

Niels 't Hooft

nielsthooft.com

@nielsthooft

nielsthooft@me.com

Hybride schrijver (en
videogameromanticus)

Digitaal: betere romans en
betere leeservaring?

1. *De hybride schrijver*
2. *Iteratief romanschrijven*
3. *Beter digitaal lezen*

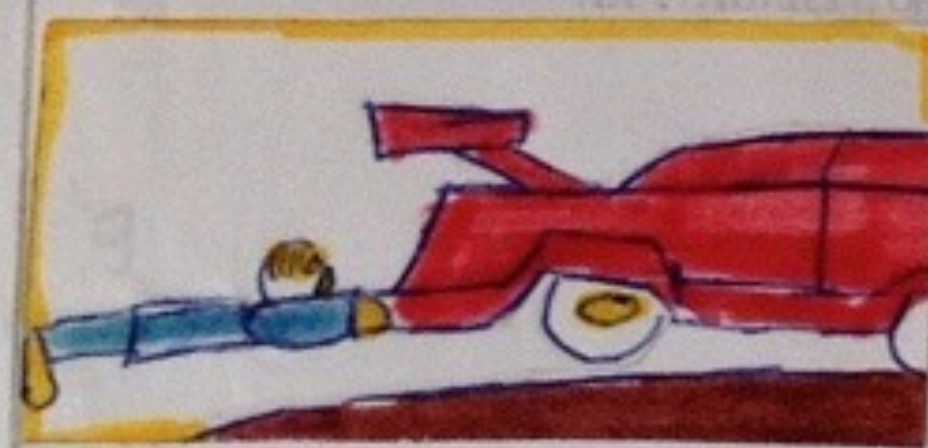
1. De hybride schrijver
2. *Iteratief romanschrijven*
3. *Beter digitaal lezen*



"RENNEN"



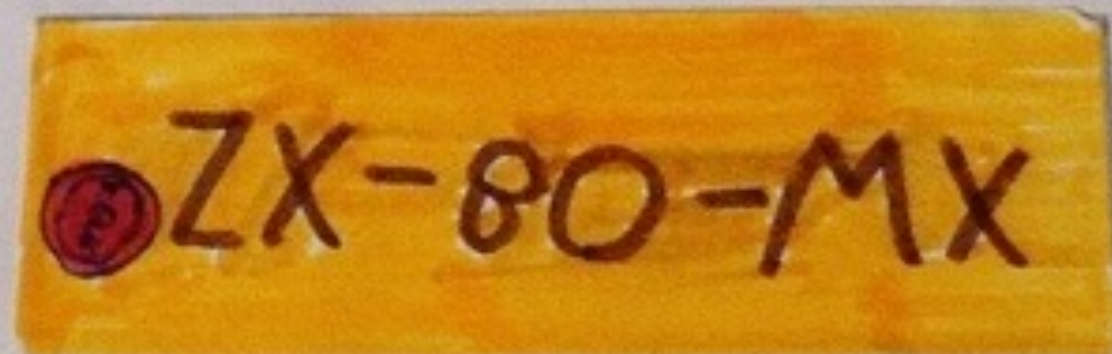
"B IJNA"

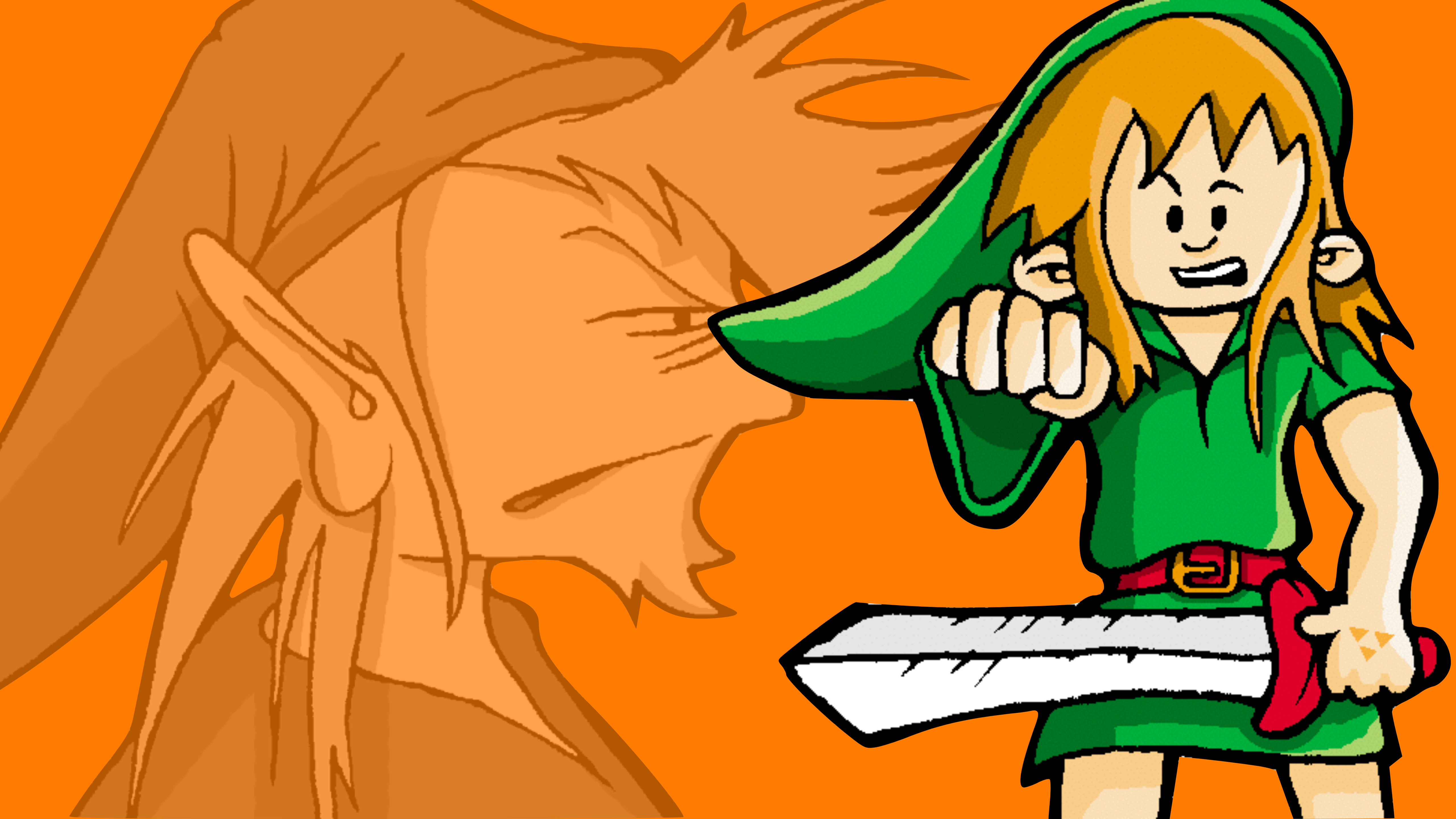


"GELUKT"



"MISLUKT MAAR HET NUMMERBORD
HEB IK"





NIELS 'T HOOFT



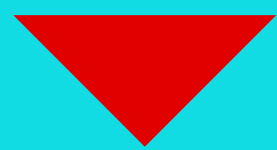
QUERIDO

Niels 't Hooft
Sneeuwdorp

Roman Querido



BASHERS



**POWER
UNLIMITED**

Met plastic monsters de virtuele wereld in

Toys to life Het is een grote hit: plastic poppetjes waarmee je zowel in de fysieke als de virtuele wereld kunt spelen. 'Toys to life'-games geven een indruk van het speelgoed van de toekomst.

NIELS 'T HOOFT

AMSTERDAM. Gebroederlijk staan ze onder mijn tv: Super Mario met een vuurball, Thor met een knoepert van een hamer, Food Fight met een doorgeladen tomatenwerper en Rapunzel, blootvoets en met een lange vlecht. Ieder een centimeter of zeven hoog, kleurrijk en gedetailleerd vormgegeven.

Wie kinderen heeft, met name jongens tussen de vijf en tien jaar, zal mijn plastic figuurtjes herkennen. Ze zijn knap gemaakt speelgoed én de hoofdrolspelers in *Skylanders*, *Super Smash Bros.* en *Disney Infinity*, drie van de populairste games van de afgelopen jaren. De games combineren het fysieke en het virtuele en geven een eerste indruk van hoe speelgoed er in de toekomst uit zou kunnen zien.

De techniek die erachter zit, NFC (*near field communication*, zie kader) is weinig opwindend, saai zelfs en vormt ook de basis van de ov-chipkaart en contactloos betalen. Maar zo'n generieke technologie op verrassende wijze inzetten is een goede gametraditie: de Game Boy was in wezen een rekenmachine met minder knoppen, en de bewegingsgevoelige Wii-afstandsbediening werd mogelijk gemaakt door de komst van goedkope versnellingsmeters.

Meer dan een gimmick

De eerste game die gebruik maakte van NFC-technologie was *Skylanders*. Het werkt als volgt: je plaatst een monster op de meegeleverde usb-portal, die je aansluit op je spelcomputer of iPad. Vervolgens begint het te suizen op je scherm en komt een digitale versie van het poppetje tevoorschijn. Die kun je in de spelwereld laten lopen, springen en vechten.

Het is meer dan een gimmick, want je moet regelmatig van monster wisselen, omdat elk exemplaar sterke en zwakke punten heeft. Het blijkt een prettige interactie; hoe vaak je het ook doet, het houdt iets magisch om een poppetje op de portal te zetten en hem in een oogwenk op een scherm tot leven te zien komen. Om die reden wordt deze categorie games *toys to life* genoemd.

Het idee voor *Skylanders* kwam van Toys for Bob, een kleine studio - onderdeel van mega-uitgever Activision maar met onafhankelijke wortels - die vanuit Californië onopvallende kinderspellen maakte. Tot een ontwerper met kunststof monsters op de proppen kwam, een programmeur daar wat elektronica op plakte en de rest van het team er een toegankelijke actie-avonturen game omheen bouwde.

