**מספר הסיפורים כדובר אמת**

ישנן שיטות רבות ללמד, כיצד לספר סיפור. ישנם מורים שישימו דגש על הנוכחות הבימתית, אחרים יתמקדו בדיקציה ובקול, בקדושת המילה ובכישורים האישיים של כל מספר.  
כל אלו נכונים, ולמעשה בסיפור, כמו בחינוך וכמו באהבה אין נכון ולא נכון. ומגוון המשתנים הפנימיים והסביבתיים יבטאו הדגשים שונים ואפשרויות שונות לביצוע.  
אך בכל זאת אם נזקק את הפעולה הבסיסית שכל מספר סיפורים טוב, מכל תרבות ובכל עת, נמצא כי המטרה המרכזית היא לגרום לקהל להזדהות עם הגיבור. וברגע שהקהל מזדהה עם הגיבור, הוא, הוא הגיבור בעצמו. הוא יוצא איתו למסע, מטפס על הרים, חוצה גשרים נלחם בדרקונים וזוכה בנסיכה (או בנסיך).  
כמספרי סיפורים מה עלינו לעשות בכדי שהקהל יזדהה עם הגיבור?  
קודם כל לבחור סיפור שאנחנו מזדהים עם הגיבור ועם המסע או החוויה שהוא אוהב. סיפור שאנחנו אוהבים ואת המבנה שלו.  
ברגע שאנחנו מזדהים עם הגיבור, עלינו למצוא קווים משותפים ביננו (או חלקים מאיתנו) ובינו: התנהגויות, אורך חיים, תפיסת עולם וכד.   
עלינו לגשר בין עולם הדימויים שלנו לבין זו של הקהל.  
עלינו לגרום לקהל להאמין שהסיפור אמיתי.  
עלינו לספר את הסיפור מתוך האישיות שלנו ולא להתחפש לדמות לא לנו.

מכאן נובע שאם נספר סיפור הרחוק מעולם הערכים שלנו והדימויים שלנו ,  ניצור חוסר אמינות. ואם ננסה לדמות לעצמנו דמות לא אותנטית, ניצור חוסר אמינות.  
לפיכך, בכדי שהקהל יקשיב לנו, יצא איתנו למסע ויזדהה עם הגיבור עלינו להיות אמינים.

עתה נפרט את התהליך:

כיצד נבחר סיפור

1. קודם כל נבחר סיפור שאנחנו אוהבים. את התשוקה לסיפור הקהל מיד מרגיש. ברגע שמספר מזייף תשוקה, הוא כבר לא מספר, אלא שחקן. ובכדי שהקהל יאמין לשחקן, עליו להיות שחקן מעולה. באירוע היגודי (storytelling), הקהל לא יהיה סלחן, אם יתפוס רגע מזוייף בסיפור. בעוד שלאירוע תיאטרלי הקהל יהיה יותר סלחן. השחקן משחק דמות ומספר הסיפורים משחק את עצמו.
2. מעבר לקשר שלנו עם הסיפור, עלינו לבחון כיצד הקהל יזדהה עם הסיפור. לספר על עוז רוחם של לוחמי הפלמ"ח, לקהל במחנה פליטים בלבנון, תהיה משימה קשה. לספר לפעילי זכויות בעלי חיים, על מסע הצייד הנועז של סר ווילנמשהו תהיה משימה קשה לא פחות. מותר לנו לשנות דמויות, מקומות, סוגה (ז'אנר) ולפעמים ערכים, ולהתאימם לקהל היעד ולנסיבות (ביום קיץ, הקהל ירצה פחות לשמוע על מרק חם וטעים). זאת נעשה, כל עוד אנחנו לא בוגדים בעצמנו והסיפור שאהבנו כל כך הופקר וכל עוד אנחנו שומרים על מבנה העלילה.  
   זה לא משנה אם לכלוכית היתה נערה מסכנה, נסיכה או עובד זוטר במוסך. מה שחשוב הוא (בהקשר לסינדרלה), שהגיבור החלש זוכה לבסוף בכוח על ידי כך שבעל הכוח מזהה אותו בעזרת פריט שמתאים לו (הידעתם שכנראה במקור סינדרלה הוא סיפור עם סיני).
3. רצוי שסיפור ישמור על מבנה עלילה מקובל, קרי:

התחלה שיגרתית/ שלווה

בעיה/ שינוי

מסע לפתרון הבעיה

פתרון  
סוף טוב

זוהי תבנית קבועה שקיימת ברוב התרבויות האנושיות (95% מהסרטים ההוליוודים מתבססים על התבנית). בתבנית זו הקהל חווה תהליך של הגיבור ובסופו הגיבור חווה שינוי והתפתחות.

למרות שזהו המבנה המקובל משמעות הסיפור היא יצירת חוויה, לכן גם סיפור על העוגיות של סבתא סולטנה, עשוי ליצור הזדהות ותחושות עזות בקהל. אך כל אלו יתקיימו אך ורק במידה והמספר חי את הרגע, מזדהה איתו ומצליח לנווט את חושי הקהל למקום ההתרחשות.

