

Digitale Literatuur: presentatie in de bibliotheek

‘Loskomen van eeuwenlang fysiek presenteren’

In onze vorige bijdrage in *Bibliotheekblad* 3-2023 beschreven we wat digitale literatuur precies behelst en deelden we een breed scala aan literaire werken die op een betekenisvolle manier gebruikmaken van digitale technologie. In deze tweede bijdrage gaan we dieper in op de mogelijkheden die digitale literatuur de bibliotheek biedt. Hoe presenteert je digitale literatuur in de bibliotheek?

TEKST: SIEBE BLUIJS, MIRIAM VAN DEN BEEMT, MARIANNE HERMANS, DAVID PEETERS, COOSJE VAN DER POL. ZIJ MAKEN ALLEN DEEL UIT VAN HET CONSORTIUM DIGITALE LITERATUUR¹. • FOTO'S: ZIE CREDITS LANGS ZIJKANT

De presentatie van digitale literatuur

Wat betreft de collectie, en de presentatie daarvan, roept digitale literatuur meteen allerlei vragen op. Hoe ziet een bibliotheek met een toenemende digitale collectie en teruglopende fysieke collectie er straks uit? Een bibliotheek zonder de kleuren, de geuren en de tactiliteit van boeken is voor veel mensen een kale bedoening, een doembeeld zelfs. Toch worden bibliotheken met het jaar digitaler. De laatste decennia integreerden ze e-books en andere digitale bestanden in hun collecties. De presentatie van deze ‘onzichtbare’ digitale collectie in een fysieke bibliotheek

vraagt om denk- en werkwijzen die loskomen van eeuwenlang fysiek presenteren.

Sinds de uitvinding van de boekdrukkunst zijn er nauwelijks wezenlijke veranderingen geweest in de manier waarop we boeken bewaren en presenteren. Een relatief kleine verandering met een groot effect vond zo’n vijftien jaar geleden plaats. Bibliotheken gingen toen massaal over op het frontaal presenteren van boeken op tafels en in kasten. Dat maakte de fysieke werken een stuk zichtbaarder en aantrekkelijker dan in de klassieke presentatie waarbij enkel de ruggen zichtbaar zijn.



Hoe ziet een bibliotheek met een toenemende digitale collectie en teruglopende fysieke collectie er straks uit? Digitale technologie zoals het Australische *Unstacked*² geeft via visueel aantrekkelijke presentaties de collectie een ‘gezicht’ via bijvoorbeeld een *videowall*. Op de foto: de State Library of Victoria biedt een steeds veranderende tentoonstelling van hun collectie en beelden van hoe deze wordt gebruikt.

Foto: Unstacked.com.au / Elisa Lee Visual Communication

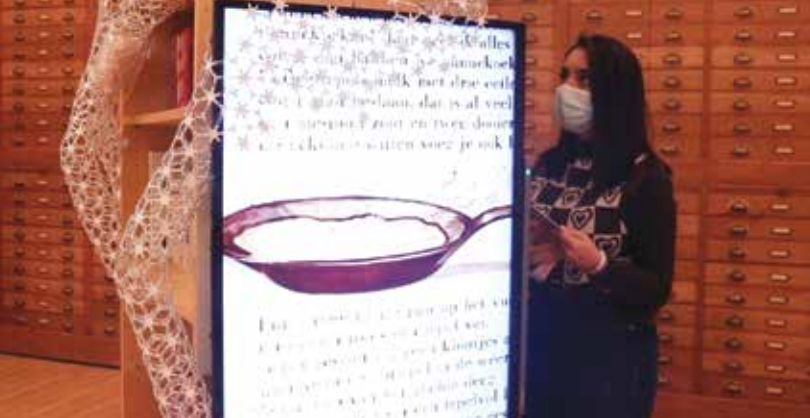


Foto: Roots

Roots⁴ is een verzameling 'techno-organische' toegangspunten die digitale collectieonderdelen een fysieke verschijning geven. De digitale bestanden groeien in wortelachtige structuren over de fysieke collectie en het bibliotheekmeubilair heen. Met een smartphone krijg je toegang tot de inhoud.

