

Tilburg University

De verbeelding van het internet in de Nederlandse literatuur van de jaren negentig

Vanden Berghe, Ruben; Bluijs, Siebe

Published in:
Nederlandse letterkunde: Driemaandelijks tijdschrift

DOI:
[10.5117/NEDLET2023.2.002.BERG](https://doi.org/10.5117/NEDLET2023.2.002.BERG)

Publication date:
2023

Document Version
Publisher's PDF, also known as Version of record

[Link to publication in Tilburg University Research Portal](#)

Citation for published version (APA):
Vanden Berghe, R., & Bluijs, S. (2023). De verbeelding van het internet in de Nederlandse literatuur van de jaren negentig. *Nederlandse letterkunde: Driemaandelijks tijdschrift*, 28(2), 125-154.
<https://doi.org/10.5117/NEDLET2023.2.002.BERG>

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

De verbeelding van het internet in de Nederlandse literatuur van de jaren negentig

Ruben Vanden Berghe & Siebe Bluijs

Abstract

Taking Dutch digital pioneer Marleen Stikker's claim that the 'internet is broken' as its cue, this article explores the ways in which Dutch literature from the first half of the 1990s reflects on the potential and risks of the impending digital age. Its focus is on two contemporary literary works composed within the context of – or reflecting on – the 1994 launch of De Digitale Stad (DDS), an experimental free-net initiative partly facilitated by the city of Amsterdam. Both case studies – the novel *Oase* by Dirk van Weelden and the collaborative radio play *Station het oor* – shed light on the cultural production surrounding DDS, as they offer literary refractions of dominant spatial figures and topoi concerning the internet. In order to highlight these literary reflections as well as the complex and dynamic sociocultural, economic and technological forces in which they originated, the article draws on close reading as well as concepts and methods from media archaeology. Notably the concept of 'imaginary media' allows us to expound on the various ways technologies old and new were given literary meaning in the late twentieth century.

Keywords: radio play, internet, Digitale Stad, media archaeology, imaginary media

1. Inleiding

'Het internet is stuk', stelt internetpionier Marleen Stikker in haar gelijknamige boek.¹ In de introductie somt ze enkele van de belangrijkste problemen op: het internet vormt een bedreiging voor onze privacy, algoritmes brengen ons in een informatiefuik en het energieverbruik van het internet heeft een desastreuze impact op het klimaat. Veel van die problemen houden verband met machtsconcentratie: vandaag de dag valt het internet voor de meeste mensen

samen met het handjevol diensten waarvan ze dagelijks gebruikmaken, zoals die van Google, Meta, x (voorheen Twitter) en Amazon. Gebruikers zijn steeds afhankelijker geworden van tech-giganten die winstmaximalisatie stellen boven het algemeen belang.² Volgens wetenschapsfilosoof Justin E.H. Smith is het internet te beschouwen als een publieke voorziening, met het grote verschil dat het aan het democratische toezicht ontbreekt dat we bij soortgelijke voorzieningen verwachten.³ Dat het internet en democratie tegenwoordig niet samen lijken te gaan is op een wrange manier ironisch, omdat er in de decennialange geschiedenis van het internet allerlei democratische waarden werden toegeschreven aan de technologie. Echo's van dat geluid klinken door in de woorden van Elon Musk toen hij op 25 april 2022 via zijn eigen Twitter-account aankondigde het platform te willen aanschaffen (en vervolgens weer niet en toen weer wel): 'Free speech is the bedrock of a functioning democracy, and Twitter is the digital town square where matters vital to the future of humanity are debated.'⁴ Het verdienmodel van sociale media is echter in strijd met het verlichtingsideaal dat Musk hier verwoordt. Om gebruikersinteractie te maximaliseren zijn de algoritmes van deze platforms immers ingericht op het bevorderen van conflicten en het tegengaan van consensus.⁵

De gebroken belofte van een democratisch internet is voor Stikker de aanleiding om zich te richten op de voorgeschiedenis en de begindagen van het (Nederlandse) internet. In begin 1994 was zij zelf nauw betrokken bij een grootschalig project waarbij het internet werd voorgesteld aan het Nederlandse publiek: De Digitale Stad (DDS). Voor een periode van tien weken kon iedereen met een modem zich vrijelijk toegang verschaffen tot het internet, een gratis e-mailadres verkrijgen en serverruimte voor een eigen homepage. Bovendien kon iedereen DDS bezoeken op publieke terminals die op verschillende plekken in Amsterdam te vinden waren.⁶ DDS had ook verschillende 'offline' componenten: de initiatiefnemers organiseerden allerlei bijeenkomsten waarin de omgangsnormen ('netiquette'), doelstellingen en effecten van DDS werden besproken.⁷ In een interview uit 2001 met mediawetenschapper Geert Lovink, een van de medeoprichters van DDS, blikte ze terug op het project:

De missie was [...] niet zozeer op 'toegang' gericht, maar veel meer op 'productie' en 'participatie'. De reden waarom ik het initiatief heb genomen om DDS op te richten was door mijn fascinatie voor de culturele potentie van het net. Mij interesseert datgene wat mensen zelf van het net maken en de culturele waarden die ze uitdragen. Bij de huidige providers is daar nog steeds bitter weinig aandacht voor. De meeste aanbieders maken van de klanten interactieve consumenten. Niet vindingrijke producenten.⁸

Dit citaat maakt duidelijk wat Stikker verstond onder de democratische potentie van het internet. Het ging haar om de culturele productie op en rond het web – niet als ‘content’ die vermarkt kan worden, maar om wat ‘mensen zelf van het net maken’. Die uitspraak kunnen we op twee manieren begrijpen: ze behelst 1) de betekenis die mensen toekennen aan de technologie (door gebruik te maken van hun verbeelding); en 2) de manier waarop gebruikers mede vormgeven aan de technologie. Uit Stickers woorden blijkt dat de productieve participatie die zij met DDS beoogde rond de millenniumwisseling naar de achtergrond was verschoven door de specifieke infrastructuur van het internet.⁹

De vraag wat ‘mensen zelf van het net maken’ staat centraal in dit artikel. Zoals we zullen zien zijn de twee dimensies van die uitspraak onlosmakelijk met elkaar verbonden: door betekenis te geven aan technologieën geven mensen er mede vorm aan. Net als Stikker blikken we in het bijzonder terug op de vroege bloeiperiode van het internet in de jaren 1992-1995. We doen dit niet vanuit een nostalgisch verlangen naar een tijd waarin het internet zogenaamd nog ‘onbedorven’ was, maar omdat het internet in de vroege jaren negentig nog werkelijk een ‘nieuw’ medium was, in de betekenis die Lisa Gitelman aan dat begrip toekent, wat inhoudt dat de ‘social, economic, and material relationships [it] will eventually express [were] still in formation’.¹⁰ De technologie was destijds al een aantal decennia aan een gestage opmars bezig, maar rond 1992 groeide de belangstelling en het aantal gebruikers van het internet explosief. Het internet veranderde in korte tijd van een communicatiemiddel voor academici en kantoormedewerkers naar een cultureel fenomeen. Die explosieve transformatie hield verband met de dromen en verlangens die op de nieuwe technologie werden geprojecteerd.

Deze bijdrage richt zich op de vraag welke betekenis er in de Nederlandse literatuur uit de begindagen van het internet werd gegeven aan dit ‘nieuwe’ medium. Die kwestie behandelen we aan de hand van twee literaire werken die beide verschenen in 1994 (het jaar van DDS) en die zijn ontstaan in de context van de technologische voorhoede van Nederland: de roman *Oase* van Dirk van Weelden en het collectieve hoorspel in afleveringen *Station het oor*. Wij lezen deze werken in relatie tot de technologisch-culturele context waarin ze zijn ontstaan en hebben daarbij speciaal aandacht voor de manier waarop zij bestaande verbeeldingen van het internet in nieuwe richtingen sturen. Door middel van hun literaire vorm maken deze werken een reflectie mogelijk op de ruimtelijke metaforen die in de jaren negentig voor het internet werden gebruikt. *Oase* werpt licht op de culturele verbeelding van het internet als een onbekend en onontgonnen terrein met schijnbaar eindeloze dimensies – een voorstelling die courant was in het

Angelsaksische discours rondom de explosieve opkomst van de technologie aan het begin van de jaren negentig. Een heel andere ruimtelijke metafoor voor het internet is die van de stad. Deze voorstelling wordt in *Station het oor*, een collectief literair werk dat is ontstaan in DDS, aangevuld en geproblematiseerd. Zodoende krijgen wij niet enkel een beter beeld van de (Nederlandse) culturele verbeelding van het internet in deze periode, maar belichten we ook de specifieke semantische inzet van literaire en narratieve middelen om het internet betekenis te geven.¹¹ Dat brengt ons uiteindelijk tot onze centrale vraag: wat kunnen we leren van de literaire verbeelding van het internet in die begindagen om onze huidige tijd te begrijpen?

2. Media-archeologie

In de totstandkoming van een medium zijn talloze factoren aan te wijzen, gaande van technisch-infrastructurele innovaties tot economische en politieke belangen. In wat volgt, leggen wij de nadruk op de sociaal-culturele contexten waarbinnen denkbeelden over het internet vorm krijgen. In navolging van de Britse socioloog en cultuurwetenschapper Raymond Williams kiezen we daarbij voor een functionalistische benadering.¹² Door mediatechnologieën in een sociale en culturele context te onderzoeken, toont Williams aan dat media veranderlijk en hybride van aard zijn en dat ze hun betekenis ontleen aan de manier waarop ze functioneren in een bredere media-ecologie.¹³ Voortbouwend op deze inzichten stellen Jan Baetens e.a. dat een medium valt te beschrijven als ‘the socially accepted idea of what a medium “is” (or is supposed to be) at a certain moment and at a certain place’.¹⁴ Dit ‘idee’ van een medium valt niet los te bezien van de sociale en culturele praktijken waardoor het is omgeven. Zodoende kunnen we spreken van ‘mediaculturen’ waarbinnen verbeeldingschema’s circuleren in de vorm van mythes, utopische wensbeelden of technofobe doemverhalen. Bepaalde denkbeelden krijgen uiteindelijk de bovenhand en dragen zodoende bij aan de ‘stabilisering’ van een medium.¹⁵ Volgens dit principe krijgen media betekenis binnen bredere, historische dynamieken, aangezien de dromen en verlangens die de mens op nieuwe mediatechnologieën projecteert vaak een lange voorgeschiedenis hebben. Dat nieuwe media überhaupt als ‘nieuw’ herkenbaar zijn, is mogelijk omdat zij op paradoxale wijze voortbouwen op de denkbeelden die we met vertrouwde en bestaande media in verband brengen.¹⁶

