

De kunst van het vertellen: waarom verhalen blijven hangen en feiten vervagen

Johan Braeckman

Brainfeed

Een goed verhaal
komt nooit
ongelegen.





A BOOK
A DAY
KEEPS
REALITY
AWAY.





!Kung San storyteller, 1947.

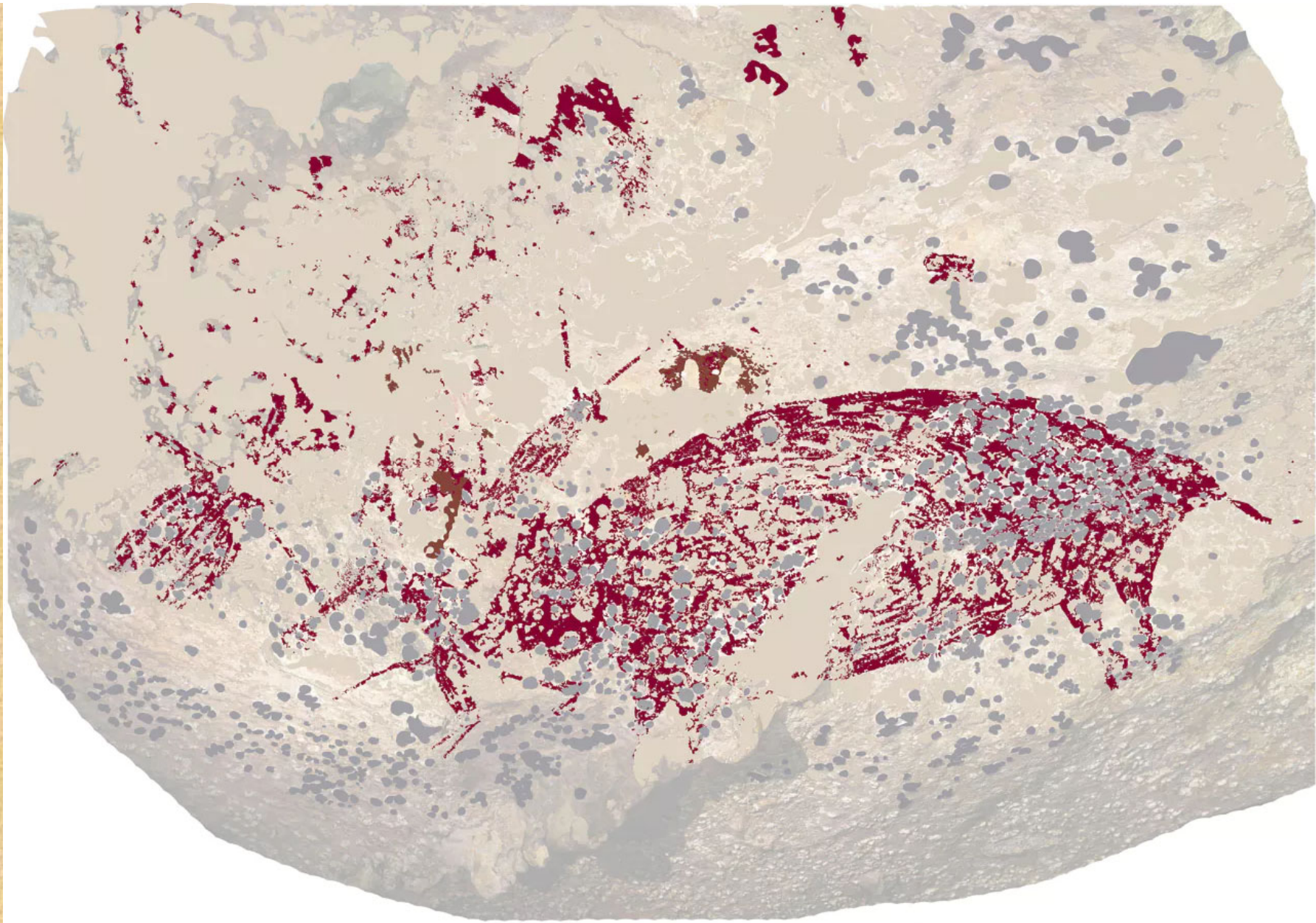
<https://www.nature.com/articles/s41586-024-07541-7>

Article | [Open access](#) | Published: 03 July 2024

Narrative cave art in Indonesia by 51,200 years ago

[Adhi Agus Oktaviana](#), [Renaud Joannes-Boyau](#), [Budianto Hakim](#), [Basran Burhan](#), [Ratno Sardi](#), [Shinatria Adhityatama](#), [Hamrullah](#), [Iwan Sumantri](#), [M. Tang](#), [Rustan Lebe](#), [Imran Ilyas](#), [Abdullah Abbas](#), [Andi Jusdi](#), [Dewangga Eka Mahardian](#), [Sofwan Noerwidi](#), [Marlon N. R. Ririmasse](#), [Irfan Mahmud](#), [Akin Duli](#), [Laode M. Aksa](#), [David McGahan](#), [Pindi Setiawan](#), [Adam Brumm](#) & [Maxime Aubert](#) 

[Nature](#) (2024) | [Cite this article](#)



“De tovenaar” (le sorcier), ook sjamaan genoemd > grot Les Trois-Frères (ontdekt door drie broers, 1914).

