

# ØKOTURISME OG LINEARITET: EN RUMLIG-NARRATIV UNDERSØGELSE

	2	BETYDNING OG LÆSERETNING - SCENE 21	
1. Økoturisme er booming business			4
2. Eventyroplevelsen er en våben fortælling			5
	7	SOMMERFUGLEN OG HAVET - SCENE 1, 2 & 3	
3. Eventyreren er en hvid opdagelsesrejsende			9
4. Kronotopisk analyse og eventyr tid			9
	12	ET SPIL UDEN FORMÅL? - SCENE 13	
5. Rafting på Futaleufu: et eventyr i tre akter			13
6. Camp Adventure: lite-eventyr			14
	17	(CONT'D) ET SPIL UDEN FORMÅL? - SCENE 13	
7. Kritik og konklusion			20
8. Videre arbejde			21
	23	LANDSCAPES OF SURRENDER - SCENE 8	
	26	Kilde- og litteraturliste	26

## SCENE 21 - BETYDNING OG LÆSERETNING

21 FESTSALEN, ARKITEKTSKOLEN - INT. MORGEN

21

Syv AKADEMIKERE, inklusive MIKHAIL i hans sorte DUSTER, står omkring et LANGBORD hvorpå ARTEFAKTER af forskellig art er placeret. BLAKE, den ottende person ved bordet, holder en TRÆSKE iop imod lyset mens han taler.

BLAKE

.. så vi kalder det yderste *skallen*.

BLAKE stiller TRÆESKEN på bordet og åbner den. Indeni findes to mindre æsker; en halvgennemsigtig, kvadratisk VOKSÆSKE der lyser indefra, og en mindre, blankpoleret STÅLÆSKE. Tilsammen fylder de nøjagtigt TRÆESKENS indre.

BLAKE

Den lyse er en MacGuffin. Indeni er det bare en LED koblet op til en sensor og et AA-batteri. Den blanke derimod...

BLAKE tager STÅLÆSKEN ud. Han viser LÅSEMEKANISMEN til AKADEMIKERNE, og åbner den ved at skille den ad på midten. Indersiden er foret med tyk uld, der beskytter et stort ÆG i sandblæst glas. BLAKE stiller forsigtigt STÅLÆSKEN fra sig, i det han holder ÆGGET op mod lyset, så TERNINGEN indeni kan ses.

AKADEMIKER 1

Det er virkelig fint, Blake, men hvad er pointen?

BLAKE

Det er et diagram.

AKADEMIKER 2

Et diagram over hvad?

BLAKE

Jeg mener, at det har en *operativ* lighed med det beskrevne objekt<sup>1</sup>.

AKADEMIKER 1

Hvad i alverden snakker du om?

BLAKE

I den ene retning fortsætter diagrammet forbi terningen, forbi stofposen, forbi frøene, langt forbi den skala, hvor jeg kan stå her og åbne det med de bare næver. Det samme gælder i den anden retning.

Forsamlingen udveksler blikke indbyrdes. AKADEMIKER 2 løfter blikket og betragter TAGKONSTRUKTIONEN.

AKADEMIKER 1

Hvad i alverden snakker du om?

AKADEMIKER 2

Han siger, at alting er *indhold* og *beholder* samtidig. Der er ikke nogen privilegeret position på skala-stigen, hvorfra verden udgår. En flad ontologi.

BLAKE

Præcis.

AKADEMIKER 1

Men DER er jo en privilegeret position! Der ER jo en begyndelse og en slutning; en beholder du åbner først, og en beholder du åbner sidst.

BLAKE

Paradoksalt. For os. Men der findes egentlig hverken fortid eller fremtid, vel? Hverken begyndelser eller slutninger. De er bare begrænsninger i vores sanseapparat<sup>2</sup>.

## 1. *Økoturisme er booming business*

En af de store oplevede fordele ved økoturisme, fremfor traditionel masseturisme, er en minimeret *impact* på lokale befolkninger og økosystemer. For det meste er der tale om *minimering af ubæredygtighed*, fremfor egentlig *bæredygtighed* eller ligefrem *regenerativ praksis*<sup>3</sup>. Forskellen eksemplificeres i sammenlignings-formularen: “det er slemt, ja, men ikke så slemt som X”.

”Økoturisme defineres som turisme, der ikke påvirker natur og kultur negativt. Denne type turisme har fokus på de lokale ressourcer og på at skabe leveveje for lokalbefolkningen”. (Københavns Universitet<sup>4</sup>)

“MacCannell asserts that “tourism is the cutting edge of the worldwide expansion of modernity,” and ecotourism, according to Addison, “is the cutting edge of world tourism”. (Romancing the Wild<sup>5</sup>)

“Ecotourism is now defined as “responsible travel to natural areas that conserves the environment, sustains the well-being of the local people, and involves interpretation and education”. Education is meant to be inclusive of both staff and guests”. (The International Ecotourism Society<sup>6</sup>)

Økoturismens *minimering af ubæredygtighed* er et indbygget element. På den ene side ønsker økoturisten *autentiske, anderledes* eller ligefrem *transcenderende* oplevelser, hvilket betyder at oplevelsen er nødt til at ske væk fra en homogen, globaliseret kultur, der opleves som inautentisk.<sup>7</sup> Økoturisternes ønsker udgør dermed et økonomisk incitament til beskyttelse af naturområder, kulturelle særegenheder mm. Ubæredygtighed minimeres altså i sammenligning med masseturismen. På den anden side kritiseres økoturismen i stigende grad som et instrument for neoliberalisering, i det dens virkemåder transformerer og vareliggør territorier, på en måde der undergraver eksisterende meningsstrukturer for territoriernes beboere<sup>8</sup>. Der er altså ikke tale om egentlig *bæredygtighed* eller *regenerativ praksis*, i det stedernes udvikling stadig er betinget af udnyttende, neoliberalistiske dynamikker.

Begge disse diskussioner er udfoldet og nuanceret i Fletcher's *Romancing the Wild*. Nærværende opgave vil hovedsageligt beskæftige sig med såkaldt *eventyrturisme*. Klassiske eksempler inkluderer bjergklatring, safari, vandring og *rafting*<sup>9</sup>. Eventyrturisme kan forstås som en gren af økoturismen hvor rejsens hovedformål er deltagelse i fysisk udfoldelse som en måde at opleve destinationen. Ifølge Buckley's definition af eventyrturisme, dækker begrebet kun

kommercielle, guidede ture<sup>10</sup>; denne tekst opererer med et lidt bredere begreb, for også at inkludere vandring langs ruter, hvor guiden helt eller delvist er erstattet af stifindingsystemer.