Een technologische geschiedenis van het internet is dan ook onvermijdelijk tevens een culturele geschiedenis: innovatie wordt voortgejaagd door

verbeelding (en vice versa). De media-archeologie is een interdisciplinair onderzoeksgebied dat een cultuurhistorisch interpretatiekader biedt om een dergelijke verstrengeling van verbeelde en werkelijke mediatechnologieën te analyseren.¹⁷ In navolging van Michel Foucaults *archéologie du savoir* gebruiken denkers binnen de media-archeologie archeologische en geologische metaforen.¹⁸ Dat impliceert ten eerste dat ze zich richten op die incarnaties, experimenten en verhalen van en over media die onderdrukt, vergeten en verwaarloosd zijn gebleven in de geijkte, lineaire mediageschiedenis; en ten tweede dat de tijdschaal waarop ze te werk gaan afwijkt van conventionele mediageschiedenissen. Verwaarloosde of weggedrukte aspecten van de geschiedenis(sen) van media worden ‘opgegraven’, niet alleen om de ideologische en socioculturele mechanismen in het verleden zichtbaar te maken, maar om deze ook in dialoog te brengen met de hedendaagse situatie.¹⁹ Een voordeel van een dergelijke benadering is dat het onderzoeksterrein van de mediastudie sterk wordt verruimd en een al te deterministisch perspectief wordt vermeden.²⁰ Een belangrijk vetrekpunt is immers dat een media-ecologie steeds in beweging is en media als zodanig herkenbaar worden binnen contingente processen.²¹ Door zowel de imaginaire kwaliteiten van media als de materiële apparaten zelf binnen beeld te houden, wordt duidelijk dat de grenzen tussen die twee poreus zijn.²²

Zoals media-archeoloog Erkki Huhtamo laat zien, berust de aantrekkingskracht van nieuwe media in grote mate op herkenbare verbeeldingschema's en topoi die in mediaculturen circuleren.²³ Verschillende actoren nemen deel aan een proces van culturele ‘give-and-take’, waarbij verbeeldingschema's uit andere velden worden overgenomen en ‘genegotieerd’.²⁴ De literatuur speelt daarbij een belangrijke rol. Verbeeldingschema's uit de literatuur vinden hun weg naar de domeinen van computerwetenschap en technologiedesign. Het oervoorbeeld daarvan is de invloedrijke voorstelling van *cyberspace*, de naam die sciencefictionauteur William Gibson gaf aan het oneindige en abstracte informatielandschap waarin zijn personages zich begeven. Gibson introduceerde de term in het korte verhaal ‘Burning Chrome’ (1982) en hij hernam hem in zijn *Sprawl*-trilogie (1984-1988), waarvan met name de eerste telg *Neuromancer* (1984) een klassieke status verwierf. De fictieve, digitale infrastructuur uit *Neuromancer* werd door ontwikkelaars, beleidsmakers en journalisten aangehaald als blauwdruk voor de aanstormende virtuele wereld.²⁵ De ruimtelijke voorstelling van het internet als een schijnbaar oneindig niemandsland wordt in onze eerste gevalstudie aan een onderzoek onderworpen.

Om de dynamiek tussen werkelijke en gedroomde technologieën te begrijpen verbinden we een media-archeologische benadering aan een literaire

analyse. Meer specifiek sluit ons onderzoek aan bij wat Eric Kluitenberg de bestudering van ‘imaginaire media’ noemt.²⁶ Het gaat daarbij om hoe de mens zich in kunst en literatuur heeft voorgesteld hoe (al dan niet bestaande) machines de menselijke communicatie (zouden kunnen) beïnvloeden. Het doel van onderzoek naar dergelijke verbeeldingen, aldus Kluitenberg, is ‘to understand how the imaginary qualities of media affect their actual course of development’.²⁷ Kluitenberg wijst erop dat dit soort voorstellingen niet losstaan van de daadwerkelijke, gerealiseerde media. Beide domeinen constitueren elkaar. Door een literaire analyse openen zich nieuwe mogelijkheden om de (verbeelding van) technologieën te begrijpen. In de literaire verbeelding is door de inzet van literaire middelen – zoals verhaalverloop, personages, vertellers en talige ingrepen – wél ruimte om kritisch te reflecteren op mediatechnologieën. Er worden niet alleen mooie beloftes over de toekomst van media gedaan; ook over mogelijke teleurstellingen, ontluistering en frustraties wordt er nagedacht.

Media-archeologische inzichten lenen zich dan ook uitstekend voor literaire analyse en literatuurhistorisch onderzoek, zoals blijkt uit het werk van Tom Willaert.²⁸ Zijn studie naar de fonograaf en de grammofoon in het werk van auteurs als Louis Couperus, Frits Lapidoth, Frederik van Eeden en Hélène Swarth toont aan dat er altijd sprake is van tweerichtingsverkeer bij de literaire verbeelding van nieuwe media. Enerzijds bieden literaire verbeeldingen een kader om eigentijdse technologische ontwikkelingen te duiden. Anderzijds gaan de speculatieve visies op nieuwe media gepaard met reflecties over de eigenheid van literatuur (ten opzichte van het nieuwe medium).²⁹ Ons onderzoek naar het internet wil recht doen aan die dynamiek, maar we focussen in eerste instantie op de literaire verbeelding van het internet en de literaire middelen die daarvoor worden ingezet. We plaatsen de ‘opgegraven’ literaire verbeeldingen van het internet binnen de bredere cultuurhistorische ontwikkeling van het internet, zodat we kunnen scherpstellen op de rol die de literatuur heeft in de historische ontwikkeling van die technologie. Maar tegelijkertijd zien we de bredere technologische, economische en sociologische ontwikkelingen niet los van de specifieke literatuurhistorische context.

3. Een culturele en technologische geschiedenis van het internet (in Nederland)

De media-archeologie benadrukt dat al te teleologische mediageschiedenissen een vertekend beeld geven van de grillige en contingente wegen die mediatechnologieën afleggen. Ook in het geval van het internet is niet een enkelvoudig, lineair verhaal te schetsen. Uit historische overzichten

van het internet blijkt bijvoorbeeld hoe verschillende genetwerkte informatietechnologieën voorafgingen aan (en uiteindelijk plaats moesten maken voor) het internet zoals wij dat vandaag kennen.³⁰ Het is dan ook juist om te stellen dat het internet het resultaat is van een samenkomst van verschillende elementen zoals de introductie van pakketgeschakelde netwerken, de introductie van het TCP/IP-protocol (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) en de zoektocht om ongelijksoortige netwerken aan elkaar te verbinden.³¹ Bij de totstandkoming van het internet waren bovendien wereldwijd talloze actoren en instituten betrokken, maar geen van deze commerciële en publieke partijen kon zeggenschap claimen over (cruciale delen van) het internet. Om onze media-archeologische lectuur voldoende historisch in te bedden, geven we in deze paragraaf een kort overzicht van de voornaamste actoren en ontwikkelingen.

Decennia vooraleer wervende toekomstvisies als die van *cyberspace*, elektronische snelwegen en de *metaverse* de culturele verbeelding aanzwengelden, waren computernetwerken al aan de orde van de dag. Reeds aan het einde van de jaren vijftig konden elektronische computers met elkaar worden verbonden via het telefoonnetwerk met behulp van een modem. In de loop van de jaren zestig en zeventig werden computers niet langer alleen beschouwd als complexe rekenmachines, maar ook steeds meer als communicatiemiddel.³² Aanvankelijk werden vroege computernetwerken alleen gebruikt voor wetenschappelijke en militaire doeleinden. Vanaf 1973 verschenen er ook diverse commerciële partijen ten tonele die online informatiedienstverleningen aanboden, waarmee bijvoorbeeld nieuwsberichten, samenvattingen van wetenschappelijke artikelen, beursnoteringen of juridische uitspraken en wetteksten konden worden geraadpleegd.³³ Vóór de jaren negentig bestonden verschillende online diensten naast elkaar, die we elk op hun eigen manier kunnen zien als voorlopers van het moderne internet, zoals ASCII, Videotex, Audiotex, interactieve tv, teletekst en kabelkranten.³⁴ Een van de grootste obstakels voor gebruikers van online informatiediensten was vindbaarheid: de gebruiker moest telkens inloggen bij verschillende diensten die elk hun eigen interface en zoektafen hadden. Twee computerwetenschappers die waren verbonden aan de Europese raad voor kernonderzoek CERN, de Brit Tim Berners-Lee en de Belg Robert Cailliau, vonden de oplossing in hypertext. Met zijn voorstel voor een nieuw programma (browser) legde Berners-Lee de basis voor de bestanddelen van het huidige internet: namelijk de programmeertaal HyperText Markup Language (html), het protocol HyperText Transfer Protocol (http) en de standaardadressering Uniform Resource Locator (url). Door deze ingrepen werd het internet eenvoudiger en praktischer in gebruik en konden

verschillende media (geluidsbestanden, tekst en (bewegend) beeld) gemakkelijker aan elkaar worden gekoppeld.

Het grote publiek kwam in 1991 in aanraking met hypertext door de introductie van het *world wide web*. Die mijlpaal betekende een grote stap richting gebruiksvriendelijkheid en legde zo de fundamenten van het hedendaagse internet. In slechts een paar jaar tijd wist het in CERN ontwikkelde internet alternatieve communicatienetwerken als ASCII en videotex volledig te verdringen. Die innovatie viel samen met significante culturele veranderingen in de manier waarop de technologie en haar nog onbenutte mogelijkheden werden voorgesteld.³⁵ Voor de opkomst van het wereldwijde web werd het internet gezien als een communicatiemiddel voor specialisten (zoals wetenschappers of militairen) of een speeltje voor nerds. In de periode 1993-1995 werd de technologie echter steeds vaker omschreven als een voertuig voor democratie en emancipatie.³⁶ De enorme, anticiperende verbeeldingskracht hielp het internet als een technologie in het zadel: er werd flink geïnvesteerd in de infrastructuur en de bandbreedte werd aanzienlijk vergroot.

