

Met het hoofd in de *Cloud*

Het digitale sublieme in de Vlaamse en Nederlandse roman

Ruben VANDEN BERGHE

Abstract

The ever-increasing availability of information, made possible by the Internet today, transforms the way people perceive and acquire knowledge. The following contribution maps the effects of this epistemological shift in the literary form of the novel, hypothesizing that the notion of the sublime helps us understand how literary fiction dramatizes this shift. The sublime aesthetic, which attempts to present the unrepresentable, reflects the way the unfathomable scope of the Internet challenges the imagination. My narrative analysis draws on key concepts from cyberculture and media theory, such as virtuality, and links them to narrative categories such as setting, character and narration. In that way, my research will improve our understanding of how Dutch and Flemish literary fiction reflects upon the Internet and how the genre of the novel may change because of it.

INLEIDING

Zijn God en Zijn Wolk terug van weggeweest? Die vraag werpt de Nederlandse auteur en columnist Maxim Februari (°1963) op in een van zijn in *De onbetrouwbare verteller* (2019) gebundelde columns over digitale technologie. De aanleiding van die vraag blijkt evenwel banaler dan het religieuze register doet vermoeden:

Zuchtend installeerde ik een nieuw brievenprogramma, en prompt werd ik bestookt met boodschappen van Microsoft, dat me vertelde dat ik verbonden was met de Cloud. Eigenlijk had ik niets anders willen doen dan een brievenbus zetten langs de ouderwetse dorpsweg waaraan ik woon, maar daar overschaduwde mij een lichtende wolk, en zie, een stem uit de wolk zeide dat de contactgegevens en ‘de status van mijn vrienden’ automatisch zouden worden bijgewerkt, zonder dat ik me ook maar ergens hoefde aan te melden. (Februari 2019, 33)

Februari gaat hier schalks aan de haal met een niet mis te verstane metafoor die bedrijven als Google, Microsoft en Amazon hanteren voor hun online dataopslagdiensten. De belofte van ‘een lichtende wolk’ heeft niettemin weinig met de realiteit te maken: met *cloud computing*-technologie wordt nog steeds een materieel, wereldwijd netwerk van pc’s en data-opslagcentra met hoge capaciteit bedoeld. Toch voelt de columnist Februari net als de literaire auteur

Februari in zijn roman *Klont* (2017) de intrinsieke aantrekking en huivering aan die in dergelijke metaforen schuilt. Zoals God op Zijn digitale wolk is de digitale klont uit de gelijknamige roman een abstract en ondoordringbaar idee: het is een ‘grote goddelijke braakbal’ (Februari 2017, 6), een ‘klont van tegenstribbelende data en algoritmes’ (16), een superieur ‘niemandsland’ (74) waar een ‘oncontroleerbare rekenkracht’ (78) regeert. Dergelijke beeldspraak is een poging om, zoals ook de journalist en kunstenaar James Bridle (2018, 6-7) opmerkt, via talige figureren zoals metaforiek en metonymie de complexiteit en alomvattendheid van het internet denkbaar te maken. Een centrale ambiguïteit blijft daarbij overeind: het is precies het fundamentele verlangen naar kennis dat heeft gezorgd voor een technologische conditie waarin de schier eindeloze datastromen en informatienetwerken die wij dagelijks navigeren een onbevatelijke omvang hebben bereikt.

In deze bijdrage wil ik beargumenteren hoe de Vlaamse en Nederlandse roman de epistemologische implicaties van het internet en digitale technologie in het algemeen verwerkt en voorstelt. In verschillende disciplines wordt aangenomen dat de status, productie en verwerking van kennis in het internettijdperk onderhevig is aan grootscheepse transformaties. Om de esthetische en literaire verwerking van die epistemologische verschuiving in de romans uit het corpus te kunnen analyseren, introduceer ik hier de concepten virtualiteit, multipliciteit en *dis/embodiment*. Aan de hand van een selectie voorbeelden en analyses wil ik aantonen hoe die concepten samenhangen met narratologische categorieën als focalisatie, personages en setting. Via die weg is het ten slotte mijn bedoeling een licht te werpen op mijn onderzoeksproject dat die categorieën verbindt met de categorie van het sublieme.

ONBEHAGEN EN OPTIMISME IN HET INFORMATIETIJDPERK

Mijn onderzoek vertrekt van de hypothese dat het internet, ofwel het wereldwijde netwerk van computers en informatie- en communicatiefaciliteiten, een ingrijpende invloed uitoefent op de status, productie en verwerving van kennis. De socioloog Manuel Castells (1996/2010, 69-76) duidt de huidige conditie aan als het ‘Information Technology Paradigm’. Concreet houdt die ontwikkeling in dat kennis in de vorm van kwantificeerbare informatie of *data* een steeds belangrijker maatschappelijke en economische rol is gaan spelen in de late 20^{ste} eeuw. De uitbouw van informatietechnologie die inzet op alsmaar groeiende snelheid en omzet, zou volgens Castells bovendien grootscheepse culturele, maatschappelijke en zelfs cognitieve omwentelingen met zich gebracht hebben.

De cognitieve implicaties van alomtegenwoordige digitale technologie zijn het onderwerp van Maryanne Wolfs *Tales of Literacy for the 21st Century*

(2016). Wolf synthetiseert onderzoeksresultaten uit de psycholinguïstiek, cognitieve neurowetenschap, onderwijs en literatuurwetenschap tot een reflectie op de toestand van de lezer en (literaire) kennis in het informatietijdperk. Met het ontstaan en de ontwikkeling van ‘digital readers’ (2016, 4-5) heeft de 21^{ste}-eeuwse lezer een reeks cognitieve transformaties ondergaan. In een leescultuur waarin digitale media de bovenhand hebben, moet het zogenaamde proces van ‘deep reading’ volgens Wolf het onderspit delven voor een leeshouding die aangepast is aan digitale media. Snelheid, *multitasking*, en de continue verwerking van de stroom aan nieuwe informatie bepalen daarbij de nieuwe leeshouding (Wolf 2016, 155). De literatuurwetenschapper N. Katherine Hayles komt tot een gelijkaardige vaststelling in *How We Think* (2012). In het huidige overwegend digitale medialandschap is de lezer genoodzaakt de aandacht te verdelen op een radicaal andere manier. Hayles noemt die nieuwe leeshouding ‘hyperattention’, waarbij ze de nadruk legt op de snelle afwisseling en continue stimulatie die een digitale lezer moet zien te beheersen. Zowel Wolf als Hayles stellen de diagnose zonder te vervallen in alarmerende retoriek. Hierop wijken zij op een fundamenteel en waardevol punt af van de doemverhalen van Maggie Jackson (2008) en Nicholas Carr. Die laatste heeft het in *The Shallows: What the Internet is Doing to Our Brains* (2010) onder andere over hoe het gebruik van zoekmachines als Google en frequent digitaal lezen ons ‘dommer’ maakt, zowel op het niveau van het individu als op maatschappelijk niveau. Wolf en Hayles ontkennen de impact van digitale media allerminst, maar benadrukken juist het potentieel dat schuilgaat in de verschillende vormen van lezen – de ‘deep reading’ die literatuurwetenschappers aan literatuur toeschrijven, de ‘hyperattention’ die digitale media uitlokken, en de ‘distant reading’ van mechanische algoritmes – en in de waardevolle interactie tussen die leeshoudingen (Hayles 2012, 74).

