

# JONAH FREEMAN & JUSTIN LOWE

# COLONY SOUND

Velkommen til Jonah Freeman & Justin Lowes verden – en totalinstallation hvori kunstnerduoen ud fra fiktive forestillinger, arkitektoniske scenarier, nøje udvalgte artefakter, prints- og film skaber en forunderlig og urovækkende parallelverden kaldet "San San".

Dette materiale er tænkt som forberedelse til jeres besøg med elever. Både til bestilte omvisninger og på egen hånd. Brug det som rejseguide ind i udstillingens univers.

Et besøg i udstillingen, er et besøg ind i grænselandet mellem virkelighed og fantasi. Det fiktive og faktabaserede væves sammen til én fortælling.

Et forarbejde med teksterne kan hjælpe med forståelsen og give et indblik i det store univers omkring udstillingen.

Fortællingen om San San stammer fra den futuristiske teoretiker og analytiker Herman Kahn og Anthony J. Wiens værk *The Year 2000, A Framework for Speculation on the Next Thirty-Three Years*, som blev udgivet i 1967.

San San bliver beskrevet som en futuristisk supermetropol, en hybrid by, som strækker sig fra San Diego til San

Francisco i Californien, USA, og danner hjem for op imod 20 millioner mennesker. Freeman & Lowe har gennem sit kunstneriske arbejde udarbejdet forskellige "kapitler" til fortællingen om San San.

## OM KUNSTNERNE

Jonah Freeman (1975) og Justin Lowe (1976) har siden 2008 i fællesskab trukket på en række forskellige historiske og fiktive fortællinger i deres arbejde med at skabe store, labyrintiske og arkitektoniske installationer. Deres afsøgninger af arkitektur som skulptur og totalinstallation tager form af gendigtninger over dystopiske visioner, psykotiske anfald og narkorelaterede subkulturer. Deres fælles praksis har ført til soloudstillinger på Art Basel, Basel, Museum of Contemporary Art, Los Angeles, Californien, samt deltagelse i talrige gruppeudstillinger verden over.

## COLONY SOUND OG UNDERVISNING

For danskfaget kan udstillingen være inspiration til en række skriveøvelser. Skriveøvelser hvor rummet og forestillingen om, hvad der er sket her, danner

afsæt. Det kan være postkort hjem fra San San. Det kan være digte eller måske journalistiske skriveøvelser.

Brug udstillingen som case, hvorigennem I kan arbejde med kompetencerne.

For historiefaget danner udstillingen et godt fundament til at diskutere kildekritiske begreber. Midt i totalinstallationens dragende univers med så mange elementer fra virkelighed, kan det være svært at skelne mellem fiktion og fakta.

I kan ligeledes bruge mødet mellem fiktion og fakta til at diskutere kontrafaktisk historieskrivning og opstille historiske scenarier.

I er velkomne til selv at medbringe papir og blyant. Vær opmærksom på, at I kun må bruge tørre farver – ingen blæk osv.

## HISTORIEN

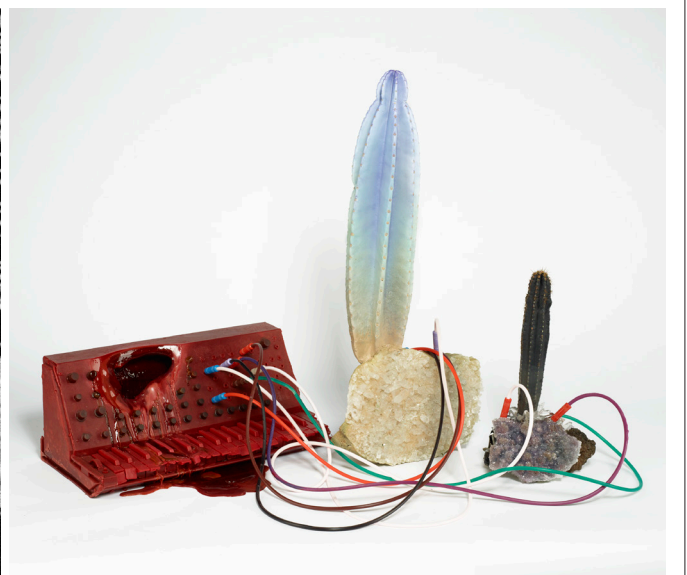
Udstillingen består af rum. Hvert rum er et afsnit i den store fortælling. Rummene hænger sammen med den overordnede historie. Dog ikke kronologisk. Mere brudstykker.

