



Acte I = Iosmaken

1. De Gewone Wereld

- Je haalt de Held uit zijn gewone, dagelijkse bestaan en laat hem vallen in een wereld of een situatie die hem vreemd is. Om duidelijk te maken hóe vreemd, laat je hem eerst zien in zijn normale omgeving. Er moet een groot contrast zijn tussen beide werelden.
- Introduceer de Held op een manier die hem karakteriseert, en die het probleem symboliseert. Laat zien wat zijn persoonlijke waarden zijn.
- Geef een voorafschaduw van wat er komen gaat, bijvoorbeeld een voorwerp dat niet op zijn plaats lijkt.
- Een goeie Held heeft zowel een uiterlijk als een innerlijk probleem. Hij moet niet alleen iets in de wereld overwinnen, maar ook iets in zichzelf. Laat hem in de Gewone Wereld iets doen en mislukken, wat hij aan het eind wel kan.
- Met een goeie Held kan de lezer zich identificeren. Geef hem herkenbare motivaties, en laat zijn zwakke plekken zien.

a Kies een Held mbv een stoel. Schrijf voor jezelf op: is deze persoon een man of een vrouw? hoe heet hij of zij? hoe oud is deze persoon? is deze persoon lang of kort? is deze persoon mager of dik? wat voor kleur haar heeft deze persoon? welke kleur ogen? zie je deze persoon als een 'type' voor je? Wat voor type?
b Wat is je Held aan het doen op het moment dat het "doek opgaat"?

2. De Oproep tot Avontuur

- Er gebeurt iets waardoor de Held niet langer met zijn normale leven door kan gaan. Hij wordt tot handelen gedwongen. De oproep kan ook van binnen uit komen. De Held verzucht: "Oh, was ik maar...." en zijn wens wordt verhoord.
- Hier laat je zien waar dit verhaal om draait. In het Engels wordt dat de *Story Question* genoemd, een zeer concrete vraag die aan het eind van het verhaal beantwoord moet zijn.

Hoe luidt de *Story Question* in jouw verhaal?

- De Oproep wordt gedaan door een archetypische figuur: de Heraut. Dit kan een persoon zijn, of een situatie.
- De Held moet een doel hebben waar de lezer het belang van inziet.

3. De Oproep Weigeren

- De meeste Helden zijn aanvankelijk doodsbang. Logisch, want de grootste angst die we kennen is die voor het Onbekende. Vaak hebben ze nog een tweede, krachtigere oproep nodig om zich in het avontuur te storten.
- Deze etappe laat de angsten van de Held zien, en wat voor hem de gevaren zijn, maar ook zijn motivatie.

4. De Ontmoeting met de Mentor

- Op dit punt ontmoet de Held zijn Mentor, de archetypische leraar die hem advies geeft of een magisch werktuig.
 - De mentorfunctie kan ook vervuld worden door boeken of landkaarten of andere bronnen van informatie.
 - De Mentor geeft niet alleen wijze raad, maar ook een "schop onder de kont" .
- a Wat voor specifieke hulp heeft jouw Held nodig? b Wie in zijn omgeving kan zijn Mentor zijn? c Welke ervaring heeft de Mentor, die hij nu kan overdragen op je Held? d Heeft de Mentor er zelf ook belang bij, dat de Held het avontuur gaat volbrengen? e Is de Mentor in jouw verhaal een personage, of een voorwerp, bv een schatkaart of een toverboek?

5. Over de Eerste Drempel

- De Held stort zich in het avontuur. Hij betreedt de nieuwe wereld. Wel moet hij daarvoor nog de Drempelwachters bevechten, die de Held de toegang willen beletten. De Drempelwachters staan symbool voor zijn innerlijke angsten.

a wie zouden in jouw verhaal de Held willen beletten om op Avontuur te gaan?

- Het is mooi als er in deze fase sprake is van een werkelijke, fysieke overgang, zoals een poort, een brug, een rivier, het afdalen van een trap, of zelfs een hele reis. Heb je daarvoor een idee in jouw verhaal?

Acte IIa = afdaling

6. Beproevingen, Bondgenoten, Vijanden

- De nieuwe wereld vertoont een scherp contrast met de gewone wereld. Er gelden hier totaal andere regels.
- De Held moet deze regels eerst leren. In films zien we hier een scène in een kroeg, waar de Held op zoek gaat naar informatie.
- De Held moet uitzoeken wie zijn bondgenoten en wie zijn vijanden zijn.
- De Held moet verschillende kleine tests afleggen die hem voorbereiden op de grote test.

