

# Disneyland og disneyvand

*Af Søren Damkjær*

Disneyland ved Paris repræsenterer den skinbarlige kunstighed. Her er næsten alt artificielt. De få naturlige træer er klippet i kunstfærdige mønstre. Det mest spektakulære træ i parken, der skal vise hjemmet for en skibbruden hollandsk familie i Sydhavet, er en gigantisk konstruktion af glasfiber og plastic. Men det har en skuffende lighed med et virkeligt træ fra en sydhavsø. En køretur med en rutschebane bringer den besøgende til et panorama med et bjerg fra Amerikas Vilde Vesten. De underjordiske huler er tableauer fra sørøvernes muntre liv. Den naturlige natur består af luften, bjergene, fladlandet og de underjordiske huler. Alt dette findes også i Disneyland. Men alt er artificielt. Det artificielle har mange former. Der er kopien, pastichen, efterligningen og øjenbedraget (trompe l'œil). Også kulturen er artificiel. Mainstreet er en plastickopi af en gade i USA. Wild-Westbyen i Frontierland er ligeledes en kopi. Futureland, der omhandler fremtidens videnskab og det kosmiske rum, dvs. den teknologiske fremtidskultur, er den kedeligste del af parken.

Disneyland er en blanding af artificiel nostalgi, artificiel eventyrverden, artificiel natur og sciencefiction. Disneyland er derfor tilsyneladende den absolutte modpol til naturen og friluftslivet. Hvilke slags liv kan det moderne menneske optræde i? Bylivet, landlivet, strandlivet, bjerglivet og livet i tema-parker. Hvert liv byder på sine oplevelser, sine iscenesættelser, sine bevægelser. Hvad er forskellen på en rutsche-

banetur i og under et kunstigt bjerg i Disneyland og en biltur til toppen af Edelweishütte i Grossglockner?

## *Kunstighed*

Det absolutte artificielle kan tjene som referencepunkt for alle de blandinger af natur og kultur, som man ser i de andre former for friluftsliv. Yderpolerne er den oprindelige natur og den totalt simulerede kultur. Imellem disse strækker der sig en skala over den kulturformede natur, kulturlandskabet, bykultur og til den totalt simulerede natur og den totalt simulerede kultur. Den »oprindelige natur« er også en kulturel konstruktion. Kulturen sætter her som alle andre steder sine pejlemærker og distinktioner. Kroppen selv er så at sige stedet, hvor alle disse betydninger fra omverdenen mødes og transformeres. Kroppen er et semiotisk sted for transformation af naturens og kulturens betydninger. »Den frie luft«, »vandet«, »bjergene«, »byen« med alle deres naturlige og kulturelle objekter møder kroppene i stadige transformationer af natur til kultur og kultur til natur.

## *Den frie og rene luft*

Luften i Disneyland er så ren, som luften kan være i nærheden af Paris. Der er ikke Bakkens eller Tivolis stank af pommefritter. Så luften fejler ikke noget. Disneyland er rent. Den mindste papirstump bliver fejlet op. Der serveres ikke øl, og kun vin i

forbindelse med mad. Eventyrets paradisi er sterilt og rent. Properheden er en del af Disneylandenes koncept. Der er ligeså rent i Disneyland som i den oprindelige natur. »Snavs« er et kulturelt fænomen. Naturen uberørt af menneskehånd er ikke snavset. Mudderstrømme fra et vulkanudbrud er ikke snavsede. De repræsenterer bare det rene mudder. Snavs er et kulturfænomen og især et storbyfænomen, der fulgte med moderniseringen og ansamlingen af store menneskemængder på en lille plads. Disneyparken beviser, at den artificielle natur kan være ligeså ren og prober som den ægte. Parken er et bevis på, at både samfundets og det menneskelige snavs kan afskaffes. Der vil være pinligt rent i utopien, ligeså rent som i den oprindelige natur. I civilisationsprocessen bevægede menneskeheden sig fra den rene natur, den rene primitive kultur til den snavsede kultur og den snavsede natur. Nu viser Disneyland, at den artificielle natur og kultur kan være ligeså prober som den oprindelige natur.