De overvloed waarin en de snelheid waarmee informatie zich tegenwoordig aandient, zouden volgens anderen dan weer de status van kennis aantasten. In zijn *New Dark Age: Technology and the End of the Future* verbindt James Bridle (2018, 11) de kwantificering van kennis als ‘data’ met een epistemologische crisis, waarbij hij het clichématige beeld van de middeleeuwen als een ‘donker’ tijdperk hanteert. In de lijn van wat Castells over de dataficering van maatschappij en economie schrijft, stelt ook Bridle vast dat de waarde van informatie wordt bepaald door een economie waarin over data wordt gesproken alsof het een ontginbare grondstof betreft. Bridle legt vervolgens het verband tussen de doorgeslagen commodificatie van kennis en de huidige uitzaaiing van misinformatie (of *fake news*), woekerende samenzweringstheorieën op het internet, en ten slotte de hardnekkigheid waarmee simplistische verhalen hun weg naar het politieke discours lijken te vinden. Die ‘hyperconsumption of cultural goods’ (Gervais 2013, 191) brengt zelfs computerwetenschappers zo-

als David Levy (2006) ertoe om een vorm van ‘informational environmentalism’ te prediken, aangezien de ‘vervuiling’ van ongelimiteerde informatieproductie de neurologische grenzen van onze aandacht aantast. Het technopesimisme van Bridle, Gervais en Levy is bedoeld als een klinkende waarschuwing voor de vernietigende impact van de aanstormende digitale tijden. De epistemologische implicaties van het internet houden dan niet alleen een veranderend begrip van de wereld in, maar misschien ook een nieuw tekort aan begrip.

Niettemin opent de verschuiving die het internet heeft teweeggebracht ook nieuwe mogelijkheden. In zijn ironisch getitelde *Wasting Time on the Internet* (2016) viert de Amerikaanse dichter en UbuWeb-oprichter Kenneth Goldsmith de creatieve kansen die het internet biedt. Goldsmiths fascinatie gaat zoal uit naar digitale (persoonlijke) archieven zoals Pinterest of Facebook, de toevallige autobiografie die je browsergeschiedenis bijhoudt, en de esthetische effecten van de gradueel gedegradeerde resolutie van mp3's, jpeg's en gif's als gevolg van digitale circulatie. Daarbij gaat hij bewust in tegen gangbare angsten, zoals wanneer hij schetst hoe zijn tienerkinderen en hun vrienden samen tijd doorbrengen terwijl zij elk afzonderlijk via een eigen apparaat op het net surfen:

There is no road map for this territory. They are making it up as they go along. [...] Their imaginations are on full throttle and are wildly engaged in what they're doing. They are highly connected and interacting with each other, but in ways that are pretty much unrecognizable to me. I'm struggling to figure out what's so bad about this. (Goldsmith 2016, 12)

In zijn enthousiasme neemt Goldsmith een misschien onmodieuze positie in wat betreft het discours omtrent de maatschappelijke effecten van het internet. Qua toon ligt hij dan ook dichterbij de utopische verhalen die in het laatste decennium van de twintigste eeuw opgang maakten. Zo verwelkomde de psycholoog Sherry Turkle (1995, 10) de komst van het internet in de jaren '90 als een liminaal breekpunt: de digitale revolutie gaat volgens Turkle gepaard met een verschuiving waarbij we onszelf bevinden op de drempel tussen de werkelijkheid en het virtuele, geconfronteerd met de eindeloze potentialiteit en vrijheid wat betreft het herzien van oudere concepties van identiteit en relaties. Volgens Turkle zou dat moment waarop de lijnen tussen vastgeroeste categorieën vervagen nooit voorbijgaan, wat zou betekenen dat de postmoderniteit ‘a kind of perpetual liminality’ zou inhouden (Bell 2007, 36). Goldsmith zou volmondig instemmen, ware het niet dat Turkle zelf zich een decennium later voorzichtiger opstelt in *Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age* (2016). In het werk van Turkle vinden we beide extremen terug die typisch zijn voor het discours omtrent de omvang van de huidige verschuiving

in kennisproductie. Het is precies deze dynamiek tussen optimistische anticipatie en apocalyptische doemverhalen die reflecties over de epistemologische impact van het internet beheerst.

CYBERSPACE IN DE LETTEREN

Aan de basis van een dergelijk technokritisch of -utopisch discours ligt een epistemologisch onbehagen dat teruggaat op vroegere filosofische bespiegelingen over de impact van technologie op de status van kennis. Zo toont Jean-François Lyotard in *La Condition Postmoderne* (1984) aan hoe de opkomst en verspreiding van nieuwe informatie- en communicatietechnologieën vanaf de Tweede Wereldoorlog het einde van de grote verhalen heeft betekend. Lyotard kondigt een fundamentele epistemologische paradigmawissel aan die zou volgen uit de steeds belangrijker wordende informatietechnologieën: volgens de Franse filosoof brengt de computerhegemonie een zekere logica met zich mee, die op zijn beurt gekenmerkt wordt door een verschillende opvatting van wat kennis is. Deze andere, 'postmoderne' kennis is het resultaat van de mogelijkheid van 'perfecte informatie': dankzij de computer en de steeds uitdijende informatienetwerken valt kennis van de wereld in de eerste plaats te verwerken als data; en ten tweede valt het geheel aan data altijd en overal te raadplegen (1984/1997, 52).

