

Plastisch denken en de plasticiteit van het denken

De idee dat een kunstenaar over een goddelijke scheppingskracht beschikt is niet zo nieuw. Reeds vanaf de Renaissance, via de Romantiek, de twintigste-eeuwse avant-garde bewegingen, en dit tot op de dag van vandaag, dicht men de kunstenaar de wonderlijke gave toe nieuwe werelden te (kunnen) scheppen.¹ Het is dan ook niet zo uitzonderlijk dat een jonge en ambitieuze hedendaagse kunstenaar als Nick Ervinck zich tot deze gedachte keert. Alleen, zijn inspiratie blijft niet beperkt tot die grote Kunstgeschiedenis. Als kind van zijn tijd put hij ook uit de hedendaagse gamecultuur, en verwijst hij met betrekking tot de voedingsbodem voor zijn werk graag naar de manier waarop code-ontwerpers als bijvoorbeeld Robyn Miller (*Myst*), erin slagen hele, nieuwe werelden te creëren. Wat Nick Ervinck van die ‘ontwerpers’ echter onderscheidt, vragen betreffende artistieke insteek terzijde gelaten, is dat hij ook een impact wil hebben op onze concrete wereld en haar diverse (sociale en culturele) ruimtes: hij wil een aanzet geven tot een nieuwe perceptie van onze wereld en zo ‘daadwerkelijk’ ingrijpen op die wereld. Dat kan volgens hem door ons, kijkers, *mogelijke* werelden te presenteren.

Om een nieuwe wereld te scheppen heeft men echter op zijn minst een of andere technologie nodig. Richt men zich op de mogelijke wereld van morgen, en wil men tegemoet komen aan de steeds luider klinkende vraag naar performantie, waar ook de hedendaagse kunstenaar niet aan ontsnapt, dan rept men zich waarschijnlijk zelfs best in de richting van de hoogtechnologie.² In het geval van Nick Ervinck betekent dit dat hij als kunstenaar, bij zijn ‘ontwerpen’, alle creatieve mogelijkheden die de hard- en software van de computer hem bieden, aftast en naar opportuniteit inzet; cyberspace wordt bij hem ‘handelingsruimte’. Een handelingsruimte, en hierbij herschrijven we voor een deel de inhoud die iemand als Jos de Mul aan dit begrip geeft, omdat we willen aangeven dat de digitale ruimte voor Ervinck, naast hij feit dat hij steeds *object*gericht denkt, meer is dan zomaar een werk-ruimte. McLuhans’ credo “the medium is the message” indachtig, beseft de kunstenaar immers ten volle dat werktuigen en media zich nooit zomaar, zeg maar vrijblijvend laten lenen, maar dat zij met hun inzet tegelijkertijd een input vormen en een impact hebben op ons denken over en kijken naar de wereld, en dus ons handelen in die wereld. Met andere woorden: deze kunstenaar pretendeert niet boven zijn werktuigen te staan, hij denkt niet dat hij zijn werktuigen zomaar kan aanspreken zonder zelf aangesproken te worden; hij erkent *en* waardeert zijn computer als prothese, zowel voor wat zijn mentale als zijn fysieke prestaties betreft.

Concreet komt het erop neer dat Nick Ervinck zijn computer gebruikt als een opslagruimte voor zijn verzameling van digitale beelden, als een extensie van zijn eigen geheugen. Met dit beeldarchief, bestaande uit beelden van concrete, bestaande objecten, beelden die herinneren aan objecten die ooit bestaan hebben, en ook beelden van objecten die hij zelf heeft gemaakt, wil hij, naar eigen zeggen, de wereld in kaart brengen, haar culturele genoom ontcijferen en zo, in het spoor van de grondleggers van de Wunderkammer en, misschien zelfs nog duidelijker, de latere natuurhistorische musea, meer zicht en uiteindelijk ook grip krijgen op de complexiteit die eigen is aan het leven, en dus op de wereld zelf.³ Een andere term die Nick Ervinck wel eens laat vallen is ‘alfabet’, waarmee hij laat uitschijnen dat zijn databank als een bron moet worden beschouwd, een arsenaal aan beelden dat kan worden ingezet bij het schrijven van een nieuwe wereld, of, in zijn geval, het ontwerpen van digitale beelden die vervolgens tot concrete objecten kunnen worden ‘gesmeed’: van verzameling naar analyse, via digitale manipulatie en/of synthese naar digitale beelden, naar tweedimensionale prints, museaal gedachte driedimensionale sculpturen, publieke sculptuur en architectuur.

