

## ATT BLI ANIMERAD

Reflektioner över möjligheterna för praktiker inom konst och ekologi, från svampmolnet i *Barefoot gen* via animationsstället till de ecosexuella relationerna i *Asparagus*.

*The sky is falling, the globe is warming, the ozone hole persists; people are dying of radiation poisoning and other toxic agents; species are being wiped out, thousands per year; the coral reefs have nearly all gone. Huge globalized corporations are making bids for the necessities of life from water to health care. Environmental legislation is being threatened around the world. What a perfect opportunity to sit back and reflect on ideas of space, subjectivity, environment, and poetics. Ecology without Nature claims that there could be no better time.<sup>1</sup>*

- T. Morton. Ecology without nature

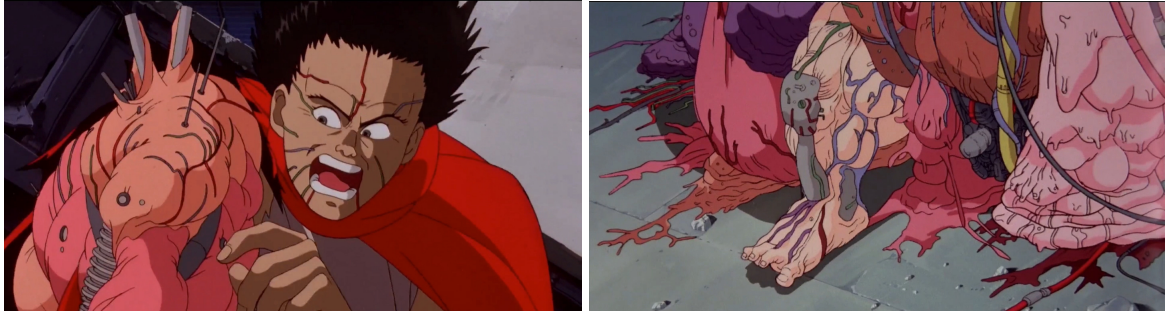
Det här är en text om animation och ekologi. Om hur vi förhåller oss till vår omgivning genom konsten. Om hur maktstrukturer bryts eller bekräftas i bildskapandet. Om hur ekologin och relationen mellan natur och människan förändras och om animationspraktikens möjligheter att delta i dessa förändringar. Den här texten har utvecklats i en process av improviserade föreläsningar som jag hållit för olika publikur jag velat ha input ifrån. Jag har föreläst för alla möjliga aktörer i det ekosystem jag är en del av, från blåbär till kollegor. Varje gång tog, och fortsätter något nytt ta, form.

Hösten 2014 sitter jag i Tokyos tunnelbana tillsammans med studenterna från berättande animerad film. Vi är på väg till en förort för att besöka en liten animestudio. Jag lägger märke till en reklamaffisch. Det är bilder av lyckliga ungdomar i idylliskt landskap, i händerna har de korgar med frukt. Affischen marknadsför fruktodlingarna i Fukoshima. För mig är Fukoshima endast förknippat med radioaktivitet & härdsmläta. Budskapet känns absurt. Efter en vecka i Tokyo går resan vidare till animationsfilmsfestivalen i Hiroshima. En annan plats dömd att förknippas med atomteknologin, denna gång i form av vapen och atombomben. Erfarenheten av radioaktivitet har satt sina spår i kulturen.



Bild: Pica Don (1979)

I Pica Don skildras Hiroshima ögonblicken före och efter detonationen av *Little boy*. En mamma ammar sitt barn. När katastrofen inträffar sluter mamman sina armar om barnet för att skydda det mot den yttre faran, använder sin kropp som sköld. Men radioaktiviteten löser upp hennes kropp och celler. Mammans omfamnande rörelse fortsätts av atombomben i ett totalt sammansmältande. I Akira pågår transformationerna i ständig relation till bombens närvaro.

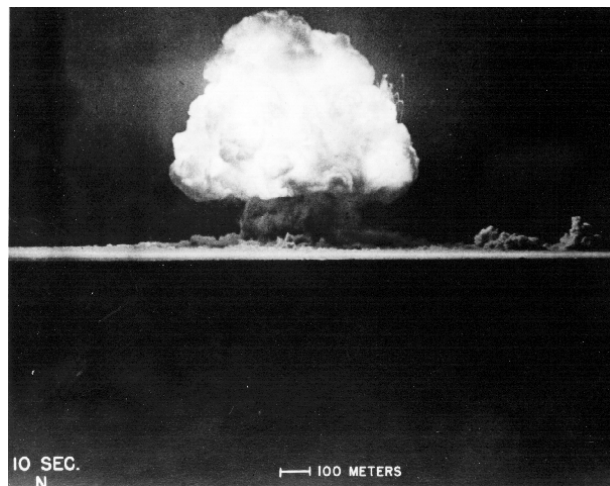


*Bild: Akira (1988)*



*Bild: Barefoot gen (1983)*

I *Barefoot Gen* ser vi atombomben såsom vi kan ta den till oss, på avstånd, överblickande ett monumentalt sublimt svampmoln. I katastrofernas ögonblick blir atomteknologin synlig i form av förtvinande kroppar och vackra molnformationer.



