

Mike Kelleys konst växte fram i grupper av verk som ofta presenterades som separata installationer. I den här utställningen lyfts deras skilda uttryck fram i vart och ett av de olika rummen. Samtidigt visar utställningen som helhet hur alla dessa verk ingår i en och samma kontinuerligt utforskande praktik.

För att betona denna aspekt har den prisbelönta designstudion Formafantasma skapat en unik utställningsarkitektur för *Mike Kelley: Ghost and Spirit* på Moderna Museet, inspirerad av Kelleys verk *My Space* (1978), som visas till höger. Formafantasma har designat en väggstruktur i metall som, höjd en bit över golvet, bildar utställningens labyrintiska skelett. Väggarna öppnar upp mot de olika rummen på ett sätt som låter oss se dem från olika håll, vilket förstärker upplevelsen av att Kelleys arbeten är ett enda allkonstverk som besökaren helt kan uppgå i. Vi befinner oss verkligen i Kelleys ”my space”, i hans eget universum. I hjärtat av utställningen finns ett rum helt klätt i sammet. Där kan du i ett nära möte med konstnären själv ta del av hans dagböcker och anteckningar, innan du tar dig vidare in i de vidsträckta världar han skapat.

Mike Kelley developed his oeuvre through distinct bodies of work that were often exhibited as discrete installations, the singular quality of which is highlighted in each room of this exhibition. As a whole, the exhibition shows how these works exist in a continuum of practice and inquiry.

To emphasise this aspect, the award-winning design studio Formafantasma has developed a unique exhibition architecture for *Mike Kelley: Ghost and Spirit* at Moderna Museet, inspired by Kelley’s work *My Space* (1978), displayed on the right. Formafantasma designed a metallic wall structure, slightly lifted off the floor, that forms the labyrinthine skeleton of the exhibition. The walls offer multiple viewpoints from one room into another, ultimately suggesting that Kelley’s work is a total work of art to be immersed in. We are, indeed, in Kelley’s “my space”. At the heart of the exhibition is a velvet-covered room. There, you will be introduced to the artist’s journals and writings in an intimate encounter with Kelley, before venturing further into the expansive worlds he created.

Språket har en central plats i Mike Kelleys konstnärskap. Han skrev långa manus till sina tidiga performanceföreställningar och använde sig av text i sin ambitiösa fotoserie *The Poltergeist* (1979). I skulpturserien *Birdhouse* (1978) frammanas alternativa tolkningar genom titlar och diagram.

Kelley kom i kontakt med experimentella former av performance och med banbrytande feministisk konst i Los Angeles på 1970-talet. När han studerade vid konstskolan CalArts motsatte han sig skolans konceptuella inriktning, som han såg som ”stram minimalism”, för att i stället utforska lek och performance. Kelley beskrev fågelholkarna i hans *Birdhouse*-serie som ”arbetarklass-minimalism” och för honom fungerade de som ingångar till samtal och liveframträdanden. Han upptäckte att ju längre han talade om föremålen, desto mer förändrades deras innebörd.

I det sjudelade foto-textverket *The Poltergeist* utmanar Kelley vad vi, eller kameranlinsen, kan betrakta som ”sanning” – en första undersökning av hans påstående att ”all historia är fiktiv”. I detta verk framställer han sig själv som ett spiritistiskt medium. Ektoplasma – en mystisk kroppsvätska som sades sippra ut ur kroppsöppningarna på människor som mötte andar – strömmar ut ur hans öron och näsborrar. Här anammar Kelley stilen från 1880-talets tidiga spiritistiska fotografi, där interaktioner med andar iscensattes med ”ektoplasma” bestående av tyg, bomull eller rök. Inslagen av språk i verket framstår som kvasivetenskapliga och förklarar fenomen som till sin natur inte går att förklara.

Language sits at the heart of Mike Kelley’s work. He created lengthy scripts for his early performances, introduced language in his ambitious photo-series *The Poltergeist* (1979), and his *Birdhouse* sculptures (1978) are accompanied by titles and diagrams that suggest alternate meanings.

