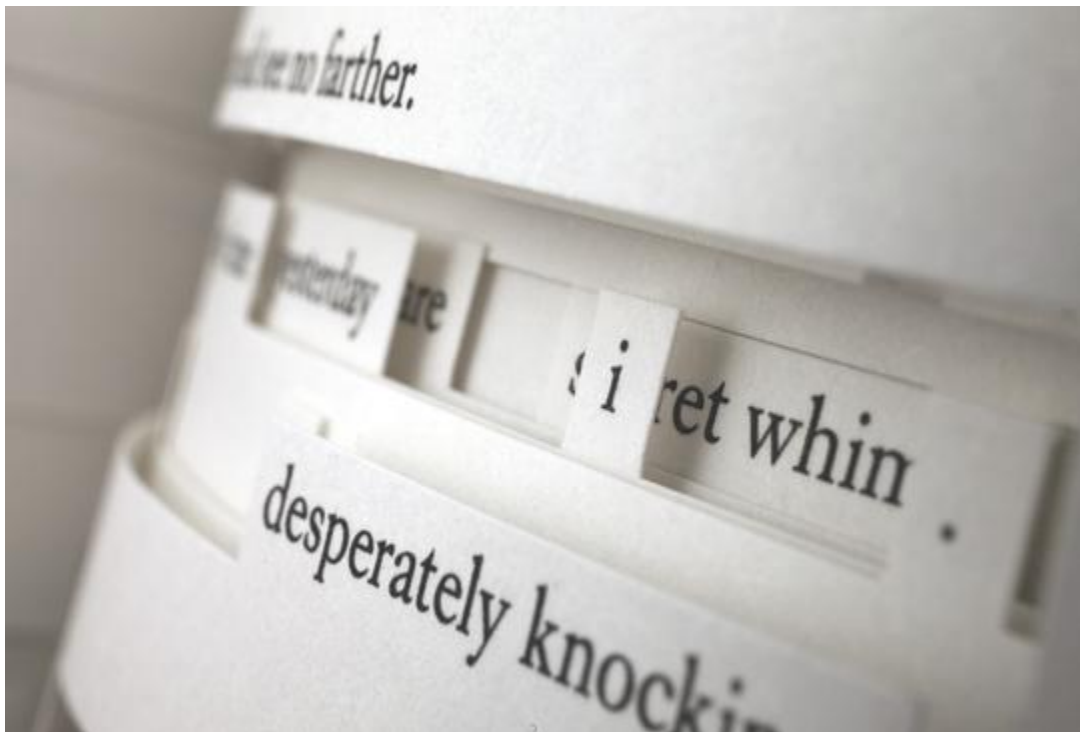


# **Convergence culture revisited: the case of Jonathan Safran Foer**

## **Bacheloreindwerkstuk**



**Naam:** Joost van Zoest  
**Studentnummer:** 0448508  
**Opleiding:** Taal- en Cultuurstudies - hoofdrichting Moderne Letterkunde  
**Begeleider:** Ann Rigney  
**Datum:** 21-6-2011

## Inleiding

Het Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid gaf in mei van dit jaar een boek en bijbehorende dvd uit, getiteld: ‘Goedenavond Dames en Heren’. In deze publicatie wordt stil gestaan bij de opkomst en ondergang van de omroeper. In de beginjaren van de televisie hadden technici tijd nodig om na het einde van het ene programma het volgende klaar te zetten. De oplossing voor dit probleem was: de omroeper. Elke omroep kreeg er één. De omroeper vulde de tijd tussen twee programma’s, greep in bij storingen en rampen en wenste de natie aan het eind van de dag welterusten. Het einde van de omroeper werd mede ingeluid door voortschrijdende techniek. Programma’s konden direct na elkaar uitgezonden worden, en zo werd de vriendelijke gastvrouw of -heer op de beeldbuis overbodig. Langzaam verdwenen zij van de televisie.

De rol die technologie speelt in dit verhaal heeft mijn bijzondere interesse. Een technische onvolkomenheid zorgt voor het ontstaan van een beroep, dat weer verdwijnt als de technologie zich verder ontwikkelt. De omroeper staat niet alleen. De schipper van de trekschuit werd overbodig toen de trein zijn intrede deed en de letterzetter verdween van het toneel toen de mechanische off-setdruk zijn intrede deed. In Nederland waren er tot de Tweede Wereldoorlog porders werkzaam in grote steden, die tegen betaling in alle vroegte hun klanten wekten door tegen ramen en deuren te roffelen. Met de komst van de mechanische wekker verdween ook dit beroep.

Technologie speelt niet alleen een rol in het komen en gaan van bepaalde beroepen, ook de opkomst en ondergang van media kan aan technologische ontwikkelingen verbonden worden. VHS-banden waren vanaf 1976 een tijd lang zeer populair, maar zijn tegenwoordig alleen nog te vinden op vrijmarkten. Vanaf 2006 stopten grote filmmaatschappijen met het uitbrengen van hun titels op dit medium. Met de dvd deed een nieuw medium zijn intrede, dat op zijn beurt bedreigd wordt door blu-ray. De telegraaf verdween van het toneel onder invloed van de telefoon, fax en internet. Sciencefictionschrijver Bruce Sterling heeft een verzameling gemaakt van in onbruik geraakte media. Zijn *Dead Media Project* is een virtueel museum voor ‘the media that have died on the barbed wire of technological change’. De verbazingwekkende collectie omvat onder meer de camera obscura, de paardenposterij, de typemachine, de phenakistoscoop, het rooksignaal en de toverlantaarn.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Bruce Sterling, *The Dead Media Project: A Modest Proposal and a Public Appeal*”  
< <http://web.archive.org/web/20070204030556/http://www.deadmedia.org/> > , 11-03-2011

## Verdwijnt het boek?

Het is de vraag of het boek in de nabije toekomst bijgezet wordt in het museum van Sterling. ‘Het einde van het boek’ is een populair onderwerp dat steeds weer opduikt in krantenkolommen. In artikelen als ‘Hoe ziet de toekomst van het boek eruit?’, ‘Het papieren boek is nog lang niet dood’ en ‘Het einde van het boek’ besteedden *Het Parool*, *De Volkskrant* en *Het Financieel Dagblad* aandacht aan het thema en *NRC/Handelsblad* wijdde onlangs nog een hoofdredactioneel commentaar aan de kwestie.<sup>2</sup> Veel van deze artikelen zijn zwakke echo’s van stemmen uit het academisch debat. Vanaf midden jaren ’90 is de relatie tussen literatuur en digitale technologie onderwerp van een groeiend aantal publicaties. Verschillende wetenschappers hebben een revolutie aangekondigd en voorspeld dat digitale technologie literatuur ingrijpend zal veranderen. Elektronische hypertexten en interactieve gedichten zijn slechts twee voorbeelden van de innovatieve veranderingen die voorzien werden door onder meer George Landow.<sup>3</sup> Recent predikte Jeff Gomez het einde van het boek in *Print is Dead: Books in Our Digital Age*.<sup>4</sup> Het interessante werk van deze wetenschappers ten spijt: papier is nog altijd niet passé.

In deze scriptie wil ik een stuk kennis toevoegen aan het debat over hoe de literatuur van de toekomst er uit zal zien. De wisselwerking tussen literatuur en voortschrijdende technologie is een interessant, maar tegelijkertijd breed onderwerp. Diverse actoren spelen een rol: schrijvers, lezers, uitgevers en critici. Het onderwerp kan onderzocht worden vanuit een historische, economische, psychologische of sociologische invalshoek. De vraag of literatuur in de toekomst elektronisch wordt, of dat papier en boeken bij uitstek de drager van het literaire blijven, is daarom lastig in één keer te beantwoorden. Uitspraken over deze kwestie stoelen vaak op onderliggende aannames over de wisselwerking tussen media en technologie. Een recente en dominante publicatie over dit onderwerp is *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* van Henry Jenkins.<sup>5</sup> In zijn boek probeert Jenkins greep te krijgen op het huidige medialandschap. Hij onderzoekt de botsing tussen oude en nieuwe media en brengt de gevolgen van die clash in kaart. Jenkins verenigt zijn observaties onder de noemer *convergence culture*. In zijn boek spelen

---

<sup>2</sup> Joep Trommelen, ‘Hoe ziet de toekomst van het boek eruit?’, in: *De Volkskrant*, 16-03-2011, Marjolein van Trigt, ‘Het papieren boek is nog lang niet dood’, in: *Het Parool*, 16-03-2011, Anton Zijderveld, ‘Het einde van het boek’, in: *Het Financieel Dagblad*, 6-2-2011 en ‘Het einde van het boek?’, hoofdredactioneel commentaar, in: *NRC/Handelsblad*, 28-05-2011

<sup>3</sup> George P. Landow, *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore: The John Hopkins University Press, 1992. Eveneens exemplarisch voor deze opvatting zijn: Richard A. Lanham, *The Electronic Word: Democracy, Technology and the Arts*, Chicago: Chicago University Press, 1993 en Jay David Bolter, *Writing Space: the Computer, Hypertext and the History of Writing*, Hillsdale, New Jersey: Erlbaum, 1991

<sup>4</sup> Jeff Gomez, *Print is Dead: Books in our Digital Age*, Londen: MacMillan, 2008

<sup>5</sup> Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press, 2006

drie concepten een grote rol. Naast *participatory culture* en *collective intelligence* acht Jenkins *media convergence* van groot belang: de gedachte dat digitale technologie verschillen tussen radio, televisie en print opheft en leidt tot een integratie van alle media. Jenkins is positief over deze ontwikkeling. Hij ziet in het samenstromen van verschillende media een mogelijkheid om burgers meer te betrekken bij de productie van cultuur en, in het verlengde daarvan, het democratisch proces.