I er nødt til at overgive jer til de mange spørgsmål, I og eleverne vil stille. Hvad er

der sket her? Hvad får jer til at sige det? Hvad mere kan vi sige noget om? vil være en god hjælp til at lade styre jer igennem besøget.

Inden I bevæger jer ind, kan baggrundshistorien hjælpe jer til at holde fast i den røde tråd. I udstillingen opleves "kapitlet" Colony Sound, der omhandler den fiktive ungdomsbande Colony Sound, som er en del af San Sans undergrundsmiljø. Colony Sound har ved et tilfælde fundet en manipulationsteknik fra den Kolde Krig, som kaldes *The Smile*. ❶

*The Smile* opstod oprindeligt i et psykologisk eksperiment, der foregik i 1950-1960, hvor en loopet lydmeddelelse, via teknikken "psychic driving", skulle manipulere folk til at tro på en given påstand. Colony Sound har ikke ambitioner om at anvende *The Smile* til massemanipulation, men ønsker i stedet at anvende teknikken i undergrundsmiljøer til at opfordre mennesker til at skabe nye former for individuelle og alternative livsstile. *The Smile* bliver derved adopteret ind i undergrundskulturen i San San. Men *The Smile* spreder sig langsomt ud i resten af supermetropolen, og *The Smile* går fra at være en del af en modkultur til at blive mainstream.



## FORUD FOR BESØGET I UDSTILLINGEN

For at skabe mest mulig mening suppleres udstillingen af et tekstlag. En form for konteksthistorie og rejseguide rundt i udstillingens rum.

Læs teksterne i klassen og diskuterer evt. mødet mellem mening og forvirring. Brug dem som forberedelse og brug dem undervejs til at forstå, hvordan selv udstillingens små elementer er en del af den fiktive historie, der på en gang er realistisk, troværdig og baseret på fantasi.

God rejse.



## INTRODUKTIONSTEKSTEN TIL UDSTILLINGEN

### DET FORSVINDENDE PENTHOUSE

Området lige nord for Three Miles Piers i Malibu var kendt som The Colony. Nogle kaldte det Malibukolonien. Det var designet som en flerbogs-luksus-nydelses-zone. En tidligere beboer havde beskrevet det "som at leve i en boblemaskine ved havet, hvor ørkenens serveringsvogn altid er på vej rundt". Men ved begyndelsen af det 21. århundrede var området ved at blive tomt. De høje etageejendomme, der var så rige på bekvemmeligheder, og som kantede kysten af Stillehavet, var blevet rystet af den vedvarende røg fra brandene i nord og havde lidt alvorlig strukturelle skader som følge af den eroderende kystlinje. Alle vidste, at Malibu var et dårligt sted at bygge en by, og nu flyttede cheesecakesegmentet videre til det næste trendy nabolag.

Men det var ikke afslutningen; det var bare begyndelsen. Det underholdnings-industrielle kompleks, som på den tid havde opslugt hele den sydlige del af San San-regionen, tiltrak sig horder af immigranter. Bortløbne unge strømmede til fra hele verden med et håb om at genopfinde sig selv midt i Jordens største område for fantasiproduktion. Da befolkningstallet eksploderede, gjorde prisen på fast ejendom det samme. Og da de ikke havde andre steder at tage

hen, begyndte immigranterne at fylde The Colony. Et nyt økosystem blev født i de smuldrende tårne ved Stillehavet, og det var på vej til at blive fødestedet for en ny superorganisme.

### ARBEJDSPØRGSMÅL

Tilflytterne i San San er fiktive. Men kender I virkelige eksempler på grupper af mennesker, der har gjort det samme? Besat tomme bygninger og skabt nye sociale eksperimenter?

