

Verhalende scènes: verteller, nostalgia, troubadour, verhaaltje voor het slapen, waarzegger, typewriter

Doel: Een verhaal maken: opbouw, naar een climax toewerken, afronden. Leren wat een scène nodig heeft en wanneer in te grijpen.

Aantal spelers: 4 of meer.

Vorm: één of twee vertellers zetten een verhaal vertellend op, meestal aan de zijkant van het toneel, enigszins naar voren, maar zo dat ze kunnen zien wat er op de rest van het toneel gebeurt. De overige spelers nemen het verhaal spelend over (meestal aan de andere kant van het toneel). De verteller(s) grijpt/grijpen in als de gespeelde scène dat nodig heeft: om te zeggen wat er toen gebeurde (“toen kwam zijn jaloezise broer binnen!”), de spelers tot een keuze te dwingen (“en toen had hij een briljant idee!” of “toen maakte ze een belangrijke beslissing!”), om time-lapses te maken (“drie dagen later”), om ‘in te zoomen’, ofwel dingen belangrijk te maken (“de hand die hij op haar schouder had gelegd, deed haar door haar hele lijf bibberen”), om zaken bij elkaar te brengen of te verklaren (“en hierdoor begreep de prins eindelijk waarom de prinses hem de deur had gewezen”), etc. Aan het einde sluit de verteller het verhaal af, meestal met een moraal. De verteller is dus een soort regisseur. Ze helpen de spelers daar waar nodig. In het meest ideale geval praat de verteller alleen helemaal aan het begin van het verhaal en rondt hij het aan het einde af.

verteller: één verteller met drie (of meer) spelers. Vraag een titel voor een verhaal plus evt. locatie.

troubadour: idem, maar de verteller zingt (liefst in middeleeuwse stijl). De spelers zingen niet.

typewriter: als verteller, maar de verteller is een schrijver achter zijn schrijfmachine/computer. Hij kan niet alleen sturen, maar ook het al gespeelde verhaal ‘corrigeren’. “Nee, dat was niet goed. (Wist met het toetsenbord en zegt:) De moeder kwam niet binnen, de heks kwam binnen.”

verhaaltje voor het slapen: moeder leest kind zijn lievelingsverhaaltje voor. Kind kent het verhaaltje van haver tot gort, en vertelt mee (“wat gebeurde er toen?” “Toen kwam de gwote weus!”). Twee vertellers dus. Vraag aan publiek titel van een niet bestaand sprookje of kinderverhaal.

nostalgia: Twee liefhebbende(!) ouwetjes kijken terug op een belangrijke gebeurtenis in hun gezamenlijk verleden. Vraag een grote gebeurtenis van het paar (huwelijk, ontmoeten, kind uit huis, etc.). Al is er veel ruzie in het verleden, de ouwetjes kijken er liefdevol naar terug. Tip: één ouwetje heeft een tic. De scène kan eventueel ook over het ontstaan daarvan gaan.

waarzegger: Vraag een fobie en een tijdperk. Iemand met een fobie (de ‘foob’) komt bij een waarzegger, en wil weten hoe hij of zij aan de fobie komt. De waarzegger kijkt in zijn kristallen bol om terug te gaan in de tijd. In de kristallen bol zien ze wat er toen gebeurde (naast hen door de overige spelers uitgespeeld). Het is een verhaal in een vorig leven van de ‘foob’. De foob kan in heden en verleden gespeeld worden door verschillende personen; geef dat dan aan: “hee, dat ben ik!”. Maar ook kan de foob met veel gewirrelwarrel als in een soort hypnose terug gaan naar zijn eigen verhaal. De waarzegger roept diegene dan terug als hij in wil grijpen in het verhaal (“kom terug naar het nu!”). De foob is na het zien van hetgeen zijn fobie veroorzaakte genezen (“het lag dus niet aan mij!”, o.i.d.)

Tips:

- Verteller(s): begin met het omschrijven van de grote ruimte, sfeer. Zoom in in de locatie. Pas als sfeer en locatie duidelijk zijn, introduceer de hoofdpersoon. (Groot, donker bos... → Open plek... → Huisje van snoep... → Roze woonkamer... → Op schommelstoel... → ...snoepheks.)
- Zoek samen uit waar de scène over gaat. Laat eigen ideeën daarover los: de verteller kijkt goed en beslist *aan de hand van wat hij ziet* waar de scène over gaat. Je laat aan de andere spelers weten waar de scène over gaat door het te benadrukken. Als bijvoorbeeld iemand moeite heeft de deur open te krijgen, kan de verteller zeggen: “Zelfs zijn looper hielp niet. Dit was geen gewone deur. Hij begreep dat er grotere middelen nodig waren om deze deur open te krijgen.” Iedereen weet dan dat deze scène gaat over het open krijgen van de deur. Zodra die open is, is de scène dan ook af.

- Grijp als verteller direct in zodra de scène sleept, onduidelijk is, of verandering nodig heeft. Ook al weet je nog niet hoe. Desnoods zeg je alleen: “en toen gebeurde er iets verschrikkelijks.”
- Zodra een personage door de vertellers geïntroduceerd wordt, komt er een acteur als deze op.
- Alleen spelers die kleine rollen spelen kunnen van rol wisselen, anders krijg je verwarring.

Leuke dingetjes voor af en toe:

- De spelers krijgen ruzie of andere interactie met de verteller(s). “Zo ging dat niet!”

De grootste valkuilen:

- De verteller wil (bijna) het hele verhaal maken. Spelers voelen zich dan marionetten, en dat is niet leuk voor hen en het publiek ziet spelers alleen herhalen wat er net verteld is. De spelers maken in principe het verhaal, de verteller *helpt*.
- Verteller neemt te weinig over. Spelers voelen zich niet helemaal op hun gemak maar moeten verder spelen. Vreselijk. Spelers hebben vooral vaak moeite het samen eens te worden over waar de scène nou precies over gaat. Stuur daar in.

En natuurlijk, zoals bij elke vorm:

Heb lol. Accepteer wat de ander aanbiedt. Bezorg de ander(en) een goede tijd! Laat de vorm natuurlijk faliekant mislopen als die misloopt. Heb lol in het nog veel slechter maken van een slechte scène!

Spelers aan de kant springen in als nodig/als ze een impuls voelen. Hou je nooit krampachtig vast aan een vorm. Gooi d'r in wat voor de hand ligt, al past dat eigenlijk niet.