In dit eindwerkstuk onderzoek ik Jenkins' theorie van *convergence culture* op kritische wijze. Wat verstaat Jenkins exact onder dat begrip? Is het inderdaad waarschijnlijk dat digitale technologie leidt tot een integratie van voorheen gescheiden media? Verdwijnt het papieren boek en lezen we in de toekomst van het scherm van een apparaat waarop we ook onze foto's en films bekijken, email beantwoorden, radio luisteren en krant en tijdschrift lezen? En hoe zit het met democratisch potentieel dat Jenkins digitale media toedicht? Ik probeer Jenkins ideeën te toetsen aan de hand van de meest recente roman van Jonathan Safran Foer, *Tree of Codes*.<sup>6</sup> Foer heeft woorden geschraapt uit een boek van zijn favoriete schrijver, Bruno Schulz en zo een nieuw verhaal gecreëerd. In *Tree of Codes* zijn de woorden van Schulz die Foer niet gebruikte weggesneden: het is een boek vol gaten. Ik heb voor dit boek gekozen omdat het een bijzondere verschijning is door zijn expliciet materiële vorm. Bovendien denk ik dat dit boek niet op zichzelf staat, maar een exponent is van een beweging die hernieuwde aandacht heeft voor het boek als cultureel object en op zoek gaat naar de grenzen van papier. Ik beschouw Foers papieren boek als een anomalie in Jenkins' *convergence culture*: een onregelmatigheid die niet goed binnen zijn theorie valt te plaatsen en niet volledig te beschrijven is met zijn vocabulaire. Het kan daarom wijzen op een zwakte of onvolledigheid in Jenkins' ideeën.

De vraag die ik wil beantwoorden is: als Jonathan Safran Foers *Tree of Codes* geanalyseerd wordt in relatie tot Henry Jenkins' idee van *convergence culture*, bevestigt of ontkracht het boek die theorie dan, en op welke manier? Het antwoord zal ervoor zorgen dat we nauwkeuriger uitspraken kunnen doen over de toekomst van literatuur. Om tot een antwoord te komen zal ik allereerst Jenkins' *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* bespreken en uitleggen hoe zijn idee van een *convergence culture* eruit ziet, welke concepten hij gebruikt en wat hij onder die concepten verstaat. Vervolgens bespreek ik Jonathan Safran Foers *Tree of Codes*. Ik zal achtergrondinformatie over het boek en het productieproces verschaffen en het boek analyseren. In het afsluitende deel breng ik Foers boek in dialoog met Jenkins' theorie en onderzoek ik hoe boek en theorie zich tot elkaar verhouden. Aan de hand van deze synthese formuleer ik ten slotte een antwoord op mijn hoofdvraag.

---

<sup>6</sup> Jonathan Safran Foer, *Tree of Codes*, Londen: Visual Editions, 2010

## Theorie

### Debat over technologie, cultuur en media

De meningen over de ontwikkeling van literatuur in een digitaal tijdperk lopen uiteen. Het is belangrijk om te onderkennen dat de verschillende opvattingen voort komen uit verschillende aannames over de wisselwerking tussen technologie, cultuur en media. De relatie tussen die drie is onderwerp van een langlopend debat, dat in zijn simpelste vorm weergegeven kan worden als een oppositie tussen technologisch determinisme en humanisme. De meest bekende vertegenwoordiger van de eerste stroming is Marshall McLuhan, Raymond Williams is de voorman van de laatste. Waar McLuhan zich volledig richt op het identificeren van grote culturele veranderingen die veroorzaakt worden door nieuwe technologieën, probeert Williams juist aan te tonen dat er niets is in een bepaalde technologie dat de sociale of culturele effecten ervan garandeert.<sup>7</sup> In het verlengde daarvan ligt de vraag of een medium gereduceerd kan worden tot zijn technologische kenmerken, of dat een medium eerder begrepen moet worden als een technologie omringd met –aan verandering onderhevige- ideeën over gebruik.<sup>8</sup> Ook lopen de meningen uiteen over de relatie tussen nieuwe en oude media. De eerder genoemde Jeff Gomez propageert een vorm van media-kannibalisme, waarin het nieuwe medium (in dit geval het e-book) het oude medium (het papieren boek) oppeuzelt. Jay David Bolter en Richard Grusin nemen in hun *Remediation: Understanding New Media* stelling tegen die opvatting, en introduceren het begrip *remediation*. Daarmee beschrijven zij het proces dat elk nieuw medium eigenschappen van oudere media in zich opneemt. Media vervangen elkaar niet, maar stapelen zich eerder, en er vindt continu een wederzijdse beïnvloeding plaats tussen het oude en het nieuwe medium.<sup>9</sup>

### Henry Jenkins - Convergence Culture

Henry Jenkins is een belangrijke, recente stem in het debat over de interactie tussen technologie, cultuur en media. Volgens Jenkins wordt een *convergence culture* gekarakteriseerd door drie verschijnselen:

---

<sup>7</sup> Martin Lister et al., *New Media: A Critical Introduction*, Londen: Routledge, 2010, 77-99

<sup>8</sup> Ibid., 87-88

<sup>9</sup> Jay David Bolter & Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2000

*media convergence, participatory culture* en *collective intelligence*.<sup>10</sup> Het eerste begrip verwijst naar de manier waarop media versmelten en de implicaties die dat heeft voor productie en consumptie, het tweede naar het samenspel tussen producenten en consumenten en het laatste naar het delen van informatie en uitwisselen van kennis door gebruikers. Deze concepten gebruikt Jenkins bij zes case-studies, over *Survivor, American Idol, The Matrix, Star Wars, Harry Potter*, en de Amerikaanse presidentsverkiezingen van 2004. Aan de hand van deze voorbeelden illustreert Jenkins in een toegankelijke stijl hoe een *convergence culture* functioneert. Ik zal onderzoeken wat Jenkins precies onder *media convergence, participatory culture* en *collective intelligence* verstaat, en hoe hij deze begrippen aan elkaar verbindt.

### Media convergence

Henry Jenkins grondvest zijn idee van *convergence culture* op drie pijlers en *media convergence* is de eerste van de drie. Het begrip vindt zijn oorsprong in de wis- en natuurkunde, waar convergentie een term is om de elkaar benaderende stralen van een lichtbundel, of twee naar elkaar toelopende lijnen in een grafiek te beschrijven. Het begrip is geleend door mediawetenschappers om het proces waarin verschillende media samenstromen te omschrijven. Mediawetenschapper Friedrich Kittler voorzag al in 1986 een ontwikkeling in de richting van *convergence*, op gang gebracht door digitale technologie:

The general digitalization of information and channels erases the difference between individual media. (...) In computers everything becomes number: imageless, soundless and wordless quantity. And if the optical fibre network reduces all formerly separate data flows to one standardized digital series of numbers, any medium can be translated into another. With numbers, nothing is impossible. Modulation, transformation, synchronization; delay, memory, transposition; scrambling, scanning, mapping - a total connection of all media erases the notion of the medium itself.<sup>11</sup>

Kittler stelt dat digitale technologie een integratie van alle media impliceert en daarom het idee van een ‘medium’ overbodig maakt. Hij preludeert op een toekomst waarin voorheen gescheiden media onze huiskamer bereiken via één en hetzelfde netwerk: “Once movies and music, phonecalls and text reach households via optical fibre cables, the formerly distinct media of television, radio, telephone, and mail

---

<sup>10</sup> Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press, 2006, 2

<sup>11</sup> Friedrich Kittler, *Gramophone, Film, Typewriter* (1986) (transl. and intr.) Geoffrey Winthrop-Young & Michael Wutz, Stanford: Stanford University Press, 1999, 1-2

*converge*, standardized according to transmission frequencies and bit format.”<sup>12</sup> Het idee is dat convergentie een eindstadium heeft, namelijk het moment waarbij alle media verenigd worden in één netwerk, in één *black box*. Jenkins noemt dit idee een dwaling: “I don’t know about you, but I’m seeing more and more black boxes in my living room.”<sup>13</sup> Hij noemt Kittler niet, maar lijkt naar hem te verwijzen wanneer hij stelt: “Much contemporary discourse about convergence starts and ends with what I call the Black Box Fallacy. Sooner or later, the argument goes, all media is going to flow through a single box into our living rooms. (...) Part of what makes the black box concept a fallacy is that it reduces media change to technological change and strips aside the cultural levels.”<sup>14</sup> Wat betekent *media convergence* dan wel voor Jenkins? Het begrip verwijst niet zozeer naar een eindstadium, maar eerder naar een proces, met technologische, industriële, culturele and sociale dimensies:

By convergence, I mean the flow of content across multiple media platforms, the cooperation between multiple media industries, and the migratory behavior of audiences who will go almost anywhere in search of the kinds of entertainment experiences they want. Convergence is a word that manages to describe technological, industrial, cultural and social changes, depending on who's speaking and what they think they're talking about.<sup>15</sup>

Jenkins is hier en daar wat ongrijpbaar: soms gebruikt hij *convergence* om te verwijzen naar *media convergence*, soms bedoelt hij juist *convergence culture* als geheel. Jenkins neemt in ieder geval stelling tegen het idee dat *media convergence* opgevat moet worden als een technologisch proces waarbij verschillende media verenigd worden in één apparaat. Hij stelt weliswaar vast dat steeds vaker voorheen gescheiden functies samenstromen: “Our cellphones are not simply telecommunications devices, they also allow us to play games, download information from the Internet and take and send photographs or text messages. Increasingly they allow us to watch previews of new films, download installments of serialized novels, or attend concerts from remote locations.”<sup>16</sup> Maar Jenkins ontkracht de black-box fallacy door aan te geven dat de mobiele telefoon niet het enige apparaat is dat toegang tot dit alles biedt: “You can listen to the Dixie Chicks through your DVD player, your car radio, your Walkman, your Ipod, a Web radio

---

<sup>12</sup> Friedrich Kittler, *Gramophone, Film, Typewriter* (1986) (transl. and intr.) Geoffrey Winthrop-Young & Michael Wutz, Stanford: Stanford University Press, 1999, 1-2 (italics mine)

<sup>13</sup> Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press, 2006, 15

