

De Zoektocht van de Held



Harry Potter



Inleiding

Er is een verhaal dat steeds weer opnieuw wordt verteld. De tijd en plaats waarin het verhaal zich afspeelt kan veranderen, de hoofdpersonen kunnen andere namen en karaktereigenschappen hebben, het doel of de opdracht van de hoofdpersoon kan per verhaal verschillen – en toch is het telkens in essentie hetzelfde verhaal. Het is het verhaal van de Held en zijn Zoektocht.

Harry Potter, Lord of the Rings, Finding Nemo, Jason en de Argonauten, De Odyssee, Koning Arthur, E.T, The Lion King, Pirates of the Caribbean, Spiderman... Allemaal op het oog compleet verschillende verhalen. Toch zijn ze allemaal binnen een vaste structuur te vatten – zijn er universele regels te formuleren die voor al deze verhalen opgaan.

In dit project zul je leren over de twaalf stappen van een Heldenverhaal. Maar eerst zul je leren over de vaste personages - de archetypes - die altijd in een Heldenverhaal voorkomen.

Zodra je de structuur en de opzet van een Heldenverhaal kent, ben je in staat om je eigen heldenverhaal uit te werken, door invulling te geven aan de twaalf vaststaande stappen en omschrijvingen te maken van de personages (de archetypes) die in je verhaal voorkomen.

Wie weet schrijf jij na dit project wel de volgende 'bestseller'!

Hoofdstuk 1 – Archetypes

Archetypes zijn 'vaststaande' karakters of personages die je terug vindt in de mythologie, religie en volksverhalen uit verschillende culturen.

Voorbeelden van archetypes zijn:

- De held op zijn zoektocht
- De bode, die de held oproept om de zoektocht / het avontuur aan te gaan
- De wijze (oude) man of vrouw (de mentor), die de held advies en/of (magische) cadeaus geeft
- De schaduwfiguur, de vijand van de held
- De hulpjes van de schaduwfiguur, die de held tegenwerken
- De misleider, waarvan onduidelijk is of hij/zij nu voor of tegen de held is
- De vriend(en) van de held, die de held bijstaat bij de tocht

Je vindt deze archetypes terug in eeuwenoude verhalen, sprookjes, mythen, maar ook in de moderne / hedendaagse (kinder)literatuur.

Archetypes hebben een functie in een verhaal. Zij geven het verhaal vorm en structuur en helpen bij de voortgang ervan.

Een personage in een verhaal kan de kwaliteiten of eigenschappen hebben van meerdere archetypes. Zo kan een personage in een verhaal beginnen als mentor om verder in het verhaal te veranderen in bijvoorbeeld een misleider.

In de moderne / hedendaagse verhalen vind je de archetypes ook terug, wellicht in een moderner jasje. Zo kan de mentor ook nu nog een wijze oude man zijn (bijv. Perkamentus van Harry Potter) maar de mentor kan ook een leraar, politieagent, coach, therapeut of buurvrouw zijn (bijvoorbeeld juffrouw Engel, de juf van Mathilda, in het gelijknamige boek van Roald Dahl).

Op de volgende bladzijden lees je meer over de functies en kwaliteiten van de verschillende archetypes.

De Held

Beschrijving:

De held is de hoofdpersoon in het verhaal waarmee het publiek zich identificeert. Hij/zij heeft herkenbare karaktereigenschappen. De drijfveren van de held om 'het avontuur' aan te gaan zijn begrijpelijk voor het publiek: - geliefd willen zijn; - begrepen willen worden; - overleven; - vrij willen zijn; - wraak uitoefenen; - misstanden rechtzetten... dit zijn voorbeelden van mogelijke drijfveren.

Functies:

De rol van de held gaat over: 'leren en opgroeien', 'obstakels overwinnen', 'doelen bereiken', 'nieuwe kennis/wijsheid opdoen'. De held reageert, doet, komt vooruit. De held is meestal de meest actieve persoon in het verhaal en het is de held die uiteindelijk de allesbeslissende actie onderneemt, risico's en verantwoordelijkheid durft te nemen.

Kwaliteiten:

Zelfopoffering; de held geeft iets waardevols op.

