



THE NEW HUMAN

21.5 2016–5.3 2017

MODERNA MUSEET

KERSTIN HAMILTON, ZERO POINT ENERGY, 2016 (STILL FROM VIDEO) © AND COURTESY THE ARTIST

Medverkande konstnärer
/

Participating artists

Adel Abdessemed

Ed Atkins

Robert Boyd

Esra Ersen

Harun Farocki

Kerstin Hamilton

Daria Martin

Santiago Mostyn

Ursula Mayer

Adrian Paci

Tomáš Ráfa

Frances Stark

Hito Steyerl

Superflex

Ryan Trecartin

***THE NEW HUMAN* är ett film- och videobaserat utställningsprojekt som i flera kapitel utforskar människans livsvillkor i en snabbt föränderlig värld. Hur ser vi på oss själva och varandra som människor? Hur lever och umgås vi? Hur organiserar och kontrollerar vi varandra? Och inte minst viktigt: vilken framtid går vi till mötes? Idag kan en tretio-åring med rätta hävda att världen ser helt annorlunda ut än när hen var barn. I tider av så snabba förändringar får paus och reflektion ökad betydelse. Konstnärerna som deltar i *THE NEW HUMAN* skärskådar sin samtid och försöker se vad förändringar gör med oss och åt vilket håll vi rör oss.**

You and I in Global Wonderland var underrubriken på projektets första kapitel som presenterades på Moderna Museet Malmö 2015. Det fokuserade på en värld präglad av intensifierad globalisering och migration och visade poetiska reflektioner över de hybrida mentala tillstånd som kan uppstå hos människor som lever i flera kulturer. På ett glittrande dansgolv presenterades exempel på religiös fanatism och politisk extremism och i dokumentära skildringar tog publiken del av nationalistiska och nyfascistiska ideologiers starka framväxt runt om i Europa. Under en laddad septemberkväll samlades också Malmöpubliken i en fullsatt föreläsningssal för att bevittna Europas hantering av flyktingkrisen, i den situation som just då förelåg i Ungern.

I kapitel två av *THE NEW HUMAN*, som visas på Moderna Museet Malmö till och med den 4 september 2016, riktas fokus mot den snabba teknologiska utvecklingen. Flera verk utspelar sig i laboratoriemiljöer där en ny mänsklighet kan anas. Besökaren sugs in i hyperartificiella, virtuella världar och möter människor som tycks ha muterat med informationsteknologi och global företagskultur till att bli något i grunden omänskligt. Underrubriken *Knock, Knock, Is Anyone Home?* syftar på närvaron, eller kanske snarare frånvaron, av mänskligt liv. Medan den globala kapitalismen har blivit samtidens största maskin, har nya tekniker utvecklats som har kapacitet att tränga in i kroppen och skapa cyborger, hybrider mellan organism och maskin.

När *THE NEW HUMAN* under sommaren och hösten 2016 visas på Moderna Museet i Stockholm, möts verk från projektets tidigare kapitel i en och samma utställning. Olika teman sammanstrålar i den centrala frågeställningen om människans livsvillkor och möjliga framtidsutsikter. Nya verk har också tillkommit, som *God is Design* av Adel Abdessemed, där ornamentala symboler från de tre monotheistiska religionerna; islam, judendom och kristendom, smälter samman med varandra och med schematiska teckningar över mänskliga celler. Även Frances Starks *My Best Thing*, ett verk som utgår från konstnärens virtuella dejting, visas för första gången i projektet, liksom Hito Steyerls *How Not to be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File*, som ger instruktioner i hur man kan göra sig osynlig i en genomdigitaliserad värld.

Samtliga verk i *THE NEW HUMAN* har producerats under tiden från millennieskiftet fram till idag. Det är en period som kommit att präglas djupt av terrorattentaten i USA den 11 september 2001 och det efterföljande ”kriget mot terrorn”. Det hopp som den arabiska våren förde med sig har i stor utsträckning omvandlats till krig och humanitärt sönderfall; det extremistiska våldet har ökat, framför allt i fattiga länder; nationalistiska och nyfascistiska rörelser och partier har fått fäste över hela Europa. Vi ser idag de största flyktingströmmarna sedan andra världskriget.

Parallellt med den geopolitiska utvecklingen har hisnande teknologiska framsteg kommit att aktualisera frågan om vad det egentligen innebär att vara människa. På nanometerskala grumlars gränsen mellan biologi och teknik. Den globala digitaliseringen har i grunden förändrat vårt sätt att relatera till omvärlden och till varandra, och skiljelinjen mellan reell och virtuell verklighet luckras upp. En del forskare hävdar rentav att vi snart kommer att gå in i en tid då teknologin blivit så komplex, intelligent och självgenererande att vi människor inte längre kommer att kunna kontrollera den.

THE NEW HUMAN erbjuder inblickar i en global oroshärd av religiös fanatism och politisk extremism men lyfter också fram exempel på solidaritet och medmänsklighet. Utställningen rör sig mellan det komiskt absurda och djupt allvarliga. På ett liknande sätt tycks människan balansera på gränsen mellan undergång och formandet av något nytt. En fråga som väcks är om det på sikt kommer att fungera att vara ”mänsklig”, eller om de varelser som nu utvecklas – hybrider, avatarer och robotar – faktiskt är den nya människan.

Joa Ljungberg, curator

THE NEW HUMAN har producerats av Moderna Museet i nära samarbete med Julia Stoschek Collection i Düsseldorf.

***THE NEW HUMAN* is a film and video based exhibition project that in several chapters explores the human condition in a fast-changing world. How do we perceive and understand ourselves as humans? How do we live, socialise, organise and control each other? And what kind of future awaits us? Today, thirty-year-olds can rightfully claim that the world looks completely different compared to when they were children. In times of such rapid change, pause and reflection become increasingly important. The artists participating in *THE NEW HUMAN* strive to understand how new developments change our lives and in what direction we might be moving.**

You and I in Global Wonderland served as the subtitle of the project's first chapter, displayed at Moderna Museet Malmö in 2015. It focused on a world characterised by intensified globalisation and migration, and presented poetic reflections on the hybrid mental states that can arise in people who live in several cultures. On a glittery dance floor, the audience were confronted with numerous examples of religious fanaticism and political extremism. There were also documentary video reports of the rapid growth of nationalist and neo-fascist ideologies in different parts of Europe, and during a charged September evening, the people of Malmö gathered in a lecture hall to bear witness to Europe's handling of the refugee crisis.

Chapter two of *THE NEW HUMAN*, shown at Moderna Museet Malmö until September 4, 2016, deals with the accelerating technological development. Several works are set in laboratory environments where a new humanity can be discerned. Visitors are drawn into hyper artificial, virtual worlds and confronted with human-looking creatures that seem to have mutated with information technology and global corporate culture into something beyond human. The subtitle *Knock, Knock, Is Anyone Home?* refers to the presence or non-presence of human life. While global capitalism has evolved into the largest machine of our time, new technologies have developed with the capacity to penetrate our bodies and create cyborgs, hybrids between organism and machine.

When *THE NEW HUMAN* is shown at Moderna Museet in Stockholm from May 2016 to March 2017, works from the previous two chapters are combined into one exhibition. Seemingly diverse subject matters converge on the central question of the condition and possible future of humans. New works have been added, such as *God is Design* by Adel Abdessemed, in which ornamental symbols from the three monotheistic religions, Christianity, Islam and Judaism – are fused with each other and with schematic drawings of human cells. Frances Stark's *My Best Thing*, a work based on the artist's virtual dating, and Hito Steyerl's *How Not to be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File*, which gives instructions on how to achieve invisibility in a digitised world, are also shown within the project for the first time.

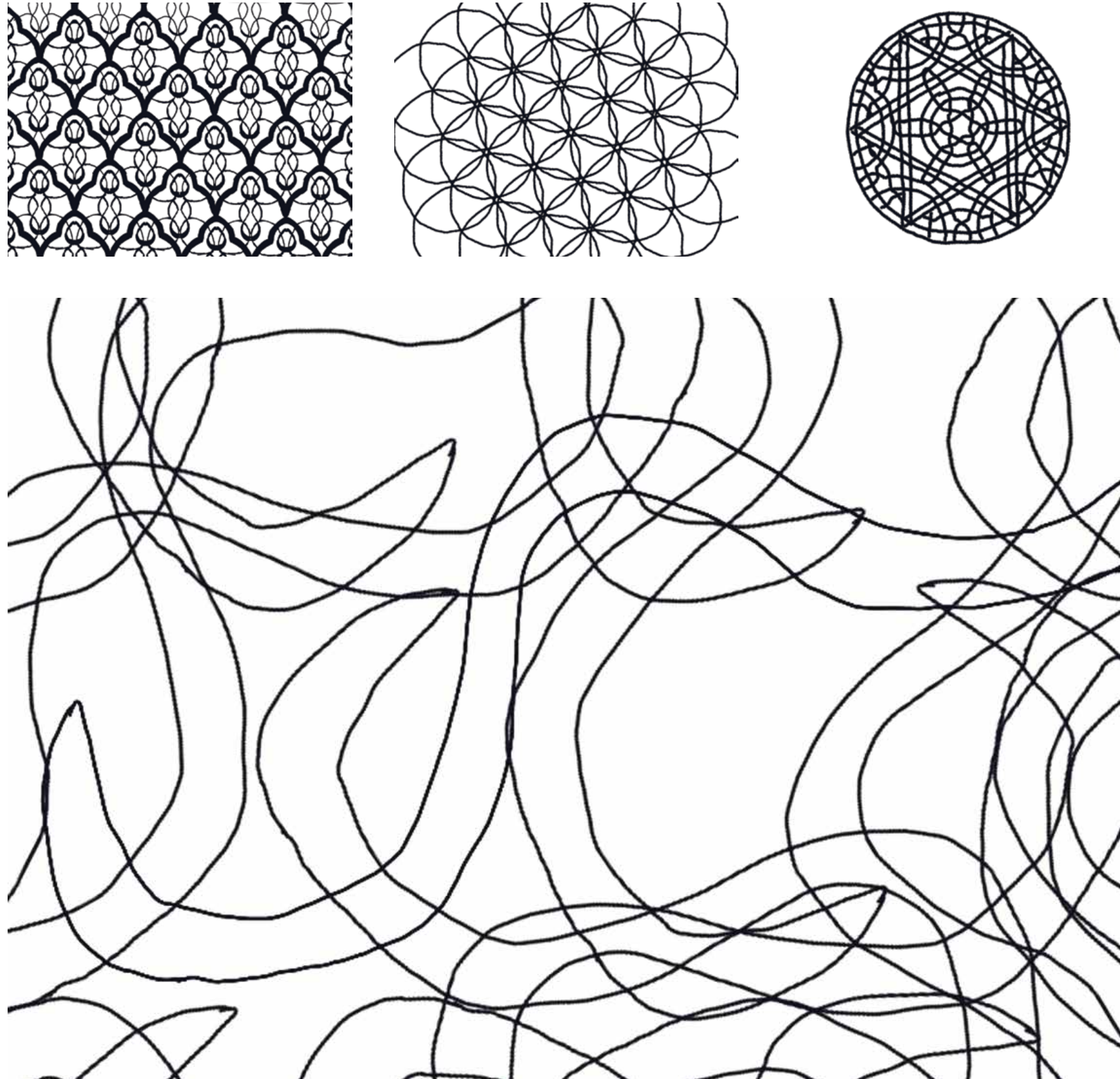
All works presented in *THE NEW HUMAN* have been produced since the turn of the millennium – a period profoundly influenced by the terrorist attacks in the United States on September 11, 2001, and the “war on terror” that followed. This is also a time that has seen many of the dreams that flourished amid the Arab Spring collapse in an ash heap of war and humanitarian degeneration. Extremist violence is on the rise, especially in poor countries; nationalist and neo-fascist movements and parties have been strongly established throughout Europe. Today we see the largest number of refugees since the Second World War.

Alongside this geopolitical development, mind-boggling technological progress has raised the issue of what it actually means to be human. At the nanoscopic scale, the border between biology and technology is dissolving. Global digitalisation has fundamentally changed our way of relating to the world around us and to each other, and the dividing line between real and virtual reality is fading. Some researchers even claim that we are heading towards an era when technology has grown so complex, intelligent and self-generating that humans will no longer be able to control it.

