

Digitale verhalen: stop de persen?

Naast het papieren boek komen er steeds meer digitale verhaalvormen. Wat betekent dat voor makers en producenten van literatuur? Daarover ging de expertmeeting ‘Visies op digitaal vertellen’ van het Nederlands Letterenfonds en Stichting Lezen op woensdag 22 maart.

Twee mensen zitten tegenover elkaar aan tafel, beiden met een headset op. Ze zijn in het verhaal [Tafelgeheim](#) gestapt, waarbij de een in het hoofd van de 9-jarige Lena zit en de ander in dat van haar vader. Is deze getekende Virtual Reality literatuur? Film? Een kunstinstallatie? Nee, was de conclusie tijdens de expertmeeting: het is een multimediale literaire ervaring. De VR van Sarah Kolster was het meest geavanceerde voorbeeld van hoe literatuur en digitale toepassingen elkaar steeds meer vinden. Leidt dat tot een andere vorm van schrijven of lezen? En hoe zet je techniek in bij het vertellen van een verhaal? Tijdens het eerste deel van de expertmeeting gaven diverse makers daarop hun antwoorden. De rode draad daarin was trouw aan het verhaal.

Magie in je hoofd

Zo huldigt Christiaan Coenraads van [Het Woeste Woud](#) voor het maken van digitale prentenboeken en apps het principe ‘Terug naar het boek’. Hij voegt bijvoorbeeld aan de originele illustraties alleen audio en beweging toe die de leeservaring versterken en het kind dus niet afleiden van het verhaal. ‘Betekenisloze gimmicks’ zijn taboe voor hem. Uit Leids onderzoek blijkt dat kinderen met dergelijke apps dubbel zoveel nieuwe woorden leren (6 in plaats van 3) dan als ze het boek voorgelezen krijgen. Ook leidt de app tot betere scores op de Cito Taaltoets, vooral bij leeszwakke kinderen. Waar ‘m dat precies in zit, is onderwerp van vervolgonderzoek. Hij werkt nu aan een app voor oudere kinderen, Bliksem!. Stichting Lezen-hoogleraar Eliane Segers (Universiteit Twente) gaat onderzoeken of ook deze app de leesontwikkeling stimuleert. Maar dergelijke positieve effecten van digitale techniek treden alleen op bij producten van goede kwaliteit. En daar is nu nog weinig oog voor, stelde Coenraads. Zo zit hij bij opdrachten voor uitgevers zelden met de schrijver of illustrator om tafel. ‘De insteek is vrijwel altijd technisch en dat komt de kwaliteit niet ten goede. De digitale techniek moet juist de magie in je hoofd versterken. Dus niet een “leuk” memoryspelletje invoegen omdat het kan, dat leidt alleen maar af. Magie zit in je hoofd, bij veel apps zit die alleen in het scherm en dan gebeurt er in je hoofd weinig.’

Ideale ebook

Ook [Niels 't Hooft](#) benadrukte het belang van kwaliteit. Deze ‘hybride schrijver op het snijvlak van literatuur en technologie’, zoals hij zichzelf omschrijft, schrijft boeken, maar maakt ook games en voor programmeren draait hij ook zijn hand niet om. Dus toen hij ontevreden was over het ebook bij zijn roman *De verdwijners* besloot hij: dat kan ik zelf beter.

Hij maakte met een team zijn eigen ideale ebook, *Geometry Girl*. Want waarom zou je het scherm vol laten lopen met tekst als je ook kunt zoeken naar een mooi afgemeten tekstblok? ‘In mijn ebook wordt nooit een zin afgebroken.’ Hij voegde subtiele audio toe, die niet afleidt, maar helpt focussen op de tekst. ‘Bij mij werkte dat vooral met zachte stadsgeluiden, een soort geroezemoes.’ Elk hoofdstuk begint met een animatie van een bloem waarbij de

blaadjes aangeven in welk hoofdstuk je bent. Een cirkel onderaan het scherm toont hoe ver je bent in een hoofdstuk. De gebruiker kan door de pagina's tippen of scrollen. Hij heeft dit alles gemaakt met teksteditor Markdown. 'Dat is een eenvoudige programmeertaal die elke schrijver zelf kan leren. Want het fijnste is dat je het als schrijver zelf kunt doen, er hoeft niemand meer tussen te komen.'

