

# Inhoud

Vooraf 7

## **1 Wat is het belang van de locatie voor je verhaal? 9**

- 1.1 Waarom is de setting belangrijk voor je verhaal? 9
- 1.2 Ruimte kan vele functies vervullen 17
- 1.3 Heb je altijd een spannende of dramatische locatie nodig? 21
- 1.4 Ruimte en beschrijving: twee handen op een buik 25
- 1.5 Schrijfoefeningen 29

## **2 Welke rol kan de setting spelen in je verhaal? 31**

- 2.1 Hoe kun je ruimte gebruiken in je verhaal? 31
- 2.2 Locatie toont de aard van je personage 33
- 2.3 Locatie als symbool en drager van de thematiek 41
- 2.4 Locatie toont de tijd waarin het verhaal zich afspeelt 44
- 2.5 Locatie toont de vertelinstantie 46
- 2.6 Plot beïnvloedt locatie – en andersom 48
- 2.7 Schrijfoefeningen 50

### **3 Hoe doe je locatieonderzoek (en wat is de rol van de verbeelding daarbij)? 52**

- 3.1 Een verhaal stelt eisen aan je locatie 52
- 3.2 Hoe doe je onderzoek naar de ruimte? 54
- 3.3 Voor journalisten begint alles met research 59
- 3.4 Hoeveel onderzoek moet je doen? 64
- 3.5 Schrijfoefeningen 69

### **4 Hoe beschrijf je de ruimte? 71**

- 4.1 Hoe laat je de ruimte in je verhaal zien? 71
- 4.2 Hoe realistisch moeten je beschrijvingen zijn? 77
- 4.3 Elk genre kent zijn eigen setting 84
- 4.4 Bouw je beschrijving in stapjes op 95
- 4.5 Beschrijf zo veel mogelijk in de handeling 98
- 4.6 Hoe kom ik van de ene in de andere locatie? 109
- 4.7 Schrijfoefeningen 111

### **Tot slot 113**

### **Bijlagen**

- 1 Geïnterviewde auteurs voor dit boek 115
- 2 Gebruikte bronnen 118

## Vooraf

Dit boek is het derde in een nieuwe reeks binnen de Schrijfbibliotheek die de titel *De literaire gereedschapskist* heeft meegekregen. Deze reeks zal vooral ingaan op de technische aspecten van het schrijven: het gebruik van plot, tijd, ruimte, perspectief, conflict, dialogen, scènes en principes als ‘show don’t tell’. De vorige delen, *Plot* en *Tijd*, gingen in op de vraag hoe je een verhaal verzint en construeert en hoe je tijd als instrument gebruikt door te vertragen, te versnellen, spanning op te roepen door een tikkende klok in te bouwen en cliffhangers te gebruiken.

In dit deel – *Ruimte* – gaat het vooral over de plek en de fysieke ruimte waar je verhaal zich afspeelt: het landschap waar je personages doorheen sjokken, rennen of vliegen, de huizen, hotelkamers, tenten en nachttreincoupés waar ze slapen, de cafés, stations, kantoren en gevangenissen waar hun conflicten ontstaan. Hoe gebruik je die in je verhaal? Hoe beschrijf je die? Wat voor rol speelt die omgeving? En wat betekent dat voor je personages, je conflict, je thematiek?

De ruimte waarin je verhaal speelt – ook wel setting, plek, arena of locatie genoemd – is namelijk van groter belang dan veel schrijvers beseffen. Hoe zouden we W.F. Hermans’ *Nooit meer slapen* beleven als het zich niet had afgespeeld in Finnmark, dat nauwelijks bewoonde, ruige, noordelijke deel van Noorwegen waar ’s zomers de zon nooit ondergaat? Hoe zouden we *De brief voor de koning* van Tonke Dragt lezen (en

naar de gelijknamige film kijken) zonder die fabelachtige wereld van Unauwen en Dagonaut?

