מדריך חינמי

THE SCREENWRITER'S TOOLKIT

ארגז הכלים של התסריטאי

מהרעיון הראשון ועד הדף הכתוב. כל מה שצריך כדי להתחיל לכתוב תסריט, במקום אחד.

רעיון · לוגליין · מבנה · דמויות · דיאלוג · תמה · עולם

מאת

שראל פיטרמן

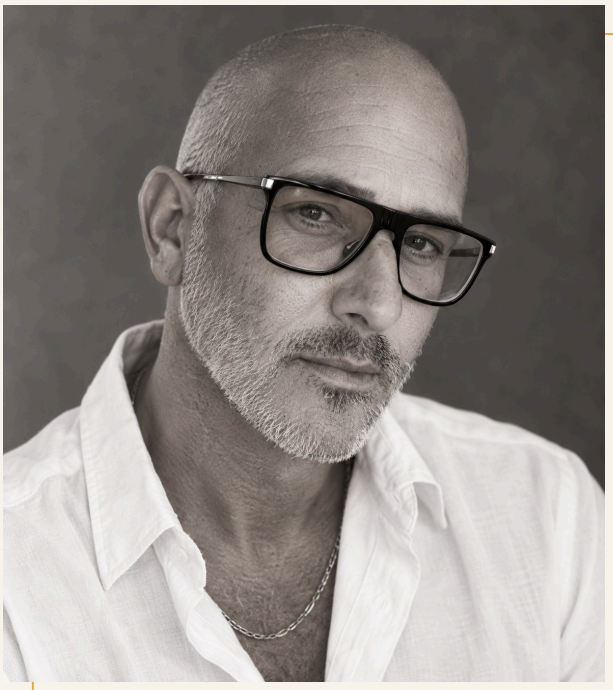
MASTER OF CONTENT

הקדמה

ברוכים הבאים

יש לכם רעיון לסרט או לסדרה שלא עוזב אתכם? המדריך הזה נועד בדיוק בשבילכם. הוא לוקח אתכם מהניצוץ הראשון ועד הדף הכתוב, צעד אחר צעד.

אנשים מגיעים לכתיבה מהמון סיבות. יש מי שרוצים לנסח מחדש את המציאות, יש מי שמעבדים דרך הכתיבה חוויות אישיות, ויש מי שפשוט רוצים לספר סיפור שעוד לא סופר. בכל המקרים, הדחף ליצור הוא אמיתי. מה שחסר בדרך כלל זה הכלים.



שראל פיטרמן
תסריטאי, מחזאי, במאי ויועץ תסריט

תסריטאות היא אומנות, אבל היא גם מקצוע עם שפה משותפת, מבנים מוכרים וטכניקות שאפשר ללמוד. ברגע שמכירים אותם, הם הופכים לחלק טבעי מהחשיבה היצירתית שלכם.

מה תמצאו במדריך

01 מרעיון לסיפור 3
02 הסיפור שלכם במשפט אחד 5
03 מבנה: מפת הדרכים 6
04 דמויות שהקהל לא ישכח 9
05 קונפליקט 12
06 13 טכניקות לדיאלוג 13
07 תמה 15
08 בניית עולם 16
09 הכותב מול הדף 17
10 מילון מונחים ושאלון 18

קחו את מה שמתאים לכם, תתרגלו, ובעיקר – תכתבו.

שראל

פרק 1

01 מרעיון לסיפור

רעיונות מגיעים מכל מקום. המרחק מהברק הראשון לסיפור מפותח דורש עבודה שיטתית.

רעיון יכול לנבוע מחוויה אישית, מכותרת בעיתון, משיחה או מחלום. אבל כדי להפוך אותו לסיפור, עוברים ארבעה שלבים.

1 זקקו את הרעיון למשפט אחד

הצעד הראשון הוא גרעין ברור: משפט אחד שמכיל את הפרמיס, ההנחה הבסיסית שעליה עומד הסיפור. למשל:

> **"מה היה קורה אם אדם היה מתעורר יום אחד וכל בני האדם האחרים היו נעלמים?"**
>
> **"מה אם מישהו היה יכול לשמוע את המחשבות של כל מי שנוגע בו?"**

המשפט צריך להיות מסקרן מספיק כדי להצית את הדמיון, וממוקד מספיק כדי לתת כיוון.

2 הרחיבו בעזרת שאלות מפתח

מי הדמות המרכזית, ולמה דווקא היא? מה הקונפליקט שנובע מהרעיון? איזה מסע או שינוי הוא מזמן? התשובות בונות את המסגרת. זה גם הזמן לחקור את העולם שבו הסיפור מתרחש: הסביבה הפיזית, החברתית והרגשית.

3 שחקו ב"מה אם?"

מה אם זה היה קורה בתקופה אחרת? מה אם הדמות הייתה שונה לגמרי? מה אם התוצאה הייתה הפוכה? כל שאלה כזו פותחת אפשרות חדשה.

4 בדקו היתכנות (השלב שכולם מדלגים עליו)

לפני שאתם משקיעים חודשים, שאלו את השאלות הקשות:

- ✓ יש כאן פוטנציאל לקונפליקט משמעותי?
- ✓ יש מקום לדמויות להשתנות?
- ✓ הרעיון יכול לשאת סרט מלא או עונה?
- ✓ יש לכם את המידע והכלים הנדרשים?

8 טכניקות לפיתוח רעיון

רעיון טוב לא נולד מוכן. הנה שמונה דרכים לפתח אותו עד שיעמוד על הרגליים.

01 מיפוי סצנות

רשמו כל סצנה שעולה לכם, בלי סדר ובלי היגיון. אחר כך סדרו אותן ברצף, זהו פערים, והוסיפו סצנות שמעמיקות את הסיפור.

02 מעגלים מתרחבים

התחילו מההשפעה של הרעיון על הדמות המרכזית, והרחיבו החוצה: איך זה משפיע על הסביבה הקרובה שלה? ומה ההשלכות הרחבות יותר?

03 הביוגרפיה המקבילה

כתבו את סיפור חייהן של הדמויות המשניות. מה קורה להן כשהן לא בסצנה? גם אם זה לא ייכנס לתסריט, העולם יהיה עשיר יותר.

04 מפת התוצאות

לכל החלטה משמעותית, פתחו שלוש תוצאות: הטובה ביותר, הגרועה ביותר והמפתיעה. כך מוצאים תפניות.

05 המשפט המחולל

קחו את משפט הרעיון והרחיבו אותו בכל פעם לכיוון אחר:

"אישה מגלה שהיא יכולה לקרוא מחשבות..."

