

HYPE-r-FICTIE

Even ter verduidelijking: ik ben zo ongeveer al heel mijn leven met computers bezig geweest, of zo lijkt het in elk geval. Het is alweer een paar jaar geleden dat een vriend van me mij wees op iets nieuws, je kon namelijk via de computers van de universiteit zomaar nieuwe 'shareware' programma's binnenhalen en vervolgens op diskette bewaren. Via enkele duistere DOS-achtige commando's was het mogelijk om toegang te krijgen tot servers die zich in Finland of Australië bevonden, en de mogelijkheden leken onbeperkt.

Bart Bonamie

Nauwelijks een jaar of twee later was die tijd al voorbij; vanaf nu werden al die programma's binnengehaald via het www. De commando's kon je voortaan vergeten, en Mosaic en Netscape Navigator zouden ons surfgedrag bepalen. De mogelijkheden die daarnet nog onbeperkt leken werden alvast weer een heel stuk uitgebreider, en het duurde niet lang voor websites over de meest diverse onderwerpen overal het licht zagen. Het internet is intussen uitgegroeid tot de grootste databank die we ons kunnen voorstellen, maar ook tot het medium dat schrijvers en kunstenaars nieuwe wegen heeft getoond. Een van de afritten van de informatiesnelweg leidt ons naar de hyperfictie.

Hyperfictie

Hyperfictie zouden we zeer kort kunnen definiëren als 'fictie in een hypertextomgeving'; dat het woord hypertext in deze context opduikt geeft ons al een eerste indicatie van wat er nu precies zo nieuw is aan dit genre van

literatuur. De multilineariteit doet zijn intrede in de literatuur; Noah Wardrup-Fruin verwijst naar zijn werk als *network fiction*, waarmee hij bedoelt dat:

"It is organized as a network. It co-exists and interacts, with other information that is part of a common network. It grows and changes. Over time, the network will continue to expand, connections will be re-routed - in response to stimuli, particularly reactions from the Web community."

Literatuur als een netwerk van betekenissen - het is niet nieuw, natuurlijk, maar we mogen netwerk hier wel erg letterlijk beginnen te interpreteren. Hyperfictie wil inderdaad associatief gelezen worden; een fragment is zelden langer dan een scherm van een browser, en als je het gelezen hebt, klik je verder je weg door het verhaal, tot je het gelezen hebt.

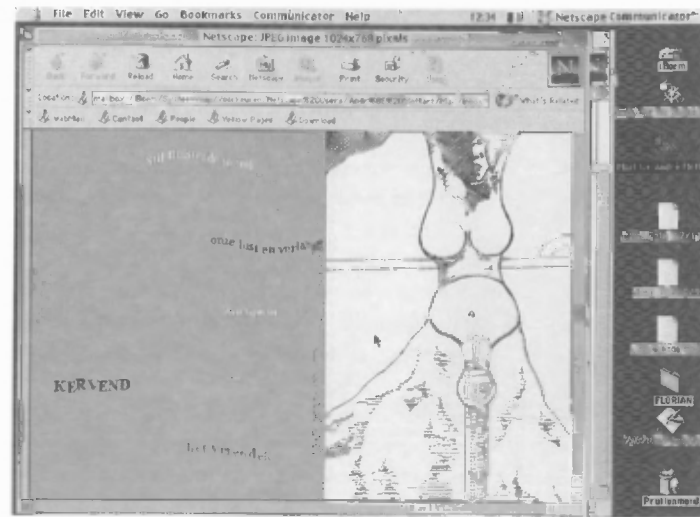
Blijft natuurlijk de vraag of je een dergelijk werk wel gelezen kan hebben,

aangezien het een 'levend' netwerk is, dat groeit en verandert. Meteen hebben we te maken met literatuur die veel dichter aansluit bij de manier waarop we denken en omgaan met de werkelijkheid dan een gedrukt boek ooit zal kunnen benaderen: de associatie is hier maar een muisklik ver weg - de plotwisselingen kunnen eindeloos zijn.