*Bilde: Trinity detonation (1945)*

Det här är de första bilderna av ett svampmoln. 1945 i New Mexico detonerades det första atombombstestet. Det är också tidpunkten för övergången till en ny geologisk epok för Jorden<sup>2</sup>. Efter 12000 år i epoken Holocene går jorden in i människans tidsålder, Antropocene. Under 1900-talets industrialism/kapitalism har människor utvecklat allt effektivare teknologier. Jordens geologiska sammansättning är på planetär nivå genomsyrad av människors aktivitet. Storleken på våra ekologiska fotavtryck ökar och nya filmgenrer som eco-horror och climate-fiction uppstår apokalypsen är ett återkommande tema.

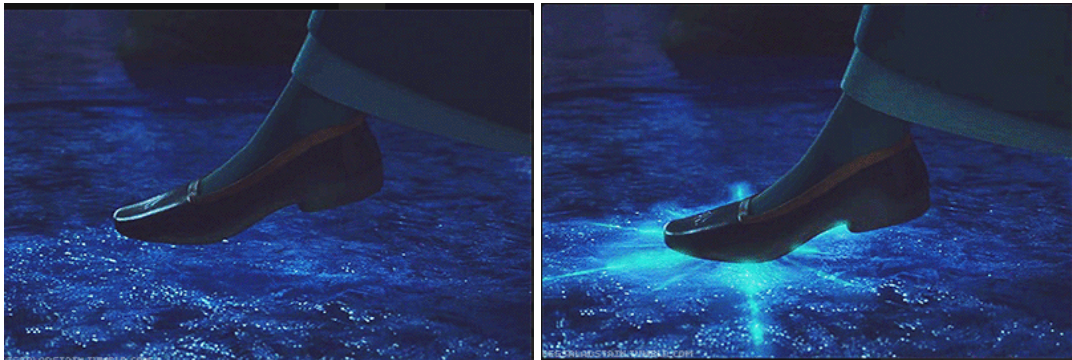


Bild: *Frožen* (2013)

I *Frožen* förändras klimatet i allt prinsessan Elsa rör vid eller trampar på. Det vi gör påverkar samtidigt det omkring oss.

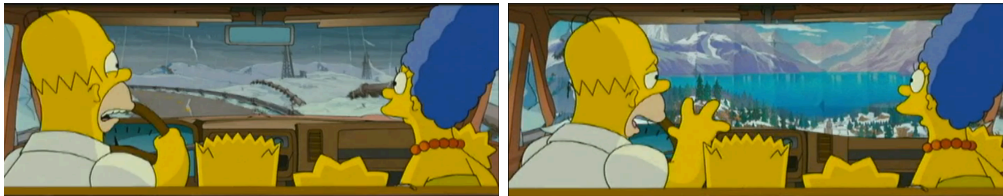


Bild: *Simpsons The Movie* (2007)

I *Simpsons the movie* blir Homer besviken över hur alaska består av ett enda oljefält och ersätter utsikten med den idylliska turistaffischen. Den skymda sikten gör att de kör av vägen och hamnar i en annan riktning där landskapet ser ut precis som på affischen. Bilderna vi skapar och lever efter omformar också vår faktiska verklighet.

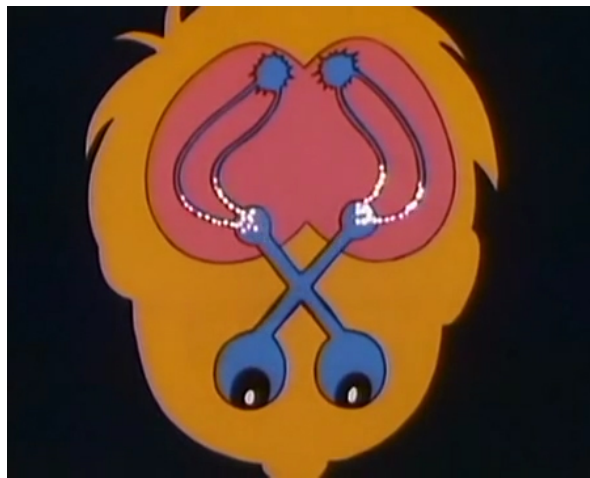
Jordens geologiska förändringar utgörs av förändrade metan & kol nivåer i atmosfären, havsnivåer, glaciärsmältning, medeltemperaturer, pollen från jordbuk, kemiskt avfall från industri i jordens sediment, arters utrotning, den radioaktiva bakgrundsstrålningen. Radioaktiviteten fortsätter att existera efter katastroferna och är så omfattande i både tid och rum att den är svår att greppa i mänsklig livscykel. Den går rakt in i våra kroppar och landskap ändå kan vi inte se den, den sprids över stora avstånd och blir kvar för all överskådlig framtid ändå kan vi inte ta på den. Den ger upphov till en förlamande osynlig allomfattande skräck, en ”nuclear neurotic”<sup>3</sup> Kanske just för att vi inte kan betrakta den med våra mänskliga sinnen?

