



# מבנה תסריט

## מור חסיד לוי

# מבוא

לימוד תסריט מיועד כיתה י'-יא'  
לימוד מבנה התסריט לפחות 8 שיעורים, היא מובנת מ 7 נושאים

# נושאים

- ▶ אקספוזיציה
- ▶ קונפליקט
- ▶ מאורע מחולל
- ▶ נקודת מפנה ראשונה
- ▶ נקודת מפנה שנייה
- ▶ שיא
- ▶ התרה

# איך בנוי כל תסריט?

▶ התסריט בנוי משלושה חלקים **התחלה-אמצע-סוף** הנראטיב הקלאסי, כל אלמנט בתסריט - מרמת הסצנה דרך הסיקוונס המערכה, ועד העלילה השלמה - כולם יהיו מבוססים על אותם עקרונות. משמעות הדבר היא שגם בסצנה הבודדת, גם בסיקוונס, גם במערכה וגם בסרט השלם אפשר למצוא את רעיון ההתחלה – אמצע - סוף. כלומר - לא רק לסרט השלם יש מאורע מחולל, קונפליקט ושיא, אלא גם לכל סצנה וסצנה בסרט.

## התחלה - אמצע - סוף

- ▶ **ההתחלה** - אמורה לספר לצופים איך חייה של הדמות הראשית משתנים כתוצאה מ"המאורע המחולל" שקרה לה, איך המאורע הזה מאלץ אותה להגיב ולצאת לפעולה, ואת צעדיה הראשונים במאבק נגד האויב או הסכנה המאיימים עליה, עד לנקודת המפנה הראשונה.
- ▶ **האמצע** - מתרכז במאבקה של הדמות הראשית בתהליך, בקשיים, בניסיונות, בשינויים, בכישלונות, בתהפוכות, בהצלחות – עד לנקודת המפנה הבאה.
- ▶ **הסוף** - מביא את הדמות הראשית למיצוי, ניצחון, הפסד ומסיים את התהליך בהתפתחות הדמות כתוצאה מהמאבק, שינויים וכו'. הסוף מביא את הסרט אל סופו, אל השיא, אל העימות האחרון, אל הניצחון, הפסד, פתרון ואל הסיום.

# 1. אקספוזיציה

▶ אקספוזיציה היא מידע ראשוני, בסיסי הנמסר ביצירה ותפקידו להציג בפני הצופה מידע שישמש אותו להבנת היצירה.

▶ את האקספוזיציה נראה בתחילת הסרט, אשר בו נחשפים - דמויות, קונפליקט, מקום, חלל וזמן קולנועי.

## אקספוזיציה

- ▶ קיימים סוגים שונים של אקספוזיציות. יש המספרות את הרקע למעשה העלילה, הן מבחינת הסיפור האישי של הגיבור והן מבחינה היסטורית. אחרות מספרות על השגרה של הגיבור כדי להגיע לרגע שבו שגרה זו מופרת ומתחילה הדרמה, ויש כאלה שמספרות סיפור העומד בפני עצמו כמבוא לסיפור הסרט כולו.
- ▶ האקספוזיציה משמשת כדי להכיר את הסגנון ואת הסוגה (הז'אנר) של הסיפור הקולנועי המוצג, דוגמת הסוגות סרטי אימה, מתח, פעולה, מלחמה, דרמה משפחתית, מלודרמה, מערבון או סרט אפל.

## מתי האקספוזיציה מתחילה? ומתי היא נגמרת?

- ▶ האקספוזיציה מתחילה, כבר מהשוט הראשון של הסרט, הכרת הדמויות, האקספוזיציה יכולה להימשך אפילו חצי שעה (הסרט לב אמיץ)
- ▶ היא נגמרת כאשר מבינים את הבעיה של הדמות הראשית כלומר עד האירוע המחולל .



## דוגמאות מסרטים

- ▶ 10 דברים שאני שונאת אצלך, (להראות עד הקטע של האולטימטום של האבא).
- ▶ להראות שאקספוזיציה יכולה להיות אפילו חצי שעה (הסרט לב אמיץ).

## 2. אירוע מחולל

- ▶ אירוע המפר את שגרת חייו של הגיבור. אירוע זה נובע מהבעיה האישית שממנה סובל הגיבור, או יש לו קשר לבעיה הזאת, או קשור למטרה שהגיבור רוצה להשיג לעצמו.
- ▶ הרגע בסרט שבו נוצר הקונפליקט המרכזי של העלילה. המאורע המחולל מתרחש תמיד בחלק הראשון (ההתחלה) של הסרט, ויש רק אחד כזה לכל עלילה.