De epistemologische implicaties van het internet zijn het onderzoeksobject van de vertegenwoordigers van wat David Silver (2000, 2006) de 'critical cyberculture studies' noemt. Volgens Jonathan Sterne zijn de voornaamste aandachtspunten van *cyberculture studies* '(a) *what counts* in a cultural study of the Internet and (b) *how to think about* and represent the Internet' (1999, 263; cursief in origineel). Theoretici met verschillende achtergronden zoals de eerder aangehaalde Manuel Castells (1996, 1997, 1998, 2012), Sherry Turkle (1995, 1999, 2016) en Maria Bakardjieva (2005) hebben in de late 20^{ste} en vroege 21^{ste} eeuw begrippen als *cyberspace* en *cyberculture* uitgewerkt en die een eigen invulling gegeven. In het vaak utopische enthousiasme dat het toekomstpotentieel van het internet wist los te maken, vonden sleutelbegrippen en theoretische kaders uit de *cyberculture studies* ook snel hun weg naar de literatuurwetenschappen. Op het kruispunt van technologiefilosofie, narratologie en postmoderne theorie verbonden literatuurwetenschappers als George P. Landow (1997), Janet H. Murray (1997), Espen Aarseth (1997), Marie-Laure Ryan (1999, 2001) en N. Katherine Hayles (1999, 2005, 2012) die brede onderzoeksdomeinen in verschillende kritische en theoretische ondernemingen. Bij de ontwikkeling van een 'cybernarratology' hielden deze literatuurwetenschappers zich in het bijzonder bezig met het genetwerkte en interactieve concept 'hypertext' (zie Landow, *Hypertext 2.0*, 1997) en het idee van de literaire

tekst als virtuele realiteit (zie Ryan, *Narrative as Virtual Reality*, 2001). Typisch voor het fenomeen hypertext is de onmiddellijke toegankelijkheid van teksten die zijn verbonden via genetwerkte hyperlinks. Aangezien die technologie een interactievere leeshouding vereist, wordt elektronische tekst vaak begrepen als een rizomatische tekstsoort die beter is aangepast aan de spontaneïteit van werkelijke gedachtegangen en niet beperkt is tot een algemene, argumentatieve of narratieve lineaire ontwikkeling (Ryan 1999, 14-15). Het ondertussen al minder revolutionaire fenomeen ‘virtual reality’ presenteert de immersieve kwaliteiten van mens-computer interactie als een nieuwigheid. De literaire voorloper kunnen we daarentegen vinden in de immersieve methodes van de roman (Ryan 2001, 12-14). Bijgevolg betogen academici zoals Ryan dat door rekening te houden met de wereldvormende methodes die VR-technologie toepast, we diverse aspecten van immersie en verhaalwerelden in literaire fictie kunnen revalueren.

Het utopisch dan wel dystopisch denken van bovengenoemde *cyberstudies* vond een eerste groot tegengeluid in de ‘new media studies’ die zich vanaf de eeuwwisseling focusten op vragen als: wat zijn media?, wat zijn nieuwe media?, en wat is er nieuw aan nieuwe media? (Chun 2016, 3). Zo werpen Jay David Bolter en Richard Grusin in *Remediation: Understanding New Media* (1999) een transhistorische blik op medialiteit en mediëringsprocessen om zo de steeds veranderende constellaties in het ‘nieuwe’ medialandschap te duiden. Dat pakweg ook de (papieren) roman zich moet herdefiniëren en transformeren in relatie tot andere, nieuwe media, verklaren Bolter en Grusin (1999, 55) met de term ‘remediatie’. De snelheid waarmee het internet het huidige medialandschap heeft beïnvloed, maakt dat ook de roman zich als narratief medium dient te herpositioneren. Mediatheoreticus Lev Manovich doet in *The Language of New Media* (2001) gelijkaardige uitspraken over de mediale verschuivingen die het internet teweeg heeft gebracht. Als belangrijkste kenmerken van de nieuwe, digitale media vermeldt Manovich de convergentie van computatie en (multimediale) opslagtechnologie. De databank dicht hij daarbij de lading van een nieuwe dominante vorm van culturele expressie toe die het opneemt tegen die van het verhaal: ‘database and narrative are natural enemies. Competing for the same territory of human culture, each claims an exclusive right to make meaning out of the world’ (Manovich 2001, 225). Hayles (2012, 176) maakt het onderscheid tussen databank en verhaal minder hard, en stelt de biologische metafoer ‘natural symbionts’ voor. De interactieve, rizomatische structuur van de digitale databank en de lineaire structuur van het verhaal gaan dan een dialoog aan in ontelbaar veel mogelijke hybridevormen.

Wat uiteindelijk naar voren komt in het werk van cybernarratologen als Ryan en Hayles of mediatheoretici als Manovich, is dat literatuur en literaire verbeelding stevast een eigen plaats blijven opeisen in dergelijke discussies

over het internet. Het is dan ook bekend dat het concept *cyberspace* – dat vanaf de jaren ‘80 van de vorige eeuw als synoniem voor het internet ging functioneren – het product is van de literaire verbeelding van de Amerikaanse sciencefictionauteur William Gibson. In de vroege populaire verbeeldingen van het digitale, zoals de sciencefictionfilms *Tron* (1982) of *The Matrix* (1999) of Gibsons *Neuromancer*-trilogie (1984-1988), ontwaart de mediatheoreticus Matthew G. Kirschenbaum (2008, 36-45) de sporen van een cultureel breed uitgedragen ‘medial ideology’. Tropen als immaterialiteit, interactiviteit en mutabiliteit zijn, zoals Kirschenbaum betoogt, ons gemeenschappelijk begrip van virtualiteit en digitale technologie gaan bepalen. De basismetaforen die onze taal informeren – zoals bijvoorbeeld surfen, browsen, en vensters – bepalen hoe we onze interactie met deze technologie voorstellen. De veronderstelde fluïditeit van online activiteit – zoals blijkt uit het idee van de ‘data-vloed’ – kan op die manier opgepikt worden door literaire auteurs, en bijgevolg niet alleen door sciencefictionauteurs. Personages in *Zwerf* (2005) van Peter Verhelst zijn bijvoorbeeld via sensorische tussenstukken verbonden met een audiovisuele virtuele wereld. Een onoverzichtelijke vloed van ‘losgekomen’ informatie als data wordt dan weer gedramatiseerd of leidt tot vormelijk experiment in respectievelijk Februari’s *Klont* (2017) en *Op de rok van het universum* (2015) van Tonnus Oosterhoff.