Teaser

[Bram de Goeij](#) koos bij *Per Ongelukt!*, de app bij het gelijknamige Kinderboekenweekgeschenk 2015 van Simon van der Geest, niet voor een digitale hervertelling van het papieren origineel, maar voor een nieuw verhaal over dezelfde personages. 'We wilden de app gebruiken als teaser voor het boek. De app eindigt met een cliffhanger: de moeder van hoofdpersoon Ro wordt afgevoerd naar het politiebureau.' Net als Coenraads zocht ook De Goeij naar manieren om de verhalende ervaring intenser te maken. Tekst, beeld en geluid vormen daarin een gelijkwaardige drie-eenheid. 'Audio fungeert niet louter als sfeer, maar geeft accenten en trekt zo gebruikers dieper het drama in', aldus De Goeij. Als Ro in het museum bijvoorbeeld de stoomdoedelzak omgooit, barst er een kakofonie van geluid los.

Geluid was trouwens een uitdaging, want iedere pagina in de app moet in principe eindelijk kunnen blijven staan en tegelijkertijd moeten overgangen van het ene fragment naar het andere (bij een paginawisseling) direct plaats kunnen vinden. Simon van der Geest hield tijdens het schrijven rekening met mogelijkheden voor beeld en geluid en paste bovendien de lengte van de tekstblokken daarop aan. 'Hoe meer leuke grappen je bedenkt, hoe korter de tekst moet zijn, want tijdens het lezen staat het beeld stil.'

Al met al een behoorlijk arbeidsintensief proces, maar met een resultaat dat er mag wezen. De app won de Gekko 2016, de prijs voor de beste interactieve spin-off van een kinderboek.

Van binnenuit

Geen nieuwe media van toeters en bellen, maar producties die je in het hart raken. Zo kondigde gespreksleider Arie Altena maakster [Sarah Kolster](#) aan. Of zoals ze het zelf verwoordde: 'Ik ben altijd op zoek naar de juiste vorm voor het verhaal dat ik wil vertellen.' Haar eerste VR, *Drawing Room*, maakte ze omdat illustrator Jan Rothuizen zo graag eens in zijn eigen tekeningen wilde wandelen. In opdracht van het Letterenfonds maakte Kolster voor de Buchmesse 2016 het al genoemde *Tafelgeheim*, waarin twee mensen tegenover elkaar aan tafel zitten, maar vooral bezig zijn met hun eigen gedachten en gevoelens, over de dood van hun zusje/dochter. 'Wat gaat er in hun hoofden om? En wat begrijpen mensen van elkaar? Dat vormde het uitgangspunt van mijn verhaal.' Kolster koos voor VR, omdat dat 'dé manier is om in iemands hoofd te kruipen'.

In de pauze konden deelnemers aan de expertmeeting het zelf uitproberen en ervaren wat het met je doet. En ze konden ervaren dat een nadeel van VR de distributie is: je moet wachten op je beurt.

Tetriscadans

Dirk Bertels van Studio Louter ontwierp met [Puzzling Poetry](#) een game waarbij je al puzzelend met woorden dieper doordringt in gedichten. Het is een product op het snijvlak van literatuur en gameplay. 'Jongeren hebben weinig tijd om te lezen en veel tijd om te gamen, dat was mijn uitgangspunt.'

Inspiratie voor de vorm vond Bertels in uitspraken van dichters dat ze tijdens het schrijven

puzzelen met woorden. In het spel schuif je losse woorden naar de goede plaats in het gedicht. Heb je het goed, dan krijg je het gedicht voorgelezen door de dichter. ‘Eerst is het domweg uitproberen en puzzelen, maar op een gegeven moment ontkom je er niet aan te gaan lezen.’ Dat dat domweg uitproberen nog niet zo makkelijk is, konden deelnemers tijdens de pauze zelf ervaren.

Bertels stoeide lang met de vormgeving, verving onder meer woorden door puntjes, kleurtjes, geometrische figuren, blokjes en speelde met woordfrequentie en ritme. Uiteindelijk koos hij voor één kleurtje per (grammaticale) woordsoort en woordlengte als vormgevingscriterium. Dat levert ook grappige informatie op over dichters. Zo put Ruth Lasters uit veel meer woordsoorten dan Lucas Hirsch. ‘En als je eerst Remco Campert uitspeelt en daarna een andere dichter, ben je even in de war. Je gaat dus denken zoals de dichter. Je kunt op zoek gaan naar zeg maar de tetriscadans van een gedicht.’ Jeroen Clemens, leraar Nederlands, wilde het graag uitproberen met zijn leerlingen. ‘En ze leren er nog grammatica mee ook.’

Verdienmodel

Bovenstaande voorbeelden zijn veelal tot stand gekomen met subsidie van het Letterenfonds dan wel het Stimuleringsfonds Creatieve Industrie. Tijdens het tweede deel van de expertmeeting stond de vraag centraal of er in dergelijke toepassingen ook een verdienmodel zit.