Het was zowel een geslaagd spelconcept als een gewiekste manier om mensen honderden euro's aan plastic te laten uitgeven. Want uiteraard moest je steeds nieuwe figuurtjes kopen van 15 euro per stuk om alle gebieden van de fantasiewereld te kunnen bereiken.

De speelgoedindustrie was met stomheid geslagen. De precieze winst- en omzetcijfers geeft Activision niet prijs,

Het heeft iets magisch om een poppetje op de portal te zetten en hem in een oogwenk tot leven te zien komen

Het is een gewiekste manier om mensen honderden euro's aan plastic te laten uitgeven

maar duidelijk is dat er veel geld in omgaat. Onderzoeksbureaus NPD Group en GfK Chart-Track noemen *Skylanders* de populairste kindergame ter wereld. En dat al drie jaar aaneen.

Nintendo verwerkte de NFC-techniek eind 2012 in de Wii U-spelcomputer, maar baatte dat gek genoeg niet meteen uit. Zo kon het dat Disney als eerste een *Skylanders*-concurrent introduceerde, *Disney Infinity*. Sinds afgelopen najaar werkt dat spel niet alleen met de Disney-tekenfilmsterren, maar ook met de striphelden van Marvels *The Avengers*. Inmiddels verkoopt Nintendo ook NFC-poppetjes, Amiibo geheten. Die werken met alle Nintendo-games die ervoor geschikt zijn gemaakt. Sinds Nintendo NFC-technologie inbouwde in de New Nintendo 3DS, kunnen dat ook draagbare spellen zijn.

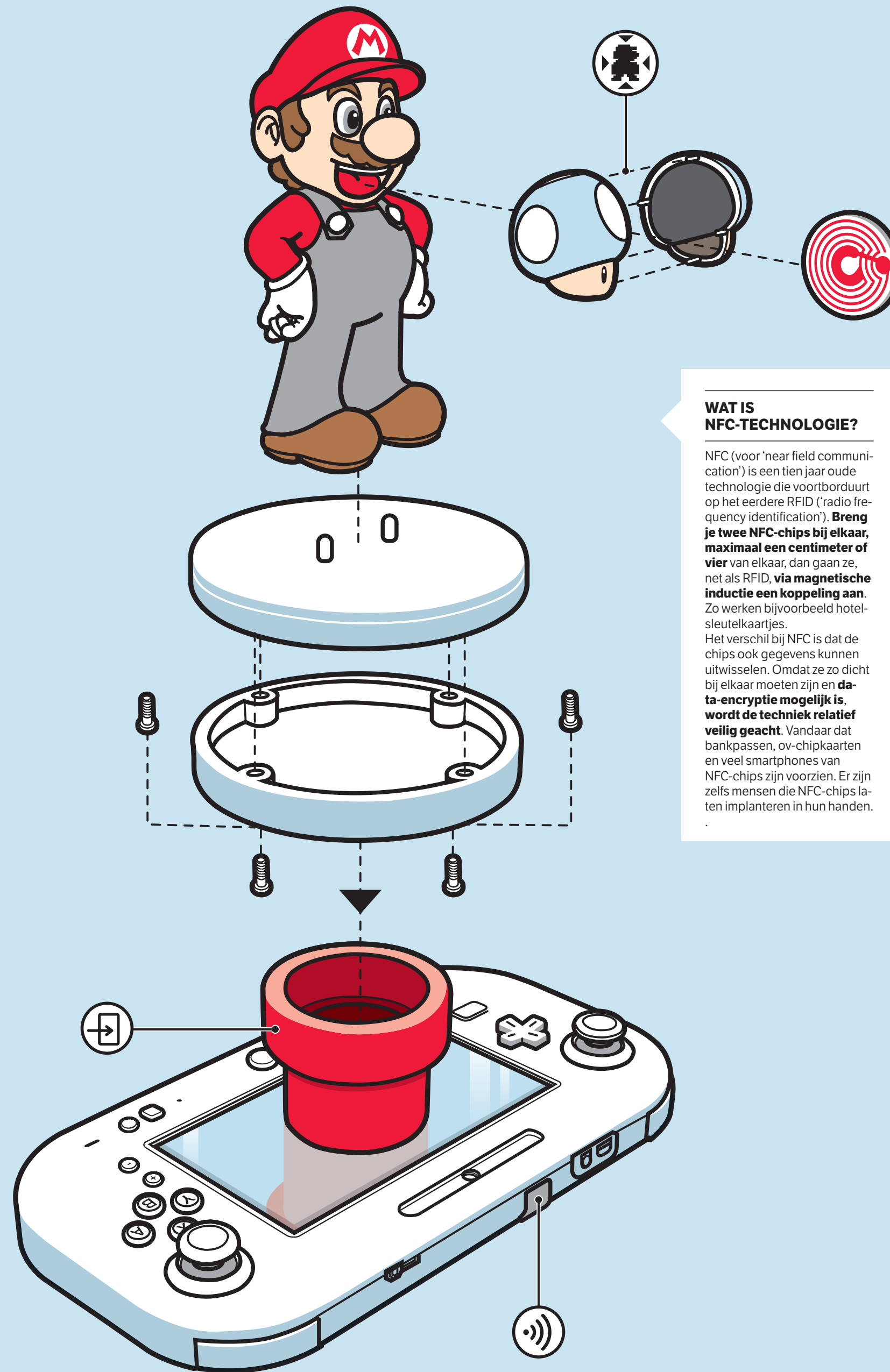
Er is nog veel meer mogelijk

Aan de na-apers valt vooralsnog op hoe weinig ze toevoegen aan het *Skylanders*-concept, en hoe ze er zelfs aan afdoen. Op de *Disney Infinity*-portal passen twee poppetjes, maar dat is alleen nuttig als je samen speelt. Bij Nintendo is die prettig directe interactie van *Skylanders* helemaal verdwenen: je plaatst de figuren niet op een portal, maar moet tussentijds 'blijpen' om gegevens uit te wisselen. Het heeft de charme van inchecken bij een stationspoortje.

Skylanders zelf blijft wél verrassen. Zo heeft de portal van *Trap Team*, de nieuwste versie, een uitsparing voor een 'val'. Heb je een vijand verslagen, dan kun je daar een totempje in plaatsen om de vijand te 'vangen'. Je hoort hem van tijd tot tijd mopperen via een ingebouwd speakertje, alsof het beest werkelijk bezit heeft genomen van het dode plastic.

Dat is spannend: de grens tussen het fysieke en het virtuele vervaagt steeds verder. Met wat fantasie is er nog veel meer mogelijk. Je zou bijvoorbeeld met fysieke puzzelstukken kunnen schuiven op een portal en zo virtuele sloten kunnen openen. Of denk aan een robotgame waarbij je NFC-onderdelen op een usb-skelet kunt klikken. Het speelgoed zou ook zelfstandiger kunnen worden: wat als monsters zonder tussenkomst van een game-apparaat via internet met elkaar communiceren, zodat ze tijdens het spelen toepasselijke kretten slaken?

Het goede nieuws is dat er in de lucratieve *toys to life*-markt nu drie stevige concurrenten actief zijn. Ongetwijfeld gaan zij hun best doen om elkaar af te troeven met nieuwe vondsten. Activision belooft alvast een „vernieuwende“ *Skylanders* voor komend najaar. Nintendo kan bij ieder nieuw spel iets doen met NFC-technologie, en werkt wellicht ook aan een game die er speciaal voor is gemaakt. Disney zou met *Star Wars*-figuren kunnen komen, tegenwoordig immers ook onderdeel van het Disney-imperium. De hoeveelheid plastic onder mijn tv wordt voorlopig in ieder geval niet kleiner.



WAT IS NFC-TECHNOLOGIE?

NFC (voor 'near field communication') is een tien jaar oude technologie die voortborduurde op het eerdere RFID ('radio frequency identification'). **Breng je twee NFC-chips bij elkaar, maximaal een centimeter of vier van elkaar, dan gaan ze, net als RFID, via magnetische inductie een koppeling aan.** Zo werken bijvoorbeeld hotel-sleutelkaartjes.

Het verschil bij NFC is dat de chips ook gegevens kunnen uitwisselen. Omdat ze zo dicht bij elkaar moeten zijn en **data-encryptie mogelijk is, wordt de techniek relatief veilig geacht.** Vandaar dat bankpassen, ov-chipkaarten en veel smartphones van NFC-chips zijn voorzien. Er zijn zelfs mensen die NFC-chips laten implanteren in hun handen.



Het spelletje met de ambulances

Serious game
Ambulances coördineren is zwaar en stressvol werk. Een nieuwe game helpt met het trainen én beoordelen van meldkamerpersoneel.

NIELS 'T HOOFT

AMSTERDAM. Bij de Meldkamer Ambulancezorg in Arnhem komen 140.000 oproepen per jaar binnen. Maximaal achttien ambulances gaan tegelijk de Veiligheids- en Gezondheidsregio Gelderland-Midden in. Het coördineren van die meldingen en de ambulances is complex en stressvol werk, waar niet zomaar geschikt personeel voor te vinden is. Daarom is er sinds kort een trainingsspel, Meldkamer Control. Deze lijkt zo op het echte meldkamersysteem, dat een buitenstaander ze niet van elkaar zou kunnen onderscheiden.

Het werk in de meldkamer heeft al veel weg van een game. Niet voor niets wordt het al jaren 'het spelletje' genoemd. „Vroeger speelde ik 's avonds thuis nog wel eens een spelletje”, zegt centralist Joost den Hertog. „Maar na een lange dag in de meldkamer heb ik daar geen behoefte meer aan.”

Een tour over de afdeling maakt

De centralisten dragen headsets en zijn omringd door zes schermen

duidelijk waarom. De centralisten dragen headsets waarop duizenden oproepen binnenkomen; per gesprek hebben ze een minuut de tijd. Ze zijn omringd door een enorme touchscreentelefoon en zes pc-monitoren. Daarop staat onder andere een kaart van de regio, waarop alle voertuigen als genummerde blokjes in *real time* bewegen, plus lijsten van meldingen en eenheden.