I kan lade eleverne undersøge f.eks. slumstormere, b'z'ere, Sofiegården og Christianias historie. I kan også lede efter lokale eksempler. I Aarhus findes Godsbanen og Institut for X som nyere eksempler.

### COLONY SOUND

FLORIDA GLITCH. BRICK CITY CLUB.  
ARABISK DRØMMEPOP.

Colony Sound dukker først op som en ungdomskultur i undergrunden blandt det nippono-karibiske immigrantsamfund i The Colony højhuse. Grundlæggerne af Colony Sound, Farmer Kintaro og R. F. Saxon, var allerede kendt som lederne af Fortet, en ungdomsbande, som havde spredt sig over hele San San og efter sigende havde mere end 300.000 medlemmer. Da telekommunikationskoncernen

Metrovision gjorde forbrugere opmærksom på teknologien, som kunne forbinde dem med *The Smile*, var der meget lidt positiv respons. Men Fortet så potentialet. De overtog og omarbejdede netværket som en metode til transmission af de lydfiktio-ner, som hjalp deres eksilbefolkning.

Colony Sound blev en ungdomskulturel sensation og spredte sig som en virus. Inden længe ville globale subkulturer pervertere og remixe dr. Adita Smileys nyskabende resultater og skabe nye former for ungdomsoprør; musik, individualitet og alternative levemåder.

### ARBEJDSPØRGSMÅL

Metrovisions teknologi minder om internettet. Et frit medie med ubegrænset kommunikation. Fortets brug kan minde om den bevægelse af anarkistisk allemandseje, der særligt blev synligt med *The pirate bay*.

Lad eleverne dykke ned i historien om *The pirate bay* og lad dem drage paralleller til Fortet.

### ADITA

#### EN TEKNOKRATS SLANG

Dr. Adita Smileys stjerneleven på sit studium ved California Institute of Technology i midten af 1970'erne. Hun gik på den første årgang, som tillod kvinder at tage

fag på Caltech, hvilket omgående gjorde hende til en afviger. Men hendes status som et udskud gav hende en uforudset mulighed. Hun havde flere år, hvor hun kunne udvikle en radikalt anderledes teori, der indebar nyskabende forbindelser mellem ellers adskilte videnskabsgrene med minimal indblanding fra hendes vejledere. Da hun var på sit fjerde år, var hun berygtet; på samme tid kontroversiel og beundret. Som kandidat- og ph.d.-studerende samlede hun felterne bioteknologi, biokemi, computationel neurovidenskab og neurale systemer med overrumplende originalitet. I sit afhandlingsforslag fremsatte hun den dristige påstand, at hun kunne bygge biologiske kommunikationssystemer af en blomstrende bakteriekoloni. Hun ville udnytte den strømførende kraft i proteiner og biomembraner som en måde at overføre tabsfri lydtransmissioner på. Det var et nyt kommunikationssystem, som ville have ubegrænset styrke og nøjagtighed. De elektromagnetiske bølger, som blev produceret af neuronklynger, ville udgøre signalet. Den organiske celle ville være processoren.

Hendes første og eneste arbejdsgiver, Bell Labs, anså det for et tosset og ufornuftigt mål. Men alligevel frygtede de, at en udenlandsk konkurrent ville være den første til at udvikle den spirende teknologi. Derfor henviste Bell Labs dr. Adita Smiley til et underjordisk bunkerlaboratorium i Pasadena, hvor hun fortsatte sin forskning i endnu 20 år. Hendes laboratorium var

velfinansieret, men blev hovedsageligt ignoreret af den videnskabelige verden.

## ARBEJDSSPØRGSMÅL

Spørgsmål til arbejdet i klassen: Bunkerlaboratorium og forsøg leder tankerne hen imod konspirationsteori. Et begreb der vinder mere indpas i dagligdagen. Grupper mødes og udfordrer med deres syn den gængse virkelighedsopfattelse af rigtig og forkert.

Lad eleverne undersøge konspirationsteori. I kan f.eks. med udgangspunkt i konspirationsteoriene om månelandingen diskutere validitet af kildemateriale og argumentation.

## THE SMILE

HØJENTROPISK MIDDAG EN VARM NAT I PASADENA.