- "...אבל רק של אנשים שעומדים למות"
- "...אבל תמיד בשפה שהיא לא מבינה"
- "...אבל בכל פעם היא מאבדת זיכרון"

06 יומן רעיונות

תעדו כל מחשבה. רעיון שנראה לא רלוונטי היום יכול להפוך למפתח מחר.

07 לוח השראה

אספו תמונות, מוזיקה וטקסטים שמתכתבים עם הרעיון, כדי לבנות את האווירה והטון.

08 פיצ'ינג אינסופי

ספרו את הרעיון לאנשים שאתם סומכים עליהם. היו פתוחים לביקורת, אבל שמרו על הגרעין שבגללו יצאתם לדרך.

02 הסיפור שלכם במשפט אחד

לוגליין חלש = תסריט חלש.

לוגליין הוא משפט של 25–40 מילים שמתמצת את כל הסיפור: הדמות הראשית, המטרה שלה, המכשול שבדרכה ומה שעומד על הכף. וכל זה בצורה שמעוררת סקרנות. אל תצפו לנסח אותו נכון בפעם הראשונה: לוגליין מדויק דורש בדרך כלל כמה וכמה גרסאות.

למה הלוגליין כל כך חשוב?

הוא פותח דלתות. בתעשייה תחרותית כמו בישראל, הוא לעיתים קרובות ההזדמנות היחידה שלכם לתפוס מפיק או מנהל תוכן.

הוא חושף חולשות. כשמזקקים רעיון למשפט אחד, רואים מהר אם משהו בקונספט לא עובד.

הוא מבדל. לוגליין טוב מראה מה ייחודי בסיפור שלכם מתוך אלפי רעיונות אחרים.

הוא מצפן. לאורך כל הכתיבה הוא מזכיר לכם על מה הסיפור באמת.

לצד הלוגליין, נסחו גם:

השאלה הדרמטית – השאלה שהסיפור שואל, ושבוחנת את הנושא המרכזי. ניסוח שלה מחדד על מה הסיפור באמת.

הסוגה והנימה – לאיזה ז'אנר הסיפור שייך, ומה הטון שלו: קומי, דרמטי, טרגי.

ז'אנר: לדעת את חוקי המשחק

לכל ז'אנר יש כללים וציפיות: באימה מצפים להפחדות, בקומדיה רומנטית לסוף שמח. מי שמכיר את הכללים יכול לשבור אותם בחוכמה. וז'אנר הוא שפה משותפת: אמרו לבמאי "נואר", והוא כבר יודע שמדובר באווירה אפלה ומסתורית.

רגש ויחסים	דרמה, רומנטיקה, קומדיה רומנטית, דרמת נעורים, משפחה, טלנובלה
הומור	קומדיה, סיטקום, סאטירה, פארודיה, מוקומנטרי
אדרנלין	אקשן, הרפתקאות, מתח, פשע, ריגול, מלחמה, אסון, מערבון
עולמות אחרים	מדע בדיוני, פנטזיה, גיבורי על, אפוקליפטי
פחד	אימה, אימה פסיכולוגית
מבוסס מציאות	היסטורי, ביוגרפי, ספורט, דוקומנטרי
פורמטים וסגנונות	סדרת מקום עבודה, אנתולוגיה, מיני-סדרה, מוזיקלי, אנימציה, סרט אמנותי

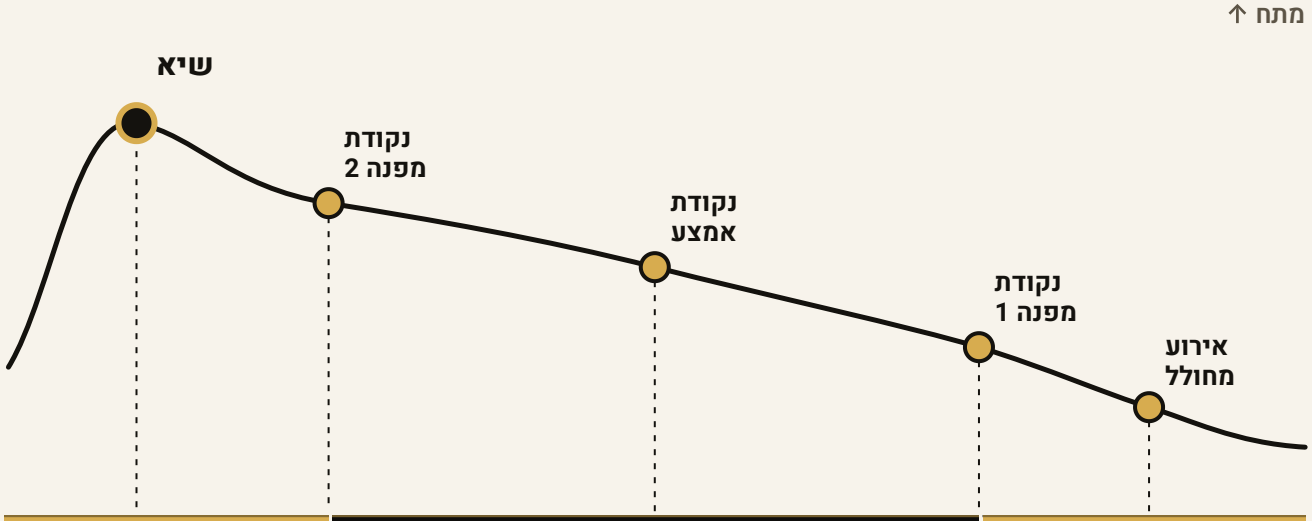
03 מבנה: מפת הדרכים

מבנה דרמטי הוא לא כלוב. הוא מפה.

מבנה עוזר לארגן את הרעיונות לחוויה מספקת: לבנות מתח, לפתח דמויות ולהוביל את הקהל במסע רגשי. הוא גם מאפשר לשחק עם הציפיות של הקהל, להפתיע אותו בלי לאבד אותו. הנה ארבעת המבנים שכדאי להכיר.

1 מבנה שלוש המערכות

המודל הנפוץ ביותר, שמקורו בתיאוריה של אריסטו על הטרגדיה: התחלה, אמצע וסוף. רוב הסרטים ההוליוודיים בנויים עליו.



מערכה ראשונה — הצגה · כרבע
העולם הרגיל של הגיבור, האירוע המחולל שמפר את האיזון, ונקודת המפנה שדוחפת אותו למסע.

מערכה שנייה — עימות · כחצי
מכשולים ואתגרים, נקודת אמצע עם תפנית משמעותית, ונקודת המפנה השנייה שמובילה לעימות הסופי.

מערכה שלישית — התרה · כרבע
השיא, תוצאות העימות, והעולם החדש של הגיבור אחרי המסע.

