

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 de fundamenteën van het verhaal.

FUNDAMENTEN

WAT IS JE STIJL: PLOTTER, PANTSER, OF VERKENNER? EN WAAROM IS DAT BELANGRIJK?

Schrijven is een creatief proces, dat vaak gebaseerd is op dingen waar je weinig invloed op hebt. Hoewel je jezelf kunt oefenen in bepaalde technieken, is er altijd een bepaalde basis waarbij je jezelf het prettigst voelt.

Elke aanpak heeft voor en nadelen, en het is goed om met elke aanpak te experimenteren om te ontdekken wat voor jou het beste werkt.

“PLANNERS” VERSUS “PANTSERS” VERSUS “VERKENNERS”

“Planners” en “pantserers” zijn twee termen die worden gebruikt om verschillende benaderingen van schrijven te beschrijven.

Een planner is iemand die graag vooraf zijn schrijven plant, vaak door een overzicht of een gedetailleerde samenvatting van het verhaal dat ze willen vertellen te maken. Ze kunnen veel tijd besteden aan onderzoek, het ontwikkelen van personages en het creëren van een gedetailleerde plot voordat ze beginnen met schrijven. Ze geven er de voorkeur aan om een duidelijke routekaart te hebben en te weten waar hun verhaal naartoe gaat voordat ze beginnen met schrijven.

- **Voordelen** – Je weet als planner voorafgaande aan het schrijven al hoe het verhaal gaat beginnen en eindigen. Alles is uitgedacht. Je zult waarschijnlijk weinig dingen schrijven die achteraf overbodig of onbruikbaar blijken te zijn.
- **Nadelen** – Het kan zijn dat je tijdens het schrijven ontdekt dat een andere richting wellicht toch beter was geweest voor het verhaal. Dit zal betekenen dat je terug moet naar de plottafel. Het kan verder zijn dat het verhaal eigenlijk al dood is voordat je begint met schrijven.

Een “**pantser**” (afgeleid van “seat-of-the-pants writer”) is iemand die liever schrijft zonder een gedetailleerd plan of overzicht. Je laat daarin je ideeën doorgaans vrij stromen terwijl je schrijft. Het is daarbinnen mogelijk dat je een algemeen idee hebt van het verhaal dat je wilt vertellen, maar dit idee is vaak onvolledig. Deze aanpak kan vaak tot de ontdekking van nieuwe plotwendingen of kenmerken van personages leiden terwijl je schrijven. “Pantsers” vertrouwen vaak op hun intuïtie en creativiteit om hen te begeleiden.

- **Voordelen** – Het voordeel van deze aanpak is dat je direct begint met schrijven, en dat je ideeën in woorden omzet, voordat ze oud en muf zijn geworden.
- **Nadelen** – Het nadeel van deze aanpak is dat je vaak een verhaal krijgt dat veel losse eindjes heeft, en dat niet overal goed op zichzelf inhaakt.

Een “**verkenners**” verkent een mogelijk verhaal eerst door een paar scènes te schrijven. Als personages, situaties en de mogelijke wereld voldoende resoneert, dan kan begonnen worden met de opzet van een plan. Dit kan een uitgebreide samenvatting zijn, of een aantal pointers waar het verhaal naar toe moet, en wat de belangrijkste plotpunten, conflicten en crisismomenten zijn. Bij elke nieuwe verkenning (van nieuwe scènes) kan het plan weer worden aangepast, tot je een strakke samenhang en een strak verhaal hebt.

- **Voordelen** – Het voordeel van deze aanpak is dat je direct begint met schrijven, en dat je ideeën in woorden omzet, voordat ze oud en muf zijn geworden. Door zo snel mogelijk ook te werken aan de grote lijnen (plot, overkoepelende conflicten, etcetera) kom je veel sneller tot een coherente vertelling. Je hoeft achteraf minder te retrofitten.
- **Nadelen** – Het blijft een intuïtief proces waarin je losse eindjes en loze stukken zal blijven leveren.

HET COMBINEREN VAN STIJLEN

Er staat je niets in de weg om alle drie te doen: plannen als planning nodig is, verkennen als verkenning belangrijk is en “pantser” of free-flowen als dat op dat moment goed voor je werkt.

