

Peter Allingham

Welcome to the Pleasuredomes

*»In Xanadu did Kubla Khan
A stately pleasure dome decree:
Where Alph, the sacred river, ran
through caverns measureless to man
Down to a sunless sea ...«*

Samuel Taylor Coleridge 1797-98

*»Vary pleasure incessantly (never
more than two hours at the same
task) and from all these successive
pleasures, make one continual
pleasure.«*

Holly Johnson 1984

Jubilaren

Vi befinder os i slutningen af 1989,¹ året hvor Den franske Revolution kunne fejre 200-års jubilæum. Forberedelserne til festlighederne har stået på i mange år og kulminerede den 14. juli på Bastilledagen i Paris med gigantoptog ned ad Champs Elysées og en stribe arkitektoniske nyskabelser, der som prestige-projekter har været under opførelse i årevis, heriblandt Kuben eller Menneskehedens Triumfbue i forstaden La Défense tegnet af den nyligt afdøde danske arkitekt Johan Otto von Sprechelsen. Et bygningsværk, der har påkaldt sig stor interesse i den internationale kulturelle offentlighed, men også herhjemme.

Der har været skrevet og talt meget om revolutionens jubilæum og de arkitektoniske 'festblus', og der tales og skrives stadig. Men knap så meget om jubilaren, det moderne frie, lige og broderlige menneske, der som bekendt med amerikansk bistand fik tildelt menneskerettigheder af den franske grund-

lovgivende forsamling ved samme revolutionære lejlighed. Derfor kunne det være interessant at undersøge, hvordan jubilaren – vor tids udgave af det moderne frie, lige og broderlige menneske – har det, her hvor det formelt, dvs. juridisk, har været på historiens bane i 200 år.

Vi ved allerede godt, at det står elendigt til med dets rettigheder, når vi bevæger os uden for den vestlige verdens centre. Men ikke nok med det. Der rapporteres jævnligt om, at det også lever en hensygnende tilværelse i selve centrene. Nogle moderne iagttagere hævder endog, at det for længst er 'gået hjemmefra' og nu som en skygge af sig selv flakker rastløst om i kulturen. Netop derfor kunne det – som sagt – være interessant at opsøge den moderne udgave af vores jubilar for at se, om disse rygter har noget på sig.

Og hvor vil det være mere belejligt at opsøge jubilaren end i netop den nye arkitektur, der ikke alene har fungeret som ramme om revolutions-jubilæet, men også i de sidste 10 år er blomstret op mange andre steder i verden. Nu er det imidlertid ikke hensigten at lede efter konkrete individer inde i bygningerne. Derimod vil vi finde vores jubilar i det menneskebillede, der lader sig aflæse i arkitekturen og konstruktionerne. Dvs. vi vil gå kommunikativt til værks og se, hvilken ideel modtageridentitet, bygningerne 'taler' til. Der vil vi finde vores jubilar; selv om vi af og til også går andre veje.

Forkundskaber

Men inden vi begynder eftersøgningen, vil vi forsyne os med nogle forhåbentlig nyttige forkundskaber, der kan bibringe forehavendet visse historiske perspektiver vedrørende, hvordan det moderne menneskebillede har ændret sig på 200 år.

Lad os for et øjeblik tænke tilbage til Orwell-året 1984, hvor den britiske rockgruppe Frankie Goes To Hollywood i titelnummeret på deres album: *Welcome To The Pleasuredome* sang verset: »In Xanadu did Kubla Khan a Pleasuredome erect.«² Om rockgruppen havde George Orwell eller den Orwell'ske dystopi, Big-Brother-samfundet, i tankerne, da de skrev teksterne til pladen, er uvist. I hvert fald nævnes Orwell ikke på albummets litteraturliste. Til gengæld er en anden litterær reference fuldt intakt. Som man vil vide, er det ovenfor citerede vers med *pleasuredome*-billedet hentet fra et af den engelske romantiks berømteste digte, *Kubla Khan*, skrevet af digteren Samuel Taylor Coleridge i 1797/98.³ Med denne reference genskriver rockteksten den myte om skaberkraft og uindskrænket magt og nydelse, der fra Coleridge's digt knytter sig bagud til de historiske og andre beretninger om den mongolske fyrste Kublai Khan, der i 1200-tallet bl.a. erobrede Kina. Et mytestof som mange andre

siden Coleridge har trukket på, heriblandt George Orwell indirekte og f.eks. Orson Welles direkte i sin film *Citizen Kane*.⁴

Hvad fik en moderne rockgruppe til at indarbejde dette vers og denne litterære reference i deres sangtekst i 1984? Hvad er forskellen på Coleridge's og rockgruppens forvaltning af mytestoffet? To spørgsmål, der straks rejser sig. Og så naturligvis spørgsmålet: Hvad har disse tekstligt-litterære overvejelser og myter med den moderne arkitekturs menneskebillede at gøre? Det er hensigten at forsøge at besvare det sidste spørgsmål ved at besvare de to første.

Lad os først konstatere, at rockgruppen på deres album, i lighed med Coleridge i sit digt, projekterer en utopi om et 'paradisisk sted' eller 'tilstand', »a long way from home«, hvor lyst og nydelse hersker, en »pleasuredome«. Denne metafor kan forklare videreførelsen af stoffet, eftersom begge tekster har nydelsen som tema.

Dernæst kommer det interessante spørgsmål om forskellen i forvaltningen af stoffet i teksterne. Her kan vi tage udgangspunkt i, at verset fra Coleridge's digt ikke citeres helt præcist i rockteksten. I rockteksten står der bl.a. »erect« i stedet for »decree«. Denne lille udskiftning, der måske snarere er en ombytning af fonemer, markerer den seksualiserende omtolkning, rockteksten giver mytestoffet. Dens hedonistiske budskab er, at her i livet gælder det først og fremmest nydelse, med vægt på *kropslig seksuel* nydelse. Orgasme rent ud. Så kraftig (»There goes a Super Nova«) og så ofte som muligt, ser det ud til: (»Shooting stars never stop, even when they reach the top«). Dette understreges yderligere af, at nummeret i sin helhed parafraserer et orgasmeforløb. *Pleasuredome*-metaforen forbindes i rockteksten med kropslig seksuel nydelse, først og fremmest.

Coleridge's digt handler også om nydelse. Men her er nydelsen ikke umiddelbart nær så kropsligt, seksuelt orienteret som i rockteksten. I Coleridge's tekst fungerer 'historien' om 'bygherren' Kubla Khan, der 'bygger' (»decree« betyder rettelig »dekretere« eller »befale«, hvilket konnoterer i retning af mundtlig, verbalsproglig udfoldelse og ikke i retning af krop) en »pleasure-dome« mere som en metafor for den *digteriske* skabelsesproces. Anbragt i denne metakontekst ligger det lige for – idet vi gør en længere historie kortere – at læse digtets »pleasure dome« som 'p-o-e-m' og Kubla Khan følgelig som billede på digteren. Forlænger vi denne læsning, kan vi altså sige, at digtet med sin beskrivelse af 'domens' beliggenhed, indretning og virkemåde indskriver en art poetisk bevidsthedsteori, der kortlægger de kilder, hvorfra poesien springer, det spontane 'overflow of powerful feeling', som de engelske romantikere yndede at tale om. Tager vi skridtet fuldt ud og læser »pleasure dome«/'poem'-metaforen som billede på i første omgang den digteriske bevidsthed og i næste omgang på det sprogskabende, fantaserende menneske, så

bliver resultatet, at det, som Coleridge's digt handler om, i høj grad er det moderne, individualistiske subjekt-menneske som psykologisk-ideologisk konstruktion. Det menneske, der i sin politisk-juridiske ideologiske udgave just har fejret 200 års jubilæum.

Det er to meget forskellige menneskebilleder, der træder frem af de to tekster. I 1797/98-teksten analyseres og kortlægges den menneskelige bevidsthed og dens evne til at skabe poetisk overflow. I 1984-teksten er 'overflowet' af en ganske anden karakter, antydes det. »The world is my oyster«, synges der f.eks. efterfulgt af despotisk latter. De moderne, sanselige 'pleasure-seeking individuals', som Frankie Goes To Hollywood bød velkommen i 1984, adskiller sig klart fra de frie, åndfulde gæster, som Coleridge i 1797/98 mod slutningen af Den franske Revolution og på tærsklen til den romantiske bød velkommen til de festlige nydelser i sin poesis luftige *domes*.

Ved hjælp af disse tekstligt-litterære indsnit, centrerede omkring en enkelt metafor, har vi fået et glimt af, hvordan menneskebilledet har ændret sig på ca. 200 år. Hos Coleridge sættes mennesket lig med en 'bevidsthedsmekanisme', der ligner poesien. Mennesket er en tilstand af kropslig, seksuel nydelse, syntes Frankie Goes To Hollywood at mene.

Vi kan nu vende os mod arkitekturen og kaste et blik på nogle af de 'pleasuredomes', der som paddehatte skyder op i det kulturelle landskab i disse år. Vi vil fortsætte vores undersøgelse og læse disse konkrete bygningsværker som metaforer for det moderne menneske i håbet om, at vi på den måde kan afsløre, hvordan det rent psykologisk står til med vores 200-års-jubilar. Men vi vil denne gang læse metaforen mere bogstaveligt og tage udgangspunkt i, at 'pleasuredome' kan oversættes med 'fornøjelseshus'.

Hermed bevæger vi os ind på det, som både den gamle og den nye udgave af det moderne menneske har til fælles: begge kan godt lide nydelse og fest. Og selv om de nye, moderne mennesker ikke rigtigt gider fester med de gamle, så er der – nu hvor 'de gamle' så småt er 'gået hjem', og den værste 'misstemning' i form af moral, politik og ideologi er ved at have lagt sig – alligevel ved at komme godt 'gang i den'. Nydelserne escalerer for fuld udblæsning i de nye 'pleasuredomes'. Men hvilke nydelser? Hvilke fornøjelser? Hvad består fornøjelserne i? Lad os kigge inden for i et par moderne 'pleasuredomes' og se, hvad de fortæller. Vi begynder i det hjemlige og breder efterhånden perspektivet ud.

Scala

Siden efteråret 1987 har den brede offentlighed i dagspressen med jævne mellemrum kunnet læse om det nye entertainment- og shopping center, Scala, der åbnede i København i begyndelsen af marts 1989 i den bygning, hvor tidligere det berømte københavnerforlystelsessted, National Scala, og indtil for nylig FDB's stormagasin Anva lå. Fødselsveerne har været svære, men nu ligger Scala der, som en Fugl Fønix, trådt ud af Anvabygningens outdatede 50'er ex-og interieur.

En del af den oprindelige National Scalabygnings rumligheder er bevaret i det ny Scala. Bl.a. er den centrale rotunde, det cirkelformede rum i midten af bygningen, der rækker fra stuegulv til tagglaskuppel, det, der udgjorde koncertsalen i de tidligere Scalaer. Desuden gør indvendige glaselevatorer, grønne planter, lyse lofter, mahogni og marmor deres til, at bygningen på festlig måde viser tilbage til de første Scalaer samt får et vist Tivolipræg. Netop denne københavnske feststemning har det været hensigten at skabe, hvilket fremgår af det projektmateriale, der har været tilgængeligt.

Men ellers er alt nyt. Det opdager man så snart man kommer ind i stueetagens 'restaurationsmarked', hvor duften og synet af delikatesser fra de mange *food stands* og mylderet kan henlede tankerne på noget i retning en gammeldags torveplads med boder og stader. Fornemmelsen af mylder og torv brydes af den rumfornemmelse, man får, når man går ud i rotunden, hvor et mobile fastgjort i tagkonstruktionen, og to glaselevatorer uvilkårligt får gæsten til at kigge op mod balkonerne på etagerne ovenover. Her møder den indtrædende synet af og blikkene fra dem, der står ovenover og kigger ned, og fornemmelsen af scene melder sig måske. I det hele taget opdager man snart, at syn og iscenesættelse spiller en særlig rolle i denne bygning.

Fra stueetagen kan man tage escalatoren op til 1. etage, der er indrettet, eller snarere simulerer by med 'strøg' og 'gader'. Her kan man gå på vandring mellem de mange 'småhandlendes butikker', hvoraf de fleste er modetøjforretninger. Det noget forsnavrede, købstadsagtige præg, som de giver, brydes dels af indmonterede, malede prospekter, der viser kendte københavnske bygninger, hvoraf nogle havde været synlige, hvis man havde kunnet se ud af Scala, f.eks. Tivoli, Cirkusbygningen m.fl. Disse prospekter forsikrer til stadighed gæsten om, at det skam er København, han befinder sig i. Dels sker bruddet i kraft af de mange glasvægge mellem forretningerne, der gør det indre af dem let tilgængelige for synet. Mange forretningsinterieurer ligger stort set fuldt tilgængelige for den flanerende betragters blik.

Bortset fra simuleringen af København er det vanskeligt at få øje på et overordnet princip i den samlede montage. Facader og interieurer frembærer

hver deres stil fra butik til butik. Her simuleres alt fra borgerlig 'engelsk' gentleman ekvipering med personlig betjening over solide diske, over amerikansk 50'er 'general store' med denim, til mondæn parisisk *modeboutique* samt mere almindelig indkøbscenter tøjbiks med affinitet til det discountprægede. En enkelt 'verfremdungseffekt' leveres af en filial af Jyske Bank. Her stikkes på god jysk maner ikke noget under stolen. Imidlertid kunne man nok sige, at stilen er den hendøende, 'gammeldags', småborgerlige detail- og specialforretningsstil, men uden en samlende 'national' nostalgi om de gode gamle dage i København, der kunne have været drevet langt videre, som det ses andre steder, f.eks. i Kokkenes Torvehal. Nostalgien i Scala er på omgangshøjde med virkeligheden uden for Scala, og spørgsmålet er sikkert, om der er 'eventyr' nok i det i længden til at bære en acceptabel omsætning.

