



TAIS TENG
DE IDEEËNMACHINE

2012

Het einde van
de wereld?

**OFFSCREEN
FESTIVAL**

Interview met Dirk van
Extergem

WATCHMEN
in maart in de
bioscoop!



NIEUWE RUBRIEK!



**IN DE
SCHIJNWERPERS**

DE IDEEËN-MACHINE TAIS TENG

Tekst en foto's: Theo Barkel

Tais Teng is zonder twijfel één van de meest inventieve schrijvers van Nederland. Met een ideeëndichtheid die regelrecht verbazend is, heeft hij al vele boeken op zijn naam staan waar op nagenoeg iedere bladzijde wel leuke vondsten te vinden zijn. Alsof dat nog niet genoeg is, is hij ook nog eens een uitstekend kunstenaar die in staat is zijn eigen boeken van het nodige artwork te voorzien.

Samen met onder andere Paul van Loon is Teng lid van het illustere griezelgenootschap. Hij heeft zich hierin ten doel gesteld kinderen de stuipjes op het lijf te jagen met originele griezelverhalen. Want wat dacht u van een boek waarin je verschillende verhaallijnen kan kiezen en dus ook een ander einde hebt? Maar ook de volwassenen komen bij hem aan zijn trekken. Zo heeft onlangs Tengs nieuwste boek, getiteld Schaduwschepen, de gang naar de boekhandels gevonden. Naar eigen zeggen een van zijn beste werken. In ieder geval het dikste boek tot nu toe. Een kijkje in een hele creatieve geest

Schaduwschepen zal maar liefst 304 bladzijdes gaan krijgen en in een fraaie gebonden stofomslag verschijnen. Daarmee is niet alleen het verhaal van een bijzondere kwaliteit, maar de omslag eveneens. Hoofdpersoon is de jonge Marek, die met een reis begint die hem initieel van Utrecht naar Amsterdam voert, maar voorbij de horizon eindigt. Voorbij die horizon ligt Gran Terre, een wereld van magie en mythische wezens. 'Daar rijzen de kathedralen zestien kilometer de hemel in en schrijden de goden over de bevroren toendra's op stelten van bliksemvuur.' Alleen de schaduwschepen kunnen de enorme afstanden tussen de werelden overbruggen. Fantasy zoals alleen Tais Teng het kan.



Kindertijd

"Ik heb het altijd leuk gevonden om verhaaltjes te vertellen", vertelt Teng. "Samen met mijn zus gingen we dan dingen verzinnen en elkaar aanvullen. We gingen ook nooit eenvoudig tikkertje spelen. Ik zette ergens bijvoorbeeld een kilometers hoge boom neer, en een ander was weer de trol. En weer een ander die kon je alleen maar op zijn rug tikken, anders was je zelf dood. In die tijd was ik ontzettend goed in het verzinnen van 'instant filosofieën'. Ik kon sneller fantaseren dan wie ook. Bovendien had ik een theosofische opa die echt alles geloofde, Atlantis, telepatie noem maar op. Ik ben totaal immuun voor alle vormen van dat soort geloof. Je kan er wel vreselijk leuk mee spelen, want als ik een boek schrijf dan geloof ik het tijdens het schrijven wel.' Goed uitgewerkte mythologieën is inderdaad één van de sterkere punten van Tais Teng.

Elk mythologisch verhaal heeft minstens zeven versies en dankzij het internet kan je daar gewoon bij. Die mythologieën worden in hun oorspronkelijke versie ontzettend knullig verteld, meent Teng. "Ik maak ervan wat hij eigenlijk zou moeten zijn, haal de onlogische dingen eruit, duw wat goden in elkaar omdat ze toch niet zeker wisten wie bij wat hoorde en vervolgens gooi ik er een science fiction blik overheen. Dan ga ik alles coördineren. want als je magie gebruikt, wil ik weten hoe die werkt. Je mag niet zomaar op de Harry Pottermanier een toverstafje tevoorschijn trekken die mortiergranaten af kan vuren als je niet van tevoren heb gezegd dat je het hebt en het heel moeilijk is om er aan te komen. Alle magie heeft ook een hele hoge prijs en het is ongeveer even onbetrouwbaar als een computer. Als hij werkt kan hij fantastische dingen doen, maar waarschijnlijk werkt het niet. Zo kan je bijvoorbeeld een 'fout 53' krijgen als je een geest oproept!"