HET DIGITALE SUBLIEME

Met het project *Netwijdte* wil ik nagaan of en op welke wijze de Nederlandse en Vlaamse roman zich verhoudt tot deze epistemologische verschuiving. Om een beter begrip te bekomen van de manier waarop de roman de veranderende status, productie en verwerving van kennis incorporeert en verwerkt, beschouw ik de roman als een literair genre dat een eigen vorm van kennis behelst. Onder literaire kennissoorten versta ik niet enkel encyclopedische kennis, maar ook een eerder ervaringsgerichte vorm van kennis. Daarmee verwijst ik naar wat Peter Lamarque (2009, 250-252) de ‘cognitive strengthening’ van literaire verhalen noemt. Literatuur kan de lezer tot dieper inzicht brengen: informatie die niet noodzakelijk nieuw hoeft te zijn kan via een narratieve constellatie tot een beter begrip van een situatie, onderwerp of probleem leiden. De theorie van remediatie van Bolter en Grusin (1999, 55) toont daarnaast aan dat de grootscheepse impact van het internet op het medialandschap ook invloed uitoefent op de roman. Als verhalend medium moet de roman zich dan ook herpositioneren tegenover nieuwe media. Dit brengt me tot het voornaamste doel van mijn project: *Netwijdte* wil in kaart brengen hoe de literaire roman de epistemologische impact van het internet dramatiseert en transformeert in literaire vormen van weten en niet-weten.

De verschillende epistemologische effecten van het internet op de roman wil ik samenbrengen onder de noemer van het sublieme. Alvorens ik die effecten verbind aan de concepten virtualiteit, multipliciteit en *dis/embodiment*, sta ik even stil bij de relevantie van de categorie van het sublieme. De literatuurwetenschapper Joseph Tabbi (1995, 16) verwijst naar de negentiende-eeuwse romantiek wanneer hij stelt dat er tegenwoordig geen geschiktere aanleiding is voor een heropleving van het sublieme dan de excessieve hoeveelheden informatie die door de huidige informatietechnologie beschikbaar zijn gemaakt. Net de onoverzichtelijke omvang van de wereldwijde, technologische systemen en de hoeveelheden informatie die ze verwerken, weten de verbeelding zowel te inspireren als te frustreren. Dit doet denken aan de manier waarop de sublieme ervaring van de natuur in negentiende-eeuwse romantiek werd veroorzaakt door een exces aan stimulatie. Essentieel voor de sublieme ervaring is het verlangen om overspoeld te worden door de sensorische stimuli en tegelijk de angst om in de ondoorgrondelijkheid en de omvang van het sublieme zichzelf te verliezen (Weiskel 1979, 104). Die dubbele affectieve dynamiek kan de vorm aannemen van verschillende stilistische en thematische kenmerken, of, zoals in bijvoorbeeld de eerder aangehaalde roman *Klont*, retorische figuren zoals metaforen en metonymie. Zo wordt in *Klont* het verhaal van Alexei Krups ‘gecorrumpemd’ door onleesbare hyperlinks en computercode ‘alsof het verkalkte konijnenbotten in een uilenbal zijn. Vermalen muisentÀnd®é~V)šŽÛ vogelveren’ (Februari 2017, 6). Het tekstuele tekenstelsel van de roman wordt op die manier geïnfiltreerd door de vreemde en mechanische tekens van computercode. De onleesbare tekensoep en nutteloze hyperlinks in een papieren roman functioneren – net als de ‘klont’ – als betekenaar voor het ongrijpbare ‘object’ dat het internet is. Lyotard (1984/1997, 78) verwoordt zijn notie van het postmoderne sublieme in dezelfde geest, namelijk als een falen van de verbeelding om een ‘object’ of ‘voorbeeld’ voor te stellen dat zou kunnen corresponderen met de totale werkelijkheid.

Inge van de Ven (2019, 48) heeft het over een ‘aesthetics of overload’ wanneer ze de sublieme effecten van hedendaagse vormen van excessieve narrativiteit in hedendaagse romans peilt. Volgens Van de Ven (2019, 49-55) dragen omvangrijke romans zoals Roberto Bolaño’s *2666* (2004) of David Foster Wallace’ *The Pale King* (2011) de sporen van een hedendaagse ervaring van de digitale datavloed. In specifieke formele strategieën, zoals een structureel onoverzichtelijke overdaad aan narratieve fragmenten en uitweidingen, leest zij de hermeneutische crisis die het huidige informatietijdperk typeert. Daarbij verwijst Van de Ven (2019, 64) naar het mathematische sublieme van Immanuel Kant: het internet begrijpt zij dan als een schijnbaar onbevattelijk en oneindig object. De verbeelding van het internet stuit daarbij op de grenzen van de verbeelding zelf. Aan de basis van die sublieme ervaring ligt de woekering

van computationele dataverwerking en informatietechnologieën. Tot de mogelijkheden van die ‘Big Data’-technologieën behoort niet per se een grondiger begrip van de wereld. De logica van de sublieme esthetiek bestaat dus uit formele en thematische zinspelingen op het onvoorstelbare. In de fascinatie en het onbehagen van de sublieme esthetische ervaring vinden we de verbeelding van de vermeende bedreiging en mogelijkheden die het internet worden toegedicht. Dit maakt de sublieme esthetiek vitaal in ons begrip van de manieren waarop verhalende literatuur het internet en de epistemologische effecten verbeeldt.

Het corpus is onderverdeeld in een centraal corpus van drie romans en een breder corpus van dertien romans. Het centrale corpus maakt een grondige, meervoudige analyse mogelijk van de variatie van niveaus waarop de epistemologische verschuiving zich manifesteert: *Zwerm* (2005) van Peter Verhelst, *Op de rok van het universum* (2015) van Tonnus Oosterhoff en *Klont* (2017) van Maxim Februari. Tot de verschillende niveaus reken ik zowel het conceptuele niveau (wat is een wereld?, wat is identiteit?, hoe is kennis over de wereld en het eigene mogelijk via het lichaam en cognitie?) als het niveau van het vertelde (personages, plot, setting) en de vertelling (met inbegrip van focalisatie, bewustzijnsvoorstelling, stijl en beeldspraak). Om een zekere culturele, politieke en economische context te kunnen afbakenen, focus ik op Vlaamse en Nederlandse literaire romans die zijn verschenen na 2000. Het bredere corpus bevat een grotere en diverse selectie aan hedendaagse romans:

