

Den 8. juli 2014 blev V.M.-semifinalen imellem Tyskland og Brasilien afgjort (med den i øvrigt ganske usandsynlige målscore 7-1 til Tysklands fordel). Dramaets ca. 92 minutter blev *live*-transmitteret ud til hele verden, hvorfor enhver potentielt kunne følge med i de spil, der udfoldede sig på og omkring banen den dag; i de eksakte minutter i *Estádio Mineirão* i Belo Horizonte, Brasilien...<sup>1</sup>

---

Verdensmesterskaberne i fodbold er ikke alene et gigantisk maskineri, der generer, cirkulerer og transporterer enorme summer af penge- og kulturøkonomi rundt imellem de mere eller mindre nationalt forankrede medspillere; boldspilsunioner, mediekoncerner, banker, byggeentrepanører, teknologivirksomheder, spekulationsinstitutter osv. osv. - det er også et hyperglobalt kulturelt fænomen: en sammenfletning af det ultra-lokale og konkrete (spillet på banen; fodbolden og fodboldspilleren), og det ultra-globale og abstrakte (nationale tegn, kulturelle metaforer etc.) - vævet ind i hinanden i kraft nyeste transmissionsteknologier til et andet, mere sofistikeret spil af medieret visualitet og kulturbærende symbolik...

Den fjernsynsoverleverede fodboldkamp udgøres således af en række formelle repræsentationer: Banen (det grønne græs, de hvide striber, flagene...); kameravinklerne (de usandsynlige vinkler: 'drone-kameraet' der tilsyneladende hænger udspændt i *wirere* imellem de gigantiske stadions' fløje og kaster sig, roterer uafhængigt af tyngdelove eller andre begrænsninger; det totalitære fugleperspektiv der uproblematisk skifter fra helikopter-bårne overflyvninger af de oplyste arenaer, set *udefra* - til detaljerede *close-ups* af spillerene, bolden og publikum; *in-situ* affilmninger af personerne; dommerne, trænerne; live-studiets stationære affilmning af kommentatorer og eksperter; osv.); computergrafikken der skydes indover og transcenderer det sete til tal og farver (*goal-line-technology*<sup>2</sup>; statestikker, algoritmiske udregninger, reklamer osv.); - og kampen, spillet i sin helhed: Spillernes placering og de indstuderede systemers opbygning - modstandernes nedbrydning af samme - ... spillerne i farverige fremtidsdragter med (må man formode) GPS'er, dioder og mikroskopiske instrumenter indkorporeret; - spillerne som brikker der bevæges og bevæger sig i umiddelbart usynlige, overlappende systemer: strategier der kun i sin helhed findes i de respektive træners hoveder (hvorfor *close-ups* af disse konstant forsøger, nøgternt og på baggrund af ansigtstræk, reaktioner og fremtrædelser, - lydløst at analysere; at forstå de begvedliggende intentioner) - ... for ikke at nævne det psykologiske spil, der foregår: Spillets udførelse synes at bero på ikke kun et kendskab til regler og strategi, men også på et overskud eller en form for nonchalant forhold til selve situationen, hvor succesen synes at afhænge af, om spillerne som enkeltpersoner og hold-krop kan veksle imellem intens satsning og kølig distancering: Gruppesykologi, kollektiv som individuel usikkerhed osv. ... Netop holdene som én krop, spillerne som enheder ... Holdene som geopolitiske socioøkonomiske indikatorer (hvilket var ekstra tydeligt i semifinalen imellem Tyskland og Brasilien, hvor tyskerne fik knækket enhver mulighed for psykologisk oprejsning hos de brasilianske spillere, hvilket startede en slags ond cirkel; en indskrevet determinering af spillets forløb, der endte med en absolut *deroute* for det brasilianske hold, der tilsidst fremstod ganske passiv, uengageret ... som trådte de brasilianske spillere ud af kampen og ind i en apatisk død).

