

Interactief

Jacques de Vroomen

Het 'scaecbert' of 'schaakbord', een literair spelletje uit de keuken van de zestiende-eeuwse rederijkerij. Op een groot vel papier tekende je een schaakbord met 64 vakjes. De kunst nu was om in elk vakje één woord of zinsdeel te noteren waarbij, als je horizontaal, vertikaal of diagonaal acht vakjes op een rij las, er in alle gevallen een min of meer zinnige dichtregel uit zou komen. Literair punniken met erg veel draadjes.

Een muzikaal spel uit de achttiende eeuw. Op een blad muziekpapier stond een groot aantal maten genoteerd, genummerd van 1 tot 6. Je gooit met twee dobbelstenen en noteert de maat waar het cijfer van de dobbelsteen naar verwijst op een leeg muziekblad. Je gaat door tot het blad helemaal vol is. Dan ga je spelen. Je speelt een menuet.

Lord, een deskundige op het terrein van de orale vertelkunst, heeft in de jaren vijftig veel geluisterd naar professionele vertellers in cafés in Bosnië. Hij meldt in een studie over die ervaringen dat bij oude verhalen over strijd tussen moslims en christelijke Serviërs stevast die partij won, die op dat moment de meerderheid van het publiek vormde. Bestond het publiek overwegend uit moslims dan wonnen de moslims. Bij een meerderheid van Serviërs wonnen daarentegen de christenen. Lord merkt op dat de plooibaarheid van de vertellers werd ingegeven door geldelijke overwegingen. De fooi aan de verteller pakt royaler uit als de eigen partij als overwinnaar uit de strijd te voorschijn is gekomen.

'Het kantoor' is de titel van een boek van Enno Develing dat gepubliceerd is in de jaren zestig. Het woord 'gepubliceerd' moet je hier wat anders dan gebruikelijk duiden. Je kocht een doos met een paar honderd velletjes papier met afwisselend tekst en illustraties. Die kon je als lezer in een persoonlijke volgorde leggen. Het resultaat: een eigenhandig gebouwd 'kantoor'.

Theatersport, een populair eigentijds spelletje. Op het toneel staan enkele spelers tegenover het publiek in de zaal. Een van de spelers roept 'thema?'. Het eerste antwoord uit de zaal is het thema van het op te voeren toneelstuk. Bijvoorbeeld: 'de fiets van mijn oma?' Vervolgens wordt er nog gevraagd naar plaats? en sfeer? Bijvoorbeeld: 'de Sahara' en 'onheilspellend' luiden de antwoorden uit de zaal. De spelers beginnen onmiddellijk zonder voorbereiding het verhaal te spelen.

Een sleutelwoord in de moderne computerliteratuur is het begrip 'interactief'. Vroeger waren er kunstenaars die kunst produceerden: muzikale composities, toneelstukken, romans, die vervolgens door luisteraars, kijkers en lezers gerecipeerd werden. De taakverdeling was duidelijk. Er was een maker en er waren consumenten. Bij interactieve computerkunst gaat het erom dit eenrichtingsverkeer te doorbreken. De recipiënt wordt ook producent. Dat kan op verschillende manieren. Je roept bijvoorbeeld De Nachtwacht van Rembrandt op en je geeft één, meerdere of alle onderdelen van het schilderij een nieuwe kleur. Bij stripverhalen op je scherm kun je met een druk op een toets karakters van personen wijzigen met dito gevolgen voor de loop van het verhaal. Bij detectives maak je een andere verhaalfiguur tot moordenaar waarna je een heel nieuw verhaal kunt gaan lezen.

Zet de moderne interactieve computerprogrammatuur oude verhoudingen op hun kop? Hoe nieuw is de nieuwe interactieve kunst op de computer? Met de voorbeelden uit de prehistorie waarmee ik dit stukje begon wil ik illustreren dat de moderne 'interactie' minder nieuw is dan doorgaans beweerd wordt. Er zou een boek te schrijven zijn over de geschiedenis van de interactie in de kunsten. Als ik computerprogrammeur was, zou ik zo'n boek verdomd graag lezen. Zelfs als het gewoon ouderwets op papier gedrukt zou zijn.

Noot:

Met dank aan Joost Langeveld die mij attendeerde op het muzikale voorbeeld uit de achttiende eeuw en Wam de Moor die mij vertelde over 'Het kantoor' van Enno Develing.