

Vloeibare literatuur in een digitaal tijdperk

Cross-overs tussen literatuur en games

Een roman verpakt als game of app, waarbij je als lezer interactief bijdraagt aan het verhaal. Deze cross-overs zijn behalve leuk en spannend misschien wel hét middel tegen ontlezing en teruglopende boekverkoop.

De roman is dood, en nu echt, schreef Will Self twee jaar geleden in *The Guardian* (Self 2014). Hij bedoelde dat de diepgaande, complexe roman niet meer dé toonaangevende mediavorm is, maar toch. Je zou je er bijna zorgen om gaan maken.

Gelukkig leeft de literatuur nog volop, niet alleen in zijn traditionele vorm, maar ook in allerlei nieuwe varianten. In het breed uitwaaierende videogamelandschap ontstaan bijvoorbeeld literaire cross-overs, combinaties van meer of minder literatuur aan de ene kant, en meer of minder spel aan de andere kant (Hooft 2015). De Britse professor Astrid Ensslin schreef er een boek over, *Literary gaming*, waarin ze tien gradaties in het 'literair-ludisch spectrum' aanwijst (Ensslin 2014).

Het zijn interessante tussenvormen, die vaak goed worden ontvangen en soms zelfs

commercieel succes behalen, zoals *Dear Esther*, van *The Chinese room*, een poëtische strandwandelinggame die een miljoenensucces werd in 2012. Zo bereikt de literatuur een heel nieuwe doelgroep, ook als die niet direct als zodanig te herkennen is. Om te laten zien hoe dit in zijn werk gaat, neem ik een van mijn favoriete voorbeelden onder de loep, de magisch-realistische gamereeks *Kentucky Route Zero*.

Kentucky Route Zero

Conway is een hoekige postbode met brede schouders en lange benen. Als ik in de gestileerde, contrastrijke omgeving klik, loopt Conway naar de door mij aangewezen plek. In onze pogingen een pakketje te bezorgen doen we samen tal van merkwaardige locaties aan. Zoals het Museum of Dwellings, een uitgestrekte loods vol bewoonde gebouwen.

Als ik op een blokhut klik, en Conway naar binnen loopt, maakt hij plaats voor een tekstveld. Na anderhalve game lang onafgebroken gezien te hebben wat hij beleeft, léés ik dat nu: Conway vindt een tunnel, klautert erin, daalt af, passeert ongedierte en belandt in een grot. Verrassend genoeg beleef ik het ongeveer even intens als alles wat eraan voorafgaat. Ik verplaats me in Conway, stel me voor hoe het is om af te dalen in de donkere aarde onder de bungalow, en reflecteer op de situatie. Behoorlijk literaire

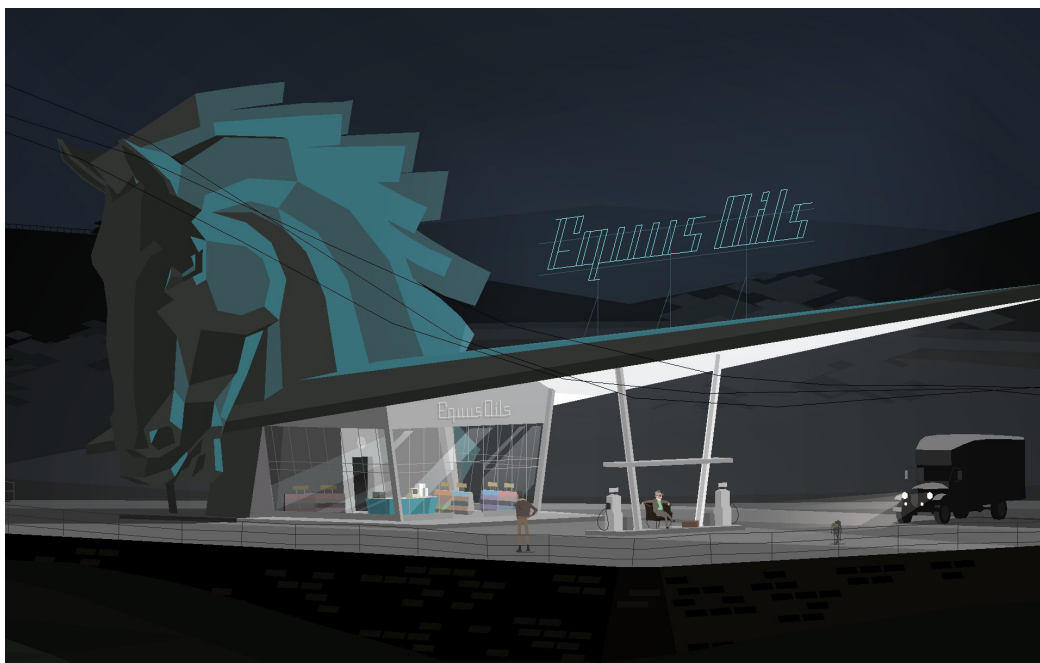
effecten eigenlijk, die extra worden benadrukt doordat de tekst zo goed is geschreven.