Centraal corpus		
Peter Verhelst	<i>Zwerm</i>	2005
Tonnus Oosterhoff	<i>Op de rok van het universum</i>	2015
Maxim Februari	<i>Klont</i>	2017
Breder corpus		
Jessica Durlacher	<i>Emoticon</i>	2004
Ilja Leonard Pfeijffer	<i>Second Life</i>	2007
Jeroen van Rooij	<i>Het licht</i>	2012
Christiaan Weijts	<i>Euforie</i>	2012
Niels 't Hooft	<i>De verdwijners</i>	2013
Arnon Grunberg	<i>Het bestand</i>	2015
Auke Hulst	<i>Slaap zacht, Johnny Idaho</i>	2015
David Nolens	<i>De waan van Cotard</i>	2016
Maarten van der Graaff	<i>Wormen en engelen</i>	2017
Arjen van Veelen	<i>Aantekeningen over het verplaatsen van obelisk</i>	2017
Jannah Loontjens	<i>Wie weet</i>	2018
Nina Polak	<i>Gebrek is een groot woord</i>	2018
Hanna Bervoets	<i>Welkom in het Rijk der zieken</i>	2019

Uit het bredere corpus licht ik passages en aspecten toe die betrekking hebben op het onderwerp van het onderzoek. In een handvol romans zijn bijvoorbeeld referenties te vinden aan YouTube-video's en -vlogs, zoals in *Aantekeningen over het verplaatsen van obelisk* (2017) van Arjen van Veelen en *Gebrek is een groot woord* (2018) van Nina Polak. Zorgvuldige analyse van die passages kan ons bijvoorbeeld inzicht opleveren in de manier waarop de distributie en sensorische verwerving van informatie via YouTube in een literaire tekst wordt gedramatiseerd. In Van Veelens *Aantekeningen* (2017, 82-91) beschrijft de protagonist wat het bekijken van onthoofdingsvideo's gemaakt door islamitische strijders met hem doet: 'Ik las, ik keek, ik klikte – maar er kwam geen catharsis. Er was alleen gruwel die weer nieuwe gruwel suggereerde' (86). *Stills* van een video waarin een man levend wordt begraven zijn bovendien als afbeeldingen in de roman opgenomen. Op die manier worden thema's zoals voyeurisme, interactiviteit en empathie in het digitale tijdperk in een urgent beeld samengebracht; tegelijk worden de verspreiding en consumptie van informatie via digitale technologie aangekaart. Dit voorlopige voorbeeld laat alvast zien hoe de roman de impact van het internet op de status, productie en verwerking van kennis verbeeldt en overdenkt.

Ik maak het onderscheid tussen twee prominente domeinen waarin de epistemologische kwestie wordt uitgewerkt: wereld en identiteit. Om de twee epistemologische domeinen passend te kunnen afbakenen, is het nodig om ook wat hen verbindt in aanmerking te nemen. Daarom richt ik me in mijn onderzoek ook op wat cognitieve theoretici de 'embodied mind' of 'mind-body nexus' noemen: via het lichaam (zintuigen, fysieke handelingen) en de geest (cognitieve processen, emoties) kunnen subjecten kennis verwerven – of wordt de mogelijkheid tot kennis juist ondermijnd.

Door zorgvuldig onderzoek naar het eerste domein streef ik een beter begrip na van de manieren waarop de hierboven aangehaalde romans de mogelijkheid tot kennis van de wereld aan de orde stellen. Dit kan leiden tot vragen zoals: hoe verwerven personages een zekere graad van begrip van hun (fictionele) werelden?, hoe wordt kennis van de wereld tegengewerkt? Om die vragen te kunnen beantwoorden, kan ik mij in mijn analyse bijvoorbeeld richten op het surfgedrag van personages, of kan ik onderzoeken hoe *real life*-settings afwijken van virtuele online werelden, of hoe juist het onderscheid tussen die twee geheel verdwijnt. De kwestie van de verwerking, productie en status van kennis van de wereld wordt dus aangekaart via de fundamentele vraag hoe kennis in deze romans wordt gelegitimeerd en getransformeerd. In *Zwerf*, bijvoorbeeld, vormt encyclopedische informatie de fictionele wereld van de roman. De status van die historische feiten wordt niettemin geproblematiseerd: passages die verwijzen naar verschillende gewelddadige conflicten en genocides uit de 20^{ste} eeuw – de Vietnamoorlog, de Holocaust, het Israël-Palestijns conflict

– muteren tot verwarrende vermengingen, en de historische referenties lossen op in een associatieve, virtuele zwerm van ambigue personen, gebeurtenissen en locaties (Vervaeck 2009, 29). Op die manier, wil ik betogen, reflecteert *Zwerm* de veranderende status van kennis met betrekking tot het internet: de overdaad aan en vermenging van historisch feitenmateriaal en de woekerende paranoia die daarvan het effect is, moeten we lezen tegen de achtergrond van het digitale kennisregime en het genetwerkte betekenisstelsel dat het internet is. Emblematisch zijn dan ook de afsluitende aantekeningen, waarin de auteur de lezer aanmoedigt de ‘echte’ personen, gebeurtenissen en verhalen waarmee de roman vrijelijk omspringt te googelen (Verhelst 2005, -3).

Het tweede domein, identiteit, is nauw verbonden met het eerste, aangezien kennis van de wereld onlosmakelijk is verbonden met kennis en perceptie van het zelf. De vraag is hoe de roman de effecten van het internet op de totstandkoming en het behoud van identiteit voorstelt. Personages in hedendaagse romans worden niet zelden gestuurd in hun fictionele levens door online interacties. In Grunbergs *Het bestand* (2015) maakt de lezer bijvoorbeeld kennis met Lilian, een jonge vrouw die van haar omgeving is vervreemd en naast haar online hackervrienden er nauwelijks werkelijke relaties op na houdt. Lilian verwaarloost ook haar eigen lichaam, wat blijkt uit haar dieet dat hoofdzakelijk uit winegums en chips bestaat. Zoals Van Dijk (2017, 284) opmerkt, streeft Lilian naar een volstrekt virtuele wereld ‘waarin de nieuwe mens lichaamloos en geslachtloos is, en waarin elke gewenste identiteit kan worden aangenomen zonder dat de mens nog langer slaaf is van zijn lichaam’. Ryan (1999, 19) toont aan dat online gedrag zoals dat van Lilian afhangt van de constructie van ‘virtual doubles of the human body’. Dat Lilian een grotere verwantschap ervaart met haar virtuele avatar en hackersgemeenschap, herinnert bovendien aan posthumanistische ideeën omtrent het cybersubject, zoals dat in Donna J. Haraways beeld van de *cyborg* opgang heeft gemaakt. Digitale media beschouwt Haraway als een technologische prothese die van het postmoderne subject een cyborg maakt, ofwel ‘a kind of disassembled and reassembled, postmodern collective and personal self’ (Haraway 1991, 163). De identiteit van het digitale subject, zowel op collectief als persoonlijk niveau, kunnen we dan begrijpen als een prothetische constructie die mede is gevormd door verschillende vormen van technologie en materialiteit (Wolfe 2010, xxv). Personages zoals Lilian, maar ook de jonge, activistische vlogger Juda in Polaks *Gebrek is een groot woord* (2018) of de chronisch zieke Clay die in Bervoets’ *Welkom in het Rijk der zieken* (2019) via fora andere patiënten contacteert, belichamen de verstrengelende dynamiek tussen identiteit en het internet. In beide romans worden bovendien respectievelijk WhatsApp-conversaties en blogposts met bijhorende commentaarbalken weergegeven. Die formele ingrepen kunnen beschouwd worden als pogingen om dergelijke