De held wordt geconfronteerd met de dood of met gevaar of verlies of falen. Het offer dat de held moet brengen kan het verbreken van een relatie met een geliefde of vriend zijn; of de held geeft zijn/haar veilige thuishaven op of een karaktereigenschap.

Zwakheden maken de held menselijk: bijvoorbeeld gebrek aan zelfvertrouwen, denkfouten, schuldgevoel, angst etc.



De Mentor

Beschrijving:

De mentor is een positief figuur die de held helpt en/of traint. Meestal een bron van kennis en inspiratie. Een mentor kan het geweten van de held zijn. De mentor verpersoonlijkt het allerbeste voor de held (was wellicht vroeger zelf een held en draagt nu zijn/haar kennis over).

Functies:

De mentor bereidt de held voor op de taak. Geeft de held speciale geschenken (bijvoorbeeld een magisch wapen, een sleutel, een tip of advies, een medicijn, etc.) De mentor motiveert de held en helpt hem/haar angsten te overwinnen.



De Schaduwfiguur

Beschrijving:

De schaduwfiguur is een 'negatief' figuur: een vijand. Hij/zij is er op uit de held te misleiden, verslaan en/of doden.

Functies:

Het uitdagen van de held – als waardige tegenstander. De schaduwfiguur creëert een conflict en haalt het beste uit de held wanneer hij/zij de held in een bedreigende situatie brengt. De held moet de schaduwfiguur vernietigen in het verhaal (letterlijk of 'onschadelijk maken')



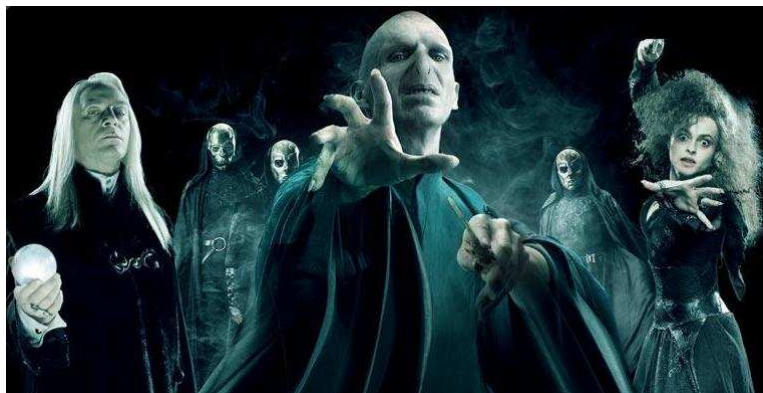
Hulpjes van de Schaduwfiguur

Beschrijving:

Dit zijn altijd minderwaardiger wezens dan de schaduwfiguur. Ze staan de held in de weg, maar de held kan ze aan. Deze hulpjes worden beschermd door de schaduwfiguur. Vaak hebben ze als taak 'iets waardevols' van de schaduwfiguur te beschermen. Ze zijn er op uit de held te laten falen.

Functies:

Ze testen de held. Een populaire manier voor de held om ze te verslaan is dat de held zich voordoeft als één van hen. Vaak maakt de held de hulpjes tot bondgenoot, soms onder dwang. De hulpjes kunnen alle soorten wezens zijn.



De Misleider

Beschrijving:

De misleider misleidt de held, het is nooit geheel duidelijk waar de loyaliteit van de misleider ligt. (In veel gevallen is dit ook voor de misleider onduidelijk en voegt hij/zij zich opportunistisch bij diegene die hem/haar het meeste voordeel oplevert.)

Functies:

Misleiders kunnen positief of negatief zijn. Ze kunnen behulpzaam zijn of tegenwerken. Ze brengen spanning in het verhaal. Meestal zijn ze nooit echt kwaadaardig of moordzuchtig.



Vrienden van de held

Beschrijving:

De vrienden kunnen in verschillende vormen voorkomen. Ze helpen de held bij het uitvoeren van de taak/beproeving. Vaak zou de held het zonder de vrienden niet redden, maar de uiteindelijke beproeving moet de held echt zelf doen.

Functies:

De vrienden helpen, motiveren, troosten, spreken moed in en staan de held zo goed als ze kunnen bij.