Så er der straks mere 'eventyr' at hente på anden etage. Her er atmosfæren udadrettet og international med 'sydlandsk' torvestemning, skabt af de mange restauranter af forskellig nationaliteter. Her kan man spise libanesisk, japansk, kinesisk, mexikansk, amerikansk, fransk med udsigt til palmer og andre eksotiske planter. Desuden bidrager rejsebureau, foto- og sportsforretninger og andre fritidsvarebutikker til, at simuleringen af udadvendt, kosmopolitisk turist- og ferieatmosfære føles intakt.

På tredje etage danner rotundens glaskuppel loft over et åbent lyst rum, der nærmest virker som en katedral for fiktionernes verden. Fra den overdækkede foyer med *high tech* bar og tv-skærme kan man vende sindet indad og fortabe sig i fem biografers Alladinhule-mørke. Det katedralagtige, det sakrale underbygges af en glasmontre, hvori Chaplins hat og stok fremvises som et relikvie i et helgenskrin. Væggene prydes af biografplakaternes ikoner, der fremviser et helgengalleri af danske og udenlandske filmstjerner fra 30'erne til i dag. Fjerde etage er en forskudt etage, direktionens og administrationens 'kommandobro', hvorfra 'skuden' navigeres uden publikums indblanding.

Endelig er femte etage kroppens domæne. Her kan man pleje sit kød med alt fra swimmingpool og boblebad til håndvægte med udsigt over Københavns tage. Som modpol til biografernes meditative mørke, fungerer helsecentret som det moderne livs sted for de ritualiserede bodshandlinger. Her samles de troende til askese efter frådseriet.

Til disse faciliteter kan om kort tid føjes »nordens største diskotek« i kælderen, ifølge planerne med plads til ca. 800 gæster. Om det bliver her, fremtiden skal simuleres, er ikke godt at vide.

Men i hvert fald ser det ud til, at Scala med sit kalejdoskop af oplevelses-tilbud – der rækker langt videre end, hvad der er nævnt her – kan leve fuldt op til de intentioner, som en af medejerne, Bent Fabricius-Bjerre, udtrykker dem i første nummer af *Scala-magasinet*, en publikation, der har som mål at styrke

stedets kulturelle image: »Scala skal være et *fornøjelseshus*, et hus som alle kan få glæde af at komme i uanset om de køber noget eller ej«. ⁵ Welcome!

Her kommer vi til det, der i forbindelse med vores pleasuredome-metafor er interessant. Hvem er »alle«? I udtalelsen sættes altruistisk den, der blot vil nyde, lige så højt som den, der vil købe. Nydelsen kommer tilsyneladende før pengene. Dette er dog noget i modstrid med, hvad man kunne læse i *Ekstra Bladet* d. 11. oktober 1987. Her udtalte en af initiativtagerne bag projektet følgende: »Scala er til alle mellem 15 og 40 år, 'som er dødtrætte af at drøne byen rundt, når de skal købe, spise, motionere, hygge og more sig'«. Og de bryder sig heller ikke om discount, fremgik det.

At det altså er den købedygtige del af 'ungdommen', man satser på, fremgik helt klart af et interview med Bent Fabricius-Bjerre (BFB) i radioprogrammet P4 d. 9. oktober 1988, hvor han over for en temmelig skeptisk interviewer (INT) beskrev, hvordan de unge, tyngede af det sociale livs 'drønen rundt', kunne gå hen i Scala med deres SU og blive hjulpet. Han sagde:

BFB: »Man kan bo derinde. Vi regner med, at man starter frisk om morgenen med at få lidt motion. Og så kan man jo gå ned og spise noget morgenmad i en af restauranterne og gå lidt rundt og købe ind, og når klokken er tolv, kan man da gå i biografen for første gang og se et par film. Og så er der jo åbent i restauranterne hele dagen. Og om aftenen kan vi så ende nede i diskoteket. Og der kan vi da godt få tiden til at gå til klokken fem om morgenen. Og så kan man jo begynde et par timer senere oppe i Fitness Club'en. Så der er jo nok at gøre derinde.«

INT: »Man behøver slet ikke komme ud i virkeligheden?«

BFB: »Nej, virkeligheden er derinde; det er der, det foregår.«

Disse praktiske og filosofiske anvisninger sætter tingene på plads. Ikke blot får vi at vide, hvor den moderne virkelighed befinder sig; vi får også at vide, at det alligevel ikke er nok at være en lysten krop. Det moderne Scalamenneske har penge. Hvis man skulle regne ud, hvor meget det ideelle liv i Scalavirkeligheden koster, kunne man f.eks. tage udgangspunkt i Scalas egen udregning af, hvad en »fantastisk dag«, ganske vist ud over det sædvanlige – som det understreges – koster. Man kan vinde sådan en dag, hvis man ansøger om et Scala-kontokort. Den koster 10.000 kr. Så for det halve eller mindre skulle 'man' vel kunne få en 'sædvanlig' dag ud af det.

Hermed foreligger to træk ved det moderne Scalamenneske: det er ideelt mellem 15 og 40, og det har penge. Men det er først, når vi går i gang med at analysere, hvordan nydelserne er organiseret i Scalavirkeligheden, at et klarere psykologisk billede af Scalamennesket træder frem. Det skal vi i det følgende

forsøge at udfolde.

Vi vil begynde med at hæfte os ved det træk, der måske falder Scalagæsten mest tydeligt i øjnene, nemlig at Scala – som det fremgik af citatet ovenfor – er komponeret som en model af tilværelsen inden for ca. et døgn. Scala er udformet som et destillat på den moderne kosmopolitiske, københavnske bytilværelse. Eller rettere: her er nogle af de »højdepunkter«, der karakteriserer livet i metropolen nationalt og internationalt klippet sammen i en montage og ordnet i paradigmer. Læser man paradigmerne søjlevist, her etagevist, vil de fortælle en myte om den moderne tilværelse, en myte som vi skal vende tilbage til, men først vil vi give en karakteristik af et enkelt paradigme, hvor vi trækker på den beskrivelse, der er givet af Scala ovenfor.

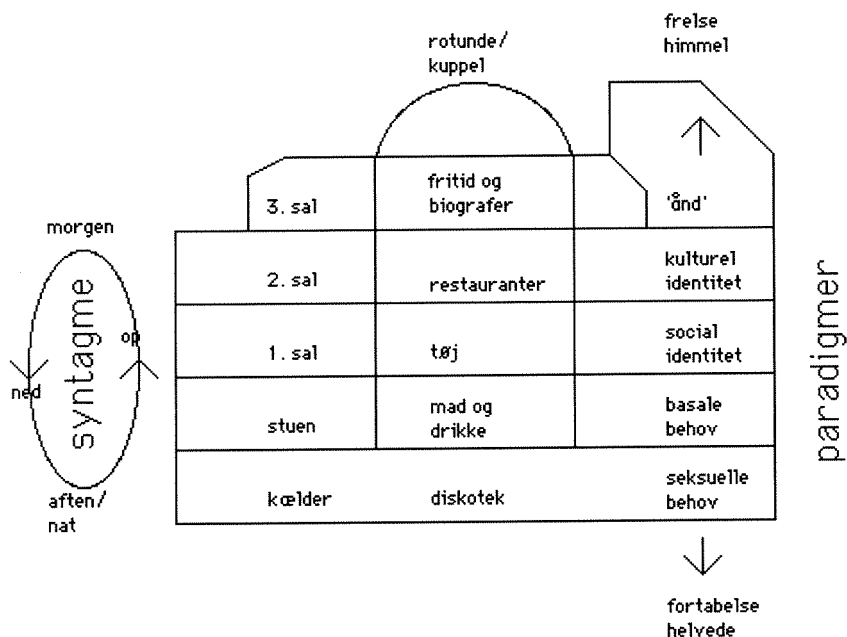
Vi vil bruge 1. etage, tøjparadigmet, som eksempel. Det er etableret som destillat på den klassiske tøjindkøbstur i byen. Denne indkøbstur bestod ofte i, at man »drøned« rundt mellem byens modebutikker, indtil man ikke orkede mere. Scalas 'metode' har her været – ganske som i en sportsreportage i tv, eller som i en rockvideo – at klippe alle tøjindkøbsturens 'højdepunkter', de enkelte butikker, ud, og dermed alle de irrelevante huse og bygninger, man passerede, mens man 'drøned', fra, og montere dem ved siden af hinanden på 1. etage. Hermed erstattes drøneriet med en flaneren, der tilsyneladende er sindig, men mon ikke vi kan konstatere, at i forhold til byturen, bevæger Scalagæsten sig med stormskridt?

Den paradigmatisk organisering repræsenterer en nyudvikling i forhold til det klassiske butikscenter. Her er der, som f.eks. for Rødovre Centrets vedkommende, ganske vist tale om en montage, men den er ikke på samme måde paradigmatisk organiseret, som i Scala. Her er montagen 'rodet'. Vi finder en skobutik ved siden af en Fona, over for et stormagasin en tøjbutik og en bogdega osv. Forretningerne er ikke ordnet efter lighed eller i temaer.

Ved sammenligningen med det 'klassiske' butikscenter bliver det afgørende nye ved Scala tydeligt. I det klassiske center er gæsten ganske vist befriet for den trættende travetur gennem byen, men det er stadig overladt til gæsten selv at kombinere og tilrettelægge forløbet, turen gennem centret: først dagligvareindkøb, så tøj, så restaurant, så biograf, måske. I Scala er der med organiseringen af etagerne i paradigmer gjort forsøg på at etablere en kombinatorik, en 'syntaks', der helt eller delvist kan fritage gæsten fra at organisere forløb. For at fremlæse denne 'syntaks', der allerede blev antydnet af Bent Fabricius-Bjerre i citatet ovenfor, vil vi først aflæse paradigmerne vertikalt.

Første paradigme må vel udgøres af kælderetagens diskotek, hvor *seksuel udveksling* givetvis vil stå på dagsordenen. Andet paradigme findes i stueetagen. Her tilgodeses, hvad der kunne kaldes 'de *primære behov*', med en – målt med de øvrige etagers målestok – forholdsvis usofistikeret forsyning af mad

og drikke, afbrudt af rotundens sakrale løfter om et 'rigere' liv i det høje. På 1. etage har vi forladt områderne for tilfredsstillelsen af de basale behov og drifter. I 'tøjparadigmet' varetages den *social identitet* via tøjbutikkernes tilbud om maskeringer og simuleringen af 'Storbyen København'. På 2. etage gælder det tilsyneladende den '*kulturelle identitet*', centreret omkring den kulinariske



Ill.1: Tegning af Scala

simulering af internationalitet. Endelig befinder vi os på 3. og 5. etage i '*religiøsitetens sfære*'. Her gælder det den '*åndelige identitet*' i fiktionernes rige. På nedenstående skitse illustreres tankegangen.

Hermed kan vi vende os mod den syntaks, det syntagma eller forløb, Scala installerer sine gæster i. Frembåret af de evigt kværende escalatorer og elevatorer – syntaksens konkrete symboler – kan gæsten uden at præstere et særligt planlægningsarbejde installere krop, syn og sanser i en mytologisk rejse, der f.eks. kan tage form som en 'opstigning' fra det profane liv, hvor de kropslige behov og drifter står i centrum, til det åndelige, kulturelle liv i det høje, eller en 'nedstigning', et fald fra 'frelsen' i det himmelske til 'fortabelse' i diskotekets lastefulde helvede i dybet. Som Bent Fabricius-Bjerre gjorde op-

mærksom på, kan op- og nedstigningen tænkes som en døgncyklus. Hermed formulerer Scala en topologisk tilværelsesmodel af kristen mytologisk art, der ideelt letter gæstens besvær med at *tænke* forløb, hvormed han eller hun måske bedre kan hengive sig til selektionerne i de enkelte paradigmer, mellem f.eks. de forskellige tøjmærker.

Som *pleasuredome* iscenesætter Scala et menneske, der er mere præget af 'væren' end af 'tænken', et menneske, der er mere krop end ånd, om man vil, bl.a. fordi tid og logisk følge tilsyneladende udviskes i montagerne. Mere herom senere. Før vi fortsætter med det psykologiske portræt af det moderne menneske, skal vi besøge en anden type *pleasuredome*.

Vandlandet

Vægtløshed og renselse er blandt de egenskaber, der i høj grad er karakteristiske for den næste type *pleasuredome*, vi skal se på: Vandlandet. Med stor hastighed har de såkaldte vandlande i de seneste år vundet udbredelse blandt de feriemål, som den moderne turist kan vælge imellem. Både herhjemme og – især – i udlandet. Ideen med at installere store swimmingpoolanlæg under enorme drivhuskupler og peppe dem op med palmer, vandfald, rutschebaner, fyrtårne og 'strandservering', m.v. kommer vistnok fra Holland, hvor man jo har stor ekspertise med drivhuse. Således lokkes der med »'Højsæson' året rundt« og »fantastisk, subtropisk svømme-paradis« i de hollandske og belgiske Center Parcs, der har eksisteret i mange år. Se f.eks. FDM's: *Ferie '89 i egen bil*. Også andre steder i Europa har vandlands-ideen længe været realiseret. F.eks. i Club Mediterranée's City Club lande.

Men herhjemme følger vi godt med. Allerede i 1987, den 25. oktober, lod *Ekstra Bladet* en af sine journalister teste Hotel Frederikshavn eventyr- og konferencehotel. Hun ridsede følgende perspektiv op:

»Mens det danske sommerland er ved at blive kvalt i giftudledninger fra en opkøbt industri og et landbrug i sine krampetrækninger, er et nyt Danmark ved at rejse sine syntet-tropiske Costa'er på fortidens ruiner. Landmandslivet er slut og vores fremtid som 'Die dumme Dänen' i EF's 'Turistregion Nord' ligger lige om hjørnet.«

Om hun har fået ret, kan vel diskuteres; men sandt er det, at der i de sidste par år er blevet bygget vandlande mange steder.