Degene die de ambulances 'inzet', ontfermt zich in zijn eentje over alle eenheden. Die moeten niet alleen op hun doel worden afgestuurd; ook de onderlinge communicatie moet geregeld worden. En er moet rekening worden gehouden met de werk- en lunchroosters van het ambulancepersoneel.

Dan is er het 'dammen'. Volgens bu-

reauhoofd Piet-Hein ten Hacken staat dat voor 'dynamisch ambulance management', maar zodra je een centralist in actie ziet, snap je dat de verwijzing naar het bordspel geen toeval is.

„Stuur je een ambulance naar het uiterste zuiden, dan moet het hele wagenpark meeschuiven”, legt Den Hertog uit. Dammen is het positie-spel: waar staan de ambulances ten opzichte van elkaar en van dicht- en dunbevolkte gebieden? Kunnen ze binnen de wettelijk bepaalde aanrijd-tijd van twaalf minuten waar dan ook in de regio ter plaatse zijn?

„Een groot ongeval vind ik het leukst”, zegt Den Hertog. Om zich meteen te nuanceren: „Het is ook serieus natuurlijk. Maar dán gebeurt waarvoor je bent opgeleid, als je alles razendsnel met elkaar moet combineren.”

Het is makkelijk te vergeten dat er achter de computerweergave een echte wereld schuilgaat, waar mensenlevens op het spel staan. Hoewel, de meldingen herinneren daar wel aan. „Gisteren had ik drie doden”,

vertelt Den Hertog. Hij vertelt over schreeuwende mensen aan de telefoon. Getraumatiseerd ambulancepersoneel. Treinaanrijdingen waarbij de ledematen tweehonderd meter verspreid liggen. „Niet iedereen kan daar tegen.”

Het valt inderdaad niet mee om de juiste mensen te vinden, zegt Ten Hacken. „Laatst hadden we twaalf sollicitanten, allemaal bleken ze ongeschikt.” Centralisten moeten zowel in staat zijn om een medische inschatting te maken bij een telefonische melding, als beschikken over het logistieke inzicht voor het coördineren van de hulpdiensten. Ze moeten veel informatie verwerken, razend-snel scherpe beslissingen nemen en ondertussen het hoofd koel houden.

Zelfs mensen die geschikt lijken, haken soms al na een paar weken af. „Daarom hebben we een inwerktra-

ject van een jaar en jaarlijks voor iedereen vier scholingsdagen. En daarom hebben we de game laten maken.”

Die game, Meldkamer Control, moet helpen met het trainen én beoordelen van meldkamerpersoneel. Ontwikkelaar Flavour maakte eerder een eenvoudiger spel, Ambulance Control. Niet voor personeel,

maar voor buitenstaanders, in de hoop begrip te kweken voor de complexiteit van het ambulancewerk (het is nog steeds te spelen op ambulance-control.nl). Zo speelde het bedrijf zichzelf in de kijker voor een serieuzere *serious game*.

Er zijn wel meer bedrijven en instellingen die gebruik maken van dergelijke games. Bekend is bijvoor-

beeld het burgemeesterspel, ontwikkeld voor het Nederlands Genootschap van Burgemeesters, of spellen waarin verkopers kunnen leren omgaan met lastige klanten. Maar dat zijn simulaties van de werkelijkheid,

nuttig. De trofee voor de 'dekhengst van de maand', ja echt, voor degene die de veiligheidsregio het beste gedekt houdt, kan dan ook niet-virtueel worden uitgereikt. De werkelijkheid lijkt dan nóg meer op het spel – en het spel op de werkelijkheid.

Zo ver is het nog niet. Eerst wordt Meldkamer Control geïntroduceerd bij andere meldkamers. Een taak waarop Flavour en Ten Hacken zich hebben toegelegd. De consolidatie van meldkamers zou hierbij kunnen helpen; er ligt een plan om de huidige 24 meldkamers in Nederland samen te voegen tot tien. Het werk van de centralisten dreigt daardoor complexer dan ooit te worden. „Dat kan mensenlevens gaan kosten”, zegt Den Hertog. „Maar misschien helpt de game om het spelletje beter te leren spelen.”

DURVEN EXPERIMENTEREN

Flavour, opgericht in 2008 in Amsterdam, is één van een groeiend aantal bedrijven dat zich bezighoudt met de ontwikkeling van *serious games*; digitale spellen met primair een ander doel dan vermaak.

„Als we gamen, zijn we de beste versie van onszelf”, zegt Manon Beurskens, strateeg bij Flavour. „Dat komt doordat games steeds een korte ervaring van succes geven, waarbij onze hersens dopamine aanmaken.” Dat heeft voordelen: „Games laten ons beter samenwerken, sneller leren en minder snel opgeven.”

Meldkamer Control werkt volgens haar zo goed omdat spelers in een veilige omgeving de consequenties van hun keuzes kunnen zien, en dus kunnen experimenteren. „Het sluit goed aan op de realiteit. Mensen kunnen na de game zo aan de slag met het echte systeem.”