<sup>14</sup> *Ibid.*, 15

<sup>15</sup> *Ibid.*, 2-3

<sup>16</sup> *Ibid.*, 16

station or a music cable channel.”<sup>17</sup> Kortom, Jenkins neemt afstand van de black-box fallacy en lijkt *media convergence* niet op te vatten als de integratie van verschillende media in één apparaat, maar als een niet aflatende stroom van *content* die circuleert via verschillende mediakanalen. Die *content* moet wél eenvormig digitaal zijn, omdat die anders niet verspreid kan worden over verschillende kanalen. Jenkins gaat snel aan dat feit voorbij, en staat maar kort stil bij het feit dat digitale technologie de voorwaarde is: ‘digitization set the conditions for convergence’.<sup>18</sup>

Jenkins stelt dat *convergence* zich niet beperkt tot een technologische dimensie: ‘media convergence is more than simply a technological shift.’<sup>19</sup> De sociale, culturele en industriële aspecten van *media convergence* zijn minstens zo belangrijk. Hij onderbouwt dit door media-historica Lisa Gitelman aan te halen. Zij geeft een media-model dat functioneert op twee niveaus. Op het eerste niveau is een medium een technologie die communicatie mogelijk maakt, op het tweede is een medium een verzameling ideeën en gewoontes die met die technologie te maken hebben. Gitelman noemt deze ideeën en gewoontes ‘protocollen’ en stelt dat deze een divers geheel van sociale, economische en materiële relaties uitdrukken. Onder de protocollen die zijn ontstaan rond telefonie valt bijvoorbeeld de begroeting ‘U spreekt met...’, alsook de maandelijks rekening en het netwerk van kabels dat nodig is om onze telefoons aan te sluiten. Gitelman benadrukt dat deze protocollen verre van statisch zijn, maar continu veranderen.<sup>20</sup> Jenkins neemt het model van Gitelman over, en meldt expliciet: “This book will have less to say about the technological dimension of convergence than about the shifts in the protocols by which we are producing and consuming media’.<sup>21</sup>

Onder de sociale dimensie van *convergence* schaarft Jenkins de veranderde rol van gebruikers. Gebruikers zijn tot meer in staat, want *media convergence* heeft productie- en distributiekosten verlaagd, het aantal verspreidingskanalen vergroot en gebruikers nieuwe, krachtige mogelijkheden gegeven om media-uitingen op te slaan, te bewerken en weer in omloop te brengen. Producenten kunnen op hun beurt media-uitingen versneld over meerdere platformen uitrollen en zo hun markt verbreden, hun winstkansen

---

<sup>17</sup> Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press, 2006, 16

<sup>18</sup> Ibid., 11

<sup>19</sup> Ibid., 15

<sup>20</sup> Lisa Gitelman, *Always Already New: Media, History and the Data of Culture*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2006

<sup>21</sup> Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press, 2006, 14



maximaliseren en een sterkere band met gebruikers opbouwen.<sup>22</sup> Dit is een voorbeeld van de industriële dimensie van *media convergence*. Toch het is niet zo dat deze aspecten een afgeleide zijn van de technologische verandering die aan de wieg staat van *media convergence*. Jenkins staat stil bij het feit dat het ontstaan van mediaconglomeraten *media convergence* bevordert of versneld heeft:

Technological convergence is fueled by a shift in patterns of media ownership (...) New patterns of cross-media ownership that began in the mid-1980's, during what we can now see as the first phase of a longer process of media concentration, were making it more desirable for companies to distribute content across those various channels rather than within a single media platform. Digitization set the conditions for convergence, corporate conglomerates created its imperative.<sup>23</sup>

Jenkins stelt dat digitale technologie invloed heeft op consumenten en producenten, maar dat het omgekeerde ook het geval is: "ordinary consumers can play an important role in not just accepting convergence, but actually in *driving* the process."<sup>24</sup> Technologie krijgt mede vorm in wisselwerking met de maatschappij: *media convergence* kan niet los gezien worden van culturele veranderingen, juridische geschillen en economische belangen, en deze factoren gaan soms zelfs vooraf aan aanpassingen in de technologische infrastructuur.<sup>25</sup>

### Participatory Culture

Henry Jenkins gebruikt de term *participatory culture* om een contrast aan te geven met een *consumer culture*. Onder het laatste verstaat Jenkins een cultuur met een duidelijke scheiding tussen mediaproducten en –consumenten, waarin eerder sprake is van passieve toeschouwers dan van actieve gebruikers. Een *participatory culture* is daarentegen juist een cultuur waarin fans en andere consumenten actief deelnemen aan het creëren en verspreiden van inhoud:

If old consumers were passive, the new consumers are active. If old consumers were predictable and stayed where you told them to stay, then new consumers are migratory, showing a declining loyalty to networks or media. If old consumers were isolated individuals, the new consumers are more socially connected. If the

---

<sup>22</sup> Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press, 2006, 18, 136

<sup>23</sup> Ibid., 10-11

<sup>24</sup> Ibid., 80 (italics Jenkins)

<sup>25</sup> Ibid., 71: "The cultural shifts, the legal battles, and the economic consolidations that are fueling media convergence are preceding shifts in the technological infrastructure."

work of media consumers was once silent and invisible, the new consumers are noisy and public.<sup>26</sup>

Participatie staat voor Jenkins niet gelijk aan interactiviteit. In zijn ogen is interactiviteit de mogelijkheid van een media-technologie om te reageren op feedback van gebruikers en reikt participatie verder dan dat. Interactiviteit vinden we in verschillende vormen bij verschillende media. Zo biedt televisie de mogelijkheid om van zender te veranderen en laten games de speler handelend optreden in een fictieve wereld. De beperkingen van interactiviteit zijn steeds technologisch van aard. Participatie wordt daarentegen gevormd door sociale en culturele protocollen. Jenkins geeft als voorbeeld de hoeveelheid conversatie en commentaar tijdens een bioscoopvoorstelling, die meer bepaald wordt door de houding van het publiek in verschillende subculturen of landen dan door een inherente eigenschap van cinema zelf. “The technological determinants of interactivity, most often prestructured or at least enabled by the designer, contrasts with the social and cultural determinants of participation. (...) Participation is more open-ended, less under the control of media producers and more under the control of media consumers.”<sup>27</sup> Participatie vindt plaats wanneer gebruikers media in hun eigen handen nemen en daarbij buiten de gebaande paden treden. Fans van een populaire televisieserie kunnen bijvoorbeeld dialogen transcriberen, samenvattingen publiceren, interpretaties vergelijken, *fan fiction* schrijven, eigen soundtracks creëren, of zelfbedachte afleveringen regisseren en dit alles wereldwijd verspreiden via het internet.

Jenkins ziet een *participatory culture* als een voortzetting van een *folk culture*. Hij stelt dat de Amerikaanse cultuur uit de negentiende eeuw een volkscultuur was, waarin verschillende tradities en motieven van verschillende immigrantengroepen gecombineerd werden. Cultuur was een product van de gemeenschappelijke arbeid van amateurs. Creatieve vaardigheden en artistieke conventies werden doorgegeven van moeder op dochter en van vader op zoon. Verhalen en liederen circuleerden op grote schaal, losgeslagen van hun oorsprong, zonder dat iemand ervoor betaalde en veel ballades of volksverhalen zijn overgeleverd zonder een duidelijke handtekening van een individueel auteur. Deze *folk culture* werd in de twintigste eeuw vervangen door een cultuur van massamedia. De opkomende entertainment-industrie had een groot publiek nodig om de gemaakte investeringen terug te kunnen verdienen. Dat publiek verdiende het beste: de entertainment-industrie stelde hoge kwaliteitseisen, waar amateurs niet aan konden voldoen. Via een krachtige infrastructuur zorgde de entertainment-bedrijven voor een groot bereik en zo werden de verhalen, beelden en geluiden die deze commerciële sector produceerde het belangrijkste voor het publiek. *Folk culture* werd minder zichtbaar, maar bleef bestaan.

---

<sup>26</sup> Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press, 2006, 328

<sup>27</sup> *Ibid.*, 18

Jenkins maakt vervolgens een onderscheid tussen *mass culture* (een orde van productie) en *popular culture* (een orde van consumptie) en zegt dat de laatste het resultaat is als de producten van de eerste in de handen van gebruikers komen. Jenkins verbindt zijn drie categorieën uiteindelijk zo: “In other words, popular culture is what happens as mass culture gets pulled back into folk culture.”<sup>28</sup> Deze *popular culture* vormde nooit een probleem voor de cultuur-industrie, omdat de activiteiten van gebruikers zich achter de voordeur afspeelden. Jenkins voorziet een verandering en denkt dat “the story of American arts in the twenty-first century might be told in terms of the public reemergence of grassroots creativity as everyday people take advantage of new technologies that enable them to archive, annotate, appropriate and recirculate media content.”<sup>29</sup> Een *participatory culture* is een hernieuwde, opgevoerde *folk culture*, met digitale technologie als motor. Het internet is daarbij van groot belang:

To create is much more fun and meaningful if you can share what you can create with others, and the Web, built for collaboration within the scientific community, provides an infrastructure for sharing the things that average Americans are making in their rec rooms. Once you have a reliable system of distribution, folk culture begins to flourish again overnight.<sup>30</sup>

Jenkins geeft toe dat het grootste deel van wat amateurs produceren weinig kwaliteit heeft, maar blijft toch optimistisch. In een florerende cultuur is ook ruimte voor mislukkingen, vindt hij. Een deel van wat amateurs produceren is verrassend goed, en deze groep belandt bij media-bedrijven of in de kunstwereld. Een ander deel is goed genoeg om de interesse van een klein publiek te wekken, vormt een inspiratiebron voor anderen of groeit met collectieve arbeid uit tot iets moois. Een *participatory culture* is in deze zin een nieuw systeem waarin de productie van cultuur op een andere manier plaats vindt. Bovendien draagt iedereen bij; niemand valt buiten de boot: “within convergence culture, everyone’s a participant”.<sup>31</sup> Hoewel Jenkins zich vooral richt op de veranderde rol van gebruikers, is het niet zo dat producenten van het toneel verdwijnen. Volgens Jenkins verdwijnt de scheidslijn tussen consumenten en producenten en vormen deze groepen de nieuwe categorie ‘deelnemers’: “Rather than talking about media producers and consumers as occupying separate roles, we might now see them as participants who interact with each

---

<sup>28</sup> Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press, 2006, 140

<sup>29</sup> Ibid., 140

<sup>30</sup> Ibid., 140

<sup>31</sup> Ibid., 137

other according to a new set of rules that none of us fully understands.”<sup>32</sup> Het onbegrip waar Jenkins naar verwijst komt verwarring bij gebruikers en producenten over hun veranderde rol. Mediaproductanten zijn niet eensgezind in hun oordeel en vragen zich af waar de grens ligt tussen participatie en verstoring. Gebruikers staan op hun beurt onwennig tegenover de nieuwe middelen die zij tot hun beschikking hebben.

