

## DE GESCHIEDENIS VAN UITGEVERIJ ALBUM

Louis STILLER

*Abstract* – In this document Louis Stiller, co-founder of the publishing company Album, describes the rise and downfall of the first exclusively electronic publisher in the Netherlands. He recalls early hypertext experiments in Apple's *HyperCard* and explains how influences as diverse as Italo Calvino's 'The Literature Machine' and Miller's adventure game *Myst* pushed him towards hypertext theory. Album published cd-roms, floppy discs, and websites with 'electric tales' from 1995 to 1997: stories, poems and plays in images, sound, text and movement. Stiller's story is about idealism, initial success (e.g. with *Schaman gaat voor goud* [Schaman goes for gold]), but also about the difficulty to penetrate the book market with cd-roms and about financial margins that were too small to keep the enterprise afloat.

De geschiedenis van de eerste elektrische uitgeverij Album begint op 6 december 1994, in de *foodcorner* van de pas geopende Hema in de Kinkerstraat in Amsterdam. Natuurlijk begon die historie al eerder en zou de uitgeverij pas later z'n echte beslag krijgen, maar op die dag kwamen veel van die losse primelijnen samen. Aan de ene kant van het grijze formicatafeltje zat Peter Mertens, aan de andere ondergetekende. De afspraak was tot stand gekomen via e-mail – voor alles is een eerste keer – want tot twee dagen daarvoor was ik in de Verenigde Staten geweest, terwijl Mertens in Amsterdam verbleef, waar hij als docent aan de Rietveldacademie en als medewerker van de VPRO zijn dagen sleet. Op de agenda stonden twee punten: de oprichting van een werkgroep en van een uitgeverij. De werkgroep zou WIM moeten heten, wisten we direct: de Werkgroep Interactieve Media. En de uitgeverij zou Album gaan heten. 'Wanneer beginnen we?' 'Nu.' 'Oké. Nog een koffie?'

Zoals gezegd begon de geschiedenis van uitgeverij Album eigenlijk al eerder. Ruim drie jaar daarvoor hadden Mertens en ik al een eerste proef afgelegd, met de uitgave van een diskette die vastgehecht was aan het tijdschrift *Typ*. *Wims album* [afb. 1] heette het Macintosh-schijfje, dat gemaakt was in *HyperCard*, een softwareprogramma van Apple, waarmee zogenaamde 'hyper teksten' konden worden vormgegeven. Op *Wims album* hadden we een paar voorbeelden gezet van literaire vormen waarvan we dachten dat ze op een scherm het beste uit zouden komen. Zo hadden we gedichten van Gaston Burskens geanimeerd en een gedicht van Jan Hanlo van geluid voorzien. Verder stonden er ook flauwe beeldgrappen en *cut-ups* in. De diskette werd in een oplage van vijftig exemplaren bij het tijdschrift gevoegd en er werd een

klein persbericht rondgestuurd. Binnen twee weken hadden we al enkele radio- en kranteninterviews achter de rug en sommige lezers hadden zich spontaan opgegeven als abonnee van het elektronische tijdschrift.

Ook op een ander gebied gebeurde het nodige in 1991. In het begin van het jaar had ik een essay ingestuurd voor de jaarlijkse ECI-essayprijs, die deze tweede keer als thema mee had gekregen: 'lezer tussen tekst en beeld'. Het gaf mij de gelegenheid om mijn gedachten over de toekomst van de literatuur in het licht van de digitale ontwikkelingen te ordenen en op papier te zetten. Wat zou er gebeuren als lezers in de toekomst meer en meer van digitale schermen zouden gaan lezen? Zouden daar nieuwe literaire vormen, gewoontes en ideeën uit ontstaan? Ik liep al een tijdje met deze vragen rond, omdat ik na mijn studies Nederlands en Vergelijkende Literatuurwetenschappen in Groningen door toeval in een heel ander vakgebied terecht was gekomen: de automatiseringsjournalistiek. In de tweede helft van de jaren tachtig werkte ik eerst als redacteur van een computertijdschrift (*PC+*) en vervolgens als zelfstandig journalist en schrijver voor diverse vak- en weekbladen. Aan het eind van de jaren tachtig begonnen beide gebieden – literatuur en computers – weer bij elkaar te komen, door verschillende ontwikkelingen: de snelle opmars van tekstverwerkers bij schrijvers, de introductie van Apple's *HyperCard*, de eerste hypertekstverwerker, de volwassenwording van computerspellen zoals Miller & Millers *The Manhole* (1989), voorloper van *Myst* (1994) en *Riven* (1998), en de komst van de cd-rom als opslagmedium voor deze nieuwe vormen.

