

## De zeven kernpunten van (bijna) elk verhaal



Dit is aanvullend hoofdstuk uit:  
De verhalenmachine

De Verhalenmachine kopen? Dat kan via [bol.com](http://bol.com) of  
[www.irisboter.nl](http://www.irisboter.nl)

# De zeven kernpunten van een verhaal

Uit literatuuronderzoek blijkt dat heel veel verhalen en films, zowel moderne als klassieke, zijn opgebouwd volgens een vaste structuur. De constructie is zo universeel dat je die waarschijnlijk al toepast bij het schrijven, al dan niet bewust. Ze zal je in elk geval niet onbekend voorkomen. Sommige theorieën noemen twaalf herkenbare punten in die universele structuur, andere vijftien, sommige nog meer. In dit hoofdstuk nemen we de zeven belangrijkste door. Het is goed die punten in je eigen verhaal te vinden. Het helpt je om het vorm te geven.

Laten we het sprookje van Assepoester als voorbeeld nemen en daarin de zeven punten aanwijzen.

## 1. De wens van je personage

Je hoofdpersoon moet iets willen. Wat is zijn doel, wat wil hij bereiken? Deze wens bestaat in veel gevallen uit twee elementen:

- **Een concrete wens**

Bijvoorbeeld een baan, een partner, een huis, een reis, een opleiding of het winnen van een wedstrijd.

- **Een universele wens**

Onder de concrete wens zit nog een wens, een die dieper gaat dan een huis of baan. Het is een verlangen dat te maken heeft

met groei en ontwikkeling als mens. Je personage mist iets, heeft iets nodig. Herkenbaar aan het woord eigenlijk. Hij wil wraak op zijn ex, maar *eigenlijk* wil hij rechtvaardigheid. Zij wil auditie doen, maar *eigenlijk* wil ze erkenning van haar veeleisende moeder.

Zo'n universele wens kan zijn:

- geliefd zijn
- onbekende werelden ontdekken
- iets leren
- vergeving
- rechtvaardigheid
- verbondenheid
- erkenning
- mogen zijn wie je bent

Het zijn verlangens die wezenlijk zijn en zo universeel dat iedereen ze herkent. Je personage is zich er lang niet altijd van bewust dat hij dit verlangen heeft, maar wordt dat gedurende het verhaal vaak wel. Jij als schrijver moet het (uiteindelijk) wel weten.

### ***Assepoester***

Haar concrete wens is naar het bal van de prins te gaan. De universele behoefte die daaronder ligt, is een normaal leven te leiden en liefde te krijgen. Dat weet ze echter niet van zichzelf. Wanneer het verhaal begint, heeft ze zich erbij neergelegd dat haar leven is zoals het is. Maar dan komt er een uitnodiging...

## 2. Het beginpunt

Ook wel beginincident genoemd. Het is belangrijk dat je je personage in het begin van je verhaal laat zien in zijn gewone doen. Je lezer moet weten waar hij vandaan komt. Wat voor leven heeft hij? En dan gebeurt er iets wat het leven van je personage overhoop haalt. Het kan van alles zijn, maar verrassend vaak is het een brief, een telefoontje, een ontmoeting, een ontdekking of een ongeluk. Of hij raakt iets of iemand kwijt.

Het moet iets zijn waar hij niet omheen kan; hij wil en kan het niet negeren. Het is belangrijk. Op de achterflap van een boek of in de omschrijving van een film wordt vaak naar dit punt verwezen. *Op een dag. Plotseling. Vanaf dat moment.*

Door dit beginpunt wordt de wens van je personage aangewakkerd. Zijn concrete wens wordt op dit moment duidelijk. Hij krijgt een doel.

Voorbeelden van beginpunten waaruit een wens ontstaat of aangewakkerd wordt...

- Man wordt ontslagen. Concrete wens: wraak nemen op werkgever, eigen zaak starten, wereldreis maken.  
Universele wens: onafhankelijk worden.
- Vrouw ontmoet man. Concrete wens: hem leren kennen en een relatie beginnen. Universele wens: liefde

ontvangen en geven, loskomen van ex en/of ouders.