Nu kan men zich de vraag stellen waarom een beeldend kunstenaar zonodig de digitale ruimte moet binnenstappen. Of anders gesteld, en met het verlangen van de kunstenaar in kwestie in het achterhoofd: Op welke manier onderscheidt de digitale ruimte zich van andere

ontwerpruimtes, als daar zijn het blad papier of het canvas, voor wat het produceren van *mogelijke* werelden betreft? Een eerste element dat we kunnen vermelden is het multimediale karakter van de digitale media.⁴ Doorgaans bedoelt men daarmee dat digitale media in staat zijn om woord, geluid en bewegend beeld te combineren. Essentiëler voor een analyse van het oeuvre van Nick Ervink lijkt echter het gegeven dat een digitaal medium de verschillende media één gemeenschappelijke code toekent: tekst, beeld en geluid, worden herschreven *en* hertaald, via een binair systeem, tot 'informatie', data die later opnieuw, in om het even welk medium kunnen worden gereanimeerd. Op die manier komen alle door de kunstenaar in zijn databank ondergebrachte afbeeldingen op een zelfde ontologisch niveau te staan.⁵ Daar komt bij dat deze digitale beelden, in tegenstelling tot hun concrete referenten, inherent manipuleerbaar zijn. Het gevolg van dit alles is dat de link tussen het teken in kwestie en haar referent in de concrete werkelijkheid zwaar onder druk komt te staan: de spanning tussen het zijn en de schijn wordt dermate opgevoerd dat het (theoretisch) onderscheid tussen deze twee, traditioneel gedachte, bipolaire concepten in elkaar dreigt te klappen en deze basisoppositie uiteindelijk, wegens niet meer houdbaar, dient te worden verlaten.

Een tweede kwaliteit van de digitale ruimte is interactiviteit. Met dit begrip refereert men aan de mogelijkheid die de gebruiker van een virtuele realiteit wordt geboden, om zelf actief te participeren in het tot stand komen van een uiteindelijke 'tekst'. Vertaald naar het oeuvre van Nick Ervinck kunnen we stellen dat de kunstenaar, met het digitaliseren van de wereld en haar culturen en het onderbrengen binnen eenzelfde ontologische realiteit van de culturele artefacten waartoe deze culturen aanleiding hebben gegeven, voor zichzelf (en ons, zoals we later zullen zien) de mogelijkheid heeft gecreëerd zich een (bijna goddelijke) weg te banen doorheen tijd en ruimte, om zo beelden te creëren, en uiteindelijk afbeeldingen, die elke mechanische wetmatigheid lijken te tartten: teloorgegangene bouwwerken worden gereanimeerd, zij het in een gemuteerde vorm; organismen die duidelijk niet van deze wereld zijn, komen spontaan tot ontwikkeling; verhoudingen en relaties blijken dermate flexibel dat men zich kan afvragen welke duivelse logica hier wel de boventoon mag voeren. Kortom, verleden en toekomst, boven en onder, voor en achter blijken virtueel; herinneringen en voorafspiegelingen actualiseren en koppelen zich in *en* tot een tussenin dat men slechts kan omschrijven als een parallel universum. Met de ontkoppeling van zijn en schijn, de autonomisering van het beeld en de (tijdelijke) bevrijding van het concrete, ruimt datgene wat 'momenteel' voorligt de plaats voor het mogelijke: datgene dat nog niet *is* maar wel *kan zijn*.