Ineens leek alles samen te vallen: de vormen, de technieken, de mogelijkheden en de vooruitzichten. Maar wat betekende dit allemaal voor de literatuur? Wat voor soorten vertellingen kun je binnen zo'n nieuw medium verwachten. In mijn ECI-essay schetste ik de verschillende genres, ontwikkelingen en ideeën aan de hand van een essay van Italo Calvino, 'The Literature Machine'. De conclusie: een nieuw medium geeft niet alleen ruimte voor nieuwe vertelvormen, maar betekent ook dat bestaande literaire normen en omgangsvormen op de schop gaan.

Brengt men 'literatuur' naar een machine, zoals een computer, dan verlaat het begrip zijn traditionele afgesloten gebied en verliest het zijn betekenis. Literatuur is immers een term die behoort bij een technologische cultuur (schrijven, zetten, drukken, uitgeven, lezen) die vanaf de Renaissance tot op heden haar invloed heeft doen gelden op de vertelkunst. Eeuwenlang heeft de boekdrukkunst, dankzij de technische beperkingen, het schijnbare alleenrecht op de literatuur gehad. 'For the sake of...' werd de *contradictio in terminis* 'orale literatuur' in het leven geroepen om Homerus, Petrarca en Willem-de-schrijver-van-Reinaert tot het domein te kunnen rekenen, maar voor de rest gold lange tijd: de boekdrukkunst is het voertuig waarop 'de literatuur' zich beweegt.

Te denken dat literatuur zich ook op een ander voertuig (computer) zou kunnen bewegen, is onjuist. Literatuur houdt op literatuur te zijn, zodra zij haar traditionele technologische basis verlaat. Of we het willen of niet, een elektronische opvolger van de op dit moment zo vaak doodgewaande roman, zal nooit een zelfde invloed en bereik krijgen als de gedrukte vorm, simpelweg omdat een elektronische roman de potentie van de computer nooit optimaal zal gebruiken (zoals de roman in de achttiende eeuw wel de potentie van de druktechnologie optimaal benutte). Simpelweg een tekst van scherm lezen is nu eenmaal niet aantrekkelijk, zelfs als er al dan niet bewegende illustraties aan worden toegevoegd. Daarentegen zijn vormen als het *artificial-life*-genre, met zijn *real time* simulatie-mogelijkheden, veel beter in staat de mogelijkheden van de computer te gebruiken en ons op deze manier nieuwe fictionele vormen te bieden. Als we naar een opvolger van de roman zoeken, kortom, dan zullen we onze blik moeten aanpassen en veel eerder naar een product als *SimCity* (Wright 1989) kijken dan naar een Shakespeare-on-Disk of een Paul Auster-op-scherm.

Tot mijn verbazing bleek ik tot de prijswinnaars te behoren en op die novemberdag in 1991 bleek dat zelfs de hoogste te zijn. Belangrijker nog was dat ik een gedachtelijn te pakken had, die ik samen met Mertens en anderen kon uitwerken. Dat dat pas drie jaar later gebeurde, had – zoals altijd – te maken met persoonlijke omstandigheden: Mertens werd redacteur van het VPRO-programma *TV-TV* en ik ging naar Zuidoost-Azië om daar reisgidsen en het boek *Terug over de Mekong* te schrijven. Aansluitend reisde ik door de Verenigde Staten, waar ik met verschillende pioniers op het gebied van elektronisch uitgeven sprak. Dat waren onder anderen de dichter Robert Kendall die bewegende gedichten voor computerschermen had gemaakt, Mark Bernstein van uitgeverij Eastgate (<<http://www.eastgate.com>>) die vanaf het begin van de jaren negentig literaire hypertexten uitgaf (en nog steeds doet), de uitgever van *Wired* (<<http://www.wired.com>>), die destijds als eerste grootscheeps het internet verkende, en zelfs Timothy Leary, die zich vol overgave op de nieuwe media had gestort. Intussen had ook Mertens zich verder verdiept in de nieuwe media, stond aan de wieg van de VPRO-internetavonturen en was met het Amsterdamse kunstkanaal PARK bezig animatiekunst een plek te geven op internet.