THE NEW HUMAN offers insights into a global warzone of religious fanaticism and political extremism, but also highlights examples of solidarity and compassion. The exhibition oscillates between the hysterically absurd and the deeply serious. In a similar way, mankind seems to be skirting the border-line between final disaster and the formation of something new. A question that arises is whether it is even going to be feasible to be “human” in the long run, or if the new beings that are evolving – hybrids, avatars and robots – are, in fact, the new humans.

Joao Ljungberg, curator

THE NEW HUMAN is produced by Moderna Museet in close collaboration with the Julia Stoschek Collection in Düsseldorf



Adel Abdessemed *God is Design* (2005)

In the animation *God is Design* form graphic black lines in a flowing ornamental movement against a white background. Patterns and structures arise out of the lines, only to dissolve the next moment and regroup into new patterns. The jerky, pulsating motion corresponds to the hallucinatory music by the Brazilian composer Silvia Ocougne. The animation is based on drawings depicting symbols found in Christianity, Islam and Judaism, three monotheistic religions. These symbols are interspersed with schematic drawings of human cells.

Adel Abdessemed's art is often political, with links to life in exile. Over the years, he has been forced to leave societies where he has felt his freedom becoming curtailed. Early in his life, in 1994, he decided to emigrate from Algeria due to the unsettled situation there. A few years before creating *God is Design*, Abdessemed left New York in the aftermath of 9/11, 2001. The mood in the USA was one of suspicion against Muslims and people with a Middle Eastern background. Concepts of liberation, struggle and civil action are central to Abdessemed's oeuvre, along with the fight against all forms of laws and moral codes that serve only to restrict our lives.

Adel Abdessemed är född i Constantine, Algeriet 1971 och bor och arbetar i London, England.

In the animation *God is Design*, graphic black lines form a flowing ornamental movement against a white background. Patterns and structures arise out of the lines, only to dissolve the next moment and regroup into new patterns. The jerky, pulsating motion corresponds to the hallucinatory music by the Brazilian composer Silvia Ocougne. The animation is based on drawings depicting symbols found in Christianity, Islam and Judaism, three monotheistic religions. These symbols are interspersed with schematic drawings of human cells.

Adel Abdessemed's art is often political, with links to life in exile. Over the years, he has been forced to leave societies where he has felt his freedom becoming curtailed. Early in his life, in 1994, he decided to emigrate from Algeria due to the unsettled situation there. A few years before creating *God is Design*, Abdessemed left New York in the aftermath of 9/11, 2001. The mood in the USA was one of suspicion against Muslims and people with a Middle Eastern background. Concepts of liberation, struggle and civil action are central to Abdessemed's oeuvre, along with the fight against all forms of laws and moral codes that serve only to restrict our lives.

Adel Abdessemed was born in Constantine, Algeria in 1971 and now lives and works in London, England.

TEXT: KM



Frances Stark *My Best Thing* (2011)

Den Los Angeles-baserade konstnären Frances Stark har under sin 25-åriga karriär arbetat med allt ifrån kolteckningar, måleri och collage till massmedier som iPhone-fotografier och powerpoint-presentationer. Hon är också författare. Pendlandet mellan de två fälten kommer ofta till uttryck i konstverk som visar på hur text, språk och bild samspelar och frammanar det vi kallar "mening".

Skrivandet är också utgångspunkt i *My Best Thing*, en animerad film i långfilmsformat. Med hjälp av ett tangentbord och en webbkamera i sin studio har konstnären mött unga män på en videochatt. Det leder till virtuellt sex men även till diskussioner om filosofen Friedrich Nietzsche, om regissören Federico Fellini och om film. Ibland tränger vardagen in då någon av parterna plötsligt måste göra ett ärende. Verket är intimt och självutlämnande trots att vi aldrig ser vare sig Frances Stark eller de unga männen. Berättelsen har hållits i en form som är lika banal som den är användarvänlig. Denna tillgänglighet är ett uttryck som konstnären eftersträvar.

Videon har producerats med hjälp av sajten Xtranormal vars logga syns i bildytans nedre vänstra hörn. Därmed sällar sig Stark till de miljontals människor som gjort filmer med hjälp av Xtranormal. Hon gör de chattande personerna till stiliserade, kantiga figurer som skyler sina intima delar med fikonlöv. Rösterna vi hör är datoriserade och bakgrunden som konstnären har valt är enfärgat grönt och för tankarna till "green screens". Begreppet innebär att man filmar personer eller objekt mot en grön skärm för att därefter filtrera bort det gröna och ersätta färgen med valfri miljö. Här understryker bakgrunden det faktum att de sexuella mötena äger rum i en rymd som är svår att definiera; de tycks befinna sig i ett slags ingenstans.

De blodfattiga figurerna och den neutrala bakgrunden gör också att vi själva aktivt, för att väcka dramat till liv, måste projicera våra känslor på det vi ser. I en tid då teknikutvecklingen givit oss möjlighet att ingå en mångfald av relationer i olika mentala och virtuella verkligheter, väcker *My Best Thing* frågor om begär – vilka är vi och vilka vill vi vara i andras ögon?

Frances Stark är född i Huntington Beach, Kalifornien, USA 1967 och bor och arbetar i Los Angeles.

Throughout the 25 years of her career, Los Angeles-based artist Frances Stark has worked in a wide range of techniques, from charcoal, painting and collage, to mass media such as iPhone photography and PowerPoint presentations. She is also a writer. The oscillation between these two disciplines often manifests itself in works of art that demonstrate how text, language and image interact to produce what we call "meaning".

Writing is also the starting point for *My Best Thing*, a feature-length animation. Using a keyboard and a webcam in her studio, the artist meets young Italian men on a video chat. Their chat leads to virtual sex, but also to discussions about the philosopher Friedrich Nietzsche, the director Federico Fellini, and film. The work is intimate and revealing, even though we never get to see Frances Stark, nor her dates. The story has been cast in a shape that is both banal and user-friendly and this easy access aesthetic is an important part of the work.

My Best Thing was produced using the Xtranormal website, whose logo is visible in the lower left-hand corner of the image. Thus, Stark joins the millions of people who have made videos using Xtranormal. She turns the chatting individuals into stylised, angular characters with fig leaves covering their private parts. The voices we hear are computer-generated. A monochrome green background has been chosen by the artist, suggesting the "green screens" used when filming people or objects before replacing the green colour with footage of other settings. Here, the background emphasises the fact that the romantic encounters take place in a space that is hard to pinpoint; some kind of nowhere-land.

The anaemic characters and the monochrome background also prompt us as viewers to actively infuse the drama with life by projecting our own feelings on what we see. In an era where technological development has made it possible to exist in multiple mental and virtual spaces and to engage in diverse kinds of relationships, *My Best Thing* raises questions relating to desire – who are we, and who do we want to be in the eyes of others?

Frances Stark was born in Huntington Beach, California in 1967 and now lives and works in Los Angeles, California.

TEXT: KM



Tomáš Rafa
New Nationalisms in The Heart of Europe (2009–), Walls of Sports (2012–), Refugees on Their Way to Western Europe (2015–)

Tomáš Rafa har sedan 2009 dokumenterat nationalismens och nyfascismens framväxt runt om i Europa. Sedan 2015 har han också följt och dokumenterat Europas hantering av flyktingkrisen. Distansen som ofta går att upprätthålla gentemot nyhetsmedias bildflöden tenderar att rämna när vi står inför Rafas dokumentära skildringar. På nära håll konfronteras vi med upphetsade folkmobbar som sprut ut sitt hat mot invandrare, flyktingar och andra minoritetsgrupper. I hans videodokumentärer återges flyktingars panik och förtvivlan vid olika europeiska gränsposteringar, människor som svimmar av utmattning och vettskrämda barn och föräldrar som pressas mot taggtrådsförsedda gränsbarriärer.

Som för att mota undan den brutala verklighet som dessa dokumentära videor skildrar arbetar Rafa även med ett slags politiskt laddad konstaktivism, med både vitaliserande och terapeutiska ambitioner. Mest uppmärksammat av dessa projekt är *Walls of Sports*. Det har genomförts i olika slovakiska samhällen där lokala myndigheter låtit uppföra högresta cementmurar för att skärma av den romska befolkningen från övriga invånare. I ett samarbete mellan konstnären, boende och volontärer har storskaliga väggmålningar förvandlat dessa segregationsmurar på ett sätt som gjort dem synliga för omvärlden och samtidigt något mindre brutala att leva med. Inom ramen för samma projekt har Rafa även genomfört workshops för barn, samt ett konstterapiprojekt där en romsk familj genom dans, teckning och måleri bearbetat traumatiska minnen från att barnen i familjen torterats av den slovakiska Polisen.

THE NEW HUMAN presenterar material både från *New Nationalisms in The Heart of Europe*, *Walls of Sports* och *Refugees on Their Way to Western Europe*. Under utställningsperioden arrangeras även ett samtal Tomáš Rafa, med särskilt fokus på flyktingkrisen i Europa.

Tomáš Rafa är född 1979 i Žilina, Slovakien.
 Hans videor och fotografier finns även tillgängliga online: <http://your-art.sk>

Since 2009, Tomáš Rafa has been documenting Europe's emerging nationalism and neo-fascism. He has also monitored and documented how Europe has handled the refugee crisis since 2015. The distance we try to maintain to the flow of news images tends to dissolve when we are faced with Rafa's portrayals. At close range, they confront us with raging mobs who spew out their hatred against immigrants, refugees and other minorities. His video reports show the panic and despair of refugees at various European frontiers, people fainting from exhaustion, terrified children and parents pressed against barbed wire fences marking national borders.

As if to fend off this brutal reality, Rafa also engages in a form of political art activism – with both vitalising and therapeutic ambitions. The most acknowledged of these projects is *Walls of Sports*. It was carried out in several Slovakian communities where local government authorities have built high cement walls to keep the Roma population away from the other citizens. In a collaboration between the artist, inhabitants and volunteers, the segregating walls were transformed by monumental murals in a way that made them visible to the world and at the same time slightly less brutal for those who have to live close by. Within the framework of the same project, Rafa also organised workshops for children, as well as an art therapy project where a Roma family used dance, drawing and painting to process traumatic memories from when their children were tortured by the Slovakian police force.

THE NEW HUMAN features material from both *New Nationalisms in The Heart of Europe*, *Walls of Sports*, and *Refugees on Their Way to Western Europe*. During the time of the exhibition, Tomáš Rafa will also give a talk at Moderna Museet in Stockholm, focusing on the refugee crisis.

Tomáš Rafa was born in 1979 in Žilina, Slovakia.
 His videos and photographs are also available online at: <http://your-art.sk>





Santiago Mostyn
Delay (2014), musik/music by SW (S. Jablonski and W. Rickman)

"Hur ska jag förhålla mig till min roll som konstnär och som 'konstnär med annan hudfärg än vit' i det här samhället som jag nu kallar för mitt hem? Den frågan tynger mig. Den tynger mig mer än den ständiga frågan 'Hur länge stannar du i Sverige?', det vill säga 'Du är väl bara här tillfälligt?'. Och mer än frågan om hur jag bör reagera när någon mitt i natten gör en nazisthälsning åt mitt håll, eller mot den myriad av gliringar och förolämpningar som ständigt gnager i en. Den första reaktionen är naturligtvis att ge tillbaka. I stundens hetta känns våld helt rätt, det känns som om det skulle få fram det man vill säga. Men hur kraftfullt vore det egentligen att reagera exakt så som dessa uttryckslösa ansikten förväntar sig att man ska göra? Varför ska jag tillåta mig att bli inträngd i ett hörn på det sättet? Det jag samtidigt både avvisar och längtar efter, denna diffusa känsla av 'sambhörighet', är mer nyanserad än vad en knuten näve någonsin kan uttrycka."

