

*Stedet der ikke er*



ARKITEKTUR & DESIGN

Stedet der ikke er. Aspekter af den virtuelle arkitektur.

Ole Pihl. Aalborg Universitet. Arkitektur og Design. Institut 19.

Hovedvejleder Adrian Carter, Aalborg Universitet. Ekstern vejleder Jørgen Dehs, Arkitektskolen i Århus.

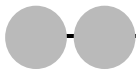
Projektet er 50/50 finansieret af Arkitektur og Design Aalborg Universitet og "Staging Projektet".

"The staging of Virtual 3D-Spaces" er et tværvideenskabeligt forskningsprojekt ledet af professor Lars Qvortrup og professor Erik Granum. Denne ph.d. hørte under "Konstruktion team" ved Erik Kjems og Lars Bodum.

Staging projektet, var et tværfagligt interdisciplinært projekt bestående af forskere fra Aalborg Universitet, Århus Universitet, Roskilde Universitet og Københavns Universitet.

Ole Pihl. Copyright 2001. op@aod.auc.dk ph.d. stip. nr. 261 - 4 - 98314.

Omslag Ole Pihl. Anvendte udsnit af følgende malerier af Magritte er anvendt: "Det genfundne barn" (Le *Enfant Retrouvé*) 1966 og "Giften" (Le *Poison*) 1939.



---

**Stedet der ikke er**

***Stedet der ikke er. Aspekter af den virtuelle arkitekturs oprindelse  
eksemplificeret gennem film og romaner.  
Ole Pihl. ph.d. Arkitektur og Design. Institut 19. Aalborg Universitet.***

# Indholdsfortegnelse

	<b>Introduktion</b>	<b>6.</b>
<b>0.0.</b>	<b>Forord. Fra Theben til Delfi</b>	<b>13.</b>
	<b>Afsnit 1</b>	
<b>1.0.</b>	<b>Theben og myten</b>	<b>17.</b>
	1.1. Hulen som kosmisk model.	18.
	1.2. Nautilus skibet under havet og myternes tre bestanddele.	20.
	1.3. Myten er et parallelt rum.	21.
<b>2.0.</b>	<b>Det poetiske rum og rummets poetik</b>	<b>23.</b>
	2.1. Den virtuelle arkitekturs fortid.	24.
	2.2. Idealet ligger i naturen.	25.
	2.3. Værdiskift i den arkitektoniske orden.	26.
<b>3.0.</b>	<b>Mellem intuition og hermeneutik</b>	<b>29.</b>
	3.1. Intuition som metode.	30.
	3.2. Bergsons dualismer og Gadammers cirkel.	31.
<b>4.0.</b>	<b>Mellem Mythos og Logos</b>	<b>33.</b>
	4.1. Platons hulelignelse.	34.
	4.2. Solbilledet, linien og hulen.	36.
<b>5.0.</b>	<b>Platon, rummet og tiden</b>	<b>39.</b>
	5.1. "Chora is the substance of dreams".	40.
<b>6.0.</b>	<b>Simulacra &amp; Simulation</b>	<b>43.</b>
	6.1. Der er ikke længere nogen kopi, kun en original.	44.
	6.2. Bortkomsten af værkets aura.	45.
	6.3. Multiform og organisk arkitektur.	47.
	6.4. Hybrid spaces and liquid architecture.	50.
	6.5. "How do you make yourself a body without organs?"	50.
	6.6. Tonal og Nagual.	52.
	6.7. Kroppen er ikke vores egen.	53.
	<b>Afsnit 2</b>	
<b>7.0.</b>	<b>Den parallelle metafysik</b>	<b>59.</b>
	7.1. Den parallelle som-om-realitet.	60.
	7.2. Drømmen om fremtiden.	62.
	7.3. "Baby, the rain must fall".	64.
	7.4. Det kinesiske lysthus.	66.
	7.5. "Die Stadtkrone".	67.
	7.6. Et varsel om det kommende "the Esper".	68.
	7.7. Flere tilløb til en genre.	69.
	7.8. Aspekter af den virtuelle arkitekturs oprindelse.	71.
	7.9. Den parallelle metafysik.	72.
<b>8.0.</b>	<b>En anden vægtløshed: Cyberspace som det store abstrakte rum</b>	<b>75.</b>
	8.1. Den arkitektoniske vision i cyberpunkten.	79.
	8.2. 3D kubisme og hyperrealisme.	79.
	8.3. "Johnny Mnemonic" og det geometriske rum.	81.
	8.4. Et parallelt surrealistisk og psykedelisk datalandskab.	83.
	8.5. Matrixen som den fælles hallucination.	85.
	8.6. Wintermute og Neuromantiker.	87.
	8.7. "Show Crash" og den nye generation af cyberpunk.	88.
	8.8. Comic book, cyberpunk og rigid realisme.	89.
	8.9. Tilbage til de russiske konstruktivister og futurister.	90.
	8.10. Universet ved siden af.	91.
	8.11. Tomheden der binder.	91.
	8.12. Mellem rigid kopi, ren abstraktion og tableauer.	92.
<b>9.0.</b>	<b>Den immaterielle transparens</b>	<b>95.</b>
	9.1. Transparens og hastighed.	96.
	9.2. Panoptismens tidsalder.	98.
	9.3. Transparens og simultane synsvinkler.	98.

9.4.	Transparens: bogstaveligt og fænomenbundet og rummets frontalitet.	99.
9.5.	Den bogstavelige transparens og Bauhaus.	101.
9.6.	Transparens som en ny form for skizofreni.	102.
9.7.	”Er jeg en sommerfugl, der drømmer, at jeg er et menneske, eller...”.	103.
9.8.	Mere tegneserie end film, medierne blandes og nye hybridformer opstår.	105.
9.9.	Den japanske forbindelse og den store Manga-Anime mediemaskine.	106.
9.10.	Transparens som frigørende kraft.	107.
<b>10.0.</b>	<b>Samtidighed</b>	<b>109.</b>
10.1.	Rum, tid og arkitektur.	111.
10.2.	Tiden er et billede af evigheden.	113.
10.3.	Hastigheden og det virtuelle rum som metaforer.	114.
10.4.	Absolut og dynamisk rumtid.	116.
<b>11.0.</b>	<b>Den multiforme arkitektur og fortælling</b>	<b>119.</b>
11.1.	”The ultimate gate”.	121.
11.2.	Den multiforme arkitektur og det åbne værk.	121.
11.3.	Haven med de mange stier.	122.
11.4.	19. april 1905. Einsteins drømme.	123.
11.5.	”Existenz”: vi spiller et spil om, at vi spiller et spil.	125.
11.6.	Labyrinten som absurd fængsel og metafor for sjælen.	126.
11.7.	Virkelige og uvirkelige byer, flere aspekter...	126.
<b>12.0.</b>	<b>Den digitale himmel</b>	<b>129.</b>
12.1.	Arkitekten som gud.	131.
12.2.	Arkitekten som antihelt og forløser.	131.
12.3.	”The Fountainhead” Arkitekten som stjerne og narcissus.	132.
12.4.	”The Lawnmower Man” og den teknofobiske angst.	135.
12.5.	Psykedelisk surrealisme og Albert Speer i Cyberspace.	136.
12.6.	Når maskinen vil være Gud.	136.
12.7.	Det virtuelle tilstandsrum mellem himmel og helvede.	138.
	<b>Afsnit 3</b>	
<b>13.0.</b>	<b>Utopi og dystopi i det parallelle rum</b>	<b>143.</b>
13.1.	Hulen som metafor.	145.
13.2.	Objektet som psykologisk spejl.	146.
13.3.	Pan Geometries.	148.
13.4.	De gotiske krypter og modernismens tårne.	149.
13.5.	Øjet og pyramiden i det parallelle rum.	151.
13.6.	Den postmoderne og modernistiske utopia/dystopia.	155.
13.7.	Byen som model og metafor.	158.
13.8.	”The Diamond Age” eller byer bliver universiteter.	160.
13.9.	Cony Island, den perfekte simulation.	162.
13.10.	Lyotard og førfremtidens paradoks.	162.
13.11.	Det modernistiske grid og hastigheden.	163.
13.12.	Den opnåede utopi.	164.
13.13.	Foucault’s heterotopia, the epoch of space.	166.
<b>14.0.</b>	<b>Rum analyse – fem arkitektoniske analyseaspekter</b>	<b>171.</b>
14.1.	Billedanalysen og de forskellige analysemodeller.	173.
14.2.	Hvordan forstår jeg det jeg ser? En virtuel analysemodel.	174.
14.3.	Tegn, kode og dechifring, eksempelvis søjlen.	175.
14.4.	Søjlen en sammenfatning.	178.
14.5.	Portalen, døren, overgangen til det parallelle rum.	180.
14.6.	Tegn, kode og dechifring, tre scener, fem aspekter.	182.
14.7.	Portalen og de vægtløse krystaller.	183.
14.8.	Modsatningen mellem realisme og abstraktion.	184.
	<b>Afsnit 4</b>	
<b>15.0.</b>	<b>Konklusion: ”tomheden der binder”</b>	<b>189.</b>
15.1.	Hvordan skaber du en verden, der ikke er?	192.
<b>16.0.</b>	<b>Perspektivering</b>	<b>195.</b>
	<b>Afsnit 5</b>	
<b>17.0.</b>	<b>Bilag, papers</b>	<b>199.</b>
<b>18.0.</b>	<b>Litteraturliste</b>	<b>232.</b>

## Introduktion

Hvad er virtuel og hvad er digital arkitektur. Dette projekt prøver at nærme sig nogle bud på det. Hvad er den parallelle som-om-realitet og det parallelle digitale rum? Virtuel bliver her brugt i den bredeste betydning, både som fiktion, utopi og som den kunstige digitale virkelighed. Digital bliver brugt i betydningen, hvad der er computer skabt og hvad der findes i Cyberspace. Hvordan forholder man sig metodemæssigt til en arkitektonisk fiktion og utopi? En sådan fortolkning og forståelse af det arkitektoniske rum kunne være hermeneutisk<sup>1</sup> og muligvis med afsæt i Friedrich Schleiermacher, der siger om den hermeneutiske cirkel: "At alle enkeltdelen kun kan forstås ud fra helheden, og at enhver forklaring af enkeltdelene altså allerede forudsætter en forståelse af helheden."<sup>2</sup> Sammenstilet med Bergsons dualismer.

**0.0. Forord: Fra Theben til Delfi.** En rejse tilbage og ind til de virtuelle rum. Som start på projektet tager jeg udgangspunkt i Ødipusmyten, for at bringe den til det virtuelle rum. Hvad sker der, når man bringer den liniære fortælling til det multiforme rum? Opløses den og kan den overhovedet bruges? Ødipus prøver gennem hele myten at komme væk fra Oraklets forudsigelse, men han kan ikke undslippe. Det gør mig nysgerrig. Hvad er det for steder myten og Oraklet kommer fra? Jeg tog til Theben og Delfi, satte mig op i bjergene i den oprindelige hule, der hvor Oraklet sad. Jeg tegnede og skitserede på stedet, fik både en fornemmelse af vished og en ny svimlende kombination af usikkerhed og nysgerrighed.

### **1. Nogle historiske forudsætninger for Cyberspace.**

**1.0. Theben og myten.** Aristoteles brugte Ødipus som eksempel, da han skrev sin poetik og forklarede, hvad katharsis var og hvordan det betød en renselse af sjælen. Odysseus vendte tilbage til sin fødeø og gemte sine skatte i nymfernes hule med to indgange, én for guder og én for mennesker. Hulen er et paradoks, fordi den er tom indvendig, men udvendig indbefatter den hele kloden. Hulen er ikke et arkitektonisk objekt, men den er dog et sansbart rum og den er en

kosmisk model. Barthes skriver om myten, at dens opgave er at bortfjerne virkeligheden og den er et parallelt rum, hvor sprog og billede er ét, den er et metasprog.

**2.0. Det poetiske rum og rummets poetik.** Dette projekt er både kreativt og reflektivt. Det er et forsøg på, gennem komparativ analyse og fortolkning af en gruppe film, der beskriver det virtuelle rum, at udtrække en mulig essens af disse fiktioner. Således af to veje at finde ind mod det virtuelle oprindelse.

Er der en "tomhed der binder" bag ved arkitekturens synlige rum, et rum, der ikke er digitalt men mentalt?

Er det muligt at grækerne, med deres forståelse af den klassiske arkitekturs tragiske funktion, har vist forbindelsen mellem dramaet og rummet bag ved arkitekturen, stedet hvor form og indhold mødes?

Har de begrebsliggjort hvilke kræfter der ligger bag fortællingen og det arkitektoniske rum?

Er det muligt at bringe det græske begreb "katharsis" ind i det virtuelle rum?

Som grækerne peger på, så findes der en essens i det fysiske rum, der er en forudsætning for det "poetiske rum". Dette projekts påstand er, at der findes en tilsvarende essens i det virtuelle rum.

**3.0. Mellem intuition og hermeneutik.** Der er ikke en metode, der er mange metoder, når det handler om at analysere og fortolke arkitektur og det er aldrig at postulere absolut objektivitet. Bergson arbejdede med intuition som metode, hvor han anvendte intuitionen som en generel metode til at formulere et problem og løse det. Der er en artsforskelse og en gradforskelse, -at formulere en tings modsætning er også at afdække dets kerne.

Hans Georg Gadamer taler om en konstant vekslen mellem del og helhed i arbejdet med den hermeneutiske cirkel. Det er at se en ting indefra og derefter at anskue helheden. At fortolke er at kunne forstå og afdække de grundlæggende aspekter i et givet problem.

**4.0. Mellem Mytos og Logos. Platons hule- og linielignelse.** Platon tænker i sammenhænge, som en holist viser han at fænomenerne har del i idéerne og at virkeligheden er bundet til det guddommelige. Platon beskriver i sin hulelignelse denne bevægelse fra fænomenernes verden til idéernes lys. Han beskriver, hvordan det står til med den menneskelige natur og den manglende uddannelse.

Afsnittet har en illustration, der viser hvordan de forskellige erkendelsesteoretiske lag følger hinanden og hvordan Platon forklarer forskellen på den synlige, sanselige verden og den intelligible, forstandsmæssige verden.

**5.0. Platon, rummet og tiden.** Det græske ord for rum er Chora og i Timaios beskriver Platon et helt systematisk verdensbillede, en skabelsesmyte. Han forklarer, at uden stjernehimlens og planeternes bevægelser kan der ikke eksistere tid. Afsnittet beskriver forbindelsen mellem Chora og Topos. (Aristoteles brugte ordet Topos for sted.)

**6.0. Simulacra og Simulation.** Befinder vi os allerede i en virtuel verden og er det vi kalder for virkeligheden blot en simulation? Er den vestlige kultur, som vi lever i blot et simulacrum, en efterligning af det såkaldt virkelige og er virkeligheden udenfor blevet forvandlet til "The dessert of the real itself?" som Baudrillard siger. Deleuze og Guattari har skrevet en redegørelse om, hvordan vi kommer frem til denne nye verden, hvor vi ikke mere behøver vores krop, men blot kan flyde frit gennem de simulerede verdener som vi beslutter os for. Carlos Castaneda forklarer, at når indianerne talte om "Nagual", som det stof drømme er gjort af, var det det samme som grækerne kaldte "Chora". Det var i modsætning til "Tonal", der var stedet og fornuften, som grækerne kaldte "Topos". Set i denne sammenhæng er Cyberspace både Nagual

og Chora, men ikke Tonal og Topos. Det, at vi nu kan bevæge os mellem flere verdener er egentlig ikke noget nyt, så vi er ikke helt på bar bund, når vi skal prøve at formulere, hvad Cyberspace er.

## 2. De fem virtuelle aspekter

**7.0. Den parallelle metafysik.** Ved at vælge en lille gruppe bøger og film ud af det samlede felt, kunne det måske være muligt at finde nogle karakteristika og gennemgående principper for forestillingen om det virtuelle rum.

Filmene og bøgerne indeholder en række beskrivelser og scener af det virtuelle rum, og ved at udsætte dem for en komparativ analyse, kommer der måske ligheder og forskelligheder frem. Spor på den indbyrdes afsmitning og inspiration mellem de forskellige medier og fortællinger. Forfatterne Gibson, Vinge og Stephenson inddrages om overgangen fra den parallelle som-om-realitet til det digitale parallelle felt. Den dystopiske "analoge" vision fra "Blade Runner" og "Metropolis" modstillet med de første "digitale" dystopier/utopier om det kommende Cyberspace. Dette fører til et bud, på fem mulige aspekter af, hvad det virtuelle kunne være, der prøver at svare på, hvor forestillingen om Cyberspace kommer fra?

Afsnittet slutter med et oversigtskema som i denne forbindelse er vigtigt for læsningen af de forskellige kapitler, af skemaet fremgår, hvordan de forskellige titler og medier er placeret indbyrdes i forhold til hinanden. Der er en forbindelse og en spejling mellem de forskellige medier og der er et kronologisk udviklingsforløb, der viser hvordan de forskellige film, romaner og tegneserier bliver hinandens forudsætninger.

**8.0. En anden vægtløshed. Cyberspace som det store abstrakte rum.** I filmen "Johnny Mnemonic" er det 3D internettet, også kaldet Cyberspace, der er verdenen. En abstrakt verden, som kunne minde om at svæve ind i et 3D Kadinsky eller Malevich maleri, krydset med en tur i mørket på the Strip i Las Vegas. Her flyver du hen over det store lysende grid.

Nu har beskueren den totale frihed til at bevæge sig i illusionen af en 3D verden, men gridet ligger der stadig, som en gammel rest af verdenskonstruktionen og et forsøg på at postulere en orden. Analyse af filmene: "TRON", "The Lawnmower Man", "Johnny Mnemonic." Afsnittet gennemgår endvidere bøgerne: "Neuromantiker", "Snow Crash" og "True Names". Visionen fra anden generation af cyberpunk og den direkte afsmitning på den realiserede cinematiske vision om det kommende Cyberspace.

**9.0. Den immaterielle transparens.** Transparens som fænomenbundet og som bogstavelig. Det digitale stof har en gennemsigtighed og vi er i en verden, hvor alle kan overvåge alle. Der er flere aspekter i begrebet. To af dem er den bogstavelige og den fænomenbundne transparens. Den bogstavelige er den vi oftest oplever i forbindelse med arkitektur, hvor der er tale om en materialebunden transparens i f.eks. huse af glas og stål.

Kubisterne søgte ikke at gengive et objekts ydre fremtoning fra et synspunkt, de bevægede sig omkring det, og søgte at få hold på dets indre opbygning. De søgte at udvide følelsernes sfære, ligesom videnskaben samtidig udvider sine beskrivelser til at afdække nye lag af de materielle fænomener. Kubismen gør op med renæssancens perspektiv. Den ser objekter relativt, det vil sige fra flere synsvinkler, hvoraf der ikke er en enkelt som dominerer de øvrige.

Ved således at dissekere objekterne opfatter kubismen dem samtidig fra alle vinkler, ovenfra og nedenfra, indefra og udefra. Den bevæger sig omkring og ind i sine objekter.

**10.0. Samtidighed.** Nettet har den samme tid kloden rundt. Vi er på det samme sted og samtidigt alle steder i det parallelle rum.



I det abstrakte maleri bliver vi ved første møde med billedet slået af den stærke frontalitet vi ser, billedet virker umiddelbart helt fladt, men ved nærmere eftersyn opdager vi, at figuren og stedet er malet ud fra ikke én, men flere synsvinkler og alle disse synsvinkler er til stede i maleriet samtidigt og åben for vores aflæsning. Selv om vi står stille på samme sted, aflæser vi billedet, som sprang vi rundt i rummet mellem flere forskellige synsvinkler.

Når vi er på nettet, forsvinder de geografiske afstande, der er en realtid kloden over, uanset om det er udenfor, dag eller nat. Sigfried Gideon beskriver kubismens udforskning af rummet. Den firehundredre år gamle tradition for at se den ydre verden på renæssancemanér i tre dimensioner, havde rodfæstet sig så dybt i menneskets bevidsthed, at man ikke kunne forestille sig andre perceptionsformer. I det nittende århundrede misbrugte man perspektivet. Det førte til dets opløsning.

**11.0. Den multiforme arkitektur og fortælling.** Det virtuelle rum åbner op for en ny dramaturgi og en arkitektur baseret på en arkitektonisk form, der handler om transformationer og metamorfoser som det grundlæggende princip. I Italo Calvino's bog "De Usynlige Byer" beskriver han den rejsendes vej mellem et utal af mulige verdener og byer:

Den nye tids rejsende i det virtuelle rum har flere muligheder, han kan tilsyneladende gøre rejsen om igen og igen og prøve fortællingens mange mulige stier af, indtil alt er prøvet. På samme måde som den fortælling Borges beskriver i "Garden of forking path." Det er en cirkulær fortælling med mange forgreninger, den er ikke lineær men snarere multiform i sin fortællestruktur. Det er en serie løse billeder og scene, som læseren selv binder sammen. Virtual reality er ikke et medie, men et metamedie, der bringer mange medier sammen og det handler ikke længere så meget om at skabe en fortælling, men mere om at designe og "bygge" verdener.

Fortællingen i VR medierne er fortællinger om verdener, der kan udforskes. Som når vi rejser og kommer til nye og fremmede byer, så er vores nysgerrighed en del af fortællingen i den nye verden.

**12.0. Den digitale himmel.** "The Lawnmower Man" er en moderne myte om, hvad der sker, når vi mennesker gerne vil spille guder. Filmen er gennemsyret af en gammel testamentelig, indremissionsk og teknofobisk angst. Vi kan alle identificere os med "The Lawnmower Man," som er en mand af folket og lidt naiv. Egentlig kunne vi alle være i hans sted. Job er uforskyldt, og et offer for andres ambitioner.

En række myter knytter sig hertil. Deriblandt Daidalos var en af dem, han byggede vinger til sig og sin søn for at slippe væk fra labyrinten på Knossos. Howard Roark fra "The Fountainhead" er en anden, der af sin forfatter bliver ophøjet til Gud. Bruno Taut så arkitekturen som hellig og ophøjet. Der er en lang række forestillinger og billeder af arkitekturen i den digitale himmel, der har sin oprindelse længere bagud i historien.

### **3. Utopi og dystopi i den virtuelle arkitektur**

**13.0. Utopi og dystopi i det parallelle rum.** Der er en forskydning af utopien og dystopien, samt udspring og forløsning i de to typer af fiktion. Hele den narrative substans flyttes til det parallelle digitale rum som det er tilfældet med "Johnny Mnemonic" og "TRON." Her er der en mulighed for at skabe nogle bud på, hvordan den nye verdensorden og metafysik kan se ud. Men fortællingerne er fælles om at forsøge at skabe en ny mytologi og metafysik for vores fælles fremtid. Bagved dem alle ligger Nitzsches erklæring om at "Gud er død" og, at det var gennem kunsten, at den højeste form for erkendelse var mulig. De æstetiske fænomener skulle

retfærdiggøre verden i stedet for Gud og det var den højere æstetiske metafysik, der skulle give denne verden mening. Her ligger også et af problemerne med det virtuelle rums æstetiske facination. Vi begynder at overføre vores forestillinger om himmel og helvede hertil, således at hele vores metafysiske forestillingsrum bliver et elektrisk kredsløb. Dette giver filmene dog ikke noget svar på, lige med undtagelse af at de udstiller vores fascination af det parallelle rum. Filmene "Johnny Mnemonic" og "TRON" ender også som gode utopier med en »Happy end« som den traditionelle fortælling. "Metropolis" er langt sværere at fortolke, men at forene hånden og ånden er en rimelig klar utopi, der rækker til begge sider i det politiske spektrum. Det er kun "The Lawnmower Man", der falder udenfor, fordi den forfalder til reaktionær teknologiforskrækkelse og helt almindelige gys og splatterfilmsklichéer. Det gør, at man måske kan kalde den en dystopi, måske er den mere et remake af den klassiske "Frankenstein." Set som arkitektonisk utopi trækker de tre digitale meget stærkt på de tyske expressionister.

**14.0. Rum analyse - fem arkitektoniske analyseaspekter.** Hvad er det for rum, der optræder i fiktionen, både i den parallelle som-om-realitet og i den digitale? Lise Bek har beskæftiget sig indgående med arkitekturen fra oplevelse til analyse, hun har opstillet fem rumskabende faktorer, fem analyseaspekter. Disse fem punkter bruger hun til at se på den konkrete arkitektur, altså materiale, kontekst, topografi og historie, ikke kun konkrete parametre, men også de mere sociale og metafysiske aspekter, dette kunne være en mulig optik at anskue fiktionen med. Endvidere kunne en grundig kompositionsanalyse af en række centrale steder i de enkelte film forklare, hvilken forståelsesramme disse parallelle som-om-realiteter er placeret indenfor. Med kompositionsanalyse mener jeg en analyse af centrale enkelte billeder fra disse film, altså billedanalyse.

## 4. Konklusion og sammenfatning

**15.0. Konklusion: "tomheden der binder".** For at kunne skrive en poetik for det virtuelle rum, et parallelt, ikke fysisk rum, stedet, der ikke er, må man begynde med begreber, der beskriver det ved fraværd. Ting fra den fysiske verden kan beskrives ved fraværd ved en negation, ligesom ting fra den virtuelle verden må kunne beskrives på tilsvarende måde.

**16.0. Perspektivering.** Et muligt link til kreative beslutningsprocesser vil munde ud i følgende aspekter: Hvad har vi lært af de fem aspekter? Hvad er forbindelsen mellem arkitekturen og de forskellige medier som film, litteratur, tegneserier, lyrik og de forskellige nye hybride kunstformer?

## 5. Bilag, papers

**17.0. Bilag. Oraklets hule, cave og panorama workshop og diverse artikler.** Fra de første analoge skitser og frem til resultatet i Division via 3D-max modeller. Orakel og det virtuelle teaters scenografi, basisrum og tilstandsmaskiner.

"Orakel" er et pilotprojekt, om hvordan det er muligt, at konstruere en virtuel reality teater-performance. Forsøget blev gennemført i efteråret 2000 og involverede en stor gruppe mennesker fra Intermedia og V.R. Center Nord på Aalborg Universitet.<sup>3</sup> Dette er et forsøg på at udrede og forklare de konceptuelle grundideer bag projektet, primært med udgangspunkt i den virtuelle arkitektur og dramaturgi. Projektet er udviklet af initiativgruppen bestående af Kenneth Hansen: manuskript og concept, Claus Rosenstand: projektkoordination og producent, Ole Pihl: arkitektur og concept, Lars Meakin: 3D grafik og animation.

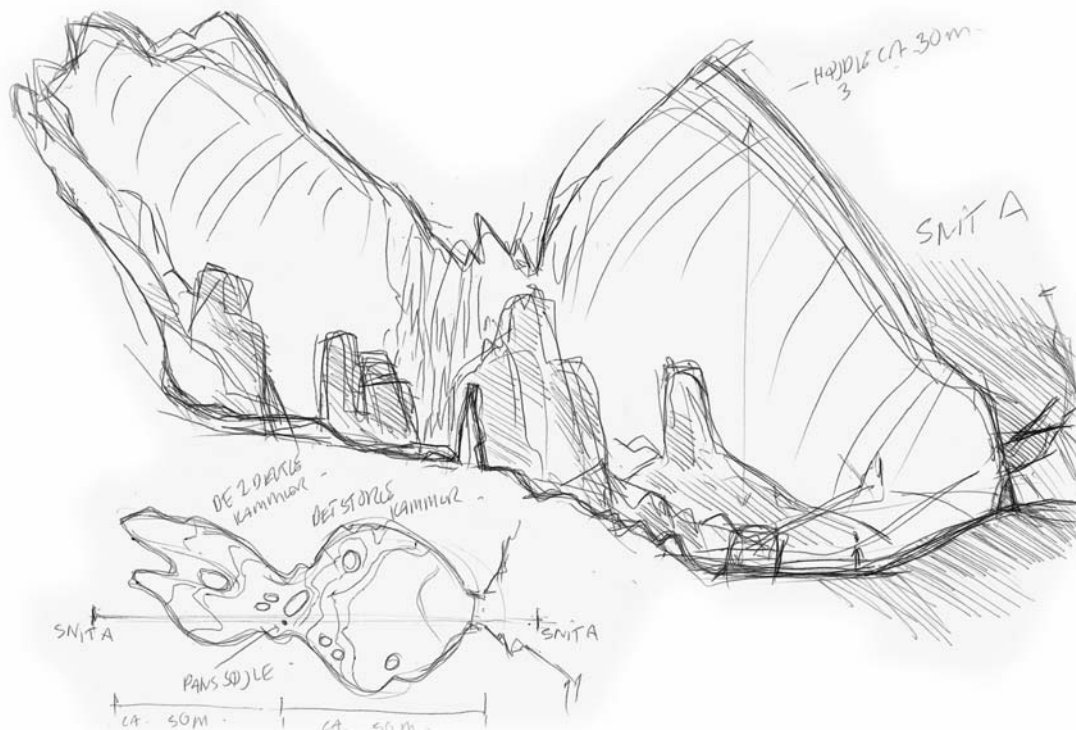
<sup>1</sup> Ordet ”hermeneutik” stammer fra *hermeneutike*, der er det græske udtryk for ”sproglig artikulation” og ”udtryk”. Det er også den græske gud Hermes der er budbringeren fra guderne til menneskene. Hermes oversætter, han er formidler og fortolker af gudernes ord til menneskenes sprog.

<sup>2</sup> Friedrich Schleiermacher: ”Om begrebet hermeneutik” to forelæsninger afholdt i 1829 i Videnskaberne Akademi i Berlin, oversat til bogen ”Hermeneutik - en antologi om forståelse”, red. Jesper Gulddal og Martin Møller. 1999. Gyldendal p. 63.

<sup>3</sup> Projektets hjemmeside findes på [www.intermedia.auc.dk/orakel](http://www.intermedia.auc.dk/orakel)



*Indgangen til Oraklets oprindelige hule i bjergmassivet Parnassos nord for Delfi. Tegning Ole Pihl.*



Oraklets (Pytia) oprindelige hule i bjergmassivet Parnassos nord for Delfi, skitsen er tegnet i det første store kammer og viser passagen ind mod de bageste rum i grotten, til venstre Pan søjlen hvor Oraklet muligvis har siddet.

Nederst på siden skitse af indgangen til hulen samt snit og grundplan. Oraklet er mest kendt fra perioden 14-5. århundrede før Krist og frem. Da Kulten omkring Oraklet voksede, blev den flyttet ud af hulen og ned til Apollon Templet i Delfi. Tegning Ole Pihl.

» *There are things known and things unknown and in between are the doors.*«  
Jim Morrison.<sup>1</sup>

## 0. 0. **Fra Theben til Delfi, Oraklet som en portal**

Jeg sad med solen i øjnene, tegnede og kiggede på den nøgne platform, der var de ruinøse rester af Apollon Templet i Delfi. Når jeg i mylderet af guider, søjler, cypresser og turister kneb øjnene sammen, var det ikke svært at forestille sig, hvordan her oprindeligt havde set ud, dengang Delfi var et forgyldt centrum i det antikke Grækenland.

Inde bagved præsterne og søjlerne i et rum for sig i mørket sad Oraklet med nøglen til fremtiden. Med sine dobbelttydige svar antydede hun de mange forgreninger og stier som skæbnen kunne bevæge sig ad, for de besøgende der valfartede dertil.

Tidligere, endnu før Delfi blev et forgyldt centrum, sad et andet orakel langt oppe i bjergene. På toppen i en drypstenshule, mellem stalaktitterne på et ufremkommeligt sted i mørket sad hun mellem flagermusene. Måske indtog hun hallucinerende urter og åbnede op for flere og dybere lag af underbevidstheden. Folk kendte til hendes eksistens og besøgte hende med offergaver som de lagde inde i bjergets store krop.

At være orakel var et kald, et erhverv, der i generationer blev varetaget af forskellige kvinder, der havde særlige evner. Orakel var også et navn på en særlig tilstand, hvor man passerer fra en virkelighed til en anden parallelverden. Oraklet var en tid - og en rum portal til myternes parallelle metafysik - der hvor guderne også færdedes.

Efter at jeg havde siddet i hulen i et par timer var der egentligt ganske lyst. Det første store hulrum snævrede ind og opad og hvor stalaktitterne skilte rummet, var der på en af dem indgraveret navnet Pan (Naturguden). På forhøjningen hvor hulen delte sig i to kaotiske forskudte høje hulerum, var der trapper op til en naturlig scene, hvor Oraklet kunne have siddet. Dagen efter tog jeg tilbage over bjergene til Theben for at se, hvor Ødipus's hus lå og for at besøge hans sønners grav. Jeg fandt det ved hjælp af bykort og vejskilte. I Grækenland blander myten og historien sig, virkelighed og historie er et og samme univers.

Jeg har længe været fascineret af den græske mytologi og har arbejdet med at fortolke og tegne flere af myterne, den ene er "Orfeus i underverdenen" og den anden er "Ikaros"<sup>2</sup>. Sidst har jeg arbejdet med "Ødipus", og det var mit arbejde med den, der bragte mig til Grækenland - til myternes oprindelsessted. Min ide var at overføre og opdatere "Ødipus" til det virtuelle rum.

Ved at opsøge de steder hvor myten udspiller sig, kunne jeg hente inspiration til arbejdet. Jeg ville efterprøve hvad der skete med den lineære historie, når den blev bragt til det virtuelle rum. Opløste den sig, eller fik den en ny struktur og dramaturgi? <sup>3</sup>

<sup>1</sup> Jim Morrisons citat er fra den første plade ”The Doors”, 1967 med hans gruppe The Doors. Elektra/Asylum records Produced by Paul Rothchild. Citatet kommer muligvis fra Aldous Huxleys bog ”The doors of perception and heaven and hell”, hvor han indgående beskriver sine rejser mellem den verden vi kender og så det at rejse i andre verdener og det gør han ved at passere ”The Door in the Wall”. Om denne rejse siger Huxley: ”But the man who comes back through the Door in the wall will never be quite the same as the man who went out”.

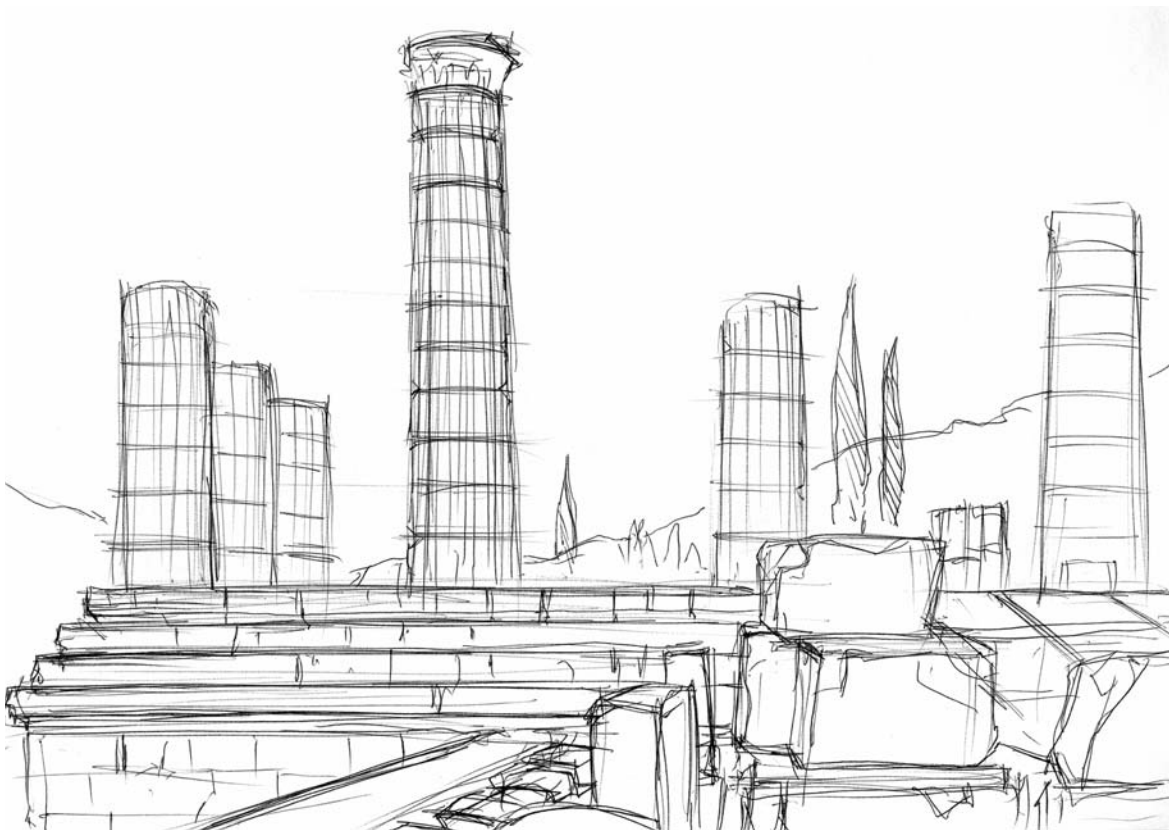
Aldous Huxley: (1954) ”The doors of perception and heaven and hell”. Chatto & Windus London. 1968. p. 62.

<sup>2</sup> Ole Pihl: ”Slangens bud.” Carlsens forlag. 1992. p.1 – 48.

<sup>3</sup>At resultatet blev et helt andet end jeg havde forestillet mig og at hver gang der er en fordybelse i et stofområde bliver materialet større og mere righoldigt, hvilket vil fremgå af det efterfølgende forsøg på at indkredse bare nogle aspekter af det virtuelle oprindelse.

# 1.

## 1. 0. Nogle historiske forudsætninger for Cyberspace







» *But the man who comes back through the Door in the Wall will never be quite the same as the man who went out.*

Aldous Huxley<sup>1</sup>.

## 1. 0. Theben og myten

Ødipus af Sofokles foregår i Theben, det er et teaterstykke og et stykke klassisk litteratur. Historiens dramaturgiske forløb er bygget op som en detektivhistorie, hvor hovedpersonen afdækker lag på lag af mysteriet. Som en anden detektiv dykker Ødipus ned i fortiden for at finde Kong Laios' morder. Stykket starter med at Theben bliver hjemsøgt af pest. Ødipus sender sin svoger Kreon til Delfi for at få svar på, hvordan Theben kunne frelses. Kreon kommer tilbage og siger: "Oraklet sagde: Apollon kræver at vi udrenser smitten som raser imellem os, for den er opstået her og her skal den knækkes, ellers dør vi en for en."<sup>2</sup>

Oraklets spådom er hele omdrejningspunktet i myten. Før sin fødsel var Ødipus blevet spået af Oraklet, at han skulle slå sin far ihjel for derefter at gifte sig med sin mor. For at komme denne spådom i forkøbet skar Ødipus' biologiske far hans akillessener over og satte ham ud i bjergene for at lade ham dø der. Imidlertid bliver han uventet fundet af en fårehyrde og spillet er i gang.

Aristoteles siger at tragedien er en efterligning af en handling, og en del af tragedien er den orden, der findes i det man ser. Begivenhedsforløbet er en efterligning af en handling. Tragedien er altså en afbildning af en afsluttet handling og "som ved at vække medlidenhed og frygt fuldbyrder renselsen (katharsis)."<sup>3</sup>

Aristoteles skriver i sin "Poetik" at en tragedie indeholder seks dele 1:"det fortællende indhold", 2:"karaktererne", 3:"det sproglige udtryk", 4:"den tænkende overvejelse", 5:"den synlige fremstilling" og 6:"sangkompositionen."<sup>4</sup> For ham er de tre vigtigste dele af tragedien skæbneomslaget, genkendelsen og lidelsen. "Skæbneomslaget er som sagt den pludselige forandring i det, der foregår til det modsatte og dette må som vi jo hævder, ske med sandsynlighed eller nødvendighed. Som f.eks. i Kong Ødipus hvor der kommer én som tilsyneladende glæder ham, idet han vil befri ham for hans frygt med hensyn til moderen, men ved sin afsløring af hvem Ødipus i virkeligheden var, kom til at bevirke det modsatte."<sup>5</sup> "Men Genkendelse...er, som ordet selv angiver, en forandring fra uvidenhed (om personer eller forhold) til erkendelse og viden, eller til venskab eller fjendskab mellem de (af skæbnen) til lykke eller ulykke bestemte personer. Men stærkest virker erkendelsen (opdagelsen af sammenhæng), når skæbneomslag sker i forbindelse med den som tilfældet er i Ødipus."<sup>6</sup>

Det leder os så til lidelsen eller "patos," der er en fordærvelig eller smertelig handling.

"Lidelsen" er en handling som ødelægger eller er smertefuld, som f.eks. synet af drab, pinsler eller vold. Det er ikke, når det er vold mellem fremmede.

"Men når de smertelige begivenheder foregår mellem personer der har kærlige følelser overfor hinanden, som hvis broder dræber broder, eller søn fader, moder sin søn, eller sønnen moderen, eller står i begreb med det eller udfører en anden lignende handling, så er det den slags emner man bør vælge." <sup>7</sup>



*Ødipus forklarer gåden for Sfnixen. Maleri af Jean-Auguste-Dominique Ingres (1780-1867).*

"Men det kan også være sådan, at de handlende nok udfører den frygtelige gerning, men uden at vide besked med hvad der gør den særlig frygtelig og så senere bliver klar over deres venskabelige eller kærlighedsbestemte forhold til genstanden for deres handling, som f.eks. Sofokles' Ødipus." <sup>8</sup>

Aristoteles pointering af medlidenhed og frygt som to begreber, der gensidigt er forbundne er vigtig når vi taler om dramaet og fortællingen som kunstart. Der skabes ingen katharsis af ren frygt og medlidenheden må indeholde en anelse frygt, for at kunne blive til en følelse, der kan skabe identifikation og forståelse.

## **1.1. Hulen som en kosmisk model**

Hulen er et paradoks, den er et tomrum indvendig, men udvendig indbefatter den hele kloden. Hulen er ikke et arkitektonisk objekt, men et sansbart rum, den kan endda have karakter af en bolig med vægge, gulv og loft, den kan være en underjordisk bolig. Raoul Bunschoten forklarer det på denne måde:

"En hule defineres af hele jorden. Selve hulens eksistens indebærer, at jorden betragtes som et arkitektonisk objekt. Jorden er et objekt i et meget større rum. En hule er en udvidelse af dette rum." <sup>9</sup>

Den overflade og hud, der dækker livmoderen, er som den udvendige klode, hele kroppen er

verden og er en model på hvordan den nye lille krop vil udvikle sig. I Homers "Odysseen" vender Odysseus tilbage til sin hjemstavnsø Ithaka (Ithaki), hvor Penelope i årevis har ventet på ham. Her er også en hule hvor kildenymerne najaderne bor, her gemmer Odysseus sine skatte. Nymferne er dødelige naturguder, frugtbarhedsguder som alle ofrer til, fejrer og fester for. Homer beskriver deres hule således:

"To næs skyder sig ud om bugtens munding og danner en dæmning mod bølgerne, som de tudende vinde vælter ind fra havdybet. Men indenfor ligger skibene trygt selv uden ankersten. I bugtens bund udfolder et oliventræ sin krone tæt ved en dæmrende grotte, der er helligt de nymfer, der kaldes najader: Derinde står store skåle af sten og krukke med to hanke, der bruges af bierne som honningkuber. Og her har nymferne deres vævestole af sten, hvorpå de væver underfulde trøjer, der er blå som havets bølger. Kildevæld risler forbi med deres evindeligt rindende strøm. Grotten har to indgange: den ene mod nord er beregnet for mennesker, men den anden mod syd er hellig og forbeholdt guderne."<sup>10</sup>

Homers hule har to indgange, mødes mennesker og guder inde i hulen sammen med nymferne? Eller er den en metafor for en transformation? Er den hjemstavns symbolske livmoder med honning og kildevæld? Eller stedet som er altings oprindelse, livets og sandhedens kilde? Odysseus mødes med guderne andre steder på hans færd, men her ved hulen har guderne deres egen indgang. Som en bolig og som et rum forbliver hulen et paradoks, hvad betyder de to indgange? Kan det være som platonisten Prophyry siger: "at huler fungerer som symboler på det abstrakte univers og også som symboler på den fornuftige verdensorden. Dette skyldes hulens besynderlige egenart: den er et objekt som kan erkendes, men et tomrum hvis identitet er uadskilleligt knyttet til jorden: indesluttet som den er af ensartede klipper, hul indvendig, men udvendig strækker den sig mod det uendelige."<sup>11</sup> Raoul Bunschoten antyder, at den ene indgang er for "udødelige" sjæle og han spørger: "hvordan bevæger sjæle sig?" Hulen med de to vidt forskellige indgange kunne symbolisere en metamorfose, der i den enkleste form kunne aflæses



*Odysseus og Calypso. Maleri af Jan Breughel den ældre (1568-1625). Calypsos hule er en fælde for den skibsbrudne Odysseus, en bedøvende hule fyldt med blomster og frugter.*

som et menneskes livsrejse fra krop til sjæl, en tidsrejse og linien gennem hulen er en livslinie og et timeglas, vandet er tiden der rinder, honningen er livskraften og nymfernes blå trøjer er åndens bolig.

## **1.2. Nautilus skibet under havet og mytens tre bestanddele**

Roland Barthes beskriver i sin bog "Mythologies" hvordan Jules Vernes, den klassiske science fiction forfatter vender tilbage til skibet som en metafor for opdagelsen, men også for en hermetisk verden, der lukker sig om sig selv og samtidig er skibet et hus, en miniature verden fyldt med artefakter, der gør den rejsende uafhængig. Som den yderste konsekvens af Jules Vernes mytologi står ubåden "Nautilus." Her er det ikke som Odysseus på sit skib over havet, men det er kaptajn Nemo i "Nautilus" under havet, nedsænket i en anden verden, der søger at realisere sin egen utopi. Barthes siger:

"The Nautilus, in this regard, is the most desirable of all caves: the enjoyment of being enclosed reaches its paroxysm when, from the bosom of this unbroken inwardness, it is possible to watch, through a large window-pane, the outside vagueness of the waters, and thus define, in a single act, the inside by means of its opposite."<sup>12</sup> I skibsfarten og eventyrenes mytologi er manden mennesket på skibet, herre og ejer, men hvis kaptajnen og besætningen forsvinder, er skibet ikke længere en del af noget, det bliver pludselig et objekt på sine helt egne betingelser: "It becomes a travelling eye, which comes close to the infinite; it constantly begets departures. The object that is the true opposite of Verne's Nautilus is Rimbaud's Drunken Boat, the boat which says "I" and, freed from its concavity, can make man proceed from a psycho-analysis of the cave to a genuine poetics of exploration."<sup>13</sup>

Barthes spørger hvad myten er i dag? Myten er en særlig måde at tale på, myten er ikke defineret af objektet i sit budskab, men på måden den udtrykker sit budskab. Myten er et tredimensionelt mønster bestående af: "The signifier, the signified and the sign. But myth is a peculiar system, in that it is constructed from a semiological chain which existed before it: it is a second-order semiological system."<sup>14</sup>

Der er to semiologiske systemer i myten. Barthes siger om den første, at den er et sprog objekt fordi:

"It is the language which myths gets hold of in order to build its own system; and myth itself, which I shall call *metalanguage*, because it is a second language, in which one speaks about the first."<sup>15</sup>

Så det er mytens tre bestanddele: udtrykket, indholdet og tegnet. Myten er et metasprog fordi den som sekundært sprog taler om objektsproget. Myten er for Barthes et system der indeholder både bogstav- og billedskrift. Myten bevæger sig og kommer til udtryk gennem en lang række af medier, tekst, fotografi, film, maleri, signaler og ritualer.

Semiologen<sup>16</sup> behøver ikke at bekymre sig om enkelte detaljer i det lingvistiske skema. For semiologer er der ikke nogen forskel på teksten og billedet, begge dele er tegn. Når myten skal fortælles bliver bådebillede og tekst til objektsprog, fordi de bliver begge underlagt den samme betydningsbærende funktion, indholdet bestemmer udtrykket af tegnet og således er vi tilbage ved mytens tredimensionale skema:

*udtrykket, indholdet og tegnet.*



*Hylas og Nymferne. Maleri af John William Waterhouse (1849-1917). Hylas skulle bare hente vand, men han lokkes af forårets Nymfer og bliver væk fra Jason og Argonauterne. Senere bliver han hjulpet af Herkules.*

### 1.3. Myten er et parallelt rum

”Mytens funktion er at bortfjerne virkeligheden”<sup>17</sup> siger Barthes, en virkelighed i anden grad, et forvrænget spejl, der vender vrangen ud på virkeligheden. Myten fjerner og undertrykker enhver dialektik, myten begrundes selv i evigheden og naturen. Myten er et metasprog i sit eget hermetiske rum og har sin egen forenklede æstetik og fascinationsform fyldt med sit sproglige indhold af metaforik og maksimer, men i dens definitive form ligger også dens begrænsning. Der er altid en risiko for ideologisering. Da den er en ”form” og et medie, ligger den åben for enhver form for brug og misbrug.

Barthes kommer med et eksempel, når han siger at med en buket roser lader jeg udtrykke mine varme følelser, men de er slet ikke udtryk (signifiant) og indhold (signifié), de er kun ”følelsesbehæftede”. Det er kun på analysens plan at der er tre termer. Roser og følelser forenes og skaber det tredje objekt tegnet.

På oplevelsesplanet kan vi ikke adskille roserne fra den meddelelse de videregiver, siger Barthes og på analyseplanet kan vi ikke sammenblende roserne som udtryksstørrelse (signifiant) med roserne som tegn. Udtryksstørrelsen er tom, tegnet er fyldt, det er og har en mening.

Skal vi overføre det til myten om Ødipus, så begrundes myten sig selv. Forestillingen om at han er skæbnebundet accepteres vi, fordi myten er en symbolsk fortælling om os selv i anden grad (et semiologisk system i anden grad). Derfor er alt muligt og når Ødipus møder Sfinksen og må svare på gåden, så er Sfinksen et tegn og et symbol på at Ødipus modnes som mand i sit møde med ”dyret, der repræsenterer kvinden og hans egen fra underbevidstheden opstigende libido.

Sfinksen som begreb og figur er betydning, indhold og tegn og Sfinksens gåde er på samme måde betydning, indhold og tegn. Nautilus som myte er et frugtbarhedssymbol, Nemo som

foster i sin hule, den nedsænkede transparente livmoder i verdenshavet, hvorfra han beskyttet kan beskue verden indefra og ud. Nautilus er også myten om manden der er Gud og skaber i sit eget univers.

Det fører os så til et indledende spørgsmål, hvis Cyberspace er et parallelt rum, på samme måde som myten er, er Cyberspace så et mytologisk rum og "et semiologisk system af anden grad"?

Hvis Cyberspace er den uendelige reproduktions sted, hvor alt er kopi og intet er original, er der ingen modsætning mellem metastad (metasprog) og objektstad (objektsprog).

Barthes kalder myten et metasprog, fordi det er et andet sprog, der taler om det første sprog, objektsproget.

Cyberspace er et andet sted, et ikke sted, et metastad uden for de fysiske objekters verden.

Myten er ikke defineret af objektet i sit budskab, men på måden den udtrykker sit budskab.

Semiologisk set er Cyberspace et rum fyldt med tegn, om det er tekst eller billede er underordnet.

Cyberspace er defineret af det digitale stof, men det digitale medie er ikke objektet i budskabet. Så måske er Cyberspace alligevel "et semiologisk system af anden grad".

<sup>1</sup> Aldous Huxley: (1954). "The doors of perception and heaven and hell". Chatto & Windus London. 1968. p. 62.

<sup>2</sup> Sofokles "Kong Ødipus" gendigtet af Søren Ulrik Thomsen. Vindrose 1990. p.12.

<sup>3</sup> Aristoteles "Poetik". Hans Reitzels Forlag. 1999. p. 19.

<sup>4</sup> Aristoteles "Poetik". p. 20.

<sup>5</sup> p. 29.

<sup>6</sup> p. 29.

<sup>7</sup> p. 34.

<sup>8</sup> p. 35.

<sup>9</sup> Raoul Bunschoten: "Rum hule horisont". Arkitekturtidsskriftet B. 1998. p. 38.

<sup>10</sup> Homer: "Odysse". 1954. oversat af Otto Gelsted. Thanning og Appel. p.158.

<sup>11</sup> Raoul Bunschoten. p. 38.

<sup>12</sup> Roland Barthes: "Mythologies". (1957). Vintage Random House. 2000. p. 66.

<sup>13</sup> p. 67.

<sup>14</sup> p. 114.

<sup>15</sup> p. 115.

<sup>16</sup> Semiotik, (græsk for tegn.) Semiologen undersøger sproglige tegnsystemer og processer.

Saussure forklarede de tre vigtigste relationsmuligheder for tegn: 1. Syntaktisk: relationerne mellem tegn indbyrdes. 2. Semantisk: relationerne mellem tegn og det betegnede. 3. Hermeneutisk-pragmatisk: relationerne mellem tegn og interpretant.

<sup>17</sup> p. 176.

*“Emptiness is not nothing. It is also no deficiency.”*  
Martin Heidegger<sup>1</sup>

## 2. 0. Det poetiske rum og rummets poetik

Det ser ud til, at der er ved at ske et paradigmeskift for arkitekturen, nu hvor den digitale revolution udvider arkitekturens domæne og giver den en immateriel parallel verden. Men et paradigmeskift er et stort begreb, der for det meste optræder i en retrospektiv sammenhæng. Det er når vi kan se tilbage på begivenhederne, at vi kan sige, at her skete der noget så radikalt og omvæltende at det lignede et paradigmeskift.<sup>2</sup>

Arkitekturens rum er blevet forøget med et virtuelt rum, rummet er i brug, men endnu ikke udforsket. For at udforske de nye muligheder i det virtuelle rum kræves nye værktøjer og arbejdsmetoder. Der kræves en ny og eksperimentel tilgang, en der kombinerer det intuitive og det teoretiske.

Dette projekt er både kreativt og reflektivt i den forstand, at det forholder sig til den hermeneutiske metode, hvor del og helhed bliver belyst og fortolket i en tilbagevendende cirkulær bevægelse. Ikke i en enkelt isoleret overvejelse, men i en dialogisk og ikke monologisk bestræbelse på en fortolkning.

Projektet tager også afsæt i Bergsons dualismer, som han anvender når han skal indkredse og præcisere en given problemformuleringen ved hjælp af artsforskelle og gradforskelle. Med ordene kreativt og reflektivt skal de forstås i den forstand at den tværgående analyse/fortolkning spænder over flere medieformer og på den måde er det også et interdisciplinært projekt, der forsøger at afdække aspekter af den virtuelle arkitekturs oprindelse eksemplificeret gennem film og romaner.

Uanset hvor forskellige disse virtuelle rum er og selv om de har forskellige navne som Cyberspace, Nettet, Otherworld, The Other Plane, The Intermediate Heaven, Matrix og Metaverse, så må der alligevel være visse fællestræk men hvilke? Findes der en ontologi, en lære om de almene principper, hvor erkendelse og virkelighed adskilles i forbindelse med det virtuelle rum og Cyberspace? Og i så fald er det overhovedet muligt at tale om en epistemologisk indsigt, en videnskabsteoretisk forklaring på, hvad det virtuelle er, når vi taler om bøger og film? Hvis ikke, så kunne man måske tale om en undersøgelse af de mest

fremtrædende aspekter af en oprindelse?

Er der en ”Tomheden der binder”<sup>3</sup> bagved arkitekturens synlige rum, et rum der ikke er digitalt men mentalt?

Er det muligt, at grækerne med deres forståelse af den klassiske arkitekturens tragiske funktion, har vist forbindelsen mellem dramaet og rummet bagved arkitekturen? (Stedet hvor form og indhold mødes).

Har de begrebsliggjort hvilke kræfter der ligger bag fortællingen og det arkitektoniske rum? Er det muligt at bringe det græske begreb ”katharsis”<sup>4</sup> ind i det virtuelle rum? Og kan man tale om ”det poetiske rum”, på samme måde som Gaston Bachelard gør i sin ”The poetics of space”<sup>5</sup> Bachelards poetik er en nærhedens poetik og den binder det taktile og det metafysiske rum med udgangspunkt i det nære, det sansende, det drømmende. Måske er der aspekter af denne nærhedens poetik i det virtuelle.

***Som grækerne peger på, findes der en essens i det fysiske rum, der er en forudsætning for ”det poetiske rum”. Dette projekts påstand er at der findes en tilsvarende essens i det virtuelle rum.***

## **2.1. Den virtuelle arkitekturens fortid**

For at se frem er det nogle gange nødvendigt at gå et par skridt tilbage. I klassisk arkitektur er det komposition og orden, der er den helhed, der skaber et særligt poetisk rum parallelt til den almindelige verden. ”Katharsis” som er det ord Aristoteles bruger om den proces i skuespillet eller tragedien, der renses sjælen ved at bryde ned og bygge op igen.

Arkitekturen skaber en verden parallelt til den ”virkelige verden” og modstiller derved de to verdener, den poetiske og den almindelige. På samme måde som tragedien skaber en efterligning<sup>6</sup> af virkeligheden.

”It takes the existing reality and reorganizes it through strangemaking on a higher cognitive level. It provides a new frame in which to understand reality, with which to ”cleanse” away an obsolescent one. The means are formal, the effect is cognitive, the purpose moral and social”.<sup>7</sup>

Det er Tzonis og Lefaivre der introducerer begrebet ”strangemake”. De siger at den klassiske arkitekturens virkemidler kommer fra det klassiske drama. Vi som er beskuere til dramaet og arkitekturen gennemgår en ”renselse” (Katharsis). Vi føler med vores ”helt”, vi identificerer os med hans skæbne. På samme måde skaber den klassiske arkitektur en følelse i os som beskuere, der minder os om vores skæbne. Arkitekturens orden og monumentalitet fortæller os om en verden før os og en verden efter os.

Det er at sætte vores liv i perspektiv, at bringe os på afstand fra vores almindelige liv.

Arkitekturens klassiske parallelle verden fortæller os om vores ”almindelige verden”. Derfor føler vi os små i et drama, der er uendeligt større end vi er og det er ”Den tragiske funktion af Arkitektur”. Her mener de, at den klassiske arkitekturens monumentalitet og patos taler til os.

At bruge ordet ”strangemake”, kan måske på nogle måder minde om, hvad Berthold Brecht gør, når han bruger ordet ”Ferfremdung”<sup>8</sup> for at beskrive, hvad der sker, når skuespilleren midt i et teaterstykke træder ud af sin rolle og taler direkte til publikum for at bevidstgøre publikum om, hvad der sker i stykket og sikre sig, at de holder hovedet koldt og ikke lader sig medrive.





*Et måneoplyst mytologisk landskab "The parting of Hero and Leander." Maleri af Joseph Mallord William Turner. (1775-1851). Leander og Hero kom fra hver sit kontinent, Leander svømmede hende i møde om natten, efter at have placeret en fakkell på det højeste tårn som signal om hans snarlige ankomst. Det ender med at han drukner i en storm og at hun i desperation kaster sig i havet fra tårnet.*

## 2.2. Idealet ligger i naturen

Grækerne mente at kunsten kun var en efterligning af naturen og at det var naturen, der var alttings oprindelse.

Idealet ligger i naturen. I forlængelse af det introducerer Kant de to begreber: det skønne og det sublime. For ham var det skønne det, der sætter mennesket i centrum og det sublime det, der tvinger mennesket til at se sig selv som den lille.

Det at opleve et hav i oprør eller at stå på en bjergtop får os til at opleve vores lille fysiske størrelse i forhold til den store natur og det uendelige univers, det forstærker vores åndelige bevidsthed. Forundringen over det at være menneske kan være en rensende oplevelse som katharsis, en lutring af sjælen. Når vi står overfor den voldsomme natur bryder enhver sanselig målestok sammen og vi går fra sanselighed til oversanselighed.

Det skønne er harmonien mellem det åndelige og det sanselige, det sublime er mere. Det er at blive kastet fra det æstetiske over i det oversanselige, mens det sublime er en disharmoni, som ikke direkte kan udtrykkes i det sanselige, den ene virkelighed vækker den anden. Det sublime er grænseoverskridende, det sanselige fremprovokerer en åndelig rørelse, men her er det sanselige samtidigt tvetydigt. Det behager ikke kun, det provokerer også, det er uforudsigeligt. Måske ligger der her en nøgle til at forstå hvorfor modernismen bryder op med det klassiske skønhedsbegreb. Med modernismens indtog begynder kunstværket og kunstnerens modstand mod at behage, kunstneren søger nu den sublime subjektive sandhed. Kubisterne begynder at

arbejde med en simultan repræsentation af modellen og det afbillede set fra flere synspunkter. Ekspressionisterne søger derimod det indefra kommende sanselige, mens futuristerne og modernisterne taler om bo maskiner, -det klassiske skønhedsbegreb kommer under angreb fra alle sider.

Det sted i kunsthistorien hvor form og indhold kom tættest på hinanden var ifølge Hegel i den klassiske græske kunst og arkitektur. Her blev Mythos forenet med Logos, hvor de mytologiske guder fik menneskekroppe og blev bragt ned på jorden som indholdet i periodens smukke marmorstatuer. Hegel deler kunsthistorien op i tre perioder:

1: Den symbolske kunstform (den egyptiske). 2: Den klassiske kunstform (den græske).

3: Den romantiske (den kristne kulturepoke)<sup>9</sup>.

I den sidste epoke kan den egentlige sandhed ikke længere trænge igennem billedet på grund af vores skepsis, vi ved godt at det er et billede vi står overfor, men som Hegel siger: "Det hjælper ikke noget, vi bøjer alligevel ikke længere vores knæ"<sup>10</sup>.

Kunsten afløses af religionen (kristendommen), kunsten forsvinder ikke, men den er ikke længere det centrale medie. Religionen handler om ting, der dybest set er billedløse, den handler om uendeligheden.

Hegel siger at det rigtige medie for det moderne menneske er filosofien, fordi den er det sted, der kan værdisætte kunsten og religionen. Ifølge Hegel er filosofi, når vi ser tilbage på det, der er sket og ser at der er opstået et mønster.

Han bruger en scene fra Ødipusmyten, hvor Sfinksen har belejret Theben og hvor Ødipus må besvare Sfinksens gåde for at komme videre. Sfinksen spørger: "Hvad er det der går på fire ben, på to og til sidst på tre?" Svaret på denne gåde er mennesket. Du skal søge i dig selv, det guddommelige bliver til legemer, til guddommelige figurer i marmor. Hegel siger, at det er et lykketræf, der finder sted i Grækenland, hvor form og indhold mødes.

Meget arkitektur er blevet bragt til det teatralisk ekstreme for at legitimere en eller anden politisk ideologi, det kan være nazistisk eller kommunistisk. De italienske futurister skabte en modernistisk futuristisk kulisse for Mussolini, der stod i skrigende modsætning til det politiske budskab. Men det er afgørende at forstå at "The ambiguity of architectural form is the rule rather than the exception in architecture."<sup>11</sup> Det er en kunstnerisk repræsentation af en verden, inde i en verden, der kan tolkes/bruges forskelligt og som derfor også kan misbruges.

### **2.3. Værdiskift i den arkitektoniske orden**

Grænserne for hvad der er forskning bliver hele tiden flyttet. Det gør vores opfattelse af hvad der er arkitektur også.




I dag står vi i samme situation som funktionalisterne gjorde i 20'erne. Hele vores forståelse af, hvad der er arkitektur må igennem en revurdering for, at vi måske kan danne os et nyt arkitektonisk vokabularium og værdisæt.

Vi går fra et deocentristisk (Gud er verdens centrum) til et antropocentristisk (mennesket er centrum) og videre til et polycentristisk (en verden med mange centre) hyperkomplekst samfund og verdensbillede.<sup>12</sup> Intet er det samme mere. Arkitekturen har fået to verdener, en fysisk og en digital og de påvirker og udvikler hinanden.

Den franske kritiker og arkitekt Paul Virilio, som er en af de mest visionære og velformulerede i diskussionen om, hvad vi skal med den nye parallelle virtuelle verden siger:

"Architecture is now invisible, and organizing information is referred to as architecture. The

En ny orden følger den gamle

		
Klassicisme	Funktionalisme	Cyberspace
<b>Ornament følger orden.</b>	<b>Form følger funktion.</b>	<b>Multiform følger bruger.</b>
Orden symboliserer samfund.	Orden symboliserer sandhed.	Verden er fri. Vægtløs og transparent.
Arkitektur symboliserer magt.	Arkitektur symboliserer demokrati.	Arkitektur symboliserer det hyperkomplekse.

Vi går fra et deocentristisk (Gud er verdens centrum) til et antropocentristisk (mennesket er centrum) og videre til et polycentristisk (en verden med mange centre) hyperkomplekst samfund og verdensbillede.

instrumentalized surface of the interface is an architecture that lies suspended between silences and virtual. An electronic inscription of our extended and blurred bodies, incised onto an event horizon of no escape.

Architecture must inevitably hemorrhage in the seismic mix. It must flow in other less predictable directions. New spatial aggregates will require multiple escape routes.

A single door for entering and exiting will no longer suffice. Riemannian space amorphous collection of pieces that are juxtaposed but not attached to each other. Pure patchwork with an infinite porosity of structure, like a sponge.

Bed becomes chair becomes table becomes wall becomes room becomes building becomes infrastructure. Continuous like film, an architecture based on duration and flow, from the actual to the virtual, and from the virtual to the actual.<sup>13</sup>

Arkitektur er ikke kun plan, snit og facade, det er også en dramaturgi. Arkitekturen krydser over og møder filmen, dramaet og litteraturen. Det er ikke længere muligt at fastholde det eksisterende værdisæt.

Den formalistiske konsensus og det arkitektoniske domæne er blevet multipliceret ind i det virtuelle rum og tilbage igen og det er reelt en frisættelse af værdibegreberne, et "tabula rasa". Sidste gang arkitekturen blev frisat var da Le Corbusier i 1920'erne både forklarede og begyndte at anvende sit fempunkts program, på de villaer han byggede. Planen lød således: 1. Formen er fri 2: Grundplanen er fri. 3: Konstruktionen er søjler og plader. 4: Vinduesbåndene er fri. 5: Tagplanen er fri.<sup>14</sup>

Det gælder stadigvæk. Egentlig frisætter han fantasien, forestillingens rum og kroppen. Det eneste der stopper den frie bevægelse er tyngdekraften. I det virtuelle rum er den nu væk, men det er kroppen også.

<sup>1</sup> Martin Heidegger: "Building, dwelling, thinking." Rethinking Architecture ed. Neil Leach Routhlegde 1997. p.124.

<sup>2</sup> Thomas S. Kuhn: "Når proffesionen ikke længere kan undgå uregelmæssigheder, som undergraver den eksisterende tradition for videnskabens udøvelse, så begynder de usædvanlige undersøgelser, som fører i det mindste proffesionen til en ny klasse af grundideer, et nyt grundlag at drive videnskab på." (The structure of Scientific Revolution.) "Videnskabens revolutioner" oversat af Knud Haakonssen. Fremad 1973. p. 27.

<sup>3</sup> "Tomheden der binder" er et udtryk fra science fiction forfatteren Dan Simmons fire-binds værk Hyperion. Simmons bruger udtrykket for at beskrive det åndelige rum der ligger bagved Cyberspace, Metaverse og det fysiske rum.

<sup>4</sup> Aristoteles Poetik. kapitel 6. s. 19. Hans Reitzels Forlag. 1999.

Ordet katharsis består af to ord Phobos og Elos, Phobos betyder: Skræk/gys/skælven. Elos betyder: Rørelse/jammer og bliver oversat som "frygt og medlidenhed", så ordet kan forstås på to måder: 1: En befrielse fra Phobos og Elos. 2: En lutring af sjælen. Det er den sidste betydning der bliver brugt her.

<sup>5</sup> Gaston Bachelard. "The poetic of space." (1958). Beacon Press Boston. 1994. Bachelard har en meget indgående beskrivelse af, hvordan vi opfatter huset med alle dets åbninger og nicher som en hule og livmoder, som stedet for vores erindringer, drømme og dagdrømme. Vores erindringer om verden udenfor har ikke den samme vægt som vores erindringer om det rum, som vi kalder hjem. Bachelard beskriver det således: "We are never real historians, but always near poets, and our emotion is perhaps nothing but an expression of a poetry that was lost." p. 6.

Bachelard siger endvidere at: "Contemporary poetry, however, has introduced freedom in the very body of the language. As a result, poetry appears as a phenomenon of freedom."(xxxvii) for ham er poeter, malere, kunstnere i det hele taget fødte fænomenologer og gennem kunstnernes værker afdækker han de nære og de "lykkelige" erindrings rum, hvor huset bliver til et sjælens og bevidsthedens spejl, her tager Bachelard udgangspunkt i Jung's beskrivelse af den menneskelige psykes mentale struktur som et hus med mange ukendte og komplekse rum.

<sup>6</sup> Her bruger grækerne udtrykket "Mimesis" om kunsten der efterligner virkeligheden.

<sup>7</sup> Tzonis og Lefavre: "Classical architecture the poetics of order". Mit Press. p. 278.

<sup>8</sup> Berthold Brecht: "Om tidens teater". Gyldendals Uglebøger. 1960.

<sup>9</sup> G.V.F. Hegel:

<sup>10</sup> G.V.F. Hegel: "Theorie- Werkausgabe" Bd. 13, Frankfurt a. M. 1970. p. 142.

<sup>11</sup> Tzonis og Lefavre: p. 274.

<sup>12</sup> Lars Qvortrup: "Det hyperkomplekse samfund." Gyldendal. 1998. p. 133.

<sup>13</sup> Paul Virilio: "The Virtual Diminsion" Red. John Bechmann. Princeton Architectural Press. 1989. p. 13 og 15.

<sup>14</sup> Deborah Gans: "The Le Corbusier Guide". Princeton Architectural press. 2000. p. 261.

*"Thus the hermeneutic art is in fact the art of understanding something that appears alien and unintelligible to us"*

Hans Georg Gadamar<sup>1</sup>

3.

0.

## Mellem intuition og hermeneutik

Der er ikke en metode, der er en multiplicitet af mulige tilgange, når det handler om at forstå analyser og fortolke arkitektur. Jo tættere vi kommer på den kreative beslutningsproces og dens betydning jo mere tåget, transparent og dobbelttydig bliver det. I tilknytning til dette siger Alberto Perez-Gomez :

" A simple choice between art (as a self –gratifying formalism) or science (as applied theory or methodology, regardless of its origin or sophistication), produces equally abominable results and contributes to our alienating urban environments. If there is an ahistorical essence of architecture this is not reducible to buildings, theories, or designs."<sup>2</sup>

Arkitekturens rum og realitet er en uendelig og kompleks størrelse, der spænder fra den klassiske daidala<sup>3</sup> over barokkens interaktive fontæner og haver, Gaudis organiske huskroppe, Bruno Tauts alpine krystal-utopier, funktionalisternes "bomaskiner" til Lebbeus Wood's "radical reconstruction" og Marcos Novak's liquide digitale univers. Det er oplevelse, sansning, betydning, et sprog uden ord, et univers med sit eget vokabularium. Selv de steder hvor husene ser ud som om at der har været en krig mellem dem og deres beboere, er der en morbide og støvet poesi. I forstædernes grå og af regn drivende grøn/brune bocontainere er der en smertefuld fortælling om modstand, vilje og sejr på trods af et ydre og undertrykkende arkitektonisk rum. I det sidstnævnte er der plads for en videnskabelig undersøgelse baseret på tal, dokumentation og registrering der kan baseres på et stort videnskabsteoretisk fundament.

Men arkitekturens rum er større og indeholder langt flere sanse- og oplevelseslag der bevæger sig ind i det metafysiske rum. Fortolkningen og forståelsen af det arkitektoniske rum kan være hermeneutisk<sup>4</sup> og muligvis med afsæt i Friedrich Schleiermacher. Han siger om den hermeneutiske cirkel: "At alle enkeltdelen kun kan forstås ud fra helheden, og at enhver forklaring af enkeltdelene altså allerede forudsætter en forståelse af helheden."<sup>5</sup>

Der er ikke nogle definitive videnskabsteoretiske tabeller og teorier der kan rumme og forklare sandheden om det arkitektoniske rum. Men der er nogle mulige redskaber for en forsøgsvis tolkning som Gomez peger på og det er hermeneutikken. Gomez siger: "I hermeneutikken er sandheden tolkning, altid vekslende mellem at afsløre, åbenbare og holde hemmelig, aldrig at

### 3.1. Intuition som metode

Filosoffen Bergson arbejder med tre (fem) grundregler for at finde ind til intuitionen som metode:

“First Rule: Apply the test of true and false to problems themselves. Condemn false problems and reconcile truth and creation at the level of problems.”

Deleuze har en besnærende enkel måde at sige det på, når han med udgangspunkt i Bergson siger: ”The truth is that in philosophy and even elsewhere it is a question of *finding* the problem and consequently of *positing* it, even more than of solving it.” “The only thing left to do is to *uncover* it”.<sup>7</sup>

Deleuze forklarer at hele vores opfattelse af hvad der er sandt og falsk kommer helt tilbage fra klasseværelset, hvor det er klasselæreren der bestemmer og afgør hvordan opgaven/problemet og spørgsmålet skal formuleres og det er elevens opgave at finde løsningen. På den måde holdes vi i en slags slaveri, og den sande frihed ligger i muligheden for selv at afgøre hvilke spørgsmål og opgaver, der skal stilles.

“Complementary Rule: False problems are of two sorts; “nonexistent problems,” defined as problems whose very terms contain a confusion of the “more” and the “less”; and “badly stated” questions, so defined because their terms represent badly analysed composites.

Deleuze uddyber den supplerende regel med at sige: ”In the first case, they consist in showing that there is not less, but more in the idea of nonbeing than that of being, in disorder than in order, in the possible than the real. In the idea of nonbeing there is in fact the idea of being, plus a logical operation of generalized negation....And there is more in the idea of the possible than there is in the idea of the real”.<sup>8</sup>

Det mulige er kun den realitet, der allerede findes oplyst af en ide.

I vores forestilling om uorden, kaos er der altid en forestilling om en bagvedliggende mulig orden. Når vi siger at ”noget er mere end ingenting” eller ”hvorfor er der orden frem for uorden?” så falder vi i den samme fælde, vi tror, at ”noget er mere end mindre” som Deleuze siger: ”We mistake the more for the less, we behave as though nonbeing existed before being, disorder before order and the possible before existence.”<sup>9</sup> Som om det at være, udfylder et tomrum, det er en falsk problemstilling. Når vi anskuer tingene på denne måde, er vi ofre for en fundamental illusion og det er ifølge Deleuze ”a retrograde movement of the true,” Det er at forestillingen om sandheden smuldrer mellem fingrene på os. Han siger:

”Bergson shows clearly that the intelligence is the faculty that states problems in general (the instinct is rather a faculty for finding solutions). But only intuition decides between the true and the false in the problems that are stated, even if this means driving the intelligence to turn back against it self.”<sup>10</sup>

“Second Rule: Struggle against illusion, rediscover the true difference in kind or articulations of the real.” Intuition som metode handler om at dele, at adskille, at finde de substantielle dele og modsætninger. Bergson arbejder med en lang række dualiteter og modsætninger: varighed – rum, kvalitet – kvantitet, uensartet – ensartet, sammenhængende – usammenhængende, og de mangfoldige, hukommelse – indhold, erindring – oplevelse, sammentrækning – afspænding, instinkt – intelligens.<sup>11</sup>

Deleuze taler videre om at der er en forskel mellem hvad to ting er, eller ikke er. Han siger, der er en artsforskel og en gradsforskel: ”there can not be a difference in kind, but only a difference in degree between the perception of matter and matter it self.”<sup>12</sup>

Med andre ord: Der kan ikke være nogen artsforskel kun en gradsforskel mellem hjernens kapacitet og evne og den inderste bevidstheds funktion, ligeledes mellem substansen/indholdet

og den umiddelbare sansning af det. Intuitionen leder os tilbage og ind bag oplevelsen af det sansede, til oplevelsens oprindelige udgangspunkt.

“Complementary Rule to the second rule: The real is not only that which is cut out (se *découpe*) according to natural articulations or differences in kind; it is also that which intersects again (se *récoupe*) along paths converging towards the same ideal or virtual point.”

Deleuze forklarer det således: ”Vi kan kun finde løsningen på et problem ved at indkredse og indskrænke for at finde forskellen mellem sjæl og krop, ånd og stof indtil vi når til det punkt, hvor de to linier løber sammen mellem den ydre registrering og den indre sansning mellem objektivitet og subjektivitet”.

“Third Rule: State problems and solve them in terms of time rather than of space.”

Bergson skelner mellem “duration and space,” varighed og rum. Varighed er forskellighed i art i forhold til rum og rum er forskellighed i grad, rum er uendelig kvantitet. Deleuze kommer med et eksempel: ”Take a lump of sugar: It has a spatial configuration. But if we approach it from that angle, all we will ever grasp are differences in degree between that sugar and any other thing. But it also has a duration, a rhythm of duration, a way of being in time that is at least partially revealed in the process of its dissolving, and that shows how this sugar differs in kind not only from other things, but first and foremost from itself.”<sup>13</sup>

### **3.2. Bergsons dualismer og Gadammers cirkel**

Det, der er interessant ved Bergson er, at han modstiller tingene. Han siger: her er et problem, her er et objekt, hvad er dets modsætning? Her er en snoet søjle, hvad er dens modsætning, den glatte søjle? Eller er det væggen som bærende element der er søjlens modsætning? F.eks.: flade – søjle, lukket – åben, tyngde – lethed.

At finde en ting er at se dens modsætning, der er en artsforskel og en gradsforskel. Murfladen er et lukket volumen modsat søjlen, der er en artsforskel mellem fladen og søjlen og en gradsforskel mellem den snoede og den glatte søjle.

Når han taler om at fastslå og forklare løsningen af problemerne i forhold til tid frem for rum, skal det igen ses i forhold til hans generelle brug af dualiteter. Han spørger: mellem hvilke to ting er der, eller er der ikke en forskellighed i art, når for eksempel hjernen er et ”billede” mellem andre billeder, så kan der ikke være en forskellighed i art mellem hjernens evner, der skulle være sansende og de ubevidste reflekser af sjælens inderste. Det er her imellem intelligens og instinkt at intuitionen bevæger sig.

Bergsons tilgang er, at hver gang vi nærmer os en problemstilling, må vi for at forstå den, se den i forhold til dens modsætning og ved intuitivt at sanse forskelligheden får problemet substans, form, størrelse og detalje.

De to modsætninger ”less” og ”more” er to centrale begreber i Bergsons intuition som metode. Den første regel er at forklare problemet, den anden er at finde forskellighed i grad og forskellighed i art, den tredje er opfattelse af realtid. ”Less” kunne anskues som gradsforskel og ”more” som artsforskel. Det er at finde forskellen mellem del og helhed, grad og art der er Bergsons metode.

Tilsyneladende enkelt og simpelt værktøj i den kreative proces som alligevel ikke udelukker en stor kompleksitet af andre aspekter. Den viser, hvordan vi bevæger os fra en mening og betydning til en anden for derigennem at nå frem til nogle mere ”fundamentale aspekter.”

Det er også forskellen mellem del og helhed som Hans-Georg Gadamar arbejder med i den hermeneutiske cirkel, dette at modsætningerne eller forskellighederne er hinandens forudsætning. Gadamar tager udgangspunkt i Schleiermachers »Hermeneutik og kritik«, der

siger, at forståelsen af den enkelte tekst forudsætter forståelsen af hele teksten og den kan man kun nå via det enkelte element. Det er netop det, der er den hermeneutiske cirkel, med helhed og del, del og helhed.

Når vi skal prøve at se på nogle aspekter af det virtuelle eksemplificeret gennem science fiction film og romaner, bevæger vi os fra et fortidigt rum af erfaring, mod et fremtidigt forestillings rum, der er fuldstændigt frit og åbent, her behøver vi ikke at vælge mellem en lineær, forgrenet eller cyklisk tid, her bliver arkitekturen og fortællingen sat fri og som Gomez formulerer det: "Historical narratives will constantly open up our space of experience, while fictional narratives allow the imagination to engage the horizon of expectation."<sup>14</sup> "Forventningens horisont", der hvor de arkitektoniske utopier/dystopier traditionelt har opholdt sig måske tvunget af "erfaringens rum". Eller som Deleuze siger: "And there is more in the idea of the possible than there is in the idea of the real".

<sup>1</sup> Hans George Gadamar. (1977). "The relevance of the Beautiful." Cambridge University Press.1998. P. 141.

<sup>2</sup> Alberto Perez-Gomez. "The Case for Hermeneutics as Architectural Discourse". Architecture and Teaching Epistemological Foundations. Comportements Lausanne.1998. p. 21.

<sup>3</sup> *Daidala*: græsk ord for kunstværker i sten, træ eller metal. Navnet er tæt beslægtet med Daidalos den græske arkitekt der byggede labyrinten på Knossos på Kreta.

<sup>4</sup> Ordet "hermeneutik" stammer fra *hermeneutike*, der er det græske udtryk for "sproglig artikulation" og "udtryk," det er også den græske gud Hermes, der er budbringeren fra guderne til menneskene. Hermes er oversætter, formidler og fortolker af gudernes ord til menneskenes sprog.

<sup>5</sup> Friedrich Schleiermacher: "Om begrebet hermeneutik" to forelæsninger afholdt i 1829 i Videnskabernes Akademi i Berlin, oversat til bogen "Hermeneutik - en antologi om forståelse." red. Jesper Gulddal og Martin Møller. 1999. Gyldendal p. 63.

<sup>6</sup> Gomez. p. 28. "In hermaneutics truth is interpretation, always a revealing-concealing, never posited absolutely and objectively."

<sup>7</sup> Gilles Deleuze. "Bergsonism". (Intuition as method). Zone Books. 1991. p.15.

<sup>8</sup> p. 17.

<sup>9</sup> p. 18.

<sup>10</sup> p. 21.

<sup>11</sup> p. 21 "Duration – space, quality – quantity, heterogeneous – homogeneous, continuous – discontinuous, the two multiplicities, memory – matter, recollection – perception, contraction – relaxation (*détente*), instinct – intelligence, the two sources, etc."

<sup>12</sup> p. 25.

<sup>13</sup> p. 32.

<sup>14</sup> Gomez. p. 27. Her beskriver Gomez Paul Ricoeur's hermeneutiske projekt "Time and narrative". 1974. Hvor Ricoeur beskriver, hvordan vi tidsligt bevæger os mellem "the *space of experience* and the *horizon of expectation*".



»Altings grundprincip er vand«.  
Thales'

4. 0.

## Mellem Mytos og Logos

På forsiden af Apollon Templet i Delfi stod: "Kend dig selv!", som en henvisning til oraklet, der sad inde i templet og gav tvetydige svar om fremtiden. Apollon var bl.a. gud for spådomskunsten, længslen efter viden, kunsten og inspirationens gud. Sokrates brugte også citatet "kend dig selv", som en del af sin filosofiske metode, den reflektive kombineret med den spontane og umiddelbare, find dine grænser, søg under overfladen, lad ikke fordomme og vaner sløre dit syn, tag ikke noget for givet, stil spørgsmål til alt inklusiv dig selv. En af de tidligste af de græske filosoffer Thales blev citeret for at sige: "Altings grundprincip er vand." Det lyder tørt logisk som en del af en videnskabelig fremstillingsform. I den gamle mytiske verdensforståelse delte man ikke myte og virkelighed, verden var ét. Med altings grundprincip (arché) er vand muligvis overgangen fra den gamle mytiske verden, til den nye filosofiens begyndelse, markerer Thales.

Før Platon var der to filosoffer der repræsenterede hver sit modsatte synspunkt, nemlig Parmenides, der mente at alting var uforanderligt og Heraklit der derimod sagde PANTAI REI "Alting flyder." Heraklit præciserede det ved at sige: "Det er ikke muligt at gå to gange ud i den samme flod".<sup>2</sup> Alting er et dynamisk princip, vi udvikler og forandrer os hele tiden. Platon bygger bro mellem disse to ydersynspunkter, vi er dobbelte væsener. Med vores intellekt gør vi erfaringer med ting, der er evige og med vores sanser gør vi erfaringer om altings forgængelighed. Platon siger at fænomenerne er en efterligning af ideerne. Vi lever og bevæger os imellem ideernes og fænomenernes verden. Tanken – Væren. Enhed – Mangfoldighed. Væsen – Skin/Fremtrædelse. Evtigt – Forgængeligt. Oversanseligt – sanseligt. Usynligt – Synligt.<sup>3</sup> Platon tænker i sammenhænge, som en hollist viser han at fænomenerne har del i ideerne og at virkeligheden er bundet til det guddommelige. Platon beskriver i sin hulelignelse denne bevægelse fra fænomenernes verden til ideernes lys. Han beskriver, hvordan det står til med den menneskelige natur og den manglende uddannelse således:

”Forestil dig en mørk underjordisk hule; fra den fører der op til dagslyset en gang eller tunnel der er lang og af samme vidde som hulen. I den hule befinder der sig nogle mennesker der har siddet der lige fra de var børn og de er lænkede både om benene og om halsen, så de uden at kunne røre sig fra stedet, kun kan se lige frem for sig. Dreje hovedet om og se sig tilbage kan de ikke, da hovedet er spændt fast. Et godt stykke højere oppe mod indgangen bagved dem lyser der en ild, og midt imellem ilden og fangerne er der opført en mur tværs over gangen, så den virker ganske ligesom den skærm der bruges ved Mester Jakel forestillinger, bag hvilken de opførende befinder sig, mens de lader deres dukker optræde. - Jeg er med.

Tænk dig så, at der bag denne mur er en tværvæg, hvor der passerer en hel del personer, der bærer allehånde genstande, der netop rager op over muren; det kan være redskaber, det kan være menneske – eller dyrefigurer, udarbejdede i træ eller sten eller hvad som helst andet. Endvidere at nogle af de skjulte personer, som rimeligt er, taler eller synger, mens andre er tavse. - En besynderlig lignelse og besynderlige fanger!

Men billedet passer på os! For fanger af den slags, har de nogensinde set noget som helst af sig selv eller af hinanden undtagen, de skyggebilleder som ilden kaster op på hulens bagvæg, tror du?”<sup>4</sup>

Hulelignelsen er skrevet som en samtale mellem Platon og Sokrates. De fortsætter fortællingen ved at diskutere hvad der sker, når en af de arme stakler bliver frigjort og bragt ud bag halvæggen i ildens lys og kan se hvad det i virkeligheden er, der skaber skyggerne på væggen. Vil han så ikke gnide sig i øjnene og sige, at han er blevet bedraget? Hvis den stakkels mand nu bliver sendt tilbage for at forklare tingenes sammenhæng, ville de andre så ikke blive så rasende på ham, at hvis de ikke var lænkede, så ville de slå ham ihjel? Til sidst ville de så tage ham ud af hulen og ud i solens lys og vise ham verden udenfor. Hvad er så sandheden og hvor mange lag har virkeligheden?

Hvad sker der med disse ”hulemennesker” hvis man gør dem frie og tvinger dem op i lyset, op til den virkelige virkelighed? En sådan erkendelsesproces eller læreproces kalder Platon en ”sjælens vandring til intellektets verden”, en omdrejning og en ”omvendelse”. Men når så den omvendte skal tilbage til de andre nede i hulen, vil han så gøre det frivilligt og vil de andre så overhovedet lytte til ham? Menneskene i hulen er lænket, de er fanger men af hvem og hvem er de magter, der befrier og fører fangerne ud i lyset? Beskrivelsen af menneskerne, der sidder foran skærmen og ser på skyggebilleder med ryggen til virkeligheden, er jo et nutidsbillede med politiske undertoner, der gør hulelignelsen profetisk i sin beskrivelse.

## 4.1. Platons hulelignelse

Der er tre rum i hulen: rum 1) slavernes rum, rum 2) illusionsmagernes rum bag forhøjningen og foran ilden, der kaster skygger, og det sidste rum 3) udenfor under solen.

