

© כל הזכויות שמורות למגי אוצרי – 2020. אין לשכפל, להעתיק, לצלם, להקליט, לתרגם, לאחסן במאגרי מידע, לשדר, להפיץ או לקלוט בכל דרך או בכל אמצעי אלקטרוני, אופטי או מכני או אחר – כל חלק שהוא המופיע בחוברת זו. שימוש מסחרי מכל סוג שהוא בחומר הכלול בחוברת זו הינו אסור בהחלט, אלא ברשות מפורשת בכתב ממגי אוצרי.

# שיעור שביעי – המערכה השניה – המשך (או: שיאים, פיתולים וגילויים)

בואו נדבר על שיאים.

ובכן, במערכה השנייה- שבמהלכה אנחנו נמצאים כרגע – ישנם שני שיאים ייחודיים. שני השיאים הללו הם נקודת השיא של המקטע הרביעי, שמכונה – "מיד-פוינט" או "שיא אמצע"; ונקודת השיא של המקטע השישי, המהווה נקודת השיא של המערכה השנייה כולה. זה הזמן לדון בשני השיאים הללו בפירוט, מפני שהם ייחודיים, וראוי להקדיש להם תשומת לב.

"שיא אמצע" (מיד-פוינט):

מבחינה מבנית, שיא האמצע, כשמו כן הוא, מגיע בערך באמצעו של הסיפור. מה מיוחד בשיא הזה? ובכן, זו הנקודה שבה תכניתו של הגיבור שלכם נכשלת או שעולמו מתהפך עליו. הזעזוע הזה בעולמו של הגיבור יוצר שינוי משמעותי (ובדרך כלל, כואב וקשה) עבור הגיבור שלכם.

מכירים את הרגע הזה בסרט שבו הכל משתבש בבת אחת? כשבתוך חמש דקות אינטנסיביות כל העולם של הגיבור בסרט מתהפך? מישהו נפצע אנושות, פרט חדש – שלילי ומפתיע – מתגלה וצובע הכל בשחור, שעון חול חדש מתווסף לסיפור, והזמן הולך ואוזל? זו נקודת "שיא האמצע". ברגע הזה – מתאחדים כמעט כל הכוחות המתנגדים יחד (כוחות חיצוניים, הפגמים באישיותו של הגיבור, האנטגוניסט) ומשנים את כל התמונה כולה.

אבל שימו לב – אמנם בדרך כלל השיא הוא מאורע שלילי, אבל הוא לא חייב להיות. יש סיפורים שבהם די בכך שהוא ישנה את כל התמונה באופן מהותי. במקרים האלה, שיא האמצע הוא שינוי משמעותי במאזן הכוחות או בדינמיקה של הסיפור. למשל – רגע שבו מתגלה לגיבור פרט שמשנה את כל התמונה עבורו, ומבהיר לו שכל מה שחשב לא נכון; רגע שבו שני החברים הכי טובים בסיפור הרומנטי שוכבים, ופתאום – כל הקשר שלהם מתהפך לגמרי.

נסו לחשוב מה יכול להיות המיד-פוינט של הסיפור שלכם. איך תוכלו לחולל "זעזוע" בסיפור שלכם? איך תוכלו לערער את כל העולם שבניתם אל מול עיני הקורא, כך שהוא יביט בהשתאות בדף ויחשוב לעצמו – "רגע, מאיפה זה בא? ואיך לעזאזל הגיבור הולך לצאת מהבלאגן הזה?". התרגילים ביחידת התרגול יסייעו לכם לפתח שיא כזה.

מיד לאחר המיד-פוינט הזה, בתחילתה של המערכה החמישית, הגיבור שלכם יצטרך לתכנן מחדש את מהלכיו העתידיים. כאמור, כל עולמו של הגיבור שלכם חטף זעזוע – לכן, תכנית העל שלו צריכה - מן הסתם – לעבור אף היא שינוי בהתאם למצב העניינים החדש.

