

# HELDENREIS HANDOUTS

door

**Hella Kuipers**



25 handouts  
om uit te printen  
voor schrijflessen  
en inspiratie

## INHOUD

### TIPS VOOR HET SCHRIJVEN VAN COLUMNS

Heldenreis Handout 1

### STIJL

Heldenreis Handout 2

### FICTIONELE DROOM

Heldenreis Handout 3

### AANGENAAM

over het introduceren van personages  
Heldenreis Handout 4

### REIKWIJDTE

Heldenreis Handout 5 (2 blz)

### ENNEAGRAM

Heldenreis Handout 6 (2 blz)

### DIALOOG

Heldenreis Handout 7

### BESCHRIJVING MET ALLE ZINTUIGEN

Heldenreis Handout 8

### HOE MAAK JE EEN VERHAAL SPANNEND

Heldenreis Handout 9

### AANBEVOLEN SCHRIJFBOEKEN

Heldenreis Handout 10

### GEDICHTEN SCHRIJFTIPS

Heldenreis Handout 11

### HAIKU

door Jan Bontje  
Heldenreis Handout 12

### AUTOBIOGRAFIE REVISIE

goeie vragen om te stellen  
Heldenreis Handout 13

### HELDENREIS

OVERZICHT VAN DE ETAPPES MET VRAGEN  
Heldenreis Handout 14 (2 blz)

### HELDENREIS

ontwikkeling personage + schrijfproces  
Heldenreis Handout 15

### ARCHETYPEN OP DE HELDENREIS

Heldenreis Handout 16 (2 blz)

### HELDINNE'S REIS

OVERZICHT VAN DE ETAPPES MET VRAGEN  
Heldenreis Handout 17 (2 blz)

### CLUSTEREN

Heldenreis Handout 18

### HANDLEIDING SCHRIJFVEREN

Heldenreis Handout 19

### MIJN LEVEN IN TWEEHONDERD VERHALEN

(meer of minder mag ook ...)  
Heldenreis Handout 20 (2 blz)

### ZEVEN OVER LEVEN

deels overgenomen uit *Je Leven in de Hand Nemen*  
van Gudrun Burkhard (Zeist 2004)  
Heldenreis Handout 21 (2 blz)

### DE LEESLES

Heldenreis Handout 22

### DE GOEDE OUDE TIJD

Heldenreis Handout 23

### WAT IS LITERATUUR?

punten om te bespreken  
Heldenreis Handout 24

### ARTIST'S DATE OF KUNSTENAARSAFSPRAAKJE

naar het idee van Julia Cameron in *The Artist's Way*  
Heldenreis Handout 25

## TIPS VOOR HET SCHRIJVEN VAN COLUMNS

Heldenreis Handout 1

[http://vrouwenpower.nl/magazine/columnist\\_worden.php](http://vrouwenpower.nl/magazine/columnist_worden.php)

- Je eerste zin is het visitekaartje van je column. Die zin moet je meteen in het onderwerp plaatsen en hij moet je lezer zin geven om verder te lezen.
- Controleer je column op spelfouten en grammaticale fouten.
- Overschrijd het maximaal aantal woorden niet, je loopt anders kans dat je lezers halverwege afhaken.
- Wijk niet van je onderwerp af. Spring niet van de hak op de tak. Dat maakt je column slordig.
- Probeer je lezers te overtuigen van je mening. Wat jij zegt is waar.
- Wees vernieuwend. Vermijd clichés. Als je column saai is lezen mensen niet verder.
- Vergeet de conclusie niet. Die is net zo belangrijk als je eerste zin. hij moet je column goed afsluiten en verrassend zijn. Een beetje humor en zelfspot maakt je column nog leuker.

<http://www.op-het-net.com/>

- Bedenk (als je klaar bent) een pakkende titel die de clou niet weggeeft.
- Begin met een goede, spannende openingszin.
- Schrijf voor je publiek. Een column voor Margriet is totaal anders dan een voor Vrij Nederland.
- Schrijf met zelfvertrouwen. Breng je mening naar voren als iets waar je 100% in gelooft. Wees origineel, onconventioneel en oorspronkelijk. Overdrijf. Durf te prikkelen!
- Focus je op één onderwerp; wijk daar niet vanaf.
- Overtuig je lezers ervan dat jouw visie de juiste is. Bedenk wat mensen tegen jouw mening in zullen brengen. Geef aan waarom die weerleggingen fout zijn.
- Ondersteun je mening eventueel met feiten. Haal die feiten uit

betrouwbare bronnen.

- Vermijd clichés. Gebruik beeldende taal, woorden die duidelijk en concreet een situatie aangeven en niet algemeen en abstract zijn. (bv leuk / akelig à specificeren)
- Wees nooit en te nimmer SAAI.

tips van Hella voor betere columns

- Als je de eerste versie afhebt, begint het echte werk.
- Vraag je af: Wat wil ik precies zeggen met deze column? In de meeste stukjes die je schrijft, is er altijd 1 kernzin of 1 kernalinea die aangeeft waar het hele stukje over gaat.
- Stem alles af op dat ene thema.
- Schep eenheid. Behalve door het thema kan dat ook door de plaats waar alles zich afspeelt, of waar de columnist zich bevindt als hij deze dingen overdenkt. In bed, aan de keukentafel, in het café ...
- Durf persoonlijk te zijn. Koppel je column zoveel mogelijk aan het persoonlijke leven (mag natuurlijk best fictie zijn, of een béetje verzonnen).
- Vind je stem door jezelf als een personage te zien, je innerlijke zuurpruim, mopperkont, feminist, wijze vrouw, bezorgde moeder, natuurliefhebber, dierenactivist etc.
- Zet jezelf neer als een overdreven versie van jezelf.
- Zorg ervoor dat je je lezer iets laat voelen
- Een columnist verwoordt vaak wat veel mensen denken. Dat is een pré maar ook een valkuil. Om het dan nog steeds boeiend te laten zijn, moet je overdrijven én persoonlijk durven zijn.
- Zie een column als een miniatuurtje, m.a.w. als een mooie ronde schildering van een bepaalde misstand.
- Maak een verhaal rond door begin en einde aan elkaar te koppelen.



## STIJL

### Heldenreis Handout 2

Het onderwerp stijl raakt aan zoveel aspecten van het schrijven en is tegelijk nauwelijks te definiëren. "Wijze van zich in geschrifte uit te drukken," zegt Van Dale. Ja, duh! De vierde omschrijving (van kunstwerken) komt wat dichterbij: "harmonische eenheid in vormgeving, kleuren en tonen." Dat zegt weliswaar niets over de volstrekt eigen stijl die elke schrijver bezit, maar wel over nastrevenswaardige zaken om tot een fraaiere resultaat te komen.

Deze laatste paar zinnen geven meteen al een voorbeeld van wat in de literatuurwetenschap **stijlbreuk** heet. De toon van "Ja, duh!" is in vergelijking tot "nastrevenswaardig" wel erg populair. Tegelijk is dat, denk ik, een voorbeeld van mijn unieke stijl. Een kwestie van smaak, waarover te twisten valt. In De Kunst Van Het Schrijven zegt John Gardner: "... over het algemeen is het zoeken naar absolute esthetische normen voor een schrijver verspilling van energie."

Bij de tandarts las ik in een oude Elsevier zo'n lelijke zin dat ik hem ter plekke heb overgeschreven – niet het nummer vermeld, wel de schrijfster (Marijke Hilhorst). De zin luidde: "Er was een torenhoge stapel lege kistjes van meer dan een meter achtergebleven." Wauw, wat een berg valkuilen in één regel! Sigarenkistjes van meer dan een meter? Een torenhoge stapel? En dan maar meterhoog? Dat kan korter, maar misschien haalde de columnist dan haar aantal woorden niet. "Er was een toren van lege kistjes achtergebleven." Spaar **lelijke** zinnen en leer ervan.

Spaar vooral **mooi**e zinnen. Lees goede boeken twee keer: een keer om te weten hoe het afloopt, de tweede keer om te zien wat de schrijver heeft gedaan.

Er zijn een paar uiteenlopende algemene regels te geven. Of is dat ook alleen maar mijn mening? Ik vind dat je moet proberen om, nee ik vind dat je moet, nee je moet **alle woorden achterwege laten die je eigen zinnen ontcrachten.**

Kwalificaties als "heel" "erg" "zeer" maken de indruk dat je zelf niet gelooft wat je zegt. Alsof je het moet bewijzen. "Ik voel me eigenlijk echt heel erg akelig." Smeek, smeek, geloof me nou! **Eigenlijk kan meestal weg, maar en want kunnen meestal weg.**

Een andere bewering van Gardner onderschrijf ik ook: "De literaire mode hoeft nooit erg serieus te worden genomen." In Nederland wordt vaak afgegeven op het Amerikaanse schrijfonderwijs. Dat zou leiden tot allemaal identieke boeken. Tot op zekere hoogte is dat waar, maar (en?) dat heeft mijns inziens meer te maken met het feit dat de schrijvers allemaal uit hetzelfde bevoorrechte milieu komen dan met de gedoceede stijl. En hierbij wordt vergeten dat er ook in Nederland een bepaalde stijl gedoceed wordt, die als norm dient bij het beoordelen van literatuur. Het lekkerste woord in het Nederlandse schrijfonderwijs is "schrappen", onmiddellijk gevolgd door "sober" en "onderkoeld". Bloemrijk en wijdlopig, romantisch en aangrijpend, zijn evenzovele scheldwoorden. Een kwestie van smaak, alweer. Zolang je je dat maar bewust bent.

Mijn belangrijkste advies: doe nooit je best om Literatuur te schrijven. Doe je best om op jouw eigen manier zo goed, zo mooi, zo effectief mogelijk te schrijven. **Blijf authentiek, geloof wat je schrijft.**

### OPDRACHT

Ga naar de bibliotheek en leen een stapel romans waarvan je aan het omslag al kunt zien dat ze "slecht" zijn. Zorg wel voor variëteit in genres. Lees ze, en vraag je af: zijn ze werkelijk slecht geschreven? Waar zit 'm dat in? Of zijn ze in feite heel effectief geschreven maar deugt de plot niet, verloopt die te stereotiep? Wat maakt iets voor jou – en daar gaat het om – tot een slecht boek? Kom je fouten tegen die je zelf ook maakt?



## FICTIONELE DROOM

Heldenreis Handout 3

Het allerbelangrijkste waar je als schrijver op moet letten is het instandhouden van de **fictionele droom**. Deze term is van een beroemde Amerikaanse schrijfdocent: John Gardner. Fictie noemen we alle verhalen die verzonnen zijn, dus korte verhalen en romans. De lezer van je verhaal moet helemaal **in** het verhaal zitten, en mag zich er nauwelijks bewust van zijn dat hij woorden leest.

Voor een fantasie-verhaal geldt dat de droom zo echt moet zijn, dat de lezer ervan overtuigd raakt dat het verhaal zich werkelijk zo heeft afgespeeld. Natuurlijk weet hij wel dat dat niet zo is, maar dat is eigenlijk het contract dat een schrijver met een lezer sluit: ik vertel jou een verhaal, en jij gelooft terwijl je het leest dat het écht waar is.

Dit geldt zelfs als het verhaal dingen bevat die in 't echt niet kunnen. Hierbij hoef je niet eens per se aan sprekende dieren of bewoonde planeten te denken. Als een verhaal in de ik-vorm is geschreven, is het wel heel bijzonder dat die ik-figuur zich alle gesprekken woordelijk herinnert. Toch neem je dat als lezer voor waar aan.

De fictionele droom moet zo goed worden voorgespiegeld, dat de lezer alles voor zich ziet alsof hij er zelf bij is, hij moet voelen wat de personages voelen en meeleven met hun dilemma's. De fictionele droom is dus niet passief, maar actief: we maken ons werkelijk zorgen, we zijn werkelijk bang, we proberen mee te puzzelen om het raadsel op te lossen, we vergeten de tijd, missen de bus, laten de aardappels aanbranden ...

Hoe zorg je ervoor dat de droom zo echt mogelijk wordt, en dat de lezer niet wakker schrikt?

Om te beginnen moet je je lezer zo snel mogelijk **ankeren in het verhaal**, zodat hij niet uit het verhaal raakt doordat hij dingen niet snapt. Wie was dit nu ook al weer? Waar zijn we nu? Wanneer speelt dit verhaal eigenlijk? Maak zulke dingen meteen duidelijk.

Maak ook duidelijk wie de hoofdpersoon is, met wie de lezer het avontuur meebeleeft.

Als je steeds heen en weer springt tussen verschillende personages, kan de lezer zich ook minder goed inleven, want hij krijgt dan het gevoel dat er een poppenspeler tussen hem en het verhaal instaat.

Heel belangrijk is het gebruik van **specifieke details**. Schrijf niet 'bloemen', schrijf 'tulpen.' Gebruik **specifieke werkwoorden**: schrijf niet 'lopen' maar 'slenteren' of 'rennen.' Probeer op alle zintuigen te werken, beschrijf niet alleen wat je ziet, maar ook wat je ruikt, hoort, proeft, aanraakt. Maak de droom zo levendig mogelijk.

Heel belangrijk is ook, dat je zoveel mogelijk werkt met handeling en dialoog om je personages tot leven te wekken. Je kent vast het bekende gezegde show don't tell, wat je zou kunnen vertalen met 'Geen Woorden Maar Daden!' Hang dat maar ingelijst boven je bureau.

**Laat de lezer zien wat er gebeurt, en zijn eigen conclusie trekken.**

Schrijf niet 'ze was zenuwachtig', schrijf 'met trillende vingers probeerde ze het pakje open te maken.'

Zodra je schrijft 'hij was boos' stap je als schrijver zelf op het podium. Je onderbreekt als het ware het toneelstuk en vertelt aan het publiek wat de acteurs bedoelen. Hetzelfde geldt als je kwalificerende woorden gebruikt. Schrijf niet 'zij was mooi' maar vertel alleen hoe zij eruit ziet.

Als je tijdens het schrijven diep in de bron van je inspiratie zakt, zul je merken dat je de gebeurtenissen waarover je wilt schrijven, voor je ziet als een droom. Stap in die droom, en vertel de lezer precies wat je ziet. Precisie is het toverwoord. Hang deze spreuk ook maar boven je schrijfplek: **Der liebe Gott steckt im Detail**. (God zit in de details – Mies van der Rohe)



## AANGENAAM

over het introduceren van personages  
Heldenreis Handout 4

Als je iemand voor het eerst ontmoet, trek je direct een aantal conclusies. Is hij aardig/onaardig, (on)interessant, arm/rijk, dom/intelligent, en ga zo maar door. Als je een personage introduceert, moet je dit in gedachten houden. Zie het voor je als een toneelstuk: je wilt dat de toeschouwers deze persoon ogenblikkelijk juist inschatten. De **eerste kennismaking** moet dus heel wat duidelijk maken:

- uiterlijk en leeftijd van het personage
- de - voor dit verhaal - voornaamste karaktertrek
- zijn bezigheden (hobby of beroep)
- het milieu waar hij uit komt / bij hoort
- de tijd waarin hij leeft

Dit kan op verschillende manieren, afhankelijk van het soort boek, het soort personage, of de tijd waarin het speelt. Vergelijk Toni (Het Jaar Van De Kreeft, 1972) met Eline (Eline Vere, 1889).

"Het meisje had kortgeknipt, slordig zittend zwart haar, een breed gezicht met koortsplekken en groefjes om de ogen, plooiën van een dubbele kin. Zij droeg een truitje met kanariegele en zuurstokrode strepen, een zwartgelakte minirok, laarzen met een sheriff-ster op de enkels."