NOT

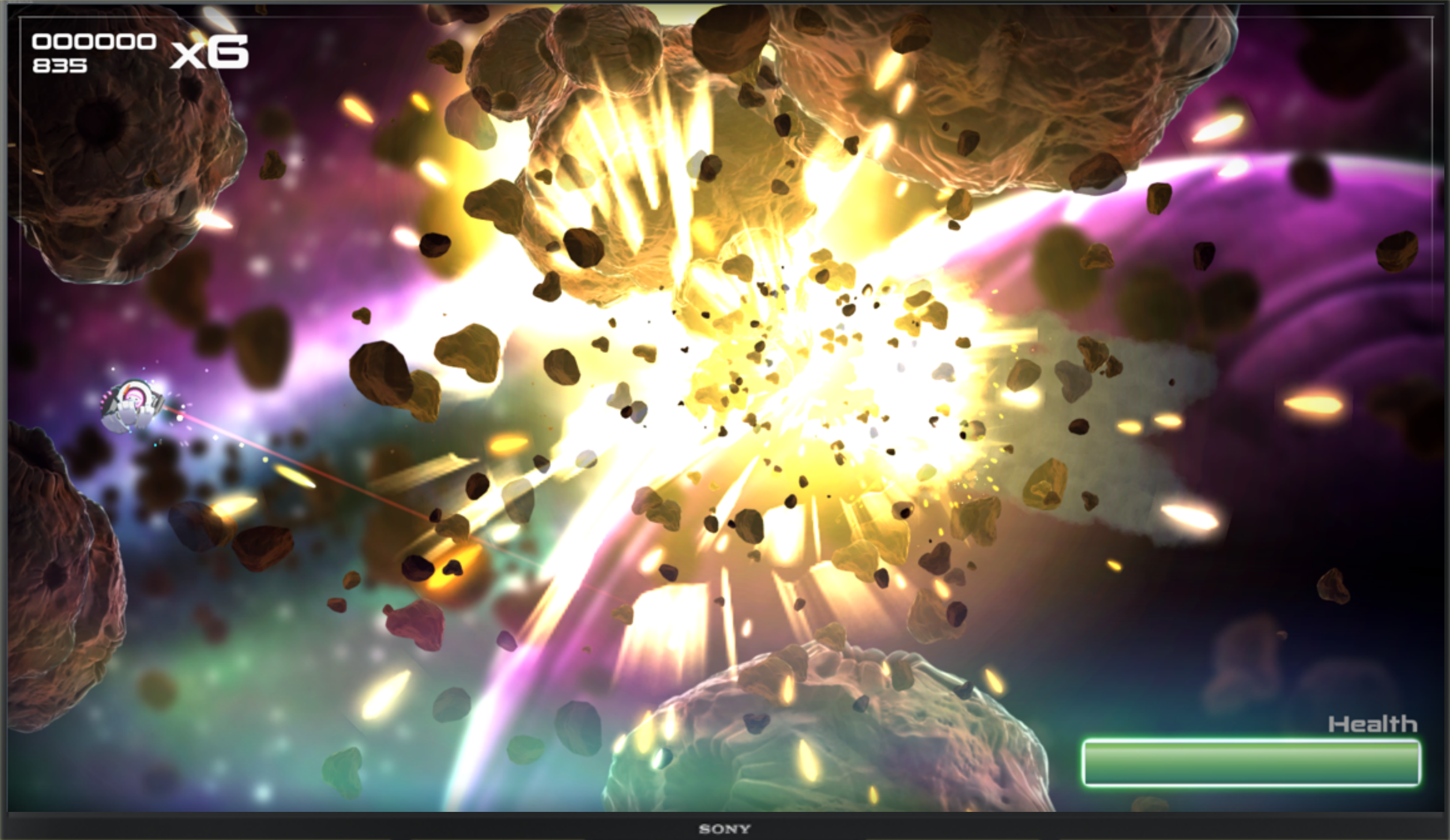
Apple logo on laptop screen

Graphical interface on laptop screen

Apple logo on tablet screen

Apple logo on laptop screen





000000
835

x6

Health

SONY

NIELS 'T HOOFT
DE VERDWIJNERS
ROMAN



atlas contact

Write down



Write up



Paper check



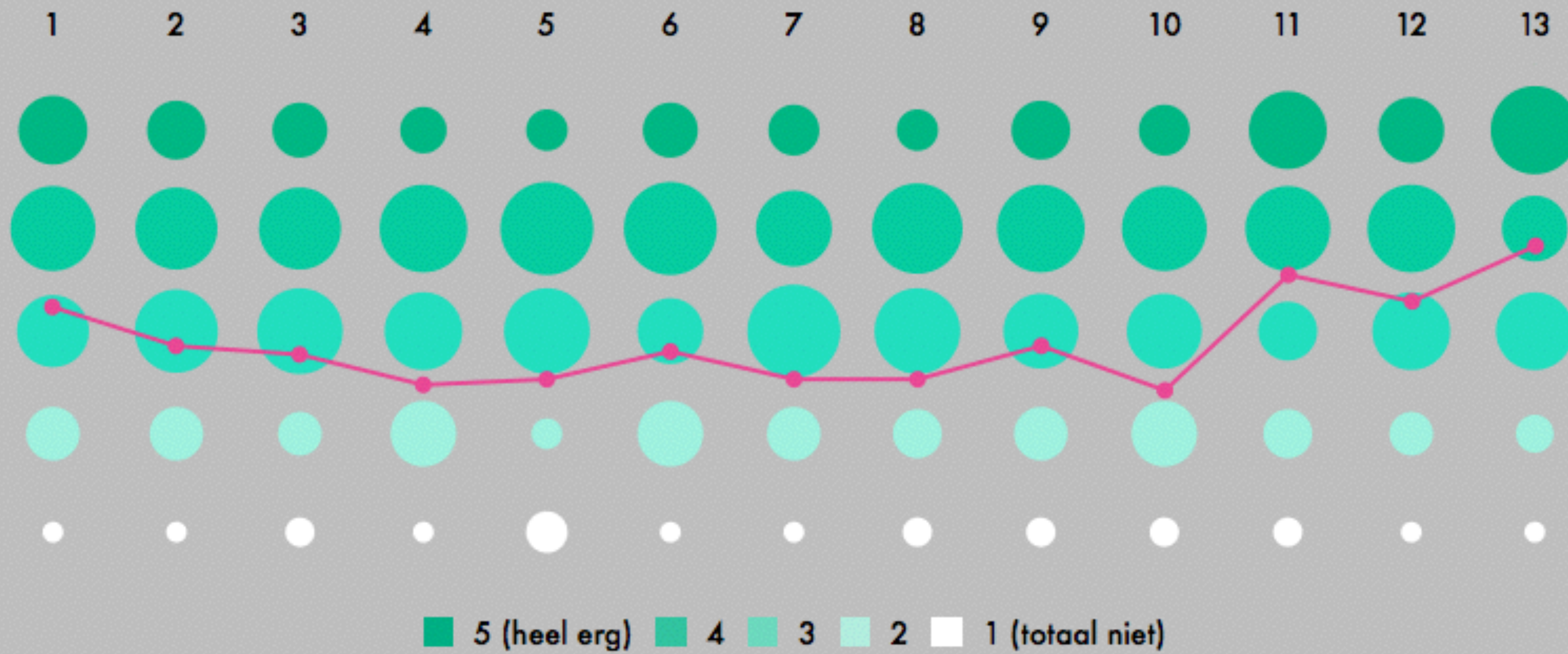
First draft!

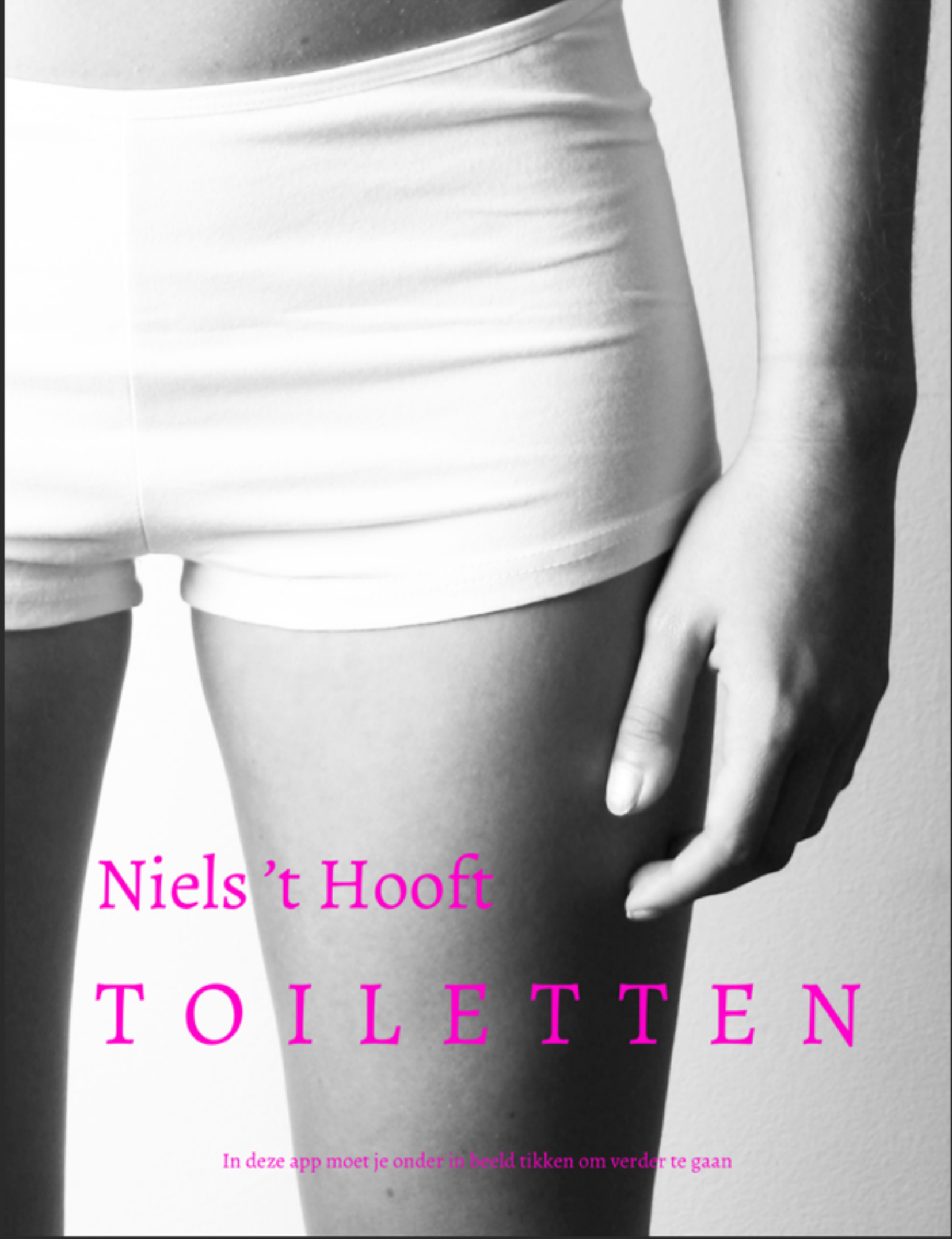
#	Wie?	Waar?	Wanneer?	#		Plot	G en flashbacks	Marthe	Randy	Lua	Erhardt
1	Marthe	Club	Week 1, donderdag, 23.00 uur	1	A	Marthe ziet Isobel in zichzelf, in de toiletten van de club.		Is verdrietig over Isobel, maar wil ook verder. Ze probeert zichzelf daadkracht aan te meten.	Is geld aan het verbrassen in de vipruimte.	Zit op de wc.	Is op de achtergrond in de
					B	Lua komt binnen, ze hebben een gesprekje over ouders.		Ze herkent Lua, soort van.		Komt tevoorschijn, verhaal van Marthe over zus triggert haar. Bloedneus hint naar cocaïne.	
					C	Flashback naar gesprek met ouders die middag en besluit om naar de Nakatomi Plaza te gaan.	Marthes ouders hebben het zwaar met de eindsom.	Besluit dat ze standvastiger moet zijn.			
				2	A	Marthe gaat de danszaal in, ziet de andere clubgangers in het licht van de eindsom.	Korte indruk van de algemene gevolgen, volgens Marthe.	Poging 2 om te gaan dansen.			
					B	Bespreking van de architectuur, Marthe ziet lua, krijgt smaak te pakken.		Poging 3: nu weet ze zichzelf op te pompen. Het gaat goed!			
					C	Club wordt opgeschrikt door zelfmoordenaar.		wordt tenietgedaan door de zelfmoordenaar. Ze herkent Randy, Lua en Erhardt allemaal en weet waarvan. (Maar vertelt het de lezer nog niet.)	Spreekt zijn afkeuring uit in de buurt van Marthe. Kan niet tegen geweld/bloed en wendt zich af.	Spreekt haar afkeuring uit in de buurt van Marthe.	Spreekt zijn afkeuring uit uit Marthe.
				3	A	Marthe wordt thuisgebracht door Randy.	Linken eindsom aan zelfmoorden.	Vindt de warmte aangenaam, maar wordt ook nog belaagd door het beeld van haar zus.	Is betoverd door Marthe. Hoopt te scoren.	Moet nog 'werk' doen.	Moet nog 'werk' doen.
					B	Ze drinken thee samen.		Randy ticks her off, ze twijfelt, maar hapt dan toch toe.			
					C	Ze belanden in bed samen, maar Randy zegt iets verkeerd en het loopt mis.		Wordt belaagd door het beeld van haar zus: suggestie dat ze dood is.	Dat ze geen seks hebben geeft hem een krachtige motivator voor het vervolg!		
				2	Randy	Plein	Week 2, dinsdag, 11.45 uur	4	A	Randy kijkt uit over het plein, beschrijft zijn werkproces, ziet Marthe.	
B	Randy heeft flashback naar club, Marthe, nacht.										
C	Hij wint een klant voor zich, gesprek duurt 6-7 minuten!										
5	A	Praat o.a. over verkopers met Marthe.						Laat zich inpakken door Randy, ze wil hem toch wel een kans geven, en is stiekem ook geïnteresseerd in Lua.	Hij probeert Marthe in te palmen, maar ze lijkt vrij laconiek.	Merkt dat Randy zich uiterst aangetrokken voelt tot Marthe. Tweede trigger om met Marthe te spelen.	
	B	Randy wijdt uit over de eindsom.	Hele paragraaf over eindsom en businessmodel G.								
	C	Randy praat over hoog groen.						Eerste keer dat ze weer in het café is sinds die keer met haar zusje.			
6	A	Randy vertelt in café hoe hij op ecoterroristenidee is gekomen aan Marthe.						Eerste keer dat ze weer in het café is sinds die keer met haar zusje.	Hij verandert van tactiek: geen arrogantie, maar een echt gebeurd verhaal: hij vertelt haar de waarheid.		
	B	Randy doet uit de doeken hoe het precies in zijn werk gaat.	Randy's antidote voor de eindsom.					Vindt het een goed verhaal, wil Randy nog steeds de kans geven...			
	C	Lua haalt Randy weg en zet het gesprek met Marthe voort. Randy wordt in elkaar geslagen.						Lua, die ze kent van de wc, vraagt haar buiten beeld of ze nog eens terugkomt naar de club. (En ze praten mogelijk verder over haar ouders en zus.)	Zelfvertrouwen wordt uitgedaagd door geëmotioneerde klant die hem verrast en pak rammel geeft. Valt flauw omdat hij niet tegen bloed/geweld kan	Plaagt Randy, en speelt haar seksueel-politieke spel, door hem weg te roepen.	



