



THE NEW HUMAN: KNOCK, KNOCK, IS ANYONE HOME?

27.2–4.9 2016
MODERNA MUSEET MÄLMO
FRI ENTRÉ/FREE ADMISSION

MODERNA MUSEET

Förord

Nu inleds det andra kapitlet av *THE NEW HUMAN* som fått underrubriken *Knock, Knock, Is Anyone Home?*. Likt det första kapitlet sträcker sig utställningen under lång tid och curatorn Joa Ljungberg byter också ut med jämna mellanrum en del verk mot andra. Syftet är att skapa en generös inramning för besökarna att kunna återvända för att såväl se tidskrivande videoverk som överraskas av nya.

Utställningsprojekts ambition är att spegla och kommentera människans drastiskt förändrade livsvillkor i en snabbt föränderlig värld. Som helhet visar de båda kapitlen drygt tjugo konstnärskap från världens alla hörn.

Första kapitlet tog fasta på hur vi som medmänniskor behandlar varandra i en värld präglad av intensifierad globalisering och migration. Det andra kapitlet blickar mot en framtid där människor muterat med informationsteknologi, hyperkonsumtion och global företagskultur till något som verkar bortom människan som vi lärt känna henne. Medvetet eller omedvetet – utvecklar vi oss till en ny sorts människa, bättre ämnad att leva i den högteknologiska värld som vi själva skapat?

Jag vill speciellt tacka Julia Stoschek Collection för en rad generösa inlån och ett berikande samarbete. Ett stort tack också till övriga långivare.

/ John Peter Nilsson, museichef, Moderna Museet Malmö

Foreword

We now begin the second chapter of *THE NEW HUMAN*, which has been subtitled *Knock, Knock, Is Anyone Home?* Like the first chapter, the exhibition will be on view for a long time, and curator Joa Ljungberg will periodically exchange some of the works for others. The purpose is to create a generous framework that encourages visitors to come more than once, so they can take time to experience the longer video pieces and also be surprised by new works whenever they return.

This exhibition project has the ambition to reflect and comment on the drastic changes in living conditions that have taken place around the world in recent decades. Together the two chapters feature the work of more than twenty artists from every corner of the globe.

The first chapter addressed how we treat our fellow man in a world characterized by intensifying globalization and migration. This second chapter looks ahead to a future in which human beings have mutated through information technology, hyper-consumption, and global corporate culture into something beyond what we have come to think of as human. Whether consciously or unconsciously, are we developing into a new kind of being—one better equipped for living in a high-tech world of our own creation?

I want to thank the Julia Stoschek Collection in particular, along with the other private lenders, for generous loans and an enriching collaboration.

/ John Peter Nilsson, Museum Director, Moderna Museet Malmö

Medverkande konstnärer: Ed Atkins, Harun Farocki, Kerstin Hamilton, Helen Marten, Daria Martin, Ursula Mayer, Mika Rottenberg, SUPERFLEX och Ryan Trecartin.

Contributing artists: Ed Atkins, Harun Farocki, Kerstin Hamilton, Helen Marten, Daria Martin, Ursula Mayer, Mika Rottenberg, SUPERFLEX and Ryan Trecartin.

THE NEW HUMAN: Knock, Knock, Is Anyone Home?

Hur, i en tid präglad av en accelererande teknisk utveckling, ser vi på oss själva och varandra som människor? Hur lever och umgås vi? Hur tar vi hand om varandra? Hur utnyttjar vi varandra? Hur organiserar och kontrollerar vi varandra, och inte minst viktig; vilken framtid går vi till mötes? När vi nu öppnar det andra kapitlet av *THE NEW HUMAN* vänder vi åter vår uppmärksamhet mot villokoren för mänskligt liv, men den här gången med särskilt fokus på den tekniska utvecklingen, och hur den förändrar och omformar vår existens som just människor.

Underrubriken *Knock, Knock, Is Anyone Home?* syftar denna gång på närvaran av mänskligt liv och adresserar en uppluckring av skiljenlinjen mellan mänskliga och maskin.

You and I in Global Wonderland var underrubriken på *THE NEW HUMAN*'s första kapitel. Det handlade om hur vi värderar, förstår (missförstår) och behandlar varandra i en värld präglad av intensifierad globalisering och migration. Här presenterades poetiska reflektioner över de speciella mentala tillstånd som kan uppstå hos människor som lever i och emellan flera kulturer, liksom över det som skulle kunna beskrivas som vår samtids största maskin – den globala kapitalismen, vars strukturer och logik blivit mer naturliga för oss än naturen själv. Andra verk presenterade dokumentära skildringar av nationalistiska och nyfascistiska ideologiers starka framväxt runt om i Europa. Under en känsloladdad septemberkväll samlades också malmöpubliken i en fullsatt föreläsningshall för att bevvitna Europas hantering av flyktingkrisen, i den situation som just då utspelade sig i Ungern. Det alldelvis färska videomaterialet konfronterade oss med bilder av utmattade föräldrar som med spädbarn i famnen pressades mot taggrådsförsedda gränsbarriärer, och av poliser som på olika sätt försökte mota tillbaka ett överväldigande kaos av mänskligt lidande.

När nu projektets andra kapitel *Knock, Knock, Is Anyone Home?* presenteras möts vi av en helt annan typ av mänskliga gestalter. Det handlar om människor som tycks ha muterat med informationsteknologi, hyperkonsumtion och global företagskultur till att bli något i grunden omänskligt. Deras rörelsemönster präglas av narcissistiska poseringar och deras språk genomsyras av akronymer, internettjargon och SMS-förkortningar. I en fullständigt bisarr produktionskedja ser vi varor produceras med hjälp av en arbetares övermänskliga flexibilitet, och hur slutprodukten får sin åtråvärda fräschör genom svetten från en annan arbetares kropp. Samtidigt erbjuds vi att under hypnos genomleva en finanskris, först i rollen som miljardär, därefter som extremt fattig. I behandlingens slutskede får vi till och med möjlighet att frigöra oss från det kapitalistiska systemet i sin helhet.

Flera av verken tycks peka mot ett skifte, kanske en tillbakagång i mänskans utveckling, eller en omvandling till något nytt. Nya tekniker har kapaciteten att tränga in i våra kroppar och göra oss till cyborger (hybrider mellan mänskliga och maskin), vilket medför en uppluckring av kategorier som vi är vana att se i motsatsförhållande till varandra, så som levande/icke-levande och naturlig/artificiell. Den digitala utvecklingen har i grunden förändrat vårt sätt att relatera till omvärlden och till varandra, och skiljenlinjen mellan verklig verklighet och virtuell verklighet håller på att luckras upp. Vi umgås alltmer genom våra datorer och via skärmar, och fienden i modern krigsföring har i stor utsträckning förvandlats till en animerad figur i ett dataspel. Hur påverkar detta våra empatiska förmågor och känslor för varandra som människor?

Det andra kapitlet av *THE NEW HUMAN* rör sig mellan det hysteriskt absurdta och djupt allvarliga och som människor tycks vi 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 vi medvetet eller omedvetet kommer att utveckla oss själva till något annat, till en ny sorts mänsklig, bättre ämnad att leva i den högteknologiska värld som vi själva skapat.

Medverkande konstnärer: Ed Atkins, Harun Farocki, Kerstin Hamilton, Helen Marten, Daria Martin, Ursula Mayer, Mika Rottenberg, SUPERFLEX och Ryan Trecartin. Utställningen har producerats av Moderna Museet Malmö i samarbete med Julia Stoschek Collection, Düsseldorf.

Curator: Joa Ljungberg

THE NEW HUMAN: Knock, Knock, Is Anyone Home?

How do we perceive ourselves and relate to each other as humans in an era characterized by rampant technological advancements? How do we live and interact, care for, exploit, organise and control each other? And what kind of future awaits us? When we open the doors on the second chapter of *THE NEW HUMAN*, we again turn our attention to the conditions for human life, but this time with a special focus on technological progress and how it is changing and reshaping our existence as human beings.

This chapter of the project has the subtitle *Knock, Knock, Is Anyone Home?* and searches for remaining traces of human life, while examining the fading of the line between man and machine.

You and I in Global Wonderland served as the subtitle of *THE NEW HUMAN*'s first chapter. As an exhibition it dealt with how we evaluate, understand (misunderstand) and treat each other in a world characterised by intensified globalisation and migration. It featured poetic reflections on that particular mental state that can occur in people who live in and between several cultures, as well as of that which could be described as the largest machine of our time —global capitalism, whose structures and logic has become more natural to us than nature itself. It also included documentary video reports of the rapid growth of nationalistic and neo-fascist ideologies in different parts of Europe. And during one very emotional September evening, the people of Malmö gathered in a lecture hall to bear witness to Europe's handling of the refugee crisis, in the situation just then unfolding in Hungary. The brand fresh video material confronted us with images of exhausted parents pressed against barbed wire borders with infants in their arms, and of police officers attempting in different ways to withstand a chaotic deluge of human suffering.

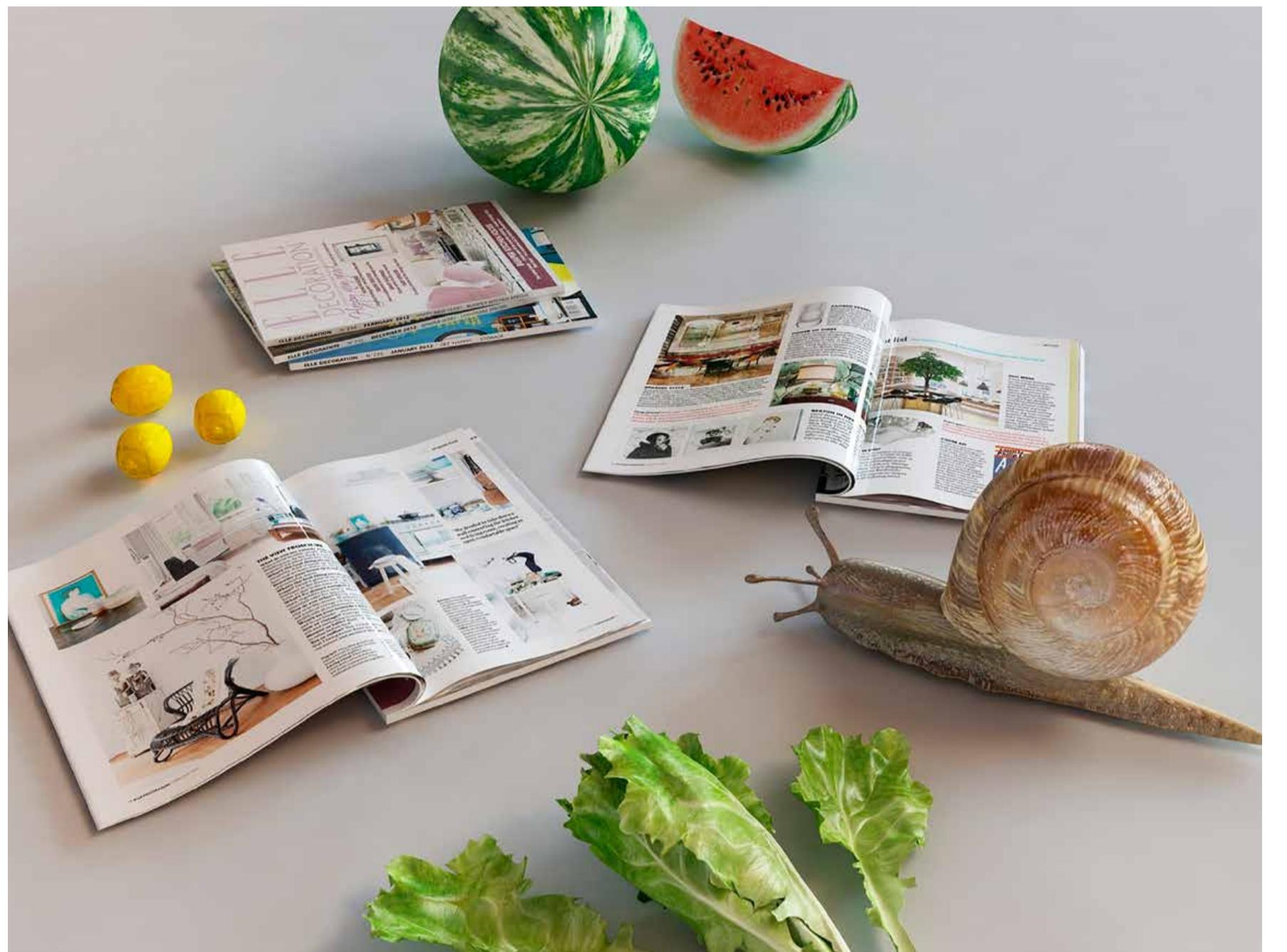
Now with the project's second chapter *Knock, Knock, Is Anyone Home?*, we encounter totally different types of human-looking creatures. We're presented with individuals who appear to have mutated through information technology, hyper consumption and global corporate culture into something even beyond human. The way they move is characterised by patterns of narcissistic poses and the way they speak is saturated with acronyms, internet jargon, and SMS abbreviations. In a completely bizarre chain of production, we witness goods being produced with the help of a female worker's superhuman flexibility, while the final product gets its desirable freshness from her fellow workmate's sweat. At the same time we are offered to experience a financial crisis under hypnosis, first in the role of a billionaire, then as someone extremely poor. In the final stage of this hypnotic session, we are also given an opportunity to free ourselves from the capitalist system entirely.

