

VERTELLEN IN HET KORT

Aan het vertellen van een verhaal zijn meerdere kanten te onderscheiden. In dit document leest u alles over het goed vertellen van een verhaal. Er wordt kort ingegaan op:

Opbouw van het verhaal
Denken in beelden
Vertelstijlen
Werken met attributen of de omgeving
Vertellen voor publiek
Het vertellen van historische verhalen
Een verhaal maken

Opbouw van een verhaal

Een verhaal valt onder te verdelen in een begin, een probleem, een hoogtepunt, een brug en een slot.

Elk deel van het verhaal kent een eigen invulling:

- Beginsituatie: De hoofdrolspelers worden voorgesteld en de locaties worden geschetst, dit is een statisch moment in uw verhaal.
- ‘Het probleem’: Wat gebeurt er? Schets de belangrijkste gebeurtenis of dien een probleem aan dat om een oplossing vraagt: het verhaal gaat lopen.
- De climax: Het hoogte- of dieptepunt. Hoe zou het gevaar bezwiken moeten worden en hoe escaleert de situatie?
- De brug: Wat nu? Hierin veranderen de posities van de personages, de luisteraars moeten zich betrokken gaan voelen. Nieuw gevaar dreigt of nieuwe vreugde komt.
- Het slot: De afloop (of terugblik): het einde van het verhaal. Het slotbeeld kan bijvoorbeeld zijn: en ze leefden nog lang en gelukkig.

Denken in beelden

Om uw luisteraars aan hun stoel gekluisterd te houden, moet u als verteller beelden in plaats van woorden kunnen overbrengen. U ziet als het ware u verhaal als een innerlijke film voor u: hoe zien de personages er uit, hoe reageerden ze op een bepaalde situatie, welke emoties komen daarbij kijken, hoe ziet het dorp eruit, was het een mooie zomer- of winterdag, welk geuren hingen er? U dient gevoelsindrukken over te brengen.

U kunt dit oefenen door uw verhaal in te delen in scènes en deze uit te tekenen, als een soort draaiboek. Bij elke scène van uw verhaal maakt u een aantal dia's in uw hoofd die u tekent op papier met een aantal details. Al naar gelang de tijd die u hebt voor uw verhaal kunt u dan meer of minder aandacht besteden aan deze details.

Vertelstijlen

Sfeer en lichaamstaal bepalen of een luisteraar uw verhaal tot zich neemt. Pas uw verteltrant aan het onderwerp aan: beschrijf in romantische bewoordingen die mooie

lentedag, gebruik ruwe woorden om een vervelende situatie weer te geven. Of spreek uw gedachtes bijvoorbeeld uit in de tegenwoordige tijd, zeker voor een spanningsopbouw werkt dit goed: 'De deur gaat open, hij piept, het is half drie 's nachts...'. Neem de luisteraar aan de hand en laat hem zien wat hij moet zien. Speel een beetje toneel: gebruik uw lichaam en gezichtsuitdrukking om emoties weer te geven. Wissel uw stemvolume af, las soms een stilte in, bijvoorbeeld voordat iemand een antwoord geeft. Ook dat verhoogt de spanning. U kunt ook spelen met het perspectief. Vertelt u een verhaal vanuit uzelf, de afstandelijke verteller, of vanuit een personage? Bij laatstgenoemde dient u in de huid te kruipen van het personage: hoe zouden situaties vanuit zijn of haar positie ervaren worden? U moet vertrouwd worden met de figuur. Net als het van tevoren uittekenen van scènes, kunt u een lijstje maken met allerlei karaktereigenschappen, hobby's, uiterlijkheden enzovoorts van zo'n persoon die u kunt gebruiken in uw verhaal.

Werken met attributen of de omgeving

Een andere manier om een presentatie levendig te houden is het gebruik van objecten of landschappelijke elementen.

Attributen

Het vertonen van attributen, zoals een voorwerp, heeft iets magisch: ze komen uit een andere wereld, hebben een geschiedenis en daarover is veel te vertellen. Het voorwerp heeft een reden waarom het er zo uitziet of kan als vergelijking dienen met andere voorwerpen en zo aanleiding geven tot een verhaal. U kunt het object laten spreken alsof het een levend wezen is, of er als verteller of personage iets over zeggen. Belangrijk is dat de luisteraars het voorwerp goed kunnen zien: beschrijf het daarom goed of laat het bijvoorbeeld onder de luisteraars rondgaan, zodat iedereen weer waarover u het heeft.

Let wel: het voorwerp moet altijd als ondersteuning dienen en niet afleiden van het verhaal zelf.

De omgeving

Soms bevindt u zich met de toehoorders in een object, bijvoorbeeld een monument of een archeologische plek. De totaliteit maakt dan deel uit van het verhaal. Over de plek hoeven geen beelden meer opgeroepen te worden in de fantasie want de beelden staan letterlijk om iedereen heen. Dit zijn wel statische beelden. U dient te beschrijven wie daar leefden in een bepaalde tijd en hoe het leven van mensen zou zijn, als, tenzij, mits... en gaat u maar verder.

Een meerwaarde aan het vertellen op zo'n locatie is dat men zich letterlijk in een andere wereld begeeft waar andere regels gelden. U kunt dat gebruiken voor uw verhaal: bijvoorbeeld 'Het is nu nacht hier, we moeten dus stil zijn...' of u kunt de luisteraars aanspreken in de rol van een personage: 'Welkom gasten. De graaf zal in de balzaal hiernaast een feest geven voor alle edelen die dapper hebben meegestreden...'