### *Themeparks som koncept*

Et koncept er en kulturel konstruktion. Et koncept skaber en verden ud fra nogle grundprincipper og regler. Et socialt og kulturelt koncept skaber nye objekter, nye kroppe og nye former for socialt samkvem. Et forlystelseskoncept skaber nye oplevelsesformer i spillet mellem verden, egenkroppen og andenkroppen. Selve byen Paris er fyldt af historiske og nutidige koncepter, der virker på samme måde. Den nye bydel La Defence med den nye Triumfbue er et koncept for et moderne business-kvarter, der interessant nok afgrænser Paris mod vest, ligesom Disneyland afgrænser Paris mod øst.

Disneylande er forlystelsesparker skabt efter et nyt forlystelseskoncept. De er ens,

så at sige klonede efter den første i Florida. Der er Disneylande i USA, i Japan og i Frankrig. Måske skulle man hellere sige Europa. Der er desuden planer om et Disneyland i Moskva. Socialismen er død, Disneyismen vil sejre over verdensrevolutionen. Mickey Mouse har besejret Marx og Lenin. Underholdningsindustriens »Multinationale« afsynges istedet for socialismens »Internationale«.

### *Det totale*

Disneyland er en totalforlystelse. Man er omsluttet og opslugt af den i flere dage. Selve adgangen til parken er liminal. Man sluses, køres og glides ind ad endeløse rullende fortøve til akkompagnement af disneymelodier. Det tager 20 minutter at komme fra parkeringspladsen og til indgangen. Om aftenen kulminerer det med Den Elektriske Parade, der når natten sætter ind er et 25 minutters lys-, musik- og synsshow med en næsten endeløs række af høje eventyrfigurer. Nattens mørke forstærker fornemmelse af at være i en anden verden. Der sluttes med et enormt fyrværkeri. Man sluses ud igen.

Alt totalt virker med totalomslutning. Parken er placeret sådan, at man ikke kan se andet end parken og de nærmeste hoteller. Der er intet, der antyder en verden udenfor.

### *Familien*

I ferierne vender familierne tilbage til de små familiegrupperes nomadetilværelse. I strandferien samles små nomadiske familiegupper på strandens ørken. De afklæder sig dele af civilisationens klud og iklæder sig strandnomadens minimale påklædthed. Stranden er et paradisi for halvnomadene. I forlystelsesparken strejfer små fami-

liegrupper rundt fra attraktion til attraktion, tilsyneladende drevet af det interessante, men i realiteten kontrolleret af parkens usynlige system til kontrol af i titusindvis af besøgendes bevægelser.

Disneyland er en forlystelse. Der er ingen kartarsis, intet tilbud om dybde, intet ritual, intet fællesskab udover køerne, ingen social interaktion udover den absolutte serialitet. Familien er omsluttet om sig selv og indesluttet i den totalplanlagte tilrettelæggelse af en Disney-oplevelse, som er konceptet.

### *Nærmere om Disneyland ved Paris*

Eurodisney ligger godt 40 km øst for Paris. Der er selve forlystelsesparken, der består af 5 forskellige dele eller »lande«. Der er hoteller, der direkte indgår i parken eller ligger op ad den. Så er der et feriehuskompleks med vandland og sportsaktiviteter 4 km væk. Der er intet andet omkring end enorme plæner og tilkørselsveje fra motorvejen, der munder ud i en mega-parkeeringsplads. Det bilende folk bringes den sidste halve kilometer ad endeløse transportbånd. Et regionaltog og et TGV-tog bringer de besøgende med offentlige transportmidler.

Disneyland er så stort, at et eendagsbesøg ikke rækker. Med at række tænker jeg på at nå det hele igennem. Traditionelle forlystelsesparker kan besøges på en eftermiddag, en aften eller måske en hel dag. Med at række tænkes på at nå en passende del igennem, at se tilstrækkeligt og at prøve tilstrækkeligt.