"Eline kwam, een weinig bleek, binnen in een wit flanellen peignoir, met los hangend haar. [...] Eline rekte zich, kwijnend."

Beide vrouwen worden gekarakteriseerd door een **omschrijving van hun uiterlijk**.

Je kunt personages ook karakteriseren door de **manier waarop ze spreken**.

Onno (De Ontdekking Van De Hemel, 1992) : "Hoort mijn oor de onwelluidende stem van mijn oudste broer? De bigotste der calvinisten? Wat is vreselijker dan een oudste broer te zijn? Dat zal ik nu langs de wal mijner tanden laten ontsnappen [...]"

Of je voert ze meteen **handelend** op, zodat je de lezer een filmbeeld voor ogen tovert.

Bouw (Het Geheim, 1997) "was moe. [...] Hij opende de terrasdeuren, wrong zijn voeten uit de schoenen zonder de veters los te maken en haalde een fles mineraalwater uit de ijskast. Een bodempje whisky. IJsblokjes. De krant."

Toon ze, indien mogelijk, aan het werk, of bezig iets te doen dat hen karakteriseert.

Fardau (Brandsporen, 2004): "Een voor een doemden de foto's op uit hun ontwikkelaarbad, wonderen van eeuwenoude stilte. De sneeuwrandjes schitterden in de weerkaatste zon van een vroege ochtend. Een heel rolletje had ik volgeschoten, die winterochtend, rondlopend over het kerkhof met statief, draadontspanner en reflectiescherm, zoekend, genietend van de nieuwe belichtingsmogelijkheden. [...] De sneeuw was inmiddels weggedood, en deze regenachtige zondag was een uitgelezen dag om de hele film af te drukken. Ik zwom in de donkerrode schoot van de doka rond als een embryo, ongeboren en veilig."

**Als je het ene personage het andere laat observeren**, sla je twee vliegen in een klap.

Kit over Ara (De Vriendschap, 1995) "[...] toen ik naar buiten rende, zag ik haar. Ze droeg een zwarte wollen winterjas, die tot op haar enkels reikte. Het liep tegen de twintig graden. Ze stond er op een manier, zoals ik nog nooit iemand had zien staan, met een soevereine nonchalance: uitdagend, trots en onverschillig."

Iemand die zulke trekken bewondert, moet zelf wel de tegenovergestelde bezitten.

Maak dus nooit de fout te denken dat een lange beschrijving van je personage de lezer bijblijft. Laat hem zien, en leg de nadruk op karakteristieken die belangrijk zijn voor het verhaal.



## REIKWIJDTE

Heldenreis Handout 5 (2 blz)

Je moet veel meer over je personages weten dan je ooit zult gebruiken in je verhaal. De reikwijdte van je personages moet zich uitstrekken van ver voor tot ver na het verhaal, en zelfs náást het verhaal. Waarschijnlijk beschrijf je nooit hoe hij de krant leest, een appel eet, naar de wc gaat, maar het is een valkuil om te denken dat je dat niet hoeft te weten.

Je moet je personages kennen als huisgenoten. Je weet waar ze geboren zijn, hoe ze hun jeugd doorbrachten, wat ze deden vijf minuten voor aanvang van het verhaal, wat ze doen als ze niet in beeld zijn. In veel moderne romans wordt niet vermeld wat de hoofdpersoon voor de kost doet, klaagde Harry Mulisch eens. Misschien doet zijn beroep er niets toe voor de plot van het verhaal, maar de wijze waarop je personage zijn dagen doorbrengt, en de hoogte van zijn salaris, beïnvloeden natuurlijk hoe hij reageert op de gebeurtenissen.

Vergeet niet dat de belangrijkste reden om een boek uit te lezen is, dat het je echt iets kan schelen hoe het met deze persoon afloopt. Om personages te creëren die dat bewerkstelligen, moet je alles doen om ze te leren kennen. Veel werk? Natuurlijk. Maar het leukste werk dat er is.

Onthoud: geen enkele zin die opschrijft als je werkt aan een verhaal (kort verhaal, roman of alles daar tussenin) is verspild. Denk aan de ijsbergtheorie: veel van wat 'onder water' zit, is ooit door jou opgeschreven, of tenminste bedacht. Het resoneert mee in het verhaal zoals dat uiteindelijk, definitief, op papier staat. "Er is een verschil tussen een boek dat vanaf het begin maar tweehonderd pagina's telde, en een boek van tweehonderd pagina's dat ooit achthonderd pagina's was. Die andere zeshonderd zitten er in. Je ziet ze alleen niet meer." (Elie Wiesel)

Daarom geloof ik ook niet in schrijfboeken die propageren dat je zo goed moet plotten dat je in één keer, zonder herschrijven, een volmaakt verhaal opschrijft. Nog wat spel- en stijlfouten weghalen en klaar. Onzin. Dat gaat alleen op als je schrijft over wat je al weet. Schrijven is een ontdekkingsreis, geen verzorgde trip naar een toeristisch oord.

Er zijn ontzaglijk veel mogelijkheden om personages te leren kennen, of om ideeën op te doen voor interessante karakters. Als beginnende schrijver heb je de neiging om alle mensen op jezelf te laten lijken. Ze reageren allemaal volgens je eigen normen en patronen, het worden stuk voor stuk secundair reagerende, observerende filosofeerdere van gelijke leeftijd, die niet veel vuurwerk in het verhaal brengen. De komende tijd zal ik verscheidene manieren aanreiken om personages te ontwikkelen.

Om Aristoteles nog even uit de kast te halen: "terwijl hun karakters maken dat mensen zus of zo zijn, is het in hun handelingen dat zij gelukkig zijn of het tegendeel daarvan." Knoop dat in je oren. Weet voor jezelf wat voor karaktertrekken je personages bezitten, maar noem ze niet: maak ze zichtbaar door de handelingen die de personages verrichten.

### OPDRACHT

In het synoniemenwoordenboek op zoek naar een andere term voor personage, stuitte ik op de zeven kolommen bij het lemma "persoon." Ik ga nu een stuk of wat termen noemen om je te verleiden tot de volgende opdracht: maak een heleboel kleine briefjes, en zet op elk briefje het woord voor een persoonlijkheid met bepaalde kenmerken. Stop al die briefjes dubbelgevouwen in een klein doosje. Als je verlegen zit om een karakteristiek personage, haal je er gewoon een uit je doosje. Komen ze: (uitdeelbriefjes op volgende bladzij)

binnenvetter	boekenwurm	bolleboos	engel	gladjanus
blaaskaak	luiwammes	driftkikker	pietlut	hufter
iezegrim	kniesoor	koploper	kwast	lobbes
losbol	mannetjesputter	neuroot	schijtlaars	spook
snoeshaan	pechvogel	stoethaspel	tobber	virtuoos
vrijbouter	waaghals	warhoofd	watje	zeiksnor



binnenvetter	boekenwurm	bolleboos	engel	gladjanus
blaaskaak	luiwammes	driftkikker	pietlut	hufter
iezegrim	kniesoor	koploper	kwast	lobbes
losbol	mannetjesputter	neuroot	pechvogel	schijtlaars
snoeshaan	spook	stoethaspel	tobber	virtuoos
vrijbouter	waaghals	warhoofd	watje	zeiksnor

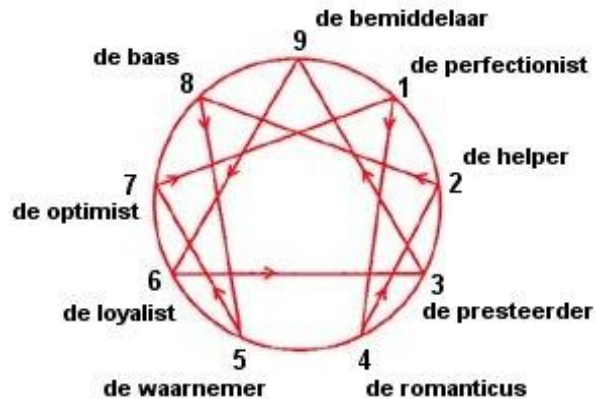
binnenvetter	boekenwurm	bolleboos	engel	gladjanus
blaaskaak	luiwammes	driftkikker	pietlut	hufter
iezegrim	kniesoor	koploper	kwast	lobbes
losbol	mannetjesputter	neuroot	pechvogel	schijtlaars
snoeshaan	spook	stoethaspel	tobber	virtuoos
vrijbouter	waaghals	warhoofd	watje	zeiksnor

binnenvetter	boekenwurm	bolleboos	engel	gladjanus
blaaskaak	luiwammes	driftkikker	pietlut	hufter
iezegrim	kniesoor	koploper	kwast	lobbes
losbol	mannetjesputter	neuroot	pechvogel	schijtlaars
snoeshaan	spook	stoethaspel	tobber	virtuoos
vrijbouter	waaghals	warhoofd	watje	zeiksnor



## ENNEAGRAM

Heldenreis Handout 6 (2 blz)



Of je er in gelooft, doet niet ter zake. Het enneagram is een van de beste methoden om een scala aan gevarieerde personages op het toneel te zetten, en de valkuil van al die op jezelf lijkende types te vermijden. Er zijn legio duidelijke boeken over het onderwerp geschreven, en ook op het web is informatie te vinden.

Zie bijvoorbeeld:

<http://www.eclecticenergies.com/enneagram/>

en <http://home.wanadoo.nl/a.heer/>

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 hiervan vond ik op een site die de figuren uit de Winnie de Poeh-boeken als uitgangspunt neemt. <http://www.actionforresults.com> (nu onvindbaar) 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. (Nee, de Teigetje-film is géén alternatief.) 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 tijd was, 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) → Iejaar. Droevige, gevoelige Iejaar. 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, hèt 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 Optimist (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 Bemiddelaar (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.



<http://nl.wikipedia.org/wiki/Enneagram>

1 de Perfectionist: realistisch, consciëntieus en principieel

Zijn gedreven om een correct leven te leiden; willen zichzelf en de wereld graag verbeteren. Zien boosheid als karakterfout en bedwingen het daarom. Leven nauwkeurig volgens normen en proberen de wereld te verbeteren.

positieve eigenschappen: eerlijk, betrouwbaar, ordelijk, idealistisch, productief en gedisciplineerd

negatieve eigenschappen: oordelend, inflexibel, kritisch, jaloers en dominant

In relaties loyaal, toegewijd en consciëntieus, maar ook hoge verwachtingen, twistziek, pietluttig en star.

2 de Gever (of Helper): warm, betrokken, verzorgend en gevoelig voor de behoeftes van anderen

Vinden het belangrijk om geliefd te zijn en gewaardeerd te worden. Geven graag uiting aan positieve gevoelens ten opzichte van anderen. Geïnteresseerd in mensen en het verzorgen. Willen graag warm en vriendelijk overkomen.

positieve eigenschappen: zorgzaam, genereus, enthousiast en ontvankelijk

negatieve eigenschappen: manipulatief, indirect, bezitterig en hysterisch

In relaties attent, waarderend, speels en koesterend, maar ook dominant, behoeftig, manipulerend en onoprecht.

3 de Succesvolle werker (of Presteerder): energiek, optimistisch, zelfverzekerd en doelgericht

Hebben een sterke behoefte om productief te zijn, successen te behalen en mislukkingen te vermijden.

Worden graag in een goed daglicht gezien, in overeenstemming met maatschappelijk bepaalde normen.

positieve eigenschappen: zelfverzekerd, ijverig, gedreven, energiek en praktisch

negatieve eigenschappen: narcistisch, pretentius, ijdel, oppervlakkig en prestatiegericht

In relaties gevend, waarderend, accepterend en betrouwbaar, maar ook verdiept in werk, defensief, ongeduldig en dominant.

4 de Romanticus (of Individualist): gevoelig, warm en scherpzinnig

Hebben een sterke behoefte om met hun gevoelens in contact te komen en om begrepen te worden, om te zoeken naar de zin van het leven en geen doorsneemens te zijn.

Hebben sterke behoefte om zich te uiten en willen graag origineel overkomen.

positieve eigenschappen: warm, creatief, expressief, verijnd en anderen tot steun

negatieve eigenschappen: depressief, verlegen, moralistisch, koppig en teruggetrokken

In relaties empathisch, zachtaardig, gepassioneerd en zich snel bindend, maar ook in zichzelf verdiept, jaloers, emotioneel, humeurig, intolerant en snel afgewezen.

5 de Waarnemer (of Observerder): introvert, leergierig, analytisch en inzichtelijk

Hebben een sterke behoefte om alles te weten en te begrijpen, onafhankelijk te zijn en te voorkomen dat ze een gek figuur slaan. Vertrouwen op hun eigen bronnen en zoeken veiligheid in kennis.



positieve eigenschappen: analytisch, volhardend, objectief, gevoelig en scherpzinnig

negatieve eigenschappen: afstandelijk, onder-assertief, negatief, koppig en intellectueel-arrogant

In relaties vriendelijk, opmerkzaam, ruimdenkend, onafhankelijk en betrouwbaar, maar ook teruggetrokken, negatief, achterdochtig en twistziek.

6 de Loyalist: verantwoordelijk, betwijfelend, betrouwbaar en loyaal

Hebben een sterke behoefte aan veiligheid. Zoeken goedkeuring en proberen met hun angst om te gaan.

Beschermen zich tegen angstgevoelens door achter bepaalde autoriteiten aan te lopen, of zich er juist tegen te verzetten

positieve eigenschappen: loyaal, zorgzaam, medelevend en verantwoordelijk

negatieve eigenschappen: dominant, onvoorspelbaar, defensief en paranoïde.

In relaties warm, speels, open, aanmoedigend en eerlijk, maar ook wantrouwig, inflexibel en sarcastisch. Trekken zich gemakkelijk terug.

7 de Levensgenieter (of Avonturier): energiek, levendig en optimistisch

Hebben een sterke behoefte om gelukkig te zijn en leuke activiteiten te organiseren. Proberen pijn en lijden te vermijden. Willen hun steentje bijdragen aan de wereld. Mijden onplezierige emoties, waaronder angstgevoelens.

positieve eigenschappen: spontaan, fantasierijk, productief, charmant, snel en nieuwsgierig

negatieve eigenschappen: impulsief, narcistisch, ongeconcentreerd, ongedisciplineerd en manisch

In relaties lichthartig, vrijgevig, hartelijk, amusant en zorgzaam, maar ook narcistisch, eigenwijs, defensief en verward. Lastig om te binden.

8 de Baas (of Leider): direct, onafhankelijk, zelfverzekerd en beschermend

Hebben een sterke behoefte om zelfstandig en sterk te zijn en om gevoelens van zwakheid en afhankelijkheid te vermijden. Hebben een krachtige uitstraling en zijn niet bang om hun boosheid te uiten.

positieve eigenschappen: direct, gezaghebbend, beschermend, energiek, loyaal en vol zelfvertrouwen

negatieve eigenschappen: dominant, opstandig, ongevoelig, egocentrisch, sceptisch en agressief

In relaties loyaal, zorgzaam, oprecht, toegewijd en vrijgevig, maar ook veeleisend, arrogant, strijdlustig, bezitterig en onbuigzaam. Hebben veel kritiek.

9 de Bemiddelaar (of Vredestichter): ontvankelijk, goedaardig en ondersteunend  
Hebben een sterke behoefte om de vrede te bewaren, op te gaan in anderen en conflicten te vermijden. Nemen eigenschappen van anderen over en kunnen daarmee zeer verschillende verschijningsvormen hebben.

