

STORYTELLING MET IMPACT



Storytelling met impact

STORYTELLING MET IMPACT

Toolkit voor vertellers

Emile Schra

Boom | Management Impact

Vormgeving omslag en binnenwerk: Douwe Hoendervanger grafisch ontwerp ^{lid bno}
www.douwehoendervanger.nl

Management Impact is een onderdeel van Boom uitgevers Amsterdam.

ISBN 978 90 2443 4558

NUR 801

© 2020 Emile Schra & Boom uitgevers Amsterdam

1e oplage 2020

www.managementimpact.nl / www.bua.nl

Alle rechten voorbehouden: niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen of enig andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

Voor zover het maken van kopieën uit deze uitgave is toegestaan op grond van artikel 16B Auteurswet 1912 j° het Besluit van 20 juni 1974, Stb. 351, zoals gewijzigd bij het Besluit van 23 augustus 1985, Stb. 471 en artikel 17 Auteurswet 1912, dient men de daarvoor wettelijk verschuldigde vergoedingen te voldoen aan de Stichting Reprorecht (www.reprorecht.nl). Voor het overnemen van gedeelte(n) uit deze uitgave in bloemlezingen, readers en andere compilatiewerken (artikel 16 Auteurswet 1912) dient men zich tot de uitgever te wenden.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced, stored in a database or retrieval system, or published, in any form or in any way, electronically, mechanically, by print, photo print, microfilm or any other means without prior written permission from the publisher.

Samensteller(s) en de uitgever zijn zich volledig bewust van hun taak een zo betrouwbaar mogelijke uitgave te verzorgen. Niettemin kunnen zij geen aansprakelijkheid aanvaarden voor onjuistheden die eventueel in deze uitgave voorkomen.

Voor al diegenen met wie ik in de afgelopen jaren
het plezier van storytelling heb ontdekt

‘Waarom zou je naar Antarctica gaan?
Waarom maak je een film zoals Grizzly
Man? Puur omwille van het plezier en
de drang om een verhaal te kunnen
vertellen.’

Werner Herzog, Duits filmmaker en regisseur van onder meer
Encounters at the End of the World (2007) en *Grizzly Man* (2005).

Energizer



Terreinverkenning



Stem



Lichaam



Focus



Vertrouwen



Fantasie



Improvisatie



Personage



Structuur



Inhoud

Introductie	11
Hoe gebruik ik dit boek?	17



Energizer	23
1. Bal	25
2. Ho-Shi-Wah	26
3. Bom en schild	27
4. Hip hap hop	28
5. Stoelendans	29
6. Vormenspel	30
7. Speeding-up	31
8. Touch & die	32



Terreinverkenning	33
9. Tennis	35
10. Herinneringen verbinden	36
11. Steen	37
12. Familiefoto	38
13. Jeugd	39
14. Ringen en doosjes	40
15. Radioprogramma	41
16. Grote liefde	42



Stem	43
17. Klankpalet	45
18. Fantasietaal	46
19. Tempo	47
20. Intentie & intonatie	48
21. Afstand	49
22. Dirigent	50
23. Kringzin	51
24. Klankraadsels	52
25. Jonge sla	53



Lichaam	55
26. Klassieke pose	57
27. De brief	58
28. Muziek	60
29. Pink Panther	61
30. Verhaalraadsel	62
31. Beeldvertellers	63
32. Monster	64



Focus	65
33. Klap	67
34. Wie is de leider?	69
35. Hypnose	70
36. Zinnen richten	71
37. Blinde piraat	73
38. Monoloog	74
39. Raar gezicht	75
40. Zitten kijken	76



Vertrouwen	77
41. Blind en ziend	79
42. Laat je vallen	80
43. Details	81
44. Pinball	82
45. Ogen	83
46. Vierkant & touw	84
47. Ruggelings tekenen	85



Fantasie	87
48. Kringverhaal	89
49. Wat zojuist gebeurde ...	91
50. Double story	92
51. Uitvinding van de eeuw	93
52. Wat als?	94
53. Drie uur 's nachts	95
54. Jeugdherinnering	96
55. Rekken of inkorten	97



