

Inhoud

Vooraf 7

1 Verhaaltijd: in welke tijd speelt je verhaal? 9

- 1.1 Inleiding: tijd als instrument 9
- 1.2 In welke tijd speelt je verhaal? 11
- 1.3 Hoe toon je de tijd waarin je verhaal speelt? 19
- 1.4 Hoe waarheidsgetrouw moet de tijd
in je verhaal zijn? 33
- 1.5 Schrijfoefeningen 35

2 Hoelang duurt je verhaal? En waar begin en eindig je? 37

- 2.1 Hoelang duurt je verhaal? 37
- 2.2 Wat is het begin en einde van je verhaal? 55
- 2.3 Hoe laat je de tijd verstrijken? 63
- 2.4 Hoe laat je je tijdstructuur zien? 71
- 2.5 Schrijfoefeningen 77

3 Tempo, ritme, vertragen en versnellen 79

- 3.1 Welk tempo krijgt je verhaal? 79
- 3.2 Wat is je basisritme? 85
- 3.3 De tikkende klok 89

- 3.4 Waarom en wanneer versnel of vertraag je delen van je verhaal? 92
- 3.5 Vooruitwijzingen en flashbacks 100
- 3.6 Schrijfoefeningen 106

4 Tijd op alinea- en zinsniveau 107

- 4.1 Tijd op alinea- en zinsniveau 107
- 4.2 Hoe laat je zien dat de tijd verstrijkt? 110
- 4.3 Hoe gebruik je het ritme op alinea- en zinsniveau? 113
- 4.4 Verleden of tegenwoordige tijd? 115
- 4.5 Schrijfoefeningen 125

Tot slot 127

Bijlagen

- 1 Geïnterviewde auteurs voor dit boek 129
- 2 Gebruikte bronnen: primaire en secundaire literatuur, films en televisieseries 132

Vooraf

‘Tijd’ is een van de belangrijkste instrumenten bij het schrijven van romans, filmscenario’s, thrillers, verhalende podcasts, kinderboeken, games en reportages. Als je een verhaal leest, luistert of bekijkt, word je ondergedompeld in een andere tijd, op een andere plek, en gebeuren de dingen in een ander tempo dan het jouwe. Ineens ben je in het Amsterdam van 1870 en vliegt een dag voorbij in vijf minuten, totdat het spannend wordt en de tijd bijna stil lijkt te staan.

Hoe doe je dat, als schrijver: tijd als vertelinstrument gebruiken? In ieder geval door je bewust te worden van dit soort instrumenten. Te weten hoe versnelling, vertraging, flashbacks en tijdsprongen werken. Hoe je de spanning kunt verhogen of juist het gevoel van een oneindig vertraagde tijd kunt oproepen. Door te begrijpen wat het verschil is tussen de (onvoltooid) tegenwoordige tijd en de verleden tijd.

Dit boek is het tweede in een nieuwe 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’. Het vorige deel ging over ‘plot’ en ging in op de vraag hoe je een verhaal verzint en construeert. Hoe bouw je uit je vage verhaalidee een sterke, overweldigende ervaring? Een plot bedenken is daarbij een van de krachtigste instrumenten.

In dit boek ga ik dieper in op een ander instrument: tijd. In vier hoofdstukken behandel ik de belangrijkste technieken en instrumenten rondom tijd. Het eerste hoofdstuk gaat over het tijdsvak waarin je je verhaal wil laten spelen: heden, verleden of toekomst, echt of imaginair. Hoe roep je een bepaald tijdsgewricht op, zonder dat het de verbeelding van je publiek verstoort? In het tweede hoofdstuk gaat het over de tijd die verstrijkt in je verhaal. Wanneer begint je verhaal en wanneer eindigt het? En welke delen van die tijd toon je, welke laat je weg?