Frontale presentatie draagt er sterk toe bij dat de fysieke collectie voor een bibliotheek nog altijd beeld- en sfeerbepalend is.

Mentale aanpassingen

Nadenken over het collectioneren en de presentatie van digitale literatuur, waar vaak een VR-bril en andere apparatuur, en een 'meubel' of andere hardware bijhoren, is lastig omdat doorgaans het gedrukte boek als voorbeeld dient. Het zal nodig zijn los te komen van het vastomlijnde idee van het (gedrukte) boek en de conventies van de 'standaard' digitale collectie. De digitalisering van de collectie en het fenomeen digitale literatuur in het bijzonder, vragen om mentale aanpassingen en het vermijden van wat Marshall McLuhan het *horseless carriage syndrome* noemt: bij de ontwikkeling van de auto ging men uit van de koets doordat men de mogelijkheden van het nieuwe middel nog onvoldoende zag. De eerste auto's zagen er dan ook uit als een koets zonder paard. Nog meer dan het fysieke boek heeft het onzichtbare digitale bestand behoefte aan identiteit, kleur en visualisatie, wil het door bezoekers opgemerkt worden. Bibliotheken onderzoeken hoe ze de presentatie van digitale bronnen naar een zichtbaarder niveau kunnen tillen, net zoals destijds met de frontale presentatie van boeken. Digitale technologie zoals het Australische *Unstacked²* geeft via visueel aantrekkelijke presentaties de bestanden een 'gezicht' op bijvoorbeeld een *videowall*.

Creatieve experimenten

Samen met de nationale bibliotheken van Oostenrijk en Estland organiseert de KB creatieve experimenten met de rijke collecties van bibliotheken. In het Europees gefinancierde project *Open Digital Libraries³* (ODL) experimenteerden studenten met verschillende presentatievormen. *Roots⁴*, bijvoorbeeld, is een verzameling 'techno-organische' toegangspunten die digitale collectieonderdelen een fysieke verschijning geven. De digitale bestanden groeien in wortelachtige structuren over de fysieke collectie en het bibliotheekmeubilair heen. Met een smartphone krijg je toegang tot de inhoud.

Plaats in collectie

Is het zichtbaar en uitnodigend presenteren van digitale bestanden in standaardformats zoals het e-book al een flink vraagstuk, het presenteren van *digitale literatuur* in al haar hybride verschijningsvormen is nog een ander verhaal. Een belangrijke vraag is waar digitale literatuur een plaats krijgt. Is



Foto: Angels of Amsterdam

Altijd al een bezoek aan een zeventiende-eeuwse Amsterdamse kroeg willen brengen? In *Engelen van Amsterdam¹⁰*, neem je – zittend aan de fysieke toog met een VR-bril op je hoofd – plaats aan een virtuele bar. Wanneer je een personage aankijkt, activeer je de verhaallijn.

digitale literatuur iets buitengewoons of hoort ze thuis in de reguliere collectie? Het begrip 'literatuur' suggereert wellicht het laatste, terwijl 'digitaal' duidelijk maakt dat het werk niet op een plank kan staan tussen de romans of poëziebundels.

Digitale literatuur volledig onderbrengen in de digitale collectie gaat ook niet, want bij veel producties hoort een hardware-component zoals een VR-bril en soms zelfs een heel meubel. De bibliotheek kan een VR-bril beschikbaar stellen. Geïnteresseerden met een eigen VR-bril kunnen de werken ook thuis ervaren wanneer de bibliotheek deze in haar online catalogus aanbiedt. Met de *Google Cardboard*, een kartonnen kijkapparaatje waarin je een mobiele telefoon plaatst waardoor die 2D-beelden in 3D presenteert, is virtual reality voor veel mensen al toegankelijk geworden.