Zijn meegaand en zich vaak niet bewust van hun boosheid.

positieve eigenschappen: vriendelijk, geduldig, ruimdenkend, diplomatiek en empathisch

negatieve eigenschappen: passief, vergeetachtig, koppig, bezeten en sub-assertief

In relaties vriendelijk, teder, steunend en loyaal, maar ook passief-agressief, veel te meegaand, koppig en defensief.

## DIALOOG

Heldenreis Handout 7

### Functies van dialoog in een verhaal:

1. Iemands karakter duidelijk maken. Dialoog moet passen bij iemands leeftijd, generatie, opleidingsniveau, afkomst, herkomst etc. Dus niet: "Wat dolletjes!" zei de gepensioneerde houthakker.
2. Feitelijke informatie geven over de spreker. Iemand kan zeggen "Als bejaarde heb ik daar veel mee te maken..." of "Bij ons in de klas..."
3. Informatie geven over een ander personage. In plaats van: George houdt altijd het grootste stuk pizza voor zichzelf kun iemand fluisteren: "Zie je wel, hij doet het weer. Staat weer de plakjes salami te tellen voor hij de doos op tafel zet."
4. Laten zien dat mensen iets anders zeggen dan ze denken. "Wat vind je van mijn schilderijen?" "Ja, enig hoor. En lekkere wijn ook, enige galerie, ideaal, zo vlakbij de parkeergarage."
5. De plot vooruit helpen. In plaats van: ze liepen haastig naar school kunnen ze zeggen: "We moeten opschieten, Alberts wordt razend als we te laat zijn!"
6. Iets over het verleden onthullen door iemand dat te laten vertellen aan iemand anders die dat nog niet wist. "Dat is niet zijn eigen vader, nee, dat was een heel schandaal destijds..."
7. Voorafschaduwning. "Ik kan je wel vermoorden!"
8. Het thema van het verhaal aangeven. In plaats van: Ze had zich de hele dag eenzaam gevoeld kun je haar 's avonds laten zeggen "Ik heb mijn nagels gelakt. Ja, ook van mijn tenen. En de postbode liep voorbij."
9. Iets beschrijven. In plaats van op te schrijven: Het was een blauwe kast kun je iemand laten zeggen: "Ik ben dol op dat verbleekte blauw."
10. duidelijk maken dat er tijd verstreken is. In plaats van de volgende alinea te beginnen met: Drie maanden later... kun je iemand laten zeggen: "Goh, jij bent zeker de hele zomer met de boot weg geweest!"

### Wie zegt wat?

Als je dialoog echt goed is, zou je geen attributies nodig hebben (zei zij, vond hij). Uit de manier van spreken moet je kunnen afleiden wie er aan het woord is. Maar de lezer wil geen zinnen moeten tellen, dus houd het overzichtelijk. Begin bij elke nieuwe spreker op een nieuwe regel.

"Zei hij" of "zei zij" zijn de meest gebruikte attributies. Omdat een geschreven tekst geen stemgeluid en mimiek bijlevert, kun je een 'regie-aanwijzing' geven. "Zei hij boos" of "zei zij zacht."

Maar eigenlijk moet je dialoog zonder kunnen. Achter "blijf daar verdomme met je poten van af" hoeft niet ook nog "zei hij boos" te staan. Geef regie-aanwijzingen wel als de woorden in tegenspraak zijn met de manier waarop ze gezegd worden. "Ik houd van je," zei hij boos. "Blijf daar met je poten vanaf," zei zij lief. Of breng ze over in de dialoog en de actie. Niet: "Zal ik je koffers dragen?" vroeg hij zenuwachtig. Wel: "Zal ik...mag ik..." Hij legde een trillende hand op een van haar koffers. Je kunt dus een actie-zinnetje als attributie gebruiken. Hij rukte het autoportier open. "Eruit!"

Vermijd andere woorden dan "zeggen." Schreeuwen, roepen en fluisteren zijn oké, die geven een volume-aanwijzing. Maar niet "Ik weet het niet," schokschouderde hij. Of "Wat een heerlijk weertje," lachte zij. En de door WF Hermans beroemd gemaakte kritiek: "siste hij" als er in de hele dialoog geen s-klank zit. "Achter je, kijk achter je," siste hij.

### Indirecte rede

Hij zei dat hij dat nooit zou doen.

### Dialoog samenvatten

Om langdradigheid te voorkomen en meteen tot de kern van de scène te komen.

Na een eindeloze discussie over de weersvoorspelling en de gladheid van gister, vroeg ze: "Mag ik vandaag je auto lenen?"

### Dingen om te vermijden in dialoog

1. Stop geen "expositie" (uitleg) in je dialoog. Niet: "Wat eten we vandaag?" "Ik maak tagliatelle, je weet wel, dat Italiaanse gerecht met die pastasliertjes in roomsaus waarvoor ik altijd het recept van je grootmoeder gebruik van toen zij nog in Venetië woonde."
2. Laat je personages niet preken. Het is niet aan hen om uit te leggen waar het verhaal over gaat.
3. Gebruik zo weinig mogelijk uitroeptekens. Kies gewoon de juiste woorden.
4. Schrijf geen volslagen dialect. Probeer de specifieke manier van spreken met een paar dingen duidelijk te maken.



## BESCHRIJVING MET ALLE ZINTUIGEN

Heldenreis Handout 8

Hierin verschilt schrijven van film: je kunt alle zintuigen inzetten om een zo levendig mogelijke beschrijving te geven. Natuurlijk hoef je ze niet in elke scène allemaal in te zetten. Drie van de vijf is over het algemeen genoeg. Vraag je daarbij af, welk zintuig hier het meest effectief is.

De verschillende manieren van waarnemen – via de verschillende zintuigen – doen verschillende dingen met ons. Als je daar rekening mee houdt, kun je er veel nauwkeuriger de gewenste indruk op de lezer mee maken.

### **zien**

Visuele informatie, de zaken die we zien, verwerken we over het algemeen op een cognitief niveau, dat wil zeggen: met behulp van ons intellect. We nemen beslissingen of ondernemen actie gebaseerd op wat we zien.

### **horen**

Emoties worden vaak beïnvloed door wat we horen. Denk maar aan een geliefd stuk muziek, iemands stemgeluid, de stoomfluit van een schip. Tijdens een gesprek geeft de toon van iemands stem veel betrouwbaarder de stemming weer dan de woorden alleen. Geluiden kunnen ons doen rillen, huiveren, opspringen. Het huilen van een wolf roept emotionele reacties op.

### **ruiken**

Dingen die we ruiken roepen vaak sterke herinneringen op. (Voor proeven geldt dat ook : iedereen kent het verhaal van de madeleines van Proust.) Zelf heb ik het bijvoorbeeld met de geur van garages: dan ben ik meteen terug in de fietswerkplaats van mijn opa. Carboleum doet me denken aan schiphuizen, wierook aan Oman, patchouli aan mijn schooltijd. Geur is de manier om je lezers naar een bepaalde streek of tijd te transporteren.

### **voelen**

Voelen, aanraken, tastzin – soms herinneren je handen zich iets wat je zelf al lang vergeten was.

### **schrijver als camera**

We zijn nu eenmaal sterk visueel ingesteld. Het helpt om jezelf al schrijvend steeds in te beelden dat je een cameraman bent. Hoe neem je iets visueel waar? Hoe doen ze dat in een film? Veel films beginnen

met een zogenaamd establishing shot, de overzichtsoptname die de kijker vertrouwd maakt met de geografie van de omgeving waar het verhaal zich afspeelt. Eerst zien we bijvoorbeeld een bepaalde stadswijk van bovenaf, dan zakt de camera tot op straatniveau en zoomt langzaam in op de voordeur van het huis waarbinnen de gebeurtenissen plaatsvinden. Ook bij scènewisselingen komt af en toe een totaalshot, om de kijker te heroriënteren.

En hoe nam je tijdens die gebeurtenis de omgeving waar? Van links naar rechts? Van dichtbij naar veraf? Van boven naar beneden?

### **een aantal voorbeelden**

"Boven de kwekerij stond de hemel wit als zink en de nokken van de kassen waren glanzende koepels. Het wasgoed had doodstil aan de drooglijn bij de bessenstruiken gehangen. Daarna was het ongemerkt licht gaan deïnen en de hemel had geleidelijk aan de tint van de Poire William tegen de zuidmuur gekregen en toen, onverwacht, werd het kwaadaardig donker." (Siebelink, Knielen Op Een Bed Violen, p. 223)

Let op wat Siebelink hier doet: hij werkt alleen met beelden, het is letterlijk stil voor de storm. De enige vergelijking die hij gebruikt (de hemel die zo geel wordt als peren) past precies in de leefwereld van de hoofdpersoon.

"De vleugel hing in de lucht en tekende zich als een geblakerde karbonade af tegen de besneeuwde bergtoppen." (Enquist, Het Geheim, p.7) Let op hoe je blik als een camera over dit tafereel gedwongen wordt: naar boven, naar de verte, tegenlicht. En die geblakerde karbonade – hij geeft de vorm erg goed weer, maar past hij ook in het verhaal dat erop volgt?

"Ze kijkt op een bordje dat wordt verlicht door de straatlantaarn om te zien hoe laat de volgende gaat, maar er zijn geen tijden aangegeven. Op het anders zo levendige plein beweegt zich niets. Ze leunt tegen de lantaarnpaal als een figurant op een lege set." (Steenbeek, Schimmenrijk, p.9) Ook hier weer die verschillende blikrichtingen. Close-up (de bushalte) en dan opeens een totaalshot van het hele plein.



## HOE MAAK JE EEN VERHAAL SPANNEND

Heldenreis Handout 9

- Zorg dat de lezer weet waar de hoofdpersoon bang voor is, en laat dan dan juist gebeuren.
- Zorg dat de lezer meeleeft met de hoofdpersoon. We moeten begrijpen wat er voor hem op het spel staat, en waarom dat voor hem zo belangrijk is.
- Zorg dat het lijkt alsof de hoofdpersoon deze problemen haast onmogelijk kan overwinnen. Stapel er in de loop van het verhaal nog wat extra moeilijkheden bij. Sommige van deze obstakels moeten liefst in de hoofdpersoon zelf zitten (bv lichamelijke of geestelijke problemen), andere komen van buitenaf (door een eventuele vijand of iets anders wat hem tegenwerkt).
- Schep een "goeie" Vijand = iemand waar de lezer met zo'n hekel aan heeft als de hoofdpersoon.
- Gebruik alle zintuigen om de lezer te laten voelen wat de hoofdpersoon voelt. In angstsituaties neem je extra scherp waar, breng dat over op de lezer.
- Laat aan het begin iets engs gebeuren om de lezer te laten schrikken, dan kun je daarna heel lang spelen met de angst dat het nog eens gebeurt.
- Probeer een "tikkende klok" in het spel te brengen. De hoofdpersoon moet zijn doel bereiken voor 12 uur, want anders ...
- Probeer de omgeving (de "setting") een rol te laten spelen in het verhaal. Ook het weer kan meespelen, het was misschien donker en mistig, of de zon brandde genadeloos ...
- Probeer het tempo af te wisselen. Gebruik korte zinnnetjes om snelheid en paniek aan te geven, maar gebruik juist langzame zinnen, met oog voor ieder detail, op de spannendste momenten (vgl een film die een ongeluk in *slow motion* laat zien).



## HOE MAAK JE EEN VERHAAL SPANNEND

Heldenreis Handout 9

- Zorg dat de lezer weet waar de hoofdpersoon bang voor is, en laat dan dan juist gebeuren.
- Zorg dat de lezer meeleeft met de hoofdpersoon. We moeten begrijpen wat er voor hem op het spel staat, en waarom dat voor hem zo belangrijk is.
- Zorg dat het lijkt alsof de hoofdpersoon deze problemen haast onmogelijk kan overwinnen. Stapel er in de loop van het verhaal nog wat extra moeilijkheden bij. Sommige van deze obstakels moeten liefst in de hoofdpersoon zelf zitten (bv lichamelijke of geestelijke problemen), andere komen van buitenaf (door een eventuele vijand of iets anders wat hem tegenwerkt).
- Schep een "goeie" Vijand = iemand waar de lezer met zo'n hekel aan heeft als de hoofdpersoon.
- Gebruik alle zintuigen om de lezer te laten voelen wat de hoofdpersoon voelt. In angstsituaties neem je extra scherp waar, breng dat over op de lezer.
- Laat aan het begin iets engs gebeuren om de lezer te laten schrikken, dan kun je daarna heel lang spelen met de angst dat het nog eens gebeurt.
- Probeer een "tikkende klok" in het spel te brengen. De hoofdpersoon moet zijn doel bereiken voor 12 uur, want anders ...
- Probeer de omgeving (de "setting") een rol te laten spelen in het verhaal. Ook het weer kan meespelen, het was misschien donker en mistig, of de zon brandde genadeloos ...
- Probeer het tempo af te wisselen. Gebruik korte zinnnetjes om snelheid en paniek aan te geven, maar gebruik juist langzame zinnen, met oog voor ieder detail, op de spannendste momenten (vgl een film die een ongeluk in *slow motion* laat zien).





## AANBEVOLEN SCHRIJFBOEKEN

Heldenreis Handout 10

Een boek over schrijven moet geen lijst van dorre voorschriften geven, maar stimuleren om als een schrijver te gaan leven. Goede voorbeelden van dit type boek zijn:

Julia Cameron – The right to write → Je leven schrijven  
The artist's way → The Artist's Way: vind je eigen inspiratie  
The vein of gold → niet vertaald.  
Dorothea Brande – Becoming a writer → niet vertaald  
Brenda Ueland – If you want to write → niet vertaald  
Nathalie Goldberg – Writing down the bones → Zen en de kunst van  
creatief schrijven, nu odt Schrijven vanuit je hart.  
Rainer Maria Rilke – Brieven aan een jonge dichter

Een schrijfboek kan ook uitgaan van bestaande verhalen, en op inspirerende wijze laten zien hoe schrijvers problemen hebben opgelost. Voorbeelden:

John Gardner – The art of fiction → De kunst van het schrijven  
Damon Knight – Creating short fiction → Hoe schrijf ik een goed verhaal  
Celia Brayfield – Bestseller → niet vertaald  
Christopher Vogler – The Writer's Journey → niet vertaald

Goede boeken voor de echt technische aspecten van schrijven:

Hella Kuipers – Honderd Valkuilen (verkrijgbaar als Heldenreis E-Book)  
Renate Dorrestein – Het geheim van de schrijver  
Dibbel, Scott Card & Turco – How to write a million → niet vertaald  
Inez van Eijk – Eekhoortje op lange weg  
Janet Burroway – Writing Fiction → niet vertaald



## AANBEVOLEN SCHRIJFBOEKEN

Heldenreis Handout 10

Een boek over schrijven moet geen lijst van dorre voorschriften geven, maar stimuleren om als een schrijver te gaan leven. Goede voorbeelden van dit type boek zijn:

Julia Cameron – The right to write → Je leven schrijven  
The artist's way → The Artist's Way: vind je eigen inspiratie  
The vein of gold → niet vertaald.  
Dorothea Brande – Becoming a writer → niet vertaald  
Brenda Ueland – If you want to write → niet vertaald  
Nathalie Goldberg – Writing down the bones → Zen en de kunst van  
creatief schrijven, nu odt Schrijven vanuit je hart.  
Rainer Maria Rilke – Brieven aan een jonge dichter

Een schrijfboek kan ook uitgaan van bestaande verhalen, en op inspirerende wijze laten zien hoe schrijvers problemen hebben opgelost. Voorbeelden:

John Gardner – The art of fiction → De kunst van het schrijven  
Damon Knight – Creating short fiction → Hoe schrijf ik een goed verhaal  
Celia Brayfield – Bestseller → niet vertaald  
Christopher Vogler – The Writer's Journey → niet vertaald

Goede boeken voor de echt technische aspecten van schrijven:

Hella Kuipers – Honderd Valkuilen (verkrijgbaar als Heldenreis E-Book)  
Renate Dorrestein – Het geheim van de schrijver  
Dibbel, Scott Card & Turco – How to write a million → niet vertaald  
Inez van Eijk – Eekhoortje op lange weg  
Janet Burroway – Writing Fiction → niet vertaald



# GEDICHTEN SCHRIJFTIPS

Heldenreis Handout 11

Afkomstig van:

<http://www.doemaardichtmaar.nl/schrijftips/>

## 1. Beschrijf geen emoties, maar roep emoties op

Mensen vinden gedichten vaak mooi omdat ze over gevoelens bij een bepaalde situatie of een bepaalde persoon of voorwerp gaan. Dat kan de kracht van een gedicht zijn: het ontroert de lezer. Je moet hier alleen heel voorzichtig mee omgaan. Door precies te zeggen waar het op staat en welke gevoelens je zelf ervaart 'blokkeer' je als het ware deze emotie bij de lezer. Een emotie is iets wat je moet voelen, niet iets wat je begrijpt wanneer het uitgelegd wordt. Probeer subtiel te omschrijven wat je voelt aan de hand van beelden en associaties. Dan komt het gevoel vaak veel beter over.

