

# *Inhoud*

Vooraf 7

- 1 Wat is plot – en wat is het belang ervan? 9
- 2 Hoe verzin je een geweldig verhaal? 31
- 3 Hoe verdiep en verrijk je je verhaal? 62
- 4 Hoe leg je je plot vast? 93
- 5 Hoe gebruik je je plot en outline terwijl je schrijft? 106

Tot slot 117

Bijlagen

- 1 Geïnterviewde auteurs voor dit boek 118
- 2 Gebruikte bronnen 121

## Vooraf

Dit boek gaat over ‘plotten’: over het bedenken en construeren van romans, filmscenario’s, thrillers, verhalende podcasts, kinderboeken, reportages, games en allerlei andere soorten verhalen. Hoe maak je van je vage ideetje een sterke, overweldigende ervaring? Dit boek geeft je daartoe handvatten, tips en inzichten. Of je nu vol ongeduld meteen aan het schrijven slaat of je schrijfproces tot in de puntjes wilt voorbereiden, het belangrijkste is dat je je verhaallijn op zeker moment helder krijgt, zodat je je tijdens het schrijven of herschrijven zo veel mogelijk kunt concentreren op het uitwerken van scènes en dialogen, in precies het goede tempo en in de beste stijl en toon.

Om dat te ondersteunen staan de vijf hoofdstukken van dit boek tot je beschikking. Het eerste gaat over het verschijnsel ‘plot’ zelf: wat dat begrip inhoudt, wat het belang ervan is en welke theorieën er in de loop der jaren over zijn ontstaan. Het tweede hoofdstuk gaat over de vraag hoe je een verhaal verzint. (En sowieso: wat maakt een verhaal tot een verhaal?) In het derde hoofdstuk werken we onze ideeën verder uit tot een sterke, overtuigende plot. Hoofdstuk vier gaat over het vastleggen van de ideeën en verhaallijnen, bijvoorbeeld in de vorm van een outline. En het vijfde hoofdstuk gaat over het uiteindelijke schrijven van je verhaal met behulp van alles wat je – vooraf en onderwijl – hebt bedacht over het verhaal achter je verhaal.

Om dit boek te kunnen maken, interviewde ik tien schrijvers uit allerlei hoeken en gaten van de verhaalwereld: van roman- tot jeugdboekenschrijvers, van podcastmakers tot filmscenarioïsten. Achter in het boek vind je een overzicht van hun namen en werk.

En ten slotte is dit boek het eerste deel in een reeks binnen de Schrijfbibliotheek die we De literaire gereedschapskist hebben genoemd en die vooral in zal gaan op de technische aspecten van het schrijven: het gebruik van plot, tijd, ruimte, perspectief, conflict, dialogen, scènes en principes als ‘show don’t tell’.

Maar voor nu: plot ze!

*Louis Stiller*

## HOOFDSTUK 1

*Wat is plot — en wat is het belang ervan?***Wat gaan we in dit hoofdstuk doen?**

In dit eerste hoofdstuk staat het begrip ‘plot’ centraal. Wat betekent ‘plotten’ en waarom is de plot zo’n belangrijk instrument bij het schrijven van allerhande verhalende vormen — van romans tot filmscenario’s, van kinderboeken tot journalistieke reportages? En klopt het dat er maar een beperkt aantal plots is?

**Wat is plot?**

‘Plot’ wordt in woordenboeken ook wel de ‘intrige’ of ‘verwikkeling’ genoemd, en wordt uitgelegd als ‘de handeling in grote lijn’, bijvoorbeeld van een roman of een film. Hoe vaag deze definities ook zijn, de meeste schrijvers begrijpen ongeveer wel wat er bedoeld wordt. De plot is namelijk de blauwdruk van je boek, verhaal, film of toneelstuk. Een grondplan — in welke vorm of omvang ook. Dat plan kun je helemaal uitschrijven en uittekenen, bijvoorbeeld in de vorm van een outline — een schematische opzet van je verhaal — voor een jeugdboek of een thriller, of in de vorm van een film- of podcastscenario, maar je kunt je verhaalidee ook proberen uit te werken terwijl je aan het schrijven bent, zoals ervarener schrijvers doen in vrijere genres als de roman. Maar ook die laatste groep doet aan ‘plotten’ — al doen ze dat niet altijd uitgebreid en op papier.

