

elke dag een schrijfveer is een boek in een jaar

jaar:		maand:				
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

SCHRIJFVEREN
een schrijfcursus
waarin je intuïtie
het werk doet

door Hella Kuipers

Inhoud

DEEL EEN: SCHRIJFVEREN VOOR JEZELF.....	4
deel 1 : hoe werkt het?.....	5
handleiding schrijven.....	5
verzinnen.....	7
Censor en Neanderthaler	8
schrijven!.....	8
maand 1	9
maand 2	10
maand 3	11
maand 4	12
maand 5	13
maand 6	14
maand 7	15
maand 8	16
maand 9	17
maand 10.....	18
maand 11	19
maand 12.....	20
opdrachten per maand.....	22
januari.....	22
februari	22
maart.....	22
april.....	22
mei.....	22
juni	23
juli.....	23
augustus.....	23
september.....	23
oktober.....	24
november.....	24
december.....	24

DEEL TWEE: SCHRIJFVEREN VOOR JE BOEK – of – HET BOEK	SCHRIJFBOEK.....	25
deel 2: praktische handleiding.....		25
inleiding.....		28
Heldenreis – kort overzicht.....		29
nog geen idee.....		32
I waarover schrijf je.....		33
II personages verzinnen.....		40
III personages uitwerken.....		45
IV plot.....		49
KLAAR.....		51
de Heldenreis.....		52
1. De Gewone Wereld.....		53
2. De Oproep tot Avontuur.....		57
3. De Oproep Weigeren.....		60
4. De Ontmoeting met de Mentor.....		62
5. Over de Eerste Drempel.....		65
6. Beproevingen, Bondgenoten, Vijanden.....		69
7. Op weg naar de Binnenste Grot.....		72
8. De Vuurproef.....		74
9. De Beloning.....		78
10. De Terugweg.....		81
11. Dood en Wederopstanding.....		84
12. De Terugkeer met het Elixer.....		87
TOT SLOT.....		91
de laatste revisie.....		91

DEEL EEN: SCHRIJFVEREN VOOR JEZELF

★ Deze cursus bestaat uit twee delen. Je mag zelf weten of je ze allebei doet, en in welke volgorde, of alleen deel twee, of alleen deel een.

★ Wat ik je zou aanraden, hangt af van wat jij wilt.

★ Heb je nog weinig geschreven en wil je alleen maar bezig zijn met schrijven, voor jezelf, om te ontdekken hoe fijn het is, en waar jouw kracht ligt? Dan kun je het komende jaar vooruit met deel een.

★ Ben je een schrijver met writer's block, om welke reden, met welke oorzaak ook? Begin dan ook met deel een.

★ Het doen van schrijven schakelt al die blokkades uit en je leert weer op je eigen pen te vertrouwen, en je eigen stem te herkennen.

★ Loop je rond met een boek in je hoofd? Of een stelletje personages die op zoek zijn naar een verhaal? Ga dan naar deel twee: [DEEL TWEE: SCHRIJFVEREN VOOR JE BOEK – of – HET BOEKSCHRIJFBOEK](#).

★ Daarin leer je om de techniek van de schrijven in te zetten voor een complete roman. Het is gebaseerd op de Heldenreis.

★ Voor je begint moet je daar niet te diep op ingaan, omdat niets je intuïtie in de weg moet staan bij het doen van schrijven. Pas naderhand, als je [KLAAR](#) bent met de schrijven, ga je ze aan de hand van de Heldenreis organiseren tot een lopend verhaal. Wil je er dan nog meer over weten, dan kun je altijd de complete [Heldenreiscursus](#) erbij bestellen.

★ Maar lees in elk geval nog even door wat ik heb geschreven over [verzinnen](#) en over [Censor en Neanderthaler](#).

deel 1: hoe werkt het?

- Je kunt op iedere eerste van elke maand met deze cursus beginnen.
- Doe minstens 5x per week een schrijfveer. Dat betekent dat je 5x per week een kwartier lang achter elkaar door schrijft. Na wat oefening kun je dan zo'n 500 woorden schrijven.

- Lees 1x per week door wat je geschreven hebt.

Na een tijdje kun je daar conclusies aan verbinden: welke opdrachten liggen je? Waar ontwijk je de opdracht, en waarom? Welk tijdstip van de dag en van de week is voor jou het meest vruchtbaar?

- Kijk of je bij een van de schrijfveren het gevoel krijgt dat je hierover wel meer wilt schrijven. Of dat het al in de richting van een verhaal gaat, dat je zou willen schrijven. Of een column, of een blogpost. Ga hiermee aan de slag!

- Aan het eind van de maand heb je, als het goed is (en je zult zien dat het steeds gemakkelijker gaat) 4 stukken die al aardig uitgewerkt zijn.

Kies hier nu 1 uit, en werk die uit tot een verhaal, een mooi samenhangend betoog, een geïcht, of een sfeervolle impressie. Dat is zo mooi van het doen van schrijfveren: het wordt wat het wordt, alles is goed. Zo kom je erachter wat jouw natuurlijke stijl is, en welk genre jou het beste past.

- Dit uiteindelijke stuk mag je ter beoordeling opsturen via e-mail. Je mag er bijzetten wat voor feedback je wilt. Bijvoorbeeld: zit hier een langer verhaal in? Leent dit zich voor een column in ons clubblad? Zou dit een goede manier zijn om iemands leven te beschrijven?

In elk geval zal ik je wijzen op wat werkt, wat mooier of effectiever kan, welke theoriekennis voor jou van belang is, etc.

- Heb je behoefte aan iets meer gestructureerde opdrachten, kijk dan bij de "opdrachten per maand." Probeer niet naar de andere maanden te kijken.

handleiding schrijfveren

Prompt is in het Nederlands geen zelfstandig naamwoord. Hoe moet ik *writing prompt* dan vertalen? Waartoe dient een *writing prompt*? Als een aanzet tot schrijven, als een dagelijkse drijfveer om iets op papier te zetten, een schrijfveer als het ware - is dat geen prachtig woord? Het is zélf een schrijfveer, met alle associaties die het oproept met ganzeveren, walmende blakers en een knoestige schrijver met een nachtmuts op. "Een schrijfveer dus, vanaf nu elke dag op Trouw Schrijf!" schreef ik, toen ik het woord bedacht in 2007.

Wat het nut is, van zo'n dagelijkse schrijfveer? Oefenen. Een musicus riedelt zijn toonladders, een schilder vult een schetsboek met voorstudies, en een schrijver vangt beelden in woorden, probeert stijlen uit, schetst personages, geeft zijn verbeelding de vrije hand.

Door elke dag te schrijven, bevestig je jezelf als schrijver. Je leert waarover je wilt schrijven en wat voor jou als schrijver belangrijk is. Je onderzoekt de hoeken en gaten van je creativiteit, je waagt je op gevaarlijke plekken die je hart sneller doen kloppen. Dat is goed. Dan weet je dat je de waarheid schrijft, en dat levert altijd het beste schrijfwerk op. Tijdens je schrijfoefeningen stromen de verhalen die verteld willen worden vanuit je onderbewuste het papier op. Hier verschijnt jouw authentieke stem, met jouw authentieke waarheid. Vertrouw die stem. Zie de schrijfoefening als stemoefening.

Elke dag een Schrijfveer is een boek in een jaar. Wie een kwartier schrijft, produceert een bladzij tekst. Begin direct met de eerste ingeving, zonder plotten, zonder onderweg reviseren. Houd de pen op het papier. Hoe meer je je pen vertrouwt, hoe beter de tekst wordt. Oefening baart kunst, Schrijfveer baart schrijver. In slechts 15 minuten per dag.

1. blijf schrijven

Lees niet terug, herschrijf niets. Als je stopt, verlaat je je intuïtie, en begin je kritiek te leveren met je verstand. Houd je pen op het papier, glip voorbij censor en ego.

2. vertrouw je pen

Gebruik altijd het eerste beeld dat bij je opkomt. Je eerste gedachte komt uit je intuïtie, daar waar je creatieve proces plaatsvindt. Je pen leidt je naar plaatsen waar je nog nooit bewust geweest bent.

3. beoordeel het geschrevene niet

Niet vergelijken, niet analyseren, geen kritiek. Een schrijfoefening is een allereerste versie, te teer voor een oordeel. Wees je eigen beste vriend: tolerant, liefdevol en geduldig.

4. laat je werk zijn eigen vorm vinden

Het hoeft geen begin-midden-eind te hebben; het hoeft niet in een categorie te vallen als Gedicht, Essay, Verhaal. Als je het in een vorm dwingt, laat je misschien openbaringen niet toe die je anders gewoon had opgeschreven.

5. denk niet aan regels

Sta nu niet stil bij grammatica of spelling, want dat stopt de beeldenvloed.

6. verwacht niets van tevoren

Als je van tevoren denkt aan hoe het moet worden denk je vooruit, dan blijf je niet in het moment. Duik direct in je onderwerp en laat het schrijven je verrassen.

7. kus je kikkers

Eerste versies hoeven niet goed te zijn. Soms zul je heel goed schrijven, soms heel slecht. Maakt niet uit. Soms krijg je een kikker, soms krijg je een prins. Maar in beide gevallen moet je de vijver opzoeken!

8. spreek de waarheid

Durf het gevaar op te zoeken, durf je hand te laten trillen en je letters onleesbaar te laten worden. Vertel je geheimen. Verzwegen geheimen leiden tot oppervlakkige schrijfsels. Zoek de afgrond op en spring!

9. schrijf specifieke details

Of je nu onder een pijnboom of een kastanje zat, we krijgen een duidelijker plaatje dan wanneer je 'boom' schrijft. De waarheid zit niet in feiten; de waarheid zit in details. Neem ze waar met al je zintuigen en vermeld ze.

10. schrijf wat belangrijk is

Als wat je schrijft jouzelf niet interesseert, dan zal het de lezer ook niet boeien. Schrijf over wat voor jou belangrijk is, of onbegrijpelijk, of verschrikkelijk. Je hebt geen tijd om over onzin te schrijven. Schrijf met passie!

11. lees luïdop wat je geschreven hebt

Zo vind je uit wat je geschreven hebt, wat je belangrijk vindt, wat 'werkt'. Als je voorleest, merk je waar je pijnpunten liggen, waar je heel dicht bij de waarheid komt. Je merkt wat ertoe doet voor jou. Klinkt het goed? Dat is jouw stem!

12. dateer de bladzij en schrijf het onderwerp erboven

Zo kom je weer met beide benen op de grond, en het maakt later terugzoeken gemakkelijker. Later zie je dat er een ritme zit in tijden van veel of weinig inspiratie, en welke onderwerpen voor jou het meest vruchtbaar zijn.

bewerking van
[Writing Practice Guidelines van Judy Reeves](#)

verzinnen



Kunst is een kwestie van luisteren naar de stem van je inspiratie en die volgen.

Als je 'verzint' werk je toe naar een doel dat je al met je verstand (of je ego) hebt bedacht. Je werkt toe naar iets bekends, en in dat proces ben je geneigd dat wat je 'vanzelf' binnen krijgt, af te wijzen omdat het er niet bij past. Zo mis je de kans om iets unieks te maken, iets dat origineel is, puur en alleen omdat de origine bij jou ligt.

Bij 'verzinnen' (let op hoe dat werkt in je hoofd) ga je bekende dingen na. Werk van andere schrijvers, bekende boeken die je misschien wel zou kunnen evenaren ... Maar dat moet nooit het uitgangspunt zijn bij creatief werk. Uitgangspunt moet zijn dat jij van jouw hoogstpersoonlijke muze krijgt aangereikt wat jij maken moet, omdat alleen jij – als enige op de hele wereld – datgene maken kunt.

luisteren is een vorm van ontvangen

Luisteren is een handeling, je luistert én je doet er iets mee. Je ontvangt dat wat je hoort als een geschenk. Om dat te kunnen, moet je dus vertrouwen hebben dat datgene wat je hoort, goed is. Als je een van te voren bepaald doel hebt, sla je die stap in feite over. Het vervolmaken van een eindproduct is een totaal andere fase van het creatieve proces. Nu je nog bezig bent te ontdekken waar je over wilt schrijven, moet je alles wat je zeker weet, zoveel mogelijk uit de weg gaan. Maak de weg vrij voor de inspiratie, zet die oortjes open.

rudyard kipling

Als je daemon, je muze, aan het werk is, probeer dan niet bewust na te denken. Zweef (laat je drijven), wacht, en gehoorzaam. Gehoorzaam (het woord horen zit er zelfs in) aan de wil van de Muze.

*When your Daemon
is in charge,
do not try to
think consciously.
Drift, wait, and obey.*

de verhalenverteller

Er zijn kerken waar je een munt in de lichtschakelaar moet doen voor je de fresco's of mozaïeken kunt bekijken. Een millennium oud verhaal schittert op, verbeelding heeft nog niets aan kracht ingeboet.

Klik. Duisternis.

De kunstreisgids biedt alleen een genummerde omtrektekening.

Vergelijk de kleurloze tekening met een uitgewerkte verhaallijn, vergelijk het ware, verlichte kunstwerk met de woorden die komen als je je laat zakken in de bron van de inspiratie. Kon je maar een munt in jezelf gooien – floep! Licht! En dat is mogelijk.

Tenminste – bij mij werkt een techniek van Julia Cameron (*The Right to Write*). Schrijven lukt vaak niet omdat de censor op je schouder zit te tetteren. Met zijn robotachtige stem papegaait hij alle negatieve kritiek in je oor die je ooit ontvangen hebt. Je kunt hem wegslaan, hij blijft. Zijn voeten zitten vastgeklonken aan je schouder. Wat te doen?

Ik ga onder een boom zitten. Een boom in een woestijn, in een bos, een park, op een kerkhof – als het maar een dikke boom is met een weelderig bladerdak. Aan de andere kant van de boom zit de verhalenverteller, rug aan stam aan rug met mij, hij is een nar in een pak met bellen, hij is een filosoof in een pij, een schilder met een Rembrandtbaret, en hij vertelt. Hij tovert fresco's en mozaïeken om mijn werktekening in te vullen.

De censor heeft helemaal niets in de gaten.

Klik. Duisternis. Dan pas ontwaakt hij – te laat.

Censor en Neanderthaler

Een schrijver heeft twee innerlijke saboteurs: de Censor en de Neanderthaler.

Ik zie ze helemaal voor me, die twee: Censor een ijzeren robotvogel die zich met scherpe klauwen op mijn schouder posteert; Neanderthaler in zo'n berenvellenjurk met een knots in zijn knuist. Samen proberen zij – met de beste bedoelingen – de dienst uit te maken in mijn innerlijk schrijfhuis.

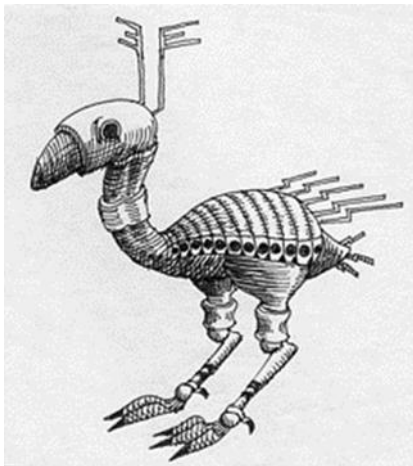


Neanderthaler wil voorkomen dat ik mijn veilige stenen grot verruil voor een fictioneel luchtkasteel. Zodra ik de computer aanzet, klinkt zijn boerse, bezorgde stem: "Ben je niet te moe?" "Doe eerst even de afwas!" "Denk je er aan dat Jantje jarig is en dat Pietje naar de tandarts moet?" Of: "Ga lekker de stad in." "Neem toch een wijntje."

Gelukkig heeft Neanderthaler het brein van een holbewoner. Ik leid hem makkelijk om de tuin met: "Nee joh, ik schrijf niet. Ik doe een oefeningetje. Ik type maar een beetje. Dit is geen schrijven, dit is mijn dagboek. Niets aan de hand, mijn beste Nee."

Herken hem, als je de computer aanzet en je hoort die stem: "Zou je niet liever eerst even ..."

SCHRIJVEN KOMT EERST!



Censor is van een ander kaliber. Puur intellect, en keihard in zijn oordeel. Direct bij mijn eerste zin krast hij in mijn oor: "Is dat goed gespeld? Kun je dat zo formuleren? Is dat geen afgezaagd thema? Niet bepaald Mulisch, hè? Ben je gek om dáárover te schrijven?"

Hij wil me voor falen behoeden. Daartoe gebruikt hij alle kritiek die er in mijn leven over me is uitgestort, bijvoorbeeld door de handwerkjuf, mijn LOI-docent, zo'n opwekkend Nederlands schrijfboek, kwaai opvoeders... (Sloddervos! Stijlfout! Schrappen! Schaam je!)

Ik mep hem van mijn schouder. Zonder Censor kan ik niet, maar ik zal bepalen wanneer hij zijn zegje mag doen.

Je moet hem streng aanpakken, de Censor. Je kunt niet zonder hem, maar jij moet bepalen wanneer hij zijn zegje mag doen.

EERST SCHRIJVEN - DAARNA PAS KRITISCH WORDEN

En dan nu aan de slag met de

schrijfveren!

elke dag een schrijfveer is een boek in een jaar

maand 1

jaar:		maand:				
1 zoals elke dag	2 mijn stemming op dit moment	3 het landschap van je hart	4 hier ga ik me soms aan te buiten	5 in de tuin	6 schrijf over eb	7 ik ben er trots op dat ik dit bereikt heb
8 dat was mijn mooiste reis	9 kijk uit het raam. schrijf op wat je ziet	10 je lijkt op je vader	11 beschrijf de inhoud van iemands kast	12 wat ik later pas begreep	13 een ingelijste foto	14 een doos met oud speelgoed
15 een gerechtvaardigde zonde	16 wat je liever zou willen eten	17 gekregen en altijd bewaard	18 gestolen uurtjes	19 de grootste liefde van mijn leven	20 de macht van de gesloten deur	21 dit doe ik het allerliefst
22 flarden droom die ik me herinner	23 schrijf over een geur	24 schrijf over een wond	25 mijn belangrijkste karaktertrek	26 onuitgesproken zekerheden	27 hier heb ik altijd spijt van gehad	28 mijn handen staan ernaar
29 daar, toen, was ik het gelukkigst	30 wat is je favoriete film?	31 je lijkt op je moeder				

elke dag een schrijfveer is een boek in een jaar

maand 2

jaar: maand:						
1 onuitgesproken wensen	2 wat ik al lang ontgroeid ben	3 de stem van het lichaam	4 roddel en achterklap	5 een harde klap	6 iemand vertrekt	7 schrijf over een schreeuw
8 op een dag zal ik ...	9 een opgelegd verbod	10 de dag dat alles veranderde	11 wat ik geloof over voorzienigheid	12 de wandeling die je vaker maakte	13 het fluitje van de conducteur	14 een knoop die ik ooit moet doorhakken
15 zeg eens een keer in je leven 'ik wil'	16 hoe ziet volmaakt geluk eruit voor jou?	17 dit moet ik nodig opruimen	18 je ware naam	19 toen de aap uit de mouw kwam	20 ik zou willen dat ik kon ...	21 toen ik dat lied voor het eerst hoorde
22 een onverwachte brief	23 nadenken over wat iemand zei	24 kon ik dit maar veranderen aan mezelf	25 hier heb ik een verschrikkelijke hekel aan	26 gooien met servies	27 een dagend besef	28 met klaroengeschal
29 schrijf over iets dat je graag wilt, maar niet kunt hebben	30 hoe weet jij dingen opeens?	31 ik herinner me dat de telefoon toen ging				

elke dag een schrijfveer is een boek in een jaar

maand 3

jaar: maand:						
1 een kaart, niet het gebied	2 aan de andere kant	3 als ik mijn ogen sluit	4 schrijf over die keer dat je weg wilde gaan maar niet kon	5 wie was je grote held?	6 aanvaard- bare verliezen	7 waar het veilig is
8 waar wacht je op?	9 zo ben ik nu eenmaal	10 kleden die je nooit meer draagt	11 dit wil ik beslist niet	12 nee, dat neem ik terug	13 het is midden op de dag en er is niets besloten	14 hele hoge hakken
15 ik liet de telefoon rinkelen	16 waar twijfel je aan?	17 schrijf over die keer dat iemand nee zei	18 brood	19 wat is je grootste angst?	20 een verbod overtreden	21 mijn favoriete spel
22 schrijf over een jaar geleden	23 iets afdekken	24 redenen om te blijven	25 ik wil dit graag ruilen	26 als ik verstandig was zou ik ...	27 alles in me schreeuwde NEE	28 blinddoeken en zonnebrillen
29 wanneer lieg jij wel eens?	30 schrijf over een uitnodiging die afgeslagen wordt	31 schrijf een dagdroom				

elke dag een schrijfveer is een boek in een jaar

maand 4

jaar:		maand:				
1 met de doden spreken	2 ongebruikte talenten	3 oud worden	4 hierdoor kon ik weer vooruit	5 mijn mooiste jeugdboek	6 een gesprekje met een dorre oude vrouw	7 de boodschap van mijn eigen hart
8 wat zit er in de doos?	9 een lange mantel	10 dit draag ik altijd met me mee	11 er waren tekenen en aanwijzingen	12 iemand leren hoe iets werkt	13 gewijde plaatsen	14 wat het leven mij leerde
15 in de mistige nacht	16 een nieuwe hobby	17 een slechte leraar	18 de omslag van een boek	19 gesprekken van lang geleden	20 schrijf over iets om je aan vast te houden	21 verdorpe planten
22 het licht ging aan	23 stevige stappers	24 dat heb ik van ... geleerd	25 koffie- drinken bij de oude man	26 een schokkende slachting	27 het theater waarin ik opgroeide	28 onderbuik- gevoelens
29 dit etiket plakte ik er altijd op	30 schrijf over een hoed	31 wat ik toevallig las				

elke dag een schrijfveer is een boek in een jaar

maand 5

jaar: maand:						
1 dit zou ik nooit doen	2 je nam een lifter mee	3 hoofdgeregels van mijn opvoeding	4 wat deze plek voor me betekent	5 pappa zorgt voor je	6 wegduiken en omlopen	7 de beslissing
8 schrijf over verdwalen	9 het leven deelt klappen uit die om terugslaan vragen	10 je staat in een deuropening	11 open de doofpot	12 schrijf over iets dat je afliuisterde	13 verbanning van het afwijkende kind	14 in het grote bos
15 hoe je over de muur kwam	16 het roofdier in de ziel	17 gladheid op bruggen en viaducten	18 een sterfbed	19 voor een dichte deur	20 ze zijn niet van mij, ze zijn van mijn moeder	21 de eerste keer dat ik een ... droeg
22 wie houdt je tegen?	23 de te goede moeder laten sterven	24 verdovende middelen	25 schrijf over weggaan	26 wat is voor jou het grootste taboe?	27 blauwe plekken op de ziel	28 schrijf over grote wateren
29 dat kan ik nooit vergeven	30 de vrouw die hij schiep	31 schrijf over een sleutel				

elke dag een schrijfveer is een boek in een jaar

maand 6

jaar: maand:						
1 de rivier oversteken	2 schrijf over iemand die door de mand valt	3 wie redt de prinses?	4 daar weet jij niets van	5 wat waardeer je het meest in je vrienden?	6 de weg vinden in het donker	7 het meisje zonder handen
8 een bord met een pijl	9 slecht gezelschap	10 dit waren dus mijn vrienden	11 de weldaad van balling- schap	12 schrijf over een tweede- hands auto	13 zijn nieuwe ouders zijn de wind en de weg	14 goed bewapend
15 schrijf over onthulde geheimen	16 ontmoeting met de godin	17 de verwonding van het instinct	18 schrijf over een plek die je wel kent maar niet goed	19 lokaal bier	20 dit was zijn idee van plezier hebben	21 ik wachtte tot ze erachter zou komen
22 ik weet nooit zeker wie hij is	23 een ongenadig landschap	24 schrijf over een tatoeage	25 welke karakter- trek kun je niet uitstaan?	26 zingen	27 het verbranden van de schat	28 zij zijn te vertrouwen
29 schrijf over een dier	30 beziens- waardig- heden	31 mijn favoriete stoel				

elke dag een schrijfveer is een boek in een jaar

maand 7

jaar: maand:						
1 wakker liggen	2 in mannen is het altijd oorlog	3 je fijnste vak op school	4 een dokter in het ziekenhuis	5 waar heb ik geslapen	6 hoe hem de kou beving	7 door het stof gaan
8 eens, met een andere vrouw ...	9 bewegen en bewogen worden	10 het geheime leven dat ik leid	11 dit zou de nar ervan zeggen	12 schrijf over iemand dood- zwijgen	13 gebrand- merkt	14 in onze familie bespraken we altijd uitgebreid ...
15 om de tafel	16 de macht van de naam	17 schrijf over die keer dat je iets ontdekte wat je niet mocht weten	18 lopend door ruïnes	19 de molen die stilstaat	20 zuster Anna, ziet gij reeds iets komen?	21 sokken breien
22 schrijf over een taakverde- ling	23 als een dief in de nacht	24 het langzame deel van een symfonie	25 vind de verborgen diamant	26 schrijf over langs de rand lopen	27 geuren van eten koken	28 ik wacht altijd tot het laatste moment
29 donkere wolken pakten zich samen	30 een harde, bultige matras	31 schrijf over een openbaring				

elke dag een schrijfveer is een boek in een jaar

maand 8

jaar:		maand:				
1 strijden om te krijgen wat je hebben wilt	2 ik heb nooit zijn gezicht gezien	3 toen ik klein was heb ik eens gevochten	4 als kind was ik bang voor ...	5 toeschouwer zijn	6 het huis van de beul	7 laatste rustplaatsen
8 bij nacht en ontij	9 woede als leermeester	10 zo werd mijn hart gebroken	11 heksen en duivels	12 aan de rand van de afgrond	13 stroomversnellingen	14 bergen verzetten
15 hoe ziet verschrikkelijk ongeluk eruit voor jou?	16 twee treinen die op volle snelheid op elkaar afrazen	17 hij griste het weg	18 het wordt donker. je bent niet thuis.	19 wraakzucht	20 uiterlijkheid en smelten van je weg	21 kapotte huizen
22 een sterk touw	23 schrijf over om genade vragen	24 verzoening met de vader	25 op blote voeten	26 schrijf over verbroken beloftes	27 de wilde feeks onder ogen zien	28 soms ben ik bang van mezelf
29 hoe zou je het liefst willen sterven?	30 dood in het huis van de liefde	31 dit zou ik nooit kunnen				

elke dag een schrijfveer is een boek in een jaar

maand 9

jaar:		maand:				
1 als het stof is neerge- daald	2 schrijf over genieten	3 zonde-etters	4 de eerste keer	5 onbeheerst dansen	6 mijn neef had gelijk	7 ik heb geleerd me geen zorgen te maken over de liefde
8 onderdrukte eigenschap pen	9 schrijf over een stuk gereed- schap	10 bij het vuur zitten	11 een modern sprookje	12 iemand gaf je bloemen	13 wat slaap voor mij betekent	14 hoe het voelt als ik win
15 toen ik mijn mond opende om te gaan zingen	16 voortaan zal ik nooit meer ...	17 schrijf over een kus	18 de pauze tussen de noten	19 waar zou je willen wonen?	20 een prijs die ik ooit kreeg	21 geld in een oude jas
22 je favoriete kleurpot- lood	23 oefenen in zorgeloos- heid	24 Doornroosje wakker maken	25 schrijf over de ochtend erna	26 een buitenland- se markt	27 schrijf over dingen bij je bed	28 schrijf over een cadeau openmaken
29 vanaf die dag zou ik nooit meer ...	30 welke fout kun je het makkelijkst vergeven?	31 te veel gedronken				

elke dag een schrijfveer is een boek in een jaar

maand 10

jaar: maand:						
1 ik kan nooit alles zeggen wat ik weet	2 een groot glas water	3 de gemakke- lijkste weg	4 voorbij de horizon	5 wat voor hoed zou je willen dragen?	6 vreemde sculpturen	7 familiediner
8 keuken- handdoeken	9 mos tussen de tegels	10 schrijf over de hemel waaronder je geboren werd	11 je doet het deksel open. Het is kapot!	12 schrijf over schrijven met inkt	13 waar ben ik thuis	14 een ruw verstoorde droom
15 iemand speelt piano	16 de macht van het tweetal	17 schrijf over muren	18 huizen van buren	19 schrijf over een betovering	20 een verhel- derend gesprek	21 je eigen boek
22 10 jaar geleden	23 een onuitputte- lijke bron	24 je kunt niet terug naar huis	25 die keer dat je over een hek klom	26 het geluid van een trein in de verte	27 verschillen- de soorten jam	28 versleten schoenen
29 een oude bril	30 <i>go west, young man, go west</i>	31 over het maken van een omweg				

elke dag een schrijfveer is een boek in een jaar

maand 11

jaar: maand:						
1 de wolken breken	2 de dood en het meisje	3 het haar van mijn moeder	4 een eenzame held	5 kleren wassen	6 opnieuw ten strijde	7 de onder- aardse boomgaard
8 een tamelijk moedige daad	9 besmeurde kleren	10 een vreemd hotel	11 collectieve woede	12 de sleutel inleveren	13 verhalen als medicijn	14 het laatste licht
15 schrijf over die keer dat iemand zijn zelf- beheersing verloor	16 sluiers	17 offers	18 modder, aarde, grond, zand	19 aan de vooravond van de begrafenis	20 niemand op aarde heeft dit ooit gezien	21 steeds dezelfde lessen
22 een gebouw stort in	23 de pen die ik bewaar	24 schrijf over vlucht- wegen	25 de onmogelijk- heid van verzoening	26 je kunt niets vasthouden	27 toen het helemaal donker was	28 zwart, rood, wit
29 de schat terug- brengen	30 het masker afdoen	31 een indrukwek- kend lied				

elke dag een schrijfveer is een boek in een jaar

maand 12

jaar:		maand:				
1 je wonden likken	2 wat je meebracht uit de oorlog	3 iets dat licht geeft	4 het grote, zachte bed	5 schrijf over een ansicht- kaart	6 vervulling	7 een oud plein
8 schrijf over die keer dat iemand ja zei	9 vragen om wat ik echt nodig heb	10 zigeuner- muziek	11 hier heb je zijn schoenen	12 een verhuizing	13 hier zal ik nooit achter- komen	14 mijn levens- motto
15 steeds weer het bos intrekken	16 schrijf over een cirkel	17 het illusionaire elixir van succes	18 de rivier volgen	19 ik weet wie ik ben	20 kortere wegen	21 dit heb ik nooit meer nodig
22 op vier poten staan	23 inwijding	24 aanvaard je verliezen voor altijd	25 volmaakt- heid	26 niet sterk als een steen maar als een wolf die haar jongen zoogt	27 de man met een hart	28 de wind steekt op
29 en wie ik toen teruzag	30 net als elke dag	31 samen op reis				

boekschrijfboekers die klaar zijn gaan nu door naar

de Heldenreis

opdrachten per maand

januari

- een fictief verhaal / scène
schrijf een verhaal in de ik-vorm, dat zich afspeelt in een gloeiendhete stad
- een column (pittig, actueel)
schrijf een column over de vervelende aspecten van winterweer
- een beschouwing (filosofisch, autobiografisch)
schrijf over het nieuwe jaar, een nieuw begin, beginnen
- een gedicht
decor: dichtbebouwde buitenwijk
stemming: hoopvol

februari

- een fictief verhaal / scène
schrijf een wrang-zoet liefdesverhaal, vanuit het perspectief van iemand van het andere geslacht dan jijzelf
- een column (pittig, actueel)
wind je op over de commerciële aspecten van Valentijnsdag
- een beschouwing (filosofisch, autobiografisch)
schrijf wat jij zeker weet over de liefde
- een gedicht
decor: langs de snelweg
stemming: weemoedig

maart

- een fictief verhaal / scène
schrijf over een vallende ster en een wens die uitkomt – jammergenoeg! Vanuit het gezichtspunt van een heel jong en onervaren iemand
- een column (pittig, actueel)
beschrijf iets waarover je heel aangenaam verrast was
- een beschouwing (filosofisch, autobiografisch)
wat is het landschap van jouw ziel?
- een gedicht
decor: midden in de nacht
stemming: kinderlijk

april

- een fictief verhaal / scène
een uit de hand gelopen één-aprilgrap. Probeer eens of het lukt om een verhaal in de wij-vorm te schrijven!
- een column (pittig, actueel)
schrijf een cynisch stuk over de paasdagen en probeer meubelboulevardclichés te vermijden
- een beschouwing (filosofisch, autobiografisch)
schrijf over geheimen
- een gedicht
decor: meubelboulevard
stemming: revolutionair

mei

- een fictief verhaal / scène
schrijf een verhaal dat zich afspeelt in de lobby van een groot hotel. Begin met consternatie bij de balie. Wat is er aan de hand? Schrijf in de tegenwoordige tijd.