## 2. Rijmen hoeft niet

Het voordeel van (eind)rijmen is dat het mooi kan klinken, en dat je na elke zin weer een aanknopingspunt hebt voor (het einde van) de volgende zin. Bedenk je alleen wel dat je gedicht hierdoor minder verrassend wordt: de lezer kan gaan gokken welk rijmwoord je aan het einde van de volgende zin gaat gebruiken. Hierdoor wordt een gedicht vaak voorspelbaar en minder uniek. Poëzie is iets anders dan sinterklaasgedichten.

## 3. Vermijd clichés

Inmiddels weet iedereen dat rozen rood zijn, en de lucht – als het mooi weer is – blauw. Ook de vergelijking van een traan en een regendruppel is al erg vaak gebruikt. Zulke woordcombinaties noem je clichés. Een cliché is een veelgebruikte en daardoor afgesleten uitdrukking, zegswijze, beeldspraak of vergelijking. Je wilt graag iets nieuws laten horen in je gedicht, probeer dan clichés te vermijden en je eigen (vaak veel mooiere) woorden te gebruiken.

## 4. Een beetje mysterieus

De kunst van een gedicht is vaak om niet precies te zeggen wat je bedoelt. Zeg niet dat je verliefd bent, maar probeer met andere woorden en beelden dit duidelijk te maken. Dit betekent niet dat je het moet uitleggen, maar een soort aanwijzingen geven, een tipje van de sluier oplichten. Door informatie weg te laten (waar speelt het gedicht zich af?, wie is de 'hij' precies?) maak je het gedicht spannend, en vertel je eigenlijk meer. Meer, omdat de lezer zelf invulling kan geven aan de precieze betekenis van jouw gedicht!

Er is wel een schaduwzijde: onbegrijpelijkheid kan leuk zijn, maar het zou jammer zijn als niemand een idee waar het over gaat. Daarom is het vaak het beste een tussenweg tussen duidelijkheid en mysterie te kiezen.

## 5. Probeer te verrassen

Een gedicht schrijven is vaak een spel met woorden. Bedenk nieuwe woorden (neologismen), of gebruik bestaande woorden anders dan normaal. Bijvoorbeeld

een zelfstandig naamwoord als een werkwoord (zo schreef een Doe Maar Dicht Maar-deelneemster een keer 'ik madelief je ogen'). Gebruik eens woorden bij elkaar die eigenlijk niets met elkaar te maken hebben, of geef je gedicht een verrassende wending, en je zult zien dat het een mooi resultaat oplevert. Denk ook eens aan een verrassende of grappige wending aan het einde van een gedicht.

## 6. Maak gebruik van beelden en associaties

Een veel gebruikt en mooi middel om je tekst tot een echt gedicht te maken is beeldspraak. Als we denken aan iets bepaalds en daarbij komen andere dingen in de gedachten, dan spreken we van beeldspraak. Dit gebeurt vaak als beide dingen een overeenkomst hebben. Deze overeenkomst heet associatie. Beeldspraak kan dingen en gevoelens die je niet goed kan uitleggen vaak op een mooie, treffende en unieke manier overbrengen. Beeldspraak heb je in heel veel verschillende vormen. Een veelgebruikte vorm is de vergelijking. Toch hoeft een beeld niet persé een vergelijking van het ene met het andere te zijn: je kan ook een beeld bedenken dat volgens jou wat je wilt zeggen ondersteunt. Beeldspraak is ook vaak symbolisch bedoeld, zoals in metaforen.

## 7. Maak gebruik van klank.

Een gedicht kan mooier worden als de klank de inhoud ondersteunt. Hier zijn trucjes voor. Een voorbeeld hiervan is rijm (eindrijm, binnenrijm), maar ook alliteratie (beginrijm) en assonantie (halfrijm van beklemtoonde klinkers) kan hierbij helpen. Ook kan de toon van een gedicht de inhoud ondersteunen. Hier zijn niet echt regels voor, maar door je gedicht hardop te lezen kun je het vaak wel horen.

## 8. Het hoeft niet over 'grote dingen' te gaan

Gedichten gaan vaak over hele 'grote', belangrijke dingen: liefde en verliefdheid, je somber voelen, een overleden persoon die je goed kende. Veel mensen herkennen deze gevoelens. Omdat ze zo sterk en belangrijk zijn komen ze vaak in gedichten tot uiting. Een goed gedicht hoeft echt niet per se over iets 'groots' te gaan. Het is moeilijk iets eigens te schrijven over onderwerpen waar al zo veel over geschreven is. Vaak kan een klein detail uit je alledaagse leven ook een mooi en uniek gedicht opleveren. Humor kan hier ook een rol in spelen.

## 9. Lees, lees, lees!

Niet alleen zelf oefenen met schrijven, maar ook het lezen van gedichten van (bekende) dichters kan erg helpen bij het verbeteren van je eigen gedichten. Ga eens naar de bieb en zoek een mooie (verzamel)bundel. Vraag je af waarom je een gedicht mooi vindt. Maar pas op: je hoeft andere dichters niet na te doen. De kracht van een gedicht is vaak de eigenheid van de schrijver, jong of oud.



# HAIKU

door Jan Bontje  
Heldenreis Handout 12

uit een artikel in Meander Magazine  
<http://eerder.meandermagazine.net/artikelen/artikel.php?txt=&id=7>

## De eerste haiku in Nederland

Terwijl de oorsprong van de haiku in de Japanse middeleeuwen ligt, is het exact bekend wanneer de haiku in Nederland werd geïntroduceerd: in 1863. Toen werd, uiteraard vertaald in het Nederlands, de eerste haiku gepubliceerd in het literaire blad de Gids onder leiding van Potgieter (1808-1875). De structuur van drie regels van vijf, zeven en weer vijf lettergrepen was nog volslagen onbekend.

Eerst wilde Potgieter het gedichtje - dat volgens hem geen poëzie was - niet plaatsen, maar na aandringen van niemand minder dan koning Willem III ging hij overstag. De vorst had trouwens niet zozeer oog voor de poëzie als wel voor de economische belangen van de heersende burgerij. De Japanners zouden zich bij niet-plaatsing op hun teentjes getrapt kunnen voelen en dat zou de handelsbetrekkingen tussen het koninkrijk en het keizerrijk in gevaar kunnen brengen. Het was de tijd van de Droogstoppels...

## Hoe kwam de eerste haiku hier verzeild?

Letterlijk, gezeild: een jonge leerling-smid was in Rotterdam gearriveerd met een delegatie van hoge heren, die men in Japan hatomoto's noemt. (Ons woord hotemetoot 'hoge piet' is daarvan trouwens nog afgeleid.) Hij was verrukt van de stad waar hij stage mocht lopen en bracht dat op typisch Japanse wijze onder woorden: via een haiku. Deze leerling-smid, Matsu Toko, liep stage bij Bart Wilton, de grondlegger van het latere scheepsbouwconcern Wilton-Feijenoord, en schreef het volgende gedicht:

In mooi Rotterdam  
leer ik een vak voor later -  
stad aan het water

## Geschiedenis

Zoals gezegd: de oorsprong van de haiku ligt in de Japanse vroege middeleeuwen. Net als andere poëzie-uitingen werden deze gedichten geschreven door de adel en de priesters. Reizende dichter-zangers verspreidden ze door heel het land.

Hoewel Matsuo Kinsaku (1644 - 1694) - beter bekend onder zijn bijnaam Basho - algemeen wordt gezien als de allergrootste haiku-dichter was hij niet de eerste, zoals vaak wordt beweerd. Voor hem waren er anderen, zoals Moritake (1452-1540), Sokan (1458-1546) en Soin (1604-1682) die hokku of haiku schreven. Groten na hem zijn Taniguchi Buson (1715-1783), Issa (1763-1827) en Masaoka Shiki (1867 of '69- 1902).

Van deze laatste komt de naam HAIKU. Het is de hedendaagse naam voor de HOKKU, oorspronkelijk het eerste deel van de Renga ('geschakeld') onder de naam HAIKU NO Renga ('de eerste - humoristische - regels van 'een aaneenschakeling van dichtregels'). De naam werd later HAIKAI NO HOKKU ('humoristische beginregels') en weer later werd de hokku als HAIKU een zelfstandig vers.

REnga of RENKU begonnen met drie regels van resp. 5, 7 en 5 lettergrepen, waarna twee regels van elk 7 lettergrepen volgden en dan weer drie regels 7-5-7 enz. De eerste drie regels heetten HOKKU, de twee regels daaropvolgend WAKI.

De zelfstandig geworden haiku bestond dus uit drie regels van resp. 5, 7 en weer 5 lettergrepen.

In de haiku wordt een diep geworteld gevoel van eenheid met de natuur tot uitdrukking gebracht. Het zenboeddhisme speelt hierin een grote rol. De klassieke Japanse haiku kenmerkt zich door een diepgaande eenheidsbeleving met de natuur.

eerste sneeuwvlokjes  
het blad van een herfsttijloos  
buigt haast onmerkbaar

Basho

## Regels

De haiku was en is een natuurgedicht. Naast de al eerder genoemde elementen gelden de volgende regels:

- rijm wordt niet gebruikt
- elk van de drie regels moet zoveel mogelijk een geheel op zich zijn
- hoewel het een ware gebeurtenis weergeeft, heeft het gedicht een onuitgesproken diepere laag

Toch kan van elk van deze regels worden afgeweken, op voorwaarde uiteraard dat het gedicht zijn schoonheid behoudt. Het plezier van het dichten mag immers niet vergald worden door "kommarijderij" of muggenzifterij. Zo is haiku schrijven in de meest letterlijke zin een woord-kunst: met bijzonder weinig materiaal zo veel mogelijk zeggingskracht creëren.

o, oude vijver!  
een kikkors springt van de kant  
geluid van water

Dit is de bekendste en beroemdste aller haiku. Hij is van Basho.





## AUTOBIOGRAFIE REVISIE

goeie vragen om te stellen  
Heldenreis Handout 13

### vanuit de lezer

1. Hoe voelde ik me na het lezen/horen van dit verhaal?
2. Wat probeert dit verhaal volgens mij te zeggen? Waarom wilde de schrijver dit verhaal vertellen?
3. Wat vind ik het beste aan dit verhaal? Wat "werkt"?
4. Geloof ik dit verhaal? (dit staat los van of het echt, precies zo gebeurd is)
5. Waar wil ik meer over horen?
6. Zou ik dit uitlezen als het niet hoefde? Waar ligt dat aan?
7. Wat maakt dit verhaal interessant? (spanning, bijzondere informatie, ontroering)
8. Kunnen de mensen over wie het gaat mij echt wat schelen?
9. Veroorzaakt het verhaal duidelijke, overtuigende beelden in mijn hoofd?
10. Is het mij meteen duidelijk waar en wanneer het speelt?
11. Let op show en tell  hebben de belangrijkste gebeurtenissen scènes gekregen?
12. Is de 'stem' overtuigend, passen de toon en het taalgebruik goed bij het verhaal?
13. Is het vertelperspectief goed gekozen? (tegenwoordige of verleden tijd, klein kind of volwassene)
14. Heeft het verhaal een goeie titel?

### voor de schrijver

15. Waarom wilde je dit verhaal vertellen?
16. Wat is het thema van het verhaal? Kun je dat kort formuleren?
17. Komt het thema duidelijk genoeg naar voren?
18. Hoe kun je het verhaal kort samenvatten (bv zoals in een tv-gids)?
19. Zitten er stukken in die eigenlijk in een ander verhaal thuishoren?
20. Als lezers je verhaal niet goed begrijpen, waar ligt dat dan aan? Taalgebruik, te weinig informatie, verwarrende familierelaties etc.

21. Komen de personen over wie het gaat over als echte mensen? Leren we ze kennen in verschillende gemoedstoestanden? Hebben de personen ook lichaamstaal?
22. Bied je de lezer mogelijkheden om iets (sympathie, antipathie, begrip) te voelen voor de hoofdpersoon?
23. Hoe komt deze persoon het verhaal binnen, herkennen we dan meteen wat hem of haar uniek maakt?
24. Zitten er dialogen in het verhaal? (Maken het extra levendig.)
25. Begint het verhaal met de juiste zin/alinea?
26. Zijn eventueel gebruikte flashbacks er goed in verwerkt? Blijft het duidelijk wanneer alles zich afspeelt?
27. Is het verhaal in de tegenwoordige tijd of in de verleden tijd geschreven? Is dat goed gekozen? Is het consequent volgehouden?
28. Was het een knallend einde, of een voorspelbare afloop?
29. Is de locatie belangrijk voor het verhaal? Is de locatie goed beschreven?
30. Gebruik je genoeg details om een duidelijk beeld op te roepen?
31. Heb je steeds alle zintuigen gebruikt?
32. Hoe is het taalgebruik? Geen mooischrijverij of deftigheid! Let op bijwoorden en passieve zinnen.
33. Heb je cliché's gebruikt?
34. Heb je alle nutteloze (bij)woorden eruitgegooid? (bv. "hij rende snel...")
35. Heb je 'erg' en 'heel' en 'zeer' eruitgegooid?
36. Heb je alle kwalificaties eruitgegooid? (mooi, lelijk, goed, slecht etc.)
37. Heb je sommige opvallende woorden of zinsneden te vaak gebruikt, val je in herhalingen?
38. Klopt het verhaal chronologisch?
39. Zitten er spelfouten of grammaticale fouten in?
40. Lijkt het verhaal op wat je van plan was te schrijven?

