

Door de computer gegenereerde literatuur

Werken die (deels) gegenereerd zijn door algoritmes. Zo struint de Sonnettengenerator¹⁸ (ontwikkeld door Emiel van Miltenburg van Tilburg University) de zinnen op Wikipedia en DBNL af op zoek naar regels van negen of tien lettergrepen die toevallig in een jambische versvoet zijn geschreven en zet deze in een volgorde die correspondeert met het eindrijm van een bepaalde sonnetvorm. Het poëtische effect ontstaat niet alleen door de herkenbare klassieke dichtvorm, maar vooral door de onverwachte combinaties die de computer maakt. Wij mensen zijn betekenis machines: we zien verbanden, ook waar die niet zijn aangebracht met een bepaalde intentie.

Hypertekstfictie

Het label 'digitale literatuur' werd voor het eerst gebruikt ter aanduiding van hypertekstverhalen, waarbij de lezer zich door middel van (voorgeprogrammeerde) keuzemogelijkheden vrijelijk door een verhaal kon bewegen. Een bekend voorbeeld is *Patchwork Girl*¹⁹ van Shelley Jackson, uitgegeven door Eastgate Systems – een herschrijving van *Frankenstein* (1818), het horrorverhaal van Mary Shelley. In deze versie is er sprake van een vrouwelijke versie van het bekende monster die samen met Mary Shelley een reis maakt door de VS. Die verhaallijn wordt afgewisseld met de verhalen van de vrouwen wier lichaamsdelen zijn gebruikt om het monster samen te stellen. Bij hypertekstfictie moet de lezer het verhaal zelf als een lappendeken aan elkaar naaien. De lezer kiest de volgorde en welke subplots tot het verhaal gaan horen. Volgens literatuurwetenschappers zou deze vorm het onderscheid tussen lezer en auteur opheffen: de lezer is immers medeverantwoordelijk voor de betekenis van het verhaal. Hypertekstfictie was daarnaast vernieuwend doordat het de lineariteit van verhalen doorbrak: begin- en eindpunt liggen niet langer vast en er is niet meer sprake van een rode draad of een vaste kern in het verhaal.

Interactieve fictie en literaire videogames

De allereerste videogames waren grotendeels *text based*: door middel van tekstinput kon de speler de acties in de game bepalen. Een voorbeeld is *Nijmeegs avontuur*²⁰ (1980), ontwikkeld door Wim Couwenberg voor de Commodore PET, waarbij de speler zich een weg door Nijmegen moet banen door commando's in te typen. Ook vandaag zijn er raakvlakken tussen de wereld van videogames en de literatuur. De point-and-click adventure *Herald*²¹ (2017) van het Utrechtse Wispsfire verwijst naar literatuur. Zo wordt de game gepresenteerd als een 'visuele roman'; de ondertitel is 'A period drama' en de afzonderlijke delen worden aangeduid als 'boeken'. Van de smartphone-game *The Almost Gone*²² (Happy Volcano 2018) werd het scenario geschreven door een literair auteur: de Vlaamse schrijver Joost Vandecasteele. Bovendien is de game gemaakt met subsidie van het Nederlandse Letterenfonds en werd hij gepresenteerd op de Frankfurter Buchmesse.

Kinetische en interactieve poëzie

Een bekende vorm van digitale literatuur rond de eeuwwisseling was Flash-poëzie. Het commerciële programma Flash was ontworpen om online advertenties van animaties te voorzien, maar het werd door auteurs gebruikt om gedichten te maken waarvan de letters kunnen bewegen op het scherm. Sprekende voorbeelden zijn de website met bewegende Flash-gedichten van Tonnus Oosterhoff²³ en de werken van Rozalie Hirs²⁴.

De woorden van deze gedichten verschijnen op het scherm om vervolgens weer te verdwijnen. De lezer is overgeleverd aan het tempo van het gedicht.

'Network writing'

Door internet is het mogelijk geworden om literaire teksten te publiceren zonder goedkeuring van traditionele poortwachters zoals uitgeverijen. Die mogelijkheid heeft geleid tot een explosie aan *fan fiction* – ongeautoriseerde literatuur die is geschreven door fans van een bepaalde franchise of serie op basis van hun favoriete auteurs. Door internet zijn ook vormen van samen schrijven mogelijk. Op de website maakten schrijvers, redactie en spelers/gebruikers samen een denkbeeldige krant waarin het verhaal zich ontploopt, iedere dag, tien weken lang. Net als in digitale games konden spelers opdrachten uitvoeren, waarmee ze geleidelijk steeds meer invloed gingen uitoefenen op de personages en de loop van het verhaal. Dat deden ze door mee te schrijven. Je kon kiezen of je gedichten, essays of verhalende bijdragen inleverde.

Literaire werken die inzetten op VR- of AR-technologieën

Virtual reality-technologieën zetten in op een immersieve ervaring waarbij de gebruiker wordt ondergedompeld in een virtuele wereld. Bij augmented reality worden er digitale elementen toegevoegd aan de fysieke werkelijkheid, bijvoorbeeld door gebruik te maken van de camera en het scherm van een smartphone. Deze technologieën kennen we uit de wereld van de videogames (denk bijvoorbeeld aan *Pokémon Go*). Micha Hamel en Demian Albers ontwikkelen gedichten die kunnen worden ervaren met behulp van de Oculus Rift, een VR-bril. In *Zonder handen*²⁶ (2014) wordt de gebruiker in de schoenen geplaatst van iemand die zich in een kamer bevindt met enkele objecten. Vervolgens desintegreren één voor één de muren en de objecten in de kamer. Ook het virtuele lichaam van de gebruiker valt langzaam uit elkaar. Het werk geeft gebruikers het gevoel langzaam één te worden met de (digitale) omgeving.

De nieuwste generatie

Met de voortschrijdende technologische ontwikkelingen ontstaan ook telkens nieuwe vormen van digitale literatuur. De nieuwste generatie digitale literatuur verschilt van de vorige doordat er nauwelijks technische *knowhow* voor nodig is om deze literatuur te maken, te verspreiden of te consumeren. Het gaat bovendien om vormen die niet experimenteren met de mogelijkheden van media, maar daar op een vanzelfsprekende manier gebruik van maken. Een typisch voorbeeld is Instagram-poëzie – denk aan de gedichten van René Oskam²⁷ of Lars van der Werf²⁸. Het gaat daarbij vaak om werken die makkelijk consumeerbaar zijn, doordat ze inzetten op humor, bekende beeldtaal en herkenbare sentimenten. Opvallend aan Instagram-poëzie is de nadruk op analoge media. De gedichten zijn vaak met de hand geschreven of gemaakt op een typemachine, en worden vervolgens voorzien van een filter die doet denken aan polaroids of andere vormen van analoge fotografie. Die nadruk op materialiteit geeft de gedichten een suggestie van authenticiteit mee die naadloos past bij de specifieke Instagram-esthetiek.

Naschrift redactie

Op bibliotheekblad.nl/bronnen staat een uitgebreide literatuurlijst, inclusief alle genoemde digitale voorbeelden.