עם זאת בהרבה מבני עלילה, ההבדל בין החלק הראשון של המערכה השניה לבין החלק השני של המערכה השניה (לאחר "שיא האמצע") הוא בכך שבחלקה השני של המערכה השניה, הגיבור ממשיך להיכשל, שוב ושוב. כלומר, למרות שהוא נורא מנסה ונורא מתאמץ, ולכאורה עושה את אותם דברים שקצרו לו הצלחות עד לנקודת שיא האמצע, בשלב שבין שיא האמצע לשיא של המערכה השניה – הוא קוצר רק כשלונות. הכשלונות שאופפים אותו יכולים להתעצם עד כדי הרסנות, על ידי טעויות איומות שהוא יעשה ביאושו. הוא יכול אפילו לאבד בן ברית שיקר לליבו. בכל מקרה, הכשלונות מגיעים לשיא בנקודת השיא של המערכה השניה:

נקודת השיא של המערכה השניה

בדרך כלל, במרבית הסיפורים, שיא המערכה השניה הוא הנקודה שבה הגיבור שלנו מגיע לתחתית, שהסיבוך מגיע לשיאו, שהכל נראה אפל, ונראה שאין שום סיכוי. בסיפור אהבה תקופתי, למשל, זה יהיה בדרך כלל יהיה הרגע שבו הפור נופל, והאב מחליט להשיא את הנערה – חרף מחאותיה – לגבר אחר מזה שהיא אוהבת. בסיפור על גיבורי על, זה הרגע שבו הרשע מנצח בקרב גדול, וגיבורי העל שלנו נותרים מובסים – כשנראה שכבר לא נותר בהם כוח לשנות את המצב. בסרט מלחמה, זה הרגע שבו חברו הטוב של הגיבור מת בזרועותיו, והכל נראה חסר טעם. בסרט התבגרות, זה יכול להיות הרגע שבו ההורים של הנער מבשרים לו שהם החליטו להתגרש, והוא רץ אל חדרו בבכי, מסרב להאמין כיצד הכל סביבו מתפורר – אפילו המשפחה שהייתה העוגן היציב ביותר בחייו. השיא יכול להיות גם פרידה בין האוהבים בקומדיה הרומנטית שאתם כותבים, וזאת בעקבות אי-הבנה, למשל.

ככותבים – המטרה שלכם היא לייצר בשיא המערכה השניה תרחיש של כישלון אולטימטיבי. עליכם להרחיק את הגיבור שלכם עד כמה שניתן ממטרת העל שלו. ככל שהוא יתרחק ממטרת העל שלו – ככל שתיצרו תרחיש שהופך את ההצלחה שלו לבלתי אפשרית – כך הקורא ייצמד בציפייה לספר כדי לגלות האם הגיבור יצליח כנגד כל הסיכויים. במקרה שבו בסוף הסיפור תיתנו לגיבור להשיג את מטרת העל שלו (אם הסוף טוב) – כך ניצחונו של הגיבור יהיה מתוק יותר.

התרחשויות עלילתיות נפוצות במערכה השניה:

המערכה השניה היא המערכה המורכבת והמסובכת ביותר מבחינה עלילתית בסיפור. כדי לספק לכם כמה כיוונים או רעיונות למהלכים עלילתיים שיתרחשו בסיפור שלכם, הנה כמה מהלכים נפוצים:

מהלכים נפוצים בחצי הראשון של המערכה השניה (לפני "שיא האמצע"):