- Meisje ziet dansvoorstelling. Concrete wens: zelf danser worden. Universele wens: je talenten ontplooiën.
- Vrouw ontdekt brief op zolder met familiegeheim. Concrete wens: uitzoeken wat er gebeurd is. Universele wens: vrede met het verleden krijgen of contact met familie herstellen.
- Man wordt door zijn vrouw het huis uit gezet vanwege een drankprobleem. Concrete wens: veranderen zodat de vrouw hem terug wil. Universele wens: erkenning, zelfacceptatie, onafhankelijk worden.
- Man krijgt hartaanval en komt tot het besef dat het leven zomaar over kan zijn. Concrete wens: het goedmaken met zijn zoon. Universele wens: in harmonie leven met je naasten.
- Man ontdekt dat zijn zoon schulden heeft. Concrete wens: de schulden voor zijn zoon aflossen. Universele wens: zin geven aan het leven.
- Man ontdekt een zeldzaam schilderij bij schoonmoeder op zolder. Concrete wens: het schilderij stiekem verkopen om zijn schulden af te lossen. Universele wens: genoegdoening en rechtvaardigheid.
- Man vindt dat zijn leven ten einde is en zoekt een manier om het te beëindigen. Maar dan vindt hij een zwerfhondje. Concrete wens: voor het hondje zorgen. Universele wens: de zin van het bestaan (terug)vinden.
- Vrouw krijgt uitnodiging voor een reünie. Concrete wens: iedereen die haar gepest heeft, laten zien dat ze

geslaagd is in het leven. Universele wens:  
genoegdoening/rechtvaardigheid/erkenning.

Het is slim dit beginpunt zo vroeg mogelijk in je verhaal op te nemen, want hiermee pak je de lezer meteen. Je kunt het verhaal er zelfs mee openen, waarna je laat zien welk leven je personage had tot het beginpunt. De lezer is dan al begaan met je personage en vraagt zich af hoe het verdergaat.

### *Assepoester*

In het verhaal van Assepoester is het beginpunt natuurlijk het moment dat de uitnodiging voor het bal op de mat valt. De uitnodiging komt van een prins die een bruid zoekt. Vanaf dat moment weet Assepoester wat ze wil en is ze vastberaden haar doel te bereiken.

## 3. De angst van je personage

Je personage heeft niet alleen een wens, maar ook een angst. Wat is het ergste wat er kan gebeuren voor hem? Wat heeft hij te verliezen? Wat probeert je personage het meest te vermijden, waarvan wil hij het verst wegblijven? Er moet iets belangrijks op het spel staan. Dit zorgt voor de noodzakelijke spanning in je verhaal.

Als je dit weet, weet je wat het zwarte gat van je verhaal is. En dan zie je iets gebeuren in je verhaal: van het ene (angst) probeert je personage zo ver mogelijk weg te blijven, en bij het

andere (wens) wil hij juist zo dicht mogelijk zien te komen. Je voelt dat er beweging in je verhaal ontstaat, een kracht die zich in een richting beweegt.

Er is een drijfveer!

Ook van zijn angst is je personage zich niet altijd bewust in het begin van het verhaal. Jij als schrijver moet dat natuurlijk wel zijn.

### *Assepoester*

De angst van Assepoester is dat er nooit iets zal veranderen in haar leven. Dat ze altijd het sloofje van haar familie zal zijn en eenzaam zal blijven. Het lijkt alsof ze het heeft geaccepteerd. Tot het moment dat de uitnodiging komt.

## 4. De tegenkracht

Na het beginpunt ontwikkelt het verhaal zich, maar meestal niet in positieve zin. Of eerst wel en daarna niet meer. Je personage komt in de problemen door de tegenkracht bij het najagen van zijn droom.

