה שמוותרת על עצמה למען כולם וכולם מאד נהנים ומנצלים את זה ואולי לוקחים את זה כמובן מאליו ואז בזכות/בגלל אותה התאהבות, היא "תפקח עיניים", תראה שהיא עוד בשיאה, שמגיע לה להתרגש ולהרגיש נאהבת (**השינוי בדמות**), אבל באיזה מחיר? במחיר שקרים, הזנחה של הבית, בגידה? (**מכשולים אפשריים**).

והם חיו באושר ועושה, עד היום הזה או שלא, תלוי בכם

נכון, מפתיע, אבל החלק האחרון של התסריט הוא...
הסוף שלו.

סוף יכול להיות סגור או פתוח, טוב או רע. זה עניין של טעם.

סוף סגור הוא סוף עם פתרון ברור לבעיה - האויב נוצח, העולם ניצל.

סוף פתוח הוא סוף שמשאיר אתכם מהורהרים - האם הם יהיו יום אחד ביחד? האם באמת הסכנה חלפה? האם הוא באמת השתנה?

סוף טוב או רע, פתוח או סגור, הכל יכול להיות, אבל שימו לב - הצופה לא רוצה להרגיש שהוא בזבז עכשיו שעה וחצי סתם כדי שיבאסו אותו.

גם אם הגיבור מת בסוף, כדאי שזה יבוא ממקום שהצופה יוכל לקבל את זה ו"לשחרר" אותו: "הוא עשה את שלו והגיע זמנו ללכת", "עדיף לו ככה", "במותו ציווה לנו את החיים" או "אלה הם החיים, בסוף כולנו נמות".

אנחנו גם לא רוצים שהצופה יצא מתוסכל. אם יש עלילה מסובכת ומותחת חייב להיות לה פתרון, הצופים חייבים להרגיש שאם הם עמדו בצד שלהם של העסקה, כלומר צפו בסרט, או יותר מזה, צפו בעונה שלמה של סדרה, אז גם אנחנו התסריטאים נעמוד בחלק שלנו - נוודא שזה היה שווה להם. תמורה בעד האגרה. רשימת האכזבות ארוכה, למשל העונה האחרונה של "דקסטר" והעונה האחרונה של "אבודים" שגרמו לכולם לצאת בתחושה של - "לזה חיכינו!?"

סוף טוב או רע, פתוח או סגור, הכל יכול להיות, אבל שימו לב - הצופה לא רוצה להרגיש שהוא בזבז עכשיו שעה וחצי סתם כדי שיבאסו אותו.

שוב, לא חייבים לפתור הכל. ככל שתסריטאי גורם לצופה ללכת הביתה ולחשוב עוד ועוד על הסרט שלו, כך הוא עושה את עבודתו טוב יותר. בסופו של דבר, הצופים רוצים לחוות חוויה שבסופה הם יקבלו אישור על הערכים והאמונות שלהם. גם אם לא הכל בא על פתרונו, הצופים רוצים להרגיש שהגיבור שלהם למד משהו מהמסע הזה, שהוא חכם יותר עכשיו, שעכשיו הם יכולים לעזוב אותו כי הוא יהיה בסדר.


טיפ

חשוב: מה גרם לכם לרצות לספר את הסיפור הספציפי הזה? נסו לשים את האצבע על הרגש המסוים או על התמונה הספציפית שגרמו לכם להתאהב ברעיון. הסוף של התסריט שלכם, סופו של המסע, צריך להגיד משהו על אותה תמונה, אותו רגע, אותו רגש.

כתיבה היא מסע, לא סתם אנחנו בוחרים את הסיפורים שאנחנו רוצים לספר. אלו נושאים שמעסיקים אותנו, שעיצבו את השקפת עולמנו ושאנחנו רוצים להמשיך ולחקור אותם. בין אם אתם מאמינים שמוות הוא הדבר היחיד שבטוח בחיים ובין אם אתם מאמינים בגלגול נשמות ובעולם הבא, בסוף התסריט צריכה להדהד תשובה כלשהי לסוגיה הזו. גם "מי יודע, אולי" זו תשובה.

טיפים חשובים נוספים לגבי מבנה התסריט

1. קודם לספר סיפור ואז לבדוק את המבנה

כאמור, כותבים רבים מרגישים שיש משהו מגביל במבנה, שעלול להפריע לדמיון וליצירתיות. אני אמנם חושבת שאנחנו כל כך רגילים לשמוע ולספר סיפורים שהמבנה, בגדול, שתול לנו איפשהו בתודעה, אפילו ברמת המודעות לכך שלסיפור יש התחלה אמצע וסוף. למי שבכל זאת מרגיש כך, אני ממליצה קודם כל לכתוב את תקציר הסיפור שלכם על דף. תנו לכל מה שחשוב לכם להיכנס לתקציר הזה, אל תגבילו את הדמיון. אחרי שהעמוד הזה כתוב, נסו לזהות בו את מרכיבי התסריט: מהו האירוע המחולל? היכן נקודת המפנה? מהו השיא? וכו'. אם יש מרכיב חסר, נסו לחשוב מה יכול לקרות ואיך ניתן לשלב את המרכיב החסר. אם יש מרכיב שהוא לא מספיק ברור, דייקו אותו. אני בטוחה שאחרי שתקראו את הרעיון שלכם שוב, תגלו שהוא הרבה יותר מדויק ואפקטיבי.