Ook esthetische innovaties gaven de technologie een nieuw gezicht. Zo stelt Thomas Streeter dat de introductie van de webbrowser Mosaic (de voorganger van Netscape) aangeduid kan worden als een belangrijke mijlpaal in de geschiedenis van het moderne internet, niet omdat het een technische stap voorwaarts betekende, maar doordat de aantrekkelijke interface een bepaald verhaal wist uit te dragen.³⁷ Met de browser werd het internet in de markt gezet als een plek waar eindeloze technologische vernieuwing, een romantisch-expressief individualisme en een libertair marktdenken elkaar raakten.³⁸ In een magazine als *WIRED* in 1991 drukten auteurs, ondernemers en futuristen als Kevin Kelly, Chris Anderson en Louis Rossetto hun enthousiasme over de opkomende digitale cultuur uit en construeerden daarmee een toonaangevend frame van een 'computer counterculture'. Streeter stelt dat de snelle opkomst van het internet in de jaren negentig gepaard ging met 'romantische' ideeën over individuele vrijheid die hand in hand gingen met de heersende politiek-economische ideologie van die tijd.³⁹ Volgens hem zorgde het internet zelfs voor een heropleving van het neoliberalisme dat in de jaren tachtig voet aan de grond had gekregen.⁴⁰

Ook in Nederland gingen neoliberale politiek en het vroege internet hand in hand.⁴¹ In 1994 publiceerde het Ministerie van Economische Zaken het *Nationaal Actieprogramma Elektronische Snelwegen, van metafoor tot actie*.⁴² De rol die de Nederlandse overheid voor zichzelf zag weggelegd was, geheel in lijn met de politieke ideologie van de jaren negentig, die van

marktfacilitator.⁴³ Die rol kwam neer op het wegnemen van regelgeving en zelf het goede voorbeeld stellen door internetprojecten in de publieke sector te lanceren. Die achtergrond is echter niet afdoende om de eigenheid van het vroege internet in Nederland te begrijpen. Daarvoor moeten we de blik richten op de contemporaine Amsterdamse tegencultuur die in veel opzichten lijnrecht ingaat tegen het neoliberale paradigma. Binnen de Amsterdamse context speelde de krakersbeweging een actieve rol in het gebruik van vroege computernetwerken. De naam van Stichting Hacktic Netwerk – de voorloper van XS4ALL – verwijst bijvoorbeeld expliciet naar die context. Deze tegencultuur richtte zich tegen privatisering van de woningmarkt en grootschalige speculatie met vastgoed.⁴⁴ De krakersfilosofie was volgens de leden van deze beweging niet alleen van toepassing op de huizenmarkt, maar ook op het mediabestel. Het openbreken van hardware en het aanpassen van software voor eigen gebruik (*hacking*) werd aangeduid met de term ‘computerkraken’.⁴⁵

De gemeenschap van krakers, artiesten en activisten speelde een belangrijke rol bij de verbeelding en vormgeving van nieuwe technologieën als het internet. In poptempel Paradiso werden er bijvoorbeeld verschillende conferenties en bijeenkomsten georganiseerd rondom informatietechnologieën. Ook de aan de kraakbeweging verwante piratenzenders en ‘vrije radio’ vormen een belangrijke context om de specifiek Nederlandse introductie van informatietechnologieën te begrijpen. Door liberale wetgeving was er in Nederland sprake van een uitgebreide *underground* radiocultuur. Net als bij de Bulletin Boards bieden piratenzenders een gedecentraliseerde mediastructuur, waarbij individuele gebruikers, kleine bedrijven en sociale organisaties kunnen beschikken over de productiemiddelen die doorgaans voorbehouden zijn aan overheden en grote commerciële partijen.⁴⁶ Zoals we verderop zullen zien, belichaamden de designkeuzes en esthetische ideeën van DDS de ideologische standpunten van de Amsterdamse kraakcultuur. Zo onderzochten de initiatiefnemers de mogelijkheid of ongebruikte persoonlijke pagina's in DDS konden worden ‘gekraakt’ door andere gebruikers.⁴⁷ Binnen deze alternatieve technocultuur speelde de kruisbestuiving tussen technologische innovatie en artistieke verbeelding een belangrijke rol.

4. Dirk van Weeldens *Oase*: het bederf van de communicatie

De vroegste contemporaine roman uit Nederland waarin het internet gethematiseerd wordt, is Dirk van Weeldens derde roman, *Oase*, die verscheen in het najaar van 1994.⁴⁸ Op dat moment was Van Weelden als redacteur

verbonden aan de Amsterdamse culturele instelling *Mediamatic*, een plek waar kunstenaars, activisten en theoretici projecten en seminars rond nieuwe media en mediakunst organiseerden. Het instituut zag in 1983 het levenslicht, dan nog als een vrij informeel collectief van mediakunstenaars gelokaliseerd in Groningen. Gaandeweg verschoof het instituut zijn activiteiten naar de hoofdstad, en startten oprichters Willem Velthoven en Jans Possel het driemaandelijks *Mediamatic Magazine*. Het experimentele nulnummer werd gepresenteerd in Amsterdam in november 1985, op de manifestatie 'Talking Back to the Media'. Zoals de ondertitel van het blad aankondigde – 'NL Tijdschrift voor Mediakunst en tv-toestellen' – bracht het magazine creatief en beschouwend werk over massamedia en kunstvormen die diezelfde massamedia inzetten voor kritische reflectie, zoals videokunst. Mediatheoretici en -activisten als Geert Lovink en internationaal gereputeerde mediakunstenaars als Anne Wilson, Lydia Schouten en Frits Maats droegen aan het magazine bij. In 1999 hield het magazine op met papieren nummers uit te geven. *Mediamatic* is evenwel online blijven publiceren en verspreidde nog een tijd 'artist CD-ROMS' onder de noemer *Mediamatic Off-Line*.⁴⁹

Aangesteld als redacteur sinds 1991 leverde Van Weelden vooral beschouwingen en boekrecensies aan *Mediamatic Magazine*. Zijn interesse in nieuwe media en vertrouwdheid met literatuur over het oprukkende internet blijken ook uit zijn romanproductie uit deze periode.⁵⁰ In *Oase* (1994) doet het internet zijn intrede, een primeur in de Nederlandse literatuur, al gaat het hier opmerkelijk genoeg nog niet over gerealiseerde technologie. Personages gaan juist met elkaar de discussie aan over de mogelijkheden en gevaren van het aanstormende digitale tijdperk. Om die toekomstmuziek te horen moet de protagonist evenwel nog Nederland achter zich laten en naar San Francisco reizen. Daar – in wat wij nu beter kennen als Silicon Valley – ontmoet hij ontwikkelaars die gedreven timmeren aan de digitale toekomst.

De toekomst, of meer bepaald het gebrek daaraan, is een van de centrale thema's van de roman.⁵¹ In de roman is Yorick Oorman aan het woord, een jonge dertiger en aanstaande vader, die het plan aanvangt om elke dag tot de geboorte een brief aan zijn toekomstige zoon te schrijven. Het resultaat zijn zesentwintig brieven, evenveel als er letters zijn in het alfabet, die samen 'een soort wereldgids of gebruiksaanwijzing' en een 'handboek voor het menselijk bestaan' voor het kind moeten vormen.⁵² Kenmerkend voor Oormans brieven zijn de meanderende stijl vol anekdotische en filosofische zijsprongen. En hoewel de brieven schrijver zich laat kennen als een belezen en intelligente verteller, karakteriseert hij zichzelf als een onaangepast

en weinig ondernemend figuur. Hij onttrekt zich aan de maatschappij en verkiest daarenboven 'de positie van getuige'.⁵³ Die positie zit vervat in zijn naam: waar zijn voornaam verwijst naar de overleden hofnar en mentor van William Shakespeares Hamlet, valt in zijn achternaam zijn rol als (afluisterende) waarnemer af te lezen. De oorzaak van zijn laconieke en weinig maatschappelijke houding vindt hij naar eigen zeggen in het lot dat hij met zijn generatie deelt, de generatie die in navolging van Douglas Couplands invloedrijke roman *Generation x. Tales for an Accelerated Culture* (1991) als generatie x werd bestempeld.⁵⁴ Opgegroeid in de jaren zeventig en tachtig van de twintigste eeuw, zagen Oorman en zijn generatiegenoten werkloosheid en recessie tegemoet. In het verlengde van zijn *no future*-levensbeschouwing keert hij zich tegen de idealen van de vorige generatie en verwerpt hij maatschappelijk aanzien, een succesvolle carrière en materieel geluk. 'Wij gingen onze eigen weg', zegt Oorman over zijn generatie, 'wij zouden laten zien dat het ook zonder toekomst kon'.⁵⁵

Het is dan ook logisch dat de geboorte van zijn kind Oorman dwingt zijn laconieke levensbeschouwing te herzien. Door de baby kunnen de ouders niet anders dan een hernieuwd engagement met de geschiedenis en de werkelijkheid aangaan:

Jij bent het heden, en we wachten tot het komt. Met jouw komst vergaat de wereld die ik hier vastleg onherroepelijk en verander ik onomkeerbaar van gedaante. Dat geldt ook voor je moeder, ja voor de hele wereld, die zich met jouw komst verdubbelt, want ze zal op dat moment voor jou beginnen te bestaan zoals ze voor niemand bestaat.⁵⁶

De briefvorm benut Oorman als medium om van die veranderende wereld te getuigen en zich tot een abstracte toekomst te verhouden. Het schrijven van een brief is enerzijds een individuele bezigheid, wat past in Oormans eerder asociale positionering. Anderzijds maakt de briefvorm een zekere mate van engagement mogelijk, aangezien Oorman zich al schrijvende een toekomst verbeeldt voor het nageslacht dat hij aanspreekt. In dat opzicht is het van betekenis dat het kind naar alle waarschijnlijkheid is verwekt tijdens een reis langs de Amerikaanse Westkust. Voor Oorman is Amerika namelijk het continent van beweging, innovatie en pioniers. Bovendien straalt de Amerikaanse cultuur in zijn ogen een onweerstaanbaar optimisme uit.⁵⁷