KISS
ME!

Hoe geboeid heb je *De verdwijners* per sectie gelezen?





Niels't Hooft

TOILETTEN

In deze app moet je onder in beeld tikken om verder te gaan





H

W



Sexy
Sadie



Hybrid Writer's Podcast

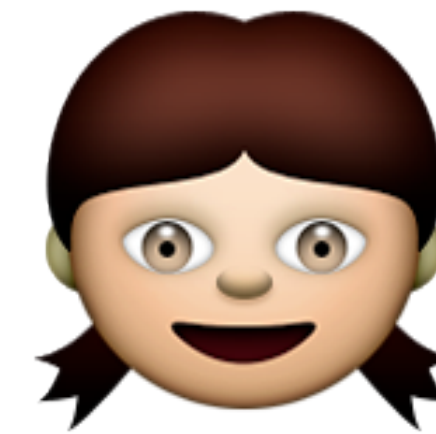
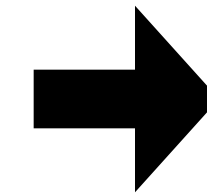
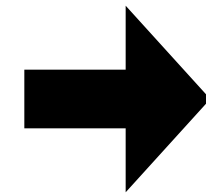
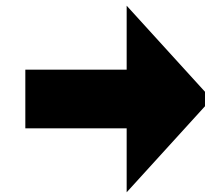


Geometry
Girl

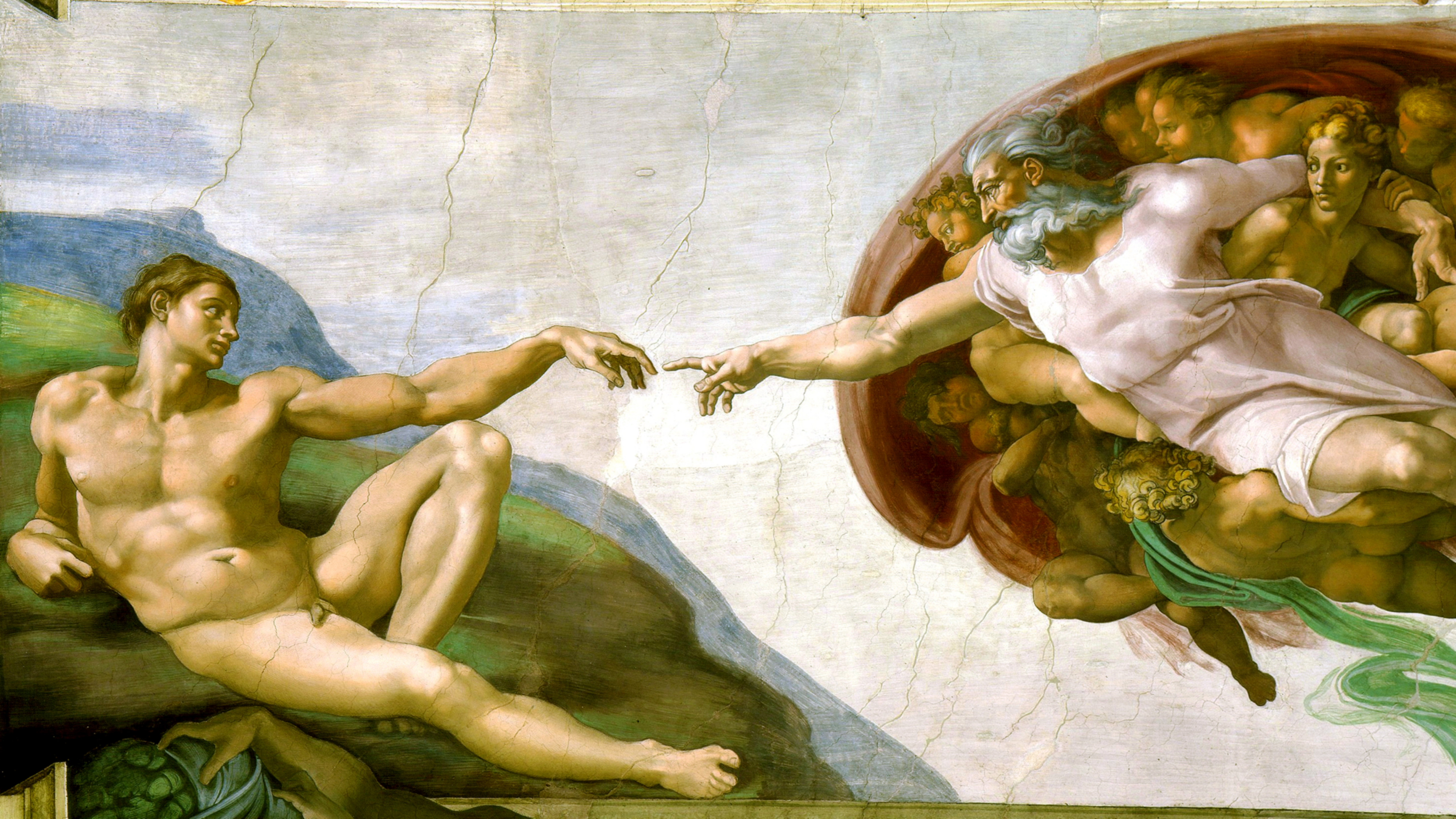
HYBRID

WRITER'S

TOOLKIT



1. *De hybride schrijver*
2. **Iteratief romanschrijven**
3. *Beter digitaal lezen*





Development

Evaluation

Design





Hoofdstuk 0

Luc gaat in bad in het Stillwell Hotel.

Luc bedenkt de constellatie.

Hoofdstuk 1, LA dag 1 (arriveren)

Een oude man zingt Benny and the Jets.

Luc en Berend doorkruisen LA in een huurauto met de Beasty Boys op de speakers

Mexicanen vinden de auto mooi.

Volgens Berend draait alles om het beeld dat mensen van je hebben.

Berend stuurt Luc naar de kapper.

Luc wordt ontdaan van zijn Hollands stro.

Luc koopt een pak.

Luc en Berend bezoeken de pier van Santa Monica.

Luc moet insuline spuiten

Als hij terugkomt, zien ze de Kojima's, en Yuki (er is een soort flirt met Yuki; we zien al een glimp van haar gameheldschap)

Luc en Berend rijden naar Hollywood

Vanaf de Hollywood Hills doen ze videochat met Sadie (het is hier fan-tas-tisch; zij is onder de indruk); Berend is onder de indruk van haar en laat haar zien dat Luc een pak heeft gekocht, 'Nu ben ik helemaal onherkenbaar'

Hoofdstuk 2, NL dag 5 (pa)

Luc en Berend zitten op de auto

[[Beginnen bij nul natuurlijk, als het over een programmeur gaat]]

Hoofdstuk 0

0.

Luc gaat in bad in het Stillwell Hotel.

[[Onderwatergeluid]]

Het is na afloop van alles, en mijn lijf is moe, dus ik heb het bad in de hotelkamer laten vollopen, en ik stap er in. Eigenlijk is het te warm, maar ik zet door, eerst mijn voet, dan de rest. De hitte bijt in mijn vel, krult zich eromheen, ontspant zich, vindt zijn plek.

Ik zou in een sarcofaag kunnen liggen of in een ruimtecapsule, behalve dat ik ben omhuld door een blok nauwsluitende warmte waarboven mijn neus en mond en knieën (en het topje van mijn piemel) nèt uitsteken. Ik adem steeds snel, diep in, en langzaam uit, met het idee dat ik daar rustiger van word, normaler. Mijn ogen knijp ik dicht, om de schimmel op het plafond van het Stillwell Hotel niet te hoeven zien. Het woekeren van al wat wij niet in de hand hebben.

Luc bedenkt de constellatie.

Dan sluit ik mijn mond en laat ik mij helemaal onder water zakken, de oneindige diepten in, en vanaf hier is het helder. Zie je, er zijn twee soorten level editors, twee manieren waarop gamemakers hun werelden scheppen: die waarin je in een oneindig vacuum stukje bij beetje een omgeving opbouwt, 'additieve ruimte' [[quake kon je geen leaks hebben, dan werkte het niet]] en die waarin je uit een vast materiaal één voor één je gangen en kamers snijdt, 'subtractieve ruimte'. [[gigantische massa]] Die laatste is uit zwang geraakt, het was altijd al een curiosum, maar het is de beste, omdat hij suggereert dat je je spellen ergens in grondt, dat het geen gebakken lucht is. Zo ga ik onder water te werk. In de warme gelei die me omhelst hak ik de bubbels uit, de ruimten waar alles van de laatste tijd zich afspeelt, verstilde herinneringen, honingraten in warme was, en ik begrijp hoe ze zich tot elkaar verhouden, ik begrijp hoe het zo heeft kunnen komen. Hoe de mensen mij in Nederland tegen probeerden te houden. Hoe de mensen mij hier

0.

Het is na afloop van alles, en mijn lijf is moe, dus ik heb het bad in de hotelkamer laten vollopen, en ik stap er in. Eigenlijk is het te warm, maar ik zet door, eerst mijn voet, dan de rest. De hitte bijt in mijn vel, krult zich eromheen, ontspant zich, vindt zijn plek.

Ik zou in een sarcofaag kunnen liggen of in een ruimtecapsule, behalve dat ik ben omhuld door een blok nauwsluitende warmte waarboven mijn neus en mond en knieën (en het topje van mijn piemel) nét uitsteken. Ik adem steeds snel, diep in, en langzaam uit, met het idee dat ik daar rustiger van word, normaler. Mijn ogen knijp ik dicht, om de schimmel op het plafond van het Stillwell Hotel niet te hoeven zien. Het woekeren van al wat wij niet in de hand hebben.