2. לספר לכמה שיותר אנשים את הסיפור

בהמשך לטיפ הקודם, ספרו לכמה שיותר אנשים את הרעיון שלכם. ככל שתספרו אותו יותר, כך תספרו אותו טוב יותר. התגובות שתקבלו מהקהל שלכם יעזור לכם לעלות על המקומות שבהם התסריט לא מספיק מצחיק/ברור/מותח. אגב, לא מספיק רק לשמוע תגובות. כדאי ממש לחקור את מי שכרגע שמע את הסיפור: מה היה מצחיק? איפה צחקת? האם הופתעת? ממה? מתי התרגשת? וכו'. צריך להבין מה עוד לא עובד מספיק טוב, אבל גם חשוב לדעת מה עובד מצוין.

3. להשקיע זמן בתכנון

כתיבה היא רק כ 40 אחוזים מעבודת התסריטאי, וגם אז רוב עבודת הכתיבה היא בשכתוב. זה נתון שתמיד מאד מפתיע אנשים. תאורטית, הכתיבה עצמה מגיעה בסוף, אחרי שהסיפור סגור ויש טריטמנט מוכן (רשימת הסצנות בתסריט ומה קורה בהן). בפועל רובנו כותבים תוך כדי בניית הסיפור, כי גם זו דרך להרגיש ולהבין לאן הסיפור רוצה לקחת אותנו. עם זאת אסור לוותר על זמן לתכנון פרופר. כמו שלא ניסע לטיול בחו"ל ללא מפה, כך גם לא יוצאים לכתיבת תסריט בלי לדעת לאן הולכים. זה גם שלב כייפי מאד, לשבת ולשחק ב"מה אם...". להבין את האפשרויות שיש לנו בכל צומת דרכים, לאן לוקח אותנו כל שביל, והאם בסוף זה מביא אותנו למקום שנכון לנו ולדמות שלנו.

4. "עוגנים עלילתיים"

כשמים כן הם. דברים שאנחנו יודעים בוודאות גבוהה שיהיו בתסריט. העוגנים העלילתיים מסמנים עבורנו את יעדי הביניים בדרך למטרה הסופית. למשל, אם הסיפור הוא על מישהו שמחליט להיגמל מסמים, העוגנים יכולים להיות: "הוא מנסה לברוח ממרכז הגמילה ונתפס", "הוא מצליח לברוח ממרכז הגמילה", "הוא חוזר לסם", "הוא גונב מקשישה וגורם לה לחבלה חמורה", "הוא נעצר" וכו'. אנחנו אולי לא יודעים איך הוא ינסה לברוח ממרכז הגמילה ומי יתפוס אותו, אבל אנחנו יודעים שזה יקרה. צרו לכם ציר זמן של התסריט שלכם: של הסרט או של הפרק בסדרה, וסמנו על ציר הזמן הזה איפה, פחות או יותר, נמצאים העוגנים העלילתיים. זאת תחילתה של מפה. ככל שתתכננו יותר המפה תתמלא בעוגנים נוספים ויהיה קל יותר לראות איפה נקודת המפנה, איפה נקודת האמצע ואם אנחנו מרימים את רמת המתח וההתרגשות מספיק לקראת השיא. אגב, כשיש יותר מגיבור אחד, למשל בסדרה, המפה מורכבת מצירי הזמן של כל הדמויות ולכל דמות יש גם עוגנים עלילתיים משלה וגם עוגנים עלילתיים משותפים. למשל "ארוחת ערב החג" יכול להיות עוגן עלילתי משותף לכל הדמויות והן כולן יכולות להגיע לאותה ארוחת חג. הצפירה של יום כיפור, למשל, גם היא עוגן עלילתי משותף אבל הפעם זה יכול לקרות לכל דמות במקום שבו היא נמצאת באותו זמן.

5. שלושה ביטים

דיברנו על מבנה בסיסי של סיפור: התחלה, אמצע וסוף. שלושה "ביטים". ביט הוא פעימה, במקרה הזה, משהו שקורה עלילתית. כל סיפור בתסריט צריך להופיע לפחות שלוש פעמים, בשלושה ביטים, אחרת אין סיפור. אם ראינו אקדח מוסתר בתיק, הוא כמובן ירה בביט הבא ואחר כך ימצא בפח האשפה שבו הושלך. שלוש פעמים מינימום. בדקו את עצמכם אם כל האלמנטים בסיפור שלכם מנוצלים כראוי, כלומר מספרים סיפור ואם לא - להוריד אותם.