Ca. 13000 jr.

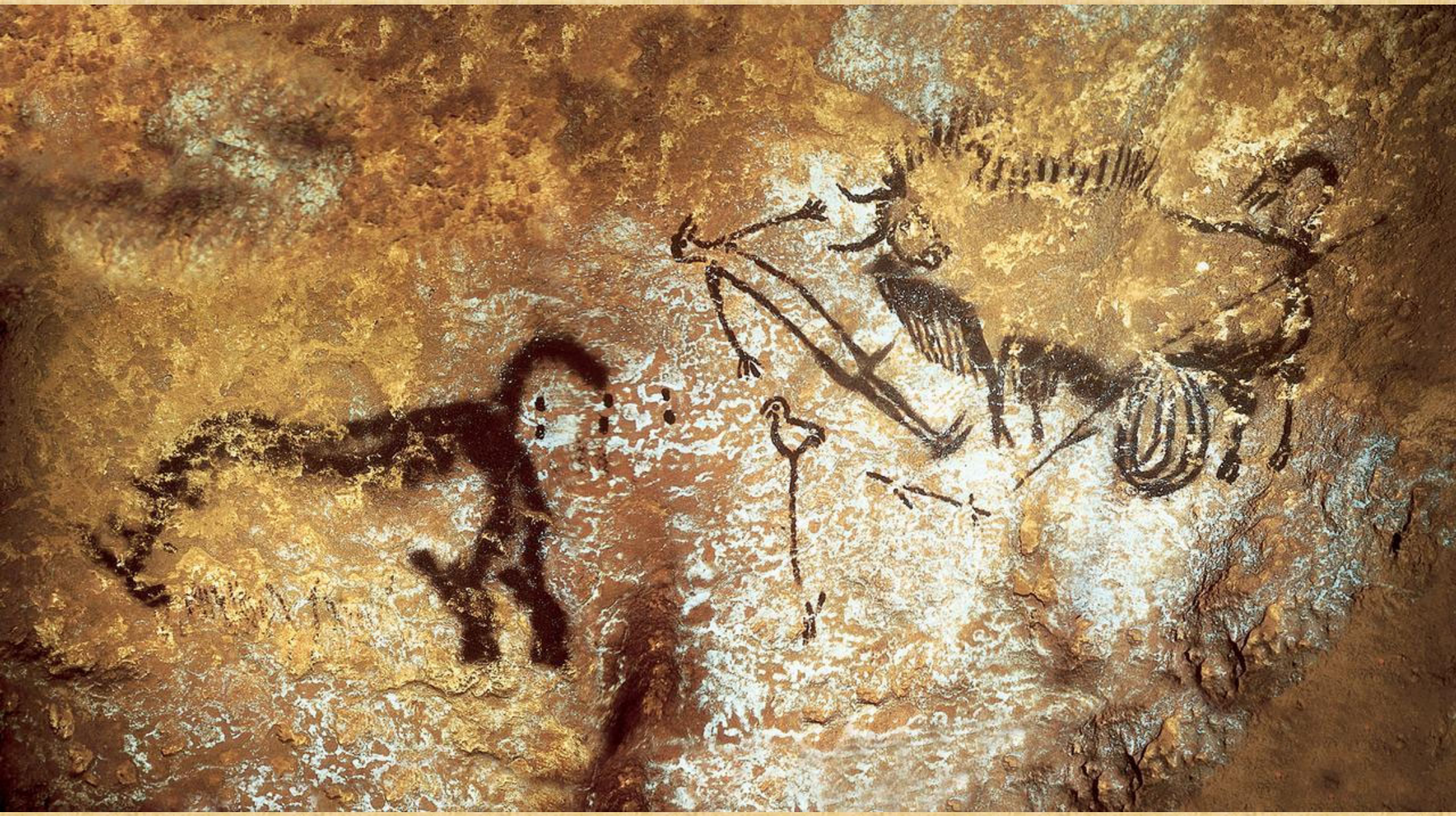
75 x 50 cm.

Menselijk lichaam,
rendiergewei, leeuwenpoten,
paardenstaart.



Lascaux (17000 jr., enige afbeelding 'man', enige afbeelding vogel)





Grot in Palermo, Sicilië

Ca. 12000 jr. oud

Twee acrobaten in actie?

Omringd door (dansende)
toeschouwers

Ritueel met offer twee personen?
(touwen aan nek en benen of
voeten?)

Gemaskerd publiek?