### Collective intelligence

Henry Jenkins gebruikt de term *collective intelligence* om een nieuwe sociale structuur aan te duiden. Jenkins baseert zijn invulling van de term grotendeels op de ideeën van de Franse mediawetenschapper Pierre Lévy. Jenkins introduceert *collective intelligence* als een manier om door samenwerking een onoverzichtelijk geheel helder te krijgen: “None of us can know everything; each of us knows something; and we can put the pieces together if we pool our resources and combine our skills.”<sup>33</sup> *Collective intelligence* verwijst naar de mogelijkheid van virtuele gemeenschappen om gebruik te maken van de gecombineerde expertise van hun leden. Jenkins gebruikt *collective intelligence*, *knowledge culture* en *knowledge community* als synoniemen in zijn boek. Hij stelt dat een *collective intelligence* zijn intrede heeft gedaan met het instorten van oudere sociale structuren. We zijn minder gebonden aan één geografische locatie, onze familiebanden zijn veel losser geworden en onze relatie met de natie staat wordt opnieuw gedefinieerd. Dat geeft ruimte aan nieuwe gemeenschapsvormen. Deze gemeenschappen worden gekarakteriseerd door vrijwillige, tijdelijke en strategische verbindingen. Deze groepen worden bij elkaar gehouden door wederkerige productie en onderlinge uitwisseling van kennis. Zulke groepen ontsluiten het totaal van alle kennis en maken het toegankelijk voor ieder lid van de groep. De groepen zijn een platform voor een collectieve discussie, onderhandeling en ontwikkeling van kennis en individuele leden worden geprikkeld om op zoek te gaan naar nieuwe informatie die kan bijdragen aan het oplossen van een bestaand vraagstuk.

Jenkins maakt daarbij een onderscheid tussen *shared knowledge* en *collective intelligence*. Onder het eerste verstaat hij informatie waarvan geloofd wordt dat die juist is en die aanwezig is bij elk lid van de groep. *Collective intelligence* verwijst bij Jenkins naar het totaal dat je krijgt als alle kennis van ieder lid van de groep bij elkaar optelt en dat kan worden aangesproken om een vraag te beantwoorden. Hij stelt: “The knowledge of a thinking community is no longer a shared knowledge for it is now impossible for a

---

<sup>32</sup> Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press, 2006, 3

<sup>33</sup> *Ibid.*, 4

single human being, or even a group of people, to master all knowledge, all skills. It is fundamentally collective knowledge, impossible to gather into a single creature”<sup>34</sup>

*Collective intelligence* staat diametraal tegenover wat Jenkins het *expert paradigm* noemt. Het laatste veronderstelt een begrensde hoeveelheid kennis, die verenigd kan worden in één individu. Daarbij is er een duidelijk verschil tussen experts en buitenstaanders: “there are some people who know things and others who don’t.”<sup>35</sup> Ten derde bestaan er in het *expert paradigm* duidelijk regels over de toegang en verwerking van informatie. Tot slot is er een duidelijk accreditatiesysteem: experts zijn experts omdat ze met het doorlopen van een rite, bijvoorbeeld het halen van een toets of diploma, aan kunnen tonen vaardig te zijn in een bepaald kennisgebied. Een *collective intelligence* houdt zich bezig met vragen die inherent interdisciplinair zijn en alleen beantwoord kunnen worden door een beroep te doen op het gecombineerde intellect. Een expliciete aanname daarbij is dat ieder lid van de groep in staat is tot het leveren van een bijdrage. Daarbij werkt elk lid volgens zijn eigen methode: er zijn geen standaardprocedures voor de omgang met kennis. Leden van een *knowledge community* voelen de behoefte om te demonstreren wat ze weten en hoe ze tot die kennis zijn gekomen, maar er is geen statisch, hiërarchisch systeem aan de hand waarvan kennis getoetst wordt.

### **Drie pijlers, één gedachte**

Henry Jenkins illustreert zijn concepten met zes casestudies, over *Survivor*, *American Idol*, *The Matrix*, *Star Wars*, *Harry Potter*, en de Amerikaanse presidentsverkiezingen van 2004. Het hoofdstuk over survivalshow *Survivor* gaat over *spoilers*, een groep van fans die samenwerken en kennis uitwisselen om te ontdekken hoe de serie zal verlopen nog voordat de afleveringen zijn uitgezonden. Ze gebruiken satellietfoto’s om de locatie van het kamp te ontdekken, kijken aflevering frame voor frame terug, op zoek naar aanwijzingen en analyseren het programma. Daarbij ontstaat een strijd met de producers van het programma, die niet willen dat de geheimen van de serie worden blootgelegd. Jenkins beschouwt de gemeenschap van spoilers als ‘*collective intelligence at work*’.<sup>36</sup> Hij concludeert dat deze case inzicht geeft in hoe hedendaagse mediaconsumptie steeds meer een gemeenschappelijke activiteit is geworden en dat de kennis die door samenwerking verkregen wordt aanleiding is om te concluderen dat *collective intelligence* een macht is om rekening mee te houden. In zijn essay over *The Matrix* bespreekt Jenkins de

---

<sup>34</sup> Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press, 2006, 28

<sup>35</sup> Ibid., 53

<sup>36</sup> Ibid., 20

implicaties van *media convergence* voor het vertellen van verhalen. Hij identificeert een nieuwe esthetiek, *transmedia storytelling*, die een beroep doet op de actieve deelname van *knowledge communities*. Een fictioneel universum zoals *The Matrix* strekt zich uit over meerdere films, animatieseries, games en comics. Om die fictionele wereld in zijn geheel te ervaren, moeten deelnemers zich onderdompelen in al die verschillende uitingen, informatie verzamelen via verschillende kanalen en hun ideeën met elkaar vergelijken, zodat uiteindelijk iedereen een rijkere ervaring geniet. In de hoofdstukken over *Star Wars* en *Harry Potter* gaat Jenkins verder in op fans en participatie. Met gebruikmaking van digitale media gaan zij creatief aan de slag met hun favoriete film of boek. Het internet fungeert daarbij veelal als vehikel voor probleemoplossing door samen te werken en publiekelijk te overleggen. Door digitale technologie wordt de in vergetelheid geraakte *folk culture* nieuw leven in geblazen en dat geeft aanleiding tot een nieuwe vorm van productie van cultuur, één waarbij de scheidslijn tussen producenten en consumenten verdwijnt. Jenkins illustreert zijn concepten met case-studies en slaat zo soepel een brug tussen theorie en praktijk. Dat zorgt er echter ook voor dat hij nergens expliciet de relatie tussen zijn drie concepten benoemt, omdat deze afzonderlijk per hoofdstuk worden behandeld. Slechts in zijn inleiding en conclusie is Jenkins duidelijk over de relatie tussen *media convergence*, *participatory culture* en *collective intelligence*. Hij ziet de laatste twee als *effecten* van de eerste. In zijn conclusie stelt Jenkins expliciet “(...) this book has argued that media convergence encourages participation and collective intelligence (...)”,<sup>37</sup> en kort daarop, “convergence is enabling new forms of participation and collaboration.”<sup>38</sup> Daarmee gaat Jenkins de richting van technologisch determinisme op, in de zin dat hij in algemene termen maatschappelijke veranderingen verklaart met technologische vooruitgang. Jenkins raakt aan het gedachtegoed van McLuhan en zijn stelling dat de drukpers aanleiding was voor de Industriële Revolutie en de democratische natiestaat, als hij schrijft dat: “Some communications support more diversity and a greater degree of participation than others. Freedom is fostered when the means of communications are dispersed, decentralized, and easily available, as are printing presses or microcomputers.” Jenkins bouwt de nodige voorbehouden in: hij stelt dat technologische verandering gestimuleerd kan worden vanuit de maatschappij en onderkent daarnaast dat media bestaan uit technologieën en protocollen en dat deze onafhankelijk van elkaar kunnen veranderen en dat in die zin het effect van een technologie niet vast ligt, maar toch lijkt hij in zijn conclusie een deterministische richting op te wijzen met de zojuist aangehaalde statements. Jenkins lijkt in elk geval nogal eenzijdig te werk te gaan wanneer hij suggereert dat zónder *media convergence* er niet of in mindere mate sprake geweest zou zijn van *participatory culture* en

---

<sup>37</sup> Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press, 2006, 256

<sup>38</sup> *Ibid.*, 256

*collective intelligence*: “The emergence of new media technologies supports a democratic urge to allow more people to create and circulate media.”<sup>39</sup>

Daarnaast benadrukt Jenkins in zijn conclusie dat zijn *media convergence*, *participatory culture* en *collective intelligence* niet alleen relevant zijn in relatie tot populaire cultuur. Zijn drie concepten hebben ook consequenties voor onderwijs en democratie: “Convergence culture represents a shift in the ways we think about our relations to media, and we are making that shift first through our relations with popular culture, but the skills we acquire through play may have implications for how we learn, participate in the political process and connect with other people around the world.”<sup>40</sup> Jenkins acht het van groot belang om populaire cultuur te bestuderen en de rol die actieve gebruikers hierin spelen. Digitale technologie heeft hen van krachtige instrumenten voorzien en hun bewerkingen van bestaande verhalen en nieuwe samenwerkingsverbanden verdienen bijzondere aandacht: “The political effects (...) come not simply through the production and circulation of new ideas (the critical reading of favorite texts), but also through access to new social structures (collective intelligence) and new models of cultural production (participatory culture)”<sup>41</sup> De nieuwe sociale structuur die Jenkins *collective intelligence* noemt is het bestuderen waard omdat inzicht in deze gemeenschappen ons leert hoe kennis macht wordt in een tijdperk van *media convergence*: “we are experimenting with new kinds of knowledge that emerge in cyberspace. Out of such play (...) new kinds of political power will emerge which will operate alongside and sometimes directly challenge the hegemony of the nation-state or the economic might of corporate capitalism.”<sup>42</sup> Jenkins lanceert een drietrapsraket: de initiële stuwkracht die uitgaat van *media convergence* leidt tot *participatory culture* en *collective intelligence* en als klap op de vuurpijl volgt niet alleen een herschikking van de rolverdeling op het terrein van de media, maar ook een meer democratische samenleving.