Eén van de verhalen die Wardrup-Fruin geschreven heeft, heet dan ook *The Book of Endings*. Toegegeven, er zijn al heel wat vroeger verhalen geschreven die ook hypertextkenmerken in zich droegen, zoals *Hopscotch* van Cortazár, *Ulysses* van Joyce, of verschillende werken van Borges. Toch moet een gedrukt verhaal noodzakelijk minder interactief blijven dan elektronische tegenhangers, die profiteren van de mogelijkheden van de technologie om net dat ietsje meer te bieden, dat extraatje dat ons moet verleiden om toch dat boek aan de kant te leggen en voor het scherm te gaan zitten.

Serius blijven!

En nu komen de meningen los, want per slot van rekening staan we met zijn allen te springen om toch maar onze



meningen te kunnen ventileren, niet? Toen ik tijdens mijn studies mijn eind-verhandeling moest schrijven en op vraag van vrienden en kennissen vertelde waarover het zou gaan, keken de meesten eerst verbaasd op, om vervolgens een pleidooi te houden voor het behoud van ‘Het Boek’. Ik zou ze niet te eten willen geven, alle lezers van dit stukje die het niet zouden willen missen, dat tactiele, dat toch deel uitmaakt van het leesproces - en nee, ik ga echt niet 's avonds met mijn *tower* en 17-inch monitor op mijn schoot in bed liggen om nog eens de laatste van Michael Joyce te lezen. Ach ja, commentaar op vernieuwing is er altijd wel. Neil Postman² is al niet meteen de grootste voorstander van al onze technologische vooruitgang, en Sven Birkerts³ evenmin.

De mensen van Wired Magazine⁴ daarentegen noemen Bob Steins programma om e-books te schrijven dan weer de ‘*next killer app*’, in navolging van illustere voorgangers zoals Lotus 1-2-3 en WordPerfect, die voor een groot deel het succes van de PC bepaald hebben. E-books (elektronische boeken) zijn natuurlijk nog niet hetzelfde als hyperboeken, maar ze helpen de integratie wel versnellen. Om het met een dooddooier te zeggen: de technologie staat niet stil. *Handhelds* (kleine computertjes met de afmetingen van een hand) dringen door in het zakenleven, en het zal dus niet lang meer duren voor iedereen er eentje heeft. Ik denk niet dat ik overdrijf als ik het zo stel - denk maar even aan de fax en de GSM, twee toestellen waarvan ook gezegd werd dat ze eigenlijk alleen voor zakenmensen interessant waren.

Ik kan dit niet lezen

Maar kijken we nu even naar een paar concrete voorbeeldjes van hyperfictie. *The Book of Endings* begint met een

beeld van twee handen, die half samengevouwen zijn als om er een boek in vast te houden. Onder de handen zien we iets wat lijkt op gekreukt papier, met daarop de structuur van een spinnenweb zichtbaar. Deze afbeelding is aanklikbaar gemaakt, en de plaats waar je op de afbeelding klikt bepaalt al meteen waar je in het verhaal gegooid wordt; je begint *in medias res*. Een heel verhaal ontwikkelt zich, en na een paar klikken wordt duidelijk dat een hyperverhaal lezen niet zo eenvoudig is.

De veelheid aan verschillende paden zorgt er bij menig verhaal voor dat je pas na ettelijke leesbeurten een overzicht krijgt op het verhaal. Wat je aan het doen bent, is dan ook niet zozeer een verhaal lezen, dan wel voor jezelf een verhaal reconstrueren, aan de hand van fragmenten die de ene na de andere gepresenteerd worden. De lezer klikt en bepaalt wat als volgende fragment op het scherm getoond wordt - de grens tussen lezer en auteur verwaagt.

