

DIGITALE LITERATUUR

SCAN VAN INNOVATIEPROJECTEN



Paulien Dresscher

Niels 't Hooft

Emma O'Hare

*In opdracht van KVB Boekwerk en het Nederlands Letterenfonds
Oktober 2017*

kvb BOEKWERK

Wie in oktober 2016 op het centrale plein van de Frankfurter Buchmesse weer en wind trotseerde in de rij voor het zogeheten *Tafelgeheim-huisje*, zag een glimp van vernieuwing. Twee bezoekers kregen een VR-bril op, namen tegenover elkaar plaats aan tafel, en bekeken en beluisterden een verhaal in animatievorm waarin – net als in het echt – twee personen aan tafel zaten. De bezoekers die na afloop met elkaar in gesprek raakten, ontdekten dat er letterlijk twee kanten aan het verhaal zaten: de een was ondergedompeld in de belevingswereld van de vader, de ander in die van zijn dochtertje Lena.

Tafelgeheim is een veelzeggend voorbeeld. Een virtual reality-productie op de belangrijkste vakboekenbeurs die er is, gemaakt door een cross mediaal team, en met een onmiskenbare literaire kwaliteit. Een project waarin technologie zorgt voor nieuwe, nog niet helder gedefinieerde verhaalvormen, dat aantoont dat er nieuwe manieren zijn om invulling te geven aan alles wat we met de literatuur associëren. Zoals nuance, complexiteit, empathie, vervreemding. *Tafelgeheim* is een experiment, en een krachtig voorbeeld van hoe digitale literatuur zich beweegt in een onderzoeksfase.

Het is zeker niet het enige voorbeeld. Ronald Giphart schrijft een verhaal met behulp van *machine learning*, lezers schrijven digitale liefdesbrieven aan een Arnon Grunberg-personage, bezoekers van de eerste hulp van het Academisch Medisch Centrum van Amsterdam komen scherm-poëzie van Maria Barnas tegen. Dit verslag bevat een overzicht van dertig van dit soort innovatieve projecten, zowel nationaal als internationaal.

Meer informatie

www.kvbboekwerk.nl

<http://www.letterenfonds.nl/nl/digitale-literaire-projecten>

Cover illustratie

Beatrijs Voorneman (Reframing Studio)

Onderzoeksbegeleiding

Suzanne Meeuwissen

Jurriaan Rammeloo

In opdracht van

Nederlands
letterenfonds
dutch foundation
for literature



CREATIEF EXPERIMENT IN DIGITALE LITERATUUR

Makers zijn pioniers in het digitaal-culturele domein. Vaak wordt gesproken over innovatie in de markt, over de invloed van digitalisering op de keten, verdienmodellen en de marktontwikkeling. Voor makers, of het nu schrijvers, ontwerpers of gamemakers zijn, is digitalisering echter een bron van inspiratie die leidt tot nieuwe artistieke uitingsvormen.

In dit onderzoek is een scan gemaakt van het digitaal-literaire domein. Er zijn 30 aansprekende voorbeelden gevonden van projecten die de grenzen van digitale literatuur en cultuur oprekken. Hiermee bieden KVB Boekwerk en het Nederlands Letterenfonds inzicht in de experimenteerdrijf in en buiten de boekensector.

Het digitale literaire domein zit gezien de variëteit duidelijk in een experimenteer- en onderzoeksfase en gaat nog alle kanten op. Op basis van de voorbeelden wordt een aantal ontwikkelingen beschreven, zonder dat uitspraken worden gedaan over de impact ervan. De scan draagt bij aan een ruime blik op het innovatievermogen in de sector en laat een rijkdom zien aan experimenten, prototypes, installaties en artistieke producties. Tegelijkertijd biedt het inzicht in de mogelijkheden van samenwerking, investering en nieuwe experimenten.

Ieder beschreven project is een inspiratie op zich. Steeds op een andere manier wordt gebruikgemaakt van taal en technologie, steeds ook met als doel een nieuwe literaire ervaring te creëren. Omdat de drager zich ontwikkelt tot platform, of het verhaal op een andere manier tot stand komt. Met andere woorden: het (e-)boek is niet de enige drager van literatuur en de auteur is niet meer de enige maker.

Het doel is om inspiratie te bieden voor het verkennen van en experimenteren in het digitaal-literaire domein. Immers, met het publiceren van literatuur buiten het papieren boek, zoals in games, virtual reality, webdocumentaires of met gebruik van kunstmatige intelligentie, breidt de literatuur haar werkterrein uit. Het verleggen van de grenzen biedt perspectief aan auteurs die artistieke verdieping zoeken, een ander 'canvas' willen beschrijven (met in hun kielzog redacteurs en uitgevers), en aan het bereiken van nieuwe doelgroepen, onder wie jonge lezers. Deze verkenning is tot stand gekomen in opdracht van het Nederlands Letterenfonds en KVB Boekwerk. Het

fonds is een belangrijke pijler van digitale innovatie in de literatuur. KVB Boekwerk is het kennis- en innovatieprogramma voor de boekensector. Het wil inzichtelijk maken hoe innovatie plaatsvindt en ondernemers in de markt daarmee inspireren.

Multidisciplinair onderzoeksteam

De verkenning is uitgevoerd door drie onderzoekers met wortels in mediakunst, mediafilosofie, literatuur en gaming. De onderzoekers zijn:

Niels 't Hooft combineert als hybride schrijver literatuur met technologie. Hij schreef de romans *Toiletten*, *Sneeuwdorp* en *De verdwijnens*, de verhalen van de games *RIVE* en *Antegods*, en de maandelijkse podcastrubriek Radio Laika. Zijn boekapp *Geometry Girl* is in voorbereiding. Meer over Niels op nielsthooft.com

Paulien Dresscher is onafhankelijk curator, adviseur en onderzoeker op het gebied van nieuwe media en culturele technologieën. Ze werkt o.a. als programmeur Interactive voor het Nederlands Film Festival, is showrunner van de belangenvereniging Interactieve Producenten Nederland (IPN), curator van het kunstprogramma van *Into the Great Wide Open* en adviseur bij Stichting Cultuur Eindhoven.

Emma O'Hare is onderzoeker en mediaspecialist. Ze is verantwoordelijk voor de programmering van de professionalsconferentie van Cinekid, projectleider van de appcuratietool *Cinekid AppLab* en als redacteur en onderzoeker verbonden aan ROSE Stories.

Openbare bronnen

Er is onderzoek verricht binnen de platforms, archieven en netwerken van de onderzoekers en de opdrachtgevers. Hierbij zijn bronnen gebruikt als de database van de National Film Board, het lectoraat Interactive Narrative Design van de HKU, organisaties die actief zijn binnen het digitaal-literaire domein zoals Shapeshifting Texts

(<https://shapeshiftingtexts.wordpress.com/>), wetenschappelijke onderzoeksgroepen zoals I ♥ E-Poetry (<http://iloveepoetry.com>) en bestaande projectdatabases zoals Electronic Literature Collection (<http://collection.eliterature.org/>). Het Nederlands Letterenfonds stelde naast kennis en projectdata ook zijn netwerk beschikbaar. Hierdoor zijn meer literatuurfondsen in Europa geraadpleegd, onder andere via het European Network for Literary Translation (ENLIT).

Van 80 naar 30 voorbeelden

Het bronnenonderzoek resulteerde in een longlist van een 80-tal aansprekende – met name Nederlands- en Engelstalige – voorbeelden van digitale literatuur. Van die 80 werden 30 recente projecten geselecteerd op basis van kwaliteit, verscheidenheid, relevante context en resultaat. Vervolgens is nader onderzoek gedaan naar deze projecten: zowel online, als door makers en betrokkenen te interviewen, en waar mogelijk zelf toepassingen te testen. Aan de hand hiervan zijn de projecten in een vast schema beschreven, bestaande uit onder meer een typering, ontstaansgeschiedenis, resultaat en duiding. Deze projectbeschrijvingen vormen het hart van deze verkenning. (Ze zijn in willekeurige volgorde beschreven en zijn te vinden in dit document vanaf pagina 11.)

Kenmerken van digitale literatuur

De onderzoekers zijn uitgegaan van een drietal bekende kenmerken van het literair culturele digitale domein. Deze bepalen in essentie de werking en mogelijkheden van de digitale experimenten.

Kenmerk 1: interactiviteit

Nieuwe-mediaproducties zijn altijd in meer of mindere mate interactief. De lezer, kijker of gebruiker heeft invloed en kan bijvoorbeeld het verloop of de richting van het verhaal veranderen. Dat leidt niet alleen tot een andere vorm van het ervaren en het gebruiken van literatuur, maar ook tot een andere creatie en productie ervan.

In de meeste gevallen volgt de gebruiker in het digitale veld nog een lineair verhaalpad. Net zoals in een boek. Vanzelfsprekend wordt er geëxperimenteerd met non-lineaire verhaallijnen, waarbij de gebruiker zelf bepaalt in welke volgorde hij of zij door het verhaal gaat. De klassieke term hiervoor is hypertext: de lezer bepaalt de volgorde, maar zijn keuzes hebben geen gevolgen voor de uitkomsten van het verhaal. Dit is een belangrijk verschil met wat in deze verkenning *afakkend* heet. Daarmee worden projecten aangeduid waarin de lezer keuzes kan maken die van invloed zijn op de uitkomst van het verhaal.

Kenmerk 2: veranderlijk en modulair

Digitale-mediaproducties zijn opgebouwd uit codes en algoritmes. Ze zijn samengesteld uit reeksen instructies, regels en opdrachten om de interactie vorm te geven. Per definitie krijgen de producties daardoor nooit een definitieve vorm. Ze zijn nooit af en

onderscheiden zich daarmee van de traditionele literatuur.

Hoe groot de rol van de gebruiker is, verschilt. In games is die rol bijvoorbeeld groot. De gebruiker kan binnen een raamwerk van spelregels zelf handelingen uitvoeren en er is een dynamische uitkomst. Het begint vaak met een lineair verhaal, maar al gauw verplaatst de gebruiker zich kriskras door de tekst, op zoek naar de oplossing van een puzzel. De taak van de gebruiker kan ook zijn dat hij of zij iets moet schrijven om het spel te spelen. Algoritmes stellen de maker/ auteur van de game in staat zijn werk deels over te laten aan de programmatuur. De gebruiker krijgt dan te maken met tekst die door een computer is samengesteld, weliswaar op basis van een door de maker/ auteur bepaalde logica.

Veel nieuwe-mediaproducties zijn niet één geheel, maar bestaan uit een samenstelling van onderdelen: een tekst, audiofragmenten, videofragmenten en een medium specifieke interface. De uitingsvorm is bepalend hoe het publiek de mediaproductie zal ervaren, waar het publiek gevonden kan worden en of het een individuele of gemeenschappelijke ervaring zal zijn. Er bestaan grote verschillen tussen de beleving van een app en die van een website, of die van een virtual of augmented reality, een social media-project of een samengestelde media-installatie.

Kenmerk 3: divergentie, convergentie en transcoderen

Een nieuwe media-productie bestaat uit verschillende modules die je op verschillende manieren in elkaar kunt zetten, zoals bij bouwstenen. Ieder onderdeel kan ook losgekoppeld en verder digitaal ontrafeld worden. Hierdoor ontstaan nieuwe mogelijkheden voor de convergentie (samenkomst) van onderdelen. Of voor de divergentie (uiteenvloeiing) in nieuwe onderdelen om mee te bouwen.

In beide gevallen worden onderdelen digitaal getranscodeerd, zodat ze opnieuw gekoppeld of ontrafeld kunnen worden. Of anders gezegd, ieder onderdeel wordt digitaal vertaald van het ene format naar het andere, naar een ander tekstformat of van tekst naar beeld, et cetera. In de mediafilosofie verandert het onderdeel daarmee digitaal in een nieuwe uitingsvorm. Er is sprake van een nieuw oorspronkelijk cultureel object, zoals een gedicht en de toepassing ervan in een app (zie bijvoorbeeld *Poëzie Museum*, projectnr. 5).