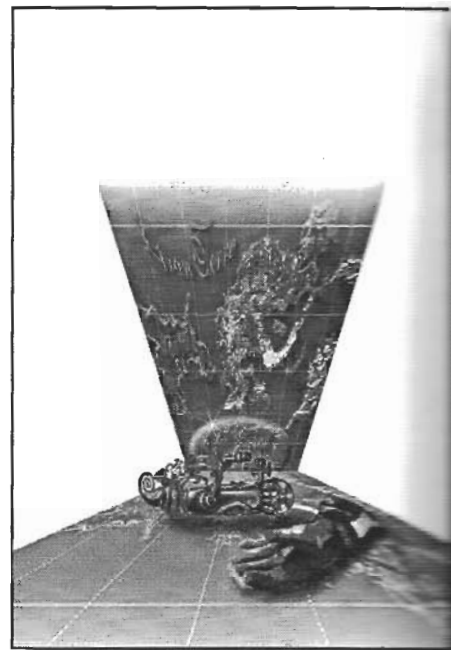
Dit is een punt waar volgens Teng veel beginnende schrijvers de fout in gaan. Je kan geen bovennatuurlijke zaken laten gebeuren zonder ook maar enige uitleg hoe en waarom het gebeurt. "Met Science Fiction heb je het voordeel dat de natuurwetten achter je staan en je een basis geven.

Met Fantasy is dat niet zo", legt Teng uit. "Voor een goeie fantasyroman moet je minstens even veel onderzoek doen als een historische roman."

Kinderboeken

Er zijn ondertussen meer schrijfwedstrijden in Nederland voor het fantastische genre. Toentertijd was er alleen de King Kong Award, tegenwoordig bekend als de Paul Harland Prijs. In het begin van zijn carrière won Tais Teng deze prijs verscheidene malen, totdat hij er zelfs niet meer aan mee mocht doen. Het kon niet anders dan dat hij opviel bij de uitgevers.

"Joop Thomas van Centripress vroeg of ik een bundel wilde maken van



de verhalen waar ik de King Kong Award mee gewonnen had. Ik had toen misschien zeven verhalen, dus ik ben drie maanden lang als een gek gaan schrijven. Ik heb er 150 bladzijdes geschreven, hetgeen aanzienlijk meer was dan ik in mijn hele leven had geschreven. Vervolgens ben ik bij de kinderboeken terecht gekomen. Het blad Taptoe benaderde me toen of ik een Science Fiction-verhaal voor kinderen wilde schrijven. Ik heb toen zes verhalen geschreven die ze allemaal hebben aangenomen! Toen ze vervolgens ook boeken uit gingen geven heb ik mijn eerste kinderboek geschreven, als de cactussen zachtjes fluiten."

Schaduwschepen

Met Schaduwschepen heeft Tais Teng zijn grenzen weer wat verlegd. En nu komt ook de enorme ideeën rijkdom naar boven. "Het is een boek dat ik met heel veel plezier heb geschreven, ook het langste trouwens. Het heeft 90.000 woorden en normaal schrijf ik een van 20.000. 60.000 meer dus, maar het gaat ook gewoon door. Normaal doe ik dat niet. Ik schrijf heel anders dan schrijvers die veel kinderboeken schrijven. Ik schrijf heel informatief. Veel gooi ik er bij de revisie weer uit, anders wordt het te traag. Dan maar een hoofdpersoon of continent minder."