En mild aften i begyndelsen af 1990'erne besøgte den berygtede informationsteoretiker Claude Shannon dr. Adita Smileys laboratorium i forbindelse med det, som viste sig at være en afslappet middag. Efter et måltid bestående af spansk frittata, rosmarynkartofler med havsalt og lakserognsmousse inviterede Adita Claude med ned i sit biokemiske laboratorium, hvor hun netop havde syntetiseret en hybridorganisme, der både var plante og mineral. Den skulle være det magiske grundmateriale, der kunne løse de problemer, hun havde haft med at opskalere de biologiske netværk. Claude Shannon var overvældet. Han så det med det samme: plante/mineral-hybriden ville gøre det muligt at koble metallens langtrækkende, strømførende kraft med det cellulære vævs neuroplastik og nøjagtighed. Biologisk materiale var et højtentropisk medium og havde derfor en ubegrænset kapacitet til at bearbejde kompleks information. Han lovede at give sin fulde støtte til dr. Anita Smiley.

Det første biologiske kommunikationsnetværk i stor skala blev syntetiseret i slutningen af den 20. århundrede og fik øgenavnet *The Smile* efter Aditas efternavn og bioledernes halvmåneformede omrids.

## ARBEJDSSPØRGSMÅL

Biologisk kommunikation lyder måske muligt, men kan der være noget om snakken? Kan planter

kommunikere? Og kan vi måske endda høre det?

Lad eleverne undersøge planters kommunikation og holde oplæg for klassen om, hvad de kommer frem til.

## METROVISION 2

UDBREDELSEN AF HARDWAREHOVEDER.

Jagten på biomekanisk nydelse strækker sig flere tusinde år tilbage. Det er en tradition, der begyndte med en søgen efter bevidsthedsudvidende planter, og som udviklede sig til produktionen af fermenterede drikke og videre til farmakologisk syntese af specifikke og stærke kemiske forbindelser. Det nyeste alternativ er det biokommunikationsnetværk, som stimulerer nydelsescentret i hjernen uden brug af andet end elektromagnetiske impulser.

Forretningsimperiet Metrovision var en del af nydelsesindustrien. De var kendt for underholdningsprogrammer og soft-core tegnefilms-pirring. Men i 2011 foretog de et modigt hop ind på markedet for biologisk hardware

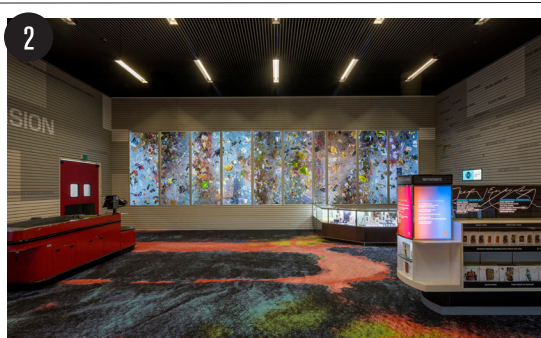
kviklånsservicer, som er rettet mod den voksende underklasse af immigranter. Metrovision-apparaterne samler støv. Men så sker der noget; en lille gruppe af bortløbne unge opdager de billige apparater og bygger dem om, så de nu er open source-knudepunkter for undergrundsmedieverdenen.

## ARBEJDSSPØRGSMÅL

Hvor mødes fiktion og virkelighed? Find eksempler på elementer i rummet, hvor eleverne finder fortællingen troværdig. Lad dem i grupper argumentere for og imod troværdigheden og brug gerne paralleller til vores tid.

lavprisoplevelser. Et loppemarked med biohackere, spillekiosker og sexarbejdere er spredt mellem kedelige butikker som rensierier, neglesaloner og juicebarer. Det er en tolfri zone for billige abstraktioner. Dengang var abstraktion et andet ord for "mangel på engagement" eller måske endda "promiskuitet".