Dan sluit ik mijn mond en laat ik mij helemaal onder water zakken, de oneindige diepten in, en vanaf hier is het helder. Zie je, er zijn twee soorten level editors, twee manieren waarop gamemakers hun werelden scheppen: die waarin je in een oneindig vacuum stukje bij beetje een omgeving opbouwt, 'additieve ruimte' en die waarin je uit een vast materiaal één voor één je gangen en kamers snijdt, 'subtractieve ruimte'. Die laatste is uit zwang geraakt, het was altijd al een curiosum, maar het is de beste, omdat hij suggereert dat je je spellen ergens in grondt, dat het geen gebakken lucht is. Zo ga ik onder water te werk. In de warme gelei die me omhelst hak ik de bubbels uit, de ruimten waar alles van de laatste tijd zich afspeelt, verstilde herinneringen, honingraten in warme was, en ik begrijp hoe ze zich tot elkaar verhouden, ik begrijp hoe het zo heeft kunnen komen. Hoe de mensen mij in Nederland tegen probeerden te houden. Hoe de mensen mij hier in Los Angeles mijn gang lieten gaan. Wat ik nu eigenlijk wil. Hoe tijd, ruimte, gedachtenwerelden met elkaar te maken hebben. Maar laat ik bij het begin



Want Disney
©



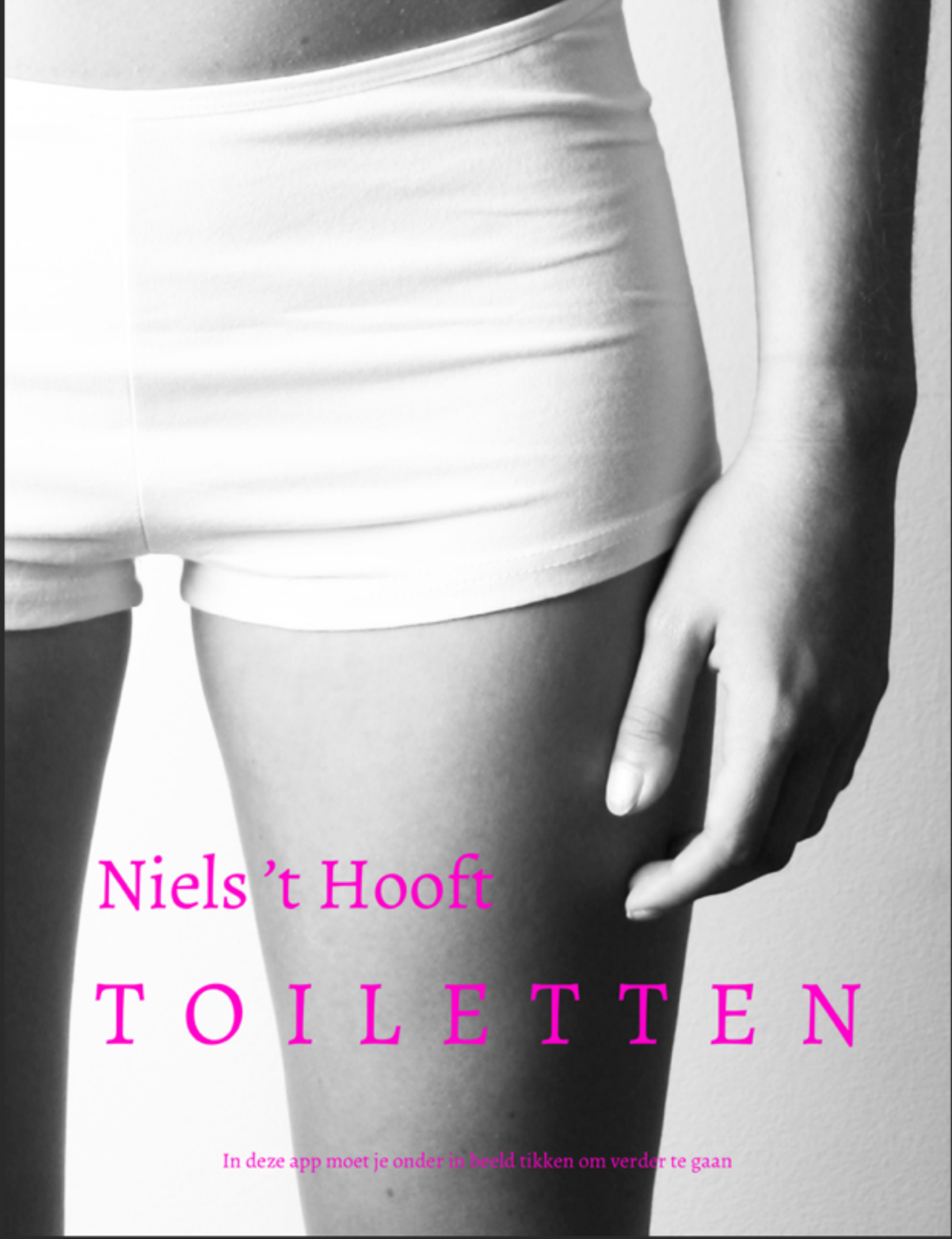


- Verhaal-exploratie
- Braintrust
- Outlining
- Verhaalworkshops
- User testing



1. *De hybride schrijver*
2. *Iteratief romanschrijven*
3. **Beter digitaal lezen**

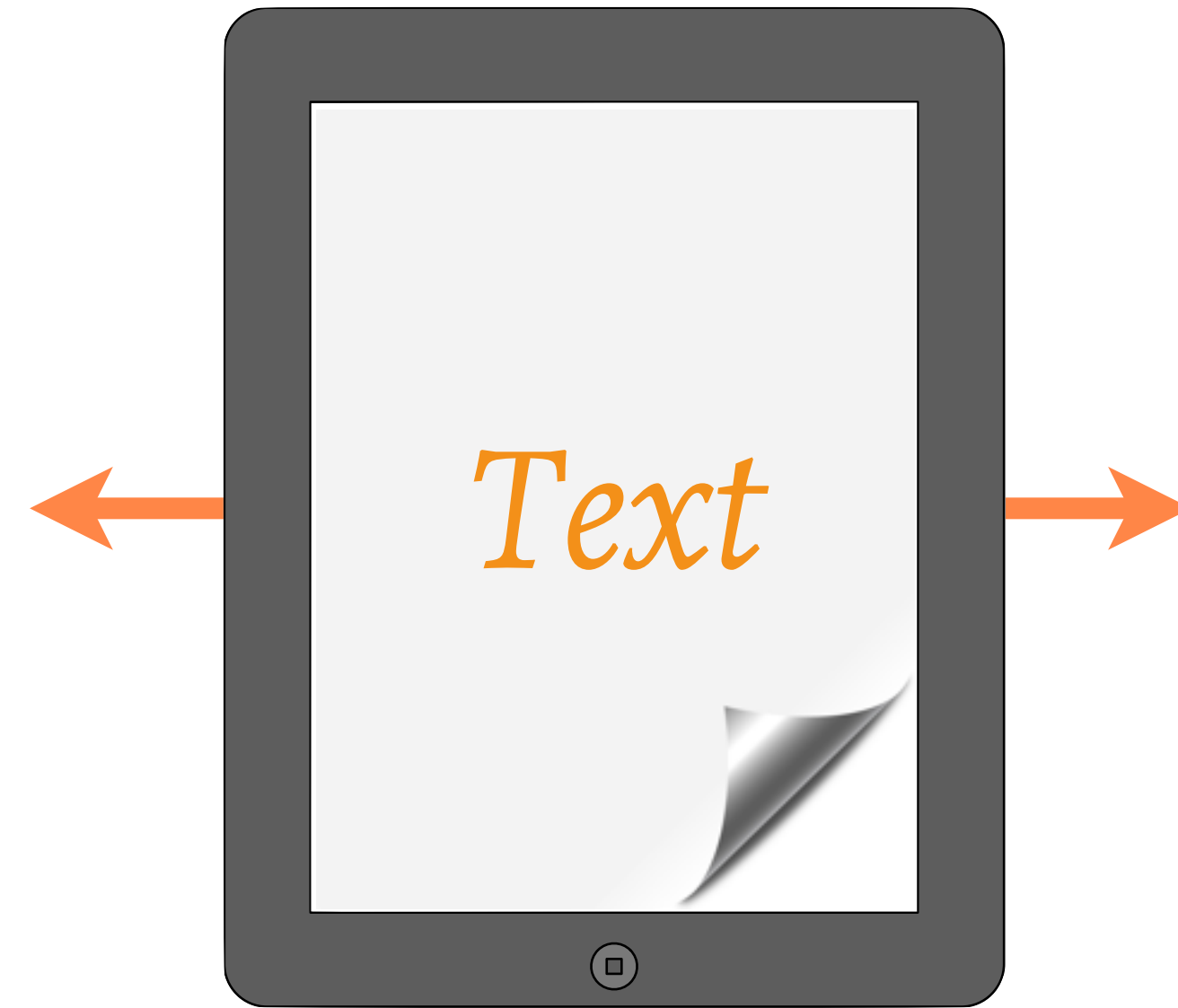
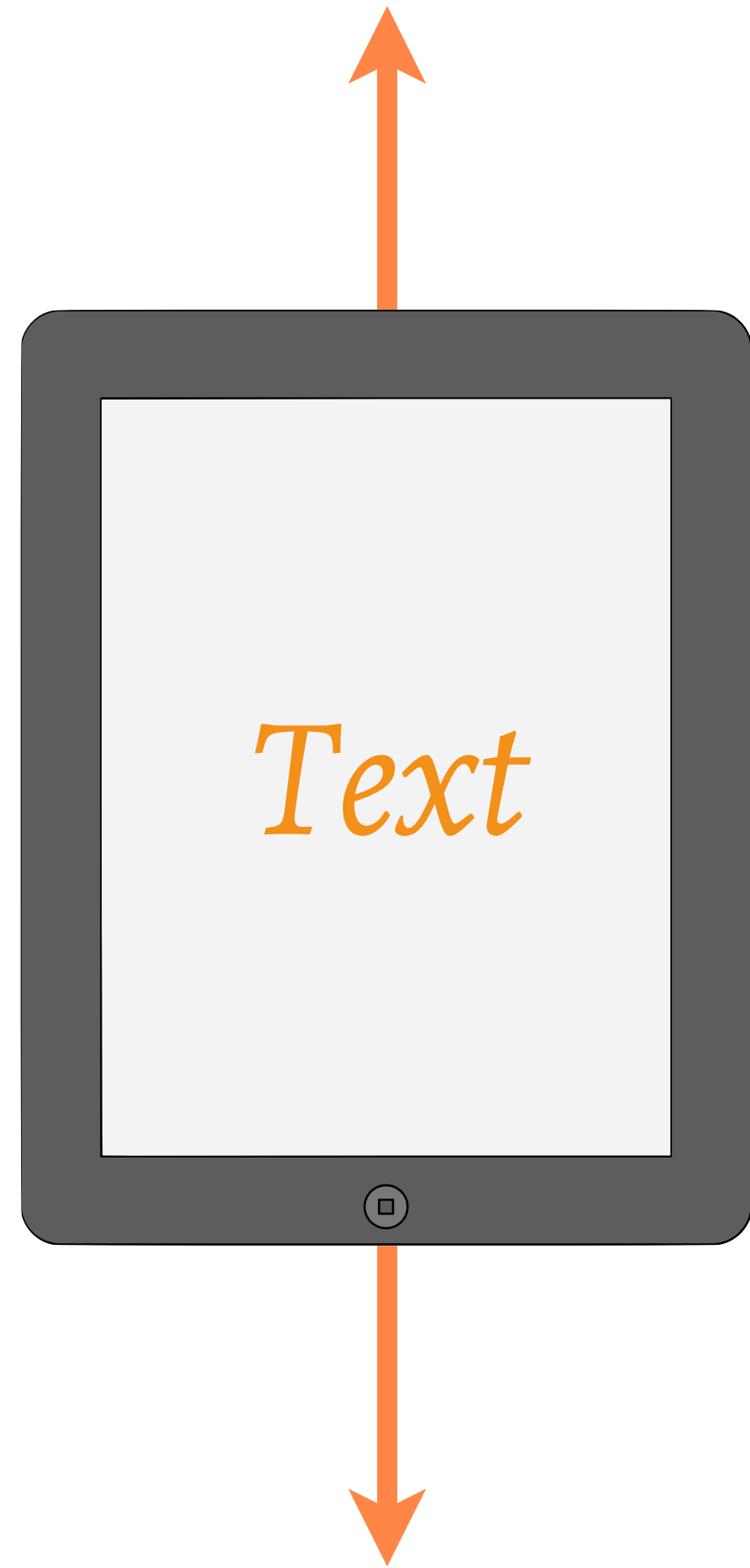