## 3. קונפליקט

► עימות דרמטי הנובע מרצונות מנוגדים של שתי דמויות או שני גורמים או יותר. בבסיס כל עלילה ישנה בעיה המעמתת שני גורמים זה מול זה. לעתים קרובות הקונפליקט נרמז באקספוזיציה ומתפרץ במאורע המחולל. הוא ימשיך ויתפתח ויתעצם לכל אורך העלילה, עד שיגיע לשיאו הבלתי נמנע בסצנת השיא.

## כיצד נאתר את הקונפליקט בסרט?

- ▶ נגדיר את מטרתיו\שאיפותיו של הגיבור הראשי.
- ▶ נברר כיצד הגיבור מתכנן להשיג את מטרתיו ובאילו אמצעים. האם אמצעים אלו כשרים? האם מטרתיו בנות-השגה? ומה המחיר של השגת השאיפות והמטרות?
- ▶ נשאל להיכן מועדות פניו של הגיבור הראשי, והאם הוא מגיע למקום שבו הוא רצה להיות.
- ▶ נסמן את כל "המוקשים" הנערמים בדרכו של הגיבור בדרך למילוי שאיפותיו ורצונותיו, מי מונע ממנו להגיע את מטרתיו, ומהן הסיבות לכך.

## 4. נקודות מפנה

בסרט מלא(ארוך) יש בדרך כלל שתי נקודות מפנה נקודת מפנה ראשונה- מסמנת את המעבר מהחלק הראשון (ההתחלה) לחלק השני (האמצע). בנקודת המפנה הראשונה מסתבך עוד יותר הקונפליקט, ובפני הגיבור עומדים אתגרים ומכשולים חדשים. נקודת מפנה שנייה – מסמנת את המעבר מהחלק השני (האמצע) לחלק השלישי (הסוף). מספקת עוד עליית מתח ומכשול קשה יותר ואתגרי יותר לגיבור. נקודת המפנה השנייה מקדמת אותנו לקראת השיא שבו יהיה העימות הגדול.

## 5. נקודת שיא

- ▶ נקודת שיא – הרגע הדרמטי ביותר בסרט, והמותח ביותר מביא עמו בד"כ רגש של הפתעה, גם אם הוא צפוי, והוא שובר את תנועת העלילה. זהו העימות הגורלי של הגיבור שלאחריו בא הפתרון לבעיה והקונפליקט מגיע לסופו.
- ▶ עימות – הגיבור בדרך כלל מתעמת עם הקונפליקט שלו, או מתייצב לעימות עם אויבו, מכניע אותו או מובס לו.

## 6. התרה

- ▶ התרה – הרגע לפני החשכת המסך והופעת הכתוביות, הסגירה הסופית של הנראטיב, לאחר שרגע השיא הסתיים. זהו גם הרגע המצביע על הסדר שישרור כעת, בעקבות פתרונו של הקונפליקט.
- ▶ לא בכל סיפור קולנועי חייבים להתיר את הקונפליקט. יש סרטים שבהם הסוף פתוח, והוא מאפשר לקהל הצופים להחליט מה יקרה לגיבור לאחר הסיום. ואולם, הרגע שלפני ההתרה הוא רגע השיא בעלילה, כיוון שעולה בו השאלה כיצד תתבצע ההתרה ומה יהיה לאחריה. לעיתים אלה שאלות של חיים ומוות, לעיתים אלה שאלות של מימוש המטרות שהציב לעצמו הגיבור, לדוגמה בתחום הרומנטי או בתחום החופש האישי

# סיכום

נוהגים לחלק את הסרט לשלוש מערכות:

## **מערכה ראשונה**

אקספוזיציה - חשיפת הגיבורים, הגדרת זמן הסיפור, הגדרת רקע הסיפור, הגדרת מקום הסיפור, והיכרות ראשונה עם הקונפליקט.

## **מערכה שנייה**

גוף העלילה, שבו אנו נחשפים לתכנית הפעולה של הגיבור, למי שעשוי לשבש תכנית זו, ולנקודת השבירה או המפנה של הסרט, שתביא את הסרט אל השיא של המערכה השלישית.

## **מערכה שלישית**

התרת הקונפליקט, הרפיית המתח הדרמטי וסיומו של הסרט.