6. תיאוריות מבנה אחרות

במהלך השנים פותחו תיאוריות מבוניות שונות לכתיבת תסריט כמו "מסע הגיבור" של כריסטופר ווגלר, "סיפור" של רוברט מקי, "הפרדיגמה" של סיד פילד, הביטים של בלייק סניידר ועוד. בפועל, כל אלו הם פיתוחים והרחבות סביב אותו מבנה קלאסי, רק החלוקה, הדגש, והשמות של מרכיבי התסריט משתנים. עם זאת לא כדאי לזלזל. כדאי תמיד לבדוק את התסריט שלכם ע"י ניתוחו בשיטת מבנה נוספת. לפעמים יש משהו בחלוקה השונה או בדגש שניתן שיתחבר לכם, שיעזור לכם לפתור דברים, לדייק ולהבין מה חסר. כל השיטות האלה נכתבו ע"י אנשים שהכירו את אמנות התסריט היטב.

סיכום

כמה מילים אחרונות

אני מקווה שעכשיו, אחרי שקראתם את המדריך הזה, ברור לכם שאין מה לפחד ממבנה, הוא הרי לטובתנו. ככל שתכתבו יותר המבנה יהפוך לחלק טבעי מהכתיבה שלכם, בלי שתצטרכו לחשוב עליו בכלל.



כתיבה היא אתגר לא פשוט נפשית, פיזית ומנטלית. איך שלא מסתכלים על זה, יש המון עבודה. לא פלא שזה עלול לגרום לשיתוק, לחסימות ולתסכול. עם זאת, ברגעים הקשים אני

מזכירה לעצמי: כמה אנשים מבוגרים אתם מכירים שיכולים להרשות לעצמם לשבת מול מחשב, במהלך יום העבודה ולצאת למסעות דמיוניים מסעירים ואז לנער את האבק המדברי, לסגור את הלפטופ ולרוץ לקחת את הילדים מהגן. בדיוק כמו כולם, אבל לא לגמרי.

רוצים לדעת יותר על מבנה התסריט?

הציצו בעמודים הבאים.

שלכם,

מרב



סדנת תסריטאות

לכותבים בתחילת דרכם

לפרטים והרשמה:

052-2660640

merav@tasritim.co.il

תסריטאי כותב למחייתו ולכן בסדנה נכיר את הכלים והטכניקות שבארגז הכלים של התסריטאי, תוך כדי כתיבה.

נושאי הסדנה:

- מאיפה מגיעים הרעיונות ואיך נדע אילו רעיונות מתאימים דווקא לתסריט?
- איך הופכים סיפור לתסריט? מבנה זו לא מילה גסה
- איך בוחרים את הסיפור הנכון לדמות שלי? מאפיינים ועבודה על דמויות.
- רק לא לשעמם- איך יוצרים מתח, הזדהות וציפייה?
- איך כותבים את זה בתכלס? מרכיבי התסריט וחוקי כתיבת הסצנה
- איך הדמות שלי מדברת (ובעיקר- מה היא לא אומרת)?
- איך גורמים לזה לקרות? אז יש לי תסריט, מה צריך להגיש ולמי?

משך הסדנה:

12 מפגשים שבועיים

כותבים עם נסיון?
הציצו בעמוד הבא



סדנת ההמשך

חדר כותבים לליווי וקידום פרויקטים

לפרטים והרשמה:

052-2660640

merav@tasritim.co.il

כתיבה היא תהליך בודד ולא פשוט, אז למה לעבור את זה לבד?

אז אם יש לכם פרויקט ואתם זקוקים למסגרת כתיבה ולהנחייה ואם אתם כותבים מנוסים או בוגרי סדנאות ומגמות, הצטרפו לחדר הכותבים שלנו:

- ליווי אישי וקבוצתי משלב הרעיון ועד להגשה
- העמקת והשחזת הכלים והטכניקות
- מציאת פתרונות עלילתיים, פיצוח סצנות והצבת דד ליינים ויעדים ברי השגה בסגנון "חדר כותבים"
- השראה, רעיונות ומשוב מכותבים בעלי ניסיון כמוכם

משך הסדנה:

12 מפגשים שבועיים

בתחילת הדרך?
הציצו בעמוד הקודם

אודות הכותבת: מרב שקד

מרב שקד היא תסריטאית, מנחת סדנאות לתסריטאות ומרצה לעסקים. הסדרה שכתבה, "מגדלים באוויר", שודרה בערוץ 10 ונמכרה לחברת אנדמול העולמית. בימים האחרונים נחתו על שולחנה של מרב התסריטים של "מגדלים באוויר" בהולנדית.



מרב מנחה סדנאות לתסריטאות, הן למתחילים והן לתסריטאים מקצועיים וערכה תסריטים להגשות ותחרויות. מרב שימשה

כעורכת תוכן באתר התעשייה.קום, כתבה וערכה תסריטים לסרטים קצרים ולסרטי חברות. למרות שהצהירה שיהיו לה רק בנים, היא אמא גאה לשלוש בנות מקסימות, שהפעילות החביבה עליהן היא... להמציא סיפורים.

רוצים לדעת יותר על תסריטאות?

בקרו באתר שלי

www.tasritim.co.il