### *Disneys verden*

Disneys verden er en verden, der består af tegneserierne, filmene, disneytingene og

disneyparkerne. Det er de bestanddele, som Disneykoncernens underholdningsindustri er bygget på.

Tegneserierne kom først. Fra de første primitive figurer, Anders And, Mickey Mouse udviklede der sig et tegneserieunivers, der blev mere raffineret, men ikke forlod Walt Disneys grundideer. Dernæst kom filmene til og tilsidst den første temapark i Florida. Disneys univers er et univers af moderniserede eventyr. Eventyret er standardiseret, globaliseret, friseret og afseksualiseret. Disneys eventyrverden står i modsætning til folkeeventyrenes fortælleunivers.

I folkeeventyret er der en særlig logik. Lykken reguleres ikke efter indsats, men gennem held. Aladdin har ikke gjort sig fortjent til at få lampen og dermed kontrollen over Lampens Ånd. Begæret reguleres i sin egen logik i folkeeventyret. Klodshans vinder prinsessen gennem sine klovnenumre. Det laveste kan blive til det højeste uden forklaring og uden nogen formidling. Det onde straffes vilkårligt og voldsomt. Mennesker, dværge og dyr cirkulerer frit, men i hver sine kredsløb. Ethvert fortællingsforløb afsluttes uden nærmere begrundelse efter devisen: snip, snap, snude, nu er den fortælling ude.

Disneys transformation af eventyret har banaliseret og humaniseret folkeeventyrets logik ved at skære ekstremerne af, og ved at give en forklaring. Det onde er menneskeliggjort. Kaptajn Klo er trods alt ikke ondskaben selv, men har en grund til at opføre sig som han gør. Dyrene er menneskeliggjorte. Store Stygge Ulvs ubændige lyst til grisesteg er en menneskelig lyst til en god steg. Menneskene er barnlige. Alle Disneys historier kan fortsætte i det uendelige. Alting kører en tur, og så starter det hele igen.

Disneylands idemæssige koncept er

skabt med udgangspunkt i Disneys Verden. Denne disneyverden består i fortællinger i tegneserier og film, der takket være Walt Disneys underholdningsimperium har et vist enhedspræg.

Den består af figurer og kræfter. Onkel Joakim er en figur, der repræsenterer pengepugeri. Pengene og pengetanken er kræfter, der tiltrækker Bjørnebanden som bier tiltrækkes af en sukkermad.

Store Stygge Ulv er en figur. Lysten til grisesteg er en kraft. Disse figurer er konstante, de ældes ikke, og de dør ikke. Det hele kører rundt engang og falder så på plads igen. Anders And kommer aldrig i seng med Andersine. Fætter Højben behøver ikke at samle penge i en pengetank, for hans held klarer sagerne for ham. Bjørnebanden får aldrig pengene, og Stygge Ulv aldrig en grisesteg.

Det er en a-erotiseret verden. Det er ikke kønsvæsener, men figurer. En figur er et væsen, der er reduceret til nogle få træk. En figur er rent ydre, uforanderlig. Den indgår kun i nogle få kredsløb for så at falde på plads igen. Disneyverden er et menneskeligt paradys, hvor den smule helvede, der er (Stygge Ulvs grise-appetit) er purificeret og passiviseret.

### *Attraktioner og tableauer*

Disneyland består af tableauer og gennemløb, sammensat til lande. Eurodisney består af 5 lande. Hvert land er adskilt fra de andre, så man ikke kan se de andre lande. Dette er en del af konceptet. Når man er i Frontierland må man ikke forstyrres af indtryk fra Eventyrland. Et Tableau er en handlingskulisse, som tilskueren bevæger sig igennem, til fods, i en båd, over jorden eller under jorden eller i luften (træet). De skibbrudne træer er et tableau, hvor den besøgende ad trapper og stiger bringes højere

og højere op i et gennemløb, hvor man ser familien Robinsons måde at indrette sig på igennem flere år. Sørøverhulen er et tableau, hvor man gennem en underjordisk sejltur besøger scener fra sørøvernes liv i Karibien.