The Mansion husede engang det 20. århundredes banker. Men den puertoricanske ekspedient, der talte papirpenge, var nu erstattet af post-9/11-tidens mega-Apoteker. Nu har de fundet en plads i *The Smile*-netværket, hvor enhver ideologi, der kan gives en ny form, kan podes på ethvert forladt indendørs rum. De bortløbne unge dukkede op fra førstæderne og motorvejenes restesteder, ivrige efter at bebo de tidligere kommercielle zoner. De var anonymiserede og klare til at genopbygge deres identitet inden for underholdningsbranchen. De tidligere stormagasiner, elektronikforretninger, kommercielle banker og kapitalens katedraler var nu beholdere for overførelsen af fantasi: biokemisk, udsmykket, moderigtigt, malplaceret oprør.



ved at tilbyde det første kommercielt tilgængelige apparat, som var i stand

til at skabe forbindelse til *The Smile*. Forretninger dukkede op i næsten alle butikscentrene i San San. Men Metrovision-apparatet er et flop. Det almindelige publikum er ikke interesseret i *The Smile*. Desperate efter at dække deres tab omdanner Metrovision sine forretninger til

## THE MANSION 3

CONNECTICUT NERDCORE OG FREMVÆKSTEN AF LOPPEMARKEDSGENER.

Den fire kilometer lange butiksskade i den vestlige udkant af Sunsetkorridoren er kendt som et overflødhedshorn af



## ARBEJDSSPØRGSMÅL

Hvad er der sket her i rummet? Lad eleverne skrive en tekst individuelt. To minutters tænketid og derefter to minutter til at skrive en sammenhængende tekst.

Brug teksterne til at skabe indsigt i forskellighed og lighed i tolkning af rummet.

## MYCOTECTURE

### VAPORWAVE.

Hvis du tager 75 procent kobber og 25 procent mykorrhizal svamp og lader det modne i et cylinderglas i 23 timer, vil svampens celler smelte helt sammen med kobberet. Så tilføjer du salpetersyre, og cellerne begynder nu at reproducere sig eksponentielt, som en ukontrollerbar cancer. Tilføj nu Diet Coke med et skvæt jamaikansk rom; dette vil stoppe væksten. Du har nu en højst strømledende plante/mineral-hybrid, der er kendt i videnskabskredse som mycotectur. I The Mansion butikcentre er det kendt som Vaporwave. Nogle bruger disse arter som dekoration. Nogle koger det med balsamico for at lave en stærkt psykotropisk substans, der er kendt som marasa. Andre forfiner eksemplarer i en almindelig mikrobølgeovn, der forvandler organismen til en vokslignende slim, som er let at arbejde med, og som er den bedst kendte udsender af elektromagnetiske bølger. Nu har du skabt de nødvendige nybiologiske ledninger til at lave en piratudsendt medietilstand. Men lad være med at gøre det derhjemme. Hvis ikke du overholder tiden, eller hvis du tilføjer for meget vand, ender du måske med en modbydelig hovedpine eller i værste fald med en bombe.

### ARBEJDSPØRGSMAÅL

Hvis I havde marasa, hvad vil I så sende? Lad eleverne skrive en tekst individuelt. To minutters tænketid og derefter to minutter til at skrive en sammenhængende tekst.

Brug teksterne til at skabe indsigt i forskellighed og lighed i tolkning af rummet.

## RADIO SHIELD

### DEFAULT MODE-NETVÆRK.

Farmer Kintaro bliver sommetider beskrevet som paranoid. Under et af hans møder med Yitzhak Rabins spøgelse opdagede han, at The Smile blev overvåget af en dataenhed i Saudi Arabien. Dette sparkede hans frygtimpuls i overdrive. Operation Radio Shield blev født.

The Smile's decentraliserede hubs var engang åbne for enhver ydre påvirkning. Åben og inklusiv var de to hovedegenskaber, som var indbygget i Colony Sound oprindelige utopiske vision. Men denne

utopi var ved at fortone sig, og nu var tiden inde til at se sig over skulderen.

Hver hub skulle huses i kamre, der udelukkende var konstrueret af kobber. Dette reducerede overførelsen af vildfarne elektromagnetiske bølger og beskyttede rummet fra ydre overvågning, uønskede radiofrekvenser og generelt kosmisk skrammel. Kobberet i plante/mineral-hybrid var et af de elementer, som forøgede netværkets effekt. Nu brugte Farmer Kintaro kobber som en måde at begrænse kaoset fra en tøjlesløs superorganisme.