Og publikum. Publikum der omkranser den grønne bane og gengiver holdenes farver; klæder sig mærkeligt udfra, hvad der ligner arketyperiske afspejlinger af universelle fordomme om deres respektive landes dragter (mexicanere med sombrero; brasilianere med forkromede indianerkostumer; tyskere med bizarre, forstørrede alpedragter; algeriere med overskæg og kridthvide kjortler og tørklæder bundet om hovedet som oliesheiker; nordamerikanerne som højhattede *Uncle Sam*'ere; hollændere med *orange*-farvet hår og gigantiske træsko ...): Publikum der synger og hujer og bliver en udifferenciérbar masse af farve- og påklædningskoder.

Publikum der råber i takt på tværs af de ovale stadions, der fungerer som resonansrum, lydforstærkere, et slags vakuum eller malstrøm, der går imod sit centrum men aldrig opluges helt heri - slynges tilbage ud langs de hældende tilskuerrækker, hvor den kollektive krop kommer til syne i form af 'menneske-bølgen' (kaldet *Mexican wave* eller *La ola* (spansk for 'bølgen') efter dens oprindelse i verdensmesterskaberne i Mexico i 80'erne), en udmærket gengivelse af den socio-resonans, der finder sted i dette sceneri: Menneske-bølgen inkorporerer og indkredser hele banen i et slags vanvittigt forsøg på at bringe denne (og sig selv) i bevægelse:

1 Følgende informationer er baseret på den livetransmission, der blev sendt i fjernsynet den pågældende dag, 8. juli 2014 (kanal ukendt, muligvis *Danmarks Radio*).

2 *Goal-line-technology* blev brugt for første gang under V.M. i Brasilien i 2014, og er en digital simulation af boldens placering ift. målstregen, der skal kunne hjælpe med at afgøre om hvorvidt, bolden har passeret målstregen, og der kan dømmes mål, eller ej.

Bevægelsen forbliver dog altid eksemplarisk, i en slags mellemfase - eller (in-/ek-)stase: bølgende frem og tilbage på stedet.

Og publikum der filmes. Nærbillederne af mindre grupper eller enkeltpersoner (kun et *super-close-up* fra en kæmpe telelinse eller et meget mobilt kamera ('drone-kameraet' muligvis) kan muliggøre disse umulige vinkler, dette pludselige blik ind i menneskehavets enkeltdele) - oftest de mærkeligt påklædte, de små børn eller de 'lækre damer'... Publikum der filmes, tilsyneladende fra skjulte vinkler, som autentiske indikatorer på den herskende stemning blandt publikum som helhed ... Dette *super-close-up* af bemalede, smukke kvinder i deres respektive landes national-kostumer - umiddelbart uvidende om, at hele verden stirrer intenst<sup>3</sup> på dem - dem som en del af hele det forestående spil, som en del af denne ultra-ladede medierings-fest - hvorpå de (nærmest hver eneste gang) pludselig synes at opdage, at de bliver filmet - ikke fordi de ser imod kameraet, deres blik er nemlig oftest rettet et ubestemmeligt sted ud i luften, der ikke svarer til banens placering (dette tomme blik, der tilsvarende en fjernsynskiggers transcenderede deltagelse: man kan tale om en form for opslugthed el. assimilation, idet deltagelsen er implicit og alligevel unødvendig - et forhold der knytter publikum og fjernsynskigger i et mærkværdigt forhold på trods af de uendelige afstande, der kan være imellem disse) - men snarere synes at være rettet op imod de på stadionet installerede storskærme, hvorpå deres ansigt pludseligt toner frem - for dem selv og resten af publikum og hele verdens potentielle fjernsynskiggere<sup>4</sup>. - Alt dette peger imod en gennemgribende produktion, der bestemmer *outputtet* fra stadion til fjernsyn - men også - som i et mærkeligt kortslutnings- eller *feedbacksystem* - tilbage til stadionet selv.