Dagens ekologiska kris kommer till stor del ur av att saker värderas utifrån dess användbarhet för människor. Utvecklingen har drivits utifrån människors kortsiktiga, begärsstyrda perspektiv där de större helheterna sällan får plats.

När konsten är som bäst rubbar den känslan av vad som tas för givet och självklart, gläntar för att saker och ting är större, oändligare, konstigare, möjligare, annorlunda än vad de framstår för oss i vår vardag.

Under de senaste åren har både konstnärliga och filosofiska strömningar ifrågasatt människans tolkningsföreträde i synen på världen i olika slags posthumanistiska perspektiv. Med begrepp som nymaterialism, objektsorienterad ontologi, actor network, spekulativ realism, techno-animism, kvant-animism försöker vi föreställa oss en värld där människan inte är utgångspunkten utan bara en existens bland alla andra i vår omgivning. Hur utvecklar vi föreställningar om interaktioner i världen från den hierarkiska att vi har ett aktivt subjekt som gör något med ett passivt objekt och där människor är subjekt medan allt annat är objekt?

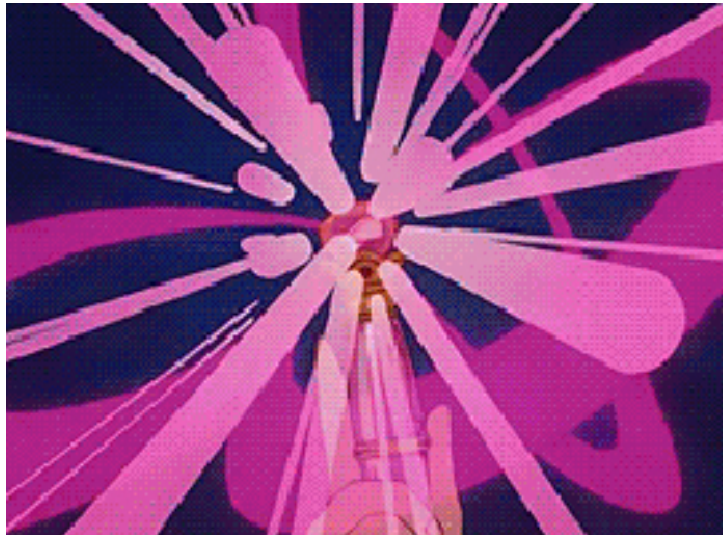
Exempel inom konsten är Dokumenta 13 som strävade att låta det ickemänskliga tala för sig självt eller den turnerande utställningen Animism som låter det, som vi i västerländsk modernitet förpassat till det döda och passiva, leva upp. I den filosofiska rörelsen Objekts-orienterad ontologi är utgångspunkten ontologin, existensen, det som finns. Allt som finns, finns lika mycket. Det finns inga grader av existens, det är antingen eller.



*Bild: Once upon a time... man (1978)*

Det är en strävan efter att se varje objekt utifrån sig självt bortom den mänskliga blicken. Som Levi Bryant formulerar det: Generally we think of a particular colour as a quality that an object has or possesses. Onticology, by contrast, argues that color is something an object does. Han exemplifierar vidare med en blå mugg: The cup has “blue power”. It has the power of “blue-ing”<sup>4</sup>.





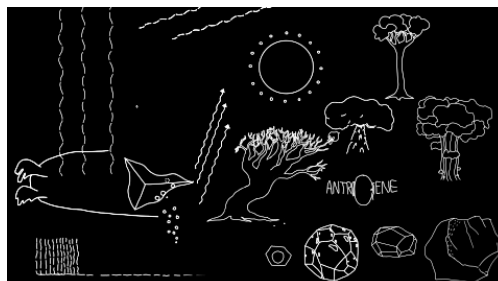
*Bild: Sailor Moon Chrystal (2011)*

I *Sailor moon chrystal* materialiseras sakers krafter i plötsliga former och färger.



*Bild: Panda Kopanda, (1972)*

Eller som när pappa panda säger när när stolen han sätter sig på går sönder med ett brak ”Den här stolen gillade inte att bli sutten på” Eller Mei i Min granne Totoro när de tas upp av skogsanden och osynliga far fram över fälten: ”vi är vinden”!