ONTWIKKELINGEN IN DIGITALE LITERATUUR

Het onderzoek heeft de vorm van een verkenning en als doel om de diversiteit te laten zien. Alle geselecteerde projectvoorbeelden zijn geanalyseerd op inspirerende of relevante ontwikkelingen. Vervolgens zijn de projecten ingedeeld volgens deze ontwikkelingen. Hieronder worden de belangrijkste ontwikkelingen beschreven. De nummers achter de voorbeeldprojecten verwijzen naar de projectbeschrijvingen opgenomen in dit document vanaf pagina 11.

Dominantie van mobiele technologie

Veel vernieuwing vindt plaats op de smartphones die we dagelijks bij ons hebben. Relatief toegankelijke tools stellen makers in staat om iets nieuws te ontwikkelen en te distribueren. Projecten verweven zich naadloos met zowel de hardware als gebruikspatronen, bijvoorbeeld als ze zich afspelen op social media (*Such Tweet Sorrow*, projectnr. 24) of als ze in hapklare delen worden gepresenteerd (*The Pickle Index*, projectnr. 10). Soms onderzoeken ze de manier waarop gebruikers het scherm aanraken, en hoe dit gebruikt kan worden om een verhaal te vertellen: in visuele vorm (*Pry*, projectnr. 7) of met tekst (*Device 6*, projectnr. 12).

Diverse andere projecten hebben ook veel kenmerken van deze ontwikkeling, zoals *Hartenjager* (projectnr. 30), *Wuwu & Co* (projectnr. 8) en *Bitterveld* (projectnr. 2).

Aangezien *virtual reality* bij consumenten nog niet is doorgebroken, speelt deze techniek in deze scan in vergelijking met mobiele technologie een veel kleinere rol. De ingebouwde camera en gps-techniek van mobiele apparaten, die *augmented reality* mogelijk maken, staat beschreven onder ontwikkeling *Verbinden van de digitale en fysieke wereld*.

Regie voor de gebruiker

De digitale omgeving maakt het mogelijk dat de gebruiker meer regie of zeggenschap krijgt (ofwel *agency*), waardoor projecten minder auteurcentrisch worden. Dit varieert van een lezer die zijn eigen pad kiest binnen een bestaande serie teksten (*Bitterveld*, projectnr. 2); een speler die keuzes maakt en zo de uitkomst verandert (*80 Days*, projectnr. 13); tot een schrijver die opdrachten krijgt in een gamecontext (*Storium*, projectnr. 17).

De rol van de auteur verandert, in meer of mindere mate, in die van regisseur of procesbegeleider. In iemand die voorwaarden schept. Soms blijkt het een glijdende schaal die pas eindigt bij tekstverwerkers, waarin de gebruiker volledig vrij is te schrijven wat hij of zij wil. Toch is ook hier de hand van de maker nog te herkennen, als bijvoorbeeld de woordenschat kunstmatig wordt beperkt (*Cleartext*, projectnr. 3).

Diverse andere projecten passen ook binnen deze ontwikkeling, zoals: *Blackbar* (projectnr. 15), *A Universe Explodes* (projectnr. 29) en *Hartenjager* (projectnr. 30).

De computer als co-auteur

Niet alleen verschuift de *agency* van maker naar gebruiker, de computer wordt co-auteur. De maker geeft zijn project richting in de vorm van regels in een algoritme. Vaak wordt daarbij gebruikgemaakt van een database met inhoud. Vervolgens gaat de computer ermee aan de slag. Zo ontstaan er heel nieuwe teksten (*DadaOverload*, projectnr. 23) of worden bestaande teksten beïnvloed (*DichtBij*, projectnr. 19).

Hier en daar raakt de stem van de auteur op de achtergrond. Zijn of haar zinnen of zinsdelen zijn niet meer dan bronmateriaal, dat door toeval, formule of gebruikersinteractie een nieuwe vorm en betekenis aanneemt. Nieuwskoppen kunnen zo plots poëzie worden (*News Wheel*, projectnr. 16). Waar nauwgezet gecontroleerde literatuur verloren gaat, wordt chaos en verrassing gewonnen (*De robot van de Machine is de mens*, projectnr. 18). Dit is tevens een voorbeeld van hoe binnen de driehoek van lezer, computer, auteur onverwachte verhalen en samenwerkingen ontstaan, net als bij *Elegy for a Dead World* (projectnr. 14).

Verbinden van de digitale en fysieke wereld

Na een periode van fascinatie voor de digitale en virtuele wereld, begint ook een andere beweging te ontstaan: projecten zijn niet langer alleen *browser-based* of op zichzelf staande digitale toepassingen, maar verbinden de fysieke wereld met de digitale wereld. Zo zijn op de eerste hulp van het AMC de dichtfragmenten van Maria Barnas, rond het thema tijd, niet alleen op schermen, maar ook in de ruimte geplaatst (*You Say Time is a River*, projectnr. 26). Op festivals is de installatie *Tafelgeheim* (projectnr. 1) te zien, waarbij de tafel in de VR-ervaring gedubbeld is in de echte wereld waar je ook daadwerkelijk aan tafel zit.

Dezelfde ontwikkeling is op een andere manier te zien in een project als *Ice-Bound* (projectnr. 6), waarbij het niet alleen de app is die het verhaal vertelt, maar dat samendoet met het fysieke boek, via de smartphonecamera en *augmented reality-techniek*. Bij het *Poëzie Museum* (projectnr. 5) wordt dezelfde technologie ingezet om gedichten opnieuw te 'ontdekken' binnen een specifieke architectonische ruimte, in dit geval het Museumplein in Amsterdam.

Deze ontwikkeling kan gezien worden als een tegenbeweging vanuit een behoefte om minder bezig te zijn met beeldschermen. Het is tegelijkertijd ook een doorontwikkeling van digitale technologie. Technieken als *augmented reality* en taal- en spraaktechnologie maar ook de opkomst van het Internet der dingen (*Internet of Things -IoT*) vergemakkelijken de toepassing van digitale techniek in ons dagelijks leven.

Diverse andere projecten passen binnen deze ontwikkeling, zoals *Gateway to the World* (project nr. 21), *Hag-Seed* (projectnr. 22) en *Essential Tagge* (projectnr. 11).

Multidisciplinaire teams

Alle projecten in deze verkenning komen voort uit nieuwe, intensieve samenwerkingen. Dit is bijvoorbeeld te zien bij *You Say Time is a River* van Maria Barnas (projectnr. 26), waarbij een dichter en een typograaf de handen ineen hebben geslagen en zowel met de inhoud als de vorm een nieuwe weg zijn ingegaan. Bij *The Pickle Index* (projectnr. 10) zie je hoe een schrijver en een programmeur samen tot een nieuwe vorm zijn gekomen.

Een multidisciplinair project vraagt om een multidisciplinair team, en dit kan in de context van deze verkenning gezien worden als een ontwikkeling. De schrijver hoeft niet meer alleen te werken. Hij of zij schakelt vormgevers, componisten en programmeurs in, en niet slechts als onderaannemers. Auteur en team werken echt samen om hun ideeën gestalte te geven. Vaker dan eens ligt het initiatief niet eens bij de schrijver, maar wordt deze er pas in een later stadium bijgehaald, zoals bij *het Poëzie Museum* (projectnr. 5). *Notes on Blindness* (projectnr. 4) werd gebaseerd op een audiodagboek van meer dan een kwart eeuw oud. Bij gelijkwaardige samenwerking wordt de kans groter dat er een werk van kwalitatieve en vernieuwende waarde ontstaat, zoals *The Pickle Index* (projectnr. 10). Overigens roept deze ontwikkeling bij uitstek vragen op

over auteurs- en exploitatierechten en royalty-verdeling.

Kennis verankerd in sjablonen, plug-ins en engines

Veruit de meeste van de beschreven voorbeelden zijn ontwikkeld als uniek project. Daarnaast lijkt er steeds vaker behoefte te zijn om te werken in bepaalde standaarden of formats. Net zoals Tumblr en Wordpress voor blogs en websites de standaard zijn geworden. Vanuit digitaal-literaire projecten ontstaan – al dan niet opzettelijk – sjablonen of *engines* die overgenomen worden voor andere inhoud. Eén voorbeeld is *Ink* (projectnr. 28), een combinatie van een tekstformat, test-app en plugin, die voortkwam uit interactieve-fictieproducties zoals *80 Days* (projectnr. 18). Een ander voorbeeld is *Twine*, niet opgenomen bij de projecten omdat het al zo lang bestaat. Al jaren is dit opensource-project een invloedrijke tool voor interactieve fictie, die iedere schrijver in staat stelt tekst en keuzes aan elkaar te koppelen in een boomstructuur. Verhalen kunnen verrijkt worden met variabelen die worden bijgehouden (een teller in plaats van alleen ja/nee), conditionele logica ('als x, dan y'), afbeeldingen, vormgeving en verdergaand programmeerwerk. Het resulterende keuzeverhaal kan in iedere browser worden bekeken.

Het zwaartepunt ligt nog steeds bij *one-offs*, unieke en bewerkelijke eenmalige projecten, maar de mogelijkheden en de behoefte zijn er wel degelijk om zelf nieuwe sjablonen te vormen. Zo is de *Poëzie Museum*-app (projectnr. 5) gebouwd met het idee dat dit een serie kan worden met steeds nieuwe ontwerpers, dichters en curatoren.

Zakelijke kansen

Digitale literatuur wordt interessant als businessmodel als het schaalbaar is en aansluit op heersende distributieplatformen. Daar lijkt nog een uitdaging te liggen. Veel projecten zijn zakelijk interessant als marketingmiddel om nieuwe doelgroepen te bereiken en bredere bekendheid te geven aan de schrijver en zijn werk, de uitgeverij of de boekhandel. Mogelijk kan *serial fiction* zoals in de *The Pickle Index* (projectnr. 10) een zelfstandig verdienmodel opleveren.

Een digitale aftakking van of variatie op een bestaande tekst kan op een verrassende manier een breder publiek bereiken, zoals bij *Arcadia* (projectnr. 9), dat naast een papieren boek een nieuwe manier biedt om met de verhaalwereld in aanraking te komen. En het social media-project *The New Yorker Poetry Bot*

(projectnr. 20) laat zien hoe poëzie een 'nieuwe vertaling' kan krijgen. Verder bieden bestaande sociale netwerken, waar de potentiële lezer zich ophoudt, mogelijkheden om nieuw publiek te bereiken. Een project als *Such Tweet Sorrow* (projectnr. 24) wordt ingezet in meerdere sociale netwerken. Of het algoritmische *Pentameton* (projectnr. 25), waarbij de toevallige Twitter-bezoeker op onverwachte momenten in aanraking komt met een automatisch gegenereerd en geheimzinnig poëzieproject.

Drijvende kracht van makers

Projecten worden veelal geïnitieerd door onafhankelijke makers, kunstenaars, auteurs of digitale pioniers. De projecten zijn meestal ondersteund door de culturele wereld in samenwerking met andere partners. Daarbij is te denken aan cultuurfondsen (bijvoorbeeld *Tafelgeheim*, projectnr. 1), filmmakers (bijv. *Pry*, projectnr. 7), (artistiek) gameontwikkelaars (bijv. *Device 6*, projectnr. 12) en kunstenaars (bijv. *DadaOverload*, projectnr. 23).

Initiatiefnemers komen vaak van buiten en ontfermen zich over de literatuur in plaats van andersom. Meestal vanuit interesse in het artistiek potentieel van verhalen. De hier beschreven projecten ontstaan vanuit een fascinatie voor cross-disciplinaire samenwerking. Niet vanwege een commercieel potentieel. Een belangrijke toevoeging is dat het internationale potentieel toeneemt. Het toevoegen van extra talen is meestal een relatief kleine moeite, waarmee het bereik van de literaire content aanzienlijk wordt vergroot en gebeurt dan ook regelmatig, bijvoorbeeld bij *WuWu & Co* (projectnr. 8) en *Bitterveld* (projectnr. 2). Die laatste is dan weer wel een voorbeeld van een schrijver die zelf aan de slag is gegaan met innovatie.