- een column (pittig, actueel)
schrijf over fysieke ongemakken bij het reizen
- een beschouwing (filosofisch, autobiografisch)
alle vogels leggen een ei. Leg jij je eieren gemakkelijk? Wat helpt jou om de inspiratie weer te bevruchten?
- een gedicht
decor: een bloeiende boom
stemming: herfstig

juni

- een fictief verhaal / scène
Schrijf een Dickensiaans kerstverhaal met veel kou en armoede. Probeer de toon modern te houden, ook al speelt het in het verleden. Kan dat eigenlijk wel?
- een column (pittig, actueel)
schrijf over een bepaald soort lawaai / geluidsoverlast waar jij je over kunt opwinden.
- een beschouwing (filosofisch, autobiografisch)
wat zie je wel bij het licht van de sterren en niet op klaarlichte dag?
- een gedicht
decor: een dik pak sneeuw
stemming: oud

juli

- een fictief verhaal / scène
schrijf een verhaal waarin iemand in de bioscoop naar een film kijkt, en aan het eind van de film tot een besluit is gekomen.
- een column (pittig, actueel)
schrijf een vernietigende tv-recensie
- een beschouwing (filosofisch, autobiografisch)
waarom je wel of niet van de zomer houdt
- een gedicht
decor: bioscoop
stemming: vastbesloten

augustus

- een fictief verhaal / scène
Verzin een stadje en zijn inwoners, en beschrijf de excentrieke postbode daar.
- een column (pittig, actueel)
Schrijf een zeurderig boos stuk dat met slapen te maken heeft.
- een beschouwing (filosofisch, autobiografisch)
Kun je naar huis teruggaan? Waarom wel, waarom niet?
- een gedicht
decor: je ouderlijk huis
stemming: slaperig

september

- een fictief verhaal / scène
Je loopt langs een restaurant en ruikt opeens een etensgeur die heftige herinneringen oproept. Wat voor eten is dat? Beschrijf wat er door je ik-personage heengaat.
- een column (pittig, actueel)
schrijf een negatieve recensie over een restaurant. Overdrijf!
- een beschouwing (filosofisch, autobiografisch)
Je moeder: "Er was iets wat ik altijd van je wilde, namelijk ..."
- een gedicht
decor: de keuken
stemming: lekkerbekkig

oktober

- een fictief verhaal / scène
- Schrijf een verhaal vanuit het gezichtspunt van een dier.
- een column (pittig, actueel)
- Ben je voor of tegen de dierenpolitie?
- een beschouwing (filosofisch, autobiografisch)
- Vergelijk geluk met een dier.
- een gedicht
- decor: een exotisch landschap
stemming: heimwee

november

- een fictief verhaal / scène
- schrijf een sprookjesachtig of surrealistisch verhaal waarin iemand betoverd wordt
- een column (pittig, actueel)
- schrijf een pleidooi voor of tegen het behoud van Zwarte Piet
- een beschouwing (filosofisch, autobiografisch)
- Schrijf over cadeaus, over geven en ontvangen.
- een gedicht
- decor: sprookjesachtig
stemming: betoverd

december

- een fictief verhaal / scène
- Schrijf een griezelig verhaal over iemand die onherkenbaar verkleed en/of vermomd is.
- een column (pittig, actueel)
- Schrijf over welvaartskwalen.
- een beschouwing (filosofisch, autobiografisch)
- Wat is je heilig? Wat betekent het woord "heilig" voor je?
- een gedicht
- decor: een gewijde ruimte
stemming: spiritueel

DEEL TWEE: SCHRIJFVEREN VOOR JE BOEK - of - HET BOEKSCHRIJFBOEK

deel 2: praktische handleiding

★ Je hebt je hoofdpersonen in je hoofd.

Je weet wat voor verhaal je gaat schrijven. Misschien heb je zelfs al wat onderzoek gepleegd: een kaart opgezocht (of gemaakt) van de omgeving, een beschrijving gemaakt van de locatie en de tijd waarin het verhaal zal spelen, wat gegevens opgezocht over het beroep van je held en zomeer.

★ Dan ben je klaar om met het echte schrijven te beginnen. Maak op de computer 12 mappen aan, voor alle etappes van de Heldenreis (en voor alle maanden waarin je gaat schrijven). Maak in elke map alvast 1 document aan, waar je de namen van je belangrijkste personages (ergens tussen de 2 en 6) onder elkaar schrijft.

Je gaat elke schrijfveer zoveel mogelijk voor al die personages doen. Natuurlijk zijn ze niet allemaal op iedereen van toepassing, dat merk je al schrijvend wel.

★ Voor je begint, schrijf je ook de betreffende schrijfveer onder elke naam. Op deze manier heb je kant-en-klare stukjes die je eventueel later op een andere plek in je verhaal kunt plakken.

★ Je moet even experimenteren wat voor jou het beste werkt. Ga je eerst alles met de hand doen? Het is een feit dat er als je met de hand schrijft, soms andere dingen komen dan wanneer je op de computer werkt. Mijn ervaring is dat je dit kunt ondervangen (als je tenminste een laptop hebt) door tijdens het doen van schrijfveren niet op je werkplek achter je bureau te gaan zitten. Het moet een andere sfeer hebben. Ga op de bank zitten, of in je bed (mijn voorkeur), of voor mijn part in een druk café als je je daar juist beter kunt concentreren.

★ Als je meteen typt, doe dat dan zonder naar het beeldscherm te kijken, De spelfouten haal je er later wel uit. Het gaat erom dat niets je uit je diepe bron haalt.



★ Ik stel voor dat je het haalbaar houdt: doe 20 schrijfveren per maand. Trek er 1 uur per dag voor uit, eventueel opgesplitst in bijvoorbeeld 's ochtends een half uur en 's avonds, of in je middagpauze.

Doe niet meer dan 2 schrijfveren per dag. Je moet nooit je bron leegschrijven.

★ Je krijgt 31 schrijfveren per maand. Welke laat je weg? Sommige zijn gewoon echt niet van toepassing op jouw held. Andere lijken je te saai, onbenullig, of oninspirerend voor woorden. Kies die juist wél! Weerstand is een vorm van writer's block, daar zit iets wat eruit moet. Verras jezelf, durf meer dan je durfde!

★ Doe ze verder maar gewoon plichtsgetrouw per datum. Soms denk je dat een schrijfveer op niemand van je personages kan slaan. Denk dan eens aan jezelf. Wat kun je uit je eigen ervaring over deze schrijfveer vertellen? Of over je schrijfproces, je schrijversleven? Niets zo belangrijk voor een schrijver als zelfkennis!

1. verplaats je in je personage

Hoe denkt/voelt hij/zij over dit onderwerp? Doe de schrijfveer voor alle belangrijke personages. Vind uit wat voor jou beter werkt, de ik-vorm of de derde persoon (hij/zij).

2. vertrouw je pen

Gebruik altijd het eerste beeld dat bij je opkomt. Je eerste gedachte komt uit de bron, daar waar je creatieve proces plaatsvindt. Je pen leidt je naar plaatsen waar je nog nooit bewust geweest bent. Schrijf bij voorkeur met de hand, of typ anders zo snel je kunt zonder naar het scherm te kijken.

3. blijf schrijven

Lees niet terug, herschrijf niets. Als je stopt, verlaat je je intuïtie, en begin je kritiek te leveren met je verstand. Houd je pen op het papier, je handen en je ogen op de toetsen, glip voorbij censor en ego.

4. beoordeel het geschrevene niet

Niet vergelijken, niet analyseren, geen kritiek. Een schrijfveer is een allereerste versie, en je kunt nu nog helemaal niet beoordelen of die in je boek terechtkomt. Laat alles komen!

5. laat het geschrevene zijn eigen vorm vinden

Het hoeft geen begin-midden-eind te hebben; het hoeft niet in een categorie te vallen als Gedicht, Essay, Verhaal. Als je het in een vorm dwingt, laat je misschien openbaringen niet toe die je anders gewoon had opgeschreven. Wie weet is een van je personages wel een wetenschapper of een dichter. Wie weet kun je iets later als brief in je verhaal gebruiken.

5. denk niet aan regels

Sta nu niet stil bij grammatica of spelling, want dat stopt de beeldenvloed.

6. verwacht niets van tevoren

Als je van tevoren denkt aan hoe het moet worden denk je vooruit, dan denk je al aan een 'bekend' resultaat. Dat is voor versie twee. Duik nu direct in je onderwerp en laat het schrijven je verrassen.

7. kus je kikkers

Eerste versies hoeven niet goed te zijn. Soms zul je heel goed schrijven, soms heel slecht. Maakt niet uit. Soms krijg je een kikker, soms krijg je een prins. Maar in beide gevallen moet je de vijver opzoeken!

8. spreek de waarheid

Ook in fictie spreekt jouw waarheid. Durf het gevaar op te zoeken, durf je hand te laten trillen en je letters onleesbaar te laten worden. Vertel je geheimen. Verzwegen geheimen leiden tot oppervlakkige schrijfsels. Zoek de afgrond op en spring!

9. schrijf specifieke details

Of je nu onder een pijnboom of een kastanje zat, we krijgen een duidelijker plaatje dan wanneer je 'boom' schrijft. De waarheid zit niet in feiten; de waarheid zit in details., en het verhaal zit in de details. Neem met al je zintuigen waar wat je ziet, hoort, ruikt, proeft en voelt. Vermeld dat.

10. schrijf wat belangrijk is

Als wat je schrijft jouzelf niet interesseert, dan zal het de lezer ook niet boeien. Schrijf over wat voor jou belangrijk is, of onbegrijpelijk, of verschrikkelijk. Je hebt geen tijd om over onzin te schrijven. Schrijf met passie!

11. lees luïdop wat je geschreven hebt

Zo vind je uit wat je geschreven hebt, wat je belangrijk vindt, wat 'werkt'. Als je voorleest, merk je waar je pijnpunten liggen, waar je heel dicht bij de waarheid komt. Je merkt wat ertoe doet voor jou. Klinkt het goed? Dat is jouw stem!

12. schrijf de naam van het personage erboven

Zo kom je weer met beide benen op de grond, en het maakt later terugzoeken gemakkelijker. Typ wat je geschreven hebt over, verbeter fouten maar verander verder nog niets. Sla het document op in een van de 12 mappen die je hebt aangemaakt. Voeg belangrijke nieuwe gegevens over je personage toe aan zijn karakterdossier.

bewerking van
[Writing Practice Guidelines van Judy Reeves](#)

inleiding

De 12 etappes van de Heldenreis vormen een beproefd procédé om elk verhaal te ontwikkelen en op de rails te houden. Maar daarmee is het boek nog niet geschreven!

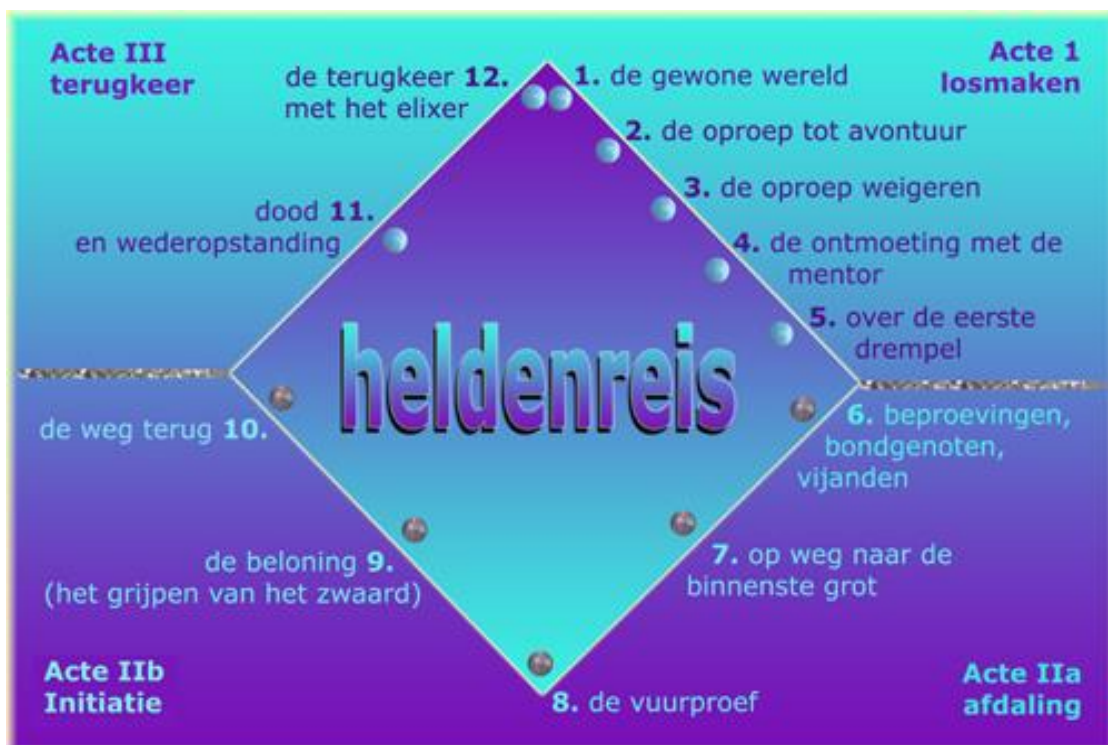
★ Om te weten hoe ze zouden handelen in bepaalde situaties moet je je personages leren kennen. Daarvoor is er geen betere methode dan de schrijfveren. Laat je onderbewuste het werk maar doen, laat je hand maar opschrijven wat je hoort, dan ontwikkelt zich het verhaal vanzelf.

★ Bij de gewone schrijfveren levert dat een schat aan *backstory* op (voorsleep), die deels wel en deels niet in je roman terechtkomt. Denk aan de ijsbergtheorie van fictie: de 90% onder water is onmisbaar voor de 10% boven water.

★ Dit kan efficiënter. Ik ben nagegaan welke schrijfveren voor mij het vruchtbaarst waren. Ik ben per Heldenreis-etappe nagegaan welke vragen er beantwoord moeten worden, en welke situaties zich kunnen voordoen daarbij. Die gegevens heb ik vertaald in schrijfveren die een lopend verhaal kunnen opleveren.

★ Natuurlijk hangt mijn keuze samen met het soort boek dat ik graag schrijf én lees, maar je zult de schrijfveren altijd naar je eigen smaak uitwerken, en naar wat jouw specifieke Held(in) nodig heeft.

★ Je kunt de schrijfveren voor elk personage uitwerken zodat je een mooi vlechtwerk van verhaallijnen krijgt, maar je kunt ook focussen op één Held op zijn reis naar verandering.



Heldenreis – kort overzicht

★ Neem het schema van de Heldenreis globaal door. Bewaar de uitgebreide beschrijving voor de eerste revisie-fase van je boek.

Akte I = losmaken

1. De Gewone Wereld

- Je haalt de Held uit zijn dagelijkse bestaan en smijt hem in een vreemde situatie. Om duidelijk te maken hóe vreemd, toon je eerst zijn normale omgeving. Schep een groot contrast tussen beide werelden.
- Introduceer de Held op een manier die hem karakteriseert, en die het probleem symboliseert. Laat zijn persoonlijke waarden zien.
- Geef een voorafschaduw van wat er komen gaat, bv een voorwerp dat niet op zijn plaats lijkt.
- Een goeie Held heeft een uiterlijk én een innerlijk probleem. Hij moet iets in de wereld overwinnen, en ook iets in zichzelf. Laat hem nu ergens in mislukken, wat hij aan het eind wel kan.
- Voor identificatie geef je hem herkenbare motivaties, en laat je zijn zwakke plekken zien.

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. Kan ook van binnen uit → De Held verzucht: "Oh, was ik maar...." en zijn wens wordt verhoord.
- Hier laat je zien waar dit verhaal om draait, de *Story Question*, 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 het archetype van 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 grootste angst die we kennen is die voor het Onbekende. Vaak heeft de Held nog een tweede, krachtigere oproep nodig om zich in het avontuur te storten.
- Deze etappe laat de angsten van de Held zien, de gevaren, maar ook zijn motivatie.

4. De Ontmoeting met de Mentor

- Nu 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 informatie.
- De Mentor geeft niet alleen wijze raad, maar ook een "schop onder de kont".

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.
- 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.

Akte IIa = afdaling

6. Beproevingen, Bondgenoten, Vijanden

- De nieuwe wereld vertoont een scherp contrast met de gewone wereld. Er gelden hier 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.

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.

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. Geef de lezer het drama waar je naartoe gewerkt hebt.

Akte IIb = initiatie

9. De Beloning

- De Held heeft de Dood overwonnen en mag 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.

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.

Akte III = terugkeer

11. Dood en Wederopstanding

- Dit is het moment van de laatste, beslissende strijd, de laatste test. De *story question* beantwoord.
- Alles lijkt alsnog mis te gaan. Nu moet de Held laten zien wat hij waard is: is hij verslaafd of clean? Is hij een vechter of een vreedstichter? Is hij alleen maar een biologische vader of een verantwoordelijke ouder? Hij moet kiezen tussen oud en nieuw gedrag.
- De Held toont wat hij waard is, wat hij geleerd heeft. We zien dat hij veranderd is.
- Soms moet de Held iets opofferen als symbool voor zijn innerlijke verandering. Als we iets opofferen, maken we ruimte voor iets nieuws.

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 eventuele subplots? Zit er nog een beetje verrassing in het einde?
- Was je verhaal belangrijk om te vertellen, maw: heeft de Held iets van groot belang geleerd?

Heb je je idee duidelijk voor ogen?
Begrijp je hoe de Heldenreis werkt?
Dan kun je NU aan de slag met de
schrijfveren!
en beginnen met het schrijven van de
eerste versie van je boek!

Nog geen idee?
Lees verder!

nog geen idee

voor een verhaal of voor je held?

★ Voor je kunt beginnen met de schrijfveren moet je eerst ontdekken wat je wilt schrijven, en over wie het gaat. Reken voor deze fase 1-3 maanden.

In de volgende hoofdstukken wordt dit uitgewerkt:

★ I: waarover schrijf je

- 1) je goudader – je natuurlijke onderwerp
- 2) citaten over verhalen – wat is een verhaal volgens jou? Wat wil je overdragen met je boek? Wat voor soort schrijver ben je, of wil je worden?
- 3) korte inhoud – samenvattingen van bestaande romans. Welke onderwerpen spreken je aan? Welke vormen?

★ Hoofdstuk II: personages verzinnen - je verhaal bevolken

Beginnende schrijvers vinden het vaak moeilijk om personages te verzinnen die erg van henzelf verschillen. Er zijn verschillende manieren om uiteenlopende karakters te verzinnen.

- 1) enneagram
- 2) astrologie en tarot
- 3) verborgen ikken
- 4) personages op de heldenreis
- 5) archetypen

★ Hoofdstuk III: personages uitwerken - leer ze van binnenuit kennen

Met behulp van verschillende vragenlijsten kun je meer over je hoofdpersonen aan de weet komen.

- 1) karakterdossier
- 2) de vragenlijst van Proust
- 3) het imagospel

★ Hoofdstuk IV: plot - alles over de opbouw van verhalen, met de nadruk op de Heldenreis

Er zijn verschillende theorieën over plot. Natuurlijk vind ik de Heldenreis het handigst.

- 1) hoeveel plots zijn er?
- 2) andere plottheorieën
- 3) Heldenreis – globaal schema

Dan begin je met het schrijven van de schrijfveren. Hoe pak je het aan?

★ **deel 2: praktische handleiding** - hoe je het best kunt werken met dit boek

Dan begint het echte werk: 12 maanden schrijven aan de hand van **schrijfveren!**

Daarna voor iedereen:

★ Hoofdstuk V: Heldenreis – uitgebreide uitleg van alle etappes met vragen

Je vlecht je materiaal aan elkaar en werkt het uit tot een lopend verhaal. Let op: gebruik dit uitgebreide schema pas als je de eerste versie van je boek afhebt!

★ Hoofdstuk VI: revisie – de puntjes op de i!

| waarover schrijf je

1) JE GOUDADER

Vind uit wat voor soort verhaal je wilt schrijven met de *Vein of Gold* quiz van Julia Cameron. Vind uit wat je "goudader" is, oftewel je natuurlijke schrijfonderwerp.

1. Noem 5 van je favoriete films (gewoon de eerste vijf die bij je opkomen).
2. Noem je favoriete kinderboek (uit de tijd dat je zelf een kind was).
3. Noem drie personages waar je dol op was (boek, film, tv-serie etc.)
4. Noem drie personages die je graag zou willen spelen.
5. Noem drie onderwerpen waar je momenteel veel over denkt.
6. Noem drie onderwerpen waar je veel over leest.
7. Waar ging je kinderboek over?
8. Waar gaan je favoriete films over?
9. Waarin stemmen zowel je films als je boek als je personages als je onderwerpen overeen?

Over die dingen zul je altijd iets te zeggen hebben, en erover schrijven zal je heel makkelijk afgaan. Daar ligt jouw persoonlijke goudader! Dit kan door de jaren heen veranderen.

2) CITATEN OVER VERHALEN

Wat moet een verhaal doen, wat moet het zijn? Vind uit wat voor soort verhaal je aanspreekt. Streep ze aan, en trek je conclusies. Ik heb er geen bronvermelding bij gezet, omdat je dan misschien dingen gaat opzoeken, in plaats van het op je te laten inwerken en te luisteren naar wat je hart je ingeeft.

→ Doe een schrijfveer in de ik-vorm: "een verhaal is voor mij ..."

Een verhaal dat scharniert om een scène waarin een belofte wordt gedaan.

Verhalen die het vermoeden voeden dat we wezens zijn die iets ongrijpbaars en onbekends onaangetast naar het levenseinde moeten zien te loodsen.

Als hij voor de tweesprong staat, en van zijn keuze hangt alles af. Dat is het moment waarop we ons maximaal vereenzelvigen [met het personage] – en de wereld door zijn ogen zien.

Een verhaal is iets waar een wending in zit, en een gebod, iets wat het personage moet aanvaarden wil het zijn leven veranderen. "Dit moet ik nu willen."

De voorouders die in de dichter slapen als fossielen in zwarte klei.

Juist wat we willen vergeten, kerft zich in het bewustzijn.

Voor mij is, geloof ik, elke drempel angstwekkend. Alles wat overgave eist.

In een onbekende taal klinkt hier misschien het woord wel voor geluk.

Allemaal hebben we een innerlijke droom die we kunnen ontvouwen als we maar de moed hebben hem te erkennen.

Waar je ook bent is de plek die 'hier' heet en je moet ermee omgaan als met een machtige vreemdeling die je vraagt hem te leren kennen en jezelf te laten kennen.

Alles wat je opgeeft voor veiligheid, om er dan toch achter te komen dat één storm je veilige kaarten-huis ombliet.

Ik herhaal nog eens de oude geschiedenis, en klinkt ze nieuw dan sliep in haar het nieuwe al destijds, toen ze voor het eerst werd verteld.

Onze verhalen zullen ons herscheppen, als we verscheurd, bezeerd, zelfs vernietigd zijn.

Een sterk verhaal.

Fantasie, ontsnapping, troost en genezing.

Na mijn dood zouden de hele familie en alle vrienden samen moeten komen, en pas als iedereen elk verhaal vertelt zou er een juist totaalbeeld ontstaan.

Pas dan ontpopt zich iets als een bericht.
Een S.O.S uit een ver paradijs.
De voorhang scheurt. Je schrikt van het gezicht.

ik vraag van poëzie niet meer
dan die rivier in kaart te brengen
Zoals zij meer zichzelf wordt,
zo geldt dat ook voor de kikker.
Hij verandert in een prins.

met de grootst mogelijke zorgvuldigheid
constateren dat bijvoorbeeld
in de vroege morgen
de lijsterbessen duizenden tranen dragen

Op verhaal komen.

Een verhaal is twee dingen: een serie gebeurtenissen, en een impliciete duiding van de vertelde gebeurtenissen.

Niet de historisch verifieerbare feiten van ons bestaan, maar de verborgen zin of de gevreesde absurditeit van die feiten willen wij uitspreken, de brandende binnenkant van ons levensgebeuren.

We raken ons geheugen kwijt. Daar kun je ziek van worden. Daar kan een wereld ziek van worden.

Obstakels zijn niet het einde van de rit, maar het begin van de sprong.

Een schrijver doet dat eigenlijk voortdurend: het recht eisen zelf je leven te definiëren.

De opdracht van de held is niet een nieuw doel te bereiken, maar een doel opnieuw te bereiken. Er moet niet iets ontdekt worden, maar herontdekt.

Een verhaal, zó mooi, dat je zou willen dat het wangen had om te kunnen kussen.

Begin op de dag dat alles anders is.

Een verhaal is een verslag van gebeurtenissen, waarin in de buitenwereld plaatsvindt wat zich eigenlijk in je hoofd, ziel, hart en lichaam afspeelt.

Sommige verhalen wandelen, andere rennen, en nog weer andere dansen. Maar ze brengen je van de ene plaats naar de andere. Er moet iets veranderen.

De langste reis is de reis naar binnen, voor hem die zijn bestemming koos, die zijn zoektocht is begonnen, naar de bron van zijn wezen.

Alle verhalen hebben een begin, midden en eind. Tenminste: dat is het standaardrecept. Maar wat voor biefstuk geldt, hoeft niet voor tamales te gelden. Misschien is je verhaal wel een grote pot, of een huis.
Zit om het kampvuur en vertel wat er gebeurd is.

Een verhaal is een belofte.

De kat zat op de mat is geen verhaal. De kat zat op de mat van een andere kat is wél een verhaal.

Wie op zoek gaat naar de verloren tijd, stuit op met elkaar vergroeide wildernissen van zogenaamde herinneringen.

Ik geloof in de pleisterplaats, niet in de eindbestemming.

Een goede roman is een gefingeerd verhaal dat een of andere stelling of overtuiging illustreert.

Mensen zijn niet zozeer op zoek naar geluk, als wel naar betekenis, naar authenticiteit.

Alleen op plekken waar ze je niet kennen kun je de werkelijkheid ervaren.

Een mannelijk personage geeft minder rompslomp. Die kan de vrachtboot naar Dakar nemen – als je een vrouw dat laat doen, moet je er zoveel omheen bedenken dat zo'n idee een vroege dood sterft.

Overigens begin ik steeds meer de waarde in te zien van een gruwelijk slot.

Een boek is een mededeling, een uitnodiging voor een gesprek.

Stel dat ik nog één boek zou mogen schrijven, zou dit het dan zijn?

We willen geen opinie, we willen drama en begrip.

De mensen die niet schrijven over de dood, die zijn gewoonlijk bang voor de dood.

Eerst moet je uitvinden wat je held wil. Daarna volg je hem gewoon!

Personages leveren karaktertrekken, maar het is in de actie – de dingen die ze doen – dat we kunnen zien of ze gelukkig of ongelukkig zijn.

Hier moet ik, met uw welgevallen, een decor optimmeren. - Het is Zondagochtend, zonnig, en nogal warm.

Iedereen loopt dagelijks langs duizend verhaalideeën. Goede schrijvers zijn degenen die er vijf of zes van zien. De meeste mensen zien ze helemaal niet.

Het beste is, het raadsel te vergroten.

Een verhaal moet over een conflict gaan, en vooral een conflict tussen goed en kwaad in één persoon.

Als kunst, behalve onze zucht naar schoonheid, niet óók onze nachtmerries onderdak brengt, wordt zij letterlijk waardeloos.

Ik denk dat alles draaglijk is in het leven als je er een verhaal van kunt maken. Letterlijk draaglijk, je kunt het meenemen.

Is tweeënveertig een verhaal? Natuurlijk wel, en natuurlijk niet.

Allicht schrijven vrouwen weinig politieromans, ze zouden de identiteit van de schuldige niet tot de laatste bladzijde kunnen verzwijgen.

Vergelijk het maar met het weven van een wandtapijt, de keperdraden zijn de gegevens, daarop wordt de voorstelling geweven.

Het helpt om je bij het schrijven in te leven, zoals een acteur zich doorgaans inleeft in zijn toneelstuk.

Leonardo da Vinci verdeelde zijn aantekenboekjes in kolommen onder het opschrift van wolf, beer en aap en maakte aantekeningen over mensengezichten, ze in deze kolommen onderbrengend.

De brief, het manuscript, de beschreven agenda, de kerstkaart en zelfs het boodschappenlijstje verdwijnt – het laatste

toevluchtsoord, een piepklein geel asiel voor het handschrift, wordt het Post-It memo.

Literatuur is pas literatuur als de auteur de tekst ook niet helemaal begrijpt.

Een goed boek moet ons niet iets geven maar iets afnemen: een van onze zekerheden.

Als je hetzelfde droevige verhaaltje blijft vertellen, blijf je hetzelfde droevige leventje leven.

Iedereen is de held in zijn eigen verhaal.

Een mens te zijn betekent: een verhaal te vertellen hebben.

Mensen zijn vergeten hoe je een verhaal moet vertellen. Verhalen hebben geen begin, midden en eind meer, ze hebben een begin dat nooit meer ophoudt met beginnen.

Iedereen kan op elke leeftijd het verhaal van zijn leven met gezag vertellen. Twee dingen maken een verhaal: een net, en de lucht die door het net komt.

Nee, nee, eerst de avonturen! Uitleg kost zo vreselijk veel tijd!

Ik ga je het verhaal niet vertellen zoals het gebeurd is, maar zoals ik het me herinner.

Als iemand gemeen tegen me is, maak ik hem gewoon het slachtoffer in mijn volgende boek.