Zelf-strangulatie?

Erotische scène?

Geen handen, geen gezichten



“thema” dode of gewonde man (Cognac, dept. Lot – ca. 25000 jr. oud)



Pech-Merle (Lot) 25000 jr.



The Geometric Signs of Ice Age Europe



Asterisk



Aviform



Circle



Claviform



Cordiform



Crosshatch



Cruciform



Cupule



Dot



Finger Fluting



Flabelliform



Half-Circle



Line



Negative Hand



Open-Angle



Oval



Pectiform



Penniform



Positive Hand



Quadrangle



Reniform



Scalariform



Segmented
Cruciform



Serpentiform



Spanish Tectiform



Spiral



Tectiform



Triangle



Unciform



W-Sign



Y-Sign



Zigzag



Ca. 3300 v.Chr. in Mesopotamië

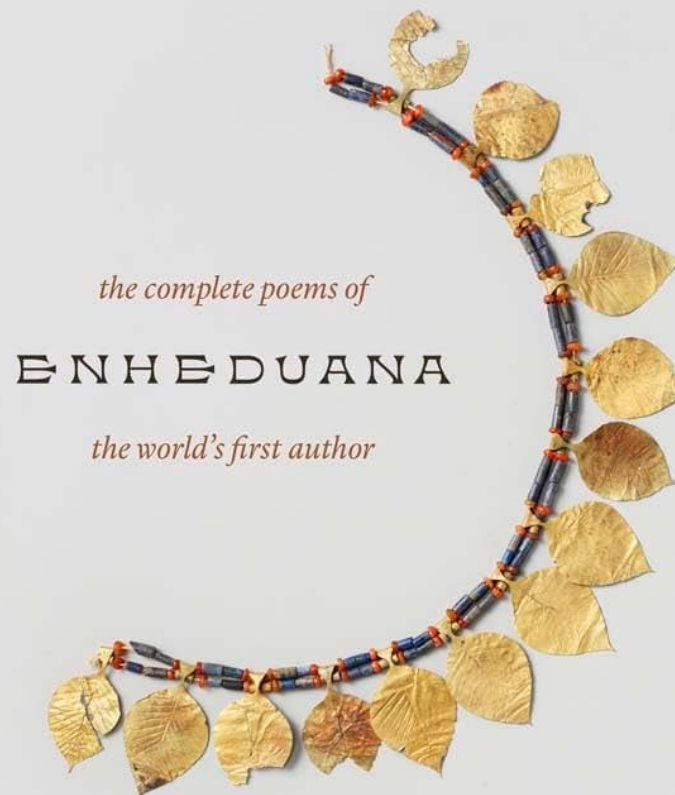
Administratie

Boekhouding

Contracten

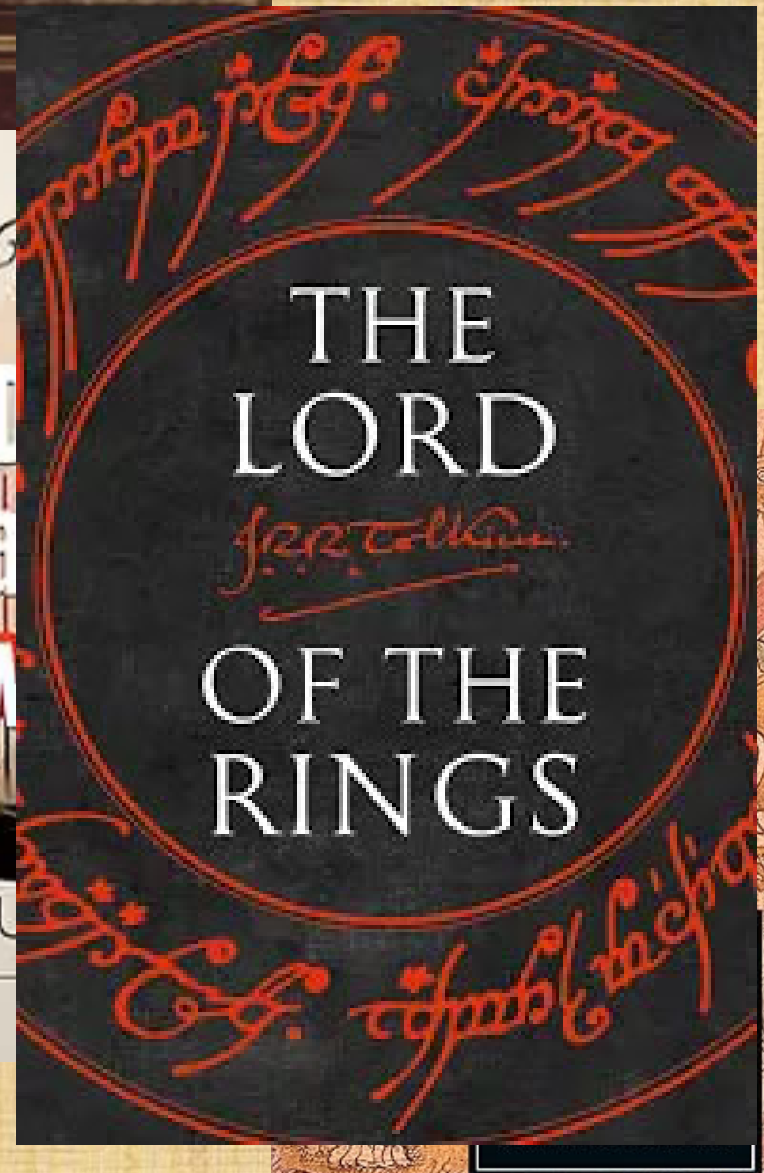