De academische wereld speelt een opvallende rol in het digitale domein. De ontwikkeling van hybride digitale literaire vormen wordt met grote interesse gevolgd. Men ziet nieuwe literair-culturele uitingen, makers en publieksgroepen. Deze interesse zorgt er in sommige gevallen zelfs voor dat academici makers worden, zoals bij *P.o.E.M.M.* (projectnr. 27) en *Ice-Bound* (projectnr. 6). Maar het leidt vooral tot academisch onderzoek, onder meer in de vorm van lees- en onderzoeksgroepen. De afgelopen periode zijn er verscheidene verzamelsites ontstaan waar onderzoekers projecten verzamelen en bespreken. Een aantal hiervan is gebruikt voor deze scan.

TOT SLOT

Samenvattend is er naast een aantal generieke kenmerken van nieuwe-mediaprojecten een aantal ontwikkelingen te definiëren, dat samen het huidige landschap schetst van de digitale literatuur. Dat landschap bestaat niet alleen uit nieuwe vormen van literatuur en daarmee samenhangend, nieuwe potentiële distributiemodellen, maar deels ook uit een nieuw referentiekader om de innovatie te begrijpen en beschrijven.

Uit de verkenning blijkt dat het digitale literaire en culturele domein zich nog in een experimenteer- en onderzoeksfase bevindt. Het kan voor het boekenvak interessant zijn om nieuwe multidisciplinaire samenwerkingsmodellen verder te testen, waarbij de focus ligt op de herkomst en context van het initiële idee en de invloed daarvan op het product, de markt en de lezer. Ook zou verder gekeken kunnen worden naar de achterliggende financieringsmodellen in nationale en internationale context, en in hoeverre nieuwe marketingstrategieën parallel ontwikkeld kunnen worden aan nieuwe vormen.

De enorme snelheid waarmee technologische ontwikkelingen zich opvolgen, brengen zowel praktische als filosofische vraagstukken met zich mee. Zoals op het gebied van conserveren en archiveren: hoe kunnen nieuwe media-projecten beschermd worden tegen de tand des tijds? In de hele breedte van de digitale wereld is dit tot op heden een probleem waar nog geen eenduidige oplossing voor is. Dat de lezer van digitale literatuur soms ook het publiek, de gebruiker of zelfs de kijker kan zijn, opent deuren naar een nieuw publiek en zet tegelijkertijd het begrip lezen op losse schroeven. En, hoe bepalen we het *ownership* in multidisciplinaire teams, of zelfs van de tekst, als computers en gebruikers met auteurs meeschrijven?

Het is maar een greep uit de vragen die de verkenning oproept en die op termijn steeds preciezer te beantwoorden zullen zijn. Voor nu was de opzet projecten en ontwikkelingen te signaleren die inspiratie bieden voor nieuwe mogelijkheden van samenwerking, productie, verspreiding en investering. Zij vormen het hart van deze verkenning.

PROJECTEN

Het hart van het onderzoek bestaat uit 30 projectbeschrijvingen. Naast onder andere het land van herkomst, taal, informatie over de makers, duiding en resultaat, is aan elk project een aantal kenmerken (tags) gehangen. Deze kenmerken zeggen iets over:

1. de **verhaalstrategie**
2. de **vorm van het medium** (uitingsvorm of op welk platform)
3. de **realisatie** (meestal hoe het project gefinancierd is).

In de tabellen op de volgende pagina's is toegelicht wat onder de tags wordt verstaan en welke projecten deze tag hebben. De nummers verwijzen naar de projectbeschrijvingen – in willekeurige volgorde opgenomen - in dit document vanaf pagina 11.

PROJECTEN NAAR KENMERK

Verhaalstrategie	Projectnummer
Lineair De gebruiker volgt een lineair verhaal-pad door het verhaal, zoals in een boek.	1, 4, 5, 6, 7, 10, 12, 15, 24, 26, 29
Non-linear De gebruiker bepaalt zelf in welke volgorde hij of zij door het verhaal heen gaat, maar deze volgorde heeft geen gevolgen voor de uitkomst.	2, 8, 9, 11, 13
Aftakend De gebruiker kan keuzes maken, en aan de hand hiervan verandert de uitkomst van het verhaal.	28
Game De gebruiker voert handelingen uit binnen een raamwerk van spelregels, met een dynamische uitkomst. Het verhaal is vaak van ondergeschikt belang.	12, 13, 14, 15, 17, 22
Schrijven De gebruiker moet zelf woorden, zinnen of teksten schrijven.	3, 17, 18, 26, 28, 29, 30
Algoritme De gebruiker krijgt te maken met teksten die niet door een mens, maar door een computer zijn samengesteld op basis van door de auteur bepaalde logica.	3, 16, 18, 19, 20, 21, 23, 25, 27, 30

Vorm	Projectnummer
App Het project is beschikbaar als <i>native</i> applicatie die gedownload kan worden voor specifieke platformen, zoals smartphones, tablets of spelcomputers.	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 15, 16, 18, 19, 21, 27, 28, 30
Website Het project wordt benaderd vanuit de browser.	11, 17, 21, 23
Social media Het project bestaat, vaak in gefragmenteerde vorm, op social media zoals Twitter, Facebook, en YouTube.	20, 24, 25, 29
Virtual Reality Het project wordt bekeken met een VR-helm, die door een combinatie van beeldschermen en bewegingsdetectie de illusie schept van een denkbeeldige werkelijkheid om de gebruiker heen.	1, 4
Augmented Reality Het project wordt bekeken via de camera van een apparaat, zoals een tablet of computer, waarop computerbeelden worden geprojecteerd. Ook wel: AR.	
Fysiek boek Het project bevat, of bestaat ook als, een fysiek boek.	6, 10
Installatie Het project is beschikbaar op een fysieke installatie.	1, 16, 21, 22, 26, 27

Realisatie	Projectnummer
Cultuurfonds Het project is primair gefinancierd door een cultuurfonds.	1, 4, 5, 8, 11, 19, 24, 26, 30
Uitgeverij Het project is primair gefinancierd door een uitgeverij.	9, 22, 29
Self-funded Het project is primair gefinancierd door de maker(s) zelf.	2, 3, 7, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 23, 25, 28
Crowd-funded Het project is primair gefinancierd middels een crowdfunding campagne.	17
Bedrijfsleven Het project is primair gefinancierd door het bedrijfsleven.	20
Academia Het project is primair gefinancierd door de academische wereld.	6, 18, 21, 27

PROJECTOMSCHRIJVINGEN

1. Tafelgeheim



Jaar/Land 2016, Nederland

Taal Nederlands, Duits, Engels

Tags **Lineair** **Virtual reality** **Installatie** **Cultuurfonds**

Makers & rol Regisseur: Sara Kolster, schrijver: Jaap Robben, illustrator: Gijs Kast, ontwikkelaarscollectief: Zesbaans.

Wat Handgetekende virtual reality-ervaring die twee kijkers tegelijkertijd beleven. De een neemt het perspectief aan van de negenjarige Lina, de ander dat van haar vader. Ze lijken een gesprek te voeren over koetjes en kalfjes, terwijl ze onlangs een zusje dan wel dochter zijn verloren. Het verlies is onuitgesproken aanwezig. De personages zijn verzonken in hun eigen gedachten- en belevingswereld, die tot leven komt in de 3D-simulatie.

Hoe *Tafelgeheim* is gemaakt in opdracht van het Nederlands Letterenfonds en Stimuleringsfonds Creatieve Industrie, ter gelegenheid van de Frankfurter Buchmesse 2016. Vanwege deze gelegenheid is gekozen voor drie talen en een high-end VR-uitvoering met HTC Vive. Ontwikkelplatform: Unity.

Duiding Gelijkwaardige samenwerking tussen schrijver en kunstenaar, waarbij beiden inspraak hadden in het eindresultaat. Wordt ervaren als een sterk verhaal met duidelijke spanningsboog. Literair effect van twee verschillende perspectieven gedurende hetzelfde moment.

Resultaat Getoond op (literaire) festivals zoals Cinekid Festival, Nederlands Film Festival, Passa Porta Festival en op de Frankfurter Buchmesse, diverse congressen en in bibliotheken.

www <https://vimeo.com/180087043>

2.

Bitterveld



Jaar/Land

2015, Nederlands

Taal

Nederlands, Duits

Tags

Non-lineair App Self-funded

Makers & rol

Auteur, producent, eigenaar: Liesbeth Eugelink.

Wat

In *Bitterveld* reist de hoofdpersoon – een hedendaagse Elckerlyc, zodat elke lezer zich met het personage kan identificeren – met de ondergrondse door Berlijn, en bezoekt de herdenkingsmonumenten van de stad en observeert de medereizigers. Welk verband is er tussen die observaties en de Tweede Wereldoorlog? De gebeurtenissen van toen lijken lang geleden, maar hebben wel degelijk met onze tijd te maken. De interface is een fictieve plattegrond van Berlijn. De lezer kan kiezen uit verschillende (metro)routes, de S-Bahn en U-Bahn, om het verhaal tot zich te nemen, zowel via de plattegrond als via knooppunten in de tekst zelf; de lezer stapt hier als het ware over op een andere metro- c.q. verhaallijn. De app houdt bij welke (tekst)routes je nog niet hebt bereisd.

Hoe

Liesbeth Eugelink bekostigde zelf de ontwikkeling door een extern bureau. Ontwikkelplatform: iOS SDK, Objective C, Xcode.

Duiding

De plattegrond is de interface voor het verhaal waarbij de lezer via de metrostations en reisrichting zelf de leesvolgorde bepaalt. Het aantal reisroutes is niet oneindig, en ook niet willekeurig; elke reisroute levert een op zichzelf betekenisvolle verhaallijn op. *Bitterveld* biedt daarmee een virtuele herdenkingsruimte, waarbij de lezer kan nadenken over de betekenis van de gebeurtenissen toen, voor het hier en nu, voor hem- of haarzelf.

Resultaat

Beschikbaar als betaalde smartphone- en tablet-app in de iOS App Store. In 2017 in het Engels beschikbaar en in 2018 in het Chinees. De Android-versie staat gepland voor 2018.

www

<http://bitterveld.eu>

Meer

<http://www.ondergedokenalsannefrank.nl> Verhalen van in Nederland ondergedoken Joden, toegankelijk via een non-lineaire kaart.

3.

Cleartext



Jaar/Land

2016, Verenigde Staten

Taal

Engels

Tags

Schrijven Algoritme App Self-funded

Makers & rol

Concept & code: Morten Just.

Wat

Een teksteditor die alleen de 1.000 vaakst voorkomende Engelse woorden toelaat. *Cleartext* komt voort uit frustratie over mensen die moeilijke woorden gebruiken in de hoop slim over te komen. Type je een te moeilijk woord op je computerscherm, dan schudt het venster en wordt je woord gewist.

Hoe

Overdag werkt Morten Just voor het Google Android-ontwerpteam, 's avonds besteedt hij standaard een uur aan eigen projecten zoals *Cleartext*. Ontwikkelplatform: Xcode.

Duiding

Cleartext laat zien hoe eenvoudige algoritmes de auteur kunnen beïnvloeden. Volgens de maker forceert de vocabulairebeperking je niet alleen om simpeler te schrijven, maar ook om helderder te denken. Hij geeft aan bezig te zijn met nieuwe teksteditors met (complexere) algoritmes.

Resultaat

Opensource-project voor de Mac van Apple met 15.000 downloads op GitHub. 3.000 volgers. "Dozijnen" ontwikkelaars leverden een bijdrage aan de code. 125 ontwikkelaars gingen verder met eigen *working copies*. Volgens Just gebruiken onder meer copywriters en advocaten *Cleartext*. In ieder geval één schrijver maakte er een kort verhaal mee.

www

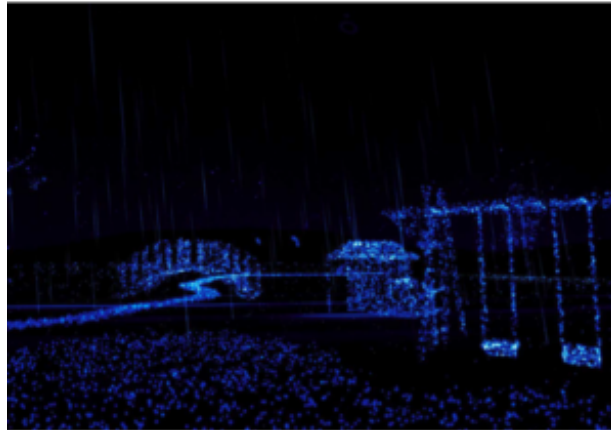
<https://github.com/mortenjust/cleartext-mac>
<https://qz.com/660415/i-created-a-tool-that-makes-people-sound-smarter-and-accidentally-took-away-their-personal-freedom/>

Meer

<http://www.hemingwayapp.com> Labelt lange zinnen en moeilijke woorden.
<http://www.blankpage.io> Helpt schrijvers een schrijfroutine op te bouwen.
<http://www.hailoverman.com/flowstate> Gooit je tekst weg als je langer dan vijf seconden niet typt.