### ARBEJDSPØRGSMAÅL

Hvor mødes fiktion og virkelighed? Find eksempler fra dagligdagen på overvågning. Diskuter i klassen bekymringer, fordele, værn og modstand ift. overvågning.

## SAN SOUND

### PSYCHIC DRIVING.

En tidlig optagelsesteknik involverede lydbølger, der blev præget i vokscylindre. Lydens flygtige og usynlige egenskaber havde nu en fysisk manifestation. The Smile's neuroplastiske egenskaber er et resultat af videreudviklingen af denne teknologiske impuls.

En kort periode i midten af det 20. århundrede blev loopede lydmeddelelser brugt som en psykiatrisk teknik til at re-

programmere et individs identitet. Denne metode blev kendt som 'psychic driving'. Målet var at bryde kendte mønstre. Lyd blev et våben i krigen om bevidstheden. I det 21. århundrede blev identitet ikke længere betragtet som noget fast eller medfødt. Den var mere som et stykke tøj, der kunne udskiftes, opdateres eller helt kasseres.

Da den var på sit højeste, havde Colony Sound forvandlet The Smile til et enormt lydsystem, der de facto opererede som et apparat til at kontrollere folks psyker med. Fortet holdt omfangsrige, decentraliserede fester, hvor lydloops blev pumpet ud over hele The Colony og på denne måde skabte en deltagende massehypnose. Det soniske våben var nu et nydelsesprincip. Identiteten var der ikke længere, så der var ikke noget tilbage at reprogrammere. Det var ren biomekanisk oplevelse. Dette var den nye form for 'psychic driving', og lydsystemet blev kendt som Lyden af San.

### ARBEJDSPØRGSMAÅL

Hvordan føles Psychic Driving? Lad eleverne skrive en tekst individuelt om deres fiktive oplevelser med fortets lydfester. To minutters tænketid og derefter to minutter til at skrive en sammenhængende tekst.

Brug teksterne til at skabe indsigt i forskellighed og lighed i tolkning af rummet.

## RANDOM FOREST 4

### HVISKEN I KØKKENET.

I en lejlighed i ranch-stil er neurovidenskabskvinden Nicole Convex optaget af et problem. Hun kan lide at arbejde i køkkenet, fordi hun nemt får et lavt blodsukker og har brug for let adgang til snacks. Hendes idé er, at alle alligevel før eller siden ender med at opholde sig i køkkenet; så hvorfor ikke arbejde her.

Colony Sound var en kulturel virus, som var kommet ud af kontrol, og hun ville være den, der tæmmede den. Både teknologien og dens indhold var ifølge hende blevet en "vild superorganisme, der desperat havde brug for en struktur". Systemet var ved at kollapse under sin egen vægt, og hvis det skete, ville det kulturelle indhold blive indkapslet og aldrig igen være muligt at hente frem. Hun brugte ofte metaforen "træbeskæring" til at beskrive en måde at kontrollere den cancerlignende udvidelse af The Smile. Men det var selvfølgelig ikke kun ét træ – det var millioner af træer. En skov af tilfældighed. Hun var som en kombination af en planteskulptør og en neurologisk kartograf. Hun ville bygge et kort over vejen til superorganismen.