Waarmee we tot een derde kenmerk zijn gekomen: virtualiteit. Enerzijds verwijst de term 'virtueel' naar wat slechts schijnbaar is, niet werkelijk. Anderzijds refereert het aan een potentieel, een mogelijkheid die zich kan concretiseren.⁶ Wat Nick Ervinck betreft, dat mag ondertussen duidelijk zijn, hoeft het ene het andere niet uit te sluiten. Zijn hele artistieke praktijk is zelfs net op die beweging van virtueel naar concreet gebaseerd. Hij verzamelt de wereld, die van gisteren, nu en morgen, virtualiseert die wereld, of, liever, (h)erkent die wereld in haar virtualiteit, en benadert ze als een verzameling van steeds weer opnieuw in te zetten (cultuurhistorische) fragmenten, brokken informatie die zich slechts kunnen aftekenen tegenover een ruis, waarbij hij beseft dat deze posities altijd slechts tijdelijk zijn, onderling inwisselbaar, en dat objecten en ideeën *in wezen* een gelijkaardige en -waardige ontologische status bezitten. Het ultieme doel daarbij is ze als bouwstenen in te zetten bij zijn ontwerpen van nieuwe entiteiten, entiteiten die hun vroeger concrete bestaan niet geheel ontkennen maar tegelijkertijd in hun wezenlijke virtualiteit weten te overstijgen. Nick Ervinck bevrijdt het beeld van haar symboolwaarde, van haar verankering in de versluisende conventie, om zo haar potentieel, lang versmacht door een omgeving die haar niet (meer) de nodige ademruimte wist te verschaffen, los te laten in een nieuwe ruimte waaraan het zich kan en moet adapteren, nieuwe syntheses kan aangaan en nieuwe momenten van complexiteit vormen. Cyberspace is 'een ontologische machine die mogelijke werelden produceert'.⁷

Men kan natuurlijk aanvoeren dat alleen al het feit dat een kunstenaar objecten vervaardigt ons naar een nieuwe werkelijkheid voert, een wereld die in haar materialiteit is gewijzigd en er, in het beste geval, esthetisch op is vooruitgegaan. Nick Ervinck gaat echter verder dan dat. Waar hij, in eerste instantie, naar streeft is een virtualisering van het denken en zien, een

bevrijding van een aantal mentale en fysieke structuren die we doorheen de tijd als natuurlijk zijn gaan beschouwen, een deterritorialisering van het denken, weg van onze vertrouwde, zeg maar genaturaliseerde concepten: een ontmanteling van onze traditionele, mechanische denkruimte en haar realiteitscoëfficiënten (Bachelard) gevolgd door een andere verhouding tot het concrete. Wat hij in tweede instantie tracht te realiseren, en misschien klinkt dit in tegenspraak met zijn eerste aanzet, is de productie van een omgeving die vraagt om een nieuw denken, een denken in feite momenteel reeds actief is, in de marge aanwezig zonder als dusdanig erkend te worden, waardoor niet het gehele potentieel van denkwijze wordt aangeboord. Kortom, Nick Ervinck werkt naar de installatie van een nieuwe denkruimte toe. Wat tussen die twee ‘momenten’ in ligt, is een ‘gladde ruimte’.

Wat we ons hierbij moeten voorstellen? Wel, hierboven zagen we reeds hoe Nick Ervinck voor zichzelf een handelingsruimte schept: een databank van (digitale) beelden, gekoppeld aan een virtuele (werk- en denk)ruimte die hem in staat stelt vrijelijk door tijd en ruimte te navigeren en onderweg, terloops zouden we ook kunnen zeggen, beelden te ontwerpen die, eens gematerialiseerd, elke lineaire logica schijnen te tarten. Dat die handelingsruimte hem dat toelaat is te wijten aan, enerzijds, het gegeven dat de beelden die hij bewerkt eenzelfde ontologische status zijn komen te bezitten, dus *naast* elkaar zijn komen te staan en, anderzijds, er geen fysieke ruimte is die hem in zijn handelingen beperkt, waardoor hij moeiteloos van het ene beeld naar het andere kan. Om het met Lev Manovich te zeggen: virtuele ruimtes zijn (doorgaans) geen echte ruimtes maar verzamelingen van diverse, te onderscheiden objecten. Wat ontbreekt, is ruimte in de zin van ‘medium’, een omgeving waarin de objecten zijn ingebed en de daaruit voortvloeiende effecten die het ene object op het andere heeft.⁸ Vandaar ook de isotropie die zo kenmerkend is voor de virtuele ruimte: antropologische verankeringen als horizontaliteit (de horizon) en verticaliteit (het menselijk lichaam) verliezen hun oriënterende waarde; de zwaartekracht boet in, zeker aan metaforisch gewicht. Maar is dat ook het standpunt van Nick Ervinck?