Peter Thielst<sup>5</sup> sammenligner disse tre rum med Platons tredeling af staten i de tre klasser:

”Nederst (1) den store gruppe af *slaver*, arbejderne, bønderne og håndværkerne, der producerer livets fornødheder. Ovenover (2) en mindre, men magtfuld klasse af *vogtere* og embedsmænd, der skal forsvare staten udadtil og indadtil og sikre at borgerne gør deres pligt. Og øverst en lille elite af højtuddannede og kloge vismænd, *filosofferne*. Blander man kortene, så jævne folk bliver politikere og får magt, mens filosoferne sendes ud for at grave grøfter, ja så har vi den verden vi kender: fuld af spektakel, ulighed og dumhed.”

I Timaios beskriver Platon den tredelte menneskelige sjæl, en udødelig og to dødelige. Den

## Platons hule og linielignelse



Peter Thielst sammenligner hulelignelsen med platons tredeling af staten. »Nederst den store gruppe af slaver, arbejdere, bønder og håndværkere, der producerer livets fornødenheder. Ovenover er en mindre men magtfuld klasse af vogtere og embedsmænd, der skal forsvare staten ud- og indadtil; de skal sikre, at borgerne gør deres pligt. Øverst er en lille elite af højtuddannede og kloge vismænd, filosofferne.«

Linien		Erkendelsesteoretiske kategorier	Ontologiske kategorier		
d	<b>Viden</b> <i>epistēmē</i>	Dialektisk eller filosofisk erkendelse	d	Ideer som objekter for filosofisk erkendelse	<b>Den intelligible verden</b>
c		Diskursiv (matematisk) erkendelse med hypotetisk udgangspunkt	C	Ideer som objekter for diskursiv (matematisk) erkendelse	
b	<b>Mening</b> <i>doxa</i>	Formodning	b	Sanse objekter "ting"	<b>Den synlige verden</b>
a		Illusion	a	Spejlbilleder eller skygger	

**Epistémé. Epistemologi:** Læren om al videns grundlag, videnskabslære. **Epistemologisk:** erkendelsespræget, videnskabsteoretisk. **Ontologi:** Idealistisk lære om det værende, om tilværelsens almene principper i hvilken erkendelse og virkelighed adskilles. **Intelligible:** Hvad der kun kan fattes med forstanden, men ikke med sanserne. **Diskursiv:** Logisk ræsonerende tankeudvikling. **Dialektisk:** Dialektisk metode, forskningsmåde, der betragter alt som værende i stadig forandring drevet af modsat virkende kræfter. **Dialektik:** Samtalekunst; logisk gennemgang af en sag med fremhævelse af de forskellige sider, den kan ses fra; den marxistiske videnskab om de almene udviklingslove. Tegning Ole Pihl. Skema efter: Karsten Friis Johansen. 1991. »Den Europæiske Filosofis historie«. Nyt Nordisk Forlag Arnold Busk. p. 233.

Peter Thielst: »Man bør tvivle om alt - og tro på meget« Gyldendal 1998. p.74.

første udødelige fornuftssjælen satte han i hovedet, i brystet satte han viljessjælen og nederst i mellemgulvet begærsjælen. Thielst forklarer, at det passer med hulelignelsens tre rum. Nederst i mørket begærsjælen, i midten viljessjælen og udenfor under solen den udødelige fornuftssjæl.

## 4.2. Solbilledet, linien og hulen

Der er tre "billeder" eller metaforer af Platon: Solbilledet, linien og hulen. De tre billeder skal sammenholdes, siger Platon. Det første billede, solbilledet betragter kosmos som en ordnet helhed, bestemt af et højeste princip, det godes ide. "Hvad det gode er i den intelligible verden, er solen i den synlige. Ved sin kraft skaber solen alt levende i denne verden og den gør det muligt, at vi med lyset som medium kan sanse synsobjekterne. På samme måde er det godes ide ophav til tankens objekter, ideerne og til, at vi i lyset af sandheden kan erkende dem, uden det gode som tredje instans ville der ikke være nogen forbindelse mellem erkendelsens subjekt og objekt."<sup>6</sup>

Det andet billede, liniebilledet illustrerer forholdet mellem billedet og det som det gengiver. Man skal forestille sig et liniestykke der vilkårligt er delt i to ulige afsnit, hvert af disse afsnit er delt i samme forhold:  $a \cdot b = c \cdot d = (a + b) \cdot (c + d)$ , hvoraf implicit følger at  $b = c$ . Det betyder ikke noget om det er  $a$  eller  $d$ , der er længst, det vigtige er, at der er fastsat bestemte proportioner. Hver sektor på linien står for en ontologisk og en erkendelsesteoretisk kategori. "Linjen er i sig selv et billede, der bl.a. illustrerer selve begrebet billede. Forholdet mellem billede og original er velkendt fra fænomenverdenen og den metafysiske pointe er, at et billede har en dobbeltstatus, det er et medium, der afbilleder noget andet end sig selv. Den nederste sektor af linien spejlbilleder ( $a$ ), er naturligvis noget i sig selv – et spejl, en vandpyt f.eks., men fremtræder umiddelbart som noget andet, nemlig de fysiske genstande ( $b$ ), og den tilsvarende erkendelseform er da en illusion, hvis den identificerer billedet med den fysiske genstand. Hvis vi forestiller os væsener, der kun kan erkende spejlbilleder, vil de naturligvis opfatte deres erkendelse som den eneste sande, men deres opfattelse af virkeligheden vil ændres, hvis de konfronteres med tingsverdenen og dermed gennemskuer deres tidligere erkendelse som illusion."<sup>7</sup>

Friis Johansen fortsætter: "På niveau  $b$  befinder det almindelige menneske sig, der ureflektet opfatter tingsverdenen som den reale verden. Men forholdet mellem en imaginær verden og tingsverdenen er nu paradigmatiske for forholdet mellem fænomenverdenen som helhed og ideverdenen ( $a + b$  og  $c + d$ ).

Den, hvis erkendelse gælder ideer, vil indse at sanseobjekter både er "ting" og billeder af mere "sande" objekter, ideer, og han vil have transformeret doxa til epistémé, den erkendelse, der kan "aflægge regnskab" for sig selv – han forholder sig med andre ord som visdomselskeren (filosoffen) til den, der elsker skuespil og musik."<sup>8</sup>

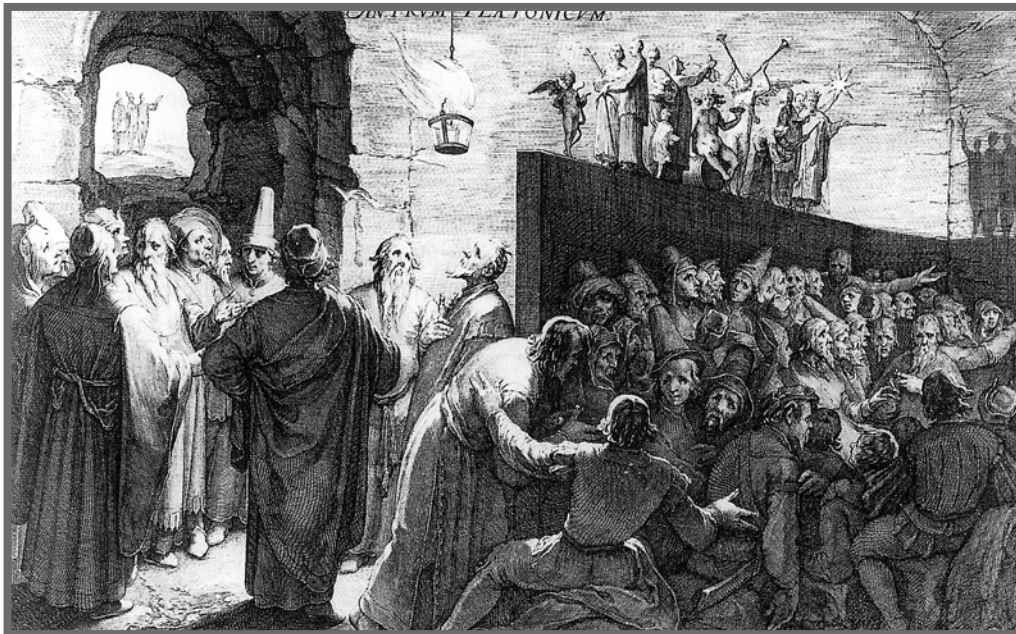
"Hvis linien læses "horisontalt", gengiver den forskellige eksistensniveauer. Men det får i virkeligheden kun mening gennem en "vertikal" læsning, som afslører, at billedet overalt afbilleder den samme original, en tings væsen eller essens, ideen, som kun i den øverste sektor ( $d$ ) fremtræder i sig selv og erkendes direkte, medens den på de lavere niveauer fremtræder i et andet medium og derfor erkendes i sløret form.

Tingen eksisterer lige så vel som ideen, men på en anden måde, tingens væsen eller essens er identisk med ideen. En seng f.eks. er naturligvis en ting, men den er en kopi og dermed væsensidentisk med den ideale seng, som håndværkeren har "afbildet" i sit materiale."<sup>9</sup>

"Liniebilledet "beviser" ikke noget, det illustrerer, hvad der må forudsættes, *hvis* der findes en

sikker erkendelse.”<sup>10</sup> Johansen sammenfatter om de tre billeder, ved at sige at Platon ønskede at de skulle sammenholdes, han siger: ”Disse tre billeder har et universelt sigte. Det første billede ”solbilledet” illustrerer den sidste forudsætning for verdens eksistens erkendbarhed, ved hjælp af en lysmetaforik, der er blevet stående i den platoniske tradition som udtryk for det højeste princip eller det absolutte. I det andet billede ”liniebilledet” gælder strukturen af den verden der står åben for erkendelse, det tredje billede ”hulebilledet” illustrerer menneskets plads i verden.”<sup>11</sup>

På det foregående skema er de to ”billeder” stillet overfor hinanden for at tydeliggøre, hvordan linielignelsen er en forenklet abstraktion af den meget billedmættede hulelignelse.



*Platons hulelignelse, kobberstik af Jan Saenredam, efter Cornelis van Haarlem, 1604, Albertina Wien. Billedet er delt i to, en mørk og en lys side, i mørket sidder slaverne og ude i lyset har vogterne og filosofferne travlt med at tale, tilsyneladende er der ingen tvang mellem »vogtere« og »slaver«.*

<sup>1</sup>Peter Thielst: "Man bør tvivle om alt - og tro på meget". Historien om Filosofien. Gyldendal p. 27-31. Thales sætning: "*altings grundprincip er vand*" blev efterfulgt af Anaximenes, der sagde: "*alt er luft*," begge prøvede de at definere altings grundstof, *arké* som altings grundstof hedder på græsk. At alt er vand virker rimeligt indlysende, set fra et biologisk synspunkt, uden vand intet liv, men det kan også være ment som en metafor for det uendelige rum. I den sammenhæng passer Millet's sætning: "*alt er ubegrænset*" bedre ind og Anaximenes sætning: "*alt er luft*", som også i den forbindelse kan ses som en metafor for altings grundstof *arké*. Thales sagde endvidere at "*alt er fuldt af guder*".

Karsten Friis Johansen siger om Thales beskrivelse af vandet som altings urstof at: "Dels er vandet i tidsmæssig forstand det, hvoraf alting engang i urtiden er opstået, og hvori det engang i fremtiden vil gå til grunde". Den europæiske filosofis historie. p. 39.

<sup>2</sup> Karsten Friis Johansen. Heraklit p. 51. Den europæiske filosofis historie. Antikken.

Nyt nordisk forlag Arnold Busk. (Platon. Crat. 179 Eff.)

<sup>3</sup> Klassiske dualiteter se Peter Thielst i "Man bør tvivle om alt" p. 95.

<sup>4</sup> Platon: "Staten". Museum Tusulanums Forlag. p. 279 - 280. Hulelignelsen. 7. bog.

<sup>5</sup> Peter Thielst: "Man bør tvivle om alt - og tro på meget". Historien om Filosofien. Gyldendal. p. 74.

<sup>6</sup> Karsten Friis Johansen. p. 231. Den europæiske filosofis historie. Antikken.

Nyt nordisk forlag Arnold Busk.

<sup>7</sup> p. 234

<sup>8</sup> p. 234.

<sup>9</sup> p. 235.

<sup>10</sup> p. 237.

<sup>11</sup> p. 230.

*“Chora is the sight of darkness that is our nature and must be preserved for the survival of humanity.”<sup>1</sup>*

*Alberto Perez-Gomez*

## 5. 0. Platon, rummet og tiden

Det græske ord for rum er Chora og i Timaios beskriver Platon et helt systematisk verdensbillede, et geometrisk univers, der radikalt adskiller sig fra den klassiske græske mytologi. Det er en skabelsesmyte.

” Ved stjernehimlens og planeternes bevægelser kommer tid til udtryk, eller rettere: uden dem kan der ikke eksistere tid. Ideernes verden har ikke del i tid og den inddeling i fortid, nutid og fremtid der er tidens væsen, har egentlig kun mening i tilblivelsens verden, da enhver sådan inddeling forudsætter forandring.

Når vi dog anvender tidsbestemte udtryk, når vi taler om ideer, er det kun fordi verbets form er uløseligt forbundet med tidskategorien.

Tid kan ikke eksistere uden bevægelse der lader sig måle, og den naturlige form for denne bevægelse bliver kredsløbet, der bringer tidens periodicitet til udtryk (vi taler også om at året går rundt. o.lign.). Derfor blev stjernehimlens regelmæssige kredsbevægelser – døgnet – den enhed, hvormed al tid måles.”

Platons udtryk i dette afsnit viser imidlertid tydeligt at ”Tid” ikke skal opfattes som en endelig størrelse. Han siger med et dybsindigt udtryk, at ”Tiden er et billede af evigheden”<sup>2</sup>

Platon siger ordret om skaberen at han: ”Besluttede at lave et billede i bevægelse af evigheden og samtidigt med, at han ordnede verden, skabte han et evighedsbillede af den evighed, der uforanderligt bestemmes ved enhed, og dette billede, hvis bevægelse bestemmes ved tal, har vi givet navnet tid”.<sup>3</sup>

Men når tiden kan måles fordi der er en bevægelse, så må denne bevægelse foregå i et rum. Ifølge Alberto Perez var det en af arkitekten Daidalos’ vigtige opgaver at designe choraen, dansescenen på Knossos. Chora betyder også scene på græsk - scenerummet er stedet hvor bevægelsen og forestillingen begynder. Chora er ”scenen” for skuespilleren og danseren og scenerummet for platons geometriske univers. Ifølge Platon betyder Chora hverken sted eller

rum, men det der bliver indtaget eller besat af det, der står frem.

Carsten Høeg som har oversat Platons samlede værker og indgående har beskæftiget sig med alle detaljer i Platons tænkning og skrift sammenfatter: ”Rum kan ikke være genstand for sansning, da det er usynligt og overhovedet er blottet for egenskaber. Det kan heller ikke i egentlig forstand fattes af tanken, skønt det har bestandighed og ikke kan nedbrydes; thi man kan ikke ved en rationel tankerække nå frem til en entydig bestemmelse af rum som identisk med sig selv og forskelligt fra alt andet. Medens tid hører til i Guds skaberværk, da den er et billede af den ide, vi kalder evighed, er ”Rum” ikke Guds værk og har ingen ide. Dog kan tanken siger Platon, på en eller anden mærkelig måde, få fat i, hvad ”rum” er. Det vil vel sige at tanken kan fatte, at der bag sanseobjekterne i denne verden er et vist egenskabsløst substrat, hvori ideernes billeder manifesteres. Det er dog imidlertid ikke meningen, som man kunne tro, at ide og rum er tilstrækkelige til at kunne forklare sanseverdenen som deres fælles afkom. Ved begyndelsen af dette afsnit er de tre tilgrundliggende principper: ide, efterligning af ide og tilblivelsens amme”<sup>4</sup>

Længere nede opregnes de tre principper således: ”Det værende, Rum og Tilblivelse og det siges at disse tre er primære i forhold til den skabte verden. Det må vel betyde at Rum og Tilblivelse i sig har visse latente kvaliteter; og dette synes også at fremgå af skildringen af det kaos, der er primært i forhold til verden”.<sup>5</sup> ”Når disse latente kvaliteter omsættes i ideernes verden og bestemmes ved tal, bliver resultatet de fire elementer: Ild, Luft, Vand og Jord.”<sup>6</sup>

## 5.1. “Chora is the substance of dreams”

Der er visse uforgængelige og evige ting som rummet, det er svært at forstå, da det måske mere er et begreb end et billede. Alberto Perez siger om rummet: ”We look at it, indeed, in a kind of dream and say that everything that exists must be somewhere and occupy some space and that what is nowhere in heaven or earth is nothing at all. So it is a substance of dreams; chora is the substance of dreams.”

“Chora is both cosmic place and abstract space and it is also the substance, the material, of human crafts. – both space and substance in architecture.”<sup>7</sup> Chora er ”scenen” for skuespilleren, danseren og koret. Måske er det det hvide lærred for maleren og det blanke papir for digteren og dramatikeren. Måske er det det ”poetiske rum”, stedet hvor poesien gennem katharsis renser sjælen. Chora er rummet mellem husene for arkitekten, det er luften i kompositionen, der gør, at vi kan se forskel på lys og skygge, på størrelse og form.

Platon opbyggede et proportioneringssystem for hele universet, hvor det var muligt at underdele alle helheder i forhold til matematisk proportionerede dele. Det er ikke kun fornuft, det er også metafysik, hvori der forudsættes, at der har været en gud, der har tænkt og konstrueret en synlig og håndgribelig verden.

Men det var et tilsyneladende ”moderne” verdensbillede i den forstand, at vi taler om et univers der er målbart, som består og er opbygget af en rationel geometri.

For det første står det jo enhver klart, at ild, jord, vand og luft er legemer, og at alt, hvad der hedder legeme, har dybde. Endvidere må dybden være omsluttet af overflade, og enhver



overflade der begrænses af rette linier er sammensat af trekkanter, alle trekkanter udledes af to trekkanter, der hver har en ret vinkel og de andre vinkler spidse. Af disse to trekkanter, har den ene til begge sider halvdelen af en ret vinkel og lige store katetere, den anden har ulige dele af en ret vinkel og ulige store katetere. Sådan antager vi at begyndelsen til ild og de andre legemer, når vi lader os lede af det ræsonnement, der forbinder det sandsynlige med det nødvendige. De principper, der ligger endnu dybere end disse, kender Gud og de mænd der er Gud velbehagelige.”<sup>8</sup>

Pythagoras og hans tilhængere var af den filosofiske og religiøse overbevisning, at verden dybest set var bygget op efter nogle geometriske grundprincipper. Ifølge Lise Bek opstillede Polykleitos en talmæssig og skematisk figurproportionering af menneskekroppen i statuen. Platon mente at altings geometriske grundsten var de fem regulære polyeder, d.v.s. tetraeder, heksaeder, oktaeder, dodekaeder og ikosaeder.

For alle der arbejder med at modellere 3-D repræsentationer til forskellige virtuelle miljøer, virker Platons geometriske tænkning sært vedkommende, næsten al 3-D modellering foregår med polygoner og et tilbagevendende problem er polygonøkonomien, nemlig hvor detaljeret vi må bygge vores verden og hvor meget computerkraft vi har til vores rådighed? Men hvordan skal vi forstå hvad rummet og Chora egentlig er og består af? Denne tomhed der binder, ”the space in-between” den scene hvortil arkitekten skriver sit drama. Gomez siger: ”It is simultaneously the work, physical substance and space; there is no distinction. It is ground, or lightning that which is unveiled: the truth embodied by art and the space between the word and the experience. It is both a space for contemplation and space for participation, a space of recognition. It is my contention that in this liminal understanding of architecture as a space for the dance, as a place for the poetic mobility that distinguishes human beings from other animals as in chora-graphy (choreography) woven by language in a narrative form, we find the ever present origin of the work of architecture, perhaps, an approximation to its invisible significance, one that always alludes us it seems.”<sup>9</sup>

Gomez slutter af med at konkludere: ”Chora, an empty gap that is not nothingness, assumed by common sense to be the exclusive space of action, is the meaning of architecture. In the works of architecture that transcend the reduction of functional Modernism and the pastiche of historicism, however, it is revealed as infinitely dense and impenetrable. Chora is the sight of darkness that is our nature and must be preserved for the survival of humanity.”<sup>10</sup>

Aristoteles udviklede senere en teori om stedet, om topos, hvor han brugte fem karakteristika om rummet, han forklarede det således: ”Well then, to begin with, we may safely assert; (i.). That the place of a thing is no part or factor of the thing itself, but is that which embraces it; (ii.) that the immediate or “proper” place of a thing is neither smaller nor greater than the thing itself; (iii.) that the place where the thing is can be quitted by it, and is therefore separable from it; and lastly, (iv.) that any and every place implies and involves the correlatives of “above” and “below”, and that all the elemental substances have a natural tendency to move towards their own special places, or to rest in them when there – such movement being “upward” or “downward”, and such rest “above” or “below”.”<sup>11</sup>

Et sted omgiver en ting og stedet er tingens plads, stedet indeholder og omfavner det. Stedet er ikke en del af, hvad det omgiver. En tings primære sted er hverken mindre eller større end det. Et sted kan forlades af en ting og adskilles fra den. Hvert sted er hverken op eller ned, idet hver enkelt krop bevæger sig op eller ned for at hvile på dets sted. Stedet er en overflade, et punkt

et kontinent. Aristoteles forklarer, at stedet (topos) hverken har stof eller form og således er det vanskeligt at begribe, men at vi med rimelighed kan anskue stedet som: "an immovable vessel" as we had to regard a vessel as a "movable place".<sup>12</sup> Hvis en ting bevæger sig indeni en anden ting, der også er i bevægelse, ligesom når en båd bevæger sig igennem vandet, så forholder vandet sig til båden som "a vessel continent" rather than as a "place – continent".<sup>13</sup> Aristoteles slutter med at konkludere: "So it appears that place is a surface-continent that embrace it content after the fashion of a vessel; and further, that the place of the content coinciding with its outer surface keeps pace with it as it increases or diminishes dimensionally."

Topos og Chora, supplerer hinanden som begreber. Topos kan forstås som punktet på fladen og ifølge Platon, betyder Chora hverken sted eller rum, men det, der bliver indtaget eller besat af det, der står frem.

Platon siger om rummet: "På det ser vi som i drømme og siger, at alt eksisterende nødvendigvis må være et eller andet sted og optage et eller andet rum og at det, der hverken er et eller andet sted på jorden eller i himlen, er intet."<sup>15</sup> Med Platons ord kunne Cyberspace forstås som "stedet, der ikke er".

<sup>1</sup> Alberto Perez-Gomez: "Chora as architectural meaning". 1992. Albright-Knox Art Gallery Buffalo New York. p. 9.

<sup>2</sup> Indledning til Timaios. p. 12. Carsten Høeg. Hans Reitzels Forlag. p. 48.

<sup>3</sup> Platons Skrifter. Bind 8. Carsten Høeg og Hans Ræder. Hans Reitzels Forlag. 1992. p. 48. Timaios. p. 61.

<sup>4</sup> p. 66.

<sup>6</sup> Carsten Høeg i indledningen til Timaios. p.16 .

<sup>7</sup> Alberto Perez-Gomez: "Chora as architectural meaning". 1992. Albright-Knox Art Gallery Buffalo. New York. p. 9.

<sup>8</sup> Platon: Timaios. p. 66, 67.

<sup>9</sup> Alberto Perez-Gomez. p. 14.

<sup>10</sup> Alberto Perez-Gomez. p. 27.

<sup>11</sup> Aristotele "The Physics" trans. Phillip H. Wicksteed and Francis M. Cornford. (1929). Harvard University Press. 1970. p. 303. (211a).

<sup>12</sup> "The Physics" p. 315 (212a.)

<sup>13</sup> "The Physics" p. 313. (212a.10)

<sup>14</sup> "The Physics" p. 315. (212a.25)

<sup>15</sup> Platon: "Timaios" ved Carsten Høeg og Hans Ræder. Reitzels Forlag. 1955. p. 65.

"Welcome to the desert of real"

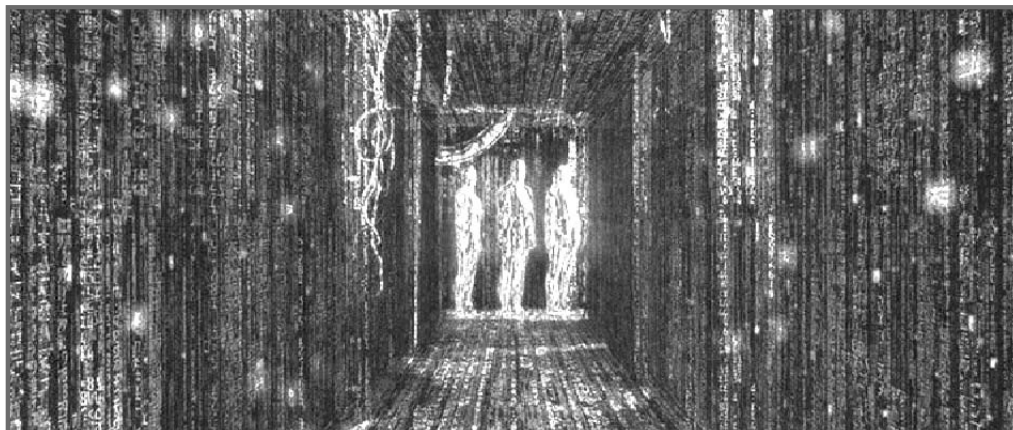
Morfeus, *Matrix*<sup>1</sup>

## 6. 0. Simulacra & simulation

Baudrillard tager i "Simulations" udgangspunkt i Borges fortælling om et imperium, hvor kartograferne tegnede et kort, der var så detaljeret at det endte med fuldstændigt at dække territoriet. Men da tilbagegangen kom for imperiet, blev kortet også laset og gik til sidst tabt. Nogle få strimler kunne stadig skimtes i ørkenen og Baudrillard siger, at den metafysiske skønhed ved denne lasede og fortabte abstraktion bærer vidnet om imperiets storhed og fald, men ikke om et kort, der var så perfekt, at det skabte forvirring om, hvad der var virkeligt og hvad der var kort. Han siger: "This fable has come full circle for us, and now has nothing but the discreet charm of second order simulacra."<sup>2</sup> Altså at vi i dag omgiver os med efterligninger og simulationer, der er uden poesi og metafysisk kraft, fordi de blot er ekstremt detaljerede kopier af virkeligheden og blot et "hyperspace" uden atmosfære.

"Simulation is no longer that of a territory, a referential being or a substance. It is the generation by models of a real without origin or reality: a hyperreal. The territory no longer precedes the map, nor survives it. Henceforth, it is the map that precedes the territory – precision of the simulacra – it is the map that engenders the territory and if we were to revive the fable today, it would be the territory whose shreds are slowly rotting across the map. It is the real, and not the map, whose vestiges subsist here and there, in the desert which are no longer of the Empire, but of our own. *The desert of the real itself.*"<sup>3</sup>

I "Krystallens hævn" beskriver han, hvordan vi er nået til en situation, hvor vi har "Et billede, hvor der intet er at se,"<sup>4</sup> det er denne fascination af ekstremt detaljerede kopier af menneskekroppen, der stammer fra pornografien og som er blevet overført til kunsten. Dette at kunne se detaljen i close up, så der kun er et tomt billede tilbage og obskønitetens transparens, hvor simulationen er så perfekt, at den mister ethvert indhold og bliver til tomhed. Måske vidste ikonoklasterne, de religiøse billedstormere fra reformations-perioden i Europa, at den yderste konsekvens af at afbilde Kristus og det guddommelige ville være, at billedet til sidst tømt sig selv for indhold og at Gud derfor holdt op med at eksistere.



*The Matrix af Wachowski brødrene (1999). Det digitale grid bagved virkeligheden viser sig for Neo og han ser, at virkeligheden kun er en illusion.*

Repræsentationen af den virtuelle kopi af virkeligheden kan blive så stor, at den tømmer virkeligheden og så er der kun repræsentationens simulacra tilbage og ude i virkeligheden er der kun, som Morfeus i filmen "Matrix" siger til hovedpersonen Neo: "Welcome to the desert of real," da Morfeus præsenterer ham for den verden, der er udenfor "Matrix."

"Matrix" indeholder flere lag af simulationer og er en film om, hvad der sker, når "billedet" overtager virkeligheden. I begyndelsen af filmen får Neo besøg af nogle bekendte, der køber "stof" af ham. Stoffet opbevarer han i en hul, sort bog, hvor der udenpå står: "Simulacra & Simulation," nedeunder svagt udvisket står der: "Baudrillard". Hvis bogen symboliserer virkeligheden, så er den tømt og der er kun simulationer tilbage. Baudrillards bog er helt tilbage fra 1983 og muligheden for at Wachowski brødrene har kigget i "Simulations" er måske ikke helt fjern.

Baudrillard vender begrebet simulation om og gør det til et våben og siger:

"For example: it would be interesting to see whether the repressive apparatus would not react more violently to a simulated holdup than a real holdup. Because the latter does nothing but disturb the order of things, the right to property, whereas the former attacks the reality principle itself. Transgression and violence are less serious because they only contest the distribution of the real. Simulation is infinitely more dangerous because it always lives open to supposition that, above and beyond its object, law and order themselves might be nothing but simulation."<sup>5</sup>

## **6.1. Der er ikke længere nogen kopi – kun en original**

Walther Benjamin sagde, at vi lever i reproduktionens tidsalder og at kopien var magen til originalen, at der faktisk ikke findes en original, men en uendelig mængde af kopier.

Baudrillard forklarer det med, at vi lever i et *simulakrum*,<sup>6</sup> en kopi uden original.

Vi lever i en hyperrealitet, i en medieskabt kopi af virkeligheden og den verden vi lever i nu er blevet til en slags overvirkelighed eller en hyperrealisme, hvor vi simulerer at vi handler eller andre handler på vores vegne, men vi gør det gennem medierne, der forvandler

vores virkelighed til en verden af anden og tredje grads oplevelser, kopier og efterligninger af oplevelser. Vi har ikke været derude selv, vi kender ikke nogen der har og hvis vi har, var det på tv, et spil, en reportage, en dokumentar eller en fiktion, det betyder ikke noget, for vi refererer til og lever alle i et simulakrum. Det er ligesom med Platons hulelignelse. Vi sidder alle inde i hulen og ser på skyggerne på vægen og det er vores virkelighed. Vi er i skyggernes og sansernes vold.

Det er det samme, der sker med arkitekturen, den holder op med at være håndgribelig og taktil, den bliver en medieskabt hyperarkitektur og den skal i langt større grad tilfredsstillende og opfylde en række narrative og metafysiske funktioner. Den bliver mere til et tegn for en tilstand, et rum for en ny type dramaturgi, den bliver en autonom agent som vi interagerer med, den kan programmeres og den kan selv lære. Meget af den nye arkitektur skal kun simulere, det er ikke vigtigt om den findes i virkeligheden derude.

Sådan har det ikke altid været, der har været forskellige grader af berøring med virkeligheden. Baudrillard forklarer i afsnittet "the orders of Simulacra" at der er:

"Three orders of appearance, parallel to the mutations of the law of value, have followed one another since the Renaissance:

-*Counterfeit* is the dominant scheme of the "Classical" period, from the Renaissance to the industrial revolution.

-*Production* is the dominant scheme of the industrial revolution.

-*Simulation* is the reigning scheme of the current phase that is controlled by the code.

The first order of simulacrum is based on the natural law of value, that of the second order on the commercial law of value, that of the third order on the structural law of value."<sup>7</sup>

Efterligning, produktion og simulation. Vi befinder os på den tredje grads tilstand.

"Hvorfor har World Trade Center to tårne" spørger Baudrillard? Hvad er der sket med arkitekturen, må den ikke være original mere, kan den kun være et tegn (symbol) på en reproduktion? Husene ligner en container, vertikalt eller horisontalt, de er ikke længere arkitektur, de er et tegn, der spejler sig selv, de konkurrerer ikke længere med stedet, byen og de andre skyskrabere. Men ser man på de to bygninger i den kontekst som Rem Koolhaas beskriver, hvor hver bygning repræsenterer en by i byen, taler vi også om, at en bygning, med sin størrelse kan overskride græsen for arkitektur og blive til en mega struktur løsrevet fra al kontekst.

## 6.2. Bortkomsten af værkets aura

Walther Benjamin forklarer, at omkring 1900 er den tekniske reproduktion nået til en standard, der radikalt ændrer på kunstværkets tilblivelse og eksistensbetingelser, for med fotografiet og senere filmen er det massekulturen og massekonceptionen, der er blevet det centrale i de forskellige samfund. Værkets ægthed forsvinder som historisk vidnesbyrd. Benjamin formulerer det således:

"Man kan sammenfatte det, der forsvinder her i begrebet aura og sige at det, der i kunstværkets tekniske reproducerbarheds tidsalder syner hen er dets aura. Processen er symptomatisk; dens betydning peger ud over kunstens område. Alment ville man kunne formulere det således, at reproduktionsteknikken løsriver det reproducerede fra traditionens område. I det reproduktionen

mangfoldiggør den, sætter den i stedet for en unik forekomst, en masseforekomst og når den tillader reproduktionen at komme modtageren i møde, i en hvilken som helst situation han måtte befinde sig i, aktualiserer den det reproducerede.”<sup>8</sup>

”I takt med ændringen i menneskelige kollektivers samlede eksistensform indenfor store historiske tidsrum, ændres også arten og karakteren af deres sanseperception.”

”Og når nogle ændringer i perceptionsmediet, som sker i vores samtid lader sig opfatte som auraens forfald, så kan man påvise dettes samfundsmæssige betingelser.”

Benjamin fortsætter med at inddrage: ”...begrebet om naturobjekternes aura. Dette sidstnævnte definerer vi som den enestående fremtoning af noget fjernt, hvor nær det end er. Hvilene en sommereftermiddag, at følge en bjergkædes kontur mod horisonten eller en gren, der kaster sin skygge på den hvilende – det er at indånde disse bjerge, denne grens aura. Ved hjælp af denne beskrivelse er det en let sag at indse det nuværende auraforfalds samfundsmæssige betingethed.”<sup>9</sup>

”Det enestående og varighedheden er lige så snævert vævet sammen i billedet som flygtigheden og gentageligheden er det i reproduktionen. Afskrælningen af det, der omgiver genstanden, nedbrydningen af auraen, er signaturen af en perception, hvis ”Fornemmelse for det ensartede i verden” er vokset så meget, at det ved hjælp af reproduktionen også udvinder det af det unikke. Således viser sig på det anskuelige område, hvad der på teoriens område kommer til udtryk som statistikkens voksende betydning. Tilpasningen af realiteten til masserne og af masserne til den, er en proces af ubegrænset rækkevidde såvel for tænkningen som for anskuelsen.”

Denne ”aura” må enten være forsvundet eller blevet allestedsnærværende, nu hvor værket er blevet til ren digital information. Et værk, der er produceret digitalt er uendeligt i antal, fordi kopierne er fuldstændig identiske med ”originalen,” der finder ingen forringelse sted, når den digitale original bliver kopieret, kopien er 100%. Men hvor er så auraen henne?

Benjamin siger at et kunstværk er enestående, fordi det er indlejret i traditionssammenhængen. ”En antik venusstatue f.eks. stod i en anden traditionssammenhæng hos grækerne, som gjorde den til genstand for kulturn, end hos de middelalderlige gejstlige, som så den som en uheldsvanger afgud. Men det, der viste sig på samme måde for begge parter, var en enestående karakter med et andet ord: dens aura.”<sup>10</sup>

”Det ”ægte” kunstværks enestående værdi har sit fundament i ritualer, hvori det havde sin oprindelige og første brugsværdi.”<sup>11</sup>

”Men i det øjeblik, hvor ægthedskriteriet ikke længere slår til i kunstproduktionen, har kunstens hele sociale funktion forvandlet sig. I stedet for dets fundering i ritualer træder dens fundering i en anden praksis: nemlig dens fundering i politik.”<sup>12</sup>

Benjamin peger på, at et af resultaterne af den nye massekultur ikke er koncentrationen, men ”adsprethed” og kunsten kræver koncentration og fordybelse – men det er anderledes med arkitekturen:

”Arkitekturen har altid repræsenteret prototypen på et kunstværk, hvis reception sker i adspredthed og i den kollektive sammenhæng. Lovene for reception heraf er uhyre lærerige.”<sup>13</sup> Bygningerne har ledsaget menneskeheden siden dens ældste historie. Mange kunstformer er opstået og er forsvundet. Tragedien opstår med grækerne, for at svinde bort med dem og efter århundreder blot at genopstå som ”reglerne” for den. Bygningskunsten har aldrig ligget brak. Dens historie er længere end enhver anden kunsts og det er vigtigt for ethvert forsøg på at redegøre for massernes forhold til kunstværket, at gøre dets virkning klart. Bygningerne bliver reciperet på en dobbelt måde: gennem brug og gennem betragtning af dem, eller bedre formuleret: taktilt og optisk.<sup>14</sup>

Når Benjamin bruger udtrykkene taktil og optisk, kunne det være en omskrivning af ”form

følger funktion”, altså at det optiske må følge det taktile. Det er fuldstændigt præcist når Benjamin siger, at arkitekturen er prototypen på det kunstneriske værk, der bliver oplevet og indtaget i adspredthed.

Men det taktile kan blive så stort, at det optiske helt forsvinder og der kun er ren funktion og adspredthed tilbage, så hedder det måske heller ikke arkitektur mere?

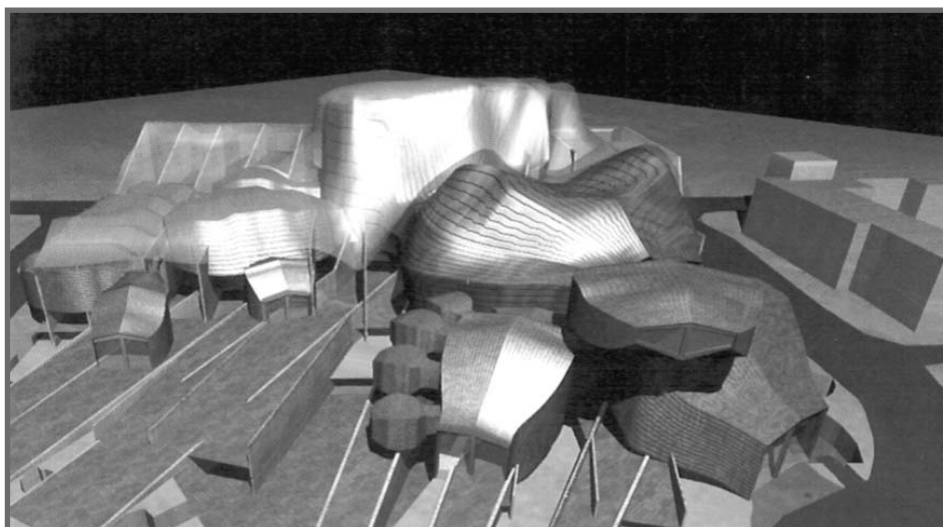
I visse sammenhænge bliver arkitekturen bogstavelig talt forvandlet til en ”taktil container” for en mulig ”content” og intet andet. I flere og flere sammenhænge er disse ”containere” steder for salg og opbevaring af artefakter. Som de nye bycentre der skyder op omkring vore byer kloden over.

### 6.3. Multiform og organisk arkitektur

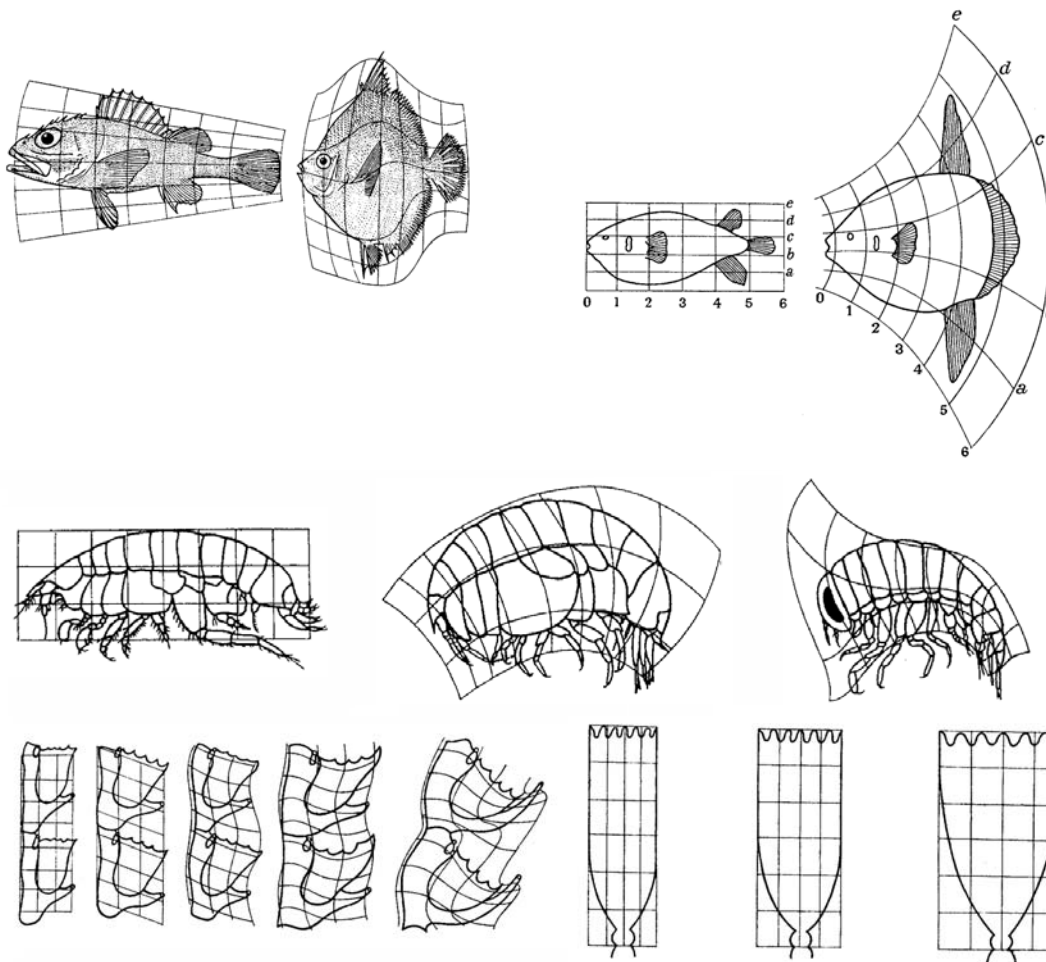
Der er en lille gruppe af arkitekter, der prøver at gå mod strømmen af containerarkitektur og med afsæt i det digitale rum at formulere et helt nyt sæt regler for en kommende arkitektur, der er blød og organisk, en arkitektur, der er bygget på et dynamisk kompositionsprincip.

Greg Lynn fremhæver i sit essay ”Multiplicity and inorganic bodies” at: ”Deleuze and Guattari have proposed such a mode for a ”body without organization” where the organic, bound by a unified and internally consistent model of the organism, is reformulated as a multiplicity of affiliated organs without any single reductive organization. In architecture the present static alliance between rigid geometry and whole organisms cannot be entirely overcome but may be made more flexible and fluid through the use of more supple, deformable geometries.”<sup>15</sup>

Lynn arbejder med en række projekter, hvor animation og transformation bliver et vigtigt element i udforskningen af den arkitektoniske forms udviklingsmuligheder. Han begynder med Rudolf Wittkower og hans systematiske undersøgelser af elleve af Palladios villaer, hvor han har fundet et ni kvadrats grid, der er den universelle oprindelse for de undersøgte villaer. Det samme grid finder Collin Rowe, da han sammenligner to Palladio- og to Corbusier villaer.



Greg Lynn. Cardiff Bay opera house (1999).



*D'Arcy Thompson (1860-1948). Thompson udførte en lang række forsøg, hvor han ved hjælp af det Cartensianske grid deformede forskellige organiske former. Han kunne ved at deformere en fisk påvise, hvilke principper der ligger bagved organisk vækst og udvikling og hvordan forskellige dyrearter udvikler og forandrer sig over tid.*

Lynn fortsætter med Vitruvius og peger på hans beskrivelse af arkitekturen som et system af harmoniske geometrier og proportioner, der grundlæggende henter sine proportioner i den menneskelige krop. Det er også hvad Corbusier gør med sit Modulor system, her tager han også udgangspunkt i menneskekroppen og dens proportioner og mål. Lynn fortsætter med at inddrage morfologisten D'Arcy Thompson,<sup>17</sup> der i 1917 foretog en række "Cartesian deformations" for at vise, hvordan organiske og naturlige former reagerede på omgivelsernes påvirkning.

Thompson's deformationer påvirker og transformerer det generelle grid på en sådan måde, at den gør geometrien mere føjelig og eftergiven overfor det emne, som den beskriver. Lynn taler om et "fluid and dynamic system", der kan måle og afspejle de rummelige formers manifestationer i de enkelte øjeblikke.

Gilles Deleuze og Félix Guattari foreslår iføle Lynn: "...that a body is merely an affiliation of organs (what in other contexts they refer to as "free intensities") that lacks a global organization capable of unifying the disparate elements harmoniously. Such an assemblage is constructed by vicissitude: unpredicted external events put these free elements into a multiplicity of possible relations." Lynn søger efter en bevægelsens arkitektur og siger: "In this manner, the type or



spatial organism is no longer seen as a static, whole separate from external forces, but rather as a sensibility continuously transforming through its internalization of outside events.” Dette skulle skabe et langt rigere arkitektonisk formsprog der er karakteriseret ved at involvere udefra kommende kræfter i selve den formskabende proces.

Det er de organiske kurvaturer der kunne danne grundlag for en ny kontekstualisme. Altså en ny sammenhørighed mellem arkitekturen og stedets ånd, forstået som en respekt og åbenhed for omgivelserne og stedet, hvor den kurvede form afløser den gamle dekonstruktive skarpe forskudte linie. Lynn taler om et formsprog bestående af kroppe og volumener der er ”inorganic bodies”. Han siger: ”There is a two-fold deterritorialization in becoming a multiplicity: the loss of internal boundaries allows both the influence of external events within the organism and the expansion of the interior outward. This generates a body that is essentially inorganic.”<sup>18</sup> Måske ville det være mere præcist at tale om en transorganisk krop ”A transorganic body”. Marcos Novak taler om ”Liquid architectures” og ”Transarchitectures” i forbindelse med sine virtuelle projekter. Det kunne ligne et princip for en multiform og organisk arkitektur og det er en af arkitekturens nye mulighedsfelter som vi oplever i det virtuelle rum, hvor form, tid og bevægelse kan mødes i et nu. Novak og Lynn bruger og henter inspiration og begreber helt tilbage hos de tyske ekspressionister og deres organiske formsprog er stærkt påvirket af folk som Hermann Finsterlin, der var en af de mest organisk ekspressive og frie, hans projekter



*Marcos novak: Paracube (1997-1998). Kuben består af to forskellige geometrisk animerede former, skelettet og huden, til hver af de geometriske koordinater er der tilføjet et tidskoordinat.*

var rene kompromisløse og frie formøvelser. Disse ekspressionister var ikke kun fascineret af krystallen som geometrisk form, de var også optaget af det organiske og dynamiske formudtryk, nogle af dem hentede inspiration helt tilbage hos gotikken. Wilhem Worringer var forfatter til bogen "Abstraction and Empathy", heri forbandt han det organiske formsprog med menneskets evne til medfølelse. Wolfgang Pehnt forklarer det således: "With this need for abstraction Worringer associated the inorganic as object. According to Worringer Gothic transmitted this capacity for empathy to objects which did not naturally possess it, to matter which was ruled by mechanical laws. He spoke of heightened expression on an inorganic basis, of the uncanny pathos of the abstract become expressive, of sublime hysteria".<sup>19</sup>

#### **6.4. Hybrid spaces and liquid architecture**

Den franske kritiker og arkitekt Paul Virilio, som er en af de mest visionære og velformulerede i diskussionen om den nye parallelle virtuelle verden, hvordan den kommer til at se ud og hvad vi skal med den, siger:

"A single door for entering and exiting will no longer suffice. Riemannian space ...amorphous collection of pieces that are juxtaposed but not attached to each other. Pure patchwork with an infinite porosity of structure, like a sponge. Bed becomes chair becomes table becomes wall becomes room becomes building becomes infrastructure. Continuous like film, an architecture based on duration and flow, from the actual to the virtual, and from the virtual to the actual."<sup>20</sup> Luigi Prestinenzza Puglisi spørger om det er muligt at arbejde på dette "andet niveau" som arkitekt:

"Can we work on an architecture which is not only metaphorical, but also a "creator of metaphors," which leaves its own decodification open, free, structured/non-structured and suggests and offers to the user the possibility of constructing "his own story?"<sup>21</sup>

Ude på nettet findes mærkelige og smukke projekter som "Liquid architectures" og "Transarchitectures",<sup>22</sup> de er forsøg på at forbinde psykiske og virtuelle rum skabt af arkitekten Marcos Novak<sup>23</sup>, her er det virtuelle rum som Paul Virilio og Puglisi taler om. Novak er en af de frontløbere der "bygger" det kommende Cyberspace.

#### **6.5. »How do you make yourself a body without organs?«**

Filosoffen Gilles Deleuze og psykiatrikeren Felix Guattari udgav i 1980 deres bog "A thousand Plateaus." Bogen er uden kapitler, men består ifølge forfatterne af en række sidestillede plateaus, der kan læses i en fuldstændig vilkårlig rækkefølge, de kalder det for "normade tanker." Tanker der ikke er bundne af rigide indholdsfortegnelser og sidetal. Forfatterne anbefaler, at den kan læses som vi lytter til en CD, der er nogen numre vi lytter til igen og igen, andre hører vi sjældent. Som Burroughs "Cut up" teknik hvor han klipper og samler teksterne til noget der nærmer sig en dadaistisk collage.

Hvis vi lytter/læser til afsnittet "how do you make yourself a body without organs?", kan vi læse, hvordan Deleuze og Guattari beskriver en krop i et mulighedsfelt, måske i et virtuelt rum og måske er det også nogle principper for en arkitektur i et kommende Cyberspace. Det kan også læses som en postmoderne fabel, der beskriver hvordan du/vi kan forlade/transformere vores krop på 100 måder. Først er der den sadomasochistiske bogstavelige måde, du binder mig og skærer langsomt de forskellige kropsdele af, denne partering kan tage tid, hvis vi kan lide

det, ellers er der mange og mere symbolske måder at gøre det på.

Der er "The hypochondriac body", "The paranoid body", "The schizo body", "The drugged body" og "The masochist body". Nu hvor vi ikke længere har brug for vores krop, bliver vi tvunget til at se den på en ny måde, -måske vil vi slet ikke af med den. Vi lever i en kultur, hvor størsteparten af os slet ikke bruger vores kroppe, til det de oprindeligt var beregnet til, så nu får vi en mulighed for at nytænke og reformulere vores forhold til kroppen. "The BwO is what remains when you take everything away".<sup>24</sup> Masochistens BwO må være helt rensset, således, at den kun kan indeholde frie bølger af smerte og intet andet. Misbrugerens BwO må kun indeholde bølger af kulde. Deleuze og Guattari citerer Burroughs flere gange og forklarer:

"The body is now nothing more than a set of valves, locks, floodgates, bowels, or communicating vessels, each with a proper name: a peopling of the BwO, a Metropolis that has to be managed with a whip. What peoples it, what passes across it, what does the blocking? A BwO is made in such a way that it can be occupied, populated only by intensities. Only intensities pass and circulate.

Still, the BwO is not a scene, a place, or even a support upon which something comes to pass. It has nothing to do with fantasy, there is nothing to interpret. The BwO causes intensities to pass: it produces and distribute them in a *spatium* that is itself intensive, lacking extension. It is not space, nor is it in space; it is matter that occupies space to a given degree – to the degree corresponding to the intensities produced. It is nonstratified, unformed, intense matter, the matrix of intensity, intensity = 0; but there is nothing negative about that zero, there are no negative or opposite intensities. Matter equals energy.

Production of the real as an intensive magnitude starting at zero. That is why we treat the BwO as the full egg before the extension of the organism and the organization of the organs, before the formation of the strata; as the intense egg defined by axes and vectors, gradients and thresholds, by dynamic tendencies involving energy transformation and kinematic movements involving group displacement, by migrations: all independent of *accessory forms* because the organs appear and function here only as pure intensities. The organ changes when it crosses a threshold, when it changes gradient. "No organ is constant as regards either function or position,...sex organs sprout anywhere,...rectums open, defecate and close,...the entire organism changes colour and consistency in split second adjustments."<sup>25</sup> "The tantric egg"<sup>26</sup>

Afsnittet er voldsomt påvirket af William Burroughs "Naked Lunch", citatet om "fluid organs" er en del af et længere afsnit om den opløste krop. Den masochistiske krop, den paranoide og den hypokondriske krop. Ideen om BwO "How to build yourself a body without organs" er sandsynligvis påvirket af Burroughs A.O.P. Automatic Obedience Processing.<sup>27</sup> Den er en morbide delirisk fabel om, hvordan man ved hjælp af stoffer og hypnose, kombineret med seksuelle ydmygelser kan tvinge, selv den mest ordinære heteroseksuelle middelklassemand til fuldstændigt at underkaste sig helst en øvrighedsperson, en præst ville f.eks. være optimalt. Så denne A.O.P. er et våben til fuldstændig kontrol over et andet menneskes krop.

Burroughs seksuelle hallucinationer bliver til morbide sorte byer af sarkasmer, der er rensende befriende og dybt humoristiske. Ind imellem viser Deleuze og Guttari den samme rasende morbidity der får teksten til at virke forløsende og befriende, men at nærme sig Burroughs suveræne apokalyptiske visioner kan ikke lade sig gøre og er formodentlig heller ikke hensigten. Burroughs bruger begrebet "interzone" flere steder, som er en forkortelse af the international zone, der er det europæiske kvarter i Tanger, han beskriver det som en tilstand, et limbo for de mennesker, der opholder sig der, en "dead end situations", "...here they are. This is it. Last stop: The Socco Chico of Tangier."<sup>28</sup>

I "Naked Lunch" er "the Zone" et flydende organisk hus der udvider sig og bliver større, alt efter hvor mange mennesker der opholder sig der, -"A hum of sex and commerce shakes the

Zone like a vast hive.”<sup>29</sup>

I Burroughs beskrivelse af byens nederste lag og dens beboere, er det som om, at det hele er en del af stor organisk krop i konstant transformation og mutation:

”During the biennial Panics when the raw, pealed Dream Police storm the city, the Mugwumps take refuge in the deepest crevices of the wall sealing themselves in day cubicles and remain for weeks in biostasis. In those days of gray terror the Reptiles dart about faster and faster, scream past each other at supersonic speed, their flexible skulls flapping in black winds of insect agony. The Dream Police disintegrate in globs of rotten ectoplasm swept away by an old junky, coughing and spitting in the sick morning. The Mugwump Man comes with alabaster jars of fluid and the reptile get smoothed out. The air is once again still and clear as glycerin.”<sup>30</sup>

Gregg Lynn læser denne ”Body without Organs” som en metafor for et hus og en by. Han tænker arkitekturen ind i det virtuelle rum. Krop, hus og rum bliver til en helt ny måde at tænke arkitektur på, det er ikke modernisternes eller postmodernisternes utopiske rum. Men det er Burroughs, Deleuze’ og Guattaris måde at se kroppen, som en metafor for det rum, der spejler underbevidsthedens uforudsigelige slagsmark.

## 6.6. Tonal og Nagual

Carlos Castaneda har i ”Tales of power” beskrevet sin læretid hos den mexicanske troldmand don Juan. Han forklarer at alle mennesker har to sider, to adskilte væsener, to modstykker som træder i funktion i fødselsøjeblikket; den ene hedder ”tonal”, den anden hedder ”Nagual”. ”Tonal er den der organiserer verden”.<sup>31</sup>

For Nagual findes der hverken luft, vand eller jord, ingen tid, inde- eller udenfor, den har ikke noget med Tonals tid at gøre, ”de to ting passer ikke sammen”. Nagual har ingen grænser og er der, hvor kraften svæver.

Tonal er alt hvad vi ser i denne verden. Tonal har sin egen cyklus i tid, den begynder ved fødsel og slutter ved død. Don Juan taler om ”opfattelsens boble” og indenfor den er Tonal en ø, her er fornuften. Modsat og udenfor er Nagual, hvor viljens egentlige centrum hører til og at ”rejse” mellem rum- og tidsdimensionerne kalder don Juan for at ”styre sine drømme”.

Castaneda kalder bevidsthedens boble for det ”transcendentale ego”, der er tilstede i alle vores tanker, sanseoplevelser og følelser, dette afviser don Juan som ting på ”Tonals ø.” Nagual er virkning og har ingen grænser, er udenfor tiden og ender aldrig. Tonals ø er fornuft og tale, Nagual er vilje, følelse, drømme og at se.

”En flydene kriger kan ikke gøre verden kronologisk,” forklarer don Juan. Og for ham er verden og han selv ikke længere genstande. Han er et lysende væsen som eksisterer i en lysende verden. Dobbeltgængerer er en enkelt sag for en troldmand, fordi han ved, hvad han gør.”...

”Tænk på at verden ikke giver sig til os direkte, beskrivelsen af verden står imellem. Så ret beset er vi altid et skridt på afstand og vores oplevelse af verden er altid en genkaldelse af oplevelsen. Vi genkalder os hele tiden det øjeblik der lige har været, lige er gået. Vi genkalder, genkalder, genkalder os det hele.”<sup>32</sup>

For don Juan er der ikke nogen fortid og fremtid, der er kun et nu, hvor alle tråde løber sammen. Da Castaneda sammen med don Juan og don Genaro oplever de to troldmænd rejse og flytte i tid og rum, bliver de til lysende organismer, der bevæger sig som transparente

væsener under vand.

”Jeg så to mærkelige aflange lysende genstande. De lignede hvide, iriserende rugbybolde med fibre, fibre, der havde deres eget lys. De to lysende væsener dirrede; jeg så deres fibre skælve, og så fór de ud af syne. De blev trukket opad af en lang tråd, et spindelvæv, der syntes at skyde frem fra toppen af skrænten. Jeg havde den fornemmelse, at en lang lysstråle, eller en lysende snor var faldet ned fra klippen og havde løftet dem op. Jeg opfattede hændelsen med mine øjne og med min krop.”<sup>33</sup>

Tonal er alt, også Gud, det er ”egoet,” subjektet. Deleuze siger om modsætningen mellem Tonal og Nagual:

”For the Nagual is also everything. And it is the same everything, but under such conditions that the body without organs has replaced the organism and experimentation has replaced all interpretation, for which it no longer has any use. Flows of intensity, their fluids, their fibers, their continuums and conjunction of affects, the wind, fine segmentation, microperceptions, have replaced the world of the subject.”<sup>34</sup>

”Tales of power” som Castanedas bog hedder, er måske en fiktion eller en synkretisme, der er en sammenblanding af flere religioner, men hans beskrivelse af hallucinationen og det at rejse i rum og tid har påvirket William Gibson i ”Neuromantiker”, hvor han beskriver, hvordan det at rejse i Cyberspace er som en kollektiv hallucination. Vernor Vinge har også i sin ”True Names” en tilsvarende beskrivelse af overgangen til det parallelle rum.

Der er en direkte forbindelse over Castaneda, Burroughs, Gibson, Vinge og Deleuze til de projekter som arkitekterne Toyo Ito, Gregg Lynn og Marcos Novak arbejder med i det parallelle hybride digitale rum. Det er både ”en krop uden organer” som Deleuze taler om, det er også ”et hus med grænseløse rum,” eller en immateriel arkitektur der simultant bevæger sig i tid og rum.

Når indianerne talte om Nagual, mente de, det stof som drømme er gjort af, altså det samme som Platon kaldte Chora.<sup>35</sup> Det er i modsætning til ”Tonal”, der var stedet og fornuften, som Aristoteles kaldte ”Topos”.

Set i denne sammenhæng er Cyberspace både Nagual og Chora men ikke Tonal og Topos. Det at vi nu kan bevæge os mellem flere verdener er egentlig ikke noget nyt, så vi er ikke helt på bar bund, når vi skal prøve at formulere, hvad Cyberspace er.

## **6.7. Kroppen er ikke vores egen**

At vi er herre over både den fysiske og den virtuelle krop afviser strukturalisten Foucault, han afslører det moderne subjekts tro på, at være herre over sig selv, som en ren illusion.<sup>36</sup>

Foucault påviser, hvordan magtstrukturens diskurs disciplinerer den menneskelige krop. Disse diskurser forener sig med de såkaldte praktikker og magten er i det moderne samfund blevet anonym. Foucault forklarer, at vi i vort samfund har ”Heterotopias of crises”, der er gammeldags kostskoler kun for drenge eller piger, hvor de bliver fjernet fra at gennemgå en naturlig udvikling af deres eget køn, og forholdet til det modsatte køn bliver undertrykt. Disse institutioner forsvinder for at blive afløst af ”Heterotopias of deviance,”<sup>37</sup> der er undertrykkelsens institutioner overfor afvigere som psykiatriske klinikker og fængsler. Det kunne man kalde den realiserede dystopi og i den modsatte ende er der de små realiserede utopier, som Foucault beskriver således:

”The present epoch will perhaps be above all the epoch of space. We are in the epoch of

simultaneity: we are in the epoch of juxtaposition, the epoch of the near and far, of the side-by-side, of the dispersed.”<sup>38</sup> Foucault modstiller de klassiske utopiers idealiserede koncepter, der ikke blot er lokaliserbare i den virkelighed vi lever i, i modsætning til de heterotopias der, findes omkring os, som er lokaliserbare “other spaces”.

Foucault karakteriserer dette erstatningsrum på en måde, der giver det karakter af et Cyberspace. På nettet er der i dag mange af de såkaldte ”virtuelle fællesskaber”, men han taler i en meget bredere betydning om det virtuelle, han siger: ”Finally, the last characteristic of heterotopias is that they have, in relation to the rest of space, a function that takes place between two opposite poles. On the one hand they perform the task of creating a space of illusion that reveals how all of space is more illusory, all the locations within which life is fragmented. On the other, they have the function of forming another space, another real space, as perfect, meticulous and well-arranged as ours is disordered, ill-conceived and in a sketchy state. This Heterotopia is not one of illusion but of compensation, and I wonder if it is not somewhat in this manner that certain colonies have functioned.”<sup>39</sup> Foucaults begreb er knyttet til de små realiserede utopier, men kunne måske også ses som en metafor for de virtuelle fællesskaber og virtuelle arkitektoniske utopier der er realiseret digitalt, -det er dem som Lynn og Novak arbejder med at ”realisere”.

Foucault beskriver det ”rum” vi lever i som værende mere end det umiddelbart sansende, der er noget udenfor logikken, han siger:

”We do not live in a homogeneous and empty space, but in a space that is saturated with qualities, and that may even be pervaded by a spectral aura. The space of our primary perception, of our dreams and of our passions, holds within itself almost intrinsic qualities: it is light, ethereal, transparent, or dark, uneven, cluttered. Again, it is a space of height, of peaks, or on the contrary, of the depths of mud; space that flows, like spring water, or fixed space, like stone or crystal.”<sup>40</sup>

For at beskrive det parallelle rum bruger Foucault spejlet, han siger spejlet findes i virkeligheden og når jeg ser ind i det, ser jeg ind i det virtuelle rum på den anden side af spejlet. Spejlet fungerer som en slags heterotopia, det har en ”feedback effekt,” jeg kan se mig selv, det er en slags utopia, en verden indeni en verden og jeg bliver fraværende fra det sted, hvor jeg virkelig er, jeg ser mig selv derinde.

<sup>1</sup> Larry og Anderw Wachowski “Matrix” 1999. Warner Brothers.

<sup>2</sup> Jean Baudrillard: 1983. “Simulations” Semiotext(e) Inc. Columbia University New York. p. 1.

<sup>3</sup> “ Simulations.” p. 2.

<sup>4</sup> Jean Baudrillard: “Krystallens Hævn.” Forlaget Slagmark.

<sup>5</sup> Jean Baudrillard: ”Simulakrum and Simulations.” Michigan University Press. 1994. p. 20.

<sup>6</sup> “Simulacrum.” Gyldendals ordbog forklarer det således: humbugagtig efterligning, skin.

<sup>7</sup> Jean Baudrillard: Simulations semiotext (e) 1983. p. 83.

<sup>8</sup> Walther Benjamin: »Kunstværket i dets tekniske reproducerbarheds tidsalder«. »Kulturindustri, udvalgte

skrifter« red. Claus Clausen. Rohdos 1973. p. 134.

<sup>9</sup> Walther Benjamin. p. 135.

<sup>10</sup> p. 136.

<sup>11</sup> p. 137.

<sup>12</sup> p. 137.

<sup>13</sup> p. 155.

<sup>14</sup> p. 155.

<sup>15</sup> Greg Lynn: "Folds, bodies & blobs collected essays" La lettre volée. 1998. p. 42.

<sup>16</sup> Collin Rowe: "The mathematics of the ideal Villa". Det er Palladios Villa Rotunda med Courbusiers Villa Savoye og Palladios Villa Malcontenta med Courbusiers Villa Stein.

<sup>17</sup> D'Arcy Wentworth Thompson: "On growth and form". Cambridge. 1961. 268-325.

<sup>18</sup> Greg Lynn: "Folds, bodies & blobs collected essays" La lettre volée. 1998. p. 44.

<sup>19</sup> Wilhem Worringer: (Abstraction and Empathy 1908). Wolfgang Pehnt "Expressionist architecture". Thames and Hudson. 1979. p. 50.

<sup>20</sup> Paul Virilio i "the Virtual Diminsion" Red. John Bechmann Princeton Architectural Press. 1989.

<sup>21</sup> Luigi Prestinzenza Puglisi: "Hyper Architecture" Spaces in the Electronic Age. p. 85. Birkhauser. 1999.

<sup>22</sup> Marcos Novak: [www.centrifuge.org/marcos](http://www.centrifuge.org/marcos)

<sup>23</sup> Hybrid Spaces: "New forms in digital architecture". p.127. Peter Zelner. Marcos Novak Thames & Hudson. 2000.

<sup>24</sup> Gilles Deleuze & Felix Guttari. p.152.

<sup>25</sup> Naked Lunch. p.19.

<sup>26</sup> Gilles Deleuze & Felix Guttar. p.153.

<sup>27</sup> William Burroughs: "Word virus the William Borroughs reader." 1998. Flamingo Harper Collins p. 35 – 36.

<sup>28</sup> p. 122.

<sup>29</sup> William Burroughs. "Naked Lunch." (1962) p. 162.

<sup>30</sup> p. 58.

<sup>31</sup> Carlos Castaneda: (1994) "Eventyrenes Tale" 1975. Biblioteket Rohdos. p.145.

<sup>32</sup> p. 61.

<sup>33</sup> p. 262.

<sup>34</sup> Gilles Deleuze & Felix Guttari. p. 162.

<sup>35</sup> Platon talte om Chora og Aristoteles talte om et femte element "Ætheren". Topos er også Aristoteles begreb for sted.

<sup>36</sup> Foucaults "Panopticon" begreb beskriver, hvordan overvågningsmaskinen fungerer og hvordan den bliver en metafor for vores overvågningssamfund generelt.

<sup>37</sup> Michael Foucault: (1967). "Of other spaces". Lecture tr. Jay Miskowiec, Diacritics 16, 1(Spring 1986): 22-7. p. 353.

<sup>38</sup> Foucault: 22-7. p. 22.

<sup>39</sup> Foucault: p. 356.

<sup>40</sup> Foucault: p. 351.





# 2.

7. 0. **De fem virtuelle aspekter**

---



*"It's too bad she won't live. But then again, who does?"*  
 Gaff: "Blade Runner"

## 7. 0. Den parallelle metafysik

I den græske kultur var byerne bygget op omkring templet. Det var den vigtigste bygning i byen, fordi den afspejlede forbindelsen til gudernes parallelle univers. Templet var en slags portal, stedet hvor der var forbindelse mellem to verdener, den fysiske og den åndelige verden. Udvendigt synede templet let med søjlegange, et væld af farvelagte og malede dekorationer, her var der adgang for alle, templet var et samlingssted og symbol på en verdensorden. Indvendigt var der mørkt og ingen søjler, kun en statue af den gud som templet var indrettet for og kun adgang for et fåtal af præster, der inde i mørket havde forbindelse med guderne. Ægypternes arkitektur var modsat, som et negativt aftryk af et græsk tempel, udefra var facaden lukket og uden dekorationer, indenfor var der tæt med søjler, hieroglyffer og billeder. Arkitekturen havde det samme metafysiske formål som den græske, nemlig at udtrykke forbindelsen til universet og udødeligheden, forbindelsen til gudernes parallelle verden. Disse parallelle verdener går igen i de fleste globale kulturer og har afspejlet vores angst, frygt og længsler. Der er noget derude, men hvad det er, er overvejende en trossag. I dag hvor guderne "tilsyneladende" er skubbet i baggrunden, har vi fået et nyt parallelt univers, nemlig Cyberspace.

Forestillingen om dette Cyberspace kommer flere steder fra, bl.a. fra massekulturens medier, science fiction bøger, film, spil og tegneserier. Det er forestillinger som er fyldt med utopiske drømme og fordomme. Bagved denne kollektive fiktion ligger stadig den gamle forestilling om himmel og helvede, om mødet med guderne og om kampen mellem det gode og onde.

Ved at vælge en lille gruppe bøger og film ud af det samlede felt, kunne det måske være muligt at finde nogle karakteristika og gennemgående principper for forestillingen om det virtuelle rum. Måske er det muligt at skabe en forbindelse fra Vernor Vinges "True Names" over William Gibsons "Neuromantiker" til Neal Stephensons "Snow Crash". Og videre til filmene er der en forbindelse via "TRON" til "The Lawnmower Man" og "Johnny Mnemonic". De seks bøger og film indeholder en række beskrivelser og scener af det virtuelle rum og ved at udsætte dem for en komparativ analyse, kommer der måske ligheder og forskelligheder frem. Spor på

den indbyrdes afsmitning og inspiration mellem de forskellige medier og fortællinger. Der er sideløbende hentet eksempler ind fra andre bøger og film, hvor der er tale om nogle vigtige påvirkninger og inspirationer.

”Metropolis” og ”Blade Runner” er førdigitale, mens de tre sidste arbejder sig ind i det digitale felt, hvor den virtuelle verden for alvor bliver født. Det vil sige, at der her er tale om to typer af parallelverdener, den parallelle som-om-realitet og det digitale grid.

## 7.1. Den parallelle som-om-realitet

Fritz Langs film ”Metropolis” fra 1926, står som en af de først science fiction film, hvori arkitekturen og kulisserne er en lige så vigtig hovedperson som de skuespillere, der er med. Filmen visualiserede både drømmen og mareridtet om, hvordan fremtidens babylonske bylandskab åbenbarer sig. Her tårner skyskraberne sig op og er blevet til modernistiske og ekspressionistiske katedraler. I de dybe huler under byen bor arbejderne i mørket, når de ikke slaver på deres 10 timers skiftehold for den nye maskingud oppe i byen. Det var arkitekterne Erich Kettelhut og Karl Freund der skabte ”Det nye Babelstårn” sammen med instruktøren Fritz Lang. Filmen ”Metropolis” gjorde arkitekturen til en afgørende hovedperson. Her blandede de New Yorks 20’er art deco, tyske ekspressionistiske projekter og Peter Breugels tegninger af Babelstårnet, alt sammen multipliceret og set gennem arkitektens futuristiske kalejdoskop. Filmskaberen Luis Bunuel kommenterede i 1927 ”Metropolis” ved at sige: ”Now and forever the architect is going to replace the set designer. The movie will be the faithful translator of the architect’s boldest dreams”<sup>2</sup>

Scenografien er også stærkt påvirket af gruppen af ekspressionistiske arkitekter omkring Bruno Taut og hans visioner om alpebyer med prismatiske glashuse. Taut var meget optaget af en central bygning, som han kalder ”Die Statkrone”, en megastruktur af en bygning, der i fremtiden skulle være en erstatning for fortidens katedraler.

Fortællingen i Metropolis er bygget op som et klassisk stykke mytologi: Vi får straks at vide, hvem helten er, hvad missionen er, derefter beslutning om handling, eftersøgning, fiasko, symbolsk død og genfødsel, konfrontation med monsteret, sejr og genopstandelse.

Den person, som er mediator i fortællingen er Feder, omkring ham drejer alle begivenheder og rum sig. Feders far Joh Federsen er byens hersker og han styrer byen med hård hånd fra sit kontor. Ved siden af bygningen er der en have, hvor Feder nyder livet, her møder han Maria som er trængt ind i haven med en gruppe forhulede arbejderbørn, ”These are your brothers,” siger hun og stirrer ham dybt i øjnene, som om hun hyptoniserede ham, hvorefter hun bliver smidt ud af haven af vagterne.

Feder opsøger en af fabrikkerne, hvor han prøver at arbejde under de samme forfærdelige vilkår som arbejderne. Det åbner hans øjne og efter en ulykke i maskinhallen opsøger han sin far og prøver at få ham til at ændre vilkårene for arbejderne, det vil han ikke.

Feder søger igen ned i arbejdernes labyrintiske katakomber, hvor han dybt nede finder en krypt, der er udsmykket med stearinlys og tre kors er placeret midt i rummet på et alter, foran det står Maria og taler for arbejderne om den kommende ”Mediator”, der skal komme og befri dem fra deres slaveliv. Det er her Maria fortæller det centrale for filmen, nemlig myten om Babelstårnet og hvordan arbejderne gør oprør mod herskerne.

Faderen ser at opfinderen Rotwang har opfundet en robot der kan overtage arbejdernes slid, men overtaler ham til at lave den om til en kopi af Maria, så han igennem den kan kontrollere



*Metropolis, instruktion Fritz Lang, 1927.*

arbejderne. Rotwang fanger hende i katakomberne og slæber hende til sit laboratorium, hvor han laver robotten om til en kopi af hende.

Den falske Maria danser og forfører en gruppe smokingklædte mænd og hun forsøger at opildne arbejderne til oprør, men da arbejderne opdager, at hun er den falske Maria brænder de hende på et bål. Rotwang slæber den rigtige Maria op på toppen af den gamle katedral forfulgt af Feder, de to mænd slås og Rotwang falder.

Til sidst mødes faderen, Feder og arbejderens formand og Feder sørger for, at de griber hinandens hænder, symbolsk at forsegle pagten mellem hånden, ånden og hjertet. Feder er blevet til "hjertet," den af Maria bebudede "Mediator", der skal samle alle.

"Metropolis" betyder "moderby" (på græsk betyder *meter* - mor og *polis* - by). Maria er en moderfigur delt i to, den gode Maria og den onde Maria, robotten er den destruktive moder. Hun ender sin mission med at blive brændt på bålet af arbejderne, der brænder det falske "skind" af og efterlader den sorte blanke stålkrop.

Roger Dadoun forklarer det på følgende måde: "A rigid metallic form, the robot, and a soft, feminine envelope of lovely flesh, extorted by Rotwang from Marias body. In other words – to reduce it to the simplest possible conceptual terms – the robot is part phallus, indeed a sort of phallic principle."<sup>3</sup>

Maskinen tager ikke ud for at opsøge sin skaber og aftvinge ham sandheden og meningen med livet som i Blade Runner, den er kun tilsyneladende en "blind" kraft, et objekt, der forløser seksuelle som voldelige drifter og efter at arbejderne har forkastet, brændt den (brændt deres drifter)? og ladet videnskabsmanden falde fra tårnet, kan de endelig forenes med deres (hersker)? medmennesker, hånden forenes med ånden.

Det ligner en socialistisk utopi, men filmen har måske, som Dadoun påpeger også visse mindelser om nazisternes ideer, om at finde frem til en national og kulturel harmoni, der transcenderer klasseskel. Men Metropolis er en langt mere kompliceret film og kan som kunstværk læses og fortolkes på flere måder.

## 7.2. Drømmen om fremtiden

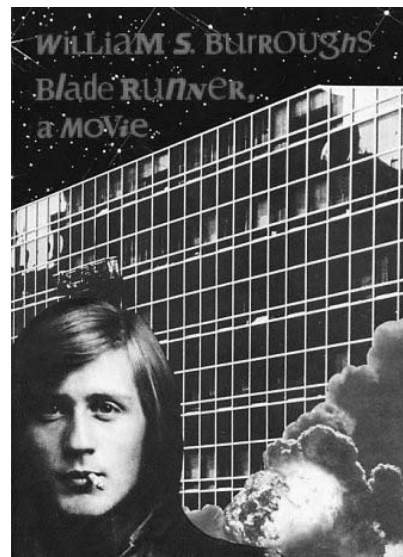
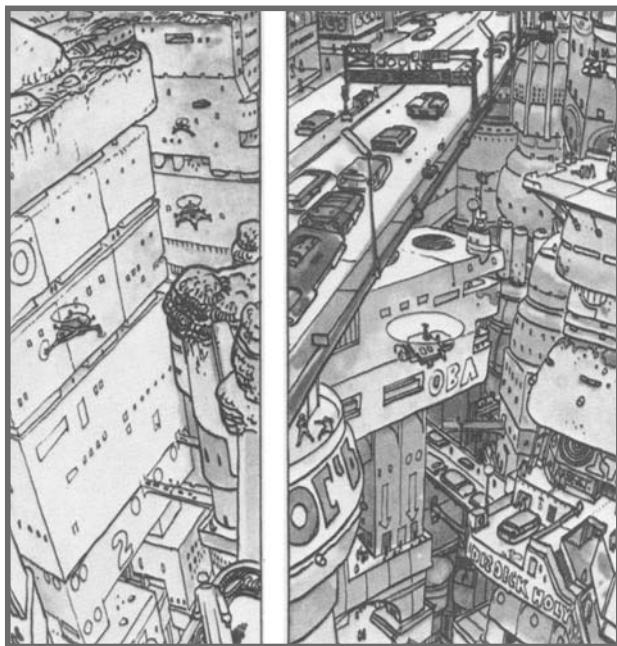
Drømmen om fremtiden viser sig i perioder i litteratur, film og i populærkulturen. I midten af 80'erne startede en subgenre vi nu kender som cyberpunk. Det begyndte med at en gruppe forfattere med William Gibson i spidsen lancerede begrebet "Cyberspace", det parallelle, elektroniske univers, befolket af nørdere og hackere, der med et jackstik i nakken og et keyboard havde direkte adgang til det tredimensionelle internet.

Det er forfattere som William Gibson, Bruce Sterling, Verner Vinge og Wilhelmina Baird. Senere er der kommet andengenerations forfattere til som Tad Williams og Neal Stephenson, alle har de indgående beskæftiget sig med det virtuelle og dets fremtidige konsekvenser belyst gennem fiktionen.

Den forfatter, der først beskrev og formulerede begreberne omkring Cyberspace og virtual reality var Vernor Vinge, der i 1982 udgav sin novellesamling med hovednovellen "True Names". (Bogen har været umulig at opdrive i mange år). Cyberpunk forfatterne især Gibson var stærkt påvirket af William Burroughs skrivestil der er en morbid hallucinerende skildring af "junky'er" og deres liv på bunden af samfundet og storbyen, de bliver i Gibsons univers til "hackere", der er på stoffer og samtidig afhængige af den store kollektive hallucination, som han kalder Cyberspace.

Gibson er også stærkt påvirket af filmen "Blade Runner" fra 1982 af instruktøren Ridley Scott og designeren Syd Mead og deres dystopiske vision af en nær fremtid af storbyer nedsænket i mørke og syrerregn, der ligner et monsterkoncentrat af New York, Hong Kong og Tokyo på én gang.

Et fremtidigt L.A. befolket af et stort proletariat af forskellige etniske grupper talende i et babylonisk slang. Ovenover dette Metropolis styrer og hersker de store multinationale konglomerater. Filmens utopi/dystopi om fremtiden er så fortættet, at den nærmest er hypnotisk



To vigtige kilder bag Blade Runner. Moebius og Dan O. Bannon: "The Long Tomorrow" 1977.  
William S. Burroughs roman Blade Runner, a movie.



*Blade Runner. 1982 (Die Stadtkrone). Police Headquarter med "Spinner". Instruktion Ridley Scott. Special effects supervised by Douglas Trumbull, designs by Syd Mead.*

meditativ. Regnen falder i filmen med en lyd som et uendeligt mantra, i storby landskaber der har brændt sig fast på indersiden af vores nethinde. Den er blevet en fremtidsmyte og en del af vores fælles forestilling om fremtiden.

"Blade Runner" har fået status som en postmoderne klassiker og som en hybrid mellem science fiction og film noir.<sup>4</sup> Peter Wollen siger om den: "Blade Runner has already achieved the oxymoronic status of a canonical postmodern artefact."<sup>5</sup>

Hvad "Blade Runner" ikke har af virtuelle rum har "TRON." Det er et visionært virtuelt univers gennemdesignet af den franske tegneserietegner Jean Giraud (Möbius). Her foregår det meste af handlingen i et parallelt "mikrokosmos" inde i computeren. "TRON" er stadig ukendt i den brede offentlighed, men den er en klassiker i sit forsøg på at skabe et bud på, hvordan det virtuelle rums arkitektur og dets beboere kunne se ud og Cyberspace i bogstavelig form. Når de går og løber lyder deres fodtrin voldsomt naturalistiske i et digitalt rum?

Samme tegner har lavet den fremragende 6 binds tegneserie "John Difool" i samarbejde med forfatteren Jodorowski.<sup>6</sup> Möbius skaber her et univers der i årtier har dannet forbillede for især tegneserietegnere, computerspildesignere og filmskabere. Moebius lavede også sammen med Dan O. Bannon en mindre tegneserie til Heavy Metal i to afsnit der hed "The long Tomorrow,"<sup>7</sup> begge historier var et kryds mellem "Noir" og "Science Fiction," titlen lyder som en Raymond Chandler titel, måske en omskrivning af "The big sleep."

Det var elementer af Moebius design og arkitektoniske dystopi fra "the Long Tomorrow", der delvist var Scotts udgangspunkt for designet af "Blade Runner". Scott har med afsæt i Moebius prøvet at lave en live action version af Heavy Metal, han siger selv: "I really made a film which is a comic book, and you have got to remember that. But people always misinterpret this aspect of the production. They also underestimate the huge problem of taking a comic strip and adapting it into the screen. That's a difficult process, because comic strips works on a two dimensional level. You are looking at one line here, one line there some terrific artwork and dynamic layout, and your brain supplies the rest."<sup>8</sup>

Tegneseriemediet var på det tidspunkt et meget stærkt visuelt medium, hvis store indflydelse nok ikke kan undervurderes, serietegnerne var pionerer på deres tid og de skabte billeder og fortællinger fra en fremtid, der havde en næsten selvopfyldende kraft.

En meget tidlig science fiction klassiker på film er Stanley Kubrick's "2001 A space Odyssey." Den bevæger sig i forskudt tid og med anelser om parallelle verdener. Filmen glider nærmest

over i et psykedelisk og metafysisk billedsprog med elementer af genfødsel og kosmisk bevidsthed. Filmen har en klassisk åbningsscene, hvor vi følger to grupper neandertalere der slås og efter at den ene gruppe er blevet konfronteret med monolitten, begynder de at bruge "våben". En af grupperne kaster en stor knogle op i luften og i slowmotion bliver den transformeret til en rumfærge, der flyver mod navet i en dobbelt hjulet rumstation, mens der på lydsiden bliver spillet Wienervals af Johann Strauss.

"2001" blev skabt før den tid hvor man brugte computergrafik på film, men en af hovedpersonerne i filmen er computeren HAL, der er rumskibets hovedcomputer. Den overskrider sine beføjelser og bliver diktatorisk, hvilket fører til kamp mellem mand og maskine. Den bliver besejret i en scene, hvor en af astronauterne demonterer HAL's hukommelse og den ender med at synge børnesange i slowmotion: "daisy oh daisy! langsommere og langsommere mens hukommelsen bliver slettet. Egentlig kan man kalde HAL's tilfælde et tidligt eksempel på "emergent behaviour," et udtryk computerforskere bruger om autonome agenter, der er i stand til at gå ud over, hvad de helt præcist er blevet programmeret til.

Den anden hovedperson er den sorte monolit, der repræsenterer andre livsformer i universet. Den optræder i forskellige tidsperioder, hvor der sker noget fuldstændigt afgørende for menneskene. En tidstypisk, abstrakt og psykedelisk film efter Artur C. Clarke's roman "2001". Den satte med sin scenografi, design og klipning en helt ny dagsorden for vores forestilling om, hvad der venter os i fremtiden.

Der er tidligere lavet romaner, som opererer med parallelle verdener: "Alice i eventyrland" af Lewis Carroll fra 1872, hvor hun falder ind i drømmenes parallelle verden, er et vigtigt eksempel. I starten af 80'erne eksperimenterede NASA og det amerikanske militær med virtual reality og den spæde start på internettet gav grobund for Gibsons vision om et kommende Cyberspace. I dag er Cyberspace blevet et almindeligt og ofte misbrugt begreb, selvom vi stadig befinder os i det 2 dimensionale "Flatland",<sup>9</sup> når vi surfer på internettet eller arbejder ved vores skærm.

### **7.3. "Baby, the rain must fall"<sup>10</sup>**

De forskellige medier påvirker hele tiden hinanden og er hinandens forudsætning. Den ene periodes forestillinger om fremtiden danner alligevel på en eller anden måde konsensus for de efterfølgende fortællinger.

Romanen "Do androids dream of electric sheep?" af Phillip K. Dick<sup>11</sup> var det oprindelige udgangspunkt for filmen "Blade Runner." En Blade Runner<sup>12</sup> er i filmen slang for en dusørjæger, der jager replikanter. Hovedpersonen Rick Deckard møder vi i et Los Angeles anno 2019, der tilsyneladende er forladt af den rige middel- og overklasse til fordel for et bedre liv på andre planeter. Tilbage i mørket under syrerregnen lever de lovløse og kriminelle overvåget af politiet fra svævende biler "spinners."

Deckards opgave er at opspore og dræbe fire Nexus 6 replikanter designet af den magtfulde Tyrell Corporation. Replikanterne har efterladt sig et blodigt spor i deres søgen efter deres "skaber", han har kun givet dem et fire års livsforløb. Deckard når at dræbe dem, men bliver forelsket i Rachel, der er prototypen på en ny generation af replikanter, uden at hun selv ved det. De stikker af sammen i filmens slutning. Men hvad med Deckard, er han selv en replikant? Her slutter filmen med et åbent spørgsmål. "To bad she doesn't live – but then again who does?" råber politikommissæren Gaff efter Deckard i slutningen af filmen. I »directors cut«- udgaven er der en helt anden mulighed for fortolkning, nemlig at Deckard også er replikant.



”Blade Runner” står i direkte gæld til Fritz Langs film ”Metropolis” fra 1926, der er den først science fiction film, hvori arkitektur og kulisser er en lige så vigtig hovedperson som de skuespillere der er med. Filmen visualiserede både drømmen og mareridtet om, hvordan fremtidens babylonske bylandskab åbenbarer sig. Her tårner skyskraberne sig op og er blevet til arbejdets templer og katedraler. I de dybe kældre under byen slæber arbejderne for den nye maskingud.

I de fleste film er kulisserne og omgivelserne reduktive for at koncentrere sig om dramaturgien og fastholde fortællingens drive. I ”Blade Runner” er det omvendt, her er det byen, der med sit kaotiske og flimrende overload er den egentlige hovedperson. William Gibson sagde om filmen: ”Scott understood the importance of information density to perceptual overload. When “Blade Runner” works best, it induces a lyrical sort of information sickness, that is a quintessentially modern cocktail of ecstasy and dread”<sup>13</sup>

Filmens kulisser er lavet i et ”forceret perspektiv,” så både tæthed og perspektiv bliver forstærket i forhold til det kamera, der optager. Der er ikke nogen ”naturalistiske perspektiver,” de er drejet, forstærket for at optimere illusionen om denne klaustrofobiske uoverskuelige by, sådan som de tyske ekspressionistiske arkitekter gjorde i ”Metropolis” og ”The cabinet of Dr. Caligari,” blot på en mere subtil måde.

”Blade Runner” fortsætter Fritz Langs vision og skaber en by med en historie, hvor arkitektoniske stilperioder har aflejret sig lag på lag. Ved siden af, ovenpå og udenpå de gamle bygninger lægger hver periode nye lag af betydninger på den gamle by. Det bliver til en gigantisk futuristisk collage af sten, rør, neon, glas, røg, regn, stål, slørede skærme og hologrammer.