Several of the works in this chapter, seem to point to a shift—perhaps a regression in human evolution, or a transformation into something new. New technologies have the capacity to infiltrate our bodies and turn us into cyborgs (hybrids between man and machine), thus dissolving the categories we have used to divide the world into opposites, like living and non-living or natural and artificial. The digital revolution has fundamentally changed the way we relate to the world and to each other, and there is no longer a clear dividing line between actual reality and virtual reality. We communicate and socialize more and more through computers and screens, and the enemy in modern warfare is increasingly transformed into an animated figure in computer games. How does this affect our empathic capabilities and our feelings for each other as human beings?

Knock Knock, Is Anyone Home? oscillates between the hysterically absurd and deeply serious. As humans we seem to be skirting the borderline between final disaster and the formation of something new. A question that arises is whether it's even going to be feasible to be "human" in the long run. Or if we—consciously or unconsciously—will develop into something else, into a new kind of being, better suited to life in the high-tech world that is our own creation.

Contributing artists: Ed Atkins, Harun Farocki, Kerstin Hamilton, Helen Marten, Daria Martin, Ursula Mayer, Mika Rottenberg, SUPERFLEX and Ryan Trecartin. The exhibition has been produced by Moderna Museet Malmö in collaboration with the Julia Stoschek Collection, Düsseldorf.

Curator: Joa Ljungberg



Helen Marten
Evian Disease (2012)

I olika sammanhang anges år 1985, som också råkar vara konstnären Helen Martens födelseår, som en viktig brytpunkt. Den generation som är född tidigare sägs veta hur världen såg ut innan Internet, till skillnad från en senare som också är mer benägen att låta verkliga och virtuella miljöer glida i varandra och blandas samman.

Marten arbetar med skulptur, installation och video. Oavsett material är språk och text ofta en central del av hur mening skapas i hennes verk. Hon arbetar konceptuellt med datorgenererad och rörlig bild men det taktila och hantverksmässiga ligger henne samtidigt nära.

I hennes uppmärksammade videoanimation *Evian Disease* sugs vi in i ett besynnerligt flöde av kroppar, föremål och rumsliga scenografier. Intrycket av det vi ser är hyperrealistiskt och kusligt, nästan hallucinatoriskt; verklig och överkligt på en och samma gång. Genom skarpa, precisa klipp förflyttas vi mellan panoreringar i något slags skenvärld och närbilder av exempelvis en gigantisk datoranimerad bebis.

Videon är uppbyggd som en konversation mellan sex olika berättare som vi aldrig ser. Dessa röster utan kroppar, som snarare talar förbi varandra än med varandra, diskuterar mode och inredningsdesign, men också mänskiskon som kulturell varelse och det faktum att vi kommit att fjärma oss alltmer från vår naturliga livsmiljö.

Ljud och bild smälter samman till en komplex och hybrid berättelse där betydelse hela tiden tycks krocka, tänjas och expandera. Det är förvirrande och fragmenterat samtidigt som verket tycks bindas samman av en för oss oåtkomlig, men anad, logik.

Helen Marten föddes 1985 i Macclesfield, England.
Hon bor och arbetar i London, England.

The year 1985, which also happens to be the year the artist Helen Marten was born, is often referred to as an important turning point. The generation that was born earlier is said to know what the world looked like before the Internet, while the following one is more comfortable allowing real and virtual environments overlap and blend together.

Marten works with sculpture, installations, and video. Whatever the medium, language and text are often central to the creation of meaning in her work. She works conceptually with computer-generated and moving images, but she maintains a strong sense for the tactile and for craftsmanship.

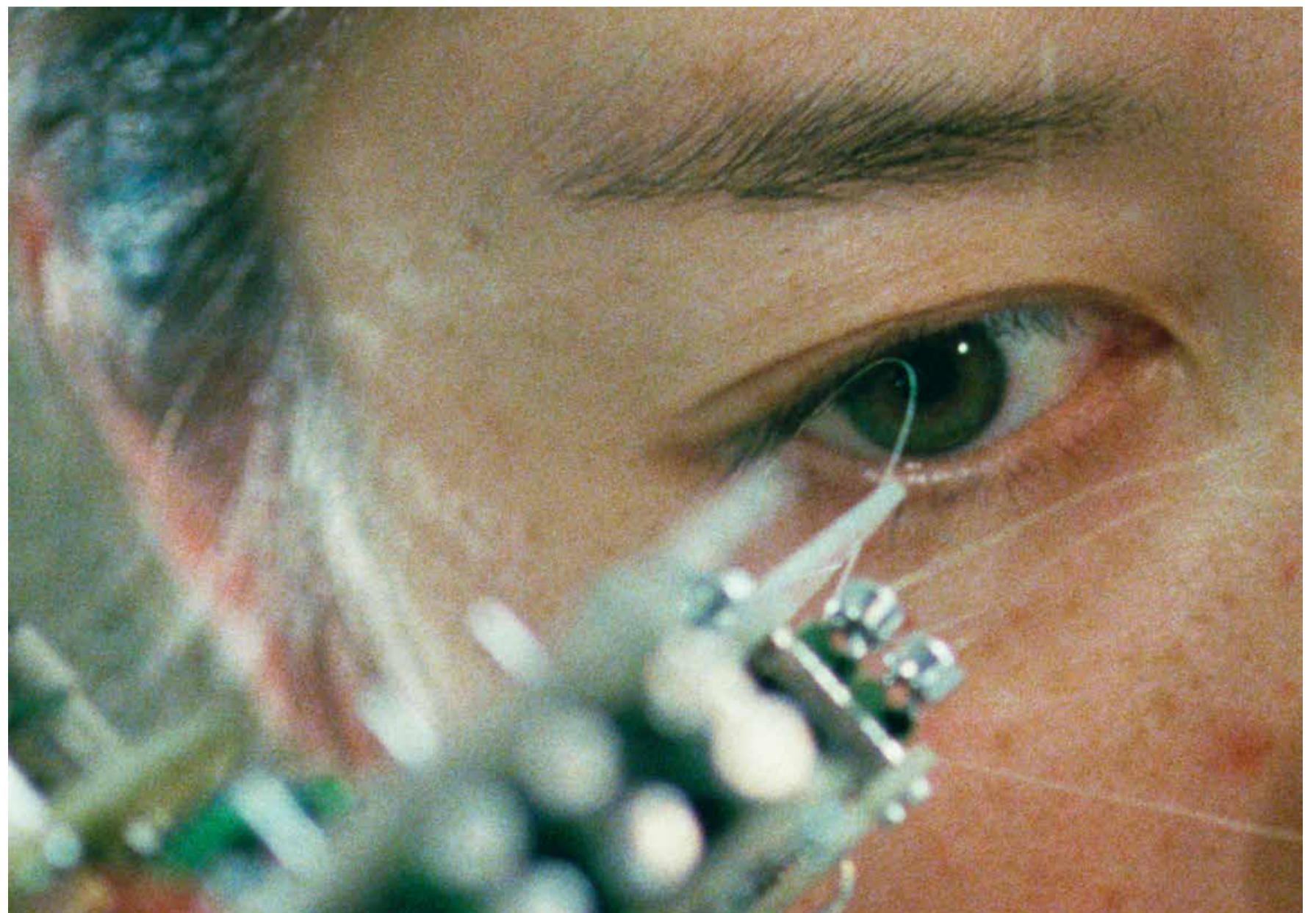
In her acclaimed video animation *Evian Disease*, we are drawn into a strange flow of bodies, objects, and room-like stage sets. The impression of what we see is hyper-realistic and eerie, almost hallucinatory—real and unreal at the same time. Through a series of sharp, precise clips we are transported through some kind of stage world between panning shots and close-ups, or for example, a gigantic computer-animated baby.

The video is organized as a conversation among six different narrators we never see. These disembodied voices, which speak over rather than to each other, talk about fashion and interior design, but also discuss man as a cultural being and the fact that with time we have grown increasingly estranged from our natural living environment.

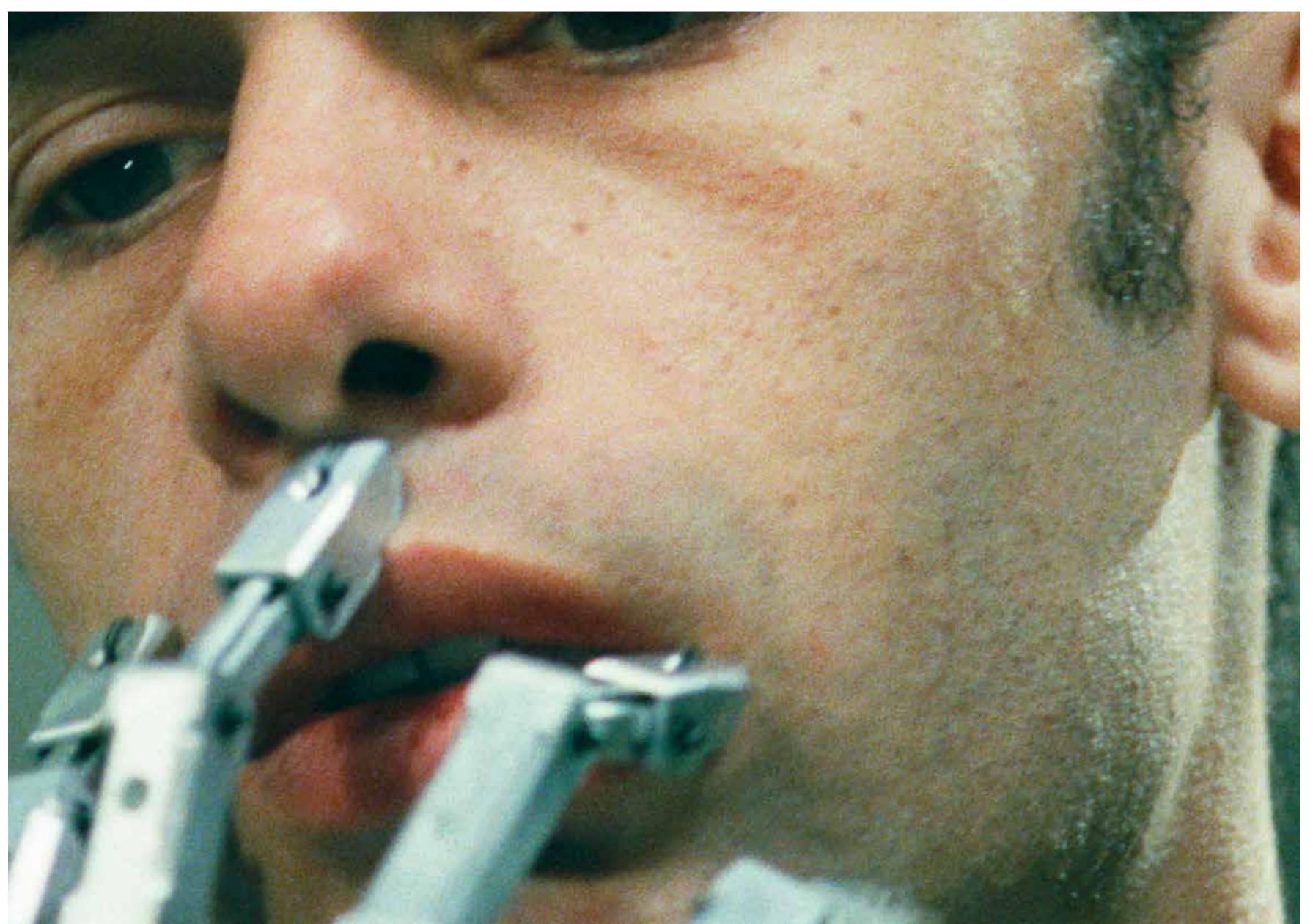
Sound and image meld together to form a complex, hybrid story in which meanings seem to be continually colliding, stretching, and expanding. It is confusing and fragmented, and at the same time the work seems to be bound together by a logic that we can sense but not grasp.

