

Literaire apps en virtual reality

29-08-2016 14:14

Op de Frankfurter Buchmesse zijn Nederland en Vlaanderen dit jaar *Ehregast*. Dat betekent er van 19 tot 23 oktober veel internationale aandacht zal zijn voor producten van Nederlandse en Vlaamse uitgevers. Speciaal voor dit evenement is ook een aantal digitale projecten opgezet: van een game tot een 'immersive performance'. In de bibliotheek van het Nederlands Letterenfonds kregen we een *sneak preview*.

Digitale literatuur is geen roman in e-pub of een video van een voordracht, maar een *gesamtkunstwerk* waarin literatoren en technologiedeskundigen iets maken wat een exclusieve digitaal-literaire ervaring biedt. Oftewel: iets dat zonder die technologie niet mogelijk zou zijn. Bij alle presentaties heb je een tablet of een VR-bril en hoofdtelefoon nodig om ervan te kunnen genieten.

Zowel naar vorm als inhoudelijk zijn de verschillende projecten niet onder één noemer te vangen. Het is zelfs lastig om er een traditioneel literair genre aan te koppelen. Is het poëzie? Een libretto? Of zijn benamingen als *game* of *escape room* toepasselijker? Hier zijn geen bekende literaire uitingen verrijkt, maar nieuwe ideeën over vertellen ontstaan.

Frank Veerkamp