Die tegenkracht kan van alles zijn, bijvoorbeeld een persoon met een tegengesteld doel. Vaak is het (ook) een karaktereigenschap van je personage zelf: angst, vooringenomenheid, starheid, onkunde, eigenwijsheid, achterdocht, wantrouwen, gulzigheid, gebrek aan zelfbeheersing, (te grote) loyaliteit, jaloezie, luiheid,

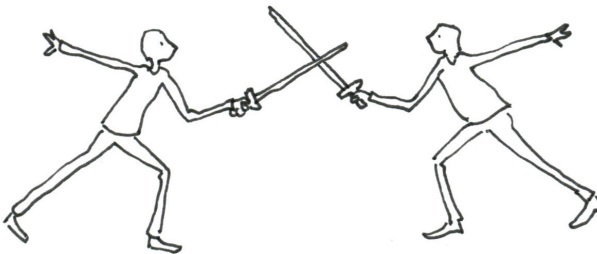
agressiviteit, (te grote) zorgzaamheid, (te grote) nieuwsgierigheid, kieskeurigheid, veeleisendheid, gebrek aan doorzettingsvermogen.

Daarnaast kan het een omstandigheid zijn: een onbegaanbaar land, een tijds klok (iets moet binnen een bepaalde tijd gebeuren), een ziekte, armoede, oorlog, corrupte politiek, een tegenwerkend bedrijf, discriminatie, vooroordelen.

Meestal zijn er verschillende factoren die samen de tegenkracht vormen. Als je verhaal niet spannend genoeg blijkt te zijn, ligt dat vaak aan gebrek aan tegenkracht. Of er staat te weinig op het spel.

De wisselwerking tussen het streven van je personage en deze tegenkracht is het conflict. De tegenkracht maakt het uitkomen van de wens moeilijk, zo niet onmogelijk.

Deze fase in je verhaal kan heel lang duren, zolang het maar steeds iets moeilijker wordt.





De vervulling van de wens is zo belangrijk voor je personage dat hij daardoor de moed of kracht vindt door te vechten. Een ander zou het al hebben opgegeven. Wens en tegenkracht moeten dus tegen elkaar opwegen.

Als iemand al door een regenbui wordt tegengehouden om zijn verdwenen hond te zoeken, geeft hij blijkbaar niet genoeg om dat beest. De wens is dan niet sterk genoeg. En als iemand heel graag wil optreden op een talentenjacht, is het niet geloofwaardig als hij zich laat tegenhouden door een gat in zijn sok. (Tenzij er meer aan de hand is.)

Belangrijk is een van de tegenkrachten een karaktereigenschap van de hoofdpersoon zelf te laten zijn, want op het dieptepunt in je verhaal zal hij ontdekken dat ook hij zelf (een beetje) zal moet veranderen. De jongen die door een gat in zijn sok niet mee durft te doen met een talentenjacht, heeft bijvoorbeeld een extreme vorm van perfectionisme. Dat gat staat dan symbool voor die eigenschap.

### *Assepoester*

De tegenkracht is Assepoesters familie; haar stiefzussen en stiefmoeder zitten haar behoorlijk dwars. Een eigenschap en tegenkracht van Assepoester zelf is dat ze niet genoeg zelfvertrouwen heeft, waardoor ze niet voor zichzelf op durft te komen.

## 5. Dieptepunt

Dan volgt het onvermijdelijke dieptepunt: alles waarvoor je personage bang was, gebeurt. Het kan niet erger. De vervulling van de wens lijkt verder weg dan ooit.

Dit is het moment waarop de lezer zich afvraagt: komt het nog goed?

Het dieptepunt bevindt zich meestal op ongeveer vier vijfde van het verhaal. Voorbij het midden in elk geval.

### *Assepoester*

De stiefzusters verstoppen Assepoester in de kelder als de prins binnenkomt om de eigenares van de schoen te zoeken. Zo dichtbij en verder weg dan ooit.

## 6. Verandering

Op of in de buurt van het dieptepunt verandert er iets wezenlijks in het verhaal. Vaak krijgt je personage een inzicht of komt tot het besef dat hij al die tijd iets verkeerd heeft gedaan, iets over het hoofd heeft gezien of iets niet heeft willen zien. Of hij vindt iets wat essentieel is voor de oplossing, bijvoorbeeld een sleutel, een brief of dagboek.