Op basis van deze uiteenzetting over Jenkins’ *convergence culture*, zijn we in staat verwachtingen te formuleren waaraan Jonathan Safran Foer’s *Tree of Codes* kunnen toetsen. Jenkins ziet *media convergence* als een onomkeerbare ontwikkeling en hij maakt het aannemelijk dat ook de toekomst van literatuur digitaal zal zijn. Immers, alleen digitale inhoud kan deel uitmaken van de voortdurende omloop die *media convergence* is. Die *convergence* is aanleiding voor bijvoorbeeld *fan fiction* of *wiki-novels*, omdat in Jenkins’ universum het onderscheid tussen producent en consument verdwijnt en hij door digitale

---

<sup>39</sup> Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press, 2006, 269

<sup>40</sup> *Ibid.*, 256

<sup>41</sup> *Ibid.*, 257

<sup>42</sup> *Ibid.*, 28

technologie nieuwe vormen van culturele productie en samenwerkingsverbanden ziet ontstaan. In het volgende deel analyseer ik *Tree of Codes*, om uiteindelijk het boek af te kunnen zetten tegen Jenkins' gedachtegoed in mijn synthese.



## Jonathan Safran Foer - Tree of Codes

### Foer & Visual Editions

Op 15 november 2010 publiceert uitgeverij Visual Editions *Tree of Codes*, de nieuwe roman van Jonathan Safran Foer. De Amerikaanse schrijver heeft tot dan toe twee romans op zijn naam staan: *Everything is Illuminated* (2002) en *Extremely Loud and Incredibly Close* (2005). Van zijn hand is ook *Eating Animals* (2009), een non-fictiewerk over de bio-industrie. De eerste twee romans van Foer trekken mede de aandacht omdat hij zijn proza verweeft met afbeeldingen, handschriften, typografische elementen en een flip-through-sectie. Dat Foer voor zijn derde roman een samenwerking aan gaat met Visual Editions is daarom geen verrassing. Visual Editions is een uitgeverij uit Londen die zich toelegt op 'visual writing'. Op de website van Visual Editions zijn de geloofsbrieven van de uitgeverij te vinden: "Our belief, simply put, is that books should be as visually interesting as the stories they tell; with the visual feeding into and adding to the storytelling as much as the words on the page. That's why we only publish literary fiction and non-fiction books that are as visually breathtaking and compelling as the writing is."<sup>43</sup> Het product van de samenwerking tussen Foer en Visual Editions is een opmerkelijke verschijning. Foer heeft het gezegde 'schrijven is schrappen' ter harte genomen en een verhaal gecreeërd door delen uit een ander boek weg te knippen. Het boek dat Foer daarvoor gebruikt heeft, is *Street of Crocodiles*, van zijn favoriete auteur, de Joods-Poolse schrijver en kunstenaar Bruno Schulz.

### Bruno Schulz

Bruno Schulz werd in 1892 geboren in Drohobycz, een kleine stad in de huidige Oekraïne. Hij is leraar van beroep, maar daarnaast werkt Schulz als kunstenaar. Hij geeft uiting aan zijn creativiteit door verhalen en brieven te schrijven en tekeningen en schilderijen te maken. Wanneer de Duitsers Drohobycz in 1941 bezetten, geeft Schulz zijn werk in bewaring bij diverse vrienden. Felix Landau, een Gestapo-officier die verantwoordelijk is voor de verdeling van Joodse arbeidskrachten in Drohobycz, herkent Schulz' talent. In ruil voor het aanbrengen van wandschilderingen in Landaus huis, geniet Schulz bescherming. Landau vermoordt op 19 november 1942 een Jood die een speciale band heeft met een andere Gestapo-officier, Karl Günther. Als wraakactie schiet Günther kort daarop Schulz door het hoofd. Na de oorlog wordt er

---

<sup>43</sup> Visual Editions - About VE < [www.visual-editions.com/about-us/what](http://www.visual-editions.com/about-us/what) >, 12-05-2011

vrijwel niets van de kunstwerken van Schulz terug gevonden.<sup>44</sup> Slechts twee verhalenbundels, *The Streets of Crocodiles* en *Sanatorium Under the Sign of the Hourglass*, zijn overgeleverd.<sup>45</sup> Op basis van deze kleine artistieke erfenis wordt Schulz beschouwd als één van de grootste kunstenaars van de twintigste eeuw. John Updike, Philip Roth en Isaac Bashevis Singer noemen Schulz een inspiratiebron, en Schulz wordt als personage opgevoerd in romans van David Grossman en Joseph Brodsky.<sup>46</sup>

## Van idee tot boek

Jonathan Safran heeft *Street of Crocodiles*, één van de twee overgeleverde bundels van Schulz, uitgekozen om te bewerken. De auteur koestert de wens om een nieuw boek te creëren door delen uit een boek weg te snijden. In het nawoord van *Tree of Codes* zegt hij: “For years I had wanted to create a die-cut book by erasure, a book whose meaning was exhumed from another book.”<sup>47</sup> Foer probeert de ponstechniek<sup>48</sup> toe te passen op woordenboeken, encyclopedieën, telefoonboeken, verschillende romans en zijn eigen werk, maar niets levert het gewenste resultaat op. Totdat hij denkt aan *Street of Crocodiles*, zijn favoriete boek, waarvoor hij in 2008 het voorwoord schreef toen het opnieuw uitgegeven werd in de Penguin Classic-reeks. Foer besluit dat boek te bewerken en een jaar lang draagt hij altijd het manuscript van *Street of Crocodiles*, een marker en een rode pen bij zich. Pagina voor pagina streept Foer woorden weg en markeert de woorden die hij wil gebruiken in zijn nieuwe verhaal. In een interview met de *New York*

---

<sup>44</sup> Jerzy Ficowski, *Regions of the Great Heresy: Bruno Schulz, A Biographical Portrait* (1967) (transl. and intr.) Theodosia Robertson, New York: W.W. Norton & Company, 2003. Ficowski rept over duizenden brieven, waarvan slechts 156 bewaard zijn gebleven. Ook zijn slecht enkele tientallen tekeningen overgeleverd, terwijl er van honderden geweest moeten zijn. Het meest in het oog springend is de vermeende verdwijning van het manuscript van *Messiah*, een roman waar Schulz aan werkte.

<sup>45</sup> De oorspronkelijke Poolse titel van *The Streets of Crocodiles* is *Sklepy cynamonowe* (1934). Deze verhalenbundel werd naar het Nederlands vertaald door Gerard Rasch, en werd in 1972 onder de titel *De Kaneelwinkels* gepubliceerd door uitgeverij Moussault. De oorspronkelijke titel van *Sanatorium Under the Sign of the Hourglass* is *Sanatorium pod klepsydrą* (1937). Ook deze verhalenbundel werd naar het Nederlands vertaald, opnieuw door Gerard Rasch, en in 1980 op de markt gebracht door uitgeverij Meulenhoff onder de titel *Sanatorium Klepsydra*. In 1995 bracht uitgeverij Meulenhoff met *Verzameld Werk*, dat beide verhalenbundels omvat, het gehele oeuvre van Schulz samen in een uitgave. In dit eindwerkstuk wordt consequent naar de bundels verwezen met de titel van Engelse vertaling, omdat Jonathan Safran Foer dat ook doet.

<sup>46</sup> Michaël Zeeman, “Processie van een Echternach over bedrukt papier; ‘Verzameld Werk’ van Bruno Schulz is niet om te lezen, maar te herlezen”, in: *De Volkskrant*, 12-01-1996

<sup>47</sup> Jonathan Safran Foer, *Tree of Codes*, Londen: Visual Editions, 2010, 138

<sup>48</sup> ‘Ponsen’ is de meest nauwkeurige vertaling van het Engelse ‘die-cutting’, en wordt in dit eindwerkstuk gebruikt. Van Dale geeft voor ‘ponsen’: ‘door middel van een pons gaten maken in -’, en voor ‘stansen’: ‘uit metaal slaan of in metaal aanbrengen met een snijdende stempel’. De eerste omschrijving omvat meer dan alleen het bewerken van metaal, en is dus meer geschikt, ook omdat de voorbeeldzinnen de indruk wekken dat het bij ‘ponsen’ meer gaat om het maken van het gat zelf, en bij ‘stansen’ meer om de vorm die uit het gat komt. Ton den Boon & Dirk Geeraerts. Etymologie door Nicoline van der Sijs, *Van Dale, Groot Woordenboek der Nederlandse Taal* [14e, herz. dr., 3 dln.] Antwerpen/Utrecht: Van Dale Uitgevers, 2005: 2337, 2881

*Times* vertelt Foer over het 'schrijven': "Working on this book was extremely difficult. Unlike novel writing, which is the quintessence of freedom, here I had my hands tightly bound. (...) Every choice I made was dependent on a choice Schulz had made. (...) I've never read another book so intensely or so many times. I've never memorized so many phrases, or as the act of carving progressed, forgotten so many phrases."<sup>49</sup> Samen met de Belgische grafisch ontwerper Sarah de Bondt ontwerpt Foer het binnenwerk van het boek. "Het was een zware klus," zegt zij tegenover de *NOS*, "omdat je het effect niet kunt zien op je computerscherm. We hebben dus een paar keer het hele boek uitgeknipt om te kijken of er geen rare dingen gebeuren. De eerste keer dat we dat deden was er bijvoorbeeld een gat dat door het hele boek liep. We hebben toen de tekst een beetje verschoven omdat het er vreemd uitzag."<sup>50</sup> Wanneer de tekst volledig geprepareerd is, blijkt er geen drukker te vinden die het project wil printen. Verschillende drukkerijen wijzen het boek af, omdat het te moeilijk zou zijn. Veel drukkerijen vinden het risico te groot, omdat de kans aanwezig is dat de pagina gaat scheuren als je er veel materiaal uit snijdt. Uiteindelijk is drukkerij Die Keure uit Brugge, gespecialiseerd in kunstboeken, bereid om het boek te drukken. *Tree of Codes* is een boek waar veel partijen aan hebben meegewerkt. Naast schrijver Jonathan Safran Foer, grafisch ontwerper Sarah de Bondt, uitgeverij Visual Editions en drukker Die Keure vermeldt het colofon nog drie partijen. Elke partij heeft een kleine onderdeel van het productieproces op zich genomen. Die drie, elk expert op dat onderdeel van het maken van een boek, zijn Cachet, verantwoordelijk voor het ponsen, Beschutte Werkplaats Ryhove, voor het handmatig afwerken en Hexspoor voor het binden van het boek.