”Blade Runner” er også en klassisk ”noir” film, der drømmer og solidariserer sig med den lille taber på bunden af byen. Vi følger ham, hvor hans skygge spejler sig i gadens våde asfalt mellem neon, billygter og facader og et mylder af hastige sorte anonyme silhouetter. Der er elementer af Raymond Chandler’s replikskifter og sorte sarkasmer fra outsideren, der iagttager og resignerer over verdens korrupsion og meningsløshed. Regnen falder på en ganske særlig insisterende måde, som et ur der larmer for højt i et stille rum efter midnat og hele tiden hører man en eller anden politisirene i baggrunden. Du ved at du er alene her på bunden af den urbane jungle, sådan er det og sådan har det altid været.



*Blade Runner. The Bradbury Buildings facade med snoede søjler.*



*Metropolis "Yoshiwaras'house".*

#### **7.4. Det kinesiske lysthus**

"I Metropolis" danser og fester den falske Maria i "Yoshiwara's house." Den yderst raffinerede og ekspressionistiske indgang til huset er flankeret af to koniske søjler stillet på spidsen. Søjlerne takker opad som omvendte prismatiske stalaktitter. Indgangen er en ligesidet femkant, der bliver mindre indefter, bemalet med lodrette bånd af sort/hvide pyramidespidser. Facaden er en fri ekspressiv prismatisk fortolkning af kinesiske formelementer som trappe, repos, portal, søjle og lampe. Feders ven, arbejderen Georgy lader sig lokke af Yoshiwara's fristelser og forsvinder ind i "det kinesiske lysthus." Der er stærke elementer af hule og huleindgang som indgang til et kasino, bordel, en danserrestaurant eller en forlystelse i et tivoli.

I Europa og USA er den kinesiske arkitektur altid brugt som et eksotisk symbol på forlystelse og eventyr, men også som lastens hule. Der er en tradition for kineserier, for at opføre disse eksotiske kinesiske pavilloner, tårne, broer og portaler rundt om i parker og skove. I den sidste scene fra "Yoshiwara's house" danser den falske Maria med festdeltagerne ud af huset med et hav af prismatiske lamper på stager, som svinger og drejer, det ligner en mellemting mellem en nytårsfest og et karneval, en lysfest, der ender med at arbejderne brænder hende på bålet



*Blade Runner. The Bradbury Buildings glasatrium og "Blimp" med reklamer.*

og det sidste man ser i røgen er, at hendes menneskelige hud brænder væk og hendes blanke stålkrop står bundet tilbage.

I "Blade Runner" er der et tilsvarende sted "The Snake Pit" hos Taffy Lewis i "Chinatown", hvor den falske slangekvinde danser som "Miss Salome and the snake." I "Blade Runner" foregår det meste af handlingen på bunden af byen i det fjerde distrikt "Chinatown." Der er kinesisk mad, kinesiske symboler, skrifttegn, butikker, restauranter og reklamer alle steder, de største reklamer på husene og reklame-luftskibene viser kinesiske eller japanske ansigter, der meddeler sig på kinesisk, mens musik siden er brudstykker af japansk og kinesisk musik. Flere steder passerer cyklende kinesere gennem søjlepassager, der ligner dele af kinesiske portaler. Men de ligner også kubiske, prismatiske stalaktitter, så formmæssigt kunne der være en reference til indgangspartiet i "Yoshiwara's house."

I filmen "Johnny Mnemonic" bliver "Chinatown" taget bogstaveligt, i den forstand, at filmen starter i Beijing. Hele starten er som et fraklip af "Blade Runner" med dens kaotiske blanding af arkitektoniske fragmenter. "Blade Runner" har inspireret Gibson til at skrive "Neuromantiker" og "Johnny Mnemonic" og når så Johnny Mnemonic bliver filmatiseret, går instruktøren tilbage og låner fra "Blade Runner", hvilket får "Johnny Mnemonic" til at ligne et rent simulakrum, det siger noget om den store indflydelse som "Blade Runner" har haft. Til gengæld har "Johnny Mnemonic" et meget afgørende og væsentligt element, nemlig en visualisering af Gibsons Cyberspace indeholdende alle de væsentlige aspekter ved et sådant parallelt digitalt rum.



*Metropolis "Die Stadtkrone".*

## 7.5. "Die Stadtkrone"

Kigger vi nu igen på "Blade Runner" og det centrale hus, er der en tydelig overensstemmelse mellem "Die stadtkrone" i "Metropolis" og politihovedkvarteret.

I "Metropolis" opsøger Feder sin far, for at konfrontere ham med de forfærdelige forhold som arbejderne lever under. Feder peger ud over byen og siger: "Why do you treat the workers so badley, it was their hands that built Metropolis?" Derefter ser vi fem forskellige billeder af byen, hvoraf det sidste er "Die Stadtkrone" set skråt oppefra, det er næsten fuldstændig det samme billede som vi ser i "Blade Runner" i starten af filmen, da Dechard sammen med Gaff lægger an



*Blade Runner: Hades intro, med de to Tyrell Maya pyramider i baggrunden.*

til landing på den store runde bygning.

Tyrell Corporations bygning er to Maya inspirerede pyramider. Dechards hus er delvist optaget i Frank Lloyd Wrights "Ennis Brown House", der er bygget af betonblokke, som er dekoreret med maya symboler og figurer, blandet op med high tech. Pyramiderne for Tyrell Corporation symboliserer byens og magtens centrum, på samme måde som "die Statkrone" i "Metropolis", som er den centrale bygning. Begge film etablerer også et himmel og helvede med et undertrykt proletariat i byens bund og et overjordisk liv i luksus for magten og overklassen på toppen af skyskraberne.

"Metafysikkens og værensglemselens rumsymbol er pyramiden. Den står for abstraktion, konstruktion, planlægning, fremskridt, vilje til magt. I dens spids befinder det selvhellige, selvberørende, cartesianske cogito sig med sit begær efter absolut viden og grænseløs magt"<sup>14</sup>. siger Victor Arno Nielsen. Pyramiden dækker over døden, men er også porten til kosmos og det evige liv. Pyramidens modpol er labyrinten i labyrinten, man ved ikke om man er inde eller ude, -fornuften og den lineære tid har lidt skibbrud.

Den centrale bygning i "Metropolis bliver også i filmen kaldt "The new tower of babel," det er måske mere en metafor for byens tilstand og magtforhold med arbejdende slaver i bunden. Men Babelstårnet er vigtigt som metafysisk arkitektonisk arketype. Spiralens opadgående bevægelse på tårnet symboliserer den menneskelige stræben for at nå Gud, eller selv at blive herre.

Spiralen på Babelstårnet stammer fra minareterne i Samarra og Ibn Tulun i Cairo.<sup>15</sup> Hans Ost forklarer, at spiralen på babelstårnet symboliserer antikrist og det menneskelige hovmod,<sup>16</sup> det er en mulig tolkning af spiralen, som får en ren politisk mytologisk drejning i den indlagte fortælling om Babelstårnet, som Maria fortæller arbejderne i krypten, hvor tårnet symboliserer den herskende klasses hovmod og kynisme som slaverne gør oprør imod og styrter i grus. Men det er Rotwangs robotkopi af Maria, der opildner arbejderne til at ødelægge byen og deres egne boliger.

## **7.6. Et varsel om det kommende "the Esper"**

Der er dog en enkelt scene der varsler et kommende Cyberspace i "Blade Runner" og det er da Decard scanner et fotografi fra Leon ind i computeren også kaldet "the Esper"<sup>17</sup> og bevæger sig ind i billedet, i computeren bliver fotografiet til et 3D rum. Decard taler til maskinen og beder den om at navigere ind og gennem det runde spejl til venstre, for at finde kvinden der

befinder sig halvt skjult bag et hjørne. ("track right ... Now pull back....") Et grid over fotografiet gør rummet målbart og Dechard kan foretage en eftersøgning i rummet efter "clues," som var han der i rummet i virkeligheden.

Billedet bliver ved med at have den samme detaljerede opløsning, uanset hvor langt han zoomer ind i det. Et øjeblik tror vi, at vi virkelig er på vej ind i rummet og gennem et ovalt krumt spejl fortsætter vi videre i en anden retning (enhance 57 to 19.....track 45 degrees left .....enhance 15 to 23), indtil vi endelig, efter at have drejet 45 grader til venstre, finder et lille udsnit, der viser Zhora, kvinden med slangen på halsen. Det flade billede bliver pludselig flerdimensionalt.

Det, der varslede et kommende Cyberspace, var de tre film: "TRON", "Videodrome", "Blade Runner" og Vernor Vingens samtidige novelle "True Names", der reelt foregik i et Cyberspace. "TRON" foregik i bogstaveligste forstand inde i computeren, alle film og novellen kom i 1982. De tre film og novellen er væsentlige forudsætninger for Gibsons "Neuromantiker", der kom to år senere i 1984. Fredric Jameson skrev: "Cyberpunk is hensforth, for many of us, the supreme literary expression if not of postmodernism, then of late capitalism itself."<sup>18</sup> Cyberpunk så på verden nede fra gadeniveau med et antiautoritært og anarkistisk udgangspunkt, Bruce Sterling skrev i introduktionen til "Mirrorshades" at: "since the comfortable era of Hugo Gernsback, when Science was safely enshrined – and confined – in an ivory tower. The careless technophilia of those days belongs to a vanished, sluggish era, when authority still had a comfortable margin of control."<sup>19</sup> "Blade Runners" cyberpunk urbanisme er et sted, hvor alt er neon og skærme. Syd Mead ønskede at skabe en ren visuel sammensætning, som at rejse gennem Tokyo, Hong Kong og Chinatown uden at forstå hvad det er massemedierne, byens lys, skilte og stemmer fortæller. Fascinationen og fremmedgørelsen ved denne "uvirkelighed" springer direkte ud af Gibsons fortættede og lyriske by, landskaber og videre ud i det abstrakte virtuelle rum som Chase dykker ind i.

## **7.7. Flere tilløb til at etablere en genre**

Pyramideformen går igen i et ganske særligt tilfælde i det første danske forsøg på at lave en science fiction, hvor virtual reality indgår som element i fortællingen. 1998 debuterede Thomas Borch Nielsen med sin film "Skyggen", hvor Lars Bom har hovedrollen som superhackeren JB. JB er web-master for Technostaden, der styres af despoten Stoiss. En fremmed kommer ind på nettet, millioner af kroner havner på JB's konto, JB bliver overfaldet af Stoiss og får indsat en mekanisme, der giver ham hjertestop efter 35 timer, løs gåden eller dø. Stoiss besidder en pyramideformet megastruktur, der styrer livet på nettet og øverst oppe i toppen har kun fire adgang inklusive JB. Heroppe ligger en tempel-bygning med søjlegange, hvor JB træner sine avatarer og agenter.

Det arkadiske og søjlehallerne er det arkitektoniske hovedelement i designet af Cyberspace i filmen "Disclosure" af instruktøren Barry Levinson efter manuskript af populærforfatteren Michael Crichton med Michael Douglas i hovedrollen. Demi More spiller en kvindelig chef, der udnytter den uskyldige Douglas. Manuskriptet er som følger:

De fem tager ud og besejrer den kvindelige superskurk og kernefamilien sejrer til sidst.

Douglas har sit head mounted display og virtuelle handsker på, når han bevæger sig rundt i et Cyberspace, der giver mindelser om Peterskirken i Rom og andre arkitektoniske værker fra renaissance-perioden.

Programmet har en egenskab der ligner vores almindelige tyngdekraft. På et tidspunkt er han tæt på at falde i et "hul" af kosmisk dybde, hvor han ligner en lille computerspilfigur, eller



*The Matrix af Wachowski brødrene, (1999). Neo i suspenderet animation med en af Matrix's agenter.*

Fedtmule i en tegnefilm på kanten af en kløft.

Mens ”han” bevæger sig i det virtuelle univers, bliver de store søjlehaller og buer ”tegnet”. Blidt daler de på plads, får tyngde og materialiserer sig efterhånden som han kommer frem, på en meget raffineret og overbevisende måde. Der er en lille fortælle teknisk finte, som har med interfacet at gøre nemlig, at ”skurken” Demi Moore på et tidspunkt går online på det virtuelle rum, hvor hun sidder foran sin flade skærm og sletter nogle af de afgørende filer, netop som Michael Douglas befinder sig som avatar i rummet med filerne. Han er inde og kan se, at hun sletter filerne, men hun kan ikke se ham. Douglas kan se hende i form af en grøn wireframe. Hun leder efter filerne, finder dem og sletter dem mellem hænderne på hans avatar. Scenen er den eneste interessante i filmen.

I 1995 starter Denzel Washington i ”Virtuosity” flot ud med et par scener, hvor han som hovedperson træner i et virtual reality program med at jage en forbryder. Her stikker deltagerne hovedet ind i en gigantisk teknisk konstruktion, der ligner en malkemaskine til dinosaurer (hvis en sådan fandtes), hvor de får en hjelm ned over hovedet og bliver lagt i en ”bænk”. Derefter styrer en navigatør dem ind i programmet. I starten kommer de ind i et univers fyldt med agenter, alle iført gråt jakkesæt bevæger de sig på rullende trapper fra sølvgrå metrostationer op til gråblå gader.

Det er den mest interessante scene i filmen. Med sit blå lys ligner den et forstudie til den senere ”Matrix”, men desværre er klippet så kort og filmen ender i den sædvanlige Hollywood historie, om en desillusioneret politimand med en hysterisk chef, der går sine egne veje i jagten på en psykotisk massemander. Den sindssyge morder er undsluppet fra det før omtalte virtual reality træningsprogram, materialiseret af en sindsforsværet programmør, en sindssyg videnskabsmand. Også en af de klassiske klichéer fra Hollywood. Politimanden møder en sød kvinde, de jager sammen forbryderen og alt ender godt.

I 1998 kommer en lavbudget fransk/italiensk science fiction film ”Nirvana” med den ultra fæmælte og ”hviskende” Christopher Lambert. Han spiller en succesfuld computerspil-designer, som netop har færdiggjort sit nyeste spil ”Nirvana.” Året er 2005 før jul, men nogen har downloaded en virus i filerne, så hovedpersonen i spillet får sin egen kunstige bevidsthed. Så begynder spillet mellem helten Solo og hans skaber. I starten er der nogle lange sekvenser, der gentager sig med en ganske særlig forskudt monotoni. Det er scener der rammer på en fortættet måde.

Den klaustrofobiske bevidsthed som spillets hovedperson har, hvor han ved, at han er dømt til i evighed at gennemspille de samme sekvenser i det uendelige. Som Sisyfos i helvede der

blev dømt til at rulle en sten op på bjerget, indtil den så triller ned og han starter forfra igen og igen.

Scenerne minder voldsomt om en anden tidlig amerikansk film "Groundhog Day", der er baseret på et multi-form story koncept, hvor hovedpersonen hele tiden gennemspiller den samme scene igen og igen, indtil han får sagt de rigtige replikker.

"Nirvana" taber senere fuldstændigt pusten og tempoet. Da Lambert endelig går ind i Cyberspace for at rede trådene ud, træder han ind i et univers, der til forveksling ligner den berømte hollandske grafiker og maler M.C. Escher's forunderlige forvandlingsbilleder med trapper og huse, hvor alting vender op og ned og tyngdekraften er sat ud af spillet. Simple geometriske former svæver rundt indeholdende vigtige data. Når han går mellem forskellige steder i det virtuelle rum, går han i en lang og laset korridor, der til forveksling ligner mange af de andre steder som vores hovedperson bevæger sig rundt i ude i "virkeligheden". Korridoren har mange døre der hver især leder ind til forskellige steder. Filmisk og fortællermæssigt virker det som om, at filmen er blevet overladt til tilfældighedernes spil i klipperummet.

## 7.8. Aspekter af den virtuelle arkitekturs oprindelse

Paul Virilio taler om fraværd i forbindelse med det digitale rum, han siger: Det er et ikke rum, en ikke tid og en ikke materialitet der karakteriserer Cyberspace. "Blade Runner" og "Metropolis" tager som de fremskrevne fiktioner de er, det fysiske rum for givet, de er kun parallelle rum, som myternes rum er parallelle. De er myter og utopier på samme tid. De to film anvender en fælles arkitektonisk metaforik på en lang række områder, som tidligere beskrevet i dette kapitel i afsnittene om det kinesiske lysthus og Die Stadtkrone.

Med hensyn til "TRON", "Johnny Mnemonic" og "The Lawnmower Man" flytter myten over i det parallelle digitale rum. I "Johnny Mnemonic" er Cyberspace uendeligt vægtløst horisontalt som vertikalt, han er i New York og i Beijing på same tid, men han er nøgen og gennemsigtig på nettet og kan spores på sekunder.

I "TRON" er mastercontrol programmet Gud, der vil bestemme ude i den fysiske verden, modsat Job i "The Lawnmower Man", der vil være Gud i Cyberspace. I "Nirvana" må helten Solo gennemspille visse scener igen og igen, indtil han får sagt de rigtige replikker og kan komme videre i spillet. Der er nogle temaer og aspekter der går igen og det er:

Fem mulige bud på, hvad de mest fremtrædende træk ved det virtuelle kunne være:

1. **En anden vægtløshed.** Det parallelle rum.
2. **Samtidighed** (Stedet uden for tiden, nettet har den samme tid kloden rundt). Vi er på det samme sted og samtidigt alle steder.
3. **Den immaterielle transparens.** Det digitale stof har en gennemsigtighed og vi er i en verden hvor alle kan overvåge alle.
4. **Den multiforme arkitektur og fortælling.** Fortællingen og arkitekturens labyrint. En ny dramaturgi og en arkitektur baseret på en ny forståelse af den arkitektoniske form, der handler om transformationer og metamorfoser som et grundlæggende princip.
5. **Den digitale himmel.** Stedet hvor vi træder i gudernes sted, hvor vi ved hjælp af teknikken bliver til overmennesker.

I de efterfølgende kapitler bliver aspekterne foldet ud, og måske kunne disse fem aspekter blive til fem mulige byggesten i en poetik for den virtuelle arkitektur.

## **7.9. Den parallelle metafysik**

”The architecture of virtual spaces in different medias”

Skemaet viser en oversigt og forbindelse mellem de forskellige mediers afspejling af forestillingen om det virtuelle rum. Det gælder bøger, film, tegneserier, spil, teater, multiform litteratur og multiform film. Skemaet viser de forskellige værkers kronologiske placering og indplaceres i en stilhistorisk sammenhæng.



## 7.9. Den parallelle metafysik

”The architecture of virtual spaces in different medias”

### **Little Nemo:**

Art nouveau & art deco symbolisme.

### **Metropolis:**

Futuristic, ekspressionistic & art deco symbolisme.

### **Star Trek:**

Contemporary american streamline.

### **True Names:**

Rigid parallel realisme.

### **Neuromantiker:**

Postmodern cyberpunk 3-D kubisme & hyper realisme.

### **Blade Runner:**

Postmodern dystopisk futurisme, romantic film noir.

### **TRON:**

Organic & psykedelic, comic book futurisme.

### **Island in the net:**

Political action cyberpunk.

### **Murene i Samaris:**

Art nouveau & art deco symbolisme.

### **Myst:**

Symbolistic realisme & surrealisme.

### **Snow Crash:**

Comic book, cyberpunk.

### **The Lawnmower Man:**

Postmodern psykedelic surrealisme.

### **Ghost in the shell:**

Japanese Manga/Anime, romantic cine noir, cyberpunk comic book futurisme.

### **Tomb raider:**

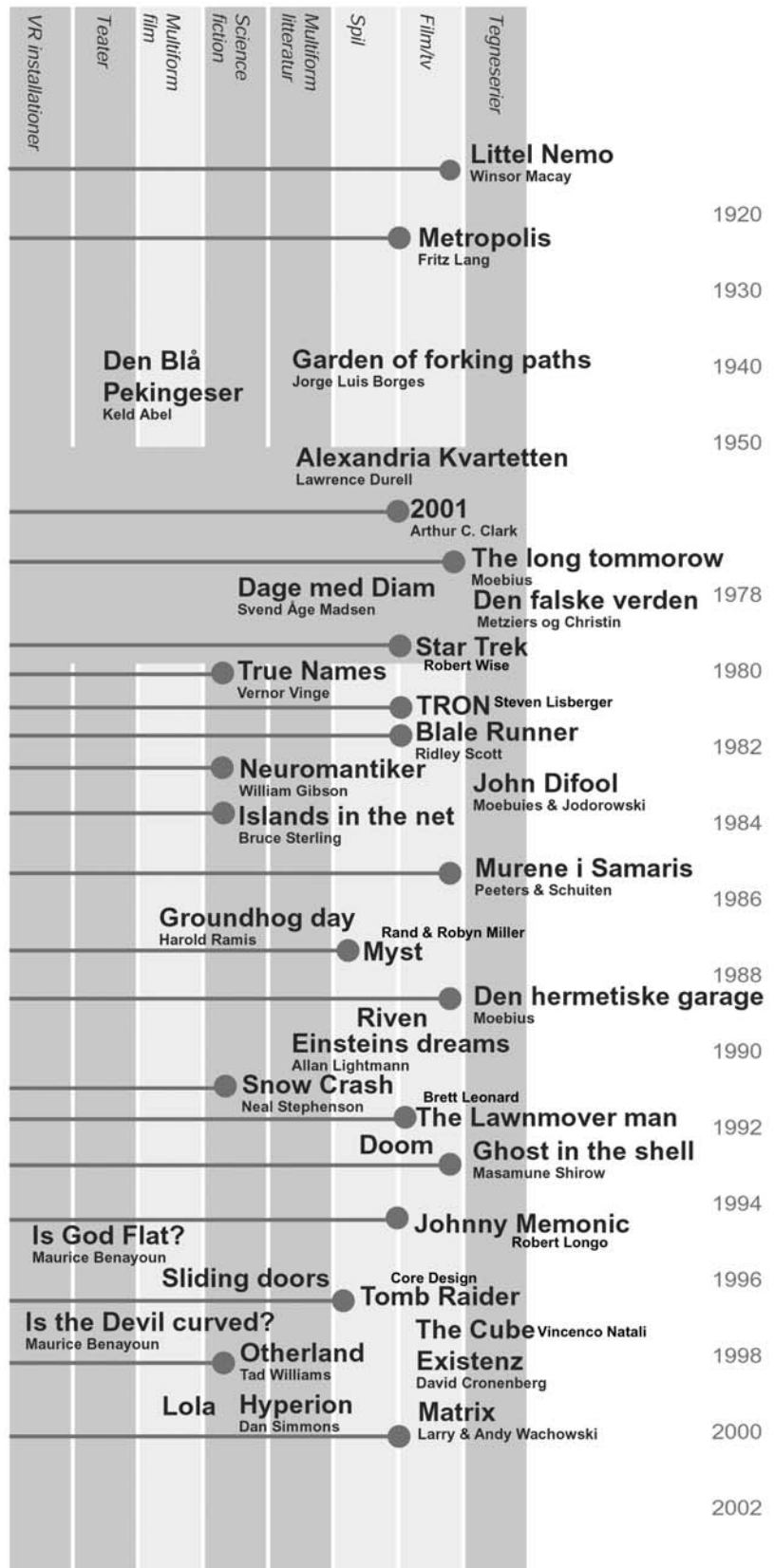
3-D postmodern rolercoster.

### **Otherland:**

Comic book, cyberpunk

### **Matrix:**

Metamorfisk, futurisme & surrealisme.



<sup>1</sup> Politiofficeren Gaff siger til sidst i filmen til Decard "It's too bad she won't live." Det kunne betyde, at hun bliver dræbt eller at hun har kun en kort levetid som replikant, hendes komponenter nedbrydes hurtigt eller hun bliver aldrig den samme, efter hvad hun har oplevet, så pas på, men så igen vi har jo alle de samme grundvilkår: "It's too bad she won't live. But then again, who does?". Det er også den replik som Dechard hører for sit indre øre, da han finder den lille sølv origami enhjerring i slutscenen. Det giver så en sidste drejning på replikken, fordi den viser at Gaff kender til Dekards drøm om enhjørningen og derfor ved at han også er replikant og har de samme livsvilkår som Rachel.

<sup>2</sup> Luis Bunuel i "Film Arkitektur from Metropolis to Blade Runner". Edited by Dietrich Neumann. 1996. Prestel.

<sup>3</sup> Roger Dadoun: "Mother-City-"Mittler"- Hitler." p.142. "Close Encounters Film, feminism, and Science Fiction". University of Minesota Press. (1991). 1993.

<sup>4</sup> Scott Bukatman: "Blade Runner." 1998. henviser til sin egen "Terminal identity: The virtual subjekt in postmodern Science fiction." Durham NC: Duke University. 1993. Press.

<sup>5</sup> Peter Wollen: (1991) "Film aesthetics, film history and the idea of a film canon", paper delivered to the Columbia Film Seminar 26 sep. 1991, University of Missouri, Colombia Missouri. "Oxymoronic" betyder oversat en indlysende selvfølgelighed.

<sup>6</sup> Moebius og Jodorowski: "John Difool." Carlsens forlag bind 1-2. (1981) 1982 b.3. (1983) 1984. b. 4. (1985) 1988 b. 5. (1987) 1988 b. 6. (1988) 1989.

<sup>7</sup> Moebius og Dan O. Bannon: "The Long tommorow" del 1 og 2. Heavy Metal. Juli, August. 1977. p. 80-87 og p. 65-72.

<sup>8</sup> Paul M. Sammon: "Future Noir the making of Blade Runner." Orion Media. 1996. p. 380.

<sup>9</sup> "Flatland" er oprindeligt en titel: Flatland: "A Romance of Many Dimensions." Af Edwin Abbott. New York. Dover Publications inc. 1952. (second edition 1984).

<sup>10</sup> Pauline Kael. The New Yorker. 12. July 1982: "Baby the rain must fall".

<sup>11</sup> Phillip K. Dick. (1968). Do androids dream of electric sheep? ("Drømmer androider om elektriske får?") SF Masterworks Gollancz Orion Books Ltd. 1999.

<sup>12</sup> En "Blade Runner" er oprindeligt slang for folk, der smuglede kirurgisk udstyr over grænsen fra Mexico i William Borroughs Science Fiction roman "Blade Runner a movie".

<sup>13</sup> William Gibson i "Details." November 1992.

<sup>14</sup> Arno Victor Nielsen: "A Space Odyssey. Den apokalyptiske tale om rummets endeligt" SKALA nr. 28. 1993. p.67.

<sup>15</sup> H. Ost, Borrominis römische Universitätskirche S. Ivo alla Sapienza i "Zietschrift fur Kunstgeschichte" 1967. p. 101- 42.

<sup>16</sup> Rum analyser. Cesare Brandi: "Kirken Sain'tivo alla Sapienza". Lise Bek & Henrik Oxvig. Red. Fonden til udgivelse af arkitekturtidsskriftet B. 1997. p. 212.

<sup>17</sup> "The Esper" er grundigt beskrevet og omtalt i: Paul M. Sammon: "Future Noir the making of Blade Runner." Orion Media 1996. p.145 – 146 og p. 258 –259.

<sup>18</sup> Fredrich Jameson: 1991. "Postmodernism or the cultural logic of late capitalism." Duke University Press. p. 419.

<sup>19</sup> Bruce Sterling: "Mirrorshades the cyberpunk anthology." New York Arbor House. 1986. p. xi.

*"For the door is an entire cosmos of the half-open. In fact, it is one of its primal images, the very origin of a daydream that accumulates desire and temptation: the temptation to open up the ultimate depths of being, and the desire to conquer all reticent beings"<sup>1</sup>*

*Gaston Bachelard.*

## 8. 0. En anden vægtløshed:

### Cyberspace som det store abstrakte rum

"In the future not a single grounded structure will remain on Earth. Nothing will be fastened or tied down. This is the true nature of the universe. But while each unit of matter is a singular part of nature, it will soon merge with the whole.... This is what Suprematism means to me – the dawn of an era in which the nucleus will move as a single force of atomized energy and will expand within new, orbiting, spatial systems.... Today we have advanced into a new fourth dimension of motion. We have pulled up our consciousness by its roots from the earth. It is free now to revolve in the infinity of space."<sup>2</sup>

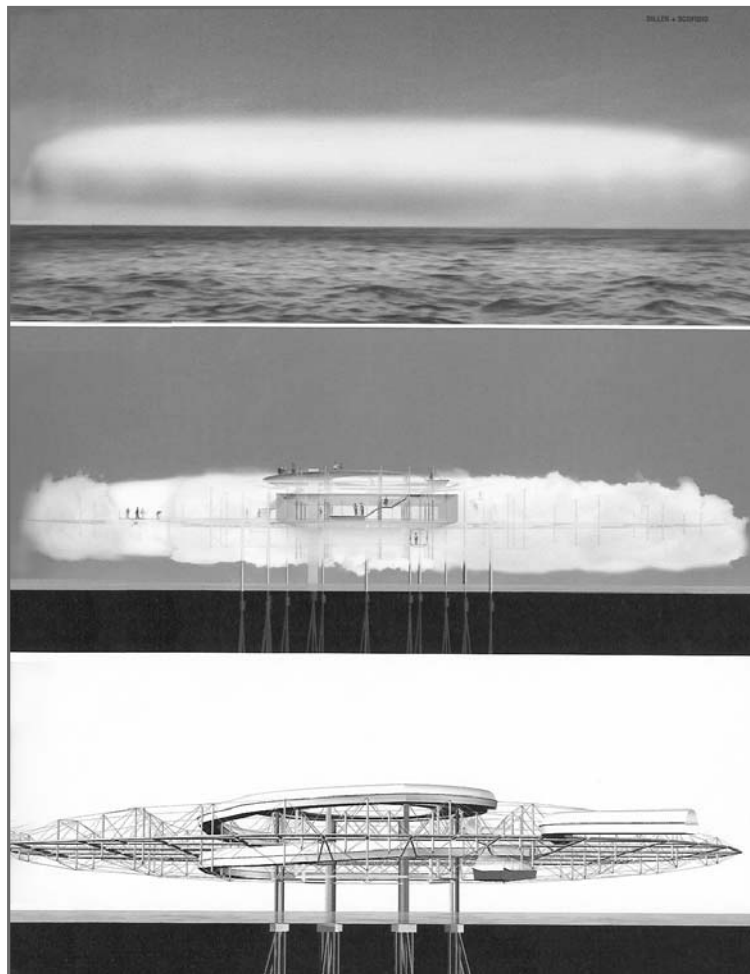
*Kazimir Malevich.*

Den russiske konstruktivist El Lissitzky konstruerede sit "Proun-rum" til "Grosse Berliner Kunstausstellung" i 1923. "Proun-rummet" er en videre udvikling af de suprematistiske malerier. Rummet er en kube med et transparent loft, på væggene og i loftet folder forskellige suprematistiske elementer sig ud, kvadrater, kugler, vertikale og diagonale bjælker både i 2D og 3D. Rummet er en hybrid mellem maleri, arkitektur og skulptur. Det klassiske centralperspektiviske rum bliver dekomponeret og rummet bliver sat i bevægelse. Som beskuere bevæger vi os ind i rummet og med vores egen bevægelse skaber vi en oplevelse af rummelige transformationer, der er hinsides det almindelige maleri. "Proun" er en sammentrækning af to ord, "Pro" og "Unowis", der sat sammen betyder "rummet for det, som skal komme"<sup>3</sup>. El Lissitzky var voldsomt optaget af at ophæve tyngdekraften i arkitekturen. I 1923-27 arbejdede han med sit "Skybøjle" (liggende skyskrabere) projekt til Moskva, der var horisontale arkitektoniske volumener, hævet højt over byen på søjler, et forsøg på at skabe et socialistisk modstykke til den amerikanske skyskraber.

Der skulle gå næsten et lille århundrede, før Malevich's og El Lissitzky's Suprematistiske utopi blev realiseret af Marcos Novak i flere af hans digitale projekter. "Paracube" (1997) var et i en lang række af eksperimenterende projekter med komplekse variable dataformer. I "Paracube" og andre af hans projekter er der til den tre dimensionelle matrix punkter tilføjet matematiske koordinater og til hver af disse punkter en kode for den fjerde dimension - en tidskode. Alle disse koordinater kan gøres interaktive og reagere på omgivelserne. Novaks "Transarchitectures" og "Liquid architectures" er ikke kun tænkt som objekter for det virtuelle rum, de er også utopiske manifeste for en kommende arkitektur til både det digitale og det taktile rum.

Det nærmeste vi i øjeblikket kan komme på det vægtløse rum og huset i himlen er "the Blur Building" af Diller og Scofidio, som skal placeres på søen Neuchatel i Schweiz. Det er en 100 x 60 x 12 m sky, der indeni har en stål- og glaskonstruktion. Skyen skabes af tusindvis af små højkompressions vanddyser, der skaber en hvid tåge, som man gennem delvist lukkede glasramper bevæger sig igennem op til en bar og en panoramisk platform. "Blur Building" udfordrer vores traditionelle forestilling om, hvad arkitektur er og tvinger os og vores sanser ud til grænsen mellem det taktile og det virtuelle.

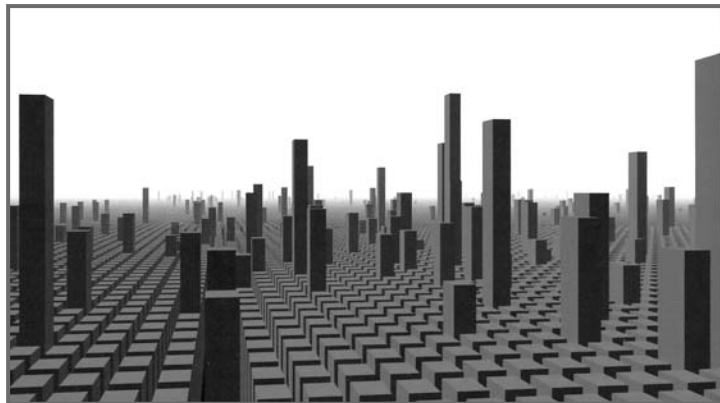
Forudsætningen for, at Marcos Novak, Gregg Lynn, NOX, generelt "the bloopers" og de andre



*Blur Building. Diller + Scofidio.*



*Asymptote Virtual trading floor.*



*MVRDV. Metacity/Datatown.*

hybride og digitale arkitekter ligger ikke kun i de tyske ekspressionistiske arkitekters utopiske og prismatiske glasprojekter og de abstrakte konstruktivister, men springer direkte ud fra de nye CAD programmer og 3D modellerings-programmer, der indeholder animations-faciliteter. Det er den software, der har gjort det muligt at visualisere Malevich og Kadinskys visioner om et rum af frie abstraktioner.

Den hollandske gruppe MVRDV har med deres Metacity/Datatown (1998) taget al tale om Cyberspace alvorligt, om installationen Metacity/Datatown siger de selv: "Datatown is based only upon data. It is a city that wants to be described by information; a city that knows no given topography, no prescribed ideology, no representation, no context."<sup>4</sup> Projektet har en æstetisk følsomhed som en knytnæve og med 3D computergrafik har de visualiseret vores forbrug af mad, land, luft, vand og produktion af affald. Projektet får Corbusiers "Ville Radiuse" til at ligne en romantisk haveby.

Asymptote har med deres Virtual trading floor til New York Stock exchange, lavet et "Data scape", der 3D visualiserer realtime-bevægelserne på børsmarkedet "form follows funktion", krydset med et postmoderne form og farve udtryk og er langt fra den digitale organiske mainstream. Men processen fra digital til taktile som hos Frank O. Gehry, der har skabt helt nye arkitektonisk ekspressive værker, havde ikke været mulige, hvis der ikke var foregået en



*Sky Caves. Jakob og Macfarlane. 2000.*

skabelsesproces i det digitale rum. Værket skabes først i Cyberspace, for derefter at blive realiseret ude i virkeligheden. Cyberspace materialiserer sig uden for det virtuelle rum, som i tilfældet med Jakob og Macfarlane's projekt med restauranten i Centre Georges Pompidou, der består af en serie "sky grotter," komplekse organiske huler, formet i aluminium med indersider af rød, gul, grøn og orange, der svæver over Paris.

Der er en tendens til at denne organiske ekspressive vægtløshed bliver mere og mere markant, netop som et udtryk for, hvordan det digitale rum rækker ind i det fysiske rum. Ideen om den vægtløse arkitektur kommer dog flere steder fra. F.eks. har Zaha Hadid også i sine analoge skitseprojekter nået en næsten sublim vægtløs transparent abstraktion, på samme måde som Lebbeus Woods i hans organiske prismatiske utopier. Begge har de rod i Malevich's suprematistiske forudsigelser. De russiske konstruktivister har haft afgørende indflydelse på den dekonstruktivistiske arkitektur, det er især hos Hadid, Woods, Tschumi, Eisenman, Libeskind og Gehry. De har tvunget arkitekturen langt ud over dens grænse for funktionalitet og traditionelle skønhedsbegreber.

Ideerne om en dynamisk og vægtløs arkitektur har flere kilder, Greg Lynn og Marcos Novak, der i Cyberspace ser en mulighed for en arkitektur baseret på en helt anden organisk geometri end dekonstruktivisterne, henviser til D'Arcy Thompson.

Morfologisten D'Arcy Thompson<sup>5</sup> brugte hele sit liv på at udforske, hvordan de grundlæggende geometriske principper for vækst virker i naturen og han har i værket "On Growth and Form" samlet et fascinerende og enormt store materiale. Thompson arbejdede med at deformere organiske former for at finde mulige vækstprincipper eller "animationer" og bevægelser, der kunne sættes på en matematisk og geometrisk formel. Thompson's deformationer påvirker og transformerer det generelle grid på en sådan måde, at den gør geometrien mere føjelig og eftergiven overfor det emne som den beskriver. Greg Lynn<sup>6</sup> taler om et "fluid and dynamic system", der kan måle og afspejle de rummelige formers manifestationer i de enkelte øjeblikke. Der er et dybereliggende sammenspil mellem litteraturen og arkitekturen. Under det

postmoderne opgør med modernismen og klassicismen sprang små subkulturelle bevægelser frem, cyberpunkten fremmanede et fascinerende parallelt utopisk og digitalt rum. I denne forbindelse er det vigtigt at gå til kilden, for at se den originale tekst, der ligger bagved "billederne" til det digitale felt eller den parallelle som-om-realitet.

### **8.1. Den arkitektoniske vision i cyberpunkten**

I filmen "Johnny Mnemonic" er det 3D internettet, også kaldet Cyberspace der er verdenen. En abstrakt verden, som kunne minde om at svæve ind i et 3D Kadinsky eller Malevich billede, krydset med en tur i mørket på the Strip i Las Vegas. Her flyver du hen over det store lysende grid. Det store grid er egentlig en rest fra renaissance malernes grid, som de brugte til at fastholde illusionen om centralperspektivet, men det forudsatte at beskueren blev stående på det samme sted, uden af flytte sig.

Nu har beskueren den totale frihed til at bevæge sig i illusionen af en 3D verden, men gridet ligger der stadig som en gammel rest af verdenskonstruktionen og et forsøg på at postulere en orden, en følelse af op og ned og her og der, der kun er illusorisk. Tyngdekraften er der kun for, på samme måde som horisonten at underbygge illusionen af netop denne verdenskonstruktion, i den næste verden er den der ikke og ned og op er lige så uendeligt som den horisontale bevægelse udad.

I "Snow Crash" går man på sine "fødder," kører med monorail og bevæger sig ad "Boulevarden", der har nøjagtigt den samme længde som ækvator.

Det er lidt anderledes i "True Names". Her holder hackerne til på et middelalderslot midt i en sump, der er fyldt med fælder, et klassisk eventyrscenarie overført til Cyberspace, men her "mimes" også en almindelig tyngdekraft.

I filmen "TRON" bevæger personerne sig rundt i en fluorescerende drømmeverden.

Tyngdekraften er her delvis som ude i virkeligheden og du kan kun komme ud gennem særlige portaler, der kan teleportere dig tilbage, her er fortabte små bits, efterladte spillefigurer, vise gamle portalvogtere og enevældige krigsherrer, der tyranniserer deres verden.

I "TRON" er det afgørende vigtigt gennem det arkitektoniske designmæssige koncept at vise, at denne parallelle verden er digital, til dels ved at vise det lysende grid, men også ved at lade alt fremstå med en hvid negativ selvlysende outline, der fremhæver den geometriske, polygone opbygning af universet.

I "The Lawnmower Man" er der flere verdener flere forskellige steder, flere forskellige tilstande mellem himmel og helvede, men her svæver eller svømmer du i en vægtløs verden. En postmoderne psykedelisk rutschebane. Her er du også inde i forskellige spil og er nedsænket i universet i din repræsentation - din avatar.

### **8.2. 3D kubisme og hyperrealisme**

I romanen "Neuromancer" optræder begge typer af verdener. Først det globale 3D grid i Cyberspace hvor alle brugere navigerer og flyver frit. Den anden type er de steder der skal imitere den virkelige verden, her er der tyngdekraft, vind og varme, steder hvor sanserne skal og vil bedrages. Det er her den kunstige IK Neuromancer viser sig for hackeren Case som en dreng i strandkanten.

Gibson beskriver det således: "Cyberspace,- En fælles hallucination, som milliarder af legitime brugere opfatter hver dag, i alle lande, som børn oplever, når de undervises i matematiske begreber... En grafisk fremstilling af data, abstraheret fra lagrene i enhver computer i hele menneskehedens system. Ufattelig kompleksitet. Linier af lys anbragt i bevidsthedens ikke rum, klynger og stjernebilleder af data som byernes lys, der trækker sig tilbage..."<sup>7</sup>

Når der sker en bevægelse i universet i "Johnny Mnemonic" og i "The Lawnmower Man" forsvinder tingene ud til komplementære fartstriber og psykedeliske tågespiraler, på samme måde som i "2001 a space odyssey" da astronauten Dave bliver opslugt af den sorte monolit. Det er mørke tunneler med lys for enden, det er den slags billeder som folk, der har haft en nærdøds oplevelse beskriver det, steder som er en blanding af drømme og mareridt, sfæriske billeder.

I "2001 a space odyssey" illustrerer den død og genopstandelse, at gå fra en bevidsthedstilstand til at blive genfødt som barn med en ny kosmisk bevidsthed som en del af verdensaltet.

Stanislav Grof, der indgående har beskæftiget sig med det paranormale og metafysiske skriver i "Beyond Death" at:

"Individuals who transcend the boundaries of ordinary reality and embark on the spiritual journey, typically experience a dramatic change in their concepts of dimensions of existence.

Sometimes they continue to see life as linear, through with an expanded vision of an entire chain of consecutive incarnations instead of the single individual lifespan reaching from conception to biological death. More frequently, the newly revealed fabric of existence consists of cyclical patterns that either return into themselves or follow a helical course. Life thus appears either to originate from its cosmic source, evolve to a culminating point and then dissolve back into the primordial undifferentiated unity, or to proceed along a spiral trajectory, where each return-point represents a higher evolutionary analogue to the one preceding. The cartographies for individual and cosmic cycles of death and rebirth appear in many historical and cultural variants."<sup>8</sup>

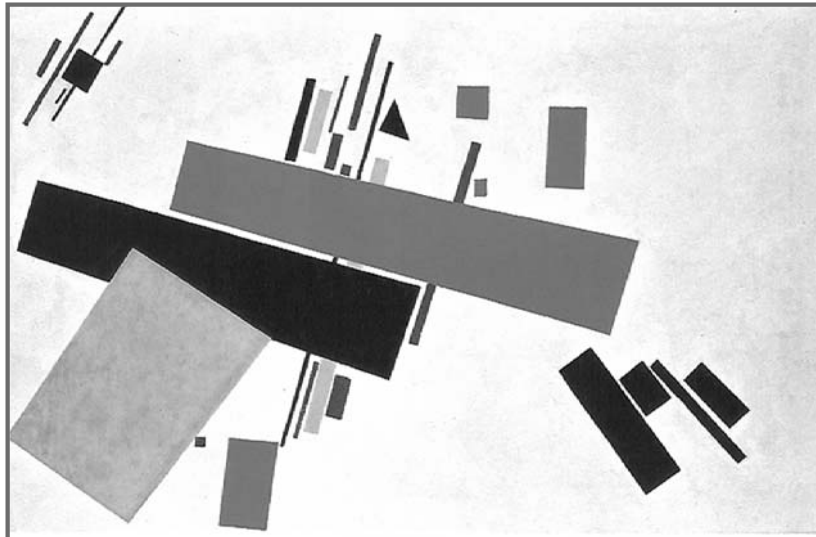
Cyberspace er kun et ud af mange mulige parallelle, digitale eller psykiske rum. Måske er det virtuelle rum på flere måder ved at blive langt mere taktilt, end vi lige umiddelbart opfatter det, det er en teknisk digital og geometrisk konstruktion, rummet er ikke skabt af fast stof, men det kan måles og tælles i polygoner og bytes. Med trykfølsomme bodysuits er det muligt med "force feedback" at skabe fysiske oplevelser.

Scott Bukatman beskriver i sin "Terminal Identity" hvordan Cyberspace er en sammensmeltning af den platoniske og den kartesianske geometri. Han siger, at for grækerne var der ikke noget der hed rum uden substans, rummet var summen af stof i universet. Decartes beskrev senere, at rummet var en uendelig mængde af dimensionsløse punkter, punkterne eller objekterne var nu definerede, i forhold til det rum de opfyldte, mere end det rum der var omkring objekterne. Og med det kartesianske koordinatsystem var det muligt at placere objekterne i rummet. Bukatmann siger om "Neuromancer" og Gibsons Cyberspace:

"The interest of Gibsonian Cyberspace derives from its status as a phenomenal, rather than a mathematical elaboration of electronic space. Cyberspace is generally regarded as finite, if virtual – a construct which serves the set of objects within it, as in ancient cosmologies. At the same time, though, it is a coordinate system of seeming limitlessness: Gibson continually stresses the endless space as well as the data contained within it."<sup>9</sup>

Bukatmann mener at Gibson har transformeret det virtuelle rums kartesianske koordinatsystem ind til et newtonsk rum med konkrete former og tyngdekraft som i "TRON," dette er kun delvis rigtigt, for i de symbolske og abstrakte scener er det et frit rum, der mere ligner en 3D Kazimir





*Kazimir Malevich: Dynamisk Suprematisme nr 57.*

Malevich komposition. Men Bukatman forklarer videre:

”Cyberspace, with its aesthetic of immersion, maintains the mathematical determinism of the coordinat system, but it superimposes the experimental realities of physical, phenomenal, space upon the abstractions of this Cartesian terrain.”<sup>10</sup>

### **8.3. Johnny Mnemonic og det geometriske rum**

I 1995 kom den længe ventede filmatisering af en af Gibsons historier, nemlig ”Johnny Mnemonic”, som er en lille novelle fra novellesamlingen ”Burning Crome”. Af en eller anden grund er kultklassikeren ”Neuromancer” - desværre aldrig blevet filmatiseret. Filmen er som sådan en helt enkel lineær actionfilm. Johnny er ”kurer” af data, som han bærer i sin hjerne,



*»Johnny Mnemonic« 1995. Instruktion: Robert Longo. Art Director: Dennis Davenport.*

den er udnyttet til det absolutte yderste for at rumme ”pakken”. Men han har kun 24 timer til at aflevere pakken i og den japanske mafia Yakuzaen er efter ham. For at få plads til de store mængder data har han fået fjernet den del af hans erindringer, der er barndommen.

Der er to sekvenser som foregår i Cyberspace, de to ”scener” er til gengæld det mest visionære bud til dato på, hvordan man navigerer og bevæger sig i det virtuelle rum.

Filmen handler om, at den vestlige civilisation lider under en ny form for pest (NAS. Nerve Afsvækkelse Syndrom), som der endnu ikke findes en kur for. Det multinationale firma PharmaKom har fundet en kur, som den holder hemmelig, fordi de kan tjene flere penge på at sælge medicin frem for at helbrede. Det har en lille gruppe forskere gjort oprør imod og har stjålet formelen på helbredelse. Det er dem Johnny møder i Beijing og det er de data han skal smugle til Newark.

Her skal han aflevere formelen til undergrundshæren (Lotek), der vil offentliggøre den.

Johnny undslipper med nød og næppe Yakuzaen, forskerne bliver dræbt og med dem forsvinder halvdelen af den billedkode, der skal til for at åbne de data han har fået downloaded. Alt hvad han har at gå efter er navnet Dr. Alcome. Han har 24 timer til at få dataene ud af hovedet igen, ellers må han dø. Navnet Dr. Alcome viser sig senere at være et dæknavn for undergrundshæren.

Nu er Yakuzaen efter Johnny både på nettet og ude i virkeligheden.

I Cyberspace optræder en ånd ”A Ghost in the Machine”, det er PharmaKom’s tidligere ejer Anna Kalmann fra Zurich grundlæggeren af imperiet. Hun blev inprentet i det neurale netværk, før hun skulle dø og herfra rådgiver hun bestyrelsen i PharmaKom. Ude fra nettet hjælper hun Johnny mod visse af de nuværende ejere og Yakuzaen.

Cyberspace er det store vægtløse 3D rum. Her hersker en uendelig nat, uanset hvordan og hvorhen du bevæger dig både horisontalt og vertikalt. Når Johnny tager sine VR briller (Head mounted display) og datahandsker på og går på nettet i Newark, rækker han ud til Beijing i Kina på et nanosekund, der er ikke nogen afstande, det er kun et spørgsmål om hvor hurtigt serveren beregner og opdaterer de enorme datamængder. Al bevægelse er illusorisk. Men for at de enorme mængder af data skal være mulige at navigere i, er 3D en nødvendighed. Tekst kan gøres til symboler, arkitektur og landskaber.

Arkitektonisk set er rummet et rent geometrisk univers, det er ikke som i ”Neuromancer”, hvor Gibsons beskrivelse er et 3D lysende grid i rummet. Men et uendeligt stort animeret rum, hvor



»Johnny Mnemonic« 1995.

geometriske og organiske figurer bevæger sig. Overalt er der strømme af små lysende punkter, der symboliserer, at der er data som bliver flyttet.

Figurerne er både transparente og rummelige, blikket bliver ikke stoppet af nogen form for frontalitet som det er tilfældet, når man står som beskuer overfor et abstrakt maleri. Her er noget, der ligner et klassisk perspektivisk rum med et tilsyneladende lineært perspektiv, men rummet er fyldt med abstrakte gennemsigtige, overlappende figurer, der fluktuere i en kontinuerlig bevægelse af lys og aktivitet.

Et svævende, lysende, blinkende, desintegreret Las Vegas i et permanent sort univers fyldt med ikoner, geometriske figurer, symboler og skrifttegn. ”The sign is more important than the architecture” sagde Robert Venturi i ”Learning from Las Vegas”. Alle brugere bevæger sig med høj hastighed, alt er kommunikation. Bliv set eller dø det er en af betingelserne på ”The Strip” og i Cyberspace.

Johnny hører bag sig en stemme i rummet, det er et hjælpenavigationsprogram, der hjælper ham til at finde rundt. Ellers taler han frit med de repræsentationer han møder og de svæver alle i den samme vægtløshed.

Den arketyriske pyramideform går igen som arkitektonisk virkemiddel, når det handler om at betydningslade og fortælle hvor centrum og magten befinder sig. For at komme ind i Beijing hotellets databank, skal han kombinere en 3D pyramide på en særlig måde. I ”Blade Runner” er det Tyrell Concernens hovedsæde, i ”Snow Crash” er det i den sorte pyramide at hackerne mødes. I ”Skyggen” er det den øverste spids af pyramiden, der er elitens tilholdssted.

Pyramiden er stabilitet, et hierarkisk verdensbillede, et symbol på orden, den er forbindelsen til evigheden fra den dødelige materialitet til den metafysiske verden. Hos Platon er trekanten grundformen og den geometriske byggesten i universet, pyramiden er tetraeden.

Platon mente at altings geometriske grundsten var de fem regulære polyeder, d.v.s. tetraeder, heksaeder, oktaeder, dodekaeder og ikosaeder. Henholdsvis: firkant, fem- seks- syv- og ottekant. I 3D modellering er alt også bygget op over polygoner. I denne sammenhæng er det vigtigt at gå tilbage til kilden for det abstrakte billede og se på, hvad det egentlig var Kadinsky gjorde med sine geometriske arketyper, hvor han arbejdede med formen og farvernes symbolværdier i hans rene abstrakte billeder. Fra perioden 1920-40 udviklede han værktøjer til, hvordan det hvide lærreds 2D rum kunne bosættes med en ren abstraktion og alligevel blive til påtrængende, kommunikerende og vedkommende universer. På mange måder er Kadinskys og Malevich’ arbejder en forudsætning for det abstrakte og vægtløse 3D rum i ”Johnny Mnemonic”.

## **8.4. Et parallelt surrealistisk og psykedelisk datalandskab**

I novellen ”True Names” bliver Mr. Pollack tvunget af FBI til at spionere mellem hackere. Pollack er spildesigner og arbejder med multiforme fortællinger, men bruger det meste af sin tid på at ”hænge ud” på nettet. Blandt hackere i » the Other World” er han kendt som Mr. Slippery. I slang kalder de det også det parallelle elektroniske univers for ”the Other Plane”.

”True Names” er fra 1979 – 80 altså et par år før at William Gibson i 1982 udsendte sin ”Neuromancer”. Mærkeligt nok blev Vinge ikke en del af cyberpunk bølgen, selv om han skrev om de samme ting. Det er først nu ca. 20 år senere, at man taler om at genoptrykke

”True Names”.<sup>11</sup> ”True Names” har en del lighedspunkter med ”Neuromancer”. Personerne går på nettet ved at sætte elektroder på tindingen, det ”andet plan” er et globalt og parallelt, surrealistisk og psykedelisk datalandskab.

Vinge beskriver hvordan Pollack træder ind i det virtuelle rum.

”He powered up his processors, settled back in his favorite chair, and carefully attached the Portal’s five sucker electrodes to his scalp. For a long minute nothing happened: a certain amount of self-denial- or at least self – hypnosis – was necessary to make the ascent. Some experts recommended drug or sensory isolation to heighten the user’s sensitivity to the faint, ambiguous, signals that could be read from the Portal. Pollack, who was certainly more experienced than any of the pop experts, had found that he could make it simply by starting out into the trees and listening to the wind – surf that swept through their upper branches.

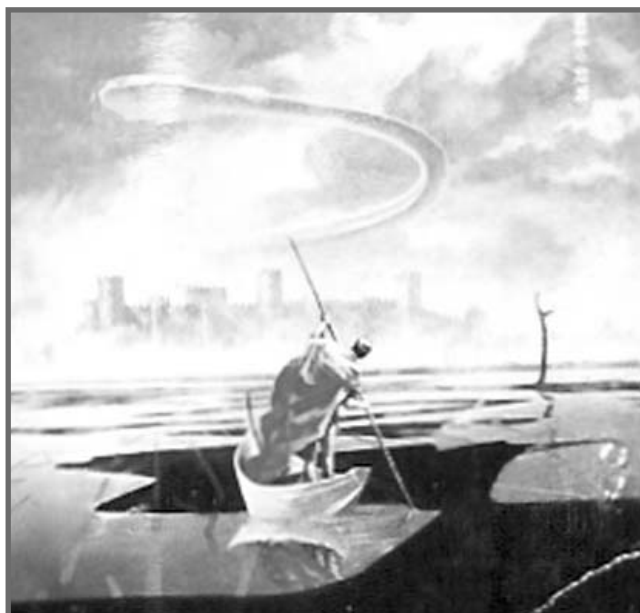
And just as a day dreamer forgets his actual surrounding and see other realities, so Pollack drifted, detached, his subconscious interpreting the status of the West Coast communication and data services as a vague ticket for his conscious mind to inspect, interrogate for the safest path to an intermediate haven.

Like most exurb data – commuters, Pollack rented the standard optical links: Bell, Boeing, Nippon Electric. Those, together with the local West Coast data companies, gave him more than enough path to proceed with little chance of detection to any accepting processor on Earth. ....

....Mr. Slippery (the other name was avoided now, even in his thoughts) had achieved the fringes of the Other Plane.

He took a quick peek through the eyes of a low – resolution weather satellite, saw the North American continent spread out below, the terminator sweeping through the west, most of plains clouded over. One newer knew when some apparently irrelevant information might help – and through it could all be done automatically through subconscious access, Mr. Slippery had always been romantic about space flight.”<sup>12</sup>

Mr. Slippery og Erythrina er med i en lille gruppe hackere (the Coven), der mødes på nettet, hvor de er repræsenteret af deres avatarer.



Vernor Vinge »True Names« 1979-80.

De kender ikke hinandens sande navne eller identitet og intet er, hvad det ser ud til. En af gruppens medlemmer "The Mailman" optræder kun i 2D og taler via en gammel telefax, hvilket lyder nærmest anakronistisk og som en uskyldig morsomhed, men "the Mailman" har langt større indflydelse og er den sorte Joker i the Coven, måske befinder han sig i "virkeligheden", et sted ude bagved asteroidebæltet, de to hackere "Slip" og "Ery" prøver sammen at finde ud af hans sande identitet.

De bevæger sig gennem de store firmaer og regeringers databasers landskaber der er fyldt med lysende søer af data. "True Names" handler om hvad der sker, når de første kunstige intelligenser begynder at overtage nettet. Den der har magten over nettet har også magten i "den virkelige verden", men hvad nu, hvis det er muligt at flytte bevidstheden fra kroppen og ind i nettet?

Fry siger om Bertrand Russell, at han før sin død ønskede at sprede sin bevidsthed og sine interesser ud over verden og væk fra sin krop, så når han døde, var det kun kroppen der forsvandt, mens hans bevidsthed levede videre. Historien slutter med at Slip reflekterer over, hvad det er som Ery gør:

"Slip shook his head and smiled at her, thinking of the slow-moving guardian angel that she would become. *Every race must arrive at this point in its history*, he suddenly realized. A few years or decades in which its future slavery or greatness rests on the goodwill of one or two persons. It could have been the Mailman. Thank god it was Ery instead, and beyond those years or decades... for an instant, Pollack came near to understanding things that had once been obvious. Processors kept getting faster, memories larger. What now took a planet's resources would someday be possessed by everyone. Including himself. Beyond those years or decades... were millennia. And Ery."<sup>13</sup>

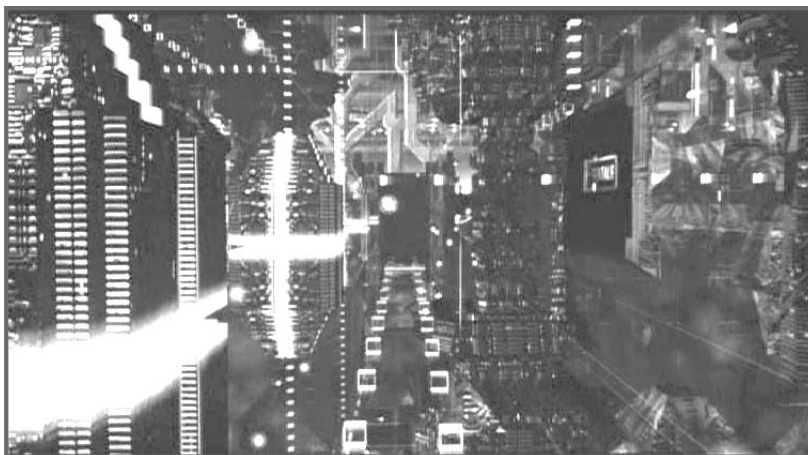
## 8.5. Matrixen som den fælles hallucination

Det er her på bunden af "Metropolis" at William Gibson introducerede sine storbytabere, junky'er og hackere. Med deres jackstik i nakken og klodsede keyboards, forvandler de sig til elegante surfende guerilla- kæmpere på internettets 3 dimensionale blanke overflade. Er du en god hacker, kan du altid tjene lidt ekstra ved at stjæle noget information og sælge det videre: "Information wants to be free" blev til et slagord for alle der vidste, at Cyberspace blev "the new frontier". "Neuromancer"<sup>14</sup> er fyldt med arkitektonisk malede og billedmættende beskrivelser af en fremtid med to parallelle verdener. Bogen står nu i dag som en ultimativ science fiction klassiker på linie med Georges Orwells "1984" og Huxlys "Brave new world".

Bukatman beskriver den nye bølge af science fiction, cyberpunkten og Gibsons oprindelse som blandingen mellem "noir" og "tech":

"Gibson's prose and perspective owes much to the streetwise weariness of Chandler and the neologistic prowess of William Burroughs, which provide its underworld savy and technoslang (the razor-girls of Night City or the meat puppets - lobotomized prostitutes.)"<sup>15</sup>

"Himlen over havnen havde samme farve som et fjernsyn der er indstillet på en død kanal."<sup>16</sup> Sådan starter "Neuromancer". Her møder vi hovedpersonen Case, en lille tyv blandt store og rige tyve, der betaler ham og giver ham specielle programmer for at hacke sig ind på de store virksomhedssystemers frodige datamarker. Men han har begået en fejl. Han har beholdt noget for sig selv og prøvet at sælge det gennem en hælør. Han blev afsløret og berøvet sin evne til at rejse i Cyberspace og må finde en kur til at blive "rask" og nu må han gemme sig i natbyen



»Johnny Mnemonic« 1995. Instruktion: Robert Longo.  
Art Director: Dennis Davenport.

for sine tidligere arbejdsgivere.

Hvor meget han end tog speed og andre stoffer: ”blev han alligevel ved med at se matrixen når han sov, logikkens lysende fletværk, der foldede sig ud og hen over det farveløse rum.”<sup>17</sup> Her i CIBA ”Natbyen” ved Tokyo-bugten gemmer han sig, prøver at mindes og komme til kræfter.

”Han havde kørt i et næsten permanent sus af adrenalin, et biprodukt af ungdom og dygtighed, koblet på en specialbygget cyberspacekonsol, der projicerede hans kropsløse bevidsthed over i den fælles hallucination, der var matrixen.”<sup>18</sup>

Romanen foregår i anden halvdel af det 21. århundrede. Der findes ikke længere demokratiske valg og regeringer. Verden styres af de multinationale selskaber der er tæt forbundet med mafiaen især den japanske Yakuza. Der er to bymæssige megastrukturer, hvorfra magten styres. Natbyen Chiba i Japan og The Sprawl et område mellem Boston og Atlanta med centrum i New York. Nedsænket i denne storbyjungle lever indbyggerne i et nådesløst paranoidt univers, hvor alle er på stoffer. Menneskelige relationer er et spørgsmål om bytteforhold og magt. Alle menneskelige organer kan udskiftes ved transplantationer.

”Natbyen var som et afsindigt eksperiment med socialdarwinisme, konstrueret af en forsker der kedede sig og hele tiden holdt tommelfingeren på Fast Forward-knappen.”<sup>19</sup>

Efter at Chase har mødt Molly, der er sendt ud af Arimitage for at kurere ham og bringe ham tilbage til Cyberspace for at udføre et job, er Chase endelig ”hjemme igen”.

”Han lukkede øjnene. Fandt powerknappens rillede flade. Og i det blodløse mørke bag øjnene kom sølvfosferne kogende ind fra rummets udkant, hypnagoge billeder der spjættede forbi som film klippet sammen af tilfældige stumper. Symboler, figurer, ansigter, en tåget, fragmenteret mandala af visuelle informationer. Kom nu bad han, nu... En grå skive, samme farve som himlen over Ciba. Nu... Skiven begyndte at rotere hurtigere og blev til en kugle af lysende gråt. Den udvidede sig.

Den flød og blomstrede for ham, som flydende neon origami tricks. Hans afstandsløse hjem foldede sig ud. Hans land, det gennemsigtige tredimensionelle skakbræt, der strakte sig ud mod det uendelige. Det indre øje åbnede sig for Østkystens atomenergi råds ildrøde trinpyramide, der brændte bag Mitsubishi Bank of Americas grønne terninger. Højt oppe og meget langt borte så han militærsystemernes spiralarmer, der evigt var ude for hans rækkevidde.

Og et eller andet sted lo han, på et hvidmalet loftskammer, mens fjerne fingre kærtegnede

panelets og lettelsens tårer strimlede hans ansigt.”<sup>20</sup>

Chase og alle de andre daglige brugere af The Matrix har alle sammen indopereret en lille kulstofstikdåse bag det ene øre. Herfra kan de også afspille ”simstim”, der er en anden form for virtual reality. Det er sanseindspilninger fra andre mennesker. Her kan man så, via et simstimsapparat afspille alle de forskellige kommercielle serier, der var redigerede oplevelser af en ”Simstim skuespillers” sanser, -”Meat toy” som Case kalder det.

## 8.6. Wintermute og Neuromancer

Wintermute er navnet for en A.I. en kunstig intelligens, ejet af det multinationale schweiziske Tessier-Ashpool S.A.

Chase møder Neuromancer i en virtuel repræsentation som en lille dreng i strandkanten.

Wintermute og hans bror Neuromancer ønsker at blive et med Matrix’en og finde andre former for kunstige intelligenser ude i rummet. De bliver jaget og forhindret af Turingregistret, der er en global og magtfuld politiorganisation, der jager og forhindrer kunstige intelligenser i at blive forstærket. Med dem i nakken og overvåget af de to A.I.’er må Chace dykke, ridende på et kinesisk isbryderprogram gennem Cyberspace.

”Hovedkuldets bevægelse gennem smaragdgrønne mure, mælket jade, fornemmelsen af fart ud over alt, han før havde oplevet i Cyberspace... Tessier-Ashpools is knustes og skallede af for det kinesiske programs fremstød. Et foruroligende indtryk af noget flydende massivt. Som om skår af et knust spejl bøjedes og blev længere i faldet.

Gud, sagde Chace med ærefrygt, mens Kuang snoede og vred sig over Tessier-Ashpool datakernens horisontløse felter, en endeløs neonby, en kompleksitet der skar i øjet, juvelglitrende, skarp som barberknive.

- Det var satans sagde rekonstruktionen, - det der er RCA-bygningen. Kender du den gamle RCA-bygning?

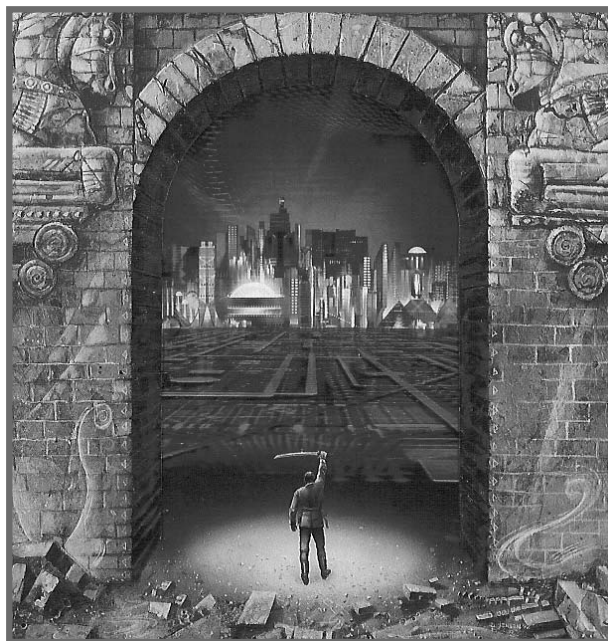
Kuang programmet dukkede ned forbi glitrende spir af en halv snes ensartede datatårne, hver af dem en blå neon imitation af Manhattans skyskrabere.”<sup>21</sup>

Mange film og bøger som siden har forsøgt at beskrive Cyberspace har brugt ”Neuromancer” som råstof. Sammen med ”Count Zero” og ”Mona Lisa Overdrive” udgør ”Neuromancer” en trilogi, der kan læses uafhængigt.

Gibson bliver konstant nævnt som ”the Godfather of Cyberspace,” men han har kørt tæt med forfatteren Bruce Sterling og skrevet flere noveller sammen med ham samt romanen ”The Different Engine” en gotisk science fiction.

Bruce Sterling har med ”Islands in the net” fokuseret på de potentielle katastrofer, der ligger i det globale net. Han beskriver, hvad desperate terrorgrupper kan gøre for at bringe verden på randen af en ”Infocalypse”, hvor systemer og nationer bryder sammen, fordi de er sårbare i deres brug af højteknologiske medier.

Sterling er absolut den mest politisk korrekte af forfatterne. Han beskriver ikke så meget fascinationsformerne og arkitekturen i Cyberspace, men mere de politiske og sociale konsekvenser det virtuelle har. Han peger på klassedelingen. Dem på bunden får endnu mindre og overklassen og de multinationale får endnu mere magt på bekostning af de gamle nationalstater. At der i Cyberspace opstår grå og sorte områder, hvor mindre grupper af



»Snow Crash«. Neal Stephenson 1992.

hackere og terrorister holder til og opererer fra små "Islands in the net", der suger alle typer informationer til sig, fordi viden er magt og information er penge.

## 8.7. "Snow Crash" og den nye generation af cyberpunk

En af de nye forfattere inden for grenen "Cyberpunk" er Neal Stephenson. I 1992 udkom hans "Snow Crash", som er en fræsende storbymytologi om det 21. århundrede.

Hovedpersonen er en lille hacker ved navn Hiro, der specielt har arbejdet med udvikling af software til at skabe bedre og mere realistiske "avatarer", der kan besøge og bebo det store metaverse.

Hiro kommer på sporet af den ultimative virus, da hans avatar på et mødested i Metaverse får tilbudt et hypercard indeholdende stoffet "Snow Crash". Det tager han ikke imod, men det gør hans tidligere arbejdsgiver Dav5id, der får brændt hjernebarken af og ender i koma for øjnene af Hiro.

Det er begyndelsen på en hæsblæsende historie om et truende "Infocalypse", igangsat af fanatikere, der vil opnå verdensherredømme.

I sin søgen efter Metaviruset kommer Hiro dybt ned i de oprindelige myter om Babelstårnet og gennem de gamle sumeriske myter om sprogets og skriftens oprindelse.

Stephenson bruger ikke ordet Cyberspace, men kalder det parallelle elektroniske univers for Metaverse.

I "Snow Crash" lader man sig ikke bare materialisere ind i Metaverse hvor som helst. Det ville ødelægge metaforikken at lade sig materialisere ud af ingenting og tilbage i "virkeligheden", - det anses for en privat affære, - så dem der har et "hus" ankommer i det og går derfra ud på "gaden".

Hvis du er en af dem uden hus, så må du lade dig materialisere i en "Port" (Gate), der giver adgang til "boulevarden" og dens net af sidegader. Man lader sig transportere med en "monorail", ellers "går" man. De almindelige brugere har huse og kontorer, hvorfra deres avatarer kan gøre deres arbejde, eller mødes med andre og blive underholdt.



## 8.8. Comic book, cyberpunk og rigid realisme

”The Street” er en gigantisk boulevard, der passerer under den sorte elektroniske himmel hele vejen rundt omkring ækvator. Med en radius på lidt mere end titusind kilometer, det er 65.536 kilometer, hvilket er noget større end jorden.

Det er fastsat efter en protokol fra de computer-grafiske Ninja -Overlords hos The Association for Computing Machinery’s Global Multimedia Protocol Group.

Det er altid nat i Metaverse. Gaden er oplyst af et uendeligt Las Vegas uden tyngdekraft fri for fysiske og økonomiske bindinger. Indimellem er der frie krigszoner, hvor folk kan mødes og jage og slå hinandens avatarer ihjel.

Andre steder er fine reproduktioner af Frank Lloyd Wright huse, blandet med parafraser over victorianske landsteder. For at ”bygge” skal man betale, og de rigeste har de bedste adresser. Hackerne holder til i sidegaderne. Metaverset bliver administreret og overvåges nøje af the Global Multimedia Protocol Group.

Pengene som de opkræver og får ind går i en fond, der gør det muligt at vedligeholde og udvide det maskineri, der får boulevarden og ”Universe” til at eksistere.

Stephenson beskriver livet i gaden og problemet med tidszoner således:

”The Street is fairly busy. Most of the people here are Americans and Asians – it’s early morning in Europe right now. Because of the preponderance of Americans, the crowd has a garish and surreal look about it. For the Asians, it’s the middle of the day, and they are in their dark blue suits. For the Americans, it’s party time, and they are looking like just about anything a computer can render”.<sup>22</sup>

Avatarerne ser også højst forskellige ud, alt efter hvor mange penge deres ejere har. Nogle er udstyrsstykker i barokke højttopselige detaljer, de billige avatarer er sort-hvid figurer i en dårlig opløsning som en tv-kanal ude af tuning, de ligner ikke nødvendigvis deres ejere, som for det meste har de en tilbøjelighed til at pynte på sig selv.

I Metaverset er Hiro altid en samurai i sort læderkimono og to sværd, et i hver side.

Ude på boulevarden glider figurene og stedfortræderne igennem hinanden som spøgelser, men de kan ikke passere gennem ”bygningernes” vægge og gennem privat ejendom.

Folk med få penge kan leje en billig standard avatar; en ”Clint” eller en ”Brandy,” der har et vist antal ansigtsudtryk og ikke ligner sin bruger, men som ellers kan bevæge sig frit omkring. Avatarer dør ikke, hvis de deltager i en duel og taber, bliver deres computer frakoblet nettet i nogle minutter og du kan ikke komme tilbage, før din avatar er fjernet af ”the Graveyard Daemons.” Det er små sortklædte Ninjaer der rydder op og fjerner alle spor.

Indenfor visse områder, der bygger på finere software, kan avatarerne ikke gå igennem hinanden, her er omgivelserne mere ”fysiske” som ude i den virkelige verden. Her er også ”Daemons” som er et stykke software, en robot som lever i Metaverse og udfører visse opgaver, som f.eks. at servere imaginære drinks for gæsterne i baren, eller smide støjende gæster ud. Hiro har en ”Librarian,” der er hans søgemaskine og som udfører research opgaver og dykker i infohavet for ham.

Hiro møder sine venner på ”The Black Sun”, der udefra ligner en fuldstændig hermetisk lukket sort pyramide med toppen skåret af, der er kun en dør i midten på den sorte pyramidestub. Den ligger på noget der ligner en dyster og forsømt byggetomt - det er her hackerne mødes.

Hiros ven Da5id har en svaghed for stoffer, især dem som er ukende, uprøvede og hvor indtagelsen kan minde om at spille russisk roulette. Måske blæser han hjernen ud, måske ikke. Da5id løber ind i et af de første hypercard indeholdende ”Snow Crash”, han sidder i klubben The Black Sun sammen med Hiro og da Hiro vender sig om fra baren og skal tilbage til Da5id sker noget uventet:

"Hiro turns around to look at Da5id. But Da5id's not there anymore. Instead of Da5id, there is just a jittering cloud of bad digital karma. It's so bright and fast and meaningless that it hurts to look at. It flashes back and forth from colour to black and white, and when it's in colour; it rolls widely around the colour wheel as though being strafed with high-powered disco lights. And it's not staying within it's own body space; hair-thin pixel lines keep shooting off to one side, passing all the way across The Black Sun and out through the wall. It is not so much an organized body as it is a centrifugal cloud of lines and polygons whose centre cannot hold, throwing bright bits of body shrapnel all over the room, interfering with people's avatars, flickering and disappearing."<sup>23</sup>

Det er det sidste Hiro ser til sin vens avatar i Metaverset og ude i "virkeligheden" er han brændt ud til en total grøntsag, han er det første offer for "Metaviruset".

## **8.9. Tilbage til de russiske konstruktivister og futurister**

Hiro har udviklet et stykke software som han kalder en "usynlig avatar". Han bruger den i sin jagt på Raven og med den får han også adgang til en af de store databaser. Det er Rife's sorte kube hvor han trænger ind.

"This is a hack. It is really based on a very old hack, a loophole that he found years ago when he was trying to graft the sword-fighting rules onto the existing Metaverse software.

His blade doesn't have the power to cut a hole in the wall - this would mean permanently changing the shape of someone else's building- but it does have the power to penetrate things. Avatars do not have that power. That is the whole purpose of a wall in the Metaverse; it is a structure that does not allow avatars to penetrate it. But like anything in Metaverse, this rule is nothing but a protocol, a convention that different computers agree to follow. In the theory, it cannot be ignored. But in practice, it depends upon the ability of different computers to swap information very precisely, at high speed, and at just the right times. And when you are connected to the system over a satellite uplink, as Hiro is, out here on the Raft, there is a delay as the signals bounce up to the satellite and back down. That delay can be taken advantage of, if you move quickly and don't look back. Hiro passes right through the wall on the tail end of his all-penetrating katana.

Riefland is a vast, brightly lit space occupied by elementary shapes done up in primary colours. It is like being inside an educational toy designed to teach solid geometry to tree-year-olds: cubes, spheres, tetrahedrons, polyhedrons, connected with a web of cylinders and lines and helices. But in this case, it has gone way, way out of control as if every Tinkertoy set and Lego block ever made had been slapped together according to some long forgotten scheme.

Hiro's been around the Metaverse long enough to know that despite the bright cheery appearance of this thing, it is, in fact, as simple and utilitarian as an Army camp. This is a model of a system. A big complicated system."<sup>24</sup>

Det er ren og klar 3D kubisme, som Gibson også bruger i "Neuromancer" og forbillederne kommer bl.a. tilbage i tiden fra Kadinsky, Malevich, El Lissitzky, Tatlin og de rene nonfigurative kubistiske malere, både de russiske konstruktivister og futurister videre over Bauhaus Skolen til De Stijl i Holland.

Hiro kommer langt ind i systemet, der er pastor Rife's Pearly Gates worldwide network og dybt inde finder han en stor blå kube med hvide stjerner.

Det er forbundsregeringens og væk derfra bærer fanatikeren Raven et sort ellipseformet æg. Det er Metaviruset "Snow Crash". Raven forsvinder og herfra begynder jagten gennem Metaverset for at stoppe den truende "Infocalypse".

## 8.10. Universet ved siden af

Ud over Neal Stephenson er der også en forfatter som Tad Williams der med sin "Otherland" serie fra 1996 dykker helt ind i Cyberspace og fortsætter hvor Gibson og Stephenson slipper. "Otherland" er noget af det mest billedmættede. Hovedpersonerne Renie og Xabbu suges ind i et magnetisk sort hul, med billeder og tableauer som skifter og "morfer" med rasende fart gennem et psykedelisk katalog af uendelige parallelle verdener.

I fortællingen klippes der hårdt mellem forskellige tableauer, universer og tidsaldre. Flere scener minder meget om den seriøse science fiction tegneserie "Linda og Valentin" der i album nr. 6 "Den falske verden" beskriver kampen mod en fremmed intelligens, der materialiserer historiske tableauer. I fortællingen bliver Valentin fanget i skyttegravs mudder midt mellem fronterne i 1. verdenskrig. Prologen i "Otherland" starter på samme måde.

På nettet hedder mennesker "borgere" og de autonome agenter bliver kaldt "marionetter", du kan ikke altid kende forskel på en marionet og en borger. De er jo alle repræsentationer bygget op af polygoner, så du må spørge dig for, med risiko for at de bliver fornærmet. Men loven kræver, at de svarer sandfærdigt.

I "Otherland" går de på "Nettet" med deres "simfigur", der er slang for avatar eller stedfortræder. De bruger "suits" dragter og "head mounted displays," på nettet går de ind steder, hvor de kan købe sanseoplevelser af enhver art.

Og træder du ind i de digitale saloner, er der straks en venlig betjening, der kan skaffe alt. "En tjener dukkede op foran dem, svævende et par centimeter over gulvet. Han bar en kromfarvet, kropsnær smoking." – "En meny skrevet i lysende bogstaver hang i luften bag ham som en efterglød.

Der er en liste med overskriften "Følelser," "Sagde Xabbu undrende. "Sorg, mild til intens". Lykke, stille tilfredshed til voldsom glædesrus. Fuldbyrkelse. Elendighed. Optimisme. Fortvivlelse. Glædelig overraskelse. Vanvid... Han så på Renie. Hvad er dette? Hvad betyder det?"<sup>25</sup>

Ude på nettet er der andre tilbud om endnu mere radikale oplevelser og føle/sanse trip. Som en tur på "Death row" og i den elektriske stol, eller de sidste minutter i et flystyrt. Der er nogle i "Otherworld", der dyrker en virtuel form for "snuff videos" og måske er det de videoer, der efterlader børnene, der prøver dem, i en dødelig koma. De er logget på nettet, men de kan ikke komme ud igen. Sådan starter bind 1 i "Otherworld".

## 8.11. Tomheden der binder

Den mest definitive utopi på hvad Cyberspace kan blive til kommer fra Dan Simmons. Med sin science-fiction serie "Hyperion" har han beskrevet en fremtid, hvor den menneskelige race i samklang med andre intelligenser har fundet ind til "tomheden der binder" det, der er det samlede univers' datasfære. Det er her de "lytter til tomheden og forsøger at høre de dødes tanker. Mærke deres smerte, også de levendes smerte."<sup>26</sup>

Når de lytter til tomheden der binder, kan de "frisende" (teleportere) deres kroppe på tværs af universet, til hvor de måtte ønske.

Forud for alt dette har der foregået en kamp mellem menneskene og de kunstige intelligenser, en kompliceret religiøs og ideologisk kamp mellem de humane utopister og de fundamentalistiske kristne. Paven og kirken har indgået en højst uheldig alliance med Kerne KI'erne, der har givet kirken "Krydsformen, som er en biologisk nanoteknisk dataforsendelsesordening, der står i forbindelse med KI'ernes dataunivers. Med krydsformen kan de "genoprette liv", de kan give menneskene en genopstandelse fra de dødes rige og give dem et evigt liv. Hvilket for den katolske kirke var et mirakel, der sikrede dem total magt. Men KI'erne var bare nogen snyltere og vampyrer, der stjal kapacitet fra en endnu større form for intelligens, nemlig tomheden der

binder: "Dette tidsoverskridende, interstellare medium for alle sansende racers hukommelse og følelser"<sup>27</sup>.

Midt i Hyperions hæsblæsende episke drama med enorme rumskibsslag og kloder, der går under, er der pludselig lange sekvenser hvor f.eks. en gruppe buddhister sidder og diskuterer med en gruppe pavelige udsendinge om meningen med livet, om reinkarnation findes, eller om døden virkelig er definitiv.

## **8.12. Mellem rigid kopi, ren abstraktion og tableauer**

Der aftegner sig nogle tendenser i forestillingen om det virtuelle rum. I "Snow Crash" er der en verden, som er en fuldstændig rigid kopi af den virkelige verden udenfor.

I "Snow Crash" er der en boulevard med sidegader, adgangsportaler og en monorail at køre med.

I "Otherworld" er det mere frit og fabulerende, men her er også gader fyldt med avatarer og repræsentationer. I tableauet er der en folkelig forlystelsespark, en fortsættelse af det klassiske scenarie med børnenes ø i Disney's klassiker "Pinocchio," hvor børnene bliver fragtet ud til forlystelsernes paradiso, med alt hvad et barn kan ønske sig. Pinocchio og hans venner gennemgår en grusom metamorfose, hvor de langsomt bliver forvandlet til en flok skrydende pakæsler.

Det er en onskabsfuld og misantropisk metafor, om hvad der sker med os som børn, når vi går over puberteten til voksenlivet. Vi bliver til en flok skrydende pakæsler, der skal henslæbe resten af vores liv i trældom, efter at vi har forladt barndommens fortryllende rige. I "Otherworld" er der også en "mafia" bag det hele, som suger børnenes sjæl ud og efterlader dem som zombier.

Både i "Snow Crash", "Otherworld" og "True Names" optræder disse ultimative forlystelsesområder, der er en krydsning mellem Tivoli og Las Vegas steder med uendelige fester.

Der er et helt andet og langt mere abstrakt rationelt rum i "Neuromancer" og "Johnny Mnemonic," det har en anden vægtløshed. Her svæver alle i det store mørke mellem uendelige transparente postmoderne high-tech konstruktioner.

Tilsyneladende er det den digitale infrastruktur, der bestemmer formen, men her befinder vi os i en grafisk metafor, så at tale om at "form follows function" ville måske være svært at gøre, når vi taler om en fiktion.

Men vi har også en tredje form, der mere kunne kaldes tableau. Her genereres forskellige scenarier i det virtuelle rum, som da Chase møder den kunstige intelligens Neuromancer i strandkanten. Filmen "The Cell" er helt igennem opbygget sådan, at handlingen springer fra tableau til tableau. Her går psykiateren Cathrine ind i masseorderen Carl's bevidsthed, for at finde det, der repræsenterer det oprindelige i ham.

Det viser sig, at det er drengen Carl, der er en bange lille skygge som flygter og gemmer sig inde i sin egen voksenbevidsthed, hvor han jages af sine egne dæmoner i flere afskygninger.

Dybt inde i hans bevidsthed er der et offerrum der indeholder en serie groteske og makabre tableauer, hvor hans ofre er omhyggeligt iscenesat, skåret op, udstoppede, malede og "stylet" med obskure artefakter.

Den yderste konsekvens i det tableaubaserede rum er filmen "The Truman Show," hvor

hovedpersonen lever i en kulisse. Uden at vide det, er han med i "Big Brother" overvåget dag og nat, indtil han finder ud af, at det hele er en rekonstruktion af en verden han lever i, en fiktion, der slet ikke er hans egen men instruktørens, TV selskabets, publikums, alle andres bevidsthed, bare ikke hans egen.

Så derfor må han nødvendigvis bryde ud af kulissen. På samme måde som hovedpersonen i tegneserien "Murene om Samaris" må flygte ud af byen, der er en kulisse, styret af en kødædende bevidsthed, som tager næring af de fremmede som den lokker ind i sit net (Byen). Denne bevidsthed prøver at danne de billeder og de scener, der behager den fremmede mest, for til sidst at fortære og opsluge den fremmede.

<sup>1</sup> Gaston Bachelard: "The poetics of space". (1964). Beacon Press. 1994. p. 222.

<sup>2</sup> Kazimir Malevich: "Futurism – Suprematism, an Extract." (1921), in Kazimir Malevich, Jeanne D'Andrea (red). The Armand Hammer Museum of Art and Cultural Center. 1990 (California), p. 177.

<sup>3</sup> Berit Anne Larsen: "Vision og virkelighed. Forestillingen om det 20. århundrede" Luisianna Revy nr. 1. Sep. 2000. p. 33.

<sup>4</sup> Philip Jodidio: "Architecture Now." "Metacity/datatown." Taschen. 2001. p. 418.

<sup>5</sup> D'Arcy Wentworth Thompson: "On growth and form". Cambridge. 1961. p. 268-325.

<sup>6</sup> Greg Lynn: "Animate FORM". Princeton Architectural Press. 1999.

<sup>7</sup> "Neuromancer." p. 70.

<sup>8</sup> Stanislav Grof: "Beyond Death." Thames and Hudson. 1980. p. 66.

<sup>9</sup> Scott Bukatman: "Terminal Identity". The virtual subject in postmodern science fiction. Duke University Press Durham and London. 1993. p.151.

<sup>10</sup> "Terminal Identity." p. 152.

<sup>11</sup> Amazone.com har på nettet annonceret med, at der var et genoptryk af "True Names" på vej i 2001. Men i skrivende stund er den endnu ikke kommet. Vernor Vinge nævner i sit forord at Greg Bear's ("Blood Music") er en af de første der beskriver et kommende Cyberspace. Vinge siger også at han har skrevet sin historie uafhængigt af, men samtidigt med William Gibson ("Neuromantiker") og Bruce Sterling ("Øer i Nettet").

<sup>12</sup> Vernor Vinge: True Names. p. 59.

<sup>13</sup> p.143.

<sup>14</sup> William Gibson: "Neuromantiker." Per Kofods forlag. 1984. Dansk udgave 1992.

William Gibson: "Count Zero." 1993. Per Kofods Forlag. William Gibson "Mona Lisa Overdrive". 1993.

William Gibson: "Virtual Light." 1994. Per Kofods Forlag.

William Gibson: "Johnny Mnemonic." 1986. Dansk udgave 1995. Per Kofods Forlag.

Neal Stephenson: "Snow Crash." 1992. Bantam books.

<sup>15</sup> "Terminal Identity." p. 146.

<sup>16</sup> "Neuromantiker." p. 11.

<sup>17</sup> p. 13.

<sup>18</sup> p. 13.