Met die achtergronden zaten we daar aan dat Hema-restauranttafeltje. Drie jaar geleden hadden we al de eerste stappen gezet, maar merkwaardig genoeg waren er nog nauwelijks initiatieven geweest op dit terrein – niet bij jonge kunstenaars, maar merkwaardig genoeg ook niet bij voortvarende literatoren. Alleen schrijver Dirk van Weelden had zich in woord en daad met het nieuwe medium beziggehouden. Dat gebeurde grotendeels bij het

tijdschrift *Mediamatic*, dat als enige zelfstandige werken op cd-rom uitbracht, als addendum bij het tijdschrift. Zo was de *BlindRom* verschenen van kunstenaar Gerald van der Kaap, een multimediaal spektakel waar je als toeschouwer helemaal door werd overdonderd.

Wat *Mediamatic* voor beeldende kunstenaars betekende, zou Album voor literaire schrijvers moeten doen, zo stelden we ons voor. Het zou een podium moeten zijn, een plek waar geëxperimenteerd kan worden met verschillende vormen van elektronische vertellingen, waar alle ideeën en gedachten van de laatste jaren in daden kunnen worden omgezet, in producten waar je enthousiast over kunt zijn, en die je aanmoedigen om zelf aan de slag te gaan. Maar hoe doe je dat, als je geen grote organisatie achter je hebt staan en geen grote kapitalen tot je beschikking hebt? We besloten tot een verdeling: experimenten en ideeënontwikkeling in de Werkgroep Interactieve Media, het uitgeven van de producten in de eerste elektrische uitgeverij Album. Door her en der 'consultancy'-werk te doen konden we het eerste jaar de uitgeverij draaiende houden.

Aldus geschiedde. In de eerste maanden van 1995 brachten we een ploeg mensen tezamen waar we de jaren daarvoor ook al enige malen mee hadden gewerkt: ontwerpers als Anne Mieke Eggenkamp en Bert Hendriks, game-ontwerpers als Ben de Dood en webspecialisten als David Lemereis. Als eerste publiceerden we een dagelijkse webpagina met Nederlandstalige liedjes [afb. 2]. Vanaf het voorjaar van 1995 werd elke dag een nieuw lied getoond, van commentaar voorzien en – later – ondersteund door de originele muziek, in MIDI-formaat. Het idee erachter was gebruik te maken van de instant-publicatiemogelijkheden van het internet. Kun je een publiek aantrekken door dagelijks nieuwe inhoud aan je website te geven? Hoe kun je beeld, geluid en tekst laten samensmelten in zo'n medium?

Intussen hadden we de eerste schrijvers warm weten te maken voor het nieuwe medium: Atte Jongstra was lid geworden van de stichting WIM, Martin Bril en Dirk van Weelden kwamen langs om hun ideeën naast de onze te leggen en enkele kinderboekillustratoren van de Rietveldacademie hadden plannen voor een interactief Winterboek. Ook vroegen we projectsubsidies aan bij diverse fondsen, maar dat bleek al snel een onneembare vesting: bij vrijwel alle regelingen vielen we buiten de definities. Literatuur was iets met papier, kunstwerken bevatten geen verhalen met hoofdpersonen en het gebied daartussen heeft geen naam en dus geen regeling.