1. הצגת בעלי ברית חדשים – צריכים דוגמה? חישבו על טימון ופומבה ב"מלך האריות". סימבה מכיר אותם מיד לאחר נקודת המפנה שבתום המערכה הראשונה (המביאה אותו ל"חציית הסף" - הבריחה מן הממלכה המוכרת שבה נולד לעולם שונה לגמרי). השניים מצילים את חייו והופכים לחבריו הטובים. העובדה שהם "מצילים" אותו באופן הזה, הופכת אותם מיד לדמויות חיוביות גם בעיני סימבה וגם בעיני הצופים. אגב, ה"הצלה" יכולה להיות צנועה בהרבה (למשל, בסיפור שלכם, הגיבור יכול להתקע בלי כסף קטן, ובעל הברית החדש שלו יכול להלוות לו כמה שקלים). מה שחשוב הוא שהמפגש הראשון בין בעל הברית לבין הגיבור שלכם יבהיר מיד גם לגיבור וגם לקוראים שזו דמות חיובית שנמצאת "בצד" של הגיבור שלכם. לעיתים הגיבור שלכם ירכיב לעצמו "נבחרת" בתחילת המערכה הראשונה (זה משהו שקורה הרבה פעמים בעלילות שכוללות הרפתקאות או בסיפורי עוקץ למיניהם). כדי להוסיף עניין להרכבת נבחרת כזו, חשוב להפוך את תהליך ההרכבה למעניין על ידי טיפוסים מאופיינים היטב שעל פניו לא אמורים להסתדר אחד עם השני או עם הגיבור.
2. הצגת כוחות מתנגדים חדשים – בדיוק כמו סעיף (1) רק הפוך. גם כאן, חשוב שהמפגש הראשון עם הדמויות החדשות יבהיר מיד באיזה צד הן נמצאות. אם הגיבורה שלכם מגיעה לכיתה חדשה בבית ספר חדש בתחילת המערכה השניה, ופוגשת מלכת כיתה גועלית שתהיה כוח מתנגד חדש, רצוי שהמפגש הראשון עם מלכת הכיתה הזו יבהיר עד כמה היא אינה בצד של הגיבורה שלכם (היא יכולה, למשל, לספר בדיחה על חשבונה של הגיבורה, או אפילו להיראות לרגע כאילו היא עושה עבורה משהו נחמד, רק כדי שנגלה כמה שניות לאחר מכן שהכל היה חלק ממתיחה מרשעת שנועדה להשפיל את הגיבורה האהובה).
3. הכל אחלה וסבבה – בהרבה מאד סיפורים, החלק הראשון של המערכה השניה הוא חלק אופטימי שבו הגיבור שלנו נמצא על הגל. כך, בהרבה סיפורים, חלקה הראשון של המערכה השניה יראה את הגיבור שלנו מנסה להכניס לרעים ומצליח או מתקדם במסע שלו באופן שנראה אופטימי (נסו למשל לחשוב על הסצינה שבו גל גדות מנצחת בקרב הראשון שלה ב"וונדר וומן" או על הסצנות שבהן ניאו מגלה את כוחותיו ב"מאטריקס") כמובן שהרגעים הללו הם רק הכיף שלפני הסערה, אבל הם הבסיס לנקודת האמצע (מיד-פוינט האמצע) שאליה נגיע בהמשך.
4. עלילת משנה של התחברות או התאהבות – סיפורים רבים מציגים עלילת משנה של "סיפור אהבה" (לאו דווקא רומנטי) ותהליך של התקרבות בין הדמויות במערכה השניה. חישבו על סרטים או ספרים שאתם מכירים – כמעט בכל אחד מהם תוכלו לחשוב על סצינות במערכה השניה שבהן יש תהליך רגשי של התקרבות בין הדמויות: השיחה שבה הגיבור חושף את עברו בפני בן הברית, ובן הברית משיב בסיפור משלו על ילדותו. הרגע שבו בן הברית עושה מחווה מרגשת כלפי הגיבור, או מסייע לו ברגע קשה. חשוב מאד להציג את הרגעים הללו, כדי להעמיק את הקשרים בין הדמויות, ולעורר אמפתיה כלפיהן גם בקרב הקורא. כך, הקורא לא רק יבין את החשיבות הרגשית שיש לבני הברית עבור הגיבור שלכם, אלא גם "יתאהב" בהם בעצמו, ו"ידאג" להם ולשלומם (וכך, יועצמו רגעים שבהם שלומם – הרגשי או הפיזי – יהיה בסכנה).

