

## 1. Context

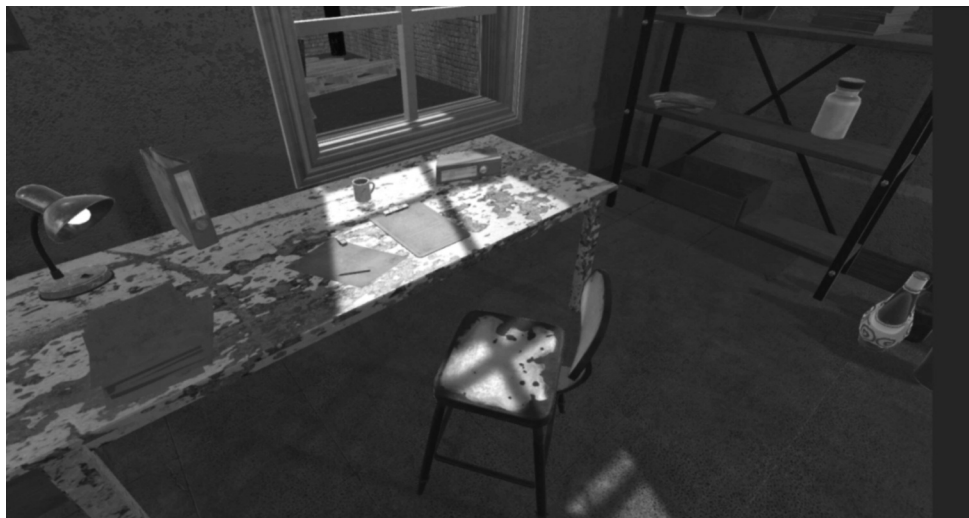
De digitale revolutie van de voorbije twintig jaar heeft onze omgang met literatuur ingrijpend gewijzigd: lezers kunnen hun boeken nu downloaden op e-readers, hun leeservaringen delen via *social media* of *chatsessies* houden met hun favoriete auteur. Die formele veranderingen zullen niemand zijn ontgaan.

Maar misschien heeft de opkomst van het internet onze houding tegenover literatuur ook op een minder zichtbare, inhoudelijke manier beïnvloed. Heeft ons voortdurende surf- en *Twittergedrag* er bijvoorbeeld voor gezorgd dat we de voorbije jaren sneller en oppervlakkiger zijn gaan lezen? Zijn we minder gaan lezen, of misschien alleen anders? En als onze leesgewoonten aan het veranderen zijn, heeft ‘moeilijke’ literatuur dan nog een toekomst, of vormen *Netflixseries* de hedendaagse variant van Marcel Prousts *A la recherche du temps perdu*? Als dat laatste inderdaad het geval zou zijn, is dat dan erg?

Iedereen die literatuur doceert aan jongvolwassenen probeert een antwoord te vinden op dit soort vragen en denkt na over strategieën waarmee we het onderwijs aantrekkelijk kunnen houden voor de *digital natives* van vandaag, zonder daarbij in te boeten aan kwaliteit of overstag te gaan voor populisme. De kunst bestaat erin om de technologische mogelijkheden zodanig in te zetten dat ze leiden tot een beter begrip van teksten, ook wanneer die complex en veeleisend zijn, of op het eerste gezicht weinig of niets te maken hebben met de leefwereld van de gemiddelde achttienjarige.

In onze bijdrage willen we noch een cultuuroptimistisch, noch een cultuurpessimistisch verhaal vertellen. We zullen een aantal tendensen signaleren binnen verschillende media waarin verhalen een belangrijke rol spelen. Naast literatuur gaat het onder meer over films en televisieseries, *videogames* en de narratologische mogelijkheden van het internet. We zullen tonen hoe bepaalde verhaalpatronen, die vroeger voorbehouden leken voor moeilijke, experimentele, literaire teksten, nu zonder enig probleem lijken op te duiken in verhalen die zijn bedoeld voor een groot en jong publiek. *Bingewatchers* lijken het bijvoorbeeld niet erg te vinden om in verwarring achter te blijven wanneer de eindgeneriek van een tv-serie wordt getoond en *gamers* voelen zich vaak net uitgedaagd door computerspellen met een gelaagde plot. Hoe kunnen we die

ervaring gebruiken om leerlingen en studenten enthousiast te krijgen voor literaire werken waarin in wezen hetzelfde gebeurt? We zullen twee voorbeelden kort bespreken.



## 2. Case study 1: De verwondering als computerspel

Aan het Hugo Clauscentrum van de Universiteit Antwerpen wordt sedert een jaar gewerkt aan een driedimensionaal computerspel waarin de speler in de huid kruipt van Victor-Denijs De Rijckel, hoofdpersonage van Hugo Claus' roman *De verwondering*. Dat is een van de meest complexe en hermetische prozateksten uit de Nederlandse literatuur, en daardoor bij uitstek geschikt voor dit pilootproject.

Bedoeling van de *game* is om leerlingen en studenten kennis te laten maken met het universum van een roman waarin weinig zekerheden zijn: het hoofdpersonage zit waarschijnlijk vast in een psychiatrische instelling en schrijft daar een verslag voor zijn behandelend arts. Naast dat officiële document houdt hij een geheim dagboek bij, waarin hij een andere visie op de gebeurtenissen geeft. Heeft hij moeite met het interpreteren van de werkelijkheid of doet hij alsof? Een sluitende verklaring is er niet. De *game* geeft inzicht in de verschillende interpretaties van de roman en leert de spelers onbewust omgaan met complexe literaire principes zoals 'intertekstualiteit' en 'meta-fictie'. Naast het spel zelf wordt een lespakket ontwikkeld waarmee docenten in de klas aan de slag kunnen gaan.

### 3. Case study 2: BookTube Contemporaine literatuur

Een tweede project dat we kort willen voorstellen, is het *BookTube*kanaal dat we hebben opgericht om studenten te leren schrijven voor verschillende media. Hier worden filmpjes geüpload met boekbesprekingen, literaire promotiecampagnes, nieuwsberichten, enz. De digitale revolutie heeft gezorgd voor een toegenomen wisselwerking tussen woord en beeld en dat vraagt om een ander soort teksten dan geschreven media. Met hun projecten op *BookTube* leren studenten de essentie van hun boodschap zo helder en beknopt mogelijk te formuleren en die op een aansprekende manier te visualiseren.