**Plot: je geheime plan**

‘Plot’ is makkelijker te begrijpen als je naar de herkomst van het woord kijkt. In het Engels – waar het woord vandaan komt – betekende plot (‘plotte’) aanvankelijk een stukje land en dat zien we ook in het Nederlands terug als we het hebben over een ‘plotje’ of ‘plotje land’. Vanaf 1550 wordt ‘plot’ in het Engels ook gebruikt om de kaart van een gebied aan te geven. Nog enkele decennia later kon ‘plot’ ook overdrachtelijk worden gebruikt als ‘plan’ of zelfs ‘geheim plan’. Vandaar ook begrippen als ‘intrige’ en ‘complot’ en het werkwoord ‘to plot’: samenspannen om een machthebber omver te werpen.

Plot is dus niet alleen een – duidelijk gemarkeerd – stukje land (‘kijk daar, tussen die touwtjes’), maar ook de kaart ervan (de outline of het scenario zouden we in verhaaltermen zeggen), en zelfs het – geheime – plan achter je landje. Plot gaat dus niet alleen om het verhaalverloop (datgene wat de meeste mensen als ‘plot’ beschouwen), maar ook om de vorm (de manier van vertellen) en de thematiek – het vraagstuk – die je opwerpt. Plot is het verhaal ónder je verhaal.

Sommige auteurs gaan daar heel ver in. Jeugd- en kinderboekenschrijver Tjibbe Veldkamp maakt bijvoorbeeld steevast een uitgebreide opzet voor zijn boeken voordat hij daadwerkelijk gaat schrijven. Daardoor weet hij waar het verhaal uiteindelijk op afstevent, wat zijn leespubliek op elk leesmoment weet (en niet weet) en hoe hij de spanning kan laten oplopen. Die kennis vooraf betekent volgens hem niet dat het schrijven een invuloefening wordt en er zich gaandeweg geen verrassingen meer kunnen voordoen. ‘Ik weet bij elke scène die ik ga schrijven wat er gaat gebeuren,’ zegt hij. ‘Tijdens het schrijven kan ik dan hopelijk iets verzinnen wat nog leuker, nog overtuigender is.’

### **Een plot in vier stappen**

Bij het ontwikkelen van je plot krijg je meestal te maken met een aantal stappen die – ingewikkeld genoeg – ook nog eens door elkaar lopen.

1. Je verzint een verhaalidee, meestal rond personages die iets overkomen en die een probleem moeten zien op te lossen. Als schrijver zul je moeten bedenken wie de hoofd- en bijpersonages precies zijn, wie de voor- en tegenstanders, wat de ‘lastige’ situatie is waarmee ze worden geconfronteerd, waar en in welke tijd het verhaal zich afspeelt, et cetera. (Bij non-fictie gaat het vaak meer om een vraag of een kwestie, maar ook hier zul je die vraag of kwestie moeten verdiepen, bijvoorbeeld door research te plegen: waar gaat je verhaal over?)
2. Daarnaast bedenk je ook hoe je die gebeurtenissen op de sterkste manier over kunt brengen aan je publiek. Welk genre ga je daarvoor gebruiken? In welke sfeer, structuur of stijl ga je schrijven (verhalend of in een reeks scènes), in welk tempo en op welke toon? Wie gaat je verhaal vertellen? Hoeveel tijd laat je verstrijken? Hoeveel laat je zien, hoeveel suggereer je of laat je open? Dit deel van de plot wordt ook wel ‘vorm’ genoemd of ‘verteltrant’, maar zoals we later zullen zien is die vorm van grote invloed op je verhaalidee. Sterker nog: soms dwingt die vorm het verhaal af.
3. Het verhaalidee en de vorm zijn niet willekeurig, en worden door onderliggende ideeën bij elkaar gehouden: het thema. Ook wel: het vraagstuk. Deze diepere betekenis van je verhaal is niet altijd meteen zichtbaar en benoembaar voor jou als schrijver, maar is wel van groot belang om in de loop van je schrijfproces boven water te krijgen. Waar gaat je verhaal eigenlijk over?
4. Op basis van deze drie stappen kun je uiteindelijk een chronologisch en logisch overzicht maken van de gebeur-