‘nieuwe’ communicatiemiddelen een plaats te geven binnen de verhaalwereld(en) van de romans. Daarnaast blijkt uit die ingrepen hoe de virtuele en ‘echte’ werelden van de personages in elkaar overlopen. Door bijvoorbeeld de vraag te stellen hoe off- en online interacties tussen personages worden voorgesteld, en hoe personages op die manier kennis over zichzelf en hun (sociale) wereld verwerven, kan ik de epistemologische impact van het internet aanschouwelijk maken.

Het onderscheid tussen wereld en identiteit kan ik ten slotte enkel grondig uitwerken als ik me richt op het verbindstuk, namelijk de ‘mind-body nexus’. Zowel in empirische filosofie als in hedendaagse neurocognitieve wetenschappen is het algemeen aangenomen dat het lichaam functioneert als een site voor kennisproductie door middel van de zintuigen en cognitieve verwerking. Enkel door weerstand tegen het cartesische onderscheid tussen lichaam en bewustzijn, en door de nadruk te leggen op kennisverwerving en -productie via de ‘embodied mind’ en het menselijke sensorium zal ik de epistemologische verschuivingen in het internettijdperk in kaart kunnen brengen. Door het onderzoeken van de bovengenoemde domeinen van wereld, identiteit, en het belichaamd bewustzijn, wordt het mogelijk om te demonstreren hoe de roman die epistemologische verschuivingen configureert.

EEN CYBERNARRATOLOGISCHE AANPAK

In de drie centrale casussen zal ik allereerst via een close reading nagaan hoe kennis in het informatietijdperk in verhalende literatuur wordt verbeeld. Het narratologische analysemodel dat ik daarvoor hanteer incorporeert sleutelbegrippen uit mediatheorie, *cyberculture* en *digital studies* en verbindt die met narratologische categorieën (zoals setting, personages, vertelling, focalisatie en bewustzijnsvoorstelling). Op die manier wil ik kunnen aantonen hoe de Vlaamse en Nederlandse roman kennis in het informatietijdperk voorstelt op verschillende tekstuele niveaus, met betrekking tot de twee domeinen van wereld en identiteit, en de wisselwerking tussen lichaam en geest die die twee domeinen overbrugt.

De kernbegrippen die zich situeren op het kruispunt tussen disciplines zoals internettheorie, *cyberculture studies* en literatuurwetenschap en die ik wil aanwenden om de twee epistemologische domeinen te concretiseren zijn virtualiteit, multipliciteit en ten slotte *dis/embodiment*, ofwel de dualiteit van belichaming en ‘ontlichaming’. Enerzijds wil ik demonstreren dat die begrippen verbonden zijn met de epistemologische conceptualisering van wereld en identiteit; anderzijds stellen de begrippen mij ook in staat de brug te slaan naar de narratologische analyse van narratieve constellaties (i.e. de handelingen van personages in specifieke settings). In dat opzicht zal de integratie van de be-

grippen virtualiteit, multipliciteit en *dis/embodiment* de stap van filosofische reflectie naar literaire analyse mogelijk maken.

Een begrip dat fundamenteel is voor de digitale ervaring is ten eerste virtualiteit, dat Marie-Laure Ryan (2001, 12-13) definieert als een computer-gemedieerde, immersieve en interactieve ervaring. De ‘virtuele’ aard van de digitale ervaring is zoals Jørgensen en Udsen (2005, 51) aanwijzen het revolutionaire effect van de schermtechnologie of *graphical user interface* (GUI) die in de jaren ‘70 en ‘80 is verfijnd en vervolgens zijn weg vond naar het grote publiek. Die revolutie in de ontwikkeling van mens-computerinteractie houdt in dat gebruikers voortaan interageren met ‘digitale objecten’ zoals mappen, iconen en vensters. De centrale metafoor van het bureaublad (of de *desktop*) maakt duidelijk dat de ‘virtualiteit’ van de digitale ervaring in de eerste plaats een esthetisch effect is. Een grafische ‘aesthetic of simulation’ (Turkle 1995) presenteert aan de gebruiker een overzichtelijke en immersieve lay-out, waarbij de onderliggende mechanismes van de *hardware* grotendeels uit het zicht blijven. Het elektronische scherm opereert dan als een oppervlak dat de gebruiker naar (schijnbaar) geloven kan opereren en aanpassen. Sinds de intrede van het internet kan diezelfde gebruiker via het computer- of telefoonscherm een oogen-schijnlijk oneindige hoeveelheid virtuele vensters op de wereld navigeren. Die vensters benadrukken de visuele strekking van het internet: fotografie, audiovisueel materiaal en door de computer gegenereerde simulaties maken de visuele inhoud van het internet uit, bijvoorbeeld in de vorm van respectievelijk Google Street View, YouTube of Second Life. Een pregnant voorbeeld van virtualiteit in de roman is de digitale collage die de drugsverslaafde dj Rimbaud in Verhelsts *Zwerm* construeert op basis van foto’s, video’s en audio. Met behulp van harddisks met software staat hij zo aan de wieg van een volledige virtuele wereld losgezongen van de ‘echte’ wereld.

