

2.2. Tricksterstreken - The enemy makes the story!

Marita de Sterck

Een schrijfles (50 minuten) over schurken en tricksters

1. STARTSCHOT, 10 MINUTEN

Waarom naast leeslessen ook een schrijfles over tricksters? Een belangrijk principe uit het scenarioschrijven luidt: 'The enemy makes the story!' Dit principe al doende, al schrijvend verkennen, brengt weer andere inzichten bij over de figuur van Reynaert en andere schurken en tricksters.

- We kunnen vertrekken van de voorkennis van de leerlingen i.v.m. schurken. Onze woordenschat toont al dat er schurken zijn in alle maten en soorten: wie kent andere woorden voor schurken? Bandiet, beest, boef, demon, schurk, vijand, bedrieger, kreng, schobbejak, schoelje, schoft, smeerlap, boosdoener, deugniet, galgenaas, loebas, misdadiger, ploert, smeerlap, schelm, schavuit, superschurk, rabauw...
- We bekijken in een vlot tempo (een Powerpointvoorstelling met foto's van bekende schurken uit de filmwereld (bij elkaar te plukken uit filmwebsites zoals <http://www.imdb.com> of tijdschriften) of cartoons. Een voorbeeldpresentatie vindt u op <http://trickyreynaertenco.be>. De leerlingen sommen kort de eigenschappen van deze schurken op. Als je zelf meer informatie over deze schurken wil verzamelen, kan je dan snel doen via <http://nl.wikipedia.org>.

Deze verkenning mag met vaart verlopen:

A. Wie is dit? Hoe herkennen jullie hem? Wat voor soort schurk is **Alien** (film van Ridley Scott met Sigourney Weaver uit 1978; beleefde een vervolg in 1986 en 1993 met *Aliens* en *Alien 3*)? Wat maakt hem succesvol als schurk? Wat zou het verhaal zonder hem zijn? Zouden we Ripley even goed leren kennen zonder Alien?

B. Wie is dit? Hoe herkennen jullie hem? Wat voor soort schurken zijn de **tripods** uit *War of the Worlds* (film van Steven Spielberg met Tom Cruise uit 2005)? Wat maakt hen succesvol als schurk? Wat zou het verhaal zonder hen zijn? Zouden we Ray (Tom Cruise) even goed leren kennen zonder hen?

C. Wie is dit? Hoe herkennen jullie hem? Wat voor soort schurk is **Voldemort**? Wat maakt hem succesvol als schurk? Wat zou het verhaal zonder hem zijn? Zouden we Harry Potter (zevendelige serie jeugdboeken van J.K. Rowling waarvan reeds 6 delen verfilmd zijn) even goed leren kennen zonder hem?

D. Wie is dit? Hoe herkennen jullie hem? Wat voor soort schurk is **Wolverine** (is een fictieve superheld uit de strips van Marvel Comics. *Wolverine* is de Engelse naam voor het roofdier, de veelvraat. In 2009 speelde hij de hoofdrol in de film *X-Men Origins: Wolverine* van Gavin Hood.)? Is hij wel een schurk? Waarin verschilt Wolverine van de vorige schurken? Wie is zijn vaste tegenstander in *X-men*? Wat voor soort schurk is **Sabretooth** (*Sabretooth* is een mutant met veel krachten, zoals *Wolverine*. Maar terwijl *Wolverine* zijn beestachtige natuur onder controle probeert te houden, speelt *Sabretooth* er zoveel mogelijk op in. Hij is de aartsvijand van *Wolverine*.)? Wat vertelt het samenspel tussen **Wolverine en Sabretooth** over hen beiden? Wie is het interessantst van deze twee en waarom? Waar zit de echte vijand van *Wolverine* verstopt?

E. Wie is dit? Hoe herkennen jullie hem? Wat voor soort schurk is **Lex Luthor** (*Lex Luthor* is een fictieve superschurk uit de strips van DC Comics. Deze kalende, corrupte en steenrijke zakenman wordt meestal in driedelig pak afgebeeld en is de aartsvijand van *Superman*. In de film *Superman Returns* uit 2006 speelt Kevin Spacey *Lex Luthor*.)? Wat maakt hem succesvol als schurk? Wat zou het verhaal zonder hem zijn? Met welke slogan wordt hij voorgesteld? Bij wie hoort hij? Wat vertelt het samenspel tussen **Lex Luthor en Superman** over hen beiden? Wat maakt de koppeling held-schurk hier zo boeiend?