In *Tree of Codes* vinden we niet alleen woorden en zinnen, maar ook gapende gaten waar Foer de woorden van Schulz niet nodig had. Door deze gaten zijn vele andere pagina's te zien. Lagen van woorden worden gestapeld op steeds andere lagen. Wie de eerste pagina leest, ziet ook al woorden van pagina zestien, terwijl het lijkt alsof de woorden op dezelfde pagina staan. De lezer dient constant alert te zijn, en het leesproces verloopt niet langer automatisch. De focus gaat daarbij heen en weer tussen dat wat er wel en niet is. De zintuigen worden op een bijzondere manier aangesproken. Dat gebeurt reeds wanneer bij het oppakken van *Tree of Codes*: omdat er uit elke pagina grote delen zijn weggesneden, weegt het ongeveer de helft van wat je op basis van de afmetingen van het boek zou verwachten. Het boek is alleen goed te

---

<sup>49</sup> Steven Heller, "Jonathan Safran Foer's Book as Art Object", in: *The New York Times*, 24-10-2010.  
< <http://artsbeat.blogs.nytimes.com/2010/11/24/jonathan-safran-foers-book-as-art-object/> > , 12-05-2011

<sup>50</sup> "Safran Foer publiceert boek vol gaten", artikel op *NOS.nl*, 15-10-2010  
< <http://nos.nl/artikel/198455-safran-foer-publiceert-boek-vol-gaten.html> > , 04-05-2011

volgen door de pagina die je wilt lezen telkens iets los te halen van de overige bladzijden, of door er een blanco vel papier achter te steken.

In Schulz' *Street of Crocodiles* maken we kennis met een koopmansfamilie in een Galicische provinciestad. Het verhaal volgt vooral het doen en laten van de vader, die als hoofd van de familie en baas van een textielhandel in allerlei wonderlijke situaties verzeilt raakt. We nemen kennis van dit alles door de ogen van zijn jonge zoon Józef, die dienst doet als verteller. Doordat Józef als interne focalisator optreedt, maken we kennis met een ogenschijnlijk wonderlijke, onwerkelijke buitenwereld. In *Tree of Codes* zijn de hoofdrollen figureren alleen de vader, moeder en zoon. De verteller is opnieuw de zoon, al is hij dit keer naamloos, en door zijn ogen zien we zijn vader geleidelijk richting de dood glijden. We lezen hoe zijn vader steeds hulpelozer wordt en geïsoleerder raakt. Hij raakt verstikt in "a dialogue swollen with darkness."<sup>51</sup> De zoon concludeert: "My father was wilting before our eyes."<sup>52</sup> Hij neemt zijn moeder kwalijk dat zij zich niet meer om vader bekommert. Vader is bang voor haar en kruipt weg als zij verschijnt. De verteller confronteert zijn moeder ook met hoe zij vader behandelt, maar zij ontwijkt de vraag en zegt: "Don't torture me"<sup>53</sup> De dood van de vader wordt gevolgd door het verdriet van de zoon. Alles lijkt weer zijn normale loop te krijgen, maar de vader is niet volledig verdwenen. Het boek eindigt als de zoon 's nachts wakker wordt, met de zin: "My father was awake, wandering silently through the rooms."<sup>54</sup> Een afspiegeling van de vader blijft, voor de vertellende zoon, aanwezig. Foer heeft een verhaal geconstrueerd dat handelt over verlies en rouw, over de onmogelijkheid om antwoorden te vinden, over hoe uiteindelijk een vreemde aanwezigheid van de verlorenen op een spookachtige manier blijft bestaan. Daarbij is het een kleine stap om het verhaal uit *Tree of Codes* te verbinden aan de geschiedenis van Schulz, uit wiens boek dit verhaal voortkomt. Foer heeft een boek geschreven waar vorm en inhoud een intieme dialoog aangaan. De gaten die in *Tree of Codes* zitten, verwijzen constant naar een afwezigheid, die tegelijkertijd ook een aanwezigheid betekenen. De lezer wordt voortdurend geconfronteerd met de brontekst die er niet meer is. Zo schemert in *Tree of Codes Street of Crocodiles* door, en is dit boek een schaduw van dat werk, zoals *Street of Crocodiles*, samen met *Sanatorium Under The Hourglass* staat voor het grote oeuvre van Bruno Schulz dat verloren is gegaan en voor alle werken die hij niet heeft kunnen schrijven.

---

<sup>51</sup> Jonathan Safran Foer, *Tree of Codes*, Londen: Visual Editions, 2010, 29

<sup>52</sup> Ibid., 31

<sup>53</sup> Ibid., 101

<sup>54</sup> Ibid., 134

Na het overlijden van de vader verdwijnt het verdriet van de zoon langzaam naar de achtergrond en neemt het leven zijn normale gang van zaken weer: “we gave Father up - we got used to it.”<sup>55</sup> De zoon raakt dan gefascineerd door de stedelijk omgeving. In de kamer van zijn vader vindt hij een plattegrond, en dit is de *tree of codes* uit de titel. Het is het enige deel van de tekst waar Foer ook in woorden van Schulz heeft gesneden, in plaats van ze alleen hele woorden en zinnen te verwijderen. *Tree of Codes* is wat overblijft wanneer je de *s, t, r, c, o, i,* en *l* weghaalt uit *Street of Crocodiles*. Dit deel van het verhaal staat betrekkelijk op zichzelf en hoewel er geen reden om aan te nemen dat iemand anders dan de zoon ook hier het woord voert - nog steeds gebruikt hij dezelfde deixische termen *I* en *we* - maakt het meta-fysische karakter van de passage dat onwaarschijnlijk en vestigt het de aandacht op de vertelvorm die voortdurend heen en weer golft tussen een ik- en auctoriaal vertelperspectief. De plattegrond die de zoon vindt, is aanleiding voor een bespiegeling over werkelijkheid en abstracte ongrijpbaarheid. Niet alle straten zijn terug te vinden op de kaart: “The cartographer spared our city.”<sup>56</sup> De kaart is ‘a colorless sky, an enormous geometry of emptiness, a watery anonymous gray which did not throw shadows and did not stress anything, a screen, placed to hide the true meaning of things, a facade behind there was an intense coloring.’<sup>57</sup> Dit is een allusie naar het debat over de vraag of papier dan wel scherm de drager van het literaire wordt, waarbij de plattegrond een metafoor is voor het scherm, dat de lezer verder verwijderd van de werkelijkheid en slechts een illusie biedt. Foer heeft in interviews erkent dat die vraag een rol heeft gespeeld bij het maken van dit boek. In een interview met de *New York Times* zegt hij: “On the brink of the end of paper, I was attracted to the idea of a book that can’t forget it has a body.”<sup>58</sup> Foer laat zich echter niet zonder meer vastpinnen op een positie in dit debat. Hij is geen onvoorwaardelijke verdediger van papier, noch is hij mordicus tegen lezen van een scherm. In verschillende interviews geeft hij verschillende antwoorden over de kwestie. In *Vanity Fair* zegt Foer:

I started thinking about what books look like, what they will look like, how the form of the book is changing very quickly. If we don’t give it a lot of thought, it won’t be for the better. There is an alternative to e-books. And I just love the physicality of books. I love breaking the spine, smelling the pages, taking it into the bath.

---

<sup>55</sup> Jonathan Safran Foer, *Tree of Codes*, Londen: Visual Editions, 2010, 99

<sup>56</sup> Ibid., 88

<sup>57</sup> Ibid., 89

<sup>58</sup> Steven Heller, “Jonathan Safran Foer’s Book as Art Object”, in: *The New York Times*, 24-10-2010. <http://artsbeat.blogs.nytimes.com/2010/11/24/jonathan-safran-foers-book-as-art-object/> < 12-05-2011 >

**In this increasingly digital age, do you see a project like this—book-as-sculptural object—as one way to preserve the printed page?**

Not really. (...) I'm not really interested in resisting what's going on, even though I have strong ideas about what a good book is.