## 2. Eventyroplevelsen er en våbenfortælling

*Eventyroplevelsen* har en række særlige kendetegn, her videregivet fra Fletcher<sup>11</sup>; Oplevelsen er stærkt episodisk, dvs. som begivenhed har den en skarpt defineret begyndelse og slutning; den er således afskåret fra vores almindelig liv, dvs. den er *liminal*. Oplevelsen er struktureret som et

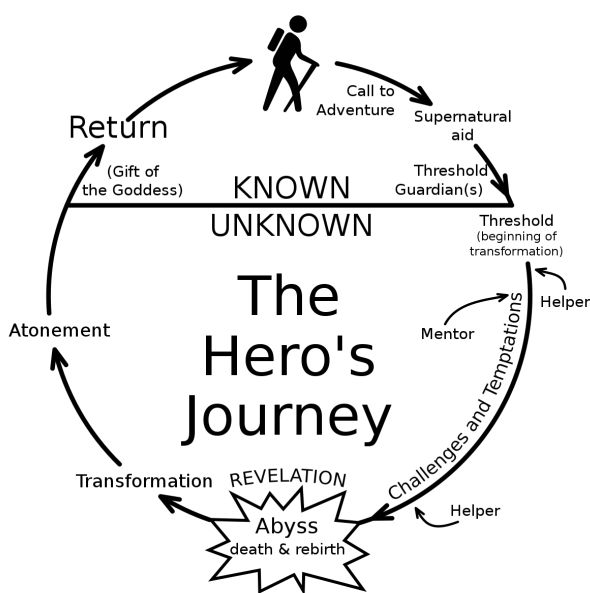
drama med optrapning af spændingen frem mod en dramatisk afslutning, og kan endda kortlægges som en Campbellsk rite med tredelingen *separation - overgang (liminalitet) - tilbagevenden*.

Denne opbygning af eventyret - lineær, konfliktfuld, afgrænset - er den selvsamme struktur der er under kritik i Ursula K. Le Guins essay *Bæreposeteorien om Fiktion*<sup>12</sup>. Den ekstremt udbredte *heltemyte* eller *monomyte*<sup>13</sup> er ifølge Le Guin en utilstrækkelig og endda destruktiv model for historiefortælling, til trods for modellens dramaturgiske styrke. For Le Guin er disse

fortællinger *våbenhistorier*, bygget over urmenneskets jagtpræl, og deres kedelig tendens er, at alting i fortællingens verden før eller siden må underordne sig helten og hans færd. Le Guin ser denne fortælling udfolde sig bagved myten om evig vækst og teknologisk fremskridt; altså selve den vestlige civilisations teleologiske credo, der i sin iver efter at nå fortællings afslutninger er direkte på vej mod *altings* afslutning<sup>14</sup>.

Som modsvar til den lineære *våbenfortælling* foreslår Le Guin *bæreposfortællingen*; en fortælling der kan *indeholde* helten, men som ikke er *underordnet* ham.

“Jeg modsætter mig alt dette [heltemyten]. Jeg vil gå så langt som til at sige, at den naturlige, ordentlige og passende form til en roman er formen på en sæk, en taske. En bog indeholder ord. Ord



*indeholder ting. De bærer betydning. En roman er et medicinbundt, der indeholder ting i en bestemt, magtfuld relation til hinanden og til os”.*

*Bæreposeteorien om Fiktion, Ursula K. Le Guin, s. 4 (egen oversættelse)*

For Donna Haraway er *bæreposafortællingen* en retning for det nødvendige arbejde, det er at fortælle nye historier om vores bosteder. Fiktion, den spekulative fortælling, er for Haraway en form for forslagsstillende praksis, der udarbejder visioner for hvordan vi kan leve med, frem for mod, vores omverden<sup>15</sup>. For at komme videre fra den destruktive Tekno-våben historie, der er ved at undergrave vores livsvilkår på jorden, må vi iflg. Haraway samle magtfulde fortællinger og forslag, der i *bæreposafortællingens* ånd viger uden om udnyttelse og objektificering af den verden, fortællingen foregår i - vores verden<sup>16</sup>. Det er med udgangspunkt i Le Guin og Haraways kritik, at jeg ønsker at undersøge de fortællemæssige træk, der effektuere eventyrturene, og hvordan de udspiller sig som oplevelser i en særlig tidslig og rumlig kontekst.

**SCENE 1-3 - SOMMERFUGLEN OG HAVET**

1 ØSTJYSK BAKKELANDSKAB - EXT. DAG 1

**INDRAMMET; ZOOM LINSE-** En SOMMERFUGL flyver rundt blandt LYNGET. Den bevæger sig mod venstre i billedet. Indstillingen slutter og starter forfra flere gange. Forstår vi, at SOMMERFUGLEN er blevet *filmet*? At det er en REPRODUKTION af BEGIVENHEDEN?

SUPERIMPOSED TEXT: HVORDAN ER DET AT VÆRE EN SOMMERFUGL?<sup>17</sup>

2 FILMSTUDIE - INT. DAG 2

VOICEOVER sidder ved et bord. Der står en MIKROFON og en LYSKILDE foran hende. Hun vifter med MANUSKRIPDET, et sæt sammenklipsede A4 sider<sup>18</sup>.

VOICEOVER

Skal jeg bare starte? Cool. Siger du til? Nå, okay. (LÆSER FRA MANUS) Når vi igen vender os mod territoriet, der for nylig blev os fremmed som en knækket hammer, er det en nærliggende fælde at tage fat hvor vi slap.

3 HAVET - EXT. DAG 3

**FULD SKÆRM; FULDTOTAL-** Indstilling kun af HAVOVERFLADEN; vi ser de glitrende bølgekrusninger glide langsomt henover billedet.

VOICEOVER 1:

Projektet dengang, det moderne projekt, var at overvinde denne livsverdenens banalitet; at slå hul i virkeligheden og nå ud på den anden side, til

uendeligheden og udødeligheden... Det er vel egentlig stadig det, der er projektet. *Off-worlding*. Trans-humanisme. Teknologisk singularitet. Videre; uanset prisen eller konsekvenserne, videre. Men..

Indstilling af HAVOVERFLADEN skifter; den nye indstilling er tættere på vandet. BØLGERNE bruser med hørbar styrke.

#### VOICEOVER 1 (CONT'D)

Hvad er det, vi er inde i? Hvad er det, der manifesterer sig? Jeg tænker på det som en torn, måske, en lang, tyk torn, så stor at den er begravet dybt i verdens side. Den injicerer sig selv i verden. Fra denne kæmpe torn udgår et endeløst, måske automatisk, behov for at assimilere og efterligne. Assimilator og assimileret interagerer gennem et script af ord, en katalysator der driver transformations motor. Måske er det et væsen, der lever i perfekt symbiose med et væld af andre skabninger. Måske er det "blot" en maskine. Men i begge tilfælde, hvis den har intelligens, er dens intelligens meget forskellig fra vores egne. Ud af vores økosystem skaber den en ny verden, hvis processer og mål er fuldstændig fremmede - en verden, der virker gennem suveræne spejlingshandlinger, og ved at forblive skjult på så mange andre måder, alt sammen uden at overgive grundlaget for sin andethed, i takt med at den selv bliver til det, den møder<sup>19</sup>.



### 3. *Eventyreren er en hvid opdagelsesrejsende*

Som sagt er den arketyriske model, som eventyrturismen trækker på, et skoleksempel på Le Guins *våbenfortællinger*. Fletcher redegør for historiciteten af disse fortællinger, navnlig at eventyrer og opdagelsesrejsende traditionelt har været hvide, angelsaksiske mænd med erobring som endemål.<sup>20</sup> Fletcher redegør yderligere for turene som rituelle handlinger, gennem hvilke turisterne kan identificere sig med eventyrernes dyder; de LARPer som opdagelsesrejsende<sup>21</sup>. Turisterne opbygger således symbolsk kapital, som understøtter deres identitetsprojekter udenfor eventyrturens rum<sup>22</sup>.