Album begon echt vaart te krijgen toen in april het manuscript binnenkwam van Gertjan van Schoonhoven. Met deze dichter had ik meer dan een decennium daarvoor twee jaar lang een literair tijdschrift in Groningen beheerd, *De Sleur* (later: *De Nieuwe Sleur*). Hij had sindsdien een carrière in

de journalistiek opgebouwd, maar was onderwijl fictie blijven schrijven. De laatste jaren had hij een verhaal in prozagedichten geschreven – korte afgeronde teksten die met elkaar een groter geheel vormden, al was onduidelijk hoe de fragmenten in een lineaire volgorde gezet konden worden. Een uitgelezen kans om de mogelijkheden van het digitale scherm te onderzoeken, want hadden we de naam 'Album' niet ooit gekozen, omdat we uitgingen van een losbladig systeem? Op basis van het materiaal maakten we een scenario en een draaiboek, waarop de ontwerpers een interactiemodel en een ontwerp produceerden. Een van de kernpunten daarin was dat we uit bleven gaan van de tekst – die was mooi, mysterieus en krachtig en werd door een typografische aanpak sterker. In een gesproken versie gebeurde dat niet. Een apart lettertype werd ontworpen en de tekstfragmenten werden in beweging gezet: per zinsdeel kwamen de teksten op het scherm, alsof iemand aan de andere kant de tekst aan het typen was, en per zinsdeel doorstuurde.

Een andere belangrijke overweging was in hoeverre je de lezer nog moest sturen. Konden we alle fragmenten op een volkomen willekeurige manier voorschotelen, of was enige directie wel van belang? Samen met Van Schoonhoven kozen we voor het laatste: er kwam een proloog, een eerste bedrijf, een tweede en derde, en een epiloog. In de bedrijven was het kiezen van de fragmenten volkomen vrij. De lezer zou alleen een hint krijgen in de vorm van een beeld, een icoon, die verscheen als je met de muis over het scherm ging. Hiermee bleken we midden in een belangrijke discussie te treden, die in de Verenigde Staten al langer aan de gang was: in hoeverre kun je de lezer échte interactie aanbieden, of is dat juist niet gewenst? En hoe eindig je een non-lineaire tekst? Moet je kiezen voor de mogelijkheden en de kracht van de computer of voor de beperkingen van de leescultuur?

Intussen hadden de ontwerpers beelden en muziek gevonden die de tekst niet zouden illustreren of verduidelijken, maar een eigen verhaal zouden vormen. De muziek was 'ambient', een zachte elektronische muziekvorm die voornamelijk sfeer kan overdragen. De beelden waren die van wachtkamers, steden, huizen – plekken die ook in de tekst een rol speelden. De opbouw was immers een drieluik – wachtkamer, stad, huis. Het geheel kwam samen in het programma Macromedia *Director*, een van de eerste multimedia-auteurspakketten. Na de zomer van 1995 was een prototype klaar dat we konden laten zien aan de betrokkenen, die nu voor het eerst konden zien wat alle losse elementen met elkaar vermochten. Vervolgens werd weer geschaafd en bijgesteld, tot het resultaat eenieder beviel. De masterdisk werd geprepareerd en naar de cd-drukker verstuurd; hetzelfde gold voor het hoesje en het persmateriaal. Daarna werd een persbericht verstuurd en een select gezelschap uitgenodigd voor de presentatie. Op 22 november was het zover

en werd in kunstenaarsassociëteit 'Arti et Amicitiae' in Amsterdam *Schaman gaat voor goud* ten doop gehouden [afb. 3]. De volgende dag stond er al een korte bespreking op de kunstpagina van het *NRC Handelsblad* waarin het experiment werd geprezen, maar vragen werden gesteld bij de literaire uitwerking.

Dat zou een constante worden in die laatste maanden van 1995. De ene na de andere recensie verscheen in verschillende tijdschriften en kranten, maar in literaire rubrieken kreeg de cd-rom een koud onthaal, terwijl in andere bladen juist het experiment werd geprezen [afb. 4]. Anderhalf jaar later studeerde nog iemand af op de receptie van *Schaman gaat voor goud*. In de scriptie werd beweerd dat de literaire kritiek zich nauwelijks kon verplaatsen in dit nieuwe medium, en haar aloude criteria strenger dan ooit van stal haalde (Yperen 1996, zie ook Van Mastrigt 1997). Het bontst maakte Rudy Kousbroek het echter door in *Intermediair* te lamenteren over het feit dat vooruitgang altijd kwaliteitsverlies betekent.

