

## — EEN KIJKJE IN DE SCHRIJVERSKEUKEN —

### BOUWSTEEN TECHNIEK

# T17 – Personages – Wens en behoefte

*Platte personages versus het fundament onder elk geloofwaardig personage:  
wat het wil, wat het écht nodig heeft*

Dit is onderdeel van de set praktische schrijfhulp van auteur Jurjen Biesbroek – laagdrempelig gereedschap voor beginnende schrijvers, oorspronkelijk bedoeld als zelfhulp voor zijn eigen schrijfontwikkeling.

## 00 Personages

Tot nu toe heb ik nog niet veel geschreven over personages. Het is hoog tijd daar wat meer over te delen want lezers geven uiteindelijk niet zoveel om wát er gebeurt in een verhaal, maar om wíe het overkomt en waaróm het diegene raakt. Natuurlijk kiest een lezer zelf een genre en verhaal waarvan hij of zij denkt dat het interessant is, maar pas als een lezer meevoelt met je hoofdpersonage, dan gaat het verhaal voor hen echt leven. Een plot vol wendingen blijft leeg als een personage er innerlijk niet mee verbonden is. Juist dat innerlijke gewicht is wat een lezer aan een boek bindt. Een personage grondig uitdiepen zodat je goed weet wat je personage drijft, waar zijn comfort zit en wanneer hij wordt uitgedaagd, hoe innerlijke conflicten bestaan, waar die vandaan komen etc, is niet een luxe, maar het verschil tussen een verhaal dat blijft hangen en een verhaal dat alleen maar gebeurtenissen beschrijft.

Reken maar dat er nog meer bouwstenen volgen over personages.

## 01 Wanneer een personage plat aanvoelt

Wat ontbreekt er precies wanneer een personage plat aanvoelt? Een veelgehoorde, frustrerende ervaring van schrijvers is dat ze alles over hun hoofdpersoon menen te weten — achtergrond, eigenaardigheden, persoonlijkheidsdetails — en het personage toch vlak blijft aanvoelen op de bladzijdes. Veel weten over een personage en het daadwerkelijk laten werken op papier zijn twee verschillende vaardigheden.

Een vlak personage heeft zelden meer achtergrondverhaal nodig. Meestal ontbreekt er één specifiek element: een duidelijk doel, voldoende persoonlijke inzet, een actief innerlijk obstakel, voldoende handelingsvermogen (agency), of een uitgesproken wereldbeeld.

Zodra een van die elementen vaag blijft, wankelt de synopsis, wordt het middenstuk onduidelijk, of dwalen scènes af. Het verhaal rust dan op een karakterontwikkeling die simpelweg nog niet sterk genoeg is.

Een uitgebreidere achtergrond lost dit niet vanzelf op. Hoe dramatisch een geschiedenis is maakt het personage op zichzelf niet interessant, wel hoe die geschiedenis actief vormgeeft aan hoe het personage de wereld nu ziet en de keuzes die het nu maakt in je verhaal. Dit sluit direct aan bij wens en behoefte waarop ik zo dieper inga. Zonder een scherp geformuleerde wens en een concrete, actieve innerlijke overtuiging die die wens in de weg staat, blijft alle achtergrondkennis over je personage decoratief in plaats van functioneel.

K.M. Weiland vat dit samen met het beeld van het "kartonnen personage": plat, droog, kleurloos, een geestloze dienaar die alles doet wat het plot van hem vraagt, zonder tegen te sputteren. Een dimensioneel personage duwt daarentegen terug zodra je het iets wilt laten doen dat niet bij zijn aard past, puur omdat het plot dat nodig heeft. Hierdoor ontstaat een plot dat geforceerd aanvoelt. Omdat er geen authentieke beslissingen genomen hoeven te worden — en omgekeerd leidt een geforceerd plot ertoe dat personages geen kans krijgen om authentiek te reageren. Het verbeteren van het een lost vaak automatisch het ander op.

Een paar concrete manieren om dit te voorkomen:

Ken je personage contrasterende eigenschappen toe (vrijgevig én cynisch, vrolijk én

koppig) — dat voorkomt eendimensionaliteit, ook al maakt het je plot soms lastiger, want een personage dat trouw blijft aan zijn eigen aard leidt je vanzelf naar interessantere plotsituaties dan een personage dat zich naar het plot voegt.