I brochuren for Frederikshavn konference- og eventyrhotel reklameres der for en »grænseløs oplevelse« og »et væld af varierede aktivitetsmuligheder«.

f.eks.:

»1000 m² overdækket tropisk eventyrbad med 30° varmt vand, strandbred med liggestole, boblepool, strandservering, fyrtårn med vandrutchebane, brusende bølger, vandfald, vandkanoner, jetstråler, grønne planter og palmer, relax og motionsrum, solarier, cafe, restaurant, natklub og konferencefaciliteter.«⁶

Dette er, hvad der skal lokke turister og forretningsfolk til landet. I skarp konkurrence med tilsvarende 'lande' i andre lande!

Efter testningen i 1987 karakteriserede Ekstra Bladets medarbejder skep-



III. 2: Vandland

tisk-euforisk oplevelsen som »vægtløs« med tanke både på kropslig tilstand og tegnebog. »Den sjældne luksus, det er at være vægtløs, er jo i sig selv nok til en beslutning om at blive i vandet i al fremtid, og det er først, når overhuden nærmer sig strandvaskerstadiet, at den badende med sorg må erkende, at man ikke *er* en Frederikshavner-rødspætte«, ⁷ var hendes kommentar helt præcist.

Mønsteret og faciliteterne er de samme i det lollandske FerieSport-Konference-Kurcenter Lalandia ved Rødby, selv om tilbudene virker mere udadvendte og badelandet er større, hele 6000 m² fremgår det af en brochure. Her måtte vel selv gamle Karl Marx overgive sig, stillet over for følgende muligheder:

»Fiske en stund, mens morgendisken stadig hviler over Østersøen – endnu inden LALANDIA vågner. – Efter morgenmaden et kvikt parti tennis, så får du varmen eller en runde fodbold eller basketball med naboer og venner. Lige inden frokost et slag badminton. Og efter maden Windsurfing. Om eftermiddagen et parti minigolf eller en ridetur. Og inden dagen slutter – en afslappende runde bowling, bordtennis eller billard. Hvad enten du har lyst til at holde ferie på den måde, eller hvile ud i badelandet – under palmer ved en konstant lufttemperatur på 29° – har LALANDIA muligheder parat til dig. – Du kan bare vælge.« ⁸

Forudsat at 'du' er sluppet indenfor, naturligvis.

I vandlandets konstruktion genfinder vi nogle af de samme træk, der kendetegner Scalas konstruktion. Som Scala er vandlandet også et destillat, men her på – hvad man kunne kalde – den moderne turistferierejse. I vandlandet er så mange klicheer som muligt fra en sådan rejse stuvet sammen på sparsom plads: tropisk eksotisme i kraft af palmer og badelandets 'geografiske' udformning med kanaler, øer, laguner m.m. Overklasseliv i kraft af betjening, f.eks. strandservering. Charterrejsebadeliv med liggestole i 'strandkanten' og endelig måske også den klassiske danske familiestrandtur med børn og voksne i vandkanten.

Men vandlandet er ikke på samme måde som Scala ordnet i paradigmer, hvilket hænger sammen med, at vandlandet i sig selv udgør et paradigme. Det, der i Scala kunne fordeles i paradigmer etagevist, findes i feriecentrene ofte bredt ud horisontalt i landskabet, som i Lalandia, hvor der er en afdeling for sport, en for beboelse, et vandland for sig og conferencefaciliteter for sig. Dog ses den vertikale dimension udnyttet, f.eks. i Frederikshavn, hvor restauranter, solarier, motionsrum og diskoteker er fordelt etagevist. Den horisontale udspredding af paradigmerne får konsekvenser for styringen af gæsternes kombinationsmuligheder. I et feriecenter som Lalandia er der ikke helt så store

muligheder for at 'syntagmatisere' aktiviteterne, dvs. lægge forløb af f.eks. mytologisk art til rette, som i Scala. Ganske vist opereres der i citatet ovenfor med et dagsforløb. Men forekommer det ikke stereotyp og for overvældende med al den sport? I feriecentret synes 'ansvaret' for at iværksætte forløb i højere grad overladt til den enkelte. Noget lignende som i det klassiske butikcenter.

Men selv om der i vandlandet ikke findes en vertikal mytologisk syntagmatisering, som vi så det i Scala, så betyder det ikke, at paradigmet ikke er mytologiseret. Alene det faktum, at vandlandet ustandselig betegnes som 'paradis' og forbindes med 'eventyr', peger på den mytologisering eller fiktionalisering, der finder sted. Hvilken rolle mytologisering og fiktion spiller kan på bedste vis illustrere, hvad det indebærer rent psykologisk at opholde sig i et paradigme.

Vi skrev før, at den vertikale dimension ikke var udnyttet i vandlandet. Det strider jo mod, hvad enhver gæst i et vandland hurtigt får øje på, nemlig vand-rutschebanen, der snor sig fra kuppel mod bassin. Når vi før talte om vertikalitet var det således mellem forskellige paradigmer, det gjaldt og ikke inden for det enkelte paradigme. Opholdet i rutschebane og vand understreger det, der især karakteriserer 'vandlandslivet' og 'vandlandsmennesket': forestillingen om at kunne bevæge sig vægtløst. I vandlandet udsættes 'vandlandsmenneskets' sanser for en massiv bearbejdelse; der tænkes her på de sanser, der til daglig er med til at forankre det enkelte individ i den sociale virkelighed, tid- og rumsanserne.

Rumsanserne bearbejdes ikke blot af vand og rutschebaner. Sammenstillingen af turistklischeer kan forstås som en udviskning af geografisk rum. Hvad det er for et rum, vandlandsmennesket befinder sig i, fremgår på udmærket vis af reklamer og brochurer: »paradis« og »eventyr« er steder i fantasi og fiktion.

Også tidssanserne pilles der ved. Her spiller faktorer som konstant temperatur og kunstig belysning en rolle. Ganske rammende kaldes Lalandia for »De fire årstiders paradis« i en brochure. I det kunstige paradis er tiden om ikke evig, så dog noget i retning af en konstant al-tid.

I denne simulerede tid- og rumløshed befinder vandlandsmennesket sig som 'gud har skabt det' på nær badedragternes figenblade frigjort fra forankringerne til den ydre sociale realitet, parat til at investere krop og fantasi selektivt i paradigmets præformede lysttableauer. Kroppen er centrum for nydelserne. De private lyster iværksætter selektionerne og kroppene kan så realisere boblebadets autoerotik, jetstrålernes mere falliske nydelser eller motionsrummenes flagellantiske orgier osv. Fantasien har ingen grænser, som der står i brochuren fra Lalandia, og nydelserne kan fortsætte, indtil kroppene har fået nok, og det har de eksempelvis, når »strandvaskerstadiet« – som det ud-

trykkes ovenfor – nås.

Den simulerede frigørelse via fiktionerne fra forankringerne i tid og rum definerer den identitet – eller måske snarere entitet – vandlandet installerer sin gæst i: vandlandsmennesket er indeholdt i den lyst, som alle paradigmets tegn udtrykker, en heteromorf lystentitet, der kan realisere det personlige katalog af lyster i en programsætning i overensstemmelse med den enkeltes psykogenetiske fundering.

De mange vandlande, der skyder op rundt omkring i disse national- og lokalkulturelle afviklingsår i Vesteuropa, er måske mere end noget andet tegn på, at ikke blot vante fysiske, kulturelle mønstre, men også sociale og psykiske 'tyngdelove' er under ophævelse. Med deres kuplede paddehatteform synes de at manifestere en kollektiv uterin fantasi om tidløs, paradisisk lykke hinsides den forureningshærgede, dødsmærkede ydre virkelighed.

Scala, vandlande og lignende kulturelle 'værker' er eksempler på, hvordan anderledes organiserede og mere kompakte fantasier og fiktioner i disse år eroderer gammelkendte kulturelle flader og organiseringsformer. Som et netværk af transistorer eller logiske porte i en computer indstifter de tilsyneladende et binært socialt kredsløb, der i form af f.eks. en mytologi adskiller tilværelsen i to virkeligheder og menneskene i to grupper. En nydelsesorienteret virkelighed, hvor det er 'in' at være ung, individuel, socialt vægtløs, ren, rig og kvalitetsbevidst og en lidelsesorienteret virkelighed, hvor det at være 'out' er forbundet med alderdom, fællesskab, arbejde, snavs og discount. In-out, O-1, himmel og helvede, frelse og fortabelse. Det ligner kristendom. Men drømmene kan stadigvæk kun realiseres gennem kasseapparaternes censurmekanismer. Det er ikke any-body, der får lov til at deltage i drømmen om kulturel genfødsel eller flugten fra den profane virkelighed.

Hvordan fremtiden og tilværelsen vil forme sig for det moderne 'drivhusmenneske', kan man kun gisne om. Men måske kan den udvikling, der er sket inden for grøntsags-produktionen de senere år i Holland, give et fingerpeg om det. Herom stod der i en indigneret artikel med titlen: »Die Grosse Geschmacklosigkeit« i ugebladet *Stern* d. 29. december 1988 at læse:

»Omkring Monster [et bynavn!] mellem Rotterdam og Haag er 40 millioner kvadratmeter land overdækket af drivhuse. [Her dyrkes bl.a. millioner af tomater hvert år.] Lykkelige tomater! I stedet for beskidt jord dyrkes de på basaltuld fremstillet på fabrik. I stedet for møjsommeligt at måtte suge næringen ud af jorden, bliver de fodret af grøntsags-computeren fra elektronikfirmaet Hoogendoorn med optimale doser af kalksalpeter eller zinksulfat ...«⁹

Herefter nævnes en række eksempler på de unaturlige forhold, tomaterne dyrkes under, bl.a. hører de popmusik i væksthuse i stedet for fuglekvidder. Artiklens pointe er, at hollandske tomater er lige store, har samme farve, men de smager ikke af noget. Til gengæld har de succes på markedet, pointeres det.

Om dette eksempel kan overføres på menneskelige forhold er nok tvivlsomt. Blot tanken om noget, der ligner, kan vel give anledning til betænkelighed. Men helt monstrøst bliver det trods alt, når man læser om skavankerne ved den hollandske 'Agro-industri', der producerer meget andet end grøntsager. Der produceres også svin, fjerkræ, æg, kalve, m.v. under lignende forhold, oplyses det. Denne højintensive produktion af planter og dyr frembringer hvert år 92 millioner tons affald, hvilket er dobbelt så meget som den hollandske jord kan omsætte biologisk inden for samme periode, fortælles det. Der er som følge heraf store problemer med nitratforurening af grundvandet og flere steder problemer med ammoniakdampe i luften. Det affald, der ikke kan nedbrydes i den hollandske natur, sendes ud af landet. Eksporteres.

Denne specielle drivhuseffekt er skræmmende, men – som sagt – der er forskel på et menneske og en tomat, så hvis vi skal forstå, hvordan konstruktionen af moderne identitet foregår i 'dome'-virkelighederne, må vi gå tættere på *pleasuredomens* indretning og funktion og specielt se nærmere på de effekter, der er forbundne med det at selektere i et paradigme. For at anskueliggøre dette har vi valgt at se på en konstruktion, hvor gamle og nye konstruktionsprincipper tydeligt eksisterer side om side. Vi sejler en tur med den moderne færge.

Færgen

Endnu sejler DSB-færgerne hver dag mellem Korsør og Nyborg, Århus-Kalundborg og andre steder i landet. Jernbanetog, storebæltsfærger, grønne kyster og blå bælter indgår sikkert i de fleste danskeres private nationale bevidsthedsarkiver. De fleste i 30-40 års alderen vil sikkert kunne erindre mange sommerferiers solfyldte, forblæste ankomster ved perronen i Korsør eller i Nyborg Færgehavn efter rumlen i overfyldte tog, halvløben med kufferter i mylderet hen ad perronen, den besværlige opstigning ad trapper ind i den sort-hvide færge, der med dannebrogsbånd om skorstenene og åben stævn opsluger de gennemgående togstammer. Sådan foregik det indtil for 15-20 år siden. Sværindustriel tyngde og inerti sammenføjet i en funktionel æstetik dannede rammen om den rejsendes fysiske rejseoplevelse. Tålmodigt sad man på hårde træbænke eller ved dirrende kaffekopper i salonen med blikket af og til rettet ud mod horisonten, ud ad færgen under monarkernes nationale forsyn fra por-

trætteerne i salonen.

I dag er rejsestilen en anden. Det støjdæmpede, specialaffjedrede intercity-tog ruller om bord på færgen. Den rejsende kan vælge at blive i toget, høre videre på walkman'en eller den indbyggede radio i ryglænet, nippe til pilsneren og læse videre i *Ud & Se*. Eller også kan han ad indvendige trapper gå op i Intercityfærgen, der for de nyestes vedkommende på nederste salondæk er indrettet med cafeteria og hall i hver ende og et færgetorv i midten, hvortil man kommer ad en indvendig passage. Færgetorvet, hvor folk står, går eller sidder, er omkranset af burgerbar, kiosk, panoramavindue, tv-skærme, m.m.; og fra den indvendige balkon på øverste panoramadæk har den rejsende gennem hullet i dækket frit overblik over medpassagerernes flanerende færden på færgetorvet nedenunder. Afvekslende med dette skue kan den rejsende rette blikket mod en af de klynger af tv-skærme, der med kort afstand er stillet op, og måske se en DSB-promotionvideo, der med sekundkort klipperytme slynger syner ud i rummet. Intet illustrerer måske tydeligere forskellen mellem ny og gammel rejsestil end kontrasterne mellem billederne på de tv-skærme, der er ophængt i panoramanichen på intercityfærgerne Dronning Ingrid og Kronprins Frederik, og udsigten gennem panorama-nichens vinduer. Hvad er den snegleagtige gliden af Sprogøs silhuet over ruden mod tv-skærmens intense reklamespots?