In het derde hoofdstuk gaat het over tempo en ritme. Welke cadans krijgt je verhaal? Wanneer en hoe versnel of vertraag je? In het vierde en laatste hoofdstuk, ten slotte, gaat het over de werkwoordstijden. Wanneer gebruik je de verleden tijd, wanneer de tegenwoordige? Wat is het verschil? Wat kan er wel of niet als je in de tegenwoordige of verleden tijd (voltooid of onvoltooid) schrijft?

Neem de tijd serieus!

Verhaaltijd: in welke tijd speelt je verhaal?

Wat gaan we in dit hoofdstuk doen?

In dit eerste hoofdstuk gaat het vooral over de tijd waarin je verhaal zich afspeelt. Neem je je lezers mee naar het verleden, naar de toekomst of blijf je in het heden? En is die tijd heel erg realistisch of is het een imaginaire tijd? Hoeveel moet je laten zien om je publiek te overtuigen en onder te dompelen in de tijd waarin je verhaal speelt? Eerst gaan we nog iets dieper in op de rol die tijd speelt bij het vertellen van verhalen.

1.1 Inleiding: tijd als instrument

‘Tijd is een van de belangrijkste instrumenten voor schrijvers,’ zegt de Britse schrijver en televisieregisseur Graeme Harper, die onder andere het scenario voor *Doctor Who* schreef. ‘Tijd geeft ons schrijvers macht. Wij hebben de mogelijkheid om met de tijd te spelen en daarmee het gevoel en de betekenis van het verhaal te verrijken. Ons publiek accepteert tijdsverschuivingen, flashbacks en tijdslagen. Als je begrijpt wat tijd allemaal voor je kan doen en hoe je dat instrument kunt gebruiken, ben je als schrijver een heel eind op weg.’

De Vlaamse schrijfster Lize Spit – bekend van haar romans *Het smelt* en *Ik ben er niet* maakt bijvoorbeeld veel gebruik van de ‘tikkende klok’ in haar romans: we weten als

lezer dat er iets verschrikkelijks staat te gebeuren over elf minuten (in *Ik ben er niet*) of ergens aan het eind van de zomer (in *Het smelt*). Zo'n tikkende klok of tijdbom is volgens Spit niet alleen dwingend voor de lezer, maar ook voor haar als schrijver. 'Het is een beetje hetzelfde gevoel als wanneer ik een cryptogram invul. Daarom schrijf ik ook graag. Om dat gevoel op te wekken.'

Spit is zich zeer bewust van de kracht van tijd. 'Het vergelijken van tijd is een heel belangrijk instrument bij het schrijven,' zegt ze. 'Er zijn heel veel mogelijkheden om daarmee te gaan puzzelen.' Spits roman *Ik ben er niet* bestaat bijvoorbeeld uit een vervlechting van twee tijdslagen. Het nu-verhaal beslaat als gezegd elf minuten, terwijl het verhaal-in-het-verleden een dik jaar in beslag neemt – een jaar waarin de manische depressies van Simon (partner van hoofdpersoon Leo) uit de hand lopen. Als een ritssluiting komen de verhalen in het laatste verhaal op pagina 563 bij elkaar. En daar werkt de hele roman naartoe: naar het moment waarop heden en verleden bij elkaar komen.

Tijd werkt omdat je publiek tijd kent

'Tijd' is een belangrijk instrument voor een schrijver omdat het iets doet met je publiek. Als het spannend wordt in een boek, film, podcast, toneelstuk of game, lijkt de tijd bijvoorbeeld stil te staan. En als er in een paar korte scènes weinig verandert lijkt het alsof de tijd oneindig vertraagt.

Tijd biedt allerlei mogelijkheden om de beleving van je verhaal te verhevigen. Zo kun je vanuit het heden terugkijken door middel van herinneringen, maar je kunt ook naar voren kijken door middel van verwachtingen, zorgen en speculaties. Met dat soort tijdsmiddelen kun je je verhaal sterker maken. De keuze voor de tijd waarin je verhaal speelt is daarom ook belangrijk.