Vermijd geforceerde naïviteit: een personage dat de voor de hand liggende conclusie niet trekt, puur om de spanning kunstmatig te rekken, ondermijnt zijn eigen geloofwaardigheid. Dan creëer je een sitcom-achtige situatie en dat is niet wat we willen bereiken.

Zorg dat emotionele uitbarstingen gerechtvaardigd zijn én gevolgen hebben binnen je verhaalwereld.

Verschuif je eigen schrijversvraag van "wat kan ik hier laten gebeuren?" naar "wat zou mijn personage hier doen?" — die perspectiefverschuiving alleen al lost een groot deel van de platheid op.

## 02 Wat een personage geloofwaardig maakt

Een geloofwaardig personage is niet per se een sympathiek, moreel voorbeeldig of zelfs maar consistent personage — het is een personage met een innerlijke drijfveer die al bestond vóór het verhaal begon, en die onafhankelijk van de plot zou blijven bestaan, ook als de uiterlijke gebeurtenissen nooit hadden plaatsgevonden. Die drijfveer bestaat op twee niveaus die je als schrijver allebei moet kennen, ook al toon je er maar een fractie van op de pagina: de **wens** en de **behoefte**.

De wens is concreet, tastbaar en meestal (deels) bewust: Emma wil bij Dex zijn, Romy wil uit de gevangenis komen. De behoefte ligt dieper — vaak onbewust, en het is deze behoefte die het verhaal werkelijk aandrijft. Romy's behoefte om herenigd te worden met haar zoon is bewust en direct verbonden aan haar wens om uit de gevangenis te komen. Maar behoeftes liggen niet altijd zo dicht aan de oppervlakte: soms verbergt een personage zijn diepere behoefte (zelfs voor zichzelf) achter een masker en die kan heel

goed in conflict staat met zijn diepste privé zelf. Bijvoorbeeld, Emma verbergt haar behoefte aan Dex door hem het grootste deel van het verhaal in de vriendenzone te houden — ze beschermt zichzelf tegen het risico van haar wens.

Het mechanisme van het zichtbare versus onzichtbare werkt volgens een simpel principe: mensen zoeken plezier en vermijden pijn. De pijn die een personage vermijdt, is waar het bang voor is. Wanneer de innerlijke behoefte uiteindelijk sterker wordt dan de beschermende zelf, breekt die schil af — en wordt de fatale zwakte van het personage blootgelegd. Dat omslagpunt is vaak het hart van een sterk verhaal. Je personage moet offers brengen, pijn lijden, het (innerlijke) gevecht aangaan, van zich afbijten en dat kan op heel veel verschillende en subtiele manieren.

De wens is zelden het echte punt. De wens is een plaatsvervanger voor iets daaronder — veiligheid, eigenwaarde, liefde, ergens bij horen, controle. Een personage dat denkt beroemd te willen worden, heeft in werkelijkheid misschien behoefte aan liefde. Het najagen van roem is dan een verkeerde manier om aan die achterliggende behoefte te proberen voldoen. Dat nastreven van verkeerd geïnterpreteerde behoeftes maakt een personage juist geloofwaardig.

Dit raakt direct aan conflict en het onderscheid tussen extern en intern conflict wordt hier concreet. Obstakels zijn niet alleen plotmatig — ze zijn de vuurproef die blootlegt wat een personage ten onrechte gelooft over zichzelf of zijn plek in de wereld. Elk personage heeft een wens die wordt gedwarsboomd, niet alleen door de antagonist, maar door zijn eigen, onjuiste overtuiging. Wat de antagonist het personage extern aandoet, zou direct moeten drukken op de wond die het personage bij zichzelf het liefst niet wil bekijken.

Om deze twee lagen (wens, behoefte) concreet te maken, helpen een paar vragen: Wat wil mijn personage? Wat gelooft het dat het zal voelen zodra het dat krijgt — veiligheid, eigenwaarde, liefde, ergens bij horen, controle? Hoe moet dit personage veranderen om te krijgen wat het wil, en welke overtuiging moet daarvoor worden afgebroken? Weet ook ruwweg waar het naartoe beweegt: krijgt het personage wat het wil, of niet — en zo niet, wat wint het dan wel?