Hoofdstuk 2 – De Twaalf Stappen van een Heldenverhaal

Alle heldenverhalen gaan, op de één of andere manier, over een zoektocht, een reis. De held verlaat zijn/haar comfortabele (of in ieder geval bekende) wereldje en begeeft zich in 'het onbekende'. De reis hoeft niet letterlijk een reis te zijn, het kan ook een figuurlijke reis van persoonlijke groei en inzichten zijn.

'Jonge helden op zoek naar magische zwaarden van oude tovenaars', 'ridders in gevecht met vuurspuwende draken verstopt in donkere grotten', 'edele jonkvrouwen die met gevaar voor eigen leven strijden om een geliefde te bevrijden'; dit zijn voorbeelden van traditionele thema's voor een heldenverhaal. Het zijn symbolen voor universele levenservaringen. In meer hedendaagse verhalen komen wellicht geen 'draken' en 'magische zwaarden' voor, maar deze kunnen zijn vervangen door bijvoorbeeld een 'drugsgebruiker/dealer Jim' en een 'contract om mee te dansen in een videoclip' zoals beschreven in het boek 'Afblijven' van Carry Slee.

Met andere woorden, de vorm, de omgeving, de 'spelers' kunnen veranderen maar de boodschap, de bedoeling, de moraal blijft in essentie gelijk. (In het voorbeeld: Het kwaad (draak / drugs en drugsdealer) moet worden verslagen en voor de beloning (magisch zwaard / contract voor meedansen in videoclip) moet worden gestreden.

Hieronder lees je de Twaalf Stappen van een Heldenverhaal.

Over het algemeen zijn deze twaalf stappen in verhalen terug te vinden. Het komt echter ook regelmatig voor dat er slechts een selectie van de stappen in een verhaal te herkennen zijn of dat sommige stappen worden herhaald. Voor het schrijven van een heldenverhaal ben je dus niet verplicht elke stap op te nemen.

Stap 1

De held wordt getoond in zijn/haar dagelijkse leven → er gaat 'iets' niet goed.

Stap 2

De held wordt geconfronteerd met een probleem, uitdaging of avontuur. De held kan er niet meer onderuit en moet het avontuur, de opdracht accepteren, anders zal zijn/haar leven nooit meer hetzelfde zijn. De doelen van de uitdaging, het probleem of het avontuur worden duidelijk. De held verlaat zijn/haar dagelijkse leven.

Stap 3

De held wordt angstig, wil de taak niet meer aanvaarden. Toch wordt de held gedwongen door te gaan. Dit komt door: - de held betreedt de wereld van de mentor, of – er presenteert zich een nog grotere confrontatie met het probleem, de uitdaging of het avontuur.

Stap 4

De held ontmoet de mentor. De mentor moet de held voorbereiden op het onbekende. De mentor geeft advies, steun en eventueel 'magische geschenken'. Het wordt de held duidelijk dat hij/zij 'het' uiteindelijk toch *zelf* zal moeten doen.

Stap 5

De held accepteert de taak en komt voor het eerst in de 'speciale wereld': de wereld waarin hij/zij aan de 'opdracht' moet werken. Vanaf hier begint het echte verhaal.

Stap 6

De held wordt geconfronteerd met een eerste grote beproeving.

Hij/zij: - maakt vrienden en vijanden; - leert de regels van de nieuwe wereld; - leert de karakters van de vrienden en vijanden kennen. De held wordt met zijn/haar zwakheden en kwaliteiten getoond en bepaalde karaktereigenschappen worden duidelijk.

Stap 7

Nu komt de held tot de kern van het probleem, tot het (gevaarlijke) doel van de onderneming: er volgt een tweede grote beproeving. De held (en vrienden) maakt (maken) een gedegen plan voor deze beproeving.

Stap 8

DE grote beproeving! DE strijd tussen de held en de vijand (schaduwfiguur).

Dit is een kritiek moment in het verhaal: de held zal sterven... of het zal lijken dat de held sterft. Met behulp van het advies en eventueel de magische geschenken van de mentor (en wellicht met de hulp van de vrienden) zal de held, ternauwernood, slagen.