Kelley was exposed to the experimental live performance and the groundbreaking feminist art scene of 1970s Los Angeles. While a student at CalArts, he resisted the school’s conceptual approach and what he considered “austere minimalism”, instead prioritising play and performance. Kelley saw objects such as the *Birdhouse* series, which he described as “working-class minimalism”, as prompts for conversations and live performances. He realised that the longer he spoke about the objects, the more their meaning changed.

In the seven-part photo-text work *The Poltergeist*, Kelley challenges what we, or the camera lens, can observe as “truth” – an initial interrogation into his claim that “all history is fiction”. In this work, he stages himself as a spiritualist medium. Ectoplasm – a mysterious bodily fluid said to ooze from the orifices of people who encountered spirits – is discharged from his ears and nostrils. Here Kelley embraces the style of early spiritualist photography of the 1880s, when spiritual interactions were constructed with “ectoplasm” made from fabric, cotton wool, or smoke. The language in the work manifests as quasi-scientific, explaining phenomena that by nature defy explanation.

Mike Kelley har sagt: ”Jag går ofta in i olika roller, så om det finns en psykologisk logik är det en splittrad, schizofren sådan.” Hans första videoverk, *The Banana Man* (1983), markerar ett skifte i förhållande till de tidiga performanceverken och möjliggjorde en mer komplex psykologi och berättarstruktur. Genom att framträda med en persona som baserats på ett tv-program för barn: *Bananaman*, fragmenterar han sitt jag. Utan att ha sett det tecknade originalet skapade Kelley Bananmannens dräkt helt utifrån vad hans vänner berättat. Denna rollfigur blev ett redskap för Kelleys utforskande av identitetsskapande genom personligt och kollektivt minne. Han experimenterar fortsatt med rollspel under 1980-talet och antar olika personligheter, från tonåringar och vaktmästare till Bananmannen.

För att nyansera frågan om en entydig avsändare eller om en fastställd identitet motsatte sig Kelley biografiska tolkningar – på samma gång som han inbjöd till dem. Han var särskilt intresserad av tonåren som en övergångsperiod mellan barndom och vuxenliv, och förklarade: ”En tonåring är en dysfunktionell vuxen, och för mig är konst en dysfunktionell verklighet.” De ungas subkulturer som Kelley tog del i – undergroundmusik, B-filmer, serier, porr, pulplitteratur, psykedelika – utmanade samhällets krav genom provocerande uttryck. För Kelley representerade konstvärlden en liknande spelplan, där idéer kunde prövas, dekonstrueras och omskapas.

Kelleys intresse för språk rörde sig under denna period mot tecken och symboler från motkulturella rörelser. Ett exempel är *Pansy Metal/Clovered Hoof* (1989), som här hänger i taket, där han urholkar bilder, karikatyrer och identitetssymboler från USA:s kollektiva kulturella minne, och i stället omfamnar misslyckande och maktförlust.

“I’m often working ‘in character’, so if there is a psychology, it’s a fractured, schizophrenic one”, Kelley has said. His first video work, *The Banana Man* (1983), marks a shift from early performances, allowing for more complex narrative and psychological structures. He fragments his sense of self by performing a persona based on a children’s TV program: *Bananaman*. Having not seen the original cartoon himself, he created the Banana Man costume entirely from stories told by friends. This character became a vehicle for Kelley’s exploration of the construction of identity through personal and collective memory. He continues to experiment with role-playing in the 1980s, adopting different personas, from teenagers and janitors to the Banana Man.

Kelley both resisted and invited biographical readings to complicate the idea of a single authorial voice or fixed identity. He was especially interested in the developmental stage of adolescence as a transitional space between childhood and adulthood. He explained: “An adolescent is a dysfunctional adult, and art is a dysfunctional reality, as far as I am concerned.” The youth subcultures Kelley engaged with – underground music, B-movies, comics, porn, pulp novels, psychedelics – challenged societal expectations through provocative imagery. For Kelley, the world of art represented a similar space where ideas could be tested, deconstructed, and reimaged.

Kelley’s interest in language moved into the realm of signs and symbols in this period, anchored in counter-cultural movements. For instance, in *Pansy Metal/Clovered Hoof* (1989), suspended here from the ceiling, he subverts images, caricatures, and symbols of identity from collective US cultural memory, embracing a politics of failure and deflation of power.