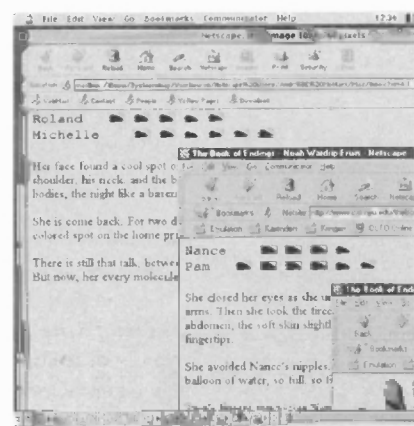
Diezelfde veelheid aan paden bezorgt de potentiële auteur van deze hyperficties ook stekende koppijn. Denkt u even mee? Een verhaal schrijven waarin de lezer één keer moet kiezen tussen twee verhaallijnen brengt mee dat er naar twee eindes toe geschreven moet worden. Mag u als lezer twee keer kiezen, dan loopt dat aantal op tot vier, en na acht keer kiezen zouden er dus al 256 verhaaleindes verzonnen moeten worden - het schiet exponentieel de hoogte in. U begrijpt dat de keuzemogelijkheden van de lezer beperkt moeten worden, en dat de werkelijke interactiviteit daar dus onder moet lijden. Het is nog maar de vraag in hoeverre we van interactiviteit kunnen spreken als die beperkt blijft tot wat keuzes maken, maar dat is een andere discussie.

Eens we in het verhaal zitten, krijgen we bovenaan op het scherm een structurerend element te zien, dat aangeeft waar we ons precies in het verhaal bevinden, en wat de mogelijke volgende stappen zijn die we kunnen volgen. De mogelijkheden zijn dus beperkt, maar laat u niet misleiden, ze zijn wel degelijk uitgebreid.

Meerdere schrijvers

Het probleem van de exponentiële toename kan aangepakt worden door met meerdere schrijvers aan een zelfde verhaal te werken. Als er enkele basisafspraken worden vastgelegd, dan kunnen achteraf naar hartelust personages en verhaallijnen toegevoegd worden. Voorbeelden van dergelijke samenwerkingsprojecten zijn bijv. de “Madame de Lafayette Book of Hours Work-Site”⁵. De projectbeschrijving maakt duidelijk dat “The submission must relate to the life, time or work of Madame de Lafayette. The interpretation can be fictional, poetic, visual, historic, academic or a combination of these.”

De eisen die de auteurs van Spielzeugland⁶ stellen zijn niet zo strikt: “And you can easily participate - all you need to do is to send us a text, a photograph, a picture or a piece of sound that you made for *Spielzeugland* if you think it fits.”



Het aantal sites dat zich op literatuur gestort heeft is trouwens ook in relatief korte tijd behoorlijk in aantal toegenomen. De schrijvende of lezende mens heeft eindelijk het internet ontdekt, zo lijkt het wel. Ook in het Nederlandstalige gebied zijn er projecten te vinden die met hyperfictie te maken hebben, al moet daar direct aan toegevoegd worden dat het er niet zo echt heel veel zijn. Van het handjevol internetlinks dat ik een jaar of wat geleden had verzameld, blijft intussen al niet veel meer over. De beheerder van het WWW Schrijvers Forum⁷ vindt geen tijd meer om zijn forum te onderhouden, anderen houden er dan weer mee op wegens een gebrek aan interesse of de site bestaat niet meer, domweg omdat de *provider* failliet is gegaan.

My kingdom for an editor

Waarom worden er eigenlijk niet meer hyperverhalen geschreven? Het valt me op dat er een correlatie lijkt te bestaan tussen het werk dat verschijnt en de leeftijd van de auteurs: oudere auteurs schrijven niet voor het internet. Het zijn vooral jongere auteurs die nog niet veel bewezen hebben die hier hun kans wagen.

Pagina's maken voor het internet (zogenoemde HTML-pagina's) is ook helemaal niet zo moeilijk meer. De meeste moderne tekstverwerkers kunnen al lang pagina's als HTML bewaren, zodat ze meteen op het www gepubliceerd kunnen worden. Heel wat HTML-editors beschikken intussen over een batterij mogelijkheden die voor echte tekstverwerkers niet moeten onderdoen. Moderne schrijfpakketten kunnen zonder problemen plaatjes toevoegen aan tekst, en zelfs geluidsfragmenten en filmpjes vormen geen probleem meer. Dat is meteen ook de reden waarom het internet, in tegenstelling tot een paar jaar geleden,

steeds meer als publicatieforum wordt gebruikt. Beschikt u niet over de nodige software? Geen paniek, de huidige versies van Netscape Communicator beschikken over een ingebouwde editor, die zeer gemakkelijk te bedienen is, en op de koop toe gratis.