Met zijn nieuwe inzicht of gereedschap gaat hij voor de laatste maal de strijd aan en vanaf dat moment keert het verhaal zich ten goede. De tegenkracht wordt overwonnen. De wens lijkt eindelijk in vervulling te gaan.

De verandering is een heel belangrijk aspect in een verhaal. Ze vormt zelfs het bestaansrecht van een verhaal. Als je personage niet verandert, hoef je het verhaal niet te vertellen.

De verandering maakt de vervulling van de wens mogelijk.  
Bijvoorbeeld:

- Van onzeker naar zeker
- Van bang naar dapper
- Van arm naar rijk
- Van leugenachtige houten pop naar eerlijke, levende jongen
- Van naïef naar wereldwijs
- Van eenzaam naar vrienden/verbinding
- Van eigenwijs naar coöperatief
- Van kinderlijk naar volwassen
- Van zwart-witdenken naar genuanceerd denken
- Van egoïstisch naar sociaal
- Van verlegen naar zelfverzekerd

### *Assepoester*

Assepoester is opgesloten door haar stiefzusters als de prins binnenkomt met het muiltje. Dit is haar enige kans op de vervulling van haar wens. Ze beseft: als ik nu niets doe, verandert er nooit wat. En dan komt ze eindelijk voor zichzelf op. Ze ontsnapt uit de kelder en biedt de prins haar voet aan.

## 7. Het einde

Na het dieptepunt volgt de terugreis. Je personage keert langzaam maar zeker terug naar zijn normale leven. Ook dit is geen probleemloze fase, want het dreigt voortdurend alsnog mis te gaan. Hierdoor kan je personage oefenen met zijn pas verworven kracht of gereedschap.

Niet altijd komt het goed. De praktische wens wordt niet altijd vervuld. Je personage wint niet de hoofdprijs, wordt niet beroemd en vindt niet de liefde van zijn leven, het komt niet goed tussen hem en zijn geliefde, hij vindt de schat niet.

Maar de universele wens wordt wel altijd vervuld. Je personage ziet nu in dat geld niet gelukkig maakt, dat hij niet beroemd wil worden en dat een leven zonder partner helemaal niet eenzaam hoeft te zijn, dat de ware schat vriendschap is en niet het blinkende goud, zijn *eigenlijke* wens of behoefte.

De eindscène lijkt soms op de begincène. Je ziet de hoofdpersoon weer in zijn gewone doen, maar nu na de verandering. De eenzame jongen zit weer op een bankje in het park, maar nu omringd door vrienden. Het meisje dat zangeres wilde worden, staat weer in de concertzaal, maar nu op het podium in plaats van in het publiek. De verlegen jongen zit weer in de kantine, maar nu heeft hij het hoogste woord. De inbreker die zijn leven heeft gebeterd, sluipt weer om een huis, maar nu om voorlichting te geven over inbraakbeveiliging.

## *Assepoester*

Assepoester is veranderd van een smoezelig, onderdanig sloofje in een zelfbewuste jonge vrouw met verkering. :-) De slotscène die alles zegt: de vloer wordt weer gedweild, maar dit keer door de prins, omdat Assepoester met een dikke buik op de bank ligt. Bijvoorbeeld.

## Alle vragen op een rijtje

- Wat is de wens van je personage?
- Wat is zijn angst?
- Wat is het beginpunt?
- Wat is de tegenkracht?
- Wat is het dieptepunt?
- Wat is de verandering?
- Hoe ziet het einde eruit?

Bovenstaande is in een notendop het stramien van vrijwel elk verhaal. Als je erop gaat letten, leer je het herkennen in films en boeken.

Als je niet verder komt met je verhaal, of als je het idee hebt dat je verhaal sterker kan worden, zou je deze vragen eens kunnen doornemen.

De antwoorden hoef je niet per se van tevoren te weten. Maar je moet wel al schrijvende ontdekken wat de kernpunten in je verhaal zijn. Want als je die kent, weet je waar het naartoe moet en dan is het makkelijker beweging in je verhaal te krijgen.

