

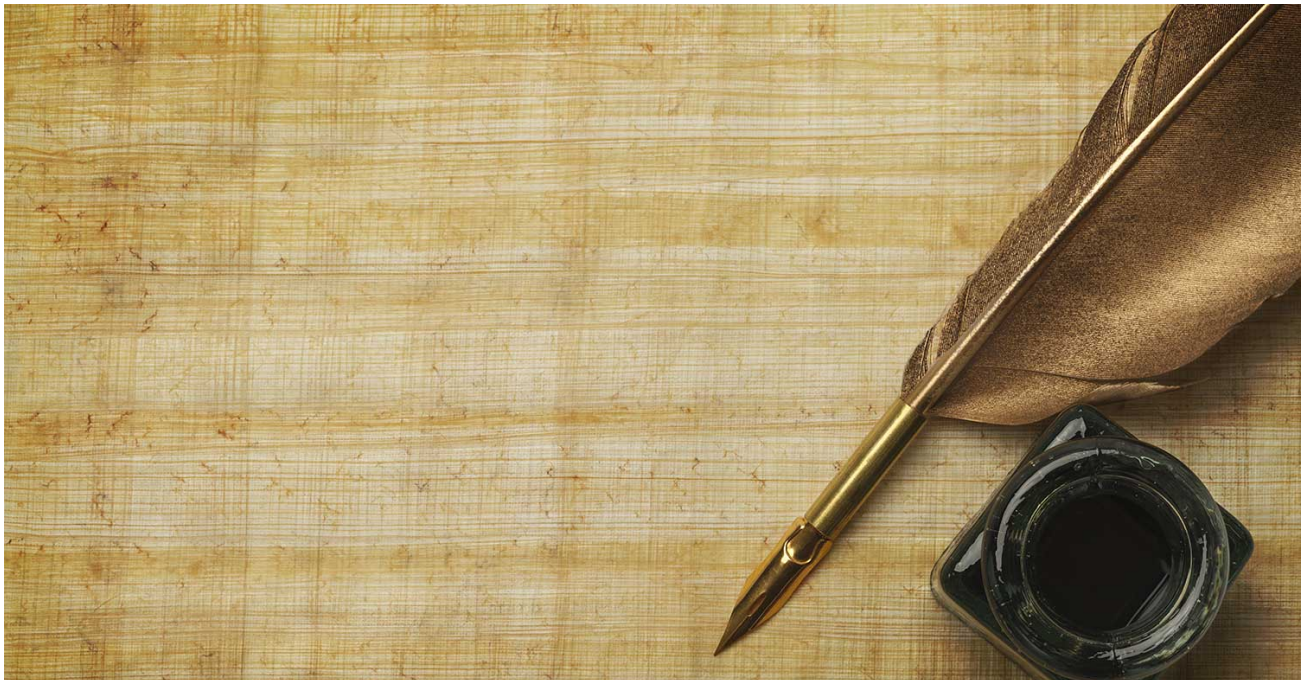
Mijn School

Een boek schrijven voor dummy's

Een how to guide voor vrij schrijven

Sander Mulder

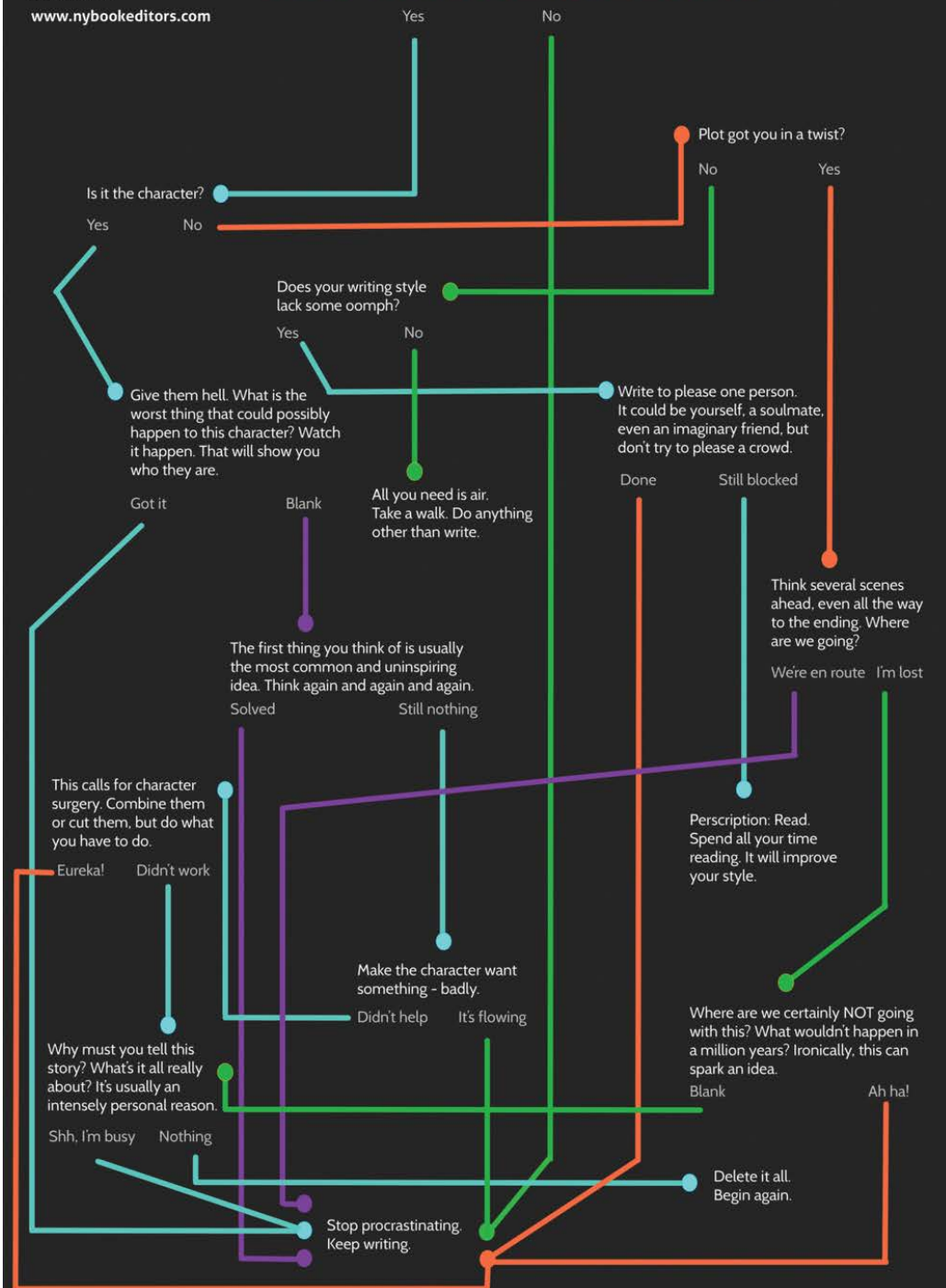
4-9-2017



Voorwoord: dit boek is een simpele stap voor stap gids die je alle ins en outs van het schrijven van een boek of vrij verhaal zal leren met handige tips en advies van iemand die al een tijd schrijft.

Got Writer's Block?

- Inleiding
- Inhoudsopgave:
- Inspiratie
- De genre
- De karakters
- Het (eind) doel
- De opbouw
- Het begin
- Nawoord



HOOFDSTUK 1, inspiratie

Voor dat je ook maar een verhaal of boek kan schrijven moet je eerst een begin hebben. Elke boek of verhaal begint zijn leven als een vonk van inspiratie, een vaag idee of zelfs een fantasie van de schrijver zelf, maar hoe het begint maakt niet uit, wat je er mee doet en hoe je dat kleine vonkje kan veranderen in een zacht brandend vlammetje maakt well uit. Je vraagt je nu alvast af “maar hoe ga ik dat doen?” en mijn antwoord op die vraag is simpel: inspiratie.

Je vraagt je nu vast af hoe je inspiratie kan krijgen en het beste dat je kan doen is nadenken over je verhaal, laat je fantasie los en zie wat er uit komt en bouw daaruit verder.

En dan nu voor wat tips die werken voor zowel het begin als de rest van het verhaal: als je vast zit met een zin of idee, raak dan niet in paniek en pak een klad blaadje en maak verschillende versies van de zin of idee en zie wat het beste werkt. Een andere goede tip is om even een korte pauze te nemen en even naar buiten te gaan voor wat frisse lucht als je geen inspiratie meer hebt, meestal kom je op een idee dat je net helpt met verder gaan, deze tip werkt ook als je writer's block hebt.

(writer's block: de situatie waar een schrijver zich in vind als hij niet meer verder kan met schrijven omdat hij geen inspiratie meer heeft)



Hoofdstuk 2, de genre

Nu je de basis hebt gemaakt en een algemeen idee hebt wat je verhaal gaat worden moet je beslissen wat voor een verhaal het gaat worden en hiervoor heb je een genre nodig, het weten van de genre voor je verhaal zal je helpen met je verhaal in een hokje te zetten en daar uit verder te werken met wat die genre aanbied, maar wees niet bang om dat hokje uit het raam te gooien en genres te combineren en zelf te besluiten wat je gaat doen.