Improvisatie	99
56. Ik ben een tandenborstel	101
57. De lange weg	103
58. Sprookje met twist	104
59. Spreken is zilver	105
60. Vliegend tapijt	106
61. Montagetafel	107
62. Zitten, liggen, staan	108



Personage	109
63. Jurk of broek	111
64. De ontmoeting	112
65. Portret	113
66. Verloren kind	114
67. Anti-danscomité	115
68. Tweede ronde	116
69. Held of schurk	117



Structuur	119
70. Drie	123
71. Alternatief einde	124
72. Fotoverhaal	125
73. Vakantie	126
74. Schakelen	128
75. Collage	130
Nawoord	133
Aanbevolen literatuur	135

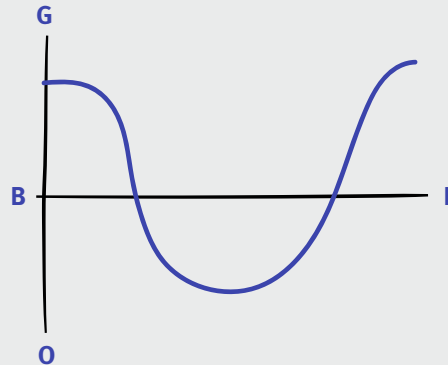
‘Iedereen kan een verhaaltje verzinnen’, antwoordde Mierlo.
‘Leugenaars en bedriegers en oplichters bijvoorbeeld.
Maar voor verhalen met dat Beetje Extra, tja, daarvoor
moeten ook de beste vertellers een slok Verhalenwater nemen.
Verhalen vertellen vergt brandstof, net als een auto.
En als je geen Verhalenwater hebt, dan droog je op.’

Salman Rushdie, Indiase auteur van onder meer *Haroen en de zee van verhalen* (1990)

Introductie

Populariteit

Wat is dat voor een curve hieronder? Een overzicht van bedrijfsresultaten uit het afgelopen jaar? Een jaar dat mooi positief begon, maar waarin vrijwel meteen sprake was van een dramatisch verlies om vervolgens weer uit het diepe dal op te krabbelen en opnieuw winst te genereren?



Had gekund. Maar dat is het niet. ‘Dit is de verhaalstructuur die je altijd en overal steeds opnieuw terugziet’, aldus de Amerikaanse schrijver Kurt Vonnegut (1922-2007). Volgens hem zijn we er gek op. Bovendien zit er geen copyright op. De horizontale as in de grafiek geeft het tijdsverloop in het verhaal weer: van Begin (B) naar Eind (E). De verticale as gaat van Ongeluk (O) naar Geluk (G). Het verhaal

in een notendop: iemand raakt in de shit en komt er vervolgens, een ervaring rijker, weer uit. Het is volgens Vonnegut niet toevallig dat de gebogen lijn iets hoger eindigt dan dat hij begint. Dat is beemoedigend voor de luisteraars of lezers van het verhaal. Overigens had Vonneguts uitleg net zo goed kunnen slaan op het verhaal van een bedrijf. Het verloop van veel verhalen en de ups en downs van ondernemingen; ze hebben erg veel met elkaar gemeen.

Verhalen zijn zo oud als de mensheid. In de tijd van jagers en verzamelaars werden al verhalen verteld. Gezeten rondom een vuur in de openlucht werd er mogelijk bij gezongen of er werd gedanst. Soms werden de verhalen uitgebeeld op rotsmuren: afbeeldingen van jagers die met een speer wilde paarden, vervaarlijke bizons of sabeltandtijgers te lijf gaan en soms zelf in deze jacht het loodje leggen. Bij Lascaux in de Franse Dordogne ontdekten een paar vrienden in 1940 door stom toeval een reeks van zulke grottekeningen. Ze zijn zo'n 15.000 jaar oud, kwamen al snel bekend te staan als 'de Sixtijnse Kapel van de Paleolithische Kunst' en staan sinds 1979 op de werelderfgoedlijst van de UNESCO. Overigens was het in 2018 groot nieuws toen archeologen op het Indonesische Sulawesi en Borneo nog oudere grottekeningen vonden. Datering: 40.000 jaar oud. In alle gevallen laten de afbeeldingen verschillende fasen uit de jacht zien. In feite vormen ze onze allervroegste vorm van het stripverhaal.