Dat zie je bijvoorbeeld heel goed aan een van de oudste, krachtigste en eenvoudigste verhaalsoorten die we kennen: het sprookje. ‘Aan de rand van een groot bos woonde eens een arme houthakker met zijn vrouw en twee kinderen: Hans en het meisje Grietje,’ zo begint het bekende verhaal. Dat ‘eens’ (‘er was eens...’) brengt het publiek in een bepaalde stemming. Iedereen weet: wat nu komt speelt lang geleden, in een vaag soort verleden, met elementen die in onze werkelijkheid niet voorkomen. Zoals een vogel die kan spreken en een heks met een huis van koekjes.

Zet daar een modern verhaal tegenover, zoals de Oscarwinnende film *Nomadland* van Chloé Zhao waarin we hoofdrolspeler Fern (gespeeld door Frances McDormand) in grijzige beelden zien na het faillissement van de fabriek waar ze werkte, in een klein mijnwerkersdorp in Nevada. We zien haar rommelen door dozen, tassen en koffers, zoekend naar de spulletjes die ze nog nodig heeft nu ze vanhier vertrekt, een onzekere toekomst tegemoet. Buiten huilt de wind en jaagt de sneeuw. Dit is echt, dit is van nu, zeggen deze beelden: dit is het harde bestaan van Amerikaanse ouderen die een armoedeval doormaken. Elke tijd schept zijn eigen verhaal. En andersom.

1.2 In welke tijd speelt je verhaal?

Speelt je verhaal in het heden, het verleden of in de toekomst? Veel schrijvers weten meteen in welke tijd ze hun verhaal gaan situeren. Begin jaren tachtig. Eind 13e eeuw. 2525. Vaak maken schrijvers deze keuze intuïtief. ‘Het heden zit in mijn werk, omdat ik nu leef,’ zegt Hanna Bervoets in een interview met *de Volkskrant*. ‘Ik plaats mijn personages in een nieuwe situatie die ik spannend vind, om te onderzoeken wat er dan

gebeurt, met de personages. Literatuur leent zich er goed voor om scenario's te onderzoeken. Dus ik denk: dit is een spannende arena.'

Ondanks die intuïtie zijn er belangrijke rationele redenen (zie kader) om je verhaal in een bepaalde periode te plaatsen. Soms wil je als schrijver het verleden of de toekomst gebruiken om je publiek via een omweg iets duidelijk te maken over het heden. 'Een goede historische roman is ook altijd een hedendaagse roman,' zegt Jeroen Olyslaegers over zijn roman *Wildevrouw*, die in het Antwerpen van de zestiende eeuw speelt, maar ons een spiegel voorhoudt. 'We menen allemaal recht te hebben op onze eigen, specifieke waarheden. Zo komen groepen tegenover elkaar te staan. In de zestiende eeuw waren dat verschillende religieuze groepen, nu nog steeds. Maar je ziet het ook bij de verschillende visies op corona.'

Nog een stapje verder en je gaat dat verleden of heden juist gebruiken om te waarschuwen, zoals George Orwell deed met zijn roman *1984*. De opkomst van de Sovjet-Unie en het onderdrukkende communistisch systeem dat daaraan ten grondslag lag, waren voor hem de aanleiding om een roman te schrijven over een samenleving waarin je voortdurend afgeluisterd kan worden en waarin burens, ouders of vrienden je kunnen verraden. Om dat te doen kon hij zijn verhaal situeren in het Moskou van toen, of in zijn eigen wereld (Engeland) in de nabije toekomst. Het laatste had het voordeel dat zijn boodschap daarmee krachtiger en universeler werd, want in het eerste geval is het makkelijk om als lezer te denken: 'Ach, dat is in Moskou, bij ons is het heel anders.' Juist dat wilde Orwell voorkomen.

In welke tijd je jouw verhaal laat afspelen heeft dus alles te maken met eerdere keuzes die je maakte: over de thematiek (de vraagstelling) van je verhaal, de bedoelingen die je hebt, het genre waarin je het liefst schrijft, het publiek dat je hoopt

te bereiken en de diepere bedoelingen van je boek (zie *Plot*).