Stap 9

Na het overleven van de beproeving wordt de overwinning gevierd. De held krijgt het doel van het avontuur; de beloning waarvoor hij/zij de strijd aanging. Dit is meestal iets als een speciaal wapen of een relikwie of iets magisch (drankje, spreuk, gebruiksvoorwerp).

Stap 10

De held is er nog niet!

De held wordt geconfronteerd met de consequenties van het overleven van de beproeving. (bijvoorbeeld door de hulpjes van de schaduwfiguur of door de misleider(s)) De held wil terugkeren naar zijn/haar dagelijkse leven maar eerst moet hij/zij nog de losse eindjes in de speciale wereld vastknopen.

Stap 11

Er volgt een tweede op-leven-en-dood moment. Om terug te kunnen keren zal de held nog één keer moeten strijden.

Stap 12

De held komt, na de strijd, terug in zijn/haar dagelijkse leven en 'hetgeen bij stap 1 niet goed ging' is nu opgelost.

De held houdt altijd 'iets' over aan het avontuur, bijvoorbeeld de beloning behaald bij de grote beproeving in stap 8 of de kennis / persoonlijke groei opgedaan tijdens het avontuur of contacten en vriendschappen ontstaan tijdens het avontuur.

Jouw eigen Heldenverhaal.

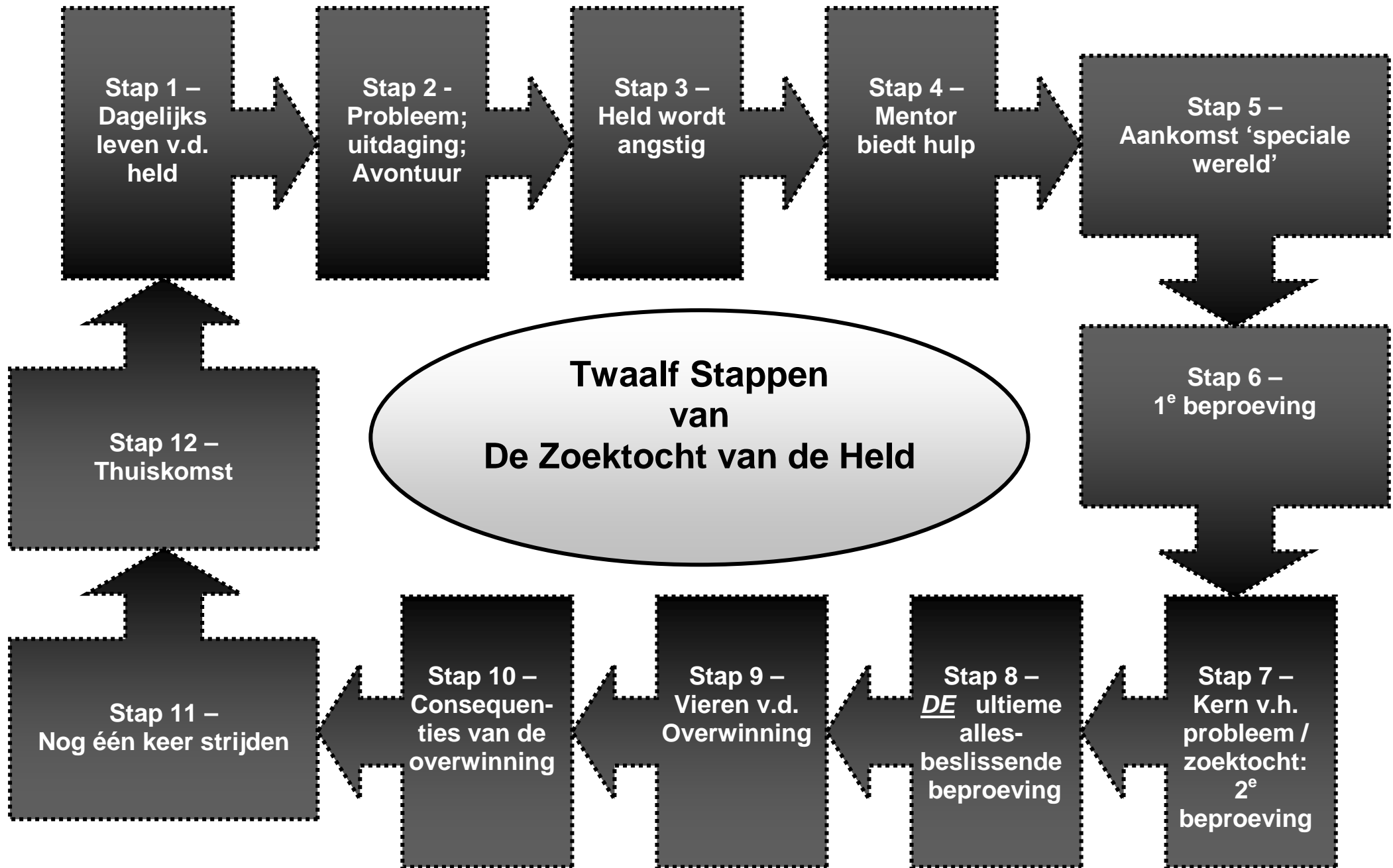
Om je eigen heldenverhaal te schrijven zul je moeten nadenken over en invulling geven aan de twaalf stappen die een heldenverhaal volgen. In dat verhaal komen verschillende personages voor en ook die personages zul je moeten verzinnen. 'Je fantasie gebruiken' is het devies!