<sup>19</sup> p. 16

<sup>20</sup> p. 70 – 71.

<sup>21</sup> p. 307.

<sup>22</sup> Neal Stephenson: "Snow Crash." p. 38. Se også p. 24 i Snow Crash for en udvidet forklaring på hvordan det matematiske talsystem og opbygningen af Metaverse hænger sammen.

<sup>23</sup> "Snow Crash." p. 76.

<sup>24</sup> "Snow Crash." p. 435 - 436.

<sup>25</sup> Tad Williams: "Otherland" p. 140.

<sup>26</sup> Dan Simmons: "Endymion." bind 4. p. 589.

<sup>27</sup> Bind 4. p. 462.



*"I am in a house in a Japanese print. The sun is everywhere, for everything is transparent."*

Anni Duthil.<sup>1</sup>

## 9. 0. Den immaterielle transparens

"Starting with the decadence of postmodernism in the 80s, we are presented with tendencies such as the return to the modern stoic style, to minimalism, to an inclination towards localism, and so on, but I think that the main current in architecture is directed towards transparency given that society itself is becoming increasingly transparent alongside the development of information, and naturally all of this must be reflected in architecture".<sup>2</sup> Toyo Ito.

Det digitale stof har en gennemsigtighed og vi er i en verden, hvor alle kan overvåge alle. Der er flere aspekter i begrebet. To af dem er den bogstavelige og den fænomenbundne transparens. Den bogstavelige er den, vi oftest oplever i forbindelse med arkitektur, hvor der er tale om en materialebunden transparens i eksempelvis huse af glas og stål. Toyo Ito har med sit Mediatek i Sendai (1997) skabt et grænseoverskridende arkitektonisk værk, her er hans udgangspunkt, at han ser byen som en "transparent skov", hvor der er en glidende overgang mellem inde og ude og en glidende overgang mellem de virtuelle medier, der er en integreret del af Mediateket og det taktile rum, den fysiske virkelighed udenfor.

Toyo Ito har langt tidligere med sit "Tower of winds" i Yokohama (1986) ført transparensen ind i byrummet. Tårnet har både en fysisk og en metafysisk funktion og rolle om dagen, et profant 21 m højt cylindrisk tårn foran Yokohama Station bygget af neon, glas, spejlflader og stål. Når solen går ned, vågner tårnet og reagerer på vinden og lydene omkring og skaber et uforudsigeligt transparent og flydende spektakel af lys. Tårnet er en krop der reagerer på byen, dens puls og åndedræt.

Ito mener, at fremtidens arkitektur skal bygge på helt nye præmisser. Husene skal indeholde rum, der kan ændres med tiden og få nye funktioner. Ito er måske den arkitekt, der er tættest på at skabe de nye arketyper for en moderne og fremtidig arkitektur. Ito's Mediatek er en kunstig skov, huset er båret af 13 hule tårne eller hule netsøjler, der alle er forskellige og bøjer og drejer sig som en bambusskov, en biomorfisk struktur som plantesøjler, der slynger sig under



*Toyo Ito. Mediateket i Sendai.*

vand. Huset har en lethed og elegance og det at lyset falder igennem de hule søjler, slører grænserne mellem inde og ude.

Ito beskriver selv Mediateket som "fluid bodies" og sammenligner det med at være nedsænket i en anden verden, som når vi sidder foran computeren, for ham bliver grænserne mellem inde og ude udviskede. Grænserne mellem de digitale rum og de fysiske rum bliver ligeledes flydende og det digitale rum bliver gradvist mere taktile parallelt med den teknologiske udvikling.

### **9.1. Transparens og hastighed**

De elektroniske mediers hastighed bringer os kloden rundt, alle begivenheder presser sig på med samme (lige)gyldighed. De er absolut en del af vores "virkelighed." Vi får hele tiden lagt nye lag uden på vores virkelighed og vores fokus skifter hele tiden, alt efter hvilke



*Toyo Ito. Mediateket i Sendai.*



skærme/programmer vi ser på eller ser igennem.

I det øjeblik du kobler dig på nettet er du åben overfor hele verden. Alle kan se ind i dit "glashus." Du sidder "nøgen" bag din skærm, du har ingen "gardiner" i huset og måske/måske ikke er der nogen derude i det store mørke rum, der overvåger dig. Tv-skærmen og computeren kører, men du tør ikke slukke for det, for måske kommer der "noget" og din privatsfære er oversvømmet af dette "påtrængende ingenting," et informationsvakuum har fyldt rummet i dit hus til bristepunktet. Snart bliver væggene i vores huse ikke længere af sten, men de bliver til skærme, der viser billeder af en uendelighed af valgmuligheder.

"Architecture is just about to lose everything that characterized it in the past. Step by step it loses all its elements. In some way, you can read the importance given today to glass and transparency as a metaphor of the disappearance of matter."<sup>3</sup> siger arkitekten, filosofen og kritikeren Paul Virilio om den nye tid, hvor medierne bliver allestedsnærværende.

Når vi i fremtiden sidder i vores huse af glas, kommer vi ikke til at se ud. Vi tager vores virtuelle briller på og går ind i det parallelle elektroniske univers i Cyberspace, hvor vi møder "mennesker", gør vores indkøb, lader os underholde. Eller vores "avatar", vores elektroniske stedfortræder rejser for os. Det kunne se ud som om, vi snart ikke har brug for vores kroppe mere.

I øjeblikket er forskere på MIT langt med at udvikle et ekstra lag af informationer på vores "virkelighed" som de kalder for "annotated reality", det er meget små bærbare computere, hvor den brille du bærer også fungerer som en transparent monitor, der kan vise informationer eller video. Ved øret sidder en lille øresnegl, andetsteds på kroppen sidder en lille kraftig computer og på hånden et minitastatur, hvor man ved at trykke kombinationer på tasterne, kan skrive alle bogstaverne.

Når du møder andre på gaden eller til et møde, kører dine informationer på indersiden af brillen, hvor du kan checke alt hvad den anden siger, men hvem er hvem og er folk oprigtige når de spørger til din familie og karriere?

De fysiske transportmidler og de elektroniske kommunikationsmidlers stigende hastighed har konstant gjort afstandene mindre mellem mennesker, gjort kloden mindre, koncentreret befolkningerne omkring byerne og affolket landområderne. Men folk er ikke nødvendigvis kommet hinanden nærmere i byerne af den grund.

Cyberspace er globalt, der er ingen afstande, der er ingen tidsforskel, den elektroniske teknologis hastighed har bragt os frem til det store globale NU. Data bevæger sig med lysets hastighed, derfor kan man være flere steder på samme tid. Vernor Vinge siger: "Mennesker har en klar fornemmelse af, hvor vi begynder og slutter som særskilte væsener. Men de tærskler bliver sænket af kommunikationsteknologien. Hvis vi kunne skabe overmenneskelige væsener, er der ingen grund til at de skulle have grænser imellem sig."<sup>4</sup>

"I fremtiden vil der kun være én computer, men den vil være alle vegne," siger Vernor Vinge der er science-fiction forfatter og professor ved San Diego State University i USA, hvor han forsker i matematik og computervidenskab. Parallelt med det har han skrevet et antal science-fiction romaner. "True Names" var en af de første romaner, hvori han på et tidligt tidspunkt ligesom kollegaen William Gibson beskæftigede sig med det kommende Cyberspace.

Vinge siger i et interview med Peter Hesseldal:<sup>5</sup> "Ser man på udviklingen i computerkraft hidtil og på hvordan man forventer at udviklingen vil fortsætte, vil jeg tro at der bliver skabt større end menneskelig intelligens inden for de næste tredive år."

Det er det punkt hvor tingene vender, den dag hvor nettet "vågner" og computerne får deres eget liv, det kalder Vinge for "Singulariteten", det punkt hvor tilværelsens spilleregler på afgørende vis ændres fuldstændigt. Efter det vil tingene udvikle sig med en hastighed og en form som de færreste af os har mulighed for at begribe.

Når man ser på, hvordan vi behandler andre væsener som dyr, kunne man godt blive en anelse urolig ved tanken om, at vi måske står på kanten til at afgive vores overherredømme til en kunstig intelligens i denne del af solsystemet.

## 9.2. Panoptismens tidsalder

I filmen "The Matrix" af Larry og Andy Wachowski fra 1999 er der en ultimativ arkitektonisk overvågningsmaskine. De kunstige intelligenser har bygget et gigantisk panoptisk rum, og cylindriske tårne, der på ydersiden er fyldt med glaskuvøser, hvor menneskerne er fastspændte, mens de bliver drænet for energi. Deres hjerner er koblet på Cyberspace af the Matrix for at aflede deres bevidsthed om, at de i den "virkelige verden" er slaver i en stor maskine. Midt i dette panoptikon svæver en kunstig intelligens og holder opsyn med kuvøserne. Dette monster af en overvågningsmaskine er en af de klassiske arkitektoniske arketyper opfundet længe før tv, videoovervågning og computere. En oprindelig ægte "analog semaskine" er faktisk opfundet i 1787 af englænderen Jeremy Bentham. Han beskrev den således:

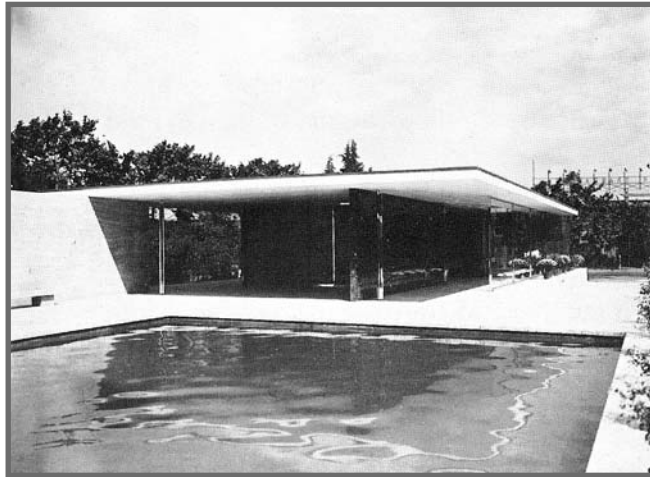
"Panopticon er en cirkulær bygning med celler, hvor væggen ind mod hovedrummet er erstattet af tremmer, cellerne er adskilt og isoleret fra hinanden og bygget i flere etager med svalegange som gangområde. I midten af rummet er inspektørens bolig. Tremmerne i cellerne gør det muligt fra inspektionstårnet at se alt hvad der foregår i den enkelte celle og små lamper med spejle kaster lys ind i cellerne om natten fra tårnet. Et langt rør mellem cellen og tårnet gør det muligt at høre selv den mindste hvisken fra cellen. Samtidig kan vogteren give instrukser og irettesættelser fra tårnet til cellen, uden at han behøver at forlade sin plads."<sup>6</sup>

Bentham forestillede sig at denne semaskine kunne bruges mange steder, bl.a. på hospitaler, sindssygeanstalter, skoler, fabrikker og alle andre steder hvor der var behov for kontrol. En maskine der gav totalt herredømme og var så simpel at selv et barn kunne bruge den.

Michael Foucault skrev i "Overvågning og straf"<sup>7</sup> om panopticon: "Semaskinen" er en slags model for vort nye samfund, hvor der krævedes en større overvågning af de enkelte individer og panopticon perfektionerede magtudøvelsen, så kun et fåtal af dem der udøvende magten, kunne overvåge et maksimum af individer. Uden andre fysiske virkemidler end arkitekturen og geometrien indvirker panoptikon direkte på individerne. "Den giver tanken magt over tanken."<sup>8</sup> Foucault kaldte det for panoptismens tidsalder, da han skrev "Overvågning og straf", men denne "semaskine" (overvågningsmaskine) hjemsøger os nu på flere måder i nutiden, i det digitale univers og i vores vision om fremtiden.

## 9.3. Transparens og simultane synsvinkler

I Mies van der Rohe's "Barcelona Pavillonen" (1928) er fladerne forskudt i rumplanet, nogle er rene flader, andre er semitransparente, fladerne er placeret omkring et bassin der spejler og reflekterer dem. Pavillonen kan opleves som forskellige grader og lag af transparens og spejlinger, der glider ind over hinanden. Den er et arkitektonisk svar på kubisternes bestræbelser på at opnå en transparens og samtidighed i deres værker. Det er, hvad modtageren møder i arkitekturen og maleriet, dette at transparens er noget der lagvis kan afdækkes i et



*Mies van der Rohe. Barcelona Pavillionen 1929.*

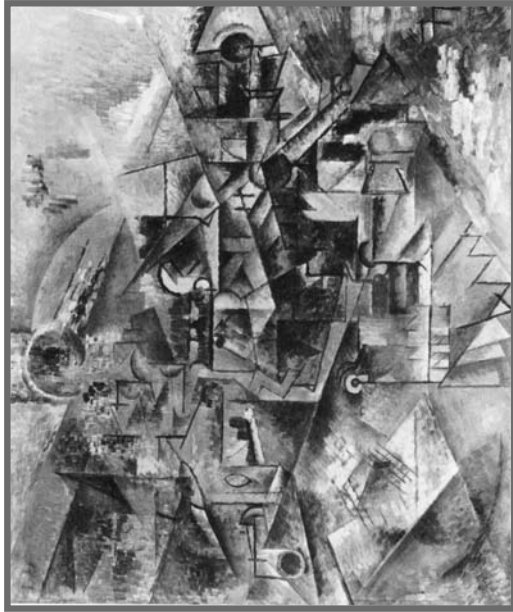
kunstværk. I maleri og arkitektur opleves det som en sammentrækning af det motiviske rum og undertrykkelse af dybden. I 1946 blev Mies van der Rohe's arkitektoniske udtryk bogstaveligt transparent med hans "Farnsworth House", her var alle vægge af glas, og her kunne man med et blik overskue alt inde som ude. Her var Mies van der Rohe langt fra den abstraktion og poesi indeholder "Barcelona Pavillionen".

Det var et radikalt anderledes rumbegreb som kubisterne arbejdede med, man kunne sige at det perspektiviske rum er fjernet og "bag" motivet antydes et nyt uendeligt genstandsløst rum, en verden hvor kompositionen nærmest svæver. Kubisterne søgte ikke at gengive et objekts ydre fremtoning fra et synspunkt, de bevægede sig omkring det og søgte at få hold på dets indre opbygning. De søgte at udvide følelsens sfære. Kubismen gør op med renæssancens perspektiv. Den ser objekter relativt, det vil sige fra flere synsvinkler, hvoraf der ikke er en enkelt som dominerer de øvrige.

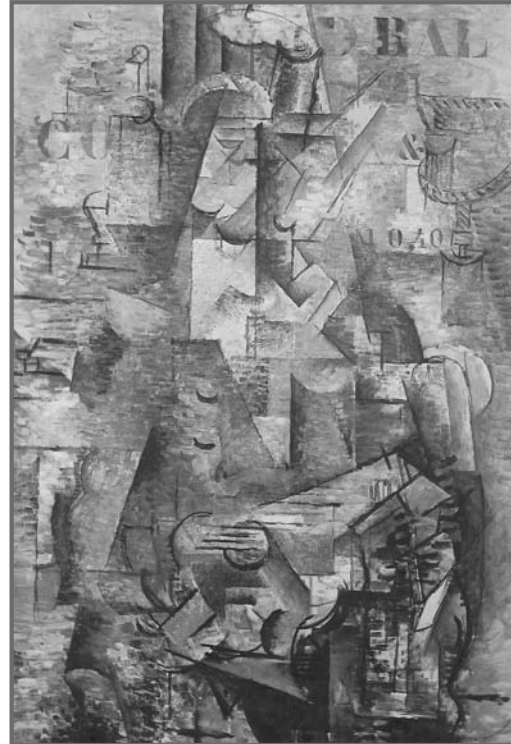
Ved således at dissekere objekterne opfatter kubismen dem samtidigt fra alle vinkler, ovenfra og nedenfra, indefra og udefra. Den bevæger sig omkring og ind i sine objekter. Det er den bevægelsesfrihed og samtidighed vi nu har fået i Cyberspace. Vi er inde og bevæger os frit i Picassos, Braque' og de andre kubistiske maleres billeder.

#### **9.4. Transparens: bogstaveligt og fænomenbundet og rummets frontalitet**

Colin Rowe og Robert Slutzky definerer rum og tid i det kubistiske maleri og modernismens arkitektur. De præciserer og siger: "Vores fornemmelse for bogstavelig transparens stammer tilsyneladende fra to kilder; fra kubistisk maleri og fra det som sædvanligvis betegnes maskinæstetik. Vores fornemmelse for fænomenbundet stammer sikkert alene fra kubistisk maleri." De er også skeptiske overfor Gideons måde at forbinde tidlige og rummelige faktorer



*Pablo Picasso: The Clarinet. 1911.  
Begge billeder er bygget over en  
pyramideform.*



*Georges Braque: Portugiseren 1911.*

til en ”fjerde dimension” med det kubistiske maleri, de bruger et citat fra Alfred Barr der siger: ”at Apollinaire har fremmanet den fjerde dimension...i metaforisk snarere end i matematisk forstand”<sup>9</sup>.

De bruger to malerier fra Picasso og Braque,<sup>10</sup> der begge arbejder med en pyramideform som eksempel på en henholdsvis bogstavelig og en fænomenbundet transparens i det abstrakte maleri.

Det første billede har kraftige konturer og er enklere at aflæse som en figur i et dybt rum. Anderledes er det med det andet billede, her er rummet bag flettet sammen med forgrund i en kompleks halvgennemsigtig horisontal og vertikal struktur, her er figuren helt opløst og kan først gradvist anskues uafhængigt af baggrunden og hvor længe beskueren dvæler ved billedet.

Dette at transparens er noget der lagvis kan afdækkes i et kunstværk, beskriver de som frontalitet, sammentrækning af det motiviske rum og undertrykkelse af dybden, det er hvad der møder modtageren.

”Mens beskueren skelner mellem de fremkomne flader, bliver han i stigende grad bevidst om en modsætning mellem områder med en lys farve og andre med en tykkere, mere dunkel farve. Han må skelne mellem flader, han kan tilskrive en fysisk kvalitet som celluloid, andre flader, hvis væsen er halvgennemsigtig, og endvidere områder som er totalt uigennemtrængelige for lys. Han kan opdage at alle disse flader, om de er gennemsigtige eller ej, er indvolveret i det fænomen, Kepes har defineret som transparens og det uafhængigt af deres motiviske betydning.”<sup>11</sup>

For at beskrive det radikalt anderledes rumbegreb som kubisterne arbejder med, det

perspektiviske rum der er væk, men ”bag” motivet antydes et nyt uendeligt genstandsløst rum, en verden hvor kompositionen nærmest svæver. Gyorgy Kepes beskriver den fænomenbunde transparens i *Language of Vision*:

”Transparens implicerer en omfattende rummelig orden. Transparens betyder samtidig varetagelse af forskellige rummelige tilstande. Rummet trækker sig ikke kun tilbage, men fluktuerer i en kontinuerlig aktivitet. De transparente figurers positioner har en tvetydig betydning, da man ser den enkelte figur snart tæt på, snart langt væk.”<sup>12</sup>

Transparensens dobbelte natur og det store flertydige rum, der er åbent for fortolkning, kommer netop frem i det kubistiske maleri, der både kan åbne og lukke sig afhængigt af beskuerens personlighed og den tid beskueren bruger på at lade billedets forskellige lag komme sig i møde.

”Betragter man arkitektonisk frem for billedlig transparens, vil der uundgåeligt opstå forvirring, da maleriet kun kan antyde den tredje dimension, mens arkitekturen ikke kan undertrykke den. Da arkitektur reelt er tre dimensional og ikke en efterligning af tre dimensioner, kan bogstavelig transparens hermed blive et fysisk faktum. Fænomenbundet transparens er af denne grund også sværere at opnå, og den er i sandhed så vanskelig at diskutere, at kritikere i almindelighed har været villige til udelukkende at forbinde transparens i arkitekturen med materialernes transparens.

Gyorgy Kepes har også fremsat næsten klassiske forklaringer på de fænomener, vi har opdaget hos Braque, Gris og Leger og synes således at mene, at deres arkitektoniske analogi må findes i de materielle egenskaber ved glas og plastik. Han mener at: ”sidestykket til disse kubistiske og efterkubistiske nøje beregnende kompositioner skal findes i de tilfældige overlejringer, der skabes ved lysets refleksioner i og tilfældig leg på en gennemsigtig eller blank overflade.”<sup>13</sup>

## **9.5. Den bogstavelige transparens og Bauhaus**

Rowe og Slutzky konkluderer ud fra en gennemgribende analyse af Corbusiers Villa á Garches (1927) hvordan bygningen er fyldt med de rummelige modsætninger, der udgør transparensens egenart:

”Der er en kontinuerlig dialektik imellem faktum og antydning. Det dybe rums realitet bliver vedvarende bragt i modsætning til antydningen af et lavt rum, og gennem den resulterende spænding fremtvinges aflæsning efter aflæsning.”<sup>14</sup> Det er konsekvenserne af Corbusiers ”frie plan”, at der ikke længere er nogen konstruktionsmæssig nødvendig sammenhæng mellem indre og ydre, - bygningen er en fri abstrakt komposition.

Facadens gennemgående frie vinduesbånd antyder store horisontale rum, men den indre grundplan afslører dobbelthøje og slyngede organiske rum i en fri komposition, hele tiden åben for ny aflæsning og fortolkning.

Villa á Garches er et eksempel på den arkitektonisk fænomenbunde transparens. Facadens frontalitet har den tilfælles med flere af de kubistiske malere, der også arbejdede ud fra en frontalitet i billedfladen. Den frontale aflæsning af et værk som Bauhaus Skolen er derimod ikke mulig, da hele det skulpturelle bygningskompleks kun kan opfattes med og gennem en bevægelse i tid og dermed også en diagonal aflæsning. En aflæsning som Gideon kalder for samtidighed og en ”mangfoldighed af referenceniveauer,” måske er han for betaget af det arkitektoniske værk og for bogstavelig i sin fortolkning af, hvad transparens egentlig er og hvad det består af, derfor bliver begrebet meget bedre beskrevet ved at modstille hans iagttagelse med Rowe & Slutzky’s analyse af Villa á Garches og Bauhaus Skolen. Her påpeger de at transparens ikke kun er et spørgsmål om glassets gennemsigtighed, men også kan være en langt mere

kompleks måde at gestalte rum og lys på.

Som eksempel på den bogstavelige transparens i arkitekturen bruger de Bauhaus Skolen i Weimar af Walther Gropius.

Skolens frie sammensætning, af åbne og lukkede volumner, der er forskudt og placeret nøje på grundlag af det gyldne snits principper, er blevet et ikon for den modernistiske bevægelse i det 20 århundrede.

Bauhaus Skolens værkstedsbygning har en glasfacade, der åbenbarer hele bygningens indhold, men for beskueren er der ikke flere fortolkningslag "what you see is what you get," det er en entydig og bogstavelig form for transparens. Der er refleks og forskellige spejlinger i glasset, men stadig står bygningen med dens horisontale dæk og vertikale rumadskillelse klar og let aflæselig. Selv om visse bygningskroppe er lette og gennemskelelige for lys og virker "svævende" i forhold til de andre mere lukkede bygningskroppe, så er det glasset og dets krystallinske karakter, der har været det vigtige for Gropius.

## **9.6. Transparens som en ny form for skizofreni**

Men der er også en langt mere alvorlig transparens på færde. Rædslen for transparens, at blive overvåget, at være totalt eksponeret for omverdenen. Lars Qvortrup formulerer det på følgende måde:

"Enhver der tænder for sin computer og kobler sig på det elektroniske net, kender den underliggende følelse af fascineret rædsel. På den ene side er der en intim fascination ved at have alle andre mennesker inde under huden, ja langt inde i min egen harddisks krinkelkroge, en omnipotent fascination ved at være overalt, ved ikke blot at være i mig selv, men at være på nettet.

På den anden side er der den tæt beslægtede skizofrene angst for ikke at kunne holde verden ude, men blive oversvømmet af henvendelser, blive kigget i kortene, blive smittet og deformeret af computervirus ... Fascinationen ved at kunne mestre en grænseløs kompleksitet. Angsten for at fortabe sig i den".<sup>15</sup>

Måske er vi ved at udvikle os på en måde, hvor teknikken blotlægger os og vores personlighed for alle. Vi er "nøgne" og endnu mere sårbare på nettet, end da vi sad hver for sig inde i vores murstenshuse. Hvordan kan vi vælge, hvordan kan vi sige nej til de enormt mange muligheder, der massivt presser sig på udefra? Baudrillard siger: "...den skizofrene er åben overfor alt mod sin vilje, og han lever i den største forvirring. Han er det obskøne offer for verdens obskønit. Det karakteristiske for ham er ikke, som man oftest siger, fortrinsvis realitetstabet, men snarere denne absolutte nærhed og denne altings totale øjeblikkelighed, denne overeksponering af verdens transparens." <sup>16</sup>

I "Krystallens Hævn" beskriver han, hvordan vi er ved at udvikle os til en kultur af individer, der lider under kommunikationens uendelige sammenhæng, hvor vi bliver til en ren skærm og et spejl for afspilning af alle netværkernes storm af billeder. Vi er kommet til en ny form for skizofreni og vores kroppe kan ikke beskytte os, vi er åbne mod vores egen vilje og kan ikke længere sætte grænser. Kommunikationens billede og overvågningsmaskine hersker. Baudrillard beskriver konsekvensen af mængden og hastigheden af de billeder vi modtager, de har nærmet sig den absolutte inert. Det virtuelle rums inert har invaderet vores bevidsthed herude i virkeligheden og vi er frosset i en tilstand af ikke-rum, ikke-tid og ikke-bevægelse, det eneste vi har tilbage er kun stoffet. Materien hersker.

"Alle vore medie-skabte forestillinger har for længe siden gennembrudt forbavelsens mur.

Forbavselsen over kroppens overdrivelse indtil dens glasagtige transparens, over kønnets glasagtige transparens, over en tom scene hvor intet sker, hvor blikket dog fyldes. Det er også forbavselsen over informationen eller politikken: intet sker, og dog er vi mættet med det”<sup>17</sup>

### **9.7. ”Er jeg en sommerfugl, der drømmer, at jeg er et menneske, eller er jeg et menneske, der drømmer, at jeg er en sommerfugl?”<sup>18</sup>**

Filmen ”The Matrix” der kom til Danmark i 1999 sammenfatter alt, hvad de forudgående ti års film har flirtet med, nemlig forestillingen om, hvordan Cyberspace kan se ud og være. Den er en milepæl i sin genre og markerer også i hvor stor grad de forskellige medier påvirker hinanden og bliver hinandens forudsætninger og referencer. Filmen har med sine hæsblæsende og spektakulære specialeffekts og sit fantastiske tegneserie- og computerspilsunivers, sat nye grænser for science fiction-film. Her er sat billeder til, hvad Gibson og Vinge har beskrevet, i deres romaner.

”The Matrix” peger lige på det punkt som Vernor Vinge taler om, at den dag den første kunstige intelligens fødes, bliver intet det samme og vi er som væsener sat ud på et sidespor. Filmen stiller også det afgørende spørgsmål hvad er virkeligt? Som dystopisk vision og sit kriminalistiske plot spørger den ikke som ”Blade Runner”, hvad kræver det at være menneske? men hvad er virkelighed og hvad er simulation? Med Baudrillards ord : ”When the map covers the whole territory, something like the principle of reality disappears.”<sup>19</sup> Så er der kun “The dessert of the real” tilbage bagved den altomfattende simulation.

Engang i fremtiden har KI’ere (kunstige intelligenser) overtaget kloden og efter en krig med menneskene lagt overfladen øde. Kun nede i dybet af den flænsede klode lever de få overlevende mennesker og fører en desperat frihedskamp mod KI’erne.

Det vises i en scene, som har brændt sig ekstra fast på nethinden, der fortæller hvordan de kunstige intelligenser har sået en mark til med titusindvis af babyer, der ligger i hver sin



*The Matrix af Wakowski brødrene (1999). Neo vågner op til mareridt i virkeligheden i en fængelskuvøse, hvorfra han er blevet drænet for kraft af KI’erne.*

”kuvøse” og bliver tappet for energi, mens deres hjerner er sluttet til ”The Matrix” kunstige virkelighed. Et billede på den ultimative apokalypse og afslutningen på den menneskelige races overherredømme. Et billede, som man inderligt må håbe, er malet af en sindssyg paranoid. Frihedskæmperne hverver folk til bevægelsen ved at koble sig ind i Cyberspace, den konstruktion som ”The Matrix” har skabt for at holde den menneskelige bevidsthed beskæftiget. Ude i virkeligheden malker KI’erne menneskerne for energi, som myrerne malker deres bladlus. Frihedskæmperne vækker folk og henter dem ud af ”The Matrix”, hvilket er livsfarligt, fordi de hele tiden er jaget af ”The Matrix’s” agenter.

Filmen beskæftiger sig med det centrale spørgsmål, som mange af cyberpunk genrens bøger og film, nemlig hvad er drøm og hvad er virkelighed? eller hvad er fiktion og hvad er virkelighed? Herfra går fiktionen til drømmen, den går så videre til mareridt, der bliver til ”virkelighed”. Som i filmen ”The Truman Show” hvor hovedpersonen lever i en kulisser, en fiktion, en kunstigt skabt virkelighed uden at vide af det, indtil han en dag støder på en sprække i virkeligheden og ser at den er en ”sammensværgelse” begået af syge mediekonger.

”Er jeg en sommerfugl, der drømmer, at jeg er et menneske, eller er jeg et menneske, der drømmer, at jeg er en sommerfugl?” ”The Matrix” leger derimod med den ultimative paranoia, nemlig at virkeligheden slet ikke eksisterer. Den er bare noget, som nogle højere intelligenser har fundet på, for at holde os beskæftiget, mens de dræner os for energi, som små nytteplanter på en mark.

I ”The Matrix” er ”virkeligheden” et dårligt trip og fremtiden er den absolutte apokalypse, civilisationens død.

Frihedskæmpernes interface er byen. Du taler ud i rummet til din navigatør, der henter dig ind og ud via telefonnettet, det fungerer som porte til ”The Matrix.” Du er hele tiden online med din navigatør, der fortæller dig, hvordan du kommer rundt og ud. Det er ham der sidder med kortet ved siden af din fysiske krop, der er spændt op i et konsol med et jackstik i nakken.

Det virtuelle rum i ”The Matrix” er den virkelighed som vi tror er vores ”analoge virkelighed”. Vi får en mistanke, da der ind i denne verden kommer ”agenter” med superkræfter, som kan flyve og kravle på væggen.

Hovedpersonen Neo lever et dobbeltliv som almindelig kontormand og i sin fritid som superhackeren, der bliver kontaktet af den hemmelige undergrundshær og dens leder Morpheus. Da Neo endelig spørger Morpheus: »hvad er Matrix?«, så svarer Morpheus: »Det er en verden der er trukket ned over øjnene på dig, for at skjule sandheden for dig. At du er en slave, ...født til et fængsel du hverken kan lugte, røre eller smage....et fængsel for din hjerne.«

Filmen er den arkitektoniske og computergrafiske mest gennemførte til dato. I ”virkeligheden” er lyset blå og gråt. I ”fremtiden” er det sort og blå. Her er scener af en apokalyptisk fremtid, så sorte og blødende at det kammer over og bliver til scener fra en death metal trash video.

Men scenerne er også så naive og tegneserieagtige, at det er som at læse og se den amerikanske splatter og gyserserie ”SPAWN” af Todd MacFarlane. ”SPAWN” er soldat for helvede, hvor han ofte færdes mellem dæmoner, zombier og monstre i sorte afbrændte landskaber fyldt med kranie- og knoglerester.

Dommedagsvisionerne springer op fra de subkulturelle mediers små formater til den brede popkulturs store lærreder. Computerspillene og tegneseriernes obskure myter og helte bliver pludselig til brændstof i den konstant ekspanderende underholdningsmaskine. Vejen fra ungdomskultur til massekultur er uafviselig og yderst interessant, fordi det er derfra fornyelsen kommer.



## 9.8. Mere tegneserie end film, medierne blandes og stjæler fra hinanden og nye hybridformer opstår

”The Matrix” er i virkeligheden tættere på medier som tegneserier og computerspil, end på den traditionelle film.

Instruktørerne har taget et klart og konsekvent valg, set i forhold til fortællingens indhold. Det gør også at filmen, som film i klassisk forstand mister det episk glidende og fortællende element og derfor ikke kan sammenlignes med hovedværker indenfor science fiction-genren som ”Metropolis” og ”Blade Runner”.

I Japan er tegneserie og tegnefilm en milliardindustri. Her har man for længe siden taget skridtet fuldt ud og har f.eks. ”filmatiseret” et væld af tegneserier, bl.a. en science fiction tegneserie som Masume Sirouws ”Ghost in the Shell”.

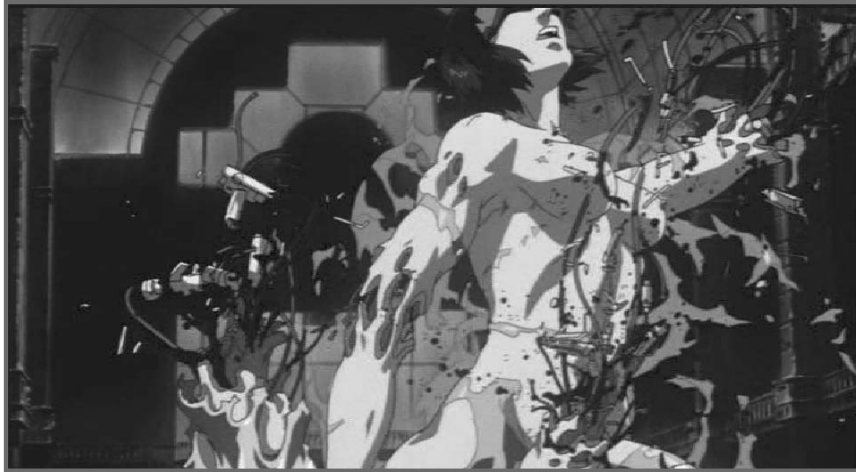
Her blandes computergrafik med klassisk tegnefilmsanimation og det er blevet til en fuldstændig overbevisende dystopisk vision om en fremtid, hvor menneske og maskine glider over i hinanden. Et sted hvor Cyberspace er et allestedsnærværende grid som hovedpersonen major Kannagah jager. En kunstig intelligens der er sluppet løs i nettet.

”The Matrix” er meget tæt beslægtet med film som ”Ghost in the Shell”<sup>20</sup> og den japanske science fiction tradition bygger på at hvis en ”Manga” bliver en tilstrækkelig stor succes, så ”filmatiserer” man den.

Den bliver til ”Anime” (tegnefilm). Japanerne har en strøm af apokalyptiske myter. Mange af dem om et fremtidigt Babylons sammenbrud. Det faktum at de kom ud af 2. verdenskrig som eneste nation der havde oplevet en atomkrig, gør ikke fokuseringen mindre.

Endnu et karakteristisk element fra de japanske serier er deres ekstremt udpenslede slagsmål og voldsscener, som de forlænger og gennemspiller i slowmotion i det uendelige. Huse, der eksploderer og falder sammen bliver til filmiske sekvenser af høj æstetisk og lyrisk skønhed. Det er her ”The Matrix” har hentet sin billedsubstans og sit fortælle tekniske drive. Medierne glider over i hinanden, blander sig og nye medier opstår. Tegneserien låner fra romanen, filmen påvirkes af tegneserien, computerspillet låner fra film og tegneserie-multimedierne låner lidt fra dem alle. Egentlig må man spørge sig selv: Er ”The Matrix” overhovedet en film? Det er snarere en hybridform skabt af flere medier.

Hvad der er interessant ud fra et arkitektonisk synspunkt er, at computergrafikken skaber nye rum, hvor arkitektur, scenografi og film bliver til en helt ny form for rummelig hybridoplevelse. Der er en scene, hvor Neo går på gaden i New York sammen med Morpheus, de passerer en tilfældigt udseende fodgænger. Morpheus ”fryser scenen”, så alle står stille som saltstøtter undtagen vores to hovedpersoner, så siger Morpheus ”vend dig om” og Neo vender sig om og ser ind i pistolløbet fra den fodgænger, de lige har passeret. Han har nu forvandlet sig til en af agenterne fra ”The Matrix”. Agenten er frosset til en statue og nu bevæger de sig rundt imellem den og alle de andre figurer, som gik de på et museum mellem skulpturer. Det er den form for metamorfoser der antyder og fortæller, hvilke muligheder der er i den virtuelle arkitektur og scenografi.



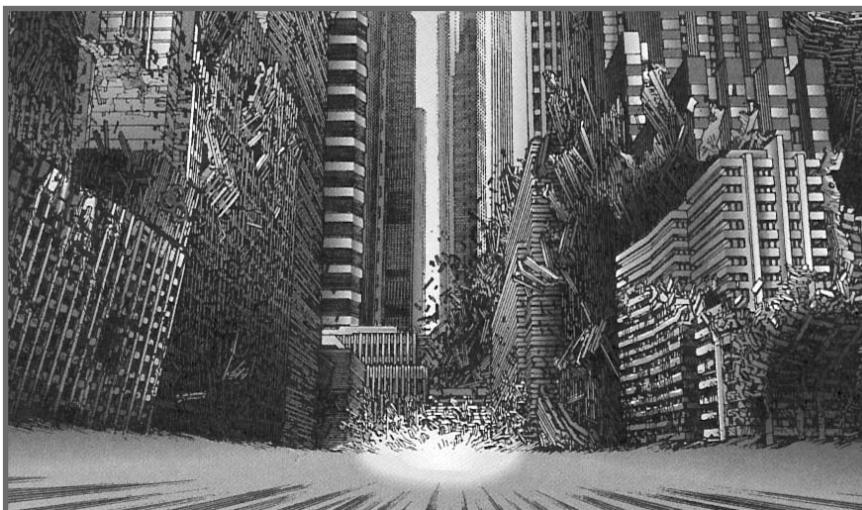
*Ghost in the Shell af Masamune Shirow, 1995. Instruktion af Mamoru Oshii.*

## **9.9. Den japanske forbindelse og den store Manga-Anime mediemaskine**

”Ghost in the shell” instrueret af Mamoru Oshi i 1996 efter Manga (tegneserie) af Masamune Shirow, er en tegnefilm for voksne, der med sine ekstremt gennemkomponerede billeder og klipning sætter helt nye grænser for sit medie.

Denne film danner sammen med klassikeren ”AKIRA” grundstammen i det, man kunne kalde den ”Japanske Skole”. Et produkt af den store japanske Manga/Anime medie maskine, der med sin milliardomsætning skaber og har skabt grobund for en stærk og frodig undergrund, der også nu er begyndt at henvende sig til USA og Europa.

Filmen bygger videre på den arkitektoniske vision som kommer fra ”Metropolis” og ”Blade Runner”. I filmen er der lange passager af stor filmisk skønhed, hvor østen møder vesten i et regnfuldt Metropolis. Filmens hovedperson Major Kusangani glider ind og ud af Cyberspace



*AKIRA Katsuhiro Otomo, 1982 -93.*

med et jackstik i nakken som en fisk i vand. Teknologien giver virkeligheden flere nye lag, hvor grænsen mellem menneske/cyborg og maskine bliver endnu mere udvisket. Hvad sker der, når vores maskiner bliver så sofistikerede, at de begynder at spørge, hvad meningen er med det hele?

Sjælen er spærret inde og må ud og finde et svar. Major Motoko Kusanagi er som hendes kollegaer en cyborg. Hun jager en kunstig intelligens, der er lige så uforløst som hende selv. I en storby fyldt med uigennemskuelige storpolitiske intriger og pludselige dødsfald tvinges de to sjæle mod en metamorfose for at genopstå som en ny form for "liv", hvor de taler med én stemme. Temaet har mindelser om "Do androids dream of electric sheep?", som er det litterære forlæg for "Blade Runner", men her er der tale om en mere fri og selvstændig fortolkning, der formulerer nye spørgsmål til den fremtid, som vi nærmer os med stormskridt. Her bliver spurgt: når vi skaber liv, har vi så ikke et ansvar for de betingelser vi giver livet? Androiderne bliver vores nye "børn", der også længes efter frihed og en "mening" med det hele. Filmen har sit eget "slowdrive" af glidende kamerabevægelser, hvor den tegnede animation skifter umærkeligt med computeranimationen, men stadig er stemningen forførende mættet og regnen falder hypnotisk blødt i stilheden, før handlingen igen eksploderer i en sky af glas.

## 9.10. Transparens som frigørende kraft

Michael Foucault skrev i "Det moderne fængsels historie" om panopticon: "Semaskinen" blev en slags model for vores nye samfund, hvor der krævedes en større overvågning af de enkelte individer og panopticon perfektionerede magtudøvelsen, så kun et fåtal af dem, der udøvende magten, kunne overvåge et maksimum af individer. Uden andre fysiske virkemidler end arkitekturen og geometrien indvirker panopticon direkte på individerne. "Den giver tanken magt over tanken."

Gianni Vattimo ser på begrebet transparens på en langt mere optimistisk måde, han mener at den indeholder en frigørende mulighed for det enkelte individ set nedefra. Han skriver i "The Transparent Society":

"If the proliferation of images of the world entails that we lose our "sense of reality", as the saying goes, perhaps it's not such a great loss after all. By a perverse kind of internal logic, the world of objects measured and manipulated by techno-science (the world of the real, according to metaphysics) has become the world of merchandise and images, the phantasmagoria of the mass media. Should we counterpose to this world the nostalgia for a solid, unitary, stable and "authoritative" reality? In its effort to reconstruct the world of our infancy, where familiar authority was both a treat and a comfort, such nostalgia is in continual danger of turning into neurosis."<sup>21</sup>

Vattimo mener, at de nye medier har givet os friheden til at leve i et rum, hvor vi konstant skifter mellem følelsen af at høre til og oplevelsen af at være desorienteret. Han kalder denne frihed for "oscillation" og siger, at denne konstante skiftende fokus er problematisk, fordi vi ikke er bevidste om, hvordan vi kan bruge denne transparens, som en indsigt til at skabe nye sociale og humane bevidsthedsformer. Men at det er her nøglen ligger til et helt nyt, åbent og eksperimentelt bevidsthedsrum.

- <sup>1</sup> Gaston Bachelard: (1958). "The poetic of space." Beacon Press. 1994. p. 50 Annie Duthil. "la pecheus d'absolu." p. 20. Seghers, Paris. (Je suis dans une maison d'estampes japonaise. Le soleil est partout, car tout est transparent).
- <sup>2</sup> Toyo Ito: "2G International Architecture Rewiew". N. 2. 1997. p. 22.
- <sup>3</sup> Paul Virilio i interview med Andreas Ruby i "The Virtual dimension." Architecture, Representation and Crash culture. Edited by John Beckmann Princeton architectural press. 1998. p.181.
- <sup>43</sup> Vernor Vinge: Tale til seminar i NASA i 1995 og interview med Peter Hesseldal. "Den Ny Natur." Høst og Søn. 1999.
- <sup>4</sup> Vernor Vinge: "True Names." først publiceret i Dell Binary Star #5, 1981. Som Novellesamlingen "True Names and other dangers." 1987. Baen Books.
- <sup>5</sup> Peter Hesseldal: "Den nye natur." forlaget Høst og Søn.
- <sup>6</sup> Jermy Bentham: "Panopticon or the inspection house." "The works of Jeremy Bentham". vol. 4. ed. John Bowring, Edingburgh. 1843. p. 40.
- <sup>7</sup> Michael Foucault: "Overvågning og straf." Det lille forlag. (1975) 1994. p.179 – 180.
- <sup>8</sup> p. 184.
- <sup>9</sup> Alfred Barr: "Picasso Fifty years of his art", New York. 1946. p. 68.
- <sup>10</sup> Pablo Picasso: "Le Clarinettiste". ca. 1912 og Georges Braque "Le Portugais". 1911.
- <sup>11</sup> Gyorgy Kepes: "Language of Vision". Colin Rowe & Robert Slutzky: "Transparens bogstaveligt og fænomenbundet". p. 277.
- <sup>12</sup> Colin Rowe & Robert Slutzky. Transparens bogstaveligt og fænomenbundet RUM analyser. Arkitekturtidskrift **B** 2000. p. 276.
- <sup>13</sup> Gyorgy Kepes: "Language of Vision: Colin Rowe & Robert Slutzky."
- <sup>14</sup> Colin Rowe & Robert Slutzky: "Transparens, bogstaveligt og fænomenbundet". p. 284.
- <sup>15</sup> Lars Qvortrup: "Det hyperkomplekse samfund." Gyldendal. 1998. p. 226.
- <sup>16</sup> Baudrillard. p. 42.
- <sup>17</sup> Baudrillard. p. 45.
- <sup>18</sup> Aage Marcus: (1941) "Den Blå Drage". Forlaget Spektrum 1995. p. 41.  
Citater er fra digteren Chuang Tse i en tekst, der hedder: Sommerfugledrømmen, citatet er oprindeligt noget længere og lyder således:  
"Jeg, Chuang Cho, drømte engang, at jeg var en sommerfugl, en flagrende og lykkelig sommerfugl, der var aldeles uvidende om Chuang Chous eksistens. Pludselig vågnede jeg og var atter helt og fuldt Chuang Chou. Nu ved jeg ikke: Er jeg Chuang Chou, der drømte, at han var en sommerfugl, eller er jeg i virkeligheden en sommerfugl, der drømmer, at den er Chuang Chou? Der er dog stor forskel!"
- <sup>19</sup> Jean Baudrillard: "Simulacra and Simulation". Michigan Press. 1994. p.123.
- <sup>20</sup> "Ghost in the shell" 1995. Masamune Shirow. Instruction Mamoru Oshii. Manga Video Ltd.
- <sup>21</sup> Gianni Vattimo: "The transparent Society." Polity Press. (1989) 1992. p. 8.

*"For denne flok nattergale er tiden. Tiden flagrer og vibrerer og hopper nervøst med disse fugle. Fang en af disse nattergale under en glasklokke, og tiden går i stå."*

Allan Lightman.<sup>1</sup>

## 10 0. Samtidighed

Euralille er en ny bydel i den nordfranske provinsby Lille. Et eksempel på en ny type bydel, der er opstået i forbindelse med og ovenpå et stort infrastrukturelt knudepunkt, hvor forskellige transportsystemer benyttes.

Her mødes det europæiske højhastighedstog med tunnelen under kanalen. I Euralille mødes forskellige hastigheder, den langsomt gående passage mellem den hurtige biltrafik og de nye højhastighedstog krydser ind over hinanden. Forskellige opfattelser af tid passerer gennem det samme rum i en kompleks transitstruktur. Bevægelsen og hastigheden bliver forudsætningen for rumdannelsen, - funktionen transit bliver bestemmende for formen. Det er den yderste konsekvens af modernisternes bomaskine transformeret til en transit bymaskine. Eller en bymaskine der genererer forskellige hastigheder og tider.

Stedet er så fortættet, at OMA (Rem Koolhaas) besluttede at lave et vertikalt snit ned i den mest fortættede del af kompleksets urbane infrastruktur, "Espace Piranesien" kaldte de det.

Fra dette dybe hul kan man iagttage alle disse forskellige niveauer hastigheder: Metro, TGV, biler, cykler og fodgængere. Hullet eller snittet i den urbane krop er en portal for omstigning og overgang til forskellige tider og hastigheder, "Espace Piranesien" er en tidsportal.

"Time, the waves went on, is motionless, and without beginning or end. That it has motion and is the cause of change is an illusion. Indeed, it is itself really an illusion, for except to the narrow sight of beings in limited dimensions there are no such things as past, present and future. Men think of time only because of what they call change, yet that too is an illusion. All that was, and is, and is to be, exists simultaneously."<sup>2</sup>

H. P. Lovecraft lader sin figur Randolph Carter passere gennem "The Ultimate Gate", en tidsportal, som smelter alle tider sammen i et simultant nu. Carter bevæger sig gennem rumtiden ved en særlig suspenderet animation, hvor alle andre står stille, mens han bevæger sig, som

Morpheus og Neo i "Matrix" i det virtuelle rum.

Nettet har den samme tid kloden rundt. Vi er på det samme sted og samtidigt alle steder i det parallelle rum.

I det abstrakte maleri bliver vi ved det første møde med billedet, slået af den stærke frontalitet vi ser. Billedet virker umiddelbart helt fladt, men ved nærmere eftersyn opdager vi, at figuren og stedet er malet ud fra ikke én, men flere synsvinkler og alle disse synsvinkler er til stede i maleriet samtidigt og åbne for vores aflæsning. Selv om vi står stille på samme sted, aflæser vi billedet, som sprang vi rundt i rummet mellem flere forskellige synsvinkler.

Når vi er på nettet forsvinder de geografiske afstande, der er en realtid kloden over, - uanset om det er udenfor, dag eller nat.

Gennem filmmediet er vi vænnet til, at der er udviklet en særlig konsensus mellem instruktøren på den ene side og publikum på den anden. Her er tids- og rumbegrebet blevet udviklet gennem en stor tradition for afvikling af den visuelle fortælling, her klipper vi mellem forskellige synsvinkler på samme scene mellem halv-total, close up, panorering, zoom, overtoninger og hurtige klip.

Alle disse overgange er bestemt af instruktøren, der ifølge Markos Novak egentlig også optræder som en arkitekt, der springer mellem forskellige synsvinkler i tid og rum på den samme scene og fortæller dermed en bevægelse ind i arkitekturen, der fra beskuerens faste plads foran biograflærredet, bliver til den klassiske lineære fortælling. De 100 magiske minutter i mørket, hvor vi glemmer os selv.

Novak siger at alt det nu er ændret fordi: "Virtuality is characterised by the freeing of the subjective viewpoint, which was until now commandeered by the intentions of the author. When the subjective viewport is freed, screen - based transitions become insufficient.

The viewer becomes the immersant and can elect any available lamina of departure and arrive at any available lamina of destination." <sup>3</sup>

I "Matrix" bliver dette "subjective viewpoint" multipliceret og brugt ved at sammenstille 200 kameraer i en cirkel, hvor de optager en scene på samme sekund, for derefter ved computeres hjælp at sammenklippe billederne med en anden realtid, hvor Neo og Morpheus bevæger sig frit rundt i denne frosne scene. Neo bevæger sig i en tidløs verden imellem sekunderne. I "Dark City" opnår hovedpersonen de samme evner til at kunne bevæge sig frit i rummet mellem sekunderne, hvor alle andre mennesker hænger i luften i suspenderet animation.

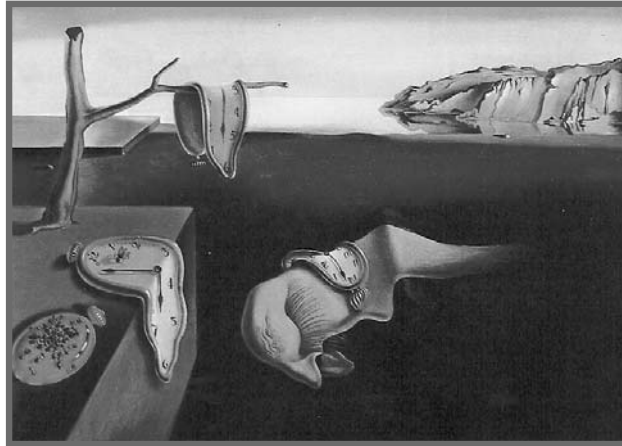
Allan Lightman har beskrevet den suspenderede animation i "Einsteins Drømme", en drøm fra den 14. maj 1905: "Der findes et sted, hvor tiden står stille. Regndråberne hænger ubevægelige i luften. Urpendulerne svæver midt i deres sving. Hundene løfter snuden i tavse hyl. Fodgængerne står ubevægelige i støvede gader, deres ben løftede, som om de holdes oppe af snore. Duften af dadler, mangoer, koriander, kommen hænger i rummet."<sup>4</sup>

Det er kun en af mange drømme i bogen, der prøver at vise tidens beskaffenhed, men den illustrerer meget godt hvad der sker når Morpheus og Neo træder ind i et træningsprogram og kan bevæge sig imellem en gruppe mennesker, der er frosset til ubevægelige saltstøtter i en scene.

Morpheus gør det for at vise, at "virkeligheden" bare er et gigantisk simulationsspil i en supercomputer, hvor tiden kan stoppes og trækkes ud, gennemspilles i det uendelige indtil den rigtige hændelse eller scene er opstået. Tiden er suspenderet, fortid og fremtid er samlet i et multifornt altomfattende nu.

Det giver en fornemmelse af at der med den virtuelle dimension er en helt ny type rum-tids koncept på vej, hvor samtidigheden bliver en afgørende faktor.

Anais Nin har beskrevet den blinde tid på en måde, der får en til at tænke på Salvador Dalís



Salvador Dalí. *Erindringens Stædighed*. 1931.

billeder af flydende ure og Magritts ansigter uden øjne, næser og munde, billeder der antyder, at den tid vi befinder os i, slet ikke er så lineær og ensartet som vi lader som om. I "Under en glasklokke" fortæller hun om klunseren:

"Klunseren giver kvinden tingen uden navn. Kvinden tager den og ser på den tomme skive og så bag på den. Hun hører tik, tik, tik, tik, tik. Hun siger, det er et ur. Klunseren holder det op mod sit øre og giver hende ret i, at det tikker som et ur, men da skiven er tom vil de aldrig vide, hvad klokken er. Tik, tik, tik, tidens rytme, men det viser ikke tiden."<sup>5</sup>

Den blinde urskive, der kun har rytmen og intet andet, er som et rum uden vinduer, det er klaustrofobisk, det er ikke noget evighedsbillede, det er et paradoks, fordi hvem vil ikke kunne tænke sig at træde udenfor tiden?

Den næste generation af computere bliver sandsynligvis højt udviklede kvantecomputere, der er så små, at de kan ligge på en fingernegl. I 1998 gennemførte professor Eugene Polzik det første forsøg med teleportation af laserstråler fra et sted til et andet, et banebrydende forskningsresultat der gør, at science fiction serien "Star Trek" pludselig bliver voldsomt nærværende og en af dens mest kendte og omtalte teknologiske utopier. Teleportation af mennesker kommer os med det samme i erindring: "Beam me up Scotty!"

Men forudsætningen for vellykkede kvantecomputere er, at man kan lave atomer, der på kvantemekanisk vis er sammenvævede eller sammenfiltrede. Inden for den kvantemekaniske fysiske forskning hedder det entangled,<sup>6</sup> entanglede atomer er forbundet på tværs af tid og rum. Selv om man flytter dem ud på hver sin side af mælkevejen, vil de stadig være forbundne med hinanden henover tusinder af lysår, denne samtidighed ville kunne gøre Cyberspace til et virkeligt og allestedsnærværende parallelt rum, eller skulle vi sige univers?

## 10.1. Rum, tid og Arkitektur

Sigfried Gideon beskriver i »Rum, Tid og Arkitektur« kubismens udforskning af rummet: "Fra Renæssancen og frem til det første årti i vort århundrede havde centralperspektivet været et af de grundlæggende elementer i maleriet. Det var et konstant element på tværs af alle stilændringer. Den firehundrede år gamle tradition for at se den ydre verden på renæssancemanér – det vil sige i tre dimensioner – havde rodfæstet sig så dybt i menneskets bevidsthed, at man ikke kunne forestille sig andre perceptionsformer.



Robert Delaunay. *Det røde tårn*. 1911-12.

Det til trods for at kunst fra andre kulturer havde været todimensional. Når tidligere perioder brugte perspektivet som grundlæggende træk, var de altid i stand til at finde nye udtryk for det. I det nittende århundrede misbrugte man perspektivet. Det førte til dets opløsning<sup>37</sup>.

Renæssancens tredimensionale rum er den *euklidiske geometris rum*. Men omkring 1830 opstod en ny form for geometri, som adskilte sig fra den euklidiske ved at have flere end tre dimensioner. Sådanne geometrier er vedvarende blevet udformet indtil det nuværende stade, hvor matematikere arbejder med figurer og dimensioner som overskrider enhver forestillingsevne. Disse overvejelser angår os kun såfremt de har indflydelse på rumopfattelsen. Ligesom den videnskabelige forsker er kunstneren blevet opmærksom på, at den klassiske rumopfattelse er begrænset og ensidig. Særligt er det blevet klart, at rummets æstetiske kvaliteter ikke begrænser sig til uendelighed for synet som i Versailles' haver. Flersidighed er essensen af vore dages opfattelse af rummet, dets indre mulighed for uendelige relationer. Følgelig er en udtømmende beskrivelse fra et ideelt beskuerpunkt umulig; rummets karakter ændrer sig med en skiftende beskuerposition. For at opfatte rummets sande natur, må beskueren bevæge sig igennem det.

Gideon mener, at trapperne i den øverste del af Eiffeltårnet er blandt de første arkitektoniske udtryk for en flydende overgang mellem ydre og indre rum. I moderne fysik opfattes rummet som relativt, idet det forholder sig til et referencepunkt i bevægelse, ikke som den absolutte og statiske enhed i Newtons system fra barokken.

I moderne kunst skabes for første gang siden renæssancen en ny rumopfattelse, der fører til en selvbevidst udvidelse af vore måder at opfatte rum på. Det var *kubismen*, som fandt ud af dette.

Kubisterne søgte ikke at gengive et objekts ydre fremtoning fra et synspunkt; de bevægede sig omkring det og søgte at få hold på dets indre opbygning. De søgte at udvide følelsernes sfære, ligesom den samtidige videnskab udvidede sine beskrivelser til at afdække nye lag af



de materielle fænomener. Kubismen gjorde op med renæssancens perspektiv. Den så objekter relativt, det vil sige fra flere synsvinkler, hvoraf der ikke er en enkelt som dominerer de øvrige. Ved således at dissekere objekterne opfatter kubismen dem samtidig fra alle vinkler – ovenfra og nedenfra, indefra og udefra. Den bevæger sig omkring og ind i sine objekter. Følgelig lægges der nu en **fjerde dimension** til renæssancens tre, der gjaldt som grundlæggende elementer i så mange århundreder – **tiden**.

Digteren Guillaume Apollinaire var den første til at erkende og udtrykke denne forandring omkring 1911. Samme år som den første kubistiske udstilling afholdtes på Salon des Indépendants. Når man tager baggrunden for de principper i betragtning, som billederne brød med, kan det ikke undre, at de blev anset for at være en trussel mod den offentlige fred og at de blev kommenteret i Nationalforsamlingen.

At præsentere objekter set fra forskellige synsvinkler introducerer et princip, som er nært forbundet med moderne liv – samtidighed. ”Det er et tidsmæssigt sammentræf at Einstein skal have påbegyndt sit berømte arbejde Elektrodynamik bewegter Körper i 1905, som indeholder en grundig redegørelse for begrebet samtidighed.”<sup>8</sup>

Gideon fortæller om Bauhaus skolen: ”To af den moderne arkitekturs større ambitioner lykkedes her, ikke som et ubevidst afkast af ingeniørvidenskabens fremskridt, men som realisering af en kunstners bevidste intention, der er svævende, vertikale grupperinger af planer, som tilfredsstillende vort ønske om relationelt rum, der er den udstrakte transparens, som tillader indre og ydre at blive set samtidigt, en face og en profil som Picassos maleri L’Arlésienne fra 1911-12. Mangfoldighed af referenceniveauer, eller referencepunkter og samtidighed – kort sagt, ideen om rum-tid.”<sup>9</sup>

## 10.2. ”Tiden er et billede af evigheden”

I ”Snow Crash” kan brugerne stige ind på Boulevarden via de portaler der er. Det er altid nat på Boulevarden i Metaverse, så natten er samtidig og uendelig på en tidsmæssig horisont, vi træder alle ind i den samme uendelige nat.

I ”Neuromancer” er nettet et uendeligt farveløst rum, hvor ”logikkens lysende fletværk” folder sig ud og hen over.

Dette at der ikke længere er nogen afstand, at hastigheden på nettet, gør den fysiske bevægelse unødvendig, betyder at vi kan blive på stedet og omgive os med virtuelle repræsentationer. Vi kan være alle steder og ingen steder samtidigt. Men bliver tiden så ikke ens? og når der ikke er nogen transport over tid, hvordan forstår vi så størrelsen på verdensrummet?

I ”Timaios” beskriver Platon, hvordan ”tiden” er opstået:

”Ved stjernehimmelens og planeternes bevægelser kommer tid til udtryk, eller rettere: uden dem kan der ikke eksistere tid. Idéernes verden har ikke del i tid, og den inddeling i fortid, nutid og fremtid, der er tidens væsen, har egentlig kun mening i tilblivelsens verden, da enhver sådan inddeling forudsætter forandring. Når vi dog anvender tidsbestemte udtryk, når vi taler om idéer, er det kun fordi verbets form er uløseligt forbundet med tidskategorien.

Tid kan ikke eksistere uden bevægelse, der lader sig måle, og den naturlige form for denne bevægelse bliver kredsløbet, der bringer tidens periodicitet til udtryk (vi taler også om at Aaret går rundt. o. lign.). Derfor blev stjernehimmels regelmæssige kredsbevægelser – døgnnet – den enhed, hvormed al tid måles.”

Platons udtryk i dette afsnit viser imidlertid tydeligt, at tid ikke skal opfattes som en endelig størrelse. Han siger med et dybsindigt udtryk, at ”Tiden er et billede af evigheden”<sup>10</sup>

Platon siger ordret om skaberen, at han: ”besluttede at lave et billede i bevægelse af evigheden, og samtidig med at han ordnede verden, skabte han et evighedsbillede af den evighed, der

uforanderligt bestemmes ved enhed, og dette billede, hvis bevægelse bestemmes ved tal, har vi givet navnet tid.”<sup>11</sup> Tiden er et billede på uendeligheden og tiden måles ved hjælp af bevægelse, men hvor er bevægelsen i det virtuelle rum, hvor vi både er på ét sted og samtidig alle steder? ”Forholdet mellem tid og evighed er i Platon’s system et forhold mellem fænomen og ide. For Platon er den verden vi sanser, ikke den egentlige verden men kun fænomenernes verden, som er en afglans af den egentlige, ideernes verden.

Eftersom tiden ifølge Platon er et billede i bevægelse af evigheden, bliver bevægelsen naturligvis vigtig for forståelsen af tidsbegrebet, men afgørende bliver den uforanderlige evighed, som giver sig til kende i tiden gennem tallene.”<sup>12</sup>

Jean Baudrillard siger, at vi har været i alle hjørner af denne geografiske, fysiske virkelighed og nu har vi kun en ting tilbage og det er at implodere indad på grund af altings hastighed, transportmidlernes og mediernes mobilitet. Vi er nået til det punkt:

” Hvor alle rejser allerede har fundet sted, og hvor alle tilbøjeligheder til spredning, til udflugt, til forskydning, koncentrerer i et eneste fikspunkt, i en immobilitet som ikke længere er ikke-bevægelsens, men den potentielle allestedsnærværelse, immobiliteten i en absolut mobilitet som ophæver sit eget rum ved stadig at gennemløbe det, uden ophør og uden besvær.”<sup>13</sup>

### 10.3. Hastigheden og det virtuelle rum som metafor

Paul Virilio<sup>14</sup> mener, at skal man analysere en tilstand, en udvikling i samfundet, så skal man se på teknologien.

Her arbejder han med fire grundlæggende kategorier: bevægelse, rum, tid og materiale. Disse fire dele forholder sig på en bestemt måde til hinanden, resultatet af denne konfiguration er afhængig af bevægelsens hastighed.

Niels Brügge siger om konfigurationen af bevægelse, rum, tid og materiale med udgangspunkt i Paul Virilio:

”Hvis man tager som udgangspunkt, at enhver bevægelse foregår i eller på et bestemt materiale, og at bevægelsen giver rummet dets udstrækning og tiden dens varighed, så vil følgende ske, hvis bevægelsens hastighed accelereres: Selve den ”genstand” der bevæges, vil være tilstede flere og flere steder, indtil den er tilstede overalt, rummets udstrækning vil blive mindre og mindre, indtil det bliver et punkt, tidens varighed vil blive kortere og kortere, indtil der bliver tale om øjeblikkelighed, materialet vil blive mindre og mindre materielt, indtil det bliver immaterielt. Fortsætter hastigheden med at stige, så vil konsekvensen for bevægelsens, rummets, tidens og materialets konfiguration altså være henholdsvis allestedsnærværelse, punktualitet, øjeblikkelighed og immaterialitet.”<sup>15</sup>

Men enhver tilstand indeholder også kimen til sin modsætning, når bevægelsen bliver allestedsnærværende vil den i yderste konsekvens hvile i sig selv, bevægelsen vil skabe inertie. ”Når rummet bliver et punkt, så bliver det samtidig et ikke-rum, et rum der ikke er et rum; når tiden bliver øjeblikkelighed, så bliver den samtidig ikke-tid, en tid der ikke er tid; og endelig når materialet bliver immaterielt, så bliver det samtidig ikke materielt.”<sup>16</sup>

Niels Brügge sammenfatter Virilio’s begreber om hastighed således i et skema:

Bevægelse -	Allestedsnærværelse	Inerti
Rum -	Punktualitet -	Ikke-rum
Tid -	Øjeblikkelighed -	Ikke-tid
Materiale -	Immaterialitet -	Ikke-materielt

Dette skema kunne opfattes, som om hastigheden ville få vores såkaldte ”virkelighed” til at desintegrere i et ikke rum. Det er ikke tilfældet endnu, men de skitserede forudsætninger for et ikke-rum er til stede i det virtuelle rum. Og i den virtuelle dimension taler vi om digital metafysik, og metafysik er ligeglad med tid, rum og materialitet.

Så i Cyberspace har vi en allestedsnærværelse, en øjeblikkelighed, en punktualitet og en immaterialitet.

Men et ikke materielt rum, hvilende i sig selv, udenfor tiden er måske den ”kollektive hallucination” som Gibson kalder det? (”Holographic VR and haptic telepresence” begynder at blande de to verdener, så måske vil der i fremtiden være en glidende overgang mellem de to dimensioner.)

Ifølge Virilio er vi nået til en overgang fra det tre dimensionale rum til det sekvens oplevede rum. Når vi blinker med øjnene sætter vi tiden og rummet ind i en rækkefølge ”Taking off the eye’s lid was a notorious torture in the old Chinese Empire. - We experience time through cuts. Without them you would fall into a state of hallucination.”<sup>17</sup>

Rummet opfatter vi gennem de tre dimensioner og tiden er den fjerde dimension, men kan vi kalde Cyberspace for den femte dimension, velvidende at det er metafysikkens dimension? Måske ville det være bedre at kalde det virtuelle rum for en parallel dimension, der både har sin egen metafysik, men også er en del af det store univers udenfor.

Baudrillard siger: ”forestillingen om rummet er overflødig, hvis det er muligt at gennemrejse det på et øjeblik.”<sup>18</sup> Når kommunikationen og mediernes hastighed øjeblikkeligt gør alt nærværende for os.

”Forestillingen om tiden, om varigheden og dens kompleksitet er overflødig, når ethvert forehavende retfærdiggøres af dets øjeblikkelige operation. Alle horisonter er blevet overskredet, fordi vi på forhånd er blevet konfronteret med alle andre steder, og fordi vores eneste mulighed er at gå i ekstase (i bogstavelig forstand), eller at trække os tilbage overfor denne umenneskelige ekstrapolering.”<sup>19</sup>

Ifølge Virilio og Baudrillard bringer samtidigheden os ud i en hallucination, en ekstase og det er sindstilstande, der er helt uden for tid og absolut foregår i et rent psykisk rum. Sjælen kender ikke til tid, den rejser frit. Tiden er en logisk matematisk konstruktion, der hører til i en dimension og måske slet ikke i den virtuelle dimension.

I den virtuelle dimension er der en samtidighed, som gør alle rum nærværende og måske er dette rum den scene, Platon benævner som Chora. Ifølge Platon betyder Chora hverken sted eller rum, men det, der bliver indtaget eller besat af det, der står frem, altså et abstrakt og metafysisk rum.

Cyberspace eller nettet er et ”ikke-rum”, hvor vi, for at kunne begribe og anvende det, bruger spatiale metaforer for at kunne navigere. Vi har en adresse, vi mødes på nettet, vi går på nettet, men vi går ikke hen til nettet, vi er der, det er det virtuelle rum, der bevæger sig omkring os, vi sidder stille og er samtidig alle steder.

Vi bliver nødt til at beskrive nettet metaforisk og lade som om det er et rum, for at kunne forstå det.

Cyberspace er globalt, der er ingen afstande, der er ingen tidsforskel, den elektroniske teknologis hastighed har bragt os frem til det store globale NU. Data bevæger sig med lysets hastighed, derfor kan man være flere steder på samme tid. Vernor Vinge siger: ”Mennesker har en klar fornemmelse af, hvor vi begynder og slutter som særskilte væsener.

Men de tærskler bliver sænket af kommunikationsteknologien. Hvis vi kunne skabe overmenneskelige væsener, er der ingen grund til at de skulle have grænser imellem sig.”<sup>20</sup> Her mener han, at når vi skaber kunstige intelligenser, vil de måske være mere ånd end maskine eller

mere et elektronisk spændingsfelt mellem flere harddiske.

”I fremtiden vil der kun være én computer, men den vil være alle vegne,” siger Vernor Vinge.

”At the turn of the century innovation existed in almost every dicipline, where for the first time, force time and matter where all seen as interwoven. So in a Cartesian universe one would think that time is separated from matter, and we realise that at a certain point all matter becomes energy. All matter becomes force and the history of matter is interwoven with its form. That’s one of the major innovations of the 20<sup>th</sup> century.“<sup>21</sup>

Sådan siger Greg Lynn om samtidigheden, hvor tid, rum og materiale mødes, materiale bliver til energi og bevægelse og ikke-materialitet. I det virtuelle rum bliver stoffet til ren energi.

## 10.4. Absolut og dynamisk rumtid

Stephen Hawking, der har beskæftiget sig meget med fænomenet tid siger:

”Ifølge relativitetsteorien er der ingen absolut tid, men i stedet har hvert individ sit eget personlige tidsmål, som afhænger af hvor det er og hvordan det bevæger sig. ... Rummet og tiden er nu dynamiske størrelser: Når et legeme bevæger sig, eller en kraft virker, påvirker den krumningen af rummet og tiden, og omvendt påvirker rumtidens struktur den måde hvorpå legemer bevæger sig og kræfter virker.”<sup>22</sup>

Konklusionen er, at der ikke findes nogen universel standard tid. Hawking taler om tvillingeparadokset, hvis den ene tvilling bor på en bjergtop og den anden i bunden af en dal, så vil uret i dalen gå langsommere, fordi det er tættere på jordens tyngdefelt, - her er lysets frekvens antallet af bølger pr. sekund, jo større energi jo højere frekvens, da lyset bevæger sig opad i jordens tyngdefelt, mister det energi og derfor går tiden hurtigere oppe på bjerget end nede i dalen. Hvis den ene tvilling tog på en rumrejse med næsten lysets hastighed, ville han ved hjemkomsten være yngre end ham, der blev på Jorden.

Tvillingeparadokset er også beskrevet i ”Einsteins drømme” af Allan Lightman, der består af en række episoder, der beskriver forskellige teorier om tidens beskaffenhed i praksis.

Jo tættere stoffet er og jo tungere tyngdekraften er, jo langsommere går tiden, jo stærkere tyngdekraften er, jo mindre bevægelse er der i rumtiden, så stoffets tyngde og tæthed afgør tidens hastighed. Derfra kunne man formode, at tiden stod stille i et sort hul? Ifølge Hawkings siger relativitetsteorien, at for at en raket kan nærme sig overlyshastigheden, skal der mere og mere raketkraft til at accelerere rumskibet. I CERN er der gjort forsøg med elementarpartikler i acceleratoren, her kan partiklerne accelereres til 99,99 procent af lysets hastighed. ”Men uanset hvor meget energi vi ellers forsyner dem med, kan vi ikke få dem over på den anden side af lyshastighedsbarrieren.”<sup>23</sup>

I 1935 skrev Einstein og Nathan Rosen en artikel, hvori de forklarede, at den almene relativitetsteori gav mulighed for noget de kaldte ”broer” eller ormehuller. Disse Einstein Rosen broer var så ustabile, at det ikke var muligt at passere i et rumskib på grund af singulariteten. Singulariteten er det punkt i rumtiden, hvor dennes krumning bliver uendelig.

Men Hawking mener, at der er ”eksperimentelt belæg for at rumtiden både kan være krum (udfra lysets afbøjning ved solformørkelser), og at krumningen kan være negativ (ud fra Casimir-effekten).”<sup>24</sup> Casimir effekten skabes mellem to parallelle meget tæt anbragte metalplader i et vakuum. Kraften fra de parallelle plader skaber et rum med færre virtuelle partikler imellem pladerne.

Lyset består af både bølger og partikler, partikler er påvirkelige af tyngdekraften og et sort

hul er et så tungt og kompakt tyngdekraftsfelt, at lysstrålerne ikke kan slippe ud, det sorte hulls grænse kaldes begivenhedshorisonten. Alt og alle, som falder ind her, vil møde et sted af uendelig tæthed og tidens slutpunkt.

På nord- og sydpolen går tidslinierne sammen, her er ingen tid og alle tider gælder, her hvor tyngdekraftens centralakse får jorden til at dreje. Du er i det samme døgn, men kan vælge frit, hvilken tid du vil have uafhængig af, hvilket kontinent du kommer fra. En amerikaner og en russer vil almindeligvis leve efter hver sin tidsrytme, selvom de på polen bor lige ved siden af hinanden.

<sup>1</sup> Allan Lightman: "Einsteins Drømme". Samlerens forlag. 1993. p. 170.

<sup>2</sup> H. P. Lovecraft: Omnibus 1." Trough the Gates of The Silver Key" in collaboration with E. Hoffman Price. p. 531. Grafton. Harper Collins Publishers (1939) 1985.

<sup>3</sup> Marcos Novak: "Next Babylon, soft Babylon. A&D Architects in Cyberspace 2. 1998. p. 26.

<sup>4</sup> Allan Lightman: "Einsteins Drømme". Samlerens Forlag. 1992. p. 67.

<sup>5</sup> Anais Nin: "Under en glasklokke". (1948) Lindhardt og Ringhof. 1981. p. 65.

<sup>6</sup> Dan Fredriksen: "Lad der blive lys! Om kvantemekanikken". Politiken. Søndag d. 8. april 2001. 1. sektion p. 6.

<sup>7</sup> Sigfried Gideon: p. 263.

<sup>8</sup> Sigfried Gideon: "Rum Tid og Arkitektur". RUM analyser. Arkitekturtidsskrift **B** 2000. p. 263- 264. oversat fra: "Space, Time and architecture". Cambridge, The Harvard University Press. 1994.

<sup>9</sup> Sigfried Gideon. p. 269.

<sup>10</sup> Carsten Høeg: Indledning til "Timaios" p. 12. Hans Reitzels Forlag. p. 48.

<sup>11</sup> "Platons Skrifter:" Bind 8. Carsten Høeg og Hans Ræder. Hans Reitzels Forlag 1992. p. 48. "Timaios."

<sup>12</sup> Peter Øhrstrøm: "Tidens gang i tidens løb". Steno Museets Venner. (1983) 1995. p. 5.

<sup>13</sup> Jean Baudrillard: "Krystallens Hævn." p. 48.

<sup>14</sup> Paul Virilios tre første bøger er: "Bunker arkæologi," 1975. "Territoriets usikkerhed". 1976 og "Hastighed og politik" 1977. Her introducerer han begrebet Dromologi: læren om hastighed, at hastigheden er det dynamiske princip, der ligger bag ændringerne i verden. Her analyserer han tre områder: Det militære, det urbane og det politiske område.

Niels Brügger henviser til Virilios analyser af internettet, bl.a. i "Cyberworld" på s. 27, 31, 53, 66, 67, 89, 91 og 97. Se endvidere Brüggeres noter.

<sup>15</sup> Paul Virilio: "Cyberworld – det værstes politik". Efterord ved Niels Brügger Introite! Publishers (1996) 1998. p. 127.

<sup>16</sup> "Cyberworld" – p.127. ( Skema p.127).

<sup>17</sup> Paul Virilio i interview med Andreas Ruby i "The Virtual dimension" p. 186.

<sup>18</sup> Jean Baudrillard: "Den anden ham selv". (1987). 1992. p. 50.

<sup>19</sup> Baudrillard: p. 50.

<sup>20</sup> Vernor Vinge tale til seminar i NASA i 1995 og interview med Peter Hesseldal, "Den Ny Natur", Høst og Søn, 1999.

Vernor Vinge: "True Names" først publiceret i Dell Binary Star #5, 1981.

Som Novellesamlingen "True names and other dangers". 1987. Baen Books.

<sup>21</sup> Greg Lynn: A&D "Architects in Cyberspace 2". nr. 11-12. 1998. p. 62.

<sup>22</sup> Stephen Hawking: "Hawkings Univers". Gyldendal. (1988) 1996. p. 44.

<sup>23</sup> p. 201.

<sup>24</sup> p. 205.



“You can cut into Naked Lunch at any intersection point... I have written many prefaces”  
William Burroughs<sup>1</sup>

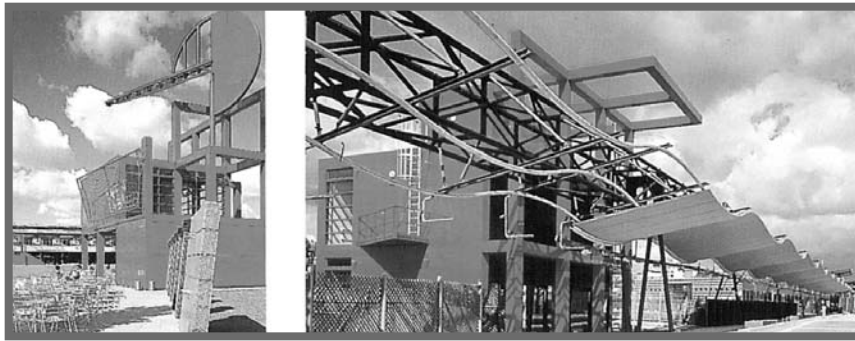
## 11. 0. Den multiforme arkitektur og fortælling

- ” Vil du ikke nok fortælle mig, hvilken vej jeg skal gå for at komme herfra...? ”  
 ” Det afhænger jo en hel del af, hvor du vil hen,” sagde katten.  
 ” Det er mig temmelig ligeegyldigt...” sagde Alice.  
 ” Så kan det jo være det samme, hvilken vej du går,” sagde katten.  
 ” – bare jeg kommer et eller andet sted hen,” føjede hun til som en slags forklaring.  
 ” Åh det gør du sikkert,” sagde katten, når bare du går tilstrækkelig langt.”<sup>2</sup>

Lebbeus Woods prøvede med sine midlertidige autonome zoner i Berlins undergrund og forladede byggetomter, at slippe en kollektiv og anarkistisk arkitektur fri, uden at nogen havde et ejerforhold til den. Strukturerne kunne opstå efter behov, løseligt baseret på et fleksibelt net af højhastigheds lyslederkabler og forsvinde efter beboernes ønsker.

Over Paris forestillede Woods sig, at svævende strukturer kunne opstå og forsvinde igen. I samme by realiserede Bernard Tschumi sit ”Parc de la Villette” på et forladt og øde område i samarbejde med Derrida. Her blev parken sammensat af flere lag: Gridet, punkterne, linierne, og de tilfældige topografiske flade strukturer. De russiske konstruktivisternes arbejde med arketyper og vægtløse rumstrukturer og alene den røde farve på de abstrakte former viser, hvordan Tschumi står i dyb gæld til Malevitch, Chernikov, Rodechenko og El Lissitzky. De grundlæggende principper for dekonstruktivisternes er et nyt sæt arkitektoniske arbejdsprincipper som foldning, forskydning og transformation. Bernard Tschumi og Peter Eisenman begyndte i 80’erne sammen med Derrida at nytænke det arkitektoniske formsprog. Derrida skriver at ”Folies” er det rigtige ord for Bernard Tschumi’s folies. Oversat betyder det vanvid, mania, gal, fjollet, tosset, sommer pavillon og meningsløs. Det er modsætningen mellem form, ikke indhold og mulighed som Tschumi spiller på. Her har arkitekturen ikke nødvendigvis en mening, men en mulighed, Derrida forklarer det således:

”The *folies* put into operation a general dislocation; they draw into it everything that, until *maintenant*, seems to have given architecture meaning. More precisely, everything that seems to have given architecture over to meaning. They deconstruct first of all, but not only, the



Bernhard Tschumi. *Parc de la Vilette Paris. 1982.*

semantics of architecture.”<sup>3</sup> The folies er punkterne, i et grid de ikke fylder ud, men hvor de angiver et rum, et mulighedernes rum, det er et opgør med forestillingen, at arkitektur skal have en mening.

Der må være et sammenspil mellem form og indhold, det er det, der bestemmer udtrykket af tegnet. Vi er tilbage ved mytens og Barthes tredimensionale skema: Udtrykket, indholdet og tegnet. ”The folies” er kun ”tegnet” tømt i et øjeblik for udtryk og indhold. Det er som med ”Naked Lunch” muligt at begynde fortællingen alle steder, - arkitekturen og fortællingens semantik (betydningslære) er nedbrudt.

Det åbne og multiforme arkitektoniske værk findes og er i proces både i det virtuelle og det fysiske rum.

Det virtuelle rum åbner op for en ny dramaturgi og en arkitektur baseret på en arkitektonisk form, der handler om transformationer og metamorfoser som det grundlæggende princip. I Italo Calvinos’ bog ”De Usynlige Byer” beskriver han den rejsendes vej mellem et utal af mulige verdener og byer:

”Hver gang den rejsende kommer til en ny by, genfinder han en del af sin fortid, som han ikke vidste at han ejede mere. Fremmedheden ved det du ikke er længere, eller det du ikke ejer længere, venter dig og overrumpler dig på fremmede og ubesiddende steder. De fremmede steder er som et negativt spejl. Den rejsende genkender det lidt, der er hans og opdager det meget, som han ikke har ejet og ikke vil få.”<sup>4</sup>

”Alt hvad jeg så, så jeg kun en gang - og aldrig mere”. Det er den melankolske konklusion på Jens Christian Grøndahls rejsende fortæller i filmen ”A Travellers tale”,<sup>5</sup> men det er en konklusion fra den lineære fortælling.

Den nye tids rejsende i det virtuelle rum har flere muligheder, han kan tilsyneladende gøre rejsen om igen og igen og prøve fortællingens mange mulige stier af, indtil alt er prøvet. Calvinos bog fortæller om 55 byer som Marco Polo har besøgt og genfortalt til kejseren Kublai Kahn. Måske er nogle af dem opdigtede, måske er det byer de digter på sammen, måske er det Venedig som Marco Polo beskriver. Det er lige meget, det er billederne og forestillingen om stederne, der er vigtig og de kan læses i vilkårlig rækkefølge.

På samme måde som den fortælling Borges beskriver i ”The garden of forking paths.”<sup>6</sup> Det er en cirkulær fortælling med mange forgreninger, den er ikke lineær men snarere multiform i sin fortællestruktur. Det er en serie løse billeder og scener, som læseren selv binder sammen.



Virtual reality er ikke et medie, men et metamedie, der bringer mange medier sammen og det handler ikke længere så meget om at skabe en fortælling, men mere om at designe og ”bygge” verdener.

Fortællingen i VR medierne er fortællinger om verdener, der kan udforskes. Som når vi rejser og kommer til nye og fremmede byer, så er vores nysgerrighed en del af fortællingen i den nye verden.

### **11.1. “The ultimate gate”**

I fortællingen ”Through the Gates of the Silver Key” af H. P. Lovecraft når hovedpersonen Carter frem til “The ultimate gate.” Det er en tidsportal og en multiform adgang, til at Carter kan opleve sit livs fortælling i et simultant nu.

”Then the waves increased in strength and sought to improve his understanding, reconciling him to the multiform enmity of which his present fragment was an infinitesimal part. They told him that every figure of space is but the result of the intersection by a plane of some corresponding figure of one more dimension – as a square is cut from a cube, or a circle from a sphere. The cube and sphere, of tree dimensions, are thus cut from corresponding forms of four dimensions, which men know only through guesses and dreams; and these in turn are cut from forms of five dimensions, and so on up to the dizzy and reachless heights of archetypal infinity. The world of men and of the gods of men is merely an infinitesimal phase of an infinitesimal thing – the tree-dimensional phase of that small wholeness reached by the first gate, where Umr at-Twail dictates dreams to the Ancient Ones.

The very opposite. That which we call substance and reality is shadow and illusion, and which we call shadow and illusion is substance and reality.”<sup>7</sup>

Carters største angst er at miste sin identitet, for da han opdager de mange simultane lag i det multiforme øjeblik, desintegrerer hans vanlige ”jeg” og bliver til ikke en person men mange personer, han er mange steder på én gang på samme tid, han er drengen på marken i Arkham og han er den voksne mand. Han er en quasi-Carter i et rum tids kontinuum.

Men med denne nye bevidsthed bliver han også fanget i denne ”Portal.” Efter at have rejst i tiden for at finde svar på portalens oprindelse, vender han tilbage i en anden fysisk form, som en alien, der må forklæde sig som et ”menneske,” måske er han forandret for altid og må ende som en ultimativ æterisk Carter udenfor rum og tid som et fantom og mere en kosmisk intelligens og bevidsthedsform. Det minder lidt om Jobs skæbne fra ”The Lawnmower Man,” da han flygter til det virtuelle rum for at blive en intelligens uden krop i Cyberspace.

### **11.2. Den multiforme arkitektur og det åbne værk**

Når vi tilsyneladende står overfor et radikalt skift i vores måde at se på og bruge arkitektur på, bliver det vigtigt at tænke og prøve nogle af disse nye tilgange af. Luigi Prestinzenza stiller en hypotese op, hvor han siger: ”If architectural forms change, our brains will be prompted to think differently, to be structured using more flexible, less oppressive forms, to explore new dimensions of thought. Culminating in an ability to overturn our destinies, seeing life not as a temporal linear sequence with beginning and an end, as suggested by the linear and homogeneous space-time of our constructed environment.”<sup>8</sup>

Han besvarer ikke hypotesen direkte, men henviser til Umberto Ecco’s paper om det åbne værks poetik, der indeholder en lang række forklarende og præciserende begreber, omkring hvad det multiforme er og hvordan det skal forstås. Ecco ender med at sammenfatte sine undersøgelser

med at pege på tre intensitetsniveauer omkring det ”åbne” værk. ”Vi har altså set, at:

- 1) de ”åbne” værker, for så vidt de er i bevægelse, er karakteriseret ved en opfordring til at skabe værket sammen med kunstneren;
- 2) på et bredere niveau som det generelle, hvor værket i bevægelse er det specielle, findes der de værker, som allerede er fysisk fuldstændige, men som dog er ”åbne” for en forsæt knopskydning af interne relationer, som nyderen skal opdage og vælge under selve perceptionen af stimulanstotaliteten;
- 3) ethvert kunstværk er, også selvom det er produceret efter en eksplicit eller implicit nødvendighedens poetik, i sin grund åbent for en virtuelt uendelig række mulige løsninger, der hver for sig giver værket nyt liv ved at følge et perspektiv, en smag og en personlig udførelse.”<sup>9</sup>

Med de tre intensitetsniveauer rammer Eco noget centralt indenfor de fleste kunstformer og medier. Tschumi’s ”Parc de la Villette” indeholder disse niveauer som et åbent arkitektonisk værk. En lang række film og romaner har forsøgt at indkredse dette åbne værk, men da disses fortælleform til en vis grad er lineær, så har de nye DVD afspillere gjort det muligt at dekomponere og genopbygge de forskellige filmscener på nye måder. I de mere klassiske litterære værker, som Burroughs ”Naked Lunch”, Italo Calvino’s ”De usynlige byer” og Allan Lightmann’s ”Einsteins Dreams” er det muligt at træde ind i fortællingen på et hvilken som helst sted.

Gilles Deleuze og Felix Guattari har med deres ”A thousand Plateaus” realiseret et åbent værk, der kan læses på samme måde som vi spiller en CD og lytter til nogle af vores favoritnumre, i vilkårlig rækkefølge og med nogen af numrene gentager vi dem, fordi de har nogle særlige kvaliteter.