**I don't think this book would translate well to an iPad. Do you have an iPad?**

No. I have nothing against it. I love the notion that "this is a book that remembers it has a body." When a book remembers, we remember. It reminds you that you have a body. So many of the things we may think of as burdensome are actually the things that make us more human.<sup>59</sup>

In *The Times* laat Foer zich als volgt uit:

**Was the fact that *Tree of Codes* can't be published on an electronic device one of your intentions for the book — or just a bonus?**

I don't know if I have anything against e-books. No, I guess I do have something against e-books.<sup>60</sup>

Foer varieert in zijn antwoorden, soms zelfs in hetzelfde interview. In de passage over de *tree of codes* lijkt Foer op een versleutelde manier aan het thema te raken. "We find ourselves part of the tree of codes. Reality is as thin as paper. Only the small section immediately before us is able to endure. Behind us sawdust in an enormous empty theater. (...) Our city is reduced to the tree of codes."<sup>61</sup> Hoewel deze passage opgevat lijkt te kunnen worden als een verkapt pleidooi tegen het scherm, is dat niet met zekerheid vast te stellen. Wat wel vastgesteld kan worden is dat Jonathan Safran Foer met *Tree of Codes* opnieuw het experiment op zoekt en de grenzen van de roman in zijn papieren verschijningsvorm test. Dat is inmiddels een kenmerk van zijn werk: *Everything is Illuminated* verscheen met een glow-in-the-darkcover en *Extremely Loud and Incredibly Close* bevatte typografische elementen en een flip-throughsectie. Ik zou willen voorstellen om het werk van Foer te plaatsen in een bredere trend waarin auteurs gaan reageren op de vragen rond de toekomst van literatuur die veelal de kop op steken. Digitale technologie zou de aanleiding zijn voor de dood van het boek, en verschillende auteurs haken in op dat thema door in hun romans te onderzoeken wat een boek tot een boek maakt, welke rol papier speelt en hoe

---

<sup>59</sup> Heather Wagner, "Jonathan Safran Foer Talks *Tree of Codes* and Conceptual Art", in: *Vanity Fair*, 10-11--2010. < <http://www.vanityfair.com/online/daily/2010/11/jonathan-safran-foer-talks-tree-of-codes-and-paper-art.html> > 12-05-2011

<sup>60</sup> Erica Wagner, "Tree of Codes: a true work of art", in: *The Times*, 13-11-2010

<sup>61</sup> Jonathan Safran Foer, *Tree of Codes*, Londen: Visual Editions, 2010, 90-91

ver die rol opgerekt kan worden. Literatuurwetenschapper Jessica Pressman verenigt verschillende werken onder een trend die ze waarneemt vanaf de milleniumwisseling en *the aesthetic of bookishness* noemt: ‘an emergent literary strategy that speaks to our cultural moment.’<sup>62</sup> Deze romans buiten de mogelijkheden van papier uit en trekken de aandacht door de manier waarop ze dat doen. Ze definiëren het boek als een esthetisch object dat eeuwenlang dienst heeft gedaan als drager van het literaire en dat tot ver in een digitaal tijdperk zal blijven doen. Deze *aesthetic of bookishness* is niet nieuw, de haast dwangmatige focus op tekstualiteit en lezen uit een boek is zo oud als het boek zelf en retoriek over het einde van het boek. Pressman geeft *Tristram Shandy* als voorbeeld, niet toevallig het boek van Laurence Sterne waarvan uitgeverij Visual Editions een nieuwe uitgave bezorgde, de eerste uitgave die de uitgeverij deed. Pressman stelt: “contemporary works that employ an aesthetic of bookishness present a serious reflection on the book - and the literary book in particular - through experimentation with the media-specific properties of print illuminated by the light of the digital.”<sup>63</sup> In haar artikel bespreekt zij uitvoerig Steven Halls *The Raw Shark Texts*, maar zij schaaft ook andere werken als Stephane Audeguys *The Theory of Clouds*, Carlos Domínguez’ *The House of Paper* en Mark Z. Danielewski’s *House of Leaves* onder de door haar geïdentificeerde trend. Deze werken hebben met elkaar gemeen dat:

the resulting experimentations expose the book to be not only capable of withstanding the cultural transformations wrought by digital technologies but also a medium in need of the threat posed by the information revolution in order to remain innovative. In other words, if, as theorists like Mikhail Bakhtin and critics like J. Paul Hunter have argued, the genre of the novel remains novel only by constantly innovating in relation to its contemporary environment of popular culture and media, so too do these novels expose how the literary book needs the threat of its demise as the stimulus for its defense.<sup>64</sup>

Pressman begint haar analyse bij de waarneming dat het boek niet langer de dominante vorm is waar het op het raadplegen van kennis aankomt; die positie moet het delen met vele andere media. Het boek wordt niet overbodig met de komst van nieuwe leesmethodes en informatietechnologieën, maar zal veranderen en nieuwe verschijningsvormen en lezers aanboren. Het zal een rol blijven spelen waar het kennisoverdracht betreft en waar het het om literatuur gaat:

---

<sup>62</sup> Jessica Pressman, “The Aesthetic of Bookishness in Twenty-First-Century Literature”, in: *Michigan Quarterly Review*, 48:4 (2009), 465

<sup>63</sup> Ibid., 466

<sup>64</sup> Ibid., 467

This focus on and fetishization of the book-bound nature of the codex as reading object has, in some respects, always been the case for certain strains of literature, experimental writing in particular. Literature has never been just about information delivery - about information in the form of experience and enlightenment perhaps, but content that is inseparable from its formal presentation. Thus, the general shift in the status of books toward a book-bound aesthetic or an aesthetic of bookishness actually reaffirms the preexisting status of literature. In other words, as the codex cedes its dominance as a form of information access to other media formats, book-bound content becomes more associated with the literary. Thus, the presumed and much-prognosticated death of the book just might prove beneficial to literature and to experimental literature in particular.<sup>65</sup>

---

<sup>65</sup> Jessica Pressman, "The Aesthetic of Bookishness in Twenty-First-Century Literature", in: *Michigan Quarterly Review*, 48:4 (2009), 468-469



## Synthese

Wanneer we Jonathan Safran Foers *Tree of Codes* beschouwen vanuit Henry Jenkins' idee van *convergence culture*, zijn er diverse overeenkomsten en verschillen. Foers boek, dat naar mijn idee geplaatst kan worden in een bredere trend die zich richt op de *aesthetic of bookishness*, noopt tot een herziening van Jenkins vertrekpunt: het idee van *media convergence*. Jenkins veronderstelt dat onder invloed van digitale technologie niet zo zeer het idee van een medium verdwijnt, maar dat inhoud te verspreiden valt over willekeurig welk medium: "new media technologies enabled the same content to flow through different channels and assume many different forms at the point of reception."<sup>66</sup> *Tree of Codes* komt hard in botsing met Jenkins' aanname dat een digitale, flexibele inhoud de toekomst heeft. Jenkins bouwt zijn *convergence culture* op binaire enen en nullen waartoe informatie, of het nu tekst, beeld of geluid betreft, tot gereduceerd wordt. Slechts dan kan het onderdeel uitmaken van de eindeloze circulatie van informatie die *media convergence* inhoudt. In Jenkins wereld heerst de gedachte dat een papieren boek moeiteloos vertaald kan worden in een luisterboek, een e-book of een mobiele telefoon-app en dat dat geen noemenswaardig verschil veroorzaakt. Foers boek, daarentegen, *foreground* het materiaal, dat niet alleen maar drager is van een boodschap; het papier en de bewerking ervan kan niet los worden gezien van de boodschap die het boek van Jonathan Safran Foer over wil brengen. Foer zet het materiaal in om zijn boek van een aura te voorzien. Het is onaantastbaar, kan niet online bewerkt worden door fans en is niet te publiceren voor de tabloid of de mp3-speler, zonder dat het verhaal aan zeggingskracht verliest. Daarmee harnast hij zijn status als auteur. Een boek als *Tree of Codes* geeft aanleiding om verder te denken dan de dichotomie van leven en dood die het huidige debat over de toekomst van het boek als drager van het literaire kenmerkt. Foer is erin geslaagd een boek te schrijven waarin vorm en inhoud in een intieme dialoog zijn verweven. Het laat zien hoe de roman in zijn materiële verschijningsvorm een centrale rol blijft spelen, ook in een steeds meer digitale maatschappij, als ruimte voor expressie en cultuurkritiek.

Op het eerste oog zijn er ook parallelen tussen de theorie van Jenkins en het boek van Foer. Hoe zit het met *participatory culture* en de door Jenkins beschreven ontwikkeling van *fan fiction*? Jonathan Safran Foer vertoont gelijkenissen met de Harry Potter-fans die creatief aan de slag gaan met de helden uit hun favoriete fictieve universum. Ook hij was, naar eigen zeggen, fan van een boek en besloot er een

---

<sup>66</sup> Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press, 2006, 11

bewerking van te maken. Hij zegt over *Street of Crocodiles*: “It’s a book I’ve always loved. Some things you love passively, some you love actively. In this case, I felt the compulsion to do something with it.”<sup>67</sup> Daarmee is Foer een goed voorbeeld van Jenkins’ *participatory culture*. Foer neemt actief deel aan het bewerken van een bestaand verhaal en treedt daarbij buiten de gebaande paden: hij laat het niet bij het verzorgen van een voorwoord bij een nieuwe uitgave van Schulz, maar besluit één van zijn boeken te verknippen. Daarbij lijkt het productieproces een illustratie van Jenkins’s idee van *collective intelligence*. Het boek is uitdrukkelijk een samenwerking tussen verschillende personen en organisaties, die zich tijdelijk achter een gezamenlijk doel scharen. Naast Foer en Visual Editions hebben ontwerper Sarah De Bondt, drukkerij Die Keure, Cachet, verantwoordelijk voor het ponsen, Beschutte Werkplaats Ryhove, verantwoordelijk voor het handmatig afwerken en Hexspoor, verantwoordelijk voor het binden van het boek een cruciale bijdrage geleverd aan *Tree of Codes*, dat op deze manier beschouwd kan worden als het resultaat van een gecombineerd intellect.

Er kunnen echter ook kanttekeningen geplaatst worden bij deze gedachtegang. Want staat Foer echt op gelijke voet met schrijvers van Harry Potterfan-fiction? Het colofon van *Tree of Codes* vermeldt een noot van de uitgever: “In order to write *Tree of Codes*, the author took an English language edition of Bruno Schulz’ *The Street of Crocodiles* and cut into its pages, carving out a new story.”<sup>68</sup> Dat was al bekend, maar het colofon vermeldt eveneens: “We are very grateful to Marek Podstolski, on behalf of the Estate of Bruno Schulz, for giving Visual Editions his blessing to allow the author to work with *The Street of Crocodiles* for *Tree of Codes*.”<sup>69</sup> De voor de hand liggende vraag luidt nu: had eenieder toestemming gekregen van de stichting die het werk van Bruno Schulz om één van zijn boeken te bewerken? Het antwoord is hoogstwaarschijnlijk: nee. Dit brengt een aantal zaken voor het voetlicht. Ten eerste maakte Jonathan Safran Foer geen gebruik van digitale technologieën die het burgers zo gemakkelijk zou makken om te participeren in hun cultuur. Daarnaast was dit geen ongecontroleerde manoeuvre, geen actie van een gebruiker die buiten de gebaande treden en zelf producent wordt: Foer heeft toestemming gevraagd, en wanneer hij die niet gekregen had, had hij *Tree of Codes* niet kunnen publiceren. Tegen exact dat probleem lopen vele gebruikers die actief willen deelnemen aan hun cultuur aan, en Jenkins staat maar kort stil bij de grote drempel die copyright-wetgeving vormt voor een waarachtige *participatory culture*.