מהלכים נפוצים בחצי השני של המערכה השניה (לאחר "שיא האמצע"):

1. אובדן של מנטור או של בעל ברית: אירוע כה משמעותי והרסני בחיי הגיבור שהוא יוצר טלטלה עלילתית. כמובן שהאובדן לא חייב להיות מוות. זו יכולה להיות סתם עזיבה של בעל הברית או מאורע שמרחיק בין הגיבור לבין בעל הברית. דוגמאות: העלילה מתרחשת בקורס טיס/לימודים גבוהים, ובעל הברית מודח או נושר; בעל הברית "בוגד" ועורק לשורות היריב או "מוכר" את הגיבור כדי לקבל הטבה כלשהי.
2. חציית קו – מהלך מאד נפוץ בסרטים אמריקאיים-הוליוודיים. לאחר שהגיבור נכשל שוב ושוב, הוא הופך כה נואש להצליח, שהוא חוצה קו אדום. מאורע כזה ממחיש לקורא עד כמה הגיבור אובססיבי ונכון לעשות הכל כדי לנצח, גם אם פירוש הדבר להתכחש לאהוביו או לערכיו.
3. פיתולי עלילה/גילויים מרעישים – פיתולי עלילה יוצרים שינוי בלתי צפוי בסיפור; בגילויים מרעישים, הגיבור לומד פיסת מידע המשנה את כללי המשחק. שימו לב: הרבה יותר קל להוסיף את שני אלו לאחר סיום הכנת שלד הסיפור. כשהשלד מוכן, הרבה יותר פשוט "להכמין" חלקים בעלילה כך שיתגלו בהמשך. בכל מקרה, ביחידת התרגול תמצאו תרגילים שיסייעו לכם ביצירה של פיתולי עלילה או גילויים.

נקודה חשובה מאד – שימרו את המאורע המטלטל והקשה ביותר לסוף המערכה השניה. בסופה של המערכה השניה הגיבור שלכם צריך להגיע לרגע שבו הוא במקום הכי חשוך (ואולי זה לפנות השחר, אבל הגיבור שלכם לא יודע את זה). הוא צריך להיות בשפל שבשפל. הוא צריך להגיע לתחתית. חשוב מאד לזכור את זה כשאתם בונים את שלד העלילה שלכם.

**רוצים עוד רעיונות לטוויסטים למערכה השניה? בבקשה:**

1. גילוי שהאנטגוניסט הוא בעצם הורה אבוד של הגיבור/ה.
2. מתנה שדמות נתנה לגיבור היא בעצם מלכודת.
3. הגיבור חושב שהוא בחלום, בעוד שהוא בעצם לגמרי במציאות.
4. המספר מתגלה כדמות מפתיעה שבחיים לא היינו חושבים עליה!
5. הגיבור מגלה את זהותה האמיתית והמפתיעה של אחת מדמויות המשנה.
6. מסתבר שחלק גדול מן הדמויות שהגיבור ראה, היו בראש שלו.
7. הכל היה חלום!!!
8. הגיבור חושב שהוא בגן עדן, ובעצם הוא בגהנום, או שהוא חושב שהוא בגהנום, ובעצם – ובכן – אלה החיים המזופתים שלו.
9. הגיבור חושב שהוא בחיים, אבל הוא בעצם מת, ואלו החיים שאחרי, או שאולי הוא רוח רפאים.
10. הגיבור בעצם במאטריקס!
11. הבטחה או נבואה מן העבר, מקבלת פרשנות חדשה ומפתיעה.
12. כוח של הגיבור מתגלה בעצם כחולשה.
13. המפלצת הנוראה מתגלה כחתלתול, או כפנסיונר חביב בגיל העמידה.
14. דמות מרכזית, אפילו כזו שחשבנו שהיא היא גיבורת הסיפור – מתה במפתיע!
15. מישהו חוזר מן המתים – חשבנו שהוא לגמרי מת, אבל הוא בעצם חי לחלוטין, הידד (או: באסה)!
16. אחרי שהגיבור הורג את מי שהוא חשב שהוא האנטגוניסט, מתגלה שבעצם יש לו בוס מעליו, והבוס הזה מרושע שבעתיים!
17. הגיבור חושב שהוא פתר את הבעיה, אבל בעצם הוא רק החמיר את המצב!
18. מתגלה שהמספר שנדמה היה כמהימן, בעצם שיקר לנו כל הדרך (או הסתיר מאיתנו פרטים משמעותיים)!
19. אנחנו מגלים שהיריב של הגיבור הוא בעצם הגיבור עצמו (זוכרים את הסוף של "מועדון קרב"? או את הגילוי שמי שחטף את הדמות הראשית ב"נעלמת" הוא בעצם...היא עצמה?)