Selvom de køns- og racemæssige skel ikke er lige så udtalte hos nutidens eventyrturister som kolonitidens opdagelsesrejser, er der stadig en udpræget overvægt af velhavende hvide fra industrialiserede lande på turenes gæstelister, og de dyder der kropsliggøres er da også typiske for den velbjergede øvre middelklasse: behovsudsættelse, hårdt arbejde, afstemt risikovillighed og følelsesmæssig kontrol i mødet med lidelse<sup>23</sup>. Kan eventyrturene således udgøre en slags indvielsesritual? Er de en adgangsbillet til den øvre middelklasse for historisk marginaliserede grupper? Interessante spørgsmål, der desværre ligger uden for nærværende opgaves omfang. For nu vil jeg tage udgangspunkt i Fletcher og Le Guins udlægninger, og redegøre for hvordan turenes udformning som *eventyr* medierer mødet mellem turisten og landskabet, navnlig hvordan et særligt forhold mellem tid, rum og narrativ medierer økoturisters oplevelser som *eventyrture*.

### 4. *Kronotopisk analyse og eventyrtid*

Fortællinger finder sted i både tid og rum. Ydermere er enhver narrativ afhængig af et bestemt *forhold* mellem fortællingens indhold, de rum den foregår i og de tider den foregår gennem. Disse forhold kaldes kronotoper, fra de græske ord *kronos* og *topos*, hhv. tid og sted<sup>24</sup>. I denne opgave bruger vi begrebet til at synliggøre samspillet mellem rumlige og narrative greb i effektueringen af *eventyrture* og lignende oplevelser, men begrebet er i første omgang udviklet af den russiske teoretiker Mikhail Bakhtin som et værktøj til litterær analyse<sup>25</sup>.

Bakhtin identificerer de særlige måder en genre (eller et værk) opererer med tid og rum som konstituerende elementer for fortællingen. Er tiden fx ens overalt i fortællingen, eller er der steder hvor tiden udvides eller trækker sig sammen? Er tiden knyttet til hovedpersonens biografi, nationens historie eller noget tredje? Er rummets beskaffenhed konkret, således at vi må bevæge os gennem Alperne for at nå til Rom, og denne rejse tager en vis tid i fortællingen, eller er rummet abstrakt, således at afstanden fra fortællingens *her* til fortællings *der* kan krydses uden videre?

Tænk fx på forskellen mellem et eventyr og en sitcom. I eventyret flytter vi os gerne kontinuerligt, så fortællingens sted ændres sekventielt. Ligeledes gennemgår karaktererne en forvandling i kraft af de oplevelser, de går igennem; fortællingen sker altså i kraft af heltens *biografiske tid*. Vi møder Frodo i herredet, og følger ham gennem hans strabadser i Midgård; efterhånden som fortællingen skrider frem, ændres Frodo for stedse af sine oplevelser. I en sitcom forventer vi derimod, at både karakterer og steder forbliver nogenlunde statiske; det er netop dette statiske bagtæppe, der muliggør kavalkaden af komiske situationer. Når Ross og Joey kommer op at skændes, og den ene stormer ud af Central Perk, ved vi, at deres venskab snart vil vende tilbage til normalen igen. Hvordan skulle næste episode af Venner ellers starte? Fade-in: Joey og hans nye bekendtskaber på nabocaféen? Næppe.

Økoturismen er, som tidligere nævnt, afhængig af en forestillingsverden der både trækker på gamle koloniale tråde og på turisternes identitetsprojekter i deres sædvanlige, urbane livsførelse. Vi så, at turister spejler deres helte, for implicit eller eksplicit at gøre krav på disse individers storslåede kvaliteter. Som en del af denne forestillingsverdens indre logik, er økoturismen nødt til at finde sted uden for "civilisationen". Hvorvidt et sådant sted overhovedet findes, er kontroversielt, og blandt andet afhængig af en natur/kultur dikotomi der rummer civilization og vildnis som to yderpoler på et konstrueret spektrum<sup>26</sup>. En række rumlige praksisser kan medvirke til at etablere et sådant *vildt* eller *særligt* sted som baggrund for økoturismens heltagtige forestilling.

Vi kan tage udgangspunkt i det homogene, civiliserede rum som oplevelsen må finde sted *væk fra*. Dette *hverdagsrum* er på mange måder sammenfaldende med både Mircea Eliades begreb om *profant rum*<sup>27</sup> og Byung-Chul Hans begreb *hyperrum*<sup>28</sup>. Som vi skal se, gør oplevelsernes opbygning også brug af rumlige og narrative karaktertræk, der effektuerer religiøse åbenbaringer, kaldet *hierophanier*, i Eliades udlægning<sup>29</sup>. For nærværende tekst er *liminalitet* et af de vigtigste af sådanne karaktertræk.

Oplevelser i økoturistisk øjemed baserer sig på, at en infrastruktur allerede eksisterer, så det *autentiske* kan tilgås. Netop koblingen til andre steder undergraver stedets afstand og forskelle, og udvisker dermed stedets specificitet, dets *site-hed*<sup>30</sup>. For at opretholde oplevelsesrummet som et sted udenfor hverdagsrummet, må oplevelsens rum derfor *afgrænses* af *liminale* overgangszoner. Logistiske hensyn betyder at den konkrete, geometriske afstand mellem oplevelsesrummet og infrastrukturen må forblive relativt lille - vi placerer fx parkeringspladser i umiddelbar forlængelse af nationalparkens vandreruter. For at effektuere den nødvendige afstand mellem det homogene, inautentiske hverdagsrum og det særlige, autentiske oplevelsesrum må vi træde over en særligt tærskel og ind i et liminalt rum.

Effekten er klassisk typificeret i kirkens trappesten og forrum; udenfor kirken findes den banale, mondæne verden, og få meter derfra findes det hellige rum.

*“For en troende er kirken del af et andet rum end gaden hvor den står. Døren der åbne til kirkens indre indikerer faktisk en opløsning af kontinuitet. Tærskelen, der adskiller de to rum, indikerer også afstanden mellem to væremåder (modes of being), det profane og det religiøse. Tærskelen udgør grænsefladen der adskiller de to modsatte verdener og er samtidig det paradoksale sted hvor verdenerne kommunikere, hvor overgang til den hellige verden muliggøres”.*

*The Sacred and the Profane*, Mircea Eliade, s. 16 (egen oversættelse)

Det er liminaliteten der tillader de forskellige rum at finde sted klods op ad hinanden. Rumligt er der tale om en klart optrukket grænse, der definerer et indre og et ydre. Liminaliteten er også afgørende for effektueringen af eventyrturens særlige tid. Opdelingen af oplevelsen i et før, under og efter, altså som noget stærk *episodisk*, betyder at oplevelsen udmærker sig ift. vores hverdagslige oplevelser.

**SCENE 13 - ET SPIL UDEN FORMÅL?**

13 DHAMMA STUDIOS, KONTORLANDSKAB - INT. DAG

13

Indenfor i SPILSTUDIET møder vi TAKUYAKU MAKISAKI, der sidder med ryggen til tre skærme på hans ARBEJDSBORD. 3D-printede MODELLER af Dhamma-væsner står spredt rundt på bordet, og en MOBILE med farverige sprites hænger ned fra loftet. Vi ser resten af KONTORET i baggrunden.

