

Titel: eLiterature, kritische analyse, interpretatieve instrumenten, potentialiteit en toepassingsmogelijkheden.

Auteur: Dott. Fabio De Vivo.

Jaar: 2010.

Universiteit: Universiteit van Macerata.

Facolteit: Onderwijswetenschappen.

Doctoraat: E-Learning, Knowledge Management and Psychology of Communication.

Het voorgestelde onderzoek in deze volume heeft als doelstelling de studie met betrekking tot eLiteratuur te stimuleren en te faciliteren. eLiteratuur is een revolutionair cultureel fenomeen dat zich eerst in Amerika en vervolgens in Europa verspreid heeft maar dat nog onvoldoende in beschouwing genomen wordt en onvoldoende bestudeerd wordt door de officiële academische instituten in Italië en in de meeste Europese landen.

De doelstelling van dit onderzoek is om een theoretisch en praktisch instrument aan te bieden dat de eLiteratuur toelaat om uit zijn onzekere culturele situatie te treden waarin het tot op heden verbannen is. Vanuit dit standpunt wil deze studie het proces om deze discipline te officialiseren bevorderen door het fenomeen, zijn uitdrukkingen, zijn kracht en zijn toepassingsmogelijkheden te analyseren. In deze zin was het noodzakelijk om de bijzondere kenmerken van eLiteratuur te analyseren en te duiden door ons te baseren op informatiebronnen uit voornamelijk de Amerikaanse internationale literatuur maar ook door een eigen bijdrage te leveren aan het onderzoek in deze sector.

De doelstellingen van dit onderzoek kunnen als volgt in een schema gegoten worden:

- Het aanbieden van een uitvoerige, collaboratieve en gedeelde definitie van het concept eLiteratuur gedeeltelijk aan de hand van de internationale literatuur (ELO) en gedeeltelijk aan de hand van methodologische instrumenten die specifiek voor dit doel ontworpen zijn (interviews en vragenlijsten);
- Het organiseren van de verschillende genres van eLiteratuur aan de hand van het vinden van zijn macrogehelen (*Hypertext, Hypermedia, Cybertext*) en het ontdekken van onderlinge relaties die er met gelijkaardige culturele systemen zijn (*Net Art, Game Theory, Computer Science*). Vervolgens wil dit onderzoek een specifieke classificatie van de genres voorstellen (bijv. *Hypertext Fiction, Interactive Fiction, Locative Narrative, Generative Literature*) door werken in verband met eLiteratuur te analyseren (bijv. *ELC1, ELC2, ...*) waarbij aandacht besteed wordt aan de bijzondere kenmerken van elk genre (bijv. hypertextualiteit, interactiviteit, driedimensionaliteit, virtualiteit) en aan de eventuele relaties met de traditionele literatuur;

- Het statuut van eLiteratuur definiëren door de interdisciplinaire aard te analyseren met bijzondere aandacht voor de digitalisering van het fenomeen;
- De potentialiteit en de toepassingsmogelijkheden op onderwijsgebied analyseren waarbij voorbeelden gegeven worden hoe het in didactische praktijken toegepast kan worden.

Dit onderzoek is als volgt gestructureerd:

Het eerste hoofdstuk geeft een overzicht van de stand van zaken van het onderzoek naar elektronische literatuur waarbij stilgestaan wordt bij de meest gezaghebbende en opmerkelijke internationale wetenschappelijke realiteiten. Op die manier wordt een theoretisch kader gevormd waarvan deze studie gebruik gemaakt heeft. Vooreerst gaan we in op de invloedrijke voorlopers van de narratieve hypertext (hfdst. 1.1). Dan gaan we dieper in op de bijdrage van Eastgate systemen (hfdstuk. 1.2). Verder staan we stil bij de fundamentele studie van de Electronic Literature Organization (hfdstuk. 1.3) met betrekking tot de officialisering van eLiteratuur als discipline. Tenslotte bekijken we de bijdrage van *outsider, freelancer en newcomer* aan het onderzoek (hfdstuk. 1.4).