Hoe is het basisidee van Schaduwschepen ontstaan? Teng: "Iedereen heeft wel eens op een hele afgelegen plaats gestaan, Lands End bijvoorbeeld of de poolcirkel. Je krijgt het gevoel of je op het eind van de wereld staat. Maar stel dat je door zou gaan en op heel vreemde plaatsen terecht komt. Hier is dat dus letterlijk waar. Als je doorgaat ga je dus niet de aardbol af maar kom je bij de andere continenten die ten noorden van de pool liggen. Hetzelfde geldt voor het oosten en het westen. Er is een grote handelsmaatschappij, de Hanze, die al uit de middeleeuwen stamt, die de middelen heeft om naar die andere plaatsen door te zetten en te houden de verbinding met die magische andere en onze wereld. Hier halen ze dus allerlei dingen vandaan als plastic armbanden, de Uzi's. Ze komen met magische dingen"



terug. De technologische dingen kan je maar tijdelijk gebruiken in de magische wereld, want de 'tech' begint heel snel weg te lekken en hier lekt de magie weer heel snel weg. Maar als je dat goed weet te timen, kun je met de juiste handschoenen aan dwars door een muur heen lopen of, beter nog, door een stalen kluis. Met een magisch Samuraizwaard kan je lantarenpalen omhakken. Het doet het alleen niet langer dan een paar dagen, dan is de magie weg gelekt. Hetzelfde geldt andersom. Ze kunnen daar niets beginnen tegen een granaatwerper, want als het drie dagen duurt om bij dat kasteel te komen, doet dat ding het gewoon niet."

Maar Teng zou Teng niet zijn als hij ook voor dit probleem geen originele oplossing zou hebben. Volgens een oude islamitische legende wordt magie namelijk tegengehouden door geel koper, daarom zitten djinns in koperen lampen gevangen. Hier kan men weer heel slim gebruik van maken door het magische voorwerp in geel koper te verpakken. Het enige waar je vervolgens op moet letten is dat je het heel snel

moet gebruiken en weer terug in de verpakking moet doen voordat de magie weglekt.

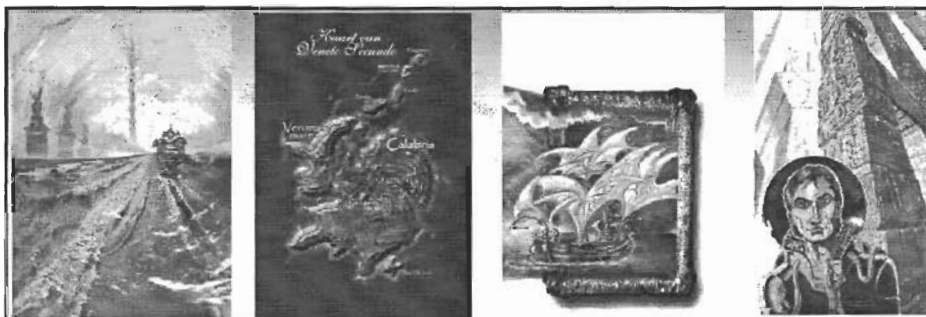
Maar daar houdt het nog niet bij op. Producten veranderen ook als je ze meeneemt. "Mijn favoriete kaas, Old Amsterdam, verandert in een ongelooflijk krachtige hallucinerende drug, een soort supercocaïne. Als je dat spul op zak hebt en je wordt gepakt, dan wordt je in de gevangenis gegooid en gooien ze de sleutel weg. Zo kan je echt uren doorgaan. Ik heb acht continenten en het is de bedoeling dat als het aanslaat ik er meer boeken in kan schrijven zonder dat ze elkaar in de wielen rijden."

SF of Fantasy?