De affilmene publikumsindivider, der således pludselig opdager deres eget ansigt på storskærmen (og som sagt potentielt hele verdens fjernsynsskærme, hvilket de tilsyneladende er bevidste om), reagerer oftest på samme måde: Først med spontan, lidt forvirret glæde (selvom de fx. repræsenterer et trist publikum og ved første øjekast også ser sådan ud), dernæst med en slags, kortvarig uhæmmet jubel - stadig med blikket fæstnet imod storskærmen som imod en forskudt afspejling - hvorpå de - pludseligt opmærksomme på det faktum, at deres tilstedeværelse på storskærmen må skyldes et kamera (muligvis en person) - synes af søge, hvorfra de bliver filmet: I denne søgen efter det voyeristiske optik synes de omtalte publikums blikke at flakke uroligt, jublen afløses i mikrosekunders varighed af en slags selvbevidst ubehag og pikant provokation (den begloede; tvangs-exhibitionistens skæbne: blandingen af lyst og uro ved det skjulte øje) - og publikummet må rette sine øjne imod dette skjulte øje: Blikket må mødes, dette synes at være en næsten universel lov. Og så, som dette verdensomspændende, mikropsykologiske drama udspiller sig i kun få sekunders afgrænsede rum, og kameraet endeligt identificeres af den beskuede beskuer, og dennes øjne møder telelinsens forlængede blik, klippes der *øjeblikkeligt*, og som i et forsvindingsnummer opløses fatamorganaet, og beskueren er borte, overladt til sin egen skæbne.

~ At se sig tilbage og dermed blive til sten... Ikke at kunne modstå fristelsen for at vende dramaet om og se ind i øjnene / på øjnene / på producenten - og følgende blive afskåret muligheden for kommunikation med denne, med interaktion med denne - hvorimod man fixeres som forstenet, som bare tilskuer - tilforladelig, ren følelse - eksemplificeret og passiviseret.

### 2.3.2 *La ola*

*That games are extensions, not of our private but of our social selves, and that they are media of communication, should now be plain. If, finally, we ask, 'Are games mass media?' the answer has to be 'Yes.' Games are situations contrived to permit simultaneous participation of many people in some significant pattern of their own corporate lives.<sup>5</sup>*

At Verdensmesterskaberne i fodbold (på fjernsyn), som alle andre sportsbegivenheder - eller begivenheder i det hele taget (for så vidt de netop er iscenesatte; præsenterede og omtalte) - er medierede og medierende situationer, er ingen ny ting: enddog synes det rimeligt at sige, at bevidstheden om omstændighedernes

3 Blikket på en fodboldkamp fra en fjernsynskiggers position er netop oftest meget intenst, eller - kunne man sige - intensiveres af kameravinklernes og den digitale grafiks konstante zoom og opdatering.

4 Efter at have set V.M.-kampene på flere forskellige danske og udenlandske kanaler, kan man konstatere, at alle gør brug af de præcist samme kameravinkler: outputtet er præcist det samme, om man ser kampen på nordamerikanske, spanske eller tyske kanaler, og tilsyneladende er det også præcist det samme, der bliver vist på stadionernes storskærme (visse halv-total-kameravinkler synes at "afsløre" dette, da man her kan se banen i forgrunden og storskærmen i baggrunden, hvorpå man igen kan se samme vinkel med banen i forgrunden og samme storskærm i baggrunden osv. osv..)

5 [McLuhan] s. 270

‘medierethed’ i dag er så udbredt, at det ikke længere udgør et ‘forsvindingspunkt’ for vor forståelse af vor situation, i kraft af hvilken vi kan perspektivere de forestående kulturelle og sociale begivenheder.