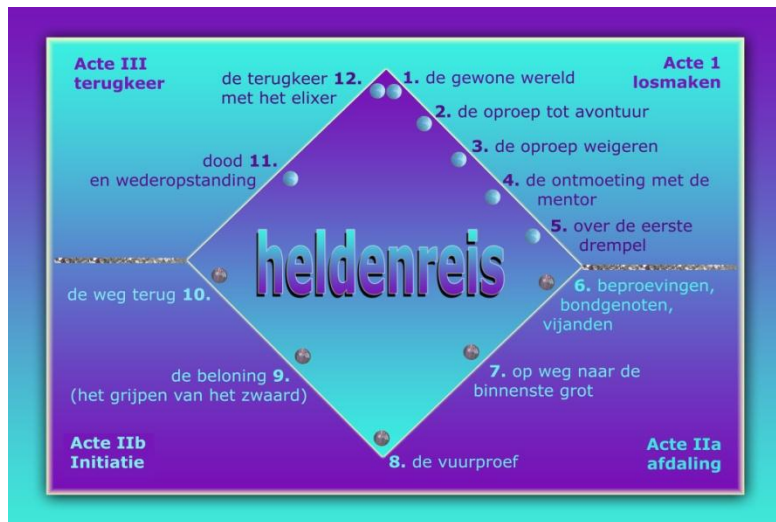


## HELDENREIS

### OVERZICHT VAN DE ETAPPES MET VRAGEN

Heldenreis Handout 14 (2 blz)

Acte I = losmaken



#### 1. De Gewone Wereld

- Je haalt de Held uit zijn gewone, dagelijkse bestaan en laat hem vallen in een wereld of een situatie die hem vreemd is. Om duidelijk te maken hoe vreemd, laat je hem eerst zien in zijn normale omgeving. Er moet een groot contrast zijn tussen beide werelden.

- Introduceer de Held op een manier die hem karakteriseert, en die het probleem symboliseert. Laat zien wat zijn persoonlijke waarden zijn.

- Geef een voorafschaduw van wat er komen gaat, bijvoorbeeld een voorwerp dat niet op zijn plaats lijkt.

- Een goeie Held heeft zowel een uiterlijk als een innerlijk probleem. Hij moet niet alleen iets in de wereld overwinnen, maar ook iets in zichzelf. Laat hem in de Gewone Wereld iets doen en mislukken, wat hij aan het eind wel kan.

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

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

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

#### 2. De Oproep tot Avontuur

- Er gebeurt iets waardoor de Held niet langer met zijn normale leven door kan gaan. Hij wordt tot handelen gedwongen. De oproep kan ook van binnen uit komen. De Held verzucht: "Oh, was ik maar..." en zijn wens wordt verhoord.

- Hier laat je zien waar dit verhaal om draait. In het Engels wordt dat de Story Question genoemd, een zeer concrete vraag die aan het eind van het verhaal beantwoord moet zijn.

Hoe luidt de Story Question in jouw verhaal?

- De Oproep wordt gedaan door een archetypische figuur: de Heraut. Dit kan een persoon zijn, of een situatie.

- De Held moet een doel hebben waar de lezer het belang van inziet.

#### 3. De Oproep Weigeren

- De meeste Helden zijn aanvankelijk doodsbang. Logisch, want de grootste angst die we kennen is die voor het Onbekende. Vaak hebben ze nog een tweede, krachtigere oproep nodig om zich in het avontuur te storten.

- Deze etappe laat de angsten van de Held zien, en wat voor hem de gevaren zijn, maar ook zijn motivatie.

#### 4. De Ontmoeting met de Mentor

- Op dit punt ontmoet de Held zijn Mentor, de archetypische leraar die hem advies geeft of een magisch werktuig.

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

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

a Wat voor specifieke hulp heeft jouw Held nodig? b Wie in zijn omgeving kan zijn Mentor zijn? c Welke ervaring heeft de Mentor, die hij nu kan overdragen op je Held? d Heeft de Mentor er zelf ook belang bij, dat de Held het avontuur gaat volbrengen? e Is de Mentor in jouw verhaal een personage, of een voorwerp, bv een schatkaart of een toverboek?

#### 5. Over de Eerste Drempel

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

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

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



## Acte IIa = afdaling

### 6. Beproevingen, Bondgenoten, Vijanden

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

a. Wat voor bondgenoten heeft je Held nodig? Wat voor specifieke Hulpvragen heeft hij/zij?

b. Wat voor vijanden heeft je Held nodig (psychologisch gesproken) ? Waar is deze Held het meest bang voor, en hoe komt hij deze angst tegen? Wat moet hij leren? Wat voor doel heeft de vijand voor zichzelf?

c Kies een bondgenoot en een vijand mbv de stoelen. Schrijf op wie het zijn, en welke rol ze zullen spelen in het verhaal

### 7. Op weg naar de Binnenste Grot

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

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

### 8. De Vuurproef.

- Op dit punt lijkt alles mis te gaan. De Held moet ahw sterven zodat hij opnieuw geboren kan worden. Wat is voor jouw Held de grootste angst? Bedenk hoe je die angst in een scène, een gebeurtenis, kunt omzetten.

- Niet te verwarren met de climax! Dit is de crisis in het verhaal, waar de Held uitkomt als Held, geslaagd voor de test. Deze crisis is een waterscheiding, een duidelijk punt van "voor" en "na".

- Structureel is dit een punt om veel aandacht aan te schenken, anders wordt het middelste deel van je boek/verhaal wel erg lang en niet interessant genoeg.

- Dit is een moment van leven of dood: deliver!!! Met andere woorden: geef de lezer het drama waar je naartoe gewerkt hebt.

## Acte IIb = initiatie

### 9. De Beloning

- De Held heeft de Dood overwonnen en mag even uitrusten en feestvieren. Hier zien we vaak een kampvuurscène, of een verzoening met een eerdere vijand. In romantische films lijkt het er nu op dat ze "elkaar krijgen".

- De functies van deze scène: het tempo even tot rust laten komen. Gelegenheid voor de lezer/kijker om de personages in emotionele omstandigheden te leren kennen. Dit geldt ook voor de personages onderling.

a Waaruit bestaat de Beloning voor jouw Held? Hoe ziet zijn "feestje" eruit?

b. Wat heeft deze persoon nu geleerd?

c Verandert het verhaal van richting? Heeft de Held nu een nieuw doel, een nieuwe agenda?



## 10. De Terugweg

- Het avontuur is nog niet afgelopen! Nu moet de Held laten zien of zijn overwinning hem ook werkelijk veranderd heeft. Vijanden komen terug met hernieuwde kracht.

- Voor de schrijver zelf is dit ook een belangrijke fase: hij moet zijn verhaal afmaken en niet afraffelen.

- De Held moet uit de speciale wereld vertrekken, maar allerlei machten proberen hem daar te houden.

## Acte III = terugkeer

### 11. Dood en Wederopstanding.

- Dit is het moment van de laatste, beslissende strijd, de laatste test. Nu wordt de Story Question beantwoord.

- Alles lijkt alsnog mis te gaan. Maar dan toont de Held wat hij waard is, wat hij geleerd heeft. We zien dat hij veranderd is.

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

b Soms moet de Held iets opofferen als symbool voor zijn innerlijke verandering. Als we iets opofferen, maken we ruimte voor iets nieuws. Wat moet jouw Held laten gaan, om te kunnen ontvangen?

### 12. De Terugkeer met het Elixer

- De Held brengt dat wat hij geleerd of gewonnen heeft, terug naar de oude wereld. Hij laat zien hoe hij veranderd is, en wendt dat aan ten goede van de omgeving.

- Laat de Held nu met succes doen wat hij in het begin niet kon.

- Zijn alle story questions beantwoord, ook die van de subplots? Zit er nog een beetje verrassing in het einde?

- KISS = Keep It Simple, Stupid → laat je einde kort, krachtig en overzichtelijk zijn.

- Eindigt je verhaal met een Punt, een Uitroepeten, Drie Stippeltjes, of een Vraagteken? Er moet iets zijn dat zegt That's all, Folks of "Ze leefden nog lang en gelukkig."

- Was je verhaal belangrijk om te vertellen, maw: heeft de Held iets van groot belang geleerd?

a Hoe laat jouw Held zien dat hij zijn probleem de baas is, zowel op uiterlijk als op innerlijk niveau?

b Wat is concreet het Elixer dat hij meebrengt van zijn reis? (Wat heeft hij geleerd?)

c Hoe luidt het antwoord op de Story Question?

d Wat kan je Held nu wel, wat hij aan het begin niet kon?

## HELDENREIS

ontwikkeling personage + schrijfproces  
Heldenreis Handout 15

### DE ETAPPES VAN DE HELDENREIS

#### EERSTE BEDRIJF (1/4)

1. de Gewone Wereld
2. de Oproep tot het Avontuur
3. de Oproep Weigeren
4. de Ontmoeting met de Mentor
5. over de Eerste Drempel

#### TWEEDE BEDRIJF (1/2)

6. Beproevingen, Bondgenoten, Vijanden
7. op weg naar de Binnenste Grot
8. de Vuurproef
9. de Beloning

#### DERDE BEDRIJF (1/4)

10. de Terugweg
11. Dood en Wederopstanding
12. de Terugkeer met het Elixer

### HELDENREIS EN KARAKTERONTWIKKELING

1. personage beperkt bewust van probleem
2. personage meer bewust
3. onwil om te veranderen
4. onwil overwinnen
5. gaat werken aan verandering
6. probeert kleine veranderingen uit
7. bereidt zich voor op grote verandering
8. poging tot grote verandering
9. gevolgen (positief en negatief)
10. hernieuwd werken aan verandering
11. laatste poging tot grote verandering
12. het probleem overwinnen

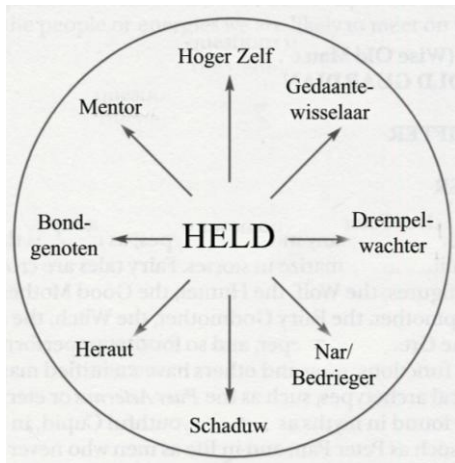
### HELDENREIS EN SCHRIJFPROCES

1. waarom ik geen schrijver ben
2. ik zou willen schrijven
3. smoesjes waarom ik beter niet kan schrijven
4. docenten en schrijfboeken
5. de Drempelwachters:  
Censor en Neanderthaler
6. dagelijkse schrijf oefeningen
7. het bijvullen van de bron
8. writer's block overwinnen
9. nieuwe moed
10. het einde halen
11. revisie en kritiek
12. ik ben een schrijver!



## ARCHETYPEN OP DE HELDENREIS

Heldenreis Handout 16 (2 blz)



Archetypen zijn gedragsmogelijkheden, een aanleg om op een bepaalde manier te reageren op de omstandigheden die we in het leven tegenkomen.

Archetypen zijn maskers die de personages opzetten om een bepaalde rol te vervullen in het verhaal.

Een personage kan in de loop van het verhaal verschillende maskers dragen. Bovendien wordt hun functie beoordeeld vanuit het gezichtspunt van de Held, terwijl

bijvoorbeeld zijn Mentor best de rol van Schaduw kan vervullen voor een Bondgenoot van hem.

In feite zijn de archetypen facetten van de persoonlijkheid van de Held. De Heldenreis is zo een reis van zelf-ontdekking, waarop alle facetten worden geïntegreerd.

Je kunt archetypen ook beschouwen als personificaties van verschillende menselijke karaktertrekken.

### DE HELD

• De Held is de hoofdpersoon, die zijn Gewone Wereld moet verlaten om op reis te gaan. Hij moet de Oproep tot het Avontuur beantwoorden om in de Gewone Wereld het evenwicht te herstellen. Het publiek ervaart de reis / het avontuur door de ogen van de Held.

- Meest actieve personage
- Held = beschermen en dienen
- Altijd een element van opoffering
- Anti-Held of Held gecombineerd met een van de andere archetypen
- Goed als hij een karakterfout heeft: maakt hem menselijk en echt
- Hij moet iets missen, zich incompleet voelen.



### HERAUT

- Boodschappers zoals Hermes/Mercurius in Griekse/Romeinse mythen
- Brengt nieuws of de Oproep tot Avontuur
- Kan positief of negatief zijn, en van buiten of van binnen komen

### MENTOR

- vroeger zelf een Held, heeft de nodige ervaring
- geeft motivatie, inzicht en training
- staat voor het hogere zelf van de Held, voor zijn potentieel
- kan ook een dwaas, een jongere, of geen mens zijn
- kan geïnternaliseerd zijn als ethische gedragscode
- Donor: heeft als functie de Held iets te geven (voorwerp, goede raad, informatie)

### DREMPELWACHTER

- Personage of kracht die de Held de weg verspert
- Stelt de bereidwilligheid van de Held op de proef.
- Kan een handlanger van de schurk/Schaduw zijn
- Of een neutrale kracht

### SCHADUW

- Tegenstander van de Held: goed tegen kwaad
- Vaak de schurk of de antagonist – "Mr. Big" in gangsterfilms
- of ... duistere kanten van de Held zelf
- Verdrongen emoties: verdriet, begeerte, woede, ambitie, zelfs verdrongen goede eigenschappen

### BONDGENOOT

- Vriend, medeplichtige, side-kick, vertrouweling van de Held
- Geeft uitdrukking aan emoties die de Held niet kan tonen, zoals vrees, twijfel en humor
- Kan opgeofferd worden
- Ook de Schaduw kan zijn bondgenoten hebben (handlangers)



## GEDAANTEWISSELAAR

- lijnrecht tegenovergestelde van de Held : man/vrouw, slordig/netjes, planmatig/spontaan, actief/passief optimist/pessimist
- masker dat een personage opzet om de Held te misleiden mbt zijn intenties en loyaliteit
- Vaak van de andere sekse – respectievelijk de Animus of Anima van de Held
- Verandert van gestalte vanuit het gezichtspunt van de Held
- Symboliseert de drang tot verandering in de Held
- Zorgt voor evenwicht in de Held

## NAR/BEDRIEGER

- Clown, Nar, Dwaas, komische noot
- Schudt de regels van de maatschappij door elkaar, zet normale waarden op hun kop
- tegenstander van de status quo
- katalysator: verandert zelf niet, maar wel de mensen en situatie om hem heen
- Held, of • Maatje (side-kick) van de Held

## NOTA BENE

- Neem het allemaal niet te letterlijk, zie het poëtisch, als metafoor
- Neem het niet al te serieus
- Experimenteer
- Zie het als een flexibele taal om personages mee te ontwikkelen en structuur te bieden
- Werkt in alle culturen net een beetje anders

wikipedia [http://nl.wikipedia.org/wiki/Archetype\\_\(model\)](http://nl.wikipedia.org/wiki/Archetype_(model))

Een archetype (Grieks: ἀρχή begin, bron) is een geïdealiseerd oermodel dat ten grondslag ligt aan latere varianten. Personificaties, objecten of concepten uit de culturele traditie (drama, literatuur, mythologie, religie) of zelfs de geschiedenis (helden) kunnen dienen als archetype. Ook zijn er archetypische steden: Venetië als de ultieme waterstad of Parijs als de ultieme metropool.

Carl Gustav Jung heeft het archetype gebruikt als onderdeel van zijn analytische psychologie. In dit psychologisch kader zijn archetypen oerbeelden. Het zijn voorbewuste, universele ideeënpatronen. Zij komen niet alleen in mythen en andere universele verhalen zoals sprookjes tot uitdrukking, maar ook in dromen.