המבנה מאפשר שינוי הדרגתי של הגיבור, מתח שהולך וגובר עד השיא, ותחושת השלמה בסוף. אבל זכרו: זה כלי, לא נוסחה. הרבה תסריטאים משנים את הסדר ומוסיפים תפניות לא צפויות.

2 מבנה שמונה הסיקוונסים

שיטה שמפרקת את שלוש המערכות לשמונה יחידות קטנות, ומיוחסת למורה לתסריטאות פרנק דניאל. כל סיקוונס הוא כ-12–15 דקות בסרט באורך מלא, עם התחלה, אמצע וסוף משלו, ומסתיים בנקודת מפנה קטנה או גדולה.

A מערכה 1 הגיבור בעולמו הרגיל, עד האירוע המחולל	**B** מערכה 1 התגובה לאירוע, עד נקודת המפנה הראשונה
C מערכה 2 ההתמודדות מתחילה, מכשולים ראשונים	**D** מערכה 2 הצלחות קטנות, עד נקודת האמצע
E מערכה 2 ההשלכות של נקודת האמצע, סיבוך נוסף	**F** מערכה 2 הדברים מתדרדרים, עד "הכל אבוד" ונקודת המפנה השנייה
G מערכה 3 הגיבור מתאושש ומתכונן לעימות הסופי	**H** מערכה 3 העימות הסופי והפתרון

היתרון: קל יותר לתכנן מקטעים קטנים, וקל יותר לזהות ולתקן בעיות קצב.

3 "הצל את החתול" (Save the Cat)

שיטה שפיתח בלייק סניידר בספרו מ-2005. השם בא מהרעיון שהגיבור צריך לעשות משהו חיובי בהתחלה, כמו להציל חתול, כדי שנחבב אותו. סניידר מציע 15 "ביטים" שצריכים להופיע בכל תסריט:

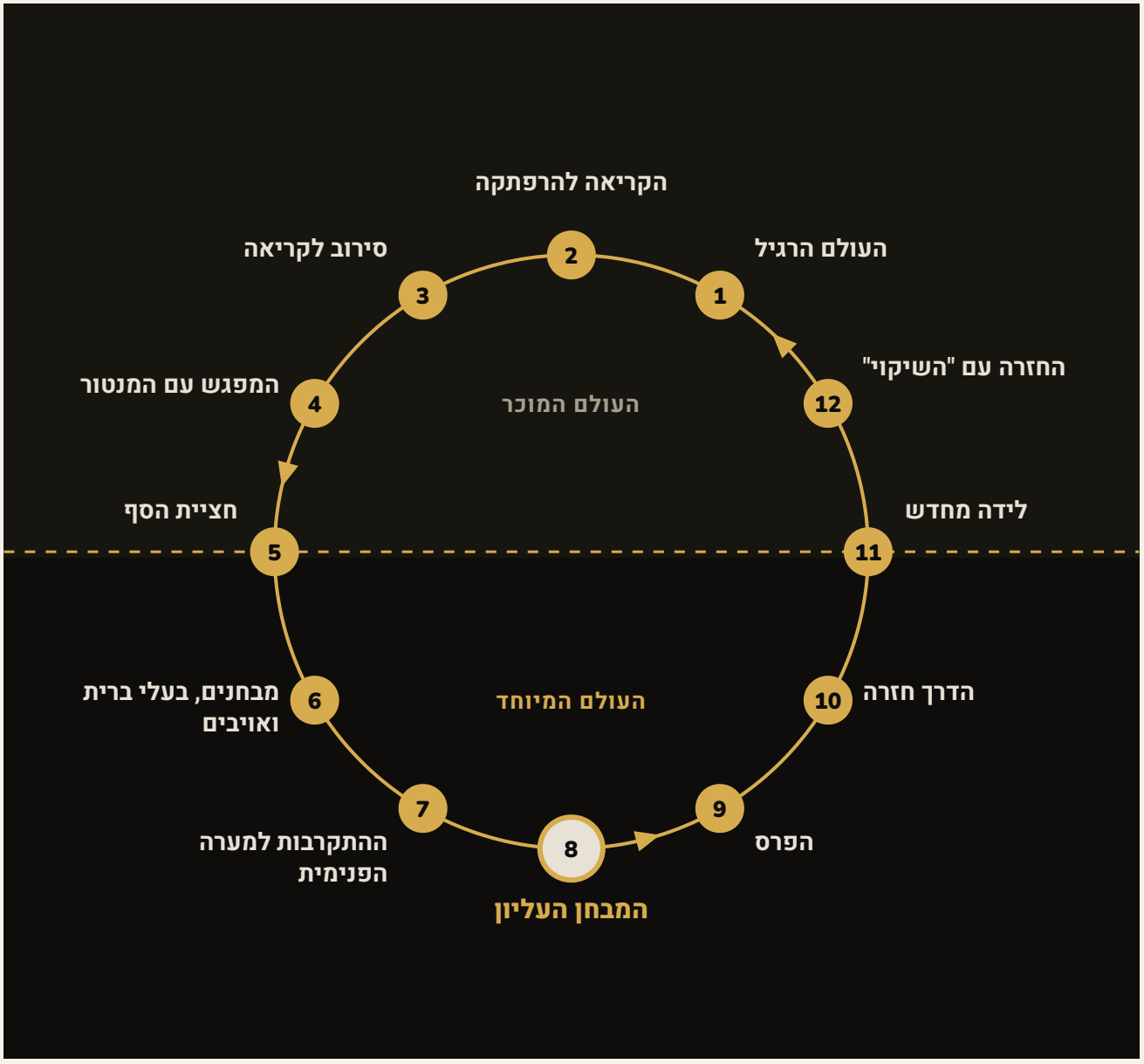
1. תמונת פתיחה
2. הצהרת הנושא
3. הצגת הדמויות והמצב
4. זרז
5. התלבטות
6. מעבר למערכה השנייה
7. עלילת משנה
8. כיף ומשחקים
9. נקודת אמצע
10. הרעים מתקרבים
11. הכל אבוד
12. הלילה האפל של הנשמה
13. מעבר למערכה השלישית
14. הפינאלה
15. תמונת סיום, "מתחרזת" עם הפתיחה

עוד מהשיטה: הלוח – תכנון ויזואלי של התסריט על 40 כרטיסיות בארבע שורות. **מכונת הטרנספורמציה** – הגיבור חייב לעבור שינוי משמעותי. **סיום בחמש נקודות** – חלוקה של הסצנות האחרונות לחמישה חלקים מוגדרים.

השיטה אהובה בגלל הפשטות שלה ומצוינת למתחילים. המבקרים שלה טוענים שהיא מייצרת נוסחתיות.