Dit boek wil het belang van de verhaalruimte onderstrepen. Tegelijkertijd is het een handboek voor schrijvers die meer met hun fysieke verhaalomgeving willen doen en de ruimte écht willen gebruiken om hun verhalen sterker te maken. Schrijvers die van hun decor een bijzondere, spannende arena willen maken die hun verhalen versterken en verdiepen.

In vier hoofdstukken behandel ik de keuzes waar je als schrijver voor staat, waar het de inrichting van de verhaalruimte betreft. In het eerste hoofdstuk gaat het over algemene aspecten, over de vraag wat je precies van die ruimte laat zien en wat je aan de verbeelding van je publiek kunt overlaten. In het tweede hoofdstuk gaat het vooral over de rol die de verhaalruimte kan spelen: verscherpt de plek het conflict, is het een spiegel van je personage, fungeert het als symbool of heeft het een andere functie? In hoofdstuk drie gaat het over research: hoe doe je locatieonderzoek? En in het vierde hoofdstuk gaat het vooral om het beschrijven zelf. Hoe doe je dat? Wat toon je, wat laat je weg? Wat kun je allemaal teweegbrengen met een goede beschrijving?

Dit handboek laat zich samenvatten in één zin: denk goed na over je locaties, wees je bewust van de rol die de ruimte kan spelen en begrijp hoe je een ruimte kan oproepen met woorden, geluid of beelden.

Geef je verhaal de ruimte!

# *Wat is het belang van de locatie voor je verhaal?*

## **Wat gaan we in dit hoofdstuk doen?**

Landschappen, steden en dorpen, weide en bos, huis en tuin, parken en woestijnen dragen niet alleen bij aan de sfeer van het verhaal maar maken ook actief deel uit van de vertelling. In dit eerste hoofdstuk gaan we in op het belang van die ruimte: de plekken waar je verhaal zich afspeelt en waar je personages een conflict proberen te overwinnen. Hoe wordt deze ruimte meer dan een decor? Hoe roep je die op? En welke rol speelt je publiek en zijn verbeelding?

### **1.1 Waarom is de setting belangrijk voor je verhaal?**

De een noemt het verhaalruimte, de ander ‘locatie’, een derde *setting*. Weer iemand anders heeft het over ‘de plaats van handeling’ en toneelschrijvers gebruiken liever het woord ‘arena’. Hoe je het ook noemt, de ruimte is van groot belang voor je verhaal. Neem de volgende passage.

Altijd zie ik hem, zowel in de tuin als op de paden, diep in de wagons van het treintje dat ons dagelijks heen en weer bracht naar de lagere school.

### **TERMEN VOOR VERHAALRUIMTE**

Dit boek heet weliswaar *Ruimte*, maar ik gebruik verschillende termen voor de verhaalruimte. Dit komt deels omdat de term ‘ruimte’ heel algemeen is en voor een ander deel omdat elke genre (toneel, film, romans, poëzie, journalistiek) zijn eigen terminologie heeft. De meestgebruikte termen zijn (in alfabetische volgorde):

- arena
- couleur locale
- decor
- exterieur/interieur
- landschap
- locatie
- lokaliteit
- plaats
- plaatsruimte
- plek
- ruimte
- setting
- situatie
- stek

Wat zie je voor je? Een tuin, paden, een treinwagon, een school? Veel roept deze zin waarschijnlijk niet op. Bij het eigenlijke fragment — excuses voor de truc — gebeurt er veel meer:

Altijd zie ik Oeroeg, zowel in de verwilderde tuin van Kebon Djati als op de roodbruine, aangetrapte modder van sawapaden, diep in het bergland van de Preanger; in de hete wagons van het treintje dat ons dagelijks heen en weer bracht naar de lagere school in Soekaboemi.