Bij het vertellen op locatie dient u wel een goede standplaats te hebben, waar iedereen u kan zien en verstaan.

Vertellen voor publiek

Belangrijk voor een verteller is om het publiek geïnteresseerd te houden en contact te maken met de toehoorders. Een truc is bijvoorbeeld om uw verhaal te beginnen

met een vraag: 'Hoe zou het toch komen dat...'. U kunt ook gebruik maken van zogenaamde ijsbrekers om het vertrouwen van het publiek te winnen. Dingen die u hoort over een groep kunnen aanleiding zijn om van wal te steken: 'Ik hoorde dat jullie volgende maand een op excursie gaan. Wat denken jullie daar aan te treffen?' Ook kunt u laten merken dat u de streek kent waar u vertelt. Zoek naar aanknopingspunten met de groep. Toon oprechte interesse, dat is het sleutelwoord. Echte betrokkenheid communiceert!

Omgaan met vragen

Het kan voorkomen dat het publiek vragen stelt. Zeker bij historische verhalen een niet ondenkbare situatie. U hoeft niet op alle vragen een antwoord te weten. Het gaat pas mis als u uzelf deskundiger of groter voordoet dan u bent. Stel duidelijk dat het publiek van u niet bepaalde kennis hoeft te verwachten, bijvoorbeeld dat u uw kennis uit de praktijk heeft en geen geleerde op specifiek gebied bent.

Het is handig om eerst de vragen te verzamelen en zo mogelijk te combineren. Probeer als dat kan de vraag terug te spelen naar het publiek: 'Wat zou uw oplossing zijn?'

Toon respect voor uw vragenstellers. Luister goed en herhaal de vraag nog even, dat geeft rust en voorkomt misverstanden. Ga niet te diep in op details, beloof eventueel het een en ander uit te zoeken of verwijs naar boeken of collega's. Let ook op de klok: voor complexe problemen is meestal geen tijd. Bedank uiteindelijk uw vragenstellers voor de waardevolle aanvulling.

Plankenkoorts

Als verteller wilt u dat uw verhaal gehoord wordt, door een publiek. Dat kan voor de nodige zenuwen zorgen. Er bestaat geen recept tegen plankenkoorts, maar de kunst is om de situatie voor uzelf veilig en vertrouwd te maken. Om de situatie voor u veilig te maken, is het belangrijk om zoveel mogelijk uzelf proberen te blijven en authentiek over te komen. En betrokkenheid uit te stralen; luisteraars die voelen dat u iets met het onderwerp heeft of een passie heeft voor uw verhaal, zijn bereid u te volgen. Wanneer u nog nooit verteld heeft, is het ook handig om het publiek dat te laten weten: het publiek zal positiever op u reageren dan wanneer u verkrampd blijft vertellen. Meer dan uw verhaal herinneren mensen zich vaak nog de indruk die de verteller gaf. U moet het dan ook van voorbeelden en gebaren hebben. Goed presenteren blijft uiteindelijk een zaak van veel doen. Vertel eens een verhaal aan uw vrienden of kennissen of oefen in uw eentje op de slaapkamer: denk maar dat de stoel in uw kamer het publiek is...

Het vertellen van historische verhalen

Voor het vertellen van historische verhalen gelden eigenlijk alle eerder beschreven regels (zie terug), maar er komen wat specifiek aspecten om de hoek bij kijken. De verteller die een historisch verhaal vertelt, baseert zich op feiten en geschiedkundige gegevens. Dit verschilt van een fantasieverhaal. De verteller brengt een ordening in de gegevens, waardoor op zich losstaande gebeurtenissen samenhang krijgen.

Een verhaal maken

Wilt u van historische gegevens een vertelling maken, dan heeft u een probleemstelling nodig: in een gegeven (begin)situatie moet iets gebeuren, waardoor die situatie moeilijker wordt en de toehoorders willen weten hoe het afloopt. Vanuit

een dergelijk begin bouwt u op naar een climax, met uiteindelijk een ontknoping en een slot. U brengt een vertelstructuur aan.

De ingrediënten voor een verhaal, plaats, tijd, personages, probleemstelling zijn hierbij gebaseerd op historische gegevens. Een personage kan overigens wel gefantaseerd zijn, maar voldoen aan alle aspecten van een figuur uit die tijd en die plaats. Hij zou als het ware zo hebben kunnen bestaan. U kunt bijvoorbeeld vertellen vanuit het perspectief 'hoe zou het zijn als ikzelf er zelf bij was geweest'. U kruipt dan in de huid van een denkbeeldige aanwezige. U dient dan ook vertrouwd te raken met het personage: wat waren de karaktereigenschappen, hoe was zijn/haar sociale leven, wat voor kleren droeg die figuur enzovoorts. U kunt ook uitzoomen en de historische gebeurtenis vanuit een grotere groep mensen vertellen, maar alles gebaseerd op de bronnen die u heeft.

In het creëren van een verhaal door middel van historische gegevens, kun u ook denken om een universeel vertelthema als 'de strijd tussen goed en kwaad' of 'de helden en de verraders' te verweven.

Een goed verhaal, of het nu een historische vertelling, een herinnering of een fantasieverhaal is, staat of valt met een goede opbouw.

In een notendop: verzin een goede openings- en slotzin en vertel wat er tussen gebeurde.