4 מסע הגיבור

ה"מונומיתוס" שתיאר ג'וזף קמפבל: מבנה אוניברסלי שחוזר במיתוסים ובאגדות מכל העולם. הגרסה בת 12 השלבים שתסריטאים משתמשים בה היא העיבוד של כריסטופר ווגלר. הגיבור יוצא מעולמו, עובר מבחנים בעולם לא מוכר, וחוזר הביתה שונה.



דוגמאות מוכרות: לוק סקייווקר מנער חווה לאביר ג'דיי, ניאו מהאקר למושיע דיגיטלי, הארי פוטר מיתום מוזנח לקוסם. המבנה גמיש ומתאים לתמות כמו התבגרות, זהות ומשמעות. הביקורת עליו: שימוש יתר מוביל לסיפורים צפויים, והוא לא מתאים לכל סיפור.

04 דמויות שהקהל לא ישכח

דמויות מורכבות ואמינות יוצרות חיבור רגשי עם הקהל ומניעות את העלילה.

שבע השכבות של דמות חיה

1. **רקע (Backstory).** ביוגרפיה מלאה: משפחה, ילדות, השכלה, קריירה, יחסים מהעבר. רוב זה לא יופיע על המסך, אבל זה מה שמסביר את הבחירות שלה. דמות שגדלה בעוני עשויה להיות חסכנית, או בדיוק להפך.
2. **מוטיבציה ומטרות.** חיצוניות (להשיג תפקיד, להציל את העולם) ופנימיות (להתגבר על פחד, למצוא אהבה). הן מניעות את העלילה ומאפשרות לקהל להבין את הדמות, גם כשהוא לא מסכים איתה.
3. **קונפליקטים.** פנימיים (דילמות, התלבטויות) וחיצוניים (מכשולים, יריבים). הם המנוע של השינוי.
4. **קשת דמות (Character Arc).** המסלול מהתחלה לסוף: מי היא בהתחלה, מה ישנה אותה, ומי היא בסוף.
5. **מאפיינים ייחודיים.** הרגלים, צורת דיבור, ביטויים, תחביבים, כישורים מיוחדים. אלה הדברים שהקהל זוכר.
6. **מערכות יחסים.** יחסי כוחות משתנים, היסטוריה משותפת, מתחים סמויים, אהבות ושנאות. כל יחסים חושפים צד אחר של הדמות.
7. **פגמים.** פחדים, הרגלים רעים, דעות קדומות. דמויות מושלמות משעממות, והפגם הוא גם נקודת הפתיחה של הקשת.

מה הגיבור רוצה, ומה הוא באמת צריך

WANT

הרצון החיצוני

המטרה הברורה שהגיבור שואף אליה.

↔

הפער ביניהם הוא מקור לדרמה

NEED

הצורך הפנימי

הצורך העמוק, שלרוב הגיבור לא מודע אליו.

שמונה מבחנים לרצון חזק

לפני שאתם כותבים, העבירו את הרצון של הגיבור דרך שמונת המבחנים האלה.

1 ספציפי

לא "להיות מאושר", אלא "לזכות באליפות המדינה בשחמט".

2 פרו-אקטיבי

"לרשת כסף מסבא" הוא פסיבי. "להוכיח שאני יכול לנהל את עסק המשפחה" דורש פעולה.

3 בר-השגה

קשה מאוד, אבל אפשרי. "להפוך את כדור הארץ לריבוע" לא ייצור מתח.

4 מקורי

גם רצון מוכר כמו "למצוא אהבה" צריך דרך או הקשר מפתיעים.

5 מדיד

הצופה צריך לדעת מתי הרצון הושג. "להיות אדם טוב יותר" קשה למדידה; ל"לסיים מרתון" יש קו סיום.

6 דחוף

למה עכשיו? דדליין טבעי מגביר את המתח.

7 בעל מחיר אישי

ככל שהמחיר גבוה יותר, ההחלטות משמעותיות יותר.

8 מורכב פסיכולוגית

הרצון מעורר מאבק פנימי: בין מה שהדמות רוצה למה שהיא צריכה, בין ערכים מנוגדים, מול פחדים ואמונות מגבילות.

שבירת הרצון

המסע יכול להסתיים בהשגת הרצון, באי-השגתו או בהשגה חלקית. אחד הרגעים החזקים בסיפור הוא כשהגיבור מגלה שמה שרצה הוא לא מה שהוא צריך. זה קורה בדרך כלל בשני מקומות:

בנקודת האמצע

המטרה מתבררת כמבוססת על הנחה שגויה. עיתונאי שרוצה לחשוף שחיתות מגלה ש"הרעים" הם בעצמם קורבנות של נסיבות.

ברגע "הכל אבוד"

הגיבור מאבד את מה שרצה, ומגלה שמה שצריך היה שם כל הזמן. איש קריירה מאבד את עבודת חלומותיו ומבין שהוא צריך זמן עם המשפחה.

שבירה טובה מרגישה בלתי נמנעת: תוצאה של הבחירות של הגיבור, לא כפייה מבחוץ. לפעמים היא מולידה רצון חדש, שמשלב בין מה שהגיבור רצה למה שגילה שהוא צריך. ואם היא מחלישה את הדמות או את המסר, עדיף לוותר עליה.

19 ארכיטיפים

דמויות שחוזרות בכל הסיפורים: דפוסים אוניברסליים שהקהל מזהה מיד, ושעדיין משאירים מקום למקוריות.

הגיבור עובר את השינוי הגדול ביותר	**המנטור** מנחה ומעניק לגיבור ידע או כלי חיוני	**הנבל** יוצר את הקונפליקט המרכזי	**הצל** הצד האפל או המודחק של הגיבור
הליצן הקלה קומית ברגעים מתוחים	**הערמומי** מניפולטיבי, מחליף צדדים לפי האינטרס	**המומחה** ידע או מיומנות ייחודית שעוזרים לגיבור	**השומר** מציב מכשולים ובוחן את נחישות הגיבור
המאהב מושא האהבה, הצורך ברומנטיקה	**הילד התמים** תמימות, טוהר ואופטימיות	**האם הגדולה** אהבה ללא תנאי וחמלה	**המלך / המלכה** סמכות, חוק וסדר, או עריצות
המורד מאתגר את הסטטוס קוו	**הגיבור הטרגי** טוב בבסיסו, נופל בגלל פגם באופי	**הקורבן** סובל מעוול ומחכה להצלה	**המגן** מקריב את עצמו מתוך חובה או נאמנות
הסיידקיק תומך בגיבור ומדגיש את תכונותיו	**החוקר** מחפש תשובות, מונע מסקרנות	**היוצר** אמן, ממציא או יזם שמביא משהו חדש לעולם	

תרגלו: 10 תרגילים לפיתוח דמות

PRACTICE

1. **ראיון דמיוני.** ראיינו את הדמות ותנו לה לענות בקול שלה.
2. **יומן אישי.** כתבו שבוע ביומן של הדמות.
3. **בגיל אחר.** סצנה עם הדמות בגיל שונה מזה שבתסריט.
4. **מכתב לעצמי.** הדמות כותבת לעצמה בעבר או בעתיד. על מה היא מתחרטת? למה היא מקווה?
5. **סצנת קונפליקט.** איך היא מגיבה ללחץ?
6. **חלום או סיוט.** מה הפחדים והתקוות הכמוסים שלה?
7. **מחוץ לאזור הנוחות.** הציבו אותה במצב לא מוכר.
8. **רשימת מטרות.** 10 לטווח קצר ו-5 לטווח ארוך. מה זה אומר על הערכים שלה?
9. **מונולוג פנימי.** מה עובר לה בראש ברגע משמעותי?
10. **שלוש מילים.** תארו אותה בשלוש מילים, והרחיבו כל מילה לפסקה.