At ‘alting er medieret’, iscenesat og gengivet, synes at være en universel lov, der bekræfter sig selv i et *loop*, for derved, i og med at dette præmis ikke længere bibeholder sin fremmedgørende aura, at åbne for en ‘medmediering’; en a priori-deltagelse der ikke nødvendigvis foreskriver, at deltageren har mulighed for at påvirke begivenheden, men at medieringen af begivenheden inddrager alle elementer som deltagende, som quasi-engageret, som enheder, hvorigennem medieringen *virker*.

Således synes både banen, spillerne, trænerne, dommerne, vagterne, kameraene, publikum, kommentatorene og computergrafikken til en fodboldkamp at være deltagende agenter i, hvad man kunne kalde, et medieringskredsløb uden afsender eller modtager: Den bevidste laden-sig-mediære, som kameraet (s potentielle og omnipotente tilstedeværelse) engagerer - og som netop er betinget af det *potentielt* eksisterende kamera eller ‘a priori-medieringen’, eksemplificeres tydeligt i den førnævnte interaktion imellem publikum og kamera: Publikum bliver aktive deltagere i det medierede output, idet de netop opfører sig i overensstemmelse hermed: somom de hele tiden potentielt kunne blive filmet, og derfor anerkender ‘spillets regler’; somom de ønsker at fremtræde netop som sådan, som de uskrevne regler foreskriver det; deltagende, medspillende etc. ...

Imidlertid peger dette igen tilbage på produktionen, *producenten*, ‘den’ der sætter reglerne; udfører det skæbnsvangre klip, og derved bestemmer adgangen til det endelige *output*. Ved sammenligning af V.M.-fodboldkampene og affilmningen af disse ses det tydeligt, at intet er overladt til tilfældighederne: Kampene og publikum synes at følge en mere eller mindre fastlagt dramaturgi - det siger jo sig selv: Det cirkulerende *output* fra fodboldkampen er ekstremt produceret, medieret. ... Om man vil, kunne man forestille sig, at denne produktion følger ideen om at fremstille kampen og selve turnerings-begivenheden som sjov, ufarlig og noget, alle kan deltage i (hvorfor det netop kun er de sjovt påklædte, bøvede mænd, sexede damer og søde børn, der filmes - og hvorfor de netop klippes væk, idet øjeblik de indtager den potentielt risikofyldte position som afsendere og kigger kameraet i øjnene). Det må netop være *arrangørenes* (og sponsorerens; de politiske og økonomiske interessenters) ønske at fremstille hele begivenheden som så positiv som muligt; som så spiselig og *virkelig* som muligt: Der er kun rene følelser (glæde eller gråd) eller tilforladelig jubel.

Det er oplagt at forestille sig, at den ‘demokratiske’ deltagelse forbliver virtuel, idet denne foregår på - og frivilligt indskrives sig i - nogle allerede fastlagte forløb, som er parallelle med ønsket om at promovere den totale begivenhed i *overensstemmelse* med bestemte økonomiske og politiske interesser, og i den forstand er vi måske nok ‘på den anden side’ af mediets fremmedgørelse, men ikke af den suveræne afgørelse imellem, hvad der er tilladt og ikke.

I denne (Agamben’ske) forstand hensvæver det potentielt affilmede (men *altid* parate) publikum i en gråzone imellem *aktion* og *reaktion*; imellem beskuer og beskuet. Og producenten er *mellemanden*, dvs. den der administrerer *input* og *output* i overensstemmelse med... Ja, i overensstemmelse med hvad? Med ‘mediets logik’? Med politikeres? virksomheders? - I det omfang at der ikke gives nogle entydige afsendere, eller at afsenderne alle er *mellemmænd*, der administrerer hinandens interesser, bliver det svært - eller ørkesløst - at forsøge at lokalisere magten, der bestemmer over, hvad der er tilladt og ikke.