Dit kan misschien een moeilijke keuze zijn vanwege de grootte hoeveelheid genres die er zijn, en daarom heb ik hieronder een lijstje gemaakt van de grootte genres waar alle andere genres onder te vinden zijn.

Komisch, drama, horror, realistisch, romantisch, tragisch, tragische komedie, fantasie, mythologie en fictie en non fictie. Dit zijn de meest bekende genres maar er zijn nog veel meer kleinere genres dus daarom raad ik aan om eens te kijken op het internet naar genres om te zien welke het beste bij jouw verhaal past.



Hoofdstuk 3, de karakters

Nu je de genre hebt uitgekozen en weet wat voor een verhaal je gaat maken moet je de personages bedenken die in de wereld zullen leven die je bedacht hebt, dit kan het makkelijkste of het moeilijkste deel van een verhaal schrijven zijn maar dat ligt geheel aan de schrijver zelf.

Om die reden heb ik wat voorbeelden gemaakt van eigenschappen die je, je karakters kan geven: een karakter dat sterk maar traag van begrip is of een karakter dat klein maar snel is of zelfs een karakter dat er specifiek is om andere te stoppen van elkaar te lijf te gaan.

Nu je een paar voorbeelden hebt gehoord heb je waarschijnlijk een grof idee van wat je kan doen met het maken van een karakter, want je verbeeldingskracht is letterlijk het limiet.

(weet wel dat wat voor een karakter je maakt wel moet horen bij je verhaal, want het is niet erg logies als je een tovenaars in een ruimte station hebt.....tenzij je verhaal gaat over een ruimte tovenaars)



Hoofdstuk 4, het (eind) doel

Okay nu je weet wie er in je verhaal zitten en waar je verhaal over gaat moet je vooruit denken naar hoe het gaat eindigen, ik weet dit klinkt tegenstrijdig maar het weten van hoe het verhaal eindigt zal enorm helpen in het geval dat je vast loopt.

De reden waarom dit zo belangrijk is, is omdat het weten waar je het verhaal naartoe wil sturen je zal helpen met moeilijke keuzes, omdat je alleen maar hoeft na te denken hoe je van waar je vast loopt uiteindelijk uit komt op dat doel of in ieder geval er naar toe werkt.

Nu je heel kort en krachtig weet waarom je het einde moet weten om jezelf niet uit eindelijk in de voet te schieten als je aan het schrijven bent, kunnen we verder naar het echt maken van het verhaal.

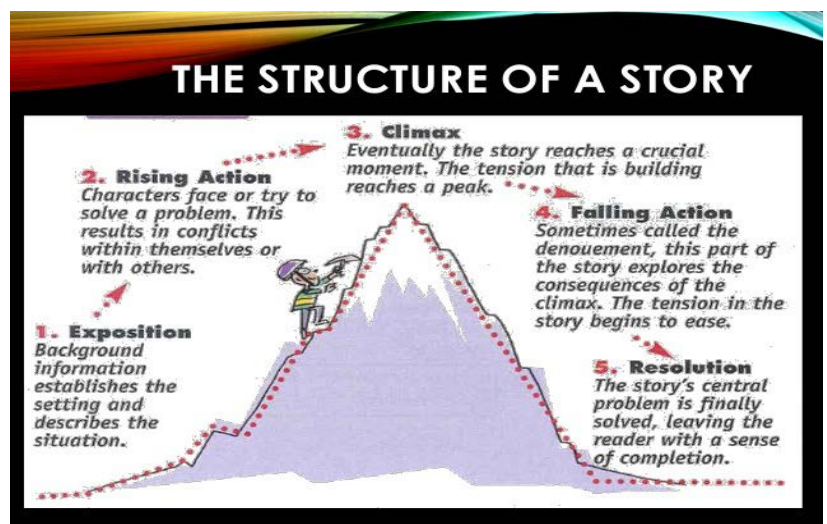


Hoofdstuk 5, de opbouw

De opbouw, alles dat er tussen het begin en eind van je verhaal zit en het aller belangrijkste van je verhaal, want je kan wel een geweldig begin hebben maar als de reis naar het einde van het verhaal ziel dodend saai of gewoon niet interessant is dan blijft niemand hangen om te weten hoe je verhaal eindigt.

Dus om dit te vermeiden moet je een goede opbouw hebben, neem bijvoorbeeld het voorbeeld van een dappere held op een missie om een duistere koning te verslaan, als je gelijk je verhaal begint op het moment dat hij voor de konings deur staat dan haken veel mensen af omdat er geen connectie is tussen de lezer en de held, het zelfde geldt voor de missie van de held want je kan hem wel een groot kwaad laten bestrijden maar als je niet het belang of de ernst van het redden van de wereld duidelijk maakt dan raken veel lezers verveeld met het verhaal omdat het te droog is of gewoon niet aangrijpen lijk genoeg is om de aandacht of sympathie van de lezer te krijgen.