### *Disneyland – et stivnet eventyr*

Disneyland er et stivnet eventyr. Når man læser tegneserierne eller ser Disneyfilm, er der en fortælling i form af tegneserier eller med musik. I Disneyland er fortællinger stivnede til tableauer. Og samtidig har man taget materiale op fra en ikke-disney-verden (Indiana-Jones). I et tableau (Peter Pan) er fortællingen omskabt til en serie af rumlige billeder, som man passerer igennem. I Peter Pan tableaulet svævende i en slags flyver. I Pirat-tableaulet i en båd der sejler i flere planer. Man kører så at sige igennem historien eller fortællingen, og fortællingen er animeret igennem tableaulets animation.

I gammeldags tableauer er der kun bevægelse gennem den besøgendes bevægelse. I de nye tableauer er der et møde mellem tilskuerens egenbevægelse og det mobiliserede tableau.

### *Det artificielle, øjenbedrag og pastiche*

Disneylands lande og de enkelte landes tableauer er artificielle. De er lavet af glasfiber, malet træ og cement. De er skabt som øjenbedrag. Nogle tableauer (den Vilde Vest) er ufatteligt naturtro. De er mindre i skala end naturen, men da alt er skaleret, er illusionen god nok. Disneyland er skalerbar illusionskunst. Det er brugskunst. Det er ikke et museum, for referencen i tingene er ikke virkelige ting. Der er ingen re-

ference andet end imitationen. Der er de tredimensionale kopier af todimensionale tegneserier eller tids-film. Disneyfigurer går omkring. De er lidt større end mennesker og lider af den fejl, at deres skala er for stor, i hvert fald for voksne mennesker.

I nattens Elektriske Parade fungerer det bedre, fordi natten slører sammenligningen og udvisker virkeligheden. Flere meter høje paddehatte besat med blinkende lys er troværdige. En Fe på 7 meter, hvoraf den øverste del er en menneskelig overkrop og et menneskeligt pigeansigt, er en blanding af en virkelig krop og den artificielle »underkrop«.

## *Naturen*

Når naturen i Disneyland stort set er udelukket som virkelig natur, har det mange grunde. Den virkelige natur og levende dyr, selv tæmmede dyr, er for uforudsigelige. I de amerikanske Disneylande har der været ponytrukne dilligencer, men ponyerne løb løbsk. Der var dyr i indhegning, men dyrene kunne finde på at bide de besøgende. Så levende dyr blev afskaffet. De blev erstattet af de animatroniske dyr, dvs. bevægelige dyreroboter, der kan udstøde lyde. Der er mange animatroniske dyr i søøvernes hule. Animatroniske dyr er forudsigelige, og de løber ikke løbsk. I værste fald går de i stå. Hemmeligheden i Disneys koncept for tema-parkerne er forudsigelighed og kontrol. Gæsternes bevægelser igennem parken er kontrolleret gennem attraktionernes beliggenhed og gennem kø-kontrol. Om natten kan parken tømmes for gæster på få minutter, fordi gæsterne tiltrækkes af det store fyrværkeri udenfor parken. Naturen optræder i det hele taget kun som kopier af naturen.