In de beginpagina's van haar debuutroman *Oeroeg* roept Hella Haasse de setting van haar verhaal op, 'als de toverplaatjes die we vroeger plachten te kopen', zoals ze in de zin daarvoor uitlegt. En ook al weet je niet wat het bergland van de Preanger is, waar Soekaboemi ligt of wat sawapaden zijn: je *voelt* de lome hitte in het boemeltreintje, je *ziet* de aangetrapte rode modderpaden, je ruikt de verwilderde tuin. Met een paar verfstreken weet Haasse je naar het vooroorlogse Nederlands-Indië te verplaatsen.

Locatie kan dus veel meer zijn dan een paar sprekende details, meer dan een haastig getimmerd decor waarvoor je je personages neerzet die de sterren van de hemel mogen spelen om je verhaal tot leven te brengen. Als de setting goed wordt gebruikt, doet ruimte veel meer: het kan een versterker van het drama zijn, een tegenkracht, een extra personage, soms een spiegelbeeld van een personage, een verhaallijn, een symbool of een thema. Ruimte kan je verhaal tot leven brengen, je publiek een onvergetelijke ervaring brengen en de geloofwaardigheid van je verhaal vergroten. Daarover gaat de rest van dit boek.

### **Locatie verdiept je verhalen**

Ruimte kan van een simpel verhaal een indringende, onvergetelijke narratieve ervaring maken. Kijk naar de Oscarwinnende film *Nomadland* uit 2020 en zie hoe hoofdrolspeler Fern (gespeeld door Frances McDormand) door het lege midden van de Verenigde Staten reist – op zoek naar veiligheid en vriendschap. Merk hoe de gedempte kleuren een heel andere sfeer aan het Amerikaanse landschap geven dan in andere roadmovies. De film is geen uitbundige viering van een onbegrensd en machtig land, maar laat juist de achterkant van de VS zien, door de ogen van de verliezers binnen het (neo-) kapitalistische systeem.

## **GENRES WAARIN LOCATIE (SETTING) EEN BELANGRIJKE ROL SPEELT**

- *Sciencefiction en fantasy*. Hoe zou je als kijker of lezer de vreemde, fantastische werelden van deze schrijvers voor je kunnen zien als de bedenkers ervan niet hun best doen om deze op te roepen? *Game of Thrones* zou onbegrijpelijk worden en de *Dune*-sage zou tot de helft inkrimpen. Meer informatie over dit genre vind je in *Hoe schrijf je fantasy en sciencefiction* van Martijn Lindeboom en Debbie van der Zande en in *Schrijven met het oerverhaal* van Eisso Post.
- *Reisverhalen*. Reisschrijvers, documentaire- en podcastmakers nemen je graag mee naar bijzondere landen en plekken. Dat doen ze door bijzondere locaties, mensen, voorwerpen en gebruiken te laten zien. Geen reisdocumentaires van Michael Palin of Ruben Terlou zonder beelden van buitengewone plekken. Zie *Reisverhalen schrijven* van Jan Donkers.
- *Historische romans*. Om je publiek onder te dompelen in een verhaal dat in vroegere tijden speelt, heb je historische plekken nodig, die je moet aankleden met authentieke details. Met kastelen en driemasters, waterputten en nauwe, stinkende straatjes waar ratten zich tegoed doen aan huisvuil.
- *Avonturenromans en -films (thrillers)*. Of het nu om James Bond-films gaat, om thrillerachtige romans als *The Secret History* van Donna Tartt, of over klassieke avonturenromans als *De reis om de wereld in tachtig dagen* van Jules Verne: als de centrale plot een avontuur is heb je bijzondere, spannende, afwisselende locaties nodig waarin de held (m/v) tot het uiterste getergd gaat worden. Zie hiervoor *De 12 oerkarakters van storytelling* van Mieke Bouma.
- *Romantische fictie: feelgood, liefdesromans en chicklits*. Hoe cliché soms ook, dit soort verhalen heeft een setting nodig waar de romantiek kan opbloeien. Vaak zijn het herkenbare omgevin-

gen: het kledingwinkeltje of het grand café waar de personages werken, het gewone leven in de buitenwijk of het dorp dat wordt verstoord door iets engs.