Wat voor verhaal je ook vertelt, het wordt er altijd beter van als je aan het eind schrijft "toen vloog alles in brand."

Ik denk dat de beste verhalen altijd om mensen draaien, en niet om gebeurtenissen.

Het waren geen waargebeurde verhalen, ze waren veel beter.

Een verhaal is nooit helemaal af.

Het verhaal kiest de schrijver: alleen die kan op dat moment precies dát verhaal vertellen.

Een goede schrijver combineert deze drie: verhalenverteller, leraar en tovenaar. Maar het is de tovenaar die de boventoon voert en een schrijver groot maakt.

3) KORTE INHOUD

Onderstreep waar je hart van opspringt. Sprookjes? Geschiedenis? Psychologie? Bestaande personen? Maatschappijkritiek? Moorden en misdaden? Liefde? Verre landen? Verre tijden? Puzzelige vormen? Nostalgische terugblikken? Science Fiction?

Een pijnlijk verhaal over machtsmisbruik.

Een buschauffeur vertelt over twee moorden die hij pleegde.

Een man die na jaren van omzwervingen thuiskomt om te sterven.

Een vrouw en haar zoontje zitten al sinds zijn geboorte opgesloten.

Een aantrekkelijke weduwe die een ménage à trois onderhoudt met een saaie drogist en haar gestorven echtgenoot.

Een antiheld die triomfeert over het academisch establishment.

Een beroemde dichter die terugkeert in het dorp waar zijn jeugdvrienden nog altijd in de kroeg zitten.

Een wasserettehoudster begint haar nieuwe liefde te wantrouwen.

Verhaal van een verbazingwekkend wereldrecord.

Drie vriendinnen die geconfronteerd worden met een doodgewaande en verderf zaaiende femme fatale.

Man en vrouw maken ruzie bij de eerste ontmoeting en vallen elkaar uiteindelijk in de armen.

Twee excentrieke gezinnen leven met moeite samen in een oud landhuis.

Schatzoekers staan elkaar naar het leven.

Een ouderwetse schelmenroman.

Kleine gemeenschappen die vervallen tot geweld en perversie.

Liefdesverhaal over een 19^{de}-eeuwse Engelsman die samen met een glasfabrikante een kerk wil bouwen in de Australische *outback*.

Een memorabel beeld van de verschrikkingen van de oorlog.

Een familie wordt te gronde gericht door de slippertjes van vader en de machinaties van een wrokkige nicht.

Een speelse studie in ontsporing.

Een man die in een doodse stad rouwt om zijn gestorven geliefde.

Een postmodern weesjongensverhaal.

Een advocaat ziet zijn hypocrisie onder ogen.

Mopperende vrouwen op de Ark van Noach.

Een theaterroman.

De jacht op een schat legt de absurditeiten van de maatschappij bloot.

Een roman opgebouwd uit interviews en documenten.

Een jongetje dat wijze lessen krijgt in het dierenrijk.

Een roman over wraak en gedoemde passie.

Hoe een rechtenstudent zich losmaakt van zijn moeder om zijn (homo)seksuele identiteit te ontwikkelen.

Een claustrofobisch verhaal over plattelands-pubermeisjes.

Familie jaagt vergeefs de Amerikaanse droom na.

Een roman over een generatieconflict.

Voorlijke leerling komt in conflict met steile docent.

Een magisch-realistisch verhaal.

Een door seks beheerste jeugd in een Arabisch land.

Een avonturenverhaal over een apen-onderzoekster.

Een verhaal geworteld in streek en geschiedenis.

Een campusroman over een ultrahippe linkse socioloog die een universiteit terroriseert.

Een verhaal waarin verschillende betrokkenen hun verhaal doen van de moord op de paus.

Een journalist die de geschiedenis van een besloten Boeren-gemeenschap in de Kaapse Swartbegre wil schrijven.

Relationele problemen van gecultiveerde upper-class vrouwen.

Een universitair docente moet opboksen tegen haar als romanière succesrijke zusje.

Een oud-leraar wordt uit zijn mislukte leven getrokken door het gedrag van de vrouw van een succesrijke vriend.

Een vrouw die worstelt met het conflict tussen ziel en zinnen.

De monoloog van een in woede en verveling zwelgende student.

Een klein kind loopt weg van huis en ontmoet vreemde schepsels.

Amsterdamse scholier verkettert het montessorisysteem. Het verblijf van een tienjarige in een psychiatrische inrichting.

Een romantisch verhaal over Shakespeare.

Vijf jaar uit het leven van een dromerige fabrieksarbeider in een grauwe stad.

Een advocaat in Istanbul onderzoekt de verdwijning van zijn vrouw.

Sprakelozen die elkaar met behulp van tarotkaarten verhalen vertellen.

Over het moderne kunstenaarsleven en het wel en wee van de liefde.

Autobiografisch verslag van een leven aan de zelfkant.

Drie dagen uit het leven van een arme Romeinse bourgeois familie.

Een wereldvreemde boekenverzamelaar die te gronde gaat aan de machinaties van zijn huishoudster.

Antilliaan ontdekt dat zijn jeugdvriendin een buiten-echtelijk kind van zijn vader is.

Een vrouw denkt dat een baby haar liefdeloze relatie kan redden.

Een ontluikend weesmeisje verkent het huis van haar geheimzinnige oom.

Fictieve memoires van een ter dood veroordeelde boer uit een arme streek. Een man wordt in ieder volgend leven weer verliefd op hetzelfde meisje.

Een afgestudeerde Indiaan moet het opnemen tegen de sjamaan uit zijn dorp van herkomst.

Een pleidooi voor het nomadische bestaan.

Een antropologische roman over een Chinese boer.

Een vriendelijke oude dame vertrouwt op haar intuïtie om moorden op te lossen.

Een oorlogsveteraan wordt slachtoffer van een dorpse roddelcampagne.

Een echtpaar wankelt moreel wanneer hun zoon beschuldigd wordt van moord.

Het leven van de bewoners van een studentenhuis.

De opkomst van de slavenhandel in Afrika.

Een idealist vervalst in de wildernis tot barbarij.

Een geile satan strijkt neer in een buitenwijk en maakt huisvrouwen tot heksen.

Een jonggetrouwde vrouw probeert het geheim van het eerste huwelijk van haar man te ontraadselen.

Een verhaal over cowboys en Indianen.

Een wees groeit op in het circus.

Bejaarde crime passionel werpt een schaduw over de kinderen en kleinkinderen.

Corrupte geleerden laten een dodelijke bacterie op de wereld los.

Een lezend meisje met magische krachten.

Een liefdesroman doorspekt met recepten.

De geschiedenis van een stuwdam.

Schipbreuk op een onbewoond eiland.

Kaleidoscopische kroniek van de Koude Oorlog.

Een moeder komt in het reine met de geweld-dadige dood van haar zoon.

Een dorpsjongen krijgt een geheimzinnige weldoener.

Een getraumatiseerde vader.

Als zijn vrouw in coma ligt, komt een man achter geheimen uit haar verleden.

Een peperduur beeld van een Chinese draak wordt gestolen uit een klein antiekzaakje.

Een gangsterverhaal over de georganiseerde misdaad in de jaren dertig.

Een schrijver tiranniseert zijn zieke moeder.

Liefde en dood tegen het decor van een verwoestende vloedgolf.

Een feministisch getinte thriller.

Een arme student vermoordt een woekeraarster, omdat hij zichzelf boven wet en moraal acht.

Een thriller over een man die achter zijn dubbelganger aanjaagt.

Een vrouw ontdekt de zwarte kant van haar geliefde.

Een Engelse vrouw beschuldigt een vriendelijke Indiër van aanranding.

Een onschuldig veroordeelde neemt wraak.

Een vrouw vertelt over haar verboden liefde voor een Duitse soldaat.

Een man verlaat zijn vriendin om schatten te zoeken in het poolijs van Canada.

Een vrouw keert terug naar de plek waar een memorabele vakantie plaatsvond.

Een moordverhaal in een middeleeuws klooster.

Een roman over kathedralenbouwers.

Een vrouw neemt de getraumatiseerde kinderen van haar zuster in huis.

Het levensverhaal van een trol die 500 jaar Zweedse geschiedenis meemaakt.

De onzichtbare man.

Een meesteroplichter krijgt berouw.

Op een dure meisjesschool vindt een lerares een vreemd dagboek. De ondergang van een adellijk geslacht in de Achterhoek.

Een simpele boer gaat samen met zijn vijf kinderen zijn vrouw begraven in haar geboortestad.

Een vrouw ziet haar literaire promotie-

onderzoek weerspiegeld in haar eigen leven.

Het verslag van een ongelijkwaardige vriendschap.

Een vrouw zit gevangen in een onbevredigend huwelijk met een suffe dorpsarts.

Een geheim agent redt de wereld van een krankzinnige professor.

Twee zusters gaan verschillend om met het nieuws dat hun moeder op sterven ligt.

Multicultureel overspel in een Noord-Hollandse buitenwijk.

Een vrouw ziet zichzelf op een foto van een weeshuis in een verre stad.

De ondergang van een stadsvernieuwingproject.

Een roman vol natuur en mystiek.

Een huis vol geesten.

Een priester wordt verliefd op een schijnbaar kranzinnig meisje.

Een jeugd in tehuizen.

Een twaalfjarige vlucht in zijn fantasie om aan de eenzaamheid te ontsnappen.

Een flierefluitende jongen wordt gelouterd door de euthanasie van zijn moeder.

Een ambitieuze wetenschapper verkoopt zijn ziel aan de duivel.

Een liefdesroman in brieven.

Mythische roman over iemand die zich laat verleiden door het nazidom.

Symfonie van een grote stad.

Memoires van een Romeinse keizer.

Astronauten ontdekken een door mensenhanden gehouwen steen op de maan.

Ze zweert dat ze de relatie zal verbreken als God hem laat leven.

Memoires van een priesteres van het orakel van Delphi.

Een juridische thriller.

Een dertienjarige jongen maakt een treinreis met een meester-oplichter.

Boze burgers kunnen de stadse verloedering niet langer aanzien.

De vriendschap tussen een plantersjongen en ede zoon van een inlander.

Pioniers gaan te gronde aan natuurgeweld, Indianen en moreel verval.

Een echtpaar assisteert bij archeologische opgravingen in Egypte.

Het wel en wee van een koopmansfamilie.

Stoere privé-detective.

Een geheimzinnige vreemdeling.

Een veelgeplaagd boerenmeisje.

Een bioloog met een sterke moederbinding blijft hunkeren naar zijn jeugdliefde.

Een sporter raakt bezeten door faalangst.

Een anti-oorlogsroman.

Een roman in de vorm van een woordenboek.

De koningszoon van een verre planeet heeft tot taak de opdracht van zijn familie tot een goed einde te brengen.

Een wetenschappelijke expeditie.

Een psychopaat en een architect besluiten van moord te ruilen.

Twee middeleeuwse vrienden wier levens haaks op elkaar staan.

Een moeder neemt haar beide dochters mee op reis naar het hippe Marokko van de jaren zestig.

Een man neemt een baan aan als lijfwacht van een raadselachtig iemand die zich Meneer Woensdag noemt.

Een jong meisje wordt in Japan tot geisha opgeleid.

Een man en een vrouw die de oorlog gescheiden van elkaar hebben doorgebracht, moeten samen weer een nieuw leven opbouwen.

Een verhaal waarin een tuin de hoofdrol speelt.

Een vader en zijn dochters proberen vast te houden aan een levensstijl uit vervlogen tijden.

De reis van een voorwerp langs verschillende eigenaren.

Een avond tussen pretentieuze Weense kunsttypjes.
Een wetenschapper moet kiezen tussen verschillende planeten waar hij zijn leven en onderzoek kan voortzetten.

Een meisje gelooft niet dat haar zuster zelfmoord pleegde.

Een verpleegster zorgt voor een patient van wie de identiteit onbekend is.

Een ridder offert alles op voor zijn geliefde.

Een moeder raakt vermist op een druk metro-station.

Gokkers stranden op een geheimzinnig landgoed.

Zwarte komedie over het begrafeniswezen.

Gouvernante probeert kinderen uit klauwen van geesten te redden.

Waanzinnige professor fokt ras van gevaarlijke beestmensen.

Iemand haalt ouderlijk huis leeg en haalt herinneringen op.

Kinderen treden een parallelle wonderwereld binnen.

Konijnen op zoek naar een nieuw leefgebied.

Het leven van mensen in de prehistorie.

Verhalen over de gasten in een hotel.

Een complot om de president te vermoorden.

Grote Nederlandse Roman over een schrijver in wording.

Een vrouw wordt bezocht door een geest uit haar verleden.

Een fabrieksarbeider zoekt de natuur in een grote stad.

Tijdreizen.

Kansarme jongere verzorgt rijke gehandicapte.

Een echtpaar gaat voor het eerst zonder kinderen op vakantie.

Een slippertje uit het verleden brengt een huwelijk in gevaar.

Een geopenbaard familiegeheim heeft gevolgen voor alle familieleden.

Een man moet zijn gekoesterde herinneringen herzien.

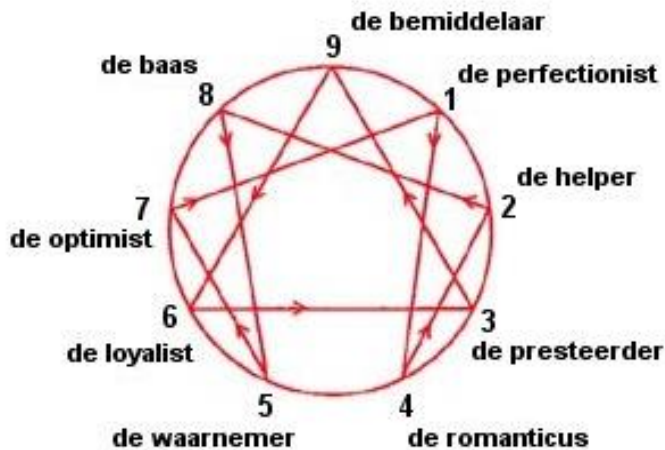
De geschiedenis van een huis aan zee.

Een sporter kan opeens niet meer presteren.

*Onder andere overgenomen uit Lezen &tcetera: gids voor de wereldliteratuur van Pieter Steinz, en verder uit boekbesprekingen op amazon.

|| personages verzinnen

1) ENNEAGRAM



Het enneagram is een van de beste methoden om een scala aan gevarieerde personages op het toneel te zetten, en al die op jezelf lijkende types te vermijden. Er zijn legio boeken over het onderwerp geschreven, en ook op het web is genoeg [informatie](#) te [vinden](#).

Zoals bij alle typologieën wordt de mensheid ingedeeld in een overzichtelijk aantal types met bepaalde karaktereigenschappen. Bij het enneagram zijn dat er negen. De leukste uitleg stond ooit op een site die de figuren uit de Winnie-de-Poeh-boeken als uitgangspunt nam. Lees Winnie-de-Poeh, het liefst in het Engels, of anders in de oude vertaling van Nienke van Hichtum, zodat je weet over wie ik het heb. De negen personages die in het Honderd-Bunders-Bos wonen, stemmen overeen met de negen persoonlijkheidstypen van het enneagram en hun levensmotto.

Type één: De Perfectionist (ik heb gelijk) → Konijn. Hij is degene die alles wat er moet gebeuren, Organiseert. Met pen en papier, en met oog voor details. En met het besef dat hij de enige is. Want de anderen, hoewel lief, hebben geen Verstand. "Poeh," zei Konijn vriendelijk, "je hebt geen sikkepitje verstand."

Type twee: De Helper (ik help) → Kanga. Moeder van Roe, en moederlijk jegens iedereen. Zij is de verzorgster en de opvoedster. Zelfs tegen Uil durft zij te zeggen dat zijn huis een Schandaal is, helemaal Vies en Vochtig en dat het precies tijd was geweest, dat het eens omviel.

Type drie: De Presteerder (ik heb succes) → Roe. Hij wil altijd laten zien dat hij de beste is, vooral in competitie met Teigetje. "Ik ben dól op springen," zei Roe. "Laten we eens zien, wie van ons het verste kan springen, jij of ik."

Type vier: De Romanticus (ik ben anders) → Iejour. Droevige, gevoelige Iejour. Hij verkeert in een heel Treurige Toestand – ze vergeten zijn verjaardag, breken per ongeluk zijn huisje af, gebruiken zijn staart als schellekoord. Tegelijk is hij diepzinnig, en wordt uiteindelijk beste maatjes met Teigetje, zijn uiterste tegenhanger aan het enneagram-firmament.

Type vijf: De Waarnemer (ik heb het door) → Uil. Wijze Uil, die kan schrijven, en veel moeilijke woorden weet. De andere bosbewoners gaan vaak naar hem toe voor goede raad. "Wel," zei Uil, "de geijkte procedure in zulke zaken is de volgende." "Wat wil dat zeggen: 'gekke proosduur'?" vroeg Poeh.

Type zes: De Loyalist (ik doe mijn plicht) → Knorretje, hét prototype van de trouwe vriend. "Ik wou dat Poeh maar bij me was! 't Is veel gezelliger met z'n beien!" Hij is ook wat zorgelijk en piekerig. " 't Geeft je wel een wat angstig gevoel," zei hij bij zichzelf, "een Klein Beestje te zijn, Geheel Omringd door Water."

Type zeven: De Levensgenieter (ik ben gelukkig) → Teigetje, de vrolijke, zorgeloze springer. Teigetjes houden overal van, en Teigetjes kunnen alles. "Hij is een beetje te veel van alles," zei Konijn, "dat is het hem."

Type acht: De Baas (ik ben sterk) → Janneman Robinson. Hij is de beschermer en leider van de dieren, hij neemt ze mee op Expotitie, organiseert een spelletje Poeh-takjes, en slaat Poeh tot ridder. "Sta op, Heer Poeh de Beer, trouwste onder al mijn Ridders."

Type negen: De Vredestichter (ik ben tevreden) → Poeh de Beer. Hele tao-boeken zijn over hem volgeschreven, de Beer met een Klein Beetje Verstand, die door zijn liefde voor de medemens en zijn argeloosheid altijd het goede weet te doen. Hij is optimistisch en vol vertrouwen.

UITWERKING

Bestudeer de 9 typen van het enneagram. Verzin een personage voor elk van de types. Geef ze een naam, uiterlijk, woonplaats, beroep.

Wat is voor hen het belangrijkste in het leven (bedenk iets concreets)?

Waar zijn ze het allerbangst voor (weer iets concreets)?

Wat kun je hen laten gebeuren om een goed verhaal te krijgen?

Welk type is het meest geschikt als hoofdpersoon?

→ Doe schrijfveren in de ik-vorm: "Ik heet ... Ik ben ... Het allerbelangrijkste is ... Ik ben verschrikkelijk bang om ..."

2) ASTROLOGIE EN TAROT



Voor sterrenbeelden geldt ook: je hoeft er niet in te geloven om er mee te werken. Het is gewoon een methode om je personages meer onderling te laten verschillen, en duidelijk te krijgen hoe ze op bepaalde zaken reageren. Je hoeft daarvoor geen uitgebreide kennis te bezitten: een beschrijving van de twaalf dierenriemtekens is genoeg. Soms kan een uitgebreide beschrijving je plot-ideeën aan de hand doen.

[Hier](#) vind je alle sterrenbeelden uitgelegd, plus een lange lijst beroemdheden die onder dat teken geboren zijn. Zo doe je inspiratie op voor beroep en uiterlijk van je personage. Er is ook een leuke gratis [horoscoop-site](#), waar je je personage als mens zou kunnen inschrijven, en dan maar zien wat hem elke dag te wachten staat!

Voor wie nog verder het esoterische pad op wil: je kunt de sterrenbeelden ook nog koppelen aan Tarotkaarten, zodat je in een Tarotboek nog meer karaktertrekken en plot-

ideeën kunt opdoen. Een mooi duidelijk Tarotboek is dat van [Banzhaf: Werken Met De Tarot](#).

Ziehier een overzicht van de twaalf sterrenbeelden, met hun enneagramtype, levensmotto en de tarotkaarten die daarbij passen. Stier, Tweelingen en Steenbok ontbreken in het enneagramschema.

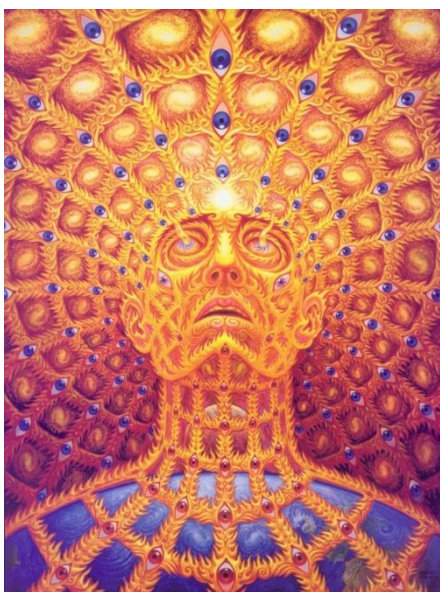
Ram 8	ik ben	de keizer	staven koningin
Stier	ik heb	de hogepriester	munten koning
Tweelingen	ik denk	de geliefden	zwaarden koning
Kreeft 2	ik voel	de zegewagen	bekers koningin
Leeuw 3	ik wil	de kracht	staven koning
Maagd 1	ik analyseer	de heremiet	munten ridder
Weegschaal 9	ik breng in evenwicht	de gerechtigheid	zwaarden koningin
Schorpioen 6	ik begeer	de dood	bekers koning
Boogschutter 7	ik zie	de matigheid	staven ridder
Steenbok	ik gebruik	de duivel	munten koningin
Waterman 5	ik weet	de ster	zwaarden koning
Vissen 4	ik geloof	de maan	bekers ridder

UITWERKING

Neem een van de personages die je tot leven hebt gewekt met het enneagram. Werk dit personage nu verder uit aan de hand van de karaktertrekken van zijn sterrenbeeld. [Hier](#) kun je een overzicht vinden van alle Tarotkaarten. Betrek die er eventueel ook nog bij. Let intussen op je eigen reacties. Vind je het inspirerend om op deze manier een personage uit te werken? Komt het verhaal op deze manier van de grond, of ben je toch meer een plotter?

→ Doe schrijfveren in de ik-vorm die beginnen met de zinnestjes die bij ieder sterrenbeeld staan.

3) VERBORGEN IKKEN



Je hoeft geen uitgebreide studie van astrologie of typologie te maken om personages te verzinnen. Je kunt ook naar binnen kijken. In [The Vein of Gold](#) introduceert Julia Cameron het begrip *secret selves*: verborgen ikken. Ze citeert de dichter Walt Whitman, die in zijn gedicht [Song of Myself](#) zei:

"Ik ben immens, ik omvat menigten." Als je deze menigte leert kennen, met al zijn verschillende karakters, en ze allemaal het woord geeft, verrijk je je leven en je fantasie.

Julia Cameron geeft het voorbeeld van haar innerlijke Moeder Overste, die er voor zorgt dat ze haar schrijfwerk afmaakt, maar die in haar eentje wel voor een erg saai, plichtsgetrouw leven zou zorgen. Daarom heeft ze ook de joyeuze BonBon, een vrolijke blondine met een voorkeur voor antieke auto's en rode lingerie. Iedereen heeft wel een variant op Mary de Martelares, of Peter Plicht, de ikken die uitsluitend streven naar

goedkeuring van de buitenwacht. Bij mij heet ze Het Sloofje.

Wat subpersonen (zoals de verborgen ikken heten in de psychotherapie die [Voice Dialogue](#) genoemd wordt) zijn is het duidelijkst herkenbaar wanneer iemand een beslissing moet nemen en er niet uitkomt. Een deel wil iets doen en een ander deel weerhoudt iemand daarvan. Elk deel heeft zijn eigen redenen om te reageren en te voelen zoals hij doet. Daarnaast bezit een mens altijd een aantal verstoten Zelfen: deze mogen er niet zijn om dat zij tijdens de opvoeding zijn afgewezen. Sommige verborgen ikken ontstaan al in je jeugd, andere komen later, zoals mijn Sloofje, dat het toneel opslofte toen ik als vrouw-van geen betaalde arbeid verrichtte.

Elke subpersoonlijkheid speelt een rol in ons leven; we spelen allemaal allerlei rollen, vaak met tegenstrijdige gedachten en gevoelens over wat goed voor ons is of zelfs over wie we eigenlijk zijn. We hebben allemaal wel een vermijder, een criticus, een puber, een perfectionist, een vrijbouter, eenzorger of een slachtoffer in ons binnenste. Ook de rollen die we in het dagelijks leven vervullen zijn subpersonen zoals de moeder, de baas, de leraar, de voorzitter.

Voor elk van ons is de invulling die we aan dergelijke rollen geven, uniek. De Tiran van de één is de Baas van de ander, mijn Held is jouw Roekeloze Waaghals, mijn IJspaleis is jouw Deftige Dame. Mijn innerlijke schrijver is samengesteld uit de Kunstenaar (zij van het stenen verven en kralen rijgen), de Lerare (erfelijke belasting van vaderszijde), spirituele Sofie, de Romantische (die huilt om Sissifilms), en Helli Minelli, het enige ik dat blij is met aandacht. In het expatleven verwierf ik, naast Het Sloofje, ook de Ja-Knikker (hoe toepasselijk) en De Heldin, die sliep onder de sterren der woestijn.

Andere veel voorkomende ikken zijn: de Goede Moeder, de Patriarch, de Vredesmacht, de Hulpvaardige, de Beterweter, het Eeuwige Kind, de Gekwelde Onschuld, de Rebel, de Don Juan. Je kunt ze ook verbinden met personages uit film, literatuur, of geschiedenis. Waar het nu om gaat, is dat je ze zo concreet mogelijk voor je ziet. Het is een valkuil om te denken dat je over een vaag type in je hoofd zou kunnen schrijven. Wat hebben ze aan, hoe bewegen ze zich, wat zeggen ze?

UITWERKING

Bedenk tenminste vijf "verborgen ikken" (meer mag!)

Geef ze allemaal een naam: een voornaam (zielige Sietske), of een beroep (de Lerare), of een eigenschap (het IJspaleis).

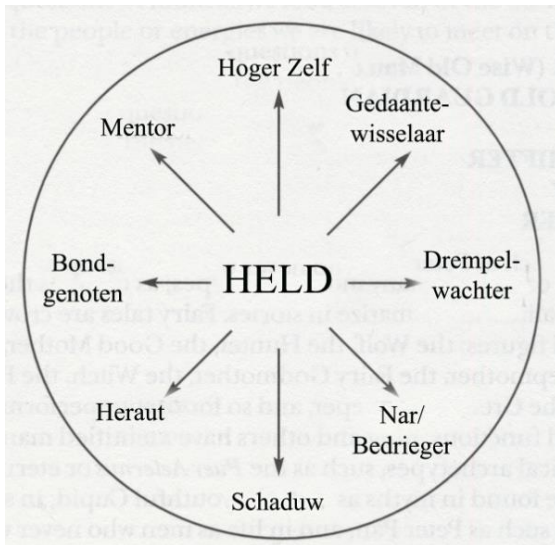
Beschrijf vijf dingen die je in de klerenkast van iedere ik kunt vinden.

Beschrijf hoe je leven eruit zou zien, geleid door ieder van hen afzonderlijk.

→ *Doe schrijfveren in de ik-vorm waarin je een gewone dag in het leven van dit personage beschrijft.*

Ziezo: je hebt zojuist minsten 5 zeer uiteenlopende personages verzonnen!

4) PERSONAGES OP DE HELDENREIS



In de Heldenreis komen we verschillende archetypen tegen als personages. Je kunt ze zien als facetten van de persoonlijkheid van de held (vgl. Verborgen Ikken).

Waar de held aan het eind van de reis terecht hoopt te komen, is bij zijn hogere zelf. Daartoe moet hij de schaduw – de niet erkende eigenschappen die hij in zich draagt – als vijand bestrijden.

De heraut is degene die de oproep tot avontuur doet, en die kan ook van binnenuit komen: "Oh, was ik maar ..." of "Had ik maar nooit ..."

De mentor is de wijze man of vrouw die de held bijstaat met kennis en ervaring. Natuurlijk

hebben we ook een interne mentor: ons wijze ik, dat wijze raad geeft of we er nu naar luisteren of niet.

De drempelwachters willen ons "voor je bestwil" tegenhouden om op avontuur te gaan. Het zijn al die waarschuwingen en twijfels die we geïnternaliseerd hebben.

Omdat een roman erg saai wordt als je alleen schrijft over wat er aan innerlijke twijfel omgaat in een personage – je moet eigenlijk altijd in filmbeelden denken – 'vertaal' je die twijfels in personages. Een heel voor de hand liggende drempelwachter is een vader of moeder, die het kind voor alles veilig wenst.

Vaak vraagt de drempelwachter een wachtwoord: heb je voldoende kennis om het onbekende woud te betreden? Of je moet eerst een test afleggen.

Ben je eindelijk in het Woud, dan is alles onbekend. Wie kun je vertrouwen, wie is de schurk die achter je aan zit? Wie staat onvoorwaardelijk aan jouw zijde, wie helpt dan weer de een, dan weer de ander, naargelang het voordeel voor hemzelf? Met andere woorden: wie zijn je bondgenoten, wie is de vijand (je eigen, verdrongen, slechte eigenschappen), en wie is in vredesnaam die gedaantewisselaar?

En wie zorgt temidden van alle dramatiek voor de komische noot?

→ Zijn er bij de personages die je hebt verzonnen al figuren die zich lenen voor deze Heldenreis-personages? De hoofdpersoon wordt degene die de grootste verandering doormaakt. Wie leent zich daarvoor?

→ Zijn er al typische helpers opgedoken, of gevaarlijke vijanden? Doe schrijfveren in de ik-vorm waarin je al je personages laat schrijven over "ik wil ..."

5) ARCHETYPEN

Om meer te weten te komen over archetypen, kun je op [wikipedia](https://nl.wikipedia.org/wiki/Archetype) beginnen. Al die verschillende archetypen zijn evenzovele mogelijke personages om je verhaal mee te bevolken. En het mooie is, dat archetypen geen stereotypen zijn. Zelfs een oude vrouw kan haar innerlijke jongeling de vrije loop laten als ze stiekem belletje drukt in het bejaardenhuis.

En [hier](#) vind je (op blz 4 in het document) een mooie uitgebreide lijst van archetypen.

In het lesmateriaal van [Heldinne's Reis](#) staat ook heel veel over archetypen, van belang als je boek een vrouwelijke hoofdpersoon heeft!