Digitale literatuur vraagt dus om presentatiemogelijkheden die de digitale component zichtbaar maken en plaats bieden aan de fysieke component. De fysieke componenten van digitale literatuur kunnen flink wat ruimte innemen en vreemde entiteiten zijn in een bibliotheek. Denk bijvoorbeeld aan de kamerhoge doeken met zonnebloemprints van *Rozsypne⁵* (een kort VR-oorlogsepos, dat zich afspeelt in het Oost-Oekraïense oorlogsgebied van 2014, red.) die een wezenlijk onderdeel uitmaken van een kamergrote VR-ervaring.

Je kunt digitale literaire werken in een bibliotheekvestiging presenteren via programma's, als een 'installatie', in een expositie, of via een online aanbod. Digitale literatuur in de vorm van een installatie kan een 'sta-in-de-weg' zijn in een bibliotheek. Tegelijk zorgt de krimpende fysieke collectie ervoor dat er ruimte vrijkomt die we kunnen benutten voor een expositiefunctie. Het lijkt zinvol hierbij te kijken naar galeries en musea. Expertise uit dat domein is onder meer relevant waar het gaat om presentatie, informatie voor bezoekers dan wel gebruikers, en het omgaan met technische storingen.

Overwegingen bij de presentatie

In onze bijdrage van vorige maand zagen we al even dat digitale literatuur op zichzelf (artistieke en literair-historische) waarde heeft, maar ook een duidelijke maatschappelijke rol kan vervullen. Ze kan ons helpen bewuste gebruikers te worden van digitale technologieën. Veel van de informatie die we tot ons nemen in de digitale wereld stimuleert meerdere zintuigen tegelijkertijd: teksten op het scherm worden gecombineerd met beelden, die soms bewegen of verdwijnen. De 'lezer' speelt vaak

een actieve rol, neemt beslissingen en navigeert door een schier onuitputtelijke zee aan informatie. Voor een geslaagde digitale ervaring zijn traditionele leesvaardigheden nog hard nodig, maar zeker ook een bepaalde dosis *digitale geletterdheid*.

Programmering rond en presentatie van digitale literatuur kan ingezet worden om bezoekers van de bibliotheek, en lezers in het algemeen, een *bewuste digitale geletterdheid* te laten ontwikkelen: een kritische houding ten aanzien van de rol die digitale media innemen in onze levens. Digitale literatuur maakt immers op vervreemdende, vernieuwende en soms ook kritische manieren gebruik van digitale media, waardoor we die media met een frisse blik gaan bekijken.

Ter inspiratie presenteren wij in het kader hieronder enkele voorbeelden van hoe je digitale literatuur in een fysieke bibliotheek kunt presenteren en, deels vooruitlopend op ons artikel in de mei-editie van Bibliotheekblad, twee voorbeelden van hoe je dat – op collectieniveau – online kunt doen.

Naschrift

Dit artikel is het tweede in een reeks van drie artikelen geschreven door het Consortium Digitale Literatuur. In het eerste artikel in Bibliotheekblad 3-2022⁶ werd het concept digitale literatuur geïntroduceerd. In het laatste artikel zullen we dieper ingaan op de selectie en het collectioneren van digitale literatuur. Het project van het Consortium Digitale Literatuur is tot stand gekomen met middelen van het Platform Digitale Infrastructuur SSH⁷ en aanvullende subsidies van het Tilburgs Universiteitsfonds, Tilburg University en een innovatiesubsidie van de KB, nationale bibliotheek.

Bronnen

De lijst met bronnen (superscripts) bij dit artikel vindt u op bibliotheekblad.nl/bronnen

Ook de bronnen uit de kadertekst staan hier vermeld.