Helen Marten was born in 1985 in Macclesfield, England.
She lives and works in London, England.





DARIA MARTIN, SOFT MATERIALS, 2004, 16MM FILM, 10:30 MIN. © THE ARTIST, COURTESY MAUREEN PALEY, LONDON



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

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

Vad ser du framför dig när du hör ordet robot? Är det en maskin som försöker imitera dig? Föreställer du dig något som liknar dig, iakttar dig, eller något som försöker förstå hur du hänger ihop och fungerar?

I *Soft Materials* ser vi två professionella dansare interagera med robotar som inte alls ser ut som robotar brukar i science fiction. De här robotarna har egna anletsdrag och är konstruerade att lära sig genom sina egna kroppsliga upplevelser. Deras samspel med omgivningen är därför inte olikt djurungars eller små barns. I filmen tycks emellertid människorna och robotarna utforska omvärlden tillsammans, observera och interagera med varandra.

Som betraktare sugs vi in i denna kusliga choreografi för människor och robotar som får oss att undra vem som egentligen hämmar vem. Vi ser händer som möts och utforskar, morska och försiktiga steg, ögonfransar och känslspröt av metall som nuddar varandra, och i vissa stunder oväntat, 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.

/

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.

When you hear the word robot, what do you picture in your head? Is it a machine that is trying to imitate you? Do you picture something like you, looking at you, perhaps trying to figure you out?

In *Soft Materials* we see two professional dancers interacting with robots that look nothing like the stuff of science fiction. These robots have their own physical features and are constructed to learn through the experience of their physical bodies. They are thus interacting with the environment much like the infant of an animal or a human being. In this film however, the humans and the robots seem to be exploring together, curiously observing and interacting with one another.

As viewers we are drawn into this uncanny choreography of humans and robots, where we are left wondering who is really 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
***Sensorium Tests* (2012)**

Hur upplevs och delas sinnesintryck mellan människor och föremål?

Daria Martin intresserar sig för förhållandet mellan människor och föremål och förhållandet mellan människor och deras egen medvetenhet. Hennes filmer utforskar mellanrummet mellan det inre och det yttre, kroppen och sinnet, och olika medvetenhetsnivåer.

Ordet sensorium syftar dels på kroppens hela sensoriska system, dels på den särskilda delen av hjärnan som tar emot och samordnar alla stimuli som kroppen når av. I sin film *Sensorium Tests* utforskar Martin ett speciellt sensoriskt tillstånd som kallas spegelberöringssynestesi. Personer med denna förmåga kan känna samma beröring som hen ser någon annan uppleva. En del synesteter får samma upplevelse när de ser ett föremål beröras.

Sensorium Tests utspelar sig i ett laboratorium där en kvinna blir testad för just den här typen av synestesi. Medan undersökningen fortgår söker sig kvinnans blick till några bilder som hänger i rummet och mot den envägs-spegel hon blir iakttagen genom. Med Martins egen beskrivning är det som om synesteten börjar förnimma en närväro bakom spegeln, vilket antyder en överbryggningspotential mellan rollerna observatör och observerad.

Sensorium Tests är på många sätt en film om ögats förmåga att känna – en förmåga som på ett poetiskt sätt skulle kunna överföras till bildkonsten: Hur berörs du av konst?

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

/

How are sensations felt and shared between people and objects?

Daria Martin has a special interest in the relationship between people and objects, and the relationship between people and their own consciousness. Her films explore the space between the internal and the external, the body and the mind, and different levels of consciousness.

The word sensorium refers to the entire sensory system of the body as well as to that particular part of the brain that receives and coordinates all the stimuli conveyed to the body. In her film *Sensorium Tests*, Martin explores a special condition called mirror-touch synesthesia, which causes a person to physically experience the same sensation of touch they see another person experiencing. For some synesthetes this can even occur when objects are touched.

Sensorium Tests is played out in a laboratory where a woman is being tested for this particular form of synesthesia. As the experiment progresses, the woman's gaze strays off towards some images hanging inside the room, as well as to the one-way mirror through which she is being observed. In Martin's own description, it is as though the synesthete begins to sense a presence behind the mirror, suggesting a bridging potential between the roles of observer and observed.

Sensorium Tests is in many ways a film about the eye's ability to feel—an ability that might be poetically translated into the context of visual art: how does art touch you?

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

Harun Farocki**Serious Games III: Immersion (2009)**

Serious Games är en forskningsresa i den digitaliserade krigföringen. Vad händer när fienden omvandlas till en datorgenererad avatar? Och vad händer med vår empatiska förmåga när vi bombar fienden från ett tryggt, luftkonditionerat kontor på andra sidan jordklotet?

I video- och dataspelsindustrin är krigsmiljöer vanliga. De databaserade krigsspelna har sitt ursprung inom militären, där de från början togs fram i övningssyfte. Så småningom blev krigsspelna en lek, men används fortfarande som militära arbetsredskap för utbildning, rekrytering och numera även som terapi. Så är t.ex. fallet med *Virtual Iraq*, en virtuell spelplattform 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 återuppleva dem. Man återskapar specifika traumatiska situationer i en kontrollerad miljö, och terapeutens uppgift blir att leda soldaterna genom deras upplevelser. Man kan kalla detta för minnessimulering.

Simulationsteckniken utvecklades av krigsmakten (USA) för att sedan tas över av spelindustrin, och nu återvänder den alltså till de ursprungliga upp-hovsmännen. Men kan videospelens särpräglade estetik verkligen förbereda någon för autentisk krigföring, och kan man läka sår genom spel? Utbildning, rekrytering och terapi: dagens krig börjar och slutar med virtuell verklighet. Men hur virtuellt kan ett krig egentligen vara?

Serious Games III: Immersion är inspelad utanför Seattle, vid ett seminarium där terapeuter utbildades i att använda *Virtual Iraq*. Filmen framhäver paradoxerna krig/lek, verlig/virtuell. Ironin är påtaglig då spelen utgör en väg i och ut ur något som inte borde vara en lek.

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

/

Serious Games is an exploration into digitalized warfare. What happens when the enemy is transformed into a computer-generated avatar? And what happens with our empathic capabilities when we bomb our target from a safe, air-conditioned office on the other side of the world?

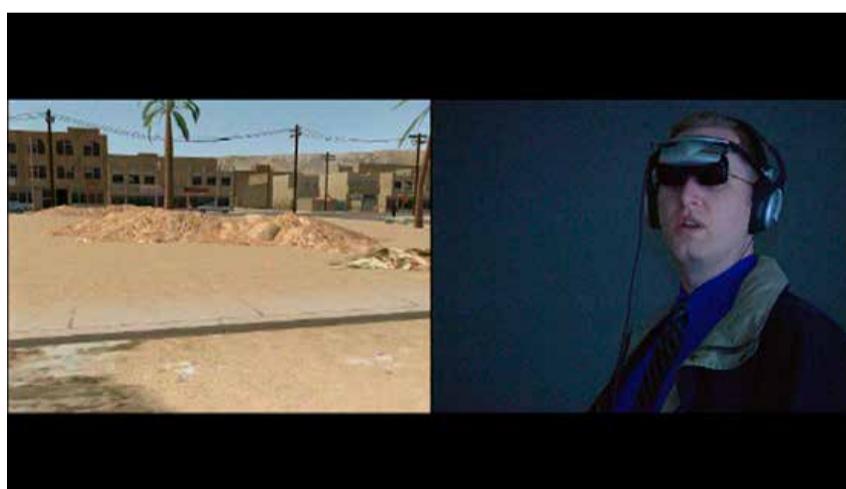
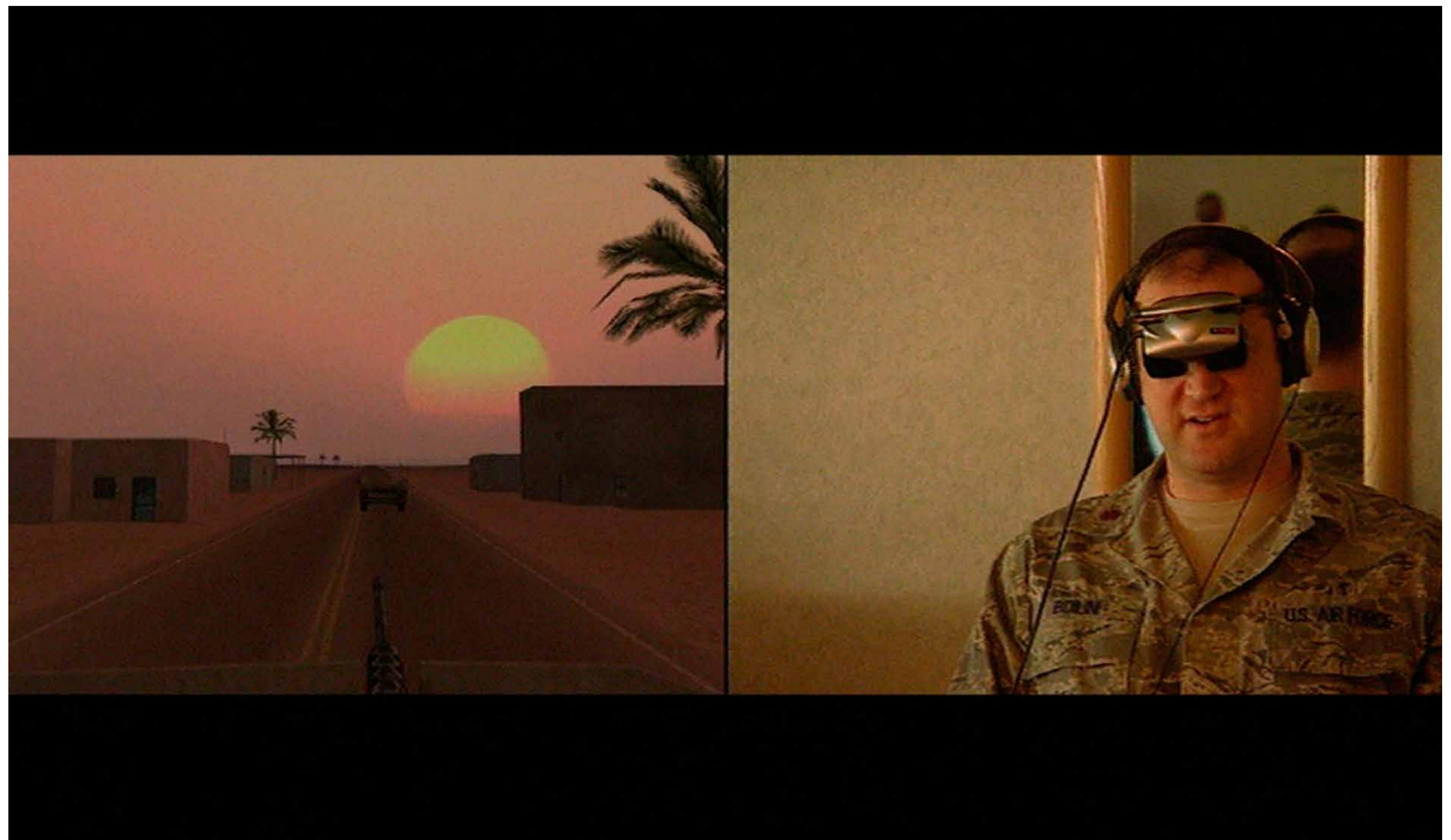
In the video and computer gaming industry war is a common subject. Computer-based war games have their origin in the military and were first developed for training purposes. Wargaming later evolved into a hobby but is still used as a military work tool. The military uses video games for three purposes: recruiting, training, and, most recently, as therapy to treat post-traumatic stress disorder with a virtual reality platform called *Virtual Iraq*.