tenissen die in je verhaal zullen plaatsvinden. Hoe gaat je uiteindelijke opeenvolging van scènes en verhalende elementen eruitzien? Dit kan op papier of in je hoofd, na je eerste of tweede versie, of zelfs helemaal voordat je gaat schrijven, maar uiteindelijk zal dit alles een logisch geheel moeten worden, waarin je de spanning laat oplopen, afwisselt tussen locaties, personages, verhaaldelen, et cetera. (Bij non-fictie: welke vragen en antwoorden vormen de ruggengraat van je boek? Wat gebeurt er waar, wanneer en met wie?)

### **Moet je een plot van tevoren helemaal uitdenken?**

Deze stappen zijn niet bij alle verhaalvormen altijd even klip-en-klar. Wel bij films en tv-series, waar je zonder scenario niet gaat filmen, maar bij vrijere verhaalvormen als de literaire roman duiken de beste ideeën vaak op tijdens het schrijven zelf of als je een eerste versie klaar hebt. Lize Spit wist bij het schrijven van haar roman *Ik ben er niet* (voor de precieze informatie over boeken en films: zie bijlage B) bijvoorbeeld lange tijd niet wat er in het hoofdverhaal (dat in het heden speelt) precies ging gebeuren: Simon, de psychotische vriend van hoofdpersoon Leo, staat op het punt om iets verschrikkelijks te doen. Maar wat? Vlak voordat ze de eerste versie van haar manuscript aan haar redacteur zou sturen wist ze het ineens. (Voor wie het boek nog niet gelezen heeft: in de alinea hierna volgt een plotspoiler!)

Simon had een baby van vrienden ontvoerd. In het verhaal stond al dat Leo's hartsvriendin Lotte zwanger was. 'Ineens dacht ik: ik hoef niet verder te zoeken. Die baby zit al in het boek, dus hij moet iets met die baby doen. Ineens viel dat puzzelstukje op zijn plaats.'

Plotten is dus niet iets wat je bij alle verhaalsoorten van tevoren helemaal keurig via de bovenstaande stappen hoeft uit

te voeren. Toch zou ik een pleidooi willen houden voor het zo ver mogelijk bedenken van je verhaallijn, de vorm en de thematiek voor je gaat schrijven. Er zijn namelijk een aantal voordelen (zie kader) die ontstaan als je wat langer en meer tijd besteedt aan je denkwerk vooraf – al was het maar omdat je dan niet zestien keer die ene scène hoeft te herschrijven.

Er zijn natuurlijk ook nadelen als je te vroeg gaat plotten, maar die zijn er vooral als je je uitgedachte plot ziet als in

#### **VOORDELEN VAN HET VAN TEVOREN UITDENKEN VAN EEN PLOT**

- Door een plot te bedenken dwing je jezelf je ideeën grondig te onderzoeken. Waar gaat het verhaal of je verhandeling naartoe? Wat betekent dit voor je personages, voor de plek waar het speelt, voor de sfeer, de spanning, de toon en al die ideeën die in je hoofd ronddwarrelen?
- Door een plot uit te schrijven laat je je verhaalideeën landen, zodat je ze daarna, met enige afstand, kunt beoordelen, analyseren en verbeteren.
- Door de plot te formuleren kun je ook andere wegen voor je verhaal proberen te zoeken. Zijn je personages sterk genoeg, kan het conflict niet eerder of groter worden uitgewerkt, is er genoeg tegenstand, leg je niet te veel uit?
- Door de plot uit te werken en alternatieven te onderzoeken, kun je de sterkste keuzes maken voordat je gaat schrijven.
- Een uitgeschreven plot maakt het mogelijk met anderen te communiceren over je verhaalideeën.
- Een uitgeschreven plot maakt het mogelijk te praten over je schrijfproject met een redacteur, een uitgever, een schrijfcoach of een productiemaatschappij met wie je wilt samenwerken, of als je subsidie wilt aanvragen.



beton gegoten model dat je alleen maar hoeft uit te werken. Bedenk dus zo veel mogelijk van tevoren, maar wees flexibel genoeg om verrassende nieuwe inzichten die je tijdens het schrijven opdoet een goede kans te geven.