Intussen waren we bezig met het opzetten van het distributiekanaal: hoe verkoop je dergelijke cd-roms, welke kanalen staan tot je beschikking? De gewone boekhandel had weliswaar inmiddels een plankje met cd-roms staan, maar dan kwam *Schaman gaat voor goud* tussen de elektronische woordenboeken en digitale reisgidsen terecht. 'Zet ze maar gewoon bij je literaire debuten', was ons idee, maar dat werd vrijwel nergens gedaan. Alleen bij grotere boekhandelaren, zoals Scheltema in Amsterdam, was een apart hoekje 'kunst en literatuur' in het cd-rom-aanbod aangebracht. De meeste exemplaren van de cd-rom verkochten we vervolgens via een speciale aanbieding bij het computertijdschrift *MacWorld*. Ook via de eigen internetsite kwam een redelijke stroom op gang.

Een tweede product kwam op 22 februari 1996 uit: *Van Ostaijen elektrics*. Voor de honderdste geboortedag van de Vlaamse dichter hadden we enkele gedichten uit *Bezette Stad* in beweging gezet en de andere poëzie in een schermvorm omgezet. Daarvoor hadden we de publicatietoestemming van de rechthebbenden verkregen via de auteursrechtstichting Lira. Het idee achter *Van Ostaijen elektrics* was dat Van Ostaijen zelf de vorm van *Bezette Stad* altijd als 'ritmiese typografie' beschouwde en niet zozeer als typografie à la Apollinaire. Je kon zijn gedichten uit *Bezette Stad* dus bijna als een partituur lezen, als een leesaanwijzing. Maar belangrijker nog was het idee dat de computer voor het eerst een mogelijkheid gaf om de volle reikwijdte van Van Ostaijens humanistisch-expressionistisch werk te leren kennen. Als Van Ostaijen nu geleefd had, dachten wij, was hij Macromedia-programmeur geworden. Misschien diende dit idee ter zelfbevestiging, maar ook om de discussie over het medium op scherp te zetten.

De introductie van de twee diskettes (zo weinig ruimte kostte de omzetting van Van Ostaijens werk) viel echter een beetje in het niet bij het geweld van de honderdste-geboortedag-viering. Pas later werd opgemerkt dat Van Ostaijen ook in beweging was gezet. We leerden de harde werkelijkheid van het uitgeven, de ritmes van de seizoenen, de maandenlange voorbereidingen die je niet zomaar kon overslaan. Wat wij in anderhalve maand hadden gemaakt, kon niet stante pede bij een lezerspubliek komen, zo werkt de boekhandel niet, zo werkt het literaire bedrijf niet. Groter contrast met de wereld van het internet was nauwelijks denkbaar.

In het voorjaar van 1996 besloten we daarom meer werk te steken in het internet, dat zich destijds ontpopte als een enorme publiekstrekker en aanjager van allerhande culturele en sociale experimenten. We besloten een internetmagazine op te starten, waarin we probeerden onze ideeën over nieuwe vormen van verhalen vertellen, een plek te geven. 'Albums album' noemden we de site die we ten doop hielden op de openingsdag van het Centrum voor Oude en Nieuwe Media, De Waag, in Amsterdam. De site bestond uit allerhande losse elementen, artikelen en verhalen, zoals een interactieve wandeling door Amsterdam, waar je als gebruiker door middel van een versneld afgedraaide fotoreportage van plek naar plek werd geleid. Een ander was een interactief interview, waarbij lezers vragen uit een gegeven rijtje konden selecteren en konden kiezen van welke geïnterviewden ze het antwoord wilden krijgen. Ook nu kwamen geluid, muziek, beeld en tekst voortdurend bij elkaar, onder andere in de vernieuwde liedjessite en een overzicht van elektronische literatuur. Het idee achter de site was een nieuw en eenvoudiger podium te vinden, publiek te trekken (en daarom ook schrijvers en makers) en tegelijkertijd onze cd-roms en diskettes aan te kunnen bieden. Zoals het op het web gaat: eerst geven, daarna ontvangen.