Advocaat	Kind	Priester
Alchemist (Magiër, Wetenschapper)	Kind: eeuwige jongen/meisje	Prins
Artiest	Kind: gewond	Prinses
Atleet	Kind: magisch/onschuldig	Prostituee
Bedelaar	Kind: natuur	Rebel
Clown (Nar)	Kind: wees	Rechter
Detective	Koning	Redder
Dichter	Koningin (Queen)	Ridder
Dief	Kopieerder	Roddelaar
Dienstknecht	Lafaard	Saboteur
Diplomaat (Mediator)	Lover	Samaritaan
Don Juan	Maagd	Schrijver
Engel	Martelaar	Slaaf (Marionet)
Exorcist	Mentor (meester)	Slachtoffer
Femme Fatale	Messias	Student
Gids (Guru, Meester)	Midas	Vader (ouder)
God	Moeder	Vampier
Godin	Monnik/Non (celibatair)	Verhalenverteller (Minstrel)
Gokker	Mystiek (kluizenaar)	Vernietiger
Healer	Netwerker	Verslaafde
Healer: gewond	Oorlogsstrijder	Visionair (Profeet)
Hedonist	Ontwerper (Engineer)	Vormveranderaar
Held/Heldin	Oplichter	Vriend / compagnon
Hulpverlener	Pionier	Vrijheidstrijder
	Piraat	Zoeker (nomade)

III personages uitwerken

1) KARAKTERDOSSIER

Leg een "karakterdossier" aan, waarin je noteert hoe ze heten, waar ze wonen, uiterlijke details, opleiding, beroep, etc. Maak zonodig een stamboom, en vul de lijst tijdens het schrijven aan.

Naam:
Geslacht:
Leeftijd:
Haar:
Lengte:
Figuur:
Ogen:
Gezicht:
Kleding:
Nationaliteit:
Woonplaats:
Opleiding:
Beroep:
Geaardheid:
Leefomstandigheden:
Gezin:
Familie:
Grootste droom:
Grootste angst:
Religie:
Hobby:
Talent:

2) DE VRAGENLIJST VAN PROUST

In de negentiende eeuw deed er een vragenlijst de ronde in de betere kringen in Engeland, die bij wijze van gezelschapsspel werd ingevuld. Ook de beroemde Franse schrijver Marcel Proust (1871-1922) heeft de lijst meerdere malen gedurende zijn leven ingevuld, en zijn antwoordenlijst uit 1890 is bewaard gebleven onder de titel *Marcel Proust par lui-même*. De lijst werd een grote hit bij literatuurminnende Franse jongelieden.

De lijst heet sindsdien "de vragenlijst van Proust". Al heeft Proust de vragen zelf niet bedacht, hij heeft ze wel aan zijn eigen voorkeuren aangepast, en extra vragen toegevoegd. Ook tegenwoordig wordt de lijst nog gebruikt voor interviews. Het is een geweldige lijst om aan je personages voor te leggen.

3) HET IMAGOSPEL

Een andere mooie lijst is afkomstig uit het boek *So You Want To Write* van Marge Piercy en Ira Wood (Wellfleet : Leapfrog, 2001), en wordt het imagospel genoemd. Vul in, met de hand, zo snel je kunt: "Wat voor ... is deze persoon?"

4) UITWERKING

Kopieer de lijsten van Proust en het imagospel voor elk belangrijk personage in je verhaal. Neem het personage in gedachten en vul zo snel je kan de lijst in, met de hand. Vertrouw op je onderbewuste. Als je klaar bent, neem je de antwoorden over op de computer, en ga je het antwoord op elke vraag uitwerken door in te gaan op het beeld dat je gekozen hebt. Wat betekent het gekozen voor die persoon? Is het haar favoriete kleur of zou ze graag veranderen van beige naar knalroze? Lijkt hij op een madelief maar was hij liever een aronskelk? Doet ze je aan een wolkenkrabber denken omdat ze zo hooghartig is? Zodra je het gevoel krijgt dat je moeite zit te doen om dingen te verzinnen, moet je stoppen. Morgen verder.

DE VRAGENLIJST VAN PROUST

1. Mijn belangrijkste karaktertrek
2. Mijn favoriete eigenschap in een man
3. Mijn favoriete eigenschap in een vrouw
4. Mijn belangrijkste tekortkoming
5. Mijn favoriete bezigheid
6. Mijn idee van geluk
7. Mijn voorstelling van de ergste misère
8. Wie ik zou willen zijn
9. Waar ik het liefst zou willen wonen
10. Mijn favoriete reis
11. Mijn favoriete kleur
12. Mijn favoriete bloem
13. Mijn favoriete vogel
14. Mijn favoriete proza-auteur
15. Mijn favoriete dichter
16. Mijn favoriete literaire held
17. Mijn favoriete literaire heldin
18. Mijn favoriete componist
19. Mijn favoriete schilder
20. Mijn grootste held in het echte leven
21. Mijn grootste heldin in het echte leven
22. Aan welke historische figuur heb ik de grootste hekel
23. Welk levend persoon veracht ik
24. Mijn favoriete spijs en drank
25. Mijn favoriete namen
26. Dingetjes waar ik een hekel aan heb
27. Karaktertrek die ik zou willen hebben
28. Meest overgewaardeerde deugd
29. Talent dat ik zou willen hebben
30. Hoe voel ik mij op dit moment
31. Welke fout kan ik het makkelijkst vergeven
32. Waarvan heb ik de grootste spijt
33. Mijn grootste prestatie
34. Mijn dierbaarste bezit
35. Mijn levensmotto, mijn devies

HET IMAGOSPEL

1. Wat voor dier?
2. Wat voor vogel?
3. Wat voor vis?
4. Wat voor muziekinstrument?
5. Welke kleur?
6. Wat voor feestdag?
7. Wat voor kamer, welke ruimte in een huis?
8. Wat voor gebouw?
9. Wat voor geluid?
10. Wat voor kledingstuk?
11. Welk historisch tijdperk?
12. Wat voor meubelstuk?
13. Wat voor gereedschap?
14. Wat voor tv-programma?
15. Wat voor maaltijd?
16. Wat voor spelletje?
17. Wat voor dans?
18. Wat voor boek?
19. Wat voor geur?
20. Wat voor landschap?
21. Wat voor auto (automerik)?
22. Wat voor bloem?
23. Wat voor fruit?
24. Wat voor groente?
25. Wat voor boom?
26. Wat voor soort weer?
27. Welk seizoen?
28. Wat voor muziek?

IV plot

1) HOEVEEL PLOTS ZIJN ER?

uit [Honderd Valkuilen](#)

één: Faulkner: "Het Menselijk Hart in Conflict met Zichzelf."
Joseph Campbell: de Reis van de Held.

twee: Aristoteles: Tragedie (akelige dingen overkomen goede mensen) en komedie (leuke dingen overkomen goede mensen).
John Gardner: 1) iemand gaat op reis, en 2) er komt een vreemdeling in de stad.

drie: William Foster-Harris: het loopt goed af, het loopt slecht af, en de Literaire Plot, waarbij het verhaal achterstevoren verteld wordt, en uitloopt op zinloosheid en rampspoed.

zeven: man/vrouw versus: natuur, man/vrouw, de omgeving, machine, het bovennatuurlijke, zichzelf, god(sdienst).
Christopher Booker: die zeven zijn allemaal Het Monster Verslaan. Gevolgd door De Zoektocht, De Reis en Terugkeer, Komedie, Tragedie, Weder-geboorte, en Van Krantenjongen tot Miljonair.

twintig: Ronald Tobias *20 Master Plots and How To Build Them*
Zoektocht, Avontuur, Achtervolging, Redding, Ontsnapping, Wraak, Het Raadsel, Rivaliteit, de Underdog, Verleiding, Metamorfose, Transformatie, Volwassenwording, Liefde, Verboden Liefde, Opoffering, de Ontdekking, Verachtelijke Uitspattingen, Opgang, Neergang.

zesendertig: George Polti ([36 dramatische situaties](#))

1 Smeekbede, 2 Verlossing, 3 Wraak, 4 Wraak tussen familieleden, 5 Vervolging, 6 Rampspoed, 7 Wreedheid en Ongeluk, 8 Opstand, 9 Gevaarlijke Onderneming, 10 Ontvoering, 11 Raadsel, 12 Bemachtigen, 13 Vijandschap tussen Verwanten, 14 Rivaliteit tussen Verwanten, 15 Moorddadig Overspel, 16 Waanzin, 17 Fatale Onvoorzichtigheid, 18 Onopzettelijke Bloedschande / Ontrouw, 19 Doden van Niet-Herkende Vriend, 20 Zelfopoffering voor een Ideaal, 21 Zelfopoffering voor Vrienden, 22 Alles opgeofferd voor een Passie, 23 Noodzaak om een Vriend te Offeren, 24 Rivaliteit tussen Superieur en Ondergeschikte, 25 Overspel, 26 Verboden liefdes, 27 Geliefd Persoon Valt van Voetstuk, 28 Obstakels in de Liefde, 29 De Vijand Liefhebben, 30 Ambitie, 31 Conflict met een God, 32 Onterechte Jaloezie, 33 Vals Beschuldigd, 34 Wroeging, 35 Geliefd Persoon Hervonden, 36 Verlies van Geliefde
37 Persoonsverwisseling (later toegevoegd)

2) ANDERE THEORIEËN OVER PLOT

De Engelse [wikipedia](#) geeft een prachtig overzicht van de verschillende plot-theorieën die er in de loop der tijden verzonnen zijn.
Eenzovele inspiraties om je verhaal op te baseren!

3) HELDENREIS

Lees over de Heldenreis op mijn [website](#)!

Lees [Heldenreis – kort overzicht](#) nogmaals door.

Je hebt nu als het goed is je personages uitgewerkt. Je hebt een map "romanpersonages" aangemaakt waar alles over hen is opgeslagen.

Je hebt ook een idee wat voor soort verhaal je gaat schrijven. Misschien heb je zelfs al wat onderzoek gepleegd: een kaart opgezocht (of gemaakt) van de omgeving, een beschrijving gemaakt van de locatie en de tijd waarin het verhaal zal spelen, wat gegevens opgezocht over het beroep van je held en zomeer.

Dan ben je klaar om met het echte schrijven te beginnen. Maak 12 mappen aan, en noem ze naar de etappes van de Heldenreis. Je zult een maand lang schrijven over elke etappe.

Maak in elke map alvast 1 document aan, waar je de namen van je belangrijkste personages (ergens tussen de 2 en 6) onder elkaar schrijft.

Je gaat elke schrijfveer zoveel mogelijk voor al die personages doen. Natuurlijk zijn ze niet allemaal op iedereen van toepassing, dat merk je al schrijvend wel.



Ik ben Ybe Noordeloos, 45 jaar, ik heb sinds een jaar een bloemenzaak in Wrochtum, die ik hopelijk komende zomer (Simmer 2000) uit de rode cijfers kan tillen. Ik ben getrouwd, maar mijn man ...



Ik ben Fred Slotmaker, 49 jaar, international staff bij een oliemaatschappij, momenteel zit ik in Nigeria. Als ik verlof heb, probeer ik altijd onze dochter ...



Ik ben Trees Slotmaker, 19 jaar, sinds een jaar zit ik op het conservatorium in Den Haag, hoofdvak piano. In de flat die we geërfd hebben van mijn oma, in Kijkduin, woon ik samen met mijn vriend ...



Ik ben Floris van Ginkel, ik doe Hogere Hotelschool. Trees en ik zaten samen op het internaat toen onze ouders in Oman woonden. Mijn moeder ...



Ik ben Fleur van Ginkel. Ik woon met mijn man Harry in Brunei. Ik heb Ytie leren kennen in Oman. Ik heb alies van nabij meegemaakt, van Ytie en ...



Ik ben Tjeerd Holwerda, 47 jaar, appelteler in Farmington, New Mexico. Hierheen geëmigreerd in het voetspoor van mijn vader. Dát een korte tussenstop gemaakt in Oman. Iedere Kerst denk ik eraan terug. Het heeft me gevraagd om met Simmer 2000 naar Friesland te gaan, en mijn zuster ...



Ik ben Adri Holwerda, 55 jaar, muzikant te Wrochtum. Om te vieren dat Tjeerd komt, ga ik nu bloemen kopen bij dat vrouwtje, kom, hoe heet ze ...



Ik ben Ybe Noordeloos, ik hoorde van deze zaak van Wietze Jonker, fysiotherapeut in Wrochtum. Wietze is de broer van de oude schoolvriend van mijn man ...



Ik ben Broer Jonker, ongehuwd, 49 jaar, nu gestationeerd in Rijswijk. Ik ken Fred al 30 jaar maar Ytie sinds Oman. We zien elkaar nog af en toe, ik weet alles, en ik zie dat het niet goed gaat. Als ik mijn broer en zijn gezin bezoek in Wrochtum, ga ik altijd bij Ytie langs. Ze heeft hart voor de zaak, maar het licht is uit haar ogen. Uit die van mij ook. Ach, het was ook te veel gehoopt.



Ik ben Tjeerd Holwerda. Zelf kan ik niet meer reizen. Tjeerd moet voor mij terug naar It Heitelân. Pas dan kan hij besluiten of hij het bedrijf hier echt wil voortzetten.



Ik ben Sheila, ik werk sinds kort voor de Holwerda's. De vader ziek, de zoon zo dicht als een pot. Zijn naam kon ik niet uitspreken, tot "het" het in het Fries zei. Tseard. Dat kan ik.

Mij inspireert het ook om afbeeldingen van mijn personages te gebruiken, en die voor elke schrijfveer te copy-and-pasten.

en nu terug naar

deel 2: praktische handleiding

en dan

door naar de

schrijfveren!

KLAAR

ben je
klaar met de schrijfveren?
gefeliciteerd!
je hebt de eerste versie van je boek af!
nu ga je er met behulp van de Heldenreis
een lopend verhaal van maken

de Heldenreis

met vragen

★ Nu heb je het ruwe materiaal van je eerste versie af. Als dat niet zo is, mag je hier nog niet zijn!

Aan de hand van de Heldenreis kun je je materiaal gaan ordenen en aan elkaar vlechten. Sommige stukken moeten op een andere plaats, andere moeten uitgewerkt. Lees de vragen per etappe goed door, en kijk welke antwoorden je nog mist.

Opmerkingen vooraf:

Met Held en 'hij' en 'zijn' bedoel ik altijd ook de Heldin.

Dit materiaal is gebaseerd op [The Writer's Journey](#) van Christopher Vogler en [The Hero with a Thousand Faces](#) van Joseph Campbell.

Voor de psychologische aspecten heb ik geput uit oa de volgende websites:

<http://www.ericawang.com/archives>

http://www.herosjourneyfoundation.org/pages/inspiration_articles/?ArticleID=276

Voorbeelden bij de etappes ontleen ik oa aan *Star Wars*, *Finding Nemo*, *The Wizard of Oz*, en mijn eigen roman [Brandsporen](#).

Als je vragen tegenkomt die je nog niet hebt uitgewerkt in de schrijfveren, beantwoord ze dan alsof het een schrijfveer is. Luisteren!

★ Op elk keerpunt verandert het doel van de Held binnen het verhaal (los gezien van het grote einddoel). In de Heldenreis:

Akte I ontsnappen uit de Gewone Wereld,

Akte IIa overleven in een vreemde omgeving,

Akte IIb de strijd winnen en ontsnappen uit het vreemde land,

Akte III veilig terugkeren met het Elixer, ten bate van de oude wereld.

Akte I = losmaken

1. De Gewone Wereld

verhaaltechnische aspecten

→ *Wat is je Held aan het doen op het moment dat het "doek opgaat"?*

★ Haal de Held uit zijn gewone, dagelijkse bestaan en laat hem vallen in een wereld of een situatie die hem onbekend is.

Laat hem eerst zien in zijn normale omgeving, en zorg voor een zo groot mogelijk contrast tussen beide werelden.

- In Star Wars zien we Luke Skywalker die zich doodverveelt als boerenknecht.
- In De Tovenaar van Oz zien we eerst het saaie leventje van Dorothy op de boerderij in Kansas.
- In Finding Nemo zien we Marlin en Coral een huisje voor hun toekomstig gezinnetje uitzoeken.
- In Brandsporen is Fardau rustig bezig met wat ze het liefste doet: foto's van kerken afdrukken.

★ Introduceer de Held op een manier die hem karakteriseert, en die het probleem symboliseert. Zie hem voor je als een personage op een toneel. Laat zien wat zijn persoonlijke waarden zijn.

- We zien Nemo voor het eerst op zijn eerste schooldag – opgewonden over al het nieuwe. En Marlin als een overbezorgde vader.

★ Probeer een voorafschaduwung te geven van wat er komen gaat, bijvoorbeeld een voorwerp dat niet op zijn plaats lijkt.

- Marlin zegt tegen Nemo: als ik ooit een zeeschildpad tegenkom...

→ *Kun je zo'n voorafschaduwung in je schrijfveren vinden?*

★ Een goeie Held heeft zowel een uiterlijk als een innerlijk probleem (buitenplot en binnenplot). Het innerlijk probleem belet hem comfortabel verder te leven. Door een gebeurtenis in de wereld buiten hem wordt hij tot handelen gedwongen, op een manier die tegelijk zijn innerlijk probleem helpt oplossen.

→ *Welk innerlijk probleem moet jouw Held oplossen?*

→ *Hoe concretiseer je dat in de buitenwereld?*

★ De actie in de buitenwereld verbeeldt de innerlijke roerselen zodat de lezer dezelfde emoties ervaart als de hoofdpersoon.

De Held 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.

- Marlin zegt tegen Nemo dat hij niet zo goed zwemmen kan.

★ Met een goeie Held kan de lezer zich identificeren. Geef hem daarom herkenbare motivaties, én laat zijn zwakke plekken zien.

→ Hoe heb jij de zwakke plekken van je Held in beeld gebracht?

- Door het voorstukje snappen we waarom Marlin zo overbezorgd is, maar we snappen ook waarom Nemo daaraan ontsnappen wil.

★ In dit eerste gedeelte van het verhaal kun je ook wat *backstory* kwijt. Dit is de verhaalgeschiedenis: alle gebeurtenissen die geleid hebben tot het verhaal dat hier verteld wordt.

Verschillende schrijfveren geven de mogelijkheid wat *backstory* uit te werken. Ook al komen dergelijke scènes uiteindelijk niet in je verhaal, ze zijn nodig voor jouw diepgaande bekendheid met je Held.

Probeer de *backstory* zoveel mogelijk in handelingen of bijvoorbeeld voorwerpen te verpakken. Zo vermijd je dat je het verhaal stillegt om uitleg te geven.

→ Welk veelzeggend voorwerp ben jij in je schrijfveren tegengekomen?

★ Vaak wordt in het begin van een film door een van de personages het thema uitgesproken.

- "Daddy will never let anything happen to you." (not much fun for little Harpo, zegt Dory later)

★ Vogler: vragen en tips bij etappe 1. De Gewone Wereld

a) Kijk naar films, lees boeken, en vraag je af:

1. Hoe wordt de Held geïntroduceerd?
2. Hoe laat de schrijver het karakter van de Held zien?
3. Hoe geeft de schrijver de informatie die nodig is (expositie, *backstory*)?
4. Hoe wordt het thema gesuggereerd?
5. Gebruikt de schrijver iets om een voorafschaduwing te geven?

b) Hoe goed ken je nu de Held van je eigen verhaal?

1. Is zijn biografie compleet? Persoonlijke geschiedenis, uiterlijk, schoolopleiding, familie, werk dat hij gedaan heeft en doet, dingen waar hij een hekel aan heeft, vooroordelen die hij heeft, van wat voor eten / kleren / auto's hij houdt etc.
2. Zet de biografie op een tijdsbalk uit. Waar was hij, wanneer? Wat gebeurde er toen in de wereld? Welke gebeurtenissen, ideeën en personen hebben hem beïnvloed?
3. Wat zijn de dingen die je Held mist? Zijn ze allemaal in de schrijfveren aan bod gekomen? Wensen en behoeften, doelen, wonden, fantasieën, fouten en eigenaardigheden, zwakheden en neuroses en de verdedigingsmechanisme die hij hanteert. Wat is dé karaktertrek die zou kunnen leiden tot zijn ondergang? Wat is dé karaktertrek die hem zou kunnen redden? Heeft je Held een innerlijk én een uiterlijk probleem? Heeft hij een universeel menselijke behoefte? Hoe zou hij, volgens zijn karakter, z'n best doen die behoefte vervuld te krijgen?

c) Maak een lijst van alle informatie die de lezer moet weten om het verhaal te laten beginnen.

1. Hoe kun je die dingen laten zien, in plaats van ze mee te delen? Visueel, via een conflictsituatie, of tussen de bedrijven door?
2. Welke informatie is nog niet duidelijk? Schrijf daarover alsof het een schrijfveer is.

1. De Gewone Wereld

psychologische aspecten

Dit ding waar we over vertellen, kan nooit gevonden worden door te zoeken,
maar alleen zoekers kunnen het vinden.

Abu Yazid Al-Bistami, Perzische soefi-mysticus, † 874 AD

De langste reis
is de reis naar binnen.

Dag Hammarskjöld
Merkttekens (1964)

★ Je kunt de Heldenreis vergelijken met het individuatieproces uit de psychologie van Jung. De Gewone Wereld is dan het bewustzijn, en de nieuwe wereld het onbewuste.

★ Aan het begin van de reis zijn we nog de onschuld zelve, slapen we eigenlijk nog. We genieten van ons comfortabele leventje, en hebben geen enkele behoefte aan strijd. Zijn we niet in het paradijs?

★ Maar het leven blijft nooit altijd hetzelfde. We beginnen te voelen dat onze kleren niet langer passen, al blijven we ze naar beneden trekken. Het paradijs is heerlijk, maar we leren er niet wat we werkelijk waard zijn, we worden niet op de proef gesteld. Er komt een einde aan de onschuld – door zacht gerommel in de verte, of door een gigantische aardbeving die ons in één keer uit het paradijs rukt.

★ Waarom zou iemand een Held willen zijn / moeten zijn? Omdat je je doel hier op aarde moet vervullen, moet doen waar je voor gekomen bent, jouw unieke bijdrage leveren.

→ *Welk doel heb je voor je Held ontdekt in je schrijfveren?*

→ *Welk doel heeft de Vijand? Hij is de Held in zijn eigen verhaal!*

★ Als je je realiseert dat je bezig bent met een reis, heb je niet langer het gevoel dat het leven je van alles 'aandoet', nee je kunt het zien als lessen op weg naar je doel.

★ Vaak ben je tegelijkertijd met verschillende reizen bezig.

Een schip is veilig in de haven
maar daarvoor is het niet gebouwd.

★ In de Gewone Wereld is de Held zich nauwelijks bewust van enig probleem. Wel voelt hij zich misschien wat rusteloos, en probeert hij zich aan de omstandigheden aan te passen, met behulp van bepaalde emoties, of verslavingen. Hij houdt zichzelf voor dat er niets aan de hand is.

★ Hoe komt het dat hij de Gewone Wereld niet wilt verlaten? Vaak is de Held bang voor het onbekende, of bang de dingen te verliezen die vorige avonturen hem opgeleverd hebben. De grootste angst is de angst voor verandering.

★ De Held deelt zijn verleden met de gemeenschap waar hij deel van uit maakt. Hij kent deze wereld goed, en begrijpt de regels die er gelden. Vaak zorgen bepaalde problemen (zoals een sterfgeval, stress, competitie) ervoor dat de Held zich geen opwindende doelen gaat stellen.

★ Vaak wordt de Gewone Wereld wat al te comfortabel, of te beperkt. Of misschien heeft de Held zich toch nooit werkelijk op zijn gemak gevoeld. Hij heeft te weinig ruimte om te kunnen groeien. Als hij zich gaat bezinnen op innerlijke conflicten, is dat vaak de eerste stap op een weg naar verandering. Hij gaat misschien op een rijtje zetten wat hem ervan weerhoudt ten volle te leven.

→ *Wat weerhoudt jouw Held ervan om ten volle te leven?*

★ Voor de Held de Oproep kan horen, moet hij eerst iets meemaken: een verlies lijden, pijn doorstaan, of een belofte krijgen van betere tijden. Dit hoort bij deze ontwikkelingsfase, en is het eerste teken dat er een Oproep aan staat te komen.

★ Vragen voor je personages in etappe 1. De Gewone Wereld

→ *Heb je ze beantwoord in je schrijfveren?*

Hoe past hij nog prima binnen zijn Gewone Wereld?

Wat draagt ertoe bij dat hij daar wil blijven?

Hoe past hij niet (meer) binnen zijn Gewone Wereld?

Zijn er problemen die hem van buitenaf beïnvloeden?

Heeft hij last van innerlijke conflicten?

Wat ontbreekt er aan hem, wat mist hij?

Welke krachten of talenten bezit hij die verandering mogelijk maken?

Welke ervaringen uit het verleden kunnen hem hierbij van dienst zijn?

Wat zet zijn groei in werking? Hij wordt bijvoorbeeld gemotiveerd door een kidnapping, of door een verborgen schat. Wat zet hem aan tot verandering?

Zei een vriend of een vreemdeling iets dat hem aan het denken zette over verandering?

Wat moet er gebeuren om de Oproep tot het Avontuur te kunnen horen?

→ *Mis je nog antwoorden in je schrijfveren? Geef ze!*

2. De Oproep tot Avontuur

verhaaltechnische aspecten

★ Er gebeurt iets waardoor de Held niet langer met zijn normale leven door kan gaan. De Held wordt tot handelen gedwongen.

De detective krijgt een opdracht, er wordt een moord gepleegd, iemand ontmoet zijn toekomstige partner...

★ De oproep kan ook van binnen uit komen. We zien de Held bijvoorbeeld verzuchten: "oh, had ik maar.... was ik maar..." en die wens wordt op onverwachte wijze verhoord.

★ In deze etappe 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.

Kan Luke prinses Leia redden?
Komt Dorothy ooit weer thuis?
Zal Marlin Nemo terugvinden?
Krijgen ze elkaar?

→ *Ben jij de Story Question tegengekomen in je schrijfveren?*

→ *Zonee, schrijf daar dan nu over.*

→ *Op welke vraag is dit verhaal het antwoord?*

★ De Held moet een doel hebben waar we als lezers het belang van inzien. We moeten begrijpen waarom het zo belangrijk is voor deze Held.

★ De Oproep wordt gedaan door een van de archetypische figuren die verhalen bevolken: de Heraut. Dit kan een persoon zijn, maar ook een situatie: het is een "boodschapper uit het Onbewuste."

- Luke Skywalker ontvangt de wanhopige boodschap van prinses Leia.
- Dorothy (De Tovenaar van Oz) vliegt de lucht in.
- Nemo wordt gevangen. Marlin moet de zee in.
- In Brandsporen slaat de bliksem in de kerk tegenover Fardaus huis. Zij krijgt een verschrikkelijke paniekaanval.

★ Een goede vuistregel voor het begin van je boek is: Begin op de dag dat alles anders is. Blijf vooral niet te lang in de Gewone Wereld hangen. Informatie over de omstandigheden en de leefwereld van de Held kun je door de gebeurtenissen heenvlechten. Wees je ervan bewust dat je de etappes niet per se in volgorde in je verhaal hoeft te verwerken. Nu kun je kijken waar de schrijfveren bij etappe 1 echt thuishoren. Misschien gebruik je ze niet allemaal, sommige kun je samenvatten of in een dialoog gieten.

★ **Vogler: vragen en tips bij etappe 2. De Oproep tot Avontuur**

a) Kijk naar films, lees boeken, en vraag je af:

1. Hoe krijgt de Held de Oproep?
2. Door wie wordt de Oproep gedaan?

b) Heb je zelf Oproepen tot Avontuur ontvangen?

1. Hoe heb je ze beantwoord?
2. Heb je zelf ook wel eens de rol van Heraut vervuld voor iemand anders?

c) Hoe werkt de Oproep tot Avontuur?

1. Ken je een verhaal waarin geen Oproep voorkomt?
2. Kan in jouw verhaal de Oproep op een ander tijdstip plaatsvinden?
3. Zou dat het verhaal veranderen?
4. Hoe lang kun je de Oproep uitstellen en moet je dat wel doen?
5. Heb je een interessante Oproep verzonnen, zodat het geen cliché is?
6. Misschien heeft je verhaal wel meerdere Oproepen nodig. Wie worden er opgeroepen, en in hoeverre gaan ze mee met de hele reis?

→ *Krijgen je andere personages ook een Oproep? Hoe luidt die?*

d) De Oproep van deze Held

1. Wat moet er gebeuren voor deze Held zijn Gewone Wereld verlaat?
2. Wat is de Held aan het doen als de Oproep komt? Is het een blunder, een ongeluk, iets wat hij gepland heeft, of waar hij op hoopte?
3. Keek hij al uit naar de Oproep of was hij er juist bang voor?

2. De Oproep tot Avontuur

psychologische aspecten

★ Op een dag moeten we afscheid nemen van de onschuld. We hebben te lang onze innerlijke stem genegeerd, of tot zwijgen gebracht met zinnen als: Ik zou hier toch gelukkig mee moeten zijn. Wat betekent: ik ben hier niet gelukkig mee. De Oproep kan ook dramatischer komen, door ontrouw, ziekte, dood, ontslag. Oproepen zijn een aansporing om eindelijk naar de innerlijke stem te luisteren.

★ Het gewone leven voldoet niet meer. De Held is de status quo ontgroeid. Hij hoort er niet langer meer bij – bij de mensen, de dingen, de plek – en dat doet hem verdriet.

→ *Hoe merkt jouw Held dat de Oproep eraan komt?*

★ Ontevreden loopt de Held rond – bewust of onbewust – en dan ontwaart hij een persoon, een teken, een uitspraak, een beeld, en hij ziet een glimp van een onbekende, merkwaardige wereld.

★ Om aan de Oproep gehoor te geven, moet hij bereid zijn de Gewone Wereld los te laten, de oude plaatsen en gewoontes die hem niet langer tot nut zijn. Welke kwaliteiten bezit de Held die hem in staat stellen gehoor te geven aan de Oproep?

★ Wat kan hij doen om ruimte te maken voor iets nieuws? Oude relaties loslaten, oude kleren weggooien, boeken, muziek, films die hem niets meer zeggen, apparaten die hij nooit meer gebruikt, oude papieren, visitekaartjes, adressen.

★ "Zolang je niet toegewijd bent, aarzel je nog, kun je nog terug. Je bent niet effectief. Voor initiatief en creativiteit geldt er één elementaire waarheid, en als we die niet kennen, sterven al onze goede ideeën en prachtige plannen een vroege dood: zodra je je ergens definitief aan verbindt, komt ook de Voorzienigheid in beweging. Een ware stroom van weldaden komt voort uit je besluit: onvoorziene voorvallen, onverwachte ontmoetingen en materiële hulp waarvan je nooit had kunnen dromen. Ik heb een diep respect voor de regels van Goethe: Wat je ook doen wilt, waar je ook van droomt, begin ermee. Heldhaftigheid is machtig, briljant en magisch."

W.H. Murray (The Scottish Himalayan Expedition 1951)

★ Michael Mervosh zegt over deze etappe:

Het begint soms heel zachtjes van binnen te rommelen. Ik zou toch gelukkig moeten zijn met wat ik heb.

Of het begint met een gebeurtenis die het leven op de kop zet: ontslag, ziekte, scheiding, dood. Vaak is dit al de tweede oproep, omdat we aan de eerste geen gehoor gegeven hebben, of we hoorden hem simpelweg niet omdat we het te druk hadden.

Het eerste wat de Held nu moet leren is *grounding*, aarden, je voeten stevig op de grond houden.

Ook moet de Held zich bezinnen en niet te enthousiast van stapel lopen. (Dat is niet de Oproep Weigeren, maar – als dat mogelijk is, als je die tijd hebt – je grondig voorbereiden).

