

HOE ONTWIKKEL JE EEN IDEE TOT EEN VERHAAL?

Het ontwikkelen van een idee tot een verhaal kan een creatief en uitdagend proces zijn. Hier zijn enkele stappen die je kunt volgen om je idee om te zetten in een volledig verhaal:

1. **Definieer je basis** – Schrijf je verhaalidee op en maak het zo concreet mogelijk. Wie zijn de personages? Wat is de setting? Wat is het conflict of de uitdaging?
2. **Brainstorm** – Doe eerst een “wat als?” op in ieder geval je idee en de motieven van je personages. Zie beneden hoe dat kan werken.
3. **Maak een plot** – Bedenk een plot voor je verhaal. Wat is het doel van de hoofdpersoon? Wat zijn de obstakels die hij of zij moet overwinnen om dat doel te bereiken? Hoe zal het verhaal zich ontwikkelen?
4. **Schets de personages** – Maak karakters die passen bij je verhaal. Wat zijn hun eigenschappen en kenmerken? Wat is hun achtergrond? Wat is hun motivatie om te handelen zoals ze doen?
5. **Bouw de setting op** – Stel de locatie en de omgeving van je verhaal vast. Wat is de sfeer? Wat zijn de details die de omgeving definiëren?
6. **Schrijf een eerste versie** – Begin met het schrijven van de eerste versie van je verhaal. Het hoeft niet perfect te zijn; dit is het moment om je ideeën op papier te zetten en te zien hoe het verhaal zich ontwikkelt.
7. **Redigeer en reviseer je verhaal** – Herlees je verhaal en kijk waar je het kunt verbeteren. Werk aan de structuur, het plot, de personages en de setting om het verhaal zo goed mogelijk te maken. Is er voldoende spanning en conflict? Zijn de personages goed ontwikkeld? Is de setting levendig en gedetailleerd?

In dit stuk zal meer gedetailleerd ingegaan worden op ‘brainstorm’.

BRAINSTORM

ELEMENTEN VOOR JE BRAINSTORM

Wat je mee kunt nemen

1. **Basisidee** – Je verhaal begint meestal bij een basisidee (zie “wat als?”). Dit idee kun je verder uiterken volgens de methode die hieronder wordt besproken.
2. **Personages en hun motivaties** – Je verhaal wordt gedreven door je personages en hun motivaties. Wie zijn ze? Wat drijft hen? Wat maakt ze bijzonder, anders, onderscheidend, herkenbaar?
3. **Verhaalwereld** – Hoe steekt je verhaalwereld in elkaar? Wat kan er wel? Wat kan er niet? Waarom is dat logisch? Welke beperkingen en mogelijkheden geeft jouw verhaalwereld van daaruit aan je personages? Hoe speelt je verhaalwereld een actieve rol in je verhaal? Welke elementen van je verhaalwereld bepalen de keuzes en mogelijkheden van je personages?
4. **Conflicten** – Wat veroorzaakt het conflict in je verhaal? Waarom komen mensen tegenover elkaar te staan, worden ze boos, verdrietig, vrolijk, bang?

HET BRAINSTORMPROCES IN HET KORT

Een brainstorm bestaat uit drie hoofdprocessen:

1. **Free-flow brainstorm** – Hierin schrijf je elk idee op wat in je opkomt, op basis van een kern-concept. Schrijf alles op wat in je opkomt (zie: “freewriting”) Gebruik “Wat als ...?” vragen.
2. **Filtering / selectie / vernauwing** – Als er niets meer komt, ga je filteren. Doe dat, bijvoorbeeld, in drie categorieën: “bruikbaar”, “interessant” en “niet bruikbaar”.
3. **Uitwerking** – Wat bruikbaar is, werk je verder uit tot concrete concepten. Hoe werkt het binnen je verhaalwereld? Wat voor mogelijkheden en beperkingen veroorzaakt het voor mensen en objecten? Hoe is dit bruikbaar voor je hoofdpersoon? Welke conflicten kan het veroorzaken of oplossen?

Van daaruit kun je weer met stap 1 beginnen. Elke nieuwe ronde geeft je weer nieuwe inzichten en nieuwe mogelijkheden, en maakt je verhaalmogelijkheden groter, je verhaalwereld rijker en je verhaal interessanter.

STAP 1: DE FREE-FLOW BRAINSTORM MET: “WAT ALS?”

De beste verhalen ontstaan vaak vanuit een “wat als?” “Wat als schimmels de wereld overnemen?” “Wat als magie gebonden is aan een bepaalde streek?”

Hier is hoe je te werkt kunt gaan. Elke diepere laag maakt je wereld rijker, geeft je personages meer beperkingen en mogelijkheden en helpt om je verhaal veel interessanter te maken voor je lezers.

Belangrijk om te weten is dat geen enkel idee waardeloos is, of stom. Vaak lijkt een idee “stom” omdat het nog te ruw is. Geef alles een kans.

1. **De eerste serie “wat als?”** – Schrijf je eerste serie “wat als?” op in een heldere zin. Werk kort de consequenties uit. Een voorbeeld: “wat als magie gebonden is aan een streek? Dat zou betekenen dat mensen buiten die streek niet, of maar beperkt magie kunnen beoefenen.”
2. **De tweede serie “wat als?”** – Pak de consequenties van je eerste serie. Bijvoorbeeld: “Dat zou betekenen dat mensen alleen binnen een bepaald gebied magie kunnen beoefenen, maar niet daarbuiten.” De wat-als zou bijvoorbeeld kunnen zijn: “(ja maar) Wat als een deel van de magie kan worden meegenomen als je de essentie van die streek kan meedragen?” Werk ook daar de consequenties van uit.
3. **Ga drie tot vier lagen diep** – Elke serie consequenties van een “wat als?” kan weer worden uitgewerkt in diepere lagen.