TAKUYAKU MAKISAKI

[GAME DESIGN LEAD]

So, most players start off as proteans, which are basically a metaphor for early photosynthetic organisms, and then they sort of work their way up. They are grabbing sprite-elements from the world medium, the soup they swim in so to speak, and then they can split and rearrange those elements to something that allows them to create a new protean or to clone their current iteration. Basically, every time the player engages with the atmospheric resources, the player can potentially grow, but as a result, they also *world*, because the sprite-elements that are left over, and which are often *novel*, are left in the environment for other players to work with. Eventually, as the player sprites become more complex, they start to leave behind sprite-elements that actually contain action potentials too; element-sprites that repeat certain elemental transformations, sometimes similar to the transformations of early player-sprites. So, they're like little mini-me's or engine-controlled copies of the player, like offspring kind of, but sometimes they're sometimes novel transformations, which means the players are inadvertently creating new expressions or sprite-types inside the Dhamma game-world.

## 5. Rafting på Futaleufu: et eventyr i tre akter

Som indledning til det andet afsnit i *Romancing the Wild* beskriver Robert Fletcher udførligt en typisk *rafting* tur fra en kommerciel outfitter på den patagonske flod Futaleufú. Med udgangspunkt i Fletchers beskrivelse, vil jeg udpege de rumlige, tidslige og narrative greb der medvirker til kronotopisk at karakterisere turen som eventyr.

De første to dage går med flyrejser i stadig mindre maskiner, en lang bustur på grusveje og endelig vandreturen til basecamp. Det sidste stykke bliver kundernes bagage transporteret på okse-trukne vogne. Turens første del udgør separationen i en Campbellsk rite. I dette tilfælde er der tale om rigeligt afstand mellem det liminale oplevelsesrum og kundernes hverdagsrum. Ikke desto mindre er der en grænse der skal overholdes, nemlig den mellem oplevelsesrummet forestilling om et vildnis og den egentlig geografiske virkelighed, hvor turledernes boliger og fritidsaktiviteter finder sted i umiddelbar nærhed af *rafting* turens forløb. Ved ankomsten til basecamp, fx, bliver "kunderne hurtigt hyrdet forbi de lokale bønders boliger, og videre til de åbne græsgange" og når kunderne senere skal forbi dækkes parabolantennen med en gammel kaffesæk<sup>31</sup>. Lidt strukket kan vi måske sige, at det først er på dette sidste ben af rejsen, hvor verdens sædvanlige parabolantenner og beboelses-mønstre erstattes af iscenesatte *vildnis*-markører, at vi træder ind i det liminale oplevelsesrum.

Efter at have overnattet i basecamp, gennemgår kunderne et sikkerhedskursus, og så er det ellers afsted. De følgende dagene prøver de kræfter med både floden og de omkringliggende klippevægge. De spiser frokost ved smukke udsigtspunkter, og hver aften overnatter de i rustikke, sceniske omgivelser med adgang til lækker mad, massage og hottubs. Service-niveauet og sikkerhedskurset udgør paradokser ift. udlevelsen af eventyrforestillingen, der i sin idealform også kræver lidelse og risiko, men på trods af disse relativt åbenlyse brud på forestillingen, har de fleste kunder oplevelsen af at bruge tid i *det vilde*<sup>32</sup>.

Turen tiltager i intensitet hen over dagene med *rafting* på vildere og vildere stykker af floden, og efter et kort dyk i intensitet den næstsidste dag, afsluttes turen med en hel dags *rafting* på nogle af flodens flotteste stræk. Fortællingens tinde. Heltens ultimative udfordring. Morgenen efter rejser kunderne tilbage til Santiago og videre til deres endelige destinationer<sup>33</sup>; eventyret er fuldbyrdet og helten kan vende hjem.

Rent praktisk er de kvasi-scenografiske illusioner, der opretholder indtrykket af *vildnis*, muliggjort ved at turen følger en nøje tilrettelagt sti. Selv når kunderne zigzagger henover floden i en blanding af sejlads, klatring og vandring, følger oplevelsen en *linje* gennem landskabet. Vi har altså en tærskel ift. omverdenen og en bundethed ift. færden, en grænse og en linje, der begynder at tegne oplevelsesrummets linearitet. I analysen af *rafting* turen kan vi se basecamp, udsigtspunkter og overnatningssteder langs ruten, som punkter, mens de planlagte aktiviteter der finder sted mellem punkterne, og som ofte udgør selve transporten mellem, som de afgrænsede episoder. Ofte er ankomsten til et af disse punkter, og overgangen til den næste episode, understreget af et skift i transportmiddel, fx fra flodsejlads til klatring.

Dette tredje rumlige element, punktet, og den tidslige form (episodisk), udgør sammen med grænsen og linjen kendetegn for eventyrturens kronotop. Det er i samspillet mellem det rumlige og det tidslige at forestillingen effektueres, og oplevelsen når sin fulde, rituelle magt; den, der gør økoturister til eventyrere. Den, der gør dem i stand til at *overvinde* og *mestre* landskabet, som helte i deres egne våbenfortællinger. At *overvinde* og *mestre* er semantiske betegnelser der kendetegner turisternes egne forklaringer af deres interesse for både *rafting* og andre typer af eventyrturisme (Fletcher 2014).

## 6. Camp Adventure: *lite*-eventyr

I et mere lokalt eksempel kigger vi på Camp Adventure, en forlystelsespark øst for Næstved, der med sin *boardwalk* tilbyder en naturoplevelse af særlig poleret karakter. Boardwalken er en 3,2 km lang rute gennem Gissenfeld Klosters skovområde, hvor Camp Adventure's øvrige tilbud også finder sted (glamping, træ-tops klatring mm.)<sup>34</sup>. I modsætning til traditionelle vandrestier er boardwalken hævet over terrænet. Som boardwalkens crescendo har Camp Adventure opført det såkaldt Skovtårn; en 45 høj parabolisk stålstruktur, der tilbyder en uovertruffen panoramisk udsigt over det sjællandske landskab.

Selvom turen langs boardwalken kan klares på en eftermiddag, og i øvrigt ikke stiller særlige krav til de besøgendes fysiske kunnen, og således udgør en slags *softcore-eventyr*, er turen som oplevelse opbygget efter den samme kronotop som *rafting* turen der er beskrevet ovenfor.

