

De draad van Ariadne

Over het lezen van hyperfictie

Wie surft door Internetland moet wel zeer geletterd zijn. Van de confrontatie met duizenden bazaars en met miljoenen woorden word je wel hyper. Een labyrint waarin de lezer zich al snel ‘lost in cyberspace’ kan voelen. Maar hyperfictie biedt ook uitdagingen om leerlingen weer aan het lezen te krijgen op een voor hen interessante en zinvolle manier.

André Mottart

*“...Je quitterai l’université.
- Et après?
- Je travaillerai avec des ordinateurs,
j’achèterai de nouveaux programmes!
On peut, en un rien de temps, changer ce
qu’on veut dans un texte, créer de multiples
variantes. A partir d’une matrice, il es
possible d’inventer des centaines d’histoi-
res, de textes mobiles. La littérature ne fait
que commencer!”*

Michel Butor ¹

Laat me misschien met een op het eerste gezicht paradoxaal statement beginnen: het Internet biedt meer aan boekenwormen en lettercarnivoren dan aan de meest verstokte televisiekijkers onder ons. Het ‘Net’ creëert wat televisie en het traditionele boek niet konden: een schier eindeloze bibliotheek van voor het grootste deel ongepubliceerde teksten. Geschreven door individuen over de gehele wereld. Internet zijn miljoenen en miljoenen woorden. Men surft er dan ook als het ware op taal in al zijn facetten. En het Internet mag dan al op een oosterse bazaar lijken, een labyrint waar iedereen luid schreeuwend zijn (op het eerste gezicht soms wat waardeloze)

koopwaar kwijt wil, in de vele nauwe steegjes vindt men wel altijd iets naar zijn zin tegen een zacht prijsje. En ondanks alle pogingen om van die gezellige Internet-bazaar een reusachtige shoppingmall te maken, blijven er toch nog ontelbare kunstenaars en auteurs op het Net experimenteren. Eerder geïnteresseerd in hypertext en hyperfictie dan in ‘hypercapitalism’.²

Hypertext

De impact van de computertechnologie op literatuur en literatuurwetenschap is natuurlijk reeds langer merkbaar. Veel literatuurwetenschappers en -liefhebbers zijn misschien nog niet zo vertrouwd met de terminologie en vooral met de mogelijkheden van de nieuwe media, toch gebruiken al velen onder hen jarenlang tekstverwerkingsprogramma’s en laten ze zich, bijvoorbeeld via de snel groeiende elektronische bibliotheek van naslagwerken, in de bibliotheek in hypertext over allerlei zaken informeren. Uiteindelijk is hypertext niets meer dan een elektronische tekst waarin ‘links’, die tussen verschillende woorden – of tussen andere eenheden van informatie zoals klank en beeld

(‘nodes’ genaamd) gelegd worden, de lezer toelaten de tekst op een niet-lineaire manier te lezen. Door het klikken op de zogenaamde ‘hotwords’ (die in een afwijkende stijl, bijvoorbeeld cursief, vet, onderlijnd, andere kleur...) of iconen kan men naar believen en onbegrensd van het oorspronkelijke woord, idee of thema ‘wegsurfen’. Eén van de interessante toepassingen voor literatuurwetenschap en -onderwijs van deze techniek is het in beeld brengen van een intertextueel netwerk rond een bepaald literair werk.³ Het artikel van Edward Vanhoutte in dit nummer illustreert dit principe aan de hand van het gedicht ‘Marsua’ van Hugo Claus. Valt het onder literatoren en critici nog een beetje mee met de kennis van het fenomeen hypertext, dan is dit al heel wat minder het geval met de ‘litteraire emanatie’ van hypertext: hyperfictie. Literatuur die ‘geschreven’ wordt om alleen op scherm geconsumeerd te worden. Heel wat auteurs, vooral in het science-fiction genre, hebben het vaak zeer uitgebreid over cyberspace en virtuele realiteit, maar zelf experimenteren met dit nieuwe genre is er voorlopig nog maar zelden bij. Hiervoor zijn uiteraard voor de hand liggende redenen te bedenken. Niet iedereen heeft zin om programmeertalen of zogenaamde auteursprogramma’s (bijvoorbeeld ‘Storyspace’) te leren. Het schrijven van een elektronische tekst is ook



duurder, en geeft vandaag toch nog altijd een kleinere kans op voldoende afzet. We hebben hier bovendien met een jong medium te maken (amper een tiental jaren oud), en zoals dat vaak bij vernieuwing gebeurt zeer sceptisch tot vijandig door de gevestigde garde wordt onthaald. De schotschriften van Neil Postman kent ondertussen wel één ieder. Zijn Amerikaanse collega Sven Birkerts doet voor hem niet onder.⁴

Kritiek moet men wel ernstig nemen, maar daarom nog niet geloven. Beter is het die nieuwe elektronische literatuur au sérieux te nemen en op zijn merites te beoordelen.