Citatet ovan av Santiago Mostyn refererar till hans video *Delay*. I verket ser vi honom röra sig fram längs med gatorna i ett av Stockholms mest välbeställda innerstadsområden. Ibland stannar han upp och interagerar med främmande vita män, klädda för en kväll på krogen. Det vilar något drömskt över filmen, vars huvudperson ibland framträder som en frälsare. Kanske har han kommit för att skänka lite omhert till ett samhälle präglad av ökade motsättningar? Trots att mannens agerande uttrycker kärlek och värme är hans gränsöverskridande beteende ett tveeggat svärd som samtidigt utmanar dessa privilegierade främlingar. De vet inte hur de ska bemöta hans närmanden och deras tafatta reaktioner dokumenteras för oss att se.

Santiago Mostyn är född 1981 i San Francisco, USA. Han bor och arbetar i Stockholm.

"How to come to terms—not only as an artist but as an 'artist of colour'—with my place in this society that I now call home? This is the question that burdens me. More so than the recurring inquiry from new acquaintances—'How long will you stay in Sweden?'—which veils their assumption that I should one day leave. And more so than the question of how to respond to the occasional late-night Nazi salute flourished in my direction or the myriad other slights and offenses that nuzzle at one every day. The first response, of course, is to push back. The bluntness of a violent reaction feels right in the moment, feels like it will get something across. But how provocative can it be, in the end, to react exactly as all these blank faces expect you to? Why let them put me in that box? The connection that I simultaneously spurn and desire, this nebulous 'belonging,' is more nuanced than anything a clenched fist can provide."

The quotation above, written by Santiago Mostyn, refers to his video, *Delay*. The work presents us with a young man—the artist himself—as he moves and dances through the streets of Stockholm. On several occasions he slows down and interacts with strangers he encounters, all of whom are white men dressed for a night out. The footage has a dreamlike quality and the film's protagonist appears in moments like a messiah, attempting to bring tenderness to a society increasingly marked by social conflict. But however gently given, the man's transgressive touch is a double-edged sword, posing a threat to these privileged strangers who don't know how to respond and whose range of baffled reactions are recorded for us to observe.

Santiago Mostyn was born in San Francisco in 1981 and lives and works in Stockholm.



Robert Boyd
Xanadu (2006)

I videoinstallationen *Xanadu* sammanför Robert Boyd en euforisk diskoatmosfär med en inblick i människans kollektiva brutalitet. Verket är uppbyggt av hundratals timmar arkivfilm som i ett apokalyptiskt bildflöde konfronterar oss med den globala förekomsten av domedagskult, religiös fanatism och politisk extremism. Det hela presenteras som utdragna musikvideor i ett rum som påminner om en nattklubb. Ljudbilden utgörs av en gläntig poplåt – *Xanadu* – som går i loop, och i rummets mitt snurrar en glittrande diskokula.

Xanadu refererar till den praktfulla stad som grundades som ett sommarresidens under 1300-talet av den mongoliska härskaren Kublai Khan och som nådde vida berömmelse genom Marco Polos beskrivningar av dess mytomspunna rikedomar. Den inspirerade också den romantiska poeten Samuel Taylor Coleridge att skriva dikten "Kubla Khan", vars publicering 1816 kom att göra staden synonym med en vulgär och okristlig version av paradiset.

Boyd's *Xanadu* är uppbyggt i fyra delar: *Patriot Act*, *Heaven's Little Helper*, *Judgment Day* och *Exit Strategy*. Samplade videofragment med domedagsprofeter, extremister, fanatiker och politiska världsledare runt om i världen formar tillsammans en kronika över åren mellan andra världskriget och kriget i Irak i början av 2000-talet. Verket kulminerar i filmsekvensen *Xanadu*, som inleds med president George W Bushs tal till nationen efter attackerna den 11 september 2001, i vilket han deklarerar slutet på en era av "feel-good" och början på en ny tid. Denna tid, antyder konstnären, är vårt eget *Xanadu* – ett konglomerat av rädslor, paranoia, och fördomar i ett mediemättat och sensationshungrigt konsumtionssamhälle.

Robert Boyd föddes 1969 och bor och arbetar i New York, USA.

In the video installation *Xanadu*, Robert Boyd combines a euphoric disco atmosphere with terrifying glimpses into man's collective brutality. The work is built up of hundreds of hours of archival film, that in an apocalyptic flood of images confronts us with the global phenomenon of doomsday cults, religious fanaticism, and political extremism. The overwhelming and deeply disturbing material is presented as extended music videos, shown in a space similar to a dance club. The facile pop song *Xanadu* is playing on an infinite loop, and rotating above our heads is a glittering disco ball.

The title *Xanadu* historically refers to the magnificent city founded in the fourteenth century as a summer residence for the Mongolian emperor Kublai Khan, and which achieved widespread fame through Marco Polo's descriptions of its mythical splendour. It also inspired the Romantic poet Samuel Taylor Coleridge to write the poem "Kubla Khan", the publication of which made *Xanadu* more or less synonymous with a vulgar and un-Christian version of paradise.

Boyd's *Xanadu* comprises four parts: *Patriot Act*, *Heaven's Little Helper*, *Judgment Day*, and *Exit Strategy*. Viewers are confronted with doomsday prophets and their followers, global political leaders, and various examples of violence and extremism from around the world. Taken together, the sampled fragments form a chronicle of the years between the Second World War and the war in Iraq at the beginning of the new millennium. The piece culminates in a sequence in which President George W. Bush addresses the American people following the attacks on September 11, 2001, declaring the end of a "feel-good era" and the beginning of a new time. This time, Boyd seems to suggest, is our own *Xanadu*—a conglomeration of fears, paranoia, and prejudices mixed with a media-saturated and spectacle-besotted consumer culture.

Robert Boyd was born in 1969, and lives and works in New York, USA.



Esra Ersen
If You Could Speak Swedish... (2001)

År 2001 befann sig den turkiska konstnären Esra Ersen i Stockholm och skrev då in sig på en kurs i svenska för invandrare och flyktingar. Väl där bad hon sina kurskamrater att – på sina respektive modersmål – svara på frågan: "Vad hade du velat säga om du kunde tala svenska?". I filmen möter vi kurskamraterna när de försöker läsa upp sina egna texter översatta till ett för dem främmande språk – svenska. Texternas innehåll rör sig mellan existentiella betraktelser, personliga upplevelser och politiska uttalanden. Det nya språket bildar ett finmaskigt nät som det är påtagligt svårt att tränga igenom. Deltagarna i projektet stakar sig, backar, tar om. I bakgrunden hörs lärarens röst som korrigerar betoning och uttal.

Idag rör sig stora flöden av människor som frivilligt eller ofrivilligt lämnat sina hemländer i hopp om att skapa en bättre tillvaro på en ny plats. *Om du kunde tala svenska* gör migranternas ofta utsatta situation fysiskt kännbar. Verket ger uttryck för hur den egna identiteten hela tiden måste återerövas i mötet med ett nytt språk och en ny kultur.

Esra Ersen föddes 1970 i Ankara, Turkiet.
Hon bor och arbetar i Berlin, Tyskland.

In 2001, when the Turkish artist Esra Ersen was temporarily living in Stockholm, she signed up for a course in Swedish for immigrants and refugees. Once there, she asked each of her classmates to answer the following question in their own native language: "What would you like to say if you could speak Swedish?" The film presents us with her classmates as they try to read their answers translated into Swedish, a language that is still foreign to them. The content of their texts spans from existential reflections to personal and political statements. The new language forms a kind of tightly woven net that is clearly difficult to get through. The students stumble over the words, backtrack and try again. In the background the teacher's voice is heard, correcting pronunciation and accentuation.

Large numbers of people are today leaving their home countries by choice or by necessity in the hope of creating a better life in a new place. *If You Could Speak Swedish* makes these migrants' often vulnerable situation physically tangible. The work captures how an individual's identity must be continually re-conquered in the confrontation with a new language and a new culture.

Esra Ersen was born in Ankara, Turkey, in 1970 and lives and works in Berlin, Germany.



Harun Farocki (1944–2014)
Serious Games III: Immersion (2009)

Serious Games är en forskningsresa in i den digitaliserade krigföringen. Vad händer när fienden omvandlas till en datorgenererad avatar? Hur påverkas den empatiska förmåga hos en person vars jobb det är att bomba fienden från ett tryggt, luftkonditionerat kontor på andra sidan jordklotet? I video- och dataspelsindustrin är krigsmiljöer vanliga. De databaserade krigsspelet har sitt ursprung inom militären, där de från början togs fram i övningsyfte. Så småningom blev krigsspelet en lek, men de används fortfarande som militära arbetsredskap för utbildning, rekrytering och numera även som terapi.

Virtual Iraq är en virtuell spelplattform som är särskilt framtagen för att bota posttraumatisk stress. Med en metod som kallas *immersion therapy* – exponeringsterapi – hjälper Virtual Iraq soldater att hantera sina traumatiska minnen genom att de återupplevs. Man återskapar specifika traumatiska situationer i en kontrollerad miljö, och terapeutens uppgift är att leda soldaterna genom deras upplevelser. Man kan kalla detta för minnessimulering.

Simulationstekniken utvecklades av krigsmakten i USA för att sedan tas över av spelindustrin, och nu återvänder den alltså till de ursprungliga upphovsmännen. Men kan videospel verkligen förbereda någon för autentisk krigföring, och sedan läka de sår som orsakats av krig? Utbildning, rekrytering och terapi: dagens krig börjar och slutar i en virtuell verklighet. Men hur virtuellt kan ett krig egentligen vara?

Serious Games III: Immersion är inspelad utanför Seattle, USA, vid ett seminarium där terapeuter utbildades i att använda Virtual Iraq.

Harun Farocki föddes 1944 som Harun El Usman Faruqi i nuvarande Tjeckien. Han dog i Tyskland 2014.

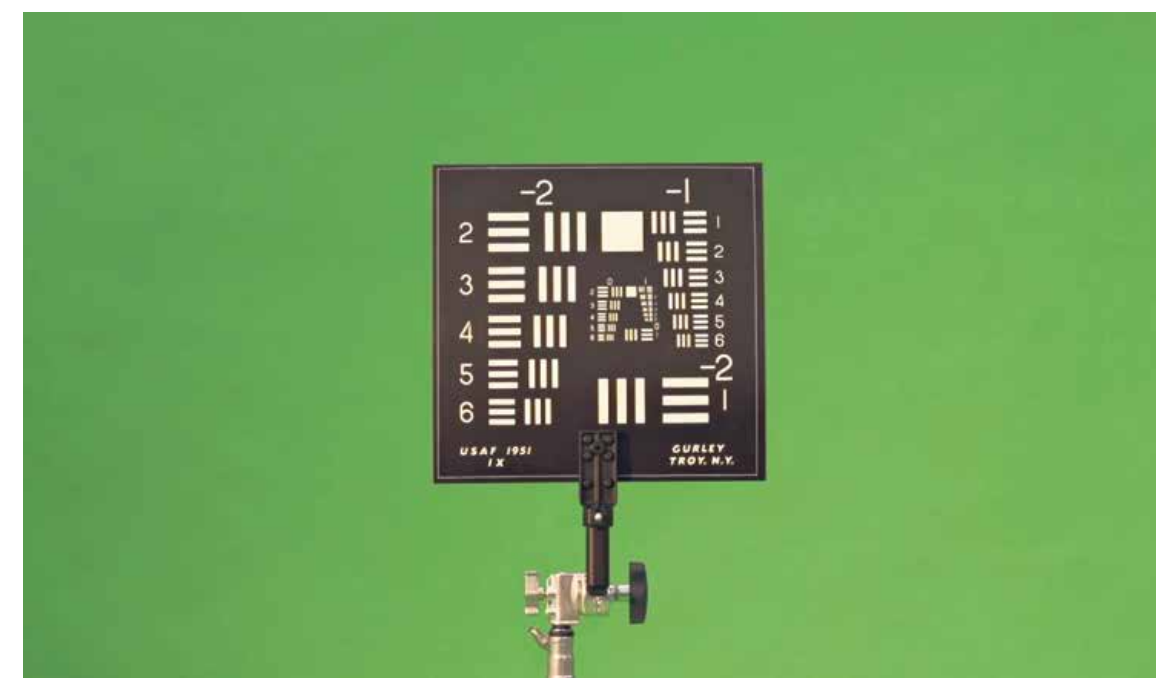
Serious Games is an exploration into digitalised warfare. What happens when the enemy is transformed into a computer-generated avatar? How is the empathic capability in a person influenced by the task of bombing a target from a safe, air-conditioned office on the other side of the globe? In the video and computer gaming industry, war is a common subject. Computer-based war games have their origin in the military and were first developed for training purposes. War gaming later evolved into a hobby but is still used as a military work tool. The military uses video games for three purposes: recruiting, training, and, most recently, as therapy.