*Bild: Wolf wind stone shudder*

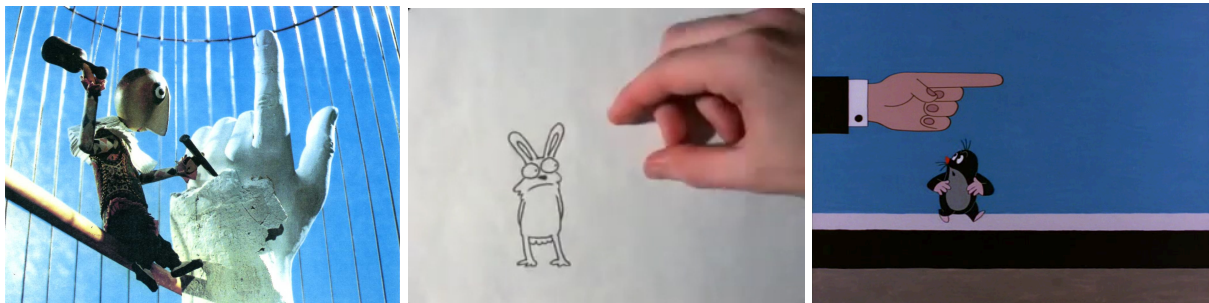
Animerad film har en lång tradition av att levandegöra sådant som vi annars ser som döda eller passiva objekt. Teknorer får ögon, svampar får fötter och skelett börjar dansa. Denna tematik förklaras ibland med att inom animation är vi inte begränsade till ”verkligheten” utan kan låta

fantasin spela fritt. Med ”verkligheten” menas då ibland det som mänskliga sinnen kan uppfatta, men än oftare syftar det på det den del av verkligheten vi kan fånga med hjälp av kameror. Men det förklarar ändå inte varför just dessa idéer har sånt genomslag.

Konstens möjlighet att skildra och materialisera andra världar vilar på den access till omgivningen som den konstnärliga praktiken ger mig som konstnär. Genom olika medier, med sina traditioner & teknologier framträder olika saker. Även om vi inte går med på en mediadeterminism där specifika medier är betingade att uttrycka särskilda idéer så anser jag att animationen har specifika förutsättningar och traditioner som tillåter animatören att kanalisera sitt tänkande och skapande utifrån dess maskineri på ett visst sätt.

Animationsmaskineriet samlar sin erfarenhet och sitt tänkande från en stor mängd tekniker och material. Från funna objekt till skulptur, performance, teckning, måleri, fotografi, komposition. Det fysiska samspelet med objekt och material är påtagligt, ibland till den grad att det skapar en identifikation med det.

Inom stopmotion animation styr jag över varje detalj. Först bearbetar jag ett material, förbereder det för att kunna bli rörligt, skulpterar det, ger det leder. Sen flyttar och transformerar jag det i små små steg som utgör de minsta instanserna i dess rörelse. Som animatör känner jag rörelsen i min kropp medan jag för över den till objektet jag animerar. Som animatör är jag både regissör och skådespelare samtidigt. Frame för frame tvingar jag fram varje detalj i skeendet, för över rörelsen från min kropp till det animerade objektet. I denna process följer jaget med och jag blir objektet jag animerar.



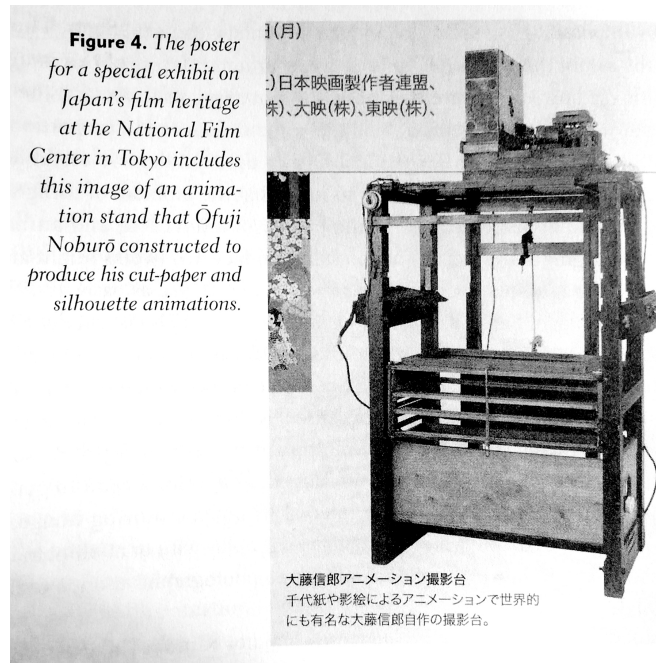
Bilder: *The Hand* (1965)/*Genre* (1996)/ *Krtek filmova hvezda* (1988)

Ibland uppstår en dialog mellan regissören och skådespelaren, mellan jaget som animerar och jaget i objektet som blir manipulerat. Denna erfarenhet kommer till uttryck i flera kända verk genom närvaron av animatörens hand. Sammansmältningen av dessa två positioner skapar en unik erfarenhet av en maktrelation och ger upphov till reflektioner över omnipotens och kontroll.



Bild: *La Planete Sauvage* (1978)

Men ibland kan det också ge upphov till den transkorporala njutningen att upphöra att existera som en isolerad enhet och istället bli ett med det andra.