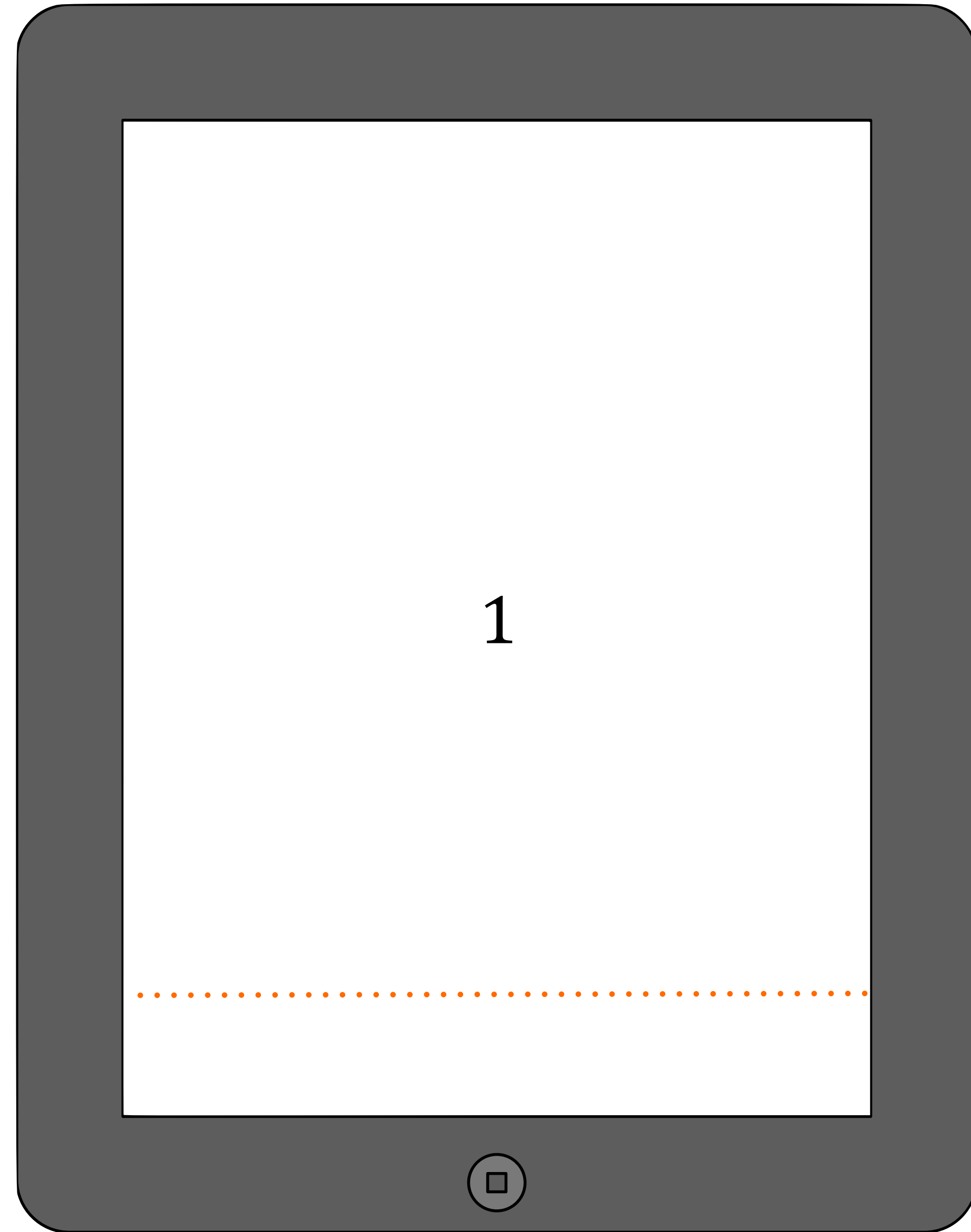


Niels't Hooft

TOILETTEN

In deze app moet je onder in beeld tikken om verder te gaan

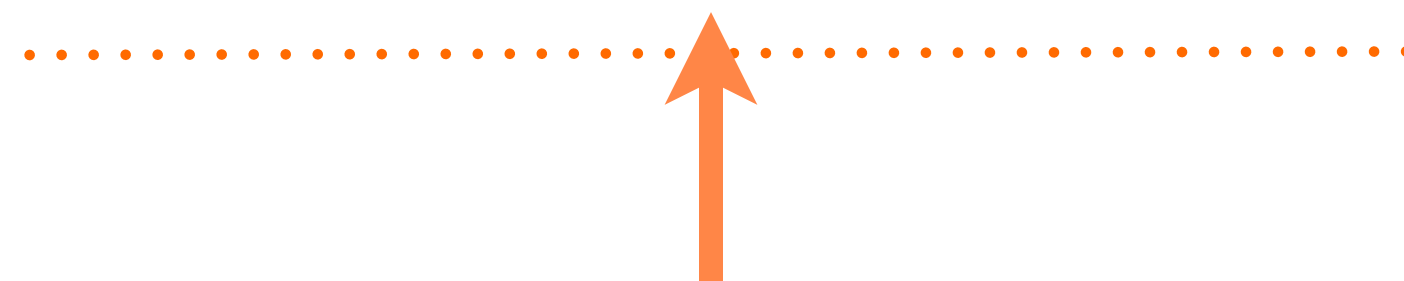




1

Je zei: 'Er zijn cafés in de straat, laten we daar eens naartoe gaan.'

Het was een onbekende buurt in een stad waar ik wel eens in winkels had geneusd. Mijn moeder op zoek naar mooie kleren die toch goedkoop zijn en ik naar plekken waar ze videogames verkopen.





1

Je zei: 'Er zijn cafés in de straat, laten we daar eens naartoe gaan.'

Het was een onbekende buurt in een stad waar ik wel eens in winkels had geneusd. Mijn moeder op zoek naar mooie kleren die toch goedkoop zijn en ik naar plekken waar ze videogames verkopen.

We liepen langs spiegels, voorbij het grofvuil. We zagen de reflectie van onze eigen benen en dat was tof. Het kon zo in een videoclip. Ik keek om me heen en probeerde de indrukken zo goed mogelijk in me op te nemen en vast te leggen, als het beste fototoestel van Nederland.

Dit was het dan. Mijn nieuwe leven was begonnen.



mooie kieren die toch goedkoop zijn en ik naar pieken
 waar ze videogames verkopen.

We liepen langs spiegels, voorbij het grofvuil. We
 zagen de reflectie van onze eigen benen en dat was tof.
 Het kon zo in een videoclip. Ik keek om me heen en
 probeerde de indrukken zo goed mogelijk in me op te
 nemen en vast te leggen, als het beste fototoestel van
 Nederland.

Dit was het dan. Mijn nieuwe leven was begonnen.