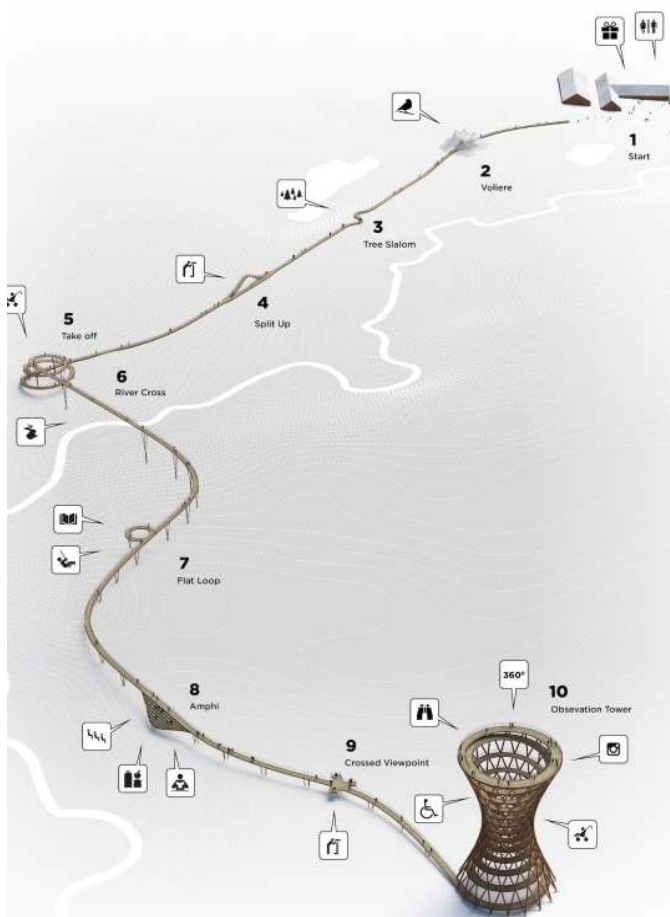
Boardwalk-eventyret starter også med ankomsten til en *basecamp*; i dette tilfælde Camp Adventures gårdsplads, hvor indløsningen af billet udgør grænsen til oplevelsesrummet. Herfra

bevæger vi os langs en fastlagt rute, eller linje, fra det ene *særlige* punkt til det næste. Oplevelsen kulminerer på toppen af Skovtårnet, hvorfra vi kan *vende tilbage* til tærsklen og hverdagsrummet.

Camp Adventure er interessant i denne sammenhæng pga. den noget atypiske måde hvorpå forestillingen om noget vildt effektueres for at tilfredsstille (softcore) økoturister. Boardwalken udgør en helt klar, optrukket linje der er *andet end* det landskab, den bevæger sig igennem. Dette står i modsætning til mere typiske vandreruter, hvor udformningen af stier

forsøger at *skjule sig* som en del af terrænet<sup>35</sup>. At stien er et effektivt redskab til at styre oplevelsens forløb er indlysende, men hvordan indgår den i forestillingen om at tilgå urørt natur? I Dansk Arkitektur Centers online vidensbase er Camp Adventure beskrevet med følgende:

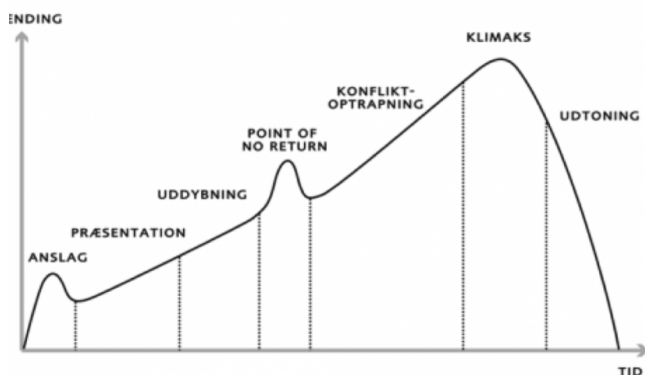
*“Gissenfeld Klosters Forest is a preserved site one hour south of Copenhagen. As glacial woodland [...], the forest contains several natural biotopes, a variety of animal species and a rich birdlife. A challenge of the project was to create an exciting and easily accessible walk through the forest, without disrupting its natural environment. To minimize the project’s impact on its surroundings, the boardwalk is lifted above the natural ground as it zigzags between the existing trees and adjusts to the existing conditions and habitats of the forest. The result is a new, seamless way to move through the forest, lifted above the ground while experiencing the scenic nature”.*<sup>36</sup>



Det er ikke indlysende hvad det betyder at skoven er *preserved* (skoven er sådan set udlagt til skovbrug ifølge Gissenfelds Klosters egen hjemmeside<sup>37</sup>), men vi forstår at der er tale om en skrøblig naturtype, der risikerede at blive forstyrret af projektets. Løsningen blev at løfte stien, og dermed den besøgende, over den jomfruelige natur. Ikke nok med at vi på den måde beskytter skoven, vi åbner efter sigende også for en *ny* og *spændende* måde at opleve den.

Spændende eller ej er det tydeligt at styringen af oplevelsens forløb langs boardwalket er afgørende for oplevelsens udfoldelse; det er måske endda selve denne lineære, styrede vej gennem skoven der *er* oplevelsen.

De kronotopiske *punkter* er fint visualiseret på det stiliserede kort over Camp Adventure, også fra DACs vidensbase. Sammenholdt med den klassiske berettermodel (der langt hen ad vejen er en alternativ, lineær, visualisering af Campbells rite), ser vi hvordan



punkterne på kortet, der markerer særlige steder eller foreslåede aktiviteter, ligger sig langs boardwalkens linje som begivenheder, der medierer forløbet frem mod klimakset: skovtårnet. Afgrænsningen; linjen; punkterne langs linjen; episoder mellem punkterne. Selvom der er tale om et *light* eventyr i sammenligning med Futaleufu floden, er alle våbenfortællingens kendetegn at finde.

Ligesom kundernes på deres *rafting* tur kun behøver udføre de sjove, betydningsfulde handlinger som selve sejladsen, vandringen mm., og ikke behøver bekymre sig for banaliteter som mad, vin og hottubs, er de vandrende langs boardwalken også overladt til kun eventyrets vigtigste indhold: vandring, bestigning af skovtårnet, indtagelsen af det *sceniske landskab*. Selv forhandlingen mellem skovbund og fødder er så at sige *outsourcet* til en infrastruktur, der mere eller mindre ubemærket tillader mødet med det *vilde* eller *urørte*.



**SCENE 13 - ET SPIL UDEN FORMÅL? (CONT'D)**

I den modsatte ende af DHAMMA STUDIOS kontor, foran et stort VINDUE med udsigt over HAVEN sidder MICHAEL ESFUERTA. Vinduet er fyldt med holografiske projektioner af LIVE-CHATS.

MICHAEL ESFUERTA

[COMMUNITY LEAD]

Well, as you know, we come from an OpenSource background and attitude, so the first AGs posed a kind of dilemma to us.

INTERVIEWER

Can you just explain to the people at home what "AG" signifies?

MICHAEL ESFUERTA

Oh, of course! AG stands for Autonomous or Algorithmic Grower. It's a piece of third-party software that engages with the Dhamma game-world by itself, without player input. Of course, players are the ones to develop AGs in the first place, but after deployment, they pretty much sustain themselves.

INTERVIEWER

Why don't you just call them bots?

MICHAEL ESFUERTA

Uhm... Yeah, it's a common question. To us, a bot signifies a piece of software designed to produce a specific outcome within a game world. Most bots in MMORPGs gather resources for the player character by means of repeating simple actions, such as grinding mobs or nodes, which requires an already existing and predictable game world. Since the Dhamma game-world also changes dynamically in response to the

actions of sprites, a bot must be able to react and adapt to its environment to make meaningful progress. So, we don't really consider them bots. Also, unlike other bots, they are not really *taking away* from the game world; it's not like there's a limited set of resources that players compete for, right? In fact, the AGs are growing the Dhamma game-world.