Gebruik hiervoor onder andere de techniek van freewriting (zie beneden), waarin je in een beperkte tijd zoveel mogelijk ideeën op een rijtje zet. Je bereikt vaak de beste resultaten door je fantasie zoveel mogelijk de vrije loop te laten gaan. Teveel nadenken over dingen beperkt over het algemeen je creativiteit.

Tips:

1. **Belachelijk idee?** – Wees niet bang voor “belachelijke ideeën”. Vaak zijn deze een springplank naar een verhaal met een originele insteek op platgetreden concepten.
2. **Brainstorm nu, oordeel later** – Zoals gezegd is het belangrijk dat je jezelf de ruimte geeft om wild te gaan. Later ga je filteren.

STAP 2: DE FILTERING VAN JE IDEEEN

Wat is direct bruikbaar? Wat is interessant, wat is voor dit verhaal *niet* bruikbaar? Door je ideeën te filteren, creëer je focus binnen je mogelijkheden. Je doel is een consistente wereld te maken, waarin dingen elkaar versterken, inplaats van tegenspreken. Zoals gezegd: geen enkel idee is waardeloos.

1. **Inspiratie** – Kijk wat je het meeste aanspreekt. Wat geeft je direct al inspiratie? Dat idee is-, en die ideeën zijn vaak dat wat je verhaal gaat voortstuwen.
2. **Bruikbaarheid** – Kijk of het idee bruikbaar is. Zelfs als het niet direct inspireert, kan een idee bruikbaar zijn, als onderdeel van een groter geheel. Denk bijvoorbeeld aan sloten. Een slot op een kast is niet echt inspirerend als idee. Maar als dat slot vastzit en er zit een belangrijk object in die kast, dan wordt dat idee plotseling bruikbaar.
3. **Originaliteit** – Kijk welke ideeën afwijken van de platgetreden banen. Soms lijkt een idee in eerste instantie stom, maar kan het een opstapje zijn naar een verhaal dat fris en nieuw aanvoelt, omdat een bepaalde mix van jouw concepten iets oplevert dat nog weinig gebruikt is in verhalen.
4. **Geen aansluiting** – Sommige ideeën zijn op zichzelf goed, maar hebben geen aansluiting met de rest van je verhaal. Deze ideeën zijn waarschijnlijk “onbruikbaar”. Parkeer ze in een apart document. Het kan zijn dat ze in een later stadium een belangrijke aanzet vormen tot een nieuwe verhaal.

STAP 3: VERDER UITWERKING

Nadat je je ideeën gefilterd hebt op bruikbare, interessante en niet-bruikbare ideeën (voor dit verhaal), kun je je ideeën verder gaan uitwerken.

1. **Gaten** – Welke gaten kom je tegen? Magie is bijvoorbeeld niet mogelijk in onze realiteit. We hebben nog geen ruimteschepen die de afstand tussen planeten in een dag af kunnen leggen. Robots zijn op dit moment (2023) nog onhandige roomba's en flexibele armen in een fabriek.
2. **Rol in je verhaal** – Kijk welke invloed het idee heeft op je verhaal kan hebben. Speelt het een rol voor je personages? Motiveert het hen? Zit het in de weg? Geeft het iets weer van je verhaalwereld? Helpt het mee aan de sfeer van je verhaalwereld? Wat is de impact voor je verhaal, als je het idee weg zou laten?
3. **Logica** – Hoe zorg je ervoor dat je idee logisch wordt binnen je verhaal? Welke elementen zijn er nodig om je lezer het idee te geven dat dit echt zou kunnen bestaan en echt zou kunnen gebeuren? Welke research moet je doen om meer begrip over de materie te krijgen en je idee te ondersteunen en meer kracht te geven?
4. **Research** – Welke research moet je plegen om je eigen kennis op niveau te brengen (hoe werken computers? Hoe groot is de afstand tussen sterren? Wat is de goldy-locks-zone? Hoe kunnen we overleven in de ruimte? Wat is een AI? Wat kan een AI op dit moment wel en niet? Waarom is dat wel en niet zo? Wat is de toekomst van fossiele brandstoffen? Wat zijn de consequenties van global-warming en wat voor soorten klimaatverandering kan dat veroorzaken? En zo voorts.)
5. **Samenvatting** – Werk je idee verder uit op basis van de resultaten van de bovenstaande stappen.
6. **Afkappunt** – Bepaal voor jezelf een afkappunt. Research kan eindeloos doorgaan, maar je moet ook een verhaal gaan leveren.

AANVULLENDE BRAINSTORMTECHNIEKEN

Aanvullende technieken die je kunt gebruiken

1. **Mindmapping** – Gebruik een mindmap om je idee uit te werken en te verkennen. Begin met het schrijven van je idee in het midden van een vel papier en brainstorm dan alle mogelijke details, personages, locaties en gebeurtenissen die met het idee te maken hebben en voeg deze toe aan de mindmap.
2. **Freewriting** – Zet een timer op 10 minuten en schrijf alles op wat er in je opkomt over je idee, zonder je zorgen te maken over spelling of grammatica. Dit kan helpen om je gedachten te stroomlijnen en nieuwe ideeën te genereren.
3. **“Drie woorden”** – Dit is een variatie op freewriting. Kies drie volledig willekeurige woorden uit een woordenboek, of drie willekeurige objecten uit je woning, of een illustratie. Schrijf daaromheen in vijf minuten een plotsamenvatting met situaties, locaties, personages, intriges en conflicten.