Virtual Iraq is the name of a virtual reality platform specifically developed to treat post-traumatic stress disorder. Within a method known as immersion therapy, this platform is used to help soldiers overcoming memories by evoking them. By virtually recreating specific traumatic situations in a controlled environment, therapists aim to help soldiers familiarise themselves with the nature of their traumatic experiences. This, we could say, is a simulation of memories.

Simulation technology was developed by the military, then it was taken over by the gaming industry, and now it is going back to its initial creators. But can the distinctive aesthetics of video games really prepare people for the actual war experience, and ultimately heal its scars? Recruiting, training, therapy: virtual reality is the beginning and the end of war. But how virtual can war really be?

Serious Games III: Immersion was filmed at a workshop near Seattle (USA) where therapists were given instructions in how to use Virtual Iraq.

Harun Farocki was born in 1944 as Harun El Usman Faruqi in the Czech Republic. He died in Germany in 2014.



HITO STEYERL, HOW NOT TO BE SEEN: A FUCKING DIDACTIC EDUCATIONAL .MOV FILE 2013 (STILLS FROM VIDEO) IMAGE ©GOTHONS 4.0 HITO STEYERL. IMAGE COURTESY THE ARTIST AND ANDREW KREPS GALLERY, NEW YORK

Hito Steyerl
How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File (2014)

Det här är en instruktionsvideo – eller snarare en parodi på de många instruktionsvideor man hittar på nätet. Den handlar om hur vi kan undvika att synas i en digital värld där det finns kameror överallt. En manlig datorröst läser instruktionerna och konstnären själv visar några av teknikerna. Rörelserna som Hito Steyerl använder sig av känns igen som de man styr smarttelefoner och surfplattor med. I en värld fylld till brädden av bilder som manifesterar människors existens, visar Steyerl hur vi ska göra om vi *inte* vill synas.

En kvinnlig datorröst berättar: "Det som är av störst betydelse vill idag förbli osynligt: Kärlek är osynligt. Krig är osynligt. Kapital är osynligt." En annan röst ger exempel på hur man kan gömma sig och undgå att fångas av kamerorna, genom att till exempel kamouflera sig till en bild, krympa sig till storleken av en enda pixel, eller bli statens fiende och "försvinna".

Samtidigt som alltför många kämpar för rätten att inte synas finns det också otaliga exempel på människor och information som har försvunnit genom våld. Den här videon tar på många olika nivåer upp frågor om övervakning, överdriven synlighet och försvinnanden. Den filmades i öknen i Kalifornien, där diagram för att kalibrera flygfotografiers optiska upplösningssmått målades på marken på 1950- och 1960-talet. De målade diagrammen användes också för att testa de kameror som blev föregångare till vår tids drönare.

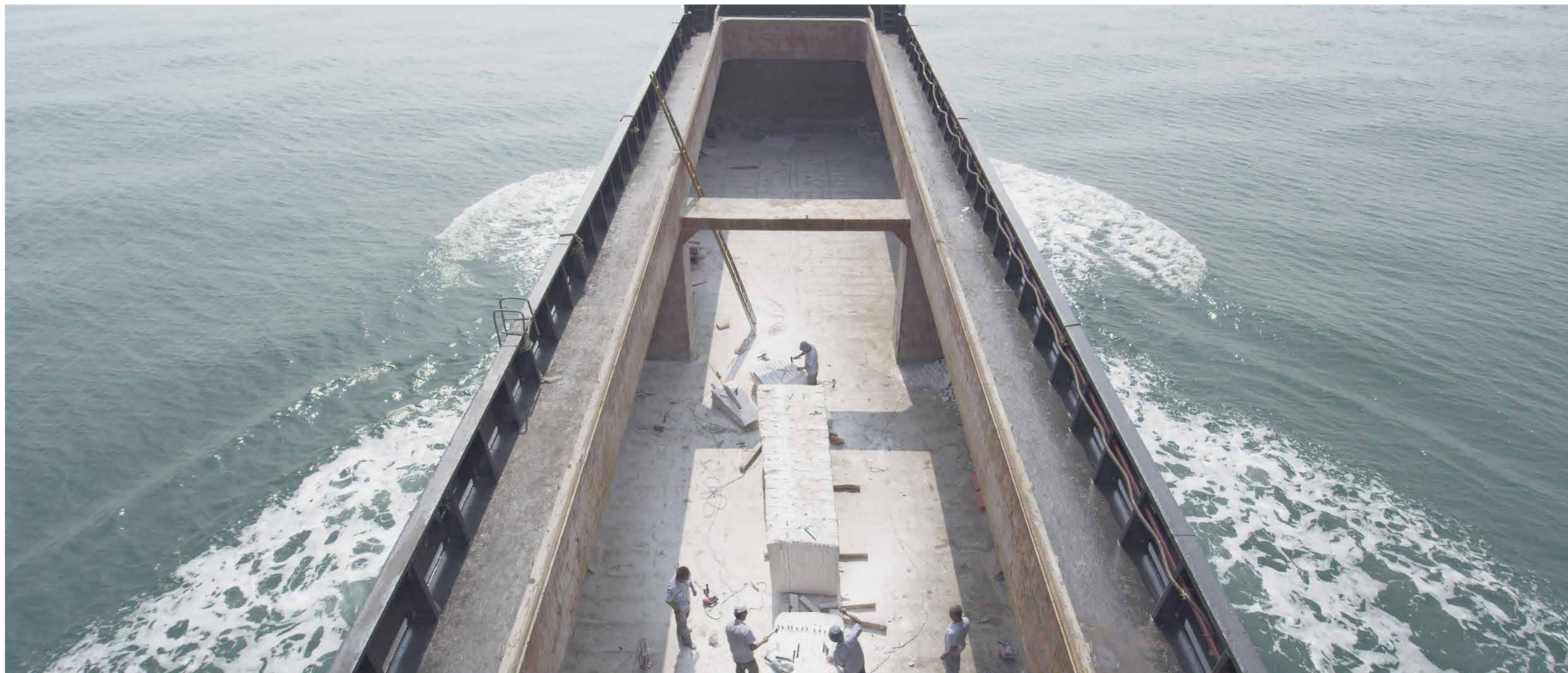
Hito Steyerl är född 1966 i München, Tyskland. Hon bor och arbetar i Berlin.

This video is a tutorial—or rather a parody of the many how-to tutorials available online. This particular tutorial guides us in how not to be seen in a digitalised world with cameras on every corner and on every individual. A male computer voice reads the instructions, and the artist herself demonstrates some of the techniques. The gestures Hito Steyerl uses are the same familiar hand gestures used with smart phones or tablets. In a world flooded with images asserting people's existence, Steyerl offers lessons in *how not to be seen*.

A female computer voice informs the viewer: "Today most important things want to remain invisible: love is invisible. War is invisible. Capital is invisible." Another voice gives instructions about how to hide and escape the camera, by camouflaging into a picture, shrinking to the size of a single pixel, or disappearing as an enemy of the state.

While some might struggle for the right to be invisible, people and information can also be made to disappear through violent force. This video tackles issues of surveillance, hyper visibility, and disappearance on many different levels. It was filmed in the California desert where, in the 1950s and 60s, resolution targets were painted on the ground to calibrate aerial photography. The painted targets were also used to test the cameras that become the ancestors of today's drones.

Hito Steyerl was born in 1966 in Munich, Germany. She lives and works in Berlin.



Adrian Paci
***The Column* (2013)**

In *The Column* berättas flera historier samtidigt. Ett stycke marmor bryts och förflyttas från ett kinesiskt stenbrott mot Europa. Samtidigt blir det råa blocket en korintisk kolonn, en symbol för det antika arvet och den västerländska kulturen. Ombord på det skepp som fraktar stenen mot Europa finns stenhuggare som under lika fantastiska som omänskliga arbetsförhållanden, formar kolonnen längs vägen över havet.

I Adrian Pacis verk står människans villkor ofta i centrum, så även i *The Column*. Villkor uppställda av en global ekonomi. Det är dock inte människorna som är filmens huvudpersoner, det är stenblocket, kolonnen, som driver verket framåt. Stenhuggarna följer med, de gör det som en konsekvens av stenen; människans fria rörlighet villkorad av varans fria rörlighet.

Adrian Paci har berättat hur han fick höra talas om möjligheten att få ett stenhuggeriarbete utfört längs vägen över havet, av en vän som restaurerar byggnader. Det vi ser är en verklig företeelse och inte en produkt av konstnärens fantasi. *The Column* samproducerades av Röda Sten Konsthall i Göteborg och visades för första gången på Jeu de Paume i Paris, då tillsammans med den färdiga kolonnen.

Adrian Paci föddes 1969 i Skhoder, Albanien. Han bor och arbetar i Milano, Italien, samt i Skhoder, Albanien

In *The Column*, several stories are told simultaneously. We follow the path of a block of marble from a quarry in China towards Europe. At the same time, we see how the raw block is transformed into a Corinthian column, a symbol of Antiquity and its legacy in western culture. On board the ship are stone-masons who, working in conditions that are both fantastical and inhumane, sculpt the column while crossing the sea.

The focus of *The Column*, as so often in Adrian Paci's work, is the living conditions faced by people today—conditions determined by a global economy, a brave new world of freedom of movement. However, none of the people we see are the film's protagonists; instead it is the stone—the column—that drives the action forward. The masons follow, as a consequence of the stone, man's freedom of movement conditioned by the freedom of movement of goods.

Adrian Paci has spoken about how he heard of the possibility of having stonework executed en route over the sea from a friend who was a restorer. It is worth noting that what we see in the film is a real phenomenon and not purely a product of the artist's imagination. *The Column* was co-produced by Röda Sten Konsthall in Gothenburg and shown for the first time at Jeu de Paume in Paris, alongside the finished column.

Adrian Paci was born in 1969 in Skhoder, Albania and lives and works in Skhoder and in Milan, Italy.



Ryan Trecartin
Trill-ogy Comp (2013)

I Ryan Trecartins installation *Trill-ogy Comp* presenteras en vision av framtiden där människor tycks ha muterat med informationsteknologi, hyperkonsumtion och global företagskultur till att bli något i grunden omänskligt. Installationen omfattar tre videor som var och en presenteras i en färgsatt miljö med tillhörande möblemang:

K-CorealNC.K (section a) projiceras i en vit företagsmiljö med konferensbord och replikerade Eames-stolar. Genom att placera sig i en av stolarna med ett par hörlurar sugs man in i en berättelse om ett koreanskt multinationellt företag. Snabba klipp avlöser varandra i ett febrigt flöde av digitala visuella effekter, grålla färger och uppskrivade tonlägen. Företagets anställda bär alla blonda peruker och deras namn refererar till arbetsgivarens bilaterala handelsförbindelser, så som "British Korea", "Armenia Korea" och "Another Greek Korea".

Sibling Topics (section a) utspelar sig i samma utflippade och flimrande universum men projiceras i en turkos miljö med flygplanssäten. Videon inleds med en yoga-tränande kvinna som befinner sig bortom en biologisk verklighet och är gravid i elfte månaden. Den blivande mamman talar till sina ännu ofödda barn, två dagar innan hon själv kommer att dö, och 27 år innan fyrlingarna kommer att få se videohälsningen från deras mor. I ett slags reality-tv-format får vi sedan följa döttrarna som alla är uppkallade efter olika mjukvaruprogram: Britt, Ceader, Adobe and Deno.

Popular S.ky (section isch) projiceras mitt emellan de två andra filmerna, i en brunrosa miljö med picknickbord. Här skruvas tempot upp ytterligare, och karaktärer från de andra filmerna framträder tillsammans. Installationen som helhet försätter betraktaren i ett audiovisuellt hypertillstånd, samtidigt som den väcker frågor om identitetsmässig fragmentering i en digital epok.

Ryan Trecartin är född 1981 i USA. Han bor och arbetar i Los Angeles.