Redactie is hierin je vriend. Dit staat je onder andere ter beschikking:

1. **Documenteren en retrofitting naar een nieuwe outline** – Hierin stel je achteraf een “documentatie” op van waar het verhaal volgens jou in de kern over gaat. Je kijkt naar structuren als drie-akters en de reis van de held, en ga je aan de slag om het geschrevene in die vorm te passen. Je middel is daarin een outline.
2. **Revisies en retrofitting naar een strakkere opzet** – Hierin herschrijf en her-bewerk je bepaalde stukken, zodat ze beter aansluiten bij het grote geheel. Je schrapt en herschrijft daarin stukken die overbodig lijken, of te langdradig zijn, trekt alle losse eindjes strak en produceert daarmee een verhaal dat veel beter samenhangt dan het daarvoor deed.

WAAROM ZOU JE EERST MET KORTE VERHALEN BEGINNEN?

Er zijn verschillende redenen waarom het verstandig is om als schrijver eerst met korte verhalen te beginnen voordat je aan een groter project begint, zoals een roman.

1. **Ruimte voor ontdekking wat voor schrijver je bent** – Met elk nieuw verhaal kun je opnieuw gaan experimenteren met wat voor jou het beste werkt: een strakke planning vooraf? Gewoon lekker gaan schrijven en zien waar je uitkomt? Eerst dingen verkennen, dan uitwerken in een (eerste) outline, dan weer verder verkennen? Bij een roman is dat traject lastiger, omdat een roman groter en complexer is dan een kort verhaal.
2. **Oefenen van vaardigheden** – Korte verhalen zijn een uitstekende manier om je schrijfvaardigheden te oefenen en te ontwikkelen. In een kort verhaal moet je in staat zijn om in korte tijd een personage, setting, conflict en resolutie te ontwikkelen, waardoor je gedwongen wordt om te focussen op de belangrijkste elementen van verhalen.
3. **Minder overweldigend** – Het schrijven van een kort verhaal kost over het algemeen minder tijd en energie dan het schrijven van een roman. Dit maakt het een goed startpunt voor beginnende schrijvers die hun vaardigheden willen oefenen zonder meteen een groot project te moeten aanpakken.
4. **Het helpt je om je focus te verbeteren** – Omdat een kort verhaal minder ruimte biedt voor uitweidingen, moet je je concentreren op de essentie van het verhaal. Dit helpt je om je focus te verbeteren en te leren hoe je een verhaal effectief kunt vertellen met een beperkt aantal woorden.
5. **Meer ruimte voor experiment** – Korte verhalen bieden schrijvers de mogelijkheid om te experimenteren met verschillende stijlen, genres en thema's. Dit kan je helpen om te ontdekken wat voor jou werkt en welke schrijfstijl je het beste ligt.
6. **Snellere feedback** – Korte verhalen zijn gemakkelijker te delen en te lezen dan een roman. Hierdoor is het gemakkelijker om feedback te krijgen van vrienden, familie, of een schrijfgroep. Die feedback kan je weer helpen om je zwakke punten te identificeren en te werken aan verbetering.
7. **Snellere ontwikkeling als schrijver** – Dit alles zorgt ervoor dat je jezelf sneller kan ontwikkelen als schrijver.
8. **Meer publicatiemogelijkheden** – Er zijn veel tijdschriften, online publicaties en wedstrijden die op zoek zijn naar korte verhalen. Dit biedt beginnende schrijvers de kans om gepubliceerd te worden en bekendheid te verwerven.

WAT GEEFT EEN GOED BEGIN VOOR HET SCHRIJVEN VAN KORTE VERHALEN?

Er zijn verschillende basale schrijftechnieken die je kunt gebruiken om korte verhalen te schrijven. Hier zijn enkele suggesties:

BEREID JEZELF GOED VOOR:

1. **Bepaal vooraf de lengte** – Bepaal voordat je gaat schrijven hoe lang het verhaal mag zijn. Dit doe je in wordcount, het aantal woorden dat het maximaal mag bedragen.
2. **Bepaal vooraf (grofweg) waarover het gaat** – Denk vooraf na over thema, personages, rollen van die personages, de conflicten die ze veroorzaken of op moeten lossen. Bedenk hoe je het verhaal wilt starten en hoe het volgens jou zou moeten eindigen. Dit kan grofweg (“pantser”, “verkenner”) of gedetailleerd (“planner”).