★ Vragen voor je personages in etappe 2. De Oproep tot Avontuur

→ *Heb je ze beantwoord in je schrijfveren?*

Toen hij de Oproep tot Avontuur ontving, was dat door een innerlijk conflict, door een bepaald gevoel (intuïtie), door een bepaalde gedachtengang?

Of was het een vriend of een vreemdeling die iets zei dat hem aan het denken zette?

Vervulde een gebeurtenis of een ervaring de rol van Heraut?

Wat was het precies, dat hem opriep om de comfortable Gewone Wereld te verlaten?

→ *Hoe luidde de Oproep van jouw Held precies?*

Beantwoordt hij de Oproep, reageert hij erop?

Wat ervaart hij als desoriënterend of ongemakkelijk met betrekking tot de Oproep?

Heeft hij wel eens een Oproep ontvangen die niet goed voor hem was?

Heeft hij wel eens twee Oproepen tegelijk gekregen en moeten kiezen?

Is hij zelf Heraut (geweest) voor iemand anders?

Hoe reageerde diegene op de boodschap?

Welke hulpmiddelen kunnen de Held bijstaan op de weg naar verandering?

Heeft hij al bepaalde ervaringen waarvan hij kan profiteren bij deze verandering? Kan hij het verleden gebruiken om vooruitgang te boeken?

3. De Oproep Weigeren

of De Onwillige Held verhaaltechnische aspecten

★ 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.

- Luke Skywalker gaat eerst terug naar het huis van zijn oom en tante, maar dan blijken huis en inwoners verbrand te zijn. Nu weet hij waarvoor hij moet strijden!
- Op de haaienvergadering zegt Marlin "I don't have a problem." "Denial," zeggen de haaien in koor.
- In mijn boek laat Fardau zich in de watten leggen, en wordt ze met medicijnen verdoofd. Dan komt ze er achter dat de kerk gerestaureerd zal worden door een slechte architect. Hier moet ze tegen in het geweer komen. Ze krijgt opnieuw een paniekaanval door de brandlucht bij de kerk (= tweede Oproep), maar nu weet ze dat ze de oorzaak daarvan moet gaan opzoeken.

★ Deze etappe laat de angsten van de Held zien, en wat voor hem de gevaren zijn. Zonder angst, gevaar, en de mogelijkheid om te falen, zou de lezer niet geïnteresseerd zijn in de reis.

→ *Aan welke angsten lijdt jouw Held?*

→ *Welk gevaar bedreigt hem als hij het Avontuur aangaat?*

→ *Welk gevaar loopt hij als hij de Oproep weigert?*

★ De Held baseert zijn angsten vaak op ervaringen uit zijn verleden.

Hij probeert aan de Oproep te ontkomen door zich uit te putten in excuses: 'Ik kan dat niet doen omdat...' Er is vaak een extra duw nodig om hem over de drempel te krijgen. Campbell zegt hierover: "Op dit moment ziet de Held maar een mogelijkheid: het huidige systeem van idealen, deugden, doelen en voordelen zoveel mogelijk verstevigen. Uit alle macht probeert de Held alles bij het oude te houden." (*The Hero with a Thousand Faces* p.60)

Een tragische Held blijft de Oproep weigeren, en stort zich zo in het ongeluk.

★ Natuurlijk zijn er ook Oproepen die je werkelijk beter kunt weigeren, zoals de uitnodiging van de Grote Boze Wolf aan de Drie Biggetjes.

★ Deze etappe wordt in verhalen vaak maar eventjes aangestipt, in een paar woorden wordt een korte aarzeling uitgesproken. Maar ook dan maakt deze duidelijk dat het Avontuur, dat misschien lichtig werd ondernomen, gevaarlijker en belangrijker is dan eerst gedacht werd.

★ De twijfels en de tegenargumenten testen tegelijk hoe gemotiveerd de Held is om aan het Avontuur te beginnen. De lezer krijgt hierdoor meer inzicht in de beweegredenen van de Held, waardoor hij weer beter met hem mee kan leven.

→ *Welke karaktereigenschappen van je Held kun je gebruiken in deze etappe?*

★ **Vogler: vragen en tips bij etappe 3. De Oproep Weigeren**

a) Kijk naar films, lees boeken, en vraag je af:

1. Weigert de Held de Oproep?

2. Komt deze Weigering in elk verhaal voor?
3. Is het een noodzakelijke etappe voor elk verhaal, voor elke Held?
- b) Waar is jouw Held bang voor?
 1. Wat zijn onechte angsten of verbeelding?
 2. Wat zijn werkelijke angsten?
 3. Hoe geeft je Held daar uitdrukking aan?
- c) Wat motiveert de Held de Oproep te weigeren?
 1. Verplichtingen die hij moet nakomen?
 2. Angst, een gevoel van niet opgewassen zijn tegen deze taak?
 3. Een vreselijke hekel hebben aan deze taak?
- d) Op welke manier heeft hij de Oproep geweigerd en wat zijn de gevolgen van die Weigering?
- e) Als je Held zonder problemen het Avontuur aangaat, zijn er dan andere personages die duidelijk maken hoe gevaarlijk het is?
- f) Heb je zelf Oproepen geweigerd? Hoe zou je leven zijn verlopen als je dat niet had gedaan? Heb je zelf ooit een Oproep geaccepteerd waar je later spijt van kreeg?
- g) Is deze Held wel klaar om de wereld in te trekken, om volwassen te worden? Waarom wel, of niet?

3. De Oproep Weigeren

psychologische aspecten

★ Het Weigeren van de Oproep berust op angst: voor het onbekende, om het verleden te verliezen, en voor de gevolgen.

De Held verzint excuses, of zijn neurosen, emotionele littekens, zonden, verslavingen en andere dingen staan zijn groei in de weg.

Elke keer als iemand probeert een grootschalige verandering door te voeren, steken deze innerlijke demonen weer de kop op, niet per se om je te stoppen, maar ook om je te testen: ben je er klaar voor? Wil je het werkelijk?

★ Waardoor wordt de angst uiteindelijk overwonnen? Sommige Helden worden nieuwsgierig naar wat er over de drempel zal zijn. Anderen zien tenslotte in dat er teveel op het spel staat om de strijd niet aan te gaan: als ik dit niet doe, verlies ik alles wat ik heb.

→ *Wat maakt dat jouw Held uiteindelijk toch de Oproep beantwoordt?*

★ Wat kan de Held doen om zover te komen? Bedenken: welke goede voornemens heeft hij laten vallen? Waarom? Waar lag zijn motivatie voor die voornemens? Een gevoel dat hij het 'moest' doen? We doen de dingen die we 'moeten' maar zelden. We doen meestal de dingen die we willen.

→ *Welke goede voornemens heeft jouw Held ooit gekoesterd?*

De wind van de dageraad heeft een geheim te vertellen. Ga niet weer slapen.

Je moet vragen om wat je werkelijk wilt. Ga niet weer slapen.

Rumi (1207-1273)

→ *Is jouw Held een tragische held die de Oproep voor altijd weigert?*

★ **Vragen voor je personages in etappe 3. De Oproep Weigeren**

→ *Heb je ze beantwoord in je schrijfveren?*

Antwoordt hij snel op een Oproep om te veranderen?
Neemt hij de tijd om zich te bezinnen op waar hij nu staat, waar hij heen wil, en of hij deze Oproep wel wil beantwoorden?
Wat houdt hem tegen? Waarom staat hij dat toe?
Welke angst moet hij onder ogen zien of overwinnen voor hij de Oproep kan beantwoorden?
In hoeverre speelt zijn gevoel van eigenwaarde mee of hij in staat is de Oproep te beantwoorden?
Wanneer is het beter een Oproep tijdelijk niet te beantwoorden?
Wanneer kun je een Oproep maar beter helemaal weigeren?
Heeft hij wel eens een Oproep beantwoord zonder dat hij dat toen beseftte?
Hoe werkt de omgeving van de Held mee om de Oproep te weigeren?

→ Wat zijn de beweegredenen van andere personages om de Held af te raden het Avontuur aan te gaan?

Hoe komt het dat hij uiteindelijk toch ja zegt?
Zegt deze motivatie al iets over de afloop?

Alles wat je opgeeft voor veiligheid, om er dan toch achter te komen
dat één storm je veilige kaartenhuis omblijes.

4. De Ontmoeting met de Mentor

verhaaltechnische aspecten

★ De Held ontmoet zijn Mentor. De wijze oude man of vrouw, de archetypische leraar die hem advies geeft of een magisch werktuig.

- In Star Wars ontmoet Luke de tovenaars Obi Wan Kenobi, van wie hij het lichtzwaard krijgt. Dit is tevens een vooruitverwijzing naar wat er komen gaat (wekt verwachtingen op bij de lezer/kijker).
- In mijn boek is het de dorpsdokter, die Fardau behandelt maar ook in het "Red de Kerk" comité zit.

★ Denk niet te clichématig aan mentors.

- De onwaarschijnlijke mentor van Marlin uit Finding Nemo is Dory. Zij lijdt aan geheugenverlies en is daarom nooit bang. Plus zij kan lezen, en zo komt Marlin er achter waar hij Nemo uiteindelijk zoeken moet.

★ De mentorfunctie kan ook vervuld worden door boeken of landkaarten of andere bronnen van informatie.

★ Als archetype staat de Mentor voor wijsheid door ervaring, opgedaan in het verleden, en staat ook symbool voor de verhouding ouder-kind, leraar-leerling, dokter-patient, God-mens.

★ De Mentor zorgt ervoor dat de Held op het probleem gericht blijft, en biedt psychologische stabiliteit. De Mentor noemt de Held bij zijn 'ware naam', dwz hij wijst de Held erop wie hij werkelijk is.

→ Hoe luidt de ware naam van jouw Held?

★ In verhalen wordt de Mentor een personage, maar in feite is het de innerlijke wijsheid van de Held zelf, datgene wat weet wie hij werkelijk is, wat zijn normen en waarden zijn, waar hij voor staat.

★ Vaak beseft de Held zelf nog niet wat de Mentor hem heeft gegeven. Datgene geeft de lezer een idee van wat er staat te gebeuren.

★ De Mentor geeft niet alleen wijze raad, maar vaak ook een "schop onder de kont" aan de Held. En nu ga je!

★ **Vogler: vragen en tips bij etappe 4. De Ontmoeting met de Mentor**

a) Kijk naar films, lees boeken, en vraag je af:

1. Wie is in dit verhaal de Mentor?
2. Kijk naar tv-series die al lang lopen. Zijn er personages die de rol van Mentor vervullen? Wat is hun functie in de verhaallijn?

b) De Mentor in jouw verhaal.

1. Is één personage overduidelijk een Mentor?
2. Zijn er ook andere personages die die rol soms op zich nemen?
3. Welke mensen, dingen of situaties vervullen in jouw verhaal de rol van Mentor?
4. Is de Mentor in jouw verhaal een personage, of een voorwerp, bv een schatkaart of een toverboek?
5. Als je geen Mentor hebt in je verhaal, zou het dan beter zijn om er wel een te hebben?
6. Is jouw Held iemand die een Mentor nodig heeft?
7. Heeft jouw Held een bepaalde ethiek waar hij naar leeft? Heeft hij een geweten, en waar zien we dat aan?
8. Zijn ouders in verhalen altijd Mentor?
9. Hoe staat jouw Held tegenover het archetype Mentor in het algemeen?
10. Is de rol van de Mentor eenmalig, of zal hij de Held op de hele reis bijstaan?
11. Is de rol van Mentor tevens een aspect van het innerlijk van de Held?
12. Wat voor specifieke hulp heeft jouw Held nodig?
13. Welke ervaring heeft de Mentor, die hij nu kan overdragen op je Held?
14. Heeft de Mentor er zelf ook belang bij, dat de Held het avontuur gaat volbrengen?

→ *Welke reis gaat de Mentor afleggen door de Held te helpen, of verandert hij niet? Schrijf hierover.*

4. De Ontmoeting met de Mentor

psychologische aspecten

Als de leerling gereed is, verschijnt de leraar.

★ De Mentor komt meestal precies op het goede moment (Jung spreekt in dit geval van synchroniciteit). Maar we moeten goed voor ogen houden dat wij zelf de reis moeten maken, dat de Mentor dat niet van ons kan overnemen. Alleen dan kan de reis ons tot voordeel strekken en onze groei bevorderen.

★ Nu de Held de Oproep heeft beantwoord, zoekt hij advies. Soms verschijnt de Mentor uit zichzelf, of de Held herinnert zich wijze raad van vroegere Mentors. Altijd hebben Mentors relevante ervaring opgedaan.

★ Het woord Mentor komt van het griekse woord voor geest: menos. Het kan ook betekenen: kracht, intentie, ziel, herinnering. Zo kunnen we de Mentor in een wijder

perspectief plaatsen. De Mentor heeft niet alleen relevante kennis, maar weet de Held ook te inspireren, maakt hem enthousiast.

★ Vragen voor je personages in etappe 4. De Ontmoeting met de Mentor

→ *Heb je ze beantwoord in je schrijfveren?*

Welke Mentors zijn er in het leven van je Held geweest?

Zijn alle autoriteiten tevens Mentor?

Zijn Mentors altijd betrouwbaar?

Wat voor baat heeft de Mentor er zelf bij om de Held advies te geven?

Kun je meerdere Mentors tegelijk hebben?

Moet je je Mentor per se persoonlijk kennen?

Wat voor eigenschappen moet een Mentor bezitten?

Op wat voor manier bereidt de Mentor de Held op zijn reis voor?

Moet de Mentor met hem mee reizen? Of heeft de Held op reis genoeg aan de adviezen die hij in het verleden hebt gehad?

Is je Held zelf ook zijn eigen Mentor?

Als je aan de verschillende betekenissen van het woord menos denkt (geest, ziel, verstand, kracht, intentie, herinnering), hoe kijkt je Held dan tegen het begrip Mentor aan?

Welke relevante kennis bezit de Mentor?

Hoe inspireert de Mentor jouw Held?

Hoe zou de Mentor het doel van jouw Held formuleren?

Over welke zaken leert de Held anders te denken door toedoen van de Mentor?

5. Over de Eerste Drempel

verhaaltechnische aspecten

★ In een huis geeft de drempel aan: deze ruimte heeft een andere functie. Aan de andere kant van de drempel is de onbekende wereld, met onbekende regels en gevaren.

★ De Held betreedt de nieuwe wereld. In een film begint nu de muziek: het Avontuur gaat eindelijk beginnen! De ballon stijgt op, de trein vertrekt, de romance begint ...

★ Wel moet hij daarvoor nog tegenstanders bevechten: de Drempelwachters, die de Held de toegang willen beletten.

De Drempelwachters staan symbool voor de innerlijke angsten die de Held moet bevechten. De Held verzint excuses, of de excuses worden geleverd door de Drempelwachter, die vaak zélf bang is dat hij mee moet veranderen.

★ Dingen die Drempelwachters bijvoorbeeld tegen de Held zeggen:

'Daar kun je toch niet van leven!'

'Je hebt haar niks te bieden.'

'Daar ben jij echt nog niet aan toe.'

'Geen kans dat dat gaat werken.'

'Als jij dat doet, zul je jezelf alleen maar pijn doen en ons ook.'

De functie van de Drempelwachters is om de Held ervan te overtuigen dat hij het écht wil en écht meent. Hoemeer dat het geval is, hoe groter de kans is dat hij zal slagen.

→ Wat zeggen de Drempelwachters in jouw verhaal? Schrijf de dialoog die je hoort.

★ Door de Drempelwachters te verslaan bewijst de Held twee dingen:

a) hij begint goed voorbereid aan de reis en

b) hij begint nu werkelijk, er is geen weg terug – *commitment*

★ Als we jong zijn, fungeren onze ouders als Drempelwachters. Ze proberen ons tegen gevaren te beschermen. Later moeten ze ons meer loslaten, en inschatten wat we wel of niet aan kunnen. Voor volwassenen zijn de Drempelwachters verraderlijk: ze nemen de vorm aan van de eigen angsten en foute gedachten- en gedragspatronen. Vaak is het de draak van onze grootste angst die ons uitdaagt om aan het Avontuur te beginnen.

→ Wat zeggen de schrijver over de angsten van je Held en de andere personages?

•Marlin is de drempelwachter voor Nemo, en ook voor zichzelf. Hij heeft last van uiterlijke én innerlijke haaien.

•In mijn boek zijn het de familieleden van Fardau, die niet willen dat zij zich in het verleden gaat verdiepen, en haar vader die als aannemer de restauratie zal leiden.

★ 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.

•Fardau gaat naar haar broer in Schotland. Hij vertelt wat er in het verleden gebeurd is. Een oud schilderij speelt daarbij een rol, een schilderij dat leek op de foto uit de eerste scène.

•Nemo komt hier in het aquarium terecht, en Marlin ontsnapt aan de haaien.

★ Verhalen zijn vaak opgebouwd uit drie bedrijven:

I de Held besluit tot actie
II de actie zelf
III de gevolgen van de actie
De Drempel is het keerpunt tussen het Eerste en Tweede bedrijf.

★ Vogler: vragen en tips bij etappe 5. Over de Eerste Drempel

a) Kijk naar films, lees boeken, en vraag je af:

1. Wat is in dit verhaal de Drempel?
2. Waaraan kan de lezer/kijker zien dat we in een andere wereld zijn?
3. Is de energie van het verhaal anders geworden?
4. Begint de Held vrijwillig aan het Avontuur of niet? Hoe beïnvloedt dat zijn manier van over de Drempel stappen? Op welke manier stapt hij over de Drempel? Wordt hij er door iets toe gedwongen?
5. Zijn er Drempelwachters? Hoe maken zij het de Held moeilijk om over de Drempel te komen? Zijn het beperkingen opgelegd door de omgeving of maatschappij van de Held? Zijn het zijn eigen psychologische of lichamelijke beperkingen?
6. Hoe gaat de Held om met de Drempelwachters? Welke les leert hij daardoor?
7. Door over de Drempel te gaan, geeft de Held bepaalde keuze-mogelijkheden op. Zullen die hem later nog achtervolgen?
8. Welke wereld verlaat de Held, welke gaat hij binnen?

→ *Zijn deze dingen al uit je schrijven naar voren gekomen?*

→ *Doe anders extra schrijven over deze vragen.*

5. Over de Eerste Drempel

psychologische aspecten

in het woud durven zijn

★ Michael Mervosh noemt deze etappe : het Woud binnengaan. Hij baseert zich hierbij op een oud Indiaans verhaal, gebruikt in het gedicht [Lost](#) door David Wagoner. Hier mijn vertaling.

★ Een Indianenopperhoofd werd gevraagd: wat moeten we doen als we verdwalen?
Hij antwoordde:

VERDWAALD

Sta stil. De bomen voor je
en de struiken naast je zijn niet verdwaald.
Waar je ook bent is de plek die 'hier' heet
en je moet ermee omgaan als met een machtige vreemdeling
die je vraagt hem te leren kennen en jezelf te laten kennen.
Luister. Het woud fluistert:
'Ik heb deze plek gemaakt,
je kunt weggaan en weer terugkomen
en zeggen: hier.'
Geen twee bomen zijn hetzelfde voor Raaf.
Geen twee takken zijn hetzelfde voor Winterkoning.
Als de bomen en de takken jou niets zeggen,
ben je werkelijk verdwaald.
Sta stil. Luister.
Het woud weet waar je bent.
Laat het jou vinden.

★ Mervosh: "Nu begint het langzame proces van verandering, en dat is vaak geen fraai gezicht. Als een puber met zijn eerste puistjes worden we ons bewust van onze kwetsbaarheid en machteloosheid.

Romantische noties van Avontuur en Verre Landen sterven hier razendsnel af. Het idee van de reis wordt belachelijk, de realiteit past er niet bij. Dit is het deel van de reis waar we liefst zo weinig mogelijk over spreken, zo vernederend en verwarrend is het. We voelen ons lelijk, waardeloos, verward en zwak. Verdwaald!

Maar het is onvermijdelijk dat de Held het Woud betreedt daar waar het het donkerst en ondoordringbaarst is.

★ Op dit moment moet hij gedesoriënteerd raken, hoe erger hoe beter. Vergelijk het maar met de georganiseerde 'instorting' van een oud gebouw. Laat alles wat je kent achter je. Vraag je af: Kan ik mijn bestemming werkelijk waar maken? Kan het iemand trouwens iets schelen? Waarom ben ik hier ook weer aan begonnen?

Alle dingen die je vroeger hielpen als je somber was, leiden nu nergens toe. Geen enkel zelfhulp cliché is nog van toepassing. D.H. Lawrence zei het zo: 'Ik ben in de handen van een onbekende God. Hij breekt me totaal in stukken.' Je bent volkomen op jezelf aangewezen en aan jezelf overgelaten.

★ De eerste tests zijn er op gericht om onzekerheid te leren verdragen, en de dingen die bij je opkomen terwijl je dat doet.

Een belangrijke vaardigheid om te leren is geduld, om deze fase zo lang als noodzakelijk uit te houden.

→ *Doe als het nodig is nog schrijven over deze thema's.*

★ De Held moet bereid zijn de leegte van het onbekende te verdragen, om zich op te houden in de donkere, vruchtbare schoot van de chaos, die uiteindelijk nieuwe kennis zal baren.

'Hoe lang moet ik hier blijven?' vraagt de Held. Antwoord: 'Tot je het niet meer nodig hebt om die vraag te stellen.' Met andere woorden: tot je deze fase van niet-weten hebt geaccepteerd. De ervaring van het verdwaald-zijn is een uitstekende voorbereiding op de fase van het gevonden-worden."

De wind van de dageraad heeft geheimen voor je beschikbaar

Ga niet weer slapen

Je moet vragen om wat je werkelijk wilt

Ga niet weer slapen

Mensen lopen heen en weer over de drempel

waarop de twee werelden elkaar raken

De deur is rond en open

Ga niet weer slapen

Rumi (1207-1273)

★ Een tegel met het volgende gedicht ligt in de allee naar de hoofdentree van het Medisch Centrum Leeuwarden, en maakt deel uit van de [Poëzieroute](#).

God van de drempel
ogen voor en ogen achter
van in- zowel als uitgang wachter,
zet hier uw stempel.

Niemand die het kan lezen.
Dit is gewoon de ingang.
Wees maar niet bang.
Wie ziek is kan genezen.

Wij zijn maar op bezoek
en hebben ons boeket
mooi in een vaas gezet.
Ze doen nog onderzoek.

Wie weet kan het genezen.
Dus niet zo bang.
Dit is gewoon de uitgang.
Niemand die het kan lezen.

Nicolaas Matsier (1945)
Zonder titel (2004)

★ Vragen voor je personages in etappe 5. Over de Eerste Drempel

→ Heb je ze beantwoord in je schrijfveren?

Dat hij over een Drempel is gegaan, was dat een werkelijke verplaatsing, of vond het in zijn binnenste plaats?

Wat moest hij opgeven om die oversteek te maken?

Wat in de buitenwereld zorgde ervoor dat hij het ook echt deed?

Is hij over een Drempel gegaan zonder het zelf te willen?

Is hij over een Drempel gegaan zonder het zelf te weten?

Hoe maakte de Drempelwachter het hem moeilijk?

Zijn er Drempelwachters geweest die later Bondgenoten werden?

Hoe landde hij in de nieuwe wereld?

Is over de Drempel gaan te vergelijken met sterven, of met een metamorfose?

Werd hij iemand anders na de oversteek? Wie dan?

★ Op elk keerpunt verandert het doel van de Held binnen het verhaal (los gezien van het grote einddoel). In de Heldenreis:

Akte I ontsnappen uit de Gewone Wereld,

Akte IIa overleven in een vreemde omgeving,

Akte IIb de strijd winnen en ontsnappen uit het vreemde land,

Akte III veilig terugkeren met het Elixer, ten bate van de oude wereld.

Akte IIa = afdeling

6. Beproevingen, Bondgenoten, Vijanden

verhaaltechnische aspecten

Het is gevaarlijk om de listen van de Vijand te grondig te bestuderen,
ten goede of ten kwade.

Elrond
(uit Lord of the Rings)

★ De Speciale Wereld moet een scherp contrast vertonen met de gewone wereld. Er gelden hier totaal andere regels.

- In Finding Nemo het verschil tussen de knusse wereld van het koraalrif, en de grote zee.
- In mijn boek het verschil tussen het leven voor en na de ontdekking van de waarheid – die ontdekking leidt tot nieuwe verantwoordelijkheden.

★ De Held moet eerst de regels van de Speciale Wereld leren. In veel films zien we hier een scène in een kroeg, waar de Held op zoek gaat naar informatie.

- In Star Wars is dat de cantina waar Luke Han Solo ontmoet.
- Denk ook aan het café van Rick in Casablanca.
- In mijn boek is er het dorpscafé waar het comité "Red de Kerk" bijeenkomt.
- Nemo vindt zijn bondgenoten in het aquarium, terwijl de vijanden erbuiten zijn (de tandarts en zijn nichtje).
- Marlin wil alles alleen gaan doen, zelfs zonder Dory, maar het blijkt al snel dat hij de hulp van iedereen hard nodig heeft.

★ De Held moet uitzoeken wie zijn bondgenoten en wie zijn vijanden zijn.

- Verrassende vijanden in Finding Nemo zijn de haaien, erg leuke bondgenoten blijken de zeeschildpadden.

★ Veel verhalen introduceren een komische side-kick om de sfeer wat luchtiger te maken.

- Dory speelt die rol in Finding Nemo.

In romantische verhalen is er vaak sprake van een rivaal in de liefde.

★ De Held moet verschillende kleine tests afleggen die hem voorbereiden op de grote test.

- Nemo moet verschillende proeven afleggen voor hij officieel tot het bondgenootschap van het aquarium wordt toegelaten. Dan krijgt hij een nieuwe naam: Sharkbait.

★ Het karakter van de Held ontwikkelt zich onder druk van de verschillende tests, en reageert op verschillende andere personages. Hij verzamelt een team om zich heen om hem te helpen.

★ De vijanden geven alvast een voorproefje van wat hem verder nog te wachten staat. Vaak maken deze deel uit van de archetypische 'Schaduw', de slechtere eigenschappen die de Held in zichzelf niet wil toegeven. Zo leert hij ook steeds meer over zichzelf.

★ Na de eerste vijf etappes die samen het eerste bedrijf vormden, hebben we nu maar 3-4 etappes per bedrijf. Vooral in het tweede bedrijf, dat naar verhouding de helft van je complete boek omvat, gebeurt er erg veel. Het is dus zinvol om voor jezelf wat extra schrijven te doen met betrekking tot deze etappes.

★ Vogler: vragen en tips bij etappe 6. Beproevingen, Bondgenoten, Vijanden

a) Kijk naar films, lees boeken, en vraag je af:

1. Waar begint in dit verhaal de etappe van de beproevingen?
2. Waarom moeten Helden op de proef gesteld worden? Waarom kunnen ze niet meteen doorstomen naar de Vuurproef?

b) Kijk naar je eigen verhaal, en vraag je af:

1. Waarin verschilt in jouw verhaal de Gewone Wereld van de Speciale Wereld? Zou je dat contrast kunnen versterken?
2. Op welke manieren wordt jouw Held op de proef gesteld?
3. Wanneer maakt hij zijn Bondgenoten of Vijanden?
4. Is jouw Held één persoon, of een groep, zoals een peloton soldaten of een schoolklas? Op welk moment gaan ze zich echt als een team gedragen?
5. Hoe reageert jouw Held op de Speciale Wereld, op de vreemde regels en de onbekende mensen daar?
6. Welke oude identiteit heeft de Held nu achtergelaten? Die van zijn jeugd? Die van een onvervulde volwassenheid? Een Zelf waar hij uitgegroeid is?
7. Naar welke identiteit groeit de Held toe? Hoe ga je dat symboliseren in het verhaal?
8. Als je kijkt naar de achtergrond en de ervaring van deze Held, wat voor tests zou hij dan moeten doorstaan, wat zou voor hem echt moeilijk zijn?
9. Heeft deze Held bepaalde karaktertrekken waar hij tegenaan zal lopen in de vorm van bepaalde beproevingen?
10. Welke strategieën, vaardigheden, inzichten, bekende of onverwachte talenten etc. zal deze Held gebruiken of krijgen om zijn beproevingen te doorstaan?

c) bondgenoten

1. Wat voor bondgenoten heeft je Held nodig?
2. Wat voor specifieke (concrete) Hulpvragen heeft hij/zij?

→ *Doe een schrijfveer over deze hulpvraag, vanuit je Held, in de ik-vorm.*

d) vijanden

1. Waar is deze Held het meest bang voor, en hoe komt hij deze angst tegen? Wat moet hij leren?
2. Wat voor vijanden heeft je Held nodig (psychologisch gesproken) ?
3. Wat voor dingen zou deze Held ervaren als hindernissen op weg naar groei en vooruitgang?
4. Wat voor doel heeft de vijand voor zichzelf?

→ *Heb je de Vijand goed uitgewerkt in je schrijfveren?*

→ *Elk personage is de Held in zijn eigen verhaal!*

6. Beproevingen, Bondgenoten, Vijanden

psychologische aspecten

★ Zowel Bondgenoten als Vijanden helpen de Held zijn doel te bereiken, op verschillende manieren. Bondgenoten helpen de Held op weg in de Speciale Wereld, ze geven hem raad en zondig troost. Als de Vuurproef is doorstaan, vieren ze feest met de Held. Ze werken allemaal samen voor een gezamenlijk doel, maar ieder voor zich ontleent er andere lessen aan.

•Dit is bijvoorbeeld heel duidelijk in De Tovenaar van Oz. Dorothy, de Heldin van het verhaal, leert om haar thuis te waarderen. De Leeuw leert om dapper te worden, de Blikken Man krijgt een hart, en de Vogelverschrikker hersens.

★ Vijanden houden de Held bij de les. Een acteur werd gevraagd: "Waarom laten ze u altijd de schurk spelen?" Hij antwoordde: "Ik speel geen schurk, ik speel gewoon iemand die een karwei moet afmaken."

Zonder Vijand geen conflict, zonder conflict geen Avontuur. Zonder Avontuur zou de Held geen enkele verandering of groei doormaken.

★ Beproevingen zijn noodzakelijk om het karakter en de visie van de Held te vormen. Zonder risico geen beloning, zonder offer geen schatten. Gemakkelijk verkregen genoegens blijken tijdelijk, en als de Held niet tot offers bereid is, zal de prijs steeds hoger worden.

De Held moet getest worden, om te zien of hij het in zich heeft om een Held te worden. Uiteindelijk moet hij iets opgeven, er moet iets sterven in de Held, om ruimte te maken voor iets nieuws. Hij moet de angst voor de dood overwinnen om werkelijke levensmoed te krijgen.

★ Tot hier toe heeft de Held altijd gedacht dat hij het wel alleen afkon. Sommige Helden moeten het concept Hulp ontvangen eerst leren (als een vrouwelijke eigenschap, 'ontvangen'). Nu hij werkelijk aan de reis is begonnen, blijkt hulp van alle kanten binnen te stromen (vaak is er sprake van synchroniciteit).