Software als multimediu

Kentucky Route Zero wordt gemaakt door Cardboard Computer, oftewel Jake Elliott en Tamas Kemenczy, twee mediakunstenaars uit Chicago, die heel bewust de artistieke mogelijkheden van games verkennen. Ze citeren gretig uit andere media en spelen daar vervolgens mee: beeldende kunst, cinema, muziek, architectuur, en dus ook literatuur.

Zo laten ze zien dat het gamemedium (en software in het algemeen, want games zijn een vorm van software) uitermate goed in staat is om andere media in zich op te nemen. Gewapend met een kleurenscherm, stereospeakers, internetverbinding en dynamisch geheugen kan software vrijwel alle andere kunstvormen absorberen en adapteren.

De tekstscène in het spel van Elliot en Kemenczy demonstreert deze kracht niet alleen, maar deconstrueert hem ook; je kunt het lezen als een onderzoek naar wat het betekent om 'aanwezig' te zijn in verschillende soorten fictieve omgevingen. Beeld of tekst, interactief of niet, als je er als toeschouwer toe bereid bent, is diepe onderdompeling mogelijk. →



Cardboard Computer (ontwikkelaar): *Kentucky Route Zero*, 2013



Van gamemaker naar literator

Dat je geen mediakunstenaar hoeft te zijn om literatuur in je games te stoppen, bewijzen de Zweden Simon Flesser en Gordon Gardebäck, samen Simogo. Zij begonnen als typische game-makers. In hun eerste producties voor Apple's iPhone en iPad draaide alles om auto's en aliens. Maar vanaf *Year Walk* in 2013 werkten ze samen met schrijver Jonas Tarestad en kwamen er literaire elementen bij. In het *Alice in Wonderland*-achtige *Device6* is de tekst zelf het speelveld. Je moet je apparaat kantelen om verder te lezen, en soms loopt één regel tekst schermenlang door. In de kantlijn zijn hints verborgen die je kunt gebruiken om deuren naar volgende hoofdstukken te openen.

Sindsdien verdween de traditionele game steeds meer uit hun oeuvre. In *The Sailor's Dream* navigeer je als in een game door een virtuele wereld, maar met geen ander doel dan het volgende stuk verhaal te vinden. De voorsnog laatste samenwerking tussen Simogo en Tarestad is een hoorspel. Zo legden ze een kronkelende literaire ontdekkingsreis af, net als ongetwijfeld veel spelers.

Belofte op smartphones

Op de smartphone is deze cross-overbelofte nog groter. We hebben er inmiddels allemaal een, en het is meer een alledaags gebruiksvoorwerp dan de spelcomputer. Hierop is ook een omgekeerde aanvliegroute denkbaar: in plaats van games met literaire elementen, zie ik een rol van betekenis voor digitale literatuur die lering trekt uit games.