### ARBEJDSPØRGSMAÅL

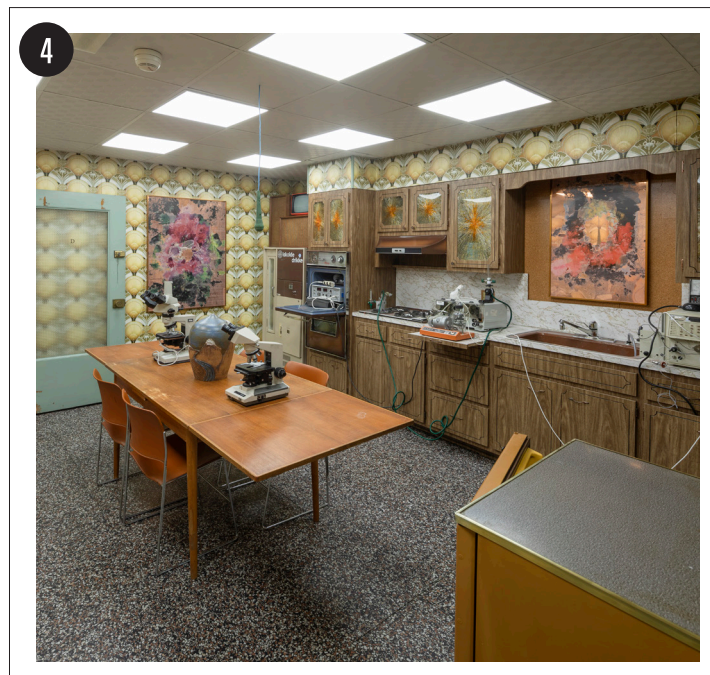
Hvad er der sket her i rummet? Lad eleverne skrive en tekst individuelt. To minutters tænketid og derefter to minutter til at skrive en sammenhængende tekst. Teksten skal inddrage køkkenets elementer.

Brug teksterne til at skabe indsigt i forskellighed og lighed i tolkning af rummet.

## THE AGONISTS

### EN SLAPSET DRIK I MAGARINESOLNEDGANGEN.

Afvisningen af Colony Sound var overhængende. De vrantne unge bagerst i klasseværelset, hvis grundlæggende indstilling var at nægte, var ikke længere en minoritet. De var ved at blive en stor, uenig folkemængde. The Agonists: Colony Sound var for stor. Colony Sound var for populær. The Smile var for korrupt. Fortet solgte forurenede stoffer. Metrovision var sjælløse forretningsfolk uden viden om noget som helst. Det hele var et tankeløst skue, som afledte massernes



opmærksomhed fra menneskehedens virkelige natur. Den utopiske myte om en superorganisme var netop dette: en myte. De satte sig for at bygge jordskibe inde i landet, væk fra The Colony. Huler bygget af træ, økologiske stoffer og håndlavet keramik. De afviste The Smiles elektrofysiologiske nydelse til fordel for de gammeldags fermenterede drikke. Piña coladaer, stærke margaritaer, måske endda en highball med ferskenskmag. Det unge Merlot- og Coca-cola-segment betragtede solnedgangen bag de ødelagte tårne i det fjerne med et "var det ikke det, jeg sagde"-smil.

## ARBEJDSPØRGSMAÅL

Hvor mødes fiktion og virkelighed? Find eksempler fra dagligdagen på offline livsstil. Diskuter i klassen bekymringer, fordele, værn og modstand ift. det at være offline som livsstil.

## MACROBIOTIC OFFICE

### EPIVIRKELIGHEDENS EDDERKOP.

På 192. etage af Grand Case, det centrale tårn i Malibukolonien, befinder sig de tidligere kontorer til Metrovisions

spejlhandelsafdeling. Spejlhandel er det kliniske begreb for hvidvaskning af penge, en udvidelse af kviklånforretningen. Dette var det sidste af de forsvindende penthouses. Farmer Kintaro og Fortet havde deres egen version af spejlhandel. For dem var den en epi-virkelighed; et yderligere påført spøgelsesfilter lagt ned over den virkelige verden. Tosserne hos Metrovision vidste ikke, hvad de skulle stille op med en så sofistikeret struktur. De ville bare gerne sælge flere ture med Safari med aftensygeplejersken. Fortet iværksatte en fjendtlig overtagelse, og det var det for Metrovision. De var udryddet.

Nu var der Fortet-drengene i kontorbåsene. Koblet til forretningsmaskinerne, snakkende makrobiotiske chips. De er den nye bestyrelsesstil. De har midnatsmagtens tiltrækningskraft. Produktionsstedet rodet sammen med udsalgsstedet. Drømmen om permanent fritid er nu forenet med superorganismernes nye verden.

## ARBEJDSPØRGSMAÅL

Hvor mødes fiktion og virkelighed? Find eksempler i udstillingen, hvor historien står stærkest. Diskuter i klassen eksemplerne og argumenter gerne med udgangspunkt i virkelige eksempler.