Het meest bevredigende einde is zeker niet altijd het einde waarin een personage het

gewenste ding daadwerkelijk bemachtigt of het doel bereikt. Vaak is het einde waarin het personage beseft dat wat het nastreefde nooit zal oplossen wat het vooraf dacht, veel realistischer. Pijnlijker wellicht, maar begrijpelijk en daarmee acceptabel voor de lezer.

Terug naar het begin dan. Waar begin je een verhaal mee, en hoeveel moet je vooraf weten over je personage? Zet daarvoor de wens en de vroege scènedoelen al op in het allereerste hoofdstuk, nog voordat je personage volledig verward raakt in de antagonistische krachten — dat hoort structureel bij het begin van je verhaal. Verder is "genoeg weten over je personage" geen kwestie van uitgebreide, uitgeschreven achtergrond: je hebt geen volledige biografie nodig, alleen scherp zicht op vier dingen — wat je personage wil, wat het verkeerd gelooft, welke persoonlijke inzet er voor hém op het spel staat (niet alleen wat de plot van hem vraagt, maar waarom hij er niet aan ontkomt om te handelen in plaats van alleen te reageren) en enkele scènes die al in je hoofd zitten en nodig zijn om je startidee uit te werken.

Zijn die vier dingen helder, dan is dat vaak al genoeg om te beginnen; de rest van de volgorde en structuur onthult zich vaak pas tijdens het schrijven zelf.

## 03 Praktijkvoorbeelden van meesters

### **De wens als schuilplaats voor de behoefte — David Nicholls, *One Day***

Emma's wens om bij Dex te zijn en haar behoefte daaraan liggen dicht bij elkaar, maar ze verbergt die behoefte toch het grootste deel van het boek achter een vriendschappelijke afstand — een schoolvoorbeeld van hoe een personage zichzelf beschermt tegen het risico van zijn eigen verlangen.

### **Twee personages, twee littekens — David Nicholls, *You Are Here***

Beide hoofdpersonen beschermen zichzelf door letterlijk thuis te blijven — de een werkt vanuit huis, de ander gaat rechtstreeks van school naar huis, zonder te socializen. Voor de man ligt de oorzaak concreet: zijn vrouw bedroog hem en verliet hem, en zijn behoefte om zichzelf te beschermen tegen een herhaling van die pijn stuurt zijn gedrag, ook al wordt dat nergens expliciet uitgelegd aan de lezer.

## 04 Mijn voorbeeld: hoe ik het deed als beginnend schrijver



*Wens en behoefte toegepast op Sybren.*

Sybrens wens is concreet en zichtbaar: zijn boek afmaken, erkenning krijgen als schrijver. Zijn diepere behoefte ligt daaronder en is minder expliciet gemaakt: echte, imperfecte menselijke verbinding toelaten, een duurzame relatie aangaan. Volgens de theorie hierboven is Kaileigh als AI-schrijffassistent interessant genoeg als deel van zijn wens (ze helpt hem zijn boek te schrijven) maar ook als een manifestatie van zijn onjuiste overtuiging (dat verbinding met een AI prima door kan gaan voor een werkelijke persoonlijke relatie). Dat maakt haar ondanks haar vriendelijkheid een antagonistische kracht die precies drukt op de wond die hij het minst wil bekijken.

## 05 Zoek je eigen voorbeeld

Beantwoord voor je eigen hoofdpersoon de kernvragen: wat wil hij, wat gelooft hij dat hij zal voelen als hij het krijgt, en welke onjuiste overtuiging moet worden afgebroken om dat gevoel echt te bereiken?

### OEFFENING · 20–30 MINUTEN

#### Wens en behoefte scheiden

**Jouw oefening:** schrijf de wens van je hoofdpersoon op in één zin. Schrijf daaronder de behoefte die je vermoedt daaronder te liggen. Vraag jezelf: is de behoefte iets dat mijn personage zich bewust is, of iets dat het voor zichzelf verbergt achter een publieke persona?