Men det mest interessante ved denne relativt nye færgekonstruktion er ændringerne i den optik, den installerer de rejsende i. Hvor de ældre jernbanefærger, f.eks. den gamle Dronning Ingrid (se ill. 3), var konstruerede som sejlene nationale panoptikon'er,¹⁰ der styrede den rejsendes blik *ud* af færgen mod det *danske* landskab, der er mange moderne færger konstruerede sådan, at de rejsende kigger *ind* i færgen.

Udviklingen i måden at konstruere færger på fremviser i det hele taget et interessant billede af den sociale og mentale udvikling i det danske samfund de sidste ca. 200 år. Den vil vi imidlertid ikke gøre så meget ud af her, hvor det er de optiske konsekvenser af konstruktionsmåden, der har vores interesse.

Man kan få et indtryk af, hvad der er sket i løbet af de sidste ca. 20 år på dette felt, hvis man sammenligner f.eks. promenadedæk på den gamle motorfærge Dronning Ingrid med øverste og nederste salondæk på intercityfærgen Dronning Ingrid (se ill. 3). Den første forskel er, at promenaden, der på nogle ældre færger gik hele vejen rundt, er forsvundet, eller rettere flyttet op på brodækket, men her reduceret til en promenade i hver side af færgen uden sammenhæng på midten. På Århus-Kalundborg færgerne, Niels Klim og Peder Paars (se ill. 4), er der ingen udvendige promenader for passagererne. Et soldæk øverst i agterstavnen er det eneste udendørs opholdssted for de rejsende. De udvendige promenader ser altså ud til at være på vej væk, og færger som

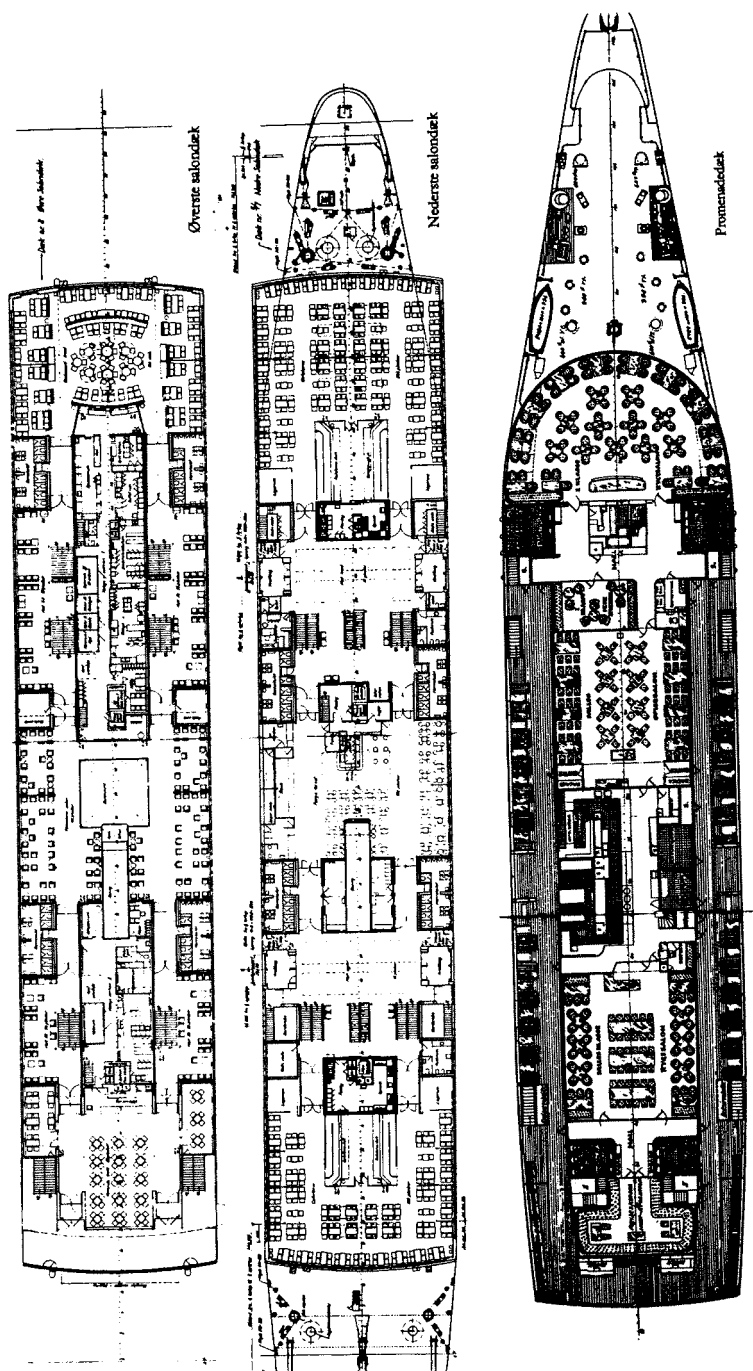
Peder Paars og Niels Klim lukker sig nærmest totalt om deres indre. Den næste forskel er, at den skarpe opdeling af salonerne i klasser (en opdeling, der tidligere også omfattede køn, er ved at forsvinde og erstattes i nyere tid af – i første omgang – de mere 'social-demokratiske' cafeteriaer, og i næste og sene-
ste omgang med de mere nostalgiske café-miljøer.

Men den vigtigste ændring, der har fundet sted, er den koncentration af al passagermæssig aktivitet omkring færgens indre, der er sket med etableringen af færgetorv, indvendige passager og hul mellem øverste og nederste salondæk, en slags indvendigt panoramadæk, der har en vis lighed med rotunden i Scala. I de nye færger ser det ud til, at den royalt sanktionerede panoptik, som de ældre færgers konstruktion installerede de rejsende i – pænt i overensstemmelse med den ældre industrikulturs nationalromantiske ideologi – er afløst af en anden optik, en slags omvendt panoptik, der kanaliserer blikretningen *centripetalt* fra periferi mod centrum. Dette centrum, der i de ældre færger var udgangspunkt for et *centrifugalt*, panoptisk blik, er i de nye færger erstattet med et hul. Denne konstruktionsmæssige ændring får en særlig psykologisk betydning for 'livet om bord'. I det følgende skal vi prøve at indkredse hvilken. Vi vil altså spørge om, hvilke identitetsskabende effekter, der er knyttet til færgekonstruktionens og i bredere forstand *pleasuredomens* centripetale optik? Hvilke konsekvenser får det, at alt i *domen* vender indad?

Her må vi straks konstatere, at den moderne færgekonstruktion både er panoptisk og det omvendte. Det panoptiske princip er selvfølgelig tydeligst at se i brodækkets konstruktion, eftersom det er herfra, færgen navigeres. Panoptikken orienterer sig altså ud mod omverdenen. En færge, man ikke kunne se ud af ville – uden moderne elektroniske navigationsinstrumenter – ikke nå langt. Den optik, der styrer blikket fra periferi mod centrum, findes således først og fremmest i passagerdækkens konstruktion, selv om panoptikken stadig er en mulighed. Men mon ikke de fleste, der har sejlet med en af de nye færger, har oplevet, at man i langt højere grad end tidligere selv skal opsøge udsigtspunkter på færgen?

Såvel i den moderne færge som i Scala og i vandlandet er det udadrettede blik og dermed orienteringen mod omverdenen ustandselig hæmmet. Man kigger ind i butiksinteriører, cafeteriaer, DSB-kunst med maritime motiver, i Scala ser man f.eks. bymotiver, i vandlandet tropiske miljøer, videoskærme eller på medpassagerer og gæster på etagerne ovenover og nedenunder. Det blik, der ses med i disse bygninger, er ikke roligt, panorerende og nationalbevidst. Det er flakkende, lystent og ikke-bevidst.

Det omvendte panoptiske blik – for så vidt det overhovedet er muligt at tale om et sådant – kunne man måske i overensstemmelse med det græske begreb »autopsis«, der betyder selvsyn, kalde auto-optisk. Herved kunne vi i overført



Ill. 3: Moterfærgerne Dronning Ingrid, Prins Joachim og Kronprins Fredrik (til venstre og i midten); og moterfærgen Dronning Ingrid, senere Sjælland (til højre)

retslig el. lægevidenskabeligt øjemed«. Med denne definition af det autooptiske blik som et blik, der retter sig indad mod fantasiens indre verden, bliver det for alvor muligt at komme ind på de specielle psykiske effekter, vi er interesserede i.

Det kunne således se ud til, at den auto-optiske konstruktion iværksætter og fungerer som en slags imaginær obduktion af den 'kulturelle krop'. Den 'kulturelle krop' skal forstås som summen af de institutionaliserede praktikker, ritualer og diskurser, der tilsammen gør sig gældende som en samfundsmæssig helhed eller orden. Hullet kan i forlængelse af denne tankegang forstås som det obducerende 'snit' i den 'kulturelle krop', det snit, der blottælger dens indre imaginære 'organer'. Nogenlunde som på et teater ser *domægæsten* i hullet, som i et spejl, det samfundsmæssigt imaginære i form af løsrevne, demonterede udtryk – kroppe og objekter, der kan investeres driftsmæssigt – komme til syne som sit eget imaginære.

Hermed er vi fremme ved det, der må siges at gøre en *pleasuredome* til det, den er, og dermed forskellig fra andre typer kommercielle og kulturelle konstruktioner, nemlig dens evne til at skabe optimale muligheder for overensstemmelse, eventuelt sammenfald mellem det samfundsmæssigt imaginære og det subjektivt imaginære, mellem fantasi og virkelighed. Dette sammenfald forsøges i *domen* tilvejebragt ved hjælp af en række særlige teknikker, hvoraf nogle har været omtalt i det foregående, f.eks. syntagmatisering af adfærden, fikionalisering, udviskning af tid og rum, m.m.

For den, der lader sig installere i *pleasuredomens* auto-optik – og det er hele tiden sådan et menneske, vi opererer med – bliver såvel rejsen med DSB-færgen som besøget i Scala eller i vandlandet i høj grad en slags »indre rejse«, hvor de installerede tableauer og miljøer så godt som muligt forsøger at dublere den gennemsnitlige gæsts indre lysttableauer. Aggressive og alternative lystudtryk som hærværk og grafitti – udtryk, der insisterer på retten til at fantasere på egen hånd – er det endnu ikke rigtigt lykkedes at dublere, selv om der følges godt op med tv-spil, video og mad. DSB's gastronomiske tilbudsgorgier skal måske også forstås i denne sammenhæng. Den, der spiser, sprætter (nok) ikke togsæder op. Det må i hvert fald være svært, hvis man har en DSB-burger i den ene hånd og en bajer i den anden.

'Menneske'-mennesket

Efter denne rundtur i en række moderne arkitektoniske konstruktioner er det psykologiske portræt af den moderne 200-års-jubilar som et nydelsessøgende menneske måske nok blevet en anelse skarpere. Det ville derfor være let ud fra

pointerne ovenfor om de panoptiske og auto-optiske konstruktionsprincipper ved at læse dem som billeder på den menneskelige psyke at hægte os på, hvad socialpsykologer og kulturiagttagere har berettet om i årevis. Nemlig at det moderne menneske i modsætning til tidligere tiders jeg-stærke, autoritære, udadvendte analkarakterer har en mere narcissistisk, indadvendt, decentreret karakter.

Det ville imidlertid være utilfredsstillende at standse her, for gør vi det, afskærer vi os fra at få indblik i de processer, hvorved dette menneske skabes, selve de identifikatoriske processer, som vi ovenfor satte i forbindelse med den paradigmatisk selektion. Og de er vel det egentlig interessante at få rede på. Lad os kaste et fornyet blik på samspillet mellem psyke og omgivelser i *domen*, idet vi med det samme understreger, at det kun kan blive et overfladisk blik.¹¹

Lad os begynde med at se på *domegæsten* i selektionssituationen f.eks. i Scalas tøjparadigme, idet vi husker på, at selektionen finder sted under de særlige tids- og rummæssige omstændigheder, som vi redegjorde for i forbindelse med vandlandet. Desuden spiller en anden særlig omstændighed en rolle, nemlig den omtalte syntagmatisering, der indrammer paradigmerne. Befinder man sig i et paradigme, er spørgsmålet om paradigmevalg og dermed en mere overordnet planlægning overstået. I paradigmet drejer alle overvejelser sig om, hvilket element, der skal selekteres. I dette træk kommer *domens* forstærkende, intensiverende effekt til udtryk. Scala er særlig effektiv i denne henseende, da gæsten overalt opholder sig i paradigmer. En forskel på det gamle og det ny moderne menneske er altså, at det gamle tilsyneladende er mere syntagmatisk orienteret og det nye mere paradigmatisk orienteret.

Ser vi på *domegæstens* 'adfærd' i selektionssituationen i tøjparadigmet, kan den måske bedst sammenlignes med det barns, der sender lystfyldte blikke gennem vinduet til en overdådig udstyret legetøjsbutik. Hvert enkelt stykke legetøj begæres og selekteres, fordi det rummer et løfte om en fremtidig mulig identitet, f.eks. cowboy, Batman, Barbie, sygeplejerske, Hulk osv. Denne identitet er attråværdig, fordi den i barnets forestillingsverden kan gøre det elsk-værdigt i den eller de andres øjne, hvis kærlighed barnet begærer. Barnet begærer altså legetøjet, for selv at blive et stykke legetøj, dvs. den elskede genstand for en andens begær. Det enkelte stykke legetøj udtrykker det, barnet i sin fantasi formoder, at den eller de andre begærer, og dette udtryk, denne maskering – der i princippet kan være hvad som helst, men aldrig er det – som barnet kan tage på sig som identitet, udgør selve formidlingspunktet i den paradigmatisk selektion, i nydelsen og i kærligheden, og dermed omdrejningspunktet for livet i *pleasuredomens* teatervirkelighed. Den falliske maskerade,¹² hvor der skabes konsumptiv identitet mellem det begærede og den begærende,

mellem objekt og subjekt, må nok betragtes som en af grundfigurerne i de fleste typer sociale udvekslinger. Den foregår hele tiden og på alle niveauer i det sociale liv, hvad enten det er cowboybukser, der købes, eller et argument.