זהו להפעם – רוצו לתרגל, ואל תשכחו: לאחר שתסיימו את יחידת התרגול השביעית, רכזו את תוצרי יחידת התרגול השישית והשביעית, וערכו לאורם שינויים במתווה של המערכה השניה בסיפור שלכם.

# **יחידת תרגול מספר 7**

**תרגיל מספר 1 – התרחשויות עלילתיות נפוצות במערכה השניה לפני שיא האמצע (מקטעים 3 ו-4)**

**בני ברית חדשים:**

1. הכינו רשימה של בני ברית שתציגו בפני הקורא במערכה השניה.
2. ערכו סיעור מוחות: כיצד כל בן ברית יוכל לבוא לעזרת הגיבור שלכם בסצינת ההיכרות עימו?
3. שלבו את האירועים כסצנות בשלד העלילה.

**יריבים משניים חדשים:**

1. הכינו רשימה של יריבים משניים שתציגו בפני הקורא במערכה השניה.
2. ערכו סיעור מוחות: כיצד יוכל כל יריב לעורר את עוינות הגיבור/קורא בסצינת ההיכרות עימו?
3. שלבו את האירועים כסצנות בשלד העלילה.

**הכל אחלה וסבבה:**

1. חישבו על שלוש סצנות שבהן ייראה על פניו שהגיבור מתקדם בדרך למטרתו (למשל – הוא יכול "להכניס" ליריב שלו, לקבל חדשות טובות או לזכות בדבר מה שיקדם אותו...הכל הולך).
2. ביחרו 1-2 סצנות, ושלבו אותן בשלד העלילה.

**תהליכי התקרבות:**

1. פרטו שלוש דמויות שתרצו לפתח עבורן קשר מהותי עם הגיבור שלכם.
2. עבור כל דמות, כתבו שלוש סצנות/מאורעות המציגים את ההתפתחות ההדרגתית בקשר לאורך המערכה השניה.
3. ביחרו את הדמות עם הסצנות הטובות ביותר, ושלבו אותן בשלד העלילה.

**תרגיל מספר 2 – "בישול" שיא האמצע**

1. נסו לחשוב על ארבעה אלמנטים בעולמו של הגיבור שלכם, שהוא תופס כיציבים ובלתי ניתנים לערעור.

שימו לב - אלו צריכים להיות אלמנטים שהוא נשען עליהם וסומך עליהם כסלע יציב בדרכו להשיג את מטרתו.

לדוגמה: האלמנטים יכולים להיות **תפיסות עולם** שהוא משוכנע לגביהן, **בני ברית** שהם מובנים מאליהם, **ידיעות ברורות** לגבי המצב העובדתי שהוא יצא איתן למסע, או **ציפיות** שהיו לגיבור לגבי מה שעומד בדרכו להשגת מטרת העל שלו.