I *Monkey Island* (1982–83) ser vi det avgörande skifte då Kelley började utveckla sina performanceföreställningar till installationer i gallerier. Med inspiration från ett fotografi av apberget på Los Angeles Zoo betraktade Kelley detta konstverk som ett uttryck för strukturell antropologi – en undersökning av relationerna inom en viss grupp, och på samma gång ett utforskande av vetande.

*Monkey Island* började med ett tomt pappersark. Kelley vek det diagonalt två gånger och öppnade det igen, vilket skapade ett X. På de fyra ytorna runt detta X ritade och beskrev Kelley motsatspar: liv/död, öron/fötter, vatten/land, näsa/blåsa, över/under midjan. Teckningarna fortsatte att växa och utvecklades tills de liknade en insekt, ett timglas eller ett landskap.

X:et beskriver installationens fysiska geografi och fungerar som en karta över hur hjärnan separerar, kategoriserar och kanaliserar begrepp och idéer. Med *Monkey Island* skapade Kelley ett slags diagram som ser ut som en alternativ förklaringsmodell för världen. Men eftersom denna modell var motsägelsefull och aldrig slutgiltig, fortsatte den att formuleras i ständigt nya teckningar, målningar, fotografier och skulpturer. Verkets struktur och innebörd blir därmed flytande till sin natur. Kelley utmanade vetenskapens anspråk på att erbjuda förklaringar, särskilt strukturalistiska idéer inom konst, antropologi och biologi – tanken att verkligheten består av eviga strukturer som kan dechiffreras i språk och bilder. Han beskrev själv verket som ”en episk dikt [...] en sjömans skröna”.

*Monkey Island* (1982–83) marks an important moment where Kelley began to develop his performances into gallery-based installations. Inspired by a photograph of the “island” populated by monkeys at the Los Angeles Zoo, Kelley considered this artwork an object of structural anthropology – an examination of relationships within a specific group, as well as an inquiry into the formation of knowledge.

*Monkey Island* began with a blank sheet of paper. Kelley folded it twice diagonally and opened it again, creating an X. On the four sides of this X, Kelley drew and noted pairs of opposites: life/death, ears/feet, water/land, nose/bladder, above/below the waistline. His drawings continued to grow and developed until they resembled an insect, an hourglass, or a landscape.

The X determines the installation’s physical geography and functions like a map of how the mind separates and categorises, funnelling concepts and ideas. With *Monkey Island*, Kelley created a diagram that looks like an alternative formula for explaining the world. But because this formula was contradictory and never conclusive, it continued to proliferate into ever-new drawings, paintings, photographs, and sculptures. As such, the work’s structure and meaning are inherently unstable. Kelley challenged the explanatory claims of science, especially structuralist ideas in art, anthropology, and biology – the idea that reality consists of eternal structures that can be deciphered in language and images. He described the work as “an epic poem [...] a sailor’s tale”.

Mike Kelley skrev flitigt under hela sitt liv, allt från performance-manus och anteckningar om sin konst till text som integrerades i verken. Skrivandet utgör ett slags underton i hans konstnärskap; det bildar en medvetandeström som framkallar de omfattande och särpräglade världar han skapade. Här visas ett urval av dessa skrifter, liksom även skisser och diagram som Kelley skapade för specifika verk. Presentationen kompletteras av tre konstverk: *The Power of the Unconscious* (1985), *Untitled (Pasolini)* (1990) och *The Solipsistic Landscape* (1982). Tillsammans anger de hörnstenarna i Kelleys omfattande projekt – det psykologiska, det performativa och det systemiska – i kombination med en rejäl dos humor och ironi.

Throughout his life, Mike Kelley wrote extensively, from performance scripts and extensive notes about his art to texts included in his artworks. These materials form an undercurrent to his practice at large, a stream of consciousness that evokes the expansive and idiosyncratic worlds he created. In this room, you encounter a selection of those writings, including sketches and diagrams Kelley created for specific works. Punctuating the display are three artworks: *The Power of the Unconscious* (1985), *Untitled (Pasolini)* (1990), and *The Solipsistic Landscape* (1982). Together, they reveal the coordinates of Kelley's expansive project – the psychological, the performative, and the systemic, all with a healthy dose of humour and irony.