Dat is vooralsnog best lastig, zei Marius van Campen, zakelijk directeur bij [Gottmer](#). Op dit moment maken digitale toepassingen nog maar 2% van zijn omzet uit. Dat moet in 2020 10% zijn, maar er liggen wel hobbels, zoals gebrek aan expertise – ‘we weten alles over papiersoorten, maar programmeren is een ander verhaal’ – en rechtenkwesaties. Het is ook duur en daarom zet zijn uitgeverij digitale media alleen in bij bekende karakters als Dikkie Dik en Boer Boris. Maar het belangrijkste is dat de knop om moet, stelde Van Campen. ‘We moeten niet meer zeggen dat we boeken maken, maar dat we verhalen maken. Je zet een verhaal in de markt, niet meer een boek.’

Hoe je iets in de markt moet zetten, daar weet Jan Paul Grollé (Rockstart) alles van. ‘Mijn handen jeuken om dit commercieel te maken’, zei hij. In opdracht van de Groep Algemene Uitgevers (GAU) leidt hij het project [Renew the Book](#): een internationale start-upcompetitie voor boekinnovatie. Uit 53 inzendingen selecteerde hij vier kansrijke initiatieven – Writing for TiNY, StoryTourist, WriteReader en Zola Books – voor een begeleidingsprogramma van veertig dagen.

Wat ze leren is dat een goed idee alleen niet voldoende is. ‘De bottleneck is niet een gebrek aan goede ideeën.’ En ook niet geld of gebrek aan heldere doelen en passie. Het codewoord is noodzaak. ‘Necessity is the mother of invention’, citeerde Grollé de aan Plato toegeschreven woorden. Een mooi voorbeeld van noodzaak is Writing for TiNy, waarbij met digitale media gepersonaliseerde boekjes worden gemaakt voor kinderen met ziekten als diabetes. Zijn tip: ‘Het is goed te denken vanuit de probleemoplossing in plaats van louter een leuk idee.’

Begin, midden en eind

Alle subsidies en fondsen hebben overigens wel een belangrijk voordeel, maakte Joris van Ballegooijen (Stimuleringsfonds Creatieve Industrie) duidelijk in zijn tweegesprek met Suzanne Meeuwissen (Letterenfonds): ‘Nederland loopt daardoor voorop in digital storytelling. Er is vrije ruimte om te experimenteren zonder enkel verdienmodel.’

Hij zag trouwens wel degelijk een noodzaak voor de inzet van digitale media bij literatuur: jongeren denken radicaal anders, ze conformeren zich niet meer aan oude formats. Dat geldt

voor makers, maar ook voor lezers. Leraar Clemens vindt dat lastig: ‘Mijn leerlingen willen snel een verhaal ingezogen worden en kijken liever naar YouTube dan dat ze een boek lezen.’ Producent De Goeij zag het probleem niet: ‘Het ligt er maar aan wat je lezen noemt. Wat is er mis mee als leerlingen filmpjes prefereren boven het boek?’

Dat is, zeker voor het onderwijs, nog een stap te ver. Maar Niels Bakker (Stichting Lezen) benadrukte wel dat leerlingen van nu echt andere behoeften hebben. ‘Een gameomgeving als bij *Per Ongelukt* werkt voor hen motiverender dan een 2D-boek. Het komt tegemoet aan wat ze kennen van games. Als we willen dat ze lezen, moeten we ervoor zorgen dat literatuur ook onderdeel wordt van de digitale omgeving.’

Dus exit papier en stop de persen? Nee, dat moet per se niet de conclusie van de bijeenkomst zijn, vonden de deelnemers. De digitale technieken zijn geen vervanging, maar een verrijking. Zoals Cassandra de Klerck (Purple Pill VR) zei: ‘Laten we ophouden hokjes te maken en te discussiëren welk medium beter is. Laten we alles omarmen.’

Dat was ook de boodschap van filosoof [Jos de Mul](#) (Erasmus Universiteit) die de bijeenkomst afsloot met een kort college: ‘Plato vond het schrift nieuwlichterij: te individualistisch en het tast het geheugen aan. Maar het schrift heeft niet gezorgd dat we minder praten. Nieuwe media vervangen nooit de oude, maar veranderen ze alleen. Een roman met natuurbeschrijvingen hoefde niet meer toen de film kwam. Daarna verzonnen schrijvers de *monologue interieure*.’ Kortom, in de wereld van verhalen is alles mogelijk, boeken worden alleen maar rijker door te spelen met andere media. Want zoals Nick Cage en Jean-Luc Godard al zeiden in variatie op Aristoteles: elk verhaal heeft een begin, midden en einde, maar niet noodzakelijk in die volgorde.