פרק 5

05 קונפליקט: המנוע של הסיפור

בלי קונפליקט אין סיפור.

קונפליקט הוא התנגשות בין כוחות מנוגדים. הוא מה שיוצר מתח ודוחף את העלילה קדימה. אלה הסוגים העיקריים:

סוג	בין מי למי	איפה פוגשים אותו
אדם מול אדם	הגיבור מול יריב או אנטגוניסט	סרטי פעולה, דרמות בין-אישיות
אדם מול טבע	הגיבור מול כוחות טבע או אסון	סרטי הישרדות
אדם מול חברה	הגיבור מול נורמות, מוסדות או שלטון	דרמות חברתיות, סרטי מחאה
פנימי	הדמות מול עצמה: דילמות, בחירות קשות, טראומות	כמעט בכל סיפור טוב
בין-אישי	בין דמויות: משפחה, חברות, רומנטיקה	דרמות יחסים
אדם מול גורל	הדמות מול כוחות גדולים ממנה, הגורל או האל	טרגדיות, סיפורי אמונה
אדם מול טכנולוגיה	הדמות מול השלכות הקדמה	מדע בדיוני

הסוד: שלבו כמה סוגים

אותה דמות יכולה להיאבק בשלוש חזיתות בבת אחת:

מבחוץ	מבפנים	מסביב
נלחמת בנבל	**נאבקת בחוסר אמונה עצמית**	**מתמודדת עם נורמות הסביבה**

המאבק הפנימי משפיע על היכולת להתמודד עם האתגר החיצוני, וכך נוצר סיפור רב-ממדי: הקונפליקטים חושפים את עומק הדמויות ומאפשרים להן להשתנות.

13 טכניקות לדיאלוג חי

06

דיאלוג טוב עושה כמה דברים בבת אחת: מקדם את העלילה, מאפיין דמויות, יוצר מתח או הומור ומעביר מידע.

1 **סאבטקסט.** הדמויות אומרות דבר אחד ומתכוונות לאחר. זה מה שנותן עומק ומדמה תקשורת אנושית אמיתית.

אישה: "אתה מאחר הרבה לאחרונה."
גבר: "אני עובד קשה, את יודעת."
אישה: "כן. העבודה תמיד הייתה חשובה לך."
מתחת למילים: היא חושדת או מרגישה מוזנחת, והוא מגונן או מסתיר.

2 **אפיון דרך דיבור.** כל דמות מדברת בדרך שמשקפת את הרקע, האישיות והמצב הרגשי שלה.

פרופסור: "הבה נבחן את ההשלכות האפיסטמולוגיות של הטענה."
סטודנט: "אה... אפשר בעברית?"

3 **דיאלוג אליפטי.** הדמויות לא אומרות הכל: משפטים לא גמורים, קפיצות נושא, תשובות עקיפות. הצופה משלים בעצמו.

אמא: "קרה משהו בבית ספר?"
ילד: "את יודעת שדני קיבל אופניים חדשים?"

4 **קונפליקט בדיאלוג.** ויכוח גלוי או מתח סמוי. חושף יחסים ומוטיבציות.

בן: "אני רוצה ללמוד אמנות."
אבא: "וכמה ציירים אתה מכיר שמשלמים שכר דירה?"

5 **שתיקות והפסקות.** מה שלא נאמר חשוב לא פחות, ונותן לשחקנים מקום לשפת גוף.

"אני... (שותק רגע ארוך) יש לי סרטן."

6 **דיאלוג מקוטע.** דמויות קוטעות זו את זו, כמו בשיחות אמיתיות.

"אני חושב שאנחנו צריכים ל–"
"רגע, שמעת את זה?"

7 **דיאלוג אירוני.** פער בין מה שנאמר לבין המציאות.

(בסופת שלגים) "יום מושלם לפיקניק, לא?"

8 **דיאלוג אקספוזיציוני.** העברת מידע חיוני דרך שיחה. השתמשו בזהירות רבה.

שוטר: "אז ראית אותו בחיים בעשר, ובחצות מצאת את הגופה?"
עד: "בדיוק. והדלת הייתה נעולה מבפנים."

9	**מונולוג פנימי.** בדרך כלל כקול מעל (V.O.): הקהל שומע את מחשבות הדמות.	(V.O.) "היא מחייכת אליי, אבל היא באמת מתכוונת? אולי היא סתם מנומסת."
10	**דיאלוג אלוזיבי.** רמזים לתרבות, ספרות או היסטוריה.	"אתה מוכן למשימה?" "האם הנסיך הקטן מוכן לעזוב את הכוכב שלו?"
11	**דיאלוג מטאפורי.** דימויים שמעבירים רגש מורכב.	"החיים שלי הם ספינה בלי הגה." "אז אולי הגיע הזמן להרים עוגן."
12	**דיאלוג מינימליסטי.** כמה שפחות מילים, הכל בין השורות.	"היא הלכה?" / "כן." / "לתמיד?" / "כנראה." / "אה."
13	**דיאלוג קצבי.** מוזיקליות דרך חזרות ומבנים לשוניים.	"אנחנו הולכים?" / "אנחנו רצים." / "אנחנו מוכנים?"

הבחירה בטכניקה תלויה בסגנון, בז'אנר ובמה שהסצנה צריכה.