כיצד נבנה את הסיפור

כפי שציינתי לאחר שבחרנו סיפור שאנו אוהבים, ובדקנו שהוא עשוי להתאים לקהל ועשוי להתאים לנסיבות (מזג אוויר, חגים, אווירה, שעה ביום וכד'). עלינו למצוא את עולם הדימויים המשותף ביננו לבין הקהל. שוב אני מזכיר מותר לנו לשנות פרטים בסיפור, כל עוד אנחנו שומרים על הקונסטרוקציה העלילתית. מטרות סיפורי העם היו לגרום לקהל להזדהות עם הגיבורים, אך מכיוון שלא תמיד הדמויות בסיפור, המקומות והערכים תאמו את אלו של המאזינים, השכילו מספרי הסיפורים לשנות אותם.  
ניקח לדוגמא את משל האריה והעכבר (במשפט: האריה שחס על חיי העכבר שהעיר אותו, גילה בהמשך שלזה הקטן יש יכולות להציל אותו בכרסום חבלי הציידים).  והאגדה על שלמה המלך והדבורה (במשפט: שלמה המלך שחס על חיי הדבורה שעקצה אותו, גילה בהמשך שלזו יש יכולות להציל אותו בכך שגילתה לו את התשובה הנכונה) ונגלה שהסיפור הוא אותו סיפור, הפרטים בסיפור שונו בהתאם לקהל ולנסיבות.  איזופוס לא יכל לבקר את השלטון ולכן השתמש בחיות ובצייד. הוא פנה אל עולם הדימויים של היוונים הקדמונים. חז"ל לעומתו העדיפו ליחס את הסיפור לחוכמת שלמה והלבישו בסיפור ערכים כגון חכמה, שאלות, והעצמה היסטורית ולאומית(בכך הם שינו גם את סוגת הסיפור ממשל לסיפור אגדה).

לאחר שבנינו את הסיפור בהתאם לקהל ולנסיבות, עלינו להלביש את הסיפור על מבנה העלילה, כפי שהסברתי בסעיף הקודם.  
1.התחלה שגרתית/ שלווה  
2. בעיה  
3. מסע לפתרון הבעיה (בדרך כלל המסע הוא הנתח העקרי של הסיפור)  
4. פתרון הבעיה.  
5. סוף טוב, בדרך כלל הגיבור חווה שינוי, הוא אינו חוזר לנקודת ההתחלה.  
על התבנית הזו בנויים כמעט כל סיפורי העם, סדרות הטלויזיה, והסרטים ההוליודים. אינני טוען שזו תבנית מחייבת, לעיתים מספר טוב יצור לנו חוויה מהנה על ידי תיאור תמונה, רגש או חוויה. אך רוב התרבות האנושית בנויה להנות מסיפור על פי התבנית שצינתי.

הזדהות עם הגיבור

עלינו לגרום לקהל להזדהות עם הגיבור בסיפור שלנו. עם האופי שלו, ההתנגות התרבותית שלו, הבעיות שהוא צריך לתקן והקשיים במסע. עלינו לגרום לקהל לצאת ממקום הנוחות ולעבור יחד עם הגיבור תהליך ריגשי שסופו טוב.

כיצד לספר סיפור  
אם נסכם זאת במשפט אחד, כשאנו מגיעים ל"איך", תפקידנו כמספרים הוא לגרום לקהל להיות בתוך הסיפור.  
ובכן איך? אין תשובה אחת לשאלה ואין דרך אחת לספר. ישנם מספרים היושבים על כיסא ובקושי מניעים את ראשם ויש אלו שינועו ממקום למקום וישנו בתדירות את מנעד קולם.  
אם אנסה לנסח, אומר כי קודם כל עלינו לראות את הסיפור שאנחנו מספרים, עלינו להיות שם. כך שאם משהו מתקיל אותנו ושואל :" מה לבש חיימקה כשהו פגש את אחיו לאחר שלושים שנה?" נדע לענות.  
אם נראה את התמונה, יהיה לנו כל יותר להזדהות ריגשית עם הסיטואציה, כי הרי אנחנו שם, אנחנו ליד הגיבור, אנחנו בתוך התרחיש.  
תפקינו כמספרי סיפורים, להעביר את התמונה, התרחיש והדמויות אל הקהל. זאת נעשה על ידי כך שנסתכל לקהל בעיניים, המבט בעיניים הוא כלי מאד חשוב למספר. הוא מבטא את הקשר בין הסיפור לקהל, כשהמספר הוא המתווך.

על המספר להיות אותנטי.  
כפי שכתבתי, הקהל רגיש לזיוף, המספר צריך להנחות את הקהל בטיול. אין לו תפאורה, שחקנים נוספים, תלבושות ושאר אפקטים. יש לו את עצמו. ובכדי לשכנע את הקהל שהוא שט על ים סוער, נלחם בנחש זועם או נפגש עם אחיו לאחר שלושים שנה עליו לספר זאת מתוך המקום הקרוב לאישיותו. הקהל שואף להיות כמה שיותר קרוב לגיבור ולמקום ולכן עליו להאמין שהמספר הוא דובר אמת.

עוד דברים

או הו.... יש עוד המון דברים: אמצעים פנימים כו קול, דיבור, מימיקה, תנועה. אמצעים זמינים כגון חפץ, מוסיקה או בובה, ואמצעים חיצוניים- מהם תנאי המופע, כגון מה לובשים, היכן הקהל יושב והיכן המופע ישנה נוכחות בימתית, מילים, ניצול הכישורים ועוד ועוד  
אבל די דברנו הרבה, עכשיו כדאי לספר...