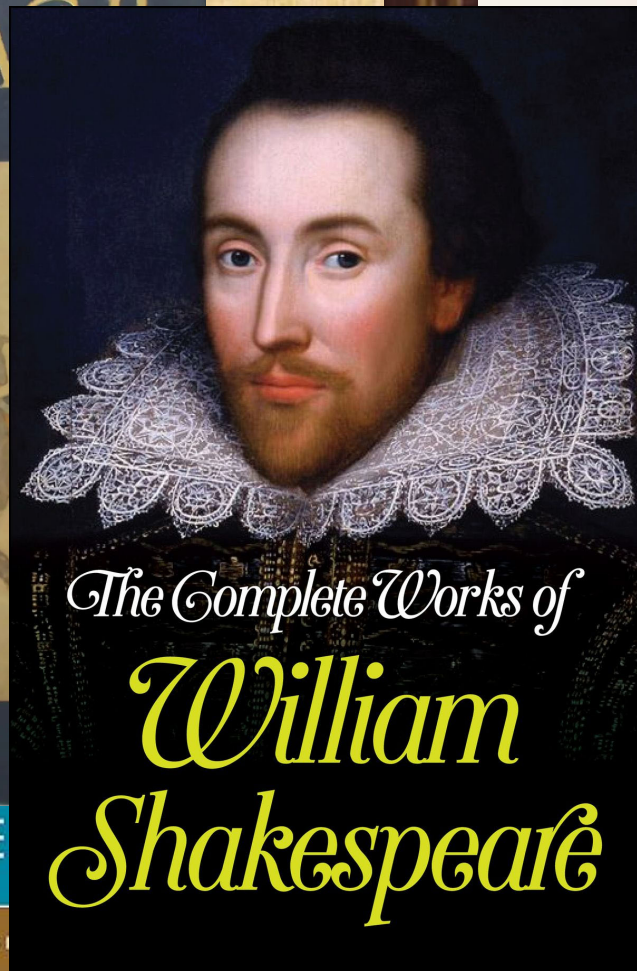
Gilgamesj-epos (ca. 4100 jr geleden vastgelegd op kleitabletten)





the complete poems of
ENHEDUANA
the world's first author

**SOPHUS
HELLE**



We bedenken, creëren, vertellen, consumeren compulsief verhalen – ware en onware. Ons brein is een verhalenbedenkende biologische computer.

Onze meest definiërende mentale eigenschappen zijn eraan gekoppeld: theory of mind, mentale manipulatie, mentaal tijdreizen, subjectverplaatsing in tijd en ruimte, empathie, emoties....

Verhalen vormen onze identiteit – individueel en als groep.



"[A] compelling autobiography. . . Gazzaniga was at the heart of a pivotal research programme. . . His natural appetite to tell juicy behind-the-scenes stories is more than welcome." —*Nature*