תרגלו: 16 תרגילי דיאלוג

PRACTICE

1. **שיחת טלפון חד-צדדית.** שומעים רק צד אחד, ומבינים גם את השני.
2. **בלי מילים.** שתי דמויות מתקשרות רק בפעולות ומחוות.
3. **שפות שונות.** שתי דמויות בלי שפה משותפת.
4. **סאבטקסט.** אומרים דבר אחד, מתכוונים לאחר.
5. **מידע בלי שיישמע מאולץ.** העבירו מידע חשוב לעלילה בשיחה טבעית.
6. **רקעים שונים.** שיחה בין שתי דמויות מעולמות רחוקים.
7. **בקול ובראש.** הפער בין מה שהדמות אומרת למה שהיא חושבת.
8. **תחת לחץ.** שיחה באמצע שוד.
9. **קומדיה של אי-הבנה.** שיחה מצחיקה שנבנית על טעות.
10. **רגש בלי "אני אוהב אותך".** סצנה רגשית בלי המילים האלה.
11. **מונולוג דרמטי.** דמות מספרת סיפור או חושפת סוד.
12. **דיאלוג מקוטע.** כולם קוטעים את כולם.
13. **שלושה דורות.** ויכוח בין שלושה דורות על נושא שנוי במחלוקת.
14. **ז'רגון מקצועי.** רופאים או עורכי דין, ועדיין ברור לקהל.
15. **שני זמנים.** שיחה בהווה משולבת בפלאשבק.
16. **שלושה טונים.** אותה סצנה פעם קומית, פעם דרמטית ופעם מאיימת.

07 תמה: מה שמתחת לעלילה

העלילה היא מה שקורה. התמה היא המשמעות.

סרט על מרדף משטרתי יכול לעסוק בצדק, בנקמה או בגאולה, וזה מה שהופך סיפור טוב לבלתי נשכח. תמה יכולה להיות אוניברסלית (אהבה, חופש, מוות) או ספציפית (השפעת הטכנולוגיה על החברה). הכוח שלה הוא ביכולת לגעת בחוויה האנושית המשותפת, וזה גם מה שמפיקים מחפשים: סיפורים שיהדהדו אצל קהל רחב לאורך זמן.

איך התמה נכנסת לתסריט?

דרך הבחירות והפעולות של הדמויות, הקונפליקטים והדילמות שלהן, הסאבטקסט בדיאלוג, והדימויים והסמלים ששתלתם.

הכלל החשוב ביותר: אל תטיפו

התמה עולה מתוך האירועים והדמויות, לא נאמרת בקול. והיא משרתת את הסיפור, לא להפך.

17 תמות נפוצות

גאולה
השתחררות מאשמה, מחילה והזדמנות שנייה

אהבה מול חובה
רצון אישי מול מחויבות למשפחה או לחברה

מרד במערכת
היחיד מול הממסד

המסע הביתה
חיפוש שייכות, פיזית או רגשית

הקרבה
ויתור על משהו יקר למען מטרה גדולה

קבלה עצמית
ללמוד לקבל את עצמך על כל חלקיך

התבגרות
גילוי עצמי ואובדן תמימות במעבר לבגרות

כוח והשחתה
איך כוח משנה אנשים, ובאיזה מחיר

הישרדות
טבע האדם במצבי קיצון

אהבה בלתי אפשרית
מחיר האהבה וערכה מול מכשולים

נקמה מול סליחה
המחיר הנפשי של כל בחירה

טוב מול רע
הגבול המטושטש והמורכבות המוסרית

צדק מול חוק
הפער בין מה שחוקי למה שצודק

זהות
העצמי האמיתי מול הפרסונה שמציגים לעולם

אובדן התמימות
הרגע שבו תפיסת העולם מתנפצת

טבע מול תרבות
הטבע האנושי מול ציפיות החברה

בדידות וניכור
הצורך האנושי בקשר ובשייכות

08 בניית עולם

עשיר מספיק כדי לתמוך בסיפור, ומאוזן מספיק כדי לא להאפיל עליו.

עולם פנטסטי ("שר הטבעות"), עתיד דיסטופי ("מראה שחורה") או שחזור היסטורי ("טיטאניק"): בכל מקרה, אלה חמשת הכללים.

1. **חוקים ברורים ועקביים.** צופים יסלחו על חוקים דמיוניים, אבל לא על חוסר עקביות.
2. **לעולם יש עבר.** היסטוריה, תרבות, פוליטיקה, כלכלה ומסורות משפיעים ברקע על הדמויות, אבל נחשפים רק כשהם רלוונטיים.
3. **בלי "שפיכת מידע".** הפיתוי לספר הכל הורג את הקצב. תנו למידע להיחשף דרך עלילה, דיאלוג והתנהגות, ותנו לצופים את התענוג לגלות לבד.
4. **העולם משרת את הסיפור.** כל פרט צריך לתרום לעלילה או לדמויות. היזהרו מ"אהבת היצירה": ההתלהבות מהעולם שבניתם עד שאתם רוצים להראות את כולו.
5. **בתסריט אין עמודי תיאור.** את העולם מעבירים דרך פעולה ודיאלוג, בתיאורי סצנה קצרים.

דוגמה: גם תיכון רגיל הוא עולם

נניח שאתם כותבים דרמה בתיכון. "בית ספר רגיל" זה משעמם. כך בונים עולם:

המקום
תיכון עירוני בכפר סבא משנות ה-60, בטון אפור וגרפיטי. השכונה עוברת ג'נטריפיקציה, וזה יוצר מתח בין תלמידים מרקעים שונים.

היררכיה חברתית
הפופולריות נקבעת לפי תחרות הרובוטיקה השנתית. לזוכים יש שולחן קבוע ליד החלון, ועל מדרגות הכניסה יושבים רק תלמידי י"ב.

מסורות
"יום היפוך": פעם בחודש התלמידים מלמדים והמורים יושבים בכיתות. "מבחן הלוקר": תלמידי ט' פותחים לוקר בפחות מ-10 שניות.

סלנג
"להיות בחממה": להיתפס במחשבה בזמן שיעור. "לעשות גשר": לעבור בין בניינים דרך החלונות. "השולחן הכחול": השולחן שמביא מזל.

יחסי כוחות
המזכירה שולה היא הכוח האמיתי: מערכת השעות, אישורי היציאה והמפתחות. המנהל עדיין לומד איך דברים עובדים.

פרטים קטנים
השומר מכיר כל תלמיד בשמו. פינה בחצר שתמיד רטובה, גם באוגוסט. על העץ בחצר חרוטים שמות של זוגות מאז שנות ה-90.

וכך זה נראה בתסריט. שלוש שורות, ואנחנו כבר מכירים את המקום:

חוץ. יום. רחבת הכניסה לבית הספר.

דנה נכנסת בשער הראשי ומחליפה מבט עם שמעון השומר, שמעלים עין מהאיחור. היא עוקפת את השלולית הקבועה ליד עץ האוהבים, ומצדיעה בהומור לשולה המזכירה, שעומדת כרגיל בפתח המזכירות עם כוס הקפה שלה.