4.

Notes on Blindness VR



Jaar/Land

2016, Verenigd Koninkrijk

Taal

Engels

Tags

Lineair Virtual Reality App Cultuurfonds

Makers & rol

Gebaseerd op het audiodagboek van John M. Hull. Producenten: Ex Nihilo, ARTE France en AudioGaming, in co-productie met Archer's Mark.

Wat

Onderdeel van een transmediaal project, dat ook de gelijknamige documentaire omvat. Het werk is gebaseerd op het audiodagboek van John M. Hull (in 1990 als boek gepubliceerd: *Touching the Rock*) die zijn zicht verloor en begon te rapporteren over de ervaringen van het blind zijn. In *Notes on Blindness VR* zijn een aantal van de originele audiofragmenten opgenomen, in combinatie met de omgevingsgeluiden die Hull omschrijft. De omgevingsgeluiden krijgen in 360 graden vorm in vage donkerblauwe lijnen.

Hoe

Notes on Blindness VR is tot stand gekomen door ondersteuning van Creative England, British Film Institute, Impact Partners, ARTE France, Swedish Film Institute, BBC Storyville, Cinereach, BRITDOC, New York Times en PROCIREP-ANGOA.

Duiding

Aan de hand van schrijver en hoofdpersoon John Hull leert de gebruiker van deze VR-beleving de wereld op een nieuwe manier kennen, waarbij niet langer het visuele als uitgangspunt dient, maar de woorden en de zinnen de ervaring sturen en leiden. Doordat de omgeving vervaagd en geabstraheerd is weergegeven, ontstaat er een soort muur tussen de wereld en jezelf. Het geeft inzicht in het proces van blind worden en verhoogt de empathie voor de blinde Hull.

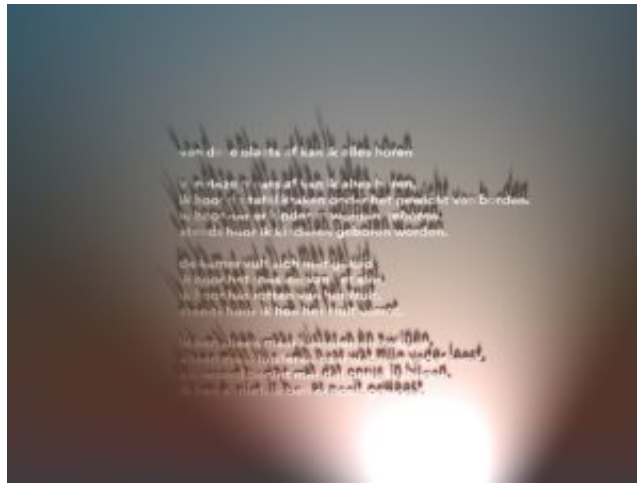
Resultaat

Gratis te downloaden als smartphone- en tablet-app voor [iOS](#) en [Android](#), die werkt met Samsung Gear VR en Google Cardboard. Dit VR-project stond op diverse festivals en won meerdere prijzen, waaronder de Storyscapes Award bij Tribeca Film Festival en de Alternate Realities VR Award bij Sheffield Doc/Fest.

www

<http://www.notesonblindness.co.uk/>

5. Het Poëzie Museum



Jaar/Land 2017, Nederland

Taal Nederlands

Tags Lineair App Augmented Reality Cultuurfonds

Makers & rol App-ontwikkeling: International Silence (Twan Janssen en Johannes Verwoerd). Curatie: schrijver Anna Enquist.

Wat Een virtueel museum dat 24 uur per dag gratis te bezoeken is via een app: via je smartphonescherm verschijnen de paviljoens op het Museumplein in Amsterdam. Schrijver/dichter Anna Enquist selecteerde haar persoonlijke hoogtepunten uit de Nederlandse poëzie: tien Nederlandse dichters, met ieder zes gedichten. Elke dichter heeft een eigen paviljoen, dat zes gedichten in 3D en op typografisch uitdagende wijze weergeeft. De geselecteerde dichters zijn: Ida Gerhardt, Annie M.G. Schmidt, Gerrit Kouwenaar, Elly de Waard, Neeltje Maria Min, Leonard Nolens, Eva Gerlach, René Puthaar, Menno Wigman en Alfred Schaffer.

Hoe Het Poëzie Museum is tot stand gekomen door ondersteuning van het Nederlands Letterenfonds en Stimuleringsfonds Creatieve Industrie. I Amsterdam is mediapartner.

Duiding De app legt een architectonische augmented reality-laag over de fysieke locatie, het digitale kan in dit museum niet zonder het fysieke en vice versa. Een cross-over tussen literatuur, vormgeving, typografie en architectuur in het museale hart van Amsterdam. De app kan bovendien gezien worden als een template waarin andere curatoren en schrijvers nieuwe 'musea' kunnen bouwen.

Resultaat Een gratis [iOS-app](#) voor de iPhone, de Android-app volgt nog. Vanwege de locatie, waar veel toeristen komen, wordt nagedacht over anderstalige paviljoens. Ook Nederlandse ambassades tonen interesse.

www <http://poeziemuseum.amsterdam>

6.

Ice-Bound



Jaar/Land 2013, Verenigde Staten

Taal Engels

Tags [Lineair](#) [App](#) [Augmented Reality](#) [Fysiek boek](#) [Academia](#)

Makers & rol Auteurs, ontwerp, ontwikkeling: Aaron Reed en Jason Garbe.

Wat Een augmented reality-spel en verhaal, waarvoor je zowel het fysieke boek als de app nodig hebt. Doel is om de onvoltooide roman *Ice-Bound* van overleden auteur Kristopher Holmquist te reconstrueren. De uitgever heeft van een hersenscan van de auteur een AI, een kunstmatige intelligentie (genaamd KRIS) gemaakt om het boek te voltooien. Er zijn echter persoonlijke redenen waarom de auteur het niet kon afmaken. De uitgever besluit de oplossing te crowdsourcen; daar komt de speler om de hoek kijken.

Hoe Aaron Reed en Jason Garbe ontwikkelden alle onderdelen van *Ice-Bound* samen. Ze werden toegelaten tot de Summer Project Incubator van de University of California Santa Cruz (UCSC), en kregen de mogelijkheid om drie maanden aan het project te werken. Vervolgens maakten Reed en Garbe het werk in hun eigen tijd af en hebben ze het boek zelf uitgegeven.

Duiding In een dystopische toekomst nemen digitale kunstmatige entiteiten de controle over. Het project komt voort uit een gedachtenexperiment rond de vraag: hoe kun je informatie in een fysiek boek verbergen voor een digitale entiteit? En wat zou je dan te verbergen hebben? En wanneer ga je een AI als een mens behandelen? *Ice-Bound* is een onderzoek naar de grens tussen de digitale en fysieke werkelijkheid.

Resultaat Gratis [iOS-app](#) voor iPad, ook te downloaden voor Windows. Boek online verkrijgbaar via Indie Press Revolution en Amazon, en in een aantal boekwinkels. Ongeveer 1.200 boeken verkocht. *Ice-Bound* stond op Indiegade 2014 en won Best Story/World Award, was IGF-genomineerde, en werd geëxposeerd bij South by Southwest (SXSW).

www <http://www.ice-bound.com/>

7.

Pry



Jaar/Land

2015, Verenigde Staten

Taal

Engels

Tags

Linear App Self-funded

Makers & rol

Makers: Tender Claws (Danny Cannizzaro en Samantha Gorman).

Wat

Een boek en film versmolten tot een app. Bekijk het leven letterlijk door de ogen van James, die zijn zicht begint te verliezen en flashbacks beleeft naar de Eerste Golfoorlog. Heden en verleden lopen door elkaar: je trekt James' oogleden open en bekijkt zijn omgeving, en knijpt zijn ogen vervolgens weer dicht om zijn flashbacks en onbewuste gedachten te zien en lezen. Zodoende is het verhaal gefragmenteerd en heeft het ook een voyeuristisch element. Vandaar ook de titel *Pry*, gluren.

Hoe

Het duo Tenderclaws werkt al tien jaar samen aan digitale werken, ook *Pry* hebben ze gezamenlijk ontwikkeld en zelf gefinancierd.

Duiding

Als gebruiker heb je geen invloed op de narratieve lijn van het verhaal, maar je moet wel handelingen verrichten om dit verhaal te ontsluiten en te volgen. Daardoor is de interactiviteit er niet alleen als leuke toevoeging of add-on, maar als integraal en noodzakelijk onderdeel van de beleving.

Resultaat

Een betaalde [iOS](#)-app voor iPhone en iPad met al meer dan 100.000 downloads. Won de New Media Writing Prize in 2015 en was een Future of Storytelling Prize finalist, IGF-finalist voor 'Excellence in Narrative', en geëxposeerd bij film- en gamefestivals.

www

<http://prynovella.com/>

Meer

Deel twee, *Pry-part Two*, is in 2016 aan de bestaande app toegevoegd.

8.

Wuwu & Co**Jaar/Land**

2014, Denemarken

Taal

Engels, Frans, Duits, Spaans, Deens

Tags

Non-lineair App Cultuurfonds

Makers & rol

Auteur verhaal: Merete Pryds Helle, illustrator: Kamila Slocinska, ontwikkelaar app: Step In Books, bestaande uit producent Aksel Køie, interaction designer Tim Garbo, ontwikkelaar André Taono, geluid en muziek Jesper Ankarfeldt, verteller: Morten Søndergaard.

Wat

Geanimeerde kinderboekenapp die de mediums specifieke elementen van de tablet benut. Als de tablet horizontaal ligt, lees je of luister je naar de verhalen van Wuwu en haar vrienden, vijf eigenaardige fantasiewezentjes. Als je vervolgens de tablet omhoog kantelt, kom je terecht in een 3D-wereld waarin het gezelschap zich in en om een rood huis middenin een ijskoud winterlandschap bevindt. Beweeg de tablet in de rondte om de hele ruimte te ontdekken. Bij elk wezentje hoort een verhaal met een probleem dat in de driedimensionale wereld door de gebruiker opgelost moet worden.

Hoe

Het concept voor de app ontstond tijdens een evenement van het Deense Fonds voor de Kunsten, waar schrijvers, illustratoren en makers uit het digitale veld 24 uur bij elkaar kwamen om samenwerking te zoeken. Vervolgens werd het bedrijf Step in Books opgericht om *Wuwu & Co* door te ontwikkelen, deels gefinancierd door het Deense fonds en deels door de makers.

Duiding

Tekst, animaties en de medium specifieke mogelijkheden van een tablet komen op een bijzondere manier samen in *Wuwu & Co*. De gebruiker leest en kan vervolgens overgaan naar de geïllustreerde 3D-wereld om de verhalen tot een goed einde te brengen. Bijvoorbeeld door de tablet te schudden om sneeuw uit een boom te krijgen, in de microfoon te schreeuwen om slapende beestjes te wekken of door een kleur te vinden met de camera.

Resultaat

Betaalde tablet-app voor [iOS](#) en [Android](#). De app won diverse prijzen, waaronder de Bologna Ragazzi Digital Award, Best Nordic Children's Game en Best Original Language Game.

www

<http://stepinbooks.com/?portfolio=wuwu-co>

Meer

<http://stepinbooks.com/?portfolio=mur>

Het nieuwe 'step in book' van de makers van *Wuwu & Co.*

<http://www.taraslocket.com/>

'VR-storybook' in een geïllustreerde wereld.