Vandaag vertellen we nog steeds verhalen. Herinner je je nog dat je vader of moeder je naar bed bracht met een verhaal voor het slapengaan? Je lag je te verkneukelen onder de dekens: wat zou het dit keer worden? Meestal ging het over cowboys, indianen, kabouters, een keizer, de kerstman of een beer, en de spanning steeg steeds ten top. Je sliep daarna snel in en droomde verder. Maar niet alleen kinderen worden in verhalen ondergedompeld. Je vertelt ook thuis aan tafel bij je familie, tijdens werk of studie, je hebt met verhalen te maken in theater, film, muziek, schilderkunst, fotografie, streetart, in games, televisieseries, documentaires, en uiteraard in boekvorm, in de literatuur (van sprookjes tot moderne krimi's). Al die verhalen geven structuur aan gebeurtenissen die anders los zand zouden blijven, zon-

der enige verdere (diepere) betekenis. En terwijl er wordt verteld, komt bij de luisteraar – als het goed is – steeds de vraag omhoog: ‘En wat gebeurde er daarna?’ Slagen de personages uit het verhaal erin hun doel te bereiken? Klimmen ze uit het dal omhoog? Eindigt de curve uiteindelijk in de plus?

Onderzoek naar hoe hersenen functioneren, heeft in de afgelopen decennia aangetoond dat een goed verhaal op een speciale manier het brein van de luisteraar activeert en hem vervolgens ‘meeneemt’ en enthousiast maakt. Schrijvers, dichters en theatermakers werken al een paar duizend jaar vanuit dit principe, net als straatzangers, minstrelen en sprookjesvertellers die mondeling hun verhalen overleverden.

Rond 1880 doet een nieuw verhalend fenomeen zijn intrede: de film. Het medium geeft een enorme creatieve impuls aan het vertellen van verhalen. In de tweede helft van de twintigste eeuw maakt storytelling – het vertellen van een verhaal, live en ‘op de vloer’ (uitgangspunt voor dit boek) of op andere wijze – opnieuw een opleving door. De impact die een goed verhaal kan hebben, trekt de aandacht van vrijwel iedereen die belang heeft bij het doelgericht beïnvloeden van anderen. Denk aan communicatiespecialisten, tekstschrijvers, reclamemakers, TEDx-sprekers of marketeers, maar ook aan bedrijfsmanagers afkomstig uit een omgeving met jaarcijfers, powerpoints, flip-overs en stijgende of dalende curven. Ook zij willen graag de corporate story kunnen verkopen die klanten of medewerkers enthousiast maakt en meeneemt in de gewenste richting van denken, voelen of handelen. Zij zullen vermoedelijk een glimlach niet kunnen onderdrukken als ze Kurt Vonneguts ludieke uitleg horen over de spannende verhalen die schuilgaan achter de saaie grafieken die hij met een krijtje op een schoolbord krabbelt (zie *the Shapes of Stories* op YouTube).

Energizer



Hoe stap je vanuit je drukke dagelijks leven, hup, een ruimte binnen waarin je je met storytelling gaat bezighouden? Iederorst zijn eigen sores met zich mee en zal even moeten ‘afkicken’. Het is over het algemeen erg lastig om het oude achter je te laten en – met een knip van je vinger – het nieuwe binnen te stappen. Ook hier. Energizers zijn een ideale en effectieve manier om je te helpen deze overstap te maken. Je blijft in de energiestand staan, maar je focus wordt gedwongen zich op iets heel anders te richten dan gebruikelijk in de situatie waaruit je komt.