Via Eddy, een oude vriend, maakt Oorman in San Francisco kennis met John en Laura, techontwikkelaars die ijverig bouwen aan wat zij 'the Future' noemen. Oorman typeert de toekomstvisie van deze technische 'toekomstijveraars' als 'een geloof'.⁵⁸ In deze passages bouwt de roman een scherpe tegenstelling

op tussen enerzijds het aangezette, Amerikaanse techno-optimisme, en anderzijds het artistieke *no future*-fatalisme van de protagonist. Aanvankelijk is er van een tegenstelling evenwel geen sprake. Yorick en zijn Californische huisgenoten delen namelijk heel wat interesses en passies. Op basis van die interesses moedigt Eddy Yorick aan zich bij de digitale ontwikkelaars aan te sluiten. Met zijn 'vrije, ongespecialiseerde instelling' zou hij namelijk in de wieg gelegd zijn om bij te dragen aan 'hun pogingen om kunst, onafhankelijke popmuziek en literatuur in de elektronische wereld een plaats te geven'.⁵⁹ Wat hen verbindt, is de romantiek van de tegencultuur: zo omvat het idealisme van John en Laura aandacht voor plezier, zelfontplooiing en individuele expressie. Hoewel Oorman eveneens kunstzinnig en *anti-establishment* gestemd is, prikt hij door hun eenzijdige toekomstvisie als 'Californische goedgelovigheid'.⁶⁰ De techno-optimisten verwijt hij een gebrekkig historisch besef en met ontluisterende angst spreekt hij van 'de doem van de vooruitgang'.⁶¹

Om Oorman te overtuigen van het toekomstpotentieel van het internet, spreekt Eddy bijvoorbeeld wervend van 'het nieuwe elektronische continent'.⁶² De metaforische constructie van het internet als '*frontier*' of 'nieuw continent' werd in de laatste decennia van de twintigste eeuw een dominante manier om over het internet te spreken, wat bijvoorbeeld blijkt uit de oprichting van de belangenorganisatie Electronic Frontier Foundation (EFF) in 1990.⁶³ Een van de oprichters van de EFF, de excentrieke schrijver, rancher en libertair activist John Perry Barlow, zou in zijn stukken voor onder andere *WIRED* als eerste de intersectie van telecommunicatie en computernetwerken als 'an electronic frontier' beschreven hebben.⁶⁴ In populariserende geschriften werkt Barlow de vergelijking tussen het verruimtelijkte digitale 'terrein' en de koloniale verbeelding van het Amerikaanse continent uit.⁶⁵ In zijn uitgesproken imperialistische retoriek beroept hij zich op Amerika's 'manifest destiny' en verwijst zo naar de negentiende-eeuwse literair-artistieke traditie waarin het sublieme Amerikaanse landschap nauw verbonden is met visies van technologische almacht, oneindige grondstoffen en geopolitieke dominantie.⁶⁶

In plaats van een utopisch landschap van natuurlijke overvloed neemt Van Weeldens protagonist vooral dreiging, schaarste en overlevingsstrijd waar. Wanneer Oorman in het hoofdstuk 'Informatie' verslag uitbrengt van zijn tocht door de Mojavewoestijn brengt zijn nieuwe omgeving hem ertoe de woestijn als metafoor voor het internet te gaan zien.⁶⁷ Overleven zoals een woestijnmuis in een ruig niemandsland, dat is wat de digitale mens te wachten staat:

De honderden interactieve kanalen, de wildgroei aan massamedia, al die schermen waarop je dagelijks leven zich afspeelt, het is als het verzen-gende zonlicht dat je ombrengt als je je niet aanpast of beschermt.⁶⁸

Oorman transformeert de landschapsmetafoor om zich de extremen van de digitale toekomst voorstelbaar te maken. De optimistische, 'gloeiende horizon' van John en Laura vormt hij om tot de verzengende Californische zon, die als beeld fungeert voor de illusoire *information overload* waaraan het digitale subject blootgesteld wordt.

In een dergelijke conditie lijkt informatie meer op 'geld en vuilnis dan op kennis'.⁶⁹ Als overlevingsstrategie geeft hij aan zijn zoon zijn epistemologische scepsis mee: 'Wat we niet weten en niet kunnen overzien is altijd groter dan wat we weten en denken te kunnen regelen. Een regime dat dat ontkent is een dictatuur.'⁷⁰ Als antwoord beschrijft Oorman zijn visie van een oase. Water en schaduw vindt hij niet zozeer in een eigen betekenis, aangezien hij alle vormen van zingeving verdacht vindt, maar in 'alles wat je naar een gat, een kreukel, een beschadiging, een falen van de data kan leiden'.⁷¹ De verlossing situeert hij daar waar de communicatie faalt. Met dat nihilistische idee onderscheidt hij zich naar eigen zeggen van zowel de Californische techno-utopisten als de babyboomergeneratie die juist wel in het heil van 'kom-mu-ni-kaat-sie' geloofden.⁷² In zijn schrijven zoekt Oorman het bederf van de communicatie en is hij in staat zijn sceptische wereldbeeld over te brengen aan het nageslacht.

Het internet en de literatuur plaatst Oorman in een duidelijke, poëtische oppositie. Aan de ene kant biedt het internet, als *frontier* dan wel woestijn, Oorman weinig perspectief. Om zich aan de 'volmaakt voortcommunicerende mensenwereld' te onttrekken, vlucht hij al zijn hele jongvolwassen leven in roesmiddelgebruik en bij uitbreiding in literatuur, kunst en filosofie.⁷³ Daar vindt hij een eigen parallelle wereld van 'onmenselijke ruis', die hij beschouwt als 'de enige politiek' waarin hij kan geloven.⁷⁴ Het vooruitzicht van het vaderschap brengt daarin verandering: op het moment van schrijven dient het gezinsleven zich aan als een alternatieve vrijplaats en weet Oorman zich via zijn 'kleine ruiszanger' voor het eerst enigszins 'aangesloten op de mensheid'.⁷⁵ Dat de verteller zich in briefvorm uitdrukt, getuigt van dit voorzichtige engagement: door het ongebooren kind aan te spreken, vindt Oorman een opening om zich een maakbare toekomst voor te stellen. Om zichzelf ook een ideaalbeeld van een digitale toekomst voor te stellen, zoekt de verteller naar een alternatieve ruimtelijke metafoor.

Die vindt hij wanneer hij, na een moment van crisis, door een avondlijk Amsterdam dwaalt. In tegenstelling tot de vorige brieven, waarin hij anekdotes uit zijn recente verleden verhaalde, noteert hij zijn gedachten en zintuiglijke indrukken bijna gelijktijdig en met tijdsaanduidingen in een schriftje. Opnieuw vertrekt hij vanuit de topos van het internet als 'nieuw' continent, maar hij benoemt net het imperialisme, de uitbuiting

en bloedvergieten die hij in de metafoor leest. Zo zal volgens hem ook het internet in de handen vallen van de macht, zoals het ook het spijkerschrift, de radio en de televisie verging. Desalniettemin brachten de vs ook artistieke vernieuwing en andere manieren van leven op: ‘Toen was het er toch echt: een wereld met alles erin, een nieuwe literatuur, nieuwe muziek, met nieuwe gruwelen en nieuwe wonderen, andere soorten humor.’⁷⁶ In zijn visie stroomt elk nieuw medium uiteindelijk vol met alles wat des mensen is. Net als de stad, stelt Oorman zich voor:

De enen en nullen, de protocollen en codes; wat zijn het anders dan de kaarten van de riolering, de vloeren en muren van de openbare gebouwen, de bordelen, de clubhuizen? Ze worden straks bevolkt door de onverbetterlijke menselijke natuur. Naarmate de elektronische communicatie in omvang toeneemt, nemen ook de ruis, de geheimen, de misdaad, de schoonheid, de onoverzichtelijkheid toe.⁷⁷

Door het internet te verbeelden aan de hand van de stad, corrigeert Van Weelden de gangbare ruimtelijke verbeelding van het internet. Wat zijn vertrouwde Amsterdam hem leert, is dat de stad een gebrekkige, chaotische, en door mensen onderhouden ruimte is. Op grond van die vergelijking zal volgens hem ook het internet door ‘de menselijke natuur’ bepaald worden. Uit de verzoening die Oorman verwoordt, spreekt slechts weifelend optimisme: er wordt tegelijk iets verloren en gewonnen.⁷⁸ Dat net als Amsterdam ook het internet snel zal ‘bederven’, vindt Oorman enkel hoopvol omdat die ontwikkeling strookt met zijn individualistische en onmaatschappelijke literatuur- en kunstopvatting: ‘Ik verwacht dat de elektronische wereld steeds meer op een echte stad gaat lijken met alle vervoering, raadselen en gevaren van dien.’⁷⁹

5. Station het oor: afstemmen op de toekomst

Van Weeldens voorstelling van de elektronische wereld als een stad vindt een concrete uitwerking in De Digitale Stad. Dat project was een initiatief van het Amsterdamse culturele centrum De Balie en het technologietijdschrift *Hack-Tic* (een van de voorlopers van de idealistische internetprovider XS4ALL). Met een subsidie van 300,000 gulden, verstrekt door de gemeente Amsterdam en het Ministerie van Economische Zaken, ging het tien weken durende project op 15 januari 1994 van start.⁸⁰ DDS was expliciet opgezet als een democratisch experiment in aanloop naar de gemeenteraadsverkiezingen

van dat jaar. Op speciaal daarvoor ingerichte fora konden burgers vragen stellen aan politici en ambtenaren en bestuurlijke informatie werd online ter beschikking gesteld van burgers.⁸¹ In termen van aandacht was het project een enorm succes: aan het einde van de tien weken hadden 12.000 bewoners zich geregistreerd en was DDS zo'n 130.000 keer bezocht.⁸²

Het DDS-project haalde inspiratie bij het Noord-Amerikaanse fenomeen 'free-net'. Het belangrijkste verschil met eerdere pogingen om online diensten aan het grote publiek voor te stellen was dat expliciet werd ingezet op de stadsmetafoor.⁸³ DDS was gemodelleerd naar een 'echte' stad: gebruikers konden een bezoek brengen aan het postkantoor (voor e-mail), het verkiezingscentrum, de bibliotheek, het stadhuis (voor bestuurlijke informatie en burgerzaken) en de Universiteit van Amsterdam. In het Gebouw voor Kunst en Cultuur waren kunstinstellingen, mediahuizen en theatergezelschappen te vinden. Gebruikers die het wereldwijde web op wilden, konden dat doen via het Centraal Station van DDS. De eerste versie van DDS was voornamelijk 'text-based', later werd de interface grafischer en werden er nieuwe functies toegevoegd. Zo kwamen er een herdenkingsregister voor de doden en verschillende 'thematische pleinen', zoals het Vrouwenplein, het Educatieplein, het Homoplein en het Zorgplein. De metafoor van de stad was niet alleen een middel om de nieuwe technologie inzichtelijk te maken voor digitale leken, maar ze functioneerde ook om aan te tonen dat het project lokaal was geworteld én dat het een democratisch project was dat was verbonden aan een specifieke gemeenschap.⁸⁴