★ Vragen voor je personages in etappe 6. Beproevingen, Bondgenoten, Vijanden

→ *Heb je ze beantwoord in je schrijfveren?*

Veel Helden ontmoeten hun bondgenoten, en leren de regels van de Speciale Wereld kennen, in een bar of café. Waar ontmoeten de experts elkaar in jouw wereld?

Elke expert heeft een publieke en een persoonlijke beweegreden om informatie met je te delen. Hoe beoordeel jij je informatiebronnen?

Sommige Helden proberen de verandering helemaal alleen te bewerkstelligen, anderen verzamelen een team van medewerkers om zich heen. Wat doet jouw Held?

Tijdens deze etappe kan de Held verschillende personages ontmoeten: Bondgenoten, de Misleider of Nar, de Gedaantewisselaar (vriend of vijand?), de Schaduw en zijn beulen. Hoe dragen al deze personages bij tot de ontwikkeling van de Held?

Wie zijn de schurken in jouw Avontuur? Ziet je Held ze onder ogen of vermijdt hij ze?

Hoe gaat hij ze aanpakken?

Is er een verschil tussen een Held en een Monster?

→ *Schrijf hierover. Welke ethische boodschap krijg je? Het kennen van je eigen normen en waarden is belangrijk.*

De Beproevingen en de Vuurproef kun je vergelijken met proefwerken en eindexamen. Wat leer je door beproevingen en tests, wat je niet kunt leren door ergens over te lezen of er informatie over te verzamelen?

'De beproevingen zijn bedoeld om te zien of degene die een Held wil worden ook echt een Held kan zijn' (Joseph Campbell). Hoe laat jouw Held zien dat hij het waard is om een Held te worden?

Is hij zelf Bondgenoot van iemand?

Hoe helpen zijn Vijanden hem om te groeien?

→ *Schrijf hierover. Wordt dit duidelijk genoeg in je verhaal?*

7. Op weg naar de Binnenste Grot

verhaaltechnische aspecten

★ De Binnenste Grot is het hart van de speciale wereld. Daar worden onze grootste schatten bewaakt door onze grootste angsten. Deze zevende etappe vindt plaats in het gebied tussen de grens van de Speciale Wereld, en de Drempel naar de Grot.

★ Het is de fase van stilstaan voor de ingang, op de Drempel van de gevaarlijke plek, waar het doel van de reis verborgen ligt: de Binnenste Grot. Vaak is dat het hoofdkwartier van de vijand.

★ In deze fase bereidt de Held zich voor om over de tweede Drempel te gaan, hij bereidt zich voor op de Vuurproef. Hij maakt concrete plannen om De Vijand te verslaan. Hij bestudeert kaarten, plant een aanval, stuurt verkenners uit, verslaat alvast wat vijandelijke troepen. Soms is er tijd voor een romantisch tussenspel of wat grappen, of het is juist een fase waarin de klok steeds harder begint te tikken.

★ In de groep van Bondgenoten worden langzamerhand de verschillende karakters duidelijk: zij die niet pasten in de Gewone Wereld blijken voor deze Speciale Wereld juist goed toegerust, en degenen die zo avontuurlijk leken, vallen hier totaal door de mand.

→ *Schrijf hierover, voor alle personages op wie dit van toepassing is.*

★ In de klassieke mythologie kan de Binnenste Grot het Dodenrijk zijn. De Held moet afdalen in de hel om iemand te redden, of hij moet een draak te verslaan.

- Marlin hoort hoe hij in Sydney kan komen. De vissen in het aquarium zinnen op de ontsnapping van Nemo.

- Om geld in te zamelen voor de restauratie willen ze in mijn boek een tentoonstelling van schilderijen van de kerk organiseren. Fardau moet op zoek naar het oude schilderij, en daarvoor moet ze contact zoeken met haar oma die ze 25 jaar niet meer gezien heeft. Bovendien moet ze tegen haar vader in opstand komen.

- In [De Toveraar van Oz](#) heet deze etappe "Voor de Poort van Smaragdstad". Met haar bondgenoten (de Blikken Man, de Vogel-verschrikker en de Laffe Leeuw) moet Dorothy op weg naar de tovenaars die haar terug naar Kansas kan brengen. Ze vinden heel wat obstakels op hun weg.

★ Vogler: vragen en tips bij etappe 7. Op Weg naar de Binnenste Grot

a) Kijk naar films, lees boeken, en vraag je af:

1. Volgens Campbell wordt de Held na de eerste Drempel vaak opgeslokt door een groot beest. Hij verblijft vervolgens een tijdlang in de buik van de walvis (vgl het donkere woud).

Op welke manier bevindt de Held zich in dit verhaal in de buik van de walvis?

Identificeer de scènes die met voorbereidingen te maken hebben.

- Denk bv. aan de repetities voor het optreden van de strippers in [The Full Monty](#).

b) Hoe ziet deze etappe eruit in jouw verhaal?

1. Campbell geeft verschillende soorten Vuurproeven, bv: de Ontmoeting met de Godin, Vrouw als Verleidster, Verzoening met de Vader (een confrontatie met de vader die voor het kind het moment van initiatie tot de wereld van de volwassenen is).

Zijn deze thema's aan de orde in de fase van het naderen van de Binnenste Grot?

2. Welke speciale voorbereidingen treft jouw Held?

3. Wordt het conflict groter, worden de obstakels moeilijker en interessanter?

→ Kun je in je schrijven de problemen nog wat erger maken?

4. Zou je Held op dit moment liever terugkeren, of is hij nu helemaal toegewijd aan het Avontuur?
5. In hoeverre bestrijdt de Held zijn innerlijke demonen, door te strijden in de buitenwereld?
6. Is de Binnenste Grot echt een fysieke plek, zoals een hoofdkwartier? Of is het meer symbolisch of emotioneel?
7. Hoe gaat deze Held om met degenen die macht over hem hebben? (Wie zijn dat?)
8. Waaraan zien we dat deze Held klaar is om zijn transformatie te ondergaan?
9. Welke gedragingen, meningen, relaties, verslavingen, lichaamsdelen, bezittingen, moet de Held opofferen om dit te kunnen bereiken?

→ Doe hierover zonnig ook nog schrijven.

7. Op weg naar de Binnenste Grot

psychologische aspecten

★ Op weg naar de Binnenste Grot is een fase van emotioneel geladen voorbereidingen. De Held maakt zich lichamelijk, geestelijk, emotioneel en spiritueel klaar om de Schaduw (dat wat hij in hemzelf heeft verdrongen) onder ogen te zien.

★ Dit kan bestaan uit een paar laatste tests om te bewijzen dat de Held er echt klaar voor is. Hij kan informatie krijgen van zijn bondgenoten, alle feiten die hij kent op een rijtje zetten, of de gedachtegang van de vijand bestuderen en een plan uitwerken.

★ De Held ontvangt vriendschap en onvoorwaardelijke liefde van zijn team, of uit zijn partnerrelatie. Dit versterkt zijn gevoel van eigenliefde, wat zijn emotionele kracht versterkt. Alles wat we in onszelf verwerpen, wordt onbekend, en we hebben steun nodig bij de voorbereiding om dit onbekende tegemoet te treden.

★ Vragen voor je personages in etappe 7. Op Weg naar de Binnenste Grot

→ Heb je ze beantwoord in je schrijven?

Sommige Helden treden de Vuurproef zonder voorbereiding tegemoet. Gaat jouw Held ook zo makkelijk om met verandering, of heeft hij veel voorbereiding nodig?

Voor sommige Helden is de transformatie bijna een soort dood.

Heeft jouw Held ooit een ziekte of andere ervaring gehad, die hem voorbereidde op deze verandering?

Soms krijgt de Held een waarschuwing, dat hij iets waardevols zal verliezen als hij deze verandering doorzet. Wat zet je Held op het spel om te kunnen veranderen?

De Held kan de voorbereidingstijd gebruiken om in de geest van de Vijand te kruipen, en zich voor te stellen hoe hij hem kan verslaan. Zou dat voor jouw Held een goede methode zijn, of juist niet?

Wil hij nog steeds graag terugkeren naar de Oude Wereld of wil hij alleen nog maar vooruit?

Waarvan moest hij afscheid nemen voor hij aan deze verandering kon beginnen?

Vaak moet de Held nog één test doorstaan voor hij de Vuurproef aankan. Wat krijgt jouw Held op zijn pad vlak voor hij een grootschalige verandering gaat ondernemen?

Wat moet hij nu onder ogen zien voor hij verder kan?

Nu heeft de Held misschien geleerd om onvoorwaardelijke liefde te accepteren. Hoe heeft eigenliefde hem geholpen bij zijn voorbereidingen?

8. De Vuurproef

verhaaltechnische aspecten

★ Op dit punt lijkt het helemaal mis te lopen voor de Held. Hij moet ahw sterven zodat hij opnieuw geboren kan worden. Hij komt oog in oog te staan met zijn grootste angst.

- E.T. die bijna doodgaat op de operatietafel
- Luke en Leia uit Star Wars die het bijna afleggen in de Death Star
- Dorothy in de klauwen van de Boze Heks
- Marlin en Dory komen tussen de kwallen terecht, en leggen het bijna af.
- Nemo overleeft zijn poging om het aquariumfilter stop te zetten maar nauwelijks.
- Een extreem voorbeeld hiervan is Hitchcock's *Psycho*: de beroemde actrice Janet Leigh gaat ECHT dood, iets wat geen mens verwacht in een film.
- Fardau vindt het schilderij, oorzaak van haar grootste angst. Haar vader ontslaat haar (ze werkt als secretaresse voor hem). Haar relatie loopt stuk. Haar moeder wordt woedend omdat ze haar oma heeft opgezocht.

★ Verwar de Vuurproef niet met de climax! Dit is de crisis in het verhaal, waar de held uitkomt als Held, geslaagd voor de test. De crisis is een waterscheiding in het verhaal, een duidelijk punt van "voor" en "na". Pas erna mag de Held zich werkelijk een Held noemen.

★ In veel verhalen is er een strijd op leven en dood tussen de Held en de Schaduw. In feite heeft de Held zijn eigen slechte eigenschappen op de Vijand geprojecteerd. Hij heeft hem gedemoniseerd, zoals bv oorlogspropaganda dat doet. Blijf bedenken dat de Vijand de Held van zijn eigen verhaal is!

★ Vaak is er opstand tegen een autoriteit, zoals een ouder, een leraar, of een publieke autoriteit. We zien dit in *King Lear*, in *On Golden Pond*, in de student tegenover de tank op het Plein van de Hemelse Vrede. Heksen in sprookjes symboliseren de angstwekkende moederfiguur, wolven de vaders. Draken zijn de tirannen die een heel land in hun greep houden. Soms is er juist sprake van een verzoening, de fase die bij Campbell *Atonement with the Father* heet.

- In mijn boek staat Fardau tegenover de oma voor wie ze vroeger zo bang is geweest.

★ Mythische Helden als Perseus en Theseus komen op weg naar het monster de stoffelijke resten tegen van hen die de strijd verloren: zij die versteenden onder Medusa's blik, en de botten van hen die opgegeten werden door het monster in het labirint.

Dat zij wel slagen, danken ze aan de magische geschenken van hun Mentors. Perseus kreeg van Athena een spiegel, zodat hij niet rechtstreeks naar Medusa hoefde te kijken, en Theseus wordt gered door de draad van Ariadne, symbool van de kracht van de liefde.

★ In een romantisch verhaal lijkt het er nu op dat de geliefden elkaar niet zullen krijgen. Symbolisch betekent dit dat de Held of Heldin zijn of haar eigen vrouwelijke of mannelijke aspecten moet integreren in de eigen persoonlijkheid. Er kan een Gedaantewisselaar in het spel zijn, en de Held verliest alle vertrouwen in de loyaliteit van dit personage.

★ Ook al lukt het de Held om de Vijand te doden, dat betekent nog niet dat zijn Avontuur ten einde is.

- Dorothy slaagt erin de Boze Heks van het Westen te doden, maar dat betekent nog lang niet dat ze ook naar huis kan terugkeren.

★ Structureel is dit een punt om veel aandacht aan te schenken, anders wordt de Tweede Akte te lang of oninteressant.

Het verschilt per verhaal of de Vuurproef precies op de helft plaatsvindt (mooi symmetrisch) of juist later in de tweede akte, zodat de spanningsopbouw groter is.

★ Zo'n Vuurproef op dit punt in het verhaal heeft iets natuurlijks. Bij een echte reis gaat het ook zo: je bereikt de top, het diepste punt van een grot, het duistere hart van het oerwoud, of je eigen duistere hart. Vanaf dat moment begint de weg naar huis.

Het woord crisis komt van het Griekse κρινω, dat 'scheiden' betekent. De crisis is de gebeurtenis die het verhaal in tweeën deelt.

Vogler zegt over de aktes:

★ Elke akte is als een deel uit een symfonie, met een eigen begin-midden-einde en een eigen climax: een hoogtepunt vlak voor het einde van de akte. Juist deze hoogtepunten zijn de grote keerpunten.

→ *Hoe zou je de delen van jouw boek noemen als het een symfonie was?*

★ Elke rechte lijn in het schema geeft het doel van de Held in die akte weer: ontsnappen aan de Gewone Wereld, overleven in een vreemde omgeving, de strijd winnen en ontsnappen uit het vreemde land, en een veilige terugkeer met het Elixer waardoor de oude wereld zal opleven.

• Voorbeeld:

- doel in akte 1: het zoeken van de schat
- doel in akte 2a: als hij over de drempel een mogelijke liefdespartner ontmoet, het volgen van die mogelijke geliefde
- doel in akte 2b: als een schurk zowel Held als geliefde gevangen neemt, de ontsnapping
- doel in akte 3: als de schurk de geliefde doodt, op de Weg Terug, wraak

★ Inmiddels kan het oorspronkelijke doel bereikt worden, of het uiteindelijke doel blijkt veel groter, zoals het krijgen van zelfvertrouwen, of het overwinnen van angsten uit het verleden, en deze doelen spelen dan mee in alle akten.

• Voorbeeld uit het 'gewone' leven:

Iemand moet een hartoperatie ondergaan. Dit avontuur begint met de mededeling van de cardioloog dat er iets mis is. Voordien had hij zich erg moe gevoeld maar daar nooit veel aandacht aan besteed, behalve dat hij zijn actieve rol in het senioren voetbalteam moest opgeven.

- doel in akte 1: ik moet me niet te moe maken, dan voel ik me het best.
- doel in akte 2a: patsboem over de drempel: informatie zoeken en onderzoeken ondergaan, in voorbereiding op de operatie. De operatie is de grote Vuurproef, en tevens het einddoel van akte 2a.
- doel in akte 2b: Na de operatie: revalidatie, met uiteindelijk doel: afscheid nemen van deze akelige nieuwe wereld.
- doel in akte 3: zo leven dat hij nog heel lang mee kan en zich goed voelt. De climax zou kunnen zijn dat hij meedoet met het senioren voetbaltoernooi. Iets wat dus in de oude wereld al speelde, krijgt eindelijk de aandacht die nodig was.

• voor Marlin en Nemo:

- doel in akte 1: de veilige wereld durven verlaten
- doel in akte 2a: de weg naar Sydney vinden
- doel in akte 2b: Marlin moet Nemo vinden en bevrijden, en Nemo moet ontsnappen uit het aquarium
- doel in akte 3: allebei op de proef gesteld om aan zichzelf en elkaar te laten zien dat ze iets geleerd hebben van de doorstane avonturen.

★ Dit is een moment van leven of dood: **deliver!!!**

Geef je publiek het drama waar je naartoe gewerkt hebt. De lezer identificeert zich steeds meer met de Held, en beleeft alles met hem mee. Samen met de Held gaat hij dood, zodat de latere wederopstanding hem des te blijer maakt. Dit is zo opwindend als de achtbaan op de kermis. Ook initiatierituelen maken hiervan gebruik: de jongeling wordt opnieuw geboren om nu lid te mogen zijn van de groep. Jonge schrijvers maken nogal eens de fout om deze actie juist over te slaan, en het volgende hoofdstuk te beginnen met 'de dag erna ...'

★ Angst moet sterven om plaats te maken voor moed, onwetendheid moet sterven om plaats te maken voor verlichting, afhankelijkheid moet sterven zodat we onafhankelijk en machtig kunnen worden.

Vaak is er hier sprake van een openbaring, en dat maakt ons een compleet ander mens. Meestal vindt deze openbaring plaats tijdens de Vuurproef, maar soms ook ervoor, en leidt ons dan juist naar de Vuurproef toe.

★ **Vogler: vragen en tips bij etappe 8. De Vuurproef**

a) Kijk naar films, lees boeken, en vraag je af:

1. waaruit bestaat hier de Vuurproef?

b) Hoe ziet deze etappe eruit in jouw verhaal?

1. Wat is de Vuurproef in jouw verhaal?

2. Heeft jouw verhaal een echte Vijand, een echte schurk? Of is het gewoon een tegenspeler?

3. In hoeverre vertegenwoordigt de tegenspeler de Schaduw van de Held?

4. Heeft de Vijand ondergeschikten die zijn macht uitvoeren? Wat is de functie van zulke personages in het verhaal?

5. Kan de Vijand ook een Gedaantewisselaar of een Misleider zijn? Welke andere archetypen kan de Vijand vertegenwoordigen?

6. Op wat voor manier betekent de Vuurproef voor jouw Held een doodservaring? Wat is de grootste angst van jouw Held?

8. De Vuurproef

psychologische aspecten

★ Campbell noemt deze etappe *Facing the Shadow*, de Schaduw onder ogen zien. De Held moet eindelijk zijn duistere kant erkennen. Zover gereisd, om iets te zien dat altijd bij hem was. Dit is het hart van de reis, hier begint de verandering van de Held. Dit is nog niet het einde van de reis: de Schaduw moet niet alleen erkend, maar ook geïntegreerd worden voor de reis ten einde is.

★ We hebben allemaal kanten die we niet alleen voor anderen verborgen houden, maar ook voor onszelf. Ergens in onze ontwikkeling werd ons verteld dat brutaal zijn, of bijdehand, dom, dik, mager, egoïstisch, (andere eigenschap), slecht was. We geloofden die boodschap, omdat we hielden van de boodschapper (ouder, leraar, vriend). De boodschapper op zijn beurt geloofde ons een dienst te bewijzen door ons de 'waarheid' te zeggen. Meestal ontvingen we zo'n boodschap in een emotionele context, zoals een ruzie, of een gevoel van enorme schaamte, of doodgezwegen worden ...

★ Daardoor leerden we dat – om aardig gevonden te worden – we bepaalde kanten van onszelf moesten ontkennen. Maar menselijk zijn betekent dat je toegang hebt tot AL je emoties en eigenschappen. Dat is een geboorterecht. Soms is het wél nodig om brutaal, bijdehand, dom, dik, mager, egoïstisch etc. te zijn. Al onze kanten willen geaccepteerd worden, en af en toe herinneren ze ons aan hun stille aanwezigheid. De Heldenreis is een metafoor voor een mens die heel wordt.

★ Campbell: 'We moeten het leven dat we gepland hadden loslaten, en het leven leiden dat op ons wacht.' Door de Heldenreis te voltooien, kunnen we onszelf uiteindelijk helemaal accepteren.

"Als je niet doodsbang bent, dan ben je er nog niet."

Robert Bly in *Iron John: A Book About Men* 1990

Onze diepste angst is niet dat we zwak en ontoereikend zijn. Nee, onze diepste angst is juist dat we onnoemelijk sterk zijn. Het is ons licht, niet onze duisternis die ons beangstigt. We vragen ons af, wie ben ik dat ik briljant, prachtig en talentvol zou zijn? Maar waarom zou je dat niet zijn?

Je bent een goddelijk schepsel, net doen of je klein bent helpt de wereld niet. Jezelf klein houden, zodat anderen zich niet onzeker bij je voelen heeft niets verhevens. We zijn geboren om goddelijke kracht tot uiting te brengen die in iedereen en elk van ons zit.

En als wij ons licht laten schijnen, moedigen we daarmee anderen aan dat ook te doen. Als wij bevrijd zijn van onze angsten, nodigen we automatisch anderen uit zich ook te bevrijden.

Marianne Williamson
uit *A Return to Love: Reflections on the Principles of "A Course in Miracles"*,
Harper Collins, 1992. Chapter 7, Section 3
(tijdens zijn inaugurele rede in 1994 geciteerd door Nelson Mandela)

★ Vragen voor je personages in etappe 8. De Vuurproef

→ *Heb je ze beantwoord in je schrijfveren?*

De Schaduw (de Vijand) symboliseert de ontkende en afgewezen eigenschappen van de Held. Hoe is hij zijn eigen Schaduw?

Wat voor baat heeft hij erbij, om die eigenschappen waar hij een hekel aan heeft, te negeren of elders te projecteren?

Je kunt je Schaduw nooit ontlopen. Wat wint je Held erbij als hij hem onder ogen ziet?

Wat leert hij ervan om zijn Schaduw te erkennen?

Wat voor innerlijke steun heeft hij nodig om zo'n verandering aan te durven?

→ *Laat hem zelf schrijven over welke steun hij nodig heeft, en van wie.*

Wat voor steun heeft hij nodig van de mensen om hem heen (aanmoedigende woorden, een luisterend oor, begrip, een duw in de rug)?

Wat is het verschil tussen een Held en een Monster? Wat is de overeenkomst?

Tijdens de Vuurproef beleeft de Held een symbolische dood. Hoe wordt hij wedergeboren na de grote verandering?

In verhalen ontsnapt de Schaduw vaak toch nog, om later voorgoed verslagen te worden. Waarom kost het mensen meer dan één poging om werkelijk te veranderen?

★ Op elk keerpunt verandert het doel van de Held binnen het verhaal (los gezien van het grote einddoel). In de Heldenreis:

Akte I ontsnappen uit de Gewone Wereld,

Akte IIa overleven in een vreemde omgeving,

Akte IIb de strijd winnen en ontsnappen uit het vreemde land,

Akte III veilig terugkeren met het Elixer, ten bate van de oude wereld.

Akte IIb = initiatie

9. De Beloning

verhaaltechnische aspecten

★ De Held heeft de Dood overwonnen, de draak in de Binnenste Grot verslagen, en mag uitrusten en feestvieren, samen met zijn bondgenoten. Het is tijd om te gaan eten, en sterke verhalen te vertellen over de doorstane avonturen. We zien hier vaak een kampvuurscène of ander gezellig samenzijn.

★ Verhaaltechnisch is de functie van deze scène: het tempo tot rust te laten komen. De lezer/kijker krijgt de gelegenheid om de personages in andere emotionele omstandigheden te leren kennen. Dit geldt ook voor de personages onderling.

★ Misschien trekt de Held zich even terug, om stil te staan bij wat er gebeurd is. Hij denkt aan degenen die de Vuurproef niet hebben overleefd, en hij beseft dat er ook in hemzelf een deel is gestorven, waardoor een nieuw aspect van zijn persoonlijkheid geboren kon worden. Zowel hijzelf als de wereld zijn nu voorgoed veranderd.

→ *Waarom zien we dat hij voorgoed veranderd is? Laat hem daar zelf over schrijven, of laat het een ander personage observeren.*

★ Soms is het nu tijd voor een liefdesscène. In romantische films lijkt het er nu op dat ze "elkaar krijgen". De persoon van de andere sekse leek steeds een Gedaantewisselaar, een archetype van verandering. Na de Vuurproef lijkt de Held de Gedaantewisselaars beter te doorzien.

• In Belle en het Beest is het de romantische wals, waaruit blijkt dat zij door het monsterlijk uiterlijk van het Beest heengekeken heeft.

★ Deze etappe heet ook wel Het Grijpen van het Zwaard. Het Zwaard is de Beloning: het magische zwaard, het elixer dat het land kan redden, de graal, of speciale kennis. Soms heeft de Held het Zwaard met geweld moeten grijpen. In de Tarot staat het Zwaard voor de wil van de Held. Het hoeft geen letterlijk Zwaard te zijn (zoals het lichtzwaard in Star Wars), het kan ook een schat zijn, een kostbaar juweel.

★ Soms heeft de Held de Beloning of het Zwaard moeten stelen (denk aan Prometheus die het vuur steelt), het Elixer dat het doel van al zijn omzwervingen was. Een Elixer is een toverdrank die helpt tegen alle kwalen, in de alchemie is het een ingrediënt om tot de Steen der Wijzen te komen. Nu voelt de Held zich heel goed over deze geslaagde diefstal, maar het is wel zeker dat hij de Schaduw nog achter zich aan zal krijgen!

★ Initiatie betekent dat de Held nu deel is gaan uitmaken van de nieuwe wereld. Hij krijgt erkenning voor wat hij gepresteerd heeft, hij wordt als het ware hoger in rang. Je kunt hier denken aan het slagveld, of aan de Griekse Helden die bij de goden werden toegelaten, maar bijvoorbeeld ook aan een kraamvrouw die nu tot de geheime zusterschap der moeders is toegetreden. De nieuwgeboren Held krijgt een nieuwe naam.

★ De Held ziet nu duidelijk wat hem vroeger ontging. Door van de dood te proeven zijn zijn zintuigen aangescherpt, en hij krijgt ook zicht op zijn eigen beweegredenen. Ook anderen zien dat hij veranderd is. Er kan sprake zijn van een epifanie: een plotselinge openbaring van de (goddelijke) essentie van iets of iemand.

★ Op sommige Helden heeft het doorstaan van de Vuurproef een minder goed effect. Ze raken besmet met het kwaad dat ze juist wilden bestrijden.

- Lawrence of Arabia komt na de slag bij Aqaba tot de ontdekking dat hij dol is op moorden

Anderen krijgen het acuut veel te hoog in de bol, of stappen juist luchtig over de doorstane ellende heen (de bekende ontkenningfase na een sterfgeval).

- Dorothy "grijpt" de bezemsteel van de Boze Heks, of liever, ze krijgt hem aangereikt door de eerst zo woeste bewakers. Ze heeft de Drempelwachters aan haar kant gekregen, iets wat vaker voorkomt als de Held geslaagd is voor de Vuurproef.
- De vrienden gaan terug naar de Tovenaar van Oz. Het hondje Toto symboliseert het heldere inzicht: hij snuffelt achter de troon van de Tovenaar, en ontdekt dat er helemaal geen Tovenaar is, maar alleen een oud mannetje dat de trucs met de troon bestuurt.
- In Finding Nemo zien we hier Marlin tussen de schildpadden. Hij ziet hier een goed voorbeeld van vaderen en niet overbezorgd zijn.
- In Brandsporen verzoent Fardau zich met haar moeder. Ze praten uit wat er in het verleden gebeurd is.

★ TRAGEDIE

Natuurlijk kan het ook zo zijn dat de Held niet als overwinnaar uit de strijd komt. Dan komt er abrupt een einde aan zijn reis, en zal hij zijn doel niet bereiken. Zijn karakterfouten, gesymboliseerd door personages en gebeurtenissen in de buitenwereld, worden hem noodlottig. Toch is er ook dan sprake van een Beloning en een Elixer. Het is alleen niet de Held zelf die daarvan profiteert. Misschien zijn het de mensen om hem heen, die lering trekken uit zijn lot. Misschien is het de lezer die hierdoor wijzer is geworden.

- Denk nog eens terug aan het voorbeeld van de man die aan zijn hart geopereerd moest worden (etappe 8). Misschien overleeft hij de operatie niet. De mensen om hem heen leren dat ze eerder naar de dokter moeten gaan, of dat ze meer van het leven moeten genieten omdat het zo voorbij kan zijn, of ze zullen erbij stilstaan dat hij juist door zijn kwaal veel meer voor zijn voetbalteam heeft betekend, omdat hij nu de administratie op zich nam, waarvoor de andere leden nooit tijd hadden.

★ Vogler: vragen en tips bij etappe 9. De Beloning

a) Kijk naar films, lees boeken, en vraag je af:

1. wat is in dit verhaal het equivalent van de kampvuurscène?

b) Wat leert jouw Held

1. door naar de dood te kijken?
2. Door een dood te veroorzaken?
3. Door de dood te ervaren?
4. Hoe staat deze Held nu tegenover zijn (on)sterfelijkheid, God of goden?

b) Hoe werkt deze etappe in jouw verhaal?

1. Verandert het verhaal van richting? Heeft de Held nu een nieuw doel, een nieuwe agenda?
2. Is deze etappe in jouw verhaal de gelegenheid voor een liefdesscène?
3. Gunt deze persoon zich de tijd om te genieten van wat hij bereikt heeft? Hoe ziet zijn "feestje" eruit?

4. Gezien de achtergrond van deze persoon, hoe zou voor hem de hemel eruitzien?

5. Gezien de achtergrond van deze persoon, wat zou zijn hoogste doel zijn? Hoe ziet zijn hoogste Beloning er dan uit?

c) Wat is de Beloning voor je Held, wat neemt hij mee uit de Vuurproef?

1. Wat neemt hij in bezit, na de dood of zijn grootste angsten onder ogen gezien te hebben?
2. Heeft je Held slechte eigenschappen van de Schaduw of de Vijand overgenomen?
3. Wat heeft hij geleerd dat verder gaat dan goed/kwaad, man/vrouw, leven/dood?
4. Ziet je Held zelf dat hij veranderd is? Doet hij aan zelfonderzoek? Kan hij nu beter omgaan met zijn innerlijke fouten?

5. Heeft de Held het doel van zijn reis benoemd? Is dat doel ook veranderd? Heeft hij meer of minder geleerd dan hij verwachtte?

9. De Beloning

psychologische aspecten

★ De Beloning is het gevolg van de eerste poging tot verandering. Het is tijd om te vieren dat de Vijand is weerstaan. De Held mag alles rustig doornemen met zijn Bondgenoten, en zijn strijdwonden likken.

★ De Beloning bestaat onder andere uit inzicht, vaak door een Openbaring. Ook wordt hij nu officieel toegelaten tot de nieuwe gemeenschap.

★ Mensen moeten altijd doorgaan met reizen en vieren. Ouder worden is daar een sprekend voorbeeld van. Vieren is belangrijk om een stuk van de reis af te sluiten, en ook om motivatie te verschaffen om de rest van de reis te volbrengen, om over de volgende Drempel te gaan. Vieren is belangrijk voor onze ontwikkeling, hoe groot- of kleinschalig we dat ook doen.

★ Als de Held zijn "donkere nacht van de ziel" heeft doorstaan door de duisterste plekken in zijn ziel te betreden, merkt hij dat een nieuwe energie stroomt waar ooit de zwaarte van de strijd heerste.

Hij ervaart een gevoel van vrijheid en uitbundigheid. Hij heeft een nieuwe droom, een een nieuwe levensvisie ontdekt. Hij weet eindelijk wie hij is, en wat zijn doel is in dit leven. Dat is de ware schat, de ware beloning.

Het is tijd om te vieren, om stil te staan bij de goddelijke essentie in ieder van ons. Deze blijdschap vormt de bron voor toekomstig succes.

Ook vreugde is een emotie die we soms moeten leren, zo zijn wel een leven lang aan onze misère gewend en gehecht geraakt.

★ Vragen voor je personages in etappe 9. De Beloning

→ *Heb je ze beantwoord in je schrijfveren?*

Viert jouw Held dat hij iets bereikt heeft? Waarom, waarom niet?
Hoe voelt hij lichamelijk dat hij zin heeft om iets te vieren?