TALES FROM BOTH SIDES OF THE BRAIN

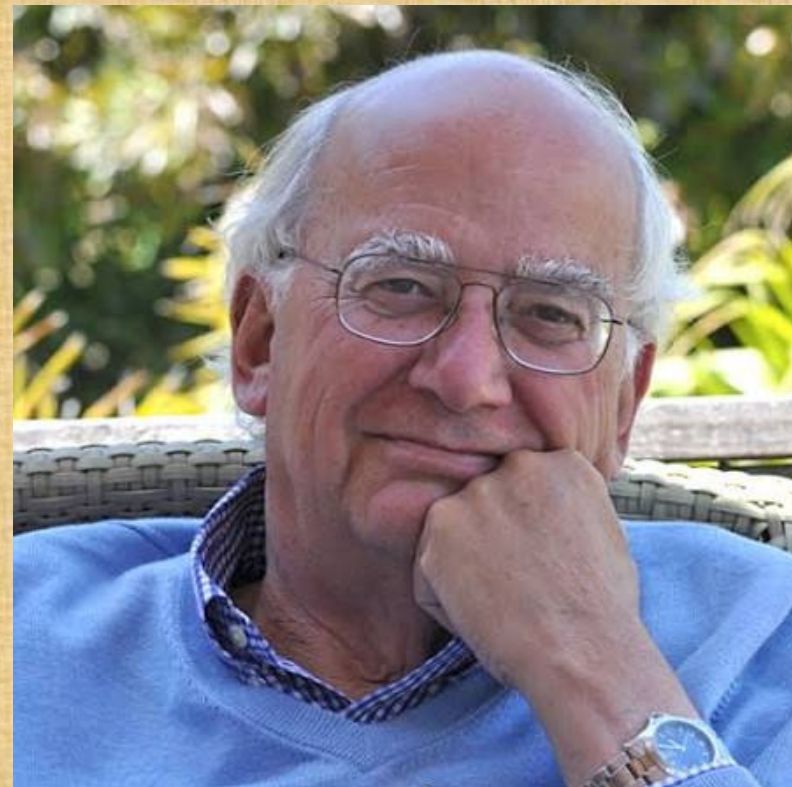


A LIFE IN NEUROSCIENCE

MICHAEL S. GAZZANIGA

Author of Who's in Charge?

FOREWORD BY STEVEN PINKER



Gazzaniga knipte corpus callosum door. Daardoor konden de linker- en rechterhersenhelft niet langer rechtstreeks informatie uitwisselen.

Wat je in het **rechter gezichtsveld** ziet, komt in de **linker hemisfeer** terecht, en omgekeerd. Bij de meeste mensen zit taalproductie vooral in de linker hemisfeer.

Experiment:

Een patiënt kreeg twee verschillende beelden tegelijk te zien:

In het linker gezichtsveld (rechter hemisfeer): een **besneeuwd landschap**; in het rechter gezichtsveld (linker hemisfeer): een **kippenpoot**.

Vervolgens: kiezen uit een reeks afbeeldingen welke erbij paste.

Hij koos:

Met de **rechterhand** (aangestuurd door de linker hemisfeer): een **kip**;

Met de **linkerhand** (aangestuurd door de rechter hemisfeer): een **sneeuwschop**.

Dat is niet onlogisch:

kip $\leftrightarrow$ kippenpoot;

sneeuwschop $\leftrightarrow$ sneeuwlandschap.

Maar toen vroeg men *waarom* hij die twee afbeeldingen had gekozen, in acht genomen dat de linker hemisfeer enkel de kippenpoot kende, verzoon de patiënt – onbewust - een verklaring:

"De kip hoort bij de kippenpoot, en de sneeuwschop heb je nodig om het kippenhok schoon te maken."

Gazzaniga:

De linker hemisfeer functioneert als een **verklaringsmachine**. Ze probeert voortdurend gebeurtenissen, keuzes en gedragingen in een **coherent narratief** onder te brengen. Wanneer informatie ontbreekt, vult ze de gaten op zonder dat we ons daarvan bewust zijn.

Dat betekent dat ons gevoel van een consistent, rationeel “ik” deels constructie is. We nemen beslissingen en vertonen gedrag waarvoor de linkerhemisfeer *achteraf* een verklaring geeft.

We kunnen het niet verhelpen dat we betekenis en patronen – verhalen – in stimuli stoppen, ook al zijn ze *random*.

Verhalen helpen om met de ondraaglijkheid van *randomness* om te gaan.

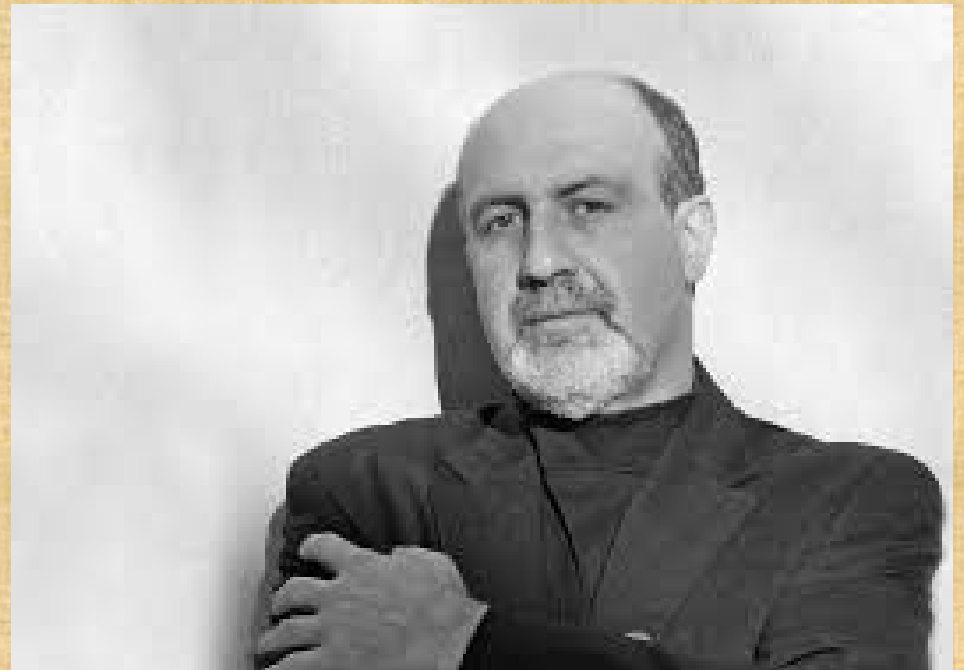
'One of the smartest
books of all time'
Fortune