Geheel in lijn met Stickers eerdergenoemde ideeën over creatieve participatie, bood DDS een infrastructuur voor culturele productie. Een literair project dat speciaal was opgezet voor DDS was *Station het oor*, een onderbelicht en eigenaardig stukje mediageschiedenis. De inwoners van DDS werden aangespoord om verhalen en observaties over DDS in te sturen voor een collaboratief hoorspel dat zou worden uitgezonden op de lokale radio. Dit konden zij doen door hun bijdragen te posten op het forum van het Gebouw voor Kunst en Cultuur of door een floppydisk te sturen naar het adres van de Toneelgroep Amsterdam. Alle bijdragen waren te lezen op het Bulletin Board van het Gebouw voor Kunst en Cultuur, zodat gebruikers konden reageren en voortbouwen op andermans werk. In totaal werden er op basis van deze inzendingen zes afleveringen samengesteld door initiatiefnemers Michiel Bolinger en Pol Eggermont. De uitzendingen vielen min of meer samen met het tien weken durende DDS -project.⁸⁵ Het hoorspel was een gezamenlijke productie van De Digitale Stad, de Balie en Toneelgroep Amsterdam. De stemacteurs van dienst waren Jaap ten Holt, Wil van der Meer, Wimie Wilhelm en Liesbeth van Reek en de muziek was van Fons Merkies.⁸⁶

In *Station het oor* wordt de metafoor van de stad zowel uitgediept als geproblematiseerd door de inzet van literaire en auditieve procedés. Dat blijkt al uit de oproep tot bijdragen voor het hoorspel, die te lezen was in de papieren krant van DDS (die overal in Amsterdam werd verspreid om DDS te promoten):

Iedereen die iets kwijt wil over zijn of haar belevenissen in de werkelijke of de digitale stad kan teksten en sketches posten voor Het Hoorspel dat vanaf 19 februari (1994, red.) wekelijks op Radio Noord Holland wordt uitgezonden. Breng verslag uit over je buurt, de politiek, de cultuur, de groenteboer. Schrijf dialogen, berichten over de samenleving, woedende polemieken, klaagzangen, lofdichten. Maak toekomstfantasieën, historische portretten, fictieve werkelijkheid of werkelijke fictie – als het maar over onze grote stad gaat.⁸⁷

In deze oproep wordt er geen onderscheid gemaakt tussen de werkelijke en de digitale stad: de aanduiding ‘onze grote stad’ verwijst naar beide domeinen. Bewoners worden aangespoord zich het leven in het echte Amsterdam voor te stellen als onderdeel van DDS en vice versa. Met het hoorspel willen de initiatiefnemers letterlijk een stem geven aan een gemeenschap die zichzelf probeert vorm te geven. De zes afleveringen van *Station het oor* vormen een samenraapsel van losse scènes van uiteenlopende lengten: ze bevatten komische sketches, liedjes en dialogen over allerlei onderwerpen. De samenstellers hebben niet geprobeerd de bijdragen tot een coherent verhalend geheel te smeden. De collageachtige structuur geeft zodoende uitdrukking aan de meerstemmigheid van DDS: de verschillende onderdelen zijn niet ingebed in een overkoepelende structuur, maar ze zijn nevenschikkend gemaakt. Het collaboratieve hoorspel brengt daarmee de democratische mogelijkheden van de nieuwe technologie voor het voetlicht.

Het is opmerkelijk dat de technologische toekomst wordt voorgesteld door middel van een hoorspel – ook in de jaren negentig al een ouderwets medium –, maar deze vorm past geheel in de unieke media-ecologie van het Amsterdam in de jaren negentig waarvan we hierboven al een beeld schetsten. Zo werd *Station het oor* uitgezonden door Radio Noord-Holland, de opvolger van STAD (*Stichting Amsterdamse Draadloze omroep*) Radio Amsterdam – een radiozender die expliciet sympathiseerde met de kraakbeweging.⁸⁸ Door de samenwerking met een lokale zender wordt er een verband aangebracht tussen de politiek van de reëel bestaande Amsterdamse *underground* radiocultuur en de digitale toekomst. De hoorspelvorm sluit ook aan bij de ruimtelijke metafoor van een virtuele stad: het hoorspel

schept een auditieve ruimte die net als de virtuele ruimte zonder duidelijke dimensies is, en die onmiskenbaar lokaal is geworteld, maar die het lokale ook ontstijgt. Ook speelt *Station het oor* de audiofonische mogelijkheden van het hoorspelmedium uit: alle scènes worden vertolkt door een kleine groep stemacteurs die de virtuele gemeenschap als het ware belichaamt.

In de openingstune van *Station het oor* wordt er een verband gelegd tussen het werkelijke en het virtuele Amsterdam én tussen oude en nieuwe media. We horen het getik van een typemachine en een elektronische inbelpiep. Deze geluiden worden begeleid door accordeonmuziek en het geluid van bellende trams, waarmee het klanklandschap van Amsterdam wordt geëvoceerd. De wisselwerking tussen de ‘echte’ en de virtuele stad en tussen oude en nieuwe media is een constante in de hoorspelafleveringen. Een fragment in de eerste aflevering is bijvoorbeeld opgezet als een lokale radio-uitzending waarbij mensen kunnen inbellen om hun zegje te doen. In de scène reageert een vrouwelijke zestigplusser op de oproep van de enthousiaste radiopresentator. Ze vertelt over haar ervaringen in DDS, waar ze zo’n twee maanden woont:

En nou moet u weten: het was al zo’n enóóórme overgang – en zeker op mijn leeftijd – om je zo in ene terug te trekken uit de werkelijkheid. Maar ik zeg het je: ik kon het gewoon niet meer aan in de stad. En ik ben geen mens voor de provincie, he. Het platteland, ik moet er niet aan denken. Ik krijg al ruimtevrees als ik op de Dam sta. Dus die digitale stad dat leek me wel wat.

De vrouw stelt DDS voor als ruimteloos en als een veilige haven waar je je terug kunt trekken uit de werkelijkheid. De digitale stad voldoet echter niet aan haar verwachtingen. In plaats van een utopische plek (letterlijk: een non-plaats) blijkt DDS een spiegeling te zijn van datgene wat ze probeerde te ontvluchten. De bewoner geeft zelfs te kennen dat ze zich minder veilig voelt in DDS dan in de ‘echte’ wereld. Ze heeft het over ‘terroristische aanslagen’ die in DDS zouden worden gepleegd. Het klanklandschap evocert een stadsjungle waar het gevaar op de loer ligt: de scène gaat gepaard met dreigende tonen die klinken als van een grommend roofdier, terwijl op de achtergrond krekels tsjirpen.

De vrouw praat aan een stuk door zonder adem te halen. De radiopresentator probeert de vrouw te onderbreken, maar daar slaagt hij niet in. De scène is dan ook te interpreteren als een ironisch (meta)commentaar op de oproep tot bijdragen aan het hoorspel over DDS. Wie zeggenschap geeft aan gebruikers kan verwachten de regie kwijt te raken. De scène

is tevens te lezen als een reflectie op de vermeende nieuwheid van het internet. Ook inbelradio biedt immers ruimte voor interactie en inspraak, eigenschappen die doorgaans worden toegeschreven aan digitale media. De uitspraken van de vrouw dat alles bij het oude blijft, zijn dan ook in dat verband te begrijpen. De scène suggereert dat de gebreken van interactieve communicatie niet zijn weggenomen met de opkomst van het internet – ze worden er zelfs door uitvergroet.

Dat de mogelijkheid tot interactie kan leiden tot een onveilige sfeer blijkt eveneens uit een korte scène waarin een voorstelling wordt gemaakt van een vergadering van de fictieve gemeenteraad van DDS:

- MAN: Het woord is aan het raadslid, mrs. Dos.⁸⁹
- VROUW: Is het College van B&W op de hoogte van het feit dat er in het digitale café
1. Uiterst vrouwonvriendelijke praktijken plaatsvinden?
 2. Ongewenste virtuele contacten met verstreckende gevolgen om zich heen grijpen?
 3. De toegang tot De Digitale Stad als zodanig welhaast onmogelijk wordt gemaakt voor mensen die op zich met volkomen legitieme drijfveren respectievelijk oorbare beweegredenen willen binnenkomen?

De scène geeft blijk van de vraagstukken die komen kijken bij de vormgeving van een nieuwe gemeenschap: hoe zorg je ervoor dat de stad algemeen toegankelijk is en hoe ga je om met personen die kwaad in de zin hebben? Opvallend genoeg verwijzen bovenstaande scènes van *Station het oor* naar ‘analoge’ media zoals inbelradio en een gemeenteraadsvergadering om de interactieve aspecten van DDS tegen het licht te houden. Het internet is weliswaar een nieuw communicatiemedium, zo wordt gesuggereerd, maar dat betekent niet dat bestaande problemen zomaar verdwijnen. Uit de bovenstaande scène spreekt een verlangen naar de mogelijkheid van bestuurlijke inspraak om die problemen het hoofd te bieden. Die wens hing samen met de stadsmetafoor, zo bleek voor de initiatiefnemers van DDS: ‘Bewoners van De Digitale Stad stellen de vraag op welke wijze zij invloed kunnen uitoefenen op het beleid van de stad. De stadsmetafoor leidt al snel tot analogieën met de gewone stad en [daardoor] dringt het beeld op van een gemeenteraad met burgemeester en wethouders.’⁹⁰ De stadsmetafoor riep bij verschillende demografische groepen echter ook andere associaties en verwachtingen op, zoals bleek uit onderzoek van Liedeke Plate en Els Rommes.⁹¹ De initiatiefnemers van DDS stelden zich de stad voor als een publieke

ruimte voor politiek debat en culturele productie, maar voor gebruikers die buiten de dominante demografie vielen betekende ‘city’ eerder ‘the geographical location where their homes, activities and their memories are situated; a complex whole shaped by a variety of representations and discursive practices’.⁹²

Net als bij Van Weelden wordt de stad als metafoor voor het digitale domein in *Station het oor* verbeeld als een gebrekkige, chaotische en zelfs gevaarlijke ruimte, waarin niettemin wordt geleefd. Het grillige karakter van de stad komt tot uiting in representaties van gesprekken in de digitale cafés. In een scène bespreken twee mannen hun seksuele fantasieën in weinig verhullende woorden. Een hoge stem komt tussenbeide: ‘Hohohoho, zo kan ie wel weer he?’. Een andere stem valt diegene bij: ‘Waar is de digitale moraal gebleven?’, waarna de ander weer zegt: ‘Ja precies, [onverstaanbaar] ook de digitale stad heeft z’n grenzen!’ De mannen repliceren: ‘Ach man, ga je bytes tellen.’ De uitsmijter van het digitale café maakt een einde aan de conversatie: ‘Naar buiten, naar buiten! [*geluid van dichtvallende deur*] Het café is gesloten!’, waarna meteen ook de eindtune van het hoorspel klinkt.⁹³ Dat deze digitale conversatie van een andere aard is dan een gewoon kroeggesprek blijkt uit de audiofonische behandeling. De stemmen in deze scène klinken flink vervormd: ze zijn uitgesplitst over de kanalen en er zijn verschillende elektroakoestische effecten aan de stemmen toegevoegd, waardoor ze soms nauwelijks verstaanbaar zijn. Die vervorming sluit aan bij het anonieme karakter van de chatruimtes, waar deelnemers zich als eender wie kunnen voordoen en is zodoende een representatie van de ruis van digitale communicatie.