F. Wie is dit? Hoe herkennen jullie hem? Wat voor soort schurk is **The Riddler** (*Riddler* is een fictieve superschurk uit de strips van DC Comics. Hij



© illustratie Klaas Verplancke / www.klaas.be

is geobsedeerd door raadsels en puzzels, en een vaste vijand van Batman. Hij draagt meestal een groen kostuum met een bolhoed of een spandex pak)? Wat maakt hem succesvol als schurk? Wat zou het verhaal zonder hem zijn? Bij wie hoort hij? Wat vertelt het samenspel tussen the Riddler en Batman over hen beiden? Wat voor soort schurk is **The Joker** (Joker is een fictieve superschurk uit de strips van DC Comics. Hij is een psychopaat met een clownachtig uiterlijk: een witte huid, groen haar, en altijd een glimlach op zijn gezicht. Hij wordt beschouwd als Batmans grootste tegenstander.)? Wat maakt hem succesvol als schurk? Wat vertelt het samenspel tussen the Joker en Batman over hen beiden? Maak twee kolommen met eigenschappen van the Joker en Batman? Welk spel wordt hier gespeeld? Wat zegt the Joker in *The Dark Knight* (film van Christopher Nolan uit 2008) over Batman? ('You complete me!')

Of hoe een uitgekiend spel van opposities tussen held en vijand het verhaal kan voortstuwen.

2. EEN BLIK OP REYNAERT ALS TRICKSTER, 10 MINUTEN

Toon één of twee prenten van Klaas Verplancke uit de Reynaert-bewerking van Henri Van Daele (*Reynaert de vos. De felle met de rode baard*, Antwerpen, Manteau, 2007).

Hoe herkennen jullie de figuur op deze illustraties? Wat voor soort schurk is **Reynaert**? Wat maakt hem succesvol als schurk? Wat zou het verhaal zonder hem zijn? Herkennen jullie bepaalde scènes in deze illustraties? Wat vertelt het samenspel van Reynaert en Bruun, Tibeert, de pastoor... over deze personages? Reynaert laat hun kleinste kantjes, hun dromen en nachtmerries oplichten.

We sprokkelen samen de eigenschappen van **Reynaert** als tricksterfiguur:

- slimme streken, listig, geslepen, sluw
- hoogmoedig
- weg met normen en regels, immoreel, sadistisch
- *having fun*: humor, spot
- misleidt, verleidt, zaait verwarring
- liegt en bedriegt



© illustratie Klaas Verplancke / www.klaas.be

- manipuleert, doorziet hypocrisie en zwakke plekken
- meedogenloos, zonder schuldgevoel
- welbespraakt
- egoïst
- dubbel, ambivalent: energiek, *survivor*
- in de spiegel?

3. EEN KORTE BLIK OP ÉÉN OF TWEE ANDERE TRICKSTERFIGUREN, 5 MINUTEN

We bekijken enkele beelden van twee andere bekende tricksterfiguren en schrijven kort de eigenschappen op.

A. Wie is dit? Hoe herkennen jullie hem? Wat voor soort schurk is Anansi?

Anansi (zie over deze figuur de achtergrondinformatie in deze bundel p. 45-49) speelt een spel met contrasten: eten – honger; rijk – arm; werken – lui. Anansi als parasiet én zelfs als kannibaal.

Anansitories worden verteld bij begrafenisrituelen én Anansi duikt op in creation myths.

Anansi als reiziger van West-Afrika naar Jamaica, Suriname en andere landen in Midden- en Zuid-Amerika. En van Suriname naar Nederland. Zie ook het artikel *Tricksterstreken* aan het eind van deze bundel.

B. Wie is dit? Hoe herkennen jullie hem? Wat voor soort schurk is Coyote?

Ook Coyote speelt een spel met contrasten.

De rol van Coyote in *creation myths* en bij groeiritualen. Zie ook het artikel *Tricksterstreken* aan het eind van deze bundel (p. 62-67).

Held of schurk? De vraag is niet altijd eenvoudig te beantwoorden...