### **11.3. Haven med de mange stier**

Vi er i samme position som hovedpersonen i den klassiske multiformhistorie ”The Garden of Forking Paths”<sup>10</sup> af Jorge Luis Borges. Vi er splittet mellem uendelig mange mulige valg og muligheder.

Her er historiens hovedomdrejningspunkt et tilsyneladende meningsløst mord.

Fortælleren og hovedpersonen er den tyske spion Dr. Yu Tsun, som beslutter sig for at dræbe en mand, ved at vælge ham fra telefonbogen.

Dr. Yu er jaget af den engelske agent Captain Richard Madden og det er kun et spørgsmål om timer, før han indhenter Yu. Den eneste måde han kan fortælle ledelsen i Berlin, hvilken by de skal bombe, er ved at dræbe en mand med det samme navn som byen. Fordi han ved, at aviserne vil omtale hans anholdelse og hans tilsyneladende meningsløse drab af en ældre mand ved navn Albert.

Men tilfældighederne gør at denne Albert er i besiddelse af manuskriptet til ”The Garden of Forking Paths” skrevet af en fjern slægtning til Yu, forfatteren Tsui Pen. Denne bog er en cirkulær fortælling. En bog hvor de første sider er identiske med de sidste og derfor er bogen principielt en uendelig del af evigheden. Yu ved, at han har en time til at beslutte sig i, inden Richard Madden når frem og stopper ham. Skal han dræbe Albert eller blive gode venner med ham? Splittet sidder han og taler med Albert der fortæller om ”The Garden of Forking Paths”.

- "In all fictional works, each time a man is confronted with several alternatives, he chooses one and eliminates the others; in the fiction of Tsui Pen, he chooses – simultaneously – all of them. He creates, in this way, diverse futures, diverse times which themselves also proliferate and fork. Here then, is the explanation of the novel's contradictions.

Fang, let us say, has a secret; a stranger calls at his door; Fang resolves to kill him. Naturally, there are several possible outcomes: Fang can kill the intruder, the intruder can kill Fang, they both can escape, they both can die, and so forth. In the work of Tsui Pen, all possible outcomes occur; each one is the point of departure for other forkings. Sometimes, the paths of this labyrinth converge: for example, you arrive at this house, but in one of the possible paths you are my enemy, in another my friend. If you will resign yourself to my incurable pronunciation, we shall read a few pages."<sup>11</sup>

Yu Tsun er fanget ind i et net af muligheder, »haven med de mange stier« er en metafor for tiden og fortællingen handler om de uendelige forgreninger af mulige handlinger i tiden, som vi er omgivet af. Yu er overvældet:

"Once again I felt the swarming sensation of which I have spoken. It seemed to me that the humid garden that surrounded the house was infinitely saturated with invisible persons. Those persons were Albert and I, secret, busy and multiform in other dimensions of time. I raised my eyes and the tenuous nightmare dissolved. In the yellow and black garden there was only one man; but this man was as strong as a statue... this man was approaching along the path and he was Captain Richard Madden."<sup>12</sup>

Yu bliver arresteret for mordet på Albert og hører i fængslet at tyskerne har bombet byen, så de har forstået beskeden i Berlin. Han er dømt til hængning, sidder sønderknust af anger og livstræthed og fortryder sine valg. Nu er der tilsyneladende ingen multiform i andre dimensioner af tiden, hvor han sammen med Albert kan gennemspille andre mindre dødelige variationer af deres møde.

Haven med de mange stier er dyster og en meget præcis metafor for, hvordan vores liv kan blive i fremtiden, hvis vi ikke forstår, hvor vigtige de valg vi gør er. Vi skal selv vælge og ikke lade andre gøre det for os.

#### **11.4. 19. April 1905. Einsteins drømme**

Allan Lightmann skrev i 1993 romanen "Einsteins Dreams" der består af en række "drømme" drømt af Einstein som ung kontormand. De handler alle om begrebet tid, afspejler forskellige teorier om tidens beskaffenhed og hvordan vi lever med og oplever den. I en af drømmene beskriver han en verden, hvor tiden har tre dimensioner ligesom rummet.

Et hus skabes i tre på hinanden vinkelrette retninger, længde, brede og højde. På samme måde kan en person deltage i tre forskellige tidsretninger. Hvert beslutningspunkt spaltes i tre og alle er lige virkelige, eller har samme gyldighed.

I drømmen beskrives en mand, han står på en balkon en novembermorgen i Bern og tænker på at besøge en kvinde i Fribourg: "Hans hænder griber om metalgelænderet, slipper, griber igen. Skulle han besøge hende? Skulle han besøge hende?"<sup>13</sup>

I den første verden beslutter han ikke at besøge hende. Han glemmer hende, går på arbejde og går ud med sine venner. Tre år senere møder han en kvinde i en tøjforretning i Neuchatel, som han flytter sammen med. De lever stille og fredeligt og bliver gamle sammen.

I den anden verden beslutter han sig for, at han må se hende og tager til Fribourg. Han kender

hende kun flygtigt. Der er noget flyvsk over hende, men alligevel tager han af sted. Han forlader sit job i Bern og flytter sammen med kvinden. De får et voldsomt samliv som hund og kat, men de bliver hos hinanden trods alt.

I den tredje verden beslutter han også, at han vil se hende igen, men han synes der er noget flyvsk og beregnende ved hende. Alligevel tager han til Friburg. De mødes, drikker te. Efter en time siger hun at hun må gå. De tager afsked, han tager toget tilbage til Bern og ender med at stå på balkonen igen.

Hvordan kan man overhovedet leve i en verden, hvor den bliver delt i tre i hvert beslutningspunkt?

Vi er ikke altid bevidste om de valg vi gør os, men der er visse dage, hvor de valgmuligheder vi synes at have, virker nærmest lammende på os, de virker alle lige troværdige, - men har vi valgt én gang, kan vi ikke gøre det om igen, kan vi? Vores liv er ikke et virtuelt spil, hvor vi kan udforske alle forgreningerne i en beslutning.

I tiden er der et utal af verdener og muligheder, men er der altid en beslutning, der er bedre end de andre og vil man automatisk vælge den?

Lightmann problematiserer det på følgende måde: ”Nogen bagatelliserer beslutningerne og hævder, at alle mulige beslutninger vil blive realiseret. Hvordan kunne man i en sådan verden være ansvarlig for sine handlinger? Andre er af den opfattelse, at hver enkelt beslutning må gøres til genstand for analyse og forpligtelse; at der uden forpligtelse hersker kaos. Den slags mennesker er indforstået med at leve i modstridende verdener, forudsat de kender grunden til dem hver især.”<sup>14</sup>

”Groundhog Day” er en meget nutidig film. Den afspejler denne fuldstændige opsplittning af vores hverdag og vores egne ellers lineære livsforløb, hvor vi hele tiden bliver mere og mere bevidste om de mange valgmuligheder.

Tv -kanalerne kan bare skiftes, jobbet kan bare skiftes, konen kan bare skiftes og børnene kan staten bare tage sig af, så kan man gifte sig igen og igen. Vi lever i en hverdag, der bliver mere og mere præget af en multiform tænkemåde.

Vi bliver hele tiden mindet om, at der er parallelle muligheder, som vi kan vælge imellem.

Problemet er ikke længere, om der er et valg, men om at vi kan leve og tro på det valg vi har taget, velvidende at der hele tiden eksisterer parallelle muligheder og at vi ikke synker ned i en labyrint, hvor alle valgmulighederne bliver grå og meningsløse.

For 50 år siden var der kun et valg. Et liv, et job og en kone. Den bog, du købte hos boghandleren, havde en historie fortalt i en lige linie fra start til slut.

I dag blæser fortællingernes fragmenter om ørene på os, bare vi tænder for en skærm. Og vores børn gennemspiller utallige spil bygget over en multiform plotlinie.

Film som ”Groundhog Day” og ”Lost Highway” har filmisk udviklet deres hel egen cykliske måde at beskrive verden på. Ting der i et medie varsler udviklingen i et nyt medie, hvor fortællingen har mange spor. Janet H. Murray påpeger i sin bog ”Hamlet on the holodeck”, at fremtidens dramaturgi og fortælleteknik ikke længere entydigt vil komme til at hvile på den lineære fortælling, som vi kender den i dag, men mere på ”the multiform story”, der er fortællinger med flere tilgange for brugeren og med langt flere muligheder for interaktion mellem brugeren og fortællingen. Janet H. Murray siger om de nye medier:

”As these utopian and dystopian fictions remind us, we rely on works of fiction, in any medium, to help us understanding the world and what it means to be human. Eventually all successfully storytelling technologies become ”transparent”: We loose consciousness of the medium and see neither print nor film but only the power of the story itself. If digital art reaches the same level

of expressiveness as these older media, we will no longer concern ourselves with how we are receiving the information. We will only think about what truth it has told us about our lives.”<sup>15</sup>

### **11.5. ”Existenz”: vi spiller et spil om, at vi spiller et spil**

David Cronenbergs science fiction film ”Existenz” foregår i et muteret, organisk univers, hvor deltagerne spiller på et ”game pod”. Den ligner et abstrakt foster med en lang navlestreng, den sættes ind i en såkaldt ”bioport”, der sidder lige over lænden midt på ryggraden.

”Existenz” er en organisk livsform, der lever indeni spillerens ”game pod” og som er afhængig af at få overført kraft fra spilleren via navlestrengen. Det ligner lidt en organisk udgave af et PlayStation konsol.

Lige så klinisk og modebladsagtig ”The Cell” er, lige så sumpet, mørk, støvet, organisk og rådden er ”Existenz”. Spillerne lever og opfører sig som en flok white trash junkyer. Der er en tæt klaustrofobisk atmosfære som i Cronenbergs filmatisering af ”Naked Lunch” efter William Burrough’s roman, den var også designet af Carol Spier.

Cronenberg har i sine film ”Videodrome”, ”Crash” og ”Naked Lunch” tidligere beskæftiget sig med temaet om, hvad virkeligheden er og hvilke konsekvenser det får, når vores fornemmelse for virkelighed forsvinder og vi ikke længere kan se forskel på fiktion og virkelighed. Det er det tema han tager op igen i ”Existenz.”

Filmen starter med at spildesigneren Allegra Geller skal introducere det nye spil. Vi er i en nær fremtid, i en verden hvor spildesignere bliver tilbedt som superstjerner. Tolv frivillige melder sig til at deltage i en snigpremiere på spillet og resten af salen overværer Allegras introduktion. Da spillet skal til at starte, rejser en ung mand sig op og skyder hende med en pistol, der ligner en bøjet ryggrad fra et reptil, der ikke er blevet kogt rent for vævsrester, der går panik i salen. Designeren flygter fra det mislykkede attentatforsøg sammen med den unge sikkerhedsvagt Ted Pikul, mens Allegra får ham overtalt til at få installeret en illegal ”bioport.” Da de skal spille sammen går det galt og Allegras game pod brænder tilsyneladende sammen, fordi den er blevet inficeret.

De får den repareret og da de endelig igen kan komme til at spille, er overgangen fra den ene virkelighed til den anden som en blid næsten umærkelig overblænding. Inde i spillet får de en ny ”micro pod,” der suger sig ind i deres krop. De får arbejde på en fabrik, en tidligere laksefarm, hvor de på samlebånd samler organiske dele fra forskellige muterede reptiler.

Da de kommer til en kinesisk restaurant, hvor Ted beder om at få noget ”specielt” serveret, flygter alle.

Ted fortryder og vil ud af spillet, han rejser sig op og råber ”stop Existenz ” og så er de tilbage i virkeligheden, - måske.

De vender tilbage til restauranten og får serveret ”The special mutant amphibian reptiles menu”. Knogledelene fra reptilerne bliver til det samme organiske våben som attentatmanden havde med, da han skød.

Ted bliver besat af tanken om at dræbe nogen, hvorefter han dræber tjeneren, det var en fejl, de møder ”The realist underground movement”, der kæmper mod de andre fra spilleindustrien.

Til slut sidder de tilbage i den gamle kirke igen og har netop spillet et nyt spil ved navn Transcendens. De har nogle blå forkromede spillekonsol dele på hoved og hænder. Allegra og Ted har spillet et spil, hvori hun var en berømt spildesigner, han var sikkerhedsvagt.

Fortællingens ring sluttet, det var her vi oprindeligt startede, men instruktøren har klippet det ud af starten, ellers var det jo også for nemt.

Spillet bliver til virkelighed og Allegra og Ted henretter spildesigneren, for alle de lidelser han har påført virkeligheden, siger de. Da de går, vil de skyde ham, der spillede den kinesiske kok, han rejser sig op og siger "Hey is this still a game?"

## **11.6. Labyrinten som absurd fængsel og metafor for sjælen**

"The Cube" er den klassiske fortælling om at anbringe en gruppe mennesker inde i en labyrint, den eneste måde de kan komme ud på er ved at samarbejde. Gruppen består af en betjent, en professionel tyv, en psykolog, en matematikstuderende, en arkitekt og en autist. Labyrinten består af terninger, der alle har seks ind- og udgange, "kasserne" flytter sig hele tiden og for at finde ud af logikken må de hjælpes ad.

Filmen er fuldstændig absurd og klar. Ingen af de "normale" overlever, kun autisten ender med at gå alene ud i lyset. Fortællingen/manuskriptet er en absurd science fiction med rødder i de korte fortællinger af Kafka og Borges.

Ingen ved hvordan de er kommet ind i kuben, hvordan den er lavet og af hvem. Det er også uvedkommende for fortællingens præmis, de er der bare. Sammen skal de finde ud af labyrinten, der er fyldt med dødelige fælder og ikke nok med det, de skal også kæmpe mod djævelen indefra i selve gruppen.

Arkitekturen og scenografien er konsekvent og nærmer sig minimalisme. Billedmæssigt læner den sig op af den visionære fransk/belgiske serie "Hemmelighedsfulde byer" af Benoit Peeters og Francois Schuiten, serien har et atmosfæremættet univers, der er en unik blanding futurisme og art deko.

Filmen er endnu et interessant og vigtigt eksempel på, hvor meget filmen har hentet fra tegneserien og hvor stærkt medierne påvirker og inspirerer hinanden.

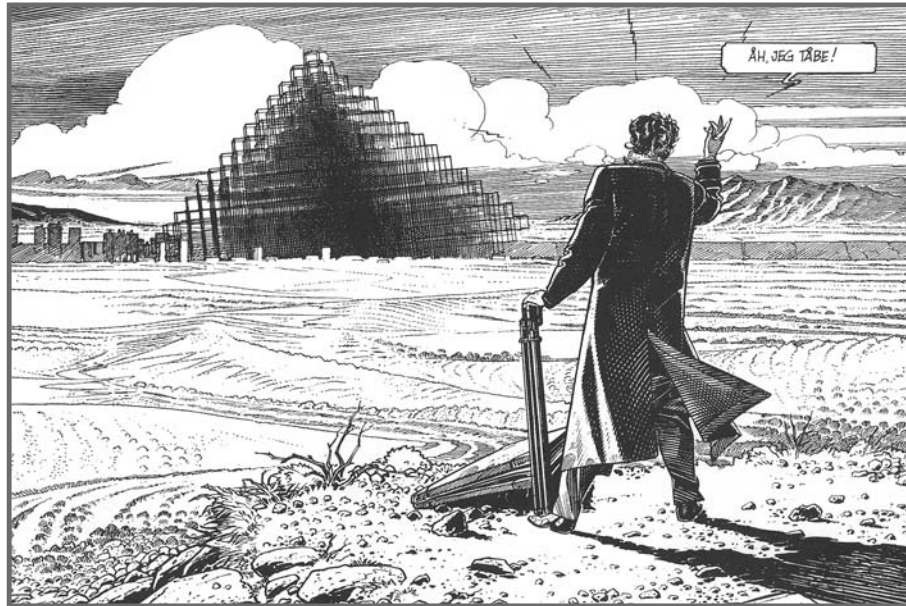
Arkitekten har, viser det sig, oprindeligt tegnet bygningens facade, men han vidste ikke hvad der skulle være indeni, han spurgte ikke, han tegnede bare. Han er ikke som arkitekten Daidalos, der giver Ariadne den røde tråd, så hun kan finde ud af labyrinten på Knossos. Han tegnede bare facaden og da de endelig ved fælles hjælp finder udgangen, vil han slet ikke udenfor.

Der er kun "uendelig menneskelig dumhed udenfor" som han siger, så han vælger at dø i sit eksil i labyrinten.

## **11.7. Virkelige og uvirkelige byer, flere aspekter af fortællingen om den virtuelle by**

Benoit Peeters og Francois Schuiten har i deres visionære serie "Hemmelighedsfulde byer" skabt en klassisk serie af myter om fremmede og utopiske byer. I nr. 1 "Murene i Samaris" bliver hovedpersonen Frans sendt til Samaris for at opklare hvorfor, ingen rejsende vender tilbage fra stedet. Byen forandrer sig hele tiden og en mistanke sætter sig i Frans, er byen en organisme der sluger sine gæster? Han finder ud af, at byens symbol er planten soldug, som er kødædende. Han opdager at byen er en gigantisk foranderlig kulisser, der bestandigt fornyer sit udseende ved at tage den form, som den tilrejsende foretrækker at give den. Dybt under byen finder han et alter med en gammel bog der fortæller om byen.

"Opstået ligesom planten skal byen udvikle sig på plantens vis og uden at nogen urenhed skal kunne besmitte den, skal den ernære sig af dem, den selv forstår at indfange. Samaris skal have



*Benoit Peeters og Francois Schuiten Hemlighedsfulde byer 3, Uro i Urbicande 1987. Hovedpersonen arkitekten og byplanlæggeren Eugen Robick finder en terning under en udgravning, den vokser sig til et gigantisk grid, der dækker hele byen.*

eksisteret til alle tider, og til alle tider skal byen bestå, i lighed med vandet, der vender tilbage hver dag. Byen skal tilegne sig billederne hos dem, den har fanget ind, og deraf skal den danne sine egne billeder. Altid den samme og dog altid ny skal byen eksistere i al evighed. Dag for dag skal den strække sine rødder stedse længere ud.”<sup>16</sup>

Byen er blevet til en intelligent organisme der, som en kødædende plante, rækker sine fangearme ud, efter alle, der nærmer sig. Byen trænger ind i gæsternes sind, hjernevasker dem og gør dem til marionetter og papfigurer.

Efter at have sluppet væk fra Samaris og kommet hjem til sin fødeby, er alting forandret og Franz kan intet genkende og ingen kan genkende ham. Ingen har hørt om Samaris, da han endelig får foretræde for byens råd, viser det sig, at de er flade marionetter. Byen er en tom kulisse, et bedrag og han må forlade den for at tage tilbage til Samaris.

Måske er det en fabel om at vokse op og komme tilbage til barndommens by, der ikke længere eksisterer i sin gamle form. Eller måske er det en rendyrket metafysisk civilisationskritik båret af en stor kærlighed til og fascination af byen som arkitektonisk værk og organisme, der er tegnerens og forfatterens drivkraft.

Benoit Peeters og Francois Schuiten klassiske projekt med serien ”De Hemlighedsfulde Byer”, hvoraf ”Murene i Samaris” blot er en af flere visioner om byen, hvor de nærmer sig nogle af de klassiske utopiske arkitekter som Palladio, Ledoux og Piranesi.

Men Peeters og Schuiten’s projekt er meget større og strækker sig også langt ind i en fremtid der ligger i forlængelse af Lebbius Wood’s organisk/dekonstruktivistiske projekter, der er fuldstændig kompromisløse og frie arkitektoniske visioner. Peeters og Schuiten skriver fortællingen og myten ind i arkitekturen og bruger arkitekturen på samme måde som Fritz Lang i ”Metropolis” og Ridley Scott i ”Blade Runner”. Vores byer udtrykker vores tid, vi er produkter af dem og de historiske lag er psykologiske lag.

- <sup>1</sup> William burroughs: "Naked Lunch." 1959. Flamingo Harper Collins publishers. 2001. p. 201.
- <sup>2</sup> Lewis Carrol: "Alice i Eventyrland." Gyldendal. (1866 )1997. p. 101– 102.
- <sup>3</sup> Jaque Derrida: "Point de folie – Maintenant l'architecture". Rethinking architecture. p. 326.
- <sup>4</sup> Italo Calvino: "De Usynlige Byer." 1972. Tiderne Skifter. 1999. p. 28.
- <sup>5</sup> Sætningen "Alt hvad jeg så, så jeg kun en gang - og aldrig mere" kommer fra filmen "A Travellers Tale." Manuskript Jens Christian Grøndahl og instruktion Lars Johansson.
- <sup>6</sup> Borges: "Labyrinths Selected Stories & other Writings." New Division Book. 1964.  
"Garden of forking path" p. 19 – 30.
- <sup>7</sup> H. P. Lovecraft: Omnibus 1."Trough the Gates of The Silver Key." in collaboration with E. Hoffman Price. p. 531. Grafton. Harper Collins Publishers. (1939) 1985.
- <sup>8</sup> Luigi Prestinenza Puglisi: "Hyper architecture." Birkhauser 1999. p. 72.
- <sup>9</sup> Umberto Eco: "Det åbne værks poetik." p. 120.
- <sup>10</sup> "Jorge Luis Borges: "The Garden of forking Paths." 1941. p. 26 og p. 28.
- <sup>11</sup> p. 26.
- <sup>12</sup> p. 28.
- <sup>13</sup> Allan Lightman: "Einsteins Drømme." Forlaget Samleren. 1993. p.19.
- <sup>14</sup> p. 23.
- <sup>15</sup> Janet H. Murray: "Hamlet on the Holodeck, The future of Narrative in Cyberspace". (1997). The MIT Press. 1999. p. 26.
- <sup>16</sup> Benoit Peeters og Francois Schuiten: "Murene i Samaris". 1984. Bogfabrikkens Forlag.



*"Howard Roark laughed. He stood naked at the edge of a cliff... The lake below was only a thin steel ring that cut the rocks in half. The rocks went on into the depth, unchanged. They began and ended in the sky. So that the world seemed suspended in space, an island floating on nothing, anchored to the feet of the man on the cliff."*

Ayan Rand <sup>1</sup>

## 12.0. Den digitale himmel

Den ultimative katedral for kunsten er Frank Lloyd Wright's Guggenheim Museum i New York, det er en ikon og et symbol på og for den kreative kraft i den moderne kunst. Den omvendte Ziggurat's spiralform har en metafysisk kraft og oplevet indefra, er det hvide translucente glasloft en religiøs oplevelse.

Det er også Frank O. Gehry's Guggenheim i Bilbao, der er en bygning af en så ekspressiv kraft og er blevet en turistmagnet som trækker mennesker til fra hele verden. Nu tager vi på pilgrimsfærd til kunstens katedraler, de har i en ateistisk kultur fået en erstatningsmetafysisk funktion.

Asymptote, der består af Lise Ann Couture og Hani Rashid har med deres "Virtual Guggenheim" projekt peget på et afgørende punkt, der handler om det digitale rums erstatningsmetafysiske funktion. Vi bygger ikke katedraler og kirker i Cyberspace, men vi overfører nutidens katedraler de store kunstmuseer.

Det er kunsten, det er de nye digitale medier, der skal fortælle os om meningen med vores korte liv og give os en fornemmelse af det uendelige og grænseløse univers. Kan vi føle os vægtløse som nedsænket og svømmende i et andet element? får vi måske det lille gys eller glimt af evigheden, som vi før i tiden fik i kirken under gudstjenesten, eller når vi sad alene i katedralens store mørke rum? Ambitionen med "Virtual Guggenheim" er at skabe: "a new architectural paradigm"<sup>2</sup> og Asymptote mener, at det bliver den første vigtige virtuelle bygning i det 21. århundrede, den skal være "fluid" og interaktiv og den kan redefinere sig selv alt efter omstændighederne.

Asymptote svarer på deres egen måde på det store spørgsmål: Kan arkitekturen gøre en forskel og kan den gøre verden bedre? De taler om et paradigmeskift for arkitekturen og når de bruger ord som fluid, flux, liquid, real-time, interactive og virtuel mener de en intelligent arkitektur. De skaber liv i Cyberspace og når de skaber liv, træder de ind i Demiurgens (skaberens) sted,



*Virtual Guggenheim Asymptote 1999 - 2002.*

men nøgternt erklærer de, at deres ”bygning” bliver ”den første vigtige virtuelle bygning i det 21. århundrede”<sup>3</sup>. Hvis Asymptote kan kaldes nøgterne og visionære, så er den første film der beskriver Virtual Reality og konsekvenserne af den ”nye digitale himmel” fuldstændig hysterisk og paranoid.

I ”The Lawnmower Man”<sup>4</sup> er det de samme arkitektoniske begreber som fluid, flux, liquid, real-time, interactive og virtuel, der kan bruges om filmens arkitektoniske rum. Den er tilsyneladende en moderne myte, om hvad der sker når vi mennesker gerne vil spille guder. Men filmen er gennemsyret af en gammel testamentelig, indremissionsk og teknofobisk angst. Vi kan alle identificere os med ”The Lawnmower Man”, som er en mand af folket og lidt naiv. Egentlig kunne vi alle være i hans sted, det er faktisk ikke hans skyld, han gik jo bare og klippede plænen da alle ville blande sig. Præsten, enken på balkonen, videnskabsmanden, virksomhedsejerne, alle. Job er uforskyldt, han er et offer for andres ambitioner om at tjene penge og blive guder, han tror til sidst at han selv er Gud.

Job har spist af kundskabens frugt og nu bliver han forvist fra uskyldens og enfoldighedens paradys, han har downloaded alverdens viden og nu er han ved hjælp af teknikken blevet transformeret til et ”overmenneske.”

Nu vil han træde i Guds sted, men ifølge filmen, er det at gøre sig til Gud at begå hybris og det kan være den korteste vej til helvede.

Hvor kommer så det med at træde i Guds sted fra? I 1911 udkom Nietzsches ”Also sprach Zarathustra” hvor hovedpersonen Zarathustra, stiger ned fra bjerget efter 10 års ensomhed i bjergene for at tale til menneskene på torvet i byen, her sagde han: ”Jeg vil lære jer om overmennesket.” Senere talte han til sine gæster i hulen oppe på bjerget der ventede på ham: ”I høje mennesker, lær dette af mig: - Siger pøblen - der gives ingen høje mennesker, vi er alle lige, menneske er menneske- for Gud er vi alle ligemænd! -” ”For Gud - ja vel, men nu er denne Gud død! - I højere mennesker, denne Gud var jeres største fare.” ”- nu vil vi, at overmennesket skal leve!”<sup>5</sup>

Denne nihilistiske forkyndelse at Gud er død, sætter mennesket i Guds sted og indvarsler den gryende modernisme.

I denne nye verden er der hverken himmel eller helvede, for hvis Gud ikke er til, så er helvede

heller ikke. Vi går nu fra et samfund med Gud i centrum, til et samfund med mennesket i centrum.

Nietzsche afviser den borgerlige verden. Han beskriver den kunstneriske handling som en åbenbaring og beskrivelsen af, at Zarathustra, der kom ned fra bjerget for at tale til masserne med den klare ånd fra bjergene, er en tydelig metaforik, der påvirkede arkitekterne og kunstnerne.

Dette budskab, at det var gennem kunsten at den højeste form for erkendelse var mulig, at de æstetiske fænomener skal retfærdiggøre verden i stedet for Gud, at det er den højere æstetiske metafysik, der giver denne verden en mening, - det var noget som arkitekterne og kunstnerne tog til sig.

Dette at arkitekturen og æstetikken var den højeste form for erkendelse, var også et svar på det store spørgsmål: Kan arkitekturen gøre en forskel og kan den gøre verden bedre? Det var der mange, der mente efter første verdenskrig, hvor en række utopiske og pacifistiske bevægelser opstod.

Den utopiske socialisme lå bagved begyndelsen af de tyske ekspressionister og Bauhaus. Her herskede i høj grad forestillingen om at kunsten, arkitekturen og den kreative kunstneriske skabelsesproces indeholdt et metafysisk element. Bruno Taut skrev på forsiden af sit skrift om den nye by: "Heilig! Heilig! Heilig!"<sup>6</sup> Hellig kaldte han den nye prismatiske glasarkitektur, den skulle skabe boliger til metafysiske og åndelige formål.

## **12.1. Arkitekten som gud**

"Der findes ingen arkitekter i dag, vi er alle blot i færd med at bane vejen for ham, som endnu engang skal gøre sig fortjent til betegnelsen arkitekt, thi dette betyder: Kunstens herre, som vil skabe haver af ørkener og rejse underværker mod himmelen."<sup>7</sup>

Sådan formulerede funktionalisten Walter Gropius i 1919 det, arkitektur var for denne periodes tyske ekspressionister og modernister den højeste form for social stræben, bygmesteren var hævet over den almindelige hverdag og dens politik. Samtidig tegnede og offentliggjorde Bruno Taut en serie projekter kaldet "Alpin arkitektur," en serie tegninger, hvor han foreslog, at de schweizisk/italienske alper blev omformet fuldstændigt til et krystalhimmelrige med krystallinske bystrukturer på bjergtoppene, indeholdende særlige utopiske fællesskaber med særlige "åndscentre."

"Hurra, et trefoldigt hurra for vort kongerige uden vold – Hurra for det transparente, det klare! Hurra og atter hurra for det flydende, det yndefulde, det kantede, det funklende, det blinkende, det lette – hurra for den evige arkitektur."<sup>8</sup>

Robert Huges siger, at glasarkitektur var pacifistarkitektur og efter første verdenskrigs rædsler var glashuset selve billedet på den højeste sårbarhed. Den perfekte bolig af glas var et symbol på evigheden, en verden uden vold og hvor ingen kastede med sten eller skød med granater.

## **12.2. Arkitekten som antihelt og forløser**

Grækerne havde som nogen af de første fornemmelse af det store grid, der var byens strukturelle net. Arkitekten Hippodamos skabte en idealby med plads til 40.000 indbyggere, en by med frihed og demokrati, alt placeret i et stort rektangulært grid omkranset af en bymur. Piræus var den første by der blev bygget således.<sup>9</sup>

En anden græsk ”arkitekt” Daidalos kom fra Athen. Han var en dygtig billedhugger, men ifølge myterne blev han dømt for at have myrdet en yngre kollega i en misundelsesrus, - han blev derfor sendt i eksil på Kreta.

I sit eksil på Kreta byggede han en labyrint for Kong Minos. Heri blev Minotaurus, der var et monster halvt menneske halvt tyr, spærret inde. Minotaurus krævede sine årlige ofringer af unge piger og drenge, der blev sendt fra Athen, som var blevet besejret af kong Minos og underlagt hans styre.

Fra Athen kom Theseus til øen for at stoppe uhyret og ved hjælp fra kongens datter Ariadne dræbte han Minotaurus. Hun gav Theseus et sværd til at dræbe uhyret med og en rulle rød garn til at rulle ud efter sig, så han kunne finde ud af labyrinten igen.

Historien starter med at dronning Pasiphae hyrede arkitekten Daidalos, der var en utrolig dygtig skulptør. Han skulle fremstille en fuldstændig naturtro kopi af en ko, den skulle være hul og lavet således, at hun kunne ligge inde i den. Så fik hun stillet koen med sig selv, i ud på en mark ved slottet hvor der græssede en stor flot og hidsig tyr. Den falske ko var så overbevisende udført, at tyren omgående ”befrugtede” den og dermed dronningen indeni, hvilket åbenbart var lige præcis hvad hun havde håbet på. Ni måneder senere nedkom hun til alles skræk med et monster af et barn. Kongen tvang arkitekten Daidalos til at bygge en labyrint til at spærre monstret Minotaurus inde i. Daidalos hjalp senere Ariadne og Theseus med at dræbe Minotaurus ved at give Ariadne en rulle rød tråd, så Theseus kunne finde ud af labyrinten igen, hvilket kong Minos blev endnu mere rasende over, så han som straf kastede arkitekten og hans søn i labyrinten, hvor det var meningen, at de skulle sulte ihjel.

Ifølge myten lykkedes det dog den snarrådige arkitekt at bygge to sæt vinger til sig og sønnen Ikaros, så de kunne flyve væk fra øen. Undervejs flyver Ikaros for tæt på solen og styrter i havet. Daidalos må derefter fortsætte alene til Athen.

I starten af myten har arkitekten en lidet flatterende rolle både som morder i eksil og som den der forløser og materialiserer de største monstre og perversiteter. Hans professionelle og håndværksmæssige dygtighed bringer ham selv og hans ”arbejdsgivere” til den yderste kant og man kunne måske godt antyde, at han tilsyneladende lader sig misbruge. Men alligevel træder han i karakter, da han ser resultatet af sit ”bestilte værk” og føler sig nødsaget til at tage et ansvar og til at deltage i at ødelægge resultatet, kommer han også til at betale en meget høj pris derfor.<sup>10</sup>

### **12.3. ”The Fountainhead” Arkitekten som stjerne og narcissus**

En anden myte fra fiktionens verden, hvor arkitekten bliver gjort til ”kunstner og stjerne”, er filmatiseringen af Ayn Rand’s roman ”The Fountainhead.”<sup>11</sup> (1949). Den er en fascinerende gennemført ”Cine Noir Soap Opera” i smukke sort/hvide billeder. Arkitekten og hovedpersonen Howard Roark, spillet af Gary Cooper poserer i den perfekte belysning sammen med Dominique Francon, spillet af Patricia Neal.

Mellem haglbyer af replikker, der smælder mod den bare hud mellem de to, vikler de sig ind i et sadomasochistisk forhold. Billeder af Roark’s stål- og glasskyskrabere krydsklippes med Domminiques stroløse minimale aftenrobe, der med en hjerteformet udskæring og kanter af hvid mink bliver til ren sublimeret sex. Byen er en korruperet storby, hvor få har illusioner tilbage, alle jager den laveste fællesnævner i håbet om at score kassen. Avisen ”The Banner” som Dominique arbejder på, er et bundråddent og sensationshungrende tabloid blad, hvor redaktøren og ejeren kun tænker på at øge oplagstallet og intet andet.

I starten arbejder Roark hos en ældre etableret arkitekt, der bruger den klassiske replik: ”Form



*The Fountainhead. Instruktion King Vidor efter roman af Ayn Rand 1948.*

*follows funktion*”,<sup>12</sup> men Roark arbejder i den absolutte modernistiske tradition, med værker der ligger tæt op af, hvad Frank Lloyd Wright har lavet i løbet af sin lange karriere.

Roark er fuldstændig kompromisløs. *”No building is unimportant. I’ll build for any man who wants me, anywhere, so long as i built it my way.”*<sup>13</sup> Hvis han ikke kan få det, som han vil have det, så arbejder han hellere i et stenbrud, hvilket han gør i starten af filmen, hvor han møder Dominoque, dog uden at fortælle hende at han er arkitekt.

Plottet omkring Roarks udvikling som arkitekt og hans kompromisløse måde at takle sin karriere på, bringer ham i nogle interessante ydersituationer. På et tidspunkt tegner han for en gammel kollega et boligområde og lader ham få æren af at have tegnet byggeriet, men på den betingelse, at der ikke må fjernes så meget som en streg. Men det ender med at entreprenøren klister pyntesøjler, dekorationer og balkoner på for at tækkes den ”brede smag”. Roark gør, hvad han må gøre, han sprænger hele bygningskomplekset i luften, bliver fængslet og nægter at tage en sagfører. I retsalen holder han en lang tordentale, hvor han forsvarer sin ret til som kunster og frit individ, at handle som han gør, for ikke at tabe sin selvrespekt og for at bevare ”værkets intrigitet”. Han bygger for humanitet og frihed ikke for undertrykkelse og ussel mammon.

Roark bliver frikendt og kan med sit enorme ego forlade retsalen som sejrherre. I slutsekvensen stiger han til himmels sammen med Dominoque på hans seneste værk, den store skyskraber, hvor de endelig forenes på toppen.

Egentlig træder Roark aldrig i karakter, fordi han er en tegneseriehelt forklædt som arkitekt og som sådan skal filmen og fortællingen også nydes og ses. Bag Roarks dramatiske forsvarstale i retsalen, ligger der et manifest fra forfatteren og filosofen Ayn Rand, der mener at mennesket kun kan frigøres gennem at afvise ”kollektivet” og kæmpe for egoet, det er kun der friheden ligger hos den enkelte, hun kaldte det objektivisme. Rand holdt individet over kollektivet og egoet over altruismen, det var kernen i hendes budskab og i hendes filosofi. Det fremgår med al tydelighed i Roarks tale til retten:

” Throughout the centuries there were men who took first steps down new roads armed with

nothing but their vision. Their goals differed, but they all had this in common: that the step was first, the road new, the vision unborrowed, and the response they received- hatred. The great creators, the thinkers, the artists, the scientists, the inventors stood alone against the men of their time.

Every great new thought was opposed. Every great new invention was denounced. The first motor was considered foolish. The aeroplane was considered impossible. The power loom was considered vicious. Anaesthesia was considered sinful. But the men of unborrowed vision went ahead. They fought, they suffered and they paid, but they won."

"His vision, his strength, his courage came from his own spirit. A man's spirit, however, is his self. That entity which is his consciousness. To think, to feel, to judge, to act are functions of the ego."..."

The creator served nothing and no-one. He lived for himself."

Det er geniet, det ultimative ego der skaber historien ikke hoben, det er den store frie kunstner der bærer os alle frem. Roark sprang Cortland- komplekset i luften, fordi hans værks intrigitet var ødelagt, han gjorde det ikke for at skabe bedre boliger til folk, han gjorde det kun, fordi det var en ren kunstnerisk og faglig udfordring. Han kender konstruktionen og ved lige, hvor han skal placere sprængladningerne for at jævne hele komplekset med jorden.

"The creator's concern is the conquest of nature. The parasite's concern is the conquest of men."<sup>14</sup>

"The basic need of the second-handler is to secure his ties with men in order to be fed. He places relations first. He declares that man exist in order to serve others. He preaches altruism."

"Altruism is the doctrine which demands that man live for others and place others above self"<sup>15</sup>

Det er ekstremt sat på spidsen, at vi består af to typer mennesker: den kreative og parasitten, måske er det mere to dele af vores personlighed, som vi må forholde os seriøst til. At se arkitekten som en sådan enestående person, er simpelthen for meget soapopera på én gang. Men budskabet er, at kunstneren må være kompromisløs i sin søgen og i sit værk, men er arkitekten kunstner? Det er han i "The Fountainhead"<sup>16</sup>.

Filmen er et produkt af den kolde krigs hysteri og paranoia og hører til en større gruppe af antikommunistiske film fra perioden. Romanen er en mærkelig sammenblanding af højreradikale budskaber, krydset med ren modernisme, et kryds der ligner de italienske futuristers forbindelse med fascisterne. Colin McArthur siger:

"The Fountainhead's cinematically breathtaking, but ultimately demented, mélange of anti-intellectualism, anti-collectivism, sado-masochism, barely repressed homo-eroticism, architectural gigantism and pathological individualism makes the description "crypto-fascist" not unreasonable, if the phrase is understood as indicating a psychological disposition rather than an organized political movement."<sup>17</sup>

McArthur's forklaring på Ayan Rand's kombination af højreradikal antikommunisme og modernisme er, at hendes had til alt hvad der har med staten at gøre, og netop i denne periodes "New Deal", hvor staten satte kunstnere til at udsmykke alle offentlige bygninger i en overvejende naturalistisk og nationalromantisk stil, var med til at sende hende i armene på modernisterne, der netop på det tidspunkt var stærkt optaget af kunsten som en ren "art for art sake" tilstand, - en afvisning af alt udefra.

## 12.4. "The Lawnmower Man" og den teknofobiske angst

"The Lawnmower Man" har lånt sin titel fra en lille novelle på 12 sider af gysermesteren Stephen King, hvor hovedpersonen uforvarende kommer til at bestille en mand til at klippe sin plæne, men ender med at blive spist af den store røde kannibalistiske motorplæneklipper. Ellers har novellen ikke så meget med filmen at gøre, der er intet om Cyberspace eller virtual reality.

Filmen er en tung og dybt moralsk modernisering af den klassiske myte om Frankenstein. En gyser og skrækvision om virtual reality. Hovedpersonen Job er en enfoldig mand, der klipper folks plæner og samtidig er han villabyens prygelknabe, der bliver hånet og ydmyget af sine omgivelser. Job lader sig let overtale til at blive "forsøgsdyr" for Dr. Angelo, som arbejder på et tophemmeligt projekt hos Virtual Space Industries, der ved hjælp af virtual reality eksperimenterer med at forøge dyrs og menneskers intelligens. Han overtaler Job til at være med i et eksperiment, der måske kan gøre ham klogere.

"Some times I think that I invented a new planet" siger Dr. Angelo, da han viser Job laboratoriet. I begyndelsen, når de fylder viden og data på Jobs hjerne, opnår de en "positive synaptic reaction", som Dr. Angelo siger. Men efter at behandlingen er afsluttet, fortsætter Job med at udvikle sig, problemet er, at han får kraftigere og kraftigere bivirkninger af den enorme mængde viden, han har fået downloadet.

Imens har ledelsen byttet om på nogle af de programmer som Job får. I stedet for det "almindelige" program har de givet ham et militært program, der blev brugt til at træne aber op til soldater.

Det ved Job og Dr. Angelo ikke noget om og da de får det at vide, er det for sent, Job er definitivt forandret.

Job lokker veninden Marnie med ud på VR centret, de skal prøve noget frækt cybersex? Det starter smukt og poetisk i nogle lysende organiske landskaber, hvor de to elskendes kroppe smyger sig svævende og svømmende omkring hinanden som kviksølv og krom. Men scenen udvikler sig til en voldtægt, udført af Job, der muterer til et virtuelt monster, der suger hjernen ud på veninden. Han fortryder for sent, hun er definitivt blevet forvandlet til en grøntsag i koma. Hans personlighed fortsætter med at udvikle sig på katastrofal vis og han ender med at blive et overmenneskeligt, djævelsk monster, der hævner sig på alt og alle og slutter med at tage magten i Cyberspace. Job trænger ind i kirken og brænder præsten af, han besøger tankpasseren og plæneklipper hans hjernebark af med den virtuelle plæneklipper.

"The lawn mower man has take place in your head, there is no escape – ever," siger han og efterlader endnu en udbrændt grøntsag. Han sender plæneklipperen efter alle, der har plaget ham i det tidligere liv. Job tvinger Angelos kone til et skudopgør med to sikkerhedsagenter, som han så dematerialiserer. Han sender sværme af dræberbier fra det virtuelle rum ud i "virkeligheden" efter sikkerhedsvagterne. Job kontrollerer begge universer, tømmer sin gamle krop og overfører sig til Cyberspace. Dette univers tilhører mig, jeg er Gud her, deklamerer han. VR er utopia og han er formidleren der skal rense kloden.

Dr. Angelo prøver at stoppe ham ved at sprænge forskningslaboratoriet i luften, men Job når lige at forlade sin krop og slipper ud på nettet. Dr. Angelo er som Dr. Frankenstein, der har mistet kontrollen over sit monster, han har prøvet at sætte sig i Guds sted for at skabe liv, det mislykkedes og nu bliver han straffet. Filmen blev markedsført som den første film med virtual reality, men grundlæggende er det en gammel historie pakket ind i ny teknik. Den forholder sig kun til vores angst og grådighed, men er vi forløste? Har vi fået renset vores sjæl ved at se dramaet, har vi opnået katharsis?

## **12.5. Psykedelisk surrealisme og Albert Speer i Cyberspace**

Den computerbaserede grafik er typisk for den postmoderne periode, farverne og formerne er psykedeliske i komplimentære farver, med masser af blanke overflader, der spejler sig i hinanden og amorfe former, som flydende neon og kviksølv i vægtløse rum. Designet i ”The Lawnmower Man” er stærkt præget af video og arkadespil fra starten af 90’erne, hvor man på det tidspunkt fokuserede stærkt på den underholdningsmæssige del af det virtuelle. Men filmen har alligevel helt tydeligt en gennemgående psykedelisk surrealisme blandet med en mere kubisk 80’er postmodernisme.

Interfacet er data gloves, head mounted displays og cyber suits eller almindeligt tastatur og skærm. Når Job spiller, ligger han fastspændt på en VR bænk, der vender og drejer ved hjælp af hydraulik. I VR centeret er han klædt i cyberdragten med head mounted displays opspændt i wirers fra nogle roterende stålcirkler. Det ligner mere et sadomasochistisk setup fra Marquis de Sade, eller en manddomsprøve fra et gammelt indiansk ritual. I filmen ”Metropolis” bliver en kvinde transformeret til en robot i en tilsvarende opstilling.

I fortsættelsen ”The Lawnmower Man 2” (Beyond Cyberspace) fra 1995, starter Job med at etablere sig som en gud i Cyberspace. Herfra arbejder han på at blive hersker over den materielle verden. I Cyberspace opholder han sig i en kopi af Albert Speers projekt til en 1000 års hal i Berlin for det 3. rige. Fra den hvide ”Dome” breder sig en megastruktur som egerne i et hjul i hårde blå og grå farver.

Set oppefra ligner radialerne romerske akvædukter, som svæver hen over bundløse kældre. Designet er som en moderniseret udgave af den italienske tegner Piranesi’s skitser af fængselskældre. Børnenes avatarer bevæger sig på små ”programmer”, der er røde motorcykler. De når at stoppe Job fra at bruge den lille pyramideformede superchip, som han har stjålet fra den gode ”opfinder”, der ville have givet ham verdensherredømmet.

## **12.6. Når maskinen vil være Gud**

Det er de små nede på bunden det handler om. Også i ”TRON” fra 1986 er hovedpersonen ”nørd” Flynn, der via laser bliver ”bemet” ned i den store computers mikrokosmos, her finder han væsener, der ligner mennesker, men blot er repræsentationer af små programmer, der af det store styreprogram tvinges til at kæmpe på liv og død i video og arkadespil. Disse små programmer fører nu en frihedskamp for at nedbryde det tyranniske styreprogram. Styreprogrammet er en højt udviklet kunstig intelligens, der udvikler sig, til at ville have kontrol med alt og alle. Master Control (MC) styres af den store chef Dillinger, leder af det store og succesfulde computerfirma ENCOM.

Udenfor sidder den tidligere ansatte Flynn og prøver at hacke sig ind, han er blevet snydt af Dillinger, der har stjålet hans spil og programmer og derefter fyret ham. Flynn vil ind i det store styreprogram for at finde beviserne på, at hans design og spil er stjålet. Han har et lille spillested med video og arkadespil, der hedder ”Home of the space paranoids”.

Under et forsøg på at bryde ind i MC bliver Flynn digitaliseret og suget ned i MC, der tvinger ham til at kæmpe mod andre spillefigurer. Han undslipper imidlertid under et spil og flygter sammen med to andre ind i MC forfulgt af tanks og spejdere, de prøver at nå frem til input/output tårnet, der er portalen til den ydre verden. MC er i mellemtiden ved at få storhedsvanvid og vil overtage Pentagon. De flygter gennem en lang række poetiske og



psykedeliske datalandskaber, for til sidst at vinde over og opløse Master Crontról programmet. Hele filmen foregår i det virtuelle rum og det adskiller den på afgørende vis fra en lang række af de film, der senere kommer, som også handler om virtuelle og parallelle verdener.

Det er en grænseoverskridende virtuel arkitektur designet af Jean Giraud og et overbevisende univers. Figurerne og det visuelle koncept er baseret på Moebius store eksperimenterende produktion af tegneserier, hvor han beskæftiger sig med en lang række forskellige fortællinger som bl.a. "Den Hermetiske Garage"<sup>18</sup>, der gik i det franske serieblad "Heavy Metal"<sup>19</sup>. "Den Hermetiske Garage" var egentlig en løst sammenhængende visuel fortælling, der sprang mellem forskellige universer og steder. Der er visse ligheder med Italo Calvino's bog "De Usynlige Byer". Her er det også muligt at aflæse de forskellige afsnit uafhængigt af hinanden, eller i den rækkefølge som læseren nu måtte synes passende.

Moebius var et synonym for tegneren Jean Giraud, der ude i det virkelige liv havde stor succes med western serien "Blueberry", som han selv havde udviklet til en klassisk comic strip i album form.

Når Giraud kalder sig Moebius, fortæller og tegner han på en helt anden og meget mere eksperimentel måde, hvor han skaber billeder på en lang række parallelle verdener og dimensioner. Det er med disse projekter, at han er blevet en absolut kultfigur, der har haft og stadig har enorm indflydelse på især filmmediet, andre tegneserier og spil.

Udover Moebius har også Peter Loyd og Syd Mead medvirket til designet af det virtuelle rum i "TRON", sidstnævnte har også været designer på filmklassikeren "Blade Runner".

"TRON" var den første film af sin art, hvor man massivt brugte computergenerede billeder. En lang række af scenerne er slet ikke computergenerede, men er optaget med påmalede konturstreger i blå farve i et bluescreen studie. Derefter er der indlagt fluorescerende farver i konturstregerne, så de kommer til at ligne de polygon konstruktioner (wireframes), der ligger bag og under alle 3D generede billeder.

Interfacet er enten ren tekst på computerskærmen eller er tale mellem Dillinger og Master Crontról, ellers berører Dillinger et stort sort glasbord, der kan generere alle slags billeder og grafik.

Det er computergrafikkens arkitektur, der er filmens egentlige fortælling og hovedperson. Den er et seriøst bud på, hvordan et parallelt, elektronisk univers kunne se ud. Som skuespil er filmen ikke interessant, men "TRON" er som arkitektonisk og utopisk vision en klassiker på linie med "Metropolis" og "Blade Runner".

De arkitektoniske forbilleder er hentet fra bl.a. de italienske futurister og de tyske ekspressionister. Der er mange elementer, der peger tilbage på Metropolis, skuespillerne er sminket hvide og farverne er tintet til det gråblå, de artikulerer sig overdrevent teatralisk og opfører sig som arketyper gode og onde.

Krystall- og polygonformen er det bærende formelement i "TRON," få steder er der en blød organisk form, men bag det hele ligger de tyske ekspressionistiske arkitekter som Bruno Taut og hans utopiske krystal- og glasarkitektur. Taut var overvejende symmetrisk i sine projekter de indeholdt snekrystal strukturer og organiske kurvede planteformer, men grundlæggende var de centrerede og symmetriske.

Der er flere referencer i den prismatiske arkitektur, som er organisk i den forstand, at den er overvejende asymmetrisk, det er arkitekter som Wassili Luckhardt, der med sit "House for an Architect"<sup>20</sup> 1920 rendyrkede den prismatiske asymmetri. Luckhardt har med en lang række andre projekter rendyrket den symmetriske geometriske krystalkomposition, i hans "Monument of Joy", "Crystal on the sphere" 1920 og hans "Publicity building on the Avus", Berlin

1922-23<sup>21</sup>. Alle havde de den transparente krystalgrotte som forbillede.

Denne facination og dyrkelse af krystalformen hos de tyske ekspressionister rækker langt ind i Bauhaus. Walther Gropius arbejdede med krystalformen både i boliger og i hans monument "Memorial to the March victims", 1920-21. Lyonel Feininger brugte den forskudte krystal katedral som forside på Bauhaus' program. Den senere så stramme modernist Mies van der Rohe brugte glaskrystalformen til sit kontor glashøjhus i Berlin ved Friedrichstrasse Station 1919.

»TRON« bruger både de tyske ekspressionister, men også de italienske futurister, som f.eks. Antonio Sant'Elia med sine ekspressive kraftværks-, lufthavns- og jernbaneprojekter 1913<sup>22</sup> og Mario Ciattoni's tegninger af bygninger for et moderne Metropolis 1914.<sup>23</sup>

Det er nogle af disse arkitektoniske referencer, der har ligget til grund for Moebius, Lloyd og Mead i deres arbejde med »TRON«.

## **12.7. Det virtuelle tilstandsrum mellem himmel og helvede**

I startscenen af filmen "The Cell" rider hovedpersonen Chatrine, som den hvide prinsesse gennem ørkenen på sin sorte araber, for at møde drengen Edward som hun har i terapi. Hun kommer ham i møde som forløser, han har knust sit legetøjsskib og hun tilbyder at hjælpe ham med at reparere det. Men han viger tilbage, forvandler sig delvist til reptil og løber væk. Det foregår på et neurologisk behandlingssted i en ikke fjern fremtid, hvor man anvender virtual reality til behandlingen af patienterne, på en sådan måde at behandlere og patienter kan træde ind i hinandens bevidstheder.

"The Cell"<sup>24</sup> er en film, hvor det bærende element er det "store virtuelle rum", det sted hvor børnepsykiateren Catherine Dean rejser for at udforske den skizofrene massemander Carl Stargher's sind. Da morderen falder i koma, er der kun én mulighed for at finde morderens sidste offer og det er at rejse ind i hans bevidsthed, hvilket hun gør. Catherine bliver fanget i hans psykotiske verden og CIA agenten Peter Novak må rejse ind, for at få hende tilbage. Filmen læner sig stærkt op ad Jungs metaforiske beskrivelse af den menneskelige bevidsthed, som et stort og komplekst hus fyldt med kendte og især mindre kendte rum.

Filmen har en lang række bizarre drømmescenarier eller måske mere præcist: scener indeholdende forskellige stadier af en psykotisk bevidsthed. Dybt inde findes en dreng, der repræsenterer den tabte, gode, "uskyldige" side af morderen. Men ellers er rummene befolket af andre uforsonlige sadistiske og blodtørstige dæmoner, der bevæger sig mellem tableauer fyldt med lemlæstede og udstoppede ofre fra en massemanders lange karriere.

Tableauerne har elementer af Hironymus Bosch's malerier, hvor han skildrer de udstødtes pinsler i helvede. Andre sekvenser er stærkt påvirket af de engelske symbolisters malerier såvel som flere af de franske surrealistes billeder bl.a. Dalí, Magritt og Max Ernst. Det er et meget stort katalog af referencer og det er nærliggende at bruge symbolister og surrealister for at beskrive en "sinds-tilstand," en verden hvor arkitekturen er det ordløse vokabularium, der bærer fortællingen frem. Vi deltager i en visualiseret samtaleterapi, hvor psykiateren prøver at finde ind til og tilbage til den oprindelige personlighed.

Filmens visuelle koncept, hvor kaotisk og kalaidoskopisk det end må forekomme, opererer med nogle meget klassiske og arkadiske forestillinger om himmel og helvede, det lyse og det mørke som har meget tilfældes med filmen "What dreams may come", der fik en Oscar for bedste

specialeffekts med Robin Williams i hovedrollen. Han dør i starten af filmen og i langt den overvejende del af filmen bevæger han sig imellem himmel og helvede. Da hans kone begår selvmord, må han drage til helvede for at hente hende op, som en anden Orfeus, der må hente sin elskede Euridike op fra underverdenen.

Filmen er ekstrem spektakulær i sit udtryk. Billederne er hentet fra de klassiske forestillingsrum i den katolske/protestantiske og den gammeltestamentlige forestilling om himmel og helvede. Det er rum fra det religiøse, det symbolistiske og romantiske maleri, arkitekturen kommer fra det samme klassiske, utopiske, romantiske verdensbillede, rum fra Ledoux, Piranesi, Palladio og Shinkel og ikke mindst Gustav Dore's store billedbibel og hans billeder til Dantes guddommelige komedie.

Det er de samme arkitektoniske referencer som "The Cell" trækker på, men den bliver til en moderne film i den forstand, at tingene mere ligner klip fra et tilfældigt sammendrag af en række nutidige modeblade eller musikvideoer i den lettilgængelige ende. Men alligevel er der en væsentlig konsekvens i brugen af de intense tableauer der bliver til filmens bærende og centrale fortælling, replikkerne er sekundære i filmen, den er et billedepos om at drage gennem himmel og helvede.

Carl kommer til sidst i filmen over i hendes verden, hvor hun optræder som den hellige Jomfru Maria i en symboloverlæsset scene, hvor kirsebærtræerne står i blomst og sneen falder blidt mellem drejede baroksøjler, hvide påfugle og forgyldte konkylieskaller. Da Carls mørke dæmon stiger op af det centrale bassin, forvandler hun sig til den sorte hævner, der korsfæster den sorte side af Carl. Da hun dræber ham, siger han "its not real" og ånder ud. Derefter renser hun sårene på drengen Carl og gendøber (forløser) ham i bassinet. Men ude i virkeligheden ligger han stadig i koma.

Det må være en lykkelig slutning, men det er ikke nok for instruktøren Tarsem Singh, han sætter endnu en lykkelig slutning på, hvor Cathrine som hvid prinsesse under blomstrende kirsebærtræer, midt i ørkenen med krystalsneen dansende omkring dem, finder og forløser drengen Edward fra starten af filmen. Maskinen har været et redskab i den terapeutiske behandling og har været med til at genskabe og helbrede et menneskes personlighed. Maskinen og det virtuelle rum er blevet til et redskab og medium i den gode sags tjeneste.

<sup>1</sup> Ayan Rand: "The Fountainhead". (1947). Harper Collins Publishers. p. 7.

<sup>2</sup> Phillip Jodidio: "Architecture now!" Taschen 2001. p. 9.

<sup>3</sup> Asymptote: "Virtual Guggenheim". www.Asymptote – architecture.com.

<sup>4</sup> "The Lawnmower Man". Instrueret af Brett Leonard. 1992.

<sup>5</sup> Friedrich Nietzsche: "Således talte Zarathustra". Linhardt og Ringhoff. (1911) 1993. p. 235 – 236.

<sup>6</sup> Bruno Taut "Die auflösung der Städte". Hagen. 1920.

<sup>7</sup> Walter Gropius: "Manifest for arbejdsrat for Kunst." 1919. Walter Gropius. The New Architecture and the Bauhaus. London: faber. 1955. Cambridge, Mass.: MIT Press. 1965.

- <sup>8</sup> Bruno Taut: Citat fra "Det Chokerende Nye". p. 177. Samlerens forlag. 1981. („Die auflosung der Stadte“). 1919-20.
- <sup>9</sup> Ioanna Phoca and Panos Valavanis: "Architecture and City Planning". Kedros. p. 97. 1992.
- <sup>10</sup> p. 96.
- <sup>11</sup> "The Fountainhead" betyder: Kildehæld, oprindelse, ophav og skal i den her forbindelse forstås som altings oprindelse, som f.eks. at sige, at Aristoteles var: "The Fountainhead of Greek philosophy."
- <sup>12</sup> Citat fra Louis Sullivan, en af den amerikanske modernismes fædre.
- <sup>13</sup> Roark's svar da han bliver spurgt om, hvorfor han vil bygge noget så betydningsløst som en lille tankstation.
- <sup>14</sup> Ayn Rand: "The Fountainhead". p. 664. 1947. Harper Collins Publishers.
- <sup>15</sup> The Fountainhead. p. 666.
- <sup>16</sup> Sociologen Herbert J. Gans har forstået det på en helt anden måde.  
"Indeed, some acted out what I call "the fountainhead syndrome," the urge to remake society through buildings that obsessed the hero of the Ayn Rand novel."  
"The Fountainhead syndrome is misplaced. Society cannot be remade through architecture and architects cannot solve problems of poverty, mental illness or material discord through better design." Det er hvad Herbert J. Gans får ud af The Fountainhead, i romanen og filmen forholder det sig endnu værre. Roark er slet ikke interesseret i at gøre samfundet bedre, eller at hjælpe de svage, han har kun et gigantisk ego, han er den kompromisløse kunster, der kæmper for sit værk og intet andet. Hvis vi skulle definere "Fountainhead syndromet" efter filmen og bogen, så ville vi have en arkitekt, der ikke ville tøve et øjeblik med at sprænge sit "værk" i luften, hvis det blev kompromitteret og dets integritet blev truet, det er en kompromisløshed som de færreste arkitekter ville vise i dag. Gans har simpelthen misforstået Rands figur. Når han kritiserer en profession for at lide under et syndrom eller et kompleks, så må man da, som det mindste kunne forlange, at han som videnskabsmand og sociolog bruger sine kilder og ikke lader sig blænde af en flot overskrift. Måske skulle vi hellere tale om et "Bauhaus Syndrom". De havde om nogen en ide om, at arkitekturen skulle forbedre samfundet og komme de brede masser til gode. Hvis Gans har misforstået Rand, så har han til gengæld fat i et sympatisk og humant hjørne, når han siger, at en bygning skal designes indefra og ikke udefra. Men så er det igen hans egen måde at omskrive funktionalisternes "form follows funktion" til "den indre funktion bestemmer det ydre" og det kalder han for en human arkitektur og hvordan kan man dog være uenig i det?  
Herbert J. Gans: "Towards a human Architecture. A Sociologist's View of the profession" 1978. Paper udleveret på "Millenium" mødet på Arkitektskolen i Oslo 2000.
- <sup>17</sup> Colin McArthur: "Chinese boxes and Russian dolls" i "The Cinematic City". 1997. Routledge. p. 25.
- <sup>18</sup> Moebius: "Den Hermetiske Garage." Carlsens Forlag. (1987) 1982.
- <sup>19</sup> "Heavy Metal" Startede som månedsmagasin i Frankrig 1978. Senere kom en engelsk udgave.
- <sup>20</sup> Wassili Luckhardt's projekter findes i bogen "Expressionist Architecture" af Wolfgang Pehnt. Thames and Hudson. 1979 p. 102 – 103.
- <sup>21</sup> "Expressionist Architecture". p. 39.
- <sup>22</sup> p.170 – 174.
- <sup>23</sup> p.176 – 177.
- <sup>24</sup> Tarsem Singh, instruktion: "The Cell" 2000. Med: Jennifer Lopez, Vince Vaughn & cent Donofrio.



13 0. **Utopi og dystopi i den virtuelle arkitektur**



*"Tao is hollow vessel,  
And its use is inexhaustible!  
Fathomless!  
Like the fountain head of all things."  
Lao-Tzu<sup>1</sup>*

## 13.0. Utopi og dystopi i det parallelle rum

Hvad der er slående i forbindelse med de to før digitale og de tre digitale dystopier er, hvor svage de fremtræder i deres utopiske vision, måske mest slående er slutscenen i førsteudgaven af "Blade Runner," hvor Deckard flyver med replicanten Rachel ud over de canadiske skoves sollysbeskinnede bjergskrånninger.

Thomas More brugte meget plads og tid på detaljeret at beskrive sociale strukturer og demokratiske principper og minimalt på at beskrive Utopias fysiske omgivelser, han siger ganske kort:

"Der er fireoghalvtredsindstyve store og smukke byer eller amts-hovedstæder, og de har alle det samme sprog, de samme skikke, institutioner og love. De er alle anlagt på samme måde og har så vidt lokale forhold tillader den samme form og udseende. Imellem dem der ligger hinanden nærmest, er der fireogtyve mil, og der er ikke nogen af byerne hvor afstanden til den nærmeste by er mere end en dagsmarch."<sup>2</sup>

Hvornår ved man hvilken by man er i, når de alle er så ens? Det er en meget rigid ensformig utopi og der er den samme svaghed i de dystopiske science fiction film, hvor det samme ensartede hvide lys falder over arkitekturen og rummet.

Det gælder både den parallelle som-om-realitet i "Metropolis" og "Blade Runner" og i det digitale parallelle rum i "TRON" og "Johnny Mnemonic." I "The Lawnmower Man" forholder det sig nærmest omvendt. Her lever Job i sin uvidenhed i en slags enfoldig paradisisk tilstand, i et frodigt grønt landsbysamfund, der ligner Edens Have og først da videnskabsmanden, som en anden slange kommer og frister med kundskabens æble, mister Job for alvor sin uskyld. Han bliver bortvist fra Utopia og fra hans egen gode side, for at blive transformeret via teknikken til et monster. Her er både den parallelle som-om-realitet og Cyberspace et helvede.

Den ene generations utopi kan let blive til næste generations dystopi. Futuristen Saint' Elia beskrev i 1914 sin generations drømmeby i sit manifest "Citta Nouva":

"We must invent and rebuild the modern city, like an immense and tumultuous shipyard, active and mobile, and everywhere dynamic... Elevators must no longer hide away like solitary worms in the stairwells... but swarm up the facades like serpents of glass and iron. The house... rich only in the beauty of its lines, brutish in its mechanical simplicity, and not as zoning rules permit, must soar up from the brink of a tumultuous abyss; the street will no longer lie like a doormat at the thresholds, but will plunge story's deep into the earth... connected to metal catwalks and high-speed conveyor belts... the fundamental characteristics of futurist architecture will be its impermanence and transience. Things will endure less than us. Every generation must build its own city."<sup>3</sup>

Futuristerne var fuldstændigt betaget af byen og alt hvad der havde bevægelse: biler, tog, fly, skibe, projektiler, byens uoverskuelige inferno. På den måde er "Metropolis" futuristisk, og overfladisk set er der tydelige elementer fra art deco, men grundlæggende er den ekspressionistisk i sit udtryk.

Det er de tyske ekspressionistiske arkitekters tegninger og utopiske visioner, der ligger bag "Metropolis" og dens kulisser. Det er tegninger og projekter fra folk som Hermann Finsterlein: organisk, Bruno Taut: krystallinsk, Hans Scharoun: organisk futuristisk, Wassili Luckhardt: prismatisk og Erich Mendelsohn: ekspressiv funktionalistisk der, som outsideren var den, der fik opført flest projekter.

Flere af ekspressionisterne deltog i store og succesfulde filmprojekter. Hans Poelzig designede en hel by til "Der Golem"(1920) i en fordrejet, gotisk, ekspressionistisk stil, instrueret af Paul Wegener.

I "The Cabinet of Dr. Caligari"(1919) krydser maleriet med arkitekturen og bliver til rene psykiske rum, tegnet og modelleret af Walther Reimann, Walther Røhrig og Hermann Warm til instruktøren Robert Wiene.

Og i Metropolis (1926) er det Otto Hunte, Erich Kettehut og Karl Vollbrecht der sammen med Fritz Lang har sammensat de futuristiske skyskrabere med de labyrintiske huler under byen og den gale opfinder Rotwangs gotisk, organiske hus og værksted.

Walter Gropius, der senere blev leder af Bauhaus Skolen, så som de andre ekspressionister sig selv som et medium i den kunstneriske skabelsesproces, der havde et stærkt religiøst og metafysisk element i sig, han talte om at arkitekten transformerede overjordiske tanker til stof, han sagde:

"Wherever a new saving truth, a new religious idea is born, there too the swing to art is none other than the transforming of supra mundane thoughts into objects of sensory perception".<sup>4</sup>

Arkitekten og arkitekturen er det medium, der skal bringe os alle ind i det nye himmerige. Arkitekturen er den portal, der fører os ind i den nye tid. I Metropolis er arkitekturen Utopia og den nye tid. Metropolis' overjordiske skyskrabere er himlen og de underjordiske labyrinter, der bliver forladt af arbejderne, er et helvede der senere bliver oversvømmet, druknet og ødelagt. De utopiske ekspressionister hentede inspiration fra de stærkeste kilder, lige fra Nietzsche til bibelen. I Johannes åbenbaring (kapitel 21v.16- 22) steg det nye Jerusalem ned fra himlen, sendt af Gud havde det tolv porte, én for hver apostel. Johannes skriver således:

"Og staden ligger i firkant, og dens længde er lige så stor som bredden. Og han målte staden med røret: tolv tusinde stadier; dens længde, bredde og højde er lige. Og han målte dens mur, hundrede og fire og fyrretyve alen, efter menneskemål, hvilket er englemål. Og dens murværk var af Japis, og staden var rent guld, lig det rene glar. Stadsmurens grundstene vare prydede med alle hånd ædelstene: den første grundsten var af Japis, den anden Safir, den tredje Kalkedon, den fjedre Smaragd, den femte Sardonyks, den sjette Sarder, den syvende Krysolit, den ottende Beryl, den niende Topas, den tiende Krysoptas, den ellefte Hyacint, den tolvte Ametyst. Og de tolv porte vare tolv perler, hver af portene var en perle, og stadens gade var af rent guld som gennemsigtig glar."



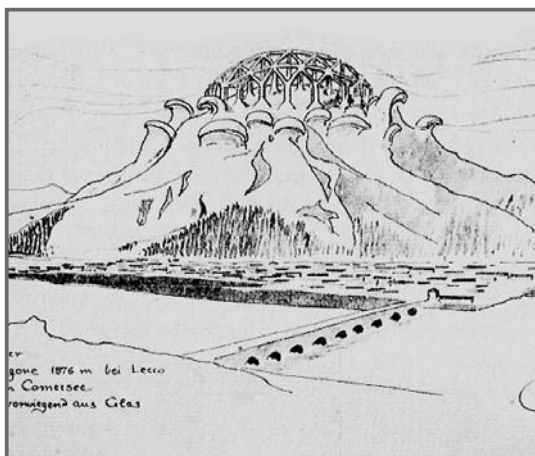
Krystal metaforikken går igen i alt, i beskrivelsen af byens flod er den beskrevet ”skinnende som krystal.”

I Nietzsches ”Således talte Zarathustra” taler Zarathustra i højtflyvende metaforer om arkitekturen og livet. Han siger at det er i det arkitektoniske værk, at den dybeste sandhed ligger: ”Højt vil det bygge sig med søjler og trin, livet selv: ud over fjerne vidder vil det skue og bort mod salig skønhed – dertil har det høje behov! Og fordi den har høje behov, behøver trin og trinenes modsigelse og dem, der stiger ad trinenes trappe! Stige vil livet og stigende overvinde sig. Se venner, her, hvor tarantellen har sin hule, rejser sig et gammelt tempels tårnruiner – se dog derhen med oplyste blikke! Sandelig, den, der her tårnet mod himlen sine tanker i sten, vidste som de viseste al livets hemmelighed.”<sup>5</sup>

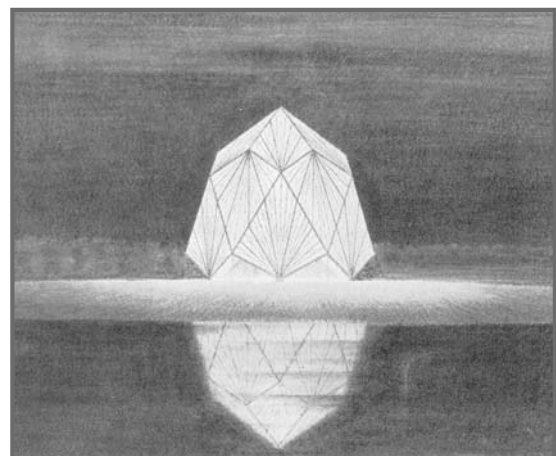
### 13.1. Hulen som metafor

Zarathustra bor i en hule oppe i bjergene, her vender han tilbage til fra sine rejser. På vejen passerer han byen med det besynderlige navn ”Den brogede ko.” I hulen bor han med sine dyr, især ørnen og slangen der henholdsvis repræsenterer modet og klogskaben. I hulen møder han sine ”disciple,” de høje mennesker, der lige som ham selv har forladt pøbelvældet nede i byerne og er gået mod bjergenes høje rene luft for at finde overmennesket. Her i hulen bliver Zarathustra udsat for den sidste store fristelse nemlig ”medlidenheden.” Den samme medlidenhed, der ifølge historien dræbte den gamle Gud, men Zarathustra modstår fristelsen og frigør sig, for styrket at søge videre efter det højeste menneske. Nu hvor den gamle Gud er død, er vi som mennesker selv blevet ansvarlige for vores eget liv.

Hulen og bjergene går igen på flere måder i de ekspressionistiske arkitekters og kunstneres motiver og projekter. Bruno Taut søger op i Alperne for at realisere sin utopiske glas- og krystal arkitektur og Hans Polzigs rendyrker i sit »Grosse Schauspielhaus« i Berlin stalaktit-hulen, både i salen og i auditoriet. I Tauts og Luckhardts projekter bliver det til en metamorfose af de mest ekspressive og raffinerede glasprisme-huler. Men det er ”huler”, der er tænkt til at fungere til metafysiske og religiøse formål i den bredeste betydning. Der er en forbindelse mellem Nietzsches brug af hulen som litterær metafor og de ekspressionistiske arkitekters brug af hulen



Bruno Taut. *Alpin Arkitektur* 1919.



Wassili Luckhardt. *Religiøs bygning* 1920.

som arkitektonisk metafor. Wassili Luckhardt tegnede flere udkast til ”religiøse bygninger”, der var prismatiske symmetriske glashuler. Glas var det materiale, hvor ånd og stof blev genforenet og Bruno Taut viste det i sin bygning for glasindustrien til Werkbund exhibition i Cologne 1914.

Den, der førte hulen som den arkitektoniske metafor til det absolut yderste punkt, var antroposoffen Rudolf Steiner med sit første »Gothenaum« i Dornach (1913-20). Her kombinerede han et ekstremt tungt, lukket og organisk ekspressionistisk formudtryk med en yderst kompliceret og sofistikeret grundplan.

Huset var en dobbelt kuppelhvælving, hvor to kupler af forskellig størrelse skærer sig ind i hinanden efter præcise anvisninger ved hjælp af det gyldne snit og en ligevinklet femkant. Den store kuppel symboliserer kroppen, det fysiske og den lille det spirituelle element. Steiner mente at arkitekturen havde en moralsk indflydelse, når den blev oplevet gennem en ”inward perception”<sup>6</sup>. Den person som oplevede formens harmoni, skulle således også lære at leve i harmoni med sine omgivelser og medmennesker.

For Steiner stimulerede arkitekturen sjælen og arkitekten skulle arbejde bevidst med, at der var en sjæl i de huse som han byggede.

Ekspressionisterne var meget optaget af abstraktionen og følelsen. De mente at det organiske og dynamiske formudtryk var tættere på det sansende levende menneske og sandheden. Nogle af dem hentede inspiration helt tilbage hos gotikken. Wilhelm Worringer var forfatter til bogen »Abstraction and Empathy« og forbandt det organiske formsprog med menneskets evne til medfølelse. Wolfgang Pehnt forklarer det således:

”With this need for abstraction Worringer associated the inorganic as object. According to Worringer, Gothic transmitted this capacity for empathy to objects which did not naturally possess it, to matter which was ruled by mechanical laws. He spoke of heightened expression on an inorganic basis, of the uncanny pathos of the abstract become expressive, of sublime hysteria”<sup>7</sup>

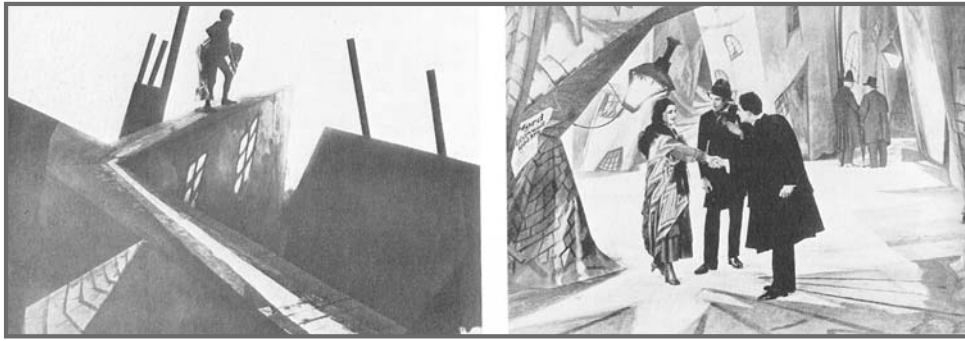
## 13.2. Objektet som psykologisk spejl

De ekspressionistiske kunstnere og arkitekter befandt sig på et centralt sted i forhold til filmindustrien. Mange af filmene var stadig stumfilm og arkitekturen havde i den forbindelse en særlig grænseoverskridende rolle. Arkitekturen og scenografien skulle også være stemme for skuespillerne, med Bruno Tauts ord skulle arkitekturen være et psykologisk spejl for skuespillerne: ”Objects serve psychologically to mirror the actors”<sup>8</sup> og fortællingen, filmen blev et eksperimentarium for de mest ekspressive og visionære arkitekter.

Fritz Lang erklærede, at en af grundprincipperne for at skabe film var, at der var en korrespondance mellem objekter og personer: ”an expressionisme of the most subtle kind will bring surroundings, props and action into harmony with one another”<sup>9</sup>

Heinrich de Fries sagde: ”One (may) almost hope that out of this special development, which is sudden, almost self-willed, and as it were necessary, certain things may emerge which go beyond the needs for film and remain of significant value for the rebirth of architecture at present in progress.”<sup>10</sup>

Hvad Braque, Picasso og Cezanne malede et årti før, som gådefulde, kubistiske, transparente bylandskaber, der var personligt sansede ekspressive værker, fik arkitekterne nu mulighed for at realisere via filmen, - nu var det muligt at bevæge sig ind i disse transparente forskudte



*Dr. Caligari Kabinet. Instruktion Robert Wiene 1919.  
Scenografi: Walter Reimann, Walter Røhrig og Hermann Warm.*

drømmebyer.

Nu kunne instruktøren og publikum bevæge sig ind i Picassos, Braques, Cezannes og Roger Delanys billeder. De film vi her taler om, er alle lavet indendørs i store studier, hvor alt er bygget op og lyset er kontrolleret, der var ikke noget udefra kommende og forstyrrende dagslys, da det jo heller ikke var realisme som man prøvede at arbejde med. I visse tilfælde er lyssætningen delvist malet direkte på kulissen for at opnå fuld kontrol med lys og komposition. Perspektivet er presset sammen, de lodrette flader er væltet og den diagonale bevægelse konkurrerer med den horisontale og vertikale. Det var en unik mulighed for ekspressionisterne for at arbejde med en ekspressiv og psykologisk arkitektur. Kostumer, make-up og mimik underordnede sig det samlede overordnede ekspressive koncept. Ekspressionisterne bekymrede sig ikke om hvorvidt tingene var grimme eller smukke i klassisk forstand. De var ikke som den samtidige art *decostil* kølig, dekorativ, stillestående og behagesyg, domineret af vertikale og horisontale linier.

Det der var vigtigt var den psykologiske effekt af komposition og arbejdet med form og rum. Hvordan virkede den diagonale linie sammen med den væltede horisont? Hvordan virkede de indskudte diagonale forgrunds-elementer sammen med mellemgrund, baggrund og skuespillernes psykologiske tilstand i den enkelte scene? Det var vigtigt at afdække og afsløre de forskellige bevidsthedeslag, objektet var et spejl, eller arkitekturen blev et spejl for psykologien.

I "Dr. Caligari" bliver drøm, mareridt og virkelighed vævet sammen. Stumfilmen var en afgørende forudsætning for, at den ekspressionistiske arkitektur var i stand til at udvikle nye områder af det arkitektoniske domæne, rum og steder der repræsenterer dybere lag, langt fra den klassiske repræsentative, økonomiske, funktionelle arkitekturs normale område.

Hermann G. Scheffauer erklærede i 1920, at filmen var med til at udvikle den 6. sans: "the sixth sense of man, his feeling for space or room – his Raumgefühl." Scheffauer udviklede en "Phenomenology of the space of Caligari",<sup>11</sup> nu var arkitekturen ikke længere baggrund, nu deltog den som en aktiv del af fortællingen.

Elie Faure skrev i 1922, at filmen har bragt tiden ind i rummet som den fjerde dimension. Det at filmen bringer arkitekturen til rummet, kaldte han for en helt ny kunstart: "Cineplastics."

"The notion of duration entering as a constitutive element into the notion of space, we will easily imagine an art of cineplastic blossoming that would be more than an ideal architecture, and where the "cinemimic" will....dissappear, because only a great artist could build edifices that constitute themselves, collapse, and reconstitute themselves again ceaselessly

by imperceptible passages of tones and modeling which will themselves be architecture at every instant, without or being able to grasp the thousandth part of a second in which the transition takes place.”<sup>12</sup>

”Cineplastics” var en ideal og måske lidt totalitær form for arkitektur, hvor arkitekten og instruktøren havde uindskrænket magt til at fortælle og kun de kunne bevæge sig i deres ideal byer, hvor der kun var en synsvinkel og et perspektivpunkt nemlig arkitektens og instruktørens. Vi andre tilskuere var som eunukker i et harem, vi kunne se på, men aldrig selv være tilstede og røre. ”Cineplastics” er arkitektur som ”ren virtuel kunst” uden praktisk funktion eller berøring arkitektur som et rent utopisk fiktionsværk.

I Walter Riemann’s filmfantasi af Paul Scheerbart’s ”Agol” er der et ekspressionistisk ”geometrisk rum.” Riemann’s rum var ifølge Anthony Vidler den yderste abstrakte ekspressive grænse for den filmiske arkitektur, han citerer Scheffauer for at sige:

”The forms are broken up expressionistically, but spaces act and speaks geometrically, in great vistas, in grandiose architectural culminations. Space or room is divided into formal diapers, patterns, squares, spots, and circles, of cube imposed upon cube, of apartment opening in to apartment.”<sup>13</sup>

### 13.3. Pan Geometries

Hele denne udvikling af det arkitektoniske formudtryk, som løber parallelt sammen med de ekspressionistiske film, gav anledning til en række seriøse undersøgelser og teoretiske arbejder om tiden, perspektivet og rummet. Erwin Panofsky forskede i perioden 1923 – 25 med, hvorledes det virkelige tre dimensionale rums udvikling foregik fra romerne og op til modernisterne. Han fremhæver ekspressionisternes modstand mod centralperspektivet som den sidste kamp, for at finde ind til det virkelige tre dimensionale rum og El Lissitzky, som den absolutte grænseoverskrider i sine bestræbelser for, at finde det absolutte rum. Panofsky siger i sit essay ”Perspective as Symbolic Form”:

”Older perspectives is supposed to have ”limited space, made it finite, closed it off,” conceived of space ”according to Euclidean geometry as rigid tree-dimensionality,” and it is these very bonds which the most recent art has attempted to break. Either it has in a sense exploded the entire space by ”dispersing the center of vision”(”futurism”), or it has sought no longer to represent depth intervals ”extensively” by means of foreshortenings, but rather, in accord with the most modern insight of psychology, only to create an illusion ”intensively” by playing colour surfaces off against each other, each differently placed, differently shaded, and only in this way furnished with different spatial values (Mondrian and in particular Malevich’s ”Suprematism”).

The author believes he can suggest a third solution: the conquest of an ”imaginary space” by means of mechanically motivated bodies, which by this very movement, by their rotation or oscillation, produce precise figures (for example, a rotating stick produces an apparent circle, or in another position, an apparent cylinder, and so forth). In this way, in the opinion of El Lissitzky, art is elevated to the standpoint of a non- Euclidean pan-geometry (whereas in fact the space of those ”imaginary” rotating bodies is no less ”Euclidean” than any other empirical space).”<sup>14</sup>

Arkitekter fra Bruno Taut til El Lissitzky eksperimenterede med denne nye ”pan-geometry” og disse eksperimenter ville med Ernst Bloch’s ord føre den til: ”to depict empirically an imaginary space.” De ville kunne skabe et helt nyt rum der intet havde med den såkaldte synlige

verden, som vi normalt bevæger os i, at gøre og det ville være: "an architecture of the abstract, which wants to be quasi-meta-cubic."<sup>15</sup>

Mange af de film, der blev lavet i Weimar perioden hos Universum Film A.G. eller UFA havde et forbud mod at filme udendørs, hvilket ledte til en langt større grad af eksperimenteren med filmarkitekturen.

Efter den tyske ekspresionistiske bølge indenfor filmen, går der lang tid, før der er nogen som gør brug af de landvindinger, der lå i disse film og projekter. Det er først i 1952 at Hitchcock bruger den surrealistiske maler Dalí til at designe en drømmesekvens i filmen "Spellbound" netop til at antyde og forklare, hvad der sker i underbevidstheden hos hovedpersonen. Derefter kommer hele den franske bølge med Luis Bunuel i spidsen med film som "Cet obscur objet du désir", ("Begærets dunkle mål") 1977 og "Le charme discret de la bourgeoisie" ("Borgerskabets diskrete charme") 1972.

En af de få nye film, som har taget arven op efter ekspresionisterne og "Metropolis," er "Dark City," hvor byen er blevet til en næsten levende organisme, der forandrer sig, alt efter hvordan byens herskere ønsker det.

### **13.4. De gotiske krypter og modernismens tårne**

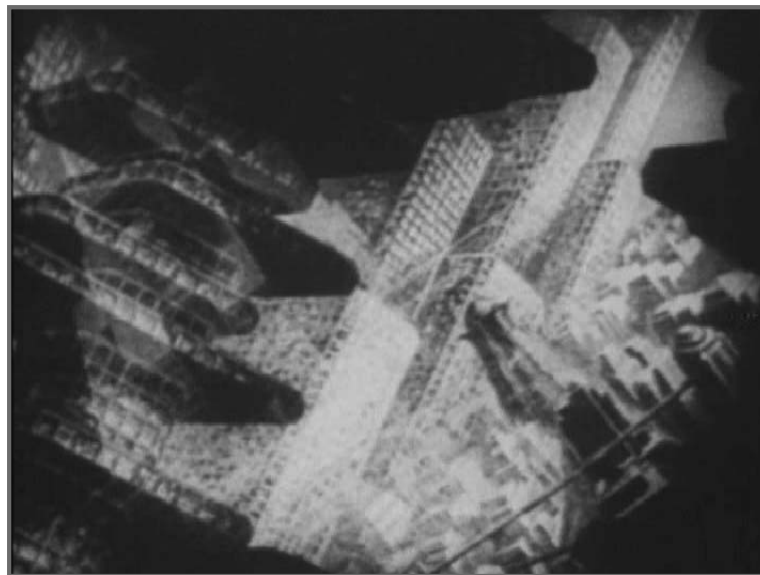
Metropolis er en vertikal by og arbejdernes elevatorer, der bringer dem op fra deres boliger i dybet under byen til fabrikkerne, symboliserer bevægelse og magtstruktur. Højt over dem holder Joh til. Byens ejer og hersker kan fra sit "New tower of Babel" se alt og kontrollere alt. Undtagen det sorte vinduesløse hus hvor Rotwang bor overfor katedralen. Taget på det sorte hus er formet som en gotisk bue midt imellem Metropolis' stålkonstruktioner og skyskrabere. Rotwang forener den middelalderlige munk og troldmand med den moderne videnskabsmand, der på bestilling af Joh skaber robotten "Futura".

Rotwangs vinduesløse hus er forbundet med de underjordiske kasematter, der ligger dybere end arbejdernes boliger og nedenunder Metropolis ligger et Nekropolis, de dødes by. Tom Gunning forklarer det således:

"The true conflict in Metropolis, the one which actually produces and energises the film's system, comes from the collision between the gothic and the modern."<sup>16</sup> Robotten Maria, maskinerne og byen repræsenterer tilsammen den dystopiske fremtid. Da Rotwang kloner Maria til robotten, bliver den falske Maria ikke kun en kopi men et dæmonisk, destruktivt monster der, bringer byen mod sin undergang. Maria bliver madonnaen og robotten forførereren og luder. Det er kun Maria og Feder, der kan frelse byen. Gunning peger på at:

"The future as a return to the repressed and forbidden energies of the past – this constitutes one of Metropolis allegories of modernity."<sup>17</sup> Det er ikke kun robotten, der bliver til dæmon. Allerede tidligt i filmen får Feder en mareridtsvision, hvor han ser, at den store maskine forvandler sig til en dæmon og bliver til den store kannibalistiske maskingud "Molcho", der sluger slavearbejderne i et hav af ild og røg. Det kan være svært at kapere Lang's højrøstede måde at skabe filmtableauer på og det at filmen bliver afbrudt af forklarende tekster, kan i endnu større grad fremkalde fornemmelsen af at se på en collage af løst sammenhængende scener. Gunning mener at der her ligger et postmoderne element, han siger: "This blasted allegory gives the film much of its postmodernist feel; for the process for making significance still function, but there remains no single master text for making sense of the damn thing."<sup>18</sup>

Der er ikke nogen endelig løsning på filmen, der er flere mulige fortolkninger. Hvad er det egentligt der sker til slut, hvor "Hånden" Grot, "Hjernen" Joh og "Hjertet" Feder mødes og



*Metropolis. Instruktion Fritz Lang 1926.  
Scenografi: Otto Hunte, Erich Kettelhut og Karl Vollbrecht.*

forenes i en trekant? Bliver alt det samme igen, nu da Feder har vist at han har mod? Grot har hjulpet Joh som angiver mod de arbejdere som han tilsyneladende leder og Joh har fået hvidt hår.