Ryan Trecartin's installation *Trill-ogy Comp* offers a vision of the future in which information technology, hyper-consumption, and global corporate culture seem to have caused the human race to mutate into something beyond human. The installation comprises three videos that are all drenched with visual and auditory stimuli and presented in individually furnished environments:

K-Coreal NC.K (section a) is projected within a white corporate environment with a conference table and replica Eames chairs. Placing oneself in one of these chairs with a pair of headphones on, one is immediately sucked into a story about a Korean-based multi-national corporation. The company's employees are presented in a feverish flood of images, digital effects and high pitched voices. All of them wear blonde wigs and have names that refer to the company's bilateral trade relations, such as "British Korea," "Armenia Korea," and "Another Greek Korea."

Sibling Topics (section a) plays out in the same flipped-out and flickering universe but is projected within a turquoise environment with airplane seating. The video presents us with a woman who has evolved beyond biological reality and is eleven months pregnant. While practicing yoga, the expectant mother speaks to her yet unborn quadruplets — two days before her own death and twenty-seven years before her children will see this video message from their mother. Then in a kind of reality-TV format we get to follow the daughters, who are all named after software programs: Britt, Ceader, Adobe, and Deno.

Popular S.ky (section isch), is shown in a pinkish brown environment with two picnic tables. Here the tempo is heightened yet further and characters from the other films appear together. As a whole the installation throws the observer into an audiovisual hyper-state, while raising questions about the fragmenting of individual identity in an era of digitalization.

Ryan Tricartin was born in 1981 in USA. He lives and works in Los Angeles.



SUPERFLEX *The Financial Crisis (Sessions I-IV) 2009*

SUPERFLEX är en dansk konstnärsgrupp. Dess medlemmar anser att konstens huvudsakliga uppgift är att utmana betraktaren med konstnärers unika samhällsperspektiv. SUPERFLEX kallar sina verk för *redskap* eftersom de vill engagera publiken till direkt deltagande och delaktighet, något som också antyder att konst har potential att inspirera till verklig förändring.

I deras film *The Financial Crisis* ges möjlighet att via hypnos uppleva en finanskris både på ett mentalt och fysiskt plan. En hypnotisör leder betraktaren igenom en totalupplevelse av kapitalismen, först genom torghandeln i en småstad, sedan till rollen som miljardär, därefter till djup fattigdom. I slutskedet får betraktaren möjlighet att helt och hållet frigöra sig från det kapitalistiska systemet.

En fysisk dimension läggs till genom att hypnotisören instruerar till att uppleva vanmakt i olika kroppsdelar och att föreställa sig att man själv styr "den osynliga handen". "Den osynliga handen" är en metafor för en viktig marknadsekonomisk princip som först beskrevs av sjuttonhundratalskonomen Adam Smith. Det är ett slags självreglerande mekanism, en naturkraft om man så vill, som anses tämja kapitalismen inifrån. I takt med att hypnossessionen fortskrider och allt det invanda störtar samman omkring den som hypnotiseras, framkallas djup oro. Mot slutet får man emellertid betrakta det hela på håll, reflektera över det man gått igenom och välja att lämna det som orsakat ångest.

SUPERFLEX är en konstnärsgrupp som bildades 1993 av Jakob Fenger (f. 1968), Rasmus Nielsen (f. 1969) och Bjørnstjerne Christiansen (f. 1969). Samtliga bor och arbetar i Köpenhamn, Danmark.

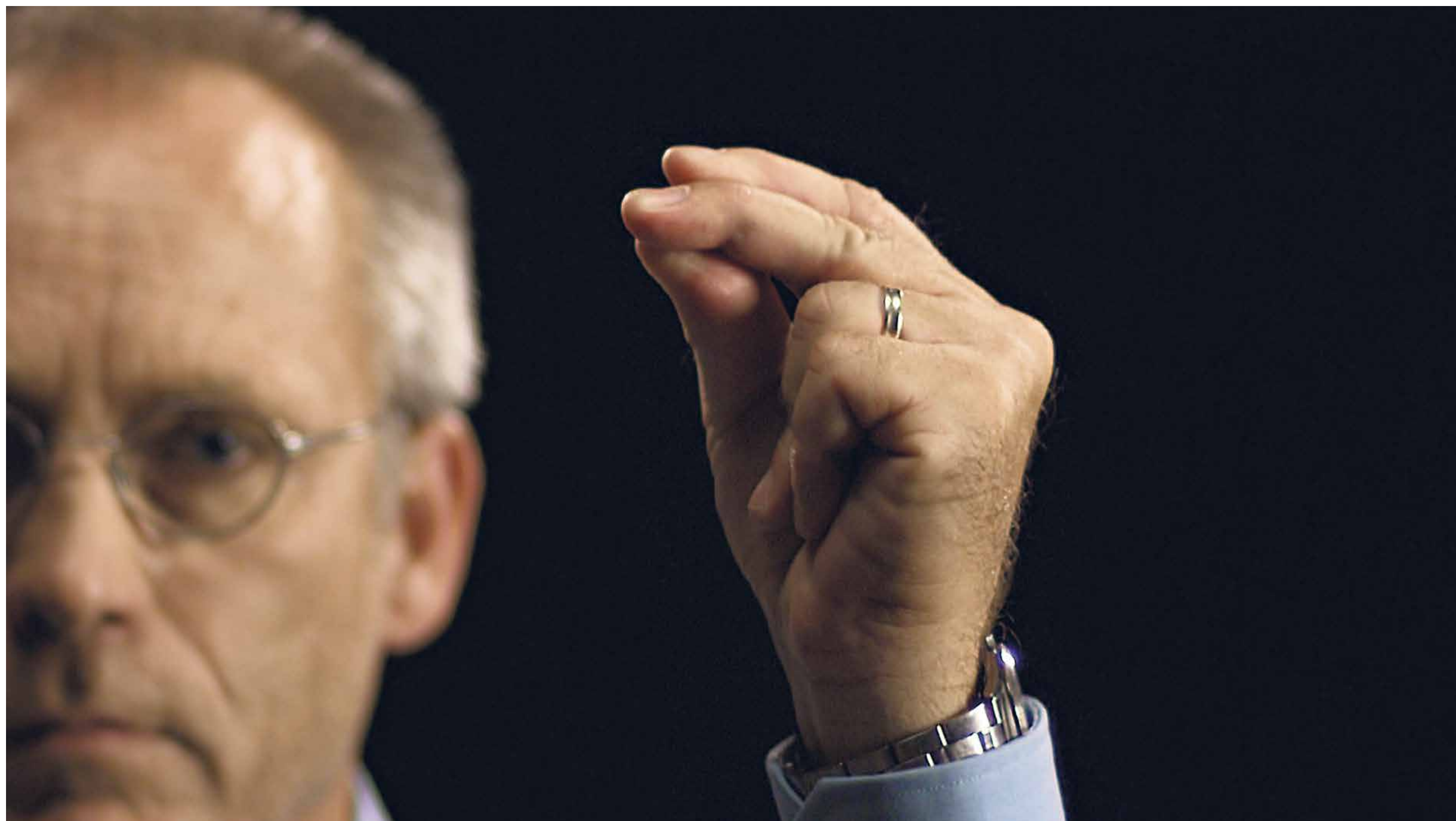
/

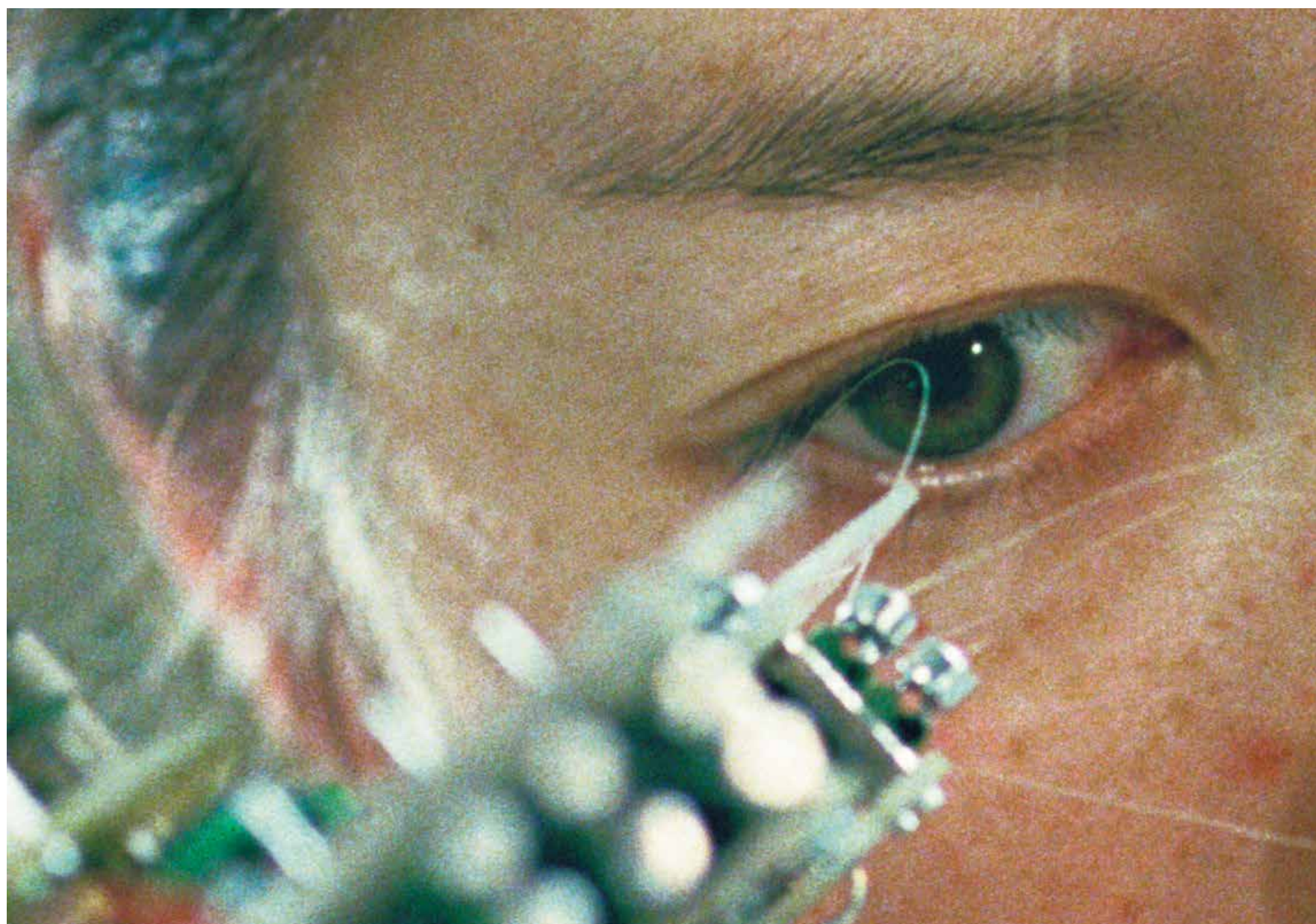
SUPERFLEX is a Danish artists' group. They believe that the main purpose of art is to challenge viewers with artists' unique perspectives on society. SUPERFLEX calls their works *tools* since they want to engage viewers with direct participation and involvement. This also implies that artworks have the potential to ignite real change in the world.

In *The Financial Crisis*, SUPERFLEX invites you to experience a financial crisis on both a mental and physical level by means of hypnosis. A hypnotist guides you through a full experience of capitalism by first taking you to a small town's market, then allowing you to experience what it's like to be a billionaire, then throwing you back into being miserably poor, and in the concluding stage offering you a possibility to free yourself from the capitalist system entirely.

A sense of physicality is added as the hypnotist instructs you to experience impotence in different parts of your body, as well as to imagine that you are moving the "invisible hand." The "invisible hand" is a metaphor for a highly influential economic principle defined by the eighteenth-century economist Adam Smith. It's a kind of self-regulating mechanism, a natural force if you like, thought to tame capitalism from within. As the hypnotic session progresses and everything collapses around the person being hypnotised, deep angst is evoked. Towards the end, however, we can observe what has taken place from a distance and chose to leave that which has caused despair.