I linje med sitt intresse för gränslandet mellan barndom och vuxenliv skapade Kelley installationer bestående av mjukdjur, dockor och filter. I hans genombrottsprojekt *Half a Man* från slutet av 1980-talet används föremål från loppmarknader och garageförsäljningar – många av dem hemmagjorda. De är begagnade, slitna, smutsiga och lagade, och bär spår av olika barns liv. Med verket *More Love Hours Than Can Ever Be Repaid* (1987) refererar Kelley till de maktrelationer som upprätthålls mellan vuxna och barn genom utbytet av gåvor och omsorg. När verket visades för första gången upplevde många en olust inför den överväldigande mängd kärleksbetygelser från förälder till barn som låg förborgad i de uttjänta leksakerna. Vid den tiden antog publiken att verket handlade om konstnärens undertryckta trauma från övergrepp i barndomen. Även om det varken var den reaktion Kelley hade tänkt eller väntat sig resonerade han senare: ”Ja, det är verkligen intressant. Jag måste ta det vidare. Alla mina verk ska handla om övergreppen mot mig – och inte bara det, om övergreppen mot alla. [...] Utgångspunkten är att all motivation bottnar i någon form av bortträngt trauma.”

Kelley tog till sig fiktionens möjligheter fullt ut och gjorde sin egen bakgrund till föremål för spekulation, och bekräftade därigenom synen på barndomen som en sammanflätning av fantasi och minne. Vad hade hänt *på riktigt*? Vad var påhittat? Vad mindes man helt enkelt på grund av suggestivt källmaterial – gamla fotografier, andras berättelser, film eller tv? Under de år som följde fortsatte han att utforska psykologin kring hur minnen formas, lagras, återkallas, glöms bort och undertrycks.

In keeping with his interest in the space between childhood and adulthood, Kelley created installations made from stuffed toy animals, dolls, and blankets. His late 1980s breakthrough *Half a Man* incorporates found – mostly homemade – objects from flea markets and garage sales. Used, worn, dirty, and mended, these objects bear the traces of different children’s lives. With the work *More Love Hours Than Can Ever Be Repaid* (1987), Kelley refers to the power relations that are sustained between adult and child through the exchange of gifts and labour. The sheer mass of evidence of parents’ love for their children, held in these discarded toys, had an unsettling effect on many viewers when the work was first presented. At the time, viewers assumed the work expressed the artist’s repressed trauma of childhood abuse. Although Kelley did not intend nor expect that response, he later argued: “Well, that’s really interesting. I have to go with that. I have to make all my work about my abuse – and not only that, but about everybody’s abuse [...] This is the presumption, that all motivation is based on some kind of repressed trauma.”

Kelley fully embraced the fictional possibilities and made his own biography the subject of speculation, acknowledging that childhood is the intertwining of imagination and memory. What had *really* happened? What had been invented? What did you remember simply because of evocative source material – old photographs, stories recounted by others, or film and television? In the years that followed, he continued to explore the psychology of how memories are formed, stored, recalled, forgotten and repressed.

Mike Kelley spann vidare på mottagandet av hans verk med mjukdjur och filtar som kopplade till barndomstrauman. Han formulerade om tolkningarna till en framtida arbetsprincip, nämligen att definiera sin (katolska) uppväxt och sin konstnärliga utbildning som institutionella ”övergrepp” mot honom själv. *Sublevel* (1998) är en skalenlig modell av källaren på konstskolan CalArts, återskapad ur minnet. De platser Kelley inte kunde erinra sig är klädda med rosa kristallharts. Runt modellen finns en tunnel som publiken ursprungligen kunde krypa in i. Den är baserad på ett rum på CalArts planritning som tycks sakna ingång, som Kelley kallade ”en plats för icke-existens”. På ett symboliskt plan är *Sublevel* en allegori över det omedvetna och utgör ett subversivt motgift mot konstinstitutionens aktiviteter ovan jord.