09 הכותב מול הדף

ההבדל בין מי שחולם לכתוב לבין מי שכותב הוא בעיקר הרגלים.

שבו וכתבו!

שכחו מהדימוי הרומנטי של הכותב שמחכה להשראה. תסריט נכתב בעבודה שיטתית: זמן קבוע ביום, גם כשאין השראה. משמעת היא גם להתמיד במחקר, בעריכה ובכתיבה מחדש, והיא מה שמתגבר על דחיינות ופחד מכישלון. היא נבנית בהדרגה, עם סבלנות וסלחנות עצמית.

אתם לא לבד

כתיבה היא לעיתים קרובות מסע בודד. הבדידות מאפשרת להעמיק, אבל אסור שתהיה כל התהליך. מצאו עמיתים, מנטורים או קבוצת כתיבה שיתנו תמיכה, משוב ופרספקטיבה. וחוץ מזה, בטלוויזיה עובדים בצוות, אז כדאי ללמוד את זה כבר עכשיו.

קבעו דדליין!

דדליין מונע "שיפור אינסופי" ומכריח לקבל החלטות ולסיים. בתעשייה, עמידה בדדליינים היא סימן למקצועיות ולאמינות, ולפעמים דווקא הלחץ מוליד את הפתרונות המקוריים ביותר. רק ודאו שהוא מאתגר, אבל ריאלי.

18 טיפים לשגרת כתיבה

DAILY PRACTICE

1. **כתבו כל יום**, גם אם רק 30 דקות.
2. **הכירו את הז'אנר.** צפו בסרטים ובסדרות מהז'אנר שלכם.
3. **תכננו מראש.** מתווה מפורט לפני שמתחילים לכתוב.
4. **הקשיבו לדמויות.** לפעמים תנו להן להוביל. הן עשויות להפתיע.
5. **קראו בקול.** כך שומעים דיאלוג לא טבעי ובעיות קצב.
6. **חשבו בסצנות**, לא במספר עמודים.
7. **הראו, אל תספרו.** רגשות ומוטיבציות דרך פעולות.
8. **ספציפי וקצר.** בתיאורי סצנה, כל מילה חייבת להיות שם.
9. **תרשו לעצמכם לכתוב גרוע.** כותבים עכשיו, עורכים אחר כך.
10. **ערכו בלי רחמים.** חתכו גם רגעים שאתם אוהבים, אם הם לא משרתים את הסיפור.
11. **בקשו משוב**, ותנו לאנשים להיות כנים.
12. **הכירו את הפורמט** וכללי העיצוב הסטנדרטיים של תסריט.
13. **כל סצנה עובדת:** מקדמת את העלילה או חושפת משהו חדש.
14. **הקשיבו לשיחות אמיתיות.** זה מפתח אוזן לדיאלוג.
15. **סבלנות.** כתיבה טובה לוקחת זמן.
16. **למדו מהמאסטרים.** קראו תסריטים של סרטים וסדרות מוצלחים.
17. **דעו מה אתם רוצים להגיד.** מה המסר שלכם?
18. **פשטות.** לפעמים הסיפורים הפשוטים הם החזקים ביותר.

כלים לשימוש מיידי

10 מילון מונחים מהיר

השפה המשותפת של התסריטאים, בעמוד וחצי.

תהליך הכתיבה

פרמיס Premise – ההנחה המרכזית שעליה עומד הסיפור.

טון Tone – האווירה הכללית: קומי, דרמטי, מתח.

נושא מרכזי Theme – הרעיון שהסיפור עוסק בו; צריך להיות עקבי וחד.

סינופסיס Synopsis – תקציר של עמוד-שניים: העלילה המלאה והמהלך הרגשי של הגיבור. מפיקים קוראים אותו כדי להחליט אם להמשיך.

טריטמנט Treatment – תקציר מורחב, השלב שלפני התסריט.

דראפט Draft – גרסה של התסריט; בדרך כלל עוברים רבות עד גרסת הצילום.

ריוויז'ן Revision – עריכה ושיפור.

סצנה Scene – אירוע רציף במקום ובזמן אחד.

ביט Beat – היחידה הקטנה ביותר של פעולה או התפתחות בתוך סצנה.

סיקוונס Sequence – רצף סצנות שיוצר יחידה דרמטית.

מערכה Act – חלק גדול שמורכב מכמה סיקוונסים.

עלילה ודרמה

פתיחה Opening – עשרת העמודים הראשונים, שמכריעים אם ימשיכו לקרוא.

אקספוזיציה Exposition – מסירת מידע רקע דרך דיאלוג, קריינות או אמצעים ויזואליים.

הוק Hook – מה שתופס את תשומת הלב בהתחלה.

אירוע מחולל Inciting Incident – הרגע שבו חיי הגיבור משתנים והמסע מתחיל.

הקריאה להרפתקה Call to Adventure – ההזמנה של הגיבור לצאת למסע.

שעון מתקתק Ticking Clock – אירוע עתידי שמכניס מתח ותובע תגובה מיידית.

נקודת מפנה Plot Point – אירוע שמשנה את כיוון העלילה.

נקודת אמצע Midpoint – אמצע הסיפור, לרוב עם תפנית.

נקודת היפוך Reversal – הגיבור מקבל את ההפך ממה שרצה, והסיפור מקבל תנופה לקראת הסוף.

הכל אבוד All Is Lost – הרגע שבו נראה שאין סיכוי.

הלילה האפל של הנשמה – ספק וייאוש לפני ההתאוששות.

שיא Climax – נקודת המתח הגבוהה ביותר.

התרה Resolution – הקונפליקטים נפתרים.

טאג Tag – סצנה קצרה אחרי שהעלילה הסתיימה.

שתילה ותשלום Planting & Payoff – האקדח שיורה בסוף כבר היה תלוי על הקיר בהתחלה.

סאבפלוט Subplot – עלילת משנה במקביל לעלילה הראשית.

הטעיה Red Herring – רמז מטעה שמוביל את הקהל למסקנה שגויה.

דאוס אקס מכינה – פתרון פתאומי מבחוץ; נחשב לכלי חלש.

דמויות

פרוטגוניסט / אנטגוניסט – הגיבור / כוח הנגד שלו.

מניע Motivation – מה שמניע את הדמות לפעול.

מה על הכף Stakes – מה הדמות עלולה להרוויח או להפסיד.

דמות עגולה / שטוחה – מורכבת ומשתנה / פשוטה וקבועה.

דמות משנית – תומכת בעלילה ובדמויות הראשיות.

פגם טרגי – חולשה שמובילה להחלטות שגויות ולנפילה.

נקודת שבירה – הרגע שבו הדמות מגיעה לקצה ונאלצת לשנות דרך.

מסכה חברתית – הפרסונה שהדמות מציגה כלפי חוץ.