Hoe zulke nieuwe literatuur eruit moet zien, ligt niet per se voor de hand. Neem *Pry* van Danny Cannizzaro en Samantha Gorman, oftewel *Tender Claws*, twee kunstenaars uit Los Angeles, een verhaal over een getraumatiseerde Irak-veteraan, verteld in hoofdstukken

waarin games, film en tekst op steeds andere manieren worden gecombineerd. In één hoofdstuk moet ik de ogen van de hoofdrolspeler openen en sluiten; zo schakel ik tussen het plafond van zijn hotelkamer, prozateksten, en zijn onderbewuste. In een ander hoofdstuk moet ik mijn vinger langs braille laten glijden om flitsen van beeld en geluid op te roepen.

Het is een interessante verkenning van tekst-interacties, die mijn geduld wel erg op de proef stelt. Waar *Kentucky Route Zero* de nadruk legt op de overeenkomsten tussen media, worden hier de verschillen aangestipt. Om te lezen is een rustige modus nodig, een heel precieze stemming. Mijn aandacht moet langere tijd worden vastgehouden, maar met montages vol teksten beeldflarden wordt die juist onderbroken. Het geeft me de neiging snel naar de volgende module te willen scrollen; tekst als wegwerp-artikel in dienst van het experiment.

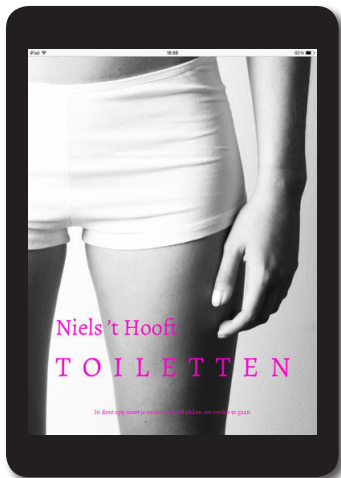
Minder uitbundig

Mijn ervaring met *Pry* doet me denken aan veel digitale kinderboeken, waarin de tekst steeds dreigt onder te sneeuwen door animatie, audio en game-elementen. Alsof de makers per se alle mogelijkheden wilden inzetten, tegelijk, in hun meest letterlijke vorm. Terwijl lineaire, lange, eindige tekst, met al zijn verbeeldingskracht, nog even krachtig kan zijn. De smartphone leent zich daar ook prima voor, met name nu het scherm steeds groter wordt en beter leest. Inmiddels nagenoeg zo goed als papier (Bakker 2016). En lezen doen we dan ook constant op smartphones, al zijn het doorgaans WhatsApp-berichten en Facebook-posts in plaats van romans.

Zelf geloof ik in minder uitbundige hybride vormen. Zoals de app-roman *Arcadia* van Iain Pears, uitgebracht door de Engelse studio Touchpress. Deze bestaat puur uit lineaire teksten, maar als lezer mag je kiezen in welke volgorde je een aantal parallelle verhaallijnen wilt lezen. En de kleurrijke infographic-interface helpt om te snappen hoe die verhaallijnen verweven zijn. Een game kun je dat niet noemen, maar de manier waarop de techniek wordt ingezet, doet daar wel aan denken.

Ook in Nederland gebeurt er op dit vlak het een en ander. Sidney Vollmer verrijkte zijn boek *Alles ruikt naar chocola* op de iPad met diverse hyperlinks, zodat je intertekstuele verwijzingen →

In plaats van games met literaire elementen, zie ik een rol van betekenis voor digitale literatuur die lering trekt uit games



meteen kunt opzoeken. De app *Bitterveld* van Liesbeth Eugelink gaat een stapje verder, met een interactieve kaart van Berlijn als interface, waarin je steeds een stuk tekst kunt kiezen. Zo is het in feite een non-lineair reisverhaal geworden. Met zijn gestileerde tekenstijl geeft de app je helemaal het gevoel dat je Eugelinks versie van de Duitse hoofdstad betreedt.