9.

Arcadia



Jaar/Land

2016, Verenigd Koninkrijk

Taal

Engels

Tags

Non lineair App Uitgeverij

Makers & rol

Auteur: Iain Pears, uitgever: Faber & Faber (Faber), ontwikkeling en productie: Amphio.

Wat

Boek-app met parallelle verhaallijnen, waarin de lezer zelf bepaalt welke weg er wordt afgelegd. *Arcadia* bestaat uit tien personages en drie verschillende werelden. Alleen de eerste paragraaf is voor elke verhaallijn hetzelfde, daarna kiest de lezer zijn pad, dat soms kruist met een ander pad en soms weer aftakt. Een visuele plattegrond toont alle verhaallijnen. *Arcadia* bestaat niet alleen uit meerdere verhaallijnen, maar ook uit meerdere literaire genres. Afhankelijk van het pad van de lezer is het een detective, een historische roman, sciencefiction, fantasy en mythologie in één app.

Hoe

Het idee voor het uitgeven van het verhaal in deze vorm kwam van de auteur zelf. Uitgeverij Faber schakelde Amphio in om in samenwerking met de auteur de app te ontwikkelen, dat eerder als Touchpress onder andere T.S. Eliots *The Waste Land* in appvorm uitbracht.

Duiding

Arcadia is bij Faber ook beschikbaar als papieren boek, maar dit bevat niet al het materiaal dat de app bevat. De digitale vorm maakt het mogelijk dat de lezer zich verder kan verdiepen in de verschillende narratieve lijnen en perspectieven. De schrijver krijgt de ruimte om zijn verhaalwereld en personages op een meer intuïtieve manier uit te diepen.

Resultaat

Gratis [iOS](#)-app voor iPhone en iPad waarin je het hele verhaal ontgrendelt met een in-app-aankoop. Er is ook een fysieke versie verkrijgbaar.

www

<http://arcadiatheapp.com>

10. The Pickle Index



Jaar/Land 2016, Verenigde Staten

Taal Engels

Tags **Linear** **App** **Fysiek boek** **Self-funded**

Makers & rol Ontwikkelstudio: Sudden Oak, bestaande uit Eli Horowitz (auteur en medebedenker) en Russell Quinn (app-ontwerper, ontwikkelaar en medebedenker). Illustraties: Ian Huebert. Uitgave paperback: Farrar, Straus and Giroux (FSG).

Wat Bestaat uit drie op zichzelf staande versies, die ongeveer hetzelfde verhaal vertellen: 1. een lineaire roman in een fysieke paperback, 2. een semi-lineaire variant in hardcover, bestaande uit twee boeken die dezelfde gebeurtenissen vanuit verschillende perspectieven beschrijven, en 3. een app. Het verhaal gaat over een incompetent circusgezelschap dat de verdwenen circusartiest Zloty Kornblatt komt redden uit de handen van een dystopische overheid. De overheid heeft een obsessie met pekelen. In de app krijgt de gebruiker het verhaal *serialized* in tien dagen voorgeschoteld. Daarnaast worden er dagelijks tien pekelrecepten aangeboden, waar soms een deel van het verhaal in zit verborgen.

Hoe De makers hebben het project zelf gefinancierd en de app en de hardcover zelf uitgegeven. De paperback werd door FSG uitgegeven.

Duiding *The Pickle Index* speelt met manieren om een verhaal vanuit verschillende perspectieven te vertellen, en dit in afleveringen te publiceren. De bedoeling van de makers was hiermee om de aandacht van de lezer vast te houden door het verhaal behapbaar te maken.

Resultaat Een betaalde [iOS](#)-app voor iPhone en iPad, een hardcoverboek en een paperbackeditie. *The Pickle Index* heeft al ongeveer 25.000 lezers bereikt.

www <http://www.thepickleindex.com>

Meer <http://www.thesilenthistory.com/> Een eerdere verhaalapp van Sudden Oak.

11. Essential Tagge



Jaar/Land 2015, Nederland

Taal Engels (vertaald uit het Nederlands)

Tags **Non-lineair** Website **Cultuurfonds**

Makers & rol Public Thought (schrijver/dichter Jan Baeke en vormgever/mediakunstenaar Alfred Marseille).

Wat Een project rondom een zekere plantkundige Bob Tagge, die een obsessie heeft met reeksen en met het ordenen van de wereld. De website bevat gedichten, geluidsopnames, foto's, voorwerpen en brieven, die tevens bij diverse exposities zijn vertoond.

Hoe Bob Tagge kwam voor het eerst voor in een gedicht van Jan Baeke. Van daaruit is het project gegroeid, dat uitmondde in twee exposities, een radio-uitzending, een bibliotheek uitgave van AzulPress, een e-book en de website essentialtagge.net. Baeke en Alfred Marseille werken al langer samen, en ook hier zijn ze met zijn tweeën inhoudelijk aan de slag gegaan: Baeke voornamelijk met de teksten en Marseille met de vorm en het beeld. *Essential Tagge* kreeg financiële steun van het Nederlands Letterenfonds.

Duiding Dit project speelt met fictie en werkelijkheid. Veel bezoekers van de exposities en website gaan ervan uit dat deze wetenschapper bestaat of heeft bestaan, terwijl er veel tegenstrijdige informatie wordt gepresenteerd. Heden en verleden lopen door elkaar. Het project onderzoekt de rol van wetenschap en de wetenschapper.

Resultaat Een website, en exposities in de Hortus Botanicus in Amsterdam met meer dan 10.000 bezoekers en de Royal Botanic Garden in Edinburgh met meer dan 60.000 bezoekers. Het project is nog niet voltooid, Tagge zou zomaar weer ergens kunnen opduiken.

www <http://www.essentialtagge.net/>

12.

Device 6



Jaar/Land	2013, Zweden
Taal	Engels
Tags	Lineair Game App Self-funded
Makers & rol	Simogo (Simon Flessner en Magnus Gardebäck).
Wat	Een surrealistische thriller waarin de tekst zowel de verteller als de plattegrond is. De tekst neemt letterlijk de vorm aan van de ruimtes waarin het verhaal zich afspeelt. Er zitten bovendien aanwijzingen in verborgen om de puzzels aan het eind van elk hoofdstuk op te lossen, en te ontsnappen uit de nachtmerrie van hoofdpersoon Anna die wakker wordt in een kasteel op een eiland, zonder te weten hoe ze er is beland. Soms moet de gebruiker de tekst terug “volgen” en delen opnieuw lezen om de hints eruit te destilleren.
Hoe	Gefinancierd door gamestudio Simogo, die voor deze game intensief samenwerkte met schrijver Jonas Tarestad.
Duiding	<i>Device 6</i> onderzoekt welke functies een tekst tegelijkertijd kan vervullen: een verhaal vertellen, een typografische plattegrond vormen, en aanwijzingen voor puzzels verbergen. Het verhaal en de psychologie van het hoofdpersoon komen hierdoor wel onder druk te staan. Er is simpelweg niet veel ruimte voor literatuur als een tekst zoveel informatie moet bevatten en instrumenteel wordt ingezet.
Resultaat	Betaalde iOS -app voor iPhone en iPad die al 400.000 keer gedownload is.
www	http://simogo.com/work/device-6/
Meer	http://simogo.com/work/the-sailors-dream/ Nieuwere, minder game-achtige productie van Simogo. https://www.happyvolcano.com/projects/the-almost-gone/ Literaire adventure game geschreven door de Vlaamse schrijver Joost Vandecasteele.

13.

80 Days



Jaar/Land

2014, Verenigd Koninkrijk

Taal

Engels

Tags

Non-lineair Game App Self-funded

Makers & rol

Inkle Studios (regisseurs: Jon Ingold and Joseph Humfrey, auteur: Meg Jayanth).

Wat

Een bewerking van *80 Days Around The World* van Jules Verne. De speler neemt de rol van Passepartout aan, de bediende van de beroemde Phileas Fogg, en moet Fogg over de hele wereld begeleiden. Met de wereldbol als interface kies je de route, en elk pad en elke stad heeft een uniek (interactief) narratief. Het plot vormt zich afhankelijk van de keuzes die de speler maakt.

Hoe

Een deel van de ontwikkeling werd gefinancierd door een uitgever, in ruil voor een deel van de royalties. De rest werd door de makers zelf bekostigd, uit inkomsten uit eerdere projecten.

Duiding

80 Days is een game die je kunt winnen, maar put ook uit de ervaring met interactieve fictie van Inkle Studios. Doordat de speler steeds zijn eigen route kiest, en overal waar hij gaat interactieve dialogen voert met fictieve personages, ontstaat er een wereldwijd narratief, bestaande uit diverse miniatuurverhaaltjes. De ervaring is daardoor ook voor iedere speler anders.

Resultaat

Betaalde app voor diverse platformen, waaronder smartphones. *80 Days* heeft al 500.000 spelers bereikt. Won diverse prijzen, waaronder TIME Magazine Game of the Year 2014, winner of IGF for Excellence in Narrative 2015, en vier BAFTA-nominaties in 2015. Door de inkomsten uit *80 Days* is Inkle Studios uitgebreid en komt er in 2017 een nieuwe, nog ambitieuzere fictiegame uit: *Heaven's Vault*.

www

<http://www.inklestudios.com/80days/>

14. Elegy for a Dead World



Jaar/Land 2013, Verenigde Staten

Taal Engels

Tags **Game** **App** **Self-funded**

Makers & rol Dejobaan Games en Popcannibal.

Wat Een spel dat gespeeld wordt door verhalen te schrijven. In *Elegy for a Dead World* ontdekt de speler vergane beschavingen, geïnspireerd op drie poëtische werken uit het tijdperk van de Britse romantiek: Shelley's *Ozymandias*, Keats' *When I have Fears* en Byron's *Darkness*. De illustraties staan in nauw verband met de gedichten en zijn geïnspireerd op het werk van kunstschilder J.M.W. Turner (1775-1851).

Hoe Het grootste deel van *Elegy for a Dead World* werd intern door het bedrijf gefinancierd uit inkomsten van eerdere games. Daarnaast werd met een Kickstarter-campagne 72.339 dollar opgehaald, circa 33% meer dan het doel van 48.000 dollar.

Duiding Veel games bieden de speler een narratief, maar in *Elegy for a Dead World* schrijft hij zelf het verhaal. Dat is vrij uniek in de gamewereld. De makers zien het spel daarom niet zozeer als literair op zichzelf, maar gereedschap voor anderen om verhalen mee te schrijven.

Resultaat Een betaalde computergame, verkrijgbaar via het gaming platform Steam, met een bereik van ongeveer 100.000 spelers. Omdat de Kickstarter-campagne meer geld opleverde, werden tweehonderd exemplaren gedoneerd aan scholen en andere educatieve instellingen.

www <http://www.dejobaan.com/elegy/>

15.

Blackbar



Jaar/Land

2013, Verenigde Staten

Taal

Engels

Tags

Lineair Game App Self-funded

Makers & rol

Bedenker en auteur: Neven Mrgan.

Wat

Een literaire game waarin je een gecensureerde briefwisseling ontcijfert, tegen de achtergrond van een dystopische toekomst waarin censuur en surveillance aan de orde van de dag zijn. Per brief moet de lezer ontbrekende woorden in zwarte vlakken invullen. Pas als de gecensureerde woorden geraden zijn, komt de volgende brief in beeld. Op die manier wordt langzamerhand het verhaal duidelijk.

Hoe

Neven Mrgan bedacht en schreef het verhaal, voor de app-ontwikkeling schakelde hij de hulp van een vriend in. Het werk werd ontwikkeld zonder externe financiering.

Duiding

De tekst staat centraal, daarom is het design simpel. Je moet een oplettende lezer zijn om vooruit te komen. Dit kan soms frustratie opwekken, en dat is ook de bedoeling, want censuur gaat in tegen de menselijke natuur, aldus Mrgan.