## THE GLASS FIELD 5

### TELENOVELA SUPERMAX.

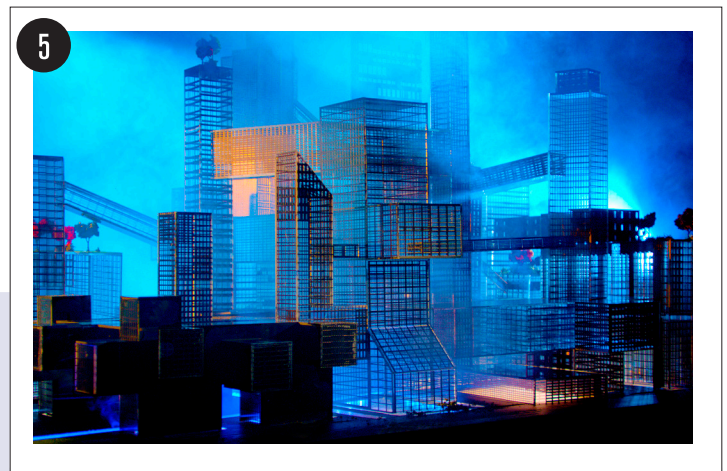
Efterhånden som disse subkulturer trængte ud i den almindelige kultur, blev Colony Sound og The Smile redskaber for det 21. århundredes markedsføring af det totale fritidsmiljø og den bekræftende kapitalisme. "Jeg er ok, sådan som jeg er i dag, og jeg er ok med den, jeg vil være i morgen." Den menneskelige bevidsthed var blevet omdannet af slagord og reklameslogans.

Den oprindelige Colony og de forladte storcentre blev opløst og indgik i en ny ejendomsudvikling, som blev kaldt The Glass Field. I denne nye urbane økologi blev The Smile det bagvedliggende telekommunikative netværk for et sindsforvirret wellnessprogram. Det menneskelige potentiale manifesterede sig nu i fritidsarkitekturen. Endnu engang er The Glass Field byen som et omfangsrigt feriested. En række af brutalistiske nydelseslandskaber designet til fuldstændig tilbagetrækning. Hvert eneste

indendørs rum i The Glass Field fungerer som en ø, der tilsyneladende er adskilt og uafhængig. Disse øer er derefter forbundet gennem The Smile, som sørger for en perfekt udveksling af fantasier. At bevæge sig fra den ene ø til den næste udspiller sig som en montage i en bevidsthedsstrøm. Logikken i tid og rum bliver undergravet af kaskader af meningsløse forbindelser. Superorganismen var nu en højentropisk meningsløshedsmaskine.

## ARBEJDSPØRGSMAÅL

En perfekt udveksling af fantasier? Eller en højentropisk meningsløshedsmaskine? Hvordan virker udstillingen på jer? Diskuter i klassen hvor udstillingen drager? Hvor den forvirrer? Og hvad I får lyst til at undersøge nærmere hjemme i klassen?



Proceduren blev gennemført af Dr. D. Ewen Cameron og anvendt og finansieret af det amerikanske CIA. Metoden blev brugt på hjemvendte hjernevaskede amerikanske soldater efter Koreakrigen i 1953.

**THE SMILE** blev udviklet af Claude Shannon og Adita Smiley som det første manipulerende biologiske telekommunikationssystem, hvis formål var masseoverførsel af psykisk manipulation (Psychic driving). I deres laboratorium i Ohio lykkedes det at skabe et biologisknetværk på tværs af det akvatiske - og terrestriske økosystem, der kunne transmittere en variation af elektromagnetiske bølger. Den organiske sammensætning i The Smile gjorde at de elektromagnetiske signaler var umulige at hacke og mere stabile end traditionelle elektroniske metoder. Shannon og Smiley kaldte teknologien bag The Smile Mycotecture og sagde, at "The Smile vil forbinde alle menneskers centralnervesystem til et globalt kommunikationsnetværk, hvor adskillelserne mellem biologi, teknologi og landskab vil være uden betydning."