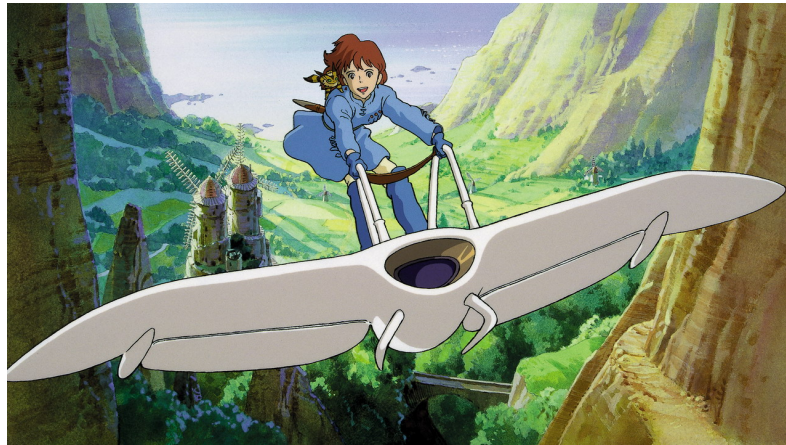
Animationsstället är kanske den mest centrala teknologin inom animationen. Ett ställ med flera lager av glasskivor med en kamera monterad högst upp. På glasskivorna läggs bilder eller objekt, genom kameran komponeras de olika bildelementen ihop till en bild. Denna lagerstruktur återkommer i digitala programvaror för bild och animation, i tex photoshop och after effects. I animationsstället sitter kameran ofta fast. Kameran kan röras i sidled men i djupled är rörelsen väldigt begränsad. Bilder och objekt är rörliga och animeras in och ut på den scen som kamerans utsnitt utgör.

Inom cinema/vanlig spelfilm har kameran ofta en aktivt berättande roll. En filmfotograf styr kameran som rör sig in i bilden, närmar sig personer och objekt, undersöker dem. Denna rörelse in i världen benämner Virilio<sup>5</sup> som ballistisk. Liksom kulan från ett skjutvapen tränger den in i världen och gör det till en måltavla. (Alltid med ett visst mått av våld). I Mulveys klassiska text *Visuell lust och narrativ film*<sup>6</sup> beskrivs hur kameraföringen får representera betraktarens blick, hur publiken identifierar sig med kameran. Hon beskriver också hur konventionerna för kamerans berättande utformats efter maktens perspektiv. Hur filmpubliken lärt sig att identifiera sig med en manlig blick. Skildrandet av kvinnors kroppar utvecklats genom ett manligt perspektiv på ett sätt som gör att kroppen kan konsumeras i detalj, bit för bit, utan att störas av ett subjekts motblick.

Medieteoretikern Thomas Lamarre utgår från kamerans roll när han definierar skillnaden mellan animation och spelfilm. Kamerans tendens att förhålla sig parallellt med bilden inom animation kallar han animetism. Kamerans tendens att röra sig in i bilden inom spelfilm kallar han cinematism.<sup>7</sup> I den animetiska bilden lever bilder och objekt medan blicken är passiv betraktare.



Den animetiska bilden är alltså uppdelad i flera plan som rör sig parallellt med en fast kamera. Inom japansk animation ser vi ofta ett lager glida över ett annat. En teknik som ibland nedlåtande kallas för "begränsad animation" men som lämpat sig utmärkt för skildringar av hjältinnors vinddrivna farkoster i Miyazakis filmer.



*Bild: Nausicaä of the Valley of the Wind (1982)*

Att bilden delas upp i olika lager kommer också ur iden om att bara behöva teckna om de delar i bilden som rör sig. Vanligtvis delas bilden upp i en bild för bakgrund/miljö, med ett annat lager för en animerad karaktär. En uppdelning som återspeglar den inom traditionell filosofi uppdelningen mellan människa och miljö, natur och kultur<sup>8</sup>. Inom animation delas bilden ofta upp i rörliga karaktär och passiva bakgrunder. Men ibland framträder delar av bakgrunden och börjar leva. Man kan se att delar av bakgrunden placerats på ett eget celluloidlager och en förväntan inför liv väcks.



*Bild: Kite a medicina (1987)*

Vi måste tänka på miljön! Har vi hört. Men vad är miljön egentligen? Miljön förutsätter ett subjekt som sätts främst och reducerar allt annat till en bakgrund. i den antropocena tidsåldern finns ingen skillnad mellan människa och miljö<sup>9</sup>. Jorden har blivit mänsklig och människan har blivit geologisk på både micro och macro nivå. Kroppar är perforerade membran, ämnen går in, igenom och ut ur oss. Allt som interagerar förändras varandra i processen<sup>10</sup>. Den lilla fisken ponyo i ponyo vid klippan vid havet förvandlas under filmens gång till människa, genom kärlek, dna utbyte och ren vilja materialiseras en ny kropp för Ponyo.