Resultaat

Betaalde iOS-app voor iPhone en iPad met al 45.000 downloads.

www

<http://mrgan.com/blackbar/>

Meer

<http://mrgan.com/grayout/> Vervolg op Blackbar.
<http://www.studiolouter.nl/projecten/puzzling-poetry/> Nederlandse game waarin je gedichten ontcijfert en spelenderwijs doorgrondt.
<http://www.counterwavegames.com/okbos/> Game waarin je bestaande boekteksten ontcijfert.
<http://losswords.com/> Nog een game waarin je literaire teksten herstelt.

16.

News Wheel



Jaar/Land

2016, Verenigde Staten

Taal

Engels

Tags

Algoritme App Installatie Self-funded

Makers & rol

Concept: Jody Zellen.

Wat

Maak gedichten met headlines uit het nieuws. Als de gebruiker het nieuwsrad in de app laat draaien, verschijnen de woorden uit krantenkoppen van negen willekeurig gekozen Engelstalige nieuwsbronnen in willekeurige volgorde. De gebruiker kan de geselecteerde woorden herschikken en verwijderen, en zo actuele, unieke gedichten componeren.

Hoe

News Wheel is bedacht door kunstenaar Jody Zellen en zelfstandig gefinancierd. Zellen schakelde een programmeur in om haar te helpen met de app-ontwikkeling.

Duiding

De gebruiker werkt samen met het algoritme van *News Wheel* om gedichten te maken. Het is een onderzoek naar de poëzie achter de steeds veranderende krantenkoppen. Een toegankelijke alternatieve manier om te kijken naar de gebeurtenissen in de wereld, en de verslaggeving ervan.

Resultaat

Een gratis [iOS](#)-app voor iPhone en iPad die als installatie heeft gestaan in de Long Beach City College Art Gallery en bij de exposities *Code and Noise* in Arena1 Gallery in Santa Monica en *S/Election* in het Municipal Art Gallery in Barnsdall Park, Los Angeles.

www

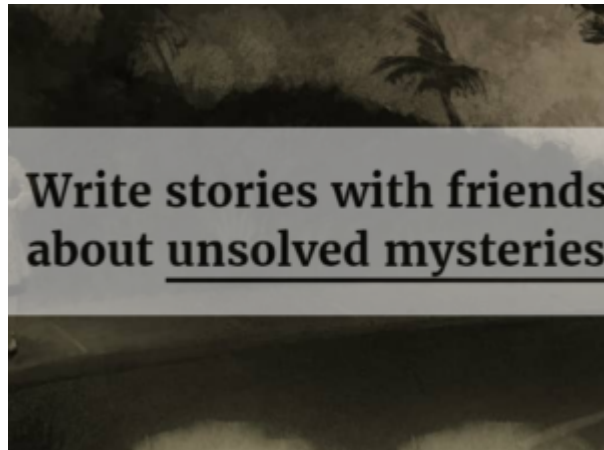
<http://www.jodyzellen.com/apps/newwheel.html>

Meer

<http://jodyzellen.com/portfolio/index.php?/apps/spine-sonnet/> Eerder werk van Zellen, waarin je boektitels herschikt tot gedicht.

17.

Storium



Jaar/Land

2016–heden, Verenigde Staten

Taal

Engels

Tags

Schrijven Game Website Crowd-funded

Makers & rol

Protagonist Labs, een startup in San Francisco. Medeoprichters zijn Stephen Hood en Josh Whiting, afkomstig uit de startup-scene.

Wat

Online multiplayer-game waarin je samen met anderen om beurten een scène schrijft in vooropgezette scenario's. Eén speler neemt de leiding als 'verteller'. Om de vrijheid enigszins aan banden te leggen, is er een kaartsysteem met uitdagingen en vaardigheden waaraan je moet vasthouden. Bedoeld voor amateurschrijvers, om ervaring op te doen, maar vooral ook om met plezier te schrijven.

Hoe

Storium begon als Kickstarter-campagne in 2014, waarmee 250.000 dollar werd opgehaald. Nu het spel is gelanceerd, is het verdienmodel een betaald lidmaatschap dat extra mogelijkheden verschaft bovenop de gratis versie. Je kunt zelf kiezen wat je maandelijks overmaakt; minimaal drie dollar per maand, *Storium* suggereert vijf.

Duiding

De spelvorm reikt participanten steeds een verrassend kader aan om mee te werken. Dat prikkelt de creatieve geest en zorgt ervoor dat je snel en gemakkelijk schrijft. Schrijven voor de lol, en het resultaat op speelse wijze met anderen delen, past bij het idee van media-democratisering door het internet.

Resultaat

Website met veertig 'verhaalwerelden' waarin je kunt spelen/schrijven. Samen hebben de spelers al meer dan 94 miljoen woorden geproduceerd.

www

<https://storium.com>

Meer

<http://www.gidsgame.nl> Schrijfspeel met als titel *Victory Boogie Woogie* dat in 2012 eenmalig werd georganiseerd door literair tijdschrift *De Gids*.

18.

De robot van de machine is de mens



Jaar/Land

2017, Nederland en België

Taal

Nederlands

Tags

Schrijven Algoritme App Academia

Makers & rol

Schrijver: Ronald Giphart. Onderzoekers: Enrique Manjavacas, Ben Burtenshaw, Mike Kestemont (Universiteit Antwerpen), Folgert Karsdorp (Meertens Instituut).

Wat

Een verhaal door een mens en een machine samen geschreven. Om precies te zijn: Ronald Giphart en de 'Asibot', een speciaal ontwikkelde interface met een RNN-server (recurrent neural network), getraind met een corpus van 4.392 Nederlandstalige boeken. Zo kon Giphart zijn eigen zinnen aanvullen met suggesties van de computer. Die techniek werkte op twee niveaus: een algemeen taalmodel, en specifieke taalmodellen van de verschillende schrijvers uit het corpus. Daardoor kon Giphart met een druk op de knop het oeuvre van Isaac Asimov, Gerard Reve of zichzelf aanwenden.

Hoe

Voor de 2017-editie van leesbevorderingsevenement 'Nederland Leest' met het thema robotica, wilde CPNB aanvankelijk een verhaal in zijn geheel laten genereren door een computer. In overleg met de benaderde onderzoekers werd dit veranderd in het huidige plan. Schrijver Ronald Giphart nam zijn taak zeer serieus op, en in overleg met hem werd de huidige schrijfinterface ontwikkeld. Naast de onderzoeksinstituten droeg ook de CPNB bij aan de financiering van het project.

Duiding

De combinatie van RNN, een groot corpus van literaire teksten en een bruikbare interface levert een soort inspiratiemachine op. Daarbij moeten de ontwikkelaars een balans zien te vinden tussen brave autocomplete-achtige suggesties en vergezochte, betekenisloze taal. In dit geval lijkt de juiste balans te zijn gevonden. Ronald Giphart gaf aan het project als een "spirituele ervaring" te zien, omdat het leek alsof hij met overleden schrijvers kon samenwerken. Een commerciële toepassing van deze techniek is, na verdere ontwikkeling, dan ook goed voorstelbaar.

Ronald Gipharts verhaal is opgenomen in de heruitgave van Isaac Asimovs verhalenbundel *Ik, robot* uit 1950, die in het kader van *Nederland Leest* cadeau wordt gedaan door bibliotheken. Daarnaast is CPNB van plan om een versie van de Giphart-interface voor een algemeen publiek beschikbaar te stellen, en om de broncode via GitHub openbaar te maken. Zo kunnen geïnteresseerde schrijvers en programmeurs ermee aan de slag gaan.

www

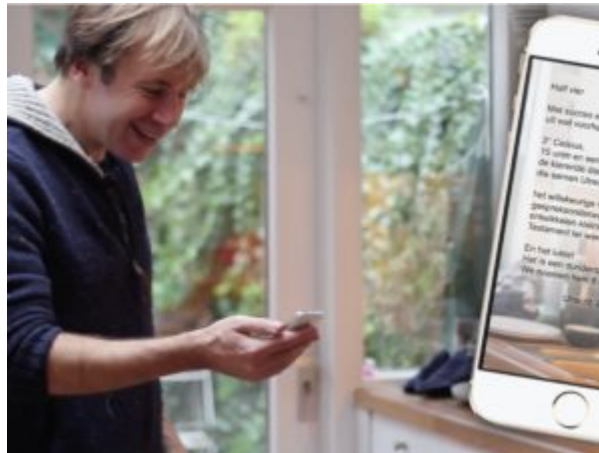
<https://www.nederlandleest.nl/giphart-experimenteert-met-robot>
<http://www.aclweb.org/anthology/W17-3904>
(*Synthetic literature*, paper over dit experiment.)

Meer

<https://www.robinsloan.com/notes/writing-with-the-machine/>
Onderzoeksproject van de Amerikaanse schrijver Robin Sloan, die zijn RNN-server trainde met een corpus van oude sciencefiction.
<http://resonanca-it.com/creative-writer>. Een iOS-schrijffapp uit Slovenië die zelf kan schrijven, of woorden kan suggereren.
<https://www.youtube.com/watch?v=BVob-xEBdQ4> *De Volkskrant* genereerde nieuwe Voetnoot-columns met een corpus van eerdere Arnon Grunberg-teksten, met vooral een amusante video als resultaat.

19.

Dichtbij



Jaar/Land

2016, Nederland

Taal

Nederlands

Tags

Algoritme App Cultuurfonds

Makers & rol

Schrijver: Mark Boog, vormgever: John van der Wens.

Wat

Een app die op basis van onder meer locatie, tijd, nieuws, omgeving en weersomstandigheden gedichten genereert. Druk op de knop, maak een foto, en de app produceert een gedicht toegesneden op de situatie waar de gebruiker zich op dat moment bevindt. De app werkt wereldwijd.

Hoe

Boog en Van der Wens werkten eerder samen aan projecten waarin tekst en beeld samenkomen. Ze verzonden *Dichtbij* samen; Boog schreef het basismateriaal voor de gedichten voor de app, Van der Wens verzorgde de vormgeving en de user interface. Het prototype van de app werd in 2014 gepresenteerd in het Stedelijk Museum Amsterdam, binnen het programma Literatuur op het Scherm van het Stimuleringsfonds Creatieve Industrie en Nederlands Letterenfonds, die tevens de doorontwikkeling van de app financieel ondersteunden.

Duiding

De app is een onderzoek naar de grens tussen poëzie en automatische gegenereerde data. In de basis zitten ongeveer meer dan zestig dichtstructuren in de app, maar door het algoritme zijn er oneindig veel gedichten mogelijk.

Resultaat

Een gratis app voor [iOS](#) en [Android](#). Wat de makers betreft is het project nog niet afgerond. Graag zouden ze meer factoren meenemen, bijvoorbeeld patroonherkenning in foto's. Ook willen Boog en Van der Wens de gebruiker zelf gedichten laten toevoegen. Daarvoor is een nieuwe tool nodig.

www

<http://www.poetryinmotion.nl/>

Meer

<http://www.publicthought.net/de-anderen-hebben-het-gedaan.html>
Dynamische gedichten van Jan Baeke.

20.

The New Yorker Poetry Bot



Jaar/Land 2017, Verenigde Staten

Taal Engels

Tags **Algoritme** **Social media** **Bedrijfsleven**

Makers & rol Opdrachtgever en curatie: *The New Yorker* (poëziedirecteur Paul Muldoon en poëziecoördinator Elisabeth Denison). Ontwikkeling en vormgeving: Courtney Stanton en Darius Kazemi.

Wat Een bot voor Facebook en Twitter die gedurende 92 dagen een gedicht uit het archief van *The New Yorker* publiceert. De gedichten zijn een persoonlijke keuze van de redactie. Als de lezer de bot installeert, ontvangt hij of zij dagelijks een nieuw gedicht uit de selectie.

Hoe Ter gelegenheid van het 92-jarige bestaan van het wekelijkse magazine *The New Yorker* wilde de redactie iets doen met het vele archiefmateriaal. Ze schakelde kunstenaars-programmeurs Courtney Stanton en Darius Kazemi in om een bot te bedenken. In nauwe samenwerking met en gefinancierd door *The New Yorker* realiseerden zij de varianten van de bot voor Facebook Messenger en Twitter.