Using a technique known as immersion therapy, *Virtual Iraq* was developed to help soldiers overcoming traumatic memories by evoking them. By virtually recreating specific traumatic situations in a controlled environment, therapists aim to help soldiers familiarize 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*. *Immersion* highlights the paradoxes of war and game, real and virtual. The irony is palpable: gaming provides a way in and out of what should not be a game. War is as real as its consequences.

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



Ed Atkins
Even Pricks (2013)

Den 7,5 minuter långa videon *Even Pricks* har beskrivits som en "trailer av sig själv". Manuskriptet presenteras som reklamslogans varvade med textrader i dataspelsmiljöer och hyperdesignade titlar för stora spelfilmer som aldrig spelas upp. Olika poppinge, klickande och klappande ljud markerar de snabba klippene och skapar ett slag rytmisk, audiovisuell puls som driver animationerna framåt. Eller framåt? Det är tveksamt om vi någonsin kommer någon vart. Som betraktare tycks vi bevitna en evig ström av braskande löften som hela tiden avlöses av nya.

En talande schimpans riktar blicken emot oss, rakt igenom den skärm som separerar våra verkligheter. Men den verkar inte kunna se oss utan tycks snarare använda skärmen som en spegel. En annan karaktär spelas av en mänsklik hand som gör "tummen upp". Detta tecken för att "gilla" något har kommit att genomsyrat vardagen för miljarder människor som är aktiva på sociala medier. Samtidigt är det ett tecken som går långt tillbaka i tiden och som bl. a. föknippas med de romerska gladiatorspelen (ett historiskt exempel på ett våldsbaserat folknöje) och med ett dömande över en människas rätt att leva eller dö.

Ed Atkins har i olika sammanhang uttryckt en aversionsfylld fascination för hur audiovisuella effekter i reklam och spelfilmsindustrin, liksom givna strukturer och funktioner på sociala medier, styr över vårt sätt att vara, tänka och interagera med varandra som människor. Hans egna videor är högteknologiska produktioner som samtidigt vill säga oss något viktigt om vad teknologi inte är och inte kan. *Even Pricks* tycks rent av peka mot en analogi mellan teknologins oförmåga att känna och uppleva, och det världsfrånvända och isolerade tillstånd som kan uppstå hos en deprimerad person. Videon suger in oss i en hyperrealistisk men samtidigt död värld, genomsyrad av artificiella lockelser och effekter avsedda att påverka våra känslor och begär, men utan någon form av genuint liv att erbjuda.

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

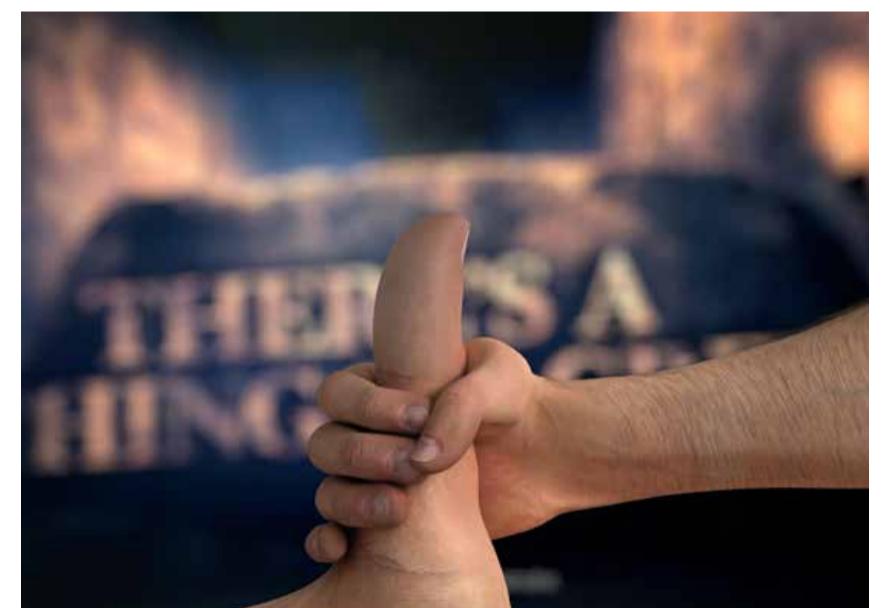
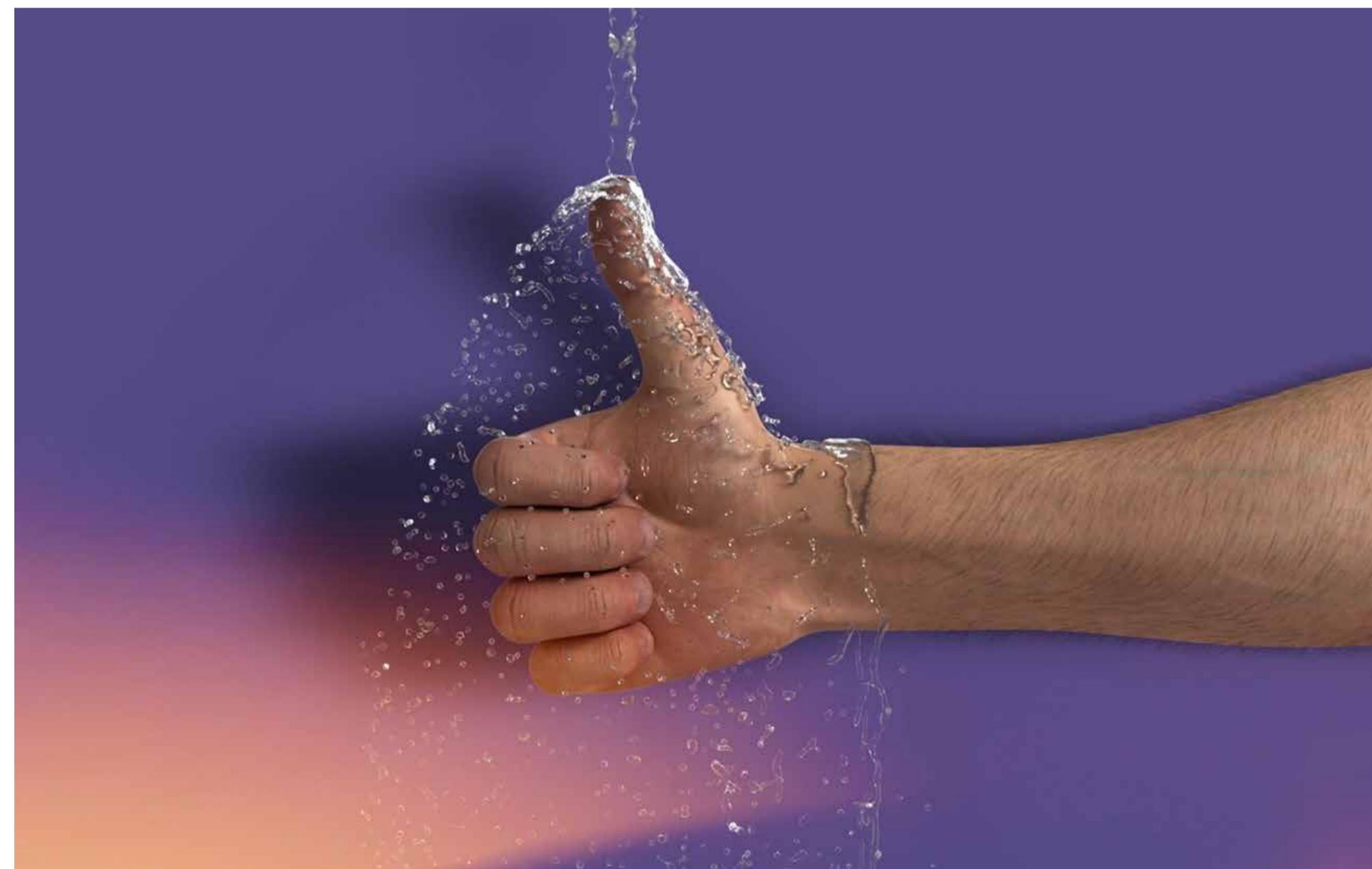
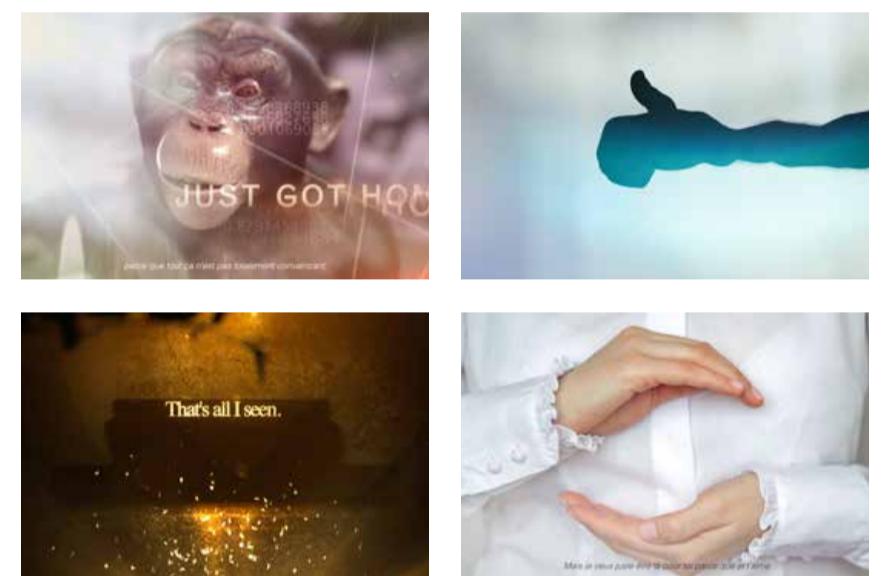
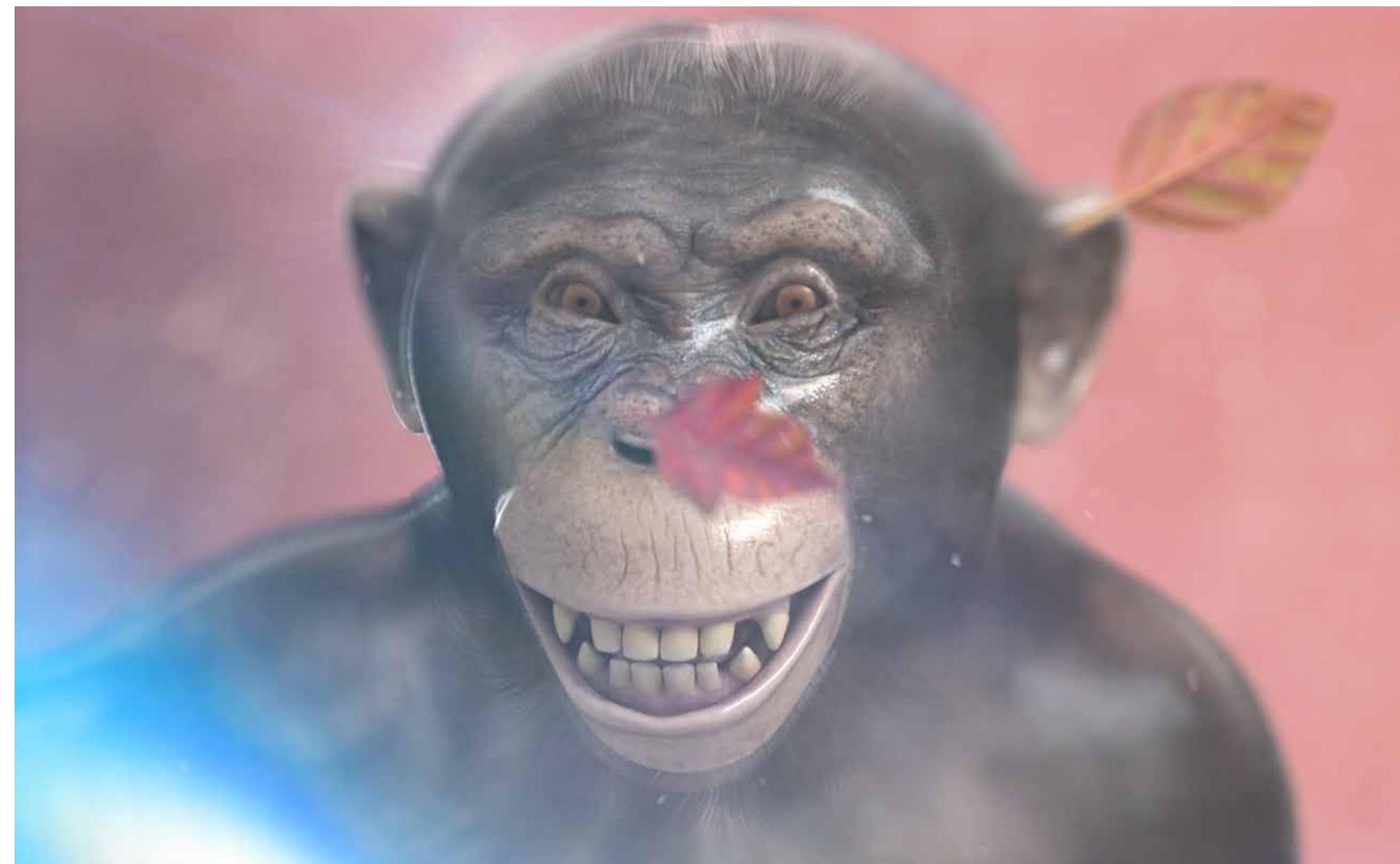
/