INTERVIEWER

Don't the AGs give some players an unfair advantage?

MICHAEL ESFUERTA

We discussed it at length and included community members. Some of the players who wrote and used AG software came forward and let their voices be heard, too. In the end, we decided that the skill and effort involved in producing AGs merited some reward.

ESFUERTA flytter et HOLOGRAFISK FRAME ind på midten af VINDUET. Det viser et live-feed fra DHAMMA. En håndfuld SPRITES udgør en slags grænse i bevægelse. Efterhånden som de bevæger sig over skærmen, transformeres SUBSTRATET til noget mere komplekst, med flere farver og større variation i geometrierne.

INTERVIEWER

Are those AGs working? It looks like a controlled burn in reverse.

MICHAEL ESFUERTA

It's several clones working in tandem, but technically it's just a single AG. Hold on...

Et større SPRITE kommer gradvist til syne gennem SUBSTRATET. Da det er helt synligt på skærmen, kaster det sig over AG'erne i et pludseligt angreb. Det forsvinder med det samme tilbage i substratets mørke, og efterlader et hul i AG'erne linje.

INTERVIEWER

Is that a Player Character? Are they allowed to do that?

MICHAEL ESFUERTA

Yeah, well... we don't condone this kind of predatory behaviour, but it remains within policy rules; the shark here apparently only wanted a very specific element. However, we have had episodes where player characters would destroy AGs for sport, or even entrap and abuse them. Eventually, we had to invoke a few rights for AGs to ensure the continual renewal of the Dhamma-world in the face of these griefers. It seemed a little strange at first, you know, that these pieces of code would have more in-game rights than the players, but we had to be pragmatic.

## 7. Kritik og konklusion

Vi har set hvordan vores møde med naturen, som turister, i to forskelligartede tilfælde bliver til som *lineære* oplevelser eller fortællinger, sammenfaldende med Le Guins *våbenfortællinger*. Vi har set hvilke konkrete, rumlige og tidslige greb der medierer disse oplevelser og udgør deres kronotop, navnlig *afgrænsningen, linjen, punktet og det episodiske*.

Analysen af både *rafting* og boardwalk er relativt ensidige grundet nærværende opgaves begrænsede omfang. En række kritiske spørgsmål er enten kun delvist besvaret eller slet ikke blevet stillet. Opgaven er fx ikke kommet ind på, hvorvidt disse *rafting* ture, og andre eventyrture, egentlig medvirker til en større identifikation mellem turist og natur, eller om våbenfortællingen også i turisternes egen forståelse medvirker til en *fremmed- og andetgørelse* af de landskaber, turene finder sted i. Der er heller ikke taget stilling til, at *boardwalken* i Camp Adventure muliggør naturoplevelser for gangbesværede, en stor udfordring for de mere organisk udformede stier der ellers er ganske udbredte på vandreruter i Danmark.

Ydermere er kritikken af den lineære fortælling en relativt radikal kritik. Det er fx nærliggende at sige: ja, vores fortællinger er lineære og episodiske, men selve vores liv opleves jo også som lineære og episodiske. Vi fødes, lever og dør, og indimellem er der dale og tinder, punkter på vejen der inddeler vores tilværelser i *før* og *efter*. Tanken om non-lineære fortællinger, eller non-lineære praksisser er ikke kun fremmedartet når det kommer til vores fritid, men også når det kommer til vores livsførelse generelt. Det er måske ikke helt urimeligt at sige, at progression og fremskridt er det overordnede mål for hele vores sekulære, videnskabelige civilisation. Jeg tror mange finder det modsatte scenarie skræmmende; at leve inde i en stabil, økologisk-bæredygtig civilisation, der hverken udvider eller innoverer, men forbliver relativt stabil i sine udtryk og praksisformer over lang tid. Over årtusinder. At smag og mode ikke skulle ændres i et årti virker latterligt; at den skulle forblive nogenlunde ens over et årtusinde, som den fx gjorde hos de antikke Ægyptere, virker næsten umuligt.

Det er ikke mit ærinde at skitsere en evig civilisation; det ligger så at sige uden for nærværende opgaves omfang. Det forekommer mig i stedet vigtigt at pege i retning af former, der kunne stå som modsvar til den lineære våbenfortælling, når det kommer til vores omgang med, og færden i, de territorier (landskaber) der betinger vores levevilkår.

## 8. Videre arbejde

Som vi har set minder afgrænsningen af eventyrets oplevelsesrum om den tærskel, der adskiller det *liminale*, hellige rum fra det profane eller sekulariserede rum. Eftersom muligheden for at møde det *hellige* eller det *egentlige* kun findes i det ene rum, må de være fraværende i det andet.<sup>38</sup> I Stefan Brinks udlægning er det udviklingen og implementeringen af denne binære forståelse, der med tiden affortryller landskabet<sup>39</sup>.

Før den kristne kirke gjorde sit indtog i det Skandinaviske landskab, var hele landskabet *numinøst*, gennemsyret af hellig- og meningsfuldhed. Gravsteder, moser og andre landskabelementer var særligt betydningsfulde, og udgjorde også *sites* for rituelle handlinger. Landskabet lagrede og gav adgang til viden om mytisk og historisk tid (der for de pre-Kristne skandinaver var sammenfaldende). "*Territoriet er ikke blot en landbunden ressource for befolkningens fysiske eksistens, det udgør også deres fortid og deres hukommelse*"<sup>40</sup>. Et interessant fænomen i denne sammenhæng er en form, udbredt i oprindelige folkeslag, hvor fortælleren selv tager plads, der hvor fortællingen fandt sted, for på den måde at *blive del* af fortællingen.<sup>41</sup>

Det numinøse landskab som Brink beskriver, udgør en radikalt anderledes kronotop end den, der karakteriserer eventyroplevelsen. I det numinøse landskab, samt i myterne og fortællingerne der gennemsyrer det, er tiden ikke lineært bundet; den sammenfaldende mytiske og historiske tid som fortællingerne finder sted i, er ikke bare *før* ligesom månelandingen skete *før* *The Shining* havde præmiere, men er *før* som en abstrakt størrelse. Den tidslige afstand mellem myten og fortællerens nutiden er ikke klart defineret, men en slags blød overgang, ligesom afstanden mellem det hellige sted og det omkringliggende landskab også er defineret af en blød overgang.

Vi kan sige, at der rumligt er tale om *gradueringer*; gradvise overgange fra én rumlig tilstand til en anden. Fordi disse gradueringer ikke har et klart defineret slutpunkt, en tærskel, er hele landskabet mere eller mindre påvirket af det mytiske og numinøse. Der findes ikke et *indenfor* og et *udenfor* som i kristendommens kirker eller eventyrturismens oplevelsesrum.