Og for såvidt publikum, de virtuelle deltagere, er bevidste om, at også de agerer mellemmænd for en slags *abstrakt autoritet*, og for såvidt at de alligevel, ufortrødent og frivilligt deltager heri, - er der måske tale om en omvendt (ikke)logik, der, i et slags ønske om at *virkeliggøre* mediet, næsten synes at leve ‘for meget’ op til det forventede *output*: som ønsker publikum igennem den excentriske *menneskebølge* at akkumulere medieringens selvforstærkende kredsløb og nærmest *overgøre* og udvide begivenheden til et både hyperproduceret og autentisk live-drama ... - for den blotte, turbulente svimmelheds - eller *ingen tings* - skyld.

### 2.3.3 Intruders

*Det smukkeste eksempel er masserne: De udgør slet ikke et undertrykkelses- og manipulationsobjekt. Masserne skal ikke befries, og de kan det heller ikke.*<sup>6</sup>

En mærkværdig hændelse fandt sted i en af de indledende kampe, hvor det chilenske landshold skulle spille (imod det spanske på *Maracanã Stadium* i Rio de Janeiro)<sup>7</sup>:

Umiddelbart før kampens begyndelse fik omkring 100 chilenske fans forvildet eller sneget eller presset sig ind ad ureglementerede gange til stadionets gigantiske kompleks, der ligger under tilskuersæderne, hvilket resulterede i, at de pludseligt (tilfældigt?) væltede en hel væg, der ved første øjekast forekom massiv, men som viste sig at være en midlertidig skillevæg, der adskilte gangene fra et medierum ('producentens'?) fyldt med mediefolk, kameraer og skærme. Herpå blev de chilenske fans smidt ud - måske anholdt - men det sære var, at det hele blev filmet: Både fra gangen, hvor den 'vilde' flok (på nogle internetmedier kaldet "oprørere" el. "hærgende demonstranter"<sup>8</sup>) bevægede sig hastigt og muligvist hærgende igennem for at forsøge at komme ud til tilskuerrækkerne, men også simultant indefra medierummet - før væggen blev væltet - blev der filmet med op til flere kameraere. Således kunne man efterfølgende se forløbet gengivet fra flere vinkler, og man kunne følge med, idet væggen væltede indad og blottede den 'vilde' flok for mediearbejderne såvel som mediearbejderne for den 'vilde' flok.

- Et øjeblik hul igennem det producerede billede, som man kan spekulere lidt over, om mon var en iscenesat autentisk situation, eller en, på en anden mere raffineret måde, en slags *virkelig hændelse* bekræftende selve sceneriet (- som *hverken* autentisk eller iscenesat) ...



Chile fans, *Maracanã Stadium* [Fig. 4]

6 [Baudrillard 1] s. 93

7 Informationerne er baseret på flere videooptagelser fundet på internettet, bl.a. [Chile fans 1] samt artikler, bl.a. [Chile fans 2]

8 [Chile fans 3]

Adorno

Theodor W. Adorno, *The stars down to earth, and other essays on the irrational in culture*, Taylor & Francis e-Library, 2002. Oprindeligt udgivet 1994, Routledge, London, New York [pdf.]

Agamben

Giorgio Agamben, *Homo sacer. Den suveræne magt og det nøgne liv*, Aarhus, Klim, 2014. Oversat af Carsten Juhl fra italiensk efter *Homo sacer. Il potere sovrano e la nuda vita – I*, Torino, Giulio Einaudi editore s.p.a., 1995 [Er endnu ikke udkommet, derfor pdf.]

Artrank

*Artrank*, <[www.artrank.com](http://www.artrank.com)>

Baudrillard 1

Jean Baudrillard, *Fatale strategier*, Billedkunstskolernes forlag, 2013. Oversat af Carsten Juhl fra fransk efter *Les stratégies fatales*, Editions Grasset & Fasquelle, 1983 [Er endnu ikke udkommet, derfor pdf.]