## VIER HOOFDVORMEN VAN ARCHETYPEN VOLGENS JUNG

- Het Zelf (geïndividueerd persoon)
- De Schaduw (de duistere kant van het onderbewustzijn)
- Anima (vrouwelijk geestesaspect): bij beide geslachten aanwezig, voor mannen de onbewuste tegenpool
- Animus (mannelijk geestesaspect): bij beide geslachten aanwezig, bij vrouwen de onbewuste tegenpool

## SYMBOLEN UIT HET ONBEWUSTE VOLGENS JUNG

- Het Kind: Harry Potter, Kruimeltje, Wiske.
- De Held: Herakles, Siegfried, Theseus, David, Beowulf, Batman, Asterix, Kuifje.
- De Goede Moeder: Gaia, Maria, Hera, Demeter, Isis, Devi.
- De Vernietigende Moeder: Astarte, Hekate, Artemis, Circe, Kali, Sekhmet.
- De Wijze Oude Man: Mozes, Confucius, Lao-tse, Gandalf, de Paus, Sint Nicolaas, Perkamentus.
- De Oplichter (Nar/Bedrieger): Reinaart de Vos, Tjil Uilenspiegel, Felix Krüll, Loki.
- De Puer Aeternus (Latijn voor "eeuwige jongeling"): Narcissus, Adonis, Peter Pan.
- De Schone Maagd: Maria, Hebe, Jeanne d'Arc, de heilige Sophia, Persephone.
- De Syzygy (goddelijk koppel): Aion, Janus, Hermaphroditus.

Archetypen vormen de bodem van ons collectieve onbewuste, en worden in verschillende culturen symbolisch uitgedrukt in gods-diensten, volksverhalen, mythen, sprookjes. Er zijn archetypen die positief lijken en er zijn er die negatief lijken, maar archetypen zijn gedragmogelijkheden, en zijn op zichzelf niet goed of fout.



## HELDINNE'S REIS

### OVERZICHT VAN DE ETAPPES MET VRAGEN

Heldenreis Handout 17 (2 blz)

Acte I = losmaken



#### 1. De Gewone Wereld

- Je haalt de Heldin uit haar gewone, dagelijkse bestaan en laat haar vallen in een wereld of een situatie die haar vreemd is. Om duidelijk te maken hoe vreemd, laat je haar eerst zien in haar normale omgeving, en hoe ze functioneert, afgescheiden van vrouwelijke waarden, zich richtend op mannelijke waarden.

- Introduceer de Heldin op een manier die haar karakteriseert, en die het probleem symboliseert. Laat zien wat haar persoonlijke waarden zijn.

- Geef een voorafschaduw van wat er komen gaat, bijvoorbeeld een voorwerp dat niet op zijn plaats lijkt.

- Een goeie Heldin heeft een innerlijk probleem, dat in het verhaal gesymboliseerd wordt door de uiterlijke gebeurtenissen. Zij moet dus iets in de wereld overwinnen, en iets in zichzelf. Laat haar in de Gewone Wereld iets doen en mislukken, wat zij aan het eind wel kan.

- Met een goeie Heldin kan de lezer zich identificeren. Geef haar herkenbare motivaties, en laat haar zwakke plekken zien.

a Kies een Heldin. Schrijf voor jezelf op: hoe heet deze vrouw? hoe oud is deze vrouw? is ze lang of kort? is ze mager of dik? wat voor kleur haar heeft ze? welke kleur ogen? zie je deze vrouw als een 'type' voor je? Wat voor type?

b Wat is je Heldin aan het doen op het moment dat het "doek opgaat"?

#### 2. De Oproep tot Avontuur

- Er gebeurt iets waardoor de Heldin niet langer met haar normale leven door kan gaan. Zij wordt tot handelen gedwongen. De oproep kan van binnen uit komen. De Heldin verzucht: "Oh, was ik maar...." en haar wens wordt verhoord. Ondanks succes in de aanpassing aan de mannenwereld ervaart zij een leegte, een gemis. "Het is niet genoeg."

- De juiste vraag stellen is de voornaamste aanzet tot transformatie.

- De Oproep wordt gedaan door een archetypische figuur: de Heraut. Dit kan een persoon zijn, of een situatie.

- De Heldin moet een doel hebben waar de lezer het belang van inziet.

- Hier laat je zien waar dit verhaal om draait. In het Engels wordt dat de Story Question genoemd, een zeer concrete vraag die aan het eind van het verhaal beantwoord moet zijn.

Hoe luidt de Story Question in jouw verhaal?

#### 3. De Oproep Weigeren

- De meeste Heldinnen zijn aanvankelijk doodsbang. Logisch, want de grootste angst die we kennen is die voor het Onbekende. Vaak hebben ze nog een tweede, krachtigere oproep nodig om zich in het avontuur te storten.

- Deze etappe laat de angsten van de Heldin zien, en wat voor haar de gevaren zijn, maar ook haar motivatie.

Heeft jouw Heldin een tweede Oproep nodig?

#### 4. De Mentor

- Op dit punt ontmoet de Heldin haar Mentor, de archetypische leraar die haar advies geeft of een magisch werktuig. De Mentor kan een reëel persoon zijn, maar ook een innerlijke functie, zoals de innerlijke moeder, of de intuïtie.

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

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

a Wat voor specifieke hulp heeft jouw Heldin nodig? b Wie in haar omgeving kan haar Mentor zijn? c Welke ervaring heeft de Mentor, die hij/zij nu kan overdragen op je Heldin? d Heeft de Mentor er zelf ook belang bij, dat de Heldin het avontuur gaat volbrengen? e Is de Mentor in jouw verhaal een personage, een innerlijke bondgenoot, of een voorwerp, bv een schatkaart of een toverboek?

#### 5. Over de Drempel

- De Heldin stort zich in het avontuur. Zij betreedt de nieuwe wereld. Wel moet zij daarvoor nog de Drempelwachters bevechten, die de Heldin de toegang willen beletten. De Drempelwachters staan symbool voor haar innerlijke angsten en vallen in die zin onder de te bestrijden Draken.

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

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

Acte IIa = afdaling

## 6. Draken Bestrijden

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

a. Wat voor bondgenoten heeft je Heldin nodig? Wat voor specifieke Hulpvragen heeft zij?

b. Wat voor vijanden heeft je Heldin nodig (psychologisch gesproken) ? Welke DRAAK moet zij verslaan? Hoe komt zij deze draak tegen? Welk doel heeft de vijand ("de draak") voor zichzelf?

c. Kies een bondgenoot en een vijand mbv de stoelen. Schrijf op wie het zijn, en welke rol ze zullen spelen in het verhaal

## 7. Afdaling

- Stilstaan voor de ingang. De Heldin bereidt zich voor op haar vuurproef, de totale afbraak die een doorbraak wordt. Concrete plannen maken om De Vijand te verslaan.

Welke voorbereidingen moet je Heldin treffen voor zij klaar is voor de vuurproef?

## 8. Afbraak wordt Doorbraak

- Op dit punt lijkt alles mis te gaan. De Heldin moet awh sterven zodat zij opnieuw geboren kan worden.

- De innerlijke koning onttroonen, de duistere Godin ontmoeten

Wat is voor jouw Heldin de grootste Draak? 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 Heldin uitkomt als Heldin, geslaagd voor de test. Deze crisis is een waterscheiding, een duidelijk punt van "voor" en "na".

- Structureel is dit een punt om veel aandacht aan te schenken, anders wordt het middelste deel van je boek/verhaal wel erg lang en niet interessant genoeg.

- Dit is een moment van leven of dood: deliver!!! Met andere woorden: geef de lezer het drama waar je naartoe gewerkt hebt.

Acte IIb = initiatie

## 9. De Beloning : Hernieuwd Contact met het Vrouwelijke

- De Heldin heeft de Afbraak doorstaan, en een Doorbraak ervaren. Ze heeft weer contact met haar lichaam, en met de vrouw in haarzelf (de Godin, de Moeder, het Meisje). Ze mag even uitrusten en feestvieren. Hier zien we vaak een kampvuurscène, of een verzoening met een eerdere vijand. In romantische films lijkt het er nu op dat ze "elkaar krijgen".

- De functies van deze scène: het tempo even tot rust laten komen. Gelegenheid voor de lezer/kijker om de personages in emotionele omstandigheden te leren kennen. Dit geldt ook voor de personages onderling.

a Waaruit bestaat de Beloning voor jouw Heldin? Hoe ziet haar "feestje" eruit?

b. Wat heeft deze vrouw nu geleerd?

## 10. De Terugweg : Het Masker Afdoen

- Het avontuur is nog niet afgelopen! Nu moet de Heldin laten zien of haar overwinning haar ook werkelijk veranderd heeft. Vijanden komen terug met hernieuwde kracht.

- Voor de schrijver zelf is dit ook een belangrijke fase: zij moet haar verhaal afmaken en niet afraffelen.

- De Heldin moet uit de speciale wereld vertrekken, maar allerlei machten proberen haar daar te houden.

Acte III = terugkeer

## 11. Het Contact met de Moeder Herstellen, Het Contact met het Mannelijke Herstellen

- Dit is het moment van de laatste, beslissende strijd, de laatste test. Nu wordt de story question beantwoord.

- Alles lijkt alsnog mis te gaan. Maar dan toont de Heldin wat zij waard is, wat zij geleerd heeft. We zien dat zij veranderd is. Ze heeft het contact met de Moeder in zichzelf hersteld, en ze heeft de goede aspecten van "mannelijk" gedrag in zichzelf geïntegreerd.

a Nu moet de Heldin laten zien wat zij waard is. Tussen welk oude gedrag en welk nieuwe moet jouw Heldin kiezen?

b Soms moet de Heldin iets opofferen als symbool voor haar innerlijke verandering. Als we iets opofferen, maken we ruimte voor iets nieuws. Wat moet jouw Heldin laten gaan, om te kunnen ontvangen?

## 12. De Terugkeer met het Elixer: Samen op Reis

- De Heldin brengt dat wat zij geleerd of gewonnen heeft, terug naar de oude wereld. Zij laat zien hoe zij veranderd is, en wendt dat aan ten goede van de omgeving. "Een nieuwe wijze van weten en zijn." (CPE)

- Laat de Heldin nu met succes doen wat zij in het begin niet kon.

- Zijn alle story questions beantwoord, ook die van de subplots? Zit er nog een beetje verrassing in het einde?

- KISS = Keep It Simple, Stupid → laat je einde kort, krachtig en overzichtelijk zijn.

- Eindigt je verhaal met een Punt, een Uitroepteken, Drie Stippeltjes, of een Vraagteken? Er moet iets zijn dat zegt *That's all, Folks* of "Ze leefden nog lang en gelukkig."

- Was je verhaal belangrijk om te vertellen, maw: heeft de Heldin iets van groot belang geleerd?

a Hoe laat jouw Heldin zien dat zij haar probleem de baas is, zowel op uiterlijk als op innerlijk niveau?

b Wat is concreet het Elixer dat zij meebrengt van haar reis? (Wat heeft zij geleerd?)

c Hoe luidt het antwoord op de Story Question?

d Wat kan je Heldin nu wel, wat zij aan het begin niet kon?





# CLUSTEREN

Heldenreis Handout 18

De schrijfmethode die clusteren wordt genoemd, is ontwikkeld door Gabriele Rico.

Zij probeert hiermee te ontkomen aan de invloed van de linker hersenhelft, die je niet kunt gebruiken als je begint met schrijven.

De linker hersenhelft denkt logisch, zoekt naar oorzaak en gevolg, en spreekt oordelen uit over de keuzes die je maakt.

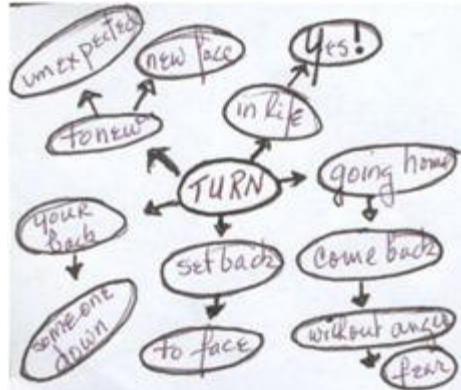
De rechter hersenhelft geeft creativiteit en intuïtie de ruimte, en de vrije associatie bij het clusteren komt overeen met de manier waarop de rechter hersenhelft functioneert.

Voor veel mensen werkt dit beter dan direct beginnen met schrijven, omdat ze bij schrijven teveel nadenken, en dingen meteen verwerpen omdat ze niet mooi of niet goed of niet juist lijken.

## HOE WERKT CLUSTEREN?

Eerste fase van het schrijfproces

1. Schrijf het kernwoord midden op de pagina en omcirkel het.
2. Noteer de invallen die het kernwoord oproept en omcirkel die. Voeg pijlen toe om de richting aan te geven zodat later nog te achterhalen is welke associatie de volgende associatie oproep. Zo ontstaat er een patroon van verbindingen.



Laat alles gewoon komen zoals het komt. Probeer de onbevangenheid van een kind te houden. Laat je verwonderen. Verwondering heeft een ontspannen houding nodig, ontvankelijk en intuïtief. Denk nergens over na. Deze associaties zijn alleen voor jezelf. Houd je hand in beweging. Als je even niets weet,

omtrek dan de cirkels die er al staan. Deze fase duurt twee tot drie minuten.

Tweede fase van het schrijfproces

3 Door een plotse schrijfdrang weet je dat je met clusteren kunt stoppen. Ineens denk je: aha! Nu weet ik wat ik wil. Als dat niet het geval is, dan zal dat besef langzaam in je opkomen.

4 Je bent klaar om te gaan schrijven. Bekijk je cluster. Iets daarin zal je de eerste zin aanreiken (als je die al niet had) en je kunt aan de gang.



Krijg je niet opeens een drang om te schrijven? Stop dan toch na maximaal drie minuten clusteren (daarna is de kans groot dat het meeste bedacht wordt in plaats van dat het vanzelf komt). Schrijf over een van de omcirkelde woorden, ongeacht welk. Het volgende en daarop volgende woord komen vanzelf omdat de rechter hersenhelft al een soort verbinding heeft gemaakt/ervaren, anders stond het er niet. Daar moet je op vertrouwen. Tijdens het schrijven schakel je steeds tussen je rechter en je linker hersenhelft, namelijk van de verbanden uit je cluster ga je naar de taal en vice versa. Je neemt uit het cluster alleen wat je kunt gebruiken.

5 Als je klaar bent met de tekst, probeer je het eind met het begin te verbinden door bijvoorbeeld een woord, zin of gedachte die in de beginzinnen zit, te herhalen.



# HANDLEIDING SCHRIJFVEREN

Heldenreis Handout 19

Hoe vertaal je writing prompt? Een aanzet tot schrijven, een drijfveer om iets op papier te zetten, een schrijfveer - prachtig woord, vol associaties met ganzeveren, walmende blakers en knoestige schrijvers met nachtmutsen. Een schrijfveer dus, voor elke dag! Een musicus riedelt toonladders, een schilder tekent voorstudies, een schrijver beproeft stijlen, schetst personages, verwoordt beelden.

Door dagelijks te schrijven, bevestig je jezelf als schrijver. Je leert wat jouw belangrijkste onderwerpen zijn. Je onderzoekt de uithoeken van je creativiteit, je waagt je op gevaarlijke terreinen die je hart sneller doen kloppen. Dan schrijf je de waarheid, dat levert het beste schrijfwerk op. In schrijfoefeningen stromen woorden vanuit je onderbewuste op papier. Hier verschijnt jouw authentieke stem. Vertrouw die stem. Zie de schrijfoefening als stemoefening. Vijftien minuten. Elke dag. Zo:

## 1. blij 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 luidop wat je geschreven hebt

Zo vind je uit wat je geschreven hebt, wat je belangrijk vindt, wat 'werkt'. Als je voorleest, hoor je waar je jezelf herhaalde, waar je onbenulligheden schreef of clichés, of welke zinnen onduidelijk zijn. 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:

[http://www.judyreeveswriter.com/writing\\_practice\\_guidelines.htm](http://www.judyreeveswriter.com/writing_practice_guidelines.htm)  
kijk voor een dagelijkse schrijfveer op [www.heldenreis.nl](http://www.heldenreis.nl)



## MIJN LEVEN IN TWEEHONDERD VERHALEN

(meer of minder mag ook ...)