I vores moderne, sekulariserede samfund er også kirkens hellige rum med tiden blev profant. Forsøg på at genvinde naturen (eller landskabet eller territoriet) som meningsbærende for individet er blevet undergravet af *våbenfortællingen*; af det nærmest tvangsmæssige behov for at iscenesætte individet som *over* eller *udenfor* naturen. Dan Ringgaard skriver:

*“Som en reaktion på den tidlige naturvidenskabs dissektion af naturen, opstod landskabet som en indlevelse i en natur der opfattedes som en organisk og spirituel helhed. Det paradoksale ved landskabsbetragtningen er ifølge Ritter, at dette forsøg på at generobre naturen for følelsen, kun kunne ske ved at lægge en distance til den: landskabsbetragterens æstetiske distance.”<sup>42</sup>*

Denne udvikling, hvor det hellige og meningsfulde rum først blev institutionaliseret og afgrænset, for sidenhen at blive helt fjernt og fremmed for os, udgør sammen med rejse- og kommunikationsteknologier en udjævning af rummet som sådan, og dermed en undergravning af rummets evne til at være helligt eller betydningsbærende i det hele taget.

Selv når vi som økoturister iklæder os den opdagelsesrejsende lånte gevandter, tager vi vores ivrige stræben efter *præstation* med os, hvormed vi underkender og objektiverer selve det landskab, som vi har påstået er rejsens formål. Vores afhængighed af *våbenfortællinger* i vores selvforståelse gør det umuligt for os at stifte et egentligt, gensidigt og meningsfuldt forhold til de territorier vi bebor. Ligesom vores territorier, er vores identiteter frataget evnen til at være noget andet og mere end blot produktive, og det er blandt andet frakoblingen af identiteten og det beboede territorie som et *sted*, der forårsager balladen.

Kan vi, som modsvar, forestille os en økoturisme med omvendt fortegn? Hvor de mest voldsomt/tydeligt “civiliserede” områder udenfor byerne (og altså ikke det illusoriske *urørte vildnis*), som fx mosebrug, kalkbrud, grusgrave, gennem nye rumligt-narrative behandlinger og brugsmønstre, giver plads til udlevelsen af bærepose-forestillinger? Navnlig forestillinger, fortællinger og oplevelser der handler om at leve i og med, frem for mod, territoriet vi bebor? Selv et tøvende og skitserende svar på dette spørgsmål ligger uden for nærværende opgaves omfang, men brugen af den kronotopiske analyse kan muligvis fungere som et operativt værktøj igennem den spekulative designprocess, som jeg mener vil være oplagt for at tage hul på spørgsmålet.

**SCENE 8 - LANDSCAPES OF SURRENDER**

8      INDUSTROMRÅDE - EXT. TIDLIG AFTEN

8

**HALVTOTAL; TRACKING SHOT-** De to VANDRERER står på toppen af en bakke og kigger udover det forladte INDUSTRIOMRÅDE. Med en gestus indikerer VANDRER 1, at de rykker videre. Vi følger de to skikkelser i det de bevæger sig ned ad bakken og ud gennem landskabet.

VANDRER 1:

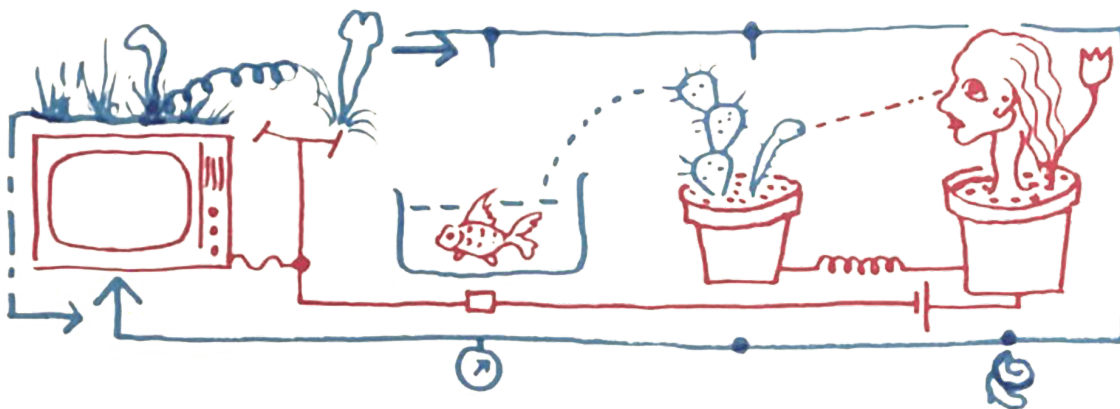
There is a sort of parasitism, a universal cannibalism, that belongs to the domain of the living: it feeds off itself, without realizing that it needs other forms and modes of existence. As though life in its most complex and articulated forms is never anything but an immense cosmic tautology: it presupposes itself and produces nothing other than itself<sup>43</sup>.

VANDRERNE stopper og observerer EN PLANTE i grøftkanten.  
**KAMERAET BEVÆGER SIG VÆK FRA SKIKKELSERNE OG FOKUSERER PÅ PLANTEN I ET KONTINUERLIGT ZOOM-**

VANDRER 1:

Tautology? A self-referential argument; true by virtue of being true. It sounds like you're also suggesting that this is the ultimate meaning of... Well, of what's going on. That the notion of teleology, a directedness towards somewhere *outside* of life is... mute? Nonsensical even?

ET DIAGRAM TEGNER SIG HEN OVER TOPPEN AF BILLEDET<sup>44</sup>:

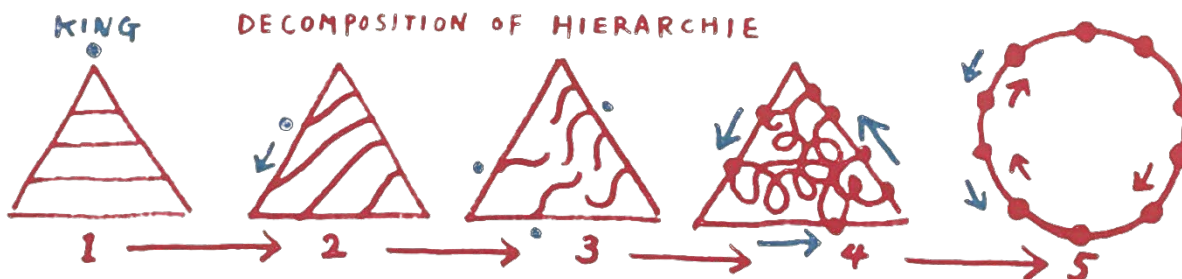


VANDRER 2

(Brummer bekræftende: mm-hmm) This is why life seems impossible to explain other than starting from itself. As for plants, they represent the only breach in the self-referentiality of the living<sup>45</sup>.

Mens VANDRER 1 svarer, hører vi dem bevæge sig væk fra GRØFTEKANTEN.

**FULDTOTAL; TRACKING SHOT-** VI FØLGER VANDRENE IGEN; SKIKKELSERNE ER NU I BAGGRUNDEN; I DEN ENE SIDE AF BILLEDET GLIDER PLANTER FORBI I FORGRUNDEN. RESTEN AF DIAGRAMMET TEGNER SIG I BUNDEN AF BILLEDET:



VANDRER 1

Maybe that's why they're so difficult to put at the forefront of our stories. I mean... We can write non-linearly, right? Think of that girl with the carpet and the computers... That story doesn't necessarily adhere to this



hegemony of transformation; nothing is really *resolved* over the course of the narrative<sup>46</sup>. Yet... Someone is still at the centre of it. She needs to position herself there so the story can move forward. The lack of change is explicitly a lack of change. It doesn't get her out of featuring a hero.