Op verschillende scholen ontdekken leraren intussen dat deze nieuwe wereld de leerlingen wel kan stimuleren om iets met literatuur te gaan doen. Een mooi voorbeeld is Poëzome, de website die op het Xaveriuscollege van Borgerhout werd gemaakt.⁸ Deze site, die door de leerlingen zelf werd gemaakt, zit goed in elkaar, en geeft een voorbeeld van wat er allemaal mogelijk is met een simpele webbrowser: gedichten zweven over het scherm, achter de plaatjes gaan diepe gedachten schuil.

Eén van de grote meesters van de hyperfictie is Stuart Moulthrop.⁹ Wie de website van deze man wil verkennen, kan alvast kiezen uit niet minder dan 6 verschillende versies, gaande van een 'Minimal' versie (alleen tekst, verder geen speciale effecten) tot versies opgesmukt met javascriptjes, Flash-filmpjes en zelfs een heuse 3D wereld in 'Home Six'. Kijk, dat laatste vind ik nu interessant: browsers zijn tegenwoordig in staat om een soort van 3D-wereld te genereren op het scherm, een 3D-wereld die ergens op het internet gemaakt werd. Droomt u even met mij mee? Hoe lang zou het nog duren voor we verhalen te lezen krijgen die volledig op deze 3D-werelden gebaseerd zijn?

Ik zie het zó voor me: als lezer stap je de 3D-wereld op je scherm binnen, en een personage begint tegen je te vertellen. Ga je ergens heen, dan ontmoet je andere mensen die je op hun beurt allerlei dingen vertellen. In de keuken



vind je een boek dat je kan lezen, in het park wordt iemand lastig gevallen... De lezer wordt een personage in het verhaal, en meteen lijkt de link met spelletjes gelegd.

L'histoire...

Philip Elmer-De Witt schreef het al in 1983:

"Not all mysteries these days appear in paperbacks or movies. The tale above scrolled up the screen of a personal computer. The story, titled *Deadline*, is part of the latest craze in home computing: programmed fiction. Machines that were used mainly for blasting aliens and calculating monthly budgets are now also churning through adventure tales and murder-mystery plots. 'It's like reading a novel, only you are the protagonist,' says Science Fiction Writer Linda Bushyager. While arcade-style games like *Pac Man* are losing popularity, these complex programs are winning more and more fans."¹⁰

1983 is intussen alweer computerpre-historie geworden, maar zoals zo vaak herhaalt de geschiedenis zich. De fictie die eraan komt, vinden we terug in de adventuregames van de jaren 80. Adventuregames waren tekstgeoriënteerde spelletjes, waarbij je als speler

commando's kon intikken om je door een virtuele wereld te bewegen. In die virtuele wereld gebeurde dan van alles en nog wat; er moesten puzzels opgelost worden en levens gered. Die spelletjes hebben zich intussen ontwikkeld tot heuse Roleplaying Games (RPGs), die grafisch schitterend uitgewerkt zijn. En wat zien we intussen op de rekken verschijnen in de computerwinkels? *Johnny Mnemonic*, het spel-van-de-film-van-het-boek en *Ring*, het spel-van-de-opera.

Ook op het internet keren die adventu-regames van toen terug, en de vorm waarin we ze terugvinden verschilt nauwelijks van die van 20 jaar geleden. Alle MUDs (Multi-User Dungeons) en MOOs (Mud Object Oriented) die door zoveel mensen die bezig zijn met onderwijsvernieuwing worden opgehe-meld, zijn in wezen niets anders dan adventuregames die in een netwerk-omgeving gegoten zijn. Zelfs de inter-face is niet veranderd: MUDs spelen we nog altijd via tekstconsoles. Wat is er dan anders? Het educatieve sausje dat erover werd gegoten. Verandering van spijs doet eten, weet u wel.

