

Hoe bouw je een verhaal op? enkele schematische notities

Voorbeeld van een klassiek verhaal, geschreven door een amateur, is *Tellen*. Over een jongetje dat zijn negen op zijn rapport aan zijn moeder wil laten zien maar daar niet in slaagt doordat al haar aandacht opgeslorpt wordt door zijn gehandicapte broertje.

1. Tijd – Plaats – Omstandigheden

Zonder die concreet te maken heeft de plot geen bedding, en beklijft het verhaal niet.

Tijd: heden - eind van een schooldag – alleen thuis

Plaats: onderweg van school naar huis en thuis

Omstandigheden: rapport – door moeder verlaten thuis met gehandicapte broertje

2. Details

De details scheppen een wereld zoals het jongetje hem ziet; ze typeren hem en maken dat je direct meeleeft, vanuit hem meekijkt. De eerste zin bijvoorbeeld: Twee mussen vlogen over het schoolplein – en niet: er vlogen een heleboel vogels in de lucht. In een mondeling verteld verhaal zijn details nog veel belangrijker, omdat de luisteraar die details nodig heeft om het verhaal voor zich te zien en zo te kunnen volgen.

3. Ritme - contrast

Een verhaal is niet gericht op het zo snel mogelijk bereiken van de eindstreep, maar op het ontvouwen van een strijd, in een beweging van drie grote en een heleboel kleine golven. Dus eerst de lezer winnen (om mee te gaan in de beleving van de drang).

Dan haar/hem meevoeren allerlei hoekjes en gaatjes in (om mee te blijven gaan in de beleving van allerlei obstakels als – gebeurtenissen die de hoofdpersoon tegenwerken – gebeurtenissen die de realisatie van de droom dichtbij lijken te brengen – tegenslagen door innerlijke of uiterlijke stormen, letterlijk en figuurlijk, gedachtes, onverwachte opmerkingen...). Om tot slot de oplossing op te dienen (een verrassende of zelfs onwaarschijnlijke climax). Hoe verrassender de oplossing, hoe sterker het verhaal. Bij *Tellen* is bijna elke zin een nieuw hoekje of gaatje.

Valkuil = valkuil

De lezer moet dus zo meegenomen zijn door de verteller dat het slot als 'waar' wordt ervaren, niet als een mogelijkheid zoals bij een artikel het geval is. Dat geldt dus ook voor een story, een verhaal bedacht & verteld met een doel. Deze valkuil heb ik ook beschreven in het A4'tje *Wat is een verhaal?* Als de schrijver/spreker als een beschouwer aanwezig is in het verhaal, de lezer/luisteraar uitlegt wat hij bedoelt, stapt de lezer/luisteraar uit de verhalensfeer in de artikelensfeer en vraagt zich dus meteen af of ie het wel met de conclusie eens is.