Hyperfictie

Als vroeg en geslaagd voorbeeld van hyperfictie – in ieder geval veel geciteerd en besproken – geldt *Victory Garden* van Stuart Moulthrop⁵. De ‘lectuur’ kan pas starten na het laden van 617 kilobytes. Er zijn vijftig mogelijke ingangen: of via ‘Paths to Explore’ en ‘Paths to Deplore’, of via ‘plaatsen’ op een kaart of door het vervolledigen van verschillende zinnen. De 993 beeldschermen van *Victory Garden* vormen

een collage van citaten over televisie, media-kritiek, Pentagoncommuniqués, beelden en kaarten,... Tegelijkertijd worden een aantal verhalen verteld rond verschillende personages aan een universiteit. Het centrale personage, Emily Runbird, wordt opgeroepen voor militaire dienst in Saudie-Arabië. De spanning wordt gecreëerd vanuit de vraag of ze het er levend van afbrengt. De lezer bepaalt haar lot...

Immers, elk scherm bevat meerdere opties voor verdere lectuur. Via dit klikken wordt niet alleen ‘een’ verhaallijn uitgetekend maar vloeien ook de verschillende vertelperspectieven in elkaar over en wordt de lezer in een ‘bewust-zijnsstroom’ gedompeld. Elke ‘leesweg’ ontwerpt een andere lectuur en een einde is er pas wanneer men het programma verlaat: “The story is now being written.”

Hyperfictie zou men dus kunnen omschrijven als volgt: in plaats van een roman enkel en alleen op een scherm te projecteren, zodat hij op conventionele wijze van het begin tot het einde lineair wordt gelezen, gebruikt de hyperfictie-auteur hypertext om de lezer (sommigen zullen hier liever het woord ‘user’ gebruiken) op elk beeldscherm verschillende opties voor een verdere lectuur te suggereren. Onnodig te wijzen op de grote complexiteit van de productie van hyperfictie. Natuurlijk is de structuur van een traditionele roman van belang maar in hyperfictie speelt die ongetwijfeld een veel grotere rol. Een hyperfictie-tekst heeft niet één maar vele structuren: de vele vertakkingen, verbindingen, grafische elementen, muzikale enzovoort. moeten in de structuur geïntegreerd worden. En moeten niet alleen uitgedacht, maar ook nog eens vertaald worden in een ‘auteursprogramma’.

Victory Garden maakt ook duidelijk hoe hyperfictie de literaire experimenten, die in het begin van deze eeuw met

onder andere James Joyce begonnen, weet te concretiseren. De meest markante kenmerken zijn ongetwijfeld het doorbreken van de lineaire verhaalstructuur en het overlaten van de controle over de tekst – voor een stuk althans – aan de lezer.

Internet

Met de komst van het World Wide Web kreeg hyperfictie er weer wat nieuwe mogelijkheden bij. Ter illustratie een interessant voorbeeld van een werkelijk vernieuwend ‘boek’: ‘Wax, or the invention of television among the bees’ van David Blair. Blair werd een paar jaar geleden bekroond met een aantal internationale prijzen voor een vrij lange videofilm met dezelfde titel. Het was een vreemd verhaal over bijen en een wetenschapper, even bizar gefilmd als gemonteerd en vervormd met digitale technieken. In een tweede Wax-project werd de originele film in stukjes gehakt en op Internet ter beschikking gesteld. Men kon de video fragmentair bekijken en de sequensen herordenen naar goeddunken.

Momenteel is het project aan het uitgroeien tot een echt interactief kunstwerk waarbij een groeiende schare ‘schrijvers’ fragmenten becommentarieert, herschrijft, herinterpreteert en aanvult. Ook kan men binnenkort de 3D-modellen binnenhalen op de eigen computer, hertekenen en herbekleden met een eigen structuur en terug in het ‘verhaal’ plaatsen. Bovendien houdt de centrale server rekening met de moedertaal, zodat men in het Engels of Frans of zelfs Japans het werk kan ‘lezen’.⁶ Niet alleen wordt hier het interactieve potentieel van het medium tenvolle uitgebuit, maar ‘Wax’ illustreert ook hoe de grenzen tussen de genres vervagen: is dit nu een boek, een film, grafiek,...?