The 7.5-minute-long video *Even Pricks* has been described as a "preview of itself." The manuscript is presented to us as advertising slogans and as rows of text in video-game environments, alternating with hyper-designed title sequences for big-budget movies that are never released. A variety of popping, clicking, and clapping sounds punctuate the short clips and create a kind of rhythmic, audiovisual pulse that drives the animation forward. Forward? It's doubtful this sequence will ever lead anywhere. As viewers we seem to be confronted with a perpetual stream of extravagant promises that are replaced by new ones before they are ever fulfilled.

A talking chimpanzee seems to gaze in our direction, straight through the screen that separates our different 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's a symbol that goes far back in time, associated for example with the spectacle of Roman gladiators, a historical example of violence as popular entertainment, and with the judgment over whether a person will live or die.

In a variety of contexts Atkins has expressed an averse fascination with how audiovisual effects in advertising and the movie industry and the set structures and functions of social media control our way of being, thinking, and interacting. His videos are high-tech productions that paradoxically aim to tell us something important about what technology doesn't have and cannot do. *Even Pricks* seems in fact to be drawing an analogy between technology's inability to feel and experience and the detached and isolated state that can befall someone suffering from depression. The video sucks us into a hyper-realistic but simultaneously inert world that is permeated with artificial temptations and effects, meant to play on our feelings and desires, but without being able to offer any kind of genuine life.

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



Mika Rottenberg
Tropical Breeze (2004)

Vad är priset för att hålla sig fräsch? Mika Rottenberg har själv beskrivit att hon i sin konst "försöker gestalta hur vi producerar och konsumerar, vilket numera sker i en så stor skala att det inte går att greppa." Hennes filmer innehåller scener där produkter för stundens njutning framställs med absurdas medel. Produktions- och konsumtionscykeln står sålunda i fokus, och frågeställningar om värde, vinst, exploatering och komodifiering hanteras med surrealistisk skruv.

I sina filmer skapar Rottenberg fiktiva fabriker där kvinnor gör avkastningen från sina kroppar till handelsvaror. Skrädespelarna är alla personer som till vardags erbjuder sina tjänster på internet. I *Tropical Breeze* medverkar exempelvis en akrobat och en professionell kroppsbyggare som även är personlig tränare. I filmen ingår de i en bisarr produktionskedja som förutsätter att en rad moment utförs med högsta flexibilitet och samordning. Svetten från kroppsbyggaren blandas även med akrobaten saliv vilket ger slutprodukten dess önskade citrusfräschör.

Rottenbergs filmer är paradoxala och satiriska – hur ska man kunna hålla sig citrusfräsch när man joggar eller arbetar i stark sol? Jo, genom att använda någon annans citrussvett! *Tropical Breeze* ger bokstavligen innebörd åt uttrycket "sweatshop" (åglönefabrik; ordagr. svettfabrik) samtidigt som den antyder frågan: Hur långt är vi beredda att gå, och hur djupt är vi beredda att böja oss, för att vara vackra, framgångsrika och produktiva?

Mika Rottenberg föddes 1976 i Buenos Aires, Argentina.
Hon bor och arbetar i New York, USA.

/

Mika Rottenberg
Tropical Breeze (2004)

What is the price for staying fresh? Mika Rottenberg says, "In my work I try to give shape to the way things are made and consumed, which has become so vast as to become unimaginable." Her films present scenarios in which products for momentary pleasure are fabricated by absurd means. The cycle of production and consumption is thus always at the center of Rottenberg's films and questions of value, profit, exploitation, and commodification are tackled with a surrealistic twist.

In her films Rottenberg creates fictional factories where women commodity the produce of their bodies. Her actors are people who in real life offer their services for hire on the Internet. For instance, *Tropical Breeze* features a contortionist and a professional body builder who is also a personal trainer. In the film they engage in a bizarre production cycle that requires their highly flexible and coordinated multitasking. The sweat from body builder blends with the contortionist's saliva, giving the end product its desired citrus freshness.

Rottenberg's films are paradoxical and satirical—how do you stay lemony fresh after jogging or working under the sun? By using someone else's lemony sweat! *Tropical Breeze* gives a literal meaning to the word "sweatshop," while simultaneously hinting at the question: how far are we willing to go, or how deep are we willing to bend, to be beautiful, successful and productive?

Mika Rottenberg was born 1976 in Buenos Aires, Argentina.
She lives and works in New York, United States.



Ryan Trecartin
Trill-ogy Comp (2013)

I Ryan Trecartins videoinstallation *Trill-ogy Comp* presenteras en vision av framtiden där mänsklig kreativitet har muterat med informationsteknologi, hyper-konsumtion och global företagskultur till att bli något i grunden omänskligt. Deras rörelsemönster präglas av narcissistiska poseringar och deras språk genomsyras av internetjargong och SMS-förkortningar.

Videoinstallationen omfattar tre videor som alla är övermättade med visuell och ljudmässig stimuli och som var och en presenteras i en färgsatt miljö med tillhörande möblemang. *K-Coreal NC.K (section a)* projiceras t. ex. i en vit företagsmiljö med konferensbord och replikerade Eames-stolar. Genom att placera oss i en av stolarna och dra på oss ett par hörlurar sugs vi in i en hyperintensiv berättelse om ett koreanskt multinationellt företag. Snabba klipp avlöser varandra i ett febrigt flöde av digitala visuella effekter, grälla färger och uppskruvade tonlägen. Företagets anstända 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 flygplanssätten. Videon inleds med en yoga-tränande kvinna som befinner sig bortom en biologisk verklighet och är gravid i elte 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 hennes döttrar, vilka alla är uppkallade efter olika mjukvaruprogram: Britt, Ceder, Adobe and Deno.

Mitt emellan dessa två videor presenteras *Popular S.ky (section isch)* i en brunrosa miljö med två picknickbord. Här skruvas tempot om möjligt upp ytterligare och karaktärer från de andra filerna framträder här tillsammans. Installationen som helhet riskerar att försätta betraktaren i ett audiovisuellt chocktillstånd, men ställer samtidigt viktiga frågor om identitetsmässig fragmentering i en epok präglad av globaliserad kapitalism och digitalisering.

Ryan Trecartin föddes 1981 i Texas, USA.
Han bor och arbetar i Los Angeles, USA.

/

Ryan Trecartins video 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 fundamentally inhuman. The individuals populating his universe have a pattern of movement permeated by narcissistic posing and a language saturated with Internet jargon and text-message abbreviations.