De chatroom staat eveneens centraal in de vierde aflevering, die in zijn geheel bestaat uit een vijftien minuten durende scène. De aflevering bevat diverse intertekstuele verwijzingen en directe citaten uit *Woyzeck*, een theaterstuk van Georg Büchner uit 1837, dat met name bekendheid geniet doordat de componist Alban Berg het verhaal gebruikte voor zijn opera *Wozzeck* (1925). In het verhaal wordt een jonge soldaat geplaagd door financiële problemen. Om wat geld te verdienen doet hij als proefpersoon mee aan allerlei wetenschappelijke experimenten, die een verwoestend effect hebben op zijn mentale gezondheid, wat er uiteindelijk voor zorgt dat hij zijn geliefde Marie doodt in een psychotische aanval. In *Station het oor* wordt dit verhaal verteld in de vorm van een chatroom, waarbij alle bijdragen worden vertolkt door stemacteurs. Net als in de opera van Berg hoort de Wozzeck van *Station het oor* – hier Woz genaamd – stemmen (‘er komt een stem uit de muur’). Op Woz’ apocalyptische visioenen (‘de mens is een afgrond. Het duizelt je als je erin kijkt’) antwoorden de andere deelnemers aan de chatruimte dat Woz

normaal moet doen. Er wordt zelfs ingegrepen door een moderator: ‘*woz has been kicked off Channel Digistad by alwan*. Het is beter als je even weggaat, Woz, sorry!’ Nadat Woz uit de chat is gezet, geeft Marie, de moeder van zijn kind, toe aan de versierpogingen van Tambo, die haar voortdurend belaagt met seksuele opmerkingen. Als de chat even nadien wordt hervat, zegt Woz dat hij iets ziet blinken en dat hij bloed ruikt – een voorafschaduwning van zijn moord op Marie. Voor sommige deelnemers aan de chatroom zijn de woorden van Woz reden om af te haken. ‘*Sign off doc*. – Mij te *heavy*!’ Andere deelnemers tonen zich vooral onverschillig: ‘*Sign off andres*. – Ben ff een biertje pakken. Doei!’ Uiteindelijk zijn alleen Woz en Marie in de chatroom achtergebleven, waarna de moord zich voltrekt.

Het verhaal van Büchner draait rond de vraag van toerekeningsvatbaarheid: is Woz schuldig aan de moord op Marie of hebben de omstandigheden hem daartoe aangezet? Volgens veel critici reflecteert *Woyzeck* over de manier waarop het (precaire) individu de opkomende moderniteit ervaart.⁹⁴ De hoorspeladaptatie suggereert dat de virtuele omgeving heeft bijgedragen aan de tragedie. ‘Deze plek is vervloekt’, zegt Woz dan ook. Die woorden worden kracht bijgezet door de dreigende muziek die in de gehele aflevering klinkt en die bestaat uit diepe contrabastonen. De scène gebruikt verwijzingen naar *Woyzeck* om de chatruimte voor te stellen als een potentieel gevaarlijke plek. De weinig empathische reacties van de overige personages en de moderator op de hartenkreten van Woz suggereren dat de anonimiteit van online communicatie heeft bijgedragen aan de tragedie. In die zin voegen de verwijzingen naar Büchners toneelstuk een betekenislaag toe. In een toneelstuk (of een opera) treffen de personages elkaar op het toneel; in de chatruimte delen de personages geen fysieke, maar een virtuele ruimte, waardoor ze nog meer van elkaar vervreemd raken dan in Büchners toneelstuk het geval was. De scène speelt eveneens een mogelijkheid van het hoorspelmedium uit, aangezien ook de luisteraar de personages niet in de ogen kan kijken. In deze aflevering van *Station het oor* is er sprake van een complexe dynamiek tussen uiteenlopende media (toneelstuk, chatruimte en hoorspel) die licht schijnt op de verschillen tussen fysieke en virtuele ruimtes.

6. Conclusie

Met dit artikel hebben we een aanzet gegeven tot een synthese van media-archeologie en literaire *close reading*. In de media-archeologie krijgen imaginaire media reeds een bevoorrechte rol: dat concept laat het namelijk

toe om culturele vormen, thema's en fantasieën te contextualiseren binnen mediaculturen, en omgekeerd, om de rol van verbeelding in de ontwikkeling van mediatechnologieën te vatten. Aan die benadering voegen wij een literaire dimensie toe, wat verschillende voordelen biedt. Zo wordt zichtbaar hoe technologische topoi hun weerslag vinden in uiteenlopende culturele domeinen. Bovendien laten literaire teksten het toe om de culturele verbeelding van technologieën onder te brengen in nieuwe narratieve verbanden, waardoor gangbare metaforen kunnen worden bevraagd en utopische dan wel dystopische uitkomsten tegenover elkaar kunnen worden afgewogen.

In zowel *Oase* als *Station het oor* is de ruimtelijke verbeelding van het internet het onderwerp van discussie. Bij Van Weelden wordt de topos van het digitale continent, dat openligt voor zelfverrijking en extractie, opgeworpen en bevraagd, terwijl in het collectieve hoorspel de metafoor van de stad wordt uitgedacht, geïroniseerd en voorgesteld als een bedreigende ruimte. Elke metafoor, lijken beide teksten te impliceren, maakt nooit louter dystopische dan wel utopische gevolgen denkbaar: in de woestijn aanschouwt Oorman voorzichtige overlevingskansen, terwijl de democratisch georganiseerde stadsgemeenschap door terrorisme en menselijk wangedrag geteisterd wordt. In dat opzicht bieden beide casussen de middelen om metaforen en verbeeldingsschema's, of die nu circuleren in commerciële retoriek of in activistische middens, van verschillende kanten te belichten, en om zo een breder beeld van alle mogelijke vormen en gebruiken van de technologie te verkennen. Zoals onze analyses aantoonde, gaan beide teksten daardoor voorbij aan een al te binaire tegenstelling tussen techno-optimisme en -pessimisme.

Wat ook in de twee casussen sterk naar voren komt, is dat beide werken de ruimtelijke verbeelding verankeren in hun Amsterdamse context. Dat gebeurt uiteraard het nadrukkelijkst in *Station het oor*, waar er een speelse continuïteit wordt opgevoerd tussen DDS en de 'echte' stad via allerlei audiofonische en verhalende ingrepen. Maar ook in *Oase* wordt de toekomst van het internet geconceptualiseerd aan de hand van de Amsterdamse binnenstad. Die doet namelijk dienst als corrigerend beeld voor de dominante Noord-Amerikaanse verbeeldingsschema's van utopische weidse horizonten, tegenculturele idealen van zelfontplooiing en libertair *frontier*-denken. Met name uit die corrigerende functie blijkt de eigenheid van het Nederlandse perspectief. Al vanaf het begin van de technologie domineerden de vs de beeldvorming rond het internet, waardoor het niet verwonderlijk is dat de eerste Nederlandse roman die het internet thematiseert zich zo nadrukkelijk op de Amerikaanse context richt. Het

Amerikaanse continent is voor Oorman een projectiescherm waarop hij zijn verlangens en angsten over de toekomst projecteert. Het is evenwel de Nederlandse hoofdstad die een beeld van een concrete gemeenschap mogelijk maakt. Uit *Station het oor* is ten slotte op te maken dat de betekenis van Amsterdam als ‘digitale stad’ niet los te zien is van de politieke, sociale en techno-culturele omstandigheden. De digitale stad verbeeldt zo een alternatief Amsterdam waar krakers, kunstenaars en technenuten samenbouwen aan de toekomst.

We kunnen dan ook stellen dat *Oase* en *Station het oor* voldoen aan het idee van ‘digitale’ culturele productie zoals Stikker die voor ogen had (ook al zijn een roman en een hoorspel twee bij uitstek ‘analoge’, ‘oude’ media). Beide werken geven literaire betekenis aan de nieuwe technologie: via literaire middelen zoals personages, setting en verteller reflecteren deze werken over de toekomst en de rol die het internet erin zal spelen. En net zoals Stikker betoogt, helpen dergelijke literaire verbeeldingen ook vormgeven aan de technologieën van de toekomst. Uit de toekomstbeelden uit het verleden zijn namelijk lessen te trekken voor het heden. Zowel *Oase* als *Station het oor* speculeren over de ‘ruis’ die in het toekomstige communicatiemedium zal blijven weerklinken. Alle utopische wensbeelden ten spijt, is het internet gedoemd mensenwerk te blijven. Van Weeldens onmaatschappelijke schrijversfiguur put uit dat voorziene bederf net hoop. *Station het oor* geeft als literair experiment via zijn vorm blijk van de worsteling die nodig is om een digitale gemeenschap vorm te geven. Uit het hoorspel komt naar voren dat voor een heilzaam internet een democratisch georganiseerde structuur nodig is waarin bestaande ongelijkheden zijn verdisconteerd. Misschien is de belangrijkste les van de literaire verbeelding van het internet in de jaren negentig wel dat het internet contingent is: het kan worden vormgegeven vanuit maatschappelijke waarden, mits we bereid zijn de verbeelding de ruimte te geven.

Literatuur

- Abbate, J., *Inventing the Internet*. Cambridge, MIT Press, 1999.
- Barlow, J.P., ‘Crime and Puzzlement’, in: *Electronic Frontier Foundation*, 8 juni 1990, www.eff.org/pages/crime-and-puzzlement, laatst geraadpleegd 15 oktober 2023.
- Bolter, J.D. en R. Grusin, *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, MIT Press, 2000.
- Van den Boomen, M., ‘Digitale stad “gewoon af en toe mijn gal spuien”’, in: *De Groene Amsterdammer*, 2 maart 1994.