SUPERFLEX is an artists' group founded in 1993 by Jakob Fenger (born 1968), Rasmus Nielsen (born 1969) and Bjørnstjerne Christiansen (born 1969). They all live and work in Copenhagen, Denmark.





Daria Martin
***Soft Materials* (2004)**

Vilka associationer väcker ordet robot? Är det en maskin som försöker imitera någon? Är det något som påminner om människan eller något som försöker lista ut hur hon fungerar?

I *Soft Materials* interagerar två professionella dansare med ett slags robotar som inte alls ser ut som vi är vana att se dem i science fiction. Dessa robotar är inte förprogrammerade med en datorhjärna utan konstruerade att lära sig genom sina egna kroppsliga upplevelser. Deras samspel med omgivningen är därför ganska likt djurungars och små barns.

Inspelningen är gjord vid universitetet i Zürich, i ett laboratorium där man forskar på förkroppsligad artificiell intelligens. Ordet förkroppsligad antyder att en tanke eller känsla konkretiserats. Inom detta forskningsfält vill man således inte enbart återskapa mänskligt tänkande, utan även ge maskiner mänsklig rörelseförmåga och perception. Genom att hos robotar rekonstruera sådant man inte förstår i det mänskliga försöker forskarna få en bättre insikt i vad det innebär att vara människa, samtidigt som de utvecklar maskiner som liknar människan allt mer.

I *Soft Materials* utforskar människorna och robotarna varandra. I en både kuslig och ömsint koreografi blir det snart svårt att avgöra vem som härmar vem. Händer och läppar vidrör metall och plast, morska steg avlöses av försiktiga, ögonfransar och känselspröt nuddar varandra, och i vissa stunder uppstår en oväntad, ordlös intimitet. Under hela filmen hörs en rytm som påminner om hjärtslag men som mot slutet visar sig vara ljudet av händer som skriver på ett tangentbord.

Daria Martin föddes 1973 i San Francisco, USA. Hon bor och arbetar i London, England.

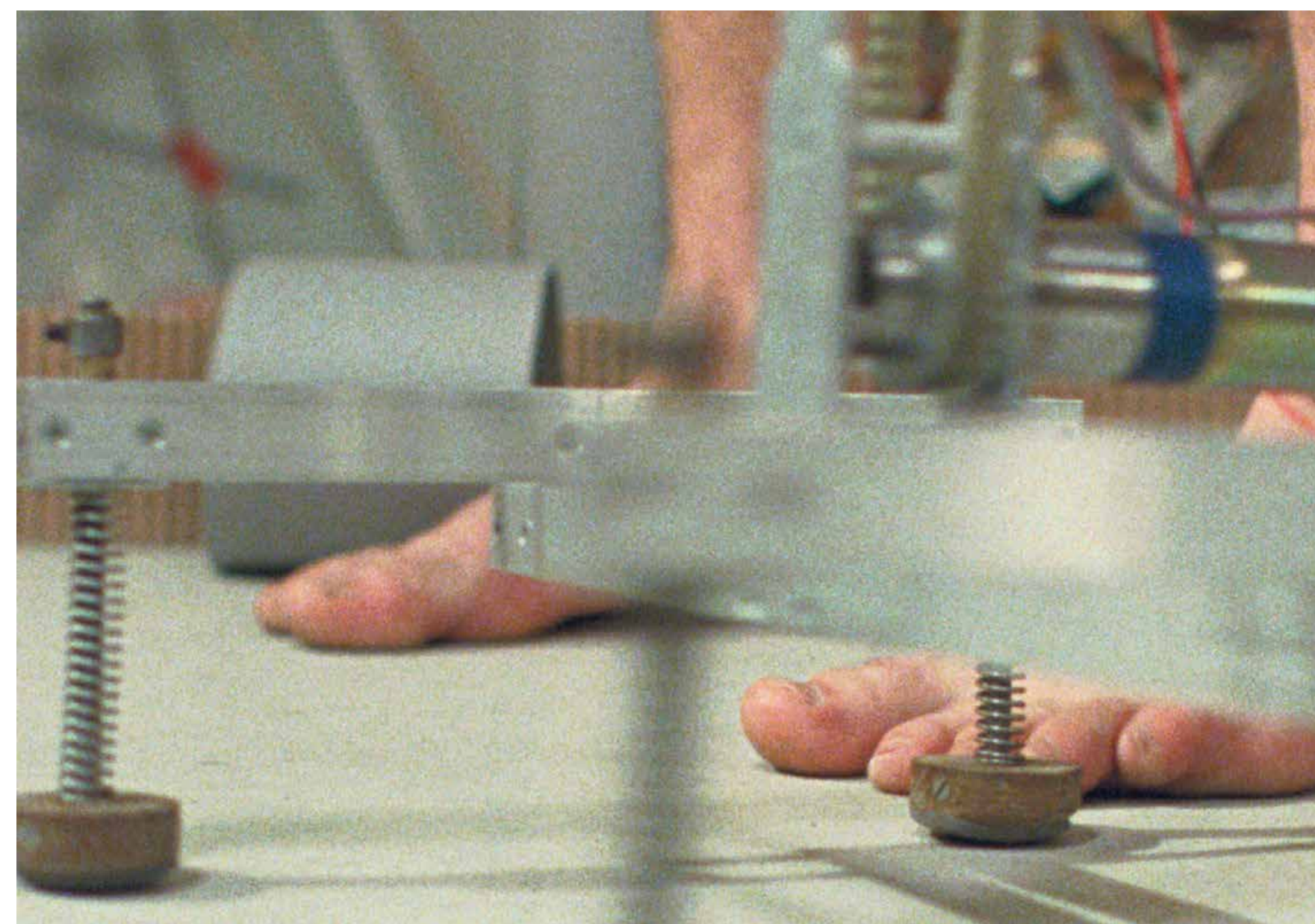
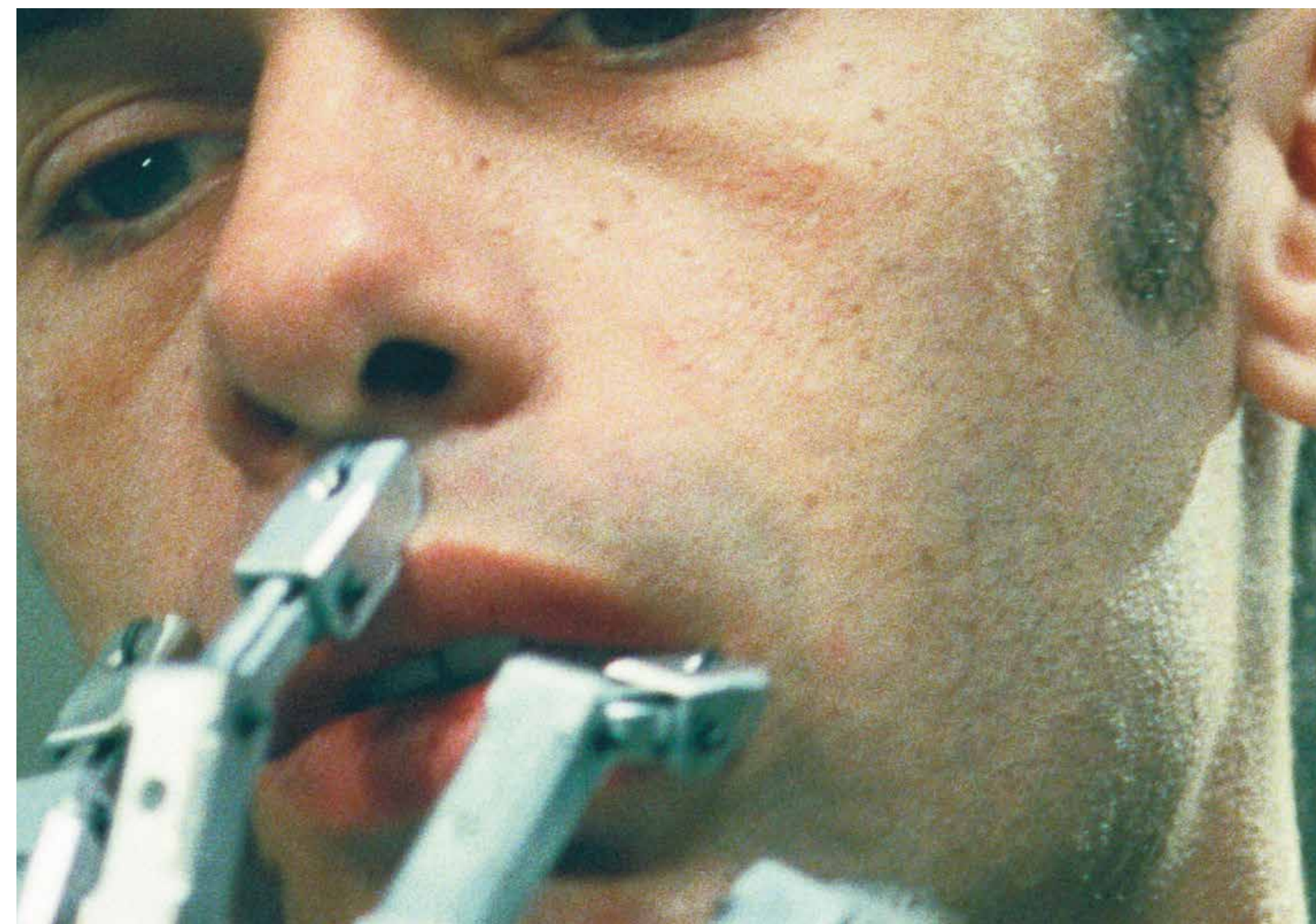
What associations does the word robot bring to mind? A machine that is trying to imitate a person? Something reminiscent of humans, or something trying to figure us out?

In *Soft Materials*, two professional dancers interact with robots that look nothing like the stuff of science fiction. These robots are not pre-programmed with computer brains. Instead they are constructed to explore and learn through their physical bodies. As a consequence, their interaction with the environment is quite similar to that of human or animal infants.

Soft Materials was filmed in the Artificial Intelligence Lab at the University of Zurich, where scientists research embodied artificial intelligence. Embodiment indicates an idea or feeling made tangible, and so embodied artificial intelligence attempts to recreate, not only human thinking, but also human locomotion and perception. By reproducing in robots what is not fully understood in humans, scientists attempt to gain a better understanding of the human condition, while at the same time developing machines that behave more and more like us.

In *Soft Materials*, the humans and robots seem to be exploring together, curiously observing and interacting with one another. An eerie choreography unfolds in which it is hard to detect who is mirroring whom. We see hands that touch and discover, steps of different intensity, eyelashes and metallic feelers that touch each other, and in certain moments an unexpected intimacy without words. A rhythm similar to a heartbeat is present throughout the film, ultimately revealing itself as the sound of hands typing on a computer keyboard.

Daria Martin was born in San Francisco, United States in 1973 and lives and works in London, England.



Ed Atkins
***Even Pricks* (2013)**
***Death Mask II: The Scent* (2010)**

Ed Atkins videor har beskrivits som metafysisk poesi uttryckt med ett digitalt språk. Hans intresse för high-definition video och surroundljud ligger i dess paradoxala förmåga att skapa både yta och kroppslighet; att producera bilder som på en och samma gång är besynnerligt verklighetstroga och fullständigt döda.

I den 7,5 minuter långa videon *Even Pricks* presenteras manuskriptet som textrader i dataspelsmiljöer och som svulstigt designade titlar för stora spelfilmer som aldrig spelas upp. En talande schimpans riktar blicken emot betraktaren, rakt igenom bildskärmen. Men den tycks använda skärmen som en spegel. En annan karaktär spelas av en människolik hand som gör "tummen upp". Detta tecken för att "gilla" något har kommit att genomsyra vardagen för miljarder människor som är aktiva på sociala medier. Samtidigt är det en symbol som går långt tillbaka i tiden och bland annat förknippas med ett dömande över liv och död i de romerska gladiatorspelen, ett historiskt exempel på ett våldsbaserat folknöje.