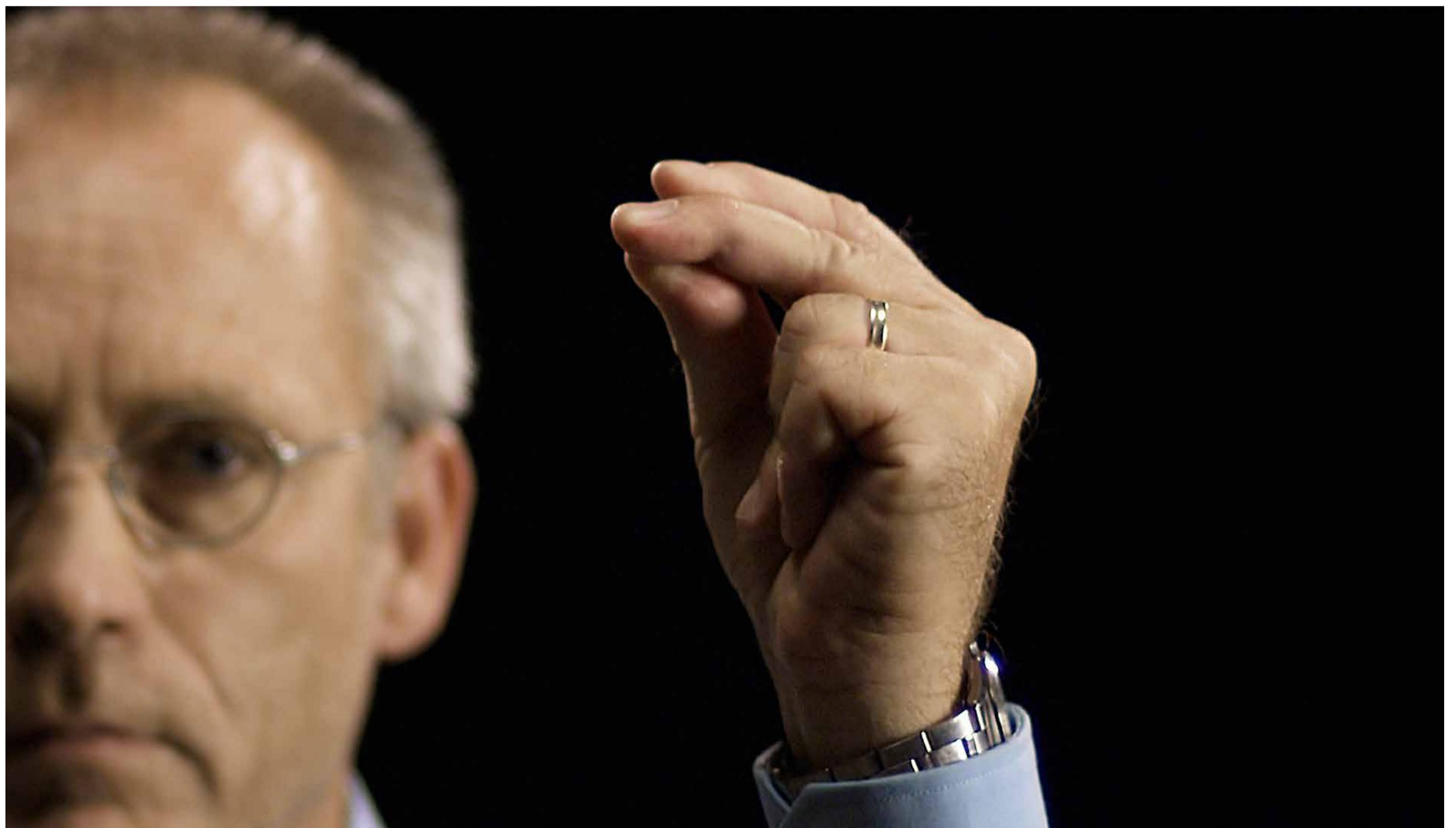
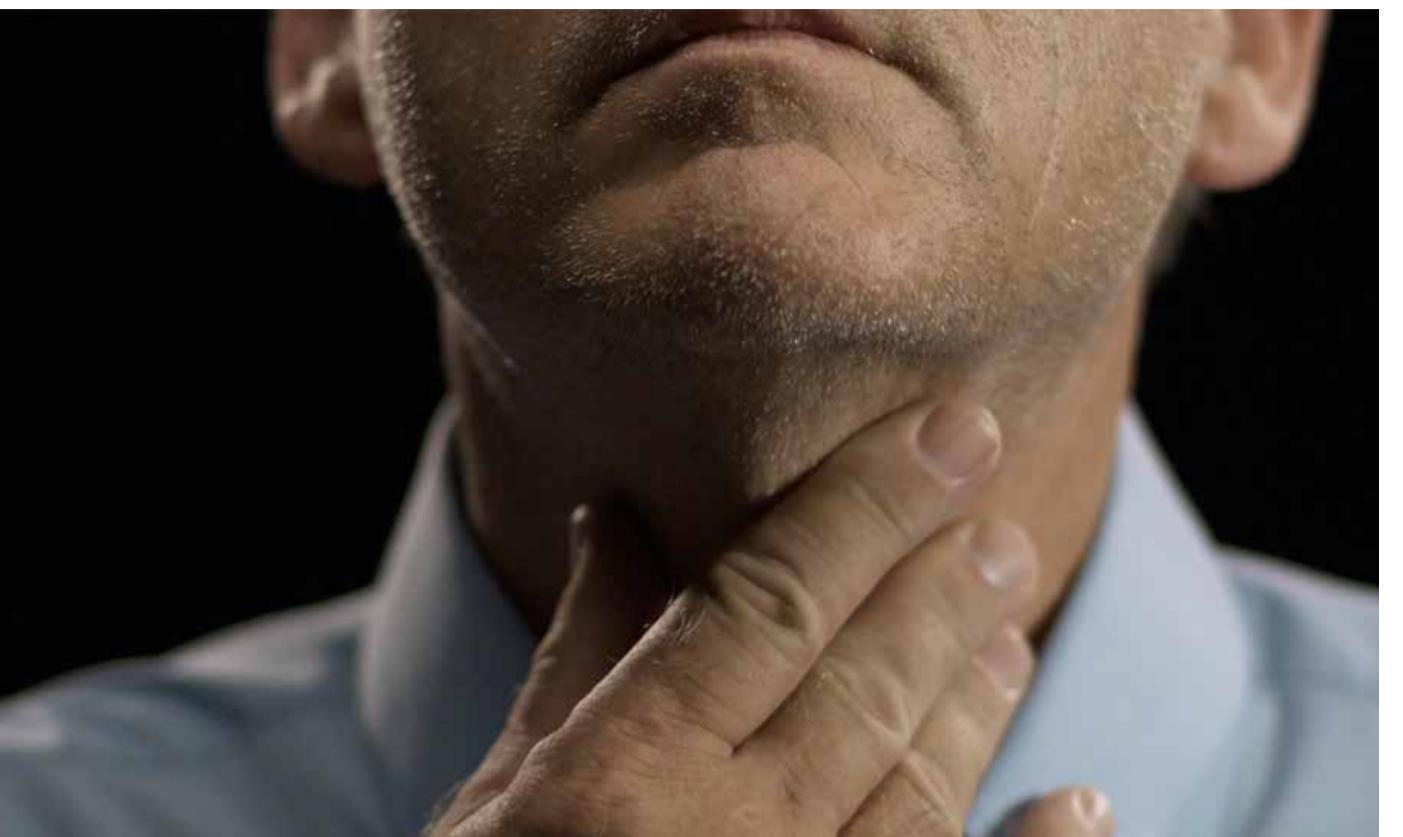
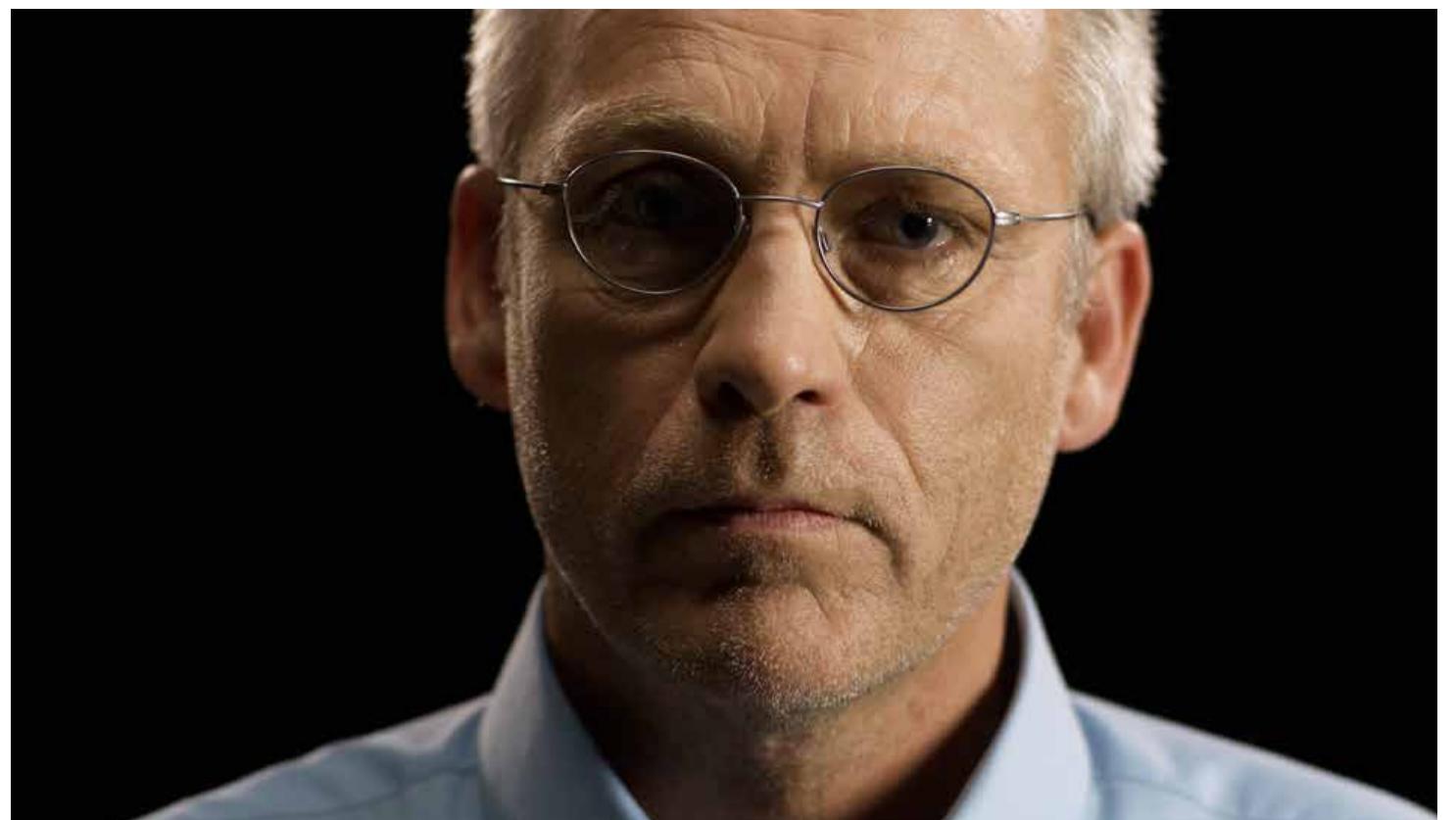
The installation comprises three videos that are all drenched with visual and auditory stimuli and presented in individually furnished environments. For example, *K-Coreal NC.K (section a)* is projected within a white corporate environment with a conference table and replica Eames chairs. If we sit in one of these chairs and put on a pair of headphones, we are sucked into a hyper-intense story about a Korean multi-national corporation. In a feverish flood of images we meet the company's employees, all of whom are wearing 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 her daughters, who are all named after software programs—Britt, Ceder, Adobe, and Deno.

The third video, *Popular S.ky (section isch)*, is shown in a pinkish brown environment with two picnic tables. Here the tempo is heightened yet further—that is even possible—and characters from the other films appear together. As a whole the installation runs the risk of throwing the observer into an audiovisual state of shock, but at the same time it poses important questions about the fragmenting of individual identity in an era characterized by globalized capitalism and digitization.

Ryan Trecartin was born in 1981 in Texas, United States.
He lives and works in Los Angeles, United States.





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 oss med direkt deltagande och delaktighet, något som också antyder att konstverken har potential att inspirera till verlig förändring.

I deras film *The Financial Crisis* kan du med hjälp av hypnos uppleva en ekonomisk kris både på ett mentalt och fysiskt plan. En hypnotisör leder dig igenom en totalupplevelse av kapitalismen genom att först ta med dig till torghandeln i en småstad och sedan låta dig få pröva på att vara miljardär, för att därefter slunga ner dig i armod och i slutskeden frigöra dig helt och hållat från det kapitalistiska systemet.

En fysisk dimension läggs till genom att hypnotisören instruerar dig att uppleva vanmakt i olika kroppsdelar och att föreställa dig att det är du själv som styr "den osynliga handen". "Den osynliga handen" är en metafor för en viktig marknadsekonomisk princip som först beskrevs av sjuttonhundrataletsekonomen 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 upplever du den djupaste ångest när allt du känner till och är van vid störtar samman omkring dig. Mot slutet får du emellertid betrakta alltsammans på håll; du kan reflektera över det du gått igenom och välja att lämna allt som orsakat din ångest. Då förbyts den starka känslan av fördelse i en lika stark glädje—antingen genom en fingerknäppning eller ett farväl till kapitalismen.

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 an economic 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 finally freeing you 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, you experience deep angst as all you know and feel comfortable with collapses around you. Towards the end, however, you can observe all of this from a distance; you're able to reflect on everything you've been going through and to say good-bye to all that has caused despair. You will go from a deep feeling of disaster to a deep feeling of joy—either by the snap of fingers or by saying good-bye to capitalism.

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.

Kerstin Hamilton
Zero Point Energy (2016)

Zero Point Energy är inspelad i ett renrum – ett laboratorium för nano-forskning på atomär skala. De material som undersöks och skapas inom nanovetenskapen befinner sig bortom det vi förnimmer med våra sinnen, vi kan varken se eller känna dem. Inom nanoteknologi finns en stark föreställning om att man bryter ny mark och utforskar det okända. På många sätt är det en spegelning av utforskandet av rymden; en rynd i det lilla full av upptäckta världar.

I filmen möter vi människor och maskiner, två för nanoforskingen helt nödvändiga deltagare. Forskarna innesluts i dräkter som separerar dem från de nanometersmå material de arbetar med. De heltäckande overallerna i kombination med det omväxlande vita och gula ljuset ger rummet en särgegen karaktär. Här – i renrummet – framträder en ny mänsklighet och 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 av teknologi konstruerad.

Titeln *Zero Point Energy* – nollpunktenergi – 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 choreografi där forskare blir dansare accentueras och utmanas denna kontroll av individen i vetenskapens tjänst. Baletts systematiska form understryker renrummets etablerade rörelsemönster. Samtidigt introducerar dansarnas rörelser störningar och energi som tar renrummet från grundtillståndet och utmanar rummets egna choreografi.

Zero Point Energy är en 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 föddes 1978 i Karlstad, Sverige.
Hon bor och arbetar i Göteborg, Sverige.