- a. Wat voor bondgenoten heeft je Held nodig? Wat voor specifieke Hulpvragen heeft hij/zij?
- b. Wat voor vijanden heeft je Held nodig (psychologisch gesproken) ? Waar is deze Held het meest bang voor, en hoe komt hij deze angst tegen? Wat moet hij leren? Wat voor doel heeft de vijand voor zichzelf?
- c Kies een bondgenoot en een vijand mbv de stoelen. Schrijf op wie het zijn, en welke rol ze zullen spelen in het verhaal

7. Op weg naar de Binnenste Grot

- Stilstaan voor de ingang. De Held bereidt zich voor op de vuurproef. Concrete plannen maken om De Vijand te verslaan.

Welke voorbereidingen moet je Held treffen voor hij klaar is voor de vuurproef?

8. De Vuurproef.

- Op dit punt lijkt alles mis te gaan. De Held moet ahw sterven zodat hij opnieuw geboren kan worden. **Wat is voor jouw Held de grootste angst? Bedenk hoe je die angst in een scène, een gebeurtenis, kunt omzetten.**
- Niet te verwarren met de climax! Dit is de crisis in het verhaal, waar de Held uitkomt als Held, geslaagd voor de test. Deze crisis is een waterscheiding, een duidelijk punt van "voor" en "na".
- Structureel is dit een punt om veel aandacht aan te schenken, anders wordt het middelste deel van je boek/verhaal wel erg lang en niet interessant genoeg.
- Dit is een moment van leven of dood: *deliver!!!* Met andere woorden: geef de lezer het drama waar je naartoe gewerkt hebt.

Acte IIb = initiatie

9. De Beloning

- De Held heeft de Dood overwonnen en mag even uitrusten en feestvieren. Hier zien we vaak een kampvuurscene, of een verzoening met een eerdere vijand. In romantische films lijkt het er nu op dat ze "elkaar krijgen".
- De functies van deze scène: het tempo even tot rust laten komen. Gelegenheid voor de lezer/kijker om de personages in emotionele omstandigheden te leren kennen. Dit geldt ook voor de personages onderling.
- a Waaruit bestaat de Beloning voor jouw Held? Hoe ziet zijn "feestje" eruit?
- b. Wat heeft deze persoon nu geleerd?
- c Verandert het verhaal van richting? Heeft de Held nu een nieuw doel, een nieuwe agenda?

10. De Terugweg

- Het avontuur is nog niet afgelopen! Nu moet de Held laten zien of zijn overwinning hem ook werkelijk veranderd heeft. Vijanden komen terug met hernieuwde kracht.
- Voor de schrijver zelf is dit ook een belangrijke fase: hij moet zijn verhaal afmaken en niet afraffelen.
- De Held moet uit de speciale wereld vertrekken, maar allerlei machten proberen hem daar te houden.

Acte III = terugkeer

11. Dood en Wederopstanding.

- Dit is het moment van de laatste, beslissende strijd, de laatste test. Nu wordt de *story question* beantwoord.
- Alles lijkt alsnog mis te gaan. Maar dan toont de Held wat hij waard is, wat hij geleerd heeft. We zien dat hij veranderd is.
- a Nu moet de Held laten zien wat hij waard is: is hij verslaafd of clean? Is hij een vechter of een vredestichter? Is hij alleen maar een biologische vader of een verantwoordelijke ouder? Tussen welk oude gedrag en welk nieuwe moet jouw Held kiezen?
- b Soms moet de Held iets opofferen als symbool voor zijn innerlijke verandering. Als we iets opofferen, maken we ruimte voor iets nieuws. Wat moet jouw Held laten gaan, om te kunnen ontvangen?

12. De Terugkeer met het Elixer

- De Held brengt dat wat hij geleerd of gewonnen heeft, terug naar de oude wereld. Hij laat zien hoe hij veranderd is, en wendt dat aan ten goede van de omgeving.
- Laat de Held nu met succes doen wat hij in het begin niet kon.
- Zijn alle *story questions* beantwoord, ook die van de subplots? Zit er nog een beetje verrassing in het einde?
- KISS = Keep It Simple, Stupid → laat je einde kort, krachtig en overzichtelijk zijn.
- Eindigt je verhaal met een Punt, een Uitroepteken, Drie Stippeltjes, of een Vraagteken? Er moet iets zijn dat zegt *That's all, Folks* of "Ze leefden nog lang en gelukkig."
- Was je verhaal belangrijk om te vertellen, maw: heeft de Held iets van groot belang geleerd?
- a Hoe laat jouw Held zien dat hij zijn probleem de baas is, zowel op uiterlijk als op innerlijk niveau?
- b Wat is concreet het Elixer dat hij meebrengt van zijn reis? (Wat heeft hij geleerd?)
- c Hoe luidt het antwoord op de Story Question?
- d Wat kan je Held nu wel, wat hij aan het begin niet kon?