4. WE ONTWERPEN NU ZELF EEN HOOFDFIGUUR ÉN EEN TRICKSTER, 20 MINUTEN

A. Toon een foto van een jongere van hun leeftijd die er nogal gewoon, herkenbaar uitziet (te plukken op websites of uit tijdschriften).

Kijk goed naar deze figuur en schrijf snel en impulsief een antwoord op deze vragen op. Duidt er niet meteen iets op, schrijf dan de vraag op. Belangrijk: er zijn geen foute antwoorden, elk antwoord is goed.

- Vrouw of man?
- Leeftijd?
- Naam?
- Beroep of student?
- Uiterlijk? Zoek 5 woorden voor de buitenkant.
- Karakter? Zoek 5 woorden voor de binnenkant.
- Wat doet hij/zij graag? Bedenk 2 dingen.
- Wat haat hij/zij? Bedenk 2 dingen.
- Grootste wensdroom?
- Ergste nachtmerrie?

Bedenk vanuit de wensdroom en nachtmerrie van je personage een mogelijk *worst case*-scenario en een mogelijk *wishful thinking*-scenario voor deze figuur.

B. Toon het beeld van een jongere die er wat ongewoon, dreigend uitziet (te plukken op websites of uit tijdschriften).

Kijk goed naar deze figuur. Beantwoord dezelfde vragen. Bedenk ook nu voor deze figuur vanuit de wensdroom en nachtmerrie een mogelijk *worst case*-scenario en een mogelijk *wishful thinking*-scenario.

C. Bekijk nu de twee kolommen met eigenschappen en zoek interessante verbindingen en contrasten.

Link de nachtmerrie van de eerste figuur met de wensdroom van de tweede figuur. En omgekeerd.

Wie van beiden is de meest voor de hand liggende trickster?

Wat als je juist de andere figuur zou uitwerken als trickster?

Hak de knoop door: één figuur wordt trickster.

Laat je trickster spelen met de nachtmerrie van je andere figuur.

We lezen antwoorden voor. De groep mag vragen stellen aan de voorlezer.

Feedback vanuit de groep: wat vinden jullie sterk? Wat kan beter? Suggesties?

Feedback van de leraar: wat is veelbelovend? Wat kan beter? Suggesties?

Groepsgeprek: waar duiken interessante elementen op die bruikbaar zijn als we een spannend verhaal willen opbouwen? We praten over de narratieve mogelijkheden van de twee personages die de leerlingen bedachten.

5. AFRONDEND GESPREK, 5 MINUTEN

Is er vanuit deze oefening bewondering gegroeid voor het literair vakmanschap dat de *Reynaert* uitstraalt? Vanuit deze schrijfervaring kunnen we stellen dat de *Reynaert* grote klasse is als het gaat om verhaalopbouw en karakertekening! This enemy makes the story!

Wat hebben we al doende geleerd over:

- soorten schurken en hun rol in een verhaal: the enemy makes the story!
- groei van teksten, creatieproces, schrijf- en leesplezier
- personages scheppen op blad, een plot opbouwen
- beoordeling en argumentatie van teksten (criteria)

VOOR WIE NOG TIJD EN GOESTING HEEFT OM THUIS (OF IN EEN EXTRA LES) VERDER TE WERKEN:

- Interview thuis je twee personages. Stel ze vragen, alsof ze echte mensen zijn. Werk ev. in groepjes van twee en interview elkaar over beide personages.
- Maak voor beide personages een paspoort, met een lijstje eigenschappen erbij (zoals een identity kit in tijdschriften). Werk enkele interessante contrasten uit tussen beide personages.
- Schrijf nu een eerste bladzijde, een kort stukje van 30 regels waarin de lezer kennismaat met je twee personages: een openingsscène voor een verhaal waarin de hoofdfiguur en de trickster elkaar treffen.
- De eerste minuut van een film of boek bepaalt of je verder kijkt of leest. Laat je hoofdfiguur en je trickster kennen door interessante acties, niet door een opsomming van kenmerken. Doseer de informatie, geef niet meteen alles prijs, laat ze handelen, ga niet opsommen: *show, don't tell!*
- Schep sterke personages met wensen, verlangen en angsten, omring hem/haar met contrasterende figuren, zodat er meteen al boeiende conflictstof en plotlijnen opduiken. Probeer de lezer echt nieuwsgierig te maken naar het vervolg.