/

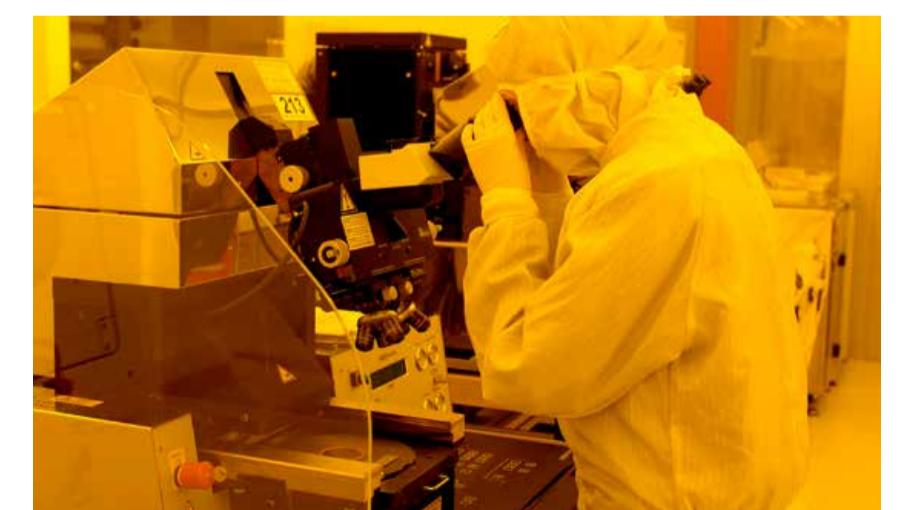
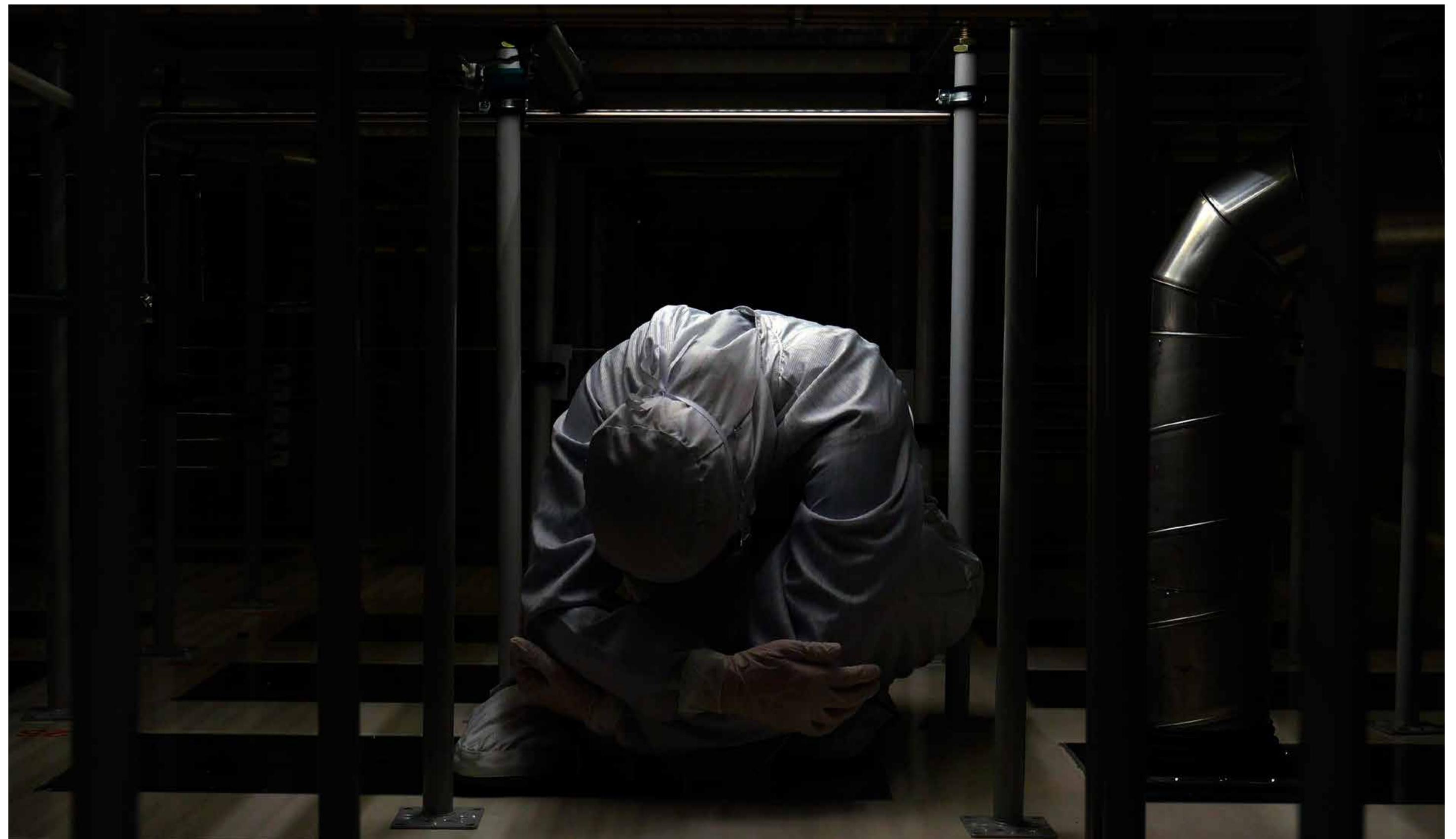
Zero Point Energy is set inside a cleanroom – a laboratory for research at the atomic level. The materials that are studied and created within nanoscience exist in a world beyond our perception, one that we can neither see nor feel. A recurring theme in nanoscience is the notion of breaking new ground; 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.

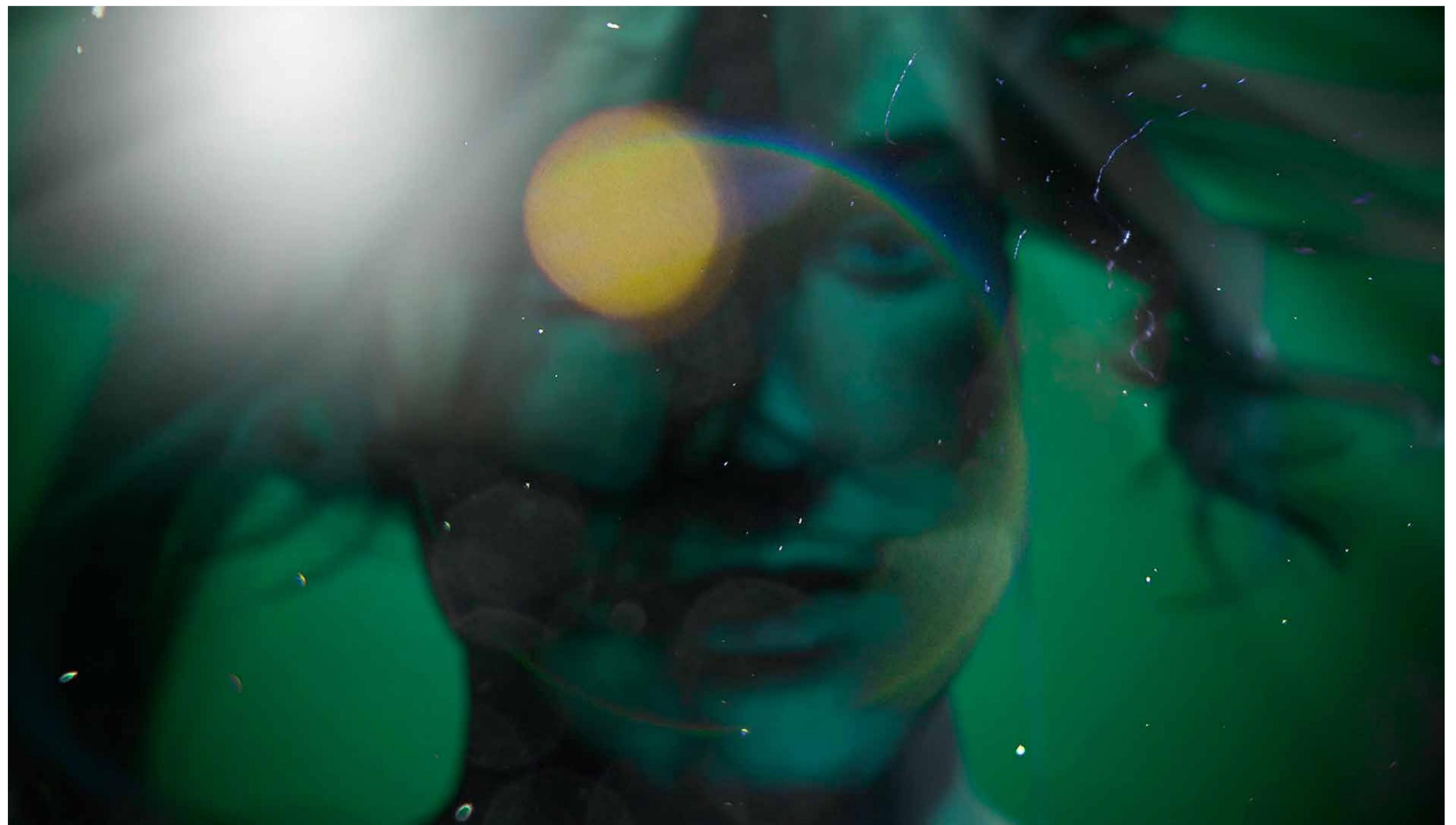
In the film we encounter humans and machines, two essential actors in the nano research. The scientists are covered in garments that separate them from the nanometer-sized protagonists, their full-body coveralls and the white and yellow lighting give the room a distinctive quality. Inside this room a 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 behaviors are strictly regulated to prevent humans from influencing the sensitive processes in undesirable ways. In the film's choreography, researchers become dancers, and the control over the individual in the service of science is both accentuated and challenged. The systematic structure of the ballet emphasizes established cleanroom patterns of movement but also introduces disruptions and energy that moves the cleanroom from its ground state and challenges the inherent choreography of the room.

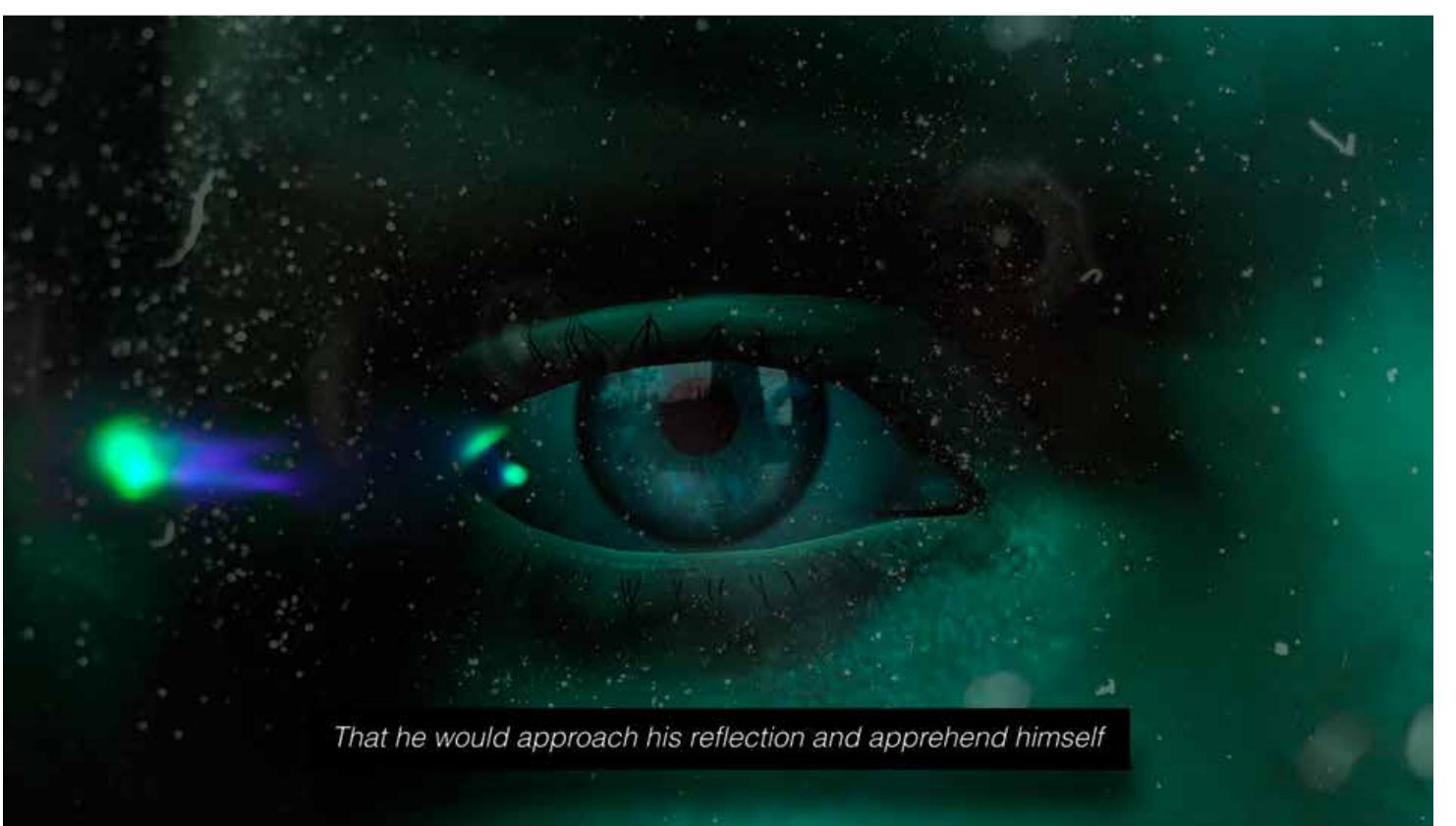
Zero Point Energy is part of the project *Nanosocieties*, a collaboration between artist Kerstin Hamilton and the nanoscience researcher Jonas Hannestad. The choreography is developed by Anna Asplind and the sound composed by Lena Nyberg and Emma Ringqvist.