## *Menneskene*

Der er tre slags mennesker i Eurodisney. Der er gæsterne, der er personalet, og der er de animatroniske menneskefigurer. Gæsterne er netop gæster i Disneys koncept, ikke bare besøgende som i andre forlystelsesparker. Personalet er ikke bare personale, men værtinder og værter (frontstage), eller hjælpere hvis de er backstage. Noget af personalet optræder som Mickey Mouse-dukke eller i de store shows. Der er strenge regler for, at personale i disse funktioner holder sig til en minimal interaktion med gæsterne. Også her er konceptet baseret på kontrol. Ægte venlighed eller interesse kan skabe uforudsigelige situationer. Den sidste slags mennesker er de animatroniske menneskefigurer, der optræder overalt. Det er bevægede menneskefigurer, altså dukke i life-size, der kan udstøde lyde. Alle typer af »mennesker« i parken og alle typer af sociale relationer er baseret på denne kliniske og kontrollerbare minimalisme. Det er ikke kun naturen, der er gjort til kopi. Alt i parken er reduceret til kopi, også kulturen og de sociale relationer. Til gengæld for denne reduktion får gæsten ind imellem en overflod af sansemæssige påvirkninger. Tableauerne repræsenterer et veritabelt bombardement af lys og lyde. Rutschebanerne skaber svimmelhed og sansbedøvelse.

## *Disney-konsum*

Disneyland er stedet for Disneyvarer. Der er et begrænset udvalg, udvalgt efter Disney-konceptet. Det er ligesom i Ikea. Der er Disney-figurer, tøj, tasker, tørklæder etc. Den værste kitsch er siet fra. Der er så at sige kun Disney-kitsch.

Der er konsum af mad: fra luksusrestauranter til burgere. Der er Disneyslands egns-

retter i Adventure Land med mexikanske retter. Der sælges ikke øl eller vin uden i forbindelse med et måltid. Vi er ikke i Tivoli eller på Bakken. Plastickortet giver ret til gratis at benytte stort set alle forlystelser. Det eneste, der koster ekstra, er skydebanerne. Adgangen til de knappe forlystelser reguleres gennem køernes længde. Ved hver forlystelse er der et skilt, der angiver vente-tiden. På den måde minder Disneyland om socialismen i Sovjetunionen. Alt er næsten gratis, men knapheden reguleres af køer. Er der køer i paradiset? Vent og se. Men i modsætning til konsummulighederne i et indkøbscenter, hvor der i princippet er mange former for butikker og varer, er alt konsum i en Disneypark ligeså kontrolleret som resten af parken. Det er et konsumparadis reduceret til en kode for Disney-konsum. En temapark er netop derved en temapark og ikke et indkøbscenter.

### *Disneyvand – kropslig rekreation fra Disneyland*

De dyreste hoteller er en del af selve parkens indramning. De mere familievenlige ligger længere væk. Camp David Crocket er en familiecamp, der består af små feriehus og et restaurations- og motionscenter. Camp David Crocket er ikke bare en ferieby. Det er en særlig chick fransk ferieby med alt, hvad der hører til. Den kan sammenlignes med andre franske feriebyer eller andre europæiske. Men den har en særlig funktion. Den er et sted, hvor man lader op til næste etape af Disneyland. At besøge Disneyland er så anstrengende, at man må holde ferie ind i mellem for at have kræfter til næste besøg. Disneyvand er derfor en ferieby i ferien, eller en ferie fra ferien. Vi er i et univers af ferietaper. Man besøger Disneyland på en ferie. Man holder ferie i parken, og man rekreerer sig i sit hotel el-

ler ferieby for at have kræfter til at fortsætte alle oplevelserne i selve parken.

Camp David Crocket er en pastiche på en Nybyggerby i USA. The General Store er supermarked med plasticindpakede fornødenheder og disneysouvenirting, fransk vin og mineralvand. Restauranter og cafeterier er også pasticher. Folk bor i mini-sommerhuse, med service som oprydning inkluderet. Der er massevis af motionsmuligheder, løbestier, tennis, ridning og mountainbikeudlejning.

Centrum i det hele er et mellemstort vandland. Det indeholder mange bassiner med vand i forskellig temperatur og jacuzzier en suite. Vandfald og geysere starter fra tid til anden. Et enkelt omklædningssystem giver stor kapacitet. Afvaskning før badet minder om et fransk bidet: franskmænd skyller sig en smule under en lunken bruser med badetøj på inden de går i vandet. Det er stærkt kloret. Der er rig anledning til at studere de forskellige nationers renlighedsregimer i Europa.