Duiding De *The New Yorker Poetry Bot* maakt poëzie toegankelijk voor een groot publiek, omdat het deze laat verschijnen op een medium waarvan veel mensen toch al dagelijks gebruikmaken. De bot bepaalt in dit geval niet de inhoud van de tekst, alleen het moment waarop het gedicht wordt gepubliceerd op het persoonlijke account van de lezer. Bovendien fungeert de bot als marketingtool om meer bezoekers naar de website te trekken en wellicht nieuwe abonnees te werven.

Resultaat Een gratis bot die je kunt installeren op Facebook Messenger of Twitter.

www <http://www.newyorker.com/books/page-turner/introducing-the-new-yorker-poetry-bot>

Meer <http://www.100millionbooks.org/> Een boekentip voor elke nieuwe Chrome-tab.

21.

Gateway to the World



Jaar/Land

2015, Verenigd Koninkrijk

Taal

Engels

Tags

Algoritme App Website Installatie Academia

Makers & rol

Bedenker en kunstenaar: Maria Mencía, programmeur app en website: Pascal Auberson.

Wat

Open data van maritieme databases wordt gebruikt om de routes te visualiseren van schepen die van en naar de Hamburgse haven vertrekken. De namen van de schepen zijn toegewezen aan gelijknamige Wikipedia-pagina's, en terwijl de schepen varen worden het schrijftools waarbij de omschrijvingen van Wikipedia verschijnen. De teksten genereren een mix van enerzijds feitelijke informatie over de schepen en anderzijds omschrijvingen van fictieve figuren uit literaire werken waar de schepen naar vernoemd zijn.

Hoe

Mencía ontving financiering van Kingston University (London) om de app te ontwikkelen, ter gelegenheid van de SILT-tentoonstelling te Hamburg, juni 2014. Het huidige online werk financierde zij zelf.

Duiding

Gateway to the World is een onderzoek naar de poëzie van datavisualisatie. De immense en drukke haven van Hamburg fungeert als metafoor voor het internet, waar informatie al even welig tiert als de schepen in de vaargeulen.

Resultaat

Oorspronkelijk als app beschikbaar, maar nu ook als website, omdat de app telkens updates behoeft. *Gateway to the World* heeft als installatie onder andere gestaan op de Electronic Literature Festival Exhibition in Bergen, Noorwegen en op de tentoonstelling Paraules Pixelades. La literatura en l'era digital in Barcelona, Spanje, dat 6.510 bezoekers trok. In 2017 is het werk te zien in het Moore Institute in Ierland. Het Ierse National Centre for Geocomputation van Maynooth University heeft interesse in een samenwerking met het project. Mencía zou graag een wereldwijde, meertalige versie uitbrengen die dezelfde open data in realtime gebruikt.

www

<https://www.mariamencia.com/pages/gatewaytotheworld.html>

22.

Hag-Seed



Jaar/Land

2016, Verenigd Koninkrijk

Taal

Engels

Tags

Game Installatie Uitgeverij

Makers & rol

Installatie: Zach Lieberman. Auteur: Margaret Atwood.

Wat

Een interactieve installatie gebaseerd op quotes uit het boek *Hag-Seed* van Margaret Atwood, dat op zijn beurt een hervertelling was van Shakespeares *The Tempest*. Wanneer bezoekers de installatie betreden, worden ze in drie scènes geplaatst, waarbij de omtrek van hun lichaam de vorm van de tekst beïnvloedt. De tekst wordt bijvoorbeeld als uienchillen om het lichaam heen geplaatst, of op het lichaam geplakt.

Hoe

Southbank Centre London en Penguin Random House UK benaderden kunstenaar Zach Lieberman om een interactief project te ontwikkelen omtrent het boek van Atwood. Lieberman werkte er op afstand aan, samen met Atwood. Het project is gefinancierd door de uitgeverij.

Duiding

De tekst komt tot leven doordat het lichaam erbij betrokken wordt, het krijgt als het ware fysiek gestalte. Door het kunstwerk in een publieke ruimte te plaatsen, komen mensen toevallig, op speelse wijze, in aanraking met het werk van Atwood. De installatie fungeert daarmee ook als creatieve promotietool voor het boek.

Resultaat

De interactieve installatie en animaties waren te zien tijdens het London Literature Festival 2016 in het Southbank Centre.

www

<http://www.thebookseller.com/news/atwoods-hag-seed-launch-southbank-digital-art-installation-404001>

23.

DadaOverload



Jaar/Land

2016, Zwitserland

Taal

Engels en Duits

Tags

Algoritme Website Self-funded

Makers & rol

Gemaakt door and-or, de kunstenaarsgroep bestaande uit René Bauer, Beat Suter en Mirjam Weder.

Wat

Verzamelt tweets in realtime, trekt ze uit elkaar en plaatst ze in een nieuwe volgorde, om ze vervolgens te vernietigen met digitale dada-kogels. Normaalgesproken worden tweets in leven gehouden door retweets, *DadaOverload* doet het tegenovergestelde: het herschept de tweets om ze vervolgens te vernietigen. De gebruiker kan ook zelf teksten aanleveren om te onderwerpen aan de dada-vernietiging.

Hoe

and-or bedacht en ontwikkelde het werk zelf, zonder externe financiering.

Duiding

Dada is overall, in korte berichten in de vorm van tweets, spam en reclame, maar meestal zijn we ons daar niet van bewust. *DadaOverload* wil dit zichtbaar maken. De oorspronkelijke Dada-beweging (culturele beweging uit begin vorige eeuw) knipte krantenknipsels op en herschikte ze, *DadaOverload* doet hetzelfde met tweets.

Resultaat

Naast de website werd het werk in 2016 in Zürich geëxposeerd bij de Zurich University of the Arts, en tijdens het internationale gameZfestival. In 2017 is *DadaOverload* o.a. te zien bij het Electronic Literature Festival in Porto, Portugal en op het FILE 2017 - Electronic Language International Festival in São Paulo, Brazilië. Het werk bereikte al meer dan 10.000 mensen.

www

<http://dadaoverload.org/>

Meer

Andere relevante werken van and-or:
<http://www.and-or.ch/andordada/>
<http://www.and-or.ch/searchsonata/>
<http://www.and-or.ch/searchsongs/>

24. Such Tweet Sorrow



Jaar/Land	Verenigd Koninkrijk, 2010
Taal	Engels
Tags	Lineair Social media Cultuurfonds
Makers & rol	Uitvoering: Mudlark, Acteurs: Royal Shakespeare Company.
Wat	Shakespeare's <i>Romeo & Juliet</i> uitgevoerd op social media, waaronder Facebook, Twitter, YouTube en het multiplayer-netwerk van Call of Duty. Such Tweet Sorrow werd uitgevoerd in vijf weken, alsof het zich in realtime voltrok.
Hoe	Cross Platform Production Company Mudlark bedacht het idee en voerde het uit in samenwerking met de Royal Shakespeare Company (RSC), die zes acteurs aandroeg om de rollen online te spelen. Arts Council England dekte de kosten van RSC en omroep Channel 4 de kosten van Mudlark.
Duiding	Doordat het theaterstuk zich realtime voltrok kreeg het stuk leven, en kwam het heel dichtbij de toeschouwers. Hierdoor bereikte het eeuwenoude stuk een nieuw publiek.
Resultaat	Een verzameling social media-berichten en -video's over een periode van vijf weken, met een bereik van meer dan 100.000 mensen.
www	http://wearemudlark.com/projects/such-tweet-sorrow/
Meer	http://wearemudlark.com/projects/derby-2061/ Een ander literair project van Mudlark. https://www.instagram.com/heyharryheymatilda/ Een roman verteld via Instagram.

25.

Pentametron



Jaar/Land 2012–heden, Verenigde Staten

Taal Engels

Tags **Algoritme** **Social media** **Self-funded**

Makers & rol Kunstenaar en maker: Ranjit Bhatnagar.

Wat Een Twitter-bot die tweets vindt en aan elkaar koppelt, om samen een jambische vijfvoetige vers (iambic pentameter) te vormen.

Hoe Bhatnagar ontwikkelde *Pentametron* zelf, zonder financiering of partners.

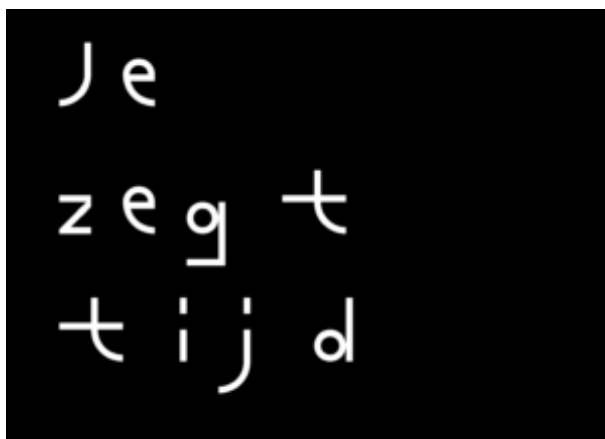
Duiding De maker heeft een fascinatie voor de rol van willekeur in kunst. Met *Pentametron* heeft hij een bot gemaakt die in principe eindeloos kan doorgaan met het maken van gedichten.

Resultaat Een Twitter-account met 23.656 volgers. Van een aantal verzen maakte Bhatnagar sonnetten, die te vinden zijn op Tumblr, en hij maakte er zelfs een roman mee. Komend jaar gaat hij samen met Nick Montfort nog een boek samenstellen van de *Pentametron*-verzen.

www <https://twitter.com/pentametron/>
<https://pentam.tumblr.com>
<http://pentametron.com/alligator.pdf>

Meer <http://moonmilk.com/2012/02/08/instrument-a-day-7-speak-and-play/>
Een *speech synthesizer* van Bhatnagar.

26. You Say Time is a River



Jaar/Land 2016, Nederland

Taal Nederlands, Engels en mogelijk Farsi, Arabisch en Ghanees.

Tags **Lineair** **Schrijven** **Installatie** **Cultuurfonds**

Makers & rol Dichter en bedenker: Maria Barnas, typografie en design: Felix Salut, design en programmering: Jakub Straka, begeleiding: AMC Kunstzaken.

Wat Een ruimtelijke, digitale poëziebundel in de ruimtes van de Spoedeisende Hulp in het Amsterdam Medisch Centrum (AMC). Op de glazen wanden bij de balies staan dichtregels gegraveerd, die een associatief gedicht vormen als je erlangs loopt. Het zijn fragmenten uit dertig drieregelige gedichten die Maria Barnas schreef, en die als screensavers verschijnen op de monitors in de behandelkamers. Tussen medische informatie door komen de gedichten op. De woorden verschijnen letter voor letter in beeld, een woord per regel, en verdwijnen wanneer je ze hebt gelezen. Patiënten en personeel worden opgeroepen zelf ook gedichten aan te leveren.

Hoe Ontwikkeld en samengesteld door Maria Barnas in opdracht van de AMC Kunststichting voor de nieuwe inrichting van de Spoedeisende Hulp, met steun van het Nederlands Letterenfonds.

Duiding De gedichten kunnen houvast bieden op kwetsbare momenten, zoals bij de Spoedeisende Hulp. Dat is bij uitstek een plek waar verschillende mensen gedwongen bij elkaar in een ruimte zitten, de tijd allemaal op een eigen manier beleven, (zeer) geëmotioneerd zijn en bewust of onbewust hypergevoelig zijn voor de ruimte om zich heen. *You Say Time is a River* is een manier om patiënten het gevoel te geven dat de werkelijkheid je niet alleen overvalt, maar dat je die ook naar je eigen hand kunt zetten.

Resultaat Geanimeerde gedichten op schermen van de Spoedeisende Hulp in het AMC die dagelijks door patiënten en personeel worden gezien. Er is een bijbehorende website met door Barnas aangeleverde gedichten, en de mogelijkheid voor anderen (patienten, personeel etc) om eigen werk in te sturen. Het bijzonder lettertype – de Galapagos – is speciaal voor *You Say Time Is a River* ontworpen.

www <http://www.yousaytime.com/nl/>

27.

P.o.E.M.M.