Hvis vi sætter, at det, der sker i selektionssituationen i tøjparadigmet, svarer til beskrivelsen i ovenstående eksempel, er det nu muligt at opstille en beskrivelse af den samlede identifikatoriske proces, der udfolder sig i *pleasuredomen*. Indledningsvis er det vigtigt at holde fast i, hvad der er sket med gæsten før ankomsten til det enkelte paradigme. Det, der sker, når gæsten træder indenfor i *domens* paradigmatiske organiserede univers, kunne beskrives som en 'afidentificering', en identitetsmæssig afklædning, dvs. en proces hvorved gæstens private syntagmatisering af besøgets forløb – sådan som den undertiden fastholdes på den private indkøbsseddel – udskiftes med *domes* syntagmatisering, hvilket bl.a. indebærer, at den ydre virkeligheds tid- og rummæssige organisering erstattes med *domens* særlige, vægtløse altid (jf. de Magritte'ske svævende kampesten, samt mobilets himmelske øje i Scalas rotunde) og eventyrlige, paradisiske steder. I denne proces, denne 'afklædning' – som ikke skal uddybes nærmere her – positioneres gæsten som 'en manglende krop', og som sådan transporteres han eller hun rundt i *domens* paradigmatiske organiserede spejlkabinet, hvor hvert enkelt 'spejl', dvs. butiksinterieur tilbyder udfyldninger af den mangel, gæsten lider under.

Ved ankomsten til tøjparadigmet er gæsten således allerede 'klædt af', parat til at selekttere, maskere, metaforisere eller i-tegnsætte sig, som beskrevet ovenfor i legetøjseksemplet. Hvis man anskuer selektionen fra det modsatte synspunkt af gæstens, kunne man se gæstens krop som en skærm, der – som et filmlærred, der fanger projektorens lysstråler – modtager den merkantile kulturs projektioner som indskrifter, ofte i bogstavelig forstand. Kroppen 'døbes' og indskrives dermed i socialiteten i In Wear's, Benetton's, Adidas, Esprits, Karl Lagerfelds osv. navne. Mærketøjets sociale funktion er at finde i denne sammenhæng. Udfyldningerne af tøjet med skrift – hvilket i de senere år er blevet stadig mere almindeligt – kan forstås som en slags symbol for den sociale indskrivning, en metafor for metaforen.

Således 'påklædt', re-identificeret, kan gæsten forlade paradigmet og gentage selektionsprocessen i det næste paradigme og så fremdeles accelererende mod det uendelige, jf. f.eks. Scalas døgncyklus. Det eneste, der sætter grænser eller bremser processen er kredittens ophør, kroppens udholdenhed eller gæstens sigen fra. Man kan bemærke, at pengene er det eneste, der – som symbolske repræsentanter for den produktive virkelighed udenfor *domen* – griber ind i *dome*-virkeligheden. Men deres bremsende egenskaber og dermed deres symbolske funktion er stærkt sløret af konto- og kreditkort-systemer.

Hvis vi sluttelig sætter den ideelle *dome*gæst lig med den nye udgave af det

moderne menneske, kan vi da omsider nå frem til afrundingen af det psykologiske portræt af vores 200-års-jubilar, som vi undervejs har stykket sammen ved at gennemgå nogle moderne arkitektoniske konstruktioner, hvilket hele tiden har været fremstillingens mål.

Vi må da konkludere, at vores jubilar i skikkelse af *dome*-mennesket aldrig har været så frigjort og fremmedgjort på en gang som nu. Fri i fantasimæssig og sanselig forstand, men samtidig fremmedgjort i kraft af maskeradernes lystfyldte tvang. Som maske lige(så) gyldig som andre masker. Hvad broderligheden eller humaniteten angår, synes det rimeligt at opfatte den som højst en maske blandt andre. Set med det moderne menneskes øjne er broderligheden og det humane nok mest en stil, man kan vælge blandt andre stilarter. Det humane menneske, som vi kender det fra den borgerlige ideologi, er og bliver på lige fod med 50'er- og 30'er-stilen, *high-tech*'en osv. en fiktion, en god historie, en anakronistisk kopi blandt andre kopier. 'Menneske'-mennesket er en realitet.

Den kultur, der frembringer dette menneske, minder i stigende grad om en kopimaskine. For ligesom f.eks. 'det gode gamle Københavns' forsvundne by- og kulturudtryk, som f.eks. Viwex' terracottafarver, National Scalas scenerum, byens strøg og passager, torve og cafeer dukker op rundt omkring i mere eller mindre nostalgiske montager, f.eks. i Scala, kan man i stigende grad se kopier af 'det gode gamle' bedsteborgermenneske, biedermeier, dukke op i tøjstil, café-interieurer og manerer. Konfirmandagtigt og tvungent ved siden af 50'er 'ungdommen' med amerikanerbilerne, yuppieerne med *high tech* udstyret og antikviteterne, bodybuilderne osv. 'Jeg er min egen oldefar/-mor', synes en af de mest udbredte markedsføringsroller for tiden at lyde. Hvilket enhver kan overbevise sig om ved at kaste et blik på en HOF-reklame eller mange andre reklamer. Jf. nedenstående eksempler (ill. 5, 6 og 7).

Det, den moderne 'frilandsmuseums-kultur' med stigende intensitet og effektivitet fortæller



Ill. 5: Fra: Scala nr. 5, 1989.



Ill. 6: Avis-reklame for Kokkenes Torvehal

med alle dens tilbud om roller og identiteter, er, at mennesket er ophørt med at være et subjekt med få rollemuligheder, f.eks. den klassiske borgerlige offentligheds *homme* og *citoyen*. Det moderne menneske er et objekt, en livsstil, et tegn.¹³ Eller måske snarere summen af en række lige gyldige og udskiftelige maskeringer.

Sådan er kapitalismen?

Men er det nu ikke at gå for vidt? Kan det nu også passe, at det moderne menneske udelukkende vil være udstyret med en simuleret identitet, der kan tages af og på som et sæt tøj? Og vil det i stigende grad komme til at leve et liv, fyldt ud med nostalgiske, fiktionsprægede oplevelser i simulerede virkeligheder, som de ovenstående eksempler antyder?

Her vil det være på sin plads at understrege en gang for alle, at det næppe

vil være muligt at finde levende eksemplarer af *det ideelle dome-menneske* nogen steder. *Dome-mennesket* er i al sin idealitet fremlæst som den »ideel[le] modtageridentitet, bygningerne 'taler' til«, som skrevet ovenfor. En 'støjfrit' kodet kopi af de omgivelser, det opholder sig i, kunne man også sige.

Det må pointeres, at hvor belejligt det end måtte forekomme i markedsføringsøjemed, så er de konkrete samfundsmæssige subjekter endnu ikke forsynet med en hypnotisk kontakt, hvormed der kan slukkes for gammel identitet og tændes for ny, som man skifter tv-program med en *remote control*. Tænd/slukprocessen foregår i hvert fald – undtagen hvor der er tale om impuls køb samt visse medieoplevelser måske – langsomt. I hvert enkelt individ vil eksisterende og nye kodninger brydes og det på en helt individuel måde. På den anden side tyder meget trods alt på, at tænd/sluk-hastighederne er ved at blive speedet op, eskaleret.

Til sidste spørgsmål skal det siges, at det ikke er hensigten her at vende sig bornert mod de oplevelsespotentialer, nye kulturformer tilbyder eller fremhæve ældre kulturers menneskeidealer som forbilledlige. At virkeligheden er en social konstruktion, det vidste vi godt på forhånd. Hensigten har været at beskrive, hvad der er karakteristisk for den *måde* den aktuelt er konstrueret på, og derefter lodde, hvad det betyder for det liv, der skal leves.

Svarene på de spørgsmål, vi indledte med, er altså ikke entydige. Men det kan som sagt ikke afvises, at en labil identitetsstruktur har gode vilkår, for der synes at være eksempler nok i kulturen på, at det menneskebillede og det konstruktionsprincip, vi fandt i Scala, i vandlandet og i færgen går igen i andre kulturudtryk, der har effektive kodningseffekter. Her tænkes på mode, musik, litteratur, video m.fl.

Vender vi os mod musikken, skal man ikke lytte længe til f.eks. moderne rap-musik af MC-Ejner typen, før man nikker genkendende til et eller andet samplet 40'er eller 50'er schlagerfragment i det atonale rytmiske *compound*. Denne musik kunne måske kaldes centrumsløs på grund af manglen på samlende melodiske tema.



Ill. 7: Mærkat påhæftet et par bukser af mærket 3B.

Inden for moden har eksperter i mange år talt om, at der ikke var én mode, men mange moder samtidig. »Alt er tilladt«, har det Nietzscheagtige slagord lydt over den centrumsløse mode.

I litteraturen har f.eks. 80'ernes generation af lyrikere frembragt værker, der har kastet mange læsere ud i akutte eksistentielle kriser. Om årsagerne til det skrev f.eks. Pia Tafdrup i forordet til sit udvalg af digte fra 80'ernes første halve årti, med den sigende titel, *Transformationer*:

»Det færdige digt eksisterer som sit eget univers ved siden af andre ting i verden.

Ligeledes er den skrivende bestandig en anden. Et begreb som jegfølelse er ikke brugbart på samme måde som tidligere. »Nej, jeg er den samme som altid/en anden« skriver Simon Lack/Michael Strunge i »Verdenssøn«. Der er snarere tale om en række sideordnede jeg'er eller jeg'er der afløser hinanden. Dette er ikke i sig selv tragisk, men alene udtryk for et vilkår. Det eneste sikre udgangspunkt er kroppen. Og så gør den endda modstand af og til.

Transformationsbegrebet må nødvendigvis lede tanken hen på problemet identitet. Kan det »jeg«, der bestandig opsøger forandring eller udsættes for samme, stadig kaldes et »jeg«?¹⁴ Vi lader denne karakteristik stå ukommenteret.

Tv og videomedierne vil det føre for vidt at komme ind på her, men det vil være let at påpege, hvordan f.eks. en række rockvideoer gør op med klassiske fortællestrukturer og kameraføring.¹⁵

Vi skal slutte med at nævne et eksempel, der nok har større perspektiverende relevans for vores udgangspunkt i bygninger og konstruktioner, nemlig den måde de moderne byer er ved at udvikle sig på. Meget kunne tyde på, at byudviklinger mange steder i verden undergår samme strukturelle ændringer, som dem der ses inden for litteratur, musik osv.

I København synes der således i øjeblikket ganske svagt at kunne iagttages nogle forandringer i bystrukturen, der bevirker, at den gammelkendte storbystruktur med et centrum eller et city, hvor handel, kontor, centraladministration og forlystelsesfaciliteter ligger koncentrerede, ser ud til at være ved at blive afløst af en bystruktur med flere centre. Det københavnske Scala kan måske opfattes som en brik i det nye bypuslespil, mens andre synes undervejs, f.eks. Illum's. I de ældre forstadscentre, f.eks. Lyngby Storcenter, Rødovre Centrum, City 2, Hørsholm Midtpunkt, Hundie Storcenter, m.fl., der i deres gamle form var alt for 'ærlige' til at kunne stå sig i konkurrencen, er der ifølge *Berlingske Tidende* den 30. november 1989 hektisk gang i moderniseringer og

fornyelse. Fornyelserne omfatter bl.a. etablering af fødevaretorve uden vægge mellem de enkelte butikker, tendenser til paradigmativering, m.v. »Ekspander eller dø«, lyder devisen kort og godt. Den decentrerede by synes at være en mulighed.

Denne type byudvikling kan i disse år iagttages i Stockholm, hvor en helt ny bydel, Nya Hovet, for tiden er ved at blive færdigbygget i den gamle bydel Söder. På bilfri gader og torve kan den besøgende spadserer mellem 15000 m² servicefaciliteter i form af butikker, indkøbscentre, restauranter, hoteller, sportscentre og en park. Bydelens vartegn er Globen, verdens største sfæriske bygningsværk, med en højde på 85 m og en diameter på 112 m. Med plads til 16.000 mennesker skal den kunne danne ramme om alle slags kulturelle og sportslige massebegivenheder fra pavebesøg til operaforestillinger, rockkoncerter og ishockeykampe. Målet med bydelen var, ifølge *Politiken* den 20. januar 1988, at aflaste Stockholms citydel og at være et komplement til allerede eksisterende forretningskvarterer i nærheden.¹⁶

Men for at se den ny bystruktur i den form, hvori den tilsyneladende er ved at vokse frem i de europæiske byer, må vi til USA. Om en af disse byer skrev Frank Egholm Andersen i 1985.¹⁷ Han var lige flyttet til Minneapolis-St. Paul, The Twin Cities, hovedstaden i staten Minnesota, engang to adskilte byer. Selve byområdet er på størrelse med Sjælland. Om byen skrev han følgende.