1. הכינו טבלה לפי המודל שלמטה, ובה פרטו לעצמכם:
	* מהו האלמנט?
	* באיזה שלב בסיפור הקורא התוודע לאלמנט? (הכוונה היא מתי הקורא הבין כיצד הגיבור תופס את האלמנט לפני שהוא התערער. למשל, אם האלמנט הוא תפיסת עולם מסויימת, מתי הקורא גילה שהגיבור אוחז בתפיסת העולם הזו?)
	* כיצד ניתן "לערער" אותו בשיא האמצע?
	* כיצד הערעור הזה ישפיע לרעה על תכניתו של הגיבור, יסכל אותה או יעכב אותה?

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| האלמנט | שלב חשיפת האלמנט | כיצד ניתן לערער אותו | מה תהיה ההשפעה |
| 1) |  |  |  |
| 2) |  |  |  |
| 3) |  |  |  |
| 4) |  |  |  |

1. כעת, נסו לחשוב על ארבעה אלמנטים (שוב, כאלה שקשורים למטרת העל של הגיבור, ושכל שינוי בהם ישפיע על תכניתו) שתוכלו לשתול בעולמו של הגיבור שלכם, על מנת לערער אותם בהמשך הדרך. לדוגמה: האם אתם יכולים לחשוב על **סוד** שיתגלה לגיבור לפתע? על **שעון חול** שיכול להיכנס לפעולה? על **בעל ברית** שיכול להתגלות כבוגד? על **מערכת יחסים** שיכולה לשנות את פניה, או להתגלות כשונה ממה שהגיבור שלכם חשב?
2. הכינו טבלה, על פי המודל של הטבלה שלמטה, ובה תפרטו:
* מהו האלמנט?
* מה השלב הכי מוקדם שבו ניתן להחדירו לסיפור?

(הכוונה היא לשלב הכי מוקדם שבו תוכלו להציג לקורא כיצד הגיבור תופס את האלמנט לפני שהוא מתערער.

למשל, אם האלמנט הוא תפיסה לגבי המציאות שתתערער בעקבות גילוי סוד, מתי השלב הכי מוקדם שבו תוכלו להראות לקורא שהגיבור מחזיק בתפיסה זו?).

* כיצד ניתן "לערער" אותו בשיא האמצע?
* כיצד הערעור הזה ישפיע לרעה על תכניתו של הגיבור, יסכל אותה או יעכב אותה?

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| האלמנט | השלב הכי מוקדם שבו ניתן לחשוף אותו לקורא | כיצד ניתן לערער אותו  | מה תהיה ההשפעה |
| 1) |  |  |  |
| 2) |  |  |  |
| 3) |  |  |  |
| 4) |  |  |  |

1. ביחרו את האלמנטים המוצלחים ביותר בעיניכם (לכל היותר ארבעה) וסמנו אותם לעצמכם.

**תרגיל מספר 3 – הרכבת שיא האמצע**

עבור האלמנטים מן התרגיל הקודם:

1. נסו לחשוב האם תוכל לשלב את רגעי החשיפה שלכם בסצנה אחת מרוכזת, או בכמה סצנות עוקבות, מן הזעזוע הקל עד לזעזוע הכבד.
2. כיתבו לעצמכם את הסצנה או את הסצנות על פי סדר התרחשותן ושלבו בשלד העלילה שלכם.
3. אם האלמנט שנחשף בשיא האמצע הוא אלמנט שטרם נחשף בפני הקורא, נסו לחשוב על דרך אורגאנית לשלבו (באופן שלא יהיה מאולץ) באחת מן הסצנות הקיימות (רצוי מאד במערכה הראשונה). כעת, הוסיפו אותו לשלד.