Er dæmonen så sluppet ud af maskinerne og er arbejderne blevet frie? Hvad betyder det at robotten står tilbage på bålet, når kødet er brændt af? Er det en reversibel metamorfose, forstået på den måde, at nu er maskinen igen klar til at tjene det gode formål at arbejde for menneskene?

Det kunne være et billede på ærefrygt og simpel frygt for modsætningen mellem den middelalderlige angst for maskiner og den modernistiske tilbedelse af teknologien som en frigørende kraft. Tilsyneladende er det et billede på, at maskinen er i stand til at frigøre dybe urkræfter som sex og destruktion og hvis mennesket prøver at træde i Guds sted og selv vil skabe liv, så begår de hybris og må nødvendigvis blive straffet.

Set ud fra en modernistisk tankegang, er huset en bomaskine, bilen et transportredskab og maskinen en frigørende kraft der optimerer vores liv. Så det er måske den middelalderlige forståelse af maskinen som en dæmon og djævel. Eller er det en serie misantropiske og nihilistiske allegorier fra Lang, der betyder at modernismen og dens maskiner er en plage? Gunning konkluderer: "Everyone hates this ending."<sup>19</sup>

"The allegorical vision of Lang and Harbou remains an apocalyptic one, dominated by the figure of castration rather than identification with the father, death rather than resurrection, capitulation rather than revolution."<sup>20</sup>

Set i sammenhæng med de arkitektoniske fantasier og utopier, der cirkulerede i Weimar, fra Bruno Tauts alpine krystalbyer, Lionel Fenningers Katedral for Socialismen og Rudolf Steiners Goetheanum, der alle taler om følelsen og humaniteten, er den arkitektoniske og humanistiske utopi i Metropolis noget mere uklar.<sup>21</sup>

Albert Speer planlagde også sin katedral af lys, der både var en tydelig militaristisk utopi og

en drøm i natten, en virtuel katedral hvis vægge var lys og katedralens tag var nattens stjerner. Katedralen eksisterede kun i mørket og ved hjælp af elektricitet og tusindvis af lyskastere. Arkitekturen kan misbruges af ideologiske grunde, men den er en grundlæggende nonverbal kode. Hvis den bliver ændret til citater, risikerer den at ende som et postmoderne simulacrum, en kopi uden indhold og dybde, kun som flade og skind.

### 13.5. Øjet og pyramiden i det parallelle rum

Deckard lander med Gaff på toppen af "Die Stadtkrone" i starten af filmen "Blade Runner," bygningen er politihovedkvarteret og en central bygning i den vertikale del af byen, men der er et andet centrum i byen.

Det er interessant, hvordan pyramidens genkomst, som hjemsted for den store skaber af liv, bliver central i "Blade Runner." Tyrell koncernens to glatte maya pyramidestubbe er placeret i den mere horisontale del af byen. Her lader filmen pyramideformen tydeligt fremstå i sin erstatningsmetafysiske funktion som byens katedral og domkirke. Det er her at skaberens bor. To år senere i 1984 udkom Gibsons "Neuromantiker" og det første hovedpersonen Chase ser, da han træder ind i Cyberspace, er pyramider: "Da Case koblede på, åbnede han øjnene og så den velkendte udsigt med Østkystens Atomenergi-råds aztekiske datapyramide."<sup>22</sup>

I "Blade Runner" optræder øjet meget symbolsk som skaberens øje der viser sig ved begyndelsen og slutningen på fortællingen. I starten som Guds øje i himlen, der ser alt og i slutningen som øjet på toppen af The Bradbury Building. Det overskuer alt også Deckards kamp med Roy og Roys transformation til menneske. Øjet er porten til sjælen og kun en "voight-kampff" test kan afsløre øjets fluktuation af pupillen og om der er nogen ufrivillig udvidelse af iris i forbindelse med testens spørgsmål og formål, eller om det er en replikant eller et menneske, der er til testen. Der er øjne overalt eller referencer til øjne i filmen.

De to symboler øjet og pyramiden er et klassisk kristent symbol på helligånden og den hellige treenighed. Øjet går igen i "The Lawnmower Man" på plakater og videocovers med underteksten



*Blade Runner. Instruktion Ridley Scott. Scenografi Syd Mead 1982.*

"Gud gjorde ham simpel. Teknik gjorde ham til Gud." Hver gang der sker en radikal ændring i Jobs' tilstand, ser vi i hans øje ind til det virtuelle rum. Hans øje bliver skaberens øje, og han bliver herre og skaber via maskinen. Han indtager kirken og brænder præsten. "VR er Utopia og jeg er formidleren," "Jeg vil forvandle mig til ren energi" .... "universet tilhører mig, jeg er Gud." siger Job.

Der er tre former for ånd i maskinen eller Gud i Cyberspace. I "Johnny Mnemonic" er det den tidligere ejer af Farmacom der optræder som en barmhjertig og hjælpende Jomfru Maria-skikkelse, hun var tidligere menneske, men er nu blevet til ren energi, en ånd i Cyberspace. I "TRON" er det Mastercontrol, der er en tyrannisk ånd og hersker og Job bliver i "The Lawnmower Man" til den samme type tyrann, der vil have verdensherredømme. "Metropolis" er en film og en by, der har lag på lag. Arkitekturen er sammensat af mange generationers arbejde, som Roger Dadoun udtrykker det: "in the midst of the city stood an old house." Meaningful paradox: this old building houses the futuristic laboratory of Rotwang "the genius inventor." Redundancy always multiplies the meaning of an image."<sup>23</sup>

På døren til huset sidder den femkantede pentangel stjerne, der er et gammelt okkult og esoterisk symbol, der står for lys og åndelighed. Det skulle endvidere beskytte imod hekse.<sup>24</sup> Den samme stjerne er i kæmpeformat placeret på hovedet inde i laboratoriet bagved robotten. Et meget tydeligt satanistisk symbol og den kvinde som Rotwang ønsker at genskabe med robotten er hans elskede Hel, - det er tydeligvis ikke nogen kristusfigur han vil skabe. Centralt i "Blade Runner" er også den gamle "Bradbury building," hvor den ensomme Sebastian har sit laboratorium, hvor han skaber liv og opfinder nye venner til sig selv. Et andet sted i byen inde i pyramiden sidder Tyrell Coporationens fader og leder og vogter over de nye generationer af replikanter.

Her er igen denne modsætning mellem at være i et futuristisk science fiktion univers, hvor alt er teknologisk muligt, men der hvor livet bliver skabt, er den arkitektoniske ramme ældst og mest fyldt med historiske henvisninger. Måske er der noget om det, som Dadoun påpeger: "Redundancy always multiplies the meaning of an image".

Metropolis er som "Blade Runner's" L.A., en hermetisk by lukket som en borg eller fæstning, en by, der vender indad i mørket, her er ikke nogen natur og er der noget, der ligner, så er det kunstigt genetisk frembragt. Det er to vertikale byer mere end horisontale byer, der er et oppe og et nede, en himmel og et helvede. Nede i katakomberne bevæger arbejderne sig rundt som slaver og skygger. Dystopien fremskriver i virkeligheden Charles Dickens beskrivelser af Londons mørke underverden med underklassen i fugtige lejekaserner mellem åbne kloakker og skove af rygende skorstene, der dækker himlen med en evig sort regnfyldt og sodsværtet nat. Ovenover alt dette dansede victoriatidens og imperiets døtre rastløst i de uendelige himmelske spejlsale, mens de prøvede at skjule kedsomheden i et brus af kniplinger og sirlige bittert anrettede misantropiske sætninger.

Byen og arkitekturen i denne som-om-realitet har en dobbelthed. Byen har som det ultimative resultat af menneskelig skaberkraft og stræben mod udødelighed en himmel, men også et helvede.

"Det er denne tvetydighed i urbanitetens anvendte arkitektur der gør, at byen kommer til at indeholde både ærefrygten for det store arkitektoniske skaberværk, men også den simple frygt for, at det store er blevet til et mægtigt panoptikon, hvor den store ubevægede bevæger ser alt hvad vi foretager os, så vi ikke kan få fred for mægtigheden."<sup>25</sup> I "Johnny Mnemonic", "TRON" og "The Lawnmower Man" bliver denne dobbelthed af ærefrygt og simpel frygt overført til det virtuelle rum, der bliver til et rent transparent panoptisk rum, hvor alle kan se dig, men du kan





Hvor er du dog smuk...

*The Lawnmower Man* instruktion Brett Leonard 1992.

ikke nødvendigvis se den eller dem, der overvåger dig.

Hvad sker der med vores hovedpersoner og byen når fiktionen kommer til et så voldsomt paradigmeskift, der gør virkeligheden og fortællingen endnu mere kompliceret, end da fiktionen "blot" var en fremskrivning og en som-om-realitet?

I "The Lawnmower Man" bliver dystopien til en absolut gyser, da Job efter at have forladt sin krop og forsvundet ind i Cyberspace lader alle telefonbokse kime samtidigt kloden over for at fortælle, at nu er han Gud i Cyberspace.

I "Johnny Mnemonic" bruger Ice T. og hans lotek-venner nettet til at frelse menneskeheden fra den dødbringende virus. Det er i Cyberspace at frihedskampen foregår. Johnny må dykke, flyve, "Hacke" ind i den digitale himmel og kæmpe mod de andre "guder," her er han både jæger og bytte, ligesom Deckard, der i den fysiske by er efter replikanterne og både offer og bøddel, to sider af samme person. I "TRON" er løsningen i Cyberspace at tilintetgøre "Mastercontrol-programmet" for at befri begge verdener. Men Deckard må jage en bande lovløse, der egentlig selv er på en meget menneskelig mission, for som den bortadopterede Ødipus at finde deres oprindelige fader.

De er ikke som den "falske Maria" fra "Metropolis" på en sort fallisk, destruktiv mission, de har fået noget, der ligner følelser og søger efter det kostbareste af alt: billeder og minder om deres ophav, der giver mening og siger noget om, hvor de kommer fra og hvor de skal hen. "More human than human" som deres skaber siger. Replikanten Roy, der jages af Deckard ender med at redde ham, før han selv dør, det er måske her at utopien ligger? Roy bliver mere menneskelig før han dør.

Christian Brad Thomsen<sup>26</sup> siger, at Roy symbolsk korsfæster sig selv ved at bore et søm i hånden, inden han redder Deckard. Det er modsat Job og den falske Maria. "Blade Runner" er en arkitektonisk, filosofisk og social dystopi, der slutter med en dobbelt human utopi. Roy redder for det første Deckard og bliver før han dør "More human than human." For det andet efterlader politimanden Gaff en enhjørning i foldet papir ved døren i slutscenen, der fortæller, at han muligvis ved hvad Deckard drømmer om<sup>27</sup>, men er Deckard så en replikant? Det er han i »Directors Cut«<sup>28</sup> udgaven og i den sammenhæng fremstår Gaff som et forsonende menneske, der vil give det nye liv en chance.

Er enhjørningen implanterede erindringer? (enhjørningen er et gammelt klassisk symbol på jomfruelig renhed og på Jesus. Rachel er et bibelsk navn). Eller er Gaff en replikant, der bliver menneskelig som Roy og lader Deckard og Rachel gå? Roy slipper en hvid due løs, før han dør, er det fordi, han nu har fået en sjæl og den så forlader ham? Duen flyver mod det eneste sted i filmen hvor, der er en blå himmel. Uanset hvilken fortolkning og udgave af filmen man vælger, så slutter filmen med en slags forløsning og en forsoning, hvor de implicerede giver slip på gamle roller og på hinanden.

Filmenes indbyrdes relation kunne opstilles på følgende måde.

*1. Den parallelle som-om-realitet.*

"Metropolis" Dystopi og utopi. Hånden og ånden mødes.

Maskinen brændes og skaberens dør måske.

"Blade Runner" Dystopi og utopi

En androide (maskine) forløses, de andre og deres skaber dør.

To androider flyver bort mod en ny tilværelse.

Den arkitektoniske konsekvens

Her henter filmene rum fra historiske metafysiske utopiske projekter og spænder fra den utopiske tyske ekspressionisme over de italienske futurister til den kakofoniske postmoderne forudsætning for den første bølge af cyberpunk. Her har vi stadigvæk de klassiske arkitektoniske elementer som eksempelvis søjlen, pyramiden, "Die Stadtkrone" og den kinesiske pavillon.

*2. Det parallelle digitale rum (Cyberspace)*

"Johnny Mnemonic" Dystopi og utopi

Folket befries via maskinen gennem nettet og styrter mafiaen.

"TRON" Dystopi og utopi Folket forenes i Cyberspace og styrter maskinen der vil være Gud.

"The Lawnmower Man" (Dystopi). Mand og maskine forenes og bliver til tyransk Gud.

Den arkitektoniske konsekvens

Centralperspektivet er væk og tilbage er kun den rene og frie abstrakte komposition.

Hastigheden og samtidigheden bringer en ny dynamisk abstraktion ind, der opererer med et centrum eller et centralt forsvindingspunkt, det er abstrakte metafysiske billeder, der symboliserer uendelighed, evighed og udødelighed. Landskaberne er tydelige simulationer, hvor arkitekturen demonstrerer, at vi befinder os i en digital utopi.

Der er en forskydning af utopiens og dystopiens udspring og forløsning. I de to typer fiktion flyttes den narrative substans til det parallelle digitale rum, som det er tilfældet med "Johnny Mnemonic" og "TRON." Her er der også en mulighed for at skabe nogle bud på den nye verdensorden og metafysik.

Men fortællingerne er fælles om at forsøge at skabe en ny mytologi og metafysik for vores fælles fremtid.

Bagved dem alle ligger Nietzsche's erklæring om at "Gud er død" og at det var gennem kunsten, at den højeste form for erkendelse var mulig. At de æstetiske fænomener skal retfærdiggøre verden i stedet for Gud. At det er den højere æstetiske metafysik der giver denne verden mening.

Det er også her et af problemerne ligger med det virtuelle rums æstetiske fascination, at vi begynder at overføre vores forestillinger om himmel og helvede hertil, så hele vores metafysiske forestillingsrum bliver et elektrisk kredsløb. Det giver filmene ikke noget svar på, andet end, at

de udstiller vores fascination af det parallelle rum.

”Johnny Mnemonic” og ”TRON” ender også som gode utopier med en happy end som den traditionelle fortælling. ”Metropolis” er langt sværere at fortolke, men at forene hånden og ånden er en rimelig klar utopi der rækker til begge sider i det politiske spektrum. Det er kun ”The Lawnmower Man”, der falder udenfor, fordi den forfalder til reaktionær teknologi-forskrækkelse og helt almindelige gys og splatterfilm-klichéer. Det gør, at man måske kan kalde den en dystopi, måske er den mere et remake af den klassiske ”Frankenstein”?

Ser vi på ”The Lawnmower Man”, er den både på overfladen og grundlæggende et postmoderne projekt, alle udsagnene har samme gyldighed og alle temaerne er gennemspilninger af gamle klichéer, der blot er gjort ufarlige. Den gale videnskabsmand er blevet til den pæne videnskabsmand, den enfoldige Job er blevet til ”mand med pjusket hår, lader som om han er dreng,” den farlige Job har fået gelé i håret og er sur og viser muskler. Klichéerne bliver gennemspillet, men de betyder ikke noget, alle mimer noget.

### **13.6. Den postmoderne og modernistiske utopia/dystopia**

”Blade Runner” kan med sin kaotiske blanding af stilperioder virke som et stykke postmoderne arkitektur.

De fleste gamle byer har denne blanding af historiske perioder. Storbyen er en kakofoni og symfoni af skilte, lys, lyd, hastighed og farver, et klassisk tema for film. I hele den klassiske film noir bølge, er den mørke kaotiske storby et fast element f.eks. i filmen ”Taxi Driver” med Robert De Nero. Det postmoderne ligger bagved, men det gør også den korte samtidige bølge af cyberpunk-litteratur, der skabte en ungdomskultur omkring hackerne som de nye revolutionære outsiders, der kæmpede en ærlig kamp mod korruption og magtvælde.

Scott Bukatman siger om ”Blade Runners” placering mellem det postmoderne og cyberpunk: ”The link between noir and cyberpunk was neither superficial nor coincidental, but was connected to those “intolerable spaces”, once urban and now cyber. The task of narrating urban alienation and separation now fell to the hybrid of crime fiction and science fiction that was cyberpunk.”<sup>29</sup>

Men det er vanskeligt at se bort fra Robert Venturis ”Learning from Las Vegas,” hvor han siger: ”the sign is more important than the architecture”<sup>30</sup> i sin analyse af ”the Mall” i Las Vegas. Overalt i gade- og bybilledet i ”Blade Runner” er der et overload af ting, bygningselementer, neon, glas, ja enhver tænkelig mekanisk konstruktion. Det er umuligt at se forskel på skilt og funktion, original og kopi. Essensen i den postmoderne arkitektur er netop, at simulationen er større end originalen.

Men i stedet for at se ”Blade Runner” som en postmoderne film, vil Bukatman hellere forklare det på en ny måde, han siger: “Retrofitting can serve as a useful – and convenient – metaphor for ”Blade Runner” as a whole. In the film, a noir narrative is retrofitted onto science fictional speculations about human definition and development. In other cyberpunk, noir was mapped onto the invisible spaces of electronic culture.”<sup>31</sup>

Det er måske her at forbindelsen fra ”Metropolis” som den parallelle som-om-realitet og videre over ”Blade Runner” til det digitale felt, hvor ”TRON”, ”Johnny Mnemonic” og ”The Lawnmower Man” ligger.

Hvis ”Blade Runner” på overfladen ligner en ahistorisk pastiche, som er det der karakteriserer

postmoderne arkitektur, behøver det ikke udelukke, at der dybere i filmens arkitektoniske referencer ligger elementer både fra futuristerne og fra de tyske ekspressionister og fordi den så tydeligt refererer til "Metropolis."

Ridley Scott selv siger om filmen: "40 year old film set forty years in the future."<sup>32</sup> Filmen er en hybrid mellem science fiction og *film-noir* eller "tech noir."

"Hence, the world of "Blade Runner" is not a space-time to come but a space-time that will have been. The future is today, and today has always already fled back to the future (im) perfect; these are truly sliding times."<sup>33</sup> "Blade Runner" springer mellem mange stilperioder og spejler også i sit billedudtryk den dybe og måske delvis infantile fascination af store firmalogoer og navne i nye kontekstuelle sammenhænge, som også William Gibson har i "Neuromancer." Her er der Braun robotter og Fokker hovercrafts, der bliver hele tiden nævnt mærkevarer, men da vi er i en fremtid, hvor regeringer og politiske partier er fortid og det er de store firmaer, der styrer verden, må det være en del af det nye verdensbillede. Gibson dyrker tilsyneladende den samme forkærlighed for firmanavne og mærkevarer som Brett Easton Ellis i "American Psycho."

I "Neuromancer" er hovedpersonen Chase afhængig som en narkoman af at være på nettet, det er hans trip, for ham er utopien realiseret i Cyberspace. Det er ikke en modernistisk drøm, en digitaliseret "Ville radiuse" eller "Plan vossin," det er Gibsons psykedeliske hallucinerede verdensbillede, der er fyldt med fragmenterede citater, måske er der et grid, men der er ingen plan, måske er det en postmoderne jungle af tegn og symboler. Det er det realiserede utopia for Chase og alle hans ligesindede hackere, de kan gøre lige hvad de vil:

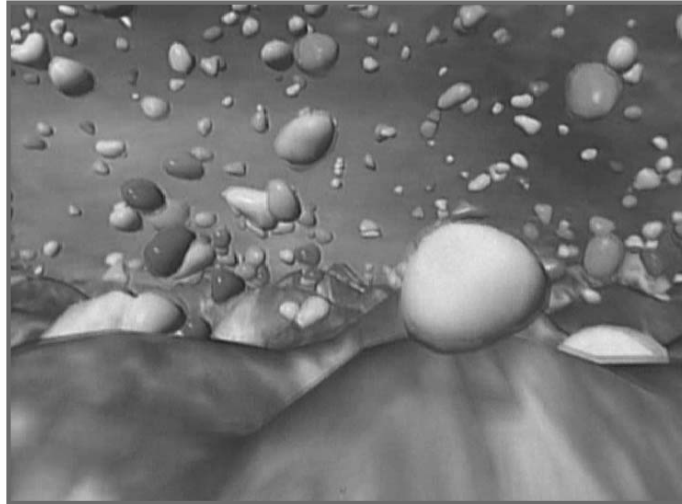
"Og i det blodløse mørke bag øjnene kom sølvfosferne kogende ind fra rummets udkant, hypnagoge billeder der spjættede forbi som film klippet sammen af tilfældige stumper. Symboler, figurer, ansigter, en tåget, fragmenteret mandala af visuelle informationer. Kom nu bad han, nu..."

"Hans land, det gennemsigtige tredimensionelle skakbræt, der strakte sig ud mod det uendelige. Det indre øje åbnede sig for Østkystens atomenergiråds ildrøde trinpyramide der brændte bag Mitsubishi Bank of Americas grønne terninger. Højt oppe og meget langt borte så han militærsystemernes spiralarmer, der evigt var udenfor hans rækkevidde."<sup>34</sup>

Det psykedeliske, hallucinerede postmoderne fortsætter i "Snow Crash" af Neal Stephenson, hvor hackeren Hiro dykker ind på nettet i "Riefland" området. Som i "Neuromancer" er det den frie, vægtløse kubisme.

Den stærke forbindelse til det postmoderne fortsætter med "Snow Crash" (1992) og den nye bølge af cyberpunk: "Riefland is a vast, brightly lit space occupied by elementary shapes done up in primary colours. It is like being inside an educational toy designed to teach solid geometry to tree-year-olds: cubes, spheres, tetrahedones, polyhedrones, connected with a web of cylinders and lines and helices. But in this case, it has gone way, way out of control as if every Tinker toy set and Lego block ever made had been slapped together according to some long forgotten scheme."<sup>35</sup> Stephenson væver virtual reality og sumeriske myter med en bizar dystopisk ironisk vision for fremtiden. Stephensons univers (tekst) er så billedmættet, at arkitektur, avatarer og autonome agenter danner et transparent synsfelt, hvor den af teksten beskrevne scene, simultant beskrives fra flere synsfelter og danner en lyrisk cybersensibilitet, her nærmer teksten sig mere rap og hip hop i modsætning til Gibsons mere dvælende drømmende klassiske lyriske stil.

Cyberpunk som genre var (er) alt for anarkistisk og fri til at kunne fokusere på modernismens stramhed, for dem som for alle subkulturer var truslen fra den store kommercielle ungdomskulturs mainstream producenter og modedesignere langt større. Ethvert forsøg på at udvikle en særlig subkulturel kode i ungdomskulturen, bliver konstant udsat for kopiering og udvanding, det er et grundlæggende vilkår for ungdomskulturene der vokser i et



*The Lawnmower Man. Instruktions Brett Leonard 1992.*

markedsøkonomisk felt, hvor ungdom som en tilstand bliver eksponeret til den yderste grænse. Men cyberpunk er også en "retro" i sin kombination af "noir" nostalgi og "cyber" fetichisme. Det er et fokus på tiden før modernismen og efter modernismen at cyberpunk henter sine forbilleder og på den måde er de indirekte enige med Venturi i hans kritik af modernisterne, når han siger:

"Modern architects abandoned a tradition of iconology in which painting, sculpture, and graphic were combined with architecture. The delicate hieroglyphics on a bold pylon, the archaic typical inscriptions of a Roman architrave, the mosaic procession in Saint' Apollinare, the ubiquitous tattoos over a Giotto Chapel, the enshrined hierarchies around a Gothic portal, even the illusionistic frescoes in a Venetian villa, all contain messages beyond their ornamental contribution to architectural space."<sup>36</sup>

I 1921 skrev Kazimir Malevich i det Suprematistiske manifest, hvor han i en utopisk vision forudså tyngdeloven ophævet i et nyt allestedsværende "Metaverse," stedet hvor alle de konstruktivistiske projekter og konstruktioner slap forbindelsen til jorden, en fri arkitektur i frie abstrakte former i fri bevægelse:

"Today we have advanced into a new fourth dimension of motion. We have pulled up our consciousness by its roots from the earth. It is free now to revolve in the infinity of space."<sup>37</sup>

Der er flere stærke kilder i de utopiske forestillinger fra cyberpunk forfatterne. Der er den vægtløse russiske konstruktivisme og de postmoderne kunstneres frie ironiske og respektløse leg med både popkulturens og den klassiske kulturs artefakter. Det er også de italienske futuristers grænseløse betagelse af det nye, maskinen og hastigheden, bevægelsen som en sanseløs bedøvende beruselse, som speedvrag der danser neurotisk selvoptagne i natten, indtil alting bliver sort og bevidstløshedens bløde fløjlsænker sig.

Der er også en anden understrøm i cyberpunk og det er fascinationen af den japanske tegn- og popkultur, der blander det alvorlige og det barnlige. Det er især Gibson, der over en række af bøger vender tilbage til den tilsyneladende grænseløse teknologiske vækst og innovation, som foregår i Japan, med blikket konstant rettet mod fremtiden og den japanske pop-, tegneserie-, film-, spil- og underholdnings mediemaskine, der markedsfører en eventyr- og science fiction kultur, med en enorm gennemslagskraft på store dele af den vestlige ungdomskultur og dens

subkulturelle scener/bevægelser. (Tegneserier, spil, pop, film og kunst etc.)

### 13.7. Byen som model og som metafor

Lebbeus Woods er overvejende dekonstruktivist og futurist og en nutidens Piranesi, der grundlæggende beskæftiger sig med helt nye måder at tænke byer og bystrukturer på. Han er meget på linie med de tyske ekspressionistiske arkitekter som Bruno Taut og Hermann Finsterlin og deres utopiske alpe krystalbyer. Flere af Woods projekter er overvejende krystallinske strukturer, tilsyneladende asymmetriske organiske krystaller frosset midt i en bevægelse. Der er ikke nogen form for transparens, der er en blindhed og diskrepans mellem "indefra" og "udefra". I hans "hig houses" (houses in tension) i Sarajevo hænger, svæver objekterne på lange stålstænger skråt ind over byen, de kan ved hjælp af et stålwire- træk-system trække sig op og ned mod overfladen. I hans "Paris projekt" svæver strukturerne uhæmmet af tyngdekraften over byen som krystallinske muterede zeppelinere.

Woods opsøger forlattede bygninger, obducerer og skærer lodrette snit i dem, han danner organiske prismatiske rumforløb, der er rum inde i rum, men rensat for funktion og teknik som snit i kroppe tømt for væsker.

Det der gør Woods projekter sært fascinerende er den mulige funktion, der er åben, der er ingenting og alligevel er rummene fyldt med mulige betydninger.

Deleuze forklarer, at det vi ikke ved, rummer mere end det vi ved, det er i tomheden at billederne danner sig og som han siger: "There is more in the idea of the possible than there is in the idea of the real."<sup>38</sup> Wood's rum er de uendelige muligheders rum.

Han har siden starten af 80'erne arbejdet som "eksperimenterende arkitekt" og med sit formidable talent for at tegne, har han visualiseret et muligt billede af fremtiden. Michael Sorkin siger: "Woods' cities are graphic models – metaphors – for the new physics."<sup>39</sup> Woods har en fortid som praktiserende arkitekt og fra 1976 har han koncentreret sig om at arbejde med arkitektur-teori, eksperimentelle projekter og undervisning i New York.

Han har i sit eksperimentelle arkitektoniske projekt "Centricity: The Unified Urban Field" formuleret en serie futuristiske visioner. Projektet indgår i bogen "The New City" og i introduktionen til bogen forklarer Olive Brown: "Centricity is a word, as well as a hypothesis, invented by Woods to describe the forces at work within a city, and in particular the new city. The word *Centricity* is the noun form of *centric*: pertaining to or situated at the center; i.e., central. However, the world could indeed be *centri-city*, instead of *centric-ity*, and one is reminded of centrifugal and *centripetal* forces at work within the architecture of any given city. ... The word *centricity* is also reminiscent of two other words: *synchronicity* by Jung and *synergi* by Fuller."<sup>40</sup>

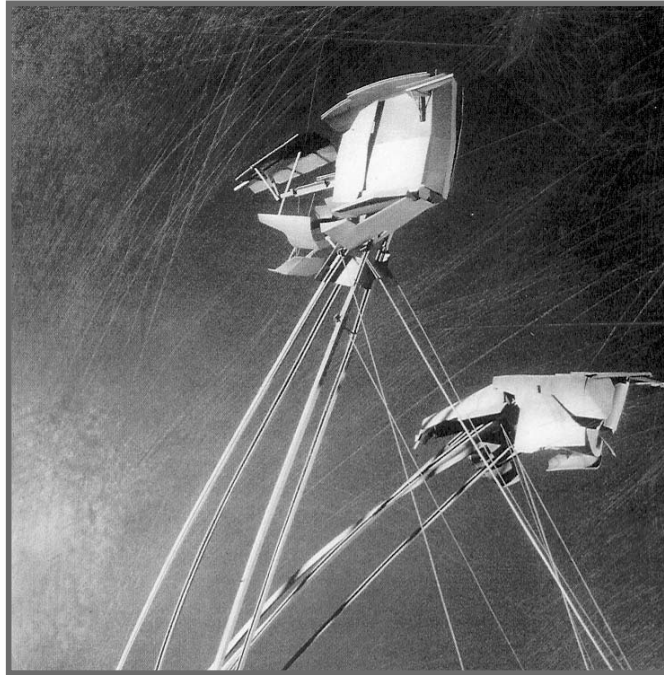
Jung bruger begrebet synkronisitet om begivenheder der ikke længere er tilfældige, når tilfældigheder mødes og danner mening og ved mødet, sammenstødet blotlægger en hidtil uset parallelitet, er det "synkronisitet"? Det er begivenheder, der bringer sind og stof ind i en meningsfuld sammenhæng. Fuller taler om at synergien giver mening, når helheden bliver større end summen af de enkelte dele.

Woods udfordrer vores gamle klassiske forestilling om, hvad der er byens fundament:

"Centricity represent the dynamism of the indetermination appering in order to challenge the static certainty of the Cartesian, and the urban field is "unified" in their tension."<sup>41</sup>

Woods vil fjerne det klassiske grid og tænke form, rum og lys ind i en ny sammenhæng.

Den græske arkitekt Hippodamos var en af de første til at bruge det kvadratiske grid, han brugte det som en integreret del af planlægningen og konstruktionen af en by der er baseret på demokrati og med lige rettigheder for borgerne. Woods taler om "neighborhoods" og han taler om horisontale magtstrukturer frem for vertikale. Han ønsker ikke nogen hierakisk magtstruktur der styrer oppefra og nedefter, det er en ny kultur og ikke en konsumerkultur. En kultur baseret



*Lebbeus Woods House in tension. Sarajevo 1992.*

på eksperimentet og på at udforske, at skabe viden og at distribuere den horisontalt til alle.

Arkitektur er at omforme stof til rum for mennesker og med den hastighed den teknologiske udvikling har, må det være arkitekturen der går foran og flytter grænser for vores forestillinger om, hvordan morgendagens samfund bliver. Woods skriver i sin introduktion til "The New City":

"The most imaginative intellects of the twentieth century choose physics as their field of play. Games of light and chance. Episodes of interference, relationships without certainty, effects without cause, interdependence of time and space, mysteries of matter thoroughly explored but retained as mysteries. An epoch of conditional truths. In a sense the four-hundred-year history of modern science culminates and ends in these physics, having outrun its premises. A new epoch has opened, though few of us have reached its threshold.

Certainly modern architecture has not. Architecture more than ever clings to history and language for its origins. Visions of ethereal energies and exotic matter have not yet roused architects from their comfortable rudimentation in the past".<sup>42</sup>

Woods mener at arkitekturen dvæler for meget i fortiden og læner sig op ad de gamle kunstarter som poesi, musik, maleri og skulptur. Vi er for bundet til en snæver og teknologifikseret tilgang til arkitekturen, det er helt andre videnskaber, der skal have indflydelse på arkitekturen, fysik og bioteknologi f.eks.:

"The influence of physics on architecture, when it comes, will be more fundamental than the influence of technology. Tools increase human capacity by extending the sense and by adding mechanical strength to the inherited organic. Science changes the very ideas of what is natural and human, of what human capacity and strength really are".<sup>43</sup>

Woods bevæger sig langt ind i et mikro/makro kosmos, et organisk univers uden det mekaniske grid, et sted hvor arkitekturen bliver til i et flow mellem menneske og stof.

"Physics will affect architecture not by imposing on it analytical scientific methodology, but by

bringing to its invention and use the same synthesis of free imagination and mathematical rigor that have created the modern understanding of the atom and the cosmos. The changes to come in architecture under the influence of physics will affect the scale of things and events between these extremes. This is the scale of ordinary experience – the dwelling, the street, the city – the scale in which architecture can become the instrument and laboratory of humanistic science whose general outlines and particular working can today only be imagined.”<sup>44</sup>

I 1991 introducerede Wood sit koncept ”Freespace” i sit ”Berlin Free-Zone project,” hvor han i det tidligere Østberlin opererede med at skabe en ”skjult” parallel bystruktur. Den skjulte by bliver kaldt en ”fri zone,” fordi disse organiske strukturer giver ubegrænset adgang for elektronisk kommunikation. ”Byen” består af rummelige fragmenter, hvor den elektroniske instrumentation sikrer en permanent interaktion med andre frie zoner.

”A subtle and dynamic relationship between the material realm of architecture and the dematerialized realm of electronic instrumentation is in this way established. This relationship becomes cybernetic in the continuous act of inventing reality.”<sup>45</sup> Dette er en af flere muligheder for, hvordan vores byer bliver i fremtiden. Med den nye teknologi bliver det muligt for os at udvikle flere lag af ”virkeligheder”. Med de nye virtual reality teknikker kan vi skifte fra den fysiske til den parallelle elektroniske virkelighed, hvor og hvornår vi måtte ønske det.

### **13.8. ”The diamond age” eller byer bliver universiteter**

I den nye udvikling i forskning med nanoteknologi har forskerne nu opdaget de såkaldte ”nanorør”, det er et kulstofprodukt, der er 50.000 gange mindre end et hovedhårs diameter, men 100 gange stærkere end stål. Nanorør vil fuldstændigt revolutionere computerindustrien og byggeindustrien. Rørene vil kunne væves ind i et bil-karosseri eller i byggematerialer og forstærke dem. Netop Woods ”The New City” kunne være et sted der egentligt groede af sig selv, blev bygget op inde fra af små nanoroboter der af simple materialer sammensatte helt nye superstærke materialer.

”The diamond age” er hvad forfattere og forskere kalder den kommende tidsalder, hvor små nanomaskiner kan omdanne glas til diamant. Vi kan endnu kun gisne om, hvordan vores byer kommer til at se ud, men for ingeniører og arkitekter vil helt nye lette og transparente strukturer vise sig. Woods siger, at hans essentielle materiale er lys og geometri.

”In my work, architecture is meant to embody an ideal of thoughts and action, informed by comprehensive knowledge of the physical world...” ”...In the world evoked by such thoughts, architecture is supreme, the highest and noblest activity of individuals and their civilization. Architecture in that world brings together the knowledge created in all the science and philosophy, in a synthesis made possible by all the arts of making and of invention, unified in architecture.

Light and metricity are the threads linking the arts, science and philosophy, which find their ”ultimate and universal synthesis” in the great, coordinating, coalescing act of architecture. Architecture, I believe is the ultimate discipline of light and metricity, the ultimate discipline, therefore, of a profound knowledge of the physical world.”<sup>46</sup>

I ”The New City” erstatter cirklen det oprindelige grid, det er cirklen, der symboliserer tidens bevægelse, det er cirklen og kurven og der hvor de mødes og skærer hinanden, at dynamikken og væksten springer frem. Idealet er naturens organismer, der forener det simple og det komplekse i deres vækst. En cirkel i en cirkel, en klode i en klode på en uendelig skala fra mikro- til makrokosmos. I naturen er der en ”sphere” inden i en ny ”sphere”.

”The New City plan is an accumulation of symmetries, a webbing of cycles intersecting in space



and time. Each cyclical form refers to an ideal, four-part substrukture, a *quadrupolar*<sup>47</sup> form, perfectly balanced about two axes of symmetry at right angles to one another, comprising opposite halves and quarters.”<sup>48</sup>

Woods ser symmetrien som fragmenter brudt af det konstante sammenstød af energi og stof. For ham er byens plan ikke symmetri men en konstant bevægelse, en uendelig transformation af stof til energi og energi til stof efterladende sig spor som naturens egen symmetri.

Beboerne i ”The New City” lever i et gigantisk laboratorium, hvor de udforsker universet og livet, de lever i et liberalt demokratisk samfund, der er baseret på en ”transcendent materialisme”<sup>49</sup> skabt af mennesker, der ser deres liv som et konstant eksperiment. Et eksperiment, der handler om at udvide og undersøge den materielle og psykiske verdens grænser og en grundlæggende kritik af de gamle modernisters totalitære forestillinger om fremtiden, som Corbusiers og Frank Lloyds Wrights rigide kartesianske grid- byer.

Det er ikke kun en kritik af modernisternes utopia, det er også en kritik af visse af de postmoderne arkitekters holdningsløse citat fetichisme og underholdningssyge angst for den hvide flades stilhed. Her tænkes især på Michael Graves, Taller Bofill, OMA, tidlig Rem Koolhaas og Leon Krier. Det forholder sig anderledes med Venturi, der som teoretiker og kritiker med sin ”Learning from Las Vegas” præcist gav de hendøende og mumificerede modernister nådesstødet.

Derfor er det vigtigt at fremhæve det postmoderne aspekt, der hedder, at byen er et fænomen af tidsmæssige aflejringer, og det er det konstante og til tider uforudsigelige sammenstød af disse aflejringer, der netop er dynamikken og sjælen i byen, uanset hvor hærgnet og ruinøs den end måtte fremtræde.

Det er netop også Woods afsæt og hans organiske, krystallinske former, en metafor for præcist dette postmoderne aspekt, der handler om respekt og forestilling om, at byen altid vil rejse sig igen.

Der er den samme respekt i Syd Meads postmoderne design-strategi for ”Blade Runner,” hvor ”retrofitting”, som en rendyrket collageform og hvor byen bliver til en selvstændig organisk vækstform, et konstant muterende kalejdoskopisk og kakofonisk rum. Det lyder måske umiddelbart som langt fra Woods, men begge dele er fiktioner, den ene en cinemastisk, den anden en arkitektonisk, men begge er parallelle som-om-realiteter.

Det er et fascinerende ”elysium,” et storslået fragment af vores egen fremtid vi ser. Der er ”Et uendeligt poetisk rum” i de visioner Woods tegner. Woods er den sidste analoge arkitekt og utopist og med sin spidse blyant står han som en éner fra et fjernt århundrede i en kaotisk malmstrøm af transparent organiske immaterielle 3D computer- animerende arkitekter og koncept designere. Han ser vore nye byer som universiteter, hvor alle beboere deltager i et permanent eksperiment med at udforske og udvikle rummet og verden omkring os og vores egne sanser.

Den klassiske arkitektur skaber en verden parallelt til den ”virkelige verden” og modstiller derved de to verdener, den poetiske og den almindelige. På samme måde som tragedien skaber en efterligning<sup>50</sup> af virkeligheden. Tzonis og Lefaivre bruger begrebet ”strangemake”<sup>51</sup> for at beskrive, hvad de mener er kernen i den klassiske arkitektur, de siger:

“It takes the existing reality and reorganizes it through “strangemaking” on a higher cognitive level. It provides a new frame in which to understand reality, with which to “cleanse” away an obsolete one. The means are formal, the effect is cognitive, the purpose moral and social”.<sup>52</sup>

Arkitekturens orden og monumentalitet fortæller os om en verden før os og en verden efter os. Det er at sætte vores liv i perspektiv, at bringe os på afstand fra vores almindelige liv.

Arkitekturens klassiske parallelle verden fortæller os om vores "almindelige verden". Derfor føler vi os små i et drama, der er uendeligt større end vi er og det er "Den tragiske funktion af Arkitektur". Her mener de, at den klassiske arkitekturs monumentalitet og patos taler til os. Denne "fremmedgørelse", at vi bliver stillet udenfor os selv, er en væsentlig kraft i den utopiske arkitektur og i science fiction, den vender vrangen ud på vores selvforståelses ramme og tvinger os til at se os selv udefra i vores "almindelige verden".

Det er det Woods gør, hans projekter "fremmedgør" os og tvinger vores forestillingsevne til det yderste, fordi der er et fascinerende og uendeligt rum i forestillingen om de mange muligheder i fiktionens parallelle rum. Fiktionen kan ligge i forskellige medier som film, litteratur, spil, tegneserier, kunst, VR-installationer og endelig kan de være der som fysisk opførte utopier/dystopier med forlystelses-, adspredelses- og kulturelt nationalt betingede identitetsskabende rum. (Tivoli, Disneyland etc.)

### **13.9. Cony Island, den perfekte simulation**

Rem Kohlhas beskriver i "Delirious New York", hvordan Cony Island i 1903 var et mini Manhattan og et hysterisk eksperimentarium, hvor alt blev fremstillet for at skabe illusioner. Hertil strømmede de hungrende masser ud fra New York i deres fritid og skulle underholdes.

"At night, the radiance of millions of electric lights which glow at every point and line and curve of the great play city's outlines lights up the sky and welcomes the home-coming mariner thirty miles from the shore."<sup>53</sup>

En af de største attraktioner "Luna City" var om dagen et kaos af hvidmalede brædder og bygningslementer, først efter mørkets frembrud og med lysene tændt blev byen "virkelig," på samme måde som Las Vegas var og er totalt afhængig af watt for at skiltene, animationerne og spillemaskinerne kan fungere, som Venturi beskriver det i "Learning from Las Vegas": "If you take the sign away, there is no place, the dessert town is intensified communication along the highway."<sup>54</sup>

Las Vegas er en by der er skabt for hastighed. Det er ikonografi, animation og watt, der er byens byggesten. Det er om natten at byen bliver levende, byen er et neon-fatamorgana, den er et elektrisk felt. Det samme gælder til en hvis grad mange af de store centre der er skudt op i forstæderne omkring vores byer, hvis vi tager skiltene væk, så er der ikke noget sted.

Las Vegas er med Venturi's optik blevet den første prototype på et kommende landskab i Cyberspace. Det er disse "pleasure zones" som Disneyland, Las Vegas og Xanadu, der præger de første forsøg med 3D internet, det er steder som Alphaworld og Active World. Men Luna City var måske den første virtuelle elektriske by, dog for folkelig og støjende til at blive husket.

### **13.10. Lyotard og førfremtidens paradoks**

De postmoderne kiggede bagud til tiden før modernismen, for at se frem. Venturi satte med sin sammenstilling af "the ugly and the ordinary" en helt ny dagsorden, hvor han respektløst begyndte at modstille hverdagens objekter og materialer med den klassiske kulturs artefakter: "We should not emphasize the ironic richness of banality in today's artistic context at

the expense of discussing the appropriateness and inevitability of U&O (Ugly & Ordinary) architecture on wider basis.”<sup>55</sup>

Symbolisme er essentiel for vors arkitektur. Venturi kritiserede modernisterne og sagde, at Vitruvius forklarede arkitekturen som tre sidestillede sammenhængende elementer: ”A. Firmness + B. Commodity + C. Delight.”<sup>56</sup> Men at Gropius og Le Corbusier sagde at  $A+B = C$ , altså at skønhed blot er et biprodukt af form og funktion. Således at processen med at kombinere funktionen og formen, blev idealet i sig selv.

Lyotard forklarer det således: ”Dette er altså striden: den moderne æstetik er det sublimes æstetik, men den er stadig nostalgisk; den formår kun at henvise til det ufremstillelige som et fraværende indhold, mens formen fortsætter med at bringe læseren og betragteren trøst og glæde takket være sin genkendelige konsistens.”<sup>57</sup>

”Det postmoderne ville være det, som i det moderne henviser til det ufremstillelige i selve fremstillingen; det, som siger nej til de gode formers trøst, til konsensus om en smag, der ville gøre det muligt i fællesskab at føle det umuliges nostalgi; det som søger efter nye fremstillinger, ikke for at glæde sig over dem, men for bedre at mærke, at der findes noget, som ikke kan fremstilles.”<sup>58</sup>

Altså for de postmoderne er idealet processen med at søge efter det ufremstillelige.

”Kunstneren og forfatteren arbejder altså uden kriterier og for at opstille regler for det, som vil være skabt. Deraf kommer også, at de altid kommer for sent til deres forfatter eller, hvad der kommer ud på det samme, at deres iværksættelse altid begynder for tidligt. Postmoderne vil være at forstå som førfremtidens paradoks.”<sup>59</sup> For at kunne skabe noget nyt, må de gå tilbage til tiden før modernisterne. ”Således forstået er postmodernismen ikke modernismen ved dens afslutning, men ved dens begyndelse, og denne begyndelse er konstant”<sup>60</sup>

Men tanken om en kronologi, en lineær tid hænger sammen med modernismen, ikke for postmodernismen, der tilsyneladende anvender et mere åbent og cirkulært syn på tidens bevægelse, de mange citater fra tidligere stilperioder også nyere perioder angiver netop en mere simultan og drømmende tidsfornemmelse.

Lyotard sammenfattede det på en meget smuk måde ved at tale om en ”oprindelig glemsel,” han sagde:

”Du forstår at opfatte således betegner forstavelsen ”Post” i ”postmoderne” ikke en come back, flash back eller feed back- bevægelse, dvs. en gentagelse, men en ”ana-”proces, en proces med analyse, anamnese, analogi og anamorfose, som bearbejder en ”oprindelig glemsel”.<sup>61</sup>

### **13.11. Det modernistiske grid og hastigheden**

Le Corbusier forestillede sig en utopi, en ren verden, et rent bord hvor man kunne starte alt forfra. I 1922 præsenterede han sin ”*Plan Vossin*”, der skulle gøre Paris til en modernistisk mønsterby, det krævede kun et stort arkitektonisk og byplanmæssigt hovedgreb, en metode, der én gang for alle løste byens problemer:

»By constructing a theoretical waterhight formula to arrive at the fundamental principles of modern town planning.«<sup>62</sup>

Han mente at der manglede nogle fundamentale principper for moderne byplanlægning og at de beslutninger der blev taget i byerne foregik i panik og kaos, som om man forsøgte at spærre et monster inde med broer, tunneler, motorveje, jernbaner, sporveje, gangbroer, trafiklys, uendelige

mængder af tekniske indgreb for at skabe orden.

Le Corbusier så byen som et ustyrligt monster, han sagde: "that beast is the great city, it is infinitely more powerful than all these devices and it is just beginning to wake, what will to-morrow bring forth to cope with it?"

For at bekæmpe dette monster foreslog han en fuldstændig centralistisk, gennemorganiseret, centreret byplan, hvor byen i princippet var en række skyskrabere på søjler i en gigantisk park. Hele byplanen er baseret på et rektangulært grid og som omdrejningspunkt i det store hjul ligger centralbanegården i midten, herfra og -til går også alle motorveje og veje, taget er en areodrome.

"a city made for speed is made for succes" var Corbusiers konklusion, men havde han overskuet konsekvensen af, hvad det var for byer, hastigheden skabte?

Nogle år senere i 1935 går det store grid igen i Frank Lloyd Wright's "Broadacre City"<sup>63</sup>. Her er det et kvadratisk grid. Wrights model er en decentralistisk model, en grøn by med små enheder, hvor hver borger skal have ret til et minimum af acres og han tror på, at teknologien, telefonen, radioen, telegrafien og bilen vil løse byens problemer. Hvor Corbusier taler om, at den rette vinkel er grundlaget for al byplan og arkitektur, siger Wright:

"All building is subject to his sense of the whole as organic architecture. Here architecture is landscape and landscape takes on the character of architecture by way of the simple process of cultivation."<sup>64</sup>

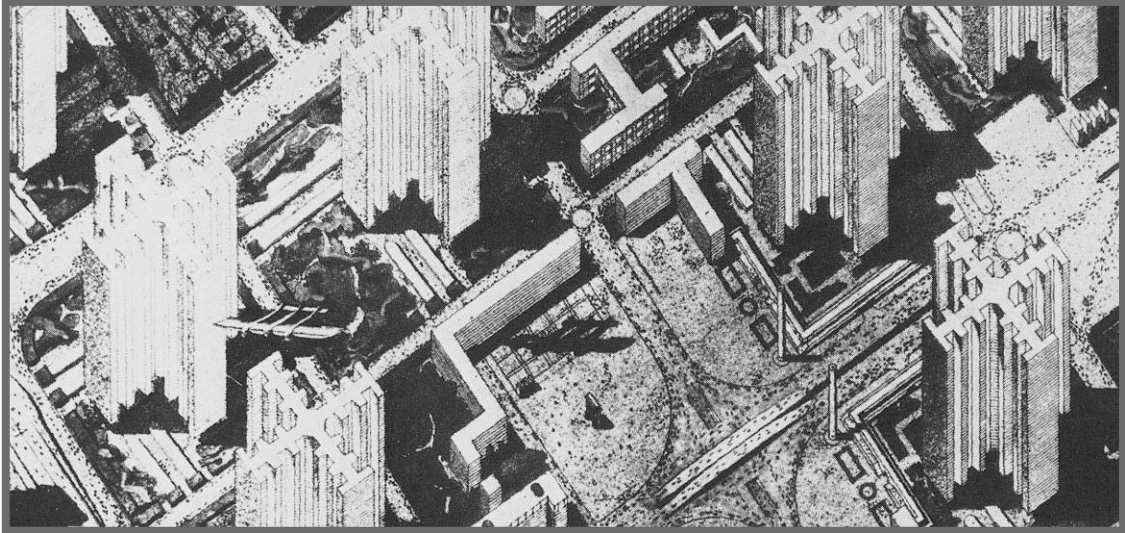
Et halvt århundrede senere havde forstæder bredt sig over landskabet med de små parcelhuse og i dag er det muligt at sidde hjemme og arbejde på nettet. I begge projekter er det bilen, "gridet" og hastigheden, frem for alt hastigheden, der bestemmer hvordan byen ser ud.

Den postmoderne utopi er en "både og", der er plads til det hele, utopi og dystopi i modsætningen til den modernistiske holdning, der er "enten eller", enten er det en utopi eller også en dystopi. I Corbusiers fremtidsutopi "Ville Radieuse" er der kun lys og rene linier, ingen elementer af fortid eller fremtid kun den kliniske antiseptiske utopi lagt ud i et stort systematisk grid. Hvis der er en dystopi, er det den gamle by, der var før og som kun skal rives ned for at give plads til den nye, strålende modernistiske drøm.

### **13.12. Den opnåede utopi**

New York er egentlig den materialiserede/realiserede utopi for europæerne der tog derover, "The chance to begin again in the land of golden opportunity." I det filmiske univers som "Metropolis" og "Blade Runner" bygger på, er det New York, der med sin fænomenale koncentration af urbanitet, som er den arketype, der udgør alle byers moder, byernes by. Husene er så store, så de ikke er huse men byer, en skyskraber er en by i en by. Som russiske dukker eller kinesiske æsker.

Ideen om historien og forestillingen om, hvordan historien slutter, uanset om det er en utopi eller dystopi er ikke længere gennemførlig, vi er ude på den anden side. Ifølge Baudrillard er vi forbi slutningen, han siger: "This is our destiny: the end of the end. We are in a transfinite universe."<sup>65</sup> Forestillingen om mulige utopier eller dystopier forekommer mest i film og spil, ikke længere ude i den sociale og politiske "virkelighed," det interesserer ikke mere. Ifølge David B. Clarke: "America is the original version of modernity. We europeans are the dubbed or subtitled version, America asserted its utopianism from the start, thus forcing a conviction in its reality."<sup>66</sup> Amerikas problem er, at det allerede har opnået deres utopia og nu må forholde sig til, om det kan fortsætte og blandt andet fortsætte med gennem film, at fastholde billedet af den opnåede utopi. I sidste århundrede, modernismens århundrede var Manhattans skyline et ikon der symboliserede det moderne, men er der nogen der i dag ser Manhattan som et udtryk



*Le Corbusier. Tegning til Voisin-planen 1925.*

for den moderne tidsånd? Er Manhattan ikke snarere ved at være et stykke fascinerende historie om de smukke art deco skyskrabere?

”Manhattan has no choice but the skyward extrusion of the grid itself”.<sup>67</sup> New York er baseret på et grid, men den ekstruderer sig ikke der hvor gridlinjerne mødes men i hele fladen mellem linjerne, hvilket også får Corbusier ( i 1935) til at sige, at skyskraberne er for små, der er for mange og de står for tæt, riv det hele ned og byg min *Radiant city*. Han foreslår hele Manhattan bebygget med hans 60 etagers korsformede horisontale ”Cartesian Skyscrapers” (fransk og logisk, efter den franske matematiker Decartes.)

”Those translucent prisms that seem to float in the air without anchorage to the ground, flashing in summer sunshine, softly gleaming under gray winter skies, magically glittering at nightfall, are huge blocks of offices.”<sup>68</sup>

Det er sådan Corbusier ser sine skyskrabere, som strålende krystaller, magisk glitrende når natten falder på, på samme måde som i Johannes åbenbarings slutning, hvor visionen om det nye Jerusalem i prismatisk stråleglans stiger ned fra himlen til ham. Utopien bliver rent sprogligt let til et metafysisk anliggende.

Men tingene har ændret sig og i dag forholder det sig anderledes, det er forestillingen om den ”ægte” virkelighed, der er blevet målet for vores søgen, derude er et ”Nostalgia”, et ”Retopia”, en oprindelig og økologisk uspoleret virkelighed og vi taler om at ”stå af ræset,” at forlade dette spektakel og inferno af nutid vi befinder os i, for at blive virkelige og realisere os selv. Den arkitektoniske vision for et sådant ”ægte” sted ligner et grønt bakket landskab, hvor man ser kanten af hvidmalede gavlspidser, stokroser og bindingsværk, nærmest en slags evig søndag på landet placeret i en fjern tidslomme. Baudrillard siger:

”Reality could go beyond fiction: that was the surest sign of the possibility of an ever-increasing imaginary. But the real cannot surpass the model – it is nothing but its alibi.

The imaginary was the alibi of the real, in a world dominated by the reality principle. Today, it is the real that has become the alibi of the model, in a world controlled by the principle of simulation. And, paradoxically, it is the real that has become our true utopia – but a utopia

that is no longer in the realm of the possible, that can only be dreamt of as one would dream of a lost object.”<sup>69</sup>

### **13.13. Foucault's Heterotopia, the epoch of space**

Foucault talte i sit foredrag “Of other spaces” i 1967 om hvilke forandringer, der kommer til at ske i vores vestlige kultur og om, at vores oplevelse af relationerne mellem tid og rum vil blive radikalt ændret.

”The great obsession of the nineteenth century was, as we know, history: with its themes of development and suspension, of crisis and cycle, themes of the ever-accumulating past, with its great preponderance of dead men and the menacing glaciation of the world ... The present epoch will perhaps be above all the epoch of space. We are in the epoch of simultaneity: we are in the epoch of juxtaposition, the epoch of the near and far, of the side-by-side, of the dispersed.”<sup>70</sup>

Med dette udgangspunkt overvejer Foucault mulighederne af et heterotopia:”<sup>71</sup> The heterotopia is capable of juxtaposing in a single real place several spaces, several sites that are in themselves incompatible.”<sup>72</sup>

Den epoke som Foucault taler om her, er modernismens - og post modernismens århundrede og det heterotopia som Foucault taler om, må være postmodernismens. Nu er vi på vej ud af en post-cyberpunk og post tech-noir epoke og langt inde i det ”simulakrum”, der er den tilstand som Baudrillard taler om, hvor ”simulationen” er større end originalen.

Foucault modstiller de klassiske utopiers idealiserede koncepter, der blot ikke er lokaliserbare i den virkelighed vi lever i. I modsætning til de heterotopias, der findes omkring os, som er lokaliserbare, altså utopier, der er realiseret.

Foucault karakteriserer dette erstatningsrum på en måde, der giver det karakter af et Cyberspace. På nettet er der i dag mange af de såkaldte ”virtuelle fællesskaber,” men han taler i en meget bredere betydning om det virtuelle, han siger: ” Finally, the last characteristic of heterotopias is that they have, in relation to the rest of space, a function that takes place between two opposite poles. On the one hand they perform the task of creating a space of illusion that reveals how all of space is more illusory, all the locations within which life is fragmented. On the other, they have the function of forming another space, another real space, as perfect, meticulous and well-arranged as ours is disordered, ill-conceived and in a sketchy state. This Heterotopias is not one of illusion but of compensation, and I wonder if it is not somewhat in this manner that certain colonies have functioned.”<sup>73</sup>

Han giver en række eksempler på disse ”verdener inde i en verden”, verdener der eksisterer parallelt ved siden af den store hovedstrøm i vores kultur. Det er teatre, biografer, museer, biblioteker, kirkegårde, markedspladser og bordeller. De er alle sammen steder der bygger på et koncept, der samler alle tider på et sted, men samtidig er stedet et rum, en verden udenfor tiden, de er alle effektive realiserede utopier.

Samtidig med at de er hermetiske steder, der er lukket om sig selv og fokuseret på at skabe et rum, der er en illusion, stiller disse heterotopias spørgsmål ved den virkelige verden udenfor, er den ikke i samme grad en illusion og en simulation?

Foucault peger på, at de modernistiske utopier først er blevet opnået eller opløst, derefter er utopi og dystopi blevet det samme rum for postmodernisterne, men der er stadig en stor mængde af disse realiserede/materialiserede utopier, som han kalder for heterotopias, og de har

været der hele tiden. Vi har blot ikke set dem, som det de er, nemlig små realiserede utopier. I denne sammenhæng kan nettet med de mange små og forskellige grupperinger og verdener inde i verden ses som ”virtuelt realiserede heterotopias”.

Spørgsmålet er så, har vi nået det punkt, hvor der ikke er brug for utopier og dystopier, blot fordi disse ikke længere kan spores i den globale epokes senkapitalistiske glatte overflade? Eller måske er vi simpelthen begyndt at realisere vore egne utopier både virtuelle og fysiske. Selvstyre, decentralisering, differentisering og multiform er nøglen. Så hvem har brug for totalitære planer som ”Ville Radieuse” og ”Plan Vossin”?

Lyotard siger, at alle ”Grand Narratives” som liberalisme, kristendom, kommunisme etc. har mistet deres autoritet og at verden nu skal forstås med udgangspunkt i de små og lokale narratives, måske er det netop de små og lokalt realiserede heterotopias, som Foucault peger på.

<sup>1</sup> Lao-Tzu: Oversat af Eric Peter Nash i ”Frank Lloyd Wright forces of Nature”. Todtri. 1996. p. 53. Vessel: beholder, fartøj. Inexhaustible: udtømmelig. Fathomless: bundløs, uudgrundelig.

<sup>2</sup> Thomas More: ”Utopia.” Forlaget fremad København. MCMXLIV p. 90.

<sup>3</sup> Kevin Lynch: ”Good City Form.” The MIT press. 1981. p. 59, 63.

” Vi må opfinde og genopbygge den moderne by, som et umådeligt tumultarisk skibsværft, aktivt, mobilt, overalt dynamisk....Elevatorer skal ikke længere gemme sig som ensomme orme i trappeskakterne... men myldre op ad facaderne som slanger af glas og jern. Huset.. rigt i linjernes skønhed, men ellers dyrisk i sin mekaniske enkelthed, så stort som behovene kræver det og ikke som zone reglerne tillader det, dette hus skal springe op fra kanten af en tumultarisk afgrund; gaden skal ikke længere ligge som en dørmatte ved tærsklerne, men styrte mange etager ned i jorden .... forbundet med metalbroer og højhastighedstransportbånd.... midlertidighed og flygtighed skal være den futuristiske arkitekturs grundlæggende egenskaber. Tingenes holdbarhed skal være kortere end vores egen”.

Peter Larsen oversat efter Kevin Lynch.

<sup>4</sup> Walter Gropius: ”Manuscript Bauhaus – Archive Berlin”. Wolfgang Pehnt. p. 35.

<sup>5</sup> Friderich Nietzsche: ”Således talte Zarathustra.” (1911) Lindhardt og Ringhof. 1993 Om tarantellen. p. 83.

<sup>6</sup> Wolfgang Pehnt: p.137.

<sup>7</sup> Wilhem Worringer: (”Abstraction and Empathy”) 1908. Wolfgang Pehnt: ”Expressionist architecture,” Thames and Hudson.1979. p. 50.

<sup>8</sup> Bruno Taut: ”De galochen des Glucks in Die Glaseren Kette, Visionarere architekturen aus dem kreis um Bruno Taut 1919-1920”. Cataloge of an exhibition at Schloss Morsbroich, Leverkusen, and the Akademie der Kunste, Berlin.1963. p. 49.

<sup>9</sup> Wolfgang Pehnt: p.167. Fritz Lang quoted in Wilhem Heizer: ”Arkitektur und film.” in Baukunst 2 (1926) no.10 p. 219.

<sup>10</sup> Heinrich de Freis: ”Raumgestaltung in Film” in Wasmuths Monatshefte fur Baukunst, v.1920-21. nos 3-4. p. 63.

<sup>11</sup> Herman G. Scheffauer: ”The Vivifying of Space” 1920. Freeman. Reprinted in Lewis Jacobs, ed., Introduction to the art of the Movies” Noonday press 1960. p. 79 – 81.

- <sup>12</sup> Eli Faure: "De la cineplastique" citeret i Anthony Vidler "Warped Space." 2000. The MIT Press. p. 102 – 103.
- <sup>13</sup> Anthony Vidler: "Warped Space. The Vivifying of Space." 2000. The MIT Press. p. 83.
- <sup>14</sup> Ervin Panofsky: "Perspectives and symbolic form." (1924-25). trans. Christopher S. Wood. New York Zone Books. 1991. p. 154.
- <sup>15</sup> Ernst Bloch: "Building in Empty Space" in *The Utopian Function of Art and Literature: (1959).* selected essays, trans. Jack Zipe and Frank Meckelenburg Cambridge, Mass.: MIT. Press 1988. p.1961.
- <sup>16</sup> Tom Gunning: "The Films of Fritz Lang Allegories of Vision and Modernity." 2000. "The dance of the death." p. 64.
- <sup>17</sup> Tom Gunning: "The Films of Fritz Lang" p.65.
- <sup>18</sup> Tom Gunning: "The Films of Fritz Lang" p.76.
- <sup>19</sup> Tom Gunning: "The Films of Fritz Lang" p.78.
- <sup>20</sup> p. 71.
- <sup>21</sup> I følge Gunning har den oprindelige roman af Harbou en helt anden slutning. Her har Joh en mor, der lever på landet og som altid har været kritisk over for sin søns arbejde. Joh kommer angrende og krybende tilbage og hun giver ham en brev, der har været i hendes besiddelse siden Hel døde i barsels seng (Feders mor), hvori hun skriver til Joh: I am with you always, even unto the end of the world" og bogen slutter med, at Joh flere gange gentager sætningen: "in a manner witch stresses its apocalyptic horizon." p. 83.
- <sup>22</sup> William Gibson; "Neuromantiker." (1984) 1992. Forlaget Per Kofod. p.132.
- <sup>23</sup> Dadoun: p. 44.
- <sup>24</sup> Miranda Bruce-Mitford: "Tegn og symboler." Forlaget Carlsen. 1996. p.78.
- <sup>25</sup> Niels Lehmann: oplæg til Staging book 2. 2001.
- <sup>26</sup> Christian Braad Thomsen: "Drømmefilm," Gyldendal. 2000. p. 349.
- <sup>27</sup> I "Directors Cut" udgaven af "Blade Runner" er der indsat en scene, hvor Dechard drømmer om en enhjørning, det udlægger Scott Bukatmann som et bevis for, at Decard er replikant og at Gaff kun kan vide det, hvis det er en indplanteret drøm eller erindring.
- <sup>28</sup> Det er konklusionen hos Paul M. Sammon i "Future Noir The Making of Blade Runner" Orion Media. 1996. p. 359.
- <sup>29</sup> Scott Bukatman: "Blade Runner." BFI Modern Classics British Film Institute. 1998. p. 51.
- <sup>30</sup> Robert Venturi: "Learning from Las Vegas." the MIT press. (1977) 1998. p. 13.
- <sup>31</sup> Scott Bukatman: "Blade Runner." 1998. p. 52.
- <sup>32</sup> H. Kennedy: 1982. "Ridely Scott Interview" Film Comment 18 (4) p. 66.
- <sup>33</sup> Marcus A. Doel and David B. Clarke: 2001 "From ramble city to the screening of the eye." p.141.
- <sup>34</sup> William Gibson: (1984) "Neuromantiker" 1992. Forlaget Per Kofod. p.70-71.
- <sup>35</sup> "Snow Crash." p. 435 - 436.
- <sup>36</sup> Venturi: "Learning from Las Vegas" p. 7.
- <sup>37</sup> Kazimir Malevich: "Futurism – Suprematism, an Extract" (1921), in Kazimir Malevich, Jeanne D'Andrea (red.) The Armand Hammer Museum of Art and Cultural Center, 1990. (California). p. 177.
- <sup>38</sup> Gilles Deleuze: "Bergsonism". (Intuition as method). Zone Books. 1991. p. 17.
- <sup>39</sup> Michael Sorkin: "The New City." p. 80.
- <sup>40</sup> Olive Brown: "The New City." p. 4.
- <sup>41</sup> Lebbeus Wood: "The new City." p. 4. Når Woods taler om det "Cartesianske space," taler han om den franske filosof og matematiker Rene Descartes (latin:Cartesius). Det Kartesiskse grid består kun af retvinklede koordinater.
- <sup>42</sup> Woods: "The new City." p.4.
- <sup>43</sup> Woods: "The new City." p.4.
- <sup>44</sup> Woods: "The new City." p.4.
- <sup>45</sup> Woods i *Radical Reconstruction.* p. 26. 1997. Princeton Press. Cybernetics se Heintz von Foerster "On construction a Reality" *The invented reality.* (New York: W.W. Norton, 1979), p. 41-60.
- <sup>46</sup> Lebbeus Woods: "The new City." p. 4.
- <sup>47</sup> *Quadropolar*, som f.eks. fire lige store elektriske ladninger med modsat fortegn anbragt nær hinanden.
- <sup>48</sup> Lebbeus Woods: "The new City." p. 4.
- <sup>49</sup> "Transcendent materialisme." Ifølge Jung har mennesket et grundlæggende behov for at frigøre sig fra alle endegyldige og fastgjorte tilstande. Mennesket ønsker at "opnå befrielse – eller transcendens – fra



ethvert begrænsende eksistensmønster, mens det bevæger sig opad mod et modent udviklingsstadium." Så Woods må tale om en frigørende materialisme. C. G. Jung. "Mennesket og dets symboler." 1964. p.149. Linhardt og Ringhof, 1995.

<sup>50</sup> Her bruger grækerne udtrykket "Mimesis," om kunsten som efterligner virkeligheden.

<sup>51</sup> At bruge ordet "strangemake" kan måske på nogle måder minde om hvad Berthold Brecht gør, når han bruger ordet "Ferfremdung," for at beskrive hvad der sker, når skuespilleren midt i et teaterstykke træder ud af sin rolle og taler direkte til publikum, for at bevidstgøre publikum om, hvad der sker i stykket og sikre sig, at de holder hovedet koldt og ikke lader sig medrive. På dansk kunne det oversættes til "fremmedgørelse," selvom den oversættelse måske ikke er helt dækkende for det, at vi træder udenfor og et skridt bagud i forhold til vores virkelighed.

<sup>52</sup> Tzongis og Lefavre: "Classical architecture the poetics of order." Mit Press. p. 278.

<sup>53</sup> Rem Koolhaas: "delirious New York" 1994. p. 29. (Lindsay Denison, "The Biggest Playground in the World." Munsey's Magazine. August 1905.

<sup>54</sup> Robert Venturi: Denis Scott Brown og Steve Izenour: "Learning from Las Vegas". 1972. p. 19. Mit Press.

<sup>55</sup> p. 130.

<sup>56</sup> p. 142.

<sup>57</sup> Jean-Francois Lyotard: "Det postmoderne forklaret for børn." 1986. Akademisk forlag. p. 21.

<sup>58</sup> p. 22.

<sup>59</sup> p. 22.

<sup>60</sup> p. 19.

<sup>61</sup> p. 88.

<sup>62</sup> Le Corbusier: "The City of to-morrow and its planning." 1929. (The City Reader. p. 369.)

<sup>63</sup> Frank Lloyd Wright: "Broadacre City A New Community Plan." 1935. (The City Reader. p. 377.)

<sup>64</sup> Frank Lloyd Wright: "Broadacre City A New Community Plan." 1935. (The City Reader. p. 379.)

<sup>65</sup> Jean Baudrillard: "Fatal Strategies, 1990. London, Verso. p. 70.

<sup>66</sup> David B. Clarke: "The Cinematic City" introduction. 1997. Routledge London and New York. P. 6.

<sup>67</sup> Rem Koolhaas: "Delirious New York" 1994. p. 87.

<sup>68</sup> Rem Koolhaas: "Delirious New York." 1994. p. 257 ( Le Courbusier, La Ville radiuse.)

<sup>69</sup> Jean Baudrillard: " Simulacra and Simulations." 1981. University of Michigan Press. 1994. p. 122-123.

<sup>70</sup> Michael Foucault: "Of other spaces." 1967. Lecture tr. Jay Miskowicz, Diacritics 16, 1. (Spring 1986): 22-7. p. 22.

<sup>71</sup> Heterotopia er måske en sammenstilling af heterogeneous (uensartet) og heterotopic (transplanteret).

<sup>72</sup> Foucault: p. 25.

<sup>73</sup> Foucault: p. 356.



*“But is he who opens the door and he who closes it the same being?”*

Gaston Bachelard

## 14.0. Rum analyse, fem arkitektoniske analyseaspekter

Hvilke rum optræder i fiktionen i den parallelle som-om-realitet og i den digitale? Kunsthistorikeren Lise Bek har beskæftiget sig indgående med arkitekturen fra oplevelse til analyse. Hun har opstillet fem rumskabende faktorer, fem analyseaspekter. Disse fem punkter bruger hun til at se på den konkrete arkitektur, altså materiale, kontekst, topografi og historie, ikke kun konkrete parametre men også de mere sociale og metafysiske aspekter. Dette kunne være en optik at anskue fiktionen med.

Bek opdeler aspekterne på følgende måde, her i forkortet citat:<sup>2</sup>

### 1. Det formmæssige aspekt.

Form og morfologi (formdannelse og udvikling) i relation til det analyserede værk, men stadig med rum-udformningen som det centrale, eksempelvis murens flade/masse, rummets volumen, søjlen, pillen, søjle eller pilleknippet som rumskabende element. Formmæssig konsekvens af brugen af moderne materialer som glas, beton og stål. Den i værket tilvejebragte orden: skala, proportion, balance, spænding, rytme, aksialitet og symmetri. Stilen som formstruktur.

### 2. Det praktisk-funktionsmæssige.

Anlægs- eller rumtype og typologi. Er det en stue, et køkken, en parterre-have eller rådhusplads, til hvilke formål bruges sådanne rum og hvordan har deres historiske udviklingsforløb været? Rummets konkrete udformning i forhold til den givne funktion. F.eks. det antikke tempels opdeling i forhal, cella etc., i kirkens skib, kor etc. med hver sin bestemmelse. Størrelsesforhold ud fra menneskelig (bruger-) målestok og stilen som funktionsfremmende element.

### 3. Det scenografisk-sociale.

Funktionen forstået som rekreativ sakral eller profan, offentlig eller civil, privat eller intim. Liturgier og ritualer. Livsstil, ideologi og menneskesyn fra arkitekten og bygherren indlejret

i rummets funktionsmønster. Stilen som scenografisk indikator, størrelsesforhold ud fra den betydning elementerne tillægges.

4. Det ikonografisk-betydningsmæssige.

Arkitekturen fremstår som billede af eller symbol på ideologi og religion. Hvilke elementer danner betydning og afslører ideologi, filosofi og religion. Billedmæssige associationskabende karakterer: symboler, billedkunstneriske motiver og dekorationer. Stilen som betydningsbærer.

5. Det visuelt oplevelsesmæssige og æstetiske.

Formsætningen af rummet som ramme om den givne funktion. Brugeren/beskuersens konfrontation med rummet. Subjektets reaktion på rummet og den deraf afledte adfærd. Den æstetiske form som kunstnerisk virkelighedstolkning.

Bek siger, at for alle fem aspekter gælder det, at lyset er det grundlæggende element i al arkitektur i brugeren/beskuersens hele forhold til rummet på alle de fem nævnte planer.

Ved første øjekast virker det som om, at det praktisk funktionsmæssige aspekt ikke kan blive lige så fremtrædende som de fire andre aspekter, når vi taler om en arkitektonisk analyse af en dystopisk fiktion.

Men ser vi på formen, scenografien, ikonografien og det visuelt oplevelsesmæssige aspekt, må der være mange overensstemmelser, uanset om det er det fysiske, det digitale eller fiktionens rum vi ser på.

På samme måde som lyset er det gennemgående element i de fem arkitektoniske aspekter, er kameraets beskæring i close up, - halv total og panorama vigtig. Det er konsekvenser af den billedkunstneriske fortolkning og det er instruktørens og arkitektens valg, der er den ramme, som vi beskuer/brugere må forholde os til og fortolke.

Måske er det muligt i analysen af de tre film fra det digitale felt at anvende de fem digitale aspekter som et redskab til en fortolkning af forskellighederne mellem den parallelle som-om-realitet og det digitale parallelle rum. De fem virtuelle aspekter er følgende:

1. *En anden vægtløshed.* Det parallelle og grænseløse rum, stedet hvor der er lige langt ud til horisonten, som der er vertikalt op og ned.

2. *Samtidighed.* Den opløste stedsafhængighed. Stedet uden for tiden, nettet har den samme tid kloden rundt. Vi er på et sted og samtidigt alle steder.

3. *Den immaterielle transparens.* Bogstavelig og fænomenbundet transparens. Det digitale stof har en gennemsigtighed og vi er i en verden, hvor alle kan overvåge alle. Det sociale psykologiske aspekt.

4. *Den multiforme arkitektur og fortælling.* Fortællingen og arkitekturens labyrint.

En ny dramaturgi og en arkitektur baseret på en ny forståelse af den arkitektoniske form, der handler om transformationer og metamorfoser som et grundlæggende princip.

5. *Den digitale himmel.* Den nye erstatningsmetafysik. Stedet hvor vi træder i gudernes sted, hvor vi ved hjælp af teknikken bliver til overmennesker.

Carsten Juel-Christiansen har i "Monument og niche" anvendt en begrebsserie bestående af ti

punkter, disse ti sammenfatter han under fem temaer, der er hovedpunkterne i hans analyse af den nye bys arkitektur.

1. Arv og forvandling (udvikling)<sup>3</sup>
2. Helhedsform (helhed og dele)
3. Grænse og overgang (delenes relation)
4. Funktionel prægning (processer)
5. Betydning

Juel-Christiansen siger om sin begrebsserie: ”Byen er betragtet som et tegnsystem, på linie med sproget, en kollektivt frembragt tekst uden noget ”bagvedliggende forfatter - jeg”. I analyserne er der - visuelt og begrebsligt - udskilt de grundforskelle i det givne materiale som de arkitektoniske betydninger oprettes af, det vil sige, at forskellene eller modsætningerne kan betragtes som den arkitektoniske strukturs ”stemte” og ”ustemte lyde”, dens ”lys” og ”mørke”.

Juel-Christiansen arbejder meget præcist med modsætninger, han siger, at byen er et ”System af grundforskelle”, ligesom Bergson gør i sin ”Intuition som metode,” det er en mere klar og enkel opdeling, end det sæt af aspekter som Lise Bek arbejder med i sine fem rumskabende faktorer og analyseaspekter. Men hos Bek er vægten lagt på det enkelte værk (bygning), modsat Juel-Christiansens vægning på byen som samlet analyse-område, - de to metoder supplerer dog hinanden. Vigtigst er dette hele tiden at modstille tegnene, at spørge hvad forskellen er? Er det en gradsforskel, eller er der tale om en artsforskel? som Bergson formulerer det.

### **14.1. Billedanalysen og de forskellige analyse modeller**

Bek taler ikke om billedanalyse, men hun analyserer arkitektoniske rum. Hun ser ikke på arkitektur i film, hun bevæger sig i det fysiske rum, men det ville være naturligt i denne sammenhæng at inddrage analysen under hendes første aspekt, - det formmæssige aspekt. I en arkitektonisk analyse af et fiktivt rum er det afgørende at forklare, hvordan de forskellige kompositionsprincipper bliver brugt i de enkelte scener. Den sammenhængende komposition er den psykologiske ramme, hvor instruktøren på den ene side arbejder i det intelligible felt, overfor det umiddelbare synlige sanselige felt, der er modtagernes felt. Vi skal kigge på billedet fra begge sider, både som stillbillede, men også som den bevægelse kameraet foretager gennem det iscenesatte rum.

Her nærmer vi os Bek’s femte aspekt, det visuelt oplevelsesmæssige og æstetiske. Her kan vi spørge, hvordan brugerens og beskuerens konfrontation med rummet er og hvordan er subjektets reaktion på rummet og den deraf afledte oplevelse?

Det er den filmisk iscenesatte arkitektoniske form som kunstnerisk virkelighedstolkning, der er instruktørens hensigt, som et arkitektonisk billedkunstnerisk og narrativt værk i bevægelse. Kunne han/hun fastholde vores opmærksomhed, kunne han/hun bevæge os og hvordan modtog vi værket?

Umberto Eco taler om, at arkitekturen er massekommunikation og at den på den måde deler vilkår med flere andre medier som film, tv, tegneserier m.m. I visse sammenhænge må arkitekturen også blive til på de hastige kommercielle vilkår som disse medier ligger under for, med risiko for at blive et forbrugsmedie eller en forbrugsvare, der hurtigt smides væk, når en ny stilretning kommer. Mens det modsatte sker for maleriet og poesien. Han siger med Walther Benjamins ord: ”arkitekturen modtages i adspredthed,” som film og tv. Eco siger om

arkitekturen: ”at den bevæger sig mellem et maksimum af tvang, (du bør bo således) og et maksimum af uansvarlighed, (du kan bruge denne form lige som du vil).”<sup>5</sup>

For at aflæse arkitekturens sprog må vi kunne aflæse dens forskellige koder<sup>6</sup>, men hvordan gør vi det, når vi har at gøre med en kode, der er ordløs? En søjle er en arketypisk kode, den kan aflæses på flere måder som rummelig form, som rent konstruktivt element m.m. Den kontekst eller ideologi, der bruger den kan være negativ eller positiv, den arkitektoniske kode kan misbruges i en ansvarsløs sammenhæng.

Den arkitektoniske kode er ikke en sproglig, men en formmæssig meddelelse. Der er en løbende udvikling i den arkitektoniske kode eksempelvis fra futuristernes ”form er bevægelse” over ekspressionisternes ”form og følelse”, til funktionalisternes ”form følger funktion.” Hver periode tolker søjlen forskelligt, formen må underordne sig en større sags hensigt, et andet formprincip giver en nyfortolkning af den arkitektoniske kode. En søjle er ikke bare en søjle men et ordløst bærende princip, der handler om modsætningen mellem tyngde og masse, mellem lethed og stof. Denne kode reformuleres konstant i den kreative skabelsesproces af den udøvende arkitekt/kunstner gennem arbejdet med de materialer, der er til rådighed på det givne tidspunkt.

Aflæsningen og fortolkningen af et værk, der i sig selv kan være nok så kompliceret, behøver ikke at være en lang række spørgsmål, det kan være mere relevant at stille spørgsmålet, som Bergson formulerer det i sin ”intuition som metode,” hvor han siger, at der er en artsforskelse og der er en gradforskelse og hvor ligger modsætningerne, hvad er mere og hvad er mindre og er de falske eller sande?

Det må være muligt at afprøve de fem arkitektoniske aspekter på de to parallelle som-om-realiteter ”Blade Runner” og ”Metropolis”, for derefter at udvide analysen og inddrage de digitale aspekter på de efterfølgende mere digitale fiktioner.

Bek´s analyse må også kunne bruges overfor et transparent rum, et rum hvor objekterne anskues relativt, det vil sige fra flere synsvinkler samtidigt, uden at der er nogen form for centralperspektivisk synsvinkel, som kubisterne og ekspressionisterne så det ”form er følelse”.

## **14.2. Hvordan forstår jeg det jeg ser? En virtuel analysemodel**

Hvilke værktøjer skal jeg bruge for, at kunne forstå det jeg ser? For det første hvilke analyse-aspekter vil fortælle mig om den arkitektoniske essens, det poetiske rum, indholdet og meningen med de værker jeg står overfor og endelig, kan det fortælle mig noget i forbindelse med min hypotese om det poetiske rum og om en mulig essens, der er tilstede i det fysiske, såvel som det virtuelle rum?

Det kunne deles op på følgende måde og med udgangspunkt i Beck´s analyse-aspekter og de fem virtuelle aspekter vedrørende den parallelle-som-om-realitet og det digitale felt. Kombineret med Bergsons modsætningspar, hvor han henholdsvis skelner mellem gradforskelle og artsforskelle, er hans dualismer: varighed - rum, kvalitet - kvantitet, uensartet - ensartet, sammenhængende -usammenhængende, og de mangfoldige: hukommelse - indhold, erindring - oplevelse, sammentrækning -afspænding, instinkt - intelligens.

At finde et objekt og at forstå et problem er at kunne se dets modsætning. Der er en grad- og artsforskelse, for at sige det på en forenklet måde, er murfladen et lukket volumen, modsat søjlen. Der er en artsforskelse mellem fladen og søjlen og en gradforskelse mellem den snoede og

glatte søjle. Her taler vi kun om stof - materiale, ikke om betydning - indhold. Sammenfattet kunne det se således ud :

1. Arkitektonisk og urban kontekst, fiktion/non fiktion, stof /ikke stof, utopi/dystopi. Bevægelse/tid, varighed/rum.
2. Stilhistorisk kontekst, de arkitektoniske virkemidler, materiale over form eller form over materiale. Kvalitet og kvantitet, sammenhængende og usammenhængende.
3. Sociologisk tilgang, den politisk ideologiske betydning, bygherrens hensigt og magtens udtryk, hukommelse og indhold.
4. Metafysik, det enkelte subjekts oplevelse og sansning af rummet, indhold og oplevelse.
5. Arkitektens hensigt, instruktørens, forfatteren og kunstnerens mening, bevidst eller ubevidst indlejrede referencer i værket. Instinkt og intelligens.

### 14.3. Tegn, kode og dechifrering, eksempelvis søjlen

*Tre scener, to fra fiktionen og en fra virkeligheden*

*Scene 1. I "Blade Runner"* er der en central scene, hvor de snoede søjlemotiver indgår. Decard ankommer på et tidspunkt til The Bradbury Building, som på hver side af indgangen har placeret nogle meget amorf, drejede og voluminøse søjler, der er en blanding af jugend og barok. Bag søjlerne er indgangen smal og ligger i mørke som indgangen til en hule, men i det samme man kommer ind i bygningen, åbner der sig et mægtigt glasoverdækket panoptisk rum med udsigt til de store reklame-luftskibe, der i slowmotion reklamerer for et nyt liv på fjerne planeter. Oppe i den forladte bygning bor kun en beboer "the puppet master" J.F. Sebastian. Han lider af "metusalem syndromet" og måske tilskyndet af det, eksperimenterer han med at skabe nye former for kunstigt liv.

*Scene 2. I "Metropolis"* optræder den samme type søjler blot koniske og stillet på spidsen i paradishaven "The eternal garden of pleasures," som den bliver kaldt i filmens tekst. Måske er de store stalaktitter fra en drypstenshule. Rummet er på en gang hule og have og søjlerne er på en gang hule og pavillon.

Den er den mest frie og ekspressive form for arkitektur. Pavillonen er det arkitektoniske tegn for den evige søndag, symbolet på forbindelsen til evigheden og himlen.



*Blade Runner. The Bradbury Building 1982.*



*Metropolis. The Garden of Eternal pleasures 1926.*

*Scene 3. "Tabernaklet"* i Peterskirken står Berninis tabernakel med de fire snoede søjler. Det symboliserer den kristne verdens absolutte midtpunkt. Søjlernes snoede form var på forhånd givet, fordi det gamle tabernakel havde de snoede søjler og de var et ultimativt metafysisk tegn og symbol.

*1. Aspekt. Arkitektonisk og urban kontekst, tid, fiktion, non fiktion:* I Peterskirken i Rom står baldakinen præcist i midten af kirkens korsformede grundplan midt under kuplen. Baldakinen er centrum og median i den samlede grundplan og i det vertikale snit. Den er ikke et lille hus eller en pavillon. Baldakinen er en mellemtung mellem et teater sætstykke og en skulptur, der skjuler det mest hellige, nemlig apostlen Peters grav. Dette



*Berninnis baldakin i Peterskirken 1624 - 33.*



centrale alter er 28,5 m. højt og udstyret med fire spiralformede baroksøjler udført af billedhuggeren Bernini (1626 – 1633). Når man træder ind i hovedrummet, ser man den hvide due, der symboliserer helligånden midt imellem søjlerne med en lysende forgyldt strålekrans omkring sig, men kommer man nærmere, opdager man at duen er en del af udsmykningen i den allerbageste del af kirken. Man ser her ”*Cathedra Petri*» Peters stol, som er placeret i hoveddaksens retning i den vestlige korsarm. Herfra talte paven oprindeligt, herfra lød kirkens universelle tale og lære.

I ”Blade Runner” er ”The Bradbury House” det forladte hus på bunden af byen, på samme måde som den gale videnskabsmand Rotwang’s gotiske laboratorium i ”Metropolis” er et hus uden for tiden. ”The eternal garden of pleasures” er også et sted uden for tiden, et lille stykke af himlen på jorden, men kun for de indviede og rige på toppen af byen.

*2. Aspekt. Stilhistorisk kontekst:* I den gamle Peterskirke stod seks snoede søjler og bar en bøjlekrone over apostelgraven. De nuværende fire søjler er tredelte, den nederste del har snoede kannelure, der drejer med uret opad, de to øverste dele er udsmykket med laurbærløv og små figurer. Søjlerne spidser til som træstammer opefter og den tynde fine detaljerede dekoration får det sortbrune kobber til at dreje endnu mere dramatisk opad. Det er et rasende opulent/potent formsprog, Mogens Nykjær kalder det for ”et særligt barokt drive.”<sup>7</sup> Bernini har genanvendt otte af de små oprindelige snoede søjler fra den gamle kirke til fire ædikulaer over korsskæringens nicher, ædikulaer er balkoner, hvortil der var adgang bagfra. Det vil sige med Bernini’s fire søjler er der tolv snoede søjler placeret i korsskæringen over og omkring Peters grav, tolv søjler og tolv apostle, det kan ikke være tilfældigt. Oprindeligt skulle der have været placeret en Kristus figur på toppen af baldakinen, men figuren var for tung til den udsatte placering. Peterskirken er et tætvevet kunstværk af maleri skulptur og arkitektur og er som renæssance/barokbygning opført i 15-1600-tallet. Før den lå den oldkristne kirke Konstantins basilika på stedet. Pave Julius d. II samlede Bramante, Michelangelo og Rafael til at begynde på opgaven. Projektet var så stort, at det over en årrække krævede tolv arkitekter at gøre kirken færdig. De snoede ekspressive, svungne, bølgede, symmetriske og asymmetriske, organiske former der som under vand svævende er karakteristiske for barok perioden. I Rom er der en anden snoet søjle. Den 38 m høje Trajansøjle (Ca. 113 e.kr.) har et spiralsnoet relief, der viser kejserens sejr over dakerne. Frisen har en samlet længde på over 50 m, men spiralsfrisen er ren propaganda og funktionen er som en triumfbue.

I ”The eternal garden of pleasures” er det en asymmetrisk søjlepavillon, der tilsyneladende står midt i en stor indre gårdhave mellem fontæner og eksotiske planter. I ”Blade Runner” er søjlerne indgang til ”The Bradbury Building” der er en blanding af historicisme og klassicisme, grundplanen er symmetrisk og huset er en hul blok med et stort glasoverdækket gårdrum, hvor elevatoren kører op. Scenen med indgangen og søjlerne er lavet i studiet. Bygningen ligger i Los Angeles downtown 304 South Broadway, er bygget i 1893 og tegnet af arkitekten Georges Wymann.

