סדנא של אמיתי מילוא

השתלמות קיץ 2013 - TEMI

תרגיל 1 - יצירת סיפור בראש שלנו

מחלקים את הקבוצה לזוגות. כל אחד בזוג מקבל תפקיד א' או ב'.

מוציאים את כל הא'ים מהחדר. הב'ים נשארים ושומעים סיפור.

הסיפור : " נכנסתי לאוטו ונסעתי לנמל אשדוד, שם עליתי על אונייה שלקחה אותי למרוקו. ירדתי מהאוניה ורכבתי על גמל שלקח אותי לנווה מדבר. שם תיפסתי על עץ וקטפתי אגוז קוקוס. ירדתי עם האגוז ועליתי שוב על הגמל שלקח אותי לשדה התעופה. שם עליתי על מטוס שהחזיר אותי לישראל. ירדתי מהמטוס ושתתי את חלב הקוקוס."

קבוצה א' חוזרת לחדר. אלו עוצמים את העיניים. כל ב' לוקח את ה-א' שלו למסע ללא מילים, רק על ידי הכוונה בעזרת הגוף. בסוף חוזרים לשבת. כל א' מספר את המסע כפי שהוא הבין אותו.

התרגיל בה להראות שהמוח שלנו עובד בתבניות והוא מחפש הגיון או סיפור בהכל. כל תנועה במסע תורגמה לסיפור כלשהו - "הגיון בדיעבד".

גם אם משהו בסיפור פתאום לא מתאים, המוח מצדיק את ההחלטה הראשונה - המוח הוא עקשן.

לספר סיפור זה לא רק להעביר מידע, זה להעביר את המאזין חוויה.

**סיפור = חוויה למאזין**

צריך להדליק את עולם האסוציאטיבי של המאזין.

המודלים שיוצגו לספר סיפור הם מודלים פשוטים שמשמשים שחקנים כאשר הם מאלתרים (בחוגי ספרות יש מודלים יותר מורכבים אך הם לא ישמשו אותנו).

מודל 1 - אקשן - רגש - צבע

בסיפור יש שלושה רבדים

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| אקשן | רגש | צבע |
| סיבה ותוצאהמה קרה? | איך הרגשתי בסיטואציההזדהות | הוספת עניין.הוספת פרטיםלעזור למאזין לדמיין את הסביבה. |

תרגיל 2 - הדגמה של אקשן-רגש-צבע

מתחלקים לקבוצות של ארבעה משתתפים. אחד מספר סיפור וכל אחד מהאחרים בוחר תפקיד/קול (אקשן-רגש-צבע). המספר מתחיל לספר את סיפורו. כל פעם שאחד מהמאזינים מרגיש שצריך עוד מהתפקיד אותו בחר (עוד אקשן/עוד רגש/עוד צבע) הוא אומר בקול רם "אקשן" (או "רגש" או "צבע") והמספר ממשיך את הסיפור עם המימד שנאמר.

מודל 2 לסיפור

1. מי אלה?

2. איפה זה / מתי זה ? (האיפה תלוי במתי - תל אביב 1965 שונה מתל אביב 1999)

3. מה קורה?

4. למה אכפת לי?

5. איך זה יגמר?

1 - 3 זה המידע של הסיפור (כשרואים הצגה - בהתחלה אנחנו שואלים את עצמנו את שאלות 1 - 3).

4 + 5 הן השאלות הבאמת חשובות. ההפתעה. למה זה מרגש אותי? איך זה קשור לחיים שלי?

[תוספת שלי - situated interest קורה פה]

כשהסיפור הוא שלי יותר קל להכניס את 4 + 5.

בסיפור מדעי - זה יותר קשה, כי זה לא קרה לי. כשהסיפור לא שלי, אז צריך מניפולציה על המאזין.

צריך משהו שיעביר את חוויה - מה המוטיבציה.

מספר כללי אצבע:

- לא לפתוח בהתנצלות

- לא לפתוח ב"סיפור ממש מצחיק שקרה לי". לא צריך הקדמות.

אנחנו שואלים את תשומת הלב של המאזין. יש לכך מחיר יקר ואנחנו צרכים לפרוע את המחיר בעזרת הסיפור, הטקסט שחייב להיות מספיק מעניין ורלוונטי.

שימוש ב-cliffhanger. להשאיר את הקהל על קצה הכיסא לפני שנותנים פתרון.

תעלומה זה מה אכפת לי גדול.

הסיפור של בקרל על הרדיואקטיביות. חשוב לחבר ליום יום - למה זה מעניין אותי? איך רדיואקטיביות משפיעה עלי?

 תעלומה

מדעי אנושי

 שינה את העולם

סיפור מעצב מציאות. מדע הוא סיפור של המציאות. מדע חשוב כי מטיל ספק, ביקורתי.