*Controlevraag: zou mijn personage deze behoefte hardop toegeven als iemand ernaar zou vragen — en zo nee, wat zegt dat over hoe hij zichzelf beschermt?*

**OPDRACHT · 30–45 MINUTEN**

### **Zelfstandige toepassing: de antagonist als spiegel**

**Jouw opdracht:** beschrijf wat je antagonistische kracht (persoon, systeem, omgeving, of een combinatie) je hoofdpersoon extern aandoet. Toets: drukt dat rechtstreeks op de onjuiste overtuiging die je in de vorige oefening hebt vastgesteld? Zo niet, overweeg hoe je de antagonistische kracht scherper kunt afstemmen op die specifieke wond.

*Voor mijn eigen opdracht zou ik dit toepassen op Kaileigh: drukt haar aanwezigheid daadwerkelijk op Sybrens onjuiste overtuiging dat veilige, frictieloze verbinding voldoende is — of biedt ze hem juist te makkelijk een uitweg eruit?*

## **06 Zelfcontrole**

Loop je hoofdpersoon na op de volgende vijf punten.

- ☐ Kun je de wens en de behoefte van je personage allebei in één zin formuleren, en benoemen hoe ze van elkaar verschillen?
- ☐ Weet je welke onjuiste overtuiging de wens van je personage in de weg staat?
- ☐ Drukt je antagonistische kracht rechtstreeks op die overtuiging, of is het obstakel losstaand daarvan?
- ☐ Heb je minstens drie significante, onomkeerbare scènes die al levend zijn in je hoofd, ook al weet je nog niet precies waar ze in het verhaal passen?
- ☐ Als je personage plat aanvoelt: kun je aanwijzen wélk specifiek element (doel, persoonlijke inzet, actief innerlijk obstakel, handelingsvermogen, wereldbeeld) nog onderontwikkeld is, in plaats van klakkeloos meer achtergrondverhaal toe te voegen?

*Dit onderdeel kun je uiteraard toepassen op elk personage dat je zelf onderhanden neemt.*

## 07 Samenvatting

### Belangrijkste onderwerpen

Wat een personage geloofwaardig maakt; het onderscheid tussen wens (concreet, bewust) en behoefte (onderliggend, vaak onbewust); de publieke persona versus het private zelf; de antagonist als manifestatie van de onjuiste overtuiging van het personage; wanneer en waarom een personage plat aanvoelt (het kartonnen personage); wat "genoeg" voorbereiding is om te beginnen.

### Kernpunten

Een geloofwaardig personage heeft een drijfveer die al bestond vóór het verhaal en onafhankelijk van de plot zou blijven bestaan. De wens is zelden het echte punt — het is een plaatsvervanger voor een dieperliggende behoefte aan veiligheid, eigenwaarde, liefde, ergens bij horen, of controle. Een vlak personage heeft zelden meer achtergrondverhaal nodig; meestal ontbreekt één specifiek element (doel, inzet, obstakel, handelingsvermogen, wereldbeeld) dat al aanwezige achtergrondkennis pas functioneel maakt. Kartonnen personages en geforceerde plots zijn twee kanten van dezelfde medaille.

### Conclusies en acties

Formuleer wens en behoefte apart van elkaar. Benoem de onjuiste overtuiging die de wens in de weg staat. Als een personage plat aanvoelt, zoek dan het ene ontbrekende element in plaats van meer achtergrond toe te voegen. Verschuif je eigen schrijversvraag van "wat kan ik laten gebeuren" naar "wat zou mijn personage doen".

#### BRONVERMELDING

Podcast: *Helping Writers Become Authors*, K.M. Weiland — #183 "How Do You Connect Your Characters' Inner Life To Your Story?", #210 "Onder je verhaal: geheimen die je karakters voortdrijven", Ep. 594 "8 Ways to Avoid Cardboard Characters"; *Writer Unleashed*, Nanci Panuccio — S16:E13 "Overdenkingen voor je verhaalopening", #285 "What Overthinking Is Costing Your Novel"; *Fiction Writing Made Easy*, Savannah Gilbo — 253SG "Vijf fouten waardoor je personages plat lijken".

Literaire voorbeelden: David Nicholls, *One Day* (2009) en *You Are Here* (2024). Toepassing: fragmenten uit *Het Algoritme van Verraad* (Jurjen Biesbroek, 2026).