- Boswell, S., “Jack In, Young Pioneer”. Frontier Politics, Ecological Entrapment, and the Architecture of Cyberspace’, in: *American Literature*, 93, 2021, 3, 417-444.
- Boumans, J., *Toen digitale media nog nieuw waren. Pre-internet in de polder (1967-1997)*. Gorredijk, Media Update Vakpublicaties, 2011.
- Brems, H., *Altijd weer vogels die nesten beginnen. Geschiedenis van de Nederlandse literatuur 1945-2005* [Vijfde druk]. Amsterdam, Bert Bakker, 2016.
- Brouwers, T., ‘Dirk van Weelden. Oase’, in: S. Bax, H. Brems, T. van Deel en A. Zuiderent (red.), *Lexicon van literaire werken*, november 2003.
- Brouwers, T., ‘Dirk van Weelden’, in: S. Bax, H. Brems, T. van Deel en A. Zuiderent (red.), *Kritisch Lexicon van de moderne Nederlandstalige literatuur*, februari 2008.
- Ceruzzi, P.E., *A History of Modern Computing*. Cambridge, MIT Press, 2012 [1998].
- Delsing, K. en J. Chen, ‘The Birth of Mediamatic Magazine. An Interview with Willem Velthoven and Jans Possel’, in: *Mediamatic Magazine*, 2022, <https://www.mediamatic.net/en/page/226233/the-birth-of-mediamatic-magazine>, laatst geraadpleegd 15 oktober 2023.
- Duivenvoorden, E., *Een voet tussen de deur. Geschiedenis van de kraakbeweging 1964-1999*. Amsterdam, De Arbeiderspers, 2000.
- Gitelman, L. en G.B. Pingree, *New Media, 1740-1915. Media in Transition*. Cambridge, MIT Press, 2003.
- Gitelman, L., *Always Already New. Media, History, and the Data of Culture*. Cambridge, MIT Press, 2006.
- Groof, B. de, ‘Radio is regio. Het moeizame evenwicht tussen zendbereik en doelgroep’, in: *Ons Erfdeel*, 24, 1981, 5, 645-654.
- Haan, de T., ‘Gevonden: DDS Hoorspel “Station het oor”’, in: *Hart.amsterdam.nl*, 21 juni 2014, <https://hart.amsterdam.nl/page/37194/gevonden-dds-hoorspel-station-het-oor>, laatst geraadpleegd 15 oktober 2023.
- Haan, de T. en T. van den Doel, ‘Gevonden: Document “Sociale bouwstenen voor een elektronische samenleving”’, in: *Hart.amsterdam.nl*, 27 oktober 2014, <https://hart.amsterdam.nl/page/44579>, laatst geraadpleegd 15 oktober 2023.
- Van der Haar, R., ‘Projectverslag De Digitale Stad’, in: *dds.nl*, 22 mei 1995, <https://www.dds.nl/html/dds/jarig/3.oproject/>, laatst geraadpleegd 15 oktober 2023.
- Hayles, N.K., *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago, University of Chicago Press, 1999.
- Herman, L. en B. Vervaeck, ‘A Theory of Narrative in Culture’, in: *Poetics Today*, 38, 2017, 4, 605-634.
- Huhtamo, E., ‘Dismantling the Fairy Engine. Media Archaeology as Topos Study’, in: E. Huhtamo en J. Parikka (red.), *Media Archaeology. Approaches, Applications, and Implications*. Berkeley, University of California Press, 2011, 27-47.
- Huhtamo, E. en J. Parikka (red.), *Media Archaeology. Approaches, Applications, and Implications*. Berkeley, University of California Press, 2011.

- Kluitenberg, E., 'Second Introduction to an Archeology of Imaginary Media', in: E. Kluitenberg (red.), *Book of Imaginary Media. Excavating the Dream of the Ultimate Communication Machine*. Rotterdam, Nai Publishers, 2006, 7-27.
- Kluitenberg, E., *Delusive Spaces. Essays on Culture, Media and Technology*. Rotterdam, NAI Publishers, 2008.
- Kluitenberg, E., 'On the Archaeology of Imaginary Media', in: E. Huhtamo en J. Parikka (red.), *Media Archaeology. Approaches, Applications and Implications*. Berkeley: University of California Press, 2011, 48-69.
- Lovink, G. 'Interview met Marleen Stikker over DDS', in: *Nettime-nl*, 7 maart 2001, <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-nl-0103/msg00038.html>, laatst geraadpleegd 15 oktober 2023.
- Nevejan, C. en A. Badenoch, 'How Amsterdam Invented the Internet. European Networks of Significance, 1980-1995', in: G. Alberts en R. Oldenziel (red.), *Hacking Europe. From Computer Cultures to Demoscenes*. New York, Springer, 2014, 189-217.
- Nünning, A. 'Surveying Contextualist and Cultural Narratologies. Towards an Outline of Approaches, Concepts and Potentials', in: S. Heinen en R. Sommer (red.), *Narratology in the Age of Cross-Disciplinary Narrative Research*. Berlijn, Walter de Gruyter, 2009, 48-70.
- Parikka, J., *A Geology of Media*. Minnesota, University of Minnesota Press, 2015.
- Plate, L. en E. Rommes, 'Safecityspace. Women's Interventions in Urban and Virtual Space', in: *The Journal of Romance Studies*, 7, 2007, 1, 21-37.
- Richards, D.G., *Georg Büchner's Woyzeck. A History of Its Criticism*. London, Camden, 2001.
- Schafer, V., 'Interfacing Counterculture and Digital Cultures. An Interview with Geert Lovink', in: *Internet Histories*, 2, 2018, 3-4, 328-338.
- Schalken, K. en J. Flint, *Handboek digitale steden*. Amsterdam, Stichting De Digitale Stad, 1995.
- Smith, J.E.H., *The Internet Is Not What You Think It Is. A History, a Philosophy, a Warning*. Princeton, Princeton University Press, 2022.
- Stikker, M., *De digitale stad. Sociale bouwstenen voor een elektronische samenleving*. Amsterdam, Stichting De Digitale Stad, 1994.
- Stikker, M., *Het internet is stuk, maar we kunnen het repareren*. Amsterdam, De Geus, 2019.
- Streeter, T., *The Net Effect. Romanticism, Capitalism and the Internet*. New York, New York University Press, 2011.
- Streeter, T., 'The Internet as a Structure of Feeling, 1992-1996', in: *Internet Histories*, 1, 2017, 1, 79-89.
- Tarnoff, B., *Internet for the People. The Fight for Our Digital Future*. London, Verso, 2022.

- Vervaeck, B., *Het postmodernisme in de Nederlandse en Vlaamse roman*. Nijmegen, Vantilt, 2007.
- Wagenvoort, M., *Een huwelijk in het jaar 2020*. Amsterdam, Atlas Contact, 2020 [1923].
- Webster, P. 'Technology, Ethics and Religious Language. Early Anglophone Christian Reactions to "Cyberspace"', in: *Internet Histories*, 2, 2018, 3-4, 299-314.
- Van Weelden, D., *Tegenwoordigheid van geest*. Amsterdam, De Bezige Bij, 1989.
- Van Weelden, D., 'Het Bederf van de Communicatie', in: *Mediamatic Magazine*, 7, 2, 1993, www.mediamatic.net/nl/page/9099/the-decay-of-communication, laatst geraadpleegd 15 oktober 2023.
- Van Weelden, D., *Oase*. Amsterdam, De Bezige Bij, 1994.
- Willaert, T., *De fonograafen de grammofoon in de Nederlandstalige literatuur (1877-1935). Een media-archeologisch onderzoek*. Antwerpen/Apeldoorn, Garant, 2018.
- Williams, R., *Television. Technology and Cultural Form*. London/New York, Routledge, 2003.
- Wilson, R., 'Techno-Euphoria and the Discourse of the American Sublime', in: *Boundary 2*, 19, 1992, 1, 205-229.
- Zielinski, S., *Deep Time of the Media. Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means*. Cambridge, MIT Press, 2008.

Over de auteurs

Ruben Vanden Berghe is als onderzoeker verbonden aan de afdeling Nederlandse letterkunde van de UGent. In zijn proefschrift *Netwijdte. De sublieme verbeelding van het internet in de Nederlandse en Vlaamse roman* (2023) onderzocht hij het postdigitale sublieme in relatie tot de status van kennis in hedendaagse Nederlandstalige romans. Eerder was hij als onderzoeker en archiefmedewerker betrokken bij onderzoek aan de UGent naar het literaire hoorspel. Daarvoor heeft hij de masters Literatuurwetenschappen aan de KU Leuven en Vergelijkende Moderne Letterkunde aan de UGent gevolgd en liep hij stage in het Vlaamse literaire archief het Letterenhuis in Antwerpen.

E-mail: Ruben.VandenBerghe@UGent.be

Siebe Bluijs is universitair docent aan de Tilburg Center of the Learning Sciences van Tilburg University, waar hij onderzoek doet naar digitalisering en literatuur(onderwijs). Zijn proefschrift, voltooid aan de Universiteit Gent, schijnt licht op het naoorlogse literaire hoorspel in de Lage Landen. Met Bram Ieven stelde hij *Vluchtlijnen van de poëzie. Over het werk van Jeroen Mettes* (2021) samen. Met Inge Arteel, Lars Bernaerts en Pim Verhulst maakte

hij de bundel *Tuning in to the Neo-Avant-Garde. Experimental Radio Plays in the Postwar Period* (2021).