Atkins har uttryckt en aversionsfylld fascination för hur audiovisuella effekter i reklam och spelfilmsindustrin, liksom givna strukturer och funktioner på sociala medier, styr över människors sätt att tänka och interagera med varandra. I *Even Pricks* gestaltas en hyperrealistisk men död värld, genomsvad av artificiella effekter och där braskande löften hela tiden avlöses av nya. Inom ramen för *THE NEW HUMAN* visas även Atkins tidigare verk *Death Mask II: The Scent*. Det är en suggestiv meditation över liv, död och förgänglighet, där förvandlingen från levande organism till bild och representation tycks stå i centrum.

Ed Atkins föddes 1982 i Oxford, Storbritannien.
 Han bor och arbetar i London, Storbritannien.

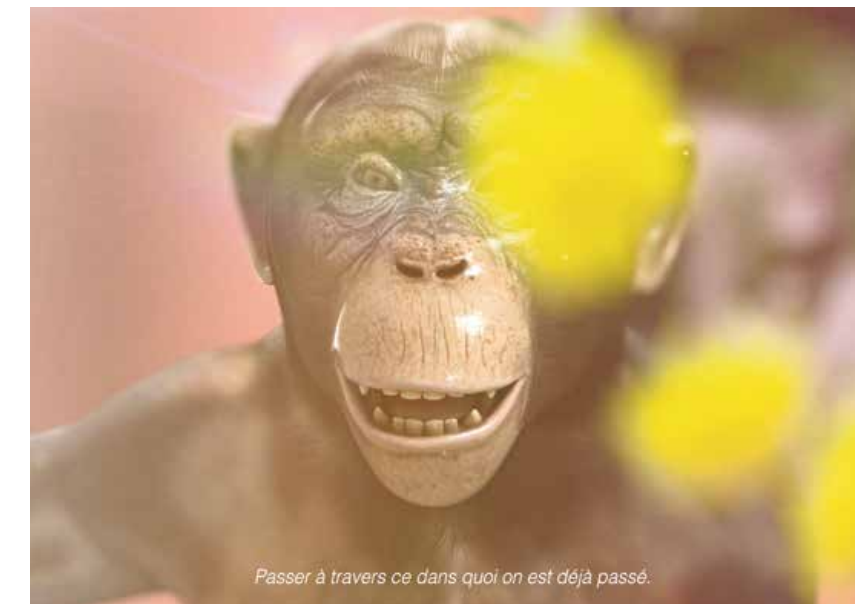
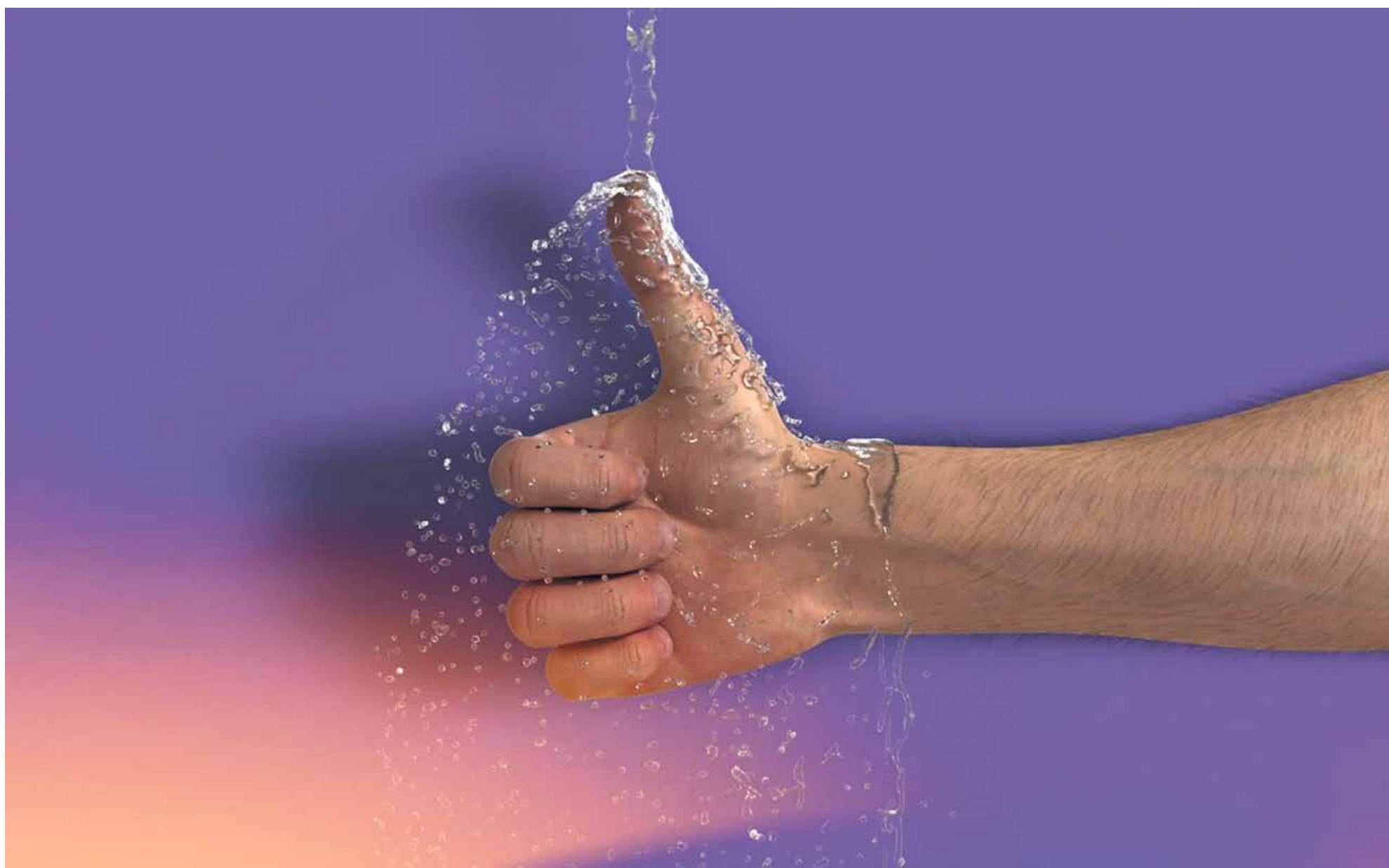
/

Ed Atkins's videos have been described as metaphysical poetry expressed in a digital language. He is fascinated with high-definition video and surround-sound audio for their paradoxical ability to simultaneously create both surface and body—to produce images that are uncannily realistic and at the same time completely dead.

In the video *Even Pricks*, the manuscript is presented as rows of text in video-game environments and as hyper-designed title sequences for big-budget movies that are never released. A talking chimpanzee seems to gaze in our direction, straight through the screen that separates our realities. But it doesn't seem to be able to see us; instead it appears to be using the screen as a mirror. Another character is played by a human-like hand giving the "thumbs up"—a sign for "liking" something that has come to pervade everyday life for the billions of people who are active on social media. It is a symbol that goes far back in time, associated for example with the judgement over life and death in the spectacle of Roman gladiators, a historical example of violence as popular entertainment.

Atkins has expressed an averse fascination with how audio-visual effects in advertising and the movie industry, as well as the set structures and functions of social media, influence our way of being, thinking, and interacting. *Even Pricks* portrays a hyper realistic but lifeless world infused with artificial effects and a constant succession of new lavish promises. Within the framework of *THE NEW HUMAN*, Atkins' earlier work *Death Mask II: The Scent* will offer yet another suggestive meditation on life, death and transience – exploring the transformation from living organism to image and representation.

Ed Atkins was born in Oxford, England 1982 and lives and works in London, England.





Ursula Mayer
Gonda (2012), *Atom Spirit* (2016)

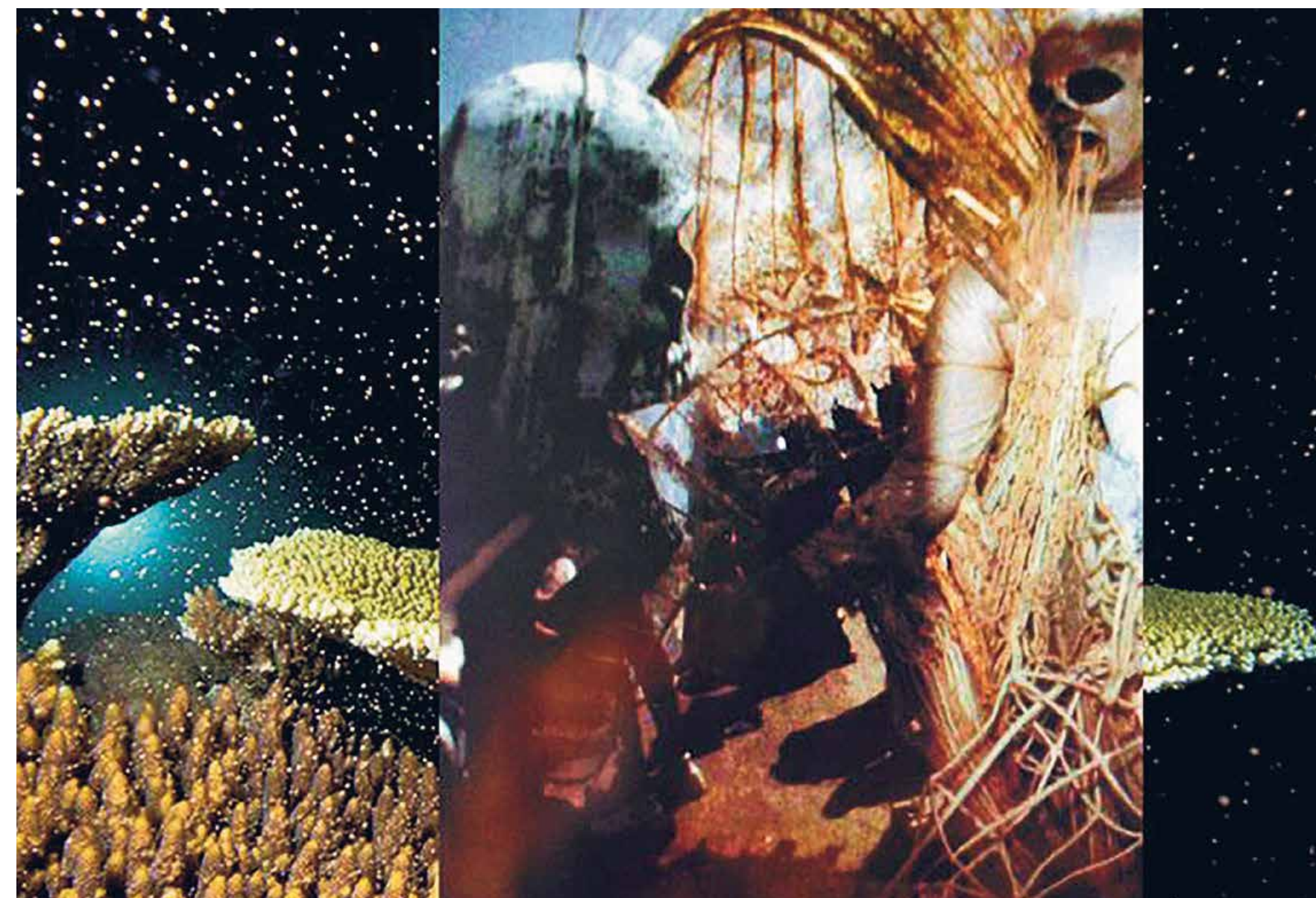
I Ursula Mayers senare filmproduktioner befinner sig språk, kön och natur i uppluckring. Olika materia ingår nya föreningar och människan som art tycks vara på väg att gå om intet eller anta en ny form.

Hennes nya film *Atom Spirit* (för närvarande under produktion) utforskar relationen mellan avancerad teknologi och natur i den post-humana tidsåldern. Det vill säga den epok som vissa menar kommer att efterträda den antropocena tid vi för närvarande lever i. Filmen utspelar sig i Västindien, i ett landskap som påminner om Edens lustgård och där besökarna ohämmat hänger sig åt sina begär.