Geen continent is hetzelfde, dat spreekt voor zich. Zichzelf herhalen in een iets andere vorm zal bij Tais Teng niet snel gebeuren. "Elk continent is door een andere bevolkingsgroep gekoloniseerd. Het talent om naar die andere plaatsen toe te gaan, te 'springen', heeft ongeveer één op de tienduizend mensen. De meeste mensen komen er echter nooit achter dat ze het hebben. De Chinezen hebben het

ontdekt in de periode van de schatschepen. Ze hebben toentertijd een reis ondernomen in de richting van Amerika, maar het is nooit duidelijk geweest of ze dat hebben gehaald. In plaats daarvan zijn ze veel verder gevaren en hebben daar een continent (in Gran Terra) gevonden. Dat is dan ook helemaal bevolkt door Chinezen. Ze zouden zo het oude China terug kunnen pakken, maar dat is zo'n klein rotlandje vergeleken met wat ze hebben. De Maori's zijn voorbij Nieuw Zeeland gezeild en hebben daar nog veel grotere eilanden gevonden. De Azteken komen ook uit een mythologisch land volgens hun eigen overleveringen. Hetzelfde geldt voor Marco Polo. Als je al zijn geschriften leest heeft hij onwaarschijnlijk veel gereisd. Waarschijnlijk heeft hij deze reizen niet zelf afgelegd, maar reizen van anderen opgetekend. Maar stel dat hij dat wel heeft gedaan? Zo is er dus een hele grote Venetiaanse familie in Veneto Secundo, een soort Super Venetië met één miljard inwoners. Allen ze hebben de pech dat ze daar vast zitten. Er is namelijk niemand die met zijn talent die enorme afstanden tussen de continenten kan afleggen. Ze kunnen niet 'springen', ze moeten echt de afstanden afleggen en die zijn echt krankzinnig groot. Ze hebben generatieschepen nodig. Zelfs met de beste schepen en de krachtigste magie."

Hier komt een hele mooie samensmelting naar boven tussen SF en Fantasy. Denk alleen maar aan het geweldige Verdwaald tussen de Sterren van Heinlein. In principe niets meer dan een reisverhaal waar ook met een generatieschip enorme afstanden worden afgelegd. "Dit zijn eigenlijk typische Science Fiction dingen",