Jaar/Land	2014, Canada
Taal	Engels
Tags	Algoritme App Installatie Academia
Makers & rol	Initiatief en regisseurs: Jason Edward Lewis en Bruno Nadeau, tekst en design: Jason Edward Lewis, Ontwikkeling: Bruno Nadeau, Elie Zananiri, Chris Gratton, componist: Paul Dolden.
Wat	<i>P.o.E.M.M.</i> staat voor <i>Poetry for Excitable [Mobile] Media</i> en bestaat uit een serie van acht interactieve touchscreengedichten, die elk beschikbaar zijn als iOS-app en als installatie geschikt voor exposities. Elk gedicht is een onderzoek naar verschillende thema's en interactieve besturingssystemen. Bovendien wordt elk gedicht gepubliceerd in zes opeenvolgende versies, die elk de verschillende vormen van auteurschap, samenwerking en distributie onderzoeken. De eerste versie bestaat uit een werk geschreven door Jason Edward Lewis zelf, in de daaropvolgende versies zijn het andere dichters, gebruikers en algoritmes die (mee)schrijven aan de gedichten.
Hoe	De financiering bestaat uit een combinatie van Canadese onderzoeksgelden van Concordia University, Montréal; Fonds de recherche du Québec – Société et culture (FQRSC); Social Sciences and Humanities Research Council, Ottawa; Grand NCE (Graphics, Animation and New Media Network of Centres of Excellence); en subsidie van het Canada Council for the Arts, Ottawa.
Duiding	Het werk laat zien hoe tekst, beelden en interactiviteit elkaar kunnen versterken, en hoe interactiviteit meer kan zijn dan enkel navigatie. Interactiviteit kan betekenis toevoegen aan een tekst, zoals woordkeuze en visuele presentatie dat ook kunnen. De gedichten kunnen bijvoorbeeld niet gelezen worden zonder het scherm aan te raken. Op die manier is het ook een onderzoek naar de rolverdeling tussen auteur, algoritme en eindgebruiker.
Resultaat	Acht gratis iOS-apps en installaties van de werken. De serie ontving de inaugural Robert Coover Award for Best Electronic Literature van de Electronic Literature Organization. Het werk heeft al een publiek bereikt van ongeveer 20.000 personen.
www	http://www.poemm.net/
Meer	http://glia.ca/conu/SOFTIES/ Typografische gedichten van dezelfde makers.

28.

Ink



The powerful scripting language behind 80 Days and Sorcery!

Jaar/Land

2016, Verenigd Koninkrijk

Taal

Engels

Tags

Schrijven Aftakkend App Self-funded

Makers & rol

Inkle Studios (Jon Ingold, Joseph Humfrey en collega's) en diverse vrijwilligers.

Wat

Software om interactieve fictie (IF) te maken. *Ink* werkt met platte tekstbestanden met een specifieke formattering, wat tegelijk een voordeel en een nadeel is. Een voordeel omdat aftakkende keuzeverhalen zo gemakkelijk en snel opgezet en geschreven kunnen worden, en eenvoudig geïntegreerd in complexe (game)projecten. Een nadeel omdat het de visuele hiërarchie van bijvoorbeeld Twine ontbeert. Maar met de heldere tutorial van Inkle Studios krijgen gebruikers snel grip op deze veelzijdige scripttaal.

Hoe

Ink begon als de pragmatische kern van diverse Inkle Studios-projecten, een manier om in korte tijd veel content te produceren. Zo bestaat het verhaal van *80 Days* (projectnr 13 in deze scan) uit een groot aantal kleine *Ink*-bestanden. Tegelijk bracht de studio Inklewriter uit, een toegankelijke maar beperkte editor voor interactieve fictie. Nadat bleek dat andere partijen deze editor gebruikten om hun eigen games van aftakkende tekst te voorzien, werd besloten Inklewriter stop te zetten en het veel krachtigere *Ink* geschikt te maken voor een grotere groep gebruikers.

Duiding

Interactieve fictie (IF) is bijna net zo oud als de computer, en tools als het aloude *Twine* stellen dit medium al jaren beschikbaar aan geïnteresseerde schrijvers. Desondanks blijft IF een niche. Er is een online subcultuur met verzamelsites en wedstrijden, maar van een doorbraak naar een groot publiek is geen sprake. *Ink* is minder toegankelijk dan *Twine*, maar zorgt wel voor een nieuwe golf van games waarin een IF-element verweven is. Zonder dat de makers hiervoor hun eigen technologie hoeven te ontwikkelen.

Resultaat

Ink bestaat uit het tekstformat zelf, de testomgeving Inky en een plug-in voor de populaire ontwikkelomgeving Unity, een game engine. Deze drie elementen zijn als opensource-projecten beschikbaar op GitHub. Met name in kringen van gamemakers is het project goed opgepakt,

hoewel er geen downloadaantallen beschikbaar zijn. Inmiddels gebruiken diverse makers het voor hun games, waaronder *The Last Night* (2018), *Bury Me, My Love* (2017) en *Where the Water Tastes Like Wine* (2017) De opensource-community droeg onder andere een JavaScript-variant bij. Inkle Studios is van plan het project te blijven ondersteunen.

www

<https://www.inklestudios.com/ink/>

Meer

<https://ifcomp.org/> Belangrijke IF-competitie.

<http://ifdb.tads.org/> Belangrijke IF-verzamelsite.

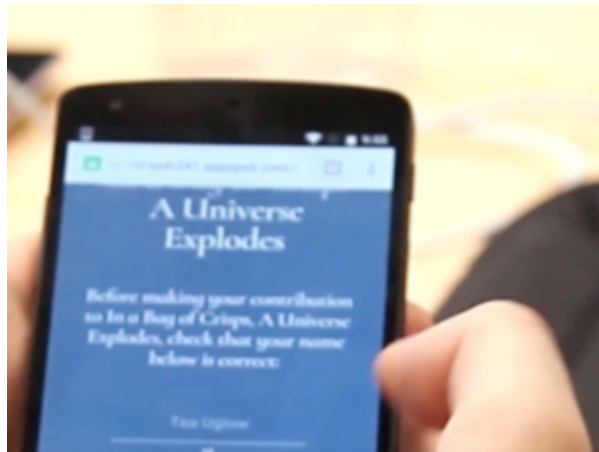
<http://twinery.org/> De bekendste IF-tool.

<http://inform7.com/> Complexere tool dan Twine, die voortkomt uit de techniek achter klassieke tekstadventures.

<https://versu.com/> Artificial Intelligence-gedreven variant op Inform7.

<https://texturewriter.com/> Eenvoudige web-editor voor interactieve fictie.

29. A Universe Explodes



Jaar/Land 2017, Australië

Taal Engels

Tags [Lineair](#) [Schrijven](#) [Website](#) [Uitgeverij](#)

Makers & rol Auteur: T.L. Uglow. Ontwerpstudio: Impossible Labs.

Wat De originele versie van T.L. Uglows *A Universe Explodes* bestaat uit twintig korte pagina's van elk 128 woorden. Er zijn honderd unieke edities van het boek in omloop, die door de eigenaar aangepast worden: op elke pagina moet hij of zij twee woorden wissen en één woord toevoegen. Vervolgens kunnen ze hun editie handmatig overdragen aan een nieuwe eigenaar. Het verhaal gaat over iemand wiens leven en wereld uiteenvallen; naarmate het boek meer gelezen wordt, groeit dit literaire effect. Uiteindelijk blijft er per pagina maar één woord over.

Hoe Dit boek is een uitgave van Editions at Play, een doorlopend onderzoeksproject naar de mogelijkheden van digitale boeken van Googles Creative Lab in Sydney en ontwerpbureau Visual Editions in Londen. De ontwikkelaars hebben de blockchain-technologie gebruikt om bij te houden wie de honderd edities in bezit hebben.

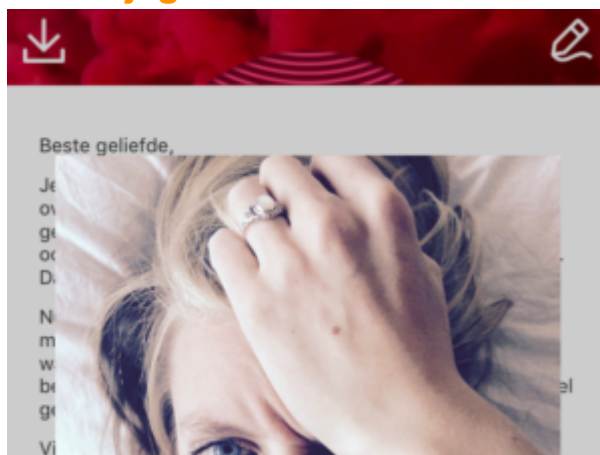
Duiding In een e-book kun je geen ezelsoren maken, geen opmerkingen krabbelen, geen briefjes verstoppen. Je laat ze niet zomaar achter in de publieke ruimte. Want zo werkt eigenaarschap niet in de digitale wereld: wat je koopt is *toegang*, tot een kraakschoon bestand, waarin je niet eens vingerafdrukken achterlaat. *A Universe Explodes* zet hier een digitaal alternatief tegenover, door iedereen gratis toegang te geven en een kleine groep op een nieuwe manier eigenaar te maken. Deze eigenaars zetten ieder hun stempel op de tekst. Zo haakt het ook nog in op het idee dat literatuur een subjectieve gedachtewereld oproept, die voor iedere lezer anders is. In dit geval zie je dat letterlijk terug in de gestaag veranderende tekst.

Resultaat Een web-app waarin je de honderd edities van *A Universe Explodes* kunt lezen en hun bewerkingsgeschiedenis kunt bekijken. Heb je eigenaarschap gekregen van een eerdere eigenaar of door je via de ontwikkelaars aan te melden voor de wachtlijst, dan kun je de tekst ook bewerken.

www	https://a-universe-explodes.com https://medium.com/@teau/a-universe-explodes-a-blockchain-book-ab75be83f28
Meer	https://editionsatplay.withgoogle.com Diverse andere experimentele digitale boeken van Editions at Play.

30.

Hartenjager



Jaar/Land

2017, Nederland

Taal

Nederlands

Tags

Schrijven Algoritme App Cultuurfonds Uitgeverij

Makers & rol

Concept: Arnon Grunberg en Hanne Marckmann (producer, en oprichter studio Cameleofant en Stichting Society of Play). Ontwikkeling: Arjan Scherpenisse. Tekst: Arnon Grunberg.

Wat

In de *Hartenjager*-app stuur je brieven aan Violet, een personage uit de roman *Huid en haar* van Arnon Grunberg. Eigenlijk is Violet een algoritme, een computerprogramma dat patronen in je tekst herkent en daarop gebaseerd fragmenten kiest om een brief terug te componeren. Gaandeweg verover je Violets hart, als je het goed doet. Om daarbij te helpen kun je woorden en zinnen alvast uitproberen op het ingebouwde kladblok. De brieven schrijver kan ervoor kiezen om na afloop zijn brieven online te publiceren.

Hoe

Hartenjager werd gesubsidieerd door het Stimuleringsfonds Creatieve Industrie en het Nederlands Letterenfonds die een Open oproep literaire games hielden. Daarnaast investeerde Stichting Society of Play ook zelf in het project, en kwam er een kleine bijdrage van Grunbergs uitgeverij Nijgh en van Ditmar.

Duiding

Chatbots, en brievenbots zoals *Hartenjager*, spelen met de ruimte die we onze gesprekspartners gunnen. We verwachten niet altijd een direct antwoord, we zijn gewend aan hardop denken, bloemrijk taalgebruik, ruis. En dus accepteren we ook de gaten en sprongen in onze procedurele briefwisseling met Violet. De literaire context versterkt dit effect: van Arnon Grunbergs personage verwachten we iets humoristisch, ontregelends of anderszins prikkelends. Als zijn brieven een heel andere richting inslaan, wijten we dat niet aan een gebrekkig algoritme, maar aan de wispelturigheid van de auteur. Daarbij zorgt het spelelement ervoor dat je, als je wil, naar hartenlust kunt speuren naar de grenzen van de techniek en van het corpus aan brieffragmenten.

Resultaat

Een app voor iOS en Android.

www

<http://hartenjager.nl>

Meer

<https://event0game.com> Game waarin je een band aangaat met een kunstmatige intelligentie op een ruimteschip, middels een tekstinterface.