Mijn eigen werk

Zelf richtte ik me met de iPad-versie (2013) van mijn debuutroman *Toiletten* (2003) vooral op de manier waarop tekst op het scherm verschijnt: met statische blokken in plaats van pagina's. De vermindering van het aantal afgebroken zinnen en alinea's moest leiden tot een rustigere leeservaring. Dit mechanisme ben ik nu aan het verfijnen voor een nieuwe novelle die ik dit jaar nog hoop te voltooien, *Geometry Girl*. Onder andere bepaal ik nu aan de hand van een (eenvoudig) algoritme hoe de tekst in stukken wordt gebroken.

Geometry Girl is een complex project. Het grafisch ontwerp dient meteen ook als voortgangs-indicator, en een subtiele audiovisuele aankleding van kleur en sfeergeluid moet je dieper in het verhaal gaan trekken. Daarnaast ben ik geïnteresseerd in het verzamelen van data over hoe lezers mijn tekst ervaren, om daarmee vervolgens de novelle te herschrijven.¹

In feite zijn dit allemaal kenmerken van games: algoritmes die bepalen wat je op het scherm ziet, een audiovisuele aankleding, feedback. Het is literatuur met game-elementen,

zonder dat die direct als zodanig te herkennen zijn. Ik weet niet of dit de gouden formule is, die mensen in drommen terug zal brengen bij de literatuur; ik denk eerder dat we een toekomst tegemoet gaan van heel veel naast elkaar bestaande niche-interesses. Maar commercieel succes is een matig uitgangspunt in een maak-proces. Je moet beginnen bij een inhoudelijke en technische vernieuwingsdrang; zelf meer proberen, en dat bij anderen stimuleren. De lezer volgt dan hopelijk vanzelf.

Literair effect

En zo kruipt de literatuur dus binnen, in hoofdrollen en bijrollen, en in tal van configuraties. Met een onverminderd literair effect. En dat is belangrijk. Bij zorgen over ontleding en teruglopende boekverkopen, zouden we vooral de vraag moeten stellen wat we precies van het lezen van literatuur verwachten. Empathisch en reflecterend vermogen? Stijl? Vervreemding? Simpelweg de cognitieve vaardigheid van complexe taal ontcijferen en verwerken? Traditionele boeken zijn natuurlijk niet de enige vorm die ons in die behoeften kan voorzien.

Hybride vormen kunnen dat ook, daar ben ik van overtuigd. Als die ook nog eens iets opwindends, nieuws brengen, dan juich ik dat van harte doe. Neem de projecten die de afgelopen tijd in Nederland (en Vlaanderen) door het Nederlands Letterenfonds en het Gamefonds zijn gesubsidieerd² en die nu in de maak zijn, zoals de virtual reality-poëzie van Micha Hamel en Demian Albers, de grimmige avonturen van Joost Vandecasteele en Happy Volcano, en appoëzie van Lucas Hirsch en Studio Louter. Ik dompel me daar graag in onder. Diep. •

Literatuur

- Bakker, N. (2016) 'Papier, e-inkt en led: hoe lekker leest het tekstoppervlak?' In: *Leesmonitor*, 14-15.
- Ensslin, A. (2014) *Literary Gaming*. Cambridge: MIT Press.
- Hooft, N. 't (2015) 'De vrije modus van het spelen'. Op: nielsthoof.com, 20 april. (nielsthoof.com/litteraire-games-2)
- Self, W. (2014) 'The novel is dead (this time it's for real)'. In: *The Guardian*, 2 mei. (www.theguardian.com/books/2014/may/02/will-self-novel-dead-literary-fiction)

Noten

- 1 Meer over mijn onderzoek en werk op nielsthoof.com.
- 2 Ik zat in diverse adviescommissies voor het Nederlands Letterenfonds: die voor de open oproep literaire games, literatuur op het scherm en de regeling digitale literatuur.