Inderdaad, de tijd komt eraan dat we boeken zullen lezen die geschreven zijn in de vorm van spelletjes. Niet zo gek, want wie zal het verhaal beter ken-nen: diegene die het eens gelezen heeft, of diegene die het zelf gespeeld en op die manier ook ervaren heeft? Wie weet, als het een beetje meezit zet dit uiteindelijk ook aan tot het lezen van de originele werken... De kritieken zullen intussen wel weer niet mals zijn, maar kritieken waren er oorspron-kelijk ook voor de televisie en de film.

Ongedwongen leren

Mensen (vooral dan kinderen) kunnen zoveel energie en enthousiasme opbrengen voor een videospelletje dat

ze aan het spelen zijn, je houdt het bij-na niet voor mogelijk; uren kunnen ze slijten voor het beeldscherm. Is dat dan zo slecht? Ik ben er nog niet van over-tuigd. Al bij al zijn ze bezig met een vrij complex iets, want de computer-spelletjes van vandaag zijn allesbehalve gemakkelijk op te lossen. Ze denken en reageren in elk geval veel meer dan, zeg maar, mensen die vanuit de luie zetel naar de buis gapen. Met een beetje spel ben je een paar weken bezig, je hebt er vaak een behoorlijke kennis van de wereld voor nodig, je moet verkennen, onderweg heel wat potentiële hypothe-ses uittesten en zonder efficiëntie en probleemoplossend denken kom je er gewoon niet. Samen met vrienden wordt er overlegd en worden de ideeën uitgewisseld. Eigenlijk zijn ze er op zo'n manier mee bezig dat de leraren zich collectief en met de handen in het haar afvragen waarom het ook niet zo met de schoolse onderwerpen kan.

Inderdaad iets om over na te denken; waarom is het eigenlijk dat ongedwon-gen leren met zoveel meer enthousias-me kan? En zeg nu eens, waarom zou-den we die schoolse inhouden dan niet in spelvorm (of in elk geval in een meer interactieve vorm) aanbieden, als dat het enthousiasme kan verhogen? Ik ben er in elk geval van overtuigd dat er een mooie toekomst is weggelegd voor de hyperverhalen, eens we er wat gewoon aan geraakt zijn, eens er ratio-neler en minder hysterisch over gedis-cussieerd wordt, kortom, eens de eer-ste hype achter de rug is. ■

Noten

1 N. Wardrip-Fruin *The Book of Endings*. New York University: Center for Advanvced Learning, 28 oktober 1999 <<http://www.cat.nyu.edu/theBook/About.html>>

2 Neil Postman *Technopoly; The Surrender of Culture to Technology*. New York: Vin-tage Books, 1993.

3 S. Birkerts *The Gutenberg Elegies; The Fate of Reading in an Electronic Age*. Lon-don: Faber and Faber, 1994.

4 L. Kahney E-Books: *The Next Killer App*. In: Wired Magazine, 2 september 1999. 28 oktober 1999 <<http://www.wired.com/news/news/technology/story/21550.html>>

5 Christy Sheffield Sanford Madame de Lafayette Book of Hours Work-Site. 1996. 28 oktober 1999, <<http://gnv.fdt.net/~christys/goldind.html>>

6 D. Karlowski & L. Zinner Spielzeug-land. 2 februari 1999. 28 oktober 1999 <<http://www-public.rz.uni-duesseldorf.de/~karlowsk/spiel.html>>

7 O. de Koninck WWW Schrijvers Forum. 4 augustus 1997. 28 oktober 1999 <<http://www.xs4all.nl/~okke/>>

8 M. Hoefkens Poëzome. Xaveriuscolle-ge. 17 juni 1998. 28 oktober 1999 <<http://users.skynet.be/sky86404/poezieproject/ondex.htm>>

9 S. Moulthrop Persoonlijke website. 19 april 1999. 28 oktober 1999 <<http://raven.ubalt.edu/staff/moulthrop/>>

10 P. Elmer-De Witt *Putting Fiction on a Floppy*. In: Time, 5 december 1983. 28 oktober 1000 <<http://www.csd.uwo.ca/~pete/Infocom/Articles/time83.html>>