Aanvankelijk liep deze strategie aardig, maar om publiek te blijven trekken moet je steeds nieuwe inhoud en nieuwe mogelijkheden toevoegen – iets wat met ons minimale budget zeer lastig te realiseren was. Bovendien vonden we de mogelijkheden van het web uiteindelijk een beetje tegenvallen – de visuele en auditieve diepgang van cd-rom haalde het niet (en haalt het nog steeds niet). Het gevoel van onderdompeling in een nieuwe wereld, is bij het internet niet of nauwelijks te bereiken. Mertens gaf intussen te kennen een andere carrière te ambiëren – min of meer ook gedwongen door de financiële situatie van Album, die steeds nijpender werd, omdat de verkoopopbrengst van *Schaman gaat voor goud* en *Van Ostaijen elektrics* sterk was teruggelopen.

Uitgaven werden teruggeschroefd, bezuinigingsmaatregelen afgekondigd en tegelijkertijd werden de distributie en de marketing nogmaals aangescherpt. Gelukkig konden we ons ook nog inhoudelijk op een nieuw project storten:

*De Bewaarmachine* [afb. 5]. Via via waren we in het bezit gekomen van een grote doos met het zogenaamde ‘Wereldarchief’. Dit was een verzameling voorwerpen, meegenomen door willekeurige bezoekers van de gelijknamige tentoonstelling. Deze werden namelijk opgeroepen om spullen waar men een grote hartstocht voor had, maar die nauwelijks economische betekenis hadden, mee te nemen. Een amulet, ooit gekregen van een vriend die was overleden, of een paar schaatsen, waarmee een verre oom de Zuiderzee was overgeschaatst. Van deze honderden verhalen selecteerden we een groot aantal, redigeerden ze en zochten een nieuw ontwerpteam om hiervan een cd-rom te maken. De ontwerpers van het Utrechtse ontwerpbureau Aap kozen voor een rommelzolder waar je als lezer/gebruiker kon rond dwalen, onderwij naar de vreemdste voorwerpen kijkend. Klikte je op zo’n voorwerp, dan kwam het bijbehorende verhaal tevoorschijn.

Dit was een van de originele Albumgedachten: een losbladig systeem van verhalen die individueel te lezen en te zien zijn, maar pas in gezamenlijkheid hun échte waarde krijgen. Want al die verhalen over schaatsen, amuletten, beursjes en pijpen werden een soort schaduwgeschiedenis van de afgelopen eeuw, waarbij de lezer door een willekeurige zoektocht zijn eigen pad bewandelt en daarmee zijn eigen perspectief op dit Grote Verhaal creëert. *De Bewaarmachine* verscheen in december 1996 in twee versies: een gewone cd-rom en een uitgebreid *collector’s item* met allerhande ‘bewaarde voorwerpen’. Tevens werd een deel van de website opengesteld om nieuwe wereldarchiefverhalen te ontvangen. Tijdens de presentatie vroeg een journaliste of we niet beter alle verhalen op het web hadden kunnen plaatsen, en leek verontwaardigd toen we wezen op de betere geluids- en beeldkwaliteit van cd-rom. Maar na enkele maanden was het aantal toegevoegde verhalen op het web minimaal. En ook de cd-rom zelf haalde nauwelijks meer de verkoopaantallen van *Schaman gaat voor goud*. Het einde van Album kondigde zich aan. De laatste cd-rom die uitkwam, werd ons in het voorjaar van 1997 in de schoot geworpen – een volledig gesubsidieerde cd-rom van het Amsterdamse kunstenaarscollectief PARK. Deze *4DTV*-rom bestond uit precies een uur digitale kunst, verspreid over twaalf virtuele televisiekanalen. Qua vormgeving, programmering en design was dit een hoogstandje, maar met literatuur had de titel weinig meer te maken, met nieuwe, elektrische vormen van verhalen vertellen wellicht wel, maar hiermee was het woord wel heel erg verdwenen uit deze vertelvorm – en dat was zeker niet mijn bedoeling, toen ik ooit met de eerste gedachten over ‘elektrische literatuur’ begon. Volgens Calvino is literatuur een machine die telkens een andere gedaante aanneemt. ‘Hij wordt altijd gevoed door dezelfde onderliggende menselijke mechanismen’. Naar die gedaantes en mechanismen zocht ik, en bleek ik nog steeds op zoek te zijn – ook toen.