Het tweede hoofdstuk beschrijft de gebruikte methodologische benadering. Hierbij geeft het eerst en vooral een beschrijving van de gebruikte onderzoeksinstrumenten (hfdst. 2.1). Vervolgens wordt er een overzicht van de verzamelde data gegeven. Hierna komt de analyse van de verzamelde data aan bod waardoor we in staat zijn om de aangehaalde en ondersteunde theoretische posities kracht bij te zetten (hfdst. 2.2). Dit tweede deel maakt samen met het eerste hoofdstuk de kern van dit onderzoek uit.

In het begin van het derde hoofdstuk (hfdst. 3.1) geven we een uitvoerige en weloverwogen collaboratieve definitie van het concept van eLiteratuur, waarbij de mythe van *paper-under-glass* ontkracht wordt en een concept steunend op *the mark of the digital* geïntroduceerd wordt. We beginnen dus met de definitie van het ELO comité te analyseren om vervolgens op basis van de verzamelde data te komen tot een definitie waarvan "hybriditeit" en "mutageniteit" opvallende kenmerken zijn. Deze definitie wordt vervolgens uitgediept door het concept *culinary reading* ontleend aan Bertolt BRECHT en het concept *ergodic literature* van Espen AARSETH te beschouwen. In het laatste deel van deze paragraaf wordt de gevolgde redenering samengevat.

In de volgende paragraaf (hfdst. 3.2) signaleren we de moeilijkheden die we ondervinden om eLiteratuur duidelijk te onderscheiden van gelijkaardige culturele systemen, waardoor de noodzaak, zoals vaak aangehaald door critici van de sector, tot een classificatie van de verschillende genres groeit.

Na de twee dominerende theoretische posities aangetoond te hebben, stellen we dus een hermeneutisch-hybrisch, technologisch-expressieve en esthetisch-communicatieve benadering voor.

Vervolgens definiëren we enkele opvallende concepten die belangrijk zijn om de gebruikte classificatieprocedure te verhelderen zoals het belang van de code, het hypertextuele cijfer en de macrogehelen van eLiteratuur. Zoals eerder aangehaald, gaan we vervolgens over tot het afzonderlijk classificeren van de genres van eLiteratuur om vervolgens de bijzondere kenmerken van iedere vorm te onderzoeken. Hierbij halen we telkens één of meerder voorbeelden aan van het onderzochte genre.

Het vierde hoofdstuk wijden we aan het analyseren van het statuut van digitale literatuur. We beginnen met het belangrijke concept *mark of the digital* (hfdst. 4.1). We nemen dus de *theory of intermediation*, gepostuleerd door Nicholas GESSLER, in beschouwing om de dynamieken tussen analoge en digitaal te onderzoeken. Het gaat om een theorie die wijdverspreid is op het gebied van eLiteratuur en die functioneel is om de computationele en creatieve relaties te introduceren. Op deze relatie wordt dieper ingegaan aan de hand van de onderzoeksresultaten van Douglas Richard HOFSTADTER op het gebied van artificiële intelligentie. We zullen dus het concept van creatieve analogieën en van de relatie tussen analoge en digitale *cognizer* introduceren. Vervolgens zullen we de theorie relationeren met vroeger geanalyseerde werken in eLiteratuur. Op die manier proberen we de relatie die er bestaat tussen traditionele en digitale literatuur aan het licht te brengen. Hierbij wordt bijzondere aandacht besteed aan de onderscheidende *agency* die we opmerken tussen de 2 gelijkaardige culturele systemen. Vervolgens nemen we opnieuw, maar vanuit een andere invalshoek, de 2 beroemde werken van Michael JOYCE in beschouwing om het concept *electracy* van Gregory LELAND ULMER te introduceren (hfdst. 4.2). Dit concept is nuttig om het digitale statuut van de elektronische literatuur te begrijpen. Vervolgens bekijken we het werk van Maria MENCIA samen met dat van Judd MORRISSEY om het gecorrelateerde concept *feedback loop* te verhelderen. Tenslotte gaan we het concept *digital textuality* nader gaan bekijken waarbij we stil staan bij de relatie tussen traditionele en digitale tekstualiteit (hfdst. 4.3).