Den transsexuella skådespelaren Valentijn de Hingh spelar filmens huvudperson, en forskare i biologi. Inför en stundande naturkatastrof arbetar hon med ett projekt vars mål är att samla in och med kryoteknik frysa ned DNA från allt liv på jorden. Vid sidan om detta är hon verksam i en motion capture-studio, där man animerar olika djurarter som hotas av utrotning. När forskaren upptäcker att hon själv härstammar från en karibisk ursprungsbefolkning som utplånades under den brittiska koloniseringen, börjar hon fantisera om en cyborgisk framtid. I den framtiden skulle förfädernas förståelse av kosmos få möjlighet att möta hennes egen tids digitala och tekniska genombrott.

Under sista helgen av september visas även Ursula Mayers film *Gonda*. Filmen tar sin utgångspunkt i det tämligen okända dramat *Ideal* från 1934, skrivet av den rysk-amerikanska författaren och tänkaren Ayn Rand (1905–1982). Rand inspirerade ledare som Margaret Thatcher och Ronald Reagan och mycket av hennes tankegods återfinns i dagens globaliserade kapitalism. Det är ett system som präglas av återkommande finanskriser och som kan tillskrivas en katastrofal miljöpåverkan – men som samtidigt är en sorts grundval för vår existens.

Ursula Mayer föddes 1970 i Ried im Innkreis, Österrike. Hon bor och arbetar i London, England, samt i Trinidad och Tobago.



In Ursula Mayer's recent films, language and categories such as gender and nature are in the process of dissolving. Different materials seem to be coming together to form new compounds, and we get the feeling that man as a species is on the verge of either disappearing or taking on a new form.

Her new film, *Atom Spirit* (currently under production), explores the relationship between advanced technology and nature in the post-human age—that is, in the era some say will follow the anthropocentric time we are currently living through. The film is set in the West Indies, in a landscape that evokes the Garden of Eden and in which visitors uninhibitedly indulge their desires.

The film's protagonist, a biology researcher, is played by the transsexual actor Valentijn de Hingh. She is working on a genome project with the ambition to gather and cryogenically freeze DNA from all forms of life. She also works on the side as an actor in a motion capture studio that animates species threatened with extinction. When she discovers that she is a descendant of an ancient Caribbean civilization that was wiped out by the British colonization, she begins to imagine a cyborg future in which her ancestors' understanding of the nature of the world could come together with the digital and technical breakthroughs of her own era.

During the last weekend of September, Ursula Mayer's film *Gonda* will also be screened. This film is based on the fairly unknown drama *Ideal* from 1934, written by the Russian-American author and philosopher Ayn Rand (1905–1982). Rand inspired leaders such as Margaret Thatcher and Ronald Reagan. Many of her ideas are manifested in today's globalised capitalism, a system plagued by recurrent financial crises, and which can be blamed for disastrous environmental consequences – but outside which it has become difficult to even imagine our existence.

Ursula Mayer was born in Ried im Innkreis, Austria in 1970 and lives and works in London, England, as well as in Trinidad and Tobago.



Kerstin Hamilton
***Zero Point Energy* (2016)**

Zero Point Energy är inspelad i ett renrum – ett laboratorium för nanoforskning på atomär skala. De material som undersöks och skapas inom nanovetenskapen befinner sig bortom det som är möjligt att förnimma med våra sinnen. En ofta förekommande bild inom nanoteknologin är att bryta ny mark, att undersöka det okända. På många sätt är det en spegling av utforskandet av rymden; också den full av oupptäckta världar.

I filmen ser vi forskare inneslutna i dräkter som separerar dem från de nanometersmå material de arbetar med. De heltäckande overallerna i kombination med det omväxlande vita och gula ljuset skapar en säregen atmosfär. Här – i renrummet – framträder en ny mänsklighet, alltmedan tidigare etablerade gränser raderas ut. Nanotekniken bär med sig löften såväl som hot om en mänsklighet genomträngd av teknologiska konstruktioner. Det handlar om idén om människan som både skapare av teknologi och skapad av teknologi.

Titeln *Zero Point Energy* – nollpunktsenergi – refererar till den lägsta energin som ett kvantmekaniskt system kan anta, det vill säga energin hos dess grundtillstånd. I filmen används begreppet spekulativt och relaterar till ett tänkt grundtillstånd hos renrummet. Där regleras rörelser och beteenden för att inte människan, på ett icke önskvärt sätt, ska påverka de känsliga processer som pågår. Genom en koreografi där forskare blir dansare accentueras och utmanas denna kontroll av individen i vetenskapens tjänst. Balettens systematiska form understryker renrummets etablerade rörelsemönster. Samtidigt introducerar dansarnas rörelser störningar och energi som tar renrummet från grundtillståndet och utmanar rummets egen koreografi.

Zero Point Energy är del av projektet *Nanosamhällen* som är ett samarbete mellan konstnären Kerstin Hamilton och nanoforskaren Jonas Hannestad. Koreografin är skapad av Anna Asplind och ljudkompositionen av Lena Nyberg och Emma Ringqvist.

Kerstin Hamilton är född 1978 i Karlstad, Sverige.
Hon bor och arbetar i Göteborg, Sverige.

/

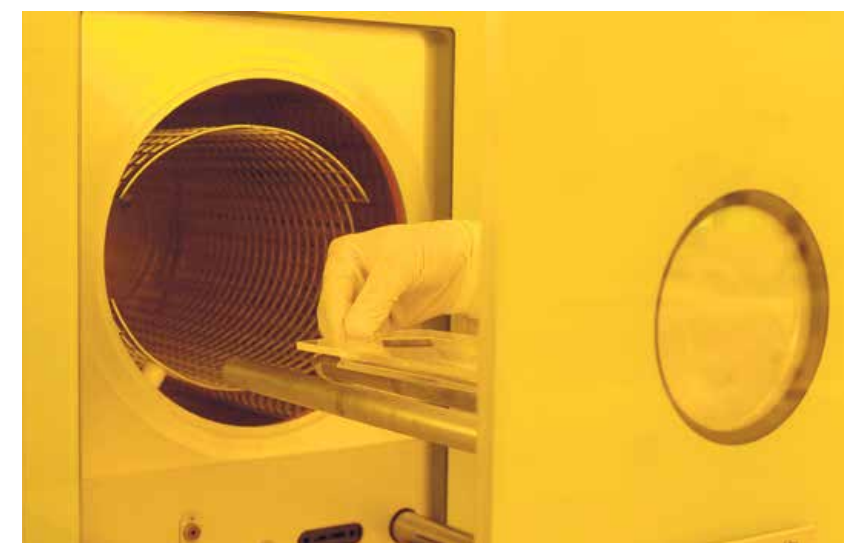
Zero Point Energy is set inside a cleanroom – a laboratory for research at the atomic level. The materials that are studied and created within nanoscience exist in a world beyond our perception, one that we can neither see nor feel. A recurring theme in nanoscience is the notion of breaking new ground; of embarking on a journey into the unknown. In many ways it is a reflection of space exploration; a miniature space full of undiscovered worlds.

In the film we encounter humans and machines, two essential actors in the nano research. The scientists are covered in garments that separate them from the nanometre-sized protagonists, their full-body coveralls and the white and yellow lighting give the room a distinctive quality. Inside this room a new humanity is taking form and established boundaries are dissolved. Nanotechnology presents the prospect of a human existence – promising yet perilous – permeated by technological constructions. It is a vision of man both as creator of technology and created by technology.

The title, *Zero Point Energy*, refers to the energy of the ground state of any quantum mechanical system. In the film this term is used speculatively, suggesting an imagined ground state of the cleanroom. Inside the cleanroom, movements and behaviours are strictly regulated to prevent humans from influencing the sensitive processes in undesirable ways. In a choreography where researchers become dancers, this control over the individual in the service of science is both accentuated and challenged. The systematic structure of the ballet emphasises controlled patterns of movement but also introduces disruptions and energy that moves the cleanroom from its ground state and challenges it's inherent choreography.

Zero Point Energy is part of the project *Nanosocieties*, a collaboration between artist Kerstin Hamilton and the nanoscience researcher Jonas Hannestad. The choreography is developed by Anna Asplind and the sound composed by Lena Nyberg and Emma Ringqvist.

Kerstin Hamilton was born in Karlstad, Sweden 1978 and lives and works in Gothenburg, Sweden.



THE NEW HUMAN har gjorts möjlig genom ett omfattande samarbete mellan Moderna Museet och Julia Stoschek Collection i Düsseldorf. *You and I in Global Wonderland* visades på Moderna Museet Malmö 14 mars–18 oktober 2015. *Knock, Knock, Is Anyone Home?* pågår på Moderna Museet Malmö 27 februari–4 september 2016. En sammanslagning av dessa två kapitel visas på Moderna Museet i Stockholm 21 maj 2016–5 mars 2017.

/

THE NEW HUMAN is the result of a substantial collaboration between Moderna Museet and Julia Stoschek Collection in Düsseldorf. *You and I in Global Wonderland* was shown at Moderna Museet Malmö from March 14 through October 18, 2015. *Knock, Knock, Is Anyone Home?* is on view at Moderna Museet Malmö from February 27 through September 4, 2016. A merging of these two chapters is presented at Moderna Museet in Stockholm from May 21, 2016 through March 5, 2017.

Intendent/Curator: Joa Ljungberg
 Utställningsdesign/Exhibition design: Joa Ljungberg i samarbete med /in collaboration with Andreas Korte.
 Teknisk chef/Technical leader: Mats Roswall
 AV-teknik/technique: Jens Carlsson
 Förmedling/Learning: Karin Malmquist
 Koordinering/Coordination: Desirée Blomberg
 Texter/Texts: Joa Ljungberg (JL), Karin Malmquist (KM), Ana María Bermeo Ujueta (AMB), Kerstin Hamilton (KH), Nils Svensk (NS)
 Textredigering/Copy editing: Maria Morberg
 Översättning/Translation: sve-eng/Swe-Eng Gabriella Berggren, John Krause; eng-sve/Eng-Swe Peter Samuelsson
 Bildrättigheter/Image rights: Nadia Boutani Werner
 Grafisk form/Graphic design: joakimolsson.se

Program/Programme

THE NEW HUMAN experimenterar i gränslandet mellan utställning och filmfestival. Under utställningsperiodens nio månader kommer flera konstverk att bytas ut och det finns anledning att komma tillbaka till utställningen många gånger.

THE NEW HUMAN experiments on the border between exhibition and film festival. During the nine month long exhibition period, a number of works will be replaced by new ones and visitors are encouraged to return many times.

21.5 2016		5.3 2017
21.5	ADEL ABDESSEMED, GOD IS DESIGN, 2005	5.3
21.5	ED ATKINS, EVEN PRICKS, 2013	5.3
21–22.5	ED ATKINS, DEATH MASK II: THE SCENT, 2010	
21.5	ROBERT BOYD, XANADU, 2006	25.9
	9.9	ESRA ERSEN, IF YOU COULD SPEAK SWEDISH..., 2001 5.3
21.5	HARUN FAROCKI, SERIOUS GAMES III: IMMERSION, 2009	13.11
21.5	KERSTIN HAMILTON, ZERO POINT ENERGY, 2016	25.9
21.5	DARIA MARTIN, SOFT MATERIALS, 2004	5.3
21.5	SANTIAGO MOSTYN, DELAY, 2014	13.11
	30.9	URSULA MAYER, ATOM SPIRIT, 2016 5.3
		URSULA MAYER, GONDA, 1–2.10 2016
	30.9	ADRIAN PACI, THE COLUMN, 2013 5.3
21.5	TOMÁŠ RAFA, REFUGEES ON THEIR WAY TO WESTERN EUROPE, 2015–	13.11
21.5	TOMÁŠ RAFA: NEW NATIONALISMS IN THE HEART OF EUROPE, 2009–; WALLS OF SPORTS, 2012–	4.9
21.5	FRANCES STARK, MY BEST THING, 2011	5.3
21.5	HITO STEYERL, HOW NOT TO BE SEEN: A FUCKING DIDACTIC EDUCATIONAL.MOV FILE, 2014	5.3
21.5	SUPERFLEX, THE FINANCIAL CRISIS (SESSIONS I–IV), 2009	5.3
	25.11	RYAN TRECARTIN, TRILL-OGY COMP, 2009 5.3

Detaljer och ändringar / Details and changes: www.modernamuseet.se

MODERNA MUSEET

JULIA STOSCHEK
 FOUNDATION e.V.