Als om het einde van Album te bekrachtigen werden twee cd-roms, *Schaman gaat voor goud* en *De Bewaarmachine*, opgenomen in de tentoonstelling *Act Normal* in het San Francisco Museum of Modern Art (SF Moma) in de zomer van 1998. De cd-roms stonden tussen recente Nederlandse ontwerpstaaltjes zoals Jaap Drupsteens bankbiljetten en Studio Dunbars oranjeblauw gestreepte politiewagens. Sindsdien leeft Album voort als een virtuele zolderkameruitgeverij, die geen enkele titel meer heeft uitgegeven, waarvan de website nog maar één pagina bevat en de telefoon niet wordt opgenomen. Maar je weet maar nooit. De ideeën zijn er nog steeds, de zoektocht ook en wat het meest is opgevallen in de afgelopen jaren is, dat de reden om Album te beginnen nog steeds niet verdwenen is. Boeiende discussies over het nieuwe medium zijn er nog nauwelijks gevoerd (behalve de veelgestelde vraag: ‘kan ik zo’n cd-rom ook in bad of op het strand lezen’) en écht interessante ‘elektrische verhalen’-projecten zijn op één hand te tellen. Zelfs bij veelbesproken fenomenen als e-books en weblogs is er maar weinig dat een stap verder probeert te komen in de zoektocht naar het nieuwe schrijf- en leesmedium. Zoals de songtekst van een liedje van Sonny en Cher ooit luidde: ‘the beat goes on’.

## Literatuur

VAN DEN BRINK e.a. 1998

J. van den Brink & M. Ploeg, *PARK 4DTV*. [Cd-rom]. Amsterdam: Album, 1998.

CALVINO 1987

I. Calvino, *The Literature Machine: Essays*. Londen, 1987.

VAN DER KAAP 1994

G. van der Kaap, *BlindRom*. [Onderdeel van *Mediamatic* Vol.7 #3/4 The End of Advertising Issue]. [Cd-rom]. Amsterdam: Mediamatic Foundation, 1994.

VAN MASTRIGT 1997

J. van Mastrigt, *Thinkies – een studie naar narratie en interactiviteit*. [Doctoraalscriptie Communicatiewetenschap, Katholieke Universiteit Nijmegen]. Nijmegen, 1997.

MERTENS e.a. 1991

P. Mertens & L. Stiller, *Wims album*. [Onderdeel van tijdschrift *Typ*]. [Diskette]. 1991. [HTTP://WWW.TYP.NL](http://www.typ.nl).

MILLER e.a. 1989

R. Miller & R. Miller, *The Manhole*. [Diskettes]. Cyan, Activision, 1989.

MILLER e.a. 1994

R. Miller & R. Miller, *Myst*. [Cd-rom]. Cyan, Activision, 1994.

MILLER e.a. 1998

R. Miller & R. Miller, *Riven*. [Cd-rom]. Cyan, Activision, 1998.

VAN OSTAIJEN 1996

P. van Ostaijen (ontwerp: B. Hendriks, A.M. Eggenkamp & P. Mertens; redactie: L. Stiller), *Van Ostaijen elektrics*. [Diskettes]. Amsterdam: Album, 1996.

VAN SCHOONHOVEN 1995

G.-J. van Schoonhoven (ontwerp: B. Hendriks, A.M. Eggenkamp & P. Mertens; muziek: Dare), *Schaman gaat voor goud*. [Cd-rom]. Amsterdam: Album, 1995.