Heldenreis Handout 20 (2 blz)

1. mijn naam (voornaam, achternaam, bijnaam)
2. mijn karakter ("zo ben ik nu eenmaal")
3. bij welke groep hoor ik / hoe zie ik mezelf
4. welke verhalen ging ik steeds meer vertellen?
5. gebeurtenissen uit de wereldgeschiedenis die ik me herinner (waar was ik, toen ... )
6. gebeurtenissen uit de wereldgeschiedenis die invloed op mijn leven hadden
7. grootouders / vorige generaties
8. moeder (herkomst, karakter)
9. vader (herkomst, karakter)
10. huwelijk ouders
11. gezin (broers en zussen)
12. mijn babytijd (uit verhalen en foto's)
13. mijn kleutertijd (vroegste herinneringen)
14. kindertijd (wat voor kind was ik?)
15. opvoeding (stimuleren of ontmoedigen, verwennen of verwaarlozen)
16. kattekwaad / stout
17. straf
18. verschil jongens/meisjes, mannen/vrouwen
19. eerste schooldag
20. onderwijs algemeen (methoden / voorwerpen)
21. leraren die ik me herinner
22. gymnastiek en sport
23. puberteit (lichamelijk en geestelijk)
24. scholen die ik bezocht heb (gebouwen)
25. verliefdheid
26. uit huis gaan / voor 't eerst op mezelf wonen
27. studie of beroepsopleiding
28. wanneer was ik volwassen?
29. werk / eerste baan / eerste verdienste
30. werk / loopbaan
31. vrijwilligerswerk
32. mijn vrienden
33. trouwen en scheiden (ervaringen)
34. mijn partner (herkomst, karakter, ontmoeting)
35. mijn kinderen (mijn eigen gezin)
36. zwangerschap en geboorte (ervaringen)
37. familie (betekenis: steun of hindernis)
38. familiegeheimen en taboes
39. familierituelen en –uitspraken
40. herinneringen aan bijzondere familieleden
41. foto's
42. generatieconflict, ruzie, familieruzies
43. erfelijkheid (op wie lijk ik, wie leek op wie)
44. sexualiteit (voorlichting)
45. sexualiteit (ervaringen / eerste keer)
46. ziekte
47. ziekenhuis / artsen (ervaringen)
48. geestesziekte (krankzinnigheid, depressie, etc)
49. volksgeneeskunde (huismiddeltjes)
50. verslaving (alcohol, roken, medicijnen, drugs)
51. dood / rituelen en gebruiken
52. sterfgevallen die ik me herinner
53. erfenis
54. het land(schap) waar ik vandaan kom / "het land van herkomst"
55. het dorp / de stad waar ik vandaan kom
56. standsbewustzijn (sociale context) buurt /armoede/ levensstandaard
57. bureu
58. plaatselijke winkeliers
59. markante figuren
60. taal / spraak / dialect
61. kerk / godsdienst (aangenomen worden, belijdenis, eerste communie)
62. bidden, biechten, bijbel, boeddha (persoonlijk geloof)
63. jeugdverenigingen
64. politiek
65. cultuur (toneel, literatuur etc)
66. (beeldende) kunst
67. zondag
68. feestdagen (kerst, koninginnedag etc)
69. feesten die ik me herinner
70. dansen / dansles
71. kermis
72. gebouwen die een rol speelden
73. alle huizen waar ik gewoond heb
74. ouderlijk huis (kamers, interieur etc)
75. wat heeft het huis te vertellen?
76. lampen, verlichting
77. slapen (hoe laat naar bed / soort bed / slaapkamer)
78. dromen en nachtmerries
79. uit logeren
80. huishouding / schoonmaak
81. voedsel vergaren en bewaren
82. eten koken
83. maaltijden
84. persoonlijke hygiëne
85. kleding / mode
86. schoenen
87. sieraden
88. huisdieren
89. ouderwetse herinneringen
90. zaken die verdwenen zijn
91. vakantie
92. reizen



- |  |  |  |
|--|--|--|
| 93. geld   | 131. verloren tijd                         | 171. het moeilijkste onderwerp om over te schrijven      |
| 94. mijn eerste zoen                                       | 132. leeftijd (oud/jong/middelbaar/te oud) | 172. welke gebeurtenis heeft me voor altijd beïnvloed?   |
| 95. mijn eerste auto                                       | 133. jaloezie                              | 173. mijn grootste avontuur                              |
| 96. mijn eerste fiets                                      | 134. koppigheid / dwarsheid                | 174. het ergste dat ik heb meegemaakt                    |
| 97. mijn eerste vliegreis                                  | 135. woede (al dan niet geuit), driftbuien | 175. wat heeft me op de been gehouden?                   |
| 98. mijn eerste bezoek aan de tandarts                     | 136. geweld                                | 176. dit heb ik ontvangen                                |
| 99. mijn eerste bal / groot feest                          | 137. moed / levensmoed                     | 177. de zin van het leven                                |
| 100. mijn eerste gedicht                                   | 138. flink zijn                            | 178. als mijn leven een boek was, hoe zou het dan heten? |
| 101. de eerste keer dat ik dronken was                     | 139. hulp vragen / aannemen                | 179. vragen  |
| 102. de eerste maaltijd die ik kookte                      | 140. respect / bewondering                 | 180. dingen die ik nu pas begrijp                        |
| 103. mijn eerste beha / herenkostuum /lange broek          | 141. geluk                                 | 181. wat ik nodig had                                    |
| 104. mijn eerste sollicitatie                              | 142. blijdschap                            | 182. trouw zijn aan mezelf                               |
| 105. mijn eerste huisdier                                  | 143. liefde                                | 183. mijn slechte eigenschappen                          |
| 106. de eerste ... (exotisch fruit/groente) die ik proefde | 144. veiligheid                            | 184. welke rode draad zie ik in mijn levensverhaal?      |
| 107. mijn eerste echte sieraad                             | 145. gezelligheid                          | 185. kwaliteiten en goede eigenschappen                  |
| 108. het mooiste cadeau                                    | 146. thuiskomen                            | 186. ik ben heel bijzonder                               |
| 109. de eerste keer dat ik iemand haatte                   | 147. dankbaarheid                          | 187. waar word ik moe van?                               |
| 110. extreme weersomstandigheden                           | 148. hoop en wanhoop                       | 188. welke boeken zijn belangrijk voor me (geweest)?     |
| 111. diefstal en inbraak                                   | 149. afscheid nemen                        | 189. herinner ik me een gedicht?                         |
| 112. ongelukken en rampen                                  | 150. vrijheid                              | 190. reis door de tijd: waarheen wil ik terug?           |
| 113. oorlog zelf meegemaakt                                | 151. fantasie (als kind)                   | 191. loslaten  |
| 114. voorwerpen die ik bewaard heb                         | 152. huilen (door volwassenen)             | 192. wie ben ik, hoe wil ik herinnerd worden?            |
| 115. voorwerpen die ik ben kwijtgeraakt                    | 153. verdriet                              | 193. mijn levensmotto                                    |
| 116. liedjes die ik heb gezongen                           | 154. pijn                                  | 194. de metafoer van mijn leven                          |
| 117. muziek die me terugbrengt in de tijd                  | 155. heimwee                               | 195. keerpunten in mijn leven                            |
| 118. films die ik me herinner                              | 156. angst (kinderangsten)                 | 196. hoogtepunten  |
| 119. spel / spelen (binnen, buiten)                        | 157. griezelig                             | 197. dieptepunten  |
| 120. speelgoed   | 158. leugens                               | 198. doelen die ik heb nagestreefd                       |
| 121. Sinterklaas   | 159. gewetenswroeging / schaamte           | 199. doelen die ik wil nastreven                         |
| 122. handwerken (nuttig en creatief)                       | 160. een nagelaten bekentenis              | 200. mijn toekomst: hoe ga ik verder?                    |
| 123. handenarbeid en beeldende kunst                       | 161. zonde / zondig                        |  |
| 124. lezen / boeken  | 162. spijt                                 |  |
| 125. schrijven (brieven, verhalen, dagboek)                | 163. rituelen                              |  |
| 126. hobbies   | 164. bijgeloof                             |  |
| 127. kennis over oude ambachten ed                         | 165. geuren                                |  |
| 128. tuinen, tuinieren, schooltuintjes                     | 166. geluiden, lawaai                      |  |
| 129. bloemen   | 167. natuur                                |  |
| 130. tijd (teveel / te weinig / gaat snel)                 | 168. seizoenen                             |  |
|  | 169. zelfkennis                            |  |
|  | 170. erge situaties die ik heb doorstaan   |  |





## ZEVEN OVER LEVEN

deels overgenomen uit Je Leven in de Hand Nemen van Gudrun Burkhard (Zeist 2004)  
Heldenreis Handout 21 (2 blz)

### voorgeschiedenis:

wie waren mijn ouders?  
uit wat voor milieu kwamen zij? wat voor opleiding hadden ze? wat voor beroep?  
uit wat voor gezin kwamen zij zelf? (broers en zussen?) wie waren mijn grootouders?  
hoe hebben mijn ouders elkaar leren kennen?  
hoe zien ze eruit op hun trouwfoto?  
ben ik geboren in dezelfde streek als mijn ouders?  
woont mijn familie daar nog steeds?  
zie ik dingen van mijn ouders of grootouders terug in mezelf? op wie lijk ik het meest?  
wat wisten mijn ouders zeker?  
waar twijfelden mijn ouders aan?

### periode 0-7:

Wat is mijn eerste herinnering?  
Wat zijn mijn eerste zintuigelijke herinneringen?  
Hoe was mijn ouderlijk huis,  
welke mensen woonden er?  
Het hoeveelste kind was ik,  
en heeft dat mijn opvoeding beïnvloed?  
Hoe was mijn relatie tot naaste familieleden?  
(ouders, grootouders, broers & zussen)  
Welk beroep oefenden zij uit?  
Hoe speelde ik? Had ik veel fantasie?  
Had je het gevoel dat de wereld "goed" was?  
Wat wist je zeker en waar twijfelde je aan?

### periode 8-14:

Hoe ervoer ik schoolgaan?  
Welke opvoedingsmethoden werden toegepast?  
Welke normen en waarden werden mij  
bijgebracht?  
Was ons gezin anders dan andere gezinnen?  
Was er ruimte voor kunstzinnige bezigheden?  
(muziek, toneel, tekenen, handwerken etc.)  
Gingen we met ons gezin op vakantie?  
Herinner ik me een bijzondere verjaardag?  
Nam ik als kind een bijzondere plaats in,  
in het gezin, of in de familie?

Wat wisten anderen "zeker" over mij? (jij hebt 2 linkerhanden, huilebalk, dwarskop etc)  
Merkte ik verschil tussen de opvoeding van jongens of meisjes?  
Merkte ik al iets van het begin van de puberteit?  
Wat wist je zeker en waar twijfelde je aan?

### periode 15-21

Heb ik mij in deze fase verder ontwikkeld of werd de ontwikkeling van mijn persoonlijkheid onderdrukt?  
Voelde ik me als persoonlijkheid gerespecteerd?  
Heb ik fysiek en psychisch de ruimte gehad om te kunnen spelen?  
Moest / wilde ik dingen stiekem doen?  
Heb ik ze gedaan?  
Wat waren mijn idealen, wie waren mijn idolen?  
Welke mensen hebben mij in deze tijd sterk beïnvloed, zowel positief als negatief?  
Wie nam ik in vertrouwen?  
Had ik de mogelijkheid om te gaan studeren of een opleiding te volgen?  
Hoe heb ik mijn beroep / studie gekozen?  
Heb ik speciale herinneringen aan de tijd rond 18½ jaar?  
Hoe zag je eruit? (Haardracht, kleren)  
(eerste bh, of was dat al eerder?)  
Kan je je nog herinneren wat je wilde worden?  
Mocht/ kon dat ook?  
Herinner je je je eerste verliefdheid?  
Mocht/ kon dat ook?  
Was je echt puber, kwam je in opstand?  
Waar werd je om geprezen?  
Waar was je zelf trots op? Wat deed je graag?  
Wat werd afgekeurd?  
Voedde je jezelf ook op?  
Hoe zelfstandig was je, ging je al het huis uit?  
Wat wist je zeker en waar twijfelde je aan?

### periode 22-28

Herinner je je hoe je je voelde, in die tijd?

Welke emoties overheersten?  
Beschouwde je jezelf als volwassen?  
Hoe dachten andere mensen over jou?  
Weet je nog welke verstrekkende keuzes je gemaakt hebt?  
Maakte je aan het begin van deze periode opeens een totaal andere keuze?  
Kon je zelf kiezen of was je al in een bepaald patroon gesetteld?  
Hoe was je er financieel aan toe?  
Kon je voor jezelf zorgen?  
Was je moeder?  
Werkte je buitenshuis?  
Heb je het juiste beroep gekozen?  
Heb je verschillende beroeps/werkervaringen opgedaan?  
Had je een goede chef / baas?  
Welke rollen moest je allemaal spelen?  
Welke ervoer je als zwaar?  
Welke rollen 'moest' je spelen van jezelf, omdat het zo 'hoorde'?  
Welke idealen had je in deze tijd?  
Aan welke talenten kwam je niet toe?  
Hoe heb je je partner gekozen?  
In hoeverre zag je je partner als een aanvulling op jezelf?  
Had je het gevoel dat er een goede balans was tussen jezelf, de buitenwereld en de organisatie waar je werkte?  
Had je tijd voor jezelf?  
Had je hobby's?  
Wat wist je zeker en waar twijfelde je aan?

### periode 29-35

Kon je jezelf persoonlijk ontplooiën?  
Werd je in je ontwikkeling beknot?  
Beknotte jij anderen in hun ontwikkeling?  
Waar lag in die periode je belangrijkste levensvervulling?  
Heb je de juiste plek gevonden om werkzaam te zijn?



Was je moeder, of bemoederde je anderen?  
werd je zelf door iemand bemoederd?  
Hoe zagen je dagen eruit?  
Maakte je nieuwe vrienden, ontmoette je mensen die belangrijk voor je waren of werden?  
Was je tevreden met het werk dat je deed?  
Besloot je om je leven een andere richting te geven,  
of dacht je daarover?  
Hoe was het met je zelf-waardering / gevoel van eigenwaarde gesteld?  
wat wist je zeker en waar twijfelde je aan?

### **periode 36-42**

Heb ik vertrouwen in de juistheid van mijn eigen mening / oordeel / visie?  
Heb ik in deze tijd een wezenlijke verandering doorgemaakt?  
Heb ik in deze tijd andere normen en waarden ontwikkeld?  
Kon ik daarmee mijn leven anders vormgeven?  
Heb ik het gevoel dat ik doe waarvoor ik op de wereld gezet ben?  
Wat zou ik willen doen, waar ik nog niet aan toe gekomen ben?  
Hoe zie ik mezelf?  
Hoe zien anderen mij?  
Welke rollen speel ik allemaal?  
Passen al die rollen me nog steeds?  
Verandert mijn zelfbeeld?  
Word ik met mijn eigen grenzen geconfronteerd?  
Welke illusies moet ik loslaten?  
Stoot ik op een innerlijke leegte in mijzelf?  
Denk ik wel eens aan de dood?  
Hoe zie ik de toekomst?  
Wat weet ik zeker en waar twijfel ik aan?