Naast virtualiteit laat zich in de digitale collagewereld van Verhelsts Rimbaud ook het tweede kernbegrip van het project kennen, namelijk multipliciteit. De ervaring van het internet kunnen we niet alleen typeren als virtueel, maar ook als schijnbaar oneindig, en daardoor overweldigend. De digitale *information overload* confronteert de surfer bovendien met een meervoudigheid van wereldbeelden en concurrerende feiten. Bridle (2018, 10-11) stelt dan ook dat het internet een ‘coherent consensus reality’ ondermijnt. De term ‘multipliciteit’ is in het licht van communicatienetwerktechnologie en massamedia uitgewerkt door literatuurwetenschapper John Johnston (1998, 12), die met zijn idee van de ‘novel of information multiplicity’ zich richt op de literaire verwerking van ‘a new space of networks and connections in which uncertainties are structural rather than dramatic’. Wat Johnston vaststelt in literatuur uit de laatste decennia van de 20^e eeuw geldt in verhevigde vorm ook voor de internetromans geschreven sinds de eeuwwisseling. De virtuele, meervoudige

collagewereld van Rimbaud neemt in *Zwerm* de vorm aan van een ‘parallel universum’ (Verhelst 2005, 439), dat aanvankelijk nog via glasvezel en schermen zijn weg vindt naar de personages. In de climax van de roman valt het onderscheid tussen virtualiteit en werkelijkheid echter helemaal weg, en wordt alles pixel. Een fundamentele onzekerheid – waarbij alle informatie in Johnstons (1998, 12) woorden van een probabilistische aard is, in tegenstelling tot verifieerbare feiten – is op die manier nadrukkelijk een gemedieerd effect. Een gelijkaardige, gemedieerde onzekerheid wordt ook formeel uitgewerkt in de verhalenstroom van Oosterhoffs *Op de rok van het universum*. Variaties op een handvol bizarre anekdotes en broodjeaapverhalen, die hun oorsprong vaak hebben in virale YouTube-video’s en artikels van Huffington Post, duiken herhaaldelijk op in de collagestructuur van de roman, om uiteindelijk ook in de verhaalwereld door personages gedeeld te worden als sappige verhaaltjes. Zoals blijkt uit de volgende conversatie gaan die verhalen gepaard met een fundamentele onzekerheid over de oorsprong en verspreiding van de informatie:

‘Ik wist het al, ik heb het gelezen op het internet.’

‘Op internet? Hoe komt het daar?’

‘Internet, ja, internet! Ja, hoe komt iets op internet?’ (Oosterhoff 2015, 30)

De derde pijler van mijn methodologie is ten slotte het concept *dis/embodiment*. Zowel belichaming als ontlichaming zijn relevant voor het onderzoek, aangezien het internet en digitale technologie de relatie tussen het ‘echte’ lichaam en de online, ‘virtuele’ evenknie problematiseert. In *How We Became Posthuman* (1999, 209) beargumenteert Hayles dat het huidige culturele moment gemarkeerd wordt door een wijdverbreide overtuiging dat informatie ‘echter’ is dan materie of energie. Hayles vestigt de aandacht op de radicale epistemologische implicaties van abstracte, cybernetische theorieën, die op hun beurt de weg hebben bereid voor utopische denkbeelden waarin informatie loskomt van de materiële beperkingen van de natuurlijke wereld. Met andere woorden, cybernetica koestert het utopische idee dat informatie is losgezongen van het lichaam. In Oosterhoffs *Op de rok van het universum* brengt de aanblik van een vroege, kamer vullende computer in de zeventiger jaren een professor tot de volgende voorspelling:

Nog is het nodig ons fysiek te verplaatsen als we reizen, maar dat houdt binnenkort op. Roep informatie aan en je bent daar waar je zijn wilt. In twee, drie generaties valt alle begrip voor fysieke omgeving weg, ons lichaam wordt overbodig, zoals het paard dat is geworden. (Oosterhoff 2015, 131)

Een dergelijke teleologie die inzet op abstractie en ontlichaming vindt zijn tegenwicht in de roman, aangezien (tekstuele) verhalende literatuur ‘a more embodied form of discourse’ toestaat (Hayles 1999, 22). Volgens de narratoloog

Marco Caracciolo (2011, 118) doen narratieve teksten bovendien een beroep op de lezer om een virtueel lichaam te construeren om de fictionele wereld te betreden, als voorwaarde voor het proces waarbij de lezer die wereld co-construeert. Focalisatie is bijvoorbeeld een manier waarop een fictioneel lichaam de lezer toegang verschaft tot de fictionele wereld (Caracciolo 2011, 122). Door aandacht te besteden aan zowel de retoriek van ‘virtuele’ of ontlichaamde informatie als aan diverse tekstuele strategieën van fictionele *embodiment* of belichaming (zoals focalisatie) in de romans uit het corpus, zal ik kunnen toelichten hoe de romans de verwerving en verwerking van kennis in interactie met het internet voorstellen.

Uit verder onderzoek zal ten slotte blijken hoe virtualiteit, multipliciteit en *dis/embodiment* precies een rol spelen binnen de sublieme verbeelding van de digitale ervaring. In deze bijdrage heb ik alvast de invulling van die begrippen beargumenteerd en tegelijk de mogelijke denkpistes van het project uitgetekend. Op die manier zal ik niet alleen een bijdrage kunnen leveren aan ons begrip van de Nederlandse en Vlaamse roman en hoe die formeel en thematisch de (al dan niet) heerlijk nieuwe wereld van het internet reflecteert. Het onderzoek laat namelijk ook een nieuw perspectief toe op de hedendaagse roman en de narratieve configuraties die de roman inzet om een epistemologische verschuiving literair te verwerken. Dat daarbij angst en fascinatie, begrip en ongrijpbaarheid, immersie en virtualiteit de wijidte en aard van die esthetische verwerking uitmaken, maakt dat het concept van het sublieme de centrale focus verdient.

BIBLIOGRAFIE

- Aarseth, Espen J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore (Md.): Johns Hopkins University Press.
- Bakardjieva, Maria (2005). *Internet Society: The Internet in Everyday Life*. London: Sage.
- Bell, David (2007). *Cyberculture Theorists: Manuel Castells and Donna Haraway*. London: Routledge.
- Bervoets, Hanna (2019). *Welkom in het Rijk der zieken*. Amsterdam: Pluim.
- Bolter, J. David & R. Grusin (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Bridle, James (2018). *New Dark Age: Technology and the End of the Future*. London: Verso.
- Caracciolo, Marco (2011). ‘The Reader’s Virtual Body: Narrative Space and Its Reconstruction’ in *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies* 3, 117-138.
- Carr, Nicholas (2010). *The Shallows: What The Internet Is Doing To Our Brains*. New York: W.W. Norton & Company.