# סיכום

אם נחלק את סרט מלא אנו נראה שיש בו שלושה חלקים:  
נגלה שיש בו התחלה אמצע וסוף



# הנרטיב בסיס הסיפור הקולנועי

## המושג "נרטיב" משמעותו הוא סיפור המסופר מנקודת מבט אישית- סובייקטיבית.

הנרטיב נוצר מתוך זווית ראייה אישית ממוקדת. מתוך כך נובע שבנרטיב יש פרשנות אישית של המספר לגבי סיפורו. בקולנוע לעובדה זו יש משמעות מרתקת, כיוון שאת הסיפור הקולנועי מספר לכאורה יותר ממספר אחד. הראשון הוא כמובן התסריטאי, המביא מבעד לתסריט את הנרטיב שהוא יצר. השני הוא הבמאי, העוסק בפרשנות של הנרטיב הכתוב, ותרגומו ליצירה קולנועית בעלת נרטיב נוסף או שונה. אפשר להרחיק לכת ולחשוב גם על תפקידיהם של השחקנים, הצלם והעורך בפרשנות האישית על הנרטיב, היוצרת נרטיב משל עצמם. כלומר בעצם ניתן לומר, שמתוך הסיפור הראשוני שכתב התסריטאי, מביא כל אחד מבעלי התפקידים את אישיותו ופרשנותו לסיפור.

## מושגים בתסריט

- ▶ נרטיב: מנקודת מבט סובייקטיבית. אירועים הקשורים זה בזה, ויוצרים את מרקם דרמטי של סיפור קולנועי. האופן בו מסופר הסיפור.
- ▶ ישנם סגנונות רבים: יש נרטיב כרונולוגי, נרטיב מסודר באופן לא כרונולוגי נרטיב אפי.
- ▶ סיפור (פאבולה): מכלול האירועים אותם אנו רואים או שומעים בסרט בצירוף כל האירועים ואת נתוני הרקע, שאת קיומם אנחנו מניחים או מסיקים. סך האירועים מאורגן על פי הסדר הכרונולוגי שלהם.
- ▶ עלילה (סוז'ט): מכלול האירועים המוצגים ישירות לצופה, כולל יחסיהם הסיבתיים, הסדר הכרונולוגי שלהם, אורכם, תדירותם (במקרה שאותו האירוע חוזר יותר מפעם אחת בעלילה) ומיקומם המרחבי. ובנוסף: חומר חוץ דיאגטי המוצג על המסך.

# ההבדל בין עלילה לנרטיב

- ▶ העלילה היא הארגון האמנותי של הסיפור הכללי. הכותב, ולאחר מכן הבמאי, בוחרים את נקודת ההתחלה, יוצרים את ההקשרים בין הגיבורים ובין סביבתם, את משך הזמן של האירועים, את משך הופעתם ואת חזרת "הנושא המוביל". העלילה היא יצירת ההיגיון התודעתית אצל הצופה.
- ▶ ההנחה שלנו כקהל צופים היא שללוח הזמנים יש השפעה על הפעולות המשפיעות על התקדמות העלילה.
- ▶ הנרטיב הוא סיפור הנמסר על-ידי אחד הגיבורים. מתוך כך לגיבור המספר יש אפשרויות בחירה מה לספר ומה לא לספר, מה להדגיש ומה להצניע. יותר מכך, הוא אינו חייב בסדר זמנים. הגיבור המספר בקולנוע יכול להתחיל את הסיפור מהסוף להתחלה, או להשתמש בפלאשבקים. לנרטיב יש תפקיד נוסף בסיפור הקולנועי, והוא השיקוף, הדרך שבה כל אחד מהגיבורים בוחר לספר את הסיפור משקפת את תכונותיו האישיות, התרבותיות והחברתיות, מול הגיבור האחר, המספר את אותו סיפור מנקודת מבטו הוא, רק עם מגוון תכונות ונקודת-מבט שונה.
- ▶ נביא דוגמה שלא מעולם הקולנוע, אלא מההיסטוריה: העובדות ההיסטוריות על מה שקרה בארץ ישראל אחרי הכרזת האו"ם על חלוקת הארץ לשניים (מדינה לפלשתינים ומדינה ליהודים) ידועות לכולם. עם זאת הנרטיב של היהודים שונה לגמרי מזה של הפלשתינים. בעוד שהיהודים רואים בהכרזת האו"ם כתחילתה של הגאולה של עם ישראל וחזרתו לארץ, הפלשתינים רואים בה אסון. כל אחד מספר את הסיפור מנקודת המבט שלו.

## עוד מושגים

- ▶ דיאגזיס – (Diegesis) העולם הבדיוני בו מתרחש הסיפור. מכלול האירועים והאלמנטים שניתן להניח לגביהם שהם נגישים עבור הדמויות שבעולם הסרט.
- ▶ פלאש-בק – (Flashback) שינוי בסדר העלילתי, בו העלילה נעה לאחור בזמן ומציגה אירועים שהתרחשו מוקדם מאלה שכבר הוצגו.
- ▶ פלאש-פורוורד – (Flashforward) שינוי בסדר העלילתי, בו העלילה נעה קדימה ומציגה אירועים שטרם התרחשו, ביחס לאירועים המוצגים במסגרת הסדר הכרונולוגי של העלילה.