Dat we met een ‘andere ruimte’ te maken hebben, mag duidelijk zijn. Maar het gaat hier wel nog steeds om een ruimte. Mocht er immers geen ruimte zijn in hyperspace, dan kan er ook geen *plaats* zijn voor een ontwerper, hoe we ons die ook mogen voorstellen, en bijgevolg ook geen ruimte tot handelen. Een lege ruimte is een actieloze ruimte, een ruimte die geen plaats biedt voor bemiddeling. Vandaar de vraag: Op welke manier komt de handelingsruimte van Nick Ervinck in beweging? Het antwoord op deze vraag hebben we reeds gegeven: de kunstenaar houdt bij zijn zwerftocht doorheen tijd en ruimte steeds onze concrete wereld voor ogen. De ontwerpen die hij in de virtuele ruimte produceert moeten op een of andere manier geactualiseerd kunnen worden, ze moeten tot twee- dan wel driedimensionale kunstwerken kunnen worden verbouwd. Dit houdt in dat zijn virtuele handelingsruimte onweerstaanbaar door de concrete wereld wordt gepenetreerd. Daar kan worden aan toegevoegd dat onze concrete wereld van vandaag het resultaat is van de concrete wereld van gisteren. En ook daar houdt de kunstenaar rekening mee, getuige daarvan (een deel van) de beelden die hij in zijn databank heeft ondergebracht: *snapshots* van (historische) culturele artefacten die misschien wel een deel van hun concreet bestaan hebben verloren, of de verankering die hen in hun betekende kwaliteit stabiliteit verleende doorheen de tijd zijn kwijt gespeeld, maar die als virtuele entiteiten, als voor- en/of nabebeld, nog steeds door onze cultuur spoken en een rol spelen in onze zingeving en/of betekenisproductie, hoe vluchtig ook.

Nick Ervinck beleeft en bewerkt met andere woorden een hybride ruimte, een ruimte waar virtualiteit en actualiteit in elkaar gevouwen zijn en voortdurend van positie kunnen wisselen. Een ruimte dus, waar concepten als essenties en identiteiten anders ingevuld worden, waar het tasten, of liever, het aftasten en aantasten meer met elkaar gemeen hebben dan doorgaans gedacht wordt, waar het wezen steunt op wederzijdse schending, op in-drukken, waar enkel de wederkerige gastheer/parasietrelatie alomtegenwoordig is en het absolute Anker ‘slechts’ een koppeltaken blijkt, een tijdelijk en plaatselijk *toucheren*.⁹ Op die manier vertoont Nick Ervinck een verwantschap met de Deleuziaanse nomade in ‘zijn’ woestijn, het voorbeeld bij uitstek van een ‘gladde ruimte’ en de occupaties waartoe die zich leent.¹⁰

Waar de ‘gegroeftde ruimte’ zich laat kenmerken door schemata en definitieve waarden, en zodanig homogeen is dat zij in coördinaten kan worden gevat, en dus ‘bevattelijk’ wordt, en op die manier een expliciete positionering toelaat, of een standpunt, en routinering, staat de gladde ruimte synoniem voor zwerftocht en drift. De nomade is dan ook steeds onderweg, tussen hier en daar, altijd ergens, maar ook altijd ergens anders: zijn wezen bevindt zich in een tussen-in, zowel mentaal als fysiek; de nomade *is* zijn plaats, wezenlijk gedistribueerd doorheen de regio die hij be-leeft.¹¹ Waar hij vandaan komt en naar waar hij gaat valt niet in cijfers te gieten. Net zoals de sporen die hij in het zand achterlaat, worden vertrek en eindpunt, elke aanzet tot het groeven van een traject, al snel gewist door het nooit aflatende zand-in-beweging. Een vooraf uitgestippelde levensloop, de vooropstelling van een (na te) volgen productieproces waaraan de mens zichzelf, en dus ook zijn wereld onderwerpt, blijkt onder zulke omstandigheden een luchtspiegeling. Een doorgedreven, steeds weer hernieuwde en hernieuwbare oriëntering des te meer noodzakelijk. Een tent heeft een nomade nodig, en bricolage. En bakens uiteraard, markeringen, merktekens. Maar geen tempels of heiligdommen die in hun plaats en plaatsbepaling, fysieke oriëntatie en richtinggevende opdracht, gebetonneerd zitten in een universele en tijdloze lineariteit en logica, en dus feitelijk plaatsloos zijn. Het beeld is met andere woorden ook voor de nomade van levensbelang, maar het is hem niet van nut als het niet omgeven wordt door andere beelden, zinloos als het niet *naast* andere beelden staat, waaronder niet in laatste instantie het (eigen)beeld van de nomade waarmee het in synthese gaat. En ook niet als er geen bewegingsruimte is tussen de beelden, geen ruimte voor diagonale bewegingen. Beelden leiden immers slechts naar andere beelden, ze kennen geen eindbestemming: in een luchtruim van vectoren leidt het beeld van de nomade naar het nomadische beeld, en omgekeerd. Kan men op zandduinen surfen? En zo ja, waarheen? De vraag stellen is ze beantwoorden... Welkom in de woestijn van Nick Ervincks werkelijkheid.