Kelley anspelade här på den ”återgestaltningsterapi” som vid tiden omtalades alltmer. Detta psykologiska fenomen utgick från idén att minnen av traumatiska händelser kan blockeras från medvetandet. Men terapin var kontroversiell och kritiserades för att använda ledande frågor som gav upphov till falska minnen. Kelleys verk speglade denna kontrovers: luckorna i Kelleys modeller – som i *Sublevel* representeras av den rosa hartsen – framstår som platser för möjliga trauman och falska minnen. I mitten av 1990-talet underkändes bortträngda minnen som bevisning i rättegångar. Sedan dess har modern neurovetenskap utvecklat vår förståelse för hur minnet fungerar. Som Kelley uttryckte det: ”Här blir jag, som konstnär, intresserad av debatten. För här smälter hela dramat kring lag och rätt samman med estetikens område. Innebörden är att livet i sin mest ’äkta’ form – i brytpunkten med maktutövning, med det som kontrollerar dig – också befinner sig i konstens domän, och tillhör det skapade eller fiktiva.”

Mike Kelley expanded on the reception of his work with stuffed toy animals and blankets as related to childhood trauma. He reframed these interpretations as a future working principle, namely, to define his (Catholic) upbringing and his artistic training as institutional “abuse” of his person. *Sublevel* (1998) is a scale model of the basement of CalArts, recreated from memory. The spaces that he could not recall are lined with pink crystal resin. Surrounding the model is a “sublevel” tunnel that audiences originally could crawl inside. Kelley described the tunnel, based on a room depicted on the CalArts floorplan with no obvious entryway, as “a place of nonexistence”. Symbolically, *Sublevel* is an allegory of the unconscious, representing a subversive antidote to the above-ground activities of the arts institution.

Kelley alluded here to the rising popularity of “repressed memory syndrome”. This psychological phenomenon was based on the idea that traumatic memories may be blocked from conscious recall. This became controversial, as the therapy was criticised for using leading questions that created false memories. Kelley’s work engaged directly with this controversy: the gaps in Kelley’s models – in *Sublevel*, the pink resin – appear as places of possible trauma and false memory. By the mid-1990s, repressed memory had been rejected as legal evidence in court cases. Since then, modern neuroscience has developed our understanding of how memory operates. Kelley said: “As an artist, this is where I become interested in the debate. For at this point, the whole drama of the law and the system of justice merges with the territory of aesthetics. The implication is that life at its most ‘real’, where it intersects with the agencies of power, with that which controls you, also lies in the domain of art, of that which is created or fictional.”

I serien *Extracurricular Activity Projective Reconstruction* (2000–11) sammanför Kelley sina intressen för performance och gestaltning med sin fortlöpande undersökning av minne, bortträngning och tabu. Källmaterialet till verket fann han i årsböcker från amerikanska high schools. Han utforskar high school-miljön som återkommande motiv i vår tids populärkultur, en klichéartad spelplats för tonårsångest och trauma. I verket tar han upp de fritidsaktiviteter som skildras i årsböckerna: teater-, musikal- och bandframträdanden, samt sekulära relikier av religiösa ritualer och karnevaliska upptåg av alla de slag. Kelley rekonstruerade de svartvita bilderna med hjälp av skådespelare och återskapade scenografi och rekvisita. Han spelade sedan in fiktiva scener som utgick ifrån originalbilderna – vissa är lekfulla, andra utforskar våld och utsatthet. Han skrev manus och sångtexter, komponerade musiken tillsammans med Scott Benzel, tog fram mellanakter med dans tillsammans med en koreograf och regisserade produktionen.

*Extracurricular Activity* består av ett stort antal videoinstallationer, varav ett trettiotal visades för första gången år 2005 i utställningen *Day Is Done*. De representerar olika ”skärmminnen” – ett psykoanalytiskt begrepp för obehagliga minnen som döljs bakom till synes positiva minnesbilder. Kelley hävdade: ”De folkliga traditioner jag återger är verkliga i den meningen att de flesta själva har deltagit i eller upplevt sådana saker under sin livstid. Jag ser dem inte som ytliga, lika lite som jag ser ’falska minnen’ som ytliga. De är djupt upplevda erfarenheter. På samma sätt är filmer och poplåtar verkliga på ett känslomässigt plan. Jag leker med likvärdigheten mellan konst och sanna minnen. Jag vill skapa ett gesamtkunstwerk för vår tid som inte är utopiskt, utan snarare en förlängning av samtidens offerkultur.”