E-mail: S.V.Bluijs@tilburguniversity.edu

Noten

1. Stikker (2019).
2. Tarnoff (2022).
3. Smith (2022), 9.
4. Zie <https://twitter.com/elonmusk/status/1518677066325053441>.
5. Smith (2022), 52.
6. Plekken waar publieke terminals werden geplaatst waren onder meer het Stedelijk Museum, de Centrale Openbare Bibliotheek, het stadhuis en café De Balie; zie Schalken & Flint (1995), 21-22.
7. Nevejan & Badenoch (2014), 211.
8. Stikker geciteerd in Lovink (2001), z.p.
9. Lovink (geciteerd in Schafer [2018], 336-337) wijst 1997 aan als het jaar waarin de aard van het internet verschoof. Volgens hem waren de idealistische internetpioniers slecht voorbereid op het neoliberale geweld waarmee het internet werd gekaapt, omdat ze hun ideeën over het internet baseerden op de manier waarop de technologie werd gebruikt op universiteiten.
10. Gitelman (2006), 15.
11. Nünning (2009), 59.
12. Williams (2003), 2.
13. Zie Baetens e.a. (2020), 88.
14. Baetens e.a. (2020), 89.
15. Gitelman & Pingree (2003), xv.
16. Vergelijk met Bolter & Grusin (2000).
17. Zielinski (2006); Huhtamo & Parikka (2011).
18. Parikka (2015).
19. Huhtamo (2011), 28.
20. Huhtamo & Parikka (2011), 3.
21. Baetens e.a. (2020), 82.
22. Kluitenberg (2008), 49.
23. Huhtamo (2011), 38-40. De media-archeologie sluit aan bij de foucaultiaanse discourse-analyse, aangezien dergelijke topoi worden geïnterpreteerd in een bredere, discursieve context.
24. Herman & Vervaeck (2017), 613.
25. Boswell (2021), 421-432.
26. Kluitenberg (2011).
27. Kluitenberg (2006), 9.
28. Willaert (2018), 52-54.
29. Willaert (2018), 57-90.

30. Abbate (1999); Ceruzzi (2012).
31. Boumans (2011), 65-66.
32. Streeter (2011), 13-14.
33. Boumans (2011), 24-25.
34. Boumans (2011).
35. Streeter (2011), 135.
36. Webster (2018), 300.
37. Streeter (2011), 126.
38. Streeter (2011), 131.
39. Streeter (2017), 134.
40. Zie ook Webster (2018), 299.
41. In 1989 maakt Surfnet het internet toegankelijk voor Nederlandse kennisinstellingen en universiteiten. De Nederlandse consument kon in mei 1993 toegang verkrijgen tot het internet via het Amsterdamse XS4ALL (toen nog Stichting Hacktic Network).
42. De metafoor van de elektronische snelweg was afkomstig uit de Verenigde Staten: onder leiding van vicepresident Al Gore zette de regering Clinton sterk in op het financieren van ict-projecten onder de noemer 'information superhighway'.
43. Schalken & Flint (1995), 10; Boumans (2011), 259.
44. Duivenvoorde (2000).
45. Zie Nevejan & Badenoch (2014), 199. Het Amsterdamse Collectief van activisten en mediatheoretici Adilkno (met onder andere Geert Lovink in haar gelederen) publiceerde in 1994 *Bewegingsleer*, een pamflet waarin de krakersfilosofie expliciet werd verbonden aan nieuwe media. Dat boek werd vertaald naar het Engels als *Cracking the Movement. Squatting Beyond the Media* (Autonome Media, 1994).
46. Bulletin Boards boden aan individuen en niet-commerciële partijen zoals ngo's de mogelijkheid om de officiële communicatiekanalen te omzeilen die in handen waren van de staat. In de jaren tachtig maakten politieke activisten en belangenorganisaties gebruik van deze netwerkstructuur om informatie uit te wisselen en zich te organiseren rondom een bepaald thema, zoals vrede (PeaceNet) of milieu (GreenNet) (Nevejan & Badenoch 2014, 192).
47. Van der Haar (1995), z.p.
48. Een literaire verbeelding van het internet die decennia aan de technologie zelf voorafgaat, vinden we in Maurits Wagenvoorts utopische toekomstroman *Een huwelijk in het jaar 2020* uit 1923. Personages in die roman communiceren met elkaar en zoeken informatie op via de 'fotofoon', een telefoonnetwerk dat aspecten van de cinema en de krant integreert. De fotofoon maakt onder meer *instant messaging* en *real-time* telecommunicatie mogelijk.
49. Delsing & Chen (2022).
50. Al in Van Weeldens roman debuut *Tegenwoordigheid van geest* (1989, 86) duikt een dichter op die zweert bij zijn 'lap-top personal computer' en die zijn manuscripten en boekencollectie op floppy's bewaart.

51. Brouwers (2003), 5-7.
52. Van Weelden (1994), 13.
53. Van Weelden (1994), 58.
54. Oormans uitgesproken generatiebewustzijn, zijn onverschillige, verveelde levensgevoel en zijn roesmiddelgebruik zijn zo te plaatsen binnen de generatie jonge Nederlandse schrijvers die journalist Frans Verkuijl (opnieuw verwijzend naar Coupland) in 1994 'Generatie Nix' doopte (Brems 2016, 563-568). Vormelijke en thematische kenmerken van Van Weeldens literaire productie uit deze vroege periode, zoals ook de uitgesproken intertekstualiteit en de epistemologische/ontologische scepsis in *Oase*, tonen anderzijds weer verwantschap met de postmoderne roman (Vervaeck 2007, 148-149).
55. Van Weelden (1994), 168.
56. Ibid.
57. Het Noord-Amerikaanse continent is een belangrijk motief in het vroege werk van Van Weelden, waar ook *Oase* toe behoort. Brouwers (2008), 6.
58. Van Weelden (1994), 169-170.
59. Van Weelden (1994), 157.
60. Van Weelden (1994), 170.
61. Ibid.
62. Van Weelden (1994), 157.
63. Streeter (2011), 120-121.
64. Boswell (2021), 419.
65. Zie bijvoorbeeld Barlow (1990). Zoals Boswell (2021, 420-432) aantoont, bouwde Barlow verder op het idee van cyberspace, dat sf-auteur William Gibson introduceerde in zijn hoogst succesvolle en toonaangevende *Sprawl*-trilogie. Boswell plaatst de culturele verbeelding van cyberspace als 'frontier' in een postkoloniaal en ecokritisch kader, en wijst zo op de koloniale en raciale patronen die in de verbeelding van cyberspace werden geïntegreerd. Dergelijke neokoloniale verbeelding kwam volgens Boswell tegemoet aan een groeiend ecologisch bewustzijn, dat zich in die fase echter vooral focuste op een geprojecteerde schaarste van grondstoffen: 'By framing the solution to an ecological emergency as an electronic frontier, technologists, journalists, and policymakers reinforced the idea that the only method of securing American freedom was through territorial conquest: a perceived environmental emergency could be fixed by taking over more (virtual) space.'
66. Wilson (1992), 218-219.
67. Het beeld van het internet als woestijn introduceerde Van Weelden (1993) een jaar eerder in 'Het Bederf van de Communicatie', een in *Mediamatic Magazine* gepubliceerde bespreking van het boek *Les ruses de la communication* (1989) van de Franse schrijver en socioloog Henri-Pierre Jeudy. Van Weelden (1993) onderschrijft Jeudy's werk als een belangrijk tegengif tegen de Californische vooruitgangsetoriek, maar volgens hem onderschat Jeudy de 'schijnbaar in perfectie en leegte eindigende communicatie'. In zijn

- brieven integreert Oorman zowel Jeudy's dystopische vooruitzicht van de digitale woestijn als Van Weeldens nuanceringen.
68. Van Weelden (1994), 187.
 69. Ibid.
 70. Van Weelden (1994), 189.
 71. Van Weelden (1994), 190.
 72. Van Weelden (1994), 60.
 73. Van Weelden (1994), 58. De roes die alfanol Oorman biedt, beschrijft hij (ibid.) opmerkelijk genoeg alsof het een elektronisch medium betreft dat een hogere vorm van sensorische informatieverwerking toelaat: 'Ogen, oren en woorden lijken elektronisch versterkt, of geholpen door apparaatuur die buiten onze natuurlijke bandbreedte werkt en direct in de hersenstam is geplugd. Verbluffende en subtiele data over knopen, gaten en rotte plekken in de zichzelf schijnbaar volmaakt voortcommunicerende mensenwereld.'
 74. Van Weelden (1994), 190.
 75. Van Weelden (1994), 192; 206.
 76. Van Weelden (1994), 207.
 77. Ibid.
 78. Van Weelden (1994), 206.
 79. Van Weelden (1994), 207.
 80. Nevejan & Badenoch (2014), 209.
 81. Helaas lieten politici en beleidsmakers zich zelden zien in DDS en reageerden ze nauwelijks op de berichten die aan hen gericht waren; zie Schalken & Flint (1995), 26-27.
 82. Stikker (1994), 1.
 83. Schalken & Flint (1995), 18-20.
 84. In een rapport over het tien weken durende project schreef Stikker (1994, 3) dat de stadsmetafoor haar dienst had bewezen: 'Een deel van het succes van De Digitale Stad is toe te schrijven aan de keuze van de stadsmetafoor en het benadrukken van de sociale aspecten van data-communicatie: de mogelijkheid om naast het raadplegen van informatie ook in gesprek te kunnen komen met andere Digitale Stadbewoners, het verzenden van elektronische post, berichten achterlaten in de elektronische discussiegebieden, het "babbelen" in de digitale cafés. Van het begin is aangegeven dat suggesties van de bewoners op prijs werden gesteld. Een aantal "gebouwen" zijn tot stand gekomen op initiatief van de bewoners van de stad.'
 85. De eerste aflevering werd uitgezonden op 19 januari, terwijl DDS op 15 januari van start ging.
 86. De hoorspelopnamen zijn te downloaden via de website van het Hart, een initiatief van een aantal Amsterdamse erfgoedmusea die opereren onder de verzamelnaam Amsterdam Heritage Museums; zie De Haan (2014).
 87. Anoniem geciteerd in De Haan (2014).
 88. De Groof (1981), 648.
 89. De achternaam van de vrouw en de Engels aanduiding 'mrs.' verwijzen naar MS-DOS, een bekend besturingssysteem voor pc's.

90. Schalken & Flint (1995), 73.
91. Plate & Rommes (2007). In werkelijkheid was de samenstelling van DDS weinig divers: hoogopgeleide jonge mannen met een ict-achtergrond maakten het grootste deel uit van de digitale populatie; minder dan 10% van de geregistreerde gebruikers was vrouw en ouderen waren nauwelijks in de stad te vinden; zie Schalken & Flint (1995), 72. Uit het eerdergenoemde interview met Lovink bleek overigens dat Stikker (geciteerd in Lovink [2001], z.p.) zich bewust was van deze problematiek: 'Ik geloof in auteurschap en zag DDS meer als een cultureel project dat anderen in staat stelde tot productie dan een sociaal project. Ik voelde er weinig voor om democratie te suggereren via verkiezingen terwijl er geen sprake was van een representatieve afspiegeling van de samenleving in het bewonersbestand.'
92. Plate & Rommes (2007), 25.
93. De digitale cafés in de echte digitale stad waren geopend van 10:00 tot 22:00; zie Van den Boomen (1994), z.p.
94. Richards (2002).