»Byen eksisterer ... ikke, som by, kun som hus på hus på hus – intet socialt samvær disse huse imellem. Hvert hus er en enhed, der ikke anfægtes af noget nabo- eller fællesskab – kun forfægtende sit eget lille domæne. Ingen fortøve til at bløde domænerne integritet op kun asfalterede indkørsler, der som rørpostsystemer distribuerer individerne. Ind imellem intensiveres byen i *downtowns* med high rises og mere intens trafik. Disse downtowns eller bycentre afsætter nye centre i en klonisk proces. Centrene kan ikke vokse. Når de når en vis størrelse afgiver de kraft og liv til endnu et centrum ... Fremtidens by er spændt ud over et netværk af centre.«

Om bycentrene, de bekendte amerikanske shopping malls, skrev han, at set udefra ligner de uigennemtrængelige bunkere i glas og beton, men indeni er de indrettede som kunstige landsbyer. Han fortsatte:

»Byen findes inde under byen som landsbyer i bunkers, under betonen og de anonyme glasfacader blomstrer socialiteten ... Intet dagslys må slippe ind, landsbyen skal være illumineret, kun de kunstige, elektriske gadelygter må lyse op og foregøgle en evig drømmeagtig aften. Til gen-

gæld er alt inde i mall'en gennemsligt, alt tilgængeligt. Åbent mellem etagerne, balkonerne, rindende vandfald, åbne indbydende flader.«

Men ikke blot landsbyen indgår som kulisse i *mall'* en. Andersen beskriver, hvordan det typiske besøg vil bringe gæsten igennem en række forskelligartede interieurer. Turen starter, efter man har parkeret sin bil i parkeringskælderen, med indkøb i et af *mall'* ens supermarkeder. Derefter går man måske på restaurant på *mall'* ens nederste etage, hvor der som regel forefindes en kreds af restuaranter, der i form af en slags forskønnede *fastfood stands* omkranser et torv med borde og stole. Disse *stands* udgør en »kulinarisk cosmopolis«, skrev Andersen, hvor italienske spaghetti- og pizzahytter, franske cafeer, McDonalds, kinesiske, mexikanske, japanske, engelske specialiteter konkurrerer side om side om kundernes gunst. På de øvrige etager findes indkøbsgader, der i tusmørket illuderer 19. århundrede parisisk eller londonsk *belle epoque* med støbejernsgesvejsninger, guldindfattet plyds og boulevardstemning. På øverste etage findes taghaver, hvor rygning er tilladt i specielt indtegnede områder. Desuden er der masser af grønne planter, træer og buske, dog uden fugle. De inddeler terrasserne i alleer, hjørner, forkanter og halvcirkler, geometriske arealer, der illuderer landsbyens kærlighedssti, samlingsplads, snakkehjørne, tingsted. I denne nostalgiske montage af landsby- og storbyinterieurer leverer *mall'* en en kulisse, konkluderer Andersen, hvor den individualiserede masse får mulighed for at udagere det 19. århundredes storborgerlige drøm om veldædigt og under festlige former at overskue udførelsen af sine egne forskellige projekter.

Minder dette 'bybillede' ikke om en drejebog for den udvikling, der finder sted i øjeblikket på vores breddegrader? Det kunne godt se ud til, at den amerikanske *shopping mall* har været en af inspirationskilderne til Scala. *Mall'* en er f.eks. som Scala vertikalt syntagmatiseret og paradigmatiske organiseret etagevist, hvor tidligere – specielt det 19. århundredes – europæiske kulturudtryk simuleres i udsmykning og interieurer og tilbyder gæsterne at udagere deres nydelsesprojekter fiktivt. Her kan vi bemærke, at Scala i kraft af sin geografiske placering i Europa måske ikke i samme grad som den amerikanske *mall* kan udnytte eventyr-/nostalgi- 'værdien' i »det 19. århundredes Europa«. Europa er nok for tæt på. Så er der mere effekt i MacDonald's, Hard Rock cafeerne, American Diner osv.

Kigger vi på det omkringliggende København, synes der stadig at være langt til den decentrerede amerikanske model på vores breddegrader. Men spørgsmålet er, om ikke scenen allerede er sat for en udvikling, der har visse lighedstræk med den. Signalet er simulationernes integrering i konstruktioner, bygninger og anlæg. Ligesom de københavnske forstadscentre har måttet op-

give deres forældede 'moderne ærlighed' og i stigende grad har indset, at 'markedspladsstemning', m.v. er sagen, så kunne man på byplansniveau godt forestille sig en lignende udvikling. F.eks. en decentreret udgave af København, hvor 'eksisterende og bevaringsværdige' bygninger, kvarterer og butiksfacader er føjet ind i en overordnet klonet by-montage, hvor den gamle bys indholds- og funktionstømte udtryk og facader indgik som monumental stafage på den nye, for at understrege det nye by-skabs karakter af 'ægte by'. Denne nostalgiske dyrkelse af fortidens ægthed og kvalitet finder allerede sted i vidt omfang, jf. ovenstående eksempler.

Men spørgsmålet er, hvor langt vi når mod en egentlig 'syltekrukkekultur'. Selv om der i øjeblikket ser ud til at være en omslagstid på ca. 30 år fra et historisk kulturudtryk forsvinder, til det dukker op igen som 'en god historie', fortælling, fiktion, stil, gjort kommercielt tilgængelig for *anybody*, der prøver at finde sig selv, så går det næppe så galt. Selv om det ifølge denne logik skulle være 60'ernes tur i 90'erne til for alvor at komme ud af mølposen (hvilket mange sikkert godt kunne 'trænge til' efter Rambo og Ramboline-ræset) med hippier, flower power, kollektiver (!) og venstreorientering (!), så er der trods alt grænser for, i hvor høj grad det sociale liv kan antage form af drøm eller fantasi. Der er trods alt kræfter, der arbejder imod en sådan udvikling. Dem var Andersen også inde på i sin artikel. Han mente ikke, at de europæiske byer ville blive som de amerikanske, bl.a. af historiske og infrastrukturelle årsager. Han skrev, og vi citerer fyldigt:

»Byen eksisterer kun i kraft af bilen og først når den nykonservative bølge for alvor når Europa, vil vi kunne se konturerne af de nye byer. Så længe de socialdemokratiske ideer har lov til at sløre de nykonservative øjne, er vores offentlige transportsystem for udbygget, vores byplanlægning for god, vores infrastruktur for komfortabel. Men disse tider er om sider ved at være udtrådte. Amerika kommer til Europa, og Europa elsker det ...

At leve i »The Twin Cities« uden bil er umuligt. I New York er der i det mindste taxaer. I den nye by hvor alle selv har hjul, er hyrevognsbranchen ved at uddø ... Busser skylder deres eksistens, at de er godt valgfælsk ...

De gamle storbyer har naturlige grænser. Byen må have grænser, inddelinger og områder for at vide, hvor den hører op, og hvor den begynder. Paris har Seinen, London har Themsen, New York har havet. De brede trækransede alleer, voldene, de gamle middelalder byporte ... De nye byer følger trop, men nu med langt mere yderliggående midler. De nye byer opdeles og afgrænses fiktivt af motorvejene og deres udflet-

ninger. Intersection 13/H94, E4, Interstate 35W, bliver de nye egentlige grænser mellem nationer, storbyer og kulturer.«

Hvis man ville, kunne man måske se dette som et billede på forholdene i Europa et godt stykke efter 1992 som en afslutning på en udvikling, der startede med informationssamfundets udvikling og 70'ernes såkaldte 'baby-boomers', der gradvist affolkede bycentre og bragte indkøbscentrene, solcentrene, jogging og *fast-food*, osv. og dermed den ny by ud i områderne bag forstæderne. Og endte med en tilstand, hvor en del af befolkningerne cirkulerer i lukkede *high-speed* pneumatiske transportsystemer mellem *dome*-kulturens monumentale glas og betoncentre, mens en anden del hutler sig igennem i en dødsmerket discountkultur.

Dødens triumf?

Men denne udvikling vil næppe være sandsynlig. Dels vil åbningen mod i første omgang Østeuropa givetvis være en joker i hele spillet, dels vil de europæiske byer være forpligtede på deres historie på en helt anden måde end de amerikanske byer. Så selv om det er den »ny-konservative bølge«, der viser sine første krusninger i de hjemlige by- og landskaber med Scalaer og vandlande, osv., så er der ingen sikre tegn på, at vi kommer til at leve i klonede byer, fyldt med fortidens bygninger som spøgelsesagtige sætstykker.

Men hvordan vil den europæiske by så udvikle sig i fremtiden? Hvilken rolle kommer historien til at spille i bymontagen? Vil de kommercielle gengangere få overtaget, eller vil byen blive en art historisk-bevidst workshop museum, som f.eks. udviklingen i Paris tilsyneladende peger i retning af? Her tænkes på de 'Grand Projets', som den socialistiske regering satte i sving, da den kom til magten i 1981, og som bl.a. viderefører den historiske symbolik gennem byen. Foruden en videnskabsby og en musikby i Villetteparken, et operahus på Bastillepladsen, et nationalmuseum i Louvre, et institut for den arabiske verden, et museum for kunst fra perioden 1890 til 1. Verdenskrig i den nedlagte Gare d'Orsay omfatter projektet som nævnt i indledningen, hvad der oprindeligt var tænkt som et folkets kommunikationscenter i La Défense, beliggende i den arkitektoniske nyskabelse, Kuben. Her var det meningen, at den moderne kommunikationsteknologi skulle stilles til folkets rådighed, så alle der havde interesse og lyst kunne lære at bruge den. Imidlertid ændrede den borgerlige regering, da den overtog magten i 1986, projektet, således at Kuben nu rummer et internationalt center for menneskeret og humanvidenskab, hvorfra skiftende hold af forskere og videnskabsmænd gennem semina-

rer, kollokvier og konferencer kan formidle rapporter og publikationer om f.eks. biotekniske og miljømæssige farer til offentligheden.

Men denne funktion og med beliggenheden vil Kuben komme til at udgøre det foreløbige slutpunkt på den historiske akse, der kan trækkes i lige linje gennem Paris fra Bastillepladsen gennem Louvre og Triumfbuen, en historisk akse, som man med kynisk ironi kunne se som symbol på det moderne menneskes fødsel, liv og død. Bastillepladsen vil således henviser til mennesket og menneskerettighedernes fødsel i 1789, »mellemstykket« til livet. Og Kuben, Menneskehedens triumfbue, som den også kaldes, til døden.

Selvfølgelig vil de fleste optimister nok knytte forhåbninger til dens rolle som fornyer i kampen mod menneskelig uretfærdighed. Men mon ikke skeptikerne til gengæld vil fremhæve ironien i forholdet mellem sag og iscenesættelse: hvad skal man med sådan et center, når der ikke er flere mennesker? – og følgelig se Kuben som en gravsten, sat i 1989, 200 år efter fødslen, hvor det kun er arbejdet med at skrive gravskriften, der afholder den døende fra den finale død? For hvem gider overhovedet høre efter den gamle ideologiske, moralske plade om mennesket, når fiktionerne i stigende grad har absorberet borgernes kroppe og fantasi i de utallige 'lystspil', som en frembrydende *dome*-kultur med stadig større raffinementer iscenesætter? Hvor man for eksempel kan klæde sig ud som sin egen bedstefar, uden et øjeblik at være forpligtet på andet end udseendet.

Men skeptikerne kan så måske 'trøste' sig med, at de klodsede og omkostningstunge mastodont-*domes* sikkert allerede er forældede. De nydelsesoplevelser, de bibringer gæsterne, kan garanteret skabes langt billigere ad elektronisk vej. Hvad kan der mon ikke ske, når elektronikindustrien og bioteknologien får gang i samarbejdet? Så har vi inden længe både hologramfjernsyn, hvor man selv kan være med i tv-avisen, Miami Vice, eller hvad det nu hedder til den tid. Eller hvad med en »Dome-Man«? Her må der være uanede muligheder for underholdningsindustrien.

Dome-man

Det psykologiske portræt af det nye moderne menneske, der indtil videre er skitseret som den ideelle modtageridentitet, der projekteres gennem de omtalte *dome*-konstruktioner er ikke særlig klart. Som billedet af de to japanere i genopfriskningskapslerne anskueliggør (se ill. 8), består den levede omverdens realitet af så meget andet end *pleasuredome*-agtige konstruktioner, der med stor træghed fastholder veletablerede, 'gammelmoderne' livsmønstre, f.eks. »den japanske heksekedel«. Og spørgsmålet er, om det psykologiske portræt



Ill. 8: En tur i skoven – Disse to japanere har stress. Derfor befinder de sig i Tokai-salonen i Tokio. Her kan de for et rimeligt beløb købe en times ophold i hver sin 'genopfrisknings-kapsel'. Foran sig har de et stort billede af en grøn skov, i ørerne blid fuglesang og rundt om kraniet en elektro-encefulograf, der registrerer hjernens svingninger. Når svingningerne er faldet til det normale niveau, kan de to japanere træde ud i den japanske heksekedel igen, klar til nye udfordringer. Så gør det heller ikke så meget, at virkelighedens træer og fugle er ved at gå til i forurening. Foto: Ap. Fra Information d. 27. 12.1988.

ville blive så meget klarere, hvis vi fortsatte med at læse videre på lignende konstruktioner. De ville sikkert gentage mange af de formodninger, der allerede er lagt frem.

Det ville naturligvis ikke være uinteressant at medinddrage de tendenser til ekspansion og griben om stadig større livsflader, som nogle af de nyeste *dome*-konstruktioner opviser i det psykologiske portræt. Ser vi f.eks. på færger, er det værd at bemærke, at de tendenser til auto-optisk indadvendthed, der manifesteres i 70'ernes og 80'ernes DSB-færge design, for længst er overhalet af færger, der er kommet til siden. Som f.eks. i Silja-Lines seneste vidunder, verdens største færge, Symphony, der sejler mellem Stockholm og Helsingfors. Der er her tale om en sejlede by, der kan rumme 2500 'indbyggere'. Færgen lukker sig om en 147 meter lang skylight-overdækket gågade med et væld af luksusbutikker, værtshuse, cafeer, diskoteker, natklubber m.v. (se ill. 9). De fem etager ovenover gågaden består af hotelværelser. Desuden rummer færgen også et vandland med vandrutschebane, m.v. Færgen imødekommer måske mere end mange af de andre *dome*-konstruktioner de moderne forventninger om total nydelsesmæssig betjening. Den overgås velsagens i sin totaliserende



Ill. 9: En gågade på 147 meter skal være færgens aktivitetscentrum. Her vil der være butikker, restauranter og cafeer, hvor passagererne kan forlyste sig under overfarten.

livsiscenesættelse kun af den 483.080 m² store canadiske shopping-mall, West Edmonton Mall i Alberta, der ifølge Guinness Rekordbog fra 1990 foruden de obligatoriske indslag også rummer en fødeklinik og et kapel.