Det er multinationalt. Alle europæiske nationer forenes i vandet. Den eneste europæiske fælleskultur er feriens kultur. Man er large med kulturelle forskelle i sin ferie, som vi så med renlighedsregimer. Det kræver kun god ferievilje, og generelt består ferien i en afskærmning fra konflikter og sammenstød.

Vandlandet er lige så kunstigt som selve parken. Men gæsten er i centrum på en anden måde, for gæsten er kropsligt tilstede sammen med andre. Præcis som i andre vandlande. I selve parken er kroppen et transportredskab gennem tableauerne eller landene. Det er den ene funktion. Den anden funktion er være udsat for oplevelser og kræfter i rutschebaner.

Også et vandland er et kontrolleret miljø og en imitation af naturen. Også i vandlandet er der få uforudsigelige fænomener.

Geyserne tændes fra tid til anden af bade-mesteren. Jeg husker kun een overraskel-seseffekt. Det skete, når folk stillede sig under det kunstige vandfald, der havde en sådan kraft, at det kunne rive badetøjet af. Når det skete, tænkte jeg naturligvis straks på Norbert Elias skam og pinlighedsgræn-ser.

### *Et godt show*

Virkeligheden har overhalet kulturkritik-ken. De franske kulturkritikere så i Disney-land den skinbarlige amerikanske kultur-imperialisme. Men Disneyland og Disney-vand er større og stærkere end kulturkritik-ken. Kulturkritikken kunne ligesom tackle konsumgenstande som Coke og amerikanske film. Men overfor Disneyland og Dis-neyvand er kulturkritikken blevet den lille. Kun markedets love kan hamle op med forlystelsesparkernes koncept. Eurodisney taber penge.

### *Kroppen i Disneyland*

Krop og ben bruges i Disneyland til trans-port fra tableau til tableau og fra »land« til »land«. Og den bruges til at transportere sig hen til Disneyland fra parkeringsplad-sen. Der er ganske vist et Nybyggertog, der kører hele parken rundt. Men det er ikke et egentligt transporttog, men i sig selv en atr-aktion. Så man går meget og langt.

Kroppen er egentlig bare et transport-redskab i en sådan park. Den er nødvendig for at man når fra et tableau til et andet, fra een forlystelse til en anden. Kroppen fun-gerer på to måder i Disneyland: som in-strument for en oplevelsessensibilitet i ta-bleauerne og rutschebanerne og som trans-portredskab fra oplevelse til oplevelse.

### *Turisme som kulturfænomen*

Er turisme kun baseret på blikket? Det er nok tvivlsomt. Ganske vist har blikket været det centrale i de tidligt moderne og i de moderne turismeformer. De første strandbesøgere til Europas og Danmarks kyster (fra Skagen til Capri) kom for at se på strand, klitter, klipper og fiskere. Kunst-nerne kom, så og maledes. I næste omgang blev stranden erobret, så blev vandet. Sam-tidig blev bade-kroppen konstrueret, da de badende erobrede vandet. Andre turisme-objekter blev piktoreske byer og piktores-ke landskaber. Det turistiske blik søgte og skabte billeder for den turistiske oplevelse. Forlystelsesparker har deres oprindelse i markeder og mødepladser (Bakken) eller i et koncept som Tivoli. Disney-konceptet adskiller sig fra Tivoli-konceptet på flere punkter. Disney-konceptet er ensrettet og konsekvent, ikke historisk nostalgisk. Det er meget større: hvert »land« i Disneyland svarer til eet Tivoli. Det er mere »totalt« i kravet til økonomi, tidsforbrug og oplevel-se. Det er mere »sattelit-agtigt«, det er kort sagt en meget stor forlystelsesverden for sig selv. Det er, som vi har set, forsynet med satellit-lande, vandlande og »rekrea-tions«-lande, der i sig selv minder om an-dre ferieformer (vandlande), men som her så at sige er en rekreation for at kunne kla-re strabadserne i Disneyland. Disneyland kunne minde om de mega-indkøbscentre (malls), der også pakker konsumet ind i en iscenesættelse af oplevelser. Men i Disney-land er underholdningskonsum det centrale over den øvrige souvenir-konsum.