### **periode 43-49**

"Het leven begint bij veertig"  
Ervaar ik dat ook zo? In welk opzicht?  
Lijd ik aan een midlife-crisis?  
Ben ik ergens te lang gebleven?  
Heb ik behoefte om alleen te zijn? Kan dat ook?  
Is er een nieuwe groep waar ik bij wil horen?  
In welk opzicht ontplooi ik nieuwe creativiteit?  
Heb ik nieuwe hobbies gekregen?  
Welke talenten heb ik laten liggen, en pak ik nu weer op?



Heb ik in mijn werk voor opvolging gezorgd?  
Kan ik mijn vaardigheden aan anderen leren?  
Raak ik al in de overgang? Wat merk ik daarvan?  
Vind ik mezelf nog aantrekkelijk?  
Hoe zie ik mezelf, hoe zien anderen mij?  
Hoe denk ik in deze periode over mijn ouders?  
Wat weet ik zeker en waar twijfel ik aan? periode 50-56  
Heb ik een nieuw levensritme gekregen?  
Moet ik het rustiger aan gaan doen of juist niet?  
Hoe ziet mijn dag-, week-, maand-, en jaarritme eruit?  
Welke verdorde takken van mijn 'boom' moet ik snoeien om nieuwe te laten groeien?  
Krijg ik andere denkbeelden? (bv op politiek, sociaal, religieus etc gebied)  
Zijn de kinderen het huis uit?  
Hoe reageer ik daarop?  
Durf ik mijn instincten te vertrouwen?  
Durf ik beter te zeggen wat ik denk?  
Durf ik beter boos te zijn?  
Ga ik me anders kleden?  
Durf ik helemaal te zijn wie ik ben?  
Weet ik wie ik ben?  
Krijg ik meer interesse in mijn voorouders?  
Kan ik nog dingen vragen aan familieleden?  
Krijg ik meer begrip voor mijn ouders?  
Wat weet ik zeker en waar twijfel ik aan?

### **periode 57-63**

Hoe ga ik om met lichamelijke achteruitgang?  
Wat doe ik voor de verzorging van mijn lichaam?  
Wat kan ik doen om mijn zintuigen en geheugen op peil te houden?  
Heb ik hulp nodig?  
Vraag ik daar ook om?  
Komen mijn slechte eigenschappen meer tot uiting?  
Ben ik geneigd me meer met innerlijke zaken bezig te houden?  
Ga ik met pensioen?  
Welke doelen heb ik in mijn leven kunnen realiseren?  
Welke zou ik nog graag willen realiseren?  
Wat is er in mijn relaties onafgemaakt gebleven?  
Wat kan ik daarvan nog inhalen?  
Wat heb ik tot stand gebracht,

en wat kan mijn nieuwe taak zijn?  
Denk ik vaker terug aan mijn jeugd?  
Hoe zie ik mijn biografie als geheel?  
Wat is de rode draad?  
Hoe sta ik tegenover mijn bezittingen?  
Wat weet je zeker en waar twijfel je aan?

### **periode 64-70 jaar**

Wat wil ik in de toekomst nog leren?  
Heeft mijn bewustzijn nieuwe dimensies gekregen?  
Ben ik me geestelijk steeds meer aan 't ontwikkelen?  
Doe ik (nog) actief aan bv. vrijwilligerswerk?  
Voel ik genade, dankbaarheid, vrolijkheid?  
Lukt het mij bepaalde krachten uit mijn jeugd levend te houden? Hoe?  
Wat weet je zeker en waar twijfel je aan?

### **periode 71-77**

Ben ik creatief of kunstzinnig bezig? (bv schilderen, handwerken, boetsen etc.)  
Straal ik rust uit of ben ik nog steeds heel actief?  
Hoe is mijn relatie met jongere mensen en kinderen?  
Hoe kijk ik naar de moderne maatschappij? Was vroeger alles beter of juist niet?  
Zeg ik "nooit te oud om te leren" of heb ik geen zin meer in nieuwe dingen?  
Heb ik spijt dat ik bepaalde dingen niet gedaan heb, waarvoor het nu te laat is?  
Ben ik blij dat ik bepaalde dingen niet meer hoeft te doen?  
Heb ik goede vrienden?  
Wat weet je zeker en waar twijfel je aan?

### **periode 78-84**

Hoe sta ik tegenover de dood?  
Heb ik een testament gemaakt?  
Zijn er nog slechte eigenschappen die ik af wil leren, of ben ik goed genoeg?  
Krijg ik nieuwe inzichten?  
Uit welke gebeurtenissen uit mijn leven haal ik altijd weer nieuwe moed?  
Welke ontmoetingen zijn van belang geweest?  
Zijn er nog mensen die me echt goed kennen?  
Wil ik me nog met bepaalde mensen verzoenen?  
Wat weet je zeker en waar twijfel je aan?

## DE LEESLES

Heldenreis Handout 22

### De Leesles

Wat herinner je je van de leeslessen op school? Hoe heb je lezen geleerd? Vond je het moeilijk? Las je graag? Waren er leuke leesboekjes? Verveelde je je tijdens de leesles? Mocht je vrij lezen op school? Mocht je leesboekjes mee naar huis nemen? Werd er voorgelezen? Moest je gedichtjes of andere teksten uit je hoofd leren?

Schrijf een stukje over het lezen op school, en laat goed uitkomen of je het leuk vond of niet, en of je handen zich er nog iets van herinneren (hoe het papier aanvoelde bijvoorbeeld, of de lettertjes van het leesplankje).



*A is een aapje, dat eet uit zijn poot  
B is de bakker, die bakt voor ons brood  
C is Charlotte, die drinkt chocola  
D is een dame, die drentelt op straat  
E is een ezel, die gaat naar het land  
F is een fruitvrouw, met fruit in haar mand  
G is een geitje en Gijs staat er bij  
H is een held, met een houwer op zij  
I is de inktpot, waar Isaac uit schreef  
J is een jasje, dat kreeg ik van neef  
K is een koopman, die koffie verzond  
L is een landman, die leeuw'riken vond  
M is de molen, die maalt door de wind  
N is een nestje, dat Nicolaas vindt  
O is een otter, die zwemt in het meer  
P is een papje, dat pikt aan een peer  
Q is Quirinus, die zuurtjes uitdeelt  
R is een rover, die appelen steelt  
S is het scheepje, waar Steven mee speelt  
T is de trommel, die Tante mij schonk  
U is een uiltje, dat zit op een tronk  
V is een visser, met vis in zijn schuit  
W is de wagen, daar rij ik mee uit  
X is een letter, zeg ken je die wel?  
IJ is een ijsbeer, die wit is van vel  
Z is een zeeman, die zegt u vaarwel*

## DE GOEDE OUDE TIJD

Heldenreis Handout 23

wat was er vroeger beter, wat is er nu beter?  
wonderen der moderne techniek (computers, mobiele telefoons,  
tv, dvd, cd)

wat was er vroeger beter, wat is er nu beter?  
onderwijs (inhoudelijk en mogelijkheden voor iedereen)

wat was er vroeger beter, wat is er nu beter?  
liefde, seks en relaties

wat was er vroeger beter, wat is er nu beter?  
normen en waarden (gedrag, opvoeding, regels, wetten etc)

wat was er vroeger beter, wat is er nu beter?  
godsdienstige + politieke overtuigingen en hun rol  
in 't persoonlijk leven

wat was er vroeger beter, wat is er nu beter?  
gezondheidszorg

wat was er vroeger beter, wat is er nu beter?  
schoonheid

wat was er vroeger beter, wat is er nu beter?  
vervoer / transport

wat was er vroeger beter, wat is er nu beter?  
reclame

wat was er vroeger beter, wat is er nu beter?  
mode

wat was er vroeger beter, wat is er nu beter?  
eten en drinken

wat was er vroeger beter, wat is er nu beter?  
mannen / vrouwen

wat was er vroeger beter, wat is er nu beter?  
boeken, films, radio- en tv-programma's

wat was er vroeger beter, wat is er nu beter?  
hoe de leefomgeving eruit ziet (landschap, bebouwing, stilte,  
lawaaai, veiligheid)

wat was er vroeger beter, wat is er nu beter?  
huizen (grootte, comfort, inrichting, meubels etc.)

wat was er vroeger beter, wat is er nu beter?  
sociaal verkeer (je burens kennen, mensen helpen,  
familie dichtbij etc.)

wat was er vroeger beter, wat is er nu beter?  
onderwijs (mogelijkheden voor arm en rijk, meisjes en jongens,  
leerstof etc.)

wat was er vroeger beter, wat is er nu beter?  
vrije tijd (aantal uren, vrijetijdsbesteding etc.)

wat was er vroeger beter, wat is er nu beter?  
vakantie (reizen, logeren, buitenland etc)

wat was er vroeger beter, wat is er nu beter?  
winkelen (materialisme, steeds meer spullen kopen etc)

wat was er vroeger beter, wat is er nu beter?  
media (via krant, internet, radio en tv van alles in de wereld  
op de hoogte zijn)

wat was er vroeger beter, wat is er nu beter?  
multiculturele samenleving (buitenlanders, uitheems eten,  
andere gewoonten)

wat was er vroeger beter, wat is er nu beter?  
als je het over mocht doen, in welke tijd zou je dan willen leven?





## WAT IS LITERATUUR?

punten om te bespreken  
Heldenreis Handout 24

### VERZAMELDE DEFINITIES:

Literatuur =

1. creatief schrijven dat algemeen beschouwd wordt als waardevol
2. het beroep dat een schrijver uitoefent
3. geschreven werk dat gewaardeerd wordt vanwege vorm en stijl
4. geschreven werk dat bijzonder van vorm of uitdrukking is, en dat bijzondere ideeën bevat
5. geschreven werk zoals toneel, poëzie, essays en verhalen, die een blijvende artistieke waarde hebben
6. de beste uitdrukking van de beste gedachten – in geschreven vorm
7. elke tekst die het waard is om bestudeerd te worden door studenten literatuur
8. wordt gekarakteriseerd door zorgvuldig taalgebruik, zoals vindingrijke beeldspraak, grammaticaal mooie zinnen, fraaie woordkeus etc.
9. bedoeld door de schrijver om gelezen te worden op een esthetische manier
10. gesproken of geschreven werken die zich bezighouden met universele menselijke problemen
11. geschreven werken die gewone taal veranderen en verrijken
12. geschreven werken die ons bewust maken van gebruik en betekenis van taal, en die tevens gaan over eeuwige vraagstukken, zo herkend door lezers.
13. een vorm van onderzoek door middel van de verbeelding
14. heeft de macht om vragen op te roepen, nieuwe standpunten aan te reiken, begrip voor mensen te vergroten, de verbeelding te stimuleren en de geest te vernieuwen
15. een goede schrijver combineert deze drie: verhalenverteller, leraar en tovenaars. Maar het is de tovenaars die de boventoon voert en een schrijver groot maakt (Nabokov)

### VRAAGTEKENS

die bij de definitie te plaatsen zijn:

Wie beschouwt en waardeert hier? (1,2,6)

Na hoeveel tijd begint "blijvend"? (5)

Waarom zijn er zoveel Dode Blanke Mannen in de literaire canon?

En die lezers (12)? Ook DBM's?

### WAT IS LITERATUUR DAN WEL?

Mooiere antwoorden:

Literatuur helpt ons te groeien, zowel persoonlijk als intellectueel.

Literatuur helpt ons het leven en de wereld te begrijpen, in cultureel, filosofisch en religieus opzicht.

We kunnen kennismaken van menselijke dromen en strijd in tijden en plaatsen die we anders nooit zouden kennen.

Literatuur helpt ons gevoel en meegevoel te ontwikkelen voor alle levende dingen: mensen, dieren en planten.

Literatuur laat ons zien en waarderen hoe mooi iets kan zijn dat goed geconstrueerd is.

Literatuur brengt ons begrip bij voor de waardigheid van alle menselijke doelen.

Literatuur laat ons alle verschillende emoties ervaren door interesse op te wekken, of bezorgdheid, sympathie, spanning, opwinding, spijt, angst, lachen, en hoop.

Literatuur moedigt ons aan creatieve en getalenteerde mensen te helpen die onze erkenning en steun nodig hebben.

Alles wat we lezen vormt onze doelen en waarden door ons onze identiteit duidelijk te maken, op een positieve manier door bewonderenswaardige personages, en op een negatieve manier door ons verschrikkingen te tonen.

Literatuur helpt ons een mening te vormen over gebeurtenissen zowel plaatselijk als mondiaal, en schenkt ons daardoor begrip en zelfbeschikking.

Literatuur is een van de dingen die ons vormen in het leven.

Literatuur maakt ons menselijk.



## ARTIST'S DATE OF KUNSTENAARSAFSPRAAKJE

naar het idee van Julia Cameron in *The Artist's Way*  
Heldenreis Handout 25

- maak een collage met portretten van je vrienden
- teken ergens snorharen op
- schrijf een slaapliedje
- koop een hippe tandenborstel
- maak een 'altaartje' voor je creativiteit
- ga naar een aquariumwinkel
- leen een cd die je niet kent
- maak maaltijdsoep
- ga naar de hoogste verdieping
- ga met de trein
- draag iets in een kleur die je nooit draagt
- verstuur vijf grappige ansichtkaarten
- schrijf 50 dingen op waar je van houdt
- beplak een plastic speelgoedje met glitter
- schrijf een gebed
- kijk naar de sterren
- maak foto's van een dier
- boek een massage
- nodig iemand op de thee
- plak stickers op het plafond
- maak een God Jar – een pot, vaas, doos waar je al je zorgen op een briefje in stopt
- ga naar het filmhuis
- vraag of je mag kijken als ze je auto repareren
- koop iets creatiefs bij de Bouwmarkt
- ga naar een gouwe ouwe platenzaak
- maak humus
- bekijk je oude foto's
- kijk rond in de speelgoedwinkel
- laat een vlieger op
- ga naar zee
- bezoek een onbekend museum
- maak een herfsttafel
- zoek mooie stenen
- maak een zelfportret
- bak koekjes
- schrijf 50 dingen op waar je trots op bent
- ga naar het circus
- leen 'Casablanca'
- ga naar een mooie stoffenwinkel
- pik een terrasje en beschrijf de mensen
- verf eieren
- geef je huis een naam
- ga zwemmen
- ga naar een kantoorboekhandel
- bezoek een tweedehandswinkel
- koop een nieuw stuk zeep
- leen kunstboeken
- ga fruit plukken
- maak een boswandeling
- laat je de toekomst voorspellen
- koop tulpen
- ga naar de hortus
- kijk in een kerk
- beklim de Oldehove
- maak een rondvaart
- ga Perzische tapijten kijken
- bezoek een dure meubelzaak alsof het een museum is
- koop iets bij de toko
- snuffel bij de Slegte
- slenter over het kerkhof
- maak een verjaarskalender
- kleur mandala's
- rijg kralen
- doe een computerspel
- koop een andere krant
- lees een ouderwets boek
- ga naar een concert
- bezoek een verzamelbeurs
- schrijf over je ideale dag
- richt de kamer anders in
- speel met elektrische treintjes
- leen een video over een ver land
- ga naar het planetarium
- ga naar een speeltuin
- fotografeer de lucht
- versier je spijkerbroek
- ontwerp je eigen speelkaarten
- maak een collage van je wensen
- bezoek een kunsthandel
- ga knikkeren
- speel met lego
- maak een fruitsalade
- beschilder een bloempot
- doe zand in een potje
- leg een grasgroene mat bij de voordeur
- timmer iets
- ga pingpongen
- leer je kleine neefje dammen
- luister naar een ander radiostation
- schrijf een ingezonden brief
- zet een speurtocht uit
- versier je rugzak
- plant een boom
- maak een sneeuwpop
- doe je mooiste kleren aan
- leer origami
- volg een trommelcursus
- bestudeer een catalogus