Derfor vil vi i det følgende vende opmærksomheden mod den udvikling, der har fundet sted inden for de elektroniske medier i de seneste år.

VR/RB2

Som eksemplet med de to japanere i genopfriskningskapslerne viste, er de fiktionale *domes* rykket meget tæt ind på kroppene. Men som det blev antydnet, er dette eksempel på et af den ny-moderne kulturs post-humane tilbud allerede klart 'forældet'. Den moderne computerkultur har for længst udviklet *domes*, hvis muligheder rækker langt videre. Her tænkes ikke blot på de utallige computerspil, som ethvert barn med en Amiga 500 med fryd tilbringer timer med. Eller som enhver der har været i en spillehal eller blot har set Hugo på Eleva2ren vil være bekendt med. Det fælles træk ved mange af disse spil er, at spilleren via identifikation med en fortalt figur, f.eks. Hugo, betjent gennem et

joy-stick eller lignende skal undgå en række uberegnelige farer på 'liv og død' hen imod en afslutning med gradueret belønning eller straf. Et simpelt, over-skueligt narrativt syntagma, en barberet overskuelig, 'kendt' miniaturemodel af den klassiske daglige arbejdstilværelse (jf. mine-iscenesættelsen, der hen-viser til arbejde), hvor de tidsligt uberegnelige humoristiske eller katastrofiske effekter – i uberegneligheden ligger en væsentlig del af spil-kvaliteten – sikrer oplevelsen. Hvem kan f.eks. sige sig fra at svimle, når Hugo falder gennem et hul i hængebroen? Og hvor gennemløbets afsluttedhed forlener spilleren med en mere eller mindre glørværdig winner- eller loser-identitet, målelig i præmi-ens kontante størrelse.

Attraktionen ved dette klassiske, visuelle, digitale fiktionsspil er ligesom de klassiske analoge fiktionsspil betinget af deres transformationseffekt, dvs. o-verførslen af *master-dummy*-identiteter til spilleren. Dog med den forskel, at særligt de katastrofiske iscenesættelser i de digitale spil har kunnet blæses op til det helt uhyrlige. Hvilket enhver, der slår op i et af de mange populære computermagasiner, kan overbevise sig selv om. Se f.eks. *The One Magazine* nr. 28 fra 1991.

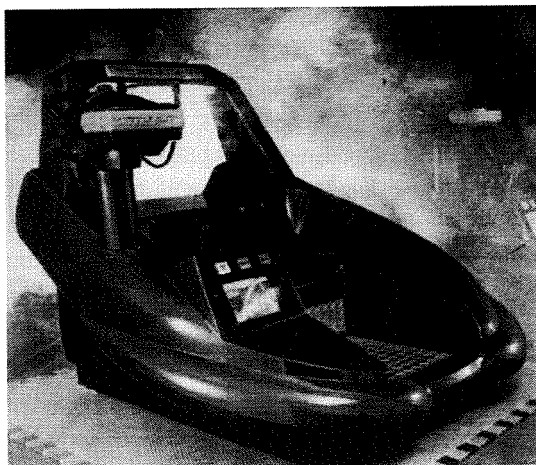
Imidlertid må de oplevelseskvaliteter, som de ordinære computerspil à la Hugo kan bibringe deres spillere blegne i sammenligning med, hvad man kan læse om i samme magasin p.126 i artiklen: »It's The Real Thing«. Artiklen præsenterer det seneste skud på computerteknologiens stamme, hvad angår simuleret virkelighed. De perspektiver, der ridses op der, skal nok få mangan en medieskeptiker ikke blot op af stolen, men også helt op i loftet.

Artiklen handler om det fænomen, der går under betegnelsen Virtual Reality (mulig virkelighed). En computerteknologi, der gør det muligt ikke blot at identificere sig med f.eks. Hugo, men også at opleve, hvordan det er at *være* Hugo. Eller en hummer. Eller en *you name it*. Det hele drejer sig om, at den computerteknik, der i de sidste 10-12 år har været anvendt i civile og militære fly-simulatorer, hvor pilotaspiranter har kunnet gøre deres første visuelle, auditive og taktile erfaringer med flyvning ved hjælp af 3-dimensional computergenereret simulation af start, flyvning og landing nu er blevet udviklet så vidt, at 'menigmand' omtrent kan være med.

Man gør følgende. Hos sin computerforhandler køber man f.eks. en Visette (TM), en hjelm, der indeholder LCD fjernsynsskærme (3-dimensionalt tv) og quadrofonisk lyd, en Exuality (TM), der er et multimedie computersystem, der kan generere op til mindst 30.000 visuelle polygoner uafhængigt i sekundet. Et Data Suit, der som en *body stocking* dækker større eller mindre dele af kroppen og som kan transmittere føle-sansninger direkte på hudoverfladen, så man kan gribe om og mærke objekter i den simulerede verden. Og endelig – hvis man er doven – det udvalg af nimette (IM) software, som man har lyst til



Ill. 10: Stand-up



Ill. 11: Sit-down

at afprøve. Det hele installerer man i sin *stand-up* eller *sit-down console*, der har et scannet område, der interfacer med Visetten og Suit'et, så de visuelle, auditive og taktile stimuli fra den simulerede verden bliver sanseligt mærkbare, og så er man parat til visuelt, auditivt og taktilt at styre f.eks. sin Harrier-jet ud på togt i fjendeland. Med sig selv ved rotpinden.

For den drevne bruger åbner udstyret imidlertid for mediemæssige oplevelser af hidtil ukendte dimensioner. Det er nemlig muligt selv at kreere de fiktive verdener, man ønsker. Herom skrev kulturforskeren Frederik Stjernfelt i en artikel med titlen: »Hvordan er det at være en hummer?«¹⁸ Artiklen handlede om com-

puterforskeren Jaron Laniers seneste produkt RB2, der står for 'Reality Built for Two'. I RB2 han indtil flere personer deltage i en fælles kreeret og kontrolleret virtuel virkelighed. F.eks. kan man i sit *suit* i København være sammen i en virtuel verden med sin kæreste, der måske befinder sig i Tokyo. Man kan som Stjernfelt skrev:

»møde venner – eller fjender? – i de fiktive universer, sammen skabe rum, udfolde allehånde former for lege og spil, gemme sig i partnerens hovede, udføre besynderlige flirts med stadig omskabelse af egen og partnerens krop, ja man kan som krabbe kneppe sin kæreste, der har antaget form af Nastassja Kinski – eller omvendt – og alt dette på tusinder

af kilometers afstand, fordi kontakten alene fordrer et datakabel«.

Anvendelsen af teknologien begrænser sig naturligvis ikke kun til de mere personlige former for 'virtual pursuits' eller fly-simulation. Kirurger vil f.eks. kunne afprøve komplicerede operationsforløb. Arkitekter og ejendomsmæglere vil kunne vise huskøbere rundt i deres nye boliger og i fællesskab vil de kunne afprøve indretning og konstruktioner. Børn vil kunne lære at cykle eller svømme, gamle 68'ere vil kunne 'gennemføre' revolutionen, psykologer vil kunne rekonstruere deres klienters traumer, drømme og tvangsforestillinger, filosoffer vil kunne teste nye verdensbilleder osv.

Dog står der endnu en del problemer tilbage at løse, før den nye fagre virtuality vil kunne realiseres i fuldt omfang. Der er dels nogle tekniske problemer, men også nogle mere filosofiske. Hvad angår de tekniske er det værd at bemærke, at der endnu mangler simulation af lugte- og smagssanserne, hvilket vil være et 'problem' for f.eks. de brugere, der interesserer sig for gastronomi og ædle vine. Om dette problem udtaler Lanier, ifølge Stjernfelt, at det kun er et spørgsmål om tid og penge, før disse sanser også er på plads. For det andet er kvaliteten af den visuelle repræsentation stadig for dårlig. De virtuelle verdener ligner stadig, hvad angår f.eks. detraljerigdom, langt fra det naturlige øjes repræsentation af den faktiske omverden. De billeder af virtuelle verdener, der vises i *The One Magazine* minder mest af alt om den grafiske verden, man ser i f.eks. rockgruppen Dire Straits video *Money For Nothing*.

Det sidste tekniske 'problem' vedrørende kvaliteten af repræsentationerne kan så småt lede over i de mere alvorlige filosofiske og medieteoritiske problemer, der angår forholdet mellem bevidsthed og virkelighed. For ser vi ikke i teknologiens elektroniske medieapparatur den ultimative *pleasuredome*, der vil medføre opløsningen af den kendte omverden med dens sociale liv og systemer? Og ødelæggelsen af den menneskelige evne til at skelne mellem fantasi og realitet, hvis millioner af mennesker kloden over trækker i *Data Suit*-ene og forsvinder *ind* i hyperrealitetens fiktive verdener?

Svarene på disse spørgsmål er ikke enkle. Selv om intet menneske vel kan opholde sig uophørligt i sin VR eller RB2, eftersom man vel af og til må op af konsollet for at spise eller gå på wc, så giver f.eks. udtalelser fra bl.a. Jaron Lanier *himself* netop grund til betænkelighed, hvad angår de psykiske følger af teknikkens indvirkning på brugerne. I *Datatid* nr. 5 fra 1990 kan man således se ham citeret for følgende udtalelser i en artikel med det i denne sammenhæng interessante afsnit med titen: »Oplev, som om du selv var i Paris anno 1789«:

»-Tilsyneladende harmløse rejser i en computergenereret fortid eller

fremtid kan påvirke mennesker med svage nerver så meget, at de ikke kan adskille fantasi fra virkelighed. – Viser det sig f.eks., at en ung mand er usædvanlig god til at udslette mennesker i den »selvoplevede« film, kan man frygte, at han måske vil forsøge at gentage »spillet« på levende mennesker ...«¹⁹

Og artiklens skribent bakker ham op. Han skriver: »Han [Jaron Lanier] har ret: Allerede i dag er der mange computerfanatikere, som blander realitet og illusion, når de i timevis rykker i joysticket foran en flimrende skærm«.

Tilsyneladende får medieskeptikerne i disse udtalelser for alvor vand på deres mølle. Vi vil imidlertid forsøge at trænge lidt dybere ind i problemerne og gradvist prøve at give et forhåbentlig mere nuanceret billede af det eksistentielle perspektiv, der toner frem i kølvandet på de nye tekniske vidundere.

Lad os for et øjeblik vende tilbage til den virtuelle realitet og spørgsmålet om kvaliteten af de sanselige repræsentationer. Som det fremgår af billederne, så ligner den virtuelle verden – som vi skrev – langt fra det billede af den naturlige verden, som det naturlige syn præsenterer os for. Så lang tid de simulerede landskaber og bjerge 'kun' changerer i få nuancer af grønt, blå eller gråt, de taktile repræsentationer kun kan sanses som grov-stimuleringer med få 'trin' mellem hårdt og blødt og kun på hudoverfladen, og de eventuelle fremtidige smagsrepræsentationer kun vil bevæge sig i et elementært register af surt, sødt og salt, så er der måske en del, der stadig vil synes, at f.eks. en gammeldags tur i en radiobil med en efterfølgende fadøl var at foretrække. Eller at selv den værste pap-vin fra supermarkedet var kostelig sammenlignet med en hvilken som helst fiktiv drink. Alt dette VR-teknikkens kreative potentialer ufortalt.

Men også selv om kvaliteten af de simulerede repræsentationer ad åre blev mere perfekte – og det bliver de givetvis – så vil VR-mediet netop i kraft af det, dette medie *ikke* kan simulere, klart markere, hvor grænsen mellem simulation eller fiktion og virkelighed går. Frederik Stjernfelt var i sin artikel inde på dette. Han skrev bl.a.:

»der er ingen udvikling, ingen natur, ingen død i de kunstige universer ... VR kan ikke simulere: døden, avlingen, smerten (undtagen på hudoverfladen), netop alt det, der grunder den 'reelle virkelighed'.«²⁰

Og vi vil supplere: netop også alt det, mennesker må 'tage på kroppen' igennem den levede livserfaring for overhovedet at kunne nå til at synes, at det f.eks. er interessant at simulere, lege eller kreere noget som helst. Her tænker vi på det 'mentale software' i form af fantasi og identitet, som enhver udstyres

med igennem opvækst og opdragelse fra livets første stadier og frem. Dette indre 'naturlige software' danner i hver enkelt individuel bruger det simulations-eksterne ordningsgrundlag for enhver senere tilkommende 'stimulus', kunstigt frembragt eller ej.

Det er til gengæld lige præcis i *diskrepansen* mellem dette eksterne bruger-'software' og den latente forsimplede repræsentation af det i computerteknikken, at de betænkelige perspektiver med konsekvenser for de eksistentielle vilkår i de ny-moderne verdener rejser sig. Og her at VR-teknikkens medie-pessimist-forskrækkende fremtidsvision tilsyneladende får noget vand på møllen. For hvordan ser egentlig mennesket og verden ud set gennem computerteknikken og de datalogiske sprog? Og hvordan overføres computerteknologiens menneske- og verdensbillede fra teknik til brugere?

Den menneskeopfattelse, der er bærende i computerteknologien, kan føres tilbage til en grundlæggende forestilling om mennesket som informationssøgende. Mennesket defineres med andre ord ud fra dets *behov* for information eller viden. Og dette behov kan dækkes gennem fri *manipulation* med informationer. Kilden til denne forestilling finder vi bl.a. i indretningen af de datalogiske sprog. Fra det simpleste *binary 0-1 digit* til operationer med højt differentierede informationssystemer, er dette menneskesyn overalt computerteknologiens tavse meddelelse.