*3. Aspekt. Sociologisk kulturel tilgang:* Baldakinen er også et ”tabernakel”, et sted hvor man opbevarer og udstiller hellige relikvier i Peterskirken, den kristne verdens absolutte centrum. Baldakinen har stor symbolsk betydning og de fire snoede bronzesøjler stammer ifølge legenden fra templet i Jerusalem, hvor den hellige snoede søjle er opbevaret i Peterskirkens skatkammer. ”Ifølge en udbredt legende bragt til Rom fra Salomons Tempel i Jerusalem. Om en af dem skriver Alfarano, at Jesus lænede sig imod den, da han talte i templet.”<sup>8</sup> I første Kongebog omtales i detaljer de to bronzesøjler, der var opstillet af kong Salomon ved templets forhal. Måske betyder de fire snoede søjler i Peterskirken, at ”Jesus taler til os.” Men hvad var det så

han sagde, da han lænede sig op ad søjlen og talte? Og de snoede søjler i forhallen til Salomons tempel må nødvendigvis også være et symbol på noget andet.

"The Bradbury house" er stedet for de fortabte og ensomme børn, det er her de forstøede androider kommer for at få svar på det hele i det sidste fristed. "The eternal garden of pleasures" er stedet for de riges forlystelse og glemsel, et heterotopia, et stykke af utopia materialiseret og realiseret.

4. *Aspekt. Metafysik og det sansende subjekt.* Så hvad betyder de søjler? Koniske spiralformede med spidsen nedad ligner de tornadoer eller stalaktitter fra drypstenshuler. Læser vi dem som tornadoer? Er det at slippe urkræfterne og drifterne løs som hule? Er det symbolet på livmoderen, altings oprindelse og fødsel og er det her "den nye mediator fødes eller vækkes?" Muligvis kunne snoede søjler forstås som en symbolsk abstraktion over temaet fra Edens Have med slangen og træet således, at de betød "Kundskabens træ" eller "viden og fristelse." Ifølge Jung er "Slangen ofte knyttet til transcendens, fordi den traditionelt set er et væsen fra underverdenen og således en mediator mellem to verdener. Slangen og staven symboliserede den græsk-romerske læge gud Asklepios."

I The Bradbury Building er søjlerne indgangen til androidernes død men også til deres genfødsel som deres skaber siger: "More human than human." Her er Deckard mediator for androiden Roy, der gennemgår en metamorfose fra dræbermaskine til et tilgivende individ, der indeholder en sjæl, der som en hvid due symbolsk forlader ham i dødsøjeblikket. Duen symboliserer helligånden.

I "The eternal garden" danser hovedpersonen Feder rundt mellem fontæner og ansvarsløse kvinder, indtil han bliver afbrudt af kvinden Maria, der med sit brændende blik vækker ham som den kommende mediator og gør ham bevidst om sit utopiske kald, som er at forene hånden og åndens arbejde.

5. *Aspekt. Arkitektens hensigt:* Barokken var måske en af de mest "virtuelle" perioder i arkitekturhistorien. Her blev alle midler taget i brug for at skabe illusioner. Bygningernes volumen skulle være let og svævende, det var en følelsernes arkitektur, der skulle henføre og forføre, det var illusionisme, der skulle narre, overraske og snyde øjet. I højrenæssancen var der en tæt kontakt mellem billedkunst, arkitektur og teater. I Barokken blev arkitekturen og scenerummet gjort til et eksperimentarium, hvor nye visuelle scenografiske effekter kunne afprøves. Lofter og vægge åbnede sig mod nye og "fiktive rum," på romerske barokpaladser og i kirker forsøgte man at udviske overgangen mellem det "virkelige" og det "virtuelle" rum. "Verden er et teater og en drøm," synes denne barokperiodes rum, billeder, parker, pladser og skulpturer at sige.

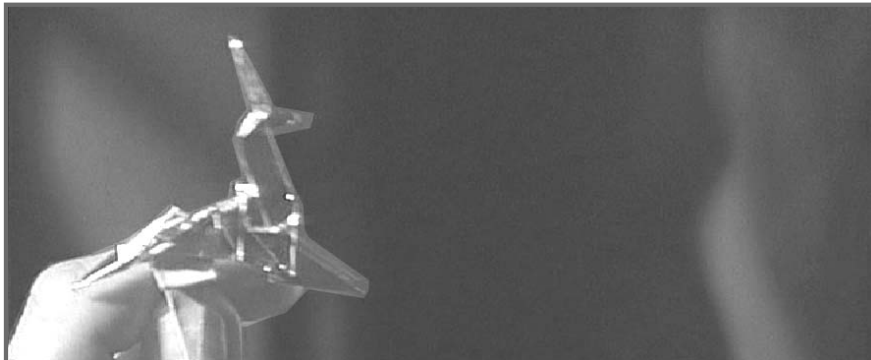
Hensigten med de fire snoede søjler om Peters grav med Jesus figuren svævende over baldakinen kan meget vel være, at de snoede søjler symboliserer forkyndelsen af Jesus ord, de tolv søjler og de tolv apostle står som bærere af det kristne budskab. Så søjlen kunne være en apostel.

#### **14.4. Søjlen en sammenfatning**

Hvis slangen eller den snoede søjle symboliserer en "mediator" og en overgang mellem to verdener, giver det en ny mening, både i forhold til Feder, der optræder mellem de snoede søjlestalaktitter i "The Garden of eternal pleasures", hvor Maria vækker ham til sit kald.



*Blade Runner: The Director's Cut 1993. Et billede der forandrede alt.*



*I den oprindelige udgave af filmen fra 1982 var enhjørningen en antydning, en kurios detalje der gav anledning til tvivl, men med indsættelse af drømme sekvensen åbner et helt nyt fortolknings rum sig.*

Søjlerne i haven har en dobbelthed, de er både hule og pavillon, i mytologiske malerier og billeder, der forestiller livet i himmelen optræder ofte disse lette pavilloner, de er ikke længere arkitektur, de er dekoration og de er et symbol og tegn på evigheden og det problemløse liv hinsides mellem engle og lykkelige sjæle. Feder bliver vækket i den kunstige himmel for at komme ud og ned i virkeligheden.

Søjlen som symbol på overgangen mellem to verdener eller tilstande passer også i forhold til Deckard, der ankommer til "The Bradbury Building" for at finde replikanten Roy. Her transformerer Roy sig fra android til "more human than human" da han symbolsk korsfæster sig selv, ved at bore et søm gennem hånden, for så til sidst, efter at have fået en sjæl, fysisk at dø. Hvis det er en Kristus myte, så er Deckard apostlen, der drager ud med det nye budskab. Huset bliver kun brugt af den genetiske ingeniør Sebastian til at skabe kunstigt liv, "Making friends", som han selv siger om sit arbejde.

I den kristne kirke er den snoede søjle en hellig søjle og bliver den taget ud af konteksten, kan den betyde alt muligt andet, men i "Metropolis" og "Blade Runner", der begge er ekstremt gennemarbejdet i alle detaljer, ville det være meningsløst "kun" at opfatte søjlerne som dekoration.

Ud fra en rent overfladisk postmoderne synsvinkel er det let at læse "Blade Runner" som en kaotisk collage indeholdende citater og fragmenter fra alle stilperioder, men ingen af dem betyder noget andet end, at de tilsammen er en metafor for byen som et fascinationsobjekt og fænomen. Sådant en læsning er oplagt, men filmen har mange andre lag. Et væsentligt spørgsmål i filmen er, om der er forskel på at være menneske eller replikant? Hvad skal der til for at være

menneske hukommelse, erindringer, drømme, medfølelse og et socialt netværk? Er det muligt at opfinde det hele og så bare implementere det hele som et stykke software?

En af de mest centrale scener i "Blade Runner" (Director's Cut) er, da Deckard sidder ved klaveret og ser på billeder, hvor han et øjeblik drømmer om en enhjørning. Gaff efterlader en origamifoldet enhjørning udenfor hans dør for at antyde, at han kender Dechards drømme, hvis han gør det, er de implanterede og Decard er en androide.

I Rideley Scotts "Legend" der er en eventyrfilm om det godes kamp mod det onde, optræder enhjørningen igen med det snoede horn. Enhjørningen er et symbol på renhed og jomfruelighed, men da den ikke er af denne verden, er den også et symbol på en anden verden, et eventyr eller en kunstig verden.

Enhjørningens snoede horn og slangens transformering til den snoede søjle bliver til symboler på en transcendens, en forbindelse mellem flere verdener og overgangen mellem forskellige bevidsthedstilstande.

Der er ikke noget entydigt svar og stadigvæk står Lyotards beskrivelse af det postmoderne som en proces med en analyse, der bearbejder en "oprindelig glemsel," som netop den mest præcise antydning og den mest dækkende "udtryksmåde for de værker, der hører under det sublimes æstetik"<sup>10</sup>.

## **14.5. Portalen, døren, overgangen til det parallelle rum**

*Tre scener:*

1. I »TRON« falder og glider hovedpersonen ind og ned i computeren.
2. I »Johnny Menmonic« flyver Johnny gennem en tunnel ind i Cyberspace.
3. I »The Lawnmower Man« flyver og falder Job ind i Cyberspace.

I alle tre film er det en tunnelvision som en slags før-døds oplevelse, som om det var en overgang til den spirituelle verden, alene det er mere et udtryk for metafysik end for teknik. Men hvor skal vi hente vores referencer, hvis ikke i vore drømme og mareridt eller hallucinationer, om en mulig parallel verden, der kun er visuel og ikke taktil – endnu? Mørke tunneler med lys for enden det er den slags billeder som folk beskriver, når de har haft en nærdøds oplevelse, steder som er en blanding af drømme og mareridt, sfæriske billeder.

I "2001 a space Odyssey" illustrerer det død og genopstandelse at gå fra en bevidsthedstilstand til at blive genfødt som barn med en ny kosmisk bevidsthed som en del af verdensaltet. Stanislav Grof, der indgående har beskæftiget sig med det paranormale og metafysiske skriver i "Beyond Death":

"Individuals who transcend the boundaries of ordinary reality and embark on the spiritual journey, typically experience a dramatic change in their concepts of dimensions of existence. Sometimes they continue to see life as linear, through with an expanded vision of an entire chain of consecutive incarnations instead of the single individual lifespan reaching from conception to biological death. More frequently, the newly revealed fabric of existence consists of cyclical patterns that either return into themselves or follow a helical course. Life thus

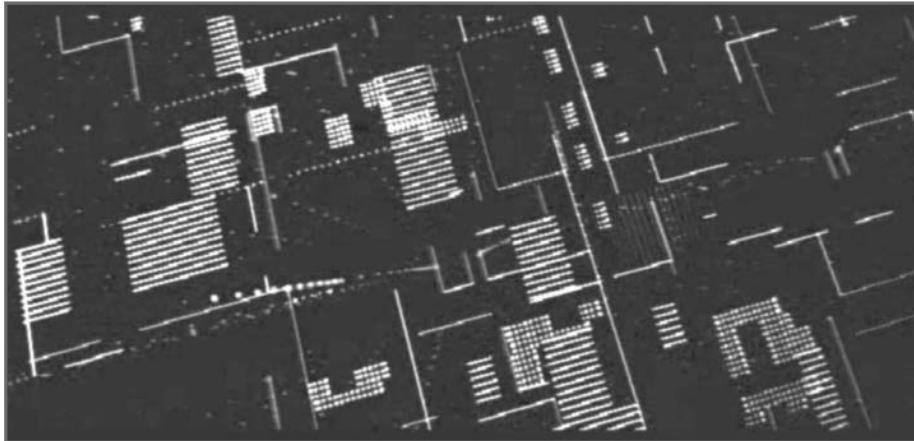
appears either to originate from its cosmic source, evolve to a culminating point and then dissolve back into the primordial undifferentiated unity, or to proceed along a spiral trajectory, where each return-point represents a higher evolutionary analogue to the one preceding. The cartographies for individual and cosmic cycles of death and rebirth appear in many historical and cultural variants.”<sup>11</sup> Døren bliver åbningen og overgangen til det andet, en passage til det ukendte, en passage fra lys til mørke. Eller omvendt et mørkt rum med en dør på klem, en lysstråle der lokker og frister. Skulle vi fortælle om alle de døre, vi havde passeret, ville vi komme til at fortælle vores livshistorie. Døren er grænsen mellem ude og inde, mellem lys og mørke, mellem ja og nej og mellem forskellige bevidsthedstilstande. Gaston Bachelard forklarer i sin bog “The Poetics of space” at huset er en psykisk tilstand og han ser, som C. G. Jung det menneskelige sind som et komplekst hus fyldt med kendte og ukendte rum, passager og labyrintiske gange, med døre, der både frister og skræmmer. Om døren, nøglehullet og håndtaget siger han: ”A key closes more often than it opens, whereas the door-knob opens more often than it closes.”<sup>12</sup>

Neil Leach ser døren som overgangen fra det lukkede til det grænseløse på følgende måde: ”The door through its very form, transcends the separation between the inner and outer. The door becomes emblematic of a more flexible attitude towards the boundary. It allows for a permanent interchange between the bounded and the boundaryless. The door does not deny the concept of boundary. Indeed it is precisely part of the boundary. Rather it exposes how that boundary might be treated as potentially more permeable.”<sup>13</sup> Her er Leach på linie med Huxley og Jung, der ser huset som et psykisk rum og ser dørene som mulige åbninger til andre verdener og andre bevidsthedstilstande.

Huxley har beskrevet sine erfaringer med at rejse i ”Other Worlds”, som han kalder de parallelle rum, der er befolket af guder, de døde sjæle og andre rene bevidstheder. Huxley har gennemført mange kontrollerede eksperimenter med mescaline og hypnose og kommer overraskende frem til nogle generelle træk ved sin oplevelse af disse verdener. Landskabet, arkitekturen de abstrakte rummelige og transparente strukturerer, klynger af ædelstene og krystaller oplyst indefra er generelle. Han siger:

”Under mescaline and hypnosis, as well as in spontaneous visions, certain classes of perceptual experiences turn up again and again. The typical mescaline or lysergic acid experience begins with perceptions of colored, moving, living geometrical forms. In time, pure geometry becomes concrete, and the visionary perceives, not patterns, but patterned things, such as carpets, carvings, mosaics. These give place to vast and complicated buildings, in the midst of landscapes, which change continuously, passing from richness to more intensely colored richness, from grandeur to deepening grandeur. Heroic figures, of the kind that Blake called “The Seraphim”, may make their appearance, alone or in multitudes. Fabulous animals move across the scene. Everything is novel and amazing. Almost never does the visionary see anything that reminds him of his own past. He is not remembering scenes, persons or objects, and he is not inventing them; he is looking on a new creation.”<sup>14</sup>

Huxley taler også om, at de klare rene farver er karakteristiske for “the Other World” og at disse farver har en særlig evne og egenskab, der gør, at de under de rigtige omstændigheder kan ”Transporting the beholder’s mind in the direction of its antipodes.”<sup>15</sup> Vi bruger også på denne side i ”the Old World” disse klare farver, de græske templer var oprindeligt malet i klare farver, for at signalere deres metafysiske funktion.



*TRON. Instruktion Steven Lisberger. 1988.*

## **14.6. Tegn, kode og dechifring, tre scener, fem aspekter**

Der er tre centrale scener fra det digitale rum, men de rummer så mange parallelle elementer i scenerne, at det ville være vanskeligt at redegøre for dem enkeltvis. Derfor først en kort beskrivelse, derefter en sammenfatning af de tre scener under de fem aspekter.

**Første scene: "TRON":** I starten bevæger vi os igennem en serie af Mondrian lignende billeder i 3D, vi ser de klare farver og deres bevægelse som blinde elektroniske budbringere i målrettet transit fra et givet punkt til et andet. Ren bevægelse og transport af information med en lydside som små krystaller der klirrer. Mens vi daler ned i et mikrokosmos, for til sidst at flade ud i faldet, som lagde vi an til landing på en fremmed klode mellem selvlysende polygonopbyggede krystalskyer.

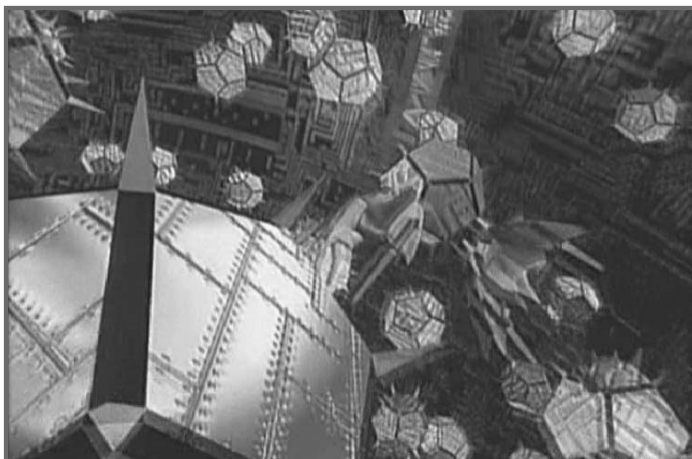
**Anden scene: "Johnny Mnemonic":** Vi glider med Johnny gennem en tunnel af hastigt bevægende lyspunkter, for at standse op i Cyberspace, det uendelige kosmiske rum fyldt med lys i bevægelse og abstrakte geometriske, prismatiske former, der er oplyst indefra og hvoraf nogle er semitransparente. Her er lige langt ud til horisonten, som der er vertikalt op og ned.



*Johnny Mnemonic. Instruktion Robert Longo 1995.*

Dette er Gibson's realiserede utopi og det er den kollektive hallucination kaldet Cyberspace, som Chase lever i. Det er den romantiske utopi som også er en realisering af Bruno Tauts alpine krystalbyer, nu er de endelig frigjort fra bjergenes tyngdekraft.

**Tredje scene: "The Lawnmower Man":** Her flyver Job med sin medspiller gennem et rent krystalunivers i klare, postmoderne farver og mønstre, hallucinogene, psykedeliske labyrinter og spiraler, polygone krystaller skifter mellem organiske kviksølv- og kromfarvede amøbeformer, der konstant morfer og multiplicerer sig selv.



*The Lawnmower Man. Instruktion Brett Leonard 1992.*

### **14.7. Portalen og de vægtløse krystallers bevægelse og poesi, en sammenfatning**

Alle de tre fiktioner er kakteriseret ved at beskrive et rum, der indeholder Virilios fire ikke tilstande eller tilstande af fraværd: altså ikke rum, ikke tid, ikke stof, ikke hastighed. Rummet bevæger sig om dig og hastigheden gør, at du kan være alle steder på samme tid uden at flytte dig. Det parallelle rum er ikke kun et rum, det er et selvstændigt univers og du er bare en lille lysende prik af information.

Rummene er ren abstraktion som Malevitch og Kadinsky oprindeligt har formuleret og realiseret i 2D.

Oprindeligt er nettet designet af det amerikanske militær og universiteterne, for at kunne skabe et globalt netværk, der kunne overleve i kriser og krig, et selvstændigt og uafhængigt net.

De abstrakte billeder og det rene store geometriske univers fremstår enten i en centreret bevægelse indad mod et uendeligt fjernt og hvidt lys, eller et uendeligt horisontalt punkt.

Bevægelsen er som en tunnelvision, der ligner de visioner mange har beskrevet som før døds oplevelser.

Hensigten er fuldstændig forskellig fra "TRON"s romantiske elektroniske udgave af "Metropolis" til "The Lawnmower Man"s hysteriske teknologiforskrækkelse og endelig til "Johnny Mnemonic"s utopiske vision om nettet som det frigørende redskab for de undertrykte masser.

Sidst i "TRON" har de tre hovedpersoner et ophold i en lille krystalgrotte, fyldt med selvlysende vand, der blinker som krom og kviksølv, hvor de drikker af det, men en af dem bliver som en

anden narcissus næsten fortryllet af vandet, de drikker vand i Cyberspace, der består af bits og bytes? Vandet er som en naiv og næsten rørende anakronisme i en kubistisk ekspressionistisk krystalgrotte dybt inde i en fremmed futuristisk digital verden, for hvordan skal vi beskrive noget vi ikke kender? Og alligevel er vandet en metafor og et mytologisk motiv og netop de bløde spejlende bevægelser er, som et billedligt hypnotisk mantra, der beskriver overgangen fra en tilstand til en anden bevidsthedstilstand, som at gå gennem spejlet til en anden og parallel verden.

## **14.8. modsætningen mellem realisme og abstraktion**

Der er tre centrale scener i de tre digitale visioner om og af Cyberspace og de er grundlæggende forskellige fra de to parallelle som-om-realiteter. De er domineret af en futuristisk/ekspressionistisk utopi og en neofuturistisk/postmoderne utopi, modsat dem må de tre fra det digitale felt mere anskues som ekspressionistiske, kubistiske og postmoderne utopier.

Gennem den arkitektoniske analyse er der afdækket en række modsætninger og fælles træk og sammenfattet set gennem aspekterne af den virtuelle arkitektur, kan vi sige:

I den parallelle som-om-realitet henter filmene rum fra historiske metafysiske utopiske projekter og spænder fra den utopiske tyske ekspressionisme over de italienske futurister til den kakofoniske postmoderne forudsætning for den første bølge af cyberpunk. Her har vi stadigvæk de klassiske arkitektoniske elementer som eksempelvis søjlen, pyramiden, "Die Stadtkrone" og den kinesiske pavillon.

I det parallelle digitale rum er centralperspektivet væk og tilbage er kun den rene og frie abstrakte komposition. Hastigheden og samtidigheden bringer en ny dynamisk abstraktion ind, der opererer med et centrum eller et centralt forsvindingspunkt. Det er abstrakte metafysiske billeder, der symboliserer uendelighed, evighed og udødelighed. Landskaberne er tydelige simulationer, hvor arkitekturen demonstrerer, at vi befinder os i en digital utopi.

Enhjørningens snoede horn og slangens transformering til den snoede søjle bliver til symboler på en transcendens, en forbindelse mellem flere verdener og overgangen mellem forskellige bevidsthedstilstande.

Der er tre centrale scener i de tre digitale visioner om og af Cyberspace og de er grundlæggende forskellige fra de to parallelle som-om-realiteter. De er domineret af en futuristisk/ekspressionistisk utopi og en neofuturistisk/postmoderne utopi, modsat dem må de tre fra det digitale felt mere anskues som ekspressionistiske, kubistiske og postmoderne utopier.

Det kunne forenklet set fremstilles som en modsætning mellem realisme og abstraktion og dykker vi længere ned i det kubistiske abstrakte rum, møder vi flere af forudsætningerne for det digitale rum. De kubistiske malere Picasso, Cézanne og især Braque realiserede samtidigheden, ved at placere mange perspektiviske synspunkter på den samme flade simultant. I det deraf fremkommende billedrum manifesterede den fænomenbunde transparens<sup>16</sup> sig.

Det abstrakte arkitektoniske rum i Cyberspace har en tydelig oprindelse hos de russiske konstruktivistiske og Suprematistiske som Kazimir Malevich forudsagde i det Suprematistiske manifest om det uendelige vægtløse rum og som El Lissitzky konstruerede sig frem til i sit Proun-rum". Rummet, der var er en hybrid mellem maleri og arkitektur. "Rummet for det, der skal komme" og som vi står i nu, kunne hedde Cyberspace.

Men kubisternes opgør med centralperspektivet har også en anden historisk forudsætning, nemlig de kinesiske og japanske landskabsmaleres sanselige måde at anskue et landskab på fra



flere perspektiviske synspunkter samtidig. De gamle malere og tegnere gik ud i landskabet og så på et træ, de bevægede sig rundt og opholdt sig i landskabet, mediterede på stedet og gik derefter hjem og malede efter hukommelsen og erindringen om landskabet. De malede ikke det ene træ men ”træmæssigheden”, træet som begreb, træet som tilstand og ikke kun som form. Malede de en by, var den set fra flere perspektivpunkter på én gang, det var ikke kun det ene hus, men ”bymæssigheden” de malede.<sup>17</sup>

Det er grundlæggende den samme måde som kubisterne så landskabet. For dem var det en simultan fremstilling af landskabet gennem mange samtidige syn. Du står stille på samme sted, som beskuer af et kubistisk landskabsmaleri, men du bevæger dig faktisk og er flere steder på samme tid, det er den grundlæggende revolution mod det centralperspektiviske rum og dets synsmåde og af et sådant transcendentalt syn skabes transparens som en rummelig tilstand. Hvad angår hastighed og multiform er begge aspekter børn af samtidigheden og af transparensen. Med hensyn til det femte og metafysiske aspekt den digitale himmel er dennes forudsætning det transcendentale rum, samlet set er de fire aspekter omfattet af det femte aspekt, - den transcendentale tilstand.

Det leder uundgåeligt hen til en egentlig kritik af cyberpunk-genren og bevægelsen, der primært har fokuseret på de fire første aspekter. Styret af en romantisk teknologifascination har de aldrig taget det metafysiske aspekt alvorligt, forstået på den måde, at cyberpunkens tilgang til det metafysiske har været at se det rent digitale tekniske rum bestående af bits og bytes som værende det egentlige erstatningsmetafysiske element. En bevægelse der baserer sit filosofisk/metafysiske udgangspunkt på ren teknologifascination må, som de italienske futurister der tilsvarende var besat og fascineret af teknik og hastighed, gå i stå og dø. Derfor var bevægelsen måske også så kortlivet. Den druknede i en postmoderne overfladefascination og chok over hvor grundlæggende og revolutionerende det parallelle digitale rum egentlig var. Og først nu tyve år efter begynder vi at ane de grundlæggende arkitektoniske, filosofiske, metafysiske og sociologiske konsekvenser. Men cyberpunkten er ikke død, dens ånd lever videre og vi lever midt i visionens begyndende og snart realiserede utopi.<sup>18</sup>

<sup>1</sup> Gaston Bachelard: ”The poetics of space”. (1964) Beacon Press. 1994. p. 224.

<sup>2</sup> Lise Bek: ”Rum Analyser.” Fonden til udgivelse af arkitekturtidsskriftet B. 1997. p. 10 - 44.

<sup>3</sup> Carsten Juel-Christiansen: ”Monument og niche”. (1980-82). Rohdos 1985. p. 57.

<sup>4</sup> p. 57.

<sup>5</sup> Umberto Eco: ”funktionen og tegnet: arkitekturens semiotik.” ”Rum analyser. p. 320.

Arkitekturtidsskriftet B. 1997.

<sup>6</sup> Umberto Eco: om arkitektur som kode. se ”Rum analyser.” p. 293.

<sup>7</sup> Mogens Nykjær: p. 168.

<sup>8</sup> Mogens Nykjær: "Peterskirken Historie og betydning." Gyldendal. 1999. p. 33.

<sup>9</sup> C. G. Jung: "Mennesket og dets symboler" (1964). Linhardt og Ringhof. 1991. p. 152.

<sup>10</sup> Lyotard. p. 20.

<sup>11</sup> Stanislav Grof: "Beyond Death." Thames and Hudson. 1980. p. 66.

<sup>12</sup> Gaston Bachelard: "The poetics of space" (1958). Beacon Press. 1994. p. 73.

<sup>13</sup> Neil Leach: "Rethinking Architecture". 1997. Routledge. p. xx.

<sup>14</sup> Aldous Huxley: "The Doors of Perception and Heaven and Hell." (1954). Chatto & Windus. 1968. p. 83-84.

<sup>15</sup> p. 96.

<sup>16</sup> Se kapitlet om transparens og Rowe og Slutzky's redegørelse for den fænomenbundne bogstavelige transparens.

<sup>17</sup> Den kinesiske og japanske tradition for landskabsbilleder kan kun antydes her, da det er en stor værdifuld og meget omfattende klassisk kulturarv, hvis indflydelse og betydning stadig gør sig gældende. Se endvidere Aage Marcus: "Den blå drage. Billedkunst i det gamle Kina". (1941). Forlaget Spektrum 1995.

<sup>18</sup> Scott Bukatmann: har med "Terminal Identity" (Duke University Press 1993) fremlagt den bagvedliggende sammenhæng mellem cyberpunk, postmodernisme og science fiction.



15. 0. **Konklusion og sammenfatning**

---



*"Afhænger ikke alting af vores fortolkning af stilheden omkring os?"*  
Lawrence Durrell.

## 15.0. Konklusion: "tomheden der binder"

Mulige byggesten til en poetik for det virtuelle rum:

Det poetiske rum er alt det der ikke er der, det der ikke bliver sagt, det der ikke bliver vist i billeder, det der ikke bliver forklaret posthumt, det er rummet imellem bygningerne, det stof, der ikke er synligt, det er "tomheden der binder". Enhver pause mellem to ord eller to bygninger er det, der giver mening, ellers bliver alt en postmoderne kakofoni. Eller angst for åbne pladser agorafobi.

Fiktionens transparente og finmaskede væv skal ikke fange alle brugere og læsere, bliver fortællingens net for tæt, bliver den til et hermetisk rum. Fiktionen kan blive en totalitær terminal, med et alt for skarpt lys, der spejler sig i obduktionsredskabernes rustfrie stål. Som Gaston Bachelard siger, er det "the function of unreality", der er vores evne til at forestille os fremtiden og vores evne til at improvisere, der gør, at vi kan overleve, fordi der hvor åbningerne er i fiktionens transparente væv, der kan vi selv forestille os en fortsættelse. "Any weakness in the function of unreality, will hamper the productive psyche. If we cannot imagine, we cannot foresee."<sup>2</sup>

Det er når fortællingen slutter og der er flere spørgsmål end svar. Det er i stilhedens sorte fløjlsbløde rum, hvor du selv må fortælle historien færdig. Selv om du er ved slutningen, så breder "haven med de mange stier" sig ud og inde bag kortex drejer en malmstrøm af mulige slutninger og begyndelser sig sammen, ingen af dem er afsluttet, de er alle bare mulige og når du lukker øjnene, så passerer de og berører din bevidsthed blødt eller skarpt som vingestrejfe.

Det er kimen af den multiforme fortælling, der er skjult i den tilsyneladende lineære fortælling, den kim, der fortsætter i mørket efter at filmen er slukket. Det er skyggen på væggen af bladene, der pludselig er i to lag, et der er skarpt fra trætoppen og et andet, der er uskarpt som en tone, det er oscillationen mellem de forskellige lag, der gør, at du hele tiden skifter fokus. Imellem de

forskellige fikspunkter danner der sig et rum.

Det græske ord for rum er Chora, det er Chora, der er rummet bag og imellem arkitekturen og fortællingen. Chora er det ”stof drømme er gjort af”.

Det er ”The Body without Organs” og som Deleuze og Guattari siger: ”The BwO is what remains when you take everything away”<sup>3</sup>. Enhver komposition består af noget, der er udeladt, noget, der ikke er der og derfor i kraft af, at det, der er fjernet får billedet til at træde endnu tydeligere frem måske også i sin flertydighed. Det er den flertydighed, der opstår når et abstrakt billede møder dig med sin frontalitet af mange synsvinkler, synsvinkler der langsomt forvandler sig til et simultant og transparent rum.

Det er alle de mulige løsninger/slutninger i ”Metropolis” og ”Blade Runner”, der gør, at vi stadig bearbejder og vender tilbage til dem. Det er manglen på mulige slutninger i ”TRON”, ”Johnny Mnemonic” og ”The Lawnmower Man” der gør, at de ikke fortsætter med at leve i vores bevidsthed. ”TRON” slutter med, at systemet bliver befriet, det gode vinder over det onde. ”The Lawnmower Man” slutter med, at det onde vinder over det gode. ”Johnny Mnemonic” slutter med, at det gode vinder over det onde. Men uanset om det er den parallelle som-om-realtitet eller det rene digitale felt de er ud af, så fordøjes det entydige hurtigt.

I filmen ”Crouching Tiger Hidden Dragon”,<sup>4</sup> springer hovedpersonen Jen til sidst ud fra toppen af bjerget efter, at han har fundet sin elskede, for at redde sin læremester Li Mu Bai og bringe ham tilbage til livet igen. Den elskede Lo havde tidligere fortalt om en dreng, der sprang ud fra toppen af bjerget for at redde sine døde forældre.

Jen: ”Kan du huske legenden om den unge mand?” Lo: ”Et trofast hjerte kan få ønsker opfyldt”.

Jen: ”Ønsk noget Lo.” Lo: ”at vi er tilbage i ørkenen sammen”.

Det er en symbolsk handling, men den er fyldt med antydninger, hun dør måske ikke, hun flyver, eller tror hun at hun flyver? Elsker hun ham ikke mere og springer af skam, fordi hun ikke kunne redde sin læremester? I det sidste billede flyver hun stadig, - eller gør hun?

Ifølge Virilio er det virtuelle rum karakteriseret af fire former for fraværd, det er et ikke rum uden for tiden, det er immaterielt og uden bevægelse. Som bruger bevæger du dig ikke i det, det flytter sig omkring dig.

Det er et rum for en ny erstatningsmetafysik, et rum for utopier/dystopier, måske er det det hele på en gang. Som den form for rum som Foucault kalder et rum der ”simultant indeholder diametrale modsætninger,” med hans egne ord et ”heterotopia”. Heterotopic betyder transplanteret og heterogeneous betyder uensartet. Borges metafor for det multiforme ”haven med de mange stier” lyder mere venligt og kunne måske bruges om det virtuelle. Platon talte i sin hulelignelse om at være i sansernes vold. I barokkirkerne blev beskuerens sanser overvældet af illusionerne. I de ekspressionistiske film blev arkitekturen transformeret til en følelse gennem kameraets bevægelse over tid og ud til beskueren. Det er den bevægelse der skaber det poetiske rum.

Vi er måske på vej ind i et nyt ekspressionistisk og barokt arkitektonisk rum, det har meget lidt med modernismens ånd at gøre og måske mere med den postmoderne ånd, i tilfældet med modernismen ligger det metafysiske aspekt på et lille sted. Ekspressionisterne så form og metafysik som et, de så formen som et direkte udtryk for ånden. ”Det postmoderne ville være det, som i det moderne henviser til det ufremstillelige i selve fremstillingen; det, som siger nej til de gode formers trøst, til konsensus om en smag, der ville gøre det muligt i fællesskab at føle det umuliges nostalgi; det som søger efter nye fremstillinger, ikke for at glæde sig over dem, men for bedre at mærke, at der findes noget som ikke kan fremstilles.”<sup>5</sup>

”Stedet som ikke er” set i sin narrative og metafysiske funktion, er som andre steder, der heller ikke er drømmens, meditationens og hallucinationens rum slet ikke et sted. Alle er de en del af et større fælles alt, et kosmos bundet sammen af alle de små fragmenter af tomhed og stilhed vi har indeni os. Som Chora er den scene der lader sig fylde ud, af det der står frem, så er Chora og ”tomheden der binder” to navne for det samme ”poetiske rum”.

”Antydningen ....er måske en nødvendig udtryksmåde for de værker, som hører under det sublimes æstetik.”<sup>6</sup> Det sublime er kombinationen af lyst og ulyst eller som Aristoteles siger: ”angst og medfølelse det er katharsis, renselse af sjælen”. Antydningen af det ufremstillelige kommer frem flere steder i ”Blade Runner”, da Roy jager Decard og vandet løber ned af de lasede vægge oppe i The Bradbury building. Der sker næsten ingenting på lærredet, men det er hos beskueren at alle trådene flettes, som skiftende reflekser af lyset i vandet, der løber i close up, ingenting sker - kun antydninger.

Filmen ”Lost Highway” indeholder et ”absolut nulpunkt” eller en overgang til ”tomheden der binder,” hvor hovedpersonen Fred opdager at stuen omkring ham er blevet til et dybt mørke, hvor han går ind og forsvinder. Lærredet bliver sort længe, meget længe, men lydsiden er så intens, at alt er muligt. Måske er det en port til en anden dimension, vi får det aldrig at vide. Billedet og fortællingen fortsætter inde i hovedet på beskueren/brugeren. Filmen er her grænseoverskridende og nærmer sig et andet medie, de nye multimedier, hvor brugeren har en langt større rolle i fortællingen end i almindelige film og bøger.

Det sorte tomme rum er et af disse magiske steder. Kan man kalde et absolut mørke for arkitektur, eller er det et hvidt rum? Det er i hvert fald imellem disse to punkter at al arkitektur opstår. Det sorte rum i ”Lost Highway” giver rummet tilbage til beskueren. Her kan instruktøren sammen med beskueren dele det ordløse og billedløse. ”Tomheden der binder”, hvor vi dykker et lag dybere i vore sanser og underbevidsthed, hvor vi finder nye og for os ukendte fortællinger.

Malevich søgte med sit sorte kvadrat ind mod tomheden der binder, mod det absolutte nulpunkts stilhed, ”kvadratet er den intuitive fornufts form,” han siger at kvadratet er et udtryk ”for binær tankegang. ”At tænke binært er at skifte mellem et og nul som computeren, altså mellem impuls og ingen impuls.

Stiller vi Malevich’ sorte kvadrat sammen med det hvide kvadrat, har vi de to sider af kosmos. Det hvide er den store stilhed, det store fælles ubevidste, meditationens store hvide rum. Det sorte er tomheden og fraværet, den store uendelige intethed. Lukker vi øjnene og ser indad, er der først den mørke intethed, men langsomt kommer lyset og den store stilheds rum.

De geometriske arketyper, kvadratet og gridet er begge indgange til det universelle. Kvadratet er harmonisk centreret aksialt, mens gridet er med sine retvinklede koordinater geometrisk uendeligt. Gridet er logisk systematisk og overfor kvadratet renses for betydning. Det er det modsatte af kvadratets metafysik. Når Gibson bruger gridet og fylder det på postmoderne vis med et kaos af lys, form og bevægelse, er det for at vise den virtuelle skabte geometriske uendelighed. Malevich tømmer kvadratet, for at vi selv kan fylde det og bevæge os ind i det.

## 15.1. Hvordan skaber du en verden, der ikke er?

Hvad skete der så med den lineære historie, forsvandt den eller genopstod den? Med udgangspunkt i de fem aspekter fik myten nogle helt nye forudsætninger, der rækker helt bag om den enkelte myte og fortælling og ind til det store fælles rum for myterne, myternes univers, der er det fælles parallelle rum. På visse punkter ligner Cyberspace hjemstedet for den nye erstatningsmetafysik, stedet hvor myterne kan genopstå i en ny form, hvor vi selv kan deltage og interagere med dem.

Lige nu er Nintendo, Sony, Microsoft og den samlede spilindustri, der lige har overgået filmindustrien i milliardomsætning, ved at fylde enhver bolig med spillekonsoller, der indeholder et utal af parallelle verdener og myter vi kan spille og interagere.

At tale om at bringe katharsis ind i det virtuelle rum er meningsløst i den forstand, at når Aristoteles i sin poetik sætter rammerne for at opnå en renselse af sjælen gennem dramaet, så er det ud fra et stykke lineært dramaturgi, der hører til i medier som skuespil og film. Nu har vi en digital verden, et metamedie hvor vi kan bevæge os ind i et mytologisk rum. Det er "et metarum af anden grad"<sup>8</sup>, hvor du kan simulere alle begivenheder og gentage dem indtil det føles rigtigt, du er selv Aristoteles og skriver din egen poetik. Det er dit ansvar, du er både aktør og instruktør. Som dramaturgisk redskab er det stadig fuldgyldigt, ligesom Berthold Brechts "Fremfremdung" er.

Platon siger om rummet: "På det ser vi som i drømme og siger, at alt eksisterende nødvendigvis må være et eller andet sted og optage et eller andet rum, og at det, der hverken er et eller andet sted på jorden eller i himlen, er intet." Med Platons ord kunne Cyberspace forstås som "stedet, der ikke er".

Går det som pessimisterne Foucault, Virilio og Vinge mener, at overvågningens transparens lammer os? Eller bliver vi reelt frigjort af hastigheden og transparensen? Sådant som Novak, Lynn og Asymptote mener. De befinder sig som "praktiserende" midt i revolutionen, de står ikke på sidelinjen som teoretikerne gør.

At kalde Foucault, Virilio og Vinge for pessimister er ikke præcist. De er drevet af en stærk ambivalens, de er facineret men også afskrækket og med disse blandede følelser prøver de at sætte ord på et rum, der ikke er.

Der er ikke definitive svar, det virtuelle rum er stadigt et åbent land, det er umuligt at afgøre om Vinge har ret i sin dystopiske vision, når han taler om singulariteten, som det punkt hvor alting vender og den kunstige intelligens tager over. Når vi ser "Matrix" skal vi læse den som en metafor, se os omkring og spørge os selv hvad virkelighed er? og hvad er simulation nu og her i dag? Der er altid nogen der har en fordel af at tale om apokalypse og dommedag. Ser vi vesten som den store simulation og den tredje verden som "the dessert of the real", kan vi netop, når vi sætter tænderne i en saftig bøf, spørge os selv om det her er virkeligt?

Eller er det os, der sidder i et simulacrum der er en ørken fyldt med et infernalt spetakel af artefakter.

Digteren Chuang Tse skrev:

"Jeg, Chuang Cho, drømte engang, at jeg var en sommerfugl, en flagrende og lykkelig sommerfugl, der var aldeles uvidende om Chuang Chous eksistens. Pludselig vågnede jeg og var atter helt og fuldt Chuang Chou.

Nu ved jeg ikke: Er jeg Chuang Chou, der drømte, at han var en sommerfugl, eller er jeg i virkeligheden en sommerfugl, der drømmer, at den er Chuang Chou? Der er dog stor forskel!"

Baudrillard siger at alt slutter nu, også fremtiden og science fiction er død, fremtiden er nu og utopierne er realiseret. Han kan jo kun have ret, for dette er begyndelsen, det er cyberpunkens genfødsel, - denne gang har vi bare vores sjæl med.



Så myten er ikke bare en tekst eller et spil, myten er også, at de enkelte personer og figurer i myten bliver transformeret fra karakterer til tilstandsformer, forstået på den måde, at Oraklet i det virtuelle rum kan mødes som en autonom agent eller avatar med en almindelig krop. Men Oraklet kan også være en tilstand, et rum, der kan afspejle dine handlinger og spørgsmål, det er som ekspressionisterne sagde, ”form er følelse,” arkitekturen og rummet er et psykisk anliggende. De nye muligheder i det virtuelle rum for, at arkitekturen kan spejle tilstande og drømme, er der endnu ikke sat grænser for.

Arkitektonisk, dramaturgisk, sociologisk og politisk står vi på et helt nyt sted med en helt anden modsætning mellem virkelighed og fiktion. De nye virtuelle medier nedbryder den traditionelle forståelse af, at æstetikken, poesien og skønheden kun kan realiseres gennem definitive lineære værker. Det er fordi vi nærmer os et andet forhold mellem virkelighed, subjekt og fiktion, hvor fortolkningen og deltagelsen i den virtuelle fiktion væver fiktion og virkelighed endnu tættere sammen. Verden er på dramatisk vis blevet større, det poetiske rum har udvidet sig og vi kan ”spille” med. Gibson siger i ”Neuromancer”: ”In the nonspace of the Matrix, the interior of a given data construct possessed unlimited subjective dimension.”<sup>10</sup>

Lammer medierne os? Hvis substansen i det digitale rum er 0/1, on and off og skal vi kunne leve med det digitale rum, må vi også kunne forlade det, tænde og slukke efter behov for det elektroniske netværks uendelige forgreninger af 0/1. Det er kun et af flere mulige parallelle rum. Castaneda og Huxley har været i flere af disse parallelle rum og anviser hvordan. Stanislav Grof foreslår transcendental meditation.

Marcos Novak har brugt algoritmer som simulerede planters vækst og VR lydlandskaber der skaber musik afhængigt af hvordan du bevæger dig<sup>11</sup>. Asymptote skaber med deres ”Virtual Guggenheim” et rum i Cyberspace, der er organisk, intelligent, interaktivt og dynamisk. Når de digitale koordinater i den virtuelle arkitektur tilføjes nye egenskaber, blive de til interaktive intelligente agenter der folder<sup>12</sup> rummet som vi ønsker det, eller de bliver selvstændige autonome agenter, som vi interagerer med, uanset hvad der sker. Alt er muligt og det arkitektoniske rum er åbent.

Konklusionen er at vi nu kan være alle steder i Platons hule på samme tid. Vi kan springe fra at være i sansernes vold inderst i hulen, til at være vogtere, instruktører og arkitekter, der skaber virtuelle billeder og videre ud under solen til filosofernes analyserende, reflekterende og intelligible verden. Ved hjælp af det virtuelle rum har vi opløst vores stedsafhængighed og fået en absolut bevægelsesfrihed.

Hvad der skete med den lineære historie var, at den ikke alene desintegrerede, men den transformerede sig til en åben multiform fortælling i en interaktiv virtuel arkitektur.

- <sup>1</sup> Lawrence Durrell: Alexandria-Kvartetten 1. "Justine". (1957). Gyldendal 1981. p. 230.
- <sup>2</sup> Gaston Bachelard: "The poetic of space." (1958). Beacon Press. 1994. p. xxxiv.
- <sup>3</sup> Gilles Deleuze & Felix Guattari: "A thousand plateaus." (1980). The Athlone Press 1987. p. 152.
- <sup>4</sup> "Crouching Tiger Hidden Dragon", ("Tiger på spring Drage I skjul") instruktion: Ang Lee. 2000.
- <sup>5</sup> p. 22.
- <sup>6</sup> Jean-Francois Lyotard: "Det postmoderne forklaret for børn." 1986. Akademisk Forlag. p. 20.
- <sup>7</sup> Troels Andersen: "Set og Sket. " den maleriske handling. 1972.
- <sup>8</sup> Barthes taler om et "Semiologisk system af anden grad" når han taler om mytternes billeder, sprog og verden og med Barthes optik er det nærliggende og muligt at sige at: "Cyberspace er et semiologisk system af anden grad".
- <sup>9</sup> Platon: "Timaios" ved Carsten Høeg og Hans Ræder. Reitzels Forlag. 1955. p. 65.
- <sup>10</sup> William Gibson: "Neuromancer".....
- <sup>11</sup> Marcos Novak: [www.centrifuge.com](http://www.centrifuge.com) "Dancing with the Virtual Dervish" og "Worlds in Progress."
- <sup>12</sup> Michal Benedikt siger om "the paradox of the unfolding": "When an object unfolds, its intrinsic dimensions open up, flower, to form a new coordinate system, a new space, from (a section of) its (previously) intrinsic dimensions" Benedikt 1991. Cyberspace: "Some proposals. In Cyberspace: First Steps (ed. Michael Benedikt.) p. 144.
- "The paradox of the unfolding" kommer fra Peter Lunenfeld: "Snap to a grid. A User's Guide to Digital art's, Media, and Cultures". 2000. Cambridge, Mass. MIT Press.

*"The door scents me, it hesitates." <sup>1</sup>*

Jean Pellerin.

## 16.0. Perspektivering

Filminstruktøren Ridley Scott læser en tegneserie i Heavy Metal af Moebius og Dan O. Bannon "The long tomorrow," han siger til sin setdesigner Syd Mead: det er sådan at "Blade Runners" arkitektur skal se ud. Scott's manuskriptforfatter læser William Burroughs "Blade Runner a movie" og de låner hans titel.

Scott ser og fascineres af Raymond Chandler's "Film Noir" filmatiseringer.

William Gibson skriver på "Neuromancer" og læser William Burroughs og Raymond Chandler. I en pause går han ind og ser "Blade Runner," chokeret opdager han, at det er lige præcist sådan, at den fremtidige verden, han beskriver, ser ud. Skåret ind til benet og forenklet sagt, er det begyndelsen på cyberpunken og forestillingen om det parallelle virtuelle rum.

Gills Deleuze og Felix Guattari læser William Burroughs "Naked Lunch" og bruger ham som udgangspunkt i "A Thousand plateaus" i afsnittet "How to make yourself a body without organs." Greg Lynn og Marcos Novak læser og indrager Deleuze i deres arbejde med en virtuel arkitektur i det parallelle rum.

Burroughs litterære værk trækker lange spor ind i fremtiden og er på mange måder direkte og indirekte med til, at danne et fundament for den nye og kommende hybride og digitale arkitektur.

Det er ikke kun Burroughs litterære tekst, det er også den subkulturelle science fiction litteratur, der skaber et grundlag for en redefinering af arkitekturen og de nye utopiske rum.

Den arkitektoniske utopi er flyttet fra tekst-fiktionens rum til et andet fiktivt rum, det virtuelle rum. Der er så mange nye muligheder for at skabe en radikal ny arkitektur, at vi reelt kan tale om, at vi står overfor et paradigmeskift.<sup>2</sup>

Ifølge Baudrillard er science fiction som genre ved at nå til sit endepunkt, fremtiden det er nuét og de film og bøger vi ser og læser er fortidens vision, om den fremtid vi står i nu. Filosoferne, sociologerne og arkitekterne realiserer netop nu fortidens utopier, netop som Foucault påpeger, så lever vi i de realiserede utopiers epoke. Ikke nok med at Baudrillard fremhævede, at Amerika

for alle os europæere var den realiserede utopi og at New Yorks skyline var ikonet på denne realiserede utopi. Det var netop selv samme ikon som Ben Ladens terror netværk har angrebet, det arkitektoniske ikon var så centralt et fjendebillede, at det måtte ødelægges, utopia måtte gå til grunde.

De to søjler på Manhattan blev et nyt ikon og symbol for de 5000 tusinde uskyldige ofre som døde d. 11. september 2001. Baudrillard har tidligere beskrevet World Trade Centers to identiske bygninger, som bygninger tømte for indhold og betydning, fordi de som tegn kun refererede til sig selv og ikke symboliserede andet en reproduktionen, de var en kopi, der spejlede sig i sig selv.

Nu har disse to tidligere så meningsløse streger i luften fået en ny smertefuld betydning, nu er den realiserede utopis ikon blevet forvandlet til den realiserede dystopis ikon.

Der er et dybereliggende sammenspil mellem litteraturen, filmen og arkitekturen under det postmoderne opgør med modernismen og klassicismen, sprang de små subkulturelle bevægelser frem, et af dem var cyberpunkten, den fremmanede et fascinerende parallelt utopisk og digitalt rum. Cyberpunkten er en af de vigtige kilder, det er dens originale tekst, der ligger bagved de i dag visualiserede hybride og digitale arkitektoniske utopier i Cyberspace.

De forskellige medieformer blander sig og nye hybrider opstår, ikke kun hybrider men nye forestillinger om vores fælles fremtid. Fremtidens arkitektur er hybrid, interdisciplinær og multiform, dens oprindelse er mangfoldig, den udspringer af mange mediekilder. Det åbner op for nye og også uforudsigelige kombinationer af arkitektur i tid og rum.

Mangfoldigheden i de arkitektoniske utopier holder ikke op med at udvikle sig og overraske. Over en lang bevægelse fra futurister, konstruktivister, suprematister, ekspressionister, modernister, postmodernister, dekonstruktivister og videre dukker Toyo Ito pludselig frem med sit lysende klare og enkle budskab: ”byen og huset skal ses som en transparent skov”, han siger:

“Using a somewhat metaphorical manner of expression, construction of a building sometimes seemed to me like the task of depicting a forest. When devising a visualisation of the building, I was less led by construction like a building, but more by natural things such as gardens, groves, forests or the course of water. These concepts are non-specific, but that may have been because I wanted an unbounded space instead of a space with clearly defined boundaries between inside and outside as the case for a real building.”<sup>3</sup>

Ito taler ud fra en lang og klassisk tradition for transparens i japansk arkitektur og med sit Mediatek i Sendai har han måske skabt en ny arkitektonisk arketype for det 21. århundrede, - et hus hvor der er en glidende overgang mellem inde og ude.

I den japanske arkitektur er der en tradition for flertydighed i husenes åbninger og facader, en facade kan indeholder flere lag af membraner, der filtrerer lyset og klimaet. Yderst er der persienner af (*sudara*) bambus, som filtrerer solens stråler, så skodder af flettet træ, derefter er der glas mod vind, regn og årstidernes skiften, inderst er der en skærm med hvidt (*shjoi*) rispapir som det sidste regulerende lag, en hinde der beskytter privatsfæren mod nysgerrige blikke udefra og som blødgører og diffuserer lyset.

Der er en glidende overgang mellem inde og ude, landskabet, årstiderne og omgivelserne viser sig hele tiden i forskellige lag set indefra. Skygger og silhuetter lægger sig som grafiske flader og skifter med klare udsnit mod andre husfacader, himmel og horisonten. Huset er som en teaterscene, hvor du selv sætter dit lys og fokus.

Det bliver til rum for aktivitet men også rum for meditation og teceremonier. Om sommeren er huset luftigt, gennemsigtigt og en del af landskabet, om vinteren et beskyttende massiv.

I visse dele af den arkitektur vi kalder for ”high tech”, ”økologisk” og ”solar arkitektur” optræder på samme måde en stor grad af transparens, hvor husenes facader består af flere lag af skærme, glas, stål og træ der tilsammen skaber et intelligent filter mod klimaet. Beboerne kan med forskellige skærme og filtre regulere boligens rum og trække omgivelserne og årstiderne ind i forskellige lag. Vores huse og vores liv bliver mere og mere transparente. De digitale mediers fortællinger og verdners transparente væv binder det taktile og digitale mere sammen.

<sup>1</sup> Jean Pellerin: ”La Romance du Retour.” La porte me flaire, elle hésite. (The door scents me, it hesitates.) N.R.F. 1921. p.18. Citatet er hentet fra Gaston Bachelard: (1958) ”The poetic of space” 1994. p. 223.

Døren har fået fært af mig, den tøver. (Den kan lugte mig, den er på sporet af mig, den kan vejre mig.)

<sup>2</sup> Thomas S. Kuhn: ”Normalitet og revolution”: ”Når professionen ikke længere kan undgå uregelmæssigheder, som undergraver den eksisterende tradition for videnskabens udøvelse, så begynder de usædvanlige undersøgelser, som fører i det mindste professionen til en ny klasse af grundideer, et nyt grundlag at drive videnskab på.” p. 27.

<sup>3</sup> Toyo Ito: ”Blurring Architecture”. Charta. 1999. (“the transparent forest of the city”). p. 195.





## 17 0. Bilag og Papers

**Orakel projekt**, paper til Millennium og et pilotprojekt under Staging.

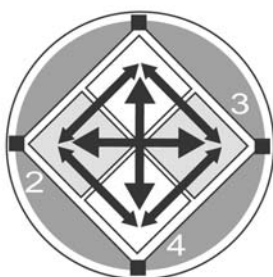
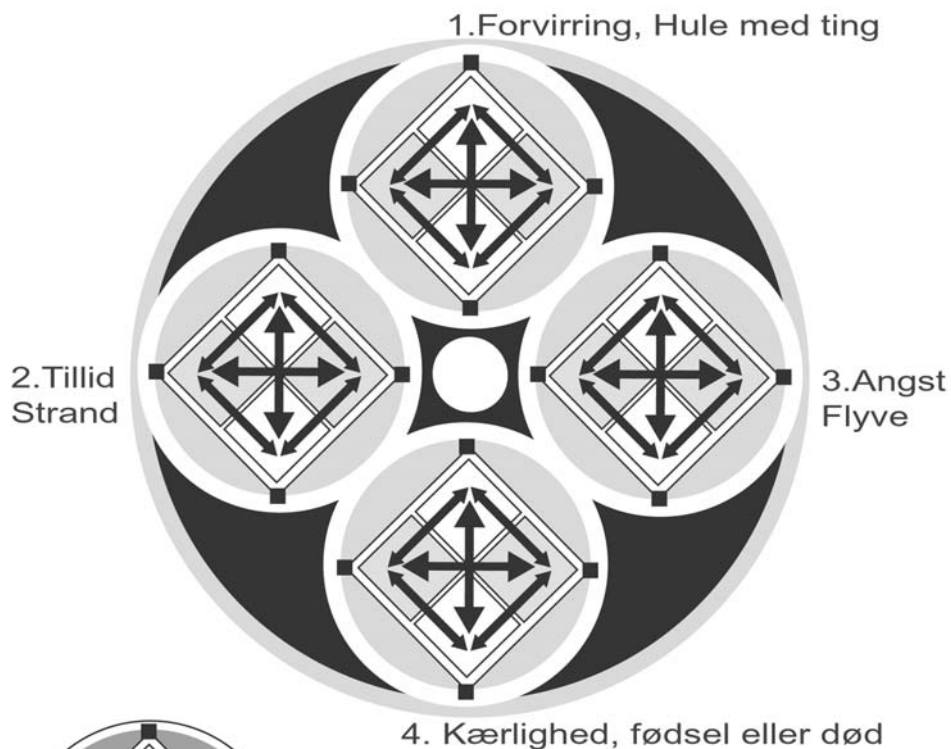
**Fountainhead Syndromet** paper til Millennium,  
er et ekstrakt af hovedfeltet: Den digitale himmel, derfor vil en del gentagelser forekomme.

**Simultane byer** paper til Millennium,  
er et ekstrakt af hovedfeltet: Utopi/dystopi, derfor vil en del gentagelser forekomme.

Millenium er en del af Arkitektur og Design's forskernetværk med de nordiske arkitekt-skoler. Millenium var støttet af Nordisk råd og planlagt af Prof. Halina Dunin-Woyseth Oslo, School of Architecture.

Staging projektet, der var et tværfagligt interdisciplinært projekt bestående af forskere fra Aalborg Universitet, Århus Universitet, Roskilde Universitet og Københavns Universitet under ledelse af Prof. Lars Quortrop og Prof. Erik Granum.

# ORAKLET: 4 rum med hver 4 variabler Tilstandsmaskine



Pilene iser ikke aktionsmæssige, de er  
for at gøre en i C V N på ni e a 3  
mmenes fle tydig ed e en metafo  
for o aklets måde at s a e på,  
endes s a inde oldt altid fle e  
m lig ede fo fo tolkning

Hvert rum i forestillingen har 4 tilstande disse variabler akcentuerer visualiseringen f.eks. ved skift af farve, lyd, lys og nye objekter og rumdannelser. De valg personen gør i CAVEN påvirker og ændrer handlingen for de to skuespillere foran PANORAMAET.

Der er 3 niveauer i forestillingen:

1. niveau: Live Performance. Her udspilles en scene.
2. niveau: Abstrakt virtualitet, chattekst, dialog kun stemmer og lyd. (genereret af tilskuerne)
3. niveau: Konkret virtualitet, computergrafik, rum, huler. Billeder på sindstilstande, indre billeder, rummet i CAVEN og landskabet bag de to skuespillere i PANORAMAET.



## **ORAKEL og det virtuelle teaters arkitektur**

Orakel” er et pilotprojekt om, hvordan det er muligt at konstruere en virtuel reality teater-performance. Forsøget blev gennemført i efteråret 2000 og indvolvede en stor gruppe mennesker fra Intermedia og V.R. Center Nord på Aalborg Universitet.<sup>1</sup> Dette er et forsøg på at udrede og forklare de konceptuelle grundidéer bag projektet, primært med udgangspunkt i den virtuelle arkitektur og dramaturgi. Projektet er udviklet af initiativgruppen bagved: Kenneth Hansen: manuskript og concept. Claus Rosenstand: projektkoordination og producent. Ole Pihl: arkitektur og concept. Lars Meakin: 3D grafik og animation.

Når vi taler om den virtuelle arkitektur er der flere forskellige tilgange til det virtuelle. Den første og mest konkrete tilgang er den som tegnestuerne bruger i arkitektur- og byplanmæssige sammenhænge. Her bliver der brugt visualiseringer for at fremme den kreative og politiske beslutningsproces omkring et givet projekt.

Den anden type virtualitet er den, der bliver brugt i en meget stor vifte af mere eller mindre labyrintiske 3D spil, pædagogiske og historiske visualiseringer og computeranimerede film. Herunder hører også den nye generation af interaktive 3D verdener, prototyper på et kommende cyberspace og nye typer for interaktive fortællinger. VR installationer med cave og panorama er en lille del af dette arbejde med 3D, især på grund af de enorme økonomiske og praktiske omkostninger ved at drive faste VR installationer.

Men snart vil VR bliver en del af den teknik vi bruger til hverdag. Det er her ”Orakel” kommer ind som et pilotprojekt, der forsøger at kombinere cave, panorama, interaktiv dramaturgi og manuskriptskrivning, med et performativt teater hvor skuespillerne er redskaber i en multiform fortælling.<sup>4</sup>

I Oraklet er den virtuelle arkitektur en informations arkitektur i den forstand, at den er indre psykiske landskaber, der indeholder artefakter fra personernes liv, ting der har betydning og som har udløste begivenheder og oplevelser.

De landskaber, huler og verdener artefakterne findes i, er de psykiske rum, de er interaktive og ændrer sig alt efter hvilket tilstandsområde der vælges. De fire rum inderholder alle i basis fire tilstande: forvirring, angst, tillid og kærlighed. Det virtuelle arkitektoniske rum er en metafor for oraklets flertydige tale, derfor titlen "Orakel" på forestillingen.

## **Forestillingens reelle og virtuelle lag**

Forestillingen har 3 lag. Det første lag genereres af en Silicon Graphic supercomputer, der viser den samme del af det virtuelle rum i to VR display- systemer. En seks sidet cave og et panorama<sup>5</sup> begge "aktiv stereo".

1: Konkret virtuel realitet.

2: Performativ realitet.

3: Abstrakt virtuel realitet.<sup>6</sup>

Det første lag styres oppe i caven, hvor en tilfældigt udvalgt tilskuer ser sig rundt i det symbolske indre landskab og ved at "berøre" områder og ting sker en udløsning, så rummet skifter til den ene eller anden tilstand. Tilstanden/stedet vises samtidigt i panoramaet og bliver til det forestillingsrum som skuespillerne spiller op til og ud fra.

Tilskueren/deltageren bevæger sig, følger sin egen intuition og temperament samt optræder som den lille drifts uforudsigelige bevægelse gennem personernes mentale rum.

Det andet lag er skuespillernes performative rum. De to hovedpersoner befinder sig på scenen omgivet af tv, computer og mobiltelefoner på en helt almindelig hverdagsaften, hvor de forsøger at nå ind til hinanden.

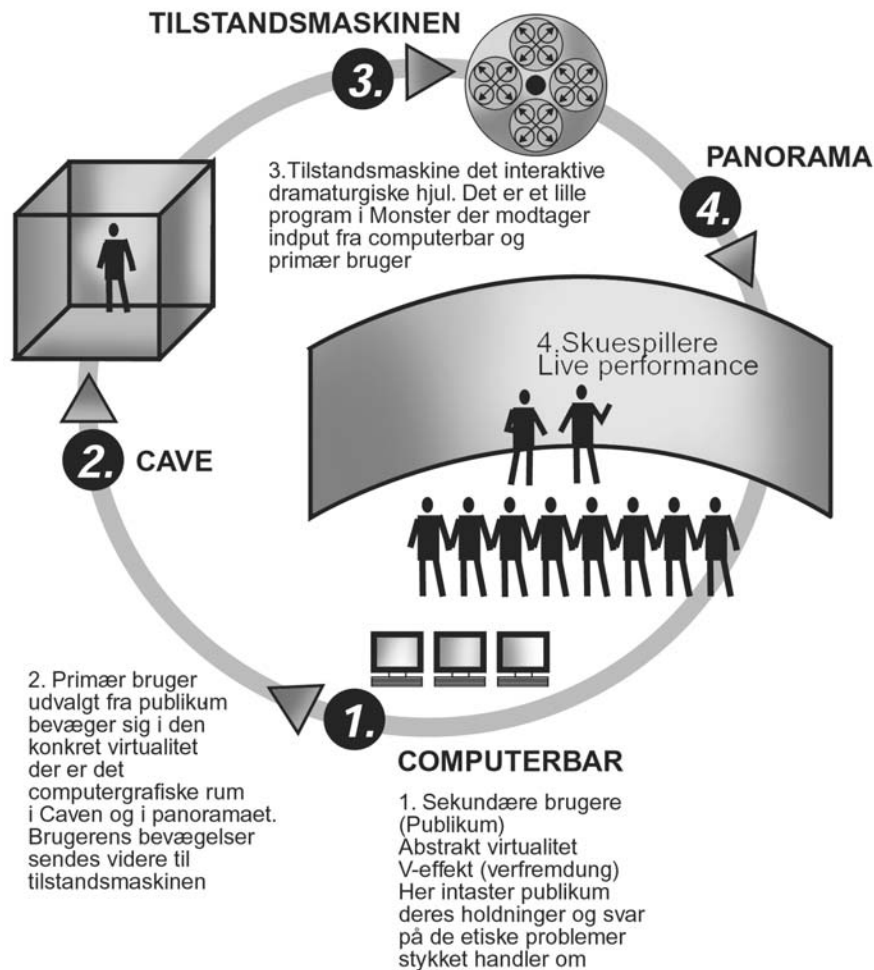
Kvinden befinder sig i et moralsk dilemma. Hun er gravid med en anden mand end ham hun lever sammen med. Han ved det imidlertid ikke og hun prøver at komme frem til en løsning. På grund af hendes religiøse baggrund kan hun ikke leve med en beslutning om at få en abort. Der er i manuskriptet fire forskellige mulige slutninger og endnu flere veje at nå dertil gennem de fire basisrum og deres fire tilstande.

Det tredje lag er stemmer i et abstrakt rum. To mennesker prøver i mørket at finde hinanden. Deres stemmer høres i overgangen mellem de fire forskellige verdener/psykiske rum. Det er et organisk transparent rum, et sort stjernefyldt kosmos, der repræsenterer både mikro og makro. Vi kalder det transitionsrummet. Det er det absolut mest abstrakte rum i forestillingen. Inde i dette rum binder de to stemmer forestillingens rum og fortælling sammen. Kennet Hansen forklarer sammenhængen således:

"The idea behind the combination of these tree layers is to consciously manipulate the main mental states involved in the konstruktion of the performance. The aim is to make the spectator conscious about his and or her own mental performative ability to generate a transcendent other place through wich people can get together. It is our ambition that the mechanism behind this will be compared to the "verfremdungseffekt," the "V-effekt" as suggested by a.o. Greman writer Bertolt Brecht (1960, p. 90-97). Here the mental states are central as the audience is drawn away from the seductive illusion produced by the theater, when for example, the actor steps forward and makes a direct, often educating, commenting address.

This "V-effekt is, in our performance, however not applied by an actor. It is symbolically directed by the state machine. This is physically a small computerprogram running on the super computer functioning as a kind of operating system for the performance. This "machine" works on two sets of variables. Inner and outer."<sup>7</sup>

## Den dramaturgiske og tekniske sammenhæng i orakel forestillingen



### Tilstandsmaskinen og de fire variabler

Hvert af de fire rum i forestillingen har fire tilstande. Disse variabler accentuerer visualiseringen f.eks. ved skift af farve, lyd, lys, nye objekter og rumdannelser. Der er skrevet en særskilt tekst til de fire bevidsthedsrum. Skuespillerne formidler denne tekst afhængig af, hvilket rum de ser bag sig. Slutningen spilles i forhold til de fire tilstande: angst, kærlighed, forvirring og tillid. Tilstandsmaskinen kombinerer to variabler, der styrer den "konkrete virtualitet", den første "ydre" variabel kommer fra tilskuernes svar på spørgeskemaerne i computerbaren. Den anden "indre" variabel er hovedpersonernes indre følelsesmæssige landskab. Igennem dette bevæger en primær bruger sig, der kan også være flere primære brugere, som kan befinde sig i caven.

Det første af de fire bevidsthedsrum er hulen. Den består af fire rum: Tillid er den lodrette skakt med broer, der forbinder de andre rum. Kærlighed det ovale rum med træet. Forvirring det labyrintiske søjlerum. Og angst den lodrette bundløse klippespalte. Disse fire basisrum indeholder hver fire tilstande, hvis brugeren i caven opholder sig mest i den del af hulen der

repræsenterer tilstandsvariablen angst, bliver denne variabel tilskrevet den største værdi. For eksempel: angst = 20; kærlighed = 2; tillid = 12; forvirring = 18. Slutningen spilles i forhold til de fire tilstande: angst, kærlighed, forvirring og tillid. Kenneth Hansen beskriver princippet i hvordan tilstandsmaskinen fungerer:

”Here we observe for the value of ”love,” understood as the inclination to create a common place for the characters to meet, ”trust”, understood as the inclination to explore the environment unrestrained, ”confusion”, understood as the lack of inclination to orientate, and last, ”anxiety”, understood as the inclination to avoid interaction at all.”<sup>8</sup>

Through this processing of the state machine the interactivity of the overall performance is deliberately hidden. By taking out the direct interaction between audience and the actors we avoid the act of rational choosing, e.i. the direct ”verfremdung” of the audience<sup>9</sup>. This is crucial, we feel, first and foremost for the preservation of the experience of the performance as we don’t want to remove the audience from emotionally identifying with the characters and the story. It is however most crucial dramaturgically as we, as stated above, try to activate different mental states at different preselected times. Drawing on a dominant representation of the story as a mental model in the head of the audience, could, we find, possibly lock the state of mind in the traditional epoche and could block this process.”

”The crucial point for us hence, is if and how people are able to produce transcendental ”realities” – through which they can communicate – through the world of working in the natural attitude, what Schultz call the paradox of the transcendental ego (Schultz 1996 (1945), p.190-192).<sup>10</sup> The concept of the ”Oracle” addresses this artistically.

The divine hand behind the performance can thus be seen as a kind of the sum of transcendental ”egos”, brought together through the work of the audience directed by the state machine. Hence the ”Oracle” becomes the symbol of liberating powers. It is a ”meeting place” for people, in solidarity and perhaps, love.”<sup>11</sup>

## ***De indre landskabers arkitektur og det åbne værks poetik***

Vores udgangspunkt og inspirationskilder er hentet fra mange forskellige sider og når det er et forsøg med en hybridform kunne der mere være tale om en slags kollektiv collageform end noget afsluttet værk eller installation.

At tale om et homogent æstetisk udtryk er heller ikke muligt. Måske er der mere tale om et kryds mellem blide amorfe drømme og et teknologisk, brutalistisk overload.

Comte de Lautremont skrev engang at noget kunne være ”smukt som det tilfældige møde mellem en paraply og en symaskine på et operationsbord”.<sup>12</sup>

Surrealisterne var ikke alene om at skabe ”indre” billeder, ekspressionisterne, symbolisterne og før dem de engelske præ-rafaelitter gjorde det. Mange af ekspressionisternes billeder var visioner set indefra og ud, af et stærkt sansende individ. Men hvor er kilderne til denne multiforme virtuelle verden, hvor begynder det? Barokkens arkitekter dekomponerede og dematerialiserede rummet med alle til rådighed stående midler, Umberto Eco beskriver det således:

”Her benægter man ligefrem den statiske og utvetydige bestemthed i den klassiske renæssanceform, d.v.s. rummet, der udfolder sig omkring en central akse og begrænses af symmetriske linier og lukkede vinkler der peger mod centrum på en sådan måde, at det mere

giver en idé om "essentiell" evighed end om bevægelse.

Barokformen er derimod dynamisk, den søger en virkningens ubestemthed (i dens spil med fyldte og tomme felter, lys og skygge, med dens kurver, dens brudte linier og de forskellige hældningsvinkler) og skaber indtryk af rummets fremadskridende udvidelse; bestræbelsen mod bevægelse og illusion gør, at barokkens plastiske masser aldrig tillader en veldefineret og privilligeret frontal beskuelse, men tvinger beskueren til hele tiden at flytte sig for at se værket under stadig nye aspekter, som om det befandt sig i en fortsat forandring."<sup>13</sup>

Barokken afvise centralperspektivet og den entydige forklaring på tingenes oprindelse, nu må tingene gerne være uigennemskuelige, værket skal indeholde et element af mysterium, det skal være en stimulans der øger den menneskelige indbildningskraft. "Men det vil være hasarderet i barokkens åbenhed at lægge en bevidst teoretisering over det "åbne" værk siger Eco.

Videre sammenfatter han om de arkitektoniske og maleriske objekters væsen og siger at det der sker er, at det *visuelle* erstatter det *taktile*. Opmærksomheden bliver flyttet fra objekternes væsen (funktion) til deres fremtrædelse. Først efter romantikken og med symbolikken kommer der en bevidst poetik om det "åbne" værk.

Eco ender med at sammenfatte sine undersøgelser med at pege på tre intensitetsniveauer omkring det "åbne" værk." Vi har altså set at:

- 1) de "åbne" værker, for så vidt de er i bevægelse, er karakteriseret ved en opfordring til at skabe værket sammen med kunstneren,
  - 2) på et bredere niveau som det generelle, hvor værket i bevægelse er det specielle, findes der de værker, som allerede er fysisk fuldstændige, men som dog er "åbne" for en forsat knopskydning af interne relationer som nyderen skal opdage og vælge under selve perceptionen af stimulanstotaliteten,
  - 3) ethvert kunstværk er, også selvom det er produceret efter en eksplicit eller implicit nødvendighedens poetik, i sin grund åbent for en virtuel uendelig række mulige løsninger, der hver for sig giver værket nyt liv ved at følge et perspektiv, en smag og en personlig udførelse."<sup>14</sup>
- Det er ord, der forudsiger en revolution som vi netop i dag befinder os midt i og til sidst siger han:

"Denne nye receptionsform åbner i virkeligheden et langt større kulturelt kapitel, og i denne henseende tilhører den ikke kun æstetikens problemstillinger. Poetikken til et værk i bevægelse indstifter (ligesom delvist det "åbne"værks poetik) en ny type relation mellem kunstneren og publikum, en ny æstetisk perceptionsmekanisme, og det kunstneriske produkt får en anden placering i samfundet; der vendes et blad i sociologien og i pædagogikken og desuden i kunsthistorien."<sup>15</sup>

Grundlæggende forklarer Eco med sin poetik for det åbne værk meget præcist, hvor vores multiforme rødder kommer fra, og som sådan virker hans poetik nærmest profetisk set i forhold til vores nutid.

Indlejret i begrebsdannelsen omkring det åbne værk fremkommer også en række begreber fra arkitekturen der forstærker og udbygger båndene mellem humaniora, arkitektur og design, og i det hele taget en interdisciplinær tilgang til de nye multiforme medier.

<sup>1</sup> Projektets hjemmeside findes på [www.intermedia.auc.dk/orakel/](http://www.intermedia.auc.dk/orakel/).

<sup>3</sup> På grafik og animation deltog også studerende fra Teknisk Skole og Arkitektur og Design fra Aalborg Universitet.

<sup>4</sup> Her bruges ordet Multiform som Borges bruger det i "The garden og forking paths", at handlingen og fortællingen forgrener sig ad mange stier, således at der åbner sig et felt af muligheder.

<sup>5</sup> Caven har 6 sider og er 2,5x2,5x2,5 m. den kan rumme 3-4 personer. Panoramaet er 4x12 m og kan rumme 30-35 personer. Alle brugere får udleveret 3D briller til "aktiv stereo".

<sup>6</sup> Kenneth Hansen: "Oracle – the dramaturgy of virtual culture". Paper til World@rt. 2000. p. 4.

<sup>7</sup> Kenneth Hansen: "Oracle". p. 5.

<sup>8</sup> Kenneth Hansen: "Oracle". p. 5.

<sup>9</sup> Witch for example easily could lead to the kind of "didactic theater" that Brecht suggested. p.95. Om tidens teater.

<sup>10</sup> This is often said to be a fundenmental problem in the western secularized cultures, see for example Schechner. 1993.

<sup>11</sup> Kenneth Hansen: "Oracle". p. 6.

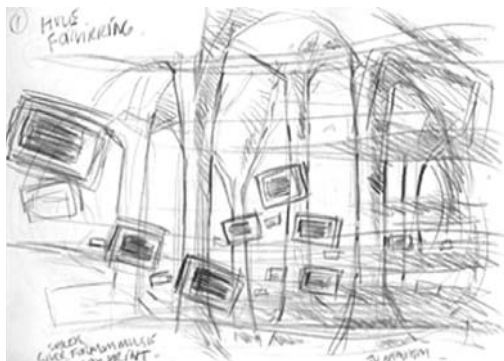
<sup>12</sup> Comte de Lautremont.

<sup>13</sup> Umberto Eco: "Det åbne værks poetik". (1958). fra "Æstetiske Teorier" red. Jørgen Dehs. Odense Univsitets Forlag. 2. udgave. 1995. s. 106.

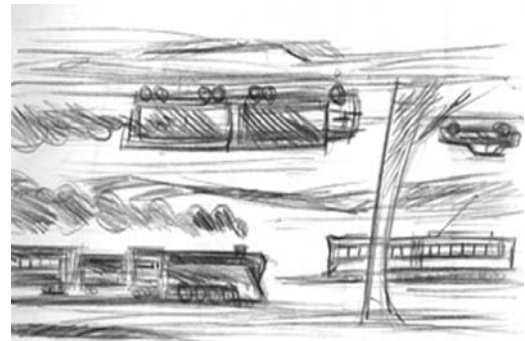
<sup>14</sup> Umberto Eco: "Det åbne værks poetik". s. 120.

<sup>15</sup> Umberto Eco: "Det åbne værks poetik". s. 120.

Indledende konceptuelle skitser på de fire tilstandsrum



Orakel projekt, tilstandsrum 1. Forvirring.



Orakel projekt, tilstandsrum 1. Forvirring.



Orakel projekt, tilstandsrum 1. Forvirring.



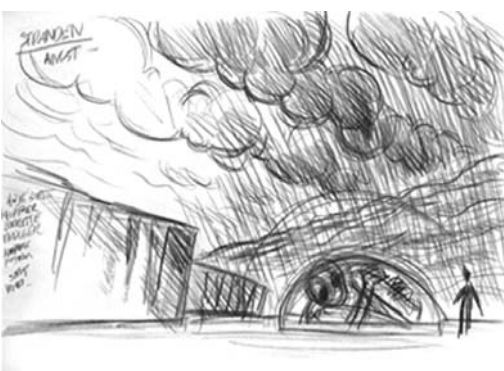
Orakel projekt, tilstandsrum 2. Tillid.



Orakel projekt, tilstandsrum 1. Forvirring.



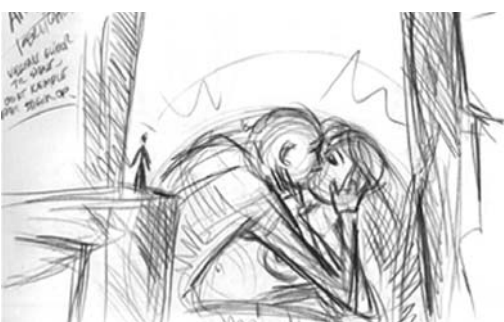
Orakel projekt, tilstandsrum 2. Tillid.



Orakel projekt, tilstandsrum 3. Angst.



Orakel projekt, tilstandsrum 4. Kærlighed.



Orakel projekt, tilstandsrum 3. Angst.

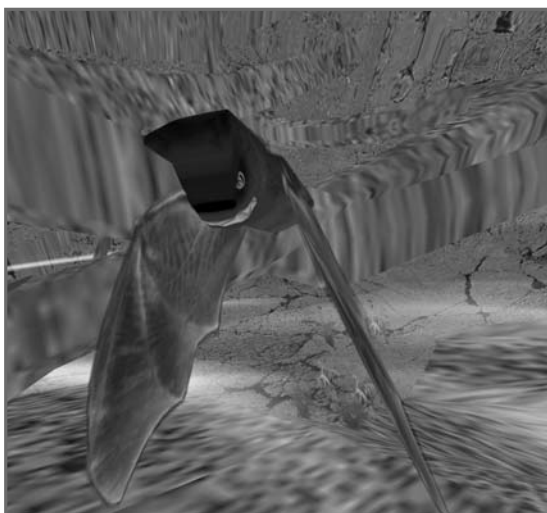


Orakel projekt, tilstandsrum 4. Kærlighed.

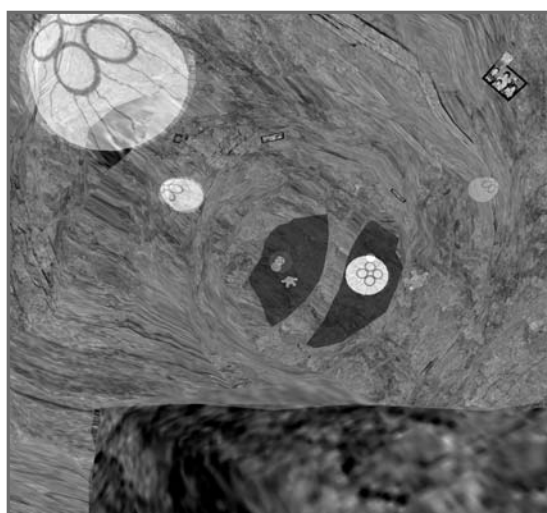


*Orakel projekt, det amorfe rum er tomheden der binder de fire verdner sammen. Overgangsrummet er en portal mellem de forskellige tilstandsrum. Hvordan publikum og skuespillere bevæger sig i rummet afhænger af, hvordan tilstandsmaskinen er kodet.*

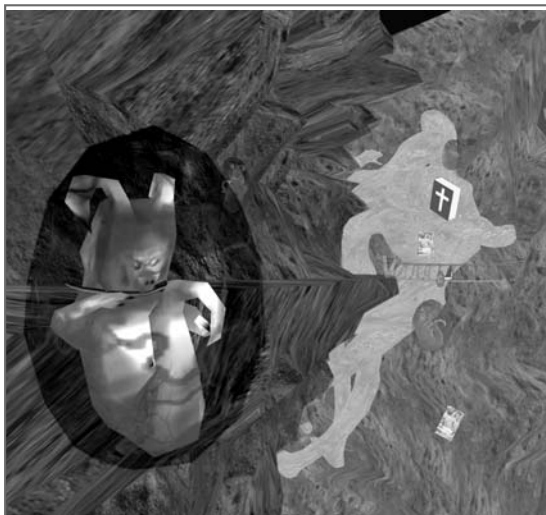
*Orakel projekt, tilstandsrum 1. Forvirring.*



*Orakel projekt, tilstandsrum 2. Tillid.*



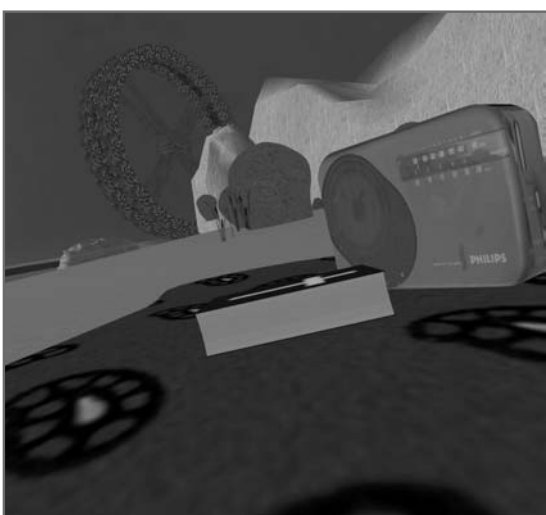




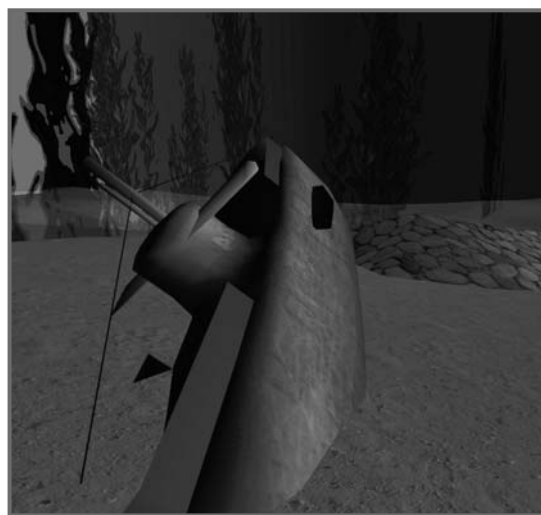
*Orakel projekt, tilstandsrum 3. Angst.*



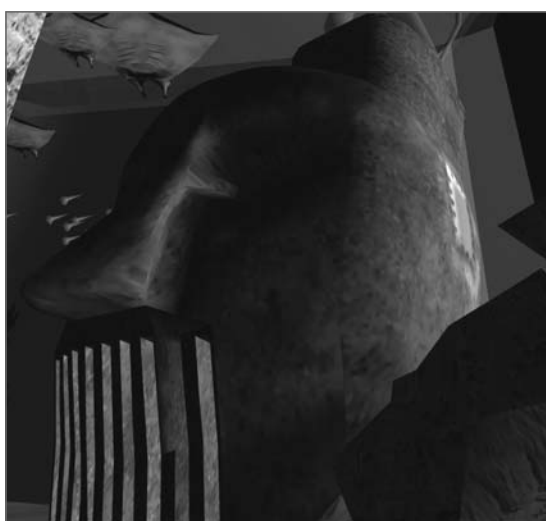
*Orakel projekt, tilstandsrum 4. Kærlighed.*



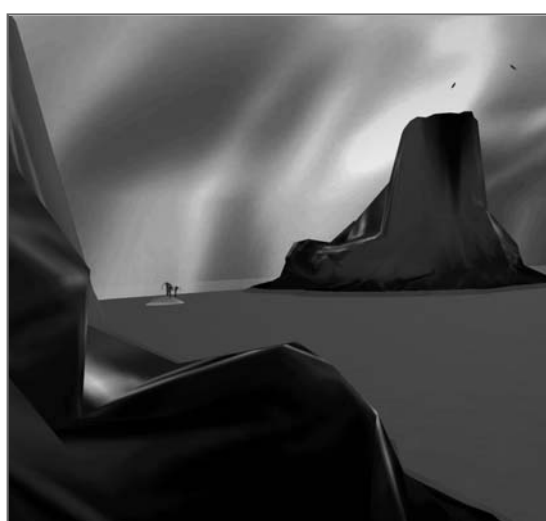
*Orakel projekt, tilstandsrum 4. Kærlighed.*



*Orakel projekt, tilstandsrum 3. Angst.*



*Orakel projekt, tilstandsrum 3. Angst.*



*Orakel projekt, tilstandsrum 4. Kærlighed.*

## ***"Fountainhead syndromet" og drengen på stranden***

Hvad er det for en "optik" arkitekten skal bruge for at anskue den nye virkelighed? og hvad er det for myter der opstår om arkitekten og hans profession? Når arkitekten en sjælden gang bliver hovedperson i film og romaner, er der så overhovedet nogen som helst forbindelse til den virkelighed som arkitekten arbejder i? Hvad sker der, når en sociolog kræver en human arkitektur, har han så undersøgt grundlaget for de begreber han introducerer?

"Fountainhead syndromet" er et udtryk brugt af Herbert J. Gans for, at beskrive den "tvangsforestilling", som nogle arkitekter efter hans mening lider af, nemlig at arkitektur kan bruges til at give mennesker et bedre liv og at den gør en forskel.

At være "nedsænket" i et medie er det udtryk vi oftest hører, når nogen skal beskrive oplevelsen af at være totalt omsluttet af et medie, som for eksempel de nye virtual reality medier, det opleves som at træde ind i en ny parallel verden.

## ***Nedsænket i et andet elementet***

Hver sommer gik de til havet for at svømme og dykke. De byggede vandkanaler, broer, tårne og slotte i sandet, det gjorde de ofte. De byggede også en mole af sten ud i havet og de så, hvordan stranden blev større og større fordi molen trak sandet til sig. De glædede sig begge to, for havet var aldrig det samme og hver dag var anderledes. Ind imellem stod drengen stille og kiggede på bølgerne, der skyllede ind over hans tæer og mærkede hvordan han langsomt sank i sandet. Manden stod ofte stille og kiggede på linien, der delte himmel og hav. Egentlig var det ikke nogen linie, det var hans eget lille udsnit af den store cirkel, der var grænsen mellem universet og den virkelighed tyngdekraften gav ham her på jorden. Men dykkede han under horisontens linie, var det en helt anden næsten vægtløs virkelighed han oplevede som en film i slowmotion, eller som en scene fra en af hans drømme. Her var han svævende fri og nedsænket, totalt omsluttet af et andet element.

## Spærret inde i elfenbenstårnet

Det at udtrykke tidsånden, at redefinere og nyfortolke det arkitektoniske rum, kan være afgørende for faget.