Aan de andere kant moet je je er ook niet te star aan vasthouden. Vergeet de antwoorden als je aan het schrijven bent. Naast deze universele ijkpunten heeft elk verhaal ook zijn eigen flow, die je niet moet forceren om die ijkpunten maar op te nemen.

### **Ten slotte**

Misschien denk je nu: maar als deze punten in elk verhaal zitten, lijken dan niet alle verhalen op elkaar? Wordt het niet een soort eenheidsworst?

Het antwoord is nee.

Zie deze ijkpunten als onderdelen van een huis. Elk huis heeft een deur, ramen, muren en een dak. Met deze paar onderdelen kun je toch de meest uiteenlopende huizen maken. En: het helpt nogal bij het bouwen als je van tevoren weet waar je ze gaat plaatsen. Dat verkleint de kans dat je halverwege van alles moet afbreken en weer opnieuw moet gaan bouwen.

### **Meer over structuur lezen?**

*Storytelling in 12 stappen: op reis met de held* – Mieke Bouma

*Save the Cat* – Blake Snyder (over scenario's, maar goed bruikbaar voor proza, in makkelijk leesbaar Engels)

*Een bestseller schrijven voor Dummies* – Bart van Lierde (gratis te downloaden via zijn website)

*Zo schrijf je een verdomd goeie roman* – J.N. Frey

[www.heldenreis.nl](http://www.heldenreis.nl) (met veel schrijftips en oefeningen, aanrader!)

## Over de schrijver

Iris Boter schrijft al sinds ze het zichzelf geleerd heeft. Haar eerste boek maakte ze toen ze zeven jaar was. Een verhaal, een tekening, nietje erdoor: klaar.

Na de kunstacademie is ze als illustrator aan de slag gegaan en bleef ze schrijven. In 2002 verscheen haar eerste boek en inmiddels heeft ze er al meer dan dertig geschreven en ruim honderdtwintig geïllustreerd.

Op [www.irisboter.nl](http://www.irisboter.nl) vind je haar werk en op [www.boterletters.net](http://www.boterletters.net) schrijft ze over haar leven als schrijver, illustrator, moeder en vooral ook maar een mens.

## Publicaties

*Een kans voor een kat* (2017)  
*Meneer de Zwerver* (2017)  
*Mislukt* (2016)  
*Pinokkio – de ondeugende pop* (2016)  
*Monster van het IJsselmeer* (2016)  
*De papegaai in de kast* (2016)  
*De hond van nummer 13* (2016)  
*Een pony op drie hoog* (2015)  
*Hero, de Superheldenhulphond* (2015)  
*De verhalenmachine* (2014)  
*Het spannendste schoolreisje ooit* (2014)  
*Zwaartekracht* (2013)  
*Bas wil een beest* (2013)  
*Wish you were here* (2011)  
*Net als op vakantie* (2011)  
*Vandaag zijn wij de baas* (2011)  
*Gelukkig gestoord* (2010)  
*Aanraken doe je zó* (2010)  
*De gestolen munt* (2010)  
*De rugzakpoes* (2010)  
*Dat eet ik écht niet!* (2009)  
*Reünie in Rome* (2009)  
*Sanne gaat solo* (2008)  
*De kat die niet van de bank af wilde* (2007)  
*Beroemd!* (2007)  
*Online!* (2006)



*Een bijzondere club (2004)*

*De buitengewone buurman (2002)*

*Sofie komt te laat (2002)*

**Bundels met een of meer korte verhalen:**

*Kerstavond (2013)*

*Er zit een feest in mij – Querido's Poëziespektakel (2012)*

*Summer Cocktail (2012)*

*Summernights (2011)*

*Allemaal sterretjes, kerstverhalenbundel (2012)*

*Lichtjes in je ogen, kerstverhalenbundel (2011)*

*Kerstverhalenliedjesboek (2008)*

*Het beste van Nightwriters (Kluun) (2007)*

*Zwanenzang en nog veel meer (2002)*