Fooled by Randomness

The Hidden Role
of Chance in Life
and in the
Markets

Author of *The Black Swan*
Nassim Nicholas Taleb





Toeval.... en mirakels

Man finds his doppelganger sitting in his seat on a flight

🕒 30 October 2015

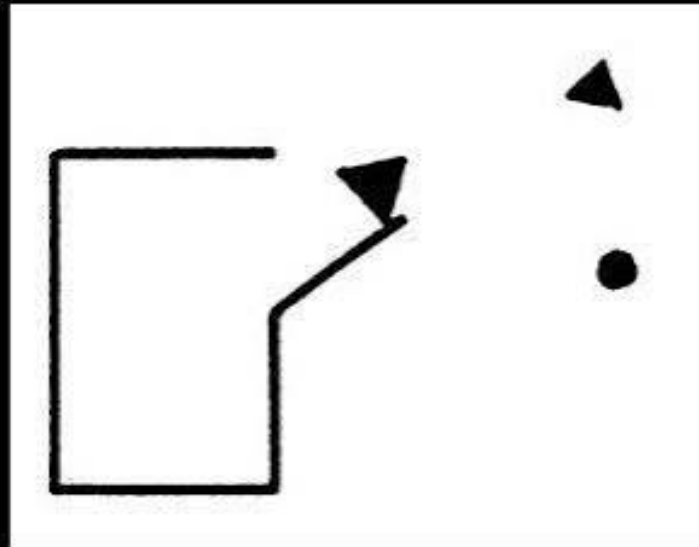


NEIL THOMAS DOUGLAS

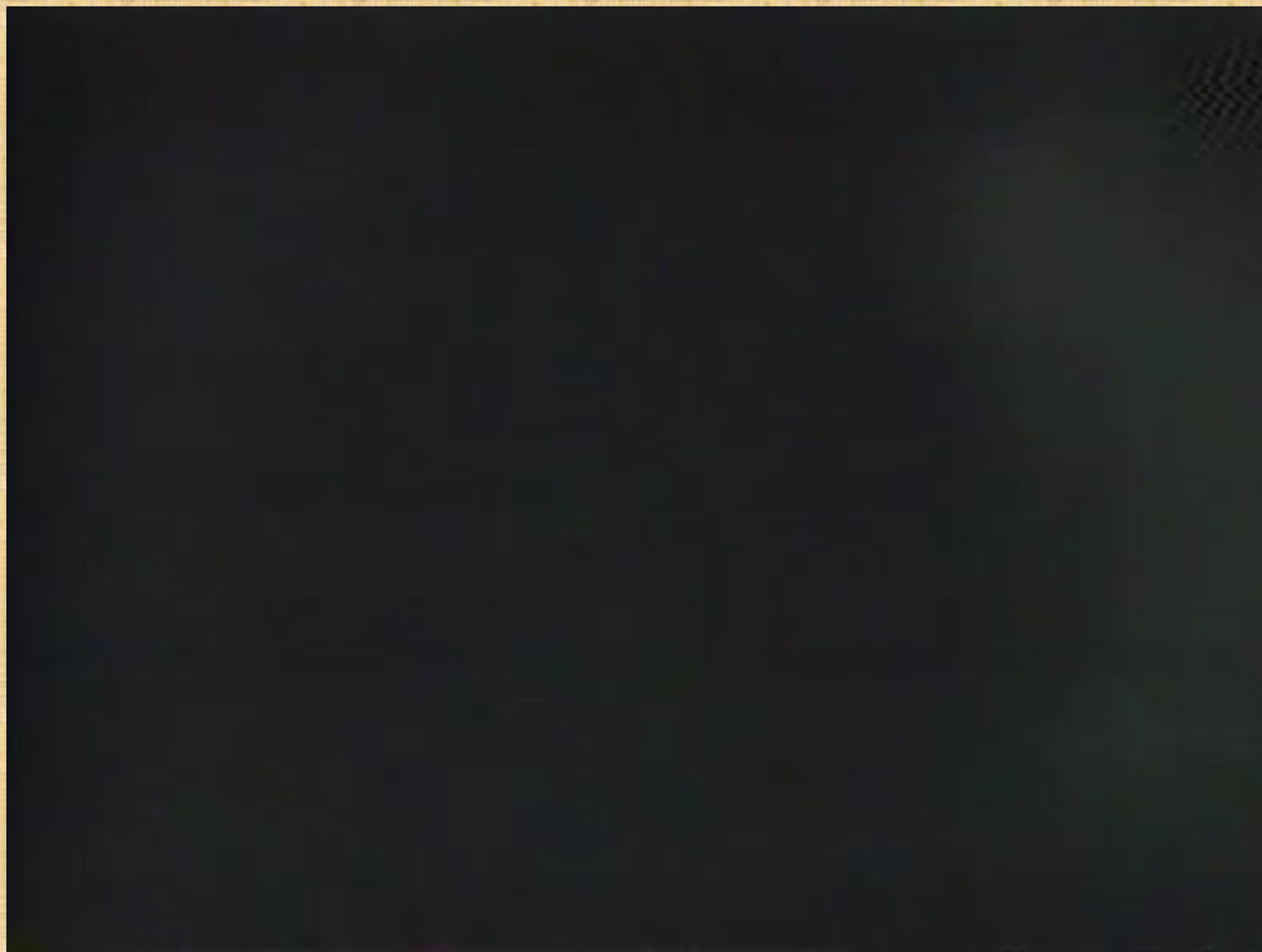
Neil Thomas Douglas, right, met his doppelganger on a flight to Galway