→ *Schrijf hierover, in de ik-vorm.*

Sommige Helden overdrijven hun prestatie en onderschatten hun betekenis. Wat doet jouw Held? Waarom?

Kan hij zich een viering herinneren van een bepaalde prestatie, of een overgangsritueel? Wat herinnert hij zich? Wat leerde hij toen over zichzelf?

→ *Schrijf in de ik-vorm over deze herinnering.*

Hoe laat hij mensen delen in zijn overwinning?

De Held wordt nu lid van een nieuwe gemeenschap, wordt nu bijvoorbeeld erkend als moeder, tiener, strijder, genezer, etc. Wat betekent het begrip initiatie voor hem? Waarom hebben mensen dat nodig?

Heeft je Held steeds meer van zijn hogere zelf ontdekt op deze reis?

De Held moet nog drie etappes afleggen. Waarom komt viering voor integratie?

10. De Terugweg

verhaaltechnische aspecten

★ Nu moet de Held laten zien of zijn overwinning hem ook werkelijk veranderd heeft, zodat hij zijn nieuwverworven vaardigheid kan meenemen naar de Gewone Wereld. Hij moet vanuit de duisternis (de Onderwereld) weer in het licht treden.

★ Hij moet de feestslingers van zich afschudden, en zich opnieuw aan zijn doel wijden, het uiteindelijke doel van dit Avontuur. Hij moet opnieuw over een Drempel.

★ Vaak komt de Vijand terug met hernieuwde kracht. De tegenstander blijkt niet volledig verslagen. Ook de Vijand in de eigen psyche - verslaving, neurose, begeerte - komt nog eens zo sterk terug.

- Luke en Leia uit Star Wars krijgen Darth Vader achter zich aan.
- E.T. moet de wetenschappers ontvluchten.
- Fardau (Brandsporen) stort opnieuw in, en beseft dat ze nu helemaal zelfstandig met alles in het reine moet komen. Ook moet ze zich nu uit alle macht inzetten voor het behoud van de kerk.
- Nemo hoort dat zijn vader naar hem op zoek is en probeert opnieuw het aquariumfilter stil te zetten, nu met succes. Marlin is nu bijna aangekomen in Sydney. De reis zit erop, maar nu moet hij laten zien wat hij waard is!

★ De Held wordt vaak tegen zijn wil uit de Speciale Wereld verjaagd, en we zien op dit punt vaak een achtervolgingsscène. (Misschien is juist de Vijand ontsnapt, en moet de Held hem achterna.) Het tempo, misschien een beetje ingeslapen na het feest, versnelt. In de toneelwereld noemen ze deze etappe 'de race naar het Doek': de steeds versnellende actie naar het einde van het stuk.

In sprookjes zien we hier vaak een magische vlucht, met behulp van magische attributen. Een meisje gooit een geliefde sjaal neer, die in een rivier verandert om de heks tegen te houden. Zo moet ook de Held alsnog iets opofferen om zijn leven te redden.

★ Er is, net als in etappe 5, Over de Eerste Drempel, een speciale gebeurtenis nodig om de Held weer over de Drempel te schoppen. Deze gebeurtenis moet de oorspronkelijke *Story Question* (uit de Oproep tot Avontuur, etappe 2) weer aan de orde stellen, de Held tot handelen dwingen, en wat er op het spel staat verhogen. Soms moet de Held op dit moment kiezen tussen de Reis voor een Hoger Doel (nut van 't algemeen) of een persoonlijke Reis van het Hart. Wat weegt het zwaarst?

- Dorothy staat op het punt naar Kansas te vertrekken met een luchtballon, als Toto er opeens uitspringt om een kat achterna te gaan. Dorothy rent hem achterna, en de ballon – met de Tovenaar erin – wiebelt langzaam de lucht in. Dorothy zit gevangen in de Speciale Wereld. Nu moet ze zelf proberen om eruit te komen.

★ Vogler: vragen en tips bij etappe 10. De Weg Terug

a) Kijk naar films, lees boeken, en vraag je af:

1. Waaruit bestaat in dit verhaal de Weg Terug? Wat zijn voor jou als schrijver de voor- en nadelen van een Held die uit de Speciale Wereld wordt gejaagd? Of een Held die uit zichzelf vertrekt?
2. Wat heb jij ervan geleerd, toen je geconfronteerd werd met de dood, met verslagen worden, met gevaar? Voelde je je een Held? Kun je die gevoelens bij je schrijven toe passen, kun je ze inzetten voor de reacties van je personages?
3. Kijk eens naar een paar populaire films van dit moment, en zoek er het keerpunt in, van het Tweede Bedrijf naar het Derde Bedrijf. Is het een enkel moment, of zijn het een aantal scènes?

4. Is er bij dat keerpunt sprake van een achtervolging, of een versnelling van het tempo? Heb je dat in je eigen verhaal toegepast bij de Weg Terug?

b) Waarin bestaat in jouw verhaal de Weg Terug?

1. Betekent het de terugkeer naar het beginpunt?
2. Betekent het juist een nieuwe bestemming?
3. Of een aanpassing aan het nieuwe leven in de Speciale Wereld?
3. Hoe gaat jouw Held zich opnieuw inzetten voor zijn doel, zijn queeste?

c) Hoe ziet deze etappe eruit voor jouw Held?

1. Weigert deze Held om terug te keren naar het gewone leven?
2. Zijn er daadwerkelijke obstakels waardoor de terugkeer bemoeilijkt wordt?
3. Gezien de achtergrond en de ervaring van deze Held, wat voor obstakel zou toepasselijk zijn voor zijn situatie?

→ *Doe hier zonodig een schrijfveer over.*

4. Geeft dit obstakel ons meer inzicht in de Held, of in zijn Avontuur, of in zijn Beloning?
5. Maakt de Held zich er zorgen over dat zijn boodschap misschien niet gehoord, of begrepen zal worden, dat zijn gaven niet gewaardeerd worden, dat hij zijn verworven wijsheid niet kan overbrengen?

10. De Terugweg

psychologische aspecten

★ De Weg Terug is de etappe waar de Held zich opnieuw aan zijn taak moet wijden. Hij heeft de Schaduw overwonnen, en moet deze overwinning nu in het dagelijks leven waarmaken. Hij moet zijn nieuwe vaardigheden en inzichten toepassen om zijn oorspronkelijke probleem voorgoed de baas te worden. Dit kan hij alleen door terug te keren naar de plek vanwaar hij vertrok.

★ Vaak voelt de Held zich eindelijk op zijn gemak in de Nieuwe Wereld en heeft hij geen behoefte om terug te keren. Hij staat er opnieuw zo voor als in etappe 3 (de Oproep Weigeren). Hij heeft opnieuw een duwtje nodig, van buitenaf of van binnenuit.

★ Alles waar we tegenaan lopen in de buitenwereld – mensen of omstandigheden – is verbonden met een knop binnenin ons. Als iets of iemand op die knop drukt, zet dat een reactie in gang die zijn oorzaak vindt in het verleden. Dit gebeurt onbewust, en is dus een eigenschap van onze Schaduw. We hebben voor het eerst van hem gewonnen, maar we hebben hem nog niet verslagen. Hij komt terug, woedender dan ooit, als de karakterfouten, verslavingen of neuroses waar we aan leden, of als iets in de buitenwereld dat ons probleem symboliseert.

★ De Schaduw zet de achtervolging in, en de Held kan niets anders doen dan opnieuw zijn team om zich heen verzamelen, of zijn moed bijeenrapen.

Of de Schaduw ontsnapt zelf, en de Held moet er achteraan om eindelijk van hem af te komen.

Of de Held heeft nog meer verliezen geleden en kan niet anders dan de reis voltooien.

Een man die een visioen heeft kan de macht ervan niet gebruiken
totdat hij het visioen zichtbaar heeft gemaakt,
zodat mensen op aarde het kunnen zien.

Black Elk (1863-1950)

★ Nu moet de Held de schat terugbrengen naar de Gewone Wereld. Opnieuw moet hij over een Drempel, en waarschijnlijk moet hij weer een offer brengen. Dat wat hij terugbrengt is iets wat in vele mensen leeft. Ook zij hebben het in zich, en als ze het verhaal van de Held horen, reageren ze met herkenning en instemming.

★ Voor velen is de Weg Terug het moeilijkste deel van de reis. Menige Held verbrandt bij terugkeer door de dampkring van de Gewone Wereld. Het verheven visioen moet nu in alledaagse handelingen worden omgezet om daadwerkelijk van betekenis te worden. Helden moeten zich vooral realiseren dat hun rijkdom nooit meer afgenomen kan worden, wat er ook gebeurt. Ze zijn veilig, en hebben het niet meer nodig om zich veilig te voelen.

★ Vragen voor je personages in etappe 10. De Weg Terug

→ Heb je ze beantwoord in je schrijfveren?

Na zijn eerste overwinning op de Schaduw, moet de Held nu laten zien dat hij zijn probleem ook werkelijk de baas is. Hoe toont hij zijn 'meesterschap'?

De Held kan zijn meesterschap pas bereiken als hij terugreist naar de Oude Wereld. Waarom is dat zo, denk je?

Heb jij ooit opgegeven nadat je de eerste grote strijd om je doel te bereiken had gewonnen? Waardoor kwam dat, wat was je motivatie? Hoe is dit van toepassing op jouw Held?

De Held moet gemotiveerd worden om de Nieuwe Wereld te verlaten. Hoe?

Soms verjaagt de Schaduw de Held uit de Speciale Wereld. Er zit niets anders op dan hard weg te rennen en proberen helpers en moed te verzamelen. Rent jouw Held weg?

Soms ontsnapt de Schaduw, en gaat de Held er achteraan om een eind aan zijn vijand te maken. Wat doet jouw Held?

Soms heeft de Held opnieuw een tegenslag, en raakt hij nog meer gemotiveerd om er een eind aan te maken. Zegt jouw Held: en nu is het genoeg!?

Welke emoties, angsten of overtuigingen kunnen ertoe leiden dat de Held het alsnog opgeeft?

Welke emoties of vaardigheden kunnen hem helpen om door te zetten?

★ Op elk keerpunt verandert het doel van de Held binnen het verhaal (los gezien van het grote einddoel). In de Heldenreis:

Akte I ontsnappen uit de Gewone Wereld,

Akte IIa overleven in een vreemde omgeving,

Akte IIb de strijd winnen en ontsnappen uit het vreemde land,

Akte III veilig terugkeren met het Elixer, ten bate van de oude wereld.

Akte III = terugkeer

11. Dood en Wederopstanding

verhaaltechnische aspecten

★ In deze etappe wordt de laatste, beslissende strijd gestreden, de laatste test afgenomen, het eindexamen gemaakt. We kunnen zien of de Held alles wat hij heeft geleerd, kan toepassen.

★ Dit is de climax van het verhaal, niet te verwarren met de crisis uit de achtste etappe (De Vuurproef). Het Griekse woord κλιμαξ betekent ladder. Voor het verhaal betekent dat, dat de energie nu de hoogste piek bereikt. Wat niet wil zeggen dat je niet een kalme climax kunt hebben, waarbij alles uiteindelijk op z'n plaats valt en harmonieus tot een oplossing wordt gebracht.

★ Sommige verhalen eindigen met een hele serie climaxen achter elkaar. Ik vind dat persoonlijk nogal vermoeiend. Je hebt van die films waarbij steeds weer iets nieuws op het pad van de Held wordt gesmeten, terwijl je al lang weet dat het goed zal aflopen. Dat doet me altijd denken aan een klassiek muziekstuk waarbij de componist maar eindeloos van die slotaccorden laat klinken, zodat je steeds geneigd bent om te vroeg te gaan klappen.

• Finding Nemo heeft zo'n serie climaxen: Als Nemo uit het aquarium ontsnapt is, raakt hij in zee nog verstrikt in een vol visnet omdat hij de gevangen vissen wil redden.

★ Zoals Romeinse strijders, bebloed en moordzuchtig teruggekeerd van hun veldtochten, zich eerst moesten reinigen voor ze de stadspoort door mochten, zo moet ook onze Held een laatste offer brengen om de strijdlust achter zich te laten, en als een nieuw mens, pasgeboren, terug te keren in de Gewone Wereld. De Held moet de verandering die de Vuurproef in hem teweeg heeft gebracht, behouden, maar moet het kwaad waarmee hij daardoor in aanraking is gekomen, van zich afschudden.

★ Net zoals hij iemand anders werd door de Eerste Drempel over te gaan, zo moet hij nu opnieuw veranderen om terug te kunnen keren, met behoud van het goede van zijn oude persoonlijkheid, en integratie van de geleerde lessen.

★ Als er sprake is van een daadwerkelijke laatste strijd, dan is deze nu meestal op veel grotere schaal dan tijdens de Vuurproef. De Held vecht niet meer 1 op 1 tegen de Vijand, maar er staan nu vele levens op het spel, hij moet een hele stad of de wereld redden. Ook als je verhaal zich niet op een dergelijk niveau afspeelt, is het van belang dat de Held op dit cruciale moment zelf handelt. Als hij op het nippertje gered wordt door een Bondgenoot of de tijdige komst van de cavalerie, dan bewijst hij immers nog steeds niet waartoe hij nu in staat is.

De Held moet op dit moment zelf een keus maken: zal hij reageren zoals hij vroeger gedaan zou hebben, of brengt hij in praktijk wat het Avontuur hem heeft geleerd?

★ Vaak moet de Held nog een laatste offer brengen. Een Bondgenoot komt om bij de beslissende strijd, hij loopt zelf een litteken op dat hij nooit zal kwijtraken, of moet voorgoed afscheidnemen van de prettige bijkomstigheden van zijn vroegere leventje.

★ Het kan op dit moment ook weer misgaan met de Held. Als hij het leven laat bij deze beslissende strijd, is er ook sprake van een tragedie. Maar er is in zekere zin ook sprake van Wederopstanding, want wordt hij nu niet voor eeuwig als Held gememoreerd? Heeft hij door zijn leven te geven niet de levens van anderen gered?

★ Een goede climax moet een gevoel van katharsis brengen. Het Griekse woord *καθαρσις* betekent: reiniging, loutering, verzoening. In zijn *Ars Poetica* spreekt Aristoteles over de noodzaak van de katharsis, die er bij het publiek voor zorgt dat de doorstane emoties (vooral medelijden en angst) weer in balans worden gebracht. Ook een opgeluchte lachbui kan een teken van katharsis zijn.

- Luke uit Star Wars lijkt voor een moment echt dood.
- Marlin en Dory zijn opgeslokt door de walvis, bekend symbool voor dood en wederopstanding. Even later worden ze ook nog opgeslokt door een pelikaan. In het aquarium wordt een nieuw reinigingssysteem geïnstalleerd en het hele plan lijkt te mislukken. Alleen door zich dood te houden maakt Nemo nog kans dat ze hem door de wc zullen spoelen.
Dan toont de Held wat hij waard is, wat hij geleerd heeft. Nemo laat de vissen uit het net ontsnappen door ze te vertellen wat hij zelf heeft geleerd: naar beneden zwemmen. We kunnen zien dat hij veranderd is.
- Fardaus nieuwe liefde lijkt afgelopen voor hij goed en wel begonnen is, en de gemeenteraad beslist zeer binnenkort over het restauratieplan. Het is aan haar om die beslissing te beïnvloeden, om te laten zien dat ze het alleen kan.

★ Soms moet de Held een bewijs van zijn overwinning laten zien. Het is immers moeilijk te geloven wat hij heeft doorgemaakt, en het is even moeilijk uit te leggen aan wie er niet bij was.

→ *Hebben de schrijver en je laten zien wat voor jouw Held het bewijs van zijn overwinning was? Schrijf daar anders nog over.*

★ Vogler: vragen en tips bij etappe 11. Dood en Weder-opstanding

a) Kijk naar films, lees boeken, en vraag je af:

1. Waaruit bestaat in dit verhaal de Wederopstanding?
2. Wie leert er iets in een tragedie, waarin de Held sterft, en zijn lessen niet heeft geleerd?

b) Hoe ziet deze etappe eruit voor jouw Held?

1. Wat is voor jouw Held in dit verhaal de Dood?
2. Wat is zijn Wederopstanding, en welk aspect van hem wordt daar opnieuw geboren?
3. Heeft je Held ook negatieve eigenschappen opgepikt gedurende de Reis?
4. Of heeft hij nog steeds karakterfouten die nog verbeterd moeten worden?
5. Welke fouten wil je gewoon handhaven omdat ze nu eenmaal onverbreekelijk verbonden zijn met het karakter van jouw Held?
6. Is er in je verhaal sprake van een echte, fysieke strijd, een gevecht?
7. Treedt je Held handelend op wanneer het kritieke moment daar is?
8. Kijk naar de *character arch* (de ontwikkeling die zijn persoonlijkheid in dit verhaal doormaakt) van je Held. Is zijn verandering realistisch, stap voor stap? Is de laatste grote verandering zichtbaar in zijn handelingen of uiterlijk?

11. Dood en Wederopstanding

psychologische aspecten

Er is in mensen een electrisch vuur, dat zuivert –
zodat er onder deze schepselen altijd weer nieuw heldendom geboren wordt.

Het is tragisch dat we ons daarover verbazen,
zoals we zouden doen als we een parel vonden in vuilnis.

John Keats

★ Voor zijn Wederopstanding moet de Held twee taken vervullen: zichzelf herintroduceren in de Gewone Wereld, en zijn laatste proeve van bekwaamheid afleggen. In onze flitsende wereld geven we onszelf vaak geen tijd om 'over te gaan' van de ene activiteit naar de andere, van de ene levensfase naar de andere. We zijn altijd onderweg naar het volgende evenement, hoe het heden er ook uit ziet. Het geluk is altijd in de toekomst.

★ Als de Held de herintroductie overslaat, krijgt hij problemen. Mensen die terugkomen van een retraite of een vakantie plannen maar zelden een extra dag om rustig in de gewone routine terug te keren, en ze slagen er maar met moeite in om hun verworvenheden toe te passen in de oude wereld. En doordat soldaten geen kans krijgen om de overgang van moordmachine naar burger te beleven, krijgen zij te maken met problemen in hun geest en hun familie.

★ Om de Reis af te kunnen maken, moet de Held tijd krijgen om zich opnieuw aan te passen. Pas dan kan hij de laatste strijd met de Schaduw aangaan. Tot nu toe hebben alle etappes van de Reis de Held laten ervaren dat hij in staat was tot verandering. Hij moet nu in zichzelf geloven, en zichzelf bewijzen ten overstaan van een gemeenschap die hem nog niet gelooft.

★ Hij moet zijn innerlijke veranderingen aan de buitenkant laten zien. Hij kan dit doen door afstand te nemen van alles wat bij zijn vroegere identiteit hoorde. Of hij krijgt de gelegenheid om heroïsch te reageren op een louterende gebeurtenis buiten hem, zodat hij de ruimte krijgt om zijn nieuwe zelf te laten zien.

★ Zoals je ziet, worden hier etappe 11 en 12 andersom, of door elkaar, neergezet. Het is een goed idee om je te realiseren dat Heldenreizen zich niet altijd netjes aan het schema houden. Het schema is een kapstok, met de afzonderlijke elementen kun je schuiven.

★ Vragen voor je personages in etappe 11. Dood en Wederopstanding

→ *Heb je ze beantwoord in je schrijfveren?*

Nu moet de Held laten zien wat hij waard is: is hij verslaafd of clean? Is hij een vechter of een vredestitcher? Is hij alleen maar een biologische vader of een verantwoordelijke ouder? Tussen welk oud en nieuw gedrag moet jouw Held kiezen?

Dit is de grote katharsis. Vaak zien we daarbij tranen of gelach, die wijzen op het laten gaan van illusies, of het doorbreken van inzicht. Beleeft jouw Held zo'n katharsis?

Soms struikelt de Held, op zijn weg naar succes. Dat wil niet zeggen dat hij zal falen. Belandt jouw Held struikelend bij je Verlichting?

Moet je Held zich bewijzen aan zichzelf of aan anderen?

Een ander woord voor opoffering is sacrificie (Latijn: heilig maken). Soms moet de Held iets opofferen als symbool voor zijn innerlijke verandering. Als we iets opofferen, maken we ruimte voor iets nieuws. Welk laatste offer moet je Held brengen om thuis te komen?

→ *Doe hierover zonnig nog een schrijfveer.*

De Held kan laten zien dat hij alle lessen heeft geleerd, van alle personages die hij onderweg ontmoette. Iedereen had iets te maken met zijn eigen persoonlijkheid. De Held is zijn eigen Schaduw, Mentor, Drempelwachter, Heraut, Gedaantewisselaar en Misleider. Heeft hij de lessen geïntegreerd van zijn bondgenoten en vijanden?

De Held moet een overgangperiode doormaken, voor hij kan terugkeren in de Oude Wereld. Hoe geef je deze overgang vorm?

Avontuur biedt de mogelijkheid om verborgen talenten te ervaren. Welke nieuwe talenten heeft je Held ontdekt?

Een andere metafoor voor deze etappe is die van het eindexamen. Waarom zijn tests zo belangrijk voor groei?

Hoe moet je Held zijn Schaduw nog één laatste keer onder ogen zien?

12. De Terugkeer met het Elixer

verhaaltechnische aspecten

★ Deze laatste etappe heeft iets oerouds, omdat zo het vertellen van verhalen ooit begon: de Held, of een van zijn Bondgenoten, vertelt het verhaal van dit Avontuur. De Nar uit het verhaal kan dat natuurlijk heel goed.

De wonden van de Held worden verzorgd - altijd een symbool van de helende kracht van verhalen.

★ Verhaaltechnisch kun je hier je publiek achterlaten met de emotie die jij als schrijver kiest, iets om je bewust van te zijn! Denk in filmtermen, [Freeze Frame](#), laat ons achter met een sterk beeld dat ons nog lang zal bijblijven.

★ Een ander woord voor het verhaaleinde is de ontknoping. De plotlijnen worden ontrafeld, knopen worden doorgehakt, losse eindjes vastgeknoopt. Ook subplots moeten tot een goed einde gebracht worden.

Vaak dienen subplots – de Heldenreizen van andere personages – als illustratie van de hoofdplot, door hem te weerspiegelen met subtiele verschillen, of juist door een compleet tegengestelde reis te laten zien.

★ SOORTEN EINDES

- De Held is thuisgekomen. Hij deelt de schatten die hij van de reis heeft overgehouden met de mensen in zijn omgeving. Er zullen vast weer nieuwe avonturen komen, maar dit Avontuur is ten einde. De cirkel is rond, de wereld is gered.

Zo'n mooi rond verhaal heeft een gesloten einde. We weten precies hoe het afloopt, met iedereen. In Hollywoodfilms zien we vaak een herhaling van een beginscène, die nu net even anders verloopt.

- Nemo mag nu zonder begeleiding naar school, en Marlin slaagt er nu wel in een leuk mopje te vertellen aan de vaders bij het schoolhek.

In musicals wordt hier vaak het beginthema opnieuw gespeeld.

Hollywoodfilms lopen ook meestal goed af, wat ze op sprookjes doet lijken. Ze leefden nog lang en gelukkig, enzo. Ze passen zich aan bij wat in de Amerikaanse cultuur als 'normaal' wordt ervaren, en laten geen ruimte voor het stellen van vragen.

- Een open einde laat het verhaal doorlopen in het hoofd van de lezer/kijker, en heeft daardoor vaak meer impact. Bovendien geeft het een realistischer beeld van de wereld, waar alles meestal ook niet zo keurig op z'n plaats valt. Maar Renate Dorrestein (Het Geheim Van De Schrijver, p.123) zegt over het open einde: "Ik ben bang dat het een smoes is. Het open einde is een vluchtroute voor schrijvers die hun geduld met het verhaal hebben verloren. Of die niet kunnen achterhalen wat het wil zeggen."

★ Welk einde je ook kiest, zorg ervoor dat er nog wel verrassingen zijn, al hoe mooi de losse eindjes ook vastgeknoopt worden. De oude Grieken zorgen hier vaak voor een onverwachte herkenning, denk bijvoorbeeld aan Oedipus die erachter komt dat het zijn vader was die hij gedood heeft, en dat hij met zijn moeder is getrouwd.

★ Wees voorzichtig met al te onverwachte eindes (ze kunnen het voorafgaande opeens erg triviaal en goedkoop maken), en tover in elk geval geen nieuwe personages of verwickelingen meer uit de hoge hoed.

★ Zorg ook dat er sprake is van rechtvaardigheid, of, zoals dat zo mooi in 't Engels heet *poetic justice*. Held en Vijand krijgen wat ze verdienen, niet minder maar ook niet meer. Tenzij je natuurlijk hebt willen aantonen dat rechtvaardigheid niet bestaat, dan wordt het een cynisch of tragisch einde.

HET ELIXER

★ Wat is nu het Elixer waarmee de Held terugkeert in de Gewone Wereld? Het kan een werkelijke genezende substantie zijn, het kan een schat zijn die nu onder de Bondgenoten wordt verdeeld. Waarschijnlijk is het een van die dingen waar het in elk Avontuur om draait: geld, roem, macht, liefde, vrede, geluk, succes, gezondheid, kennis, en een goed verhaal.

- De Graal in de verhalen van Koning Arthur en de Ridders van de Ronde Tafel redt het land van de ondergang.

★ 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. Om dit zichtbaar te maken kun je de Held nu met succes laten doen wat hij in het begin niet kon.

★ De tragische Held voor wie het Avontuur slecht afloopt heeft ons toch iets te bieden: namelijk een groter bewustzijn van onszelf en de wereld. Van de Held die zelf niets heeft geleerd van zijn Avontuur, en die dus zonder Elixer is teruggekeerd, kunnen wij leren dat de Reis steeds opnieuw moet worden gemaakt, net zolang tot de les wel geleerd wordt.

- E.T. keert terug naar zijn eigen planeet met zijn goede ervaringen met mensen.
- Luke Skywalker zorgt voor vrede in het sterrenstelsel.
- Dorothy komt thuis in het besef dat "*there's no place like home*".
- Fardau organiseert een voorstelling die niet alleen de gemeenteraad overtuigt, maar die ook al haar familieleden eindelijk weer bij elkaar brengt.

★ Sommige verhalen laten in een epiloog een glimp zien van de toekomst van deze personages. In een film is dat soms onderdeel van de aftiteling.

★ Maak je einde niet te langdradig of uitgebreid. Een goede regel is HHSS = Houd Het Simpel, Sukkel. Laat je einde kort, krachtig en overzichtelijk zijn. Weet wanneer je moet stoppen. Soms ga je als schrijver te lang door omdat je zelf geen afscheid van je personages kunt nemen.

We hoeven niet te weten hoe het de personages tot hun dood toe zal vergaan, we willen alleen weten hoe hun huidige problemen worden opgelost.

Aan de andere kant moet je einde ook weer niet te abrupt zijn, dan voelt het alsof iemand een telefoongesprek afbreekt zonder nog dag te zeggen.

★ Let erop of je einde in overeenstemming is met het begin. Wat begon als een liefdesverhaal is uiteindelijk misschien een aanklacht tegen corruptie geworden, en de dramatische belofte van het begin wordt niet ingelost.

Dit wordt je bij het maken van een synopsis duidelijk, en dit moet je dan bij de revisie aanpassen.

★ Verhaaltechnisch geeft deze etappe simpelweg het teken dat dit verhaal nu uit is. *That's all, Folks* of "Ze leefden nog lang en gelukkig."

Hoe eindigt jouw verhaal? Met een Punt, een Uitroepteken, Drie Stippeltjes, of een Vraagteken?

- Een verhaal dat met een Punt eindigt maakt een duidelijk punt: het verhaal levert het bewijs voor een stelling. Liefde overwint alles. Het goede overwint het kwade. Zo is het leven. Ooste west thuis best.

- Een uitroepteken past aan het eind van een griezel- of SFverhaal. Er is meer tussen hemel en aarde! Het monster leeft voort! Als we niet oppassen vergaat de wereld! Ook maatschappijkritische verhalen kunnen hartstochtelijk uitroepen: Dat nooit weer! Weg met de onderdrukkers! Dit mag niet gebeuren!

- Verhalen met een open einde kunnen eindigen met een vraag. Loopt het uiteindelijk goed af met deze Held of zal hij toch weer de fout ingaan?
- Of met de stippeltjes: hij bleek geen moordenaar, maar toch ... Ze hebben elkaar gekregen maar iedereen weet dat kunst en liefde moeilijk samengaan ...

★ Vraag je tenslotte af: Was je verhaal belangrijk genoeg om te vertellen, heeft de Held iets van groot belang geleerd?

→ *Doe een schrijfveer in de ik-vorm: "dit heb ik geleerd."*

★ Vogler: vragen en tips bij etappe 12. De Terugkeer met het Elixer

a) Kijk naar films, lees boeken, en vraag je af:

1. Waaruit bestaat in dit verhaal het Elixer?
2. Waar houd ik zelf meer van: een open of een gesloten einde?
3. Van een goede of een slechte afloop?
4. Eindigt dit verhaal op de juiste plek?

b) Hoe eindigt jouw verhaal?

1. Gaat je verhaal te lang door na de laatste climax?
2. Wat voor effect zou het hebben als je direct na de climax stopte?
3. Hoeveel ontknoping heb je nodig om je publiek tevreden te stellen?
4. Is er een verrassingselement in de afloop?
5. Is je verhaal het waard om verteld te worden? Is wat er geleerd werd, de moeite van het vertellen waard?

c) Hoe ziet deze etappe eruit voor jouw Held?

1. Op welke manier heeft je Held in de loop van het verhaal steeds meer verantwoordelijkheid genomen? Is de Terugkeer het punt waarop hij zijn grootste verantwoordelijkheid neemt?
2. Wie is nu de Held van je verhaal? Is je verhaal van Held veranderd? Zijn andere personages Helden geworden? Wie stelde uiteindelijk teleur?
3. Hoe wordt de Held bij zijn Terugkeer ontvangen?
4. Kan of wil de Held zijn ervaringen met anderen delen?
5. Gezien de achtergrond en ervaring van deze Held, hoe zou je het verschil tussen zijn Speciale en Gewone Wereld laten zien?
6. Waaraan kun je zien dat de Held in zijn gewone bestaan is teruggekeerd?
7. Laat de Held zien dat hij zijn probleem de baas is, zowel op uiterlijk als op innerlijk niveau?
8. Wat kan je Held nu wel, wat hij aan het begin niet kon?
9. Tegen welke problemen loopt de Held aan als hij zijn ervaring in zijn leven wil integreren?
10. Is de Held nu niet langer bang voor de dood, leeft hij in het moment zonder het verleden te betreuren of zonder al te erg naar de toekomst uit te kijken?
11. Wat is concreet het Elixer dat jouw Held mee terugbrengt van zijn reis? Is het iets voor hemzelf, of deelt hij het met anderen?
12. Hoe luidt het antwoord op de *Story Question*?
13. Op welk punt ben je in je eigen Heldenreis? Welk Elixer hoop jij mee terug te nemen?