Net zoals in het ‘gewone literaire leven’ gaan niet alle Internetliteratoren even



driest te werk. Een mooie doorsnede van wat op het Internet zoal te beleven valt, biedt ons een initiatief van het Duitse weekblad ‘Die Zeit’ in samenwerking met IBM-Duitsland: de Internet-Literatuurpreis. Deze prijs die vorig jaar voor het eerst werd toegekend ⁷ (en die de eerste van zijn soort in de wereld zou zijn) richt zich tot een ieder die er zich op toelegt niet op papier bestaande literatuur te creëren. Iedereen die de esthetische en technische middelen van Internet gebruikt om taal te maken en nieuwe uitdrukkingsvormen te ontwikkelen mag meedoen. De organisatoren willen “das kollektive Gedächtnis der Gutenberg- Galaxis daraufhin (...) befragen, was es wert sei, aufgehoben zu werden in die glänzende Zukunft gleich hinter dem nächsten Link zur Informationsgesellschaft.” ⁸ Dit houdt echter niet in dat het Internet zelf thema van de bijdrage moet zijn. Alle thema’s en vormen zijn toegelaten.

De keuze om aan de hand van de laureaten van het vorige jaar even de huidige Internetliteratuur te bekijken is ook vanuit een pragmatisch standpunt ingegeven: de teksten staan onverkort op het net en kunnen dus door de lezer van dit artikel makkelijk bekeken worden. Als voorproefje en smaakmaker zijn de illustraties bij dit artikel bedoeld.⁹

Martina Kieninger kreeg de eerste prijs met een nonsensikaal ‘toneelstuk’ (titel: ‘Der Schrank. Die Schranke. 1 Stück Theater für 1 Denker im Denktank’) met als dramatisch personae twee demonen, een revolutionaire fantast, een regisseur, een kast, regie-aanwijzingen... maar vooral veel versintermezzi overlopend van taalspel! Kurt Schwitters, Ernst Jandl zijn niet veraf.

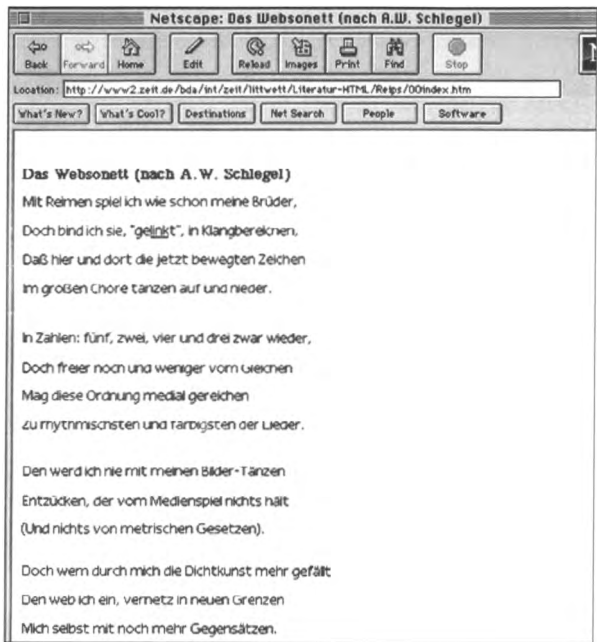
‘Waltraute hält die Welt im Atem’ heet de bijdrage die de tweede prijs weg-

kaapte. Het auteurscollectief Laurens Beck, Georg Hoengdabler en Ran Huber vertellen over een banale gebeurtenis. De hoofdfiguur kan ‘s morgens een vruchtenpers niet vinden. Dit is de aanleiding voor een aantal gebeurtenissen waarin figureren: een sadistisch kind, een agressieve kat, een oude man die ei zo na vermoord wordt, de man van Waltraute. Tot uiteindelijk de vruchtenpers gevonden en via de computer bediend wordt en... alle gegevensbestanden van alle computers van de wereld gewist worden. Het laatste scherm toont een huilende man op handen en voeten in z’n Californische villa.

Wat op het eerste gezicht een lineair verhaal lijkt, is eerder een perpetuum mobile voor het genereren van verhalen. Elk scherm kan immers naar believen met andere schermen verbonden worden met steeds weer andere inhoud.

De derde laureaat biedt ons een soort archeologische zoektocht achter de gevels van een grootstad Berlijn. Der Brandenburger Tor: Ein Führer is een tegelijk komische en huiveringwekkende gids, geconcipieerd op het ritme van Berlijnse trefwoorden, die telkens de keerzijde, de onderwereld van de stad belichten.

En ook de poëzie gaat ‘hyper’: Ulrich Reips schrijft een parodie op het sonnet. De op de volgende pagina afgedrukte illustratie toont het volledige sonnet, maar een ‘traditionele’ lectuur weegt niet op tegen de online versie. Het gedicht ‘ontstaat’ op het ritme van de computer: de woorden dansen en stuiten tot ze op hun plaats staan, glijden dan weer weg uit de zin om zich opnieuw te positioneren. De geleidelijke aanmaak van rijm en ritme wordt hier ten tonele gebracht.



Ook de litanie ‘verwunschlos’ van Sven Illich moet gezien worden. De ‘ich will’/‘ich will nicht’-zinnnetjes flikkeren in een zeer wisselende typografie aan en uit tegen de kleurrijke achtergrond van televisietestbeelden.