An Experimental Study of Apparent Behavior



Fritz Heider & Marianne Simmel



Waarom?

Coherentie, structuur, orde & geschiedenis identiteit (individueel en als familie, clan, natie & volk) Verhalen creëren solidariteit en samenwerking.

Brein als voorspellingsmachine

De inhoud van verhalen:

Problemen, ellende, miserie. Moord, verraad, oorlog, geweld enz. (cf. ook sprookjes)













CULTUUR & MEDIA

"Game of thrones" is uitgespeeld: "Niets ter wereld is zo sterk als een goed verhaal"

(Opgelet, spoilers!) Na acht jaar is het doek gevallen over de succesvolle tv-reeks. Het einde van een tijdperk lokt wel kritiek uit.

ma 20 mei ⌚ 12:50

Ook “alledaagse problemen”: liefde en liefdesverdriet, kinderen en opvoeding, ziekte en gezondheid, vrienden, buren en sociale relaties, mannen en vrouwen, enz. Maar: uitvergroot, dramatisch, overdreven, extremer....

Niemand heeft interesse in een verhaal waarin alles naar wens verloopt.



vluchtsimulator



Animated virtual cockpits

Verhalen creëren verklaringen, zingeving en betekenis.

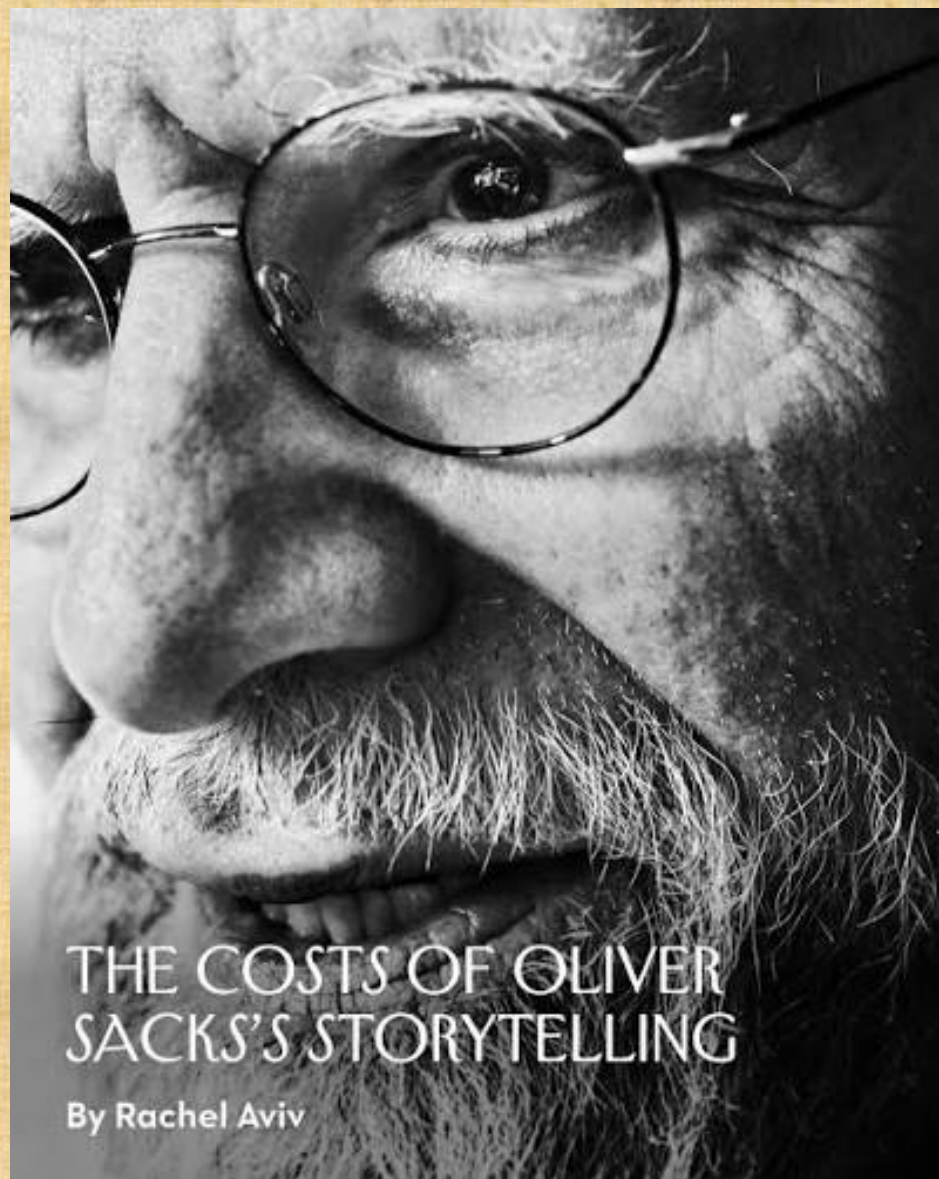
Als de feiten niet voldoende zijn, dan fabuleren we die erbij. We geven de voorkeur aan een gefantaseerd verhaal dat betekenis in gebeurtenissen en in het leven brengt, dan toeval, randomness en zinloosheid te aanvaarden.