Baudrillard 2

Jean Baudrillard, *Transpolitik - Transseksuel - Transæstetik*, i *Kunstens og filosofiens værker efter emancipationen*, Det kongelige danske Kunstakademi, København 1988. Oversat fra fransk af Carsten Juhl efter *Transpolitique - Transsexuel - Transesthétique*

Baudrillard 3

Jean Baudrillard, Jean-François Lyotard, Sylviane Agacinski, *Diskussion*, i *Kunstens og filosofiens værker efter emancipationen*, Det kongelige danske Kunstakademi, København 1988.

Bifo

Franco Berardi Bifo, *Skizo-mails*, Errant Bodies Press, Los Angeles, Berlin, 2012.

Chile fans 1

“World Cup 2014 - Chile Fans Storm & Trash Maracana Press Centre In Bid To Sneak Into Stadium”, *Youtube*, <<https://www.youtube.com/watch?v=Q5tj8ID3RNq>>

Chile fans 2

“Chile fans break into World Cup stadium”, *Business insider* <<http://www.businessinsider.com/chile-fans-break-into-world-cup-stadium-2014-6>>

Chile fans 3

Morten Crone, “@Morten\_Crone”, *Twitter*, <<http://pbs.twimg.com/media/BqbpuBuCAAAXkED.jpg><http://www.dr.dk/sporten/fifavm2014/kampsider/1658213#/highlight/15bc597f-9157-47de-aba1-23554e7ed4bc/clip/e966d90d-d112-4e62-9e20-d9d8266b2333>>

Didi-Huberman

Georges Didi-Huberman, Giorgio Agamben, Jean-Luc Nancy og flere, “Är konsten bara en lyxvara?”, *Kunstkritikk*, 31.10.14 <[www.kunstkritikk.dk](http://www.kunstkritikk.dk)>

D.Ø.M.

“Byregion Østjylland”, *Wikipedia*, <[http://da.wikipedia.org/wiki/Byregion\\_%C3%98stjylland](http://da.wikipedia.org/wiki/Byregion_%C3%98stjylland)>

Freese

Mads Freese, “Politikerne er forbrugsvarer”, *Dagbladet Information*, 07./08.03. 2015, <<http://www.information.dk/526540>>

### Holm Carlsen

Liv Holm Carlsen, "Når den smarte by bliver lidt for smart", *Dagbladet Information*, 05.01. 2015  
<<http://www.information.dk/520472>>

### Jensen

Michael Jensen, "Redaktør i direkte DR-program: Er Thornings tårer skuespil?", *BT*, 25.02. 2015  
<<http://www.bt.dk/danmark/redaktoer-i-direkte-dr-program-er-thornings-taarer-skuespil>>

### Kirkpatrick

Marshall Kirkpatrick, "Google CEO Schmidt: "People Aren't Ready for the Technology Revolution"", *Readwrite*, 04.08.2010 <[http://readwrite.com/2010/08/04/google\\_ceo\\_schmidt\\_people\\_arent\\_ready\\_for\\_the\\_tech](http://readwrite.com/2010/08/04/google_ceo_schmidt_people_arent_ready_for_the_tech)>

### Lyotard 1

Jean-François Lyotard, *Zone*, Det kgl. danske Kunstakademi, København 1995. Oversat fra fransk af Kasper Nefer Olsen efter *Zone* i *Moralités postmodernes*, Galilée, Paris, 1993.

### Lyotard 2

Jean-François Lyotard, *Udskillelsen af håndhævelsen i "Flora Danica"* i *Om det sublime*, Akademisk Forlag A/S, 1994. Oversat fra fransk af Carsten Juhl.

### Lyotard 3

Jean-François Lyotard, *Duchamp TRANS-formatorerne*, Det kgl. danske Kunstakademi, København, 2000. Oversat fra fransk af Kasper Nefer Olsen efter *Les TRANSformateurs DUchamp*, Éditions Galilée, Paris, 1977. [korr. oversat]

### Lyotard 4

Jean-François Lyotard, *Efter det sublime, æstetikens tilstand i Om det sublime*, Akademisk Forlag A/S, 1994. Oversat fra fransk af Carsten Juhl.