- Castells, Manuel (2012). *Networks of Outrage and Hope: Social Movements in the Internet Age*. Cambridge: Polity Press.
- Castells, Manuel (2010). *The Information Age: Economy, Society and Culture. Volume 1: The Rise of the Network Society [Second Edition]*. Oxford: Blackwell. (Origineel werk gepubliceerd in 1996)
- Castells, Manuel (1998). *The Information Age: Economy, Society and Culture. Volume 3: End of Millennium*. Oxford: Blackwell.
- Castells, Manuel (1997). *The Information Age: Economy, Society and Culture. Volume 2: The Power of Identity*. Oxford: Blackwell.
- Chun, Wendy Hui Kyong (2016). 'Introduction' in *New Media, Old Media: A History and Theory Reader* (ed. Weny Hui Kyong Chun, Anna Watkins Fisher & Thomas Keenan). New York: Routledge.
- Durlacher, Jessica (2004). *Emoticon*. Amsterdam: Bezige Bij.
- Van Dijk, Yra (2017). *Afgrond zonder vangnet: Liefde en geweld in de romans van Arnon Grunberg*. Amsterdam: Nijgh & Van Ditmar.
- Februari, Maxim (2019). *De onbetrouwbare verteller*. Amsterdam: Prometheus.
- Februari, Maxim (2017). *Klont*. Amsterdam: Prometheus.
- Gervais, Bertrand (2013). 'Is There a Text on This Screen? Reading in an Era of Hypertextuality' in *A Companion to Digital Literary Studies* (ed. R. Siemens & S. Schreibman). Chichester: Wiley-Blackwell.
- Goldsmith, Kenneth (2016). *Wasting Time on the Internet*. New York: Harper Perennial.
- Van der Graaff, Maarten (2017). *Wormen en engelen*. Amsterdam: Atlas Contact.
- Grunberg, Arnon (2015). *Het bestand*. Amsterdam: Nijgh & Van Ditmar.
- Haraway, Donna J. (1991). *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge.
- Hayles, N. Katherine (2012). *How We Think: Digital Media and Contemporary Technogenesis*. Chicago (Ill.): University of Chicago Press.
- Hayles, N. Katherine (2005). *My Mother Was a Computer: Digital Subjects and Literary Texts*. Chicago (Ill.): University of Chicago Press.
- Hayles, N. Katherine (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago (Ill.): University of Chicago Press.
- 't Hooft, Niels (2013). *De verdwijners*. Amsterdam: Atlas Contact.
- Hulst, Auke (2016). *Slaap zacht, Johnny Idaho*. Amsterdam: Ambo|Anthos.
- Jackson, Maggie (2008). *Distracted: The Erosion of Attention and the Coming Dark Age*. Amherst: Prometheus.
- Johnston, John (1998). *Information Multiplicity*. Baltimore (Md.): Johns Hopkins University Press.
- Jørgenson, Anker Helms & Lars Erik Udsen (2005). 'From Calculation to Culture: A Brief History of the Computer as Interface' in *Interface://Culture: The World Wide Web as Political Resource and Aesthetic Form* (ed. Klaus Bruhn Jensen). Frederiksberg: Samfundslitteratur.

- Kirschenbaum, Matthew G. (2008). *Mechanisms: New Media and the Forensic Imagination*. Cambridge (Mass.): MIT Press.
- Lamarque, Peter (2009). *The Philosophy of Literature*. Malden (Mass.): Blackwell Publishing.
- Landow, George P. (1997). *Hypertext 2.0*. Baltimore (Md.): John Hopkins University Press.
- Levy, David M. (2006). 'More, Faster, Better: Governance in an Age of Overload, Busyness, and Speed' in *First Monday: Special Issue #7: Command Lines: The Emergence of Governance in Global Cyberspace*.
- Loontjens, Jannah (2018). *Wie weet*. Amsterdam: Ambo/Anthos.
- Lytard, Jean-François (1997). *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge* (G. Bennington, Trans.). Manchester: Manchester University Press. (Origineel werk gepubliceerd in 1984)
- Manovich, Lev (2001). *The Language of New Media*. Cambridge (Mass.): MIT Press.
- Murray, Janet H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press.
- Nolens, David (2016). *De waan van Cotard*. Amsterdam: De Bezige Bij.
- Oosterhoff, Tonnus (2015). *Op de rok van het universum*. Amsterdam: De Bezige Bij.
- Pfeijffer, Ilja Leonard (2007). *Second Life: verhalen en reportages uit een tweede leven*. Amsterdam: De Arbeiderspers.
- Polak, Nina (2018). *Gebrek is een groot woord*. Amsterdam: Prometheus.
- Van Rooij, Jeroen (2012). *Het licht*. Antwerpen: De Bezige Bij.
- Ryan, Marie-Laure (2001). *Narrative as Virtual Reality*. London: The John Hopkins University Press.
- Ryan, Marie-Laure (ed.) (1999). *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Silver, David & Adrienne Massanari (Ed.). (2006). *Critical Cyberculture Studies*. New York: New York University Press.
- Silver, David (2000). 'Looking Backwards, Looking Forwards: Cyberculture Studies 1999-2000' in *Web.Studies* (ed. D. Gauntlett). London: Arnold.
- Sterne, Jonathan (1999). 'Thinking the Internet: Cultural Studies versus the Millennium' in *Doing Internet Research: Critical Issues and Methods for Examining the Net* (ed. Steve Jones). London: Sage Publications, Inc.
- Tabbi, Joseph (1995). *Postmodern Sublime: Technology and American Writing from Mailer to Cyberpunk*. Ithaca (N.Y.): Cornell University Press.
- Turkle, Sherry (2016). *Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age*. New York: Penguin.
- Turkle, Sherry (1999). 'Cyberspace and Identity' in *Contemporary Sociology* 28, 6, 643-648.
- Turkle, Sherry (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. London: Weidenfeld.

- Van Veelen, Arjen (2017). *Aantekeningen over het verplaatsen van obeliskken*. Amsterdam: De Bezige Bij.
- Van de Ven, Inge (2019). *Big Books in Times of Big Data*. Leiden: Leiden University Press.
- Verhelst, Peter (2005). *Zwerm: geschiedenis van de wereld*. Amsterdam: Prometheus.
- Vervaeck, Bart (2009). 'Werken aan de toekomst: De historische roman van onze tijd' in *Nederlandse letterkunde* 14, 20-44.
- Weijts, Christiaan (2012). *Euforie*. Utrecht: De Arbeiderspers.
- Weiskel, Thomas (1976). *The Romantic Sublime: Studies in the Structure and Psychology of Transcendence*. Baltimore (Md.): Johns Hopkins University Press.
- Wolf, Maryanne (2016). *Tales of Literacy for the 21st Century*. Oxford: Oxford University Press.
- Wolfe, Cary (2010). *What Is Posthumanism?*. Minneapolis (Minn.): University of Minnesota Press.