**תרגיל מספר 4 - עדכון תכנית העל של הגיבור**

1. פרטו: כיצד שיא האמצע שהפנמתם לתוך שלד העלילה שלכם משפיע על תכניתו של הגיבור?
2. ערכו סיעור מוחות: כיצד יכול הגיבור שלכם לשנות את תכניתו על מנת שיוכל להשיג את מטרת העל שלו?
3. כתבו את תכניתו החדשה של הגיבור שלכם, בהתאם לרעיונות שמוצאים חן בעיניכם ביותר מן הסעיף הקודם.
4. כתבו מה הצעדים שינקוט הגיבור על מנת להוציא לפועל את תכניתו החדשה.
5. נסו לבצע סיעור מוחות: מה יביא לכשלונו של הגיבור בכל צעד?
6. ביחרו את גורמי הכישלון שמוצאים חן בעיניכם במיוחד, ובנו סצנות המתארות כיצד הגיבור מנסה להוציא לפועל צעד בדרך ליישום תכניתו, ונכשל.
7. שלבו את הסצנות בשלד העלילה שלכם.

**תרגיל מספר 5 -אחרי שיא האמצע**

**אובדן בן ברית:**

1. ערכו רשימה של בני ברית שיש להם משמעות רגשית גדולה לגיבור שלכם.
2. עבור כל בן ברית, עירכו סיעור מוחות – אילו החלטות/בחירות/פעולות אשר יביאו לאובדנו יכול הגיבור שלכם לעשות?
3. בחרו את האופציה שמוצאת חן בעיניכם ביותר, כתבו אותה כסצנה והוסיפו לשלד העלילה.

**חציית קו:**

1. עירכו רשימה של עקרונות מוסריים שהם מהותיים בעיצוב הדמות של הגיבור שלכם.
2. בנוגע לכל עיקרון, ערכו סיעור מוחות: איזו החלטה או פעולה יכולה להביא את הגיבור שלכם לחצות קו אדום מוסרי ולהרחיק את בני בריתו?
3. בחרו את האופציה שמוצאת חן בעיניכם ביותר, כתבו אותה כסצנה והוסיפו לשלד העלילה.

**פיתולי עלילה וגילויים מרעישים**:

1. עיברו על שלד העלילה שלכם, תוך שאתם שואלים את עצמכם את השאלות המנחות הבאות בכל שלב:
* האם יש בן ברית שיכול להפוך ליריב? כיצד?
* האם יש יריב שיכול להפוך לבן ברית? כיצד?
* האם יש פיסת מידע שניתן להשהות את גילויה לשלב עלילתי מאוחר יותר?
* האם יש מאורע עלילתי שלא כל השלכותיו הופנמו במקטעים המאוחרים לו?
1. בהסתמך על התשובות לשאלות שלכם, כיתבו סצנות המתארות את פיתולי העלילה ושלבו אותן בשלד העלילה.

**תרגיל מספר 5 –שיא המערכה השניה**

1. כתבו שוב את מטרת העל של הגיבור שלכם (תמיד כדאי שהיא תהיה לנגד עיניכם).
2. ערכו סיעור מוחות: מה הכישלון האולטימטיבי שימנע מן הגיבור שלכם להשיג את מטרתו?איזה אובדן אחרון וקשה הוא יחווה? איזה משבר? איזה טוויסט אחרון שבו הכל קורס סביבו?
3. כתבו סצנה או מספר מצומצם של (עד ארבע) סצנות (מן הקלה אל הכבדה), שבו עיקרי הכישלון האולטימטיבי שכתבתם באים לידי ביטוי.
4. שלבו את הסצנה/סצנות בשלד העלילה, בסופה של המערכה השניה.

אתם מוזמנים ליצור עימי קשר בכל שאלה ב: office@magiotsri.com ובאתר שלי – [www.magiotsri.com](http://www.magiotsri.com)

כמו כן, אתם מוזמנים להצטרף למגוון סדנאות הכתיבה שלי, ולהיעזר במכלול שירותי העריכה והליווי שאני מציעה באתר [www.storytime-tlv.com](http://www.storytime-tlv.com)

תודה על הקריאה!

מגי