---

<sup>67</sup> Heather Wagner, “Jonathan Safran Foer Talks *Tree of Codes* and Conceptual Art”, in: *Vanity Fair*, 10-11-2010 < <http://www.vanityfair.com/online/daily/2010/11/jonathan-safran-foer-talks-tree-of-codes-and-paper-art.html> > 12-05-2011

<sup>68</sup> Jonathan Safran Foer, *Tree of Codes*, Londen: Visual Editions, 2010

<sup>69</sup> Jonathan Safran Foer, *Tree of Codes*, Londen: Visual Editions, 2010

Verder: is het productieproces van zijn roman echt *collective intelligence at work*? Bij nader inzien betreft het hier gespecialiseerde bedrijven, die zicht gericht hebben op één onderdeel van het proces. Er wordt geen totaal aan kennis ontsloten en beschikbaar gesteld aan de hele groep. Hoewel het productieproces van het boek inderdaad een tijdelijk en strategische bezigheid is, was het geen vrijwillig proces en had het niet door willekeurig welk bedrijf of persoon overgenomen en uitgevoerd kunnen worden. Het *expert paradigm* is hier meer van toepassing dan het idee van *collective intelligence*.

Daarmee raken we aan een onderliggende aanname bij Jenkins ideeën over *participatory culture* en *collective intelligence*. Hij gaat uit van een gelijkvormigheid. *Participatory culture* en *collective intelligence* worden gepresenteerd als een nieuwe hegemonie, als een nieuwe mentaliteit waar iedereen in gelijke mate van doordrongen is en waar iedereen in gelijke mate van profiteert. Jenkins neemt aan dat alle gebruikers die willen participeren even creatief zijn en beschikken over dezelfde motivatie en hoewel Jenkins inderdaad prachtige voorbeelden schetst in zijn boek blijft het de vraag of dat zo is.

Mediawetenschappers José van Dijck en David van Nieborg dragen aan dat een groot deel van wat Jenkins als participanten kenmerkt passieve gebruikers zijn.<sup>70</sup> Slechts een klein percentage past in het door Jenkins geschetste profiel van actieve gebruikers. Wat Jenkins *participation* noemt, is in werkelijkheid niet meer dan bijvoorbeeld het bekijken van YouTube-filmpjes. Het is veelzeggend dat de papieren verschijning *Tree of Codes* een hit is op het internet. Uitgever Visual Editions publiceerde een boektrailer waarin mensen worden gefilmd wanneer ze vol verbazing Foers artefact voor het eerst openslaan. De video won een award en er werd veelvuldig naar gelinkt. De Facebook-pagina van *Tree of Codes* biedt daarnaast gebruikers de gelegenheid foto's en filmpjes te delen waarin zij het boek lezen. Vele weblogs besteedden aandacht aan Foers boek, waarbij de berichten stevast vergezeld gingen van fraai beeldmateriaal dat gratis ter beschikking wordt gesteld door Visual Editions. Er is dus ook in dit geval sprake van participatie, alleen lijkt het meer te gaan om reactie en verspreiding dan om (co-)creatie en bewerking. We kunnen dus ook in het geval van *Tree of Codes* spreken van participatie en daarmee blijkt dat *media convergence* geen vereiste is voor *participatory culture*. Tegelijkertijd blijkt dat participatie doorgaans minder ver reikt dan Jenkins voorstelt.

Daarnaast moet het idee van een collectieve spirit die alle gebruikers bindt, ook genuanceerd worden. De onbaatzuchtigheid, ethos en investeringen in de gemeenschap zou wel eens minder kunnen zijn dan Jenkins veronderstelt, omdat gebruikers zich vooral richten op entertainment en ontspanning en niet op idealistische missies. Daarbij maakt Jenkins geen onderscheid tussen een *participatory culture* en *collective intelligence* in een commerciële omgeving of een not-for-profit platform. Een onafhankelijke

---

<sup>70</sup> José van Dijck & David Nieborg, "Wikinomics and its discontents: a critical analysis of Web 2.0 business manifestos", in: *New Media and Society*, 11:5 (2009), 855-874

site waarop een gemeenschap van fans onderling informatie uitwisselt om het verloop van een televisieprogramma juist te voorspellen verschilt bij Jenkins niet van de pogingen van de makers van *Star Wars* om door gebruikers aangeleverde ideeën in te zetten bij nieuwe producties. Volgens Jenkins leidt participatie altijd tot voordelen voor de gebruiker en daarmee gaat hij voorbij aan mogelijk exploitatie van hun arbeid. *Collective intelligence* is bij Jenkins een corrigerende macht ten opzichte van de macht die de natiestaat uitoefent over haar onderdanen en die kapitalistische bedrijven hebben over hun werknemers en consumenten, maar hij heeft geen oog voor de manier waarop *collective intelligence* juist ingezet kan worden om deze machten te consolideren.

Al met al kan Jenkins' idee van *convergence culture* op een behoorlijk aantal punten worden genuanceerd wanneer het in relatie tot Jonathan Safran Foer's *Tree of Codes* wordt bestudeerd. Het boek gaf door zijn bijzondere vorm aanleiding om aannames over *media convergence* te onderzoeken en raakte ook aan door Jenkins gemuntte begrippen als *fan-fiction* en *participatory culture*. Dat Jenkins theorie op een aantal punten niet goed sluit, heeft te maken met het feit dat hij *media convergence* als een gegeven beschouwt en geen ruimte laat voor *divergerende* media, zoals *Tree of Codes*. Hij ziet daarbij *participatory culture* en *collective intelligence* als een automatisch effect zien van *media convergence* en stelt die fenomenen bovendien ondubbelzinning en eenzijdig in een positief daglicht. Geconcludeerd kan worden dat naast de door Jenkins benoemde trend van convergerende media, er ook een omgekeerde beweging is, die juist de mediumspecifieke eigenschappen en materiële verschijningsvorm van het medium uitbuit en inzet bij de boodschap die verteld wordt. Daarbij moet meer dan Jenkins doet voorzichtigheid worden betracht bij het één op één toeschrijven van culturele veranderingen en maatschappelijke effecten aan *media convergence*. Ten slotte heeft dit eindwerkstuk aanleiding gegeven om genuanceerder te kijken naar de door Jenkins bewierookte concepten van *participatory culture* en *collective intelligence*. Anders dan Jenkins voorstelt hoeven zij geen direct gevolg te zijn van *media convergence* en blijkt er een groot verschil in de mate van participatie en samenwerking.

## Literatuurlijst

### Primair

Jonathan Safran Foer, *Tree of Codes*, Londen: Visual Editions, 2010

### Secundair

Jay David Bolter & Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2000

José van Dijck & David Nieborg, “Wikinomics and its discontents: a critical analysis of Web 2.0 business manifestos”, in: *New Media and Society*, 11:5 (2009), 855-874

Jerzy Ficowski, *Regions of the Great Heresy: Bruno Schulz, A Biographical Portrait* (1967) (transl. and intr.) Theodosia Robertson, New York: W.W. Norton & Company, 2003

Lisa Gitelman, *Always Already New: Media, History and the Data of Culture*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2006

Jeff Gomez, *Print is Dead: Books in our Digital Age*, Londen: MacMillan, 2008

Steven Heller, “Jonathan Safran Foer’s Book as Art Object”, in: *The New York Times*, 24-10-2010.  
<http://artsbeat.blogs.nytimes.com/2010/11/24/jonathan-safran-foers-book-as-art-object/> < 12-05-2011 >

Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press, 2006

Boris Kachka, “Reinventing the Book. Jonathan Safran Foer’s object of anti-technology”, in: *New York Books*, 21-10-2010  
<http://nymag.com/arts/books/features/69635/> < 04-04-2010 >

Friedrich Kittler, *Gramophone, Film, Typewriter* (1986) (transl. and intr.) Geoffrey Winthrop-Young & Michael Wutz, Stanford: Stanford University Press, 1999

Martin Lister et al., *New Media: A Critical Introduction*, Londen: Routledge, 2010

Hans Nauta, “Van gastvrouw tot zaptmoment”, in: *Trouw*, 31-05-2011

Jessica Pressman, “The Aesthetic of Bookishness in Twenty-First-Century Literature”, in: *Michigan Quarterly Review*, 48:4 (2009), 465-482

Jessica Pressman, “House of Leaves: Reading the Networked Novel”, in: *Studies in American Fiction*, 34:1 (2006), 107-128

“Safran Foer publiceert boek vol gaten”, artikel op NOS.nl, 15-10-2010  
< <http://nos.nl/artikel/198455-safran-foer-publiceert-boek-vol-gaten.html> > 04-05-2011

Mirko Tobias Schäfer, *Bastard Culture: User Participation and the Extension of Cultural Industries*, Proefschrift Letteren, Utrecht: Universiteit Utrecht, 2008

Erica Wagner, “Tree of Codes: a true work of art”, in: *The Times*, 13-11-2010

Heather Wagner, “Jonathan Safran Foer Talks *Tree of Codes* and Conceptual Art”, in: *Vanity Fair*, 10-11-2010

< <http://www.vanityfair.com/online/daily/2010/11/jonathan-safran-foer-talks-tree-of-codes-and-paper-art.html> > 12-05-2011

Michaël Zeeman, “Processie van een Echernach over bedrukt papier; ‘Verzameld Werk’ van Bruno Schulz is niet om te lezen, maar te herlezen”, in: *De Volkskrant*, 12-01-1996