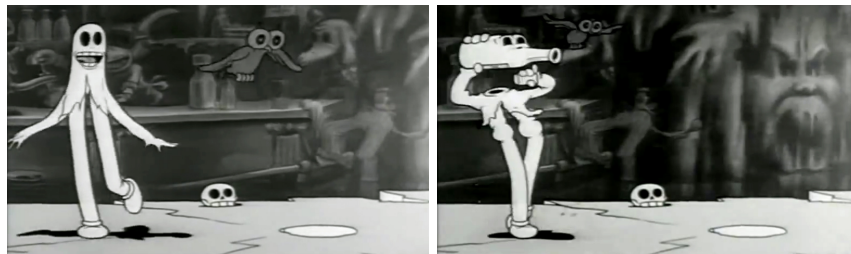
*Bild: Ponyo on the Cliff by the Sea (2008)*

Inom Antropocene framstår kärlek och begär mellan olika arter plötsligt inte som så konstigt. I den ekosexuella rörelsen<sup>11</sup> levs sexuella begär gentemot natur och objekt ut. Men hur säkerställs samtycke i ecosexuella förbindelser? Jag rekommenderar transkorporala aktiviteter som animation. Animera din omgivning och låt dig animeras av omgivningen. Studera konsten hos samlar- och jägarsamhällen<sup>12</sup> eller Karen Barads reflektion över ordet ResponsAbility<sup>13</sup> för hur vi kan agera för att ge den andra möjligheten att svara (the ability to respond), för som Pom säger i Laputa: Castle in the sky ”The earth speaks to everyone.....The stones have small voices”. Samlag mellan människa och träd leder måhända inte till avkomma, men en frukt är växtens könsorgan, när jag äter en frukt blir min kropp ett led i dess förökning. Samlaget mellan en geting och en orkide blir i Deleuzes begreppsvärld<sup>14</sup> en möjlighet till ”becoming” ”blivande”, en möjlighet att glida ur sin stelnade identitet för att erfara det andra. Föda i form av frukt påverkat människans evolution och vi är symbiotiskt sammanvävda i varandras utveckling<sup>15</sup>.



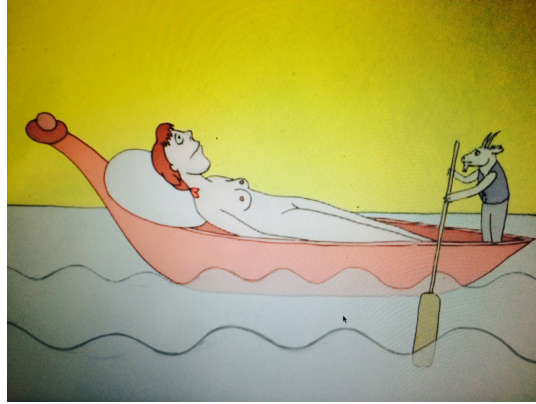
*Bild: Asparagus, (1979)*

Människokroppen överlappar med både andra människokroppar och med ickemänskliga varelser och fysiska landskap.<sup>16</sup>



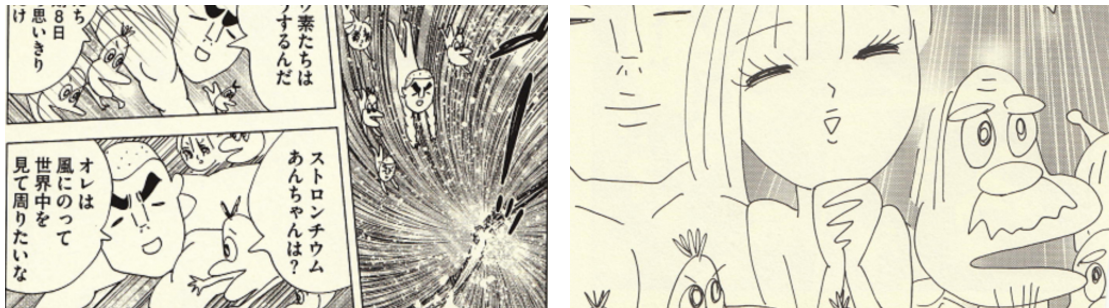
*Image: Snow white, betty boop (1933)*

I Fleicher's Snow white blir karaktären själv flaskan han dricker ur, i Signe Baumane's gestaltningar av sex utgörs protagonistens omgivning av hennes egen kropp. Kropp och landskap vänds ut och in i en transkorporal väv.



*Bild: Teat beat of sex, 2008*

Radioaktiviteten är kanske det tydligaste exemplet på hur kroppar och omgivningen transformeras tillsammans. Vad händer om jag ser radioaktiviteten inte som ett hot vid horisonten utan som något som är en självklar del av mig?



*Image: Shiriagari Kotobuki, Manga Ever Since: 2011.3.11*

I sin *Manga Ever Since: 2011.3.11* skildrar Shiriagari Kotobuki kärnteknologin med andra bilder än svampmolnens. Radioaktiva partiklar slapp efter olyckan i Daichi äntligen ut i världen efter ett långtråkigt instängt liv i reaktorn. Farfar Plutonium, storasyster Cesium, storebror Strontium och småbarnen Iodine är huvudpersoner i denna berättelse om olyckan.<sup>17</sup>



*Image: Once upon a time... Toxin wars (1978)*

Dessa partikel-karaktärer är inte ärkefiender till människan som i *The toxin wars* utan de är huvudkaraktärer som helt enkelt är upptagna med sina egna liv. Känslor är familjär, inte neurotisk. För den japanska mangapubliken kan strålningen kanske äntligen sluta vara rädslan för

det främmande, sluta vara den ”andra” som man inte vågar befatta sig med. Vi får acceptera att vi existerar här i samma värld. sansa oss från rädslan och börja ta itu med dessa besvärliga släktingar. Lära känna dem eftersom de kommer påverka oss vare sig vi pratar om dem eller inte.