De energizers in deze toolkit werken alleen in groepsverband en zijn meestal gericht op interactie met elkaar. Snelheid, reactievermogen, elkaar in de gaten houden; dat zijn de cruciale elementen waar het bij energizers om draait. De opdrachten laten weinig of geen ruimte om na te denken en zetten je meteen aan tot actie. Als het goed is, ga je volop in de opdracht op. Niet voor niets ligt de inspiratiebron van veel energizers in kinderspelletjes. Herinner je je nog Annemaria Koekoek, blindemannetje of de fameuze stoelendans? Die laatste vind je ook terug in deze categorie. Stap over die drempel heen en geef je energie de vrije teugel!

‘Het vertellen van verhalen valt niet uit te roeien, omdat het in de menselijke soort zit ingebakken. We komen ermee ter wereld.’

Margaret Atwood, Canadees auteur van onder meer *Het verhaal van de dienstmaagd* (1985) en *De testamenten* (2019)



Bal

Vertellers

groep

Tijd

5-10 minuten

Nodig

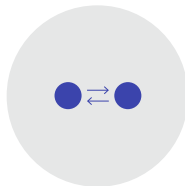
–

Vaardigheid

concentreren,
samenwerken

Doel

energie losmaken in
de groep



Situatie

Ga in een kring staan en kies een partner die tegenover je staat. In deze oefening gooi je naar elkaar een bal over, maar de trainer geeft steeds aan op welke manier omvang en gewicht van de bal veranderen. Je begint bijvoorbeeld met een volleybal, daarna volgen een tennisbal, een ping-pongballetje, een kanonskogel, een knikker, een sneeuwbal, een skippybal, ballon, kerstbal. Je leert zowel op elkaar te reageren als je fantasie en inlevingsvermogen te gebruiken. Het moeilijke is dat je focus zowel naar binnen als naar buiten gericht dient te blijven.

Variaties

Je kunt de imaginaire bal ook in een kring laten rondgaan. Je gooit de bal dan naar je buurman/-vrouw. Je kunt ervoor kiezen een vast ritme in het overgooien aan te brengen of het tempo op te schroeven. Andere variant: aan het overgooien of opvangen een geluid toevoegen. Ieder op zijn beurt kan bij het werpen van de bal één door de eerste werper bepaald geluid (zzzzzzzz, krrrrrrr, pssshhhhhh) produceren, de hele kring rond. Of ieder kiest juist steeds voor een ander geluid: twaalf groepsleden, twaalf geluiden. Nog complexer wordt het door ieder een eigen geluid te laten kiezen bij het werpen en een ander geluid bij het opvangen van de bal. Probeer de vaart erin te houden!



Radioprogramma

Vertellers

groep

Tijd

15 minuten

Nodig

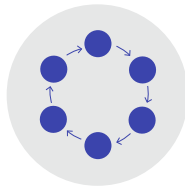
–

Vaardigheid

samenwerken,
teambuilding, plezier
hebben

Doel

alert op elkaar leren
reageren en continu
op scherp staan



Situatie

De groep vormt een kring. Iemand gaat (al dan niet geblinddoekt) in het midden staan en steekt zijn armen recht vooruit, handen tegen elkaar gevouwen. Als een kompasnaald wijst hij steeds naar iemand uit de kring, die hierop direct begint met zijn radioprogramma uit te zenden. We zitten meteen midden in een kookprogramma: ‘Zodra de spaghetti staat te koken, begint u met het bakken van de champignons. Gebruik hiervoor 50 gram roomboter. Vergeet uiteraard niet eerst het uitje te fruiten.’ Zodra de kompasnaald in het midden van de kring naar een ander switcht, stopt het kookprogramma abrupt en belanden we in een ander radioprogramma. Tijdstip en aard van de programma’s staan niet vast. Alles mag: van politiek debat, spannend hoorspel, actualiteitenrubriek, muziek- of kookprogramma tot een blokje sterreclames, het nieuws, een interview met de winnaar van een songfestival.