Lost in cyberspace?

Uiteraard is er nog geen raamwerk voorhanden hoe men tegen dergelijke werken moet aankijken. Welke maatstaven dienen gehanteerd om hyperficte te beoordelen: bepaalt bijvoorbeeld de complexiteit de kwaliteit (men zou kunnen denken aan het aantal ‘links’ en de manier waarop ze ingebed worden)? Of is de wijze waarop de handeling ondergraven wordt of juist niet die de originaliteit van hyperficte uitmaakt? Hoe relevant is het taalvernuft in een medium dat veel meer dan taalvaardigheid vergt?

Is dit slechts literatuur met andere middelen of betekenen deze teksten nu een complete breuk met het literaire verleden? Beide. Men kan in hyperficte inderdaad veel traditionele literaire technieken herkennen en bepaalde leescodes zijn zo uit de narratieve fictie overgenomen, zoals de werking van

dialogen, verwijzingen, vertellerstandpunt et cetera.

Maar aan de andere kant kan men natuurlijk ook stellen dat, wanneer men “literatuur” in een programma (probeert) onder te brengen, er vormen ontstaan die sterk afwijken van datgene wat traditioneel wordt geassocieerd met literatuur, simpelweg omdat de technische mogelijkheden van de computer niet dezelfde zijn als die van de drukpers.”¹⁰

Die ambivalentie – literatuur èn toch iets anders – vindt men mijns inziens ook in de korte Zeit-bloemlezing van hyperficte.

Tijdens de lectuur van die werken valt vooral op hoe ‘literair’ deze bijdragen zijn: het schrijfplezier en het taalspel lijken voor deze auteurs centraal te staan. Er wordt een universum gecreëerd van taaltekens, zinnnetjes, kleur, beweging... dat nu eens grappig en naïef, dan weer ernstig en geraffineerd overkomt. Waarbij de lectuur zoveel lichter wordt dan in de gedrukte vorm, waarin vooral inhoudelijk gewrocht wordt en waar diepzinnigheid en navelstaarderij vaak de boventoon voeren. Tegenover deze lust aan het artefact van deze Internetliteratuur staat natuurlijk het gevaar dat men enkel nog oog heeft voor de mogelijkheden van de machine.

Maar, nogmaals, als lezer is het vaak een verademing door deze teksten te navigeren want ze zijn speels en licht. En toch zijn ze maar aan de oppervlakte oppervlakkig. Want de diepgang wordt juist door de vele dwarsverbindingen van al die oppervlakten gecreëerd. Precies het labyrintische aspect maakt deze literatuur complex en spannend. En vaak niet zomaar na één lezing te begrijpen. Zoals het echte literatuur past dus. En wie bang is om in dit labyrint de weg kwijt te raken: het hypertextprogramma ontrolt achter de lezer een draad van Ariadne uit. De

reeds gekozen links lichten immers in een andere kleur op en de backspace-toets voert onmiddellijk – de ‘lectuur’-draad volgend – naar de vorige schermen terug. Zouden Marcel Proust, Thomas Mann en James Joyce dit niet fantastisch hebben gevonden? ■

Noten:

1. Interview in Libération, 30/11/1989.
2. Columbia, David (1996), Hypercapital. <http://dgolumbi@sas.upenn.edu>
3. Soetaert, Ronald & Guy Van Belle (1996), Schermen met geletterdheid. Versie 2.0. In: Soetaert, Ronald & Luc Top (red.) (1996), Een beeld van belezenheid. Over culturele geletterdheid. Den Haag, Sdu Uitgevers. Stichting Bibliographia Neerlandica. p.109-123.
4. Postman, Neil (1993), Technopoly; the surrender of culture to technology, New York, Vintage books. Birkets, Sven (1994), The Gutenberg Elegies. The Fate of reading in an Electronic Age, New York, Random House.
5. Moulthrop, Stuart (1991), Victory Garden. (Hyperfiction) Cambridge, Ma. (Eastgate Systems).
6. Soetaert, Ronald & Guy Van Belle (1994), Mens en Web. Van persoonlijk naar gemeenschappelijk. In: Persoon en Gemeenschap, 1994/1995 (47/8-9), p. 317-327. Wax is op het Internet te vinden op: <http://bug.village.virginia.edu/>
7. Op 29 september 1997 vindt overigens de uitreiking van de tweede editie van deze prijs plaats. zie: <http://www.zeit.de>
8. <http://www.zeit.de/littwett/ausschr.html>
9. <http://www.zeit.de>
10. Stiller, Louis (1991), Machine die het lied bevat. Italo Calvino en de literatuurmachine. In: Stiller, Louis e.a. (1991), De lezer tussen woord en beeld. Drie essays en een scenario. Vianen: ECI/De Haan, p.42.