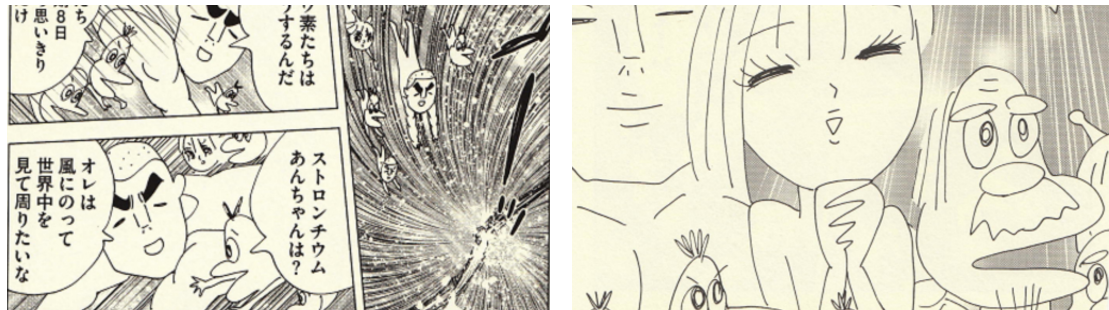


Bild: Shiriagari Kotobuki, Manga Ever Since: 2011.3.11

Många kritiserar termen Antropocen som missvisande eller överksam. Donna Haraway argumenterar för att den alternativa termen Capitalocene är mer passande<sup>18</sup>. Det är den rika kapitalistiska delen av världen som stått för de geologiska förändringarna, inte mänskligheten i allmänhet. Det är heller inte den delen av världen som drabbas värst av de antropocena katastroferna. I Antropocene ökar skillnaderna mellan den fattiga och den rika delen av världen där den fattiga får ”katastrofer” och den rika får ”nyheter”<sup>19</sup>

Därför är det främst vi här i vår del av världen som behöver rehabilitera vår relation till omgivningen. Bilderna som omger oss skapar som sagt modeller för hur vi förhåller oss till det omkring oss. Som konstnärer kan vi generera bilder som bekräftar befintliga, eller öppnar upp för nya förhållningssätt.

I nuläget tycks vi ha mycket lättare att skapa bilder av apokalypter och föreställa oss slutet för planeten än att tänka oss gradvis social förändring och alternativa samhällen<sup>20</sup>. De upprepade scenarierna av människans kamp med naturen får mig att å ena sidan att längta efter kollapsen å andra sidan att känna att den nuvarande situationen i jämförelse trots allt inte är så illa. Jag skulle vilja se fler bilder och berättelser som får mig att känna annorlunda. Fler bilder av människor, objekt, natur, som hänger ihop i ömsesidiga transformationer snarare än i hierarkiska relationer. Fler bilder som omfamnar de landskapskroppar som skadats och lemlästats av giftutsläpp eller krig istället för för att skapa rädsla inför dem eller som avfärdar dem som onaturliga abnormiteter<sup>21</sup> genom katastrofturism eller ruinpornografiskt fotografi.

Jag ser Storasyter Cecium presentera sig för ett Fukushima äpple, de blir vänner. Jag föreställer mig känna nyfikenhet inför att ta en tugga av det äpplet.

## REFERENSLISTA

Anderlini-D'Onofrio, S. (2010) Bisexuality, Gaia, Eros: Portals to the Arts of Loving. *Journal of Bisexuality*. Apr-Sep2011, Vol. 11 Issue 2/3

Alaimo, S. (2010) *Bodily Natures: Science, Environment and the Material Self*. Indiana UP

Alaimo, S. (2011) Det nakna ordet: Den protesterande kroppens transkorporala etik, *Tidskrift för genusvetenskap* nr 4 .