Om het extra spannend te maken kan de tijd dat de kompasnaald stilstaat, variëren in duur (sneller of trager switchen).

Vorbereiding

Iedereen in de kring bedenkt vooraf voor welk radioprogramma hij staat. Hou dat voorlopig geheim! Uiteraard kan later blijken dat er bijvoorbeeld twee verschillende kookprogramma’s worden uitgezonden.



Vliegend tapijt

Vertellers

1

Tijd

2-5 minuten

Nodig

klein tapijt

Vaardigheid

improviseren

Doel

beeldend leren

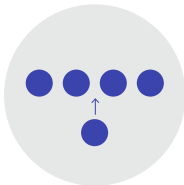
vertellen met alleen
jezelf en een kleed als
hulp

Situatie

In deze opdracht word je voor de leeuwen geworpen. Er ligt een kleed op de grond waarop je als verteller plaatsneemt. Je sluit je ogen, concentreert je en probeert voor je te zien dat je aan een reis op een vliegend tapijt bent begonnen. Als je eenmaal zover bent, probeer je zo beeldend mogelijk te beschrijven waar je overheen vliegt en wat je ziet. Probeer in geuren en kleuren te vertellen, in geluiden, alsof je er vlak overheen komt. Vlieg je langzaam? Kun je een tijdje op één plaats blijven zweven? Kun je de vaart van je vliegende tapijt opvoeren zodat je een reis om de wereld in enkele minuten kunt maken? Houd je ogen gesloten als dat je vertelkunst helpt, open ze als je denkt dat je verder kunt vertellen terwijl je naar beneden tuurt of, nog gedurfter, om je heen kijkt. Verwondering, verbazing en nieuwsgierigheid vormen de belangrijkste motor in deze opdracht.

Zoek eventueel inspiratie in de wereld van games of in de fantasiewerelden van beroemde verhalen zoals *Alice in Wonderland*, *Duizend en Een Nacht*, *De Kleine Prins*.

Bespreek na afloop of je vertelling ook beelden bij je publiek oproep. Ga na of ze tips hebben om je tapijtverhaal meer impact te geven. Probeer het daarna eventueel een tweede maal.



Storytelling is hét middel om jouw verhaal met je publiek te delen. Niet alleen in het theater, ook in bedrijfsleven, zorgsector, universiteit of hogeschool helpt storytelling de boodschap van jou of jouw onderneming succesvol voor het voetlicht te brengen. Maar hoe zorg je ervoor dat dit verhaal een maximaal effect op je toehoorders heeft? Hoe kun jij groeien in je rol van storyteller? En wat hebben de Pink Panther, jonge sla, de tandenborstel van koningin Máxima en het antidanscomité uit Deventer met elkaar gemeen? Je ontdekt het allemaal in *Storytelling met impact!*

Een goed verhaal op zich is niet genoeg, dus reikt *Storytelling met impact* je 75 spelvormen aan – onderverdeeld in tien categorieën – om het verhaal dat jij wil vertellen, nóg beter te vertellen. Via oefeningen, opdrachten en improvisaties met aandacht voor stem, lichaam, focus, zelfvertrouwen en fantasie bouw je verder aan je vermogen om het publiek aan zijn stoel gekluisterd te houden. Bovendien werk je met de opdrachten aan teamvorming en de groei van het onderling vertrouwen.

‘Verhalen zijn de onuitwisbare getuigen van de tijd waarin we leven en die ons voorafging. Bovendien geven ze een inkijkje in de tijd die komen gaat. Levensnoodzakelijk.’

Ivo van Hove, regisseur/directeur Internationaal Theater Amsterdam



Schrijver, dramaturg en trainer Emile Schra heeft in dit boek 75 spelvormen verzameld die je vaardigheden als storyteller vergroten. Hij publiceert geregeld artikelen en boeken, ontwikkelt kunst- en cultuurinitiatieven (zoals een verhalenproject met voormalige vluchtelingen) en doceert al ruim tien jaar lang Creative Storytelling aan de Hogeschool Utrecht.