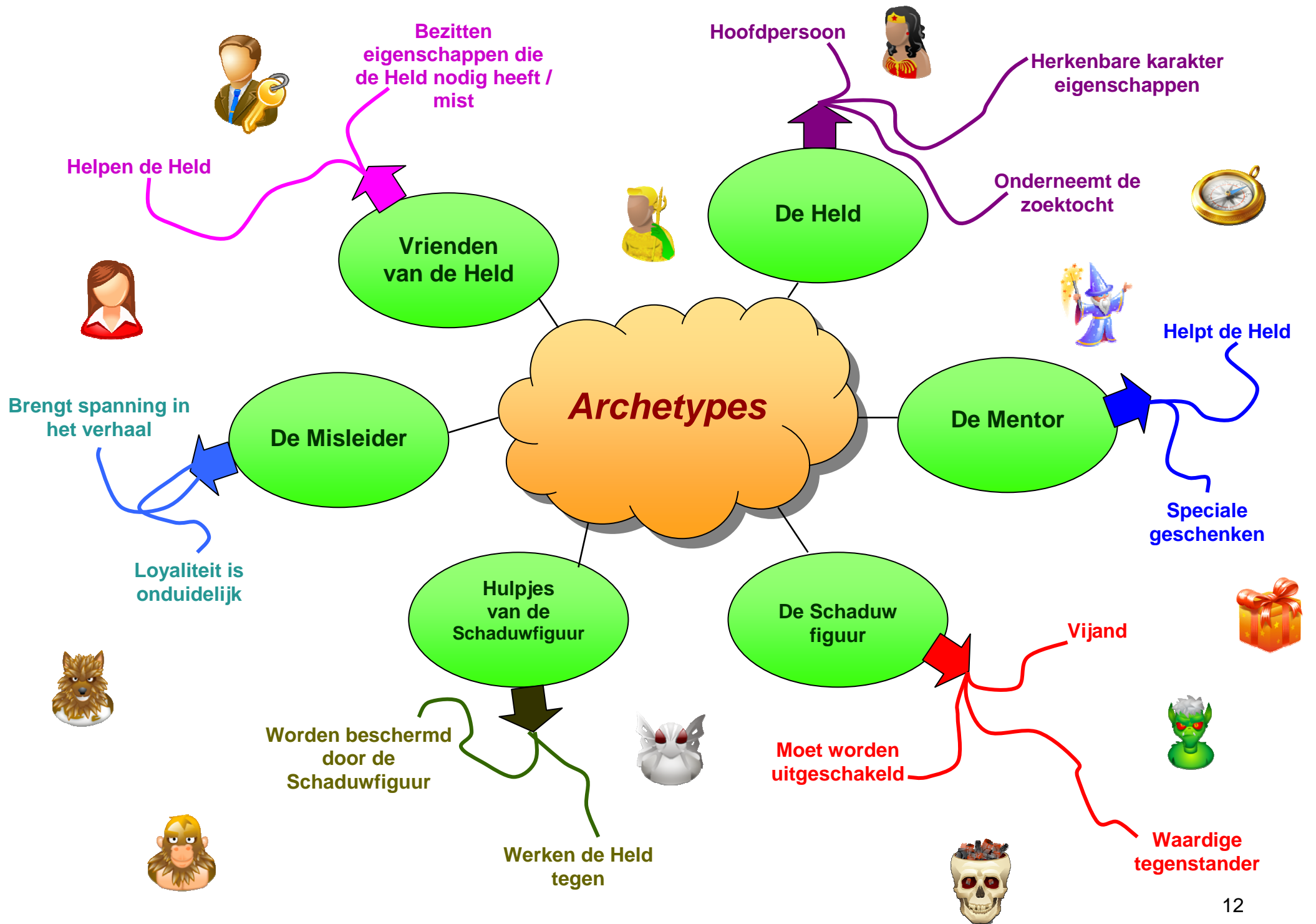
Op de volgende bladzijden vind je werkbladen die je zullen helpen bij het 'construeren' van je heldenverhaal.