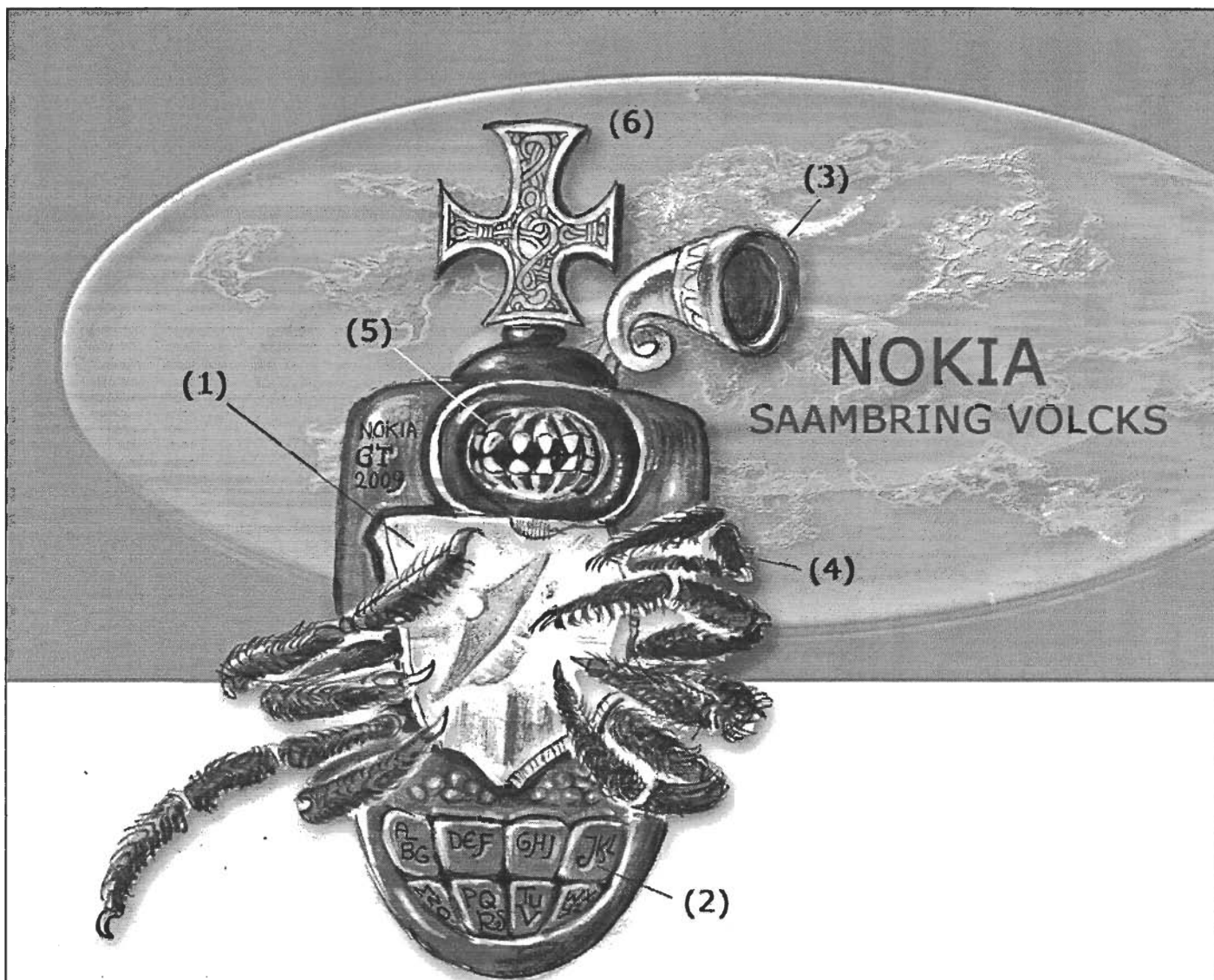
beaamt Teng, "waarvan het ontzettend leuk is om die naar deze wereld te vertalen." En ook hier weer komt de enorme ideeënrijkdom van Tais Teng weer naar boven. Want wat kan er in een magisch land op zee allemaal niet gebeuren? Hetzelfde gegeven als in de SF, maar veel spannender." Ik heb ook twee instructieboeken. De ene is Magie voor Dummy's en de andere lonely planet guide for the Gran Terre. Zo heet de omliggende wereld van Schaduwschepen. Ze hebben ook mobieltjes waar van de stuk geslagen schermpjes toverspiegels worden gemaakt en die worden gewoon door Nokia geproduceerd! Die mensen weten gewoon dat er veel meer is dan onze wereld, en zakenlieden gaan dat zeker niet uitlekken, anders neemt de concurrent dat over.

Maar ook...

Naast al zijn werk om lezend Nederland te bedienen, is Teng ook enorm begaan met de natuur. Zo heeft hij onlangs een poster ontworpen voor het waterschap om de problemen onder de aandacht te brengen die Nederland in de toekomst gaat krijgen met water. Met een typisch perfectionisme

werkt hij zich in enkele dagen tijd door stapels gegevens heen om zich een duidelijk beeld te kunnen vormen van de problematiek.

Naast een genot om te lezen is Tais Teng eveneens een geestdriftig en boeiend verteller, die een gedegen kennis bezit van vele mythen die de mensheid rijk is. Veel daarvan is heerlijke en vaak onlogische onzin waar dankbaar gebruik van gemaakt kan worden.



Overzicht van de Nokia GT2009:

1. Spiegelscherf scherm
2. Toetsenbord voor de ware naam van je contact.
3. Minibazuin die loeit bij een oproep.
4. Harige spinnenpoten om het scherm schoon te poetsen.
5. Bloedcodemondje. Laat hier een bloeddruppel in vallen om hem aan te zetten. Als het bloed niet klopt, bijt het mobieltje de dief.
6. Uitklapbare antenne om mobieltje op te laden.