### **Voorbeeld van een plot: *Toy Story***

Om duidelijker te maken wat een plot precies inhoudt, zal ik in dit hoofdstuk de plots van twee verschillende soorten verhalen behandelen. De eerste is die van de animatiefilm *Toy Story* uit 1995, die ontstond onder leiding van regisseur/animatiefilmer/filmproducent John Lasseter. De tweede is die van de roman *Wees onzichtbaar* (2017) van Murat Isik.

Een plot is – inmiddels mag dat duidelijk zijn – geen samenvatting, en is niet bedoeld voor het publiek maar voor de schrijver zelf. Daarom ga ik uit van de ideeën en ambities die de schrijvers hadden bij het maken van hun verhaal. De eerste plot die ik op deze manier wil beschrijven is die van de film *Toy Story*. Deze werd gemaakt door regisseur John Lasseter – met een heel schrijfteam om zich heen – voor de Pixar Animation Studios en werd in 1995 uitgebracht door Walt Disney Pictures. De film won talloze prijzen en werd als eerste animatiefilm ooit genomineerd voor een Oscar voor het scenario. De film kostte 30 miljoen dollar en bracht meer dan het tienvoudige op. Het is een voorbeeld van een plotgedreven verhaal vol handeling waarin allerlei Hollywoodwetten zijn gebruikt. *Toy Story* laat goed zien hoe slimme en goede verhaallogeica in elkaar steekt.

Zoals gezegd was *Toy Story* het geesteskind van filmschrijver, -regisseur en -producent John Lasseter, die eerst bij de Walt Disney Company werkte, waar hij werd tegengewerkt bij zijn plannen om digitale animatiefilms te maken, en zodoende met onder anderen Steve Jobs de Pixar Animation Studios oprichtte. Al in 1988 had Lasseter het scenario ge-

schreven van *Tin Toy*, over een tinnen opwindpoppetje dat bang is de aandacht van het kind te verliezen: een oerangst die we ook terugzien in *Toy Story*.

Zeven versies werden er van het script van *Toy Story* geschreven voordat Pixar en de uiteindelijke producent, Disney, tevreden waren. De film moest geschikt zijn voor alle leeftijden, ook voor volwassenen, en dus niet te zoetsappig worden, zo luidde de opdracht.

In de film staan de speeltjes van het jongetje Andy centraal: speelgoed dat kan praten en bewegen, en zich stilhoudt als er mensen in de buurt zijn. Het verhaal begint met de vroegste verjaardag van Andy (de familie gaat de volgende dag verhuizen) en eindigt een dag later als de twee belangrijkste speelgoedjes in de gezinsauto naast Andy landen, om veilig met hem mee te kunnen rijden naar het nieuwe huis.

Wat zet het verhaal van *Toy Story* in beweging? Zoals eerder gezegd: de angst van speelgoed om overbodig te worden. Om ingewisseld te worden voor een nieuw speeltje. Speelgoedsofdaatjes gaan dus in het begin van de film op verkenning om te achterhalen welk rivaliserend speelgoed Andy voor zijn verjaardag zal krijgen. De angst wordt werkelijkheid als er een nieuwe *toy* opduikt: Buzz Lightyear. Een nogal luidruchtige speelgoedkosmonaut met uitklapbare zijvleugels die daarvoor denkt werkelijk te kunnen vliegen. Hij oogst bewondering en is daarmee een bedreiging voor de hoofdpersoon, 'sheriff' Woody, aanvoerder van het speelgoed en Andy's lievelingsspeeltje tot dat moment.

Woody probeert Buzz ervan te weerhouden om met het gezin naar een pizzarestaurant te gaan ('Er mag maar één speeltje mee!'), maar zijn klungelige poging mislukt en Buzz tuimelt per ongeluk uit het raam, de tuin in. En daarmee begint het avontuur dat een dik filmuur later eindigt als Woody en Buzz eindelijk weer naast Andy in de auto zitten, op weg