

In 1973 verscheen *Compoëzie* van Greta Monach³. Het is een boek van ongeveer 20 bladzijden. Greta Monach geeft hierin uitleg over hoe en waarom ze poëzie met behulp van een computer genereert. Daarnaast bevat het boek een flink aantal voorbeelden van deze poëzie. Het boek is vrijwel niet meer te krijgen, maar online te lezen via de verkorte link: tinyurl.com/32n8syh3

met duizenden literaire teksten. En wie de poëzie-app *Wolk*⁸ opent, stapt via *augmented reality* letterlijk in een gedicht van Anne Vegter, Radna Fabias of een van de andere dichters.

De gelaagdheid van digitale literatuur

Al deze producties vallen onder de noemer 'digitale literatuur'. Het zijn werken die gebruikmaken van de mogelijkheden van digitale media en die door instituties en literatuurwetenschappers, uitgevers, bibliotheken én lezers als 'literair' worden aangemerkt. De digitale technologie voegt een betekenislaag toe die anders niet zou bestaan. Gedigitaliseerde boeken (bijvoorbeeld e-books) vallen hier om die reden buiten de definitie.

Het Consortium Digitale Literatuur

Als artistieke vorm kan digitale literatuur sinds enkele decennia op academische aandacht rekenen – ook in Nederland en Vlaanderen. Anders dan in bijvoorbeeld de VS ontbreekt het in de Lage Landen echter aan een helder (literair-historisch) overzicht van digitale literatuur. Een eerste aanzet daartoe biedt de scan van 'innovatieprojecten'⁹, uitgevoerd in opdracht van KVB Boekwerk en het Nederlandse Letterenfonds. Het Consortium Digitale Literatuur¹⁰ (CDL) – een samenwerkingsverband van Tilburg University, de Bibliotheek Midden-Brabant en de Koninklijke Bibliotheek – onderzoekt de relevantie van digitale literatuur voor drie domeinen: het academisch onderzoek; het voortgezet onderwijs; en openbare bibliotheken. In dit artikel ligt de focus op laatstgenoemde, de bibliotheken. Het CDL bouwt aan een databank van digitale

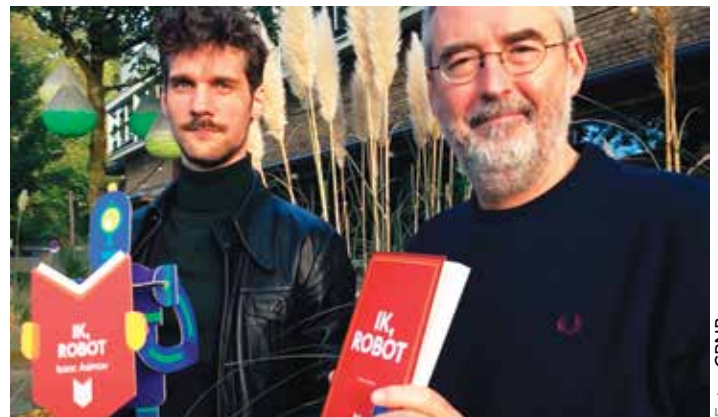


Foto: CPNB

Ronald Giphart schreef in 2017 een verhaal voor 'Nederland Leest' in samenwerking met een literaire robot' die door onderzoekers van het Meertens Instituut en de Universiteit van Antwerpen was 'gevoed' met duizenden literaire teksten. Op de foto: taaltechnoloog Folgert Karsdorp en schrijver Ronald Giphart met het Nederland Leest-geschenk *Ik, robot*.

literatuur uit Nederland en Vlaanderen uit de periode 1970 tot heden. De databank bevat straks informatie over zo'n 100 tot 120 werken. Bibliotheken kunnen een belangrijke rol spelen bij het onder de aandacht brengen van deze werken.

Leesbevordering en bibliotheken

Een bibliotheek dient zich in te zetten voor 'het bevorderen van lezen en het laten kennismaken met literatuur', zo staat in art. 5.c van de Wet stelsel openbare bibliotheekvoorzieningen¹¹. De manier waarop bibliotheken dat doen verandert, onder meer door ontwikkelingen in het literaire aanbod. Ook de aard van het lezen is in het afgelopen decennium ingrijpend veranderd. Digitale literatuur past in een trend waarin het begrip 'lezen' een bredere invulling krijgt. De bibliotheek heeft een verantwoordelijkheid om met die ontwikkelingen mee te gaan en om bezoekers te laten



Op de website van het literaire tijdschrift *De Gids* vond in 2013 een experiment²⁵ plaats dat de aard had van 'een online, collectieve, literaire improvisatie'. Op de website maakten schrijvers, redactie en spelers/gebruikers samen een denkbeeldige krant waarin het verhaal zich ontspoon, iedere dag, tien weken lang.



De allereerste videogames waren grotendeels *text based*: door middel van tekstinvoer kon de speler de acties in de game bepalen. Een voorbeeld is *Nijmeegs avontuur*²⁰ (1980), ontwikkeld door Wim Couwenberg voor de Commodore PET, waarbij de speler zich een weg door Nijmegen moet banen door *commando's* in te typen.