Alasiewicz, J., et al. (2014), When did the Anthropocene begin? A mid-twentieth century boundary level is stratigraphically optimal, *Quaternary International*  
<http://dx.doi.org/10.1016/j.quaint.2014.11.045>

Barad, K. (2012) *Karen Barad: What Is the Measure of Nothingness: Infinity, Virtuality, Justice: 100 Notes, 100...* Hatje Cantz Publishers

Bryant, L. April 28, (2010) by Peter Gratton, Larval subjects to an interview

Cook, R (2014) "Fiction Film After Fukushima" UC Berkeley's Symposium, "Reframing 3.11: Cinema, Literature, and Media, After Fukushima

Eli, C. (2014) *Meditations on Natural Worlds, Disabled Bodies, and a Politics of Cure*. *Material Ecocriticism* edited by Serenella Iovino and Serpil Oppermann. Indiana UP

Haraway, D. (2014) Anthropocene, Capitalocene, Chthulucene: Staying with the 'Trouble', *Arts of Living on a Damaged Planet*, Conference May 8-10, 2014 at Santa Cruz, USA

Harvey, G. (2012) *An Animist Manifesto*, PAN: Philosophy, Activism, Nature no. 9, 2012

Knighton, M (2014) The Sloppy Realities of 3.11 in Shiriagari Kotobuki's Manga  
*The Asia-Pacific Journal*, Vol. 11, Issue 26, No. 1, June 30, 2014

LAMARRE, T. (2009). *The anime machine: a media theory of animation*. Minneapolis, MN, University of Minnesota Press

Morton, T, (2009) *Ecology without nature - Rethinking Environmental Aesthetics*. Harvard University Press

Mulvey, L. (2001) *Visuell lust och narrativ film*. *Feministiska konstteorier: Skriftserien Kairos* Nr6

Purdy, J. (2015) Should we be suspicious of the-anthropocene. *Aeon magazine*.  
<http://aeon.co/magazine/science/should-we-be-suspicious-of-the-anthropocene/>

Virilo, P. (1989) *War and Cinema: The Logistics of Perception*. Verso

Wright, T. (2008) *Return to the Brain of Eden: Restoring the Connection between, Neurochemistry and Consciousness*

ZIZEK, S. (2010) The End of Nature. *The New York Times*, 2, 2010



## FILMS:

Laputa: Castle in the Sky (1986) Studio Ghibli

Frozen (2013) Disney

Krtek a medicina (1987) Zdeňka Miler

Krtek filmova hvezda, (1988) Zdeňka Miler

Asparagus (1979) Susan Pitt

Ponyo (2008) Studio Ghibli

Nausicaä of the Valley of the Wind (1982) Studio Ghibli

The Hand (1965) Jiri Trnka Ruka

Barefoot gen (1983) Mori Masaki

Snow white, betty boop (1933) Fleischer studio

Teat beat of sex (2008) Signe Baumane

Genre (1996) Don Herzfeldt

Eager (2014) Allison Schulnik

Stanley (2000) Suzie Templeton

Akira (1988) Katsuhiro Otomo

Sailor moon chrystal (2014-) Toei animation

Once upon a time... man (1978) Albert Barillé

Pica don (1979)

The Simpsons Movie (2007) Matt Groening/ David Silverman

Panda Go, Panda (1972) Isao Takahata/Hayao Miyazaki

The Line (1971-1986) Osvaldo Cavandoli

Out of the Inkwell (1918-1929) Fleischer

La Planete Sauvage

## Noter

---

1 Morton, Timothy, Ecology without nature  
p. 10

2 Alasiewicz , When did the Anthropocene  
begin? A mid-twentieth century boundary  
level is stratigraphically optimal, Quaternary  
International.

3 Ryan Cook. ("Fiction Film After  
Fukushima") in April 2014 at UC Berkeley's  
Symposium, "Reframing 3.11: Cinema,  
Literature, and Media, After Fukushima

4 Bryant, Levi, Larval subjects to an  
interview, p. 3

5 Virilio, Pure War, p. 85.

6 Feministiska konstteorier: Skriftserien  
Kairos Nr 6 (Häftad)

7 Lamarre, Thomas, The Anime Machine,  
p.7

<sup>8</sup> Franke, Much trouble in the transportation  
of souls, p

9 Jedediah, Purdy, antropocene fever, Aeon  
magazine (2015)

10 Alaimo, Bodily Natures: Science,  
Environment and the Material Self

11 Journal of Bisexuality. Apr-Sep2011, Vol.  
11 Issue 2/3, p178

<sup>12</sup> Rachel Bell, Hannah & Porr, Martin,  
'Rock-art', 'Animism' and Two-way  
Thinking, Springer Science+Business Media,  
(2011)

13 Barad, Karen, 2012, What is the Measure  
of Nothingness?

<sup>14</sup> Deleuze & Guattari, A Thousand Plateaus,  
p. 44

---

15 Wright & Gynn, Return to the Brain of  
Eden: Restoring the Connection between,  
Neurochemistry and Consciousness , p.

16 Alaimo, Det nakna ordet:  
Den protesterande kroppens transkorporala  
etik, p. 31

17 Mary Knighton, The Asia-Pacific Journal,  
Vol. 11, Issue 26, No. 1, June 30, 2014., The  
Sloppy Realities of 3.11 in Shiriagari  
Kotobuki's Manga

18 Donna Haraway: 'Anthropocene,  
Capitalocene, Chthulucene: Staying with the  
Trouble', Arts of Living on a Damaged  
Planet

19 Purdy, antropocene fever, Aeon  
magazine (2015)

20 Zizek, The End of Nature

21 Clare, "Meditations on Natural Worlds,  
Disabled Bodies, and a Politics of Cure",  
p.14