דילמה מוסרית – בחירה בין שתי אפשרויות שלכל אחת מחיר.

נקודת מבט POV – הדרך שבה הדמות רואה ומפרשת את העולם.

כתיבה ועריכה

סלאג ליין Slug Line – כותרת הסצנה: פנים/חוץ, מקום, זמן.

אקשן ליין Action Line – תיאור מה שרואים בסצנה.

קול מעל Voice Over – קריין או דמות שמדברת מחוץ לתמונה.

סאבטקסט Subtext – המשמעות הסמויה מאחורי המילים.

פייד / קאט Fade / Cut – מעבר הדרגתי / מעבר חד בין סצנות.

ג'אמפ קאט Jump Cut – קפיצה פתאומית בזמן או במרחב.

קרוס-קאטינג Cross-Cutting – מעבר לסירוגין בין סצנות שקורות במקביל.

דיאלוג מקביל Intercut – שתי שיחות במקומות שונים, לסירוגין.

פלאשבק / פלאשפורוורד – קפיצה לעבר / לעתיד.

מונטאז' Montage – רצף קצר שמציג התפתחות או מעבר זמן.

לייטמוטיב Leitmotif – מוטיב חוזר: ויזואלי, מילולי או מוזיקלי.

פאנץ' ליין Punch Line – משפט מפתיע בסוף סצנה.

שאלון לניתוח סרט או פרק

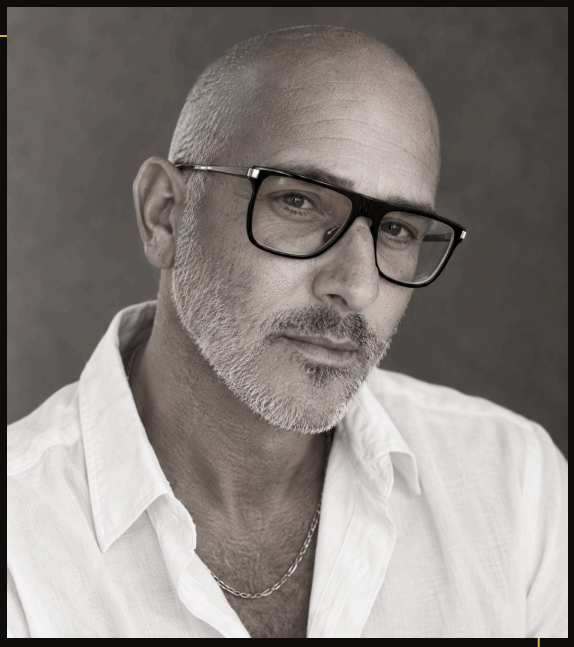
הדרך הכי טובה ללמוד: לפרק סרטים טובים.

שם הסרט _____ **התסריטאי** _____ **הז'אנר** _____

הלוגליין _____ **הנושא המרכזי** _____ **השאלה הדרמטית** _____

המערכה הראשונה

1. מה האירוע המחולל?
2. האם הדמות הראשית מפותחת?
3. האם יש הצהרה על הפרמיס?
4. מה הגדרת המצב: מקום, זמן, אקספוזיציה?
5. מה הרצונות והצרכים של הדמויות?
6. מה הבעיה שהגיבור צריך להתגבר עליה?
7. איך הפתיחה קשורה לסוף?
8. יש שעון מתקתק? יותר מאחד?
9. מהי נקודת המפנה הראשונה?
10. מה המעבר מהמערכה השנייה לשלישית?



אודות

שראל פיטרמן

MASTER OF CONTENT

תסריטאי, מחזאי, במאי ויועץ תסריט

14	8	12	7
שנות עבודה	סרטים עלילתיים	סדרות	הצגות

שראל פיטרמן הוא תסריטאי, מחזאי, במאי ויועץ תסריט, מהיוצרים הפוריים והמגוונים בתעשייה הישראלית. ב־14 שנות עבודה כתב 8 סרטים עלילתיים, 12 סדרות ו־7 הצגות, ונע בין קומדיה לדרמה, בין קהל מבוגר לנוער, ובין העולם החילוני לחרדי.

בטלוויזיה הוא היוצר והתסריטאי הראשי של "למה מי מת?", שנמכרה לשידור ולרימייק ברחבי העולם. בקולנוע כתב, בין השאר, את "לרוץ על החול" יחד עם יואב הבל ואסף זליקוביץ'. הסרט זכה בפרס התסריט בפסטיבל חיפה ובפרס הקהל בפסטיבל פאלם ספרינגס, והיה מועמד לפרס אופיר. הוא גם כתב יחד את "בחורים טובים 3". על הבמה, המונודרמה "בלי עין הרע" עם אסף בן שמעון עלתה כ־1,200 פעמים, ו"עד הבית" זכתה בפרס הצגת השנה לילדים ולנוער. לאחרונה ביים את ההצגה "חלום ז'בוטינסקי" בבכורתה בניו יורק.

לצד הכתיבה, שראל מלווה יוצרים והפקות כיועץ פיתוח. הוא כותב חוות דעת על תסריטים, עושה דרמטורגיה, אורז פרויקטים לפיץ' ומפתח פורמטים חדשים, מספיישל סטנדאפ לטלוויזיה ועד סדרות מיקרו־דרמה אנכיות לשוק הישראלי והאמריקאי. הוא מלמד תסריטאות במכללה למנהל, מנחה סדנאות יוצרים מטעם קרן קולנוע, והוא הבעלים והמייסד של Story Lab, מעבדות לפיתוח תסריטים ליוצרים מתחילים. רקעו כשחקן ("שטיסל", "תאג"ד") מחדד את האוזן שלו לדיאלוג ולמה שעובד מול מצלמה.

השילוב של יוצר עם קרדיטים מוכחים ואיש פיתוח שמבין שוק, תקציב וקהל הופך אותו לשותף לפרויקט מהרעיון הראשון ועד המסך והבמה.

ועכשיו

תורכם.

עברתם את כל הדרך: מהרעיון הגולמי, דרך הלוגליין והמבנה, ועד דמויות, דיאלוג ועולם. נשאר רק דבר אחד, והוא גם החשוב ביותר: לשבת ולכתוב.

1 בחרו רעיון 2 נסחו לוגליין 3 קבעו דדליין 4 תתחילו

אם המדריך עזר לכם, אשמח לשמוע איך זה הולך. ואם תרצו להמשיך להעמיק, עוד מדריכים, כלים ותכנים מחכים לכם באתר:

www.piterman.co.il

@sarelikos שראל פיטרמן sarel@piterman.co.il

בהצלחה,

שראל פיטרמן

MASTER OF CONTENT

© 2026 שראל פיטרמן