3. **Denk (grondig) na over je personages** – Wat willen ze graag? Dit geeft ze motivatie om dingen te doen. Wat absoluut niet? Dit geeft ze motivatie om dingen te vermijden. Wat maakt ze boos, verdrietig, onverschillig? Dit geeft ze karakter in conflictsituaties. Hoe kun je ze onder spanning zetten? Dit geeft jou houvast om je plot uit te werken. Wie is de hoofdrolspeler? Dit bepaalt onder andere de vertelstem en het gezichtspunt waarmee we het verhaal gaan waarnemen. Waarom speelt dit personage de hoofdrol? Het kan bijvoorbeeld zijn dat een ander personage in je verhaal eigenlijk geschikter is. Door wie en wat wordt je hoofdrolspeler allemaal tegengewerkt? Dat geeft ze problemen om op te lossen, en kansen om hun karakter te tonen. Wat stuwt hem of haar door het verhaal? Dat geeft ze een extra reden om niet op te geven als alles tegenzit. Je kunt dit tijdens het schrijven doen (volgens “de verkenner-methode”) vooraf (volgens “de planner-methode”) of als je eerste versie geschreven is (“de pantser-methode”)
4. **Beperk je hoeveelheid personages** – Je woordenaantal is beperkt. Hoe meer personages je gebruikt, des te minder ruimte elk van hen krijgt. Houd het verhaal daarom, zeker in het begin, bij voorkeur beperkt tot een enkel hoofdpersonage en diens doel, verlangen of conflict. Dit helpt om het verhaal geconcentreerd te houden en de lezer te betrekken bij dat personage.

VUL HET GOED IN:

1. **Begin met de actie** – Start het verhaal op het moment dat de verandering plaatsvindt, of al heeft plaatsgevonden. Hoe je dat kunt doen, wordt later getoond in “De drie-akten structuur”
2. **Werk aan je openingszin** – Begin met een sterke openingszin om de aandacht van de lezer te trekken en hun interesse te wekken. Deze hoeft niet direct perfect te zijn, maar kijk elke keer even of je het nog beter kunt maken.
3. **Gebruik concrete details** – Gebruik concrete details om de scènes en personages in het verhaal tot leven te brengen. Laat zien in plaats van vertellen, zodat de lezer zich in de wereld van het verhaal kan onderdompelen.
4. **Houdt focus** – Wees beknopt en vermijd overvloedige informatie. Korte verhalen hebben beperkte ruimte, dus elk woord telt. Vermijd zijsporen en concentreer je op de kern van het verhaal.
5. **Zorg dat je personages actief zijn** – Actieve personages nemen actie en nemen de leiding (of proberen dat). Passieve personages laten dingen gebeuren. Hen overkomt dingen. Ze worden voortgestuwd door anderen, maar komen tot stilstand als er geen kracht op ze uitgeoefend wordt. Actieve personages zijn over het algemeen interessanter en leuker om te lezen.
6. **Benut je verhaalwereld maximaal** – Zeker in de fantastiek is de verhaalwereld een actief onderdeel van je verhaal. Zorg dat het meer wordt dan een passief decor. Laat elementen van die wereld het plot bepalen, door je personages tegen te werken, mee te helpen, en van hun spoor af te halen.
7. **Benut je dialogen maximaal** – Gebruik dialoog om de lezer meer inzicht te geven in je personages (wat vinden ze van de situatie? Wat zouden ze anders doen als ze de kans hadden?). Gebruik je dialogen om het verhaal vooruit te stuwten. Dialogen kunnen ook helpen om de toon en de sfeer van het verhaal te bepalen.
8. **Eindig met kracht** – Eindig het verhaal met een krachtige conclusie. Een krachtig einde kan de lezer voldaan achterlaten en het verhaal in hun gedachten laten resoneren. Dit kan emotioneel zijn (een belangrijk inzicht, bijvoorbeeld) of een nieuwe cliffhanger.

PROBEER, SPEEL, EXPERIMENTEER

1. **Experimenteer met vertelperspectief** – Probeer verschillende vertelperspectieven, zoals de eerste persoon of de derde persoon beperkt of onbeperkt. Kies het perspectief dat het beste bij het verhaal past.
2. **Verander je hoofdpersoon** – Kijk wat er gebeurt als een ander personage in je verhaal de hoofdpersoon wordt.
3. **Experimenteer met vorm en structuur** – Een verhaal hoeft bijvoorbeeld niet linear te verlopen. Wat gebeurt er als je je scènes thematisch ordent, inplaats van op chronologie, of als je emoties als uitgangspunt neemt voor de volgorde van gebeurtenissen?

Onthoud dat er geen harde regels zijn voor het schrijven van verhalen. Experimenteer en ontdek welke technieken en (stijl)middelen het beste werken voor jouw verhaal en jouw schrijfstijl.