In het laatste hoofdstuk analyseren we de toepassingmogelijkheden van elektronische literatuur zowel als discipline om te onderwijzen als instrument om het leerproces te bevorderen in het onderwijs. Op basis van werken in eLiteratuur en van geconsolideerde didactische praktijken in bepaalde landen, nemen we vooreerst de mogelijkheden die de hypertextuele en hypermediale technologie bieden aan het onderwijs in beschouwing (hfdst. 5.1). In het kader hiervan bekijken we verschillende historische theorieën zoals *readerly text* e *writerly text* van Ronald BARTHES en *wreader* van George Paul LANDOW. Vervolgens analyseren we het gebruik van de narratieve constructieve hypertext in colleges met betrekking tot creatief schrijven (hfdst. 5.2) en de voordelen die het met zich meebrengt. In dezelfde optiek maken we een analyse van de narratieve

constructieve hypertext in een collaboratieve context om het onderwijzen van vreemde talen te ondersteunen (hfdst. 5.3). Hierbij is het belangrijk om een hypertextuele norm te formuleren wat noodzakelijk is om de narratieve hypertext op een officiële manier in de curricula op te nemen. Bij deze analyse schenken we in het bijzonder aandacht aan hoe de narratieve hypertext en het algemeen gebruik van eLiteratuur in het onderwijs, in bepaalde pedagogische contexten en aan de hand van een nauwkeurig onderwijsplan, het leerproces kan ondersteunen en in sommige gevallen kan bevorderen. Vervolgens gaan we dieper in op de mogelijkheden die digitale literatuur heeft om de cognitieve stijlen (*hyper attention*) te ondersteunen en bepaalde waarnemingskanalen te stimuleren (hfdst. 5.4). Tenslotte sluiten we het hoofdstuk af met een reflectie op het gebruik van eLiteratuur in onderwijs (hfdst. 5.5).

INHOUDSOPGAVE

Lijst grafische figuren lectuurnotities

Inleiding	1
1. Stand van zaken en theoretisch kader	7
1.1. Voorlopers	8
1.2. Eastgate Systems	11
1.3. Electronic Literature Organization	12
1.4. <i>Outsider, Freelancer e Newcomer</i>	17
2. Methodologie	25
2.1. Gebruikte instrumenten	25
2.2. Voorstelling en analyse van de gegevens.	28
2.2.1. Multi-Language eLiterature Survey	29
3. Het fenomeen eLiteratuur	53
3.1. Concept en definitie	53
3.2. Classificatie en analyse van genres	59
3.2.1. <i>Hypertext Fiction</i>	68
3.2.2. <i>Collaborative Literature</i>	75
3.2.3. <i>Network Fiction</i>	79
3.2.4. <i>Interactive Fiction</i>	84
3.2.5. <i>3D Literature</i>	92
3.2.6. <i>Locative Narrative</i>	97
3.2.7. <i>Interactive Drama</i>	101
3.2.8. <i>Generative Literature</i>	105
3.2.9. <i>Code Work</i>	109
3.2.10. <i>Flash Poem</i>	113
3.2.11. <i>Webletteratura</i>	115
3.2.12. <i>MUVELiterature</i>	119
4. Het statuut van eLiterature	122
4.1. <i>Digital e Analogic</i> : computationele en creatieve relaties.	122
4.2. La digitalisering: <i>electracy, punctum e feedback loop</i>	129
4.3. De derde dimensie van <i>digital textuality</i>	137
5. Potentialiteit en toepassingsmogelijkheden van eLiterature	141
5.1. De hypertext en eLiteratuur als didactische middelen	142
5.2. Constructieve hypertext voor creatief schrijven	156
5.3. Literaire hypertext om talen te leren	161

5.4.eLiterature, cognitieve stijlen en waarnemingskanalen.	183
5.5.Reflectie	189
Conclusie	194
Bijlage: Interview met Noah Wardrip-Fruin	196
Bijlage: Interview met Andy Campbell	200
Bijlage: Interview met Dan Waber	207
Bijlage: Interview met Filippo Rosso	211
Bijlage: Interview met Caterina Davinio	222
Bijlage: Meertalige vragenlijst	239
Bijlage: ELC1 – inhouden per titel	280
Bibliografie	292
Web bronnen	310