Eerst zie je de twaalf stappen van het heldenverhaal in een pijlenschema en vervolgens vind je een 'mindmap' over de archetypes. De bladen daarna gebruik je om per stap de inhoud van het verhaal te verzinnen en per personage in je verhaal een karakterschets uit te werken. Je mag zelf weten of je eerst het verhaal en daarna de personages doet of andersom of door elkaar... net op welke volgorde je inspiratie komt!

Pas als je een duidelijk beeld hebt van de inhoud van de stappen en de karakters en eigenschappen van je personages kun je beginnen met het daadwerkelijk schrijven van je verhaal.

Veel plezier!





**Twaalf Stappen
van
De Zoektocht van de Held**

Schrijf per stap in korte zinnen of steekwoorden wat de inhoud wordt van die stap.

**Stap 1 –
Dagelijks
leven v.d.
held**



**Stap 2 -
Probleem;
uitdaging;
Avontuur**



**Stap 3 –
Held wordt
angstig**



**Stap 4 –
Mentor
biedt hulp**



**Stap 5 –
Aankomst
'speciale
wereld'**



Stap 6 –
1^e
beproeving



Stap 7 –
Kern v.h.
probleem /
zoektocht:
2^e
beproeving



Stap 8 –
DE ultieme
alles-
beslissende
beproeving



**Stap 9 –
Vieren v.d.
Overwinning**



**Stap 10 –
Consequen-
ties van de
overwinning**



**Stap 11 –
Nog één keer
strijden**

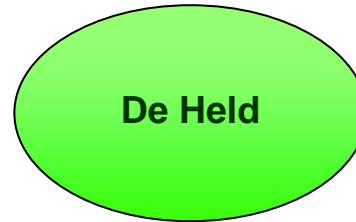


**Stap 12 –
Thuiskomst**



Archetypes

Maak een beschrijving en een karakterschets van alle personages die een belangrijke rol in je verhaal spelen. (denk hierbij aan: wie is dit personage, wat doet dit personage, waar komt dit personage vandaan, bij welke gebeurtenissen in het verhaal speelt dit personage een rol, hoe helpt dit personage het verhaal verder, welke karaktereigenschappen heeft dit personage, wat zijn de zwakheden van dit personage en wat juist de sterke kwaliteiten... etc.)



De Mentor

**De Schaduw
figuur**

**Hulpjes
van de
Schaduwfiguur**

**De
Misleider(s)**

**Vrienden
van de Held**

Voor het samenstellen van dit project is gebruik gemaakt van de volgende websites:

London Gifted&Talented:

<http://herosjourney.gatea.digitalbrain.com/gatea/accounts/student%20pathways/herosjourney/web/menu/exploreit/>

Maricopa Center for Learning and Instruction (mcli):

<http://www.mcli.dist.maricopa.edu/smc/journey/>

Harris Communications:

<http://www.yourheroicjourney.com/>

Foxfire & Afira's Handbook to Role-playing:

<http://www.angelfire.com/tx/afira/roleplaying/handbook/heros.html>

Icoontjes en plaatjes:

<http://www.freeiconsdownload.com/>
<http://www.freeiconsweb.com/>