12. De Terugkeer met het Elixer

psychologische aspecten

★ De Held keert terug naar de maatschappij waar hij vandaan kwam, en neemt zijn nieuw verworven kennis met zich mee. Het oude begrip Elixer stond voor een toverdrank die het eeuwige leven bracht, of die iets in goud kon veranderen, en nu verstaan wij

eronder: een nieuw inzicht, een dieper begrip. We brengen de verandering in onszelf in praktijk, en helen onze wonden door de lessen die we in het Avontuur hebben geleerd.

★ Onderweg hebben we soms het gevoel dat er nooit een eind komt aan de reis, en toch komt het einde sneller dan we verwachtten. En we zijn nog niet lang thuis, of een nieuwe Oproep dient zich aan.

Maar nu zijn wij de Mentor, en onze verandering verandert ook de mensen om ons heen.

★ Ons Elixer kan heel verschillend zijn: het Elixer voor de Wereld, het Elixer van de aanvaarde verantwoordelijkheid, het Elixer van de liefde. Of misschien hebben we gefaald, en brengen we het Elixer van de Tragedie mee terug, als les voor iedereen die erbij is.

Welke les we ook mee terugbrengen, we kunnen anderen alleen ons voorbeeld geven, we kunnen niemand dwingen het Elixer van ons aan te nemen.

★ Vragen voor je personages in etappe 12. De Terugkeer met het Elixer

→ *Heb je ze beantwoord in je schrijfveren?*

Wanneer ben jij in staat geweest jezelf te helen?

Welke Elixers heb jij verkregen?

Wat voor verrassingen wachten je Held aan het eind van zijn reis?

Maakt het Elixer zijn leven eenvoudiger of moeilijker?

Weet hij zijn omgeving weten te beïnvloeden met zijn Elixer?

Hoe kunnen anderen aan hem zien dat hij inderdaad iets geleerd heeft?

Heeft hij door zijn reis meer mededogen en liefde voor anderen gekregen?

Heeft hij door zijn falen iemand anders geholpen?

"Wees altijd een eersteklas versie van jezelf, in plaats van een tweederangs versie van iemand anders." (Judy Garland) Wat heeft je Held over zichzelf geleerd?

TOT SLOT

(BIJNA)

★ Nog een laatste waarschuwing van Vogler: verwar de kaart niet met het gebied! Maak je het concept van de Heldenreis eigen, zorg dat je de etappes en de indeling in bedrijven begrijpt, en ga dan je verhaal schrijven.

★ Het verhaal zoals dat nu uit de schrijfveren omhoog geborreld is, moet de structuur bepalen, en niet andersom. Je rijdt ook niet met de wegenkaart tegen je voorruit geplakt. En de lol van reizen zit niet in het precies volgen van de route, maar juist in het creatief afdwalen ervan, en de verrassingen die dan op je pad komen.

★ Als je verdwaald bent, pak je de kaart erbij, en concentreer je je opnieuw op de route. Of als je aan het eind van de reis al je toegangskaartjes en kassabonnetjes wilt inplakken samen met ansichtkaarten en foto's, dan is het handig om de route heel precies in te tekenen op de kaart.

★ Als je al precies weet welke bezienswaardigheden je wilt gaan bekijken, plan je je route daaromheen. Je kunt nu cruciale verhaalscènes in een van de twaalf etappes plakken.

★ Mochten de schrijfveren je nog voornamelijk een diepgaande kennismaking met je personages opgeleverd hebben, dan is het heel handig om ze op weg te helpen door ze de etappe-vragen te stellen. Schrijf de antwoorden op die vragen weer alsof het schrijfveren zijn. Als je dit op losse blaadjes doet, kun je deze scènes doorelkaar husselen zoveel je wilt, want het verhaal heeft een goed, stevig skelet.

TOT SLOT (ECHT)

de laatste revisie

Hoe maak je van je tweede versie een werkelijk goed boek?

Een goede eerste versie is een slechte eerste versie:
je hebt niet alles onderzocht, niet alles ontdekt,
geen risico's genomen, jezelf geen enkele keer verrast.
(John Dufresne – *The Lie That Tells A Truth*)

Je eerste versie schrijf je om er achter te komen wat je wilt zeggen,
dan herschrijf je om er achter te komen wat je hebt gezegd,
en tenslotte herschrijf je om het voor de lezer
zo duidelijk mogelijk te zeggen.
Donald Murray – *A Writer Teaches Writing*

★ Om goed te kunnen reviseren, moet je je werk eerst een aantal weken of maanden **laten liggen**. Soms ben je, juist door het schrijven, verder gegroeid, heb je andere inzichten gekregen, en sta je alweer volkomen anders tegenover de materie die je hebt beschreven. Dan kan het moeilijk zijn om tot een definitieve versie te komen. Zeggen: "Het is klaar" is een beslissing, geen objectief waar te nemen verschijnsel als een gare maaltijd.

★ Met reviseren kun je eindeloos doorgaan. Komma erin, komma eruit. **Darlings killen:** vooral die passages waar je zelf verrukt van bent – de kans is groot dat mooischrijverij daar een grotere rol speelde dan de criteria waaraan zinnen moeten voldoen om te mogen blijven: de plot vooruit helpen, het thema verduidelijken, en het zichtbaar maken van karaktertrekken.

★ Zie het weghalen nooit als verspilling.

Er is een verschil tussen een boek dat vanaf het begin
tweehonderd bladzijden telde, en een boek dat van
achthonderd bladzijden werd teruggebracht tot tweehonderd.
Die zeshonderd bladzijden zijn er wel, alleen je ziet ze niet.
Elie Wiesel

★ Je staart jezelf blind op de tekst, en je kunt onmogelijk nog bedenken dat wat er staat niet vaststaat. Er zijn oneindig veel andere versies mogelijk, zowel qua plot als qua taalgebruik. Probeer een meelezer te vinden aan wiens advies je waarde hecht. Je dierbaren vinden alles prachtig, of vullen met hun kennis over jou wel in wat je in feite onduidelijk beschreven hebt. Je **meelezer** moet in staat zijn precies te verwoorden wat werkt en wat niet, waarom wel of waarom niet, en ideeën leveren voor verbeteringen.

★ Als je je geesteskind voor het eerst bij iemand anders onderbrengt, zorg dan dat het er **goed verzorgd** bij ligt. Lever een keurig uitgeprinte versie aan, enkelzijdig, regelafstand anderhalf, ruime marges, ingesprongen alinea's. Controleer je interpunctie, vooral bij dialogen. Begin een nieuw hoofdstuk op een nieuwe pagina. Als je zelf een boek uitkiest in boekhandel of bibliotheek, let je ook op lettertype en -grootte, en op de bladspiegel.

★ Veel beginnende schrijvers denken dat **spelfouten** er door de uitgever uitgehaald worden. Niet dus: spelfouten leiden er vaak toe dat het manuscript nooit verder komt dan uit-de-envelop-in-de-retourenvelop. Spel- en grammaticale fouten wijzen op slordigheid, weinig liefde voor de taal en ontnemen de lezer elke fiducia in het belang of de waarheid van het geschrevene. Bovendien wordt er bij veel uitgeverijen slordig geredigeerd, zodat je je achteraf voor je eigen boek moet schamen.

★ Let op je **interpunctie**. Regel één: zet een vraagteken bij elk uitroepteken!!! Probeer de nadruk door woordkeuze te bereiken. GEBRUIK NOOIT KAPITALEN. Zorg voor een duidelijke indeling in hoofdstukken en alinea's. Lees je zinnen luidop: daar waar je er zelf in verzuipt, zal je lezer dat ook doen. Hak monsters in stukken.

★ Het synoniemenwoordenboek is een godsgeschenk, maar ook een verleider. Het is niet nodig om een steeds terugkerend voorwerp of onderwerp van steeds weer een ander woord te voorzien. Zodra **woordkeus** de aandacht op zich vestigt, ontwaakt de lezer uit zijn fictionele droom.

★ Zodra je een bijwoord gebruikt, moet je je afvragen of er geen nauwkeuriger werkwoord te vinden is. Niet: ze liep snel, maar ze rende. Niet: hij praatte druk, maar hij ratelde.

★ Kwalificaties zijn uit den boze. Ze getuigen van lui taalgebruik, én van een gebrek aan geloof in wat je schrijft. Denk aan een kind dat je verzekert: "Ik heb echt heel erg goed gezocht!" Als hij in zichzelf geloofde, zou hij kalm meedelen: "Ik heb goed gezocht." Punt. Trek elke heel, erg en zeer in twijfel, of formuleer beter. "Ik heb het hele huis overhoop gehaald!"

★ Let op je eigen stopwoorden (dus, natuurlijk, zeg maar, echter). Trek elke "maar" in twijfel. En elke "en".

★ Let er op of je fouten maakt in de **grammaticale tijd**. Misschien schakel je bij nader inzien liever over van verleden naar tegenwoordig of andersom, maar in elk geval moet je consequent zijn.

★ Klopt je **vertelde tijd**? Maak een tijdschema van de gebeurtenissen, en wees je ervan bewust hoeveel tijd er verstrijkt, hoe oud je personages zijn, of dat het inmiddels winter is. Zorg dat je het opgezette theewater weer van het fornuis haalt, en dat je er geen koffie mee zet. Maak een lijst van uiterlijke kenmerken van je personages, zodat hun ogen of haar niet van kleur veranderen.

★ Grachtengordelauteurs gaan ervan uit dat de rest van Nederland weet hoe een willekeurige Amsterdamse straat eruitziet, zodat die niet nader beschreven hoeft te worden. Controleer of je je ook schuldig maakt aan zulke fouten in de **locatiebeschrijving**. Laat de lezer binnen in je huis, leid hem rond, laat hem de meubels zien en open de kasten. Wees precies. Zeg rookfauteuil in plaats van stoel, zeg mahonie in plaats van hout, zeg dressoir in plaats van kast.

★ Je **perspectiefpersonage** (degene vanuit wiens hoofd we het verhaal – of bepaalde scènes – meemaken) vormt het uitgangspunt bij revisie. Een hip grietje van negentien heeft het niet over een mahoniehouten dressoir, maar over zo'n ouwe kast vol koppies en glazen. Een bejaarde man uit de provincie zal Amsterdam heel anders beschrijven dan een snelle journalist die er al jaren woont. Woordgebruik, vergelijkingen, opinies moeten overeenstemmen met de leef- en denkwereld van dit personage.

★ Hoe meer bewustzijn er tussen de lezer en de gebeurtenissen zitten, hoe minder impact het verhaal heeft.

We beleven het verhaal mee met de hoofdpersoon – tenminste, als we zo dicht mogelijk bij de gebeurtenissen betrokken worden. Soms blijkt je al schrijvend meer afstand gecreëerd te hebben dan nodig. Bijvoorbeeld door het verhaal te laten vertellen door een nazaat van degene die het meemaakte. Dat kan werken als je wilt aantonen hoe deze persoon nu verandert door het verhaal van vroeger, als het eigenlijke avontuur zich in het verhaalheden afspeelt. Maar als dat huidige personage geen ontwikkeling doormaakt, haal hem er dan tussenuit, en plaats ons als ooggetuige in het verleden. We willen als lezer **dezelfde emoties beleven als de hoofdpersoon**, dezelfde avonturen meemaken.

★ Heb je de goede **hoofdpersoon gekozen**? Degene die de grootste ontwikkeling doormaakt, maar ook degene die het meest geschikt is om dit verhaal te vertellen? Barbara Kingsolver heeft alle gebeurtenissen in haar boek *The Poisonwood Bible* eerst uitgeschreven vanuit alle personages! Uiteindelijk krijgen alle personages hun eigen aandeel in het boek, en worden de gebeurtenissen verteld door diegene op wie die specifieke gebeurtenis de meeste invloed had. Lees dat boek, het is indrukwekkend en leerzaam.

★ Je moet je lezer eerlijk behandelen. Je mag hem niet manipuleren, niet in de plot (door informatie achter te houden of elk hoofdstuk met een nep-cliffhanger te laten eindigen), en niet in zijn emoties. Beteugel je huilende zigeunerjongetjes. Hoewel ik vind

dat het Nederlandse schrijfonderrwijs wel erg hamert op soberheid en schrappen, is **melodrama** teveel van het goede.

Zelfs als het echt gebeurd is. In het echte leven kan iemand klap na klap te verwerken krijgen – in een boek wordt het ongeloofwaardig. Ik herinner me een roman van Danielle Steel waarin de hoofdpersoon voor haar dertigste al drie keer weduwe was geworden. Reuze zielig, maar ik vond het belachelijk.

Het is de kunst om het ongeloofwaardige geloofwaardig te maken, bijvoorbeeld door het personage zelf zo redelijk mogelijk over te laten komen, en de omgeving zo alledaags mogelijk. Het melodramatische wordt door de personages als normaal geaccepteerd, en dan doet de lezer dat met hen.

★ Let er bij de revisie op, of je de lezer bewust **manipuleert**. Ben je tranen aan het trekken, kippenvel aan het opdringen? Lees de slechtere thrillers (bijvoorbeeld Mary Higgins Clark) en zie hoe manipulatie professioneel wordt aangepakt. Geen goed schrijfwerk, wel commercieel succes. Dat is een keuze.

★ Eerlijkheid zit ook in **details**. Als je de lezer de juiste details geeft – goed gekozen, én passend in de waarneming van de hoofdpersoon – kan hij zelf tot bepaalde conclusies komen. Aha, deze man zit zwaar in de schulden. Aha, het zou hier wel eens kunnen spoken.

★ **Cliché's** zijn niet verboden. Soms geeft een cliché-vergelijking al eeuwen het enig juiste beeld. Of past het bij een hoofdpersoon die nog nooit een originele gedachte heeft durven hebben. Maar wees je ervan bewust. Vlooi je zinnen door op manipulatie en luie taal. Verwoord nooit rechtstreeks wat je wilt dat je lezers denken – zorg dat beelden en gebeurtenissen dat bewerkstelligen.

★ Stijl hangt samen met het perspectiefpersonage. Als jij indruk wilt maken met je barokke stijl, dan sla je de plank mis – denk ik – als je die loslaat op je dakloze. Je moet sowieso geen indruk willen maken. Indruk maken gaat over het eindproduct. Goed schrijven gaat over het proces, over de noodzaak van een verhaal dat verteld moet worden, en dat zo effectief mogelijk. Geen **effectbejag**, maar de waarheid. Daar gaat het om.

★ Heb je een teveel aan **expositie** (stukken tekst waarin je beschrijft en uitlegt, geen scènes die gebeuren)? Waardoor komt dat? Is het verhaal dat je wilt vertellen te groot? Kun je door in te zoomen op een specifiek geval het grote thema verkleinen? Kun je je expositie dramatiseren in een paar veelzeggende scènes? Als dat volgens jou onmogelijk is, ben je dan niet bezig argeloze personages te misbruiken voor jouw ideologische boodschap? Jouw mening hoort thuis in een stuk op de opiniepagina. In fictie moet je bewijzen dat jouw mening klopt, aan de hand van gebeurtenissen en handelingen.

★ Zorg voor een evenwichtige verdeling tussen scènes en expositie. Zie je verhaal als een muziekstuk, met opzwepende melodieën afgewisseld door serene klanken. Breng **ritme** aan, wissel scènes, expositie en dialoog af.

★ Wees niet bang voor **grote scènes**. Als je verhaal toewerkt naar een geweldige strijd, en je levert vervolgens de zin "de volgende dag lagen ze met blauwe plekken en hersenschuddingen in bed", dan los je je beloften niet in.

★ Een goed verhaal heeft een paar **sleutelscènes**, meestal één in elk bedrijf. Zorg dat die ook werkelijk de ruimte krijgen die ze verdienen. Dat is tevens een technisch foefje: als je wilt dat bepaalde gebeurtenissen de lezer bijblijven, moet je er veel woorden aan wijden om hem de tijd te geven alles in zich op te nemen.

★ Je kunt het veelgeprezen schrap-adagium overdrijven: je tekst wordt dan te compact, te zwaarbeladen. In een spannende scène moet je soms **niet schrappen maar**

toevoegen: een extra zweetdruppel, nog een donker steegje, een kledingstuk dat blijft haken, geschreeuw in de verte. Hoewel de achtervolging in werkelijkheid maar vijf minuten duurt, maak je hem op papier langer. Denk aan films waarin de grote strijd in slow-motion wordt weergegeven: dat dient hetzelfde doel.

★ Denk sowieso vaak aan **films**. Hoeveel van je verhaal moet de lezer in *real time* meebeleven? Hoe zou je in film het karakter van een personage tot uiting laten komen? In een film heb je geen voice-over die meedeelt: "Anna is erg jaloers." Nee, we zien Anna woedend naar haar mooie rivale kijken en we trekken onze eigen conclusie.

★ Hij schamperde, hij schokschouderde. Klaagde zij, weende zij. In hoofdletters boven je bureau: **ER IS NIETS MIS MET HIJ ZEI**. Hij fluisterde of hij schreeuwde kan nog, en hij vroeg of hij antwoordde, maar daar moet het stoppen.

★ Tijdens de revisie zul je regelmatig merken dat personages spreken met jouw stem. Werk daaraan, luister goed hoe verschillende mensen een gelijke ervaring verwoorden. Om te voorkomen dat je **dialogen** uitsluitend een hoorspel zijn, werkt het goed om je personages iets te doen te geven tijdens het gesprek. Samen aan de afwas, in de tuin bezig, door de stad lopen, geeft het gesprek een context.

★ Om een verhaal zo spannend mogelijk te maken, vertel je het meestal niet in **chronologische volgorde**. Je springt heen en weer door de tijd, en van locatie naar locatie.

★ Hitchcock zei: "Als er in een ruimte een bom ligt die is afgesteld op één uur, en die explodeert zonder dat publiek of personages ervan wisten, dan ervaren we daarvan geen enkele spanning. Dan is het een knal zonder betekenis." Spanning creëer je door de juiste **dosering van informatie**. Hierbij moet je altijd eerlijk zijn, en niet bewust informatie achterhouden die bij het perspectiefpersonage wel bekend is.

"Ik had toen die man met het pistool wel gezien, maar er niets bijzonders van gedacht." Ja, gooi maar in m'n pet. Dan speel je geen eerlijk spel. Laat je hoofdpersoon op een rommelmarkt rondlopen, de klanten observeren, de een snuffelt tussen oude boeken, een tweede graait in een mandje oorbellen, de derde heeft een antiek nep-pistool gevonden ... Onopvallend, maar het staat er.

★ **Voorafschaduwen** is een mooie techniek. Vaak blijkt bij revisie dat je het al een beetje hebt gedaan, dat je het alleen nog feller hoeft in te kleuren. Het is mooi als een eerste hoofdstuk al wat elementen bevat die terug zullen komen, net zoals een ouverture van een opera alle melodieën alvast een keertje laat horen.

★ Soms is het nodig bepaalde zaken te **herhalen**. Niet dat pistool op de markt, maar wel de markt, als die een aantal keren terugkomt in het verhaal. In film noemen ze dat een *re-establishing shot*. Even weer laten zien waar we zijn. Vooral na een flashback is het een goed idee om de hoofdpersoon weer even in zijn kamer neer te zetten.

★ Laatste controle: **is elke scène noodzakelijk**? Is er iets veranderd aan het einde ervan, zijn we meer te weten gekomen? Als het verhaal niet wezenlijk verandert door deze scène eruit te halen, dan kan hij eruit.

Wees je ook bewust van uitstelscènes: er gebeurt nauwelijks iets in, maar je durft haast niet te beginnen aan de grote strijd.

Lees je expositie kritisch: is de informatie noodzakelijk? Of vind je het zonde van al dat onderzoek om niet alles te vermelden wat je over het onderwerp weet?

★ Waar gaat je verhaal eigenlijk over? Kun je dat in één zin vertellen? Een te rationeel ingestelde vrouw leert omgaan met emoties (Snijpunt). Een bejaarde Texaanse leert eindelijk berusten in de gruwelen haar door Indianen aangedaan (De Overgave). Een man kan eindelijk een vreselijke jeugdzonde goedmaken (De Vliegeraar). Kun je deze zin

nu in abstracties verwoorden? Dan heb je het **thema** te pakken, de onderliggende gedachte waar dit boek op berust.

Teveel rationaliteit leidt tot chaos en onbegrip. Vreselijke gebeurtenissen kunnen overwonnen worden. Met gewetens-wroeging valt niet te leven.

★ Als je het thema van je verhaal eenmaal te pakken hebt, dan kun je nagaan of het als een rode draad door de gebeurtenissen loopt. Dan kun je zien of de titel er goed bij past. Dan kun je zien of alle scènes het thema benadrukken. Kortom: **het thema wordt de ultieme eenheid-schepper in je boek.**

★ Ook kun je het thema benadrukken met een **motto**, in de vorm van een passend citaat. Je creëert diepgang, je zet dingen feller aan.

★ Het thema is tegelijk een vraag. Waar het antwoord op de *story question* gaat over de concrete gebeurtenissen (Hoe loopt dit af?), gaat de vraag van het thema (Kan rationaliteit alleen volstaan om goed te leven? Hoe doorstaat een mens gewelddaden? Valt er te leven met gewetenswroeging?) over de *condition humaine*. **Hoe te leven.** Dat je hoofdpersoon althans voor nu het antwoord op beide vragen gevonden heeft, kun je laten zien door hem aan 't eind iets te laten doen waar hij aan het begin niet toe in staat was.

★ In een essay is je doel zo precies mogelijk te verwoorden wat je mening ergens over is. In fictie is je doel mensen tot leven te wekken en ze dingen te laten doen. Het is grappig dat we het hebben over de waarheid spreken, en een leugen vertellen. Fictie doet iets anders, fictie vertelt een waarheid, namelijk die van het personage in kwestie. **Een fictieschrijver lost een vraag niet op, hij stelt hem zo precies mogelijk.**

★ Een **leidmotief** (in het Duits Leitmotiv) is een term uit de muziek: een melodie die steeds terugkeert. In een opera kan het ook een bepaald typetje zijn, of een voorwerp, en zo kwam het in de film terecht als *running gag*, een terugkerend beeld, dat de film eenheid verleent. Dit beeld heeft te maken met de centrale metafoor in het verhaal: een concreet iets dat het thema symboliseert.

★ Vaak kom je er in de revisie achter dat je onderbewuste al een mooi leidmotief heeft geschonken. Je hoeft het alleen nog maar extra aan te zetten. Ik schreef een verhaal waarin vaak schoenen voorkwamen. De mannelijke hoofdpersoon was in het begin een zelfverzekerd type op dure bootschoenen, maar aan het eind stond hij op blote voeten. Neem er een droomsymbolenboek bij, en bekijk wat de veel voorkomende zaken in jouw verhaal betekenen. Van schoenen zegt mijn droomboek: de zaken die je beschermen op je levensreis, en: de rollen die je in het leven speelt. Heel toepasselijk.

★ Het is soms een goed idee om zware kost te verluchten met een terugkerend grapje ergens over, of een luchtig verhaal juist meer diepgang te verlenen met wijze uitspraken van iemand.

Standaardgrapjes zijn soms ook een reden waarom een serie zo populair wordt. Denk aan "Rare jongens, die Romeinen," in Asterix, of Calimero met zijn "Zij zijn groot en ik is klein."

★ Vaak merk je dat je al in het begin lijnen hebt uitgezet naar de uiteindelijk afloop van het verhaal. (Dat kan handig zijn als je nabij **het einde** vastloopt: het staat er al in!) Die mag je duidelijker aanzetten.

Wees voorzichtig met "toen kon ze nog niet weten dat ..." of "later zou ik pas begrijpen ..." Zet het ook niet té sterk aan, pas op voor cliché's. We weten dat de bleke heldin die aan het begin van het verhaal kucht, het einde niet zal halen. We kennen allemaal het geweer van Tsjechov: als dat aan het begin aan de schoorsteenmantel hangt, moet er aan het eind mee geschoten zijn.

★ Andersom is het mooi als in het einde een **echo** van het begin weerklinkt. Je verhaal is rond. Een echo kan ook weerklinken als twee plotlijnen parallel lopen. Zo geef je twee verschillende oplossingen van dezelfde vraag. In tv-series wordt dat knap gedaan: in één aflevering wordt eenzelfde problematiek door ouders én kinderen ervaren, of door rijkelui én personeel.

★ Hier kun je ook weer bewust mee spelen. Gebruik bv een keer precies dezelfde zin, of laat de handeling vrijwel identiek verlopen tot opeens ... Denk aan sprookjes waarin drie keer (bijna) hetzelfde gebeurt, alleen de derde keer weet ze wél hoe Repelsteeltje heet. Door de eerste twee mislukkingen is de spanning bij de lezer toegenomen.

★ **Veelgemaakte fouten mbt het einde:**

Je tovert opeens andere personen uit de hoge hoed (de cavalerie komt net op tijd om Held en Heldin te redden). **De lezer wil dat Held en Heldin zichzelf redden!**

Je verzint er nog een conflict bij. Bijvoorbeeld: Heldin zal het jawoord geven en zegt opeens dat ze katholiek is en niet kan trouwen met een protestant. Daar ben je dan te laat mee! Je ontloopt de beloofde climax. Alles wordt vreedzaam opgelost en niemand heeft er iets van geleerd.

Oja, "en het was allemaal maar een droom geweest" is verboden! Artikel 13.13 van het Schrijfwetboek.

★ Als je bij je eerste versie door bleef schrijven omdat je nog geen afscheid wilde nemen van je personages, moet je streng zijn. **Wat hoort bij dit avontuur, en wat hoort bij deel twee?** Als je geen goede eindzin kunt bedenken, blader dan terug. Hoogstwaarschijnlijk heb je hem al geschreven. Of bedenk met welke **emotie je lezer het boek moet dichtslaan**, en baseer je einde daarop.

★ Beantwoordt je einde de *story question*? Is het niet te voorspelbaar? (Lukt het? Lukt het niet? Is er een **derde mogelijkheid**?) Zijn alle opgeroepen vragen beantwoord? Zijn sommige personages in de mist verdwenen? Laat je Held zien dat hij zijn probleem de baas is?

★ Lijd je aan climaxvrees? Je móet het einde uitschrijven, dat heb je de lezer beloofd. Als je de laatste scène weglaat, begrijpt de lezer weliswaar wat er gebeurd is, maar voelt hij zich emotioneel bekocht.

★ Is je einde eerlijk? Heb je gezegd wat je wilde zeggen met dit verhaal, of ben je op het laatste moment terugschrokken voor de uiterste consequentie?

★ En dan nu de **praktijk van het reviseren**.

- Les één: wacht. Minstens een maand.

Als je meteen begint te herzien, kun je dingen nog niet objectief beoordelen, je staat er nog niet boven. Geniet ook even van het gevoel dat je iets afgemaakt hebt! Wat wel iets eerder mag, desnoods, is het weghalen van spelfouten.

- Les twee: lees het luidop. In z'n geheel, als er niemand thuis is. (Als het verhaal zo geschreven is, dat een ik-figuur het aan iemand vertelt, neem dan de tijd op en controleer of iemand logischerwijs zo lang aan het woord kan zijn.)

Struikel je over bepaalde zinnen? Herschrijf ze. Begin je je te vervelen, zo van oja, nu krijgen we dat eindeloze gezeur over die verhuizing ... dan zal je lezer net zo reageren. Let ook op het ritme. Hoor je monotoon gestamp van steeds op dezelfde wijze geconstrueerde zinnen?

- Les drie: vermoord je lievelingen.

Wees eerlijk. Laat je bepaalde zinnen of scènes erin omdat je ze zo mooi vindt? Weg ermee!

- Les vier: **schrap sowieso 10 procent!!!** (dit is de Stephen-King-regel). Nu met de *word count* functie op je computer heel gemakkelijk. Iedereen schrijft te wollig. Bovendien is het een pijnloze manier van reviseren, heel goed om mee te beginnen. Pas als je aan plotreconstructie moet gaan doen, begint het echte werk.

- Les vijf: schrap de eerste alinea. Schrap de laatste alinea. Dit kan ook slaan op het hele eerste en laatste hoofdstuk! **Begin op de dag dat alles anders is!**

- ★ Als je er lang genoeg zelf aan gesleuteld hebt, ben je klaar om het aan iemand te laten lezen. Vraag heel precies waar je **kritiek** op wilt horen: Snap je de intrige? Is Pietje een geloofwaardige hoofdpersoon? Leefde je mee met de personages, en waarom niet?

- ★ Leer zelf verschil te maken tussen feedback (hoe kwam het verhaal op de lezer over, heb je het gewenste effect bij hem bereikt) en advies. Advies is: "Ik zou er meer seks in doen, dat verkoopt beter." "Dat gaat zeker over mij hè? Maar zo gemeen ben ik toch niet?" Bedenk wat je wilde met dit verhaal. Ben je daarin geslaagd? Krijg je dat terug in je feedback?

- ★ Probeer revisie niet als zwoegen te zien. Benader het opnieuw **creatief**: hoe polijst je je beeldhouwwerk zo mooi mogelijk? Hoe breng je de laatste toetsjes aan in je schilderij? Hoe monteer je je film zo effectief mogelijk?

- ★ **een goede titel**

- een goede titel is niet saai. Een verhaal dat Het Huis heet kan best prachtig zijn, maar als Gejaagd Door De Wind komt het beter tot zijn recht. De Berg is leuk, maar De Sneeuw Van De Kilimanjaro is intrigerender.

- de titel moet te onthouden en uit te spreken zijn.

Moord In De Wzcyubjekistan Expres en Hoe God Verdween Uit

Llanfairpwllgwyngyllgogerychwyrndrobwlilllantysiliogogogoch zullen slecht verkopen.

- een korte titel is beter dan een lange. Of je trekt je daar niets van aan, zoals Dave Eggers met zijn Een Hartverscheurend Verhaal Van Duizelingwekkende Genialiteit.

- de titel moet passen bij het genre. Een science fiction verhaal noem je niet Rumor Rond Rolina, een spionageverhaal niet Geheime Geliefden. Wek geen verkeerde verwachtingen.

- zoek uit of jouw titel al in gebruik is. Je wilt verwarring vermijden, en op titels rust nu eenmaal geen copyright.

- ★ Het absolute einde is als je ophoudt met reviseren. Ik ervaar het als een rouwproces, dat afscheid van die mensen met wie ik zo lang meegeleefd heb.

Als je besluit dat het af is, dan gaat het geesteskind de wereld in. Dan komt de [kritiek](#). Zolang je kommaatjes weghaalt, heeft haast niemand het gelezen, is het nog veilig onder moeders vleugels. Begin daarom direct met een nieuw verhaal, zodra het oude klaar is. De emotionele afstand is dan zo'n stuk groter dat kritiek je minder persoonlijk raakt. En geloof me, als een uitgever aandringt op nog een revisie, dan verwelkomen de oude personages je opnieuw van harte.

NU

- ga je het keurig uittypen
foutloos
regelafstand anderhalf
ruime marge
met simpele hoofdstukaanduiding en paginanummers
een eenvoudige titelpagina
met de titel van je boek
en jouw naam
- enkelzijdig uitgeprint
- een brief erbij van 1 A4
- synopsis (samenvatting) van 1 A4
- zoek je een uitgever die bij jouw boek past
- en stuur je het op!

NU!

of je stuurt het naar
info@heldenreis.nl
voor een [leesrapport](#).
veel succes!

Hella Kuipers