De beste manier om dit te verhelpen is om situaties te maken die je in het verhaal kunt schuiven als je denkt dat het weer een beetje saai wordt bijvoorbeeld een groot monster of een brandend dorpje dat gered moet worden of zelfs bandieten die de held aanvallen uit het niets, natuurlijk zijn dit allemaal situaties voor het voorbeeld dat ik in de alinea hier boven had gegeven. Een andere keuze is om bijvoorbeeld de held een tweede missie te geven om een krachtig wapen te vinden dat goed bewaakt is om hem te helpen met het verslaan van de duistere koning. voordat we door gaan naar het laatste hoofdstuk geef ik nog wat advies, maak meer situaties dan je nodig hebt want je weet nooit wanneer je verhaal in een richting gaat die je niet had verwacht, op deze manier kan je altijd door gaan, en nog een laatste tip probeer te vermijden dat je deze situaties snel achter elkaar gebruikt want dat heeft weer het tegenover gestelde effect.



Hoofdstuk 6, het begin

Het is nu eindelijk zo ver het begin nadert snel en het is eindelijk tijd om te beginnen maar voordat je het beste verhaal ooit kan gaan schrijven moet je weten wat hoe je het gaat beginnen, ga je voor een oude cliché of probeer je iets nieuws om je verhaal te beginnen, begin je je verhaal gelijk in volle vaart of neem je het rustig en laat de lezer je karakters eerst leren kennen, om je hier bij te helpen zal ik wat voordelen en nadelen van iedere versie geven.

Een langzaam begin is inderdaad een goede manier om je lezer bekent te maken met je karakters en de wereld waar ze in leven maar als je der heel lang over doet en alleen maar informatie op de lezer dumpst zullen veel wegdraaien van je verhaal de beste manier om dit te bestrijden is om de gehele introductie te beperken tot niet meer dan één of in speciale gevallen anderhalf hoofdstuk.

Een snel en actief begin is daar in tegen weer een goed begin om je lezers geïnteresseerd te maken in je verhaal maar het nadeel van deze manier is dat je niet gelijk de lezer bekent maakt met je karakters en hun wereld, dit is te verhelpen door in het tweede hoofdstuk als alles wat rustiger is geworden wat meer tijd besteed aan de persoonlijkheden en wereld van je karakters.

En nu nog een laatste tip: focus niet puur op één soort publiek, bijvoorbeeld als je een romantisch fantasie verhaal schrijft focus dan niet helemaal op die twee dingen, hou het als nog wel als de kern van je verhaal en kom er telkens op terug maar wees niet bang om wat actie of horror door het verhaal te gooien want dit zal meer interesses trekken, dus waar het op neer komt iedereen heeft zijn eigen smaak dus je kan niet iedereen blij maken maar je kan wel op een gebied focussen en kleine dingetjes van andere genres in je verhaal doen om lezers van andere groepen te trekken.



Nawoord

En toen waren we hier, het einde van deze hopelijk hulpvolle gids voor een verhaal schrijven, ik hoop dat in de tijd dat je deze gids hebt gelezen ik je iets heb kunnen leren over hoe je een verhaal moet schrijven of in ieder geval weet hoe je moet beginnen met je eigen verhalen, en daarom sluit ik dit boek af met tips en advies in plaats van een echt officieel nawoord.

Ga niet overboord met het combineren of bijvoegen van genres want dan wordt het verhaal weer te ingewikkeld, dus probeer jezelf te beperken tot 4 genres als je begint, je kan later uitbreiden als je je schrijf stijl hebt gevonden,.

De beste tip die ik kan geven is om te lezen, lees zoveel je kan want door het zien van andere schrijf stijlen en het leren daarvan zal je helpen je eigen schrijf stijl te vinden en hem te verbeteren waardoor je steeds beter wordt in schrijven.

Alles dat ik in deze gids heb vertelt is om te helpen in het begin en in het geval dat de schrijver vastloopt of gewoon even de basis van het schrijven weer wil weten, het zijn dus geen regels waar je je aan moet houden maar meer sterke richtlijnen voor als je begint met schrijven en nog niet weet wat nodig is of moet gebeuren.

En mijn laatste tip is: doe wat je wil, het is jouw verhaal en jij besluit wat er mee gebeurt dus laat je andere je niet vertellen wat je moet doen maar luister wel naar goede kritiek want dit zal je helpen om je verhaal beter te maken en jezelf een betere schrijver te maken.

Dit was mijn gids voor het schrijven van een verhaal of boek, ik hoop dat het hulp vol was en je help om te gaan schrijven.

Gemaakt door Sander mulder.