In the *Extracurricular Activity Projective Reconstruction* series (2000–11), Kelley merges his interests in performance and theatricality with his ongoing inquiry into memory, repression, and taboo. He found the source material for *Extracurricular Activity* in American high school yearbooks. He plays on the many high school motifs in recent popular culture while exploring the cliched setting of teenage angst and trauma. In the work, he cites extracurricular activities depicted in the yearbooks: theatrical, musical, and band performances; secular relics of religious rituals, and carnivalesque activities of all kinds. Kelley reconstructed coarse-grained, black-and-white printed documents with actors, and recreated stage sets and props. He then shot fictional video scenes drawing on the original imagery – some playful, others exploring violence and trauma. He wrote the screenplay and lyrics, composed the music with Scott Benzel, developed dance interludes with a choreographer, and directed the production.

Consisting of numerous video installations, nearly thirty of which were first presented in the exhibition *Day Is Done* in 2005, *Extracurricular Activity* represents “screen memories” – a psychoanalytic concept where unpleasant memories are hidden behind seemingly benign recollections. Kelley argued: “The folk entertainments I represent are true in the sense that most people have done or experienced such things themselves during their lifetime. I don’t see them as simply shallow any more than I see ‘false memories’ as shallow. They are truly felt experiences. Movies and pop songs are similarly real on the emotional level. I’m playing with the equivalence of art and true recollection. I want to create a contemporary gesamtkunstwerk that is not utopian in nature but is an extension of our current victim culture.”

Mike Kelley fortsatte att utforska förhållandet mellan förlust, minne och arkitektur i serien *Kandor* (1999–2011). Verken innehåller olika gestaltningar av staden Kandor, huvudstaden på Stålmannens hemplanet Krypton. Kandor räddas undan planetens utplåning genom att superskurken Brainiac krymper staden och förvarar den under en glaskupa, med dess invånare och byggnader intakta. När Stålmannen upptäcker den krympta staden transporterar han den till sin hemliga bas, där han måste skydda den, men han lyckas inte återställa den till sin ursprungliga storlek. Det främlingskap och den längtan som följer av detta ger en melankolisk sida till Stålmannens person.

Om sitt intresse för Kandor sade Kelley: ”Ärligt talat är jag inte intresserad av själva berättelsen; jag är inget fan av Stålmannen-serierna. Jag gillar bara tanken på att tyngas av sitt förflutna. När Stålmannen är liten skickas han bort från sin hemplanet, som sprängs i luften, och senare i livet får han ansvar för att vaka över sin hemstad för all framtid. Vilket fruktansvärt scenario – men alla är fast i sitt förflutna.”

Framställningen av Kandor var inte konsekvent i Stålmannen-serierna och tecknarna ritade staden på en mängd olika sätt. Kelley fascinerades av det omöjliga i skapa en exakt rekonstruktion av staden och beskrev den som ”en lämplig modell för minnets flyktiga beskaffenhet”. Han valde ut tjugo bilder av Kandor från sin research och återskapade dem med hjälp av teckningar, ljusboxar, skulpturer och videor. Ett axplock av dem visas här.

Mike Kelley continued to explore the relationship between loss, memory, and architecture in his *Kandor* series (1999–2011). The works feature different depictions of the city of Kandor, the capital city of Superman’s home planet Krypton. Kandor survives the planet’s destruction by being shrunk and preserved under a bell jar by the supervillain Brainiac, with its people and buildings intact. On discovering the shrunken city, Superman transports it to his secret base, where he is duty bound to safeguard it, but fails to restore it to its original size. The resulting alienation and longing introduce a melancholic side to Superman’s character.

Kelley explained his interest in Kandor: “To tell you the truth, I’m not interested in the story; I’m not a fan of Superman comics. I just like the idea of being burdened with one’s past. Superman, as a baby, is sent away from his home planet, which blows up; and then, later in life, he’s saddled with the responsibility to watch over his hometown forever. What a horrible scenario – but everyone is stuck with their past.”

The design of Kandor in the Superman comics was never standardised and the illustrators depicted it in myriad ways. Kelley was fascinated by the impossibility of accurately reconstructing the city, describing it as “an appropriate model of memory’s elusive nature”. He recreated a group of twenty illustrations of Kandor from his research, using drawing, lenticular light boxes, sculpture, and videos. A selection is on view here.