**KLIP TIL; HALV-TOTAL AF DE TO VANDRERE-**

DIAGRAMMET er væk fra billedet og de VANDRERE er stoppet op. De står ved KAJKANTEN og kigger ud over HAVET. Skroget af en gammel KUTTER ligger rustent til højre for dem. Der står tidsler omkring skroget, og et BIRKETRÆ er vokset op gennem dækket. Der lyder MÅGESKRIG over bølgernes hvislende åndedrag. To CITRONSOMMERFUGLE flakser rundt foran det rødbrune metal.

VANDRER 2

But the story isn't just about her as a hero, is it? In fact, I would say that her challenge, weaving the carpet, is what falls into the background, and it is all the little thing, the otherwise invisible things, the things that would have been reduced to inanimate objects in a more classical hero's myth, that take centre stage. More than that, even, I would say that it is the relations of these things, more than the things themselves, that becomes the motive of the story. Just like we talked about. Remember?

## Kilde- og literaturliste

- 
- <sup>1</sup> Bertram, Peter, '4 Diagrammer' (Forelæsning, Kgl. Akademi, 12 September 2022).
- <sup>2</sup> Carlo Rovelli, *The Order of Time* (Penguin UK, 2018).
- <sup>3</sup> Robert Fletcher, *Romancing the Wild: Cultural Dimensions of Ecotourism*, New Ecologies for the Twenty-First Century (Durham: Duke University Press, 2014).
- <sup>4</sup> Berit C. Kaae Seniorforsker, 'Ny model for økoturisme på vej' (Københavns Universitet, 8 August 2021), <https://ign.ku.dk/nyheder/2017/ny-model-for-oekoturisme-paa-vej/>.
- <sup>5</sup> Fletcher, *Romancing the Wild*, 115–16.
- <sup>6</sup> 'What Is Ecotourism', *The International Ecotourism Society* (blog), accessed 24 October 2022, <https://ecotourism.org/what-is-ecotourism/>.
- <sup>7</sup> Fletcher, *Romancing the Wild*.
- <sup>8</sup> Fletcher, 150.
- <sup>9</sup> R. Buckley, *Adventure Tourism* (CABI, 2006).
- <sup>10</sup> Buckley.
- <sup>11</sup> Fletcher, 32–33.
- <sup>12</sup> Ursula K. Le Guin, Pul Yi, and Donna Jeanne Haraway, *The Carrier Bag Theory of Fiction* (London: Ignota, 2019).
- <sup>13</sup> Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (New World Library, 2008).
- <sup>14</sup> Le Guin, Yi, and Haraway, *The Carrier Bag Theory of Fiction*.
- <sup>15</sup> Donna Jeanne Haraway, *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*, Experimental Futures: Technological Lives, Scientific Arts, Anthropological Voices (Durham: Duke University Press, 2016).
- <sup>16</sup> Donna Haraway i Bruno Latour and Peter Weibel, eds., *Critical Zones: Observatories for Earthly Politics* (Cambridge: The MIT Press, 2020).
- <sup>17</sup> Titlen er baseret på Thomas Nagels berømte paper "What Is It Like to Be a Bat?"
- <sup>18</sup> Mockumentary grebet med den synlige voice-over artist og eksposition talt over landskabsbillet er taget fra *Further Beyond* (2017) af Christine Molloy og Joe Lawlor
- <sup>19</sup> Jeff VanderMeer, *Annihilation* (HarperCollins UK, 2014). p. 104 (epub), egen oversættelse
- <sup>20</sup> Fletcher, *Romancing the Wild*.

---

<sup>21</sup> Bourdieu, P. via Fletcher.

<sup>22</sup> Foucault, M. via Fletcher.

<sup>23</sup> Fletcher.

<sup>24</sup> M.M. Bakhtin, M. Holquist, and C. Emerson, *The Dialogic Imagination: Four Essays*, University of Texas Press Slavic Series (University of Texas Press, 2010), <https://books.google.dk/books?id=cblaBAAAQBAJ>.

<sup>25</sup> Bakhtin, Holquist, and Emerson.

<sup>26</sup> Fletcher, *Romancing the Wild*.

<sup>27</sup> Mircea Eliade, Willard R. Trask, and Mircea Eliade, *The Sacred and the Profane: The Nature of Religion; [the Groundbreaking Work by One of the Greatest Authorities on Myth, Symbol, and Ritual]*, A Harvest Book (San Diego: Harcourt, Brace, 1987).

<sup>28</sup> Byung-Chul Han and Daniel Steuer, *Hyperculture: Culture and Globalization* (Cambridge, UK ; Medford, MA: Polity Press, 2022).

<sup>29</sup> Eliade, Trask, and Eliade, *The Sacred and the Profane*.

<sup>30</sup> Han and Steuer, *Hyperculture*.

<sup>31</sup> Fletcher, *Romancing the Wild*, 124.

<sup>32</sup> Fletcher.

<sup>33</sup> Fletcher.

<sup>34</sup> ‘Camp Adventure – Unikke naturoplevelser: Oplev Danmarks største klatrepark med 10 klatrebaner.’, accessed 24 October 2022, <https://www.campadventure.dk/>.

<sup>35</sup> Christophe Haubursin, ‘How Trail Designers Build Good Hikes’, Vox, 7 October 2022, <https://www.vox.com/videos/2022/10/7/23392865/trail-design-hiking-ecology-nature>.

<sup>36</sup> ‘Camp Adventure Park’, *Danish Architecture Center - DAC* (blog), accessed 24 October 2022, <https://dac.dk/en/knowledgebase/architecture/camp-adventure-park/>.

<sup>37</sup> ‘Gissfeld Kloster - Land & Skov’, accessed 24 October 2022, [https://www.gissfeld-kloster.dk/land\\_skov.aspx](https://www.gissfeld-kloster.dk/land_skov.aspx).

<sup>38</sup> Eliade, Trask, and Eliade, *The Sacred and the Profane*.

<sup>39</sup> Stefan Brink, ‘Myth and Ritual in Pre-Christian Scandinavian Landscape’, in *Sacred Sites and Holy Places*, ed. Sæbjørg Walaker Nordeide and Stefan Brink, vol. 11, Studies in the Early Middle Ages (Turnhout: Brepols Publishers, 2013), 33–51, <https://doi.org/10.1484/M.SEM.1.101565>.

<sup>40</sup> Brink, 21.

---

<sup>41</sup> Brink, 21.

<sup>42</sup> Dan Ringgaard, 'Sted, Landskab, Rum', *Slagmark - Tidsskrift for Idéhistorie*, no. 57 (9 March 2018): 67–80, <https://doi.org/10.7146/sl.v0i57.104663>.

<sup>43</sup> Emanuele Coccia, *The Life of Plants: A Metaphysics of Mixture*, English edition (Medford, MA: Polity, 2019), 15.

<sup>44</sup> Tetsumi Kudo and Museum of Modern Art LOUISIANA, *Notebook Prints, 2020*, Large prints from Kudos notebooks, 2020.

<sup>45</sup> Coccia, *The Life of Plants*, 15.

<sup>46</sup> Amalie Smith, *Thread Ripper*, 1. udgave, Hybrid (København: Gyldendal, 2020).