### Malik 1

Suhail Malik, "The value of everything", *Texte zur Kunst*, nr. 93, "Speculation", marts 2014 [pdf.]

### Malik 2

Suhail malik, "Reason to destroy contemporary art", *Spike Art Quarterly*, nr. 37, efterår 2013

### McLuhan

Marshall McLuhan, *Games: the Extensions of Man* i *Understading Media, The extensions of man*. London & New York (forlag ikke angivet) [pdf.]

### Michaelson

Jørgen Michaelson, "Ti spørgsmål: Jørgen Michaelson", interview begået af Cecilie Høgsbro Østergaard, *Kunstkritikk*, 21.09. 2012 <[www.kunstkritikk.dk](http://www.kunstkritikk.dk)>

### Michaux

Henri Michaux, *Miserable miracle*, New York Review of Books, 2002. Oversat fra fransk af Louise Varèse efter *Miserable miracle*, Editions Gallimard, Paris, 1972.

### Molad

Yoni Molad, *Whatever singularity* i *The Agamben Dictionary* (red. Alex Murray og Jessica Whyte), Edinburgh University Press Ltd., Edinburgh, 2011

### Nielsen

Jørgen Steen Nielsen, "Værsgo, her er det nye omstillingsmantra: resiliens", *Dagbladet Information*, 25.06. 2014 <[www.information.dk/501863](http://www.information.dk/501863)>

### Popular Unrest

Melanie Gilligan, "Popular unrest", serie på 5 afsnit af ca. 45 min. hver, 2010  
<[www.popularunrest.org](http://www.popularunrest.org)>

### Smithson 1

Robert Smithson, *A cinematic atopia (1971)* i *Robert Smithson: The collected writings*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles, London, 1996.

### Smithson 2

Robert Smithson, *Incidents of mirror-travel in the Yucatan (1969)* i *Robert Smithson: The collected writings*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles, London, 1996.

### Voltaire

François-Marie de Voltaire, *Candide eller Optimisten* i *Drømmerier og Candide*, Gyldendal, København, 1966. Oversat fra fransk af Karen Nyrop Christensen efter *Candide ou l'optimisme*. Oprindeligt udgivet 1759.

### Wiki. O.L. 2012

"Summer Olympics 2012", *Wikipedia* <[http://en.wikipedia.org/wiki/2012\\_Summer\\_Olympics](http://en.wikipedia.org/wiki/2012_Summer_Olympics)>

### Wiki. O.L. 2012 Åbningsceremoni

"Summer Olympics 2012 opening ceremony", *Wikipedia* <[http://en.wikipedia.org/wiki/2012\\_Summer\\_Olympics\\_opening\\_ceremony](http://en.wikipedia.org/wiki/2012_Summer_Olympics_opening_ceremony)>

### Youtube O.L. Åbningsceremoni

"Summer Olympics 2012 opening ceremony", *Youtube* <<https://www.youtube.com/watch?v=4As0e4de-rI>>

### Ørskov

Willy Ørskov (i samarbejde med Grethe Grathwol), *Terrain-vague*, Borgens Forlag, Valby, 1992

Fig. 1

Grafisk kort over Silicon Valley

<<http://chitate12008.livejournal.com/193821.html>>Fig. 2 - 3

Åbningsceremoni, Olympiske Lege, London

<<https://www.youtube.com/watch?v=4As0e4de-rI>>Fig. 4

Chile fans, Maracanã Stadium

<<http://www.businessinsider.com/chile-fans-break-into-world-cup-stadium-2014-6?IR=T>>Fig. 5

Provins, digitalt still frame

Fig. 6

Provins, digitalt still frame

Fig. 7

Provins, digitalt still frame

Fig. 8

Næsten-form, tegning