Wil je je verhaal situeren in een verre toekomst dan heb je een enorme vrijheid om die wereld eruit te laten zien zoals jij dat wilt. Maar wat wil je vertellen aan je hedendaagse publiek? De uiterst succesvolle Nederlandse game *Horizon Zero Dawn* speelt bijvoorbeeld in de eenendertigste eeuw, duizend jaar na nu. Als speler ben je verantwoordelijk voor de handelingen van hoofdpersoon Aloy, die het als jager en verkenner moet opnemen tegen de leden van vijandige stammen en vooral tegen robotdieren. De mensheid, zo leren we al sluipend, verkennend en pijl-en-boog schietend, is bijna uitgeroeid door steeds verder geëvolueerde robots. De weinige overgeblevene mensen hebben primitieve stammen gevormd die voortdurend bedreigd worden – door de robots en door elkaar.

Deze roleplaying-game heeft wel degelijk een link met onze tijd, want daarin plaatsen de makers het begin van het probleem: machines (AI-robots) die leren om zichzelf te verbeteren en voort te planten. En daarmee stelt dit verhaal in de vorm van een game een heel belangrijke vraag: Wat hadden we moeten doen om die zelfregulerende robots in toom te houden?

Verhalen zoeken hun eigen tijd

Machteld Siegmann bedacht het verhaal van *De kaalvreter* – winnaar van de Bronzen Uil 2020 – omdat ze een verhaal wilde schrijven over trauma's en hoe deze doorwerken in het leven en dat van de mensen om je heen. Voor haar roman (spoileralert!) verzong ze een hoofdpersoon, Leie, een boerenvrouw, die er pas na decennia achter komt dat de vrouw die zich na de Tweede Wereldoorlog aan haar opdrong eigenlijk haar moeder was: een Joodse vrouw die de vernietigingskampen had overleefd. De dochter was als onwetende kleuter afgestaan aan een boerengezin, had haar moeder niet herkend

en wilde haar niet kennen. En zo begint het verhaal: met een vreselijke waarheid die voor ons als lezer pas heel laat in de roman wordt geopenbaard (en dan nog heel subtiel).

Gevolg van dit plotidee was wel dat het verhaal in het midden van de jaren zeventig moest spelen. Als Leie een (Joodse) baby was aan het begin van de oorlog, en opgroeiende kinderen heeft (die een belangrijke rol spelen in haar boek), dan kom je vanzelf bij dat tijdperk uit. ‘Ze is in de oorlog achtergelaten

IN WELKE TIJD SPEELT JE VERHAAL?

- *Ver verleden.* Een ver verleden is een verleden waarin nog geen radio, televisie en kranten waren. Je publiek kent die tijd een klein beetje via onderwijs, boeken, films en tv-series en dus heb je de mogelijkheid om veel over te laten aan je eigen verbeelding en ambitie. Vraag is wel wat de verbinding is met de omstandigheden, vragen en zorgen van je hedendaagse publiek. Thema en vraagstelling van je verhaal zul je dus scherp voor ogen moeten hebben.
- *Recent verleden.* Het recente verleden is het verleden waar het publiek – als ze dat zouden willen – zelf kennis van zou kunnen nemen, via hun eigen herinneringen, die van ouders of grootouders, of via de media. Omdat er nog zoveel over bekend is, zul je ervoor moeten zorgen dat alle details kloppen en dat je goed beseft voor welk publiek je schrijft. Ouderen kennen dit recente verleden heel goed, voor sommige jongeren is een cassettebandje al exotisch.
- *Imaginaire verleden.* Niet elk verleden hoeft een echt verleden te zijn. *De brief voor de koning* van Tonke Dragt en de tv-serie *Game of Thrones* ((gebaseerd op de fantasyromanreeks *A Song of Fire and Ice* van George R.R. Martin) spelen in een tijd die enigszins doet denken aan onze Middeleeuwen, maar daar ook van