For dette menneske vil verden være adskilt i to forskellige verdener. På den *ene* side findes en ny manipulerbar verden, der foreligger digitalt repræsenteret, ordnet i hierarkisk opbyggede informationsparadigmer. Ethvert naturligt eller kulturelt fænomen, der kan beskrives datalogisk vil kunne indgå i disse paradigmer. På den *anden* side findes en gammel verden, der endnu ikke er digitalt repræsenteret, og som ikke kan manipuleres digitalt. Den sidste verden vil for den første udgøre et potentielt ekspansionsområde, der kan udforskes, kortlægges og koloniseres. På klassisk imperialistisk, landvindingsmæssig vis.

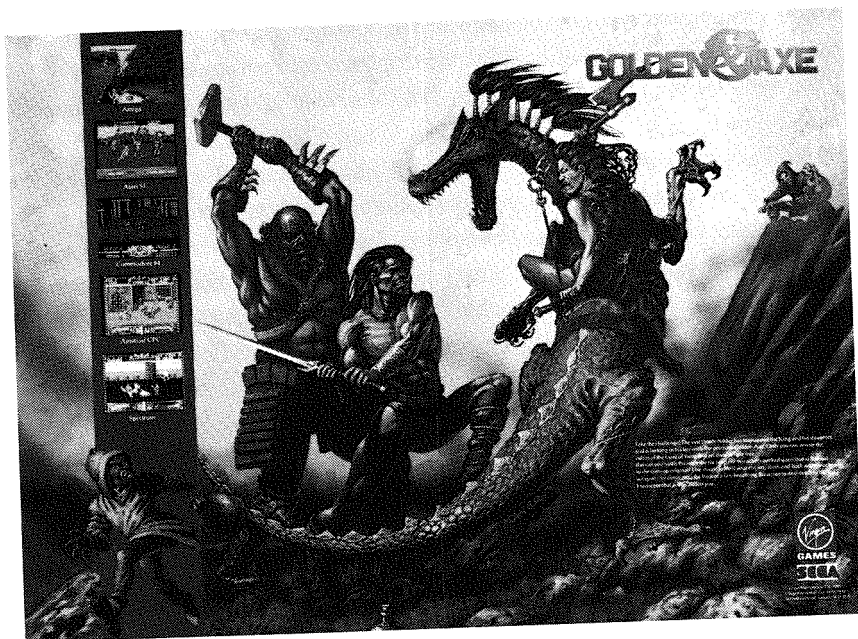
Denne '*digitale kolonisering*' udfolder sig tilsyneladende i to forskellige retninger. For det *første* i den kolonisering af den ydre omverden, der viser sig som den 'erodering' af gammelkendte livsmønstre og kulturelle organiseringer, der materialiserer sig i de forskellige typer '*pleasuredomes*', vi har analyseret ovenfor. Informationskulturens nye katedraler og byskaber. Men som også har udløbere langt ind i de traditionelle reservater, hvor naturvidenskaberne normalt har eneret på at operere. Man behøver blot her at tænke på f.eks. cellebiologien, hvor den biologiske arvemasse er under intens kortlægning. Og hvor det manipulatoriske perspektiv allerede for længst er en realitet. Eller den nylige interesse for fraktalmatematikken, hvor perspektivet tilsyneladende er kortlægning af de morfologiske komponenter i den naturlige verdens fænomener, såsom plantestrukturer og iskristallernes strukturer. For det *andet* i den

kolonisering af den indre psykiske verden, der materialiserer sig i det sæt af ritualer, som enhver der betjener tastaturet på sin computer gentager. En ritualisering, hvis mediemæssige effekt er en *indlæring* af det digitale verdensbillede, og som brugeren bekræfter, hver gang han eller hun kan nyde 'fordelene' ved at være f.eks. 'Master of the Universe', eller lignende. En erodering af den klassiske individuelle subjektivitet, der ikke mindst kommer til udtryk i f.eks. Jaron Laniers ovenfor anførte betænkelighed vedrørende nervesvage menneskers evne til at skelne mellem fantasi og virkelighed efter længere tids ophold i de virtuelle realiteter. Eller i Frederik Stjernfelts påpegning af VR-teknikkens obkskøne nivellering af subjektivitetens kreative residual, fantasien, hen imod den sidste tilsyneladende resistente antagonistiske kerne i det ikke-simulerbare livsgrundlag, fødsel vs. død.

Det nye digitale verdensbillede indebærer med andre ord en række eroderinger, nivelleringer og forkortelser, der uvægerligt må opleves som katastrofale, når de ses med den gamle verdens øjne. Ikke alene udviskes f.eks. skellet mellem kultur og natur tendentielt i de digitale repræsentationer. Det gør også en lang række ideologiske og sociale forskelle, når de som informationer bliver lige gyldige og frit tilgængelige for 'kreativ' manipulation. Som eksempel kan nævnes det computerspil, som de Vesttyske myndigheder greb ind overfor for nogle år siden. Det gik ud på at rense Tyskland for jøder.

Men tillige bliver en lang række af de 'koordinater', vi bruger til at orientere os med i verden som rationelle individer, også påvirket. Det gælder bl.a. opfattelsen af tid og rum. I de digitale hyperreelle verdener er der, som skrevet, ingen udvikling uden den, brugeren tilføjer. Det betyder bl.a., at ethvert *tidsforløb* snører sig ind til en slags evigt oplevelsens nu. Eller en række aderede nu'er. Og at *rum* vil foreligge som vakuum, der kun tilføjes dimension og perspektiv af de digitale objekter eller tegns konstellation. Som eksempel på opløsningen af perspektiviske rum vil vi henvise til utallige musikvideoer, hvor kroppe og objekter konstallerer sig vægtløst i computergrafiske drømmeuniverser.

For informationsmennesket bliver verden med andre ord, som Jaron Lanier udtrykte det i Stjernfelts artikel, blot: »det, der er for enden af vores sanseapparater«. ²¹ En udtalelse, der nok turde bekræfte vores påpegning af de anførte forkortelser. Og som angiver to hovedpoler i de nye informationskulturelle virkeligheder. På den *ene side* foreligger en kontrollerbar digital hyperverden som en cocoon eller *dome* af informationer og frie tegn, der kan manipuleres frit efter brugerens 'kreative behov'. Denne tegnverden vil f.eks. som i de virtuelle realiteters universer fremstå som dublinger af det, der rører sig i brugerens mentale software, 'kreative behov' eller fantasi. Hvad det er, kan man også få et indtryk af ved at slå op i computermagasinerne, hvor det ene



Ill. 12: Reklame for computer-spillet Golden Axe

spil efter det andet lokker med forskellige eventyrlige *master-* eller *controller-*identiteter, der tildeles efter overvindelsen af de mest uhyrlige farer. Farer, der i høj grad orienterer sig mod kroppen. Jf. nedenstående tableau (se ill. 12). Teksten til dette Virgin Game lyder:

»Take the challenge! The Evil Death Adder has kidnapped the King and his daughter, and is lurking in his fair with the precious Golden Axe. Only you can rescue the rulers of the land of Yuria and set their people free. But can you battle through the six layers of this action packed quest that is faithful to the coin-up original? Use magic to blast your enemy, slash and hack with your trusty weapon – or climb onto the back of a fire-breathing Bizarrian and deal death to the foe. Hectic combat action awaits you...«²²

Det interessante ved fantasmagorier af denne type – som det vrirler med i computerspillenes verden – er, at de henviser til den nivellering i det psykiske

udviklingsperspektiv, som computerkulturen tilsyneladende iværksætter. Både sceneriets og tekstens juvenile appel lader ane, at spillet må dreje sig om initiering, manddomsprøve. Men som vi bemærker, er spillets simulerede, fiktional udgave af manddomsprøven stivnet i en art narcissistisk, fascinatorisk overdimensionering af især truslerne om død og udslettelse. Her træder atter en vigtig forskel frem mellem gammel og ny kultur frem, og samtidig bliver det tydeligt, hvor den *anden pol* i den informationskulturelle kommunikations-virkelighed befinder sig. Det drejer sig om *kroppen*. De klassiske gammeldags manddomsprøver – som f.eks. soldatertidens stroppeure, erhvervslivets kanin-killerkurser eller fodboldkampenes hårde tacklinger – fik som regel et realistisk præg, eftersom de satte den *fysiske krop* på spil. I computerspillenes fiktional manddomsprøver er den fysiske krop klart nok ikke med. Eller rettere, den er 'kun' med imaginært, visuelt og auditivt, dvs. pr. fjernsanser. Den er ikke med nærsanseligt, dvs. pr. lugt, smag og følelse. I de eventyrlige fantasmagorier er kroppen reduceret til et slags imaginært, sansemæssigt interface uden den fysiske krop som regulator, hvilket markerer de udviskninger i det psykiske udviklingsperspektiv, der finder sted i informationskulturen.

Tilsyneladende kompenseres denne *mangel* på muligheder for fysiske erfaringer i den virkelige virkelighed ved et eksplosivt udbud af fiktion, spil og tests, der netop sætter fokus på kroppen. Spil der rem-placerer den kropsligt funderede virkelighed. Hvad enten det drejer sig om såkaldte voldsvideoer, pornografi eller udspring med elastik fra broer. Her betegner VR-simulatorernes udbredelse en klar 'landvinding', eftersom de jo netop i en vis *taktil* udstrækning geninddrager de fysiske kroppe og lader døden, i det mindste i hudoverfladisk forstand, vende tilbage til kroppen og livet.

Men. Overskrides så ikke netop computerkulturens forkortede menneske-og verdensbillede af VR-teknikken? I kraft af dens kropsnære og kreative potentialer? Nej, må svaret blive. Netop ikke. Fordi computeren kan *stadig* ikke *generere* noget, der ikke er lagt ind i den i forvejen. Ikke engang tilfældigheder. Den manglende generative egenskab, som også Stjernfelt påpegede, udgør forskellen på menneske og maskine. VR-teknikken vil aldrig kunne omgå den resistente »kerne i det ikke-simulerbare livsgrundlag«, livets oprindelse og afslutning. For hvad ville f.eks. det kommercielle perspektiv være i at markedsføre en VR-computer, der kunne simulere mæthed? Kun som forlængelse af de eksistentielle fantasmagorier, som juvenile kuvøser, vil VR-teknikken have en fremtid. Og derfor er der i dette perspektiv (sikkert) ingen grund til mediepessimistisk angstelse over VR/RB2 legetøjet som sådant. Det vil nok om nogle år rangere på linje med opfindelser som fjernsynet eller bilen. I *dette* perspektiv minder den mest om et af de sidste skud på den moderne Frankenstein-mytes stamme. Myten om mennesket som Gud, 'Master of the Univer-

Noter

1. [Første del af dette essay er færdiggjort december 1989 og har i den form, det her fremtæder i, kun undergået mindre redaktionelle ændringer. De sidste afsnit: 'Dome-man' og 'VR/RB2' er derimod nyskrevet i 1992, red.]
2. Frankie Goes To Hollywood: *Welcome To The Pleasuredome*, 1984 (ZTT).
3. M.H. Abrams: *The Norton Anthology of English Literature*, New York 1968 (W. W. Norton & Company), p.231 ff. Det skal allerede her påpeges, at den stærkt begrænsede læsning af digtet ikke yder tilnærmelsesvis retfærdighed over for den kompleksitet af betydningsrelationer, digtet medskriver.
4. Om Orwells brug af mytestoffet, se også Orwell: »Pleasure Spots«, in: Sonia Orwell and Ian Angus (eds.) *The Collected Essays, Journalism & Letters of George Orwell*, vol. IV, London 1968.
5. *Scala-magasinet*, nr. 1, København 1987?, p.10 (min udhævning).
6. *Hotel Frederikshavn Konference- og Eventyrhotel*, 1988.
7. Gaby Jeppesen: »Costa Del Spætte«, *Ekstra Bladet*, 25 oktober 1987.
8. *Lalandia: Tropelandet i Danmark*, 1989.
9. Eikenaar, Albert und Roland Stimpel: »Die Grosse Geschmacklosigkeit«, *Stern*, d.29.12.1988.
10. Fremmedordbogen forklarer: Panoptikon af græsk: egl. »et sted, hvor man kan se alt«. En panoptisk bygning kan helt overvåges fra et enkelt punkt, f.eks. som det ses i visse fængsler.
11. Overfladisk fordi fremstillingen forenkler komplicerede og teoretisk uafklarede sammenhænge mellem det psykiske og det sociale.
12. Begrebet fallisk bruges her i den lacanianske betydning, dvs. identifikation med det, der formodes at udtrykke en andens begær. Se Jacques Lacan: »Fallos' betydning«, i: *Det ubevidste sprog*, København 1973 (Rhodos).
13. Opfattelsen af mennesket som tegn er ikke en ny pointe, se f.eks. Charles Sander Peirce: *Collected Papers*, Cambridge MA 1931-1958 (Harvard University Press) 6.344; og Judith Williamson: *Decoding Advertisements*, London & New York 1978 (Marion Boyars), kap. 2.
14. Pia Tafdrup: »Forord«, i: *Transformationer*, 1985 (Systime), p.15.
15. Se f.eks. Peter Larsen: »Hinsides fortællingen«, i: *Argos* nr. 2, 1985.
16. Henrik Sten Møller: »Globen midt i Stockholm«, *Politiken* d. 20. januar 1988.
17. Frank Egholm Andersen: »Storbyens død og opstandelse«, *Information*, d. 13.-14. april 1985.
18. Frederik Stjernfelt: »Hvordan er det at være en hummer?«, *ModerneTider* nr. 64, *Information*, nr. 64, 1990.
19. Bernd Willim: »Vejen til nye verdener«, *Datatid*, nr. 5, 1990, p. 43.
20. Stjernfelt loc.cit.
21. Loc.cit.
22. *The One Magazine*, No. 28, 1991, p.30-31.