Waarheen heeft het bovenstaande ons nu gebracht? We hebben gezien hoe de kunstenaar de wereld heeft gevirtualiseerd. We hebben ook kennis genomen van zijn drift doorheen tijd en ruimte, en aangegeven op welke manier de indrukken die hij op die zwerftocht opdoet aanleiding geeft tot het benaderen van zijn oeuvre in termen van herinnering en voorafspiegeling. We zijn ook iets beter gaan begrijpen hoe verleden en toekomst in een huidig tussenin met elkaar verstrengeld raken. En hoe beelden, via het beeld van de nomade, elkaar ‘terloops’ *toucheren*. Maar hoe zit het nu met de actualisering van het virtuele? Herinner u: de digitale ruimte is, in het geval van Nick Ervinck, een handelingsruimte die hem in de mogelijkheid moet stellen objecten te vervaardigen voor onze fysieke ruimte. Vandaar ook dat wij die ruimte als hybride hebben voorgesteld. Dit houdt meteen ook in dat het theoretische onderscheid tussen gladde en gegroeftde ruimtes, zeker in zijn geval, niet als absoluut mag worden beschouwd. Het tegengestelde beweren zou trouwens tot interne contradicties leiden. Dit is iets wat ook Nick Ervinck lijkt te beseffen. Zijn virtuele en actuele ruimtes, en de beelden dan wel afbeeldingen die ze respectievelijk bevatten en waartoe ze aanleiding geven, onderhouden een wederkerige gastheer/parasietrelatie; ze voeden elkaar terwijl ze, anders dan bij een symbiotische verhouding, in een dynamische relatie tot elkaar staan. Hierdoor worden de omstandigheden gecreëerd, een omgeving, waarbinnen een moment van complexiteit tot ontwikkeling kan komen, waarbij de ontmoeting van twee (of meer) open systemen *feedback- en feedforward* processen op gang brengt, met een gezamenlijke, non-lineaire synthetische evolutie tot gevolg.¹² Dit proces verloopt gefaseerd.

Een eerste resultaat van de beweging die door de kunstenaar in gang wordt gezet en waarmee hij buiten de digitale ruimte treedt, zonder die geheel te verlaten, zijn de tweedimensionale prints. Deze kunnen opgedeeld worden in twee categorieën. Het dichtst bij zijn ontworpen (digitale) beelden staan de prints die ons een wereld op zich laten zien: amorfe organismen en *blobs* die zich niet laten ‘plaatsen’, gedijen naast, op, in, en soms samen met geometrische structuren, constructies die bijwijlen refereren aan concrete architectuur, maar evengoed in relatie kunnen worden gebracht met logische structuren in het algemeen, en

denkarchitecturen in het bijzonder, en dit binnen een omgeving die op zich niet te lokaliseren valt. Relationele wetmatigheden blijken flexibel; structuren worden geparasiteerd en dreigen te bezwijken. We worden geplaatst *tegenover* een (relatief) gladde ruimte, waar de kijker, in zijn of haar fysieke hoedanigheid en logisch-wezen, maar weinig vat op heeft. Bij deze categorie van werken gaapt er een kloof tussen object en subject, het kunstwerk en haar beschouwer: het virtuele gehalte van het werk blijft hoog en het beeld haalt het (vooral nog) op de afbeelding. Als we deze ruimtes willen betreden, dan zullen we een aanzienlijk deel van onze lichamelijke, en dus van *deze* wereld achter ons moeten laten. Onze reflectie toont ons het kunstwerk als beeld *of* als object (drager van het beeld); onze zelfreflectie toont onszelf als beeld *of* als object (drager van het subject dat we ook zijn). De tweede categorie van prints echter, bieden ons iets meer houvast. We zien gelijkaardige vormen als daarnet, maar nu krijgen we aanwijzingen in verband met hun afmetingen en constituerende materialen, soms zelfs mogelijke concrete ruimtes waar ze als volgroeide afbeelding zouden kunnen gedijen. De identificatie wordt iets gemakkelijker, de ruimte tussen het beeld en haar beschouwer iets minder glad, de relatie tussen de twee iets ‘gecoördineerder’.