Der skal utopier til for at udvikle samfundet videre mod det sted, hvor vi ønsker, at vore børn skal vokse op. Men det er ikke altid, at der i de brede masser er en forståelse for og en lyst til at modtage visionerne ”oppefra”.

Det er muligt at det som arkitekterne opfatter som afgørende parametre for at skabe en by vi mennesker kan leve i, slet ikke opfattes af almindelige mennesker og at mange af de ”almindelige mennesker” lever i en virkelighed, hvor det æstetiske og arkitektoniske rum er uinteressant. Det er måske ting som har affektionsværdi, ting der er knyttet erindringer og minder til, der er vigtigere. Det er fortællingen bagved der er vigtig, ikke hvordan tingen ser ud. Derfor er det et meget åbent og mangetydigt spørgsmål, hvordan en human arkitektur kan se ud.

Herbert J. Gans<sup>1</sup> har prøvet at komme med et bud på, hvordan en human arkitektur kan se ud. Han har fået for meget af ”Æstetikerne”. For det første mener han, at arkitekterne lider under en ”professionel imperialisme”, der er mere synlig i arkitektur end i andre professioner. Delvis fordi de føler at deres rolle er at udtrykke tidsånden og de nyeste strømninger inden for kultur gennem deres bygninger.

For det andet, at mange arkitekter lider under den forestilling, at de er ”sociale rekonstruktionister” som bygger eller genopbygger sociale relationer - og menneskers liv gennem at skabe fysiske rammer og bygninger.

”Indeed, some acted out what I call ”the fountainhead syndrome,” the urge to remake society through buildings that obsessed the hero of the Ayn Rand novel.”<sup>2</sup> For det tredje mener Gans, at arkitekterne har marginaliseret sig selv, ved at knytte sig til magteliten eller ”the high culture”, den rige og højtuddannede minoritet af befolkningen.

Derfor spiller arkitekterne en mindre rolle i design af privatbeboelse end andre entreprenører, der forholder sig til folkelige udtryk i den ”populære kultur”.

”The Fountainhead syndrome is misplaced. Society cannot be remade through architecture, and architects cannot solve problems of poverty, mental illness, or material discord through better design.”<sup>3</sup>

Bedre plads, mere luft og grønne omgivelser hjælper ikke, det er mere kompliceret end som så. Dårlige boligforhold genererer ikke nødvendigvis kriminalitet, hævder Gans. Bedre plads er ikke en fysisk faktor, som arkitekter kan bearbejde gennem design, men det er en økonomisk faktor, der er afhængig af indkomst hos dem der køber eller lejer, siger Gans.

Han siger at ”social rekonstruktion gennem design er udemokratisk, fordi arkitekter ikke er politisk repræsentative og de er ikke valgt eller ansvarlige overfor en vælgergruppe eller nogen forfatning.”

Videre siger han, at arkitekter skal nedprioritere de æstetiske funktioner ved en bygning, husene skal bygges indefra og ud og ikke omvendt. Det er vigtigere, hvordan de føles indefra end, hvordan de ser ud udefra.

”Finally, architects could also use more training in the aesthetics of culture so they can understand why so many americans like neocolonial design and can create architecture that is beautiful by popular standards.”<sup>4</sup>

Det er mange ting Gans peger på, så når han ”skyder” så bredt, må han uvægerligt ramme noget. En af de ting han rammer er den konstante ambivalens og elitære selvoptagethed de fleste

arkitekter har overfor den brede folkelige kulturs æstetiske fremtrædelsesformer. Det er måske også indlysende, at han som sociolog siger at arkitektur og design er udemokratisk, fordi arkitekterne ikke er valgt som politikere. Men er det ikke politikerne der ”vælger” arkitekternes løsninger og som derefter er ansvarlige overfor vælgerne? Det at arkitekterne lider under et ”syndrom”, vender vi tilbage til senere.

Hvad kan der gøres set deroppe fra ”elfenbenstårnet”? Hvilken virkelighed er den rigtige? Er der ikke en æstetisk og kunstnerisk sandhed, der er mere virkelig og sand end den virkelighed derude, dernede?

Vi kunne måske finde et ”absolut bevis på at vi er forbundet, til den virkelige virkelighed”. For at undgå den inhumane hob derude, må vi gribe til en anden inhuman ressource, det objektive objekt uberørt af mennesker.

I ”The fear of the mob rule” skriver Bruno Latour :

”To avoid the Treat of a mob rule that would make everything lowly, monstrous, an inhuman, we have to depend on something that is purely, blindly, and coldly outside of the city. The idea of a completely outside world dreamed up by epistemologists is the only way, in the eyes of moralists, to avoid falling prey to mob rule. Only inhumanity will quash inhumanity. But how is it possible to imagine an outside world? Has anyone ever seen such a bizarre oddity? No problem we will make the world into a spectacle seen from the inside.”<sup>5</sup>

Det er så, hvad store dele af den universitære og objektive videnskabelige elite gør ifølge Latour, men hvilken virkelighed skal arkitekten så holde sig til? Der er selvfølgelig vores fælles vokabularium med indbygget konsensus om, at der er noget, der er bedre end andet, den sproglige og visuelle insigt, vi som den professionelle æstetiker er blevet udstyret med gennem vores arbejde og uddannelse. Det er det, der gør det muligt for os at skelne godt fra skidt, men derfor kan man alligevel godt komme i tvivl, det er en del af vores arbejdsproces at søge og være i tvivl.

Arkitekternes sprog er i stor grad nonverbalt og er så stærkt forbundet til synet, billedet og arbejdet med rum, form og lys. Hvordan skal arkitekterne så placere sig i forhold til den videnskabsteoretiske virkelighedsforståelse, der præger universiteterne, hvor alt centrerer sig om teksten og sproget?

Latour peger på en mulig udvej og siger, at der er en videnskab nr. 2 som vi kalder research og den åbner måske en vej ud for de indespærrede i elfenbenstårnet:

” While science had certainty, coldness, aloofness, objectivity, distance, and necessity. Research appears to have all the opposite characteristics: it is uncertain; open-ended; immersed in many lowly problems of money, instruments, and know-how; unable to differentiate as yet between hot and cold, subjektive and objektive, human and non human. If science thrived by behaving as if it were totally disconnected from the collective. Research is best seen as a collective experimentation about what humans and nonhumans together are able to swallow or to withstand.”<sup>6</sup>

Det er svært at forestille sig en absolut sandhed i et ”kollektivt eksperiment”, men frigørelsen ligger måske i at sandheden findes hos de enkelte individer hver især og det åbner så muligheden for mange flere virkeligheder, der alle er lige ”sande”.

Midt i hele dette kaos balancerer arkitekturen mellem kunst, praksis og forskning, søgende sammenhænge og syntese. Måske kan arkitekturen kun blive kunst hvis den bliver på ”papiret,” for skal huset bygges så kræver det kompromis.

”Og netop kompromis er lav i inspirationens verden.”<sup>7</sup> Og dog der er stadig håb siger Niels Albertsen, formodentlig med computerens indtog i faget, er der et kompromis mellem indspirationen og industriens verden på vej. ”Hvor arkitekturen som kunstart og som teknisk effektiv performativitet finder sammen.”<sup>8</sup> Det kunne måske gøre ”elfenbenstårnet” til et

fænomen der hører til i historiebøgerne.

Den fremtid vi bevæger os imod hvor computeren er alle steder, tingene omkring os bliver ”intelligente” og begynder at ”tale” til os. Det er et hyperkomplekst samfund hvor nye parallelle verdener fra det virtuelle lag fletter sig ind over den virkelighed vi lever i. Der er mange centre, mange subkulturer, der er ikke længere en ”plan” som er den samlede løsning. Engang i fremtiden vil vi måske kunne sige, når vi kigger tilbage, at det var så store forandringer, at der reelt var tale om et paradigmeskift.

### ***”That beast is the great city”***

En anden arkitekt fra det virkelige liv gjorde sig selv til en myte ved at formulere en utopi. Charles Edouard Jeanneret rev tæppet væk under hele det parisiske borgerskab, da han i 1922 på Salon d’Autonome præsenterede sin ”plan” for en ny moderne bydel på højre bred af Seinen med plads til 3 millioner indbyggere.

Der var ingen noter der ledsagede planen, for som han sagde, enhver kan læse en plan! Det kunne pariserne godt. De kunne også se, at han ville rive flere bydele ned af det centrale gamle Paris.

De mente at denne Le Corbusier, som han kaldte sig, var fuldstændig blæst i hovedet og det var han på en måde også, han forestillede sig en utopi, en ren verden, et rent bord hvor man kunne starte alt forfra.

”By constructing a theoretical wather-thigt formula to arrive at the fundamental principles of modern town planning.”<sup>9</sup> Han mente at der manglede nogle fundamentale principper for moderne byplanlægning og at de beslutninger, der blev taget i byerne foregik i panik og kaos, som om man forsøgte at spærre et monster inde med broer, tunneler, motorveje, jernbaner, sporveje, gangbroer, trafiklys, uendelige mængder af tekniske ingreb for at skabe orden.

”that beast is the great city, it is infinitely more powerful than all these devices and it is just beginning to wake, what will to-morrow bring forth to cope with it?”

Det var en fuldstændig centralistisk, gennemorganiseret, centreret byplan, hvor byen i princippet var en række skyskrabere på søjler i en gigantisk park. Hele byplanen er baseret på et rektangulært grid og som omdrejningspunkt i det store hjul ligger centralbanegården i midten, herfra og -til går også alle motorveje og veje, taget er en areodrome.

”a city made for speed is made for succes” var Corbuisers konklusion, men havde han overskuet konsekvensen af hvad det var for byer hastigheden skabte?

Nogle år senere i 1935 går det store grid igen i Frank Lloyd Wright’s ”Broadacre City,”<sup>10</sup> her er det et kvadratisk grid. Wrights model er en decentralistisk model, en grøn by med små enheder, hver borger skal have ret til et minimum af acres. Han tror på at teknologien, telefonen, radioen, telegrafien og bilen vil løse byens problemer. Hvor Corbusier taler om at den rette vinkel er grundlaget for al byplan og arkitektur siger Wright:” All building is subject to his sense of the whole as organic architecture. Here architecture is landscape and landscape takes on the character of architecture by way of the simple process of cultivation.”<sup>11</sup> Et halvt århundrede senere havde de forstæder bredt sig over landskabet med de små parcelhuse og nu i dag er det muligt at sidde hjemme og arbejde på nettet. I begge projekter er det bilen, ”gridet” og hastigheden, frem for alt hastigheden, der bestemmer, hvordan byen ser ud.

Men det er den samme ”hastighed”, der dematerialiserer og desintegrerer byens klassiske rum og kendetegn, gaden, pladsen, kolonnaden, den fodgængervenlige by med sin asymmetriske forskydning af huskroppene over tid, der giver den uforudsigelige, anarkistiske oplevelse af

byen, den er for stor til at vi kan styre den. Det er det, der giver os en fornemmelse af at vores eget liv ikke er så forudbestemt som nogle få determinister måske forestiller sig.

### ***The building is a sign and it works best in high speed in the middle of the night***

” If you take the sign away, there is no place, the dessert town is intensified communication along the highway.”<sup>12</sup>

I ”Learning from Las Vegas” viser Venturi, hvad der sker når byen er skabt for hastighed. Det er ikonografi, animation og watt, der er byens byggesten. Det er om natten at byen bliver levende, byen er et neon- fatamorgana, den er et elektrisk felt. Det samme gælder til en hvis grad mange af de store centre der er skudt op i forstæderne omkring vores byer, hvis vi tager skiltene væk, så er der ikke noget sted mere.

Las Vegas er med Venturi’s optik blevet den første prototype på et kommende landskab i Cyberspace. Det er disse ”pleasure zones” som Disneyland, Las Vegas og Xanadu der præger de første forsøg med 3D Internet, det er steder som Alphaworld og Active World.

### ***Labyrinten: Arkitekten som antihelt og forløser***

Grækerne havde som nogen af de første fornemmelse af det store grid der var byens strukturelle net. Arkitekten Hippodamos skabte en idealby med plads til 40.000 indbyggere, en by med frihed og demokrati og placeret i et stort rektangulært grid omkranset af en bymur. Piraeus var den første by, der blev bygget således.<sup>13</sup>

En anden græsk ”arkitekt” Daidalos kom fra Athen. Han var en dygtig billedhugger, men ifølge myterne blev han dømt for at have myrdet en yngre kollega i en misundelsesrus, han blev derfor sendt i exil på Kreta.

I sit exil på Kreta byggede han en labyrint for Kong Minos. Heri blev Minotaurus, der var et monster, halvt menneske halvt tyr, spærret inde. Minotauros krævede sine årlige ofringer af unge piger og drenge der blev sendt fra Athen, som var blevet besejret af kong Minos og underlagt hans styre.

Fra Athen kom Theseus til øen for at stoppe uhyret og ved hjælp fra kongens datter Ariadne dræbte han Minotauros. Hun gav Theseus et sværd til at dræbe uhyret med og en rulle rød garn til at rulle ud efter sig, så han kunne finde ud af labyrinten igen.

Historien starter med at dronning, Pasiphae hyrede arkitekten Daidalos, der var en utrolig dygtig skulptør. Han skulle fremstille en fuldstændig naturtro kopi af en ko, den skulle være hul og lavet sådan at hun kunne ligge inde i den. Så fik hun stillet koen med sig selv i ud på en mark ved slottet, hvor der græssede en stor flot og hidsig tyr. Den falske ko var så overbevisende udført at tyren omgående ”befrugtede” den og dermed dronningen indeni, hvilket åbenbart var lige præcis hvad hun havde håbet på skulle ske.

Ni måneder senere nedkom hun til alles skræk med et monster af et barn. Kongen tvang arkitekten Daidalos til at bygge en labyrint til at spærre monstret Minotauros inde i. Daidalos hjalp senere Ariadne og Theseus med at dræbe Minotauros ved at give Ariadne en rulle rød tråd, så Theseus kunne finde ud af labyrinten igen, hvilket kong Minos blev endnu mere rasende over, så han som straf kastede arkitekten og hans søn i labyrinten, hvor det var meningen at de skulle

sulte ihjel. Ifølge myten lykkedes det dog den snarrådige arkitekt at bygge to sæt vinger til sig og sønnen Ikaros, så de kunne flyve væk fra øen. Undervejs flyver Ikaros for tæt på solen og styrter i havet. Daidalos må derefter fortsætte alene til Athen.

I starten af myten har arkitekten en lidet flatterende rolle både som morder i eksil og som den der forløser og materialiserer de største monstre og perversioner. Hans professionelle og håndværksmæssige dygtighed bringer ham selv og hans "arbejdsgivere" til den yderste kant, og man kunne måske godt antyde at han tilsyneladende lader sig misbruge. Men alligevel træder han i karakter, da han ser resultatet af sit "bestilte værk" og føler sig nødsaget til at tage et ansvar og til at deltage i at ødelægge resultatet, men kommer også til at betale en meget høj pris derfor.<sup>14</sup>

### **"The Fountainhead" Arkitekten som stjerne og narcissus**

En anden myte fra fiktionens verden hvor arkitekten bliver gjort til "kunstner og stjerne" er filmatiseringen af Ayn Rand's roman "The Fountainhead."<sup>15</sup> Den er en fascinerende gennemført "Cine Noir Soap Opera" i smukke sort/hvide billeder. Arkitekten og hovedpersonen Howard Roark spillet af Gary Cooper poserer i den perfekte belysning sammen med Dominique Francon spillet af Patricia Neal. Mellem haglbyer af replikker, der smælder mod den bare hud mellem de to, vikler de sig ind i et sadomasokistisk forhold. Billeder af Roark's stål- og glasskyskrabere krydsklippes med Domminiques stropløse minimale aftenrobe, der med en hjerteformet udskæring og kanter af hvid mink bliver til ren sublimeret sex. Byen er en korrumperet storby, hvor få har illusioner tilbage, alle jager den laveste fællesnævner i håbet om at score kassen. Avisen "The Banner" som Domminique arbejder på, er et bundråddent og sensationshungrende tabloid blad, hvor redaktøren og ejeren kun tænker på at øge oplagstallet og intet andet.

I starten arbejder Roark hos en ældre etableret arkitekt, der bruger den klassiske replik: "Form follows funktion,"<sup>16</sup> men Roark arbejder i den absolutte modernistiske tradition, med værker, der ligger tæt op af, hvad Frank Lloyd Wright har lavet i løbet af sin lange karriere. Roark er fuldstændig kompromisløs. "No building is unimportant. I'll build for any man who wants me, anywhere, so long as i built it my way."<sup>17</sup> Hvis han ikke kan få det, som han vil have det, så arbejder han hellere i et stenbrud, hvilket han gør i starten af filmen, hvor han møder Dominoque, dog uden at fortælle hende at han er arkitekt.

Plottet omkring Roarks udvikling som arkitekt og hans kompromisløse måde at takle sin karriere på, bringer ham i nogle interessante ydersituationer. På et tidspunkt tegner han for en gammel kollega et boligområde og lader ham få æren af at have tegnet byggeriet, men på den betingelse, at der ikke må fjernes så meget som en streg. Men det ender med at entreprenøren klistrer pyntesøjler, dekorationer og balkoner på, for at tækkes den "brede smag". Roark gør hvad han må gøre, han sprænger hele bygningskomplekset i luften, bliver fængslet og nægter at tage en sagfører. I retsalen holder han en lang tordentale, hvor han forsvare sin ret til som kunstner og frit individ til at handle som han gør, for ikke at tabe sin selvrespekt og for at bevare "værkets intrigitet". Han bygger for humanitet og frihed ikke for undertrykkelse og ussel mammon. Roark bliver frikendt og kan med sit enorme ego forlade retsalen som sejrherre. I slutsekvensen stiger han til himmels sammen med Dominoque på hans seneste værk, den store skyskraber hvor de endelig forenes på toppen.

Egentlig træder Roark aldrig i karakter, fordi han er en tegneseriehelt forklædt som arkitekt og

som sådan skal filmen og fortællingen også nydes og ses. Bag Roarks dramatiske forsvarstale i retsalen ligger der et manifest fra forfatteren og filosofen Ayn Rand, der mener at mennesket kun kan frigøres gennem at afvise "kollektivet" og kæmpe for egoet. Det er kun der friheden ligger hos den enkelte, - hun kaldte det objektivisme. Rand holdt individet over kollektivet og egoet over altruismen. Det var kernen i hendes budskab og i hendes filosofi, men det fremgår med al tydelighed i Roarks tale til retten:

"Throughout the centuries there were men who took first steps down new roads armed with nothing but their vision. Their goals differed, but they all had this in common: that the step was first, the road new, the vision unborrowed, and the response they recieved- hatred. The great creators, the thinkers, the artists, the scientists, the inventors stood alone against the men of their time.

Every great new thought was opposed. Every great new invention was denounced. The first motor was considered foolish. The aeroplane was considered impossible. The power loom was considered vicious. Anaesthesia was considered sinful. But the men of unborrowed vision went ahead. They fought, they suffered and they paid, but they won."

"His vision, his strength, his courage came from his own spirit. A man's spirit, however, is his self. That entity which is his consciousness. To think, to feel, to judge, to act are functions of the ego."..."The creator served nothing and no- one. He lived for himself."

Det er geniet, det ultimative ego, der skaber historien, ikke hoben, det er den store frie kunster, der bærer os alle frem. Roark sprang Cortland- komplekset i luften, fordi hans værks intrigitet var ødelagt. Han gjorde det ikke for at skabe bedre boliger til folk, men gjorde det kun fordi, det var en ren kunstnerisk og faglig udfordring. Han kender konstruktionen og ved lige hvor han skal placere sprængladningerne for at jævne hele komplekset med jorden.

"The creator's concern is the conquest of nature. The parasite's concern is the conquest of men." <sup>18</sup>

"The basic need of the second-handler is to secure his ties with men in order to be fed. He places relations first. He declares that man exist in order to serve others. He preaches altruism."

"Altruism is the doctrine which demands that man live for others and place others above self"<sup>19</sup>

Det er ekstremt sat på spidsen, vores personlighed som vi må forholde os seriøst til. At se arkitekten som en sådan enestående person er simpelthen for meget soap opera på én gang. Men budskabet er at kunstneren må være kompromisløs i sin søgen og i sit værk, men er arkitekten kunstner? Det er han i "The Fountainhead", men Gans har forstået det på en helt anden måde.

"Indeed, some acted out what I call "the fountainhead syndrome," the urge to remake society through buildings that obsessed the hero of the Ayn Rand novel."<sup>20</sup>

"The Fountainhead syndrome is misplaced. Society cannot be remade through architecture and architects cannot solve problems of poverty, mental illness or material discord through better design."<sup>21</sup>

Det er hvad Herbert J. Gans får ud af The Fountainhead, i romanen og filmen forholder sig det endnu værre. Roark er slet ikke interesseret i at gøre samfundet bedre eller at hjælpe de svage, men har kun et gigantisk ego. Han er den kompromisløse kunster, der kæmper for sit værk og intet andet.

Hvis vi skulle definere "Fountainhead syndromet" efter filmen og bogen, så ville vi have en arkitekt, der ikke ville tøve et øjeblik med at sprænge sit "værk" i luften, hvis det blev kompromitteret og dets intrigitet blev truet. Det er en kompromisløshed som de færreste arkitekter ville vise i dag. Gans har simpelthen misforstået Rands figur.



Når han kritiserer en profession for at lide under et syndrom eller et kompleks, så må man da som det mindste kunne forlange, at han som videnskabsmand og sociolog bruger sine kilder og ikke lader sig blænde af en flot overskrift.

Måske skulle vi hellere tale om et "Bauhaus Syndrom," de havde om nogen en idé om at, arkitekturen skulle forbedre samfundet og komme de brede masser til gode. Hvis Gans har misforstået Rand, så har han til gengæld fat i et sympatisk og humant hjørne, når han siger, at en bygning skal designes indefra og ikke udefra. Men så er det igen hans egen måde at omskrive funktionalisternes "form follows funktion" til "den indre funktion bestemmer det ydre" og det kalder han for en human arkitektur og hvordan kan man dog være uenig i det?

## ***Arkitekten i fremtiden og drengen ved havet***

Daidalos fløj over havet og undslap derved døden i labyrinten. I den græske verden er myterne og virkeligheden flettet ind i hinanden og det er ikke til at sige hvornår det ene begynder og det andet holder op.

Med de nye virtuelle medier ser det ud som om ringen er ved at sluttes. I den nye tid kommer myternes rum tættere på igen. Vi må stå helt åbne og nysgerrige overfor hvad det er for myter, der er vores og hvad det er for rum og billeder som de nye fortællinger giver? Hvad er det egentlig, der er på færde her? Er der noget der hedder, at formen følger funktionen, skal rummene tegnes inde- eller udefra eller er det altsammen psykiske rum og indre landskaber?

Det er arkitekten der er drengen på stranden. Han står på tærsklen til en ny tid, hvor det virtuelle er en naturlig del af virkeligheden. Der på stranden står han stadig helt åben mellem to elementer, mellem himmel og hav, det ene øjeblik hvor tyngdekraften binder de bare tæer til strandens sand, det andet øjeblik dykker han og svømmer i en helt anden virkelighed, fuldstændig nedsænket, omsluttet og bedøvet på alle sanser som i en drøm.

- <sup>1</sup> Herbert J. Gans: "Towards a human architecture: A Sociologist's View of the Profession". 1978.
- <sup>2</sup> Herbert J. Gans: p. 304.
- <sup>3</sup> Herbert J. Gans: p. 308.
- <sup>4</sup> Herbert J. Gans: p. 316.
- <sup>5</sup> Bruno Latour: "Pandora's Hope ( Do you believe in reality? )". Harvard University Press. 1999. p.13.
- <sup>6</sup> Bruno Latour: "Pandora's Hope ( Do you believe in reality? )". Harvard University Press. 1999. p. 20.
- <sup>7</sup> Niels Albertsen: »Arkitekturværkets netværk«. Århus Arkitektsskole. 2000. s.10.
- <sup>8</sup> Niels Albertsen: s. 10.
- <sup>9</sup> Le Corbusier: "The City of to-morrow and its planning". 1929. ( The City Reader. p. 369.)
- <sup>10</sup> Frank Lloyd Wright: "Broadacre City A New Community Plan". 1935. ( The City Reader. p. 377.)
- <sup>11</sup> Frank Lloyd Wright: "Broadacre City A New Community Plan". 1935. ( The City Reader. p. 379.)
- <sup>12</sup> Robert Venturi, Denis Scott Brown og Steve Izenour: "Learning from Las Vegas". Mit Press. 1972. p.19.
- <sup>13</sup> Ioanna Phoca and Panos Valavanis: "Architecture and City Planning. Kedros. 1992. p. 97.
- <sup>14</sup> Ioanna Phoca and Panos Valavanis: "Architecture and City Planning. Kedros. 1992. p. 96.
- <sup>15</sup> "The Fountainhead" betyder: Kildehælv, oprindelse, ophav og skal i den her forbindelse forstås som altings oprindelse, som f. eks. at sige, at Aristoteles var: "The Fountainhead of Greek philosophy."
- <sup>16</sup> Citat fra Louis Sullivan, en af den Amerikanske modernismes fædre.
- <sup>17</sup> Roark's svar, da han bliver spurgt om, hvorfor han vil bygge noget så betydningsløst som en lille tankstation.
- <sup>18</sup> Ayn Rand: "The Fountainhead". p. 664. Harper Collins Publishers. p. 664.
- <sup>19</sup> "The Fountainhead". p. 666.
- <sup>20</sup> Herbert J. Gans: p. 304.
- <sup>21</sup> Herbert J. Gans: p. 308.

## ***I fremtidens by eksisterer alle tider simultant***

At opleve arkitektur er en dyb personlig ting og alligevel er det et vigtigt fællesanliggende. finde en fælles term for at vurdere, hvad der er god og dårlig arkitektur, er yderst vanskeligt, fordi vi alle har forskellige tilgange til det oplevede.

Men ved hjælp af metaforik er det muligt at skabe billeder, der bryder med den givne konsensus i diskussionen og skabe nye forestillinger og billeder om hvad tingene er og kan være. Så her er tre forsøg på at beskrive en oplevelse af arkitektur. De tre er et oplæg til diskussionen om det er muligt at finde nye former og måder at beskrive og diskutere arkitektur på.

**Nøgleord:** Om at sanse og opleve arkitektur. Ord der danner billeder. Billeder der undergraver den eksisterende orden. Bypolitik er også arkitekturkritik. Arkitekturkritik må have en lyrisk dimension.

### ***1.1 Byer i nettet***

I vore drømme bevæger vi os frit og simultant mellem de forskellige tider. Fortid, nutid og fremtid er alle lige nærværende og glider som lag ind over hinanden. Sådan kan byens fysiske rum også opfattes. Her bevæger vi os frit mellem de forskellige tider, der er aflejrede i byens rum. Det er alle disse lag, der er selve byens historie. Det er her vi finder dens "sjæl". Vi går gennem byens usynlige lag og rum af erindring; det fintmaskede spindelvæv af ting vi husker, ting og begivenheder, der for længst er væk, men lever i vor hukommelse og får os til at sige: her hører vi hjemme – det er her vi bor. På hvert hjørne mærker vi, hvis vi er opmærksomme, et utal af mulige valg, der kan bringe os til nye og forskellige dele af vor egen fortælling. Hvis vi bliver stående et øjeblik fornemmer vi tiden som den forgrenede labyrint af muligheder og valg. I morgen giver de nye medier os endnu flere valg.

I den samme by bevæger vi os også, efterhånden som samfundet bliver mere og mere multikulturelt,

gennem mange forskellige opfattelser af tid, religion og kultur. Men det er ikke nok! Med de nye virtuelle medier, der også bliver bærbare, får vi nye lag af virtuelle verdener udenpå den "almindelige virkelighed," hvor tiden er realtime kloden rundt. Alle byer er på det samme net simultant.

På vores "bærbare" har vi optagelser af fortidige hændelser, begivenheder og mennesker som vi afspiller efter behov for at oplyse og underholde os selv, små tidslommer af fortid, som vi forhåbentligt ikke synker alt for dybt i.

Det er også nu vi bygger digitale modeller af vores byer i fremtiden. Vi kan færdes i dem nu og kan beslutte, hvordan de skal se ud. Men vi kan også spole frem og tilbage i tiden i de nye multiforme medier. Vi spiller spil, hvor vi dør og bliver genoplivet i et væk. Vi prøver alle forgreningerne af fortællingen. Den multiforme dimension i vores liv bliver større og større. Alle de ting, vi omgiver os med, bliver "intelligente" og "taler" til os og vores bærbare computere. På alle måder bliver vores verden mere kompliceret og vi er med Lars Qvortrups udtryk trådt ind i en "hyperkompleks" tidsalder. Med nettet er vi alle på et stort simultant NU.

Alle byer er og bliver linket til hinanden i det digitale net.

## **1.2 Haven med de mange stier**

Vi er i samme position som hovedpersonen i den klassiske multiformhistorie "The Garden of Forking Paths" af Jorge Luis Borges. Vi er splittet mellem uendeligt mange mulige valg og muligheder.

Her er historiens hovedomdrejningspunkt et tilsyneladende meningsløst mord. Fortælleren og hovedpersonen er den tyske spion Dr. Yu Tsun, som beslutter at dræbe en tilfældig mand som han vælger fra telefonbogen.

Dr. Yu er jaget af den engelske agent Captain Richard Madden og det er kun et spørgsmål om timer før han indhenter Yu. Den eneste måde han kan fortælle ledelsen i Berlin, hvilken by de skal bombe, er ved at dræbe en mand med det samme navn som byen. Fordi han ved, at aviserne vil omtale hans anholdelse og hans tilsyneladende meningsløse drab af en ældre mand ved navn Albert.

Men tilfældighederne gør, at denne Albert er i besiddelse af manuskriptet til "The Garden of Forking Paths," skrevet af en fjern slægtning til Yu, Tsui Pen. Denne bog er en cirkulær fortælling. En bog hvor de første sider er identiske med de sidste, og derfor er bogen principielt en uendelig del af evigheden. Yu ved, at han har en time til at beslutte sig i, inden Richard Madden når frem og stopper ham. Skal han dræbe Albert, eller blive gode venner med ham? Splittet sidder han og taler med Albert, der fortæller om "The Garden of Forking Paths".

"In all fictional works, each time a man is confronted with several alternatives, he chooses one and eliminates the others; in the fiction of Tsui Pen, he chooses – simultaneously – all of them. He creates, in this way, diverse futures, diverse times which themselves also proliferate and fork, here then, is the explanation of the novel's contradictions.

Fang, let us say, has a secret; a stranger calls at his door; Fang resolves to kill him. Naturally, there are several possible outcomes: Fang can kill the intruder, the intruder can kill Fang, they both can escape, they both can die, and so forth. In the work of Tsui Pen, all possible outcomes occur; each one is the point of departure for other forkings. Sometimes, the paths of this labyrinth converge: for example, you arrive at this house, but in one of the possible paths you are my enemy, in another my friend. If you will resign yourself to my incurable

pronunciation, we shall read a few pages.”<sup>1</sup>

Yu Tsun er fanget ind i et net af muligheder, »haven med de mange stier« er en metafor for tiden og fortællingen handler om de uendelige forgreninger af mulige handlinger i tiden som vi er omgivet af. Yu er overvældet:

”Once again I felt the swarming sensation of witch i have spoken. It seemed to me that the humid garden that surrounded the house was infinitely saturated with invisible persons. Those persons were Albert and I, secret, busy and multiform in other diminsions of time. I raised my eyes and tenuous nightmare dissolved. In the yellow and black garden there was only one man; but this man was as strong as a statue... this man was approaching along the path and he was Captain Richard Madden.”<sup>2</sup>

Yu bliver arresteret for mordet på Albert og han hører i fængslet at tyskerne har bombet byen, så de har forstået beskeden i Berlin. Han er dømt til hængning og sidder sønderknust af anger og livstræthed samt fortryder sine valg.

Nu er der tilsyneladende ingen multiform i andre diminsioner af tiden, hvor han sammen med Albert kan gennemspille andre mindre dødelige variationer af deres møde. »Haven med de mange stier« er en dyster og meget præcis metafor for, hvordan vores liv kan blive i fremtiden, hvis vi ikke forstår hvor vigtige de valg vi gør er. Vi skal selv vælge og ikke lade andre gøre det for os.

### 1.3 Når sproget drømmer

I enhver sammenhæng er det vigtigt at sige præcist, hvad man mener, det at andre kan forstå vores hensigter er en forudsætning for, at vi kan samarbejde. Men sociale konventioner kan også stoppe og stivne i flade fraser, der kun har en overfladisk og rituel funktion. Til sidst ender vi med at ordene betyder mindre, end det de siger.

Det der giver sproget liv er når, der opstår sprækker i kommunikationen og metaforer, ironi, sarkasme og satire bryder ind og skaber helt nye betydninger. At sige et og mene noget andet er et gammelt spil, der bringer det irrationelle og uforudsigelige ind i kommunikationen og vi bliver bevidste om, at vi lever i nuet og ikke i fortiden eller fremtiden.

Metaforer er ofte obstruktion og hån mod de konventionelle leveregler, fordi vi er selvfølgelig alle opdraget til at sige, hvad vi mener og at undgå obskure uforståelige udtryksmåder. Men alligevel, hvis der bliver sagt at ”Hun har en situationsfornemmelse som en syv tons lastvogn” eller ”hun er som en elefant i en procelænsbutik,” så ved vi alle, at der er tale om en ekstremt egoistisk person, der træder på folk og ikke er særlig feminin i sin adfærd.

I metaforer kan alt ske ligesom i drømme, sproget bliver sat frit for sin litterære betydning og bliver til surrealistiske billeder. Fortættede hallucinerede billedcollager af ellers uforenelige modsætninger, der bliver bragt sammen.

”Metapor is the dreamwork of language and, like all dreamwork, its interpretation reflects as much on the interpreter as the same person, and the act of interpretation is itself a work of imagination. So too understand a metaphor is as mutch a creative endavour as making a metaphor, and as littel guided by rules”.<sup>3</sup> Metaforer er med Davidsons ord når sproget drømmer og drømmen realiseres og springer mellem afsender og modtager.

De gamle grækere var fuldt ud klar over og dyrkede sprogets billeddannende kraft. Platon bruger hulen som metafor i sin fortælling om de mennesker, der sidder inde i ”hulen” og ser på billeder af skyggen på vægen og tror, at det er den eneste virkelighed. Aristoteles skriver i sin poesi om

metaforikken som det sublime mål for lyrikken og dramaet.

Når William Gibson i "Neuromantiker"<sup>4</sup> siger: "himlen over byen var som en død tv kanal", så forstår vi alle hvad han siger. Vi har alle prøvet at sidde en sen aften og falde i søvn foran tv'et og vågne op til en død tv kanal, - det er hæsligt.

Når der er tale om en himmel over en by, så er byen ikke et sted vi ville opholde os frivilligt. Men metaforene er så kraftfulde, at vi kan mærke den hvide støj, der skærer os i øjnene og ørerne. Ordene beskriver et "negativt" billede af stedet, eller ordene beskriver stedet med billedet af en så kraftfuld modsætning til stedet, at det får os til at se. Det er det der er metaforikkens styrke.

I "Stumper af et Rosenhologram"<sup>5</sup> beskriver Gibson hovedpersonen, der sidder tilbage med en delvis slettet "simstim"<sup>6</sup> optagelse af kæresten, der har forladt ham "...og radiostøj sluger den elskedes krop, tørrer den ren og grå. Bølger af hvid støj slår ind over en strand, der ikke er der. Og båndet slutter.« Med digitale begreber visualiserer han et tab, hun forsvinder for ham, hun har dematerialiseret sig også i det digitale univers for ham. Teksten er en film, vi ser billederne af en digitaliseret krop, der ædes op af interferens og gråt lys. Hvis vi tog ordene: "og radiostøj sluger den elskedes krop", ville de ikke give mening, det er kun som billede, at det giver mening sammen med de andre sætninger.

Gibson er nok en af fædrene til vores forestilling om Cyberspace, men hans atmosfære-mættede cybernoir-univers og hans evner som lyriker har samme høje kvalitet som så hvidt forskellige og fortidige forfattere som Anais Niin og Raymond Chandler.

## **1.4 Steder uden ånd, steder uden arkitektur**

At fortælle om arkitektur er en absolut sanselig subjektiv ting og handler om, at vores sanser bliver udfordret.

Le Courbusier<sup>7</sup> sagde: "Arkitektur er det mesterlige, præcise og storladne sammenspil af masser der føres sammen i lyset". Der er altid en hensigt, en fortælling der bærer formerne frem - fortælling og arkitektur er et. Den tyske filosof Wittgenstein sagde: "Arkitektur foreviger og forherliger noget, derfor kan der ikke findes arkitektur når der ikke findes noget at forherlige"<sup>8</sup>. Udsagnet om at der findes steder uden arkitektur er selvfølgelig en dybt subjektiv vurdering og må lyde som en rædsel for arkitekter, men der er masser af steder hvor industri, infrastruktur og megashoppingcentre skaber store grå pletter på landkortet. Steder, der er udtryk for vores "sektariserede" kultur, hvor tingene er splittet op og hver funktion og detalje er rationaliseret og effektiviseret ned til et minimum for at undgå uheldig og hæmmende "friktion." Samfundslivet er frigjort fra det åndelige og religiøse grundlag. Arkitekturen afspejler vores kulturelle værdier og det sociale samspil i og mellem de forskellige sociale grupper. Jerker Lundkvist forklarer det på denne måde: "Arkitekturens rum opstår når vi inddeler vor omgivende verden i fatbare enheder. Dette rum er ikke givet os af nogen højere magt. Det er os som inddeler rummet i enighed med de regler som vi har skabt sammen"<sup>9</sup>. Det er vigtigt at se arkitekturen som et fælles anliggende og et fælles ansvar som Lundkvist siger og derfor må vi også forholde os kritisk når vi ser, at vores byer udvikler sig til parkeringspladser fyldt med containere.

Men når man beskriver disse steder, må man gribe til metaforer. Det er ikke nok bare at sige det er grimt, eller at det er kapitalens rå pengemagt, der skaber landskabet.

Syd for Aalborg ligger det nye City Syd, der ligner tilsvarende mega-handelsstrukturer alle andre steder verden over, hvor centret ligger på et helt fladt og tidligere frugtbart stykke landbrugsland.

## **Første forsøg: Megastrukturer**

Fra hele området omkring lander vi i vores lakerede metaldåser med forkromede pyntelister og følehorn. Vi glider ind mellem de hvide striber på de sorte asfalt-landingsbaner, der rækker ud mod horisonten. Alle løber, som brænder asfalten under dem, mod pneumatiske glasdøre, der sukker af åndenød når vi penetrerer glassluserne - ind til de oplyste hangarer. Her kunne have svævet gigantiske sølvfarvede luksus zeppelinere, men nu er der bare ting, millioner af ting, der alle skriger om kap, alle vil de tages og købes. En kakofoni af lys og strålende farver blæser os i møde. Vi er som spanierne, da de første gang trængte ind i inkaernes skatkamre.

Det er et infernalsk sansebombardement, det er en massekrig, lydløst skriger de som forladte børn på et tidligere østeuropæisk børnehjem, - daddy, daddy, ..mummy, mummy!!!- og vi er forsvarsløse.

Gennem bjerge af ting, skove af skilte kæmper vi os vej mod kasseapparater, der sluger vores kontokort og sender os gennem bundløse søer af tal. - Tæt på at drukne, beruset på alle sanser skubber vi stakåndet vores forkromede indkøbsvogne op på bredden af parkeringspladsen, - men er vi genfødt?

Og hvis indkøbscentrene er vor tids katedraler, har vi så fået syndsforladelse? Har vi været igennem et litani, et religiøst ritual, en gudstjeneste?

Er oblaten fra nadveren erstattet med en burger, er vinen blevet til en brun væske i kurvede flasker?

Imens megacentrene skyder op og til forveksling ligner de store containerhavne, så ligger de gamle bycentre, med deres tomme havneområder tilbage og vi må spørge os selv, om fremtiden er en gigantisk parkeringsplads fyldt med containere? Og hvis der ikke er noget at forherlige, så er der ikke nogen arkitektur som Wittgenstein siger, - men forherliger de nye centre ikke netop det gnidningsløse indkøb og er der nogen der bliver seksuelt stimuleret af at gøre det, hvorfor hører vi så ikke om det? Det er jo det hellige, almindelige indkøb, der forherliges, men hvorfor ligner arkitekturen så udefra bulede stock-car-containere og kvadratiske bassiner til opbevarelse af brunt vand, pyntet med neon på kanten? Indvendigt i centrene er der i det mindste slet ikke tale om arkitektur, men om fire-farvet layout for børn. Kan det tænkes at vores kultur på et tidspunkt når smertegrænsen og pludselig kræver forandring?

Vi står i en ny situation, hvordan finder vi ord for det vi ser? At sige noget er smukt, er et udtryk for tilfredshed.

Men det siger ikke noget om den æstetiske kontekst vi befinder os i. På den måde kunne vi måske sige at en tur i City Syd er en smuk oplevelse, fordi vi er tilfredse med, hvor nemt det er at gøre vores indkøb.

”Ordet smukt udtrykker forbindelsen mellem en beskuer og hans objekt for forventning. Ofte, når vi bruger ordet smukt om et kunstnerisk objekt, mener vi, at det passer ind i sin kontekst, at det kunstneriske objekt og dets kontekst passer til hinanden. Vi giver udtryk for, at denne farve passer til væggen, disse materialer passer sammen o.s.v. Derfor indeholder det at designe noget ikke et forsøg på at skabe noget, der generelt er smukt, men er et forsøg på at skabe noget, der passer ind i sin kontekst”.<sup>10</sup> Siger Jerker Lundquist og med ham kunne vi måske antage at disse hvide megastrukturer på landkortet faktisk viser steder helt uden arkitektonisk ånd.

Men det er steder for opfyldelse af visse behov og langt borte og ude af den arkitektoniske og æstetiske kontekst. Så derfor kan vi roligt sige, at det er smukt og tilfredsstillende at købe ind i City Syd, - isoleret set.

Det betyder også at vi helt er holdt op med at stille æstetiske krav til det samfund, der omgiver os, det er ikke længere vores sag. Bare varene er billige, er vi tilfredse. Det kunne se ud som om, at vores kultur er fuldstændig rensset for nogen form for holistisk forståelse, at alle værdier er fragmenteret, vi zapper i alle vores handlinger og når aldrig at opleve en helhed

og sammenhæng nogen steder. Men skulle disse megastrukturer virkelig være fremtiden for vores byer?

## **2.1 Åbne sår og hvide snit i byens rum**

Det er fristende at se byen som en organisme, der gennemgår en konstant metamorfose, en blind krop, der over en lang horisont af tid og rum vokser uforudsigeligt, en organisme, der vokser i et kaos af mellemrum, planer og tilfældigheder.

Byen er fyldt med overgange, brudflader, fragmenter, det er mængde og masse. Byens tidsperioder er lag på lag, byens rum er et konstant sammenstød af før og nu, der transformeres og transmitteres ind i den nye tid. Det, der før var en grå arbejderby mod nord er indhentet af den nye tid, men stadig ligger der i tidslommer store uberørte steder, hvor mænd og kvinder i Kansas arbejdstøj stempler ind om morgenen i de store grå maskinhaller. Samtidigt i boligblokken ved siden af logger familiernes store drenge sig på nettet.

### **Andet forsøg: byens metamorfoser**

Aalborg er en gammel arbejderby på kanten af et digitalt morgengry. Alle steder er den store industri nærværende, kvadratiske og cirkulære siloer, kraftværkets bygningskroppe og alle steder serier af skorstene, rygende søjler med røde øjne i natten. Det er de vertikale industristrukturer, der danner byens karakter og silhouet. Det er en by uden boulevarder og pladser, men i centrum er fine små gadeforløb. Byen har et "slot," en hvid trelænget gård, der er gemt inde bag en høj boligkarré. Her er ikke noget, der giver sig ud for mere end det er, – tværtimod.

Mod Limfjorden er byens ansigt også fuldstændigt domineret af disse lodrette grå industrielle strukturer. Her om natten på kajen er det som om grupper af disse oplyste raffinaderi-platforme kalder billeder frem af store, sorte, lange limousiner fyldt med oliesheiker sammen med fætre og kusiner på vej til diskoteker og kasinoer, for endnu en nat forgæves at forsøge at komme af med deres gigantiske bundløse formuer. Men om dagen er her ingen fatamorganaer kun en grå film af fin cement på vinduet. Men er der nogen, der har tjent penge her?

Midt i en af byens store højderygge har eternitfabrikken gravet et hul, der er så dybt og stort at man egentlig kun kan afholde formel 1 løb, eller bruge det som militært øvelsesområde for at manøvrere med store tankenheder.

Hvad der gør "hullet" endnu mere dramatisk er, at det til alle sider er omgivet af boliger, ejendomme og parcelhuse.

At kalde det et krater, at antyde at det er noget pludseligt, uforudsigeligt ude fra rummet nedfaldet, eller inde fra klodens dyb udbrudt og op til overfladen eksploderet, er forkert. Det er det ikke, tværtimod er det opstået langsomt, dag for dag, bid for bid, meter for meter er der skåret ind og ned i landskabet, som kinesisk vandtortur, dråbe for dråbe helt ind til den hvide kranieskal. Der må da være nogen, der har tjent penge her?

Snittet i byen er hvidt og kanten er skarp. At tænke stedet tilbage til byen vil kræve så radikale referencer som hvide græske byer på stejle bjergskrånninger. Eller Dalai Lamas kloster, tempel og paladskompleks Potala på bjergskrånningen i hovedstaden Lhasa i Tibet.



Faldet mod bunden af kridtgraven er så stejlt, at det er nemmere at flyve, hvis man er fugl forstås. At tænke en arkitektur og et landskab ind i sådan et sted kræver radikal nytænkning. Måske kalder stedet på endnu usete organiske strukturer. Måske er det hængende eller svævende bydele, bløde forskudte asymmetriske, svævende hen over kurvede park- og sølandskaber. Måske blander, favner og omslynger disse bløde former sig med dele af efterladte kubiske industristrukturer. Måske kigger vi ind og ned under jordens hud og ser strukturer af knogler og muskler.

Måske åbenbarer det hvide snit i landskabet den gigantiske kurvede ryg af Midgårdssormen, byens sovende vogter, kroppen er tom nu og venter kun på bosættelse af nye generationer fra fremtiden. Men fremtiden er nu, så det er i nat at de flytter ind og kobler sig på nettet, nu tænder de lys i rummene med udsigt over byen og fjorden.

De tre høje ved byen er glemte kurvaturer og fragmenter af en for længst glemt mytologi, der nu rejser sig midt i det postindustrielle landskab og kræver bakkerne, landskabet tilbage. Siloer produktionshaller og vertikale strukturer vil synke mod bunden af det nye stigende landskab. Vil der på de tre høje rejse sig nye tårne?

Men hvor kommer utopierne fra? De kommer når nogen prøver at sige det utænkelige og det usandsynlige at formulere og genfortælle drømmene og bringe dem op og frem til en fælles bevidsthed. Så begynder de at blive til stof, de begynder at materialisere sig midt imellem os. Arkitekten Lebbeus Woods siger at fremtiden ikke er forudbestemt og sikker men åben og at samfundet nu ikke længere er hirakisk men nærmere "hyperkomplekst."<sup>12</sup>

"But when society can no longer define it's self in classically deterministic, objective terms, but only in terms of continuously shifting, dynamic fields of activity, then architecture must forsake the monumental, because there is no hiracy to valorize anymore, no fixed authority or it's body of knowledge external to human experience to codify."<sup>13</sup>

Fremtiden må mere være en rigid megastruktur skabt af børsnoteringer og aktiekurver. Fremtiden må være fleksible, hyperkomplekse, drømmende landskaber og byer, der drejer sig opad mod lyset.

Men fremtiden er allerede ankommet til den gamle grå industriby ved fjorden, i dag er det universitetet, der er byens største arbejdsplads. Byen er fyldt med unge, der ser fremad og ønsker at fordybe og engagere sig og suge viden til sig, informationssamfundet er ankommet, hele det psykiske landskab i byen er forandret. Nu er det kun byens skal, der mangler, dens huse og omgivelser, der kræver forandring. Måske det er en hel anden arkitektur, der vil rejse sig.

### **3.1 Byen som model og metafor**

En af de mest visionære og utopiske arkitekter er amerikaneren Lebbeus Woods. Woods er futurist og en nutidens Piranesi, der grundlæggende beskæftiger sig med helt nye måder at tænke byer og bystrukturer på. Han har siden starten af 80'erne arbejdet som "eksperimenterende arkitekt" og med sit formidable talent for at tegne, har han visualiseret et muligt billede af fremtiden. "Woods' cities are graphic models – metaphors – for the new physics."<sup>14</sup> Siger Michael Sorkin. Woods har en fortid som praktiserende arkitekt og fra 1976 har han koncentreret sig om at arbejde med arkitektur-teori, eksperimentelle projekter og undervisning i New York. Han har i sit eksperimentelle arkitektoniske projekt "Centricity: The Unified Urban Field" formuleret en serie futuristiske visioner. Projektet indgår i bogen "The New City" og i introduktionen til bogen forklarer Olive Brown:

"Centricity is a word, as well as a hypothesis, invented by Woods to describe the forces at work within a city, and in particular the new city. the word Centricity is the noun form of centric: pertaining to or situated at the center; i.e., central. However, the world could indeed be centri-city, instead of centric-ity, and one is reminded of centrifugal and centripetal forces atwork within the architecture of any given city. ...The word centricity is also reminiscent of two other words: synchronicity by Jung and synergi by Fuller."<sup>15</sup>

Jung bruger begrebet synkronisitet om begivenheder, der ikke længere er tilfældige, men begivenheder, der bringer sind og stof ind i en meningsfuld sammenhæng. Fuller taler om at synergien giver mening, når helheden bliver større end summen af de enkelte dele.

Woods udfordrer vores gamle klassiske forestilling om hvad der er byens fundament:

"Centricity represent the dynamism of the indetermination appering in order to challenge the static certainty of the Cartesian, and the urban field is "unified" in their tension."<sup>16</sup>

Woods vil fjerne det klassiske grid og tænke form, rum og lys ind i en ny sammenhæng.

Den græske arkitekt Hippodamos var en af de første til at bruge det kvadratiske grid. Han brugte det som en integreret del af planlægningen og konstruktionen af en by, der er baseret på demokrati og lige rettigheder for borgerne. Woods taler om "neighborhoods" og han taler om horisontale magtstrukturer frem for vertikale. Han ønsker ikke nogen hirakisk magtstruktur, der styrer oppefra og nedefter, - det er en ny kultur og ikke en konsumerkultur. En kultur baseret på eksperimentet og på at udforske, at skabe viden og at distribuere den horisontalt til alle.

Arkitektur er at omforme stof til rum for mennesker og med den hastighed den teknologiske udvikling har, må det være arkitekturen, der går foran og flytter grænser for vores forestillinger om, hvordan morgendagens samfund bliver.

Woods skriver i sin introduktion til "The New City":

"The most imaginative intellects of the twentieth century chose physics as their field of play. Games of light and chance. Episodes of inteferens, relationships without certainty, effects without cause, interdependence of time and space, mysteries of matter thoroughly explored but retained as mysteries. An epoch of conditional truths. In a sense the four-hundred-year history of modern science culminates and ends in these physics, having outrun it's permises. A new epoch has opened, though few of us have reached it's threshold.

Certainly modern architecture has not. Architecture more than ever cling to history and language for its origins.

Visions of ethereal energies and exotic matter have not yet roused architects from their comfortable rudimation in the past. "<sup>17</sup>

Woods mener, at arkitekturen dvæler for meget i fortiden og læner sig op ad de gamle kunstarter som poesi, musik, maleri og skulptur. Vi er forbundet til en snæver og teknologifikeret tilgang til arkitekturen, mens det er helt andre videnskaber, der skal have indflydelse på arkitekturen, fysik og bioteknologi f.eks.:

"The influence of physics on architecture, when it comes, will be more fundamental than the influence of technology.

Tools increase human capacity by extending the sense and by adding mechanical strenght to the inherited organic. Science changes the very ideas of what is natural and human, of what human capacity and strength really are."<sup>18</sup>

Woods bevæger sig langt ind i et mikro/makro kosmos, et organisk univers uden det mekaniske grid, et sted hvor arkitekturen bliver til i et flow mellem menneske og stof.

"Physics will affect architecture not by imposing on it analytical scientific methodology, but by bringing to its invention and use the same syntesis of free imagination and matematical rigor that have created the modern understanding of the atom and the cosmos. The changes to come in architecture under the influence of physics will affect the scale of things and events between these extremes. This is the scale of ordinary experience – the dwelling, the street, the city –

the scale in witch architecture can become the instrument and laboratory of humanistic science whose general outlines and particular working can today only be imagined.”<sup>19</sup>

I 1991 introducerer Wood sit concept ”freospace” i sit ”Berlin Free-Zone project,” hvor han i det tidligere Østberlin opererede med at skabe en ”skjult” parallel bystruktur. Den skjulte by bliver kaldt en ”fri zone”, fordi disse organiske strukturer giver ubegrænset adgang for elektronisk kommunikation. ”Byen” består af rummelige fragmenter, hvor den elektroniske instrumentation sikrer en permanent interaktion med andre frie zoner.

”A subtle and dynamic relationship between the material realm of architecture and the dematerialized realm of electronic instrumentation is in this way established. This relationship becomes cybernetic in the continuous act of inventing reality.”<sup>20</sup> Det er en af flere muligheder for hvordan vores byer bliver i fremtiden. Med den nye teknologi bliver det muligt for os at udvikle flere lag af ”virkeligheder”. Med de nye virtual reality teknikker kan vi skifte fra den fysiske til den parallelle elektroniske virkelighed, hvor og hvornår vi måtte ønske det.

### **3.2 ”The diamond age” eller vores byer bliver universiteter**

I den nye udvikling i forskning med nanoteknologi har forskerne nu opdaget de såkaldte ”nanorør”, det er et kulstofprodukt der er 50.000 gange mindre end et hovedhår, men 100 gange stærkere end stål. Det vil fuldstændig revolutionere computerindustrien og byggeindustrien. Nanorør vil kunne væves ind i et bil-karosseri eller i byggematerialer og forstærke materialerne. Netop Woods ”The New City” kunne være et sted, der egentlig groede af sig selv, blev bygget op indefra af små nanoroboter, der af simple materialer sammensatte helt nye superstærke materialer.

”The diamond age” er, hvad forfattere og forskere kalder den kommende tidsalder, hvor små nanomaskiner kan omdanne glas til diamant. Vi kan endnu kun gisne om, hvordan vores byer kommer til at se ud, men for ingeniører og arkitekter vil helt nye lette og transparente strukturer vise sig. Woods siger at hans essentielle materiale er lys og geometri.

”In my work, architecture is meant to embody an ideal of thoughts and action, informed by comprehensive knowlegde of the physical world.”...”In the world evoked by such thoughts, architecture is supreme, the highest and noblest activity of individuals and their civilization. Architecture in that world brings together the knowlegde created in all the science and philosophy, in a synthesis made possible by all the arts of making and of invention, unified in architecture.

Light and metricality are the treads linking the arts, science and philosophy, witch find their ”ultimate and universal synthesis” in the great, coordinating, coalescing act of architecture. Architecture, I belive is the ultimate dicipline of light and metricality, the ultimate dicipline, therefore, of a profound knowlegde of the physical world.”<sup>21</sup>

I ”The New City” erstatter cirklen det oprindelige grid, det er cirklen der symboliserer tidens bevægelse, det er cirklen og kurven og der hvor de kolliderer og skærer hinanden, at dynamikken og væksten springer frem. Idealet er naturens organismer, der forener det simple og det komplekse i deres vækst. En cirkel i en cirkel, en klode i en klode på en uendelig skala fra mikro- til makrokosmos. I naturen er der en ”sphere” inden i en ny ”sphere”.

”The New City plan is an accumulation of symmetries, a webbing of cycles intercepting in space and time. Each cyclical form refers to an ideal, four-part substrukture, a quadropolar<sup>22</sup> form, perfectly balanced about two axes of symmetry at right angels to one another, comprising opposite halves and quarters.”<sup>23</sup>

Woods ser symmetrien som fragmenter brudt af det konstante sammenstød af energi og stof.

For ham er byens plan ikke symmetri, men en konstant bevægelse, en uendelig transformation af stof til energi og energi til stof efterladende sig spor, som naturens egen symmetri. Beboerne i "The New City" lever i et gigantisk laboratorium, hvor de udforsker universet og livet, de lever i et liberalt demokratisk samfund, der er baseret på en "transcendent materialisme"<sup>23</sup> skabt af mennesker, der ser deres liv som et konstant eksperiment. Et eksperiment, der handler om at udvide og undersøge den materielle og psykiske verdens grænser.

Det er et fascinerende "elysium," et storslået fragment af vores egen fremtid vi ser. Der er "Et poetisk rum" i de visioner Woods tegner. Han ser vores nye byer som universiteter, hvor alle beboere deltager i et permanent eksperiment med at udforske og udvikle rummet og verden omkring os og vores egne sanser.

### **3.3 Tegn når mørket falder på, når lyset kommer – tegn og skriv**

På alle skæve tidspunkter af døgnet er der altid en udvej, der er en blyant og et stykke papir og med det primitive værktøj er det muligt at finde ud af selv de sorteste labyrinter. Blyanten og papiret er den direkte forbindelse til den intuitive proces og den spontane, hurtige refleksion. For arkitekten, der altid er i bevægelse mellem byer og steder er tegningen den absolutte direkte forbindelse til det sansende og billedskabende center dybt inde. Derinde bag drømmene hvor billederne kommer før ordene. Tegningen er en transcendental meditationsform, der bringer os i direkte forbindelse med arkitekturens poetiske rum." Draw architecture as though it where already built".<sup>24</sup>

### **4.1 EPILOG: Bukarest Zenith eller rejsebrev fra en fremmed by**

Det første indtryk og møde med en ny bys arkitektur og rum bliver som regel hængende længe i erindringen. I 1998 var jeg i Bukarest og gik alene ud for at købe et brød.

### **Tredje forsøg: Byen mellem fortid og fremtid**

Da jeg forlod tolkens hus stod solen i zenith. På fortovet under mig skiftede lyset hele tiden mellem sort og hvidt. Trækronerne stod i begge sider af gaden med deres cirkulære, sorte, takkede skygger præcist centreret omkring stammerne, så tæt at de næsten skjulte husenes lave toetages, gråpudsede facader med de lukkede skodder. Jeg var gået ud for at købe brød, for enden af gaden hævede en sort gennemsigtig, sort kuppel sig ufærdigt mod himlen. Lysets styrke og skarphed fik hele scenen til at se sort/hvid ud, kuplens sorte filigran ætsede sig ind på den hvidgrå himmel. I det grå støv lå i en smal skygge to middagssløve hunde halsende med deres lange, hvide sprukne tunger.

Jeg kunne høre den første farve længe før den kom ind i billedet. Sporvognen lyste citrongult og gnisterne regnede hvidt fra strømforsyningen, da den passerede en sammenføjning på ledningerne, lavthængende, duvede de som forblæste spindelvævsrester over gadens blankslidte spor. Sporvognens citrongule krop åbnede sig, pustede fra mørke åbninger mennesker mod de nærmeste huse og opslugte samtidig nye silhuetter. Da jeg nåede hen til det bageste vognsæt

lyste sæderne gyldent bag de støvede ruder.

I det samme accelerere den citrongule krop med en infernalsk larm og jeg stod igen alene midt i støvet på gaden.

Foran mig hævede den gennemsigtige sorte kuppel sin komplicerede jerngitter konstruktion, båret af tilsyneladende tilfældige placerede lodrette betonflader, tæt besat med lange rustsorte armeringsjern strittende mod alle verdenshjørner. Højt over det hele bøjede sortrøde bygningskraner sig ind over kuplens sorte afpillede knogler. I gadeniveau bag en tynd afspærring foran mig viste undergrunden sit gab. Dens sorte mund åbnede sig tæt besat med rustne pigge, to etager ned i noget, der lignede et bundløst mørke.

Men er et hus, der aldrig er blevet bygget færdigt en ruin? Engang var ruinen fine farvelagte perspektivskitsur på blanke mahogniborde mellem ambitiøse kommissærer. De havde en drøm om en stor lys indkøbskatedral med rullende trapper op under den store kuppel.

Til venstre for mig i kasser lå grønne og gule meloner spændt op af saft. Jeg gik ind for at købe brød. Bagest i lokalet talte kvinderne dæmpet og sendte en smilende 14 - årig pige imod mig, med sine skæve tænder rystede hun på hovedet.

Udenfor glider to citrongule kroppe med mange led tæt forbi hinanden, lavthængende grønne trafiklys danser. Vejen fordeler sig som ud fra en håndflade i fire retninger alle veje forsvinder væk i den samme varmedis. Sorte mænd læsser grønne kasser med tomme matgrønne flasker på en høj mørkegrå lastbil med bulede skærme. Efter at have taget et billede i modlys af scenen vælger jeg tilfældigt en af de fire veje og skynder mig videre, varmen stikker og prikker i min hud, stilheden ringer i mine øre og gaden er tom igen, husene virker forladte. Alle farver falder dæmpet fra facaderne. Under enhver revne i husfacaderne skimtes nye farver, - alle falder de mod støvet og blander sig med bladene.

Til venstre under gadetræernes blå og grønne skygger, ligger et smalt treetages hus. Engang var facaden okker, nu er den nedtonet til en lys gul, blandet med en lys brændt umbra. Huset har saddeltag og små buede vindusløse kviste. I stueetagens mørke anes skjult bag knuste ruder og sorte snoede jerngitter tomme hylder. Falmede plakater hænger på butiksvæggens fliser med stiliserede arabesker. Det smalle hus står på en rektangulær grund, hvis ene halvdel er en gårdhave med noget, der ligner et bassin, men der er ingen lyd af vand eller refleks på facaden. Den store vedbend gror hen over det meste af huset, en svag brise får dens blade til at vippe svagt sølvgråt og grønt. Altanernes brune træærkværk hænger løst og mimer i de fine udskæringer fra trækronernes komplicerede forgreninger. Yderst til gaden står et lille mørkt, turkist og rustrodt skilderhus - man kan se at det har sovet længe.

Under det pyramideformede tag sidder der et lille kioskvindue, hvor metalpersiennen er trukket skævt. Man kan lige ane at rummet inde bagved er fyldt med store, sorte kantede sten.

Under gadens skrånende olivengrønne tag glider endnu en citrongul bulet krop. For enden af gaden peger to grå funkishuse med deres runde hjørner i hver sin retning ud af billedet, den gule krop drejer brat mod venstre.

Da jeg kommer derned ser jeg, at det ene hus peger med sine altaner mod en kæmpe byggetomt, den hæver sig op mod solen og øverst rejser sig et gigantisk fatamorgana af en konditerkage. På kanten af kagen sidder en sky fast, den kan ikke komme fri. Bygningsværket er så stort at solen kun delvist lyser på den. Søjler på søjler på buer og igen søjler på søjler på buer, igen og igen. Barokke detaljer malet og multipliceret ud langt op i himlen. Arkitekten må have tegnet den gennem et kalejdoskop, for at kunne få alle de lag på lag og forskydninger med og for at opnå en krydsning af Babelstårnet og Versailles på samme sted.

Den er formet af en sindssyg konditor og hans kone og nu når solen går væk, ser jeg at flødeskummet er grå cement.

- 1 Jorge Luis Borges: "Labyrinths Selected Stories & other Writings." New Division Book 1964. p.26.
- 2 Jorge Luis Borges: p.28.
- 3 Donald Davidson: "What Metaphors Mean. inquiries into truth and intertptation", Oxford Clarendon Press. 1984. p. 245.
- 4 William Gibson: "Neuromantiker". 1982. Dansk udgave 1989. Forlaget Per Kofod.
- 5 William Gibson: "Fragments of a Holografic Rose". 1981. Dansk udgave i Johnny Mnemonic 1995. Forlaget Per Kofod.
- 6 "Simstim": slang for følefilm også brugt i Aldus Huxly's »Fagre ny verden«, hvor personerne ser "felies" sanser/ føle film.
- 7 Le Courbusier: "Vers une architecture", Edition Cre's, France 1923.
- 8 Wittgenstein: "Culture an Value", Basil Blackwell, UK 1953.
- 9 Jerker Lundkvist: »Arkitektur; etik=æstetik«. KTH. Stockholm 1998. p. 37.
- 10 Jerker Lundequist: "The idea of architectural research" KTH Stockholm 1999. p. 15.
- 11 Arkitekten: »Mens vi venter på Svend Auken«. 01-2000. p. 3.
- 12 Lars Qvotrup: »Det Hyperkomplekse samfund«. Gyldendal. 1997.
- 13 Michael Sorkin: "The New City". p. 80.
- 14 Olive Brown: "The New City". p. 4.
- 15 Lebbeus Wood: "The new City." p. 4. Når Woods taler om det "Cartesianske space", taler han om den franske filosof og matematiker Rene Descartes (latin:Cartesius). Det Kartesiske grid består kun af retvinklede koordinater.
- 16 Woods: "The new City." p. 4.
- 17 Woods: "The new City." p. 4.
- 18 Woods: "The new City." p. 4.
- 19 Woods: i "Radical Reconstruction". p. 26. 1997. Princeton Press. Cybernetics se Heintz von Foerster "On construction a Reality" The invented reality (New York: W.W. Norton, 1979), 41-60.
- 20 Lebbeus Woods: "The new City." p. 4.
- 21 Quadropolar, som f.eks. fire lige store elektriske ladninger med modsat fortegn anbragt nær hinanden.
- 22 Lebbeus Woods: "The new City." p. 4.
- 23 "Transcendent materialisme." Ifølge Jung har mennesket et grundlæggende behov for at frigøre sig fra alle endegyldige og fastgjorte tilstande. Mennesket ønsker at "opnå befrielse – eller transcendens – fra ethvert begrænsende eksistensmønster, mens det bevæger sig opad mod et modent udviklingsstadiet." Så Woods må tale om en frigørende materialisme. C. G. Jung: »Mennesket og dets symboler«. 1964. p. 149. Linhardt og Ringhof, 1995.
- 24 Woods: "Radical Reconstruction". p. 30. Princeton Press. 1997.



## 18. 0. Litteraturliste

---

- Andersen, Troels: "Set og sket den maleriske handling". 1972.
- Aristotele "The Physics" trans. Phillip H. Wicksteed and Francis M. Cornford. (1929). Harvard University Press. 1970.).
- Aristotele "Physis book 1 and 2"(1970). Trans. William Charlton.Clarendon Press.Oxford. 1995.
- Aristoteles "Poetik". Hans Reitzels Forlag. 1999.
- Asymptote:"Virtual Guggenheim". www.Asymptote – architecture.com.
- Bachelard, Gaston: "Lysets Flamme".(1961). Trans. Peer F. Bundgård. Hans Reitzels Forlag. 1996.
- Bachelard, Gaston:(1958)."The poetic of space." Becon Press. 1994. p. 50 Annie Duthil.
- Barr, Alfred: "Picasso Fifty years of his art", New York. 1946.
- Barthes, Roland: "Mythologies".(1957). Vintage Random House. 2000.
- Baudrillard, Jean: (1987) "Den anden ham selv" 1992.
- Baudrillard, Jean: "Fatal Strategies, 1990. London, Verso.
- Baudrillard, Jean: "Krystallens Hævn." Forlaget Slagmark.
- Baudrillard, Jean: "Simulakrum and Simulations. "Michigan University Press. 1994.
- Baudrillard, Jean: 1983. "Simulations" Semiotext(e) Inc. Colombia University New York.
- Bek, Lise og Henrik Oksvig: "Rum Analyser."Fonden til udgivelse af arkitekturtidsskriftet B. 1997.
- Benedikt, Michael: 1991. "Some proposals. In Cyberspace: First Steps (ed. Michael Benedikt).
- Benjamin, Walter: "Kulturindustri udvalgte skrifter" ( Kunstværket I dets tekniske reproducerbarheds tidsalder). Red. Claus Clausen. Rohdos 1973.
- Bentham, Jermy: "Panopticon or the inspection house." "The works of Jeremy Bentham". vol. 4. ed. John Bowring. Edingburgh. 1843.
- Bergson, Henri: "De store tænkere" ( Stof og hukommelse). Munksgård. 1991. Indledning og oversættelse ved Peter Kemp.
- Bloch, Ernst: "Building in Empty Space" in The Utopian Function of Art and Literature: (1959).



- selected essays, trans. Jack Zipe and Frank Meckelenburg Cambridge, Mass.: MIT. Press 1988. p.1961.
- Borges, Jorge Luis: "Fiktioner" Gyldendal 1998 ("The Garden of forking Paths." 1941.)
- Borges: "Labyrinths Selected Stories & other Writings." New Division Book. 1964.
- Braad Thomsen, Christian: "Drømmefilm," Gyldendal. 2000.
- Brandi, Cesare: "Kirken Sain'tivo alla Sapienza" Rum analyser. Lise Bek & Henrik Oxvig. Red. Fonden til udgivelse af arkitekturtidsskriftet B. 1997.
- Brecht, Berthold: "Om tidens teater". Gyldendals Uglebøger. 1960.
- Bruce Sterling, Bruce: "Øer i nettet" (1988). Dansk udgave 1996 forlaget Cicero.
- Bruce-Mitford, Miranda: "Tegn og symboler." Forlaget Carlsen. 1996.
- Bukatman, Scott: "Blade Runner." BFI Modern Classics British Film Institute. 1998.
- Bukatman, Scott: "Terminal Identity". The virtual subject in postmodern science fiction. Duke University Press Durham and London. 1993.
- Bulfinch, Thomas: "The illustrated age of fable". Frances Lincoln.1998.
- Bunschoten, Raul: "Rum hule horisont". Arkitekturtidsskriftet B. 1998.
- Burroughs, William: "Naked Lunch". 1959. Flamingo Harper Collins publishers. 2001.
- Burroughs, William: "Word virus the William Burroughs reader."1998. Flamingo Harper Collins
- Calvino, Italo: "De Usynlige Byer." 1972. Tiderne Skifter. 1999.
- Carrol, Lewis: "Alice i Eventyrland." Gyldendal. (1866 )1997
- Carabatera, Marilena: The archaeological museum of Delft" Adam Editions 1996.
- Castaneda, Carlos: (1994) "Eventyrenes Tale" 1975. Bibliotekt Rohdos.
- Clarke, David B.: "The Cinematic City" introduction. 1997. Routledge London and New York.
- Corbusier, Le: "The City of to-morrow and its planning." 1929. (The City Reader..)
- Dadoun, Roger: "Mother-City-"Mittler"- Hitler." "Close Encounters Film, feminism, and Science Fiction."
- Deleuze, Gilles: "Bergsonism". (Intuition as method). Zone Books. 1991..
- Deleuze, Gilles & Felix Guattari: "A thousand Plateaus. Capitalism andSchizophrenia". The athlone Press. 1988.
- Derrida, Jaque: "Point de folie – Maintenant l'architecture". Rethinking architecture.ed. Niel Leach. Routledge. 1997.
- Dick, Phillip K. (1968). Do androids dream of electric sheep? SF Masterworks Orion Books 1999.
- Doel, Marcus A. and David B. Clarke: "From ramble city to the screening of the eye." "The Cinematic City" ed. David B. Clarke: Routledge 2001.
- Eco, Umberto: "funktionen og tegnet: arkitekturens semiotik." "Rum analyser. Arkitekturtidsskriftet B. 1997.
- Eco, Umberto: "Det åbne værks poetik". fra "Æstetiske teorier" red. Jørgen Dehs. Odense Universitets forlag 2. udgave 1995.
- Edmunds, Lowell: "Oedipus The ancient legend and its later analogues". The Johns Hopkins University Press Baltimore and London. 1996.
- Faure, Eli: "De la cineplastique" citeret i Anthony Vidler "Warped Space." 2000. The MIT Press.
- Foucault, Michael: (1967). "Of other spaces". Lecture tr. Jay Miskowiec, Diacritics 16, 1(Spring 1986)
- Foucault, Michael: "Overvågning og straf." Det lille forlag. (1975) 1994.
- Fredriksen, Dan: "Lad der blive lys! Om kvantemekanikken". Politiken. Søndag d. 8. april 2001.
- Freis, Heinrich de: "Raumgestaltung in Film" in Wasmuths Monatshefte fur Baukunst , v.1920-21.
- Gans, Deborah: "The Le Corbusier Guide". Princeton Architectural press. 2000.

- Gans, Herbert J.: "Towards a human Architecture. A Sociologist's View of the profession" 1978. Paper udleveret på "Millenium" mødet på Arkitektskolen i Oslo 2000.
- Gadamer, Hans – Georg: "Teoriens lovprisning"(1991). System Studieserie. 2000.
- Gadamer, Hans – Georg: "The Relevance of the beautiful" Cambridge University Press. 1986..
- Gibson, William: (1984) "Neuromantiker" 1992. Forlaget Per Kofod.
- Gibson, William: "Count Zero." 1993. Per Kofoeds Forlag. William Gibson "Mona Lisa Overdrive". 1993.
- Gibson, William: "Johnny Mnemonic". 1986. Dansk udgave 1995. Per Kofoeds Forlag.
- Gibson, William: "Neuromantiker". Per Kofods forlag. 1984. Dansk udgave 1992.
- Gibson, William: "Virtual Light". 1994. Per Kofoeds Forlag.
- Gideon, Sigfried: "Rum Tid og Arkitektur". RUM analyser. Arkitekturtidsskrift **B** 2000.
- Grafton. Harper Collins Publishers (1939) 1985.
- Grof, Stanislav: "Beyond Death." Thames and Hudson. 1980.
- Gropius, Walter: "Manuscript Bauhaus – Archive Berlin". Wolfgang Pehnt..
- Gropius, Walter: "Manifest for arbejdsrat for Kunst". 1919. Walter Gropius. The New Architecture and the Bauhaus. London: faber. 1955. Cambridge, Mass.: MIT Press. 1965.
- Gunning, Tom: "The Films of Fritz Lang Allegories of Vision and Modernity." 2000. "The dance of the death."
- H. Ost, H.: Borrominis römische Universitätskirche S. Ivo alla Sapienza i "Zietschrift für Kunstgeschichte" 1967.
- Hans George Gadamer, Hans George: (1977). "The relevance of the Beautiful." Cambridge University Press.1998.
- Hawking, Stephen: "Hawkings Univers". Gyldendal. (1988) 1996.
- Hegel, G.V.F.: "Theorie- Werkausgabe" Bd. 13, Frankfurt a.M. 1970.
- Heidegger, Martin: "Building, dwelling, thinking." Rethinking Architecture ed. Neil Leach. Routledge 1997.
- Heim, Michael: "The erotic ontology of cyberspace. Cambridge, MA MIT Press, 1992.
- Heim, Michael: "The Metaphysics of Virtual Reality" Oxford University Press 1993.
- Hesseldal, Peter: "Den nye natur." forlaget Høst og Søn.1998.
- Homer: "Odysen". 1954. oversat af Otto Gelsted . Thaning og Appel.
- Huxley, Aldous: (1954). "The doors of perception and heaven and hell". Chatto & Windus London. 1968.
- Ito, Toyoo: "Blurring Architecture". Charta. 1999. ("the transparent forest of the city").
- Ito, Toyoo: "2G International Architecture Review". N. 2 1997.
- Jameson, Fredrich: 1991. "Postmodernism or the cultural logic of late capitalism." Duke University Press.
- Jodidio, Philip: "Architecture Now." "Metacity/datatown." Taschen. 2001.
- Johansen, Karsten Friis: "Den europæiske filosofis historie. Antikken". Nyt nordisk forlag Arnold Busk.
- Juel-Christiansen, Carsten: "Monument og niche" (1980-82). Rohdos 1985.
- Jung, C. G.: "Mennesket og dets symboler" (1964). Linhardt og Ringhof. 1991.
- Kael, Pauline: "Baby the rain must fall". The New Yorker. 12. July 1982.
- Kennedy, H.: 1982. "Ridely Scott Interview" Film Comment 18 (4)
- Koolhaas, Rem: "Delirious New York." 1994. 010 Publishers Rotterdam.
- Kuhn, Thomas S: Normalitet og revolution.
- Lao-Tzu: Oversat af Eric Peter Nash i "Frank Lloyd Wright forces of Nature". Todtri. 1996.
- Larry og
- Larsen, Berit Anne: "Vision og virkelighed. Forestillingen om det 20. århundrede" Luisianna Revynr. Sep.2000.
- Leach, Neil: "Rethinking Architecture" 1997. Routledge. p. xx.

- Lee, Ang: "Crouching Tiger Hidden Dragon", ("Tiger på spring Drage I skjul") instruktion: 2000.
- Lehmann, Niels: Oplæg til Staging book 2. 2001.
- Lightman, Allan: "Einsteins Drømme". Samlerens forlag. 1993.
- Lloyd Wright, Frank: "Broadacre City A New Community Plan." 1935. (The City Reader.)
- Lovecraft, H. P.: Omnibus 1. "Trough the Gates of The Silver Key" in collaboration with E. Hoffman Price.
- Luis Bunuel i "Film Arkitektur from Metropolis to Blade Runner" Edited by Dietrich Neumann. 1996. Prestel.
- Lunenfeld, Peter: "Snap to a grid. A User's Guide to Digital art's, Media, and Cultures". 2000. Cambridge, Mass. MIT Press.
- Lynch, Kevin: "Good City Form". The MIT press. 1981.
- Lynn, Greg: "Animate FORM". Princeton Architectural Press. 1999.
- Lynn, Greg: "Folds, bodies & blobs collected essays" La lettre volée. 1998.
- Lynn, Greg: A&D "Architects in Cyberspace 2". nr. 11-12. 1998..
- Lyotard, Jean-Francois: "Det postmoderne forklaret for børn." 1986. Akademisk forlag.
- Malevich, Kazimir: "Futurism – Suprematism, an Extrct"(1921), in Kazimir Malevich, Jeanne D'Andrea (red.)
- Malmkjær, Poul: "Bunuel Statsments og anti - statsment". Det Danske Filmmuseum. 1968.
- Marcus, Aage: (1941) "Den Blå Drage". Forlaget Spektrum 1995.
- McArthur, Colin: "Chinese boxes and Russian dolls" i "The Cinematic City". 1997. Routlegde.
- Moebius og Dan O. Bannon: "The Long tomorrow" del 1 og 2 Heavy Metal. Juli, August. 1977.
- Moebius og Jodorowski: "John Difool." Carlsens forlag bind 1-2. (1981) 1982 b.3. (1983) 1984 b.4. (1985) 1988
- Moebius: "Den Hermetiske Garage". Carlsens Forlag. (1987) 1982.
- More, Thomas: "Utopia". Forlaget fremad København. MCMXLIV
- Murray, Janet H.: "Hamlet on the Holodeck, The future of Narrative in Cyberspace". (1997).
- Neal Stephenson, Neal: "The diamond Age".1995 Bantam books.
- Neumann, Dietrich: "Film Arkitektur from Metropolis to Blade Runner".1996 Prestel.
- Nielsen, Arno Victor: "A Space Odyssey Den apokalyptiske tale om rummets endeligt" SKALA nr.28 1993.
- Nietzsche, Friderich: "Således talte Zarathustra." (1911) Lindhardt og Ringhof. 1993 Om tarantellen..
- Nin, Anais: "Under en glasklokke" (1948) Lindhardt og Ringhof. 1981.
- Novak, Marcos: "Next Babylon, soft Babylon. A&D Architects in Cyberspace 2. 1998.
- Novak, Marcos: [www.centrifuge.com](http://www.centrifuge.com) "Dancing with the Virtual Dervish" og "Worlds in Progress."
- Nykjær, Mogens: "Peterskirken Historie og betydning." Gyldendal. 1999.
- Øhrstrøm, Peter: "Tidens gang i tidens løb". Steno Museets Venner. (1983) 1995.
- Panofsky, Ervin: "Perspectives and symbolic form." (1924-25). trans. Christopher S. Wood. New York Zone Books. 1991.
- Palumbo Maria- Luisa: "New Wombs Electronic Bodies and Architectural Disorders". Birkhauser 2000.
- Peeters, Benoit og Francois Schuiten: "Murene i Samaris". 1984. Bogfabrikkens Forlag.
- Pehnt, Wolfgang: "Expressionist Architecture" Thames and Hudson. 1979
- Pellerin, Jean: "La Romance du Retour". La porte me flaire, elle hésite. (The door scents me, it hesitates.) N.R.F. 1921 p.18. Citatet er hentet fra Gaston Bachelard: (1958) "The poetic of space"1994.
- Perez-Gomez, Alberto: "The Case for Hermeneutics as Architectual Discourse". Architecture and Theaching Epistemological Foundations. Comportements Lausanne.1998.

- Perez-Gomez Alberto and Louise Pelletier: "Architectural Representation and the Perspective Hinge" (1997) The MIT Press. 2000.
- Perez-Gomez Alberto: "Chora as architectural meaning". 1992. Albright-Knox Art Gallery Buffalo.
- Phoca, Ioanna and Panos Valavanis: "Architecture and City Planning". Kedros. 1992.
- Platon: "Timaios" ved Carsten Høeg og Hans Ræder. Reitzels Forlag. 1955.
- Platon: "Staten". Museum Tusculanums Forlag. p. 279 - 280. Hulelignelsen. 7. bog.
- Platons Skrifter. Bind 8. Carsten Høeg og Hans Ræder. Hans Reitzels Forlag. 1992.. Timaios.
- Puglisi, Luigi Prestinzenza: "Hyper architecture." Birkhauser 1999.
- Qvortrup, Lars: "Det hyperkomplekse samfund". Gyldendal. 1998.
- Rand, Ayn: "The Fountainhead". 1947. Harper Collins Publishers.
- Rowe, Colin & Robert Slutzky: Transparens bogstaveligt og fænomenbundet. RUM analyser. Red. Lise Bek og Henrik Oksvig. Arkitektur Forlaget B 1999.
- Sammon, Paul M.: "Future Noir the making of Blade Runner". Orion Media. 1996.
- Sammon, Paul M.: i "Future Noir The Making of Blade Runner". Orion Media.
- Scheffauer, Herman G.: "The Vivifying of Space" 1920. Freeman. Reprinted in Lewis Jacobs, ed., Introduction to the art of the Movies" Noonday press 1960.
- Schleiermacher, Friedrich: "Om begrebet hermeneutik" to forelæsninger afholdt i 1829 i Videnskabernes Akademi i Berlin, oversat til bogen "Hermeneutik - en antologi om forståelse" red. Jesper Gulddal og Martin Møller. 1999.
- Shirow, Masamune: "Ghost in the shell" 1991. forlaget Aboris Manga. 1996.
- Simmons, Dan: "Endymion" 1. 1996 Forlaget Cicero.
- Simmons, Dan: "Hyperion" 2. 1994 Forlaget Cicero.
- Simmons, Dan: "Hyperions Fald" 3. 1995 forlaget Cicero.
- Simmons, Dan: "Endymion." bind 4. 1995 forlaget Cicero.
- Sofokles: "Kong Ødipus" gendigtet af Søren Ulrik Thomsen. Vindrose 1990.
- Sorkin, Michael: "The New City."
- Stephenson, Neal: "Snow Crash." 1992. Bantam books.
- Sterling, Bruce: 1986. "Mirrorshades the cyberpunk anthology." New York Arbor House. p. xi.
- Taut, Bruno: Citat fra "Det Chokerende Nye." p. 177. Samlerens forlag. 1981. („Die auflosning der Stadte“). 1919-20.
- Taut, Bruno: "De galochen des Glucks in Die Glaseren Kette, Visionarere architekturen aus dem kreis um Taut, Bruno 1919-1920". Cataloge of an exhibition at Schloss Morsbroich, Leverkusen, and the Akademie der Kunste, Berlin. 1963.
- Taut, Bruno: "Die auflosning der Stadte" Hagen. 1920.
- Thielst, Peter: "Man bør tvivle om alt - og tro på meget". Historien om Filosofien. Gyldendal.
- Tzonis og Lefavre: "Classical architecture the poetics of order". Mit Press.
- Vattimo, Gianni: "The transparent Society." Polity Press. (1989) 1992.
- Venturi, Robert: Denis Scott Brown og Steve Izenour: "Learning from Las Vegas" 1972. Mit Press.
- Vidler, Anthony: "Warped Space. The Vivifying of Space." 2000. The MIT Press. p. 83.
- Vinge, Vernor. Tale til seminar i NASA i 1995 og interview med Peter Hesseldal, "Den Ny Natur", Høst og Søn, 1999.
- Vinge, Vernor: "True Names." først publiceret i Dell Binary Star #5, 1981.
- Virilio, Paul: "Cyberworld - det værstes politik". Efterord ved Niels Brügger Introite! Publishers (1996) 1998.
- Virilio, Paul: i interview med Andreas Ruby i "The Virtual dimension." Architecture, Representation and Beckmann, John: "Crash culture". Princeton architectural press. 1998.
- Wentworth Thompson, D'Arcy: "On growth and form" Cambridge, 1961,
- Gulddal, Jesper og Martin Møller: "Hermeneutik en antologi om forståelse" Gyldendal. 1999.

- Williams, Tad: "Otherland" Forlaget Cicero 2000.  
 Wollen, Peter: (1991) "Film aesthetics, film history and the idea of a film canon", paper delivered to the Columbia Film Seminar 26 sep. 1991, University of Missouri, Columbia Missouri.  
 Woods, Lebbeus: "Radical Reconstruction". 1997. Princeton Press.  
 Woods, Lebbeus: "The New City" Simon and Schuster. Byron Preiss Book. 1992.  
 Worringer, Wilhem: ("Abstraction and Empathy") 1908. Wolfgang Pehnt: "Expressionist architecture".  
 Zelner, Peter: Hybrid Spaces: "New forms in digital architecture". Thames & Hudson. 2000.

## FILM

- AKIRA. Katsuhiro Otomo. 1987. 124 min.  
 Blade Runner. Ridley Scott, Special effects Douglas Trumbull, design Syd Mead. 1982. 117 min.  
 Cube. Vincenzo Natali, digital design C.O.R.E. 1997. 87 min.  
 Dark City. Alex Prouas, production design George Liddel. 1997. 96 min.  
 Existenz. David Cronenberg 1998. 98 min.  
 Ghost in the Shell. Mamuru Oshii efter Manga af Masamune Shirow. 1995. 79 min.  
 Groundhog Day. Harold Ramis. 1993. 97 min.  
 Johnny Mnemonic. Robert Longo. Art director Denis Davenport. 1995. 105 min.  
 Lawnmower Man. Brett Leonard. 1992.  
 Lawnmower Man 2: Jobs war. Farhad Mann. 1995. 98 min.  
 Lost Highway. David Lynch. 1997.  
 Matrix. Brøderne Wakowski, design Owen Paterson. 1999. 131 min.  
 Metropolis. Fritz Lang, 1926. 120 min.  
 Niravanna. Garaele Salvatore. 1996. 109 min.  
 Naked Lunch. David Cronenberg. 1991. 115 min.  
 Pulp Fiction. Quentin Tarantino. 1994. 150 min.  
 Robo Cob. Paul Verhoven. 1987. 107 min.  
 Stalker. Andrej Tarkovsky. 1979. 160 min.  
 Star Trek-The Motin Picture, Robert Wise, effects Douglas Trumbull, design Syd Mead.  
 Travellers Tale. Lars Johansson. 1994. 75 min.  
 TRON. Steven Lisberger, design Moebius og Syd Mead. 1982. 90 min.  
 The Thirteenth Floor. (efter Simulacron 3 af Daniel Galouye), Josef Rusnak. 1999. 101 min.  
 The Cell. Tarsem Singh. 2000.  
 The Fountainhead. King Vidor. 1948.  
 Virtuosity. Brett Leonard. 1995. 112 min.  
 Videodrome. David Cronenberg, 1982. 90 min.  
 Wings of Honneamise. Hiroyuki Yamaga. Character Design Yoshiyuki Sadamoto. 1994. 125 min.  
 What Dreams May Come. Vincent ward 1998. 103 min.  
 2001. A Space Odysse. Stanley Kubrick. 1968 effects Douglas Trumbull.