CP

I trust that everything
happens for a reason,
even if we are not wise
enough to see it.

Oprah Winfrey





Het verhaal dat Hitler bracht, verklaarde de nederlaag en de economische en andere ellende, gaf opnieuw zin en betekenis aan het leven van miljoenen mensen en creëerde coherentie.



Als diverse groepen en individuen steeds meer geloven in de eigen verhalen en de reële feiten negeren, dreigt een samenleving uit elkaar te vallen.

Verhalen kunnen zowel verbinden als verdelen.

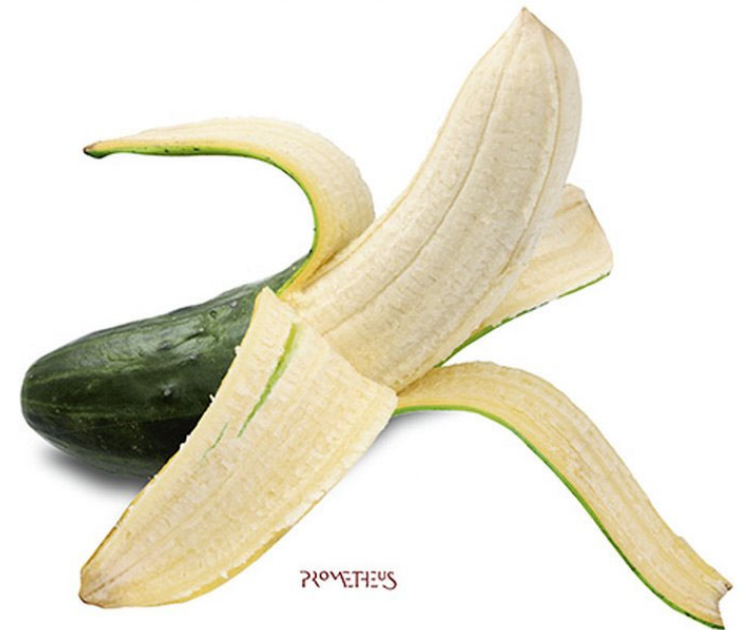




“We betalen een prijs voor onze hang naar mooie verhalen en die is dat onze kritisch zin eronder lijdt. Hoe fraaier het verhaal, hoe minder snel ons pertinente onjuistheden in zo’n verhaal zullen opvallen. Sterker nog: naarmate een verhaal beter is gestroomlijnd, gaat daverende nonsens er meer uitzien als diepe wijsheid.”

HARALD MERCKELBACH
**GOEDE VERHALEN
ZIJN ZELDEN
WAAR**

WAAROM WE ZE TOCH VAAK GELOVEN
(EN DOORVERTELLEN)



PROTHEUS

Storytelling is een bijzonder krachtig instrument om ons denken en handelen te beïnvloeden en bepalen.

We kunnen niet zonder verhalen, maar moeten ons meer bewust zijn van de donkere kant – cf. verhalen die tribalisme, pseudowetenschap, bijgeloof en complotdenken versterken, nepnieuws verspreiden en ons tegen elkaar opzetten.

Er is nood aan verbindende verhalen die het universele karakter van de mensheid aanspreken.

The image features a classic 'The End' title card. The background consists of several concentric circles in shades of red and black, creating a tunnel-like effect. The words 'The End' are written in a white, elegant cursive script, centered within the black circle at the center of the design.

The End