De bibliotheek als expositieruimte en de mogelijkheden van online collecties

Story Space

In september 2021 presenteerde het Nederlands Filmfestival Storyspace⁸. Elf werken vulden de grote hal van de Bibliotheek Neude in Utrecht. Volgens het tentoonstellingsprogramma biedt 'digitale cultuur' nieuwe manieren voor het vertellen van verhalen. Je hoeft maar twee stappen de hal in te zetten om te merken hoe verschillend dat eruit kan zien; sommige installaties ogen futuristisch, terwijl er in een hoek ook een antiek aandoende toog staat. Zet nog een paar stappen, en je ziet dat alle werken interactief zijn: van een intelligent gesprek met stofzuiger Dustin⁹ tot een bezoek aan een zeventiende-eeuwse Amsterdamse kroeg. In die laatste installatie, Engelen van Amsterdam¹⁰, neem je – zittend aan de fysieke toog met een VR-bril op je hoofd – plaats aan een virtuele bar. Wanneer je een personage aankijkt, activeer je zijn verhaallijn.

BYOB

Bring Your Own Beamer¹¹ is een *open source* tentoonstellingsconcept van Rafaël Rozendaal uit 2010. Rozendaal maakt internet art, het wereldwijde web is zijn canvas. Bring Your Own Beamer brengt kunstervaringen van het kleine scherm naar een fysieke ruimte waardoor je ze samen kunt beleven. Al het visuele materiaal uit een computer of een ander digitaal toestel kun je naar buiten brengen met een simpele projector. BYOB nodigt iedereen uit zelf exposities te organiseren. Sinds de introductie hebben er al tientallen plaatsgevonden over de hele wereld, meestal opgezet door kunstenaars of curatoren. De kunstwerken worden daarbij naast en vaak ook over elkaar heen geprojecteerd tot een 360° tentoonstelling. Lege witte wanden zijn niet nodig, de beamers projecteren overal op; ook op bezoekers, waardoor die deel lijken uit te maken van de werken.

Digit.nl

Websites kunnen aantrekkelijke etalages zijn van digitale literatuur. Ze bevatten meestal niet de werken zelf maar omschrijvingen en metadata, en links naar onderliggende websites of downloadmogelijkheden. Met digit.nl¹² wil het Nederlands Letterenfonds werken uit het digitaal literaire veld presenteren en bewaren. De sober vormgegeven digitale etalage bevat een gecureerde collectie apps, websites en literaire werken op sociale media. Daarnaast biedt de website ook verwijzingen naar installaties en projecten. De indeling van de werken lijkt veel op hoe een bibliotheekcollectie is ingedeeld in doelgroepen: volwassenen, jongeren, scholieren, kinderen. Er zijn genres: humor, drama, thrillers en formats: app, website, sociale media, virtual reality, augmented reality, fysiek boek en installatie. Daarnaast kan er uit besturingssystemen gekozen worden: Windows, Mac OS, Linux, Android, iOS. Onder een aparte tab bevindt zich informatie over de makers (auteurs, grafisch ontwerpers etc.) van de werken.

ELO

De Electronic Literature Organization¹³ is een Amerikaanse organisatie die onderzoek doet naar digitale literatuur en daarover ook internationale conferenties, exposities, lezingen en festivals organiseert. De ELO-website biedt een gecureerde collectie¹⁴ van honderden internationale digitale literaire werken. Ze zijn te benaderen via zoekwoord, titel, auteur, land van oorsprong en keuze voor een taal. Elk werk is geannoteerd, gemetadateerd en er is informatie te vinden over de makers. Veel werken kunnen worden gedownload. In de collectie staan onder meer: iPhone-apps, Twitter-bots, Twine-games, Flash-poetry, alternate reality games en – inmiddels klassiek geworden – hypertextfictie. Werken die niet langer technisch worden ondersteund, bijvoorbeeld door het verdwijnen van *Flash*, kregen een digitale post-it mee waarop staat dat het Electronic Literature Lab werkt aan een oplossing.