### *Turisme og krop*

Turisme er en moderne institution, der er forbundet med rejsen, rejsens mål og en til-bagevenden til udgangspunktet. Denne be-

vægelse: hjem-ud-hjem adskiller turisten fra flygtningen eller emigranten. At være turist er at være under en tidsbegrænset kropslig forflyttelse med alt, hvad det indebærer. Kroppen forlader sine hjemlige institutioner og kropslige regimer og begiver sig ind i rejsen som institution og rejsens og opholdsstedets regimer og rutiner. Turismen som institution er en moderne institution, der tilbyder objekter, roller og kropsregimer. Det karakteristiske for turistinstitutionen er, at objekterne (for blikket, følelsen etc) skifter fra de hverdagslige eller fra de andre institutionelle objekter. Turismens objekter er objekter for egenkroppen. Egenkroppen er også et turistisk objekt og det er andenkroppen også. De turistiske objekter er de objekter, der skal beskues, begæres og fortæres. Det er egenkroppen, der skal beskue, begære og fortære. Men også egenkroppen antager en ny betydning på rejsen, og når rejsens mål er nået. Den kommer i centrum. De andres kroppe er ligeledes turistiske objekter for beskuen og begær. Det er tydeligst i strandturismen. På stranden kommer egenkroppen i centrum. Vandet, sandet og solen bliver til objekter for beskuelse og nydelse. Men det gør de andre badegæsters kroppe også. Men præcis den samme transformation sker i andre former for turisme, f.eks. den form for turisme, der er knyttet til temaparker.

Ligeledes skifter alle regimerne. Kroppens regimer består i alle de konkrete regler og praktikker, der direkte kobler kroppens dimensioner til de sociale institutioner. Føderegimet skifter til lokalretter, renselsesregimet skifter til vand og sol. Be-

klædningsregimet skifter til løst og afslappet eller slet ingenting. Bevægelsesregimerne skifter til ubevægelighed på en luftmadras, til gang og ståen i Disneyland, til vandring i fjelde og tindebestigninger.

Egenkroppen og andenkroppen bliver det privilegerede centrum for en oplevelsesorienteret iscenesættelse af alle relationer og spejlinger af egenkroppe i andre kroppe og ting. Egenkroppen bliver den krop, som suger alle andre betydninger til sig, som spejler alle andre betydninger, og som sender alle mulige totale og dialektale betydninger.

Turismen er derfor en kropslig institution i det tidligt moderne, det moderne og det radikalt moderne. Men kroppens skæbne er vidt forskellige i disse epoker i de subinstitutioner, som turismen udgør.

Disneyland er en europæisk klon af et globalt koncept. Her er kroppens dimensioner (sansedimensioner, begæringsdimensioner, bevæge-dimensioner) placeret som en svimmelhedskrop og en transportkrop. Da anstrengelser ved at være en sådan Disney-besøgende er så store, må denne krop rekreere sig i et satellit-vandland for at kunne fortsætte alle tre dage.

## Konklusion

I de moderne »themeparks« er naturen blevet til en artificiel kulisser og tableau. Kulturen og videnskaben er blevet til kitsch. Kroppen er kontrolleret af parkernes designede flow af bevægelser. Oplevelserne er i centrum, men det er paradoksalt nok kroppen, der skal transportere den oplevelses-hungrende turist til de kropsløse oplevelser.

## Litteratur

A. Bryman: *Disney and his World*. London 1995.  
C, Rojek: *Decentering Leisure*. London 1995.

J. Urry: *The Tourist Gaze*. London 1990.