STILLER e.a. 1991

L. Stiller, *Lezer tussen tekst en beeld*. [ECI-essayprijsvraag 1991]. De Haan, 1991.

TUINDER 1996

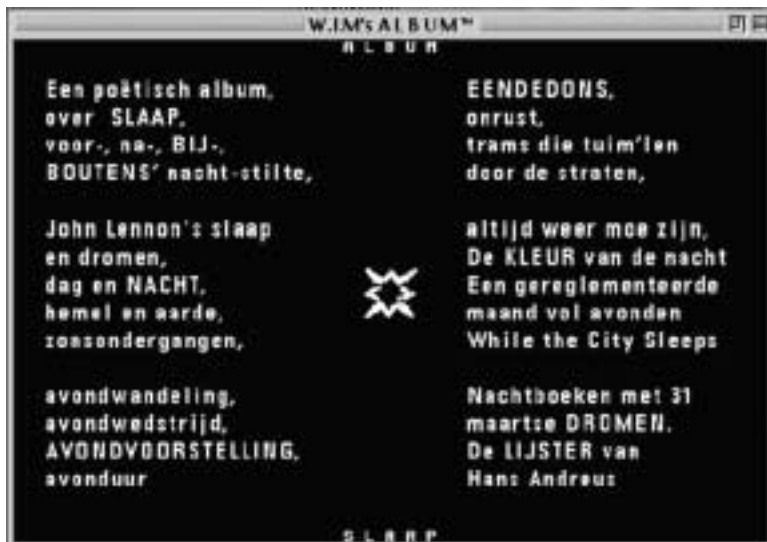
D. Tuinder (ontwerp: Aap; muziek: P. Meijer; redactie: M. Molhuysen & L. Stiller), *De Bewaarmachine*. Amsterdam: Album, 1996.

WRIGHT 1989

W. Wright, *Simcity*. [Diskettes]. Maxis Electronic Arts, 1989.

VAN YPEREN 1996

H. van Yperen, *Literatuur en kritiek in beweging – over het recenseren van interactieve romans*. [Doctoraalscriptie Culturele Studies, Universiteit van Amsterdam]. Amsterdam, 1996.



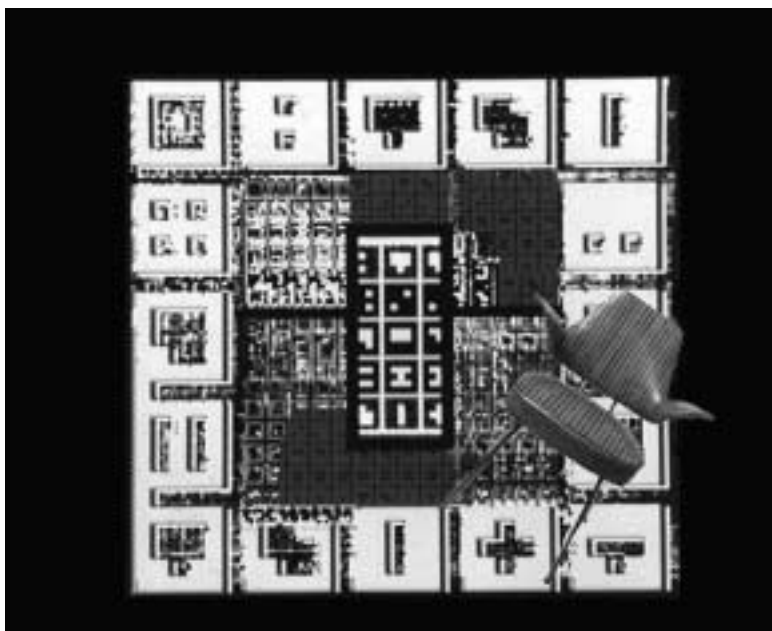
Afbeelding 1  
Peter Mertens en Louis Stiller, *Wims album* (1991).



Afbeelding 2  
Website uitgeverij Album.



Afbeelding 3  
Gert-Jan Van Schoonhoven e.a., *Schaman gaat voor Goud* (1995).



Afbeelding 4  
Gert-Jan Van Schoonhoven e.a., *Schaman gaat voor Goud* (1995).



Afbeelding 5  
Dick Tuinder e.a., *De Bewaarmachine* (1996).