- *Games*. Vrijwel alle games zijn sterk gericht op het gebruik van ruimte. Of je nu een platformgame hebt rond de mollige loodgieter Mario of het prachtige *Inside*, een rpg (*roleplaying game*) als *Horizon Zero Dawn*, een actiegame als *Lara Croft Tomb Raider* of een simulatiespel als *SimCity*: in vrijwel elk digitaal spel moet je ruimtes bedwingen en overwinnen.
- *Verhalende journalistiek, documentaires en podcasts*. Deze non-fictiegenres moeten het hebben van personages en hun omgeving. Van Truman Capote's *In Cold Blood* tot Joris van Casterens *Het been in de IJssel*: setting en ruimtebeschrijving zijn van groot belang om je mee te nemen naar het waargebeurde drama.
- *Biografieën*. Ook al staat een persoon centraal in een biografie, je zult als schrijver van zo'n levensverhaal of *bio pic* vaak moeten tonen waar de hoofdpersoon en zijn of haar entourage verbleven, woonden, reisden. Zie hiervoor *Hoe schrijf ik een biografie?* van Dik van der Meulen en Monica Soeting.

Dat verhaal had regisseur Chloé Zhao in een stedelijke omgeving kunnen plaatsen, met daklozenopvang en gaarkeuken, maar ze koos er juist voor om er toch een hoopvolle film van te maken, die gaat over zelfbeschikking en een alternatieve manier van leven. Met campers en busjes in de uitgestrekte binnenlanden van de Verenigde Staten. 'I'm not homeless, I'm houseless,' is dan ook het trotse devies van hoofdrolspeler Fern. En vandaar de keuze voor het weidse Amerikaanse heuvellandschap, de vele zonsop- en ondergangen en de lage camerastandpunten die mensen klein maakt en tegelijkertijd vreugde schenken vanwege het prachtige, hoopgevende, altijd gratis uitzicht.

Verhaallocatie kan zoveel meer zijn dan een toevallige plek. Van de grimmige moeraslandschappen van Emily Brontë's *Wuthering Heights* tot de hilarische tegenstelling tussen de villa's en krotten in de Zuid-Koreaanse Oscarwinnende film *Parasite* van Bong Joon-ho. De beste verhalen spelen zich vaak af in dramatische settings.

### **Ruimte is ook in Nederland van groot belang**

Mooi dat ruige, open heidelandschap van Yorkshire of de benauwde, vochtige stegen van Seoul maar hebben we ook schokkende landschappen in Nederland? Natuurlijk. We hoeven lang niet altijd het warm-vochtige Nederlands-Indië van Hella Haasses *Oeroeg* of de verlaten toendralandschappen van *Nooit meer slapen* op te zoeken om onze verhalen op een bijzondere plek te laten afspelen. Ook in ons land kun je als schrijver de ruimte van stad of dorp, winkel of kantoor zo gebruiken dat deze het verhaal vergroot, versterkt en verdiept.

Waar anders dan in het kleinburgerlijke Den Haag kon Louis Couperus romans als *Eline Vere* of *Van oude mensen, de dingen, die voorbij gaan...* laten spelen? Al die woningen, schouwburgen en pensions, al die deuren en kamers. In geen roman voel je zo sterk de geheimzinnigheid van al die kamer-tjes waar geheimen en duistere gedachten worden gedeeld.

‘Het was den 5den December en er heerschte van de vroege morgen af een geheimzinnige drukte, een glimlachend gefluister, een angstig weggemoffel voor onbescheiden binnentredenden, in het huis der Van Erlevoorts’, lezen we in hoofdstuk 8 van *Eline Vere*, en je voelt de spanning van een huis vol verwachting. Die ’s avonds dan ook wordt ingelost. ‘De porte-brisée werd opengeschoven en de kinderen stormden de verlichte zaal binnen, waar in plaats van de eettafel, nu vier kleine tafeltjes stonden; op elk lag de naam in chocoladeletters gespeld; op elk verhief zich een toren van speelgoed.’