Van een isomorfe verhouding tussen de virtuele en actuele ruimte is op dit moment echter nog geen sprake. Die toets kan zich slechts voltrekken wanneer ook de derde dimensie wordt ingezet. De volgende fase in de ontwikkeling van de relatie, of het samengaan van de virtuele en actuele ruimte manifesteert zich dan ook bij de sculpturale uitwerking van een deel van de ontwerpen waarmee we reeds via de prints kennis hebben gemaakt. We zien met andere woorden dezelfde structuren en organismen, of *boxes* en *blobs*, maar ze bevinden zich deze keer in de actualiteit van onze werkelijkheid: we kunnen ze niet alleen zien, maar ook *voelen*, betasten en aftasten. Althans, het *lijkt* alsof zij zich aan deze kant van de wereld bevinden. Tegelijkertijd immers, laten ze hun anders-heid voelen; ze staan nog met een poot in de digitale handelingsruimte waarbinnen ze zijn ontstaan en lijken zich daar ook van bewust. In concreto zien we beelden, zoals gezegd gemuteerde herinneringen en nog in wording zijnde voorafspiegelingen, afbeeldingen die ‘intermezzo’ als adagium voor zich uitdragen, onze beleving van hen in suspensie houden, een opschorting van ons streven hen, en met hen, ons, in een gegroefde ruimte te plaatsen, daar op dat moment, met uiteindelijk, dat is de consequentie, een negatie van stabiele identiteiten en essenties tot gevolg. De verhoudingen tussen het kunstwerk en de kijker, en hun relatieve posities tegenover elkaar, komen in beweging, en vervluchtigen. Maar niet ten koste van ons wezen: we zijn er nog, hier en daar, overal... Het kunstwerk is onze ruimte binnengedrongen, en wij die van het kunstwerk: de bezeten wereld blijft één van de mogelijkheden. *Slechts één...*

Guy Bovyn

¹ MUL, Jos de, *Cyberspace Odysee*, Kampen, Klement, 2005, p. 187.

² McKENZIE, Jon, *Perform or Else: From Discipline to Performance*, London/New York, Routledge, 2001.

³ Een sprekende term binnen dit verband zou wel eens ‘database complex’ kunnen zijn. Zie: MANOVICH, Lev, *The Language of New Media*, Cambridge/London, The MIT Press, 2001, pp. 274.

⁴ Voor een overzicht en bespreking van de definiërende kenmerken van digitale media, die ook ons van inspiratie heeft voorzien, zie: MUL, Jos de, *Cyberspace Odysee*, Kampen, Klement, 2005, pp. 113-124.

⁵ Voor een conceptualisering en analyse van het onderscheid tussen beeld en afbeelding, onze vertaling van picture en image, zie: MITCHELL, W.J.T., *What Do Pictures Want. The Lives and Loves of Images*, Chicago/London, The University of Chicago Press, 2005.

⁶ MUL, Jos de, *Cyberspace Odysee*, Kampen, Klement, 2005, p. 122.

⁷ MUL, Jos de, *Cyberspace Odysee*, Kampen, Klement, 2005, p. 47.

⁸ MANOVICH, Lev, *The Language of New Media*, Cambridge/London, The MIT Press, 2001, p. 248 en p. 253.

⁹ Vergelijk binnen dit verband met de conceptualisering van de ‘toets’ in: FOCILLON, Henri, *The Life of Forms in Art*, New York, Zone Books, 1992.

¹⁰ Voor een beknopte bespreking van de Deleuziaanse ‘nomad’ en diens ‘smooth space’ en ‘striated space’, zie: CASEY, Edward S., *The Fate of Place. A Philosophical History*, Berkeley/Los Angeles/London, University of California Press, 1998, pp. 302-308.

¹¹ Vergelijk binnen dit verband met: AUGÉ, Marc, *Non-Places. Introduction to an Anthropology of Supermodernity*. London/New York, Verso, 1995.

¹² In verband met de complexiteitstheorie, zie: TAYLOR, Mark C., *The Moment of Complexity. Emerging Network Culture*, Chicago/London, The University of Chicago Press, 2001.