Als ik mijn Game Boy bij me had gedragen, dan had ik
 hem nonchalant achter me gegooid, want ik had hem niet
 meer nodig. Ik zag het grijze ding kletteren: het Dot
 Matrix-scherm schoot los, zoals het van ouderdom vanzelf
 losging, het ketste tegen de straat en vloog omhoog, de
 klep van de batterijen schoot eraf, en de batterijen zelf, die
 doken erachteraan. Ik sprong erop. Krak, net als Mario dat
 doet om met zijn opponenten af te rekenen. In een flits
 was de kapotte Game Boy een blauwe schildpad met
 stekels; ik stelde me voor hoe ik erop landde, hoe de
 stekels zich een weg baanden door mijn schoenzolen en
 hoe ik het leven liet. Je moet het een keer meegemaakt
 hebben voordat je ze de volgende keer kunt ontwijken. Je
 kunt dan rustig een andere strategie bedenken. Zo sterk
 zien die beesten er niet uit, er moet een manier zijn om
 met ze af te rekenen zonder stekels in je zolen te krijgen.
 Het denkbeeldige gebroken plastic liet ik achter me.



Dit was het dan. Mijn nieuwe leven was begonnen.

Als ik mijn Game Boy bij me had gedragen, dan had ik hem nonchalant achter me gegooid, want ik had hem niet meer nodig. Ik zag het grijze ding kletteren: het Dot Matrix-scherm schoot los, zoals het van ouderdom vanzelf losging, het ketste tegen de straat en vloog omhoog, de klep van de batterijen schoot eraf, en de batterijen zelf, die doken erachteraan. Ik sprong erop. Krak, net als Mario dat doet om met zijn opponenten af te rekenen. In een flits was de kapotte Game Boy een blauwe schildpad met stekels; ik stelde me voor hoe ik erop landde, hoe de stekels zich een weg baanden door mijn schoenzolen en hoe ik het leven liet. Je moet het een keer meegemaakt hebben voordat je ze de volgende keer kunt ontwijken. Je kunt dan rustig een andere strategie bedenken. Zo sterk zien die beesten er niet uit, er moet een manier zijn om met ze af te rekenen zonder stekels in je zolen te krijgen. Het denkbeeldige gebroken plastic liet ik achter me.

Ik probeerde je hand te pakken, maar dat stond je niet toe. Je vond dat stom, meer iets voor kinderen, of voor moeders met kinderen. Ik tuurde om me heen, hield onder mijn linkerarm een grote doos. Daar zat een Super Nintendo in. Die was anders dan de Game Boy. Dierbaar, kostbaar, het nieuwste van het nieuwste of toch zeker pas drie jaar oud, iets om nog wat beter over na te denken voor 'ie zonder pardon in de goot werd geworpen of in de gracht, tussen de brokken piepschuim en de half gezonken boten.

Je bleef stilstaan, we waren gearriveerd. Het was een laag huis, steegje erlangs, veel hogere flats in de nabije omgeving. De meeste bomen hadden geen bladeren

meer een lilla wind loeg door de straten

1

Je zei: 'Er zijn cafés in de straat, laten we daar eens naartoe gaan.'

Het was een onbekende buurt in een stad waar ik wel eens in winkels had geneusd. Mijn moeder op zoek naar mooie kleren die toch goedkoop zijn en ik naar plekken waar ze videogames verkopen.

We liepen langs spiegels, voorbij het grofvuil. We zagen de reflectie van onze eigen benen en dat was tof. Het kon zo in een videoclip. Ik keek om me heen en probeerde de indrukken zo goed mogelijk in me op te nemen en vast te leggen, als het beste fototoestel van Nederland.

Dit was het dan. Mijn nieuwe leven was begonnen.

Als ik mijn Game Boy bij me had gedragen, dan had ik hem nonchalant achter me gegooid, want ik had hem niet meer nodig. Ik zag het grijze ding kletteren: het Dot Matrix-scherm schoot los, zoals het van ouderdom vanzelf losging, het ketste tegen de straat en vloog omhoog, de klep van de batterijen schoot eraf, en de batterijen zelf, die doken erachteraan. Ik sprong erop. Krak, net als Mario dat doet om met zijn opponenten af te rekenen. In een flits was de kapotte Game Boy een blauwe schildpad met

mobiele kieren die toch goedkoop zijn en ik naar piekken waar ze videogames verkopen.

We liepen langs spiegels, voorbij het grofvuil. We zagen de reflectie van onze eigen benen en dat was tof. Het kon zo in een videoclip. Ik keek om me heen en probeerde de indrukken zo goed mogelijk in me op te nemen en vast te leggen, als het beste fototoestel van Nederland.

Dit was het dan. Mijn nieuwe leven was begonnen.

Als ik mijn Game Boy bij me had gedragen, dan had ik hem nonchalant achter me gegooid, want ik had hem niet meer nodig. Ik zag het grijze ding kletteren: het Dot Matrix-scherm schoot los, zoals het van ouderdom vanzelf losging, het ketste tegen de straat en vloog omhoog, de klep van de batterijen schoot eraf, en de batterijen zelf, die doken erachteraan. Ik sprong erop. Krak, net als Mario dat doet om met zijn opponenten af te rekenen. In een flits was de kapotte Game Boy een blauwe schildpad met stekels; ik stelde me voor hoe ik erop landde, hoe de stekels zich een weg baanden door mijn schoenzolen en hoe ik het leven liet. Je moet het een keer meegemaakt hebben voordat je ze de volgende keer kunt ontwijken. Je kunt dan rustig een andere strategie bedenken. Zo sterk zien die beesten er niet uit, er moet een manier zijn om met ze af te rekenen zonder stekels in je zolen te krijgen. Het denkbeeldige gebroken plastic liet ik achter me.

mooie kieren die toch goedkoop zijn en ik naar piekken waar ze videogames verkopen.

We liepen langs spiegels, voorbij het grofvuil. We zagen de reflectie van onze eigen benen en dat was tof. Het kon zo in een videoclip. Ik keek om me heen en probeerde de indrukken zo goed mogelijk in me op te nemen en vast te leggen, als het beste fototoestel van Nederland.

Dit was het dan. Mijn nieuwe leven was begonnen.

Als ik mijn Game Boy bij me had gedragen, dan had ik hem nonchalant achter me gegooid, want ik had hem niet meer nodig. Ik zag het grijze ding kletteren: het Dot Matrix-scherm schoot los, zoals het van ouderdom vanzelf losging, het ketste tegen de straat en vloog omhoog, de klep van de batterijen schoot eraf, en de batterijen zelf, die doken erachteraan. Ik sprong erop. Krak, net als Mario dat doet om met zijn opponenten af te rekenen. In een flits was de kapotte Game Boy een blauwe schildpad met stekels; ik stelde me voor hoe ik erop landde, hoe de stekels zich een weg baanden door mijn schoenzolen en hoe ik het leven liet. Je moet het een keer meegemaakt hebben voordat je ze de volgende keer kunt ontwijken. Je kunt dan rustig een andere strategie bedenken. Zo sterk zien die beesten er niet uit, er moet een manier zijn om met ze af te rekenen zonder stekels in je zolen te krijgen. Het denkbeeldige gebroken plastic liet ik achter me.



Geometry * Girl



1 minuut

Het is na afloop van alles, en mijn lijf is moe, dus ik heb het bad in de hotelkamer laten vollopen, en ik stap er in. Eigenlijk is het te warm, maar ik zet door, eerst mijn voet, dan de rest. De hitte bijt in mijn vel, krult zich eromheen, ontspant zich, vindt zijn plek.



1 minuut

Ik zou in een sarcofaag kunnen liggen of in een ruimtecapsule, behalve dat ik ben omhuld door een blok nauwsluitende warmte waarboven mijn neus en mond en knieën *nét* uitsteken. Ik adem steeds snel, diep in, en langzaam uit, met het idee dat ik daar rustiger van word, normaler. Mijn ogen knijp ik dicht, om de schimmel op het plafond van het Stillwell Hotel niet te hoeven zien. Het woekeren van al wat wij niet in de hand hebben.





laten vollopen, en ik stap er in. Eigenlijk is het te warm, maar ik zet door, eerst mijn voet, dan de rest. De hitte bijt in mijn vel, krult zich eromheen, ontspant zich, vindt zijn plek.

Ik zou in een sarcofaag kunnen liggen of in een ruimtecapsule, behalve dat ik ben omhuld door een blok nauwsluitende warmte waarboven mijn neus en mond en knieën nét uitsteken. Ik adem steeds snel, diep in, en langzaam uit, met het idee dat ik daar rustiger van word, normaler. Mijn ogen knijp ik dicht, om de schimmel op het plafond van het Stillwell Hotel niet te hoeven zien. Het woekeren van al wat wij niet in de hand hebben.

Dan sluit ik mijn mond en laat ik mij helemaal onder water zakken, de oneindige diepten in, en vanaf hier is het helder. Zie je, er zijn twee soorten level editors, twee manieren waarop gamemakers hun werelden scheppen: die

1 minuut

Het is na afloop van alles, en mijn lijf is moe, dus ik heb het bad in de hotelkamer laten vollopen, en ik stap er in. Eigenlijk is het te warm, maar ik zet door, eerst mijn voet, dan de rest. De hitte bijt in mijn vel, krult zich eromheen, ontspant zich, vindt zijn plek.



1 minuut

n alles, en mijn lijf is
bad in de hotelkamer
k stap er in. Eigenlijk
aar ik zet door, eerst
rest. De hitte bijt in
eromheen, ontspant

Ik zou in een sarcofaag
in een ruimtecapsule, b
omhuld door een blo
warmte waarboven mij
en knieën nét uitsteker
snel, diep in, en langza
idee dat ik daar rus
normaler. Mijn ogen k
de schimmel op het
Stillwell Hotel niet te
woekeren van al wat wi
hebben.



1 minuut

Vorige keer in Geometry Girl

- Luc ging in bad en bedacht 'de constellatie'.
- Hij begon te vertellen over de eerste dag in LA.





Geometry Girl

Je hebt een week niet gelezen.
Vergeten wat er vorige keer
gebeurde? Luc ging in bad en
bedacht 'de constellatie'.

[Lees](#)

[Afsluiten](#)

- Beter leesmechanisme
- Aangename leesomgeving
- Leesklok
- Samenvattingen
- Herinneringen

Niels 't Hooft

nielsthooft.com

@nielsthooft

nielsthooft@me.com