

Schieten om te Scoren

Je moet schieten, anders kun je niet scoren.
(Johan Cruijff)

Iedere zin die je schrijft moet iets over je personage onthullen of het verhaal verder helpen. Maar voor er een verhaal is om verder te helpen, of een 'iets' om over je personage te onthullen, moet je weten wat je personage wil, wat zijn doel is. Een doel geeft een personage noodzaak, bestaansrecht én legitimeert zijn verhaal.

Dit doel stuwt je verhaal op drie niveaus. Het niveau van het stuk, het niveau van de scène, het niveau van de zin.

Op stukniveau gaat het om de hamvraag. Wat wil je personage bereiken? Wraak nemen op zijn vader door zijn oom te vermoorden? Met je geliefde uit de klauwen van jullie families vluchten? Je een weg naar de hoogste macht vechten? Het hoofdpersonage moet iets willen. Want waarom zou er anders iets gebeuren? Wat is de ontwikkeling van het stuk?

Een personage dat niets wil, levert een conflictloos en tamelijk saai stuk op. Uitzonderingen uiteraard daargelaten, ben ik zelf wel klaar met het postdramatische, postmoderne, zelfreferentiële en vooral saaie conflict- en plotloze drama. Wat mij betreft gaan we naar een voorstelling of lezen we een boek omdat er iets gebeurt. Of kan gebeuren. En liefst in en met onszelf. En voordat er iets kan gebeuren, moet er iets worden gewild. Het doel van je personage zorgt voor een ontwikkeling in je stuk.

Nu geldt zo'n ontwikkeling ook op scène-niveau. Een scène waar de situatie op het begin hetzelfde is als op het einde, waarin niets is gebeurd en niets is veranderd, ten goede of ten slechte, om hem dichter of verder van het doel te brengen, fysiek of psychologisch, al is het maar een inzicht in de werking van je personage, is een overbodige scène. Want wat laat je zien? Wat geef je bloot van je personage? Wat doe je om het verhaal verder te helpen?

Niet alleen in een stuk, ook in een scène moet je personage iets willen bereiken. En dat iets lukt, of lukt niet – maar de poging is gedaan en daarin is ook een mislukking een verandering. Een ontwikkeling. Een beweging die in gang is gezet door wat je personage wil.

Nu zit die ontwikkeling naast stukniveau en scèneniveau ook op zinsniveau. Dit is de tactiek. Het schieten om te scoren. Een kilometer bestaat uit duizend stappen en iedere stap dient een beweging te zijn.

In het stuk is het hoofddoel bijvoorbeeld om wraak te nemen op je baas. Dan kan een onderdeel van die wraak zijn om met zijn vrouw naar bed te gaan; een scène. Dan dient iedere zin in die scène om dichter bij dat doel te komen. Iedere zin is onderdeel van de tactiek van je hoofdpersonage. Met iedere zin willen je personages iets teweegbrengen

bij de ander (en andersom). Als dit niet het geval is, is het een loze zin die je beter kan schrappen.

Om te controleren of je dialoog zo werkt, kan je nagaan welke tactiek er op zinsniveau gebruikt wordt door je personages. Deze tactieken vallen onder de *transitieve werkwoorden*: werkwoorden die een lijdend voorwerp nodig hebben. Daarnaast moeten de werkwoorden dus een doel formuleren. Iets dat iets teweeg brengt of teweeg probeert te brengen.

Voorbeelden van deze werkwoorden zijn:

Hij verleidt haar.
Zij provoceert hem.
Hij complimenteert haar.
Zij beledigt hem.
Hij treft haar.

Het is niet moeilijk om een dialoog voor te stellen die deze beweging kent. Zo zou je dat ook bij je eigen dialogen kunnen doen. Ga eens na, in een tekst waar je mee bezig bent, of iedere zin te vatten is met zo'n transitief werkwoord. En, wanneer dat niet het geval is, of het een zin is die je echt nodig hebt. Onthult deze zin iets over je personage? Brengt deze zin je verhaal verder? Of is het, eigenlijk, een *darling* die beter uit haar lijden verlost kan worden?

Lijst van een aantal transitieve werkwoorden

Let op! Al dragen deze werkwoorden soms beide betekenissen, het gaat uitdrukkelijk om de psychologische niet om de fysieke activiteit.

| | |
|----------------|---------------|
| aanmoedigen | ontroeren |
| aanranden | ophemelen |
| aansporen | ophitsen |
| aanstoken | ophitsen |
| aantrekken | opruien |
| aanvuren | opstoken |
| aanwerven | opwarmen |
| afstoten | opwekken |
| agiteren | opwinden |
| bang maken | overtuigen |
| beschermen | pesten |
| bedwelmen | plagen |
| bekoren | prikkelen |
| belasteren | programmeren |
| belemmeren | provoceren |
| bemoedigen | raken |
| bestrijden | sarren |
| betoveren | slopen |
| betuttelen | steunen |
| bevragen | stimuleren |
| bewegen | strelen |
| boos maken | sussen |
| choqueren | terroriseren |
| complimenteren | treffen |
| deprimeren | troosten |
| desoriënteren | verdelgen |
| dwingen | verheerlijken |
| ergeren | verheffen |
| flatteren | verjagen |
| geruststellen | verleiden |
| hinderen | verlokken |
| imponeren | vermanen |
| infantiliseren | vernietigen |
| inspireren | verplichten |
| irriteren | verrukken |
| isoleren | verschrikken |
| kalmeren | versterken |
| kleineren | verstoren |
| kwellen | vervelen |
| manipuleren | verwarmen |
| ondersteunen | verzwakken |
| ondervragen | vleien |
| ontraden | waarschuwen |