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





—And me playing the role of the decrepit spider



That he would approach his reflection and apprehend himself

Ed Atkins

Warm, Warm, Warm Spring Mouth (2013)

Fenomen som sol, radio och människor tycks tillhöra en förlorad värld i Ed Atkins futuristiska *Warm, Warm, Warm Spring Mouth*. I filmen möter vi en datorgenererad avatar som från ett viktöst tillstånd på oceanens botten reciterar Gilbert Sorrentinos dikt, *The Morning Roundup*, från 1971. Avataren är omsluten av vatten och hans härsvall rör sig i takt med vattnets vågrörelser. En hörsnäcka sitter intrtryckt i hans ena öra och ibland ser vi hur hans hand rör vid den lite fläckiga touch-screen som separerar hans värld från vår.

Atkins videor har ibland beskrivits som metaphysisk poesi uttryckt med ett digitalt språk. Hans intresse för high-definition video och surround-ljud ligger i dess paradoxala förmåga att samtidigt skapa både yta och kroppslighet; att producera bilder som på en och samma gång är besynnerligt verklighets-trogha och fullständigt döda. Hans avatarar uttrycker ofta ett riktningslöst sökande. De flimrar med en lånat själ och med det fiktiva jag som planteras in i deras kroppar.

Microsoft Kinect (en rörelsedetekterande kamera) och mjukvaran FaceShift gör att Atkins kan agera hemma i sin ensamhet, framför en kamera som han monterat på ovansidan av sin laptop. Den inspelade informationen kan han därefter präglar på vilken surrogatfigur han önskar. Detta sätt att göra film på – som fullständigt exploderat i användande och fyllt webbplatser som YouTube med självlämnande och dagbokslika inslag – fascinerar Atkins som ett slags interaktiva möten mellan mänskliga och teknik.

I *Warm, Warm, Warm Spring Mouth* försöker avataren att genom Sorrentinos dikt komma i kontakt med upplevelser av verkligheten. Men just för att han inte har tillgång till några egna erfarenheter av denna verklighet, är hans försök domöd att misslyckas. Denna syrelösa tillvaro under kilometerdjup vattenmassa gestaltar ett slags depresso tillstånd och en känsla av att befina sig i en bubbla, något som är återkommande i Atkins videor.

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

/

Phenomena such as sun, radio, and people have been lost to the world of Ed Atkins's futuristic *Warm, Warm, Warm Spring Mouth*. In this film we meet a computer-generated avatar that—from his weightless existence at the bottom of the ocean—recites Gilbert Sorrentino's 1971 poem *The Morning Roundup*. The avatar is immersed in water, and his flowing hair moves in tact with the wave motion of the sea. He has an earpiece stuck in one ear, and from time to time we see him reach out to touch the somewhat smudged touch-screen that separates his world from ours.

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. His avatars often express an aimless searching. They flicker with a borrowed soul, a fictive self planted in their bodies.

Microsoft Kinect (a motion detecting camera) and the software Face Shift have enabled Atkins to perform in the solitude of home before a camera mounted on top of his laptop. The recorded information can then be embossed on any surrogate figure of his choice. This way of making film, which has simply exploded in use and now fills sites like YouTube with diary-like and self-exposing pieces, fascinates Atkins as a kind of interactive encounter between humans and technology.

In *Warm, Warm, Warm Spring Mouth* the avatar strives for some tangible experience of reality through Sorrentino's poem. But precisely because he's had no access to any first-hand experience of the real world, that effort is doomed to fail. This airless existence beneath kilometers of seawater offers a visual metaphor for a state of depression and a feeling of living inside a bubble—something that recurs in Atkins's videos.

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

Ursula Mayer
Atom Spirit, (2016)

Vi människor är i färd med att ombildas, en del hävdar rent av att vi ännu inte har blivit mänskliga.

– Från synopsis till *Atom Spirit* skriven av Ursula Mayer

I Ursula Mayers senare filmproduktioner befinner sig språk och olika kategorier som kön och natur i uppluckring. Olika materia tycks vara på väg att ingå nya föreningar och vi ings känslan av att människan som art antingen är på väg att gå om intet eller anta en ny form.

Hennes senaste film *Atom Spirit* utforskar relationen mellan avancerad teknologi och natur i den post-humana tidsåldern. Det vill säga den epok som vissa menar kommer att efterträda den anthropocena tidsperiod 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. Denna lustfylda plats, där omättlig konsumtion tillfredsställs, blir samtidigt en skädeplats för massutrottning.

Filmens huvudperson, en forskare i biologi, spelas av den transsexuella skådespelaren Valentijn de Hingh. Hon arbetar med ett projekt som har som mål att samla in och med kryoteknik frysa ned DNA från allt liv på jorden. Vid sidan om detta agerar hon i en motion capture studio, där man animerar olika djurarter som hotas av utrotning.

När forskaren upptäcker att hon härstammar från en ursprungsbefolkning i Karibien, som upplåtnades under den brittiska koloniseringen, börjar hon tänka på en cyborgisk framtid som existerar i parallellitet med ursprungsbefolkningens förlorade medvetande. Hon föreställer sig en framtid där förfädernas uppfattning om världens beskaffenhet får möjlighet att möta hennes egen tids digitala och tekniska genombrott.

Atom Spirit är en film där gränser grumlars och raderas ut på praktiskt taget alla nivåer; mellan levande och icke-levande, mellan organismer och olika livsmiljöer och mellan betraktare och skådespelare. Vi tycks existera som föränderliga varelser i oändliga ekosystem – som flöden av livsenergi.

Ursula Mayer föddes 1970 i Ried im Innkreis, Österrike.

Hon bor och arbetar i London, England, samt i Trinidad och Tobago.

/

We as humans are transitioning; some say
we have not even become human yet.

– From notes on *Atom Spirit* written by Ursula Mayer.

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.

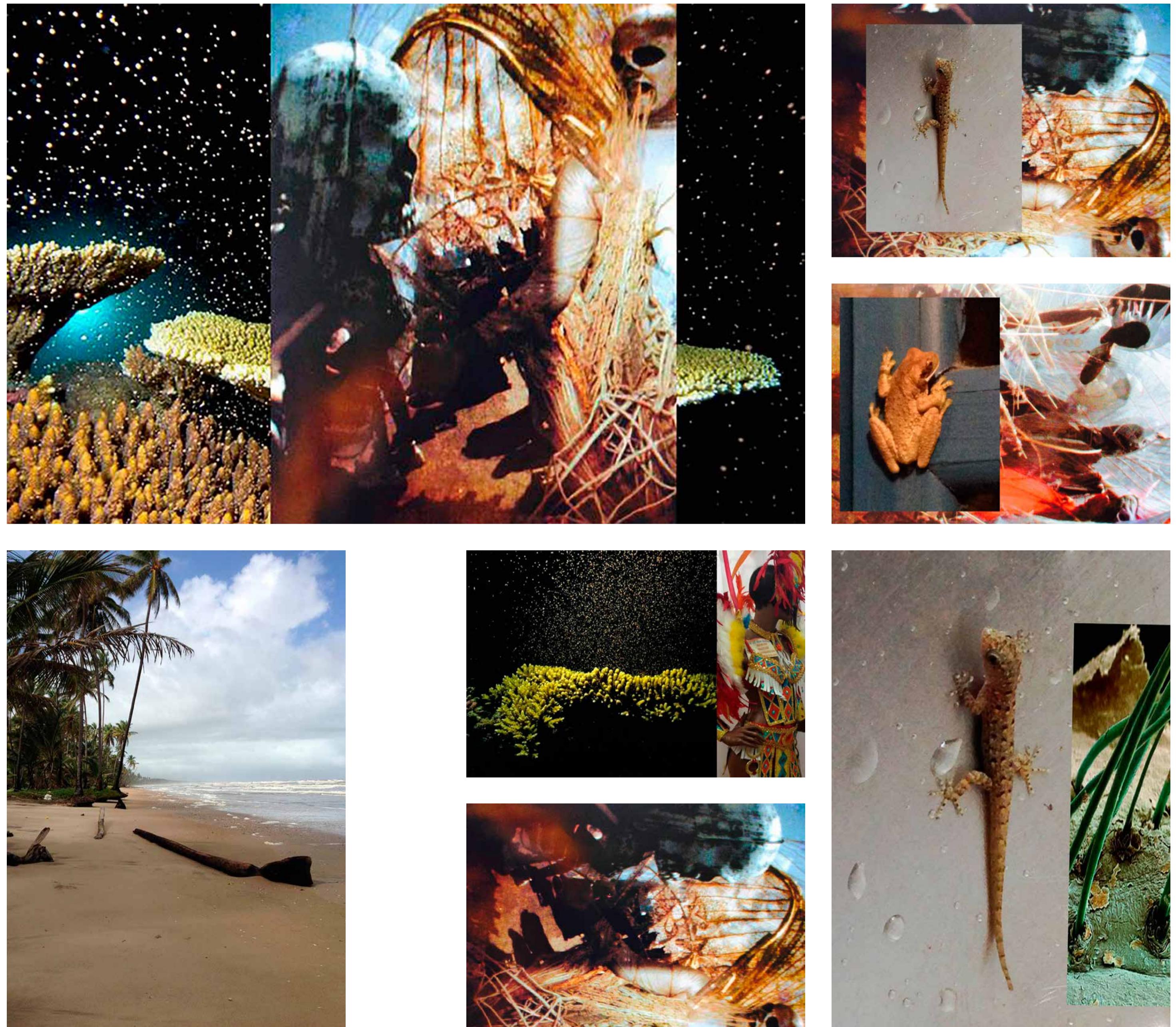
Her latest film, *Atom Spirit*, explores the relationship between advanced technology and nature in the post-human age—that is, in the era some say will follow the anthropocentric time we are currently living through. The film is set in the West Indies, in a landscape that evokes the Garden of Eden and in which visitors uninhibitedly indulge their desires. This venue for pleasure, where insatiable human consumption is fed, simultaneously serves as a setting for extinction.

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 descendent of an ancient Caribbean civilization that was wiped out by the British colonization, the scientist begins thinking about a cyborg future that exists in parallel with the consciousness of this ancestral civilization. She imagines a future in which her ancestors' understanding of the nature of the world can come together with the digital and technical breakthroughs of her own era.

Atom Spirit is a film in which boundaries are blurred and erased on practically every level, between the living and non-living, between organisms and different environments, and between viewer and actor. We seem to exist as transitory beings in infinite ecosystems—as flows of anima.

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



URSULA MAYER, ATOM SPIRIT (IN PRODUCTION, SKETCH MATERIAL), 2016 ©THE ARTIST

THE NEW HUMAN har gjorts möjligt genom ett omfattande samarbete mellan Moderna Museet Malmö 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 kommer därefter att presenteras på Moderna Museet i Stockholm under sommaren och hösten 2016.

/

THE NEW HUMAN is the result of a substantial collaboration between Moderna Museet Malmö 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?* will be on view at Moderna Museet Malmö from February 27 through September 4, 2016. A merging of these two chapters will thereafter be presented at Moderna Museet in Stockholm in the summer and fall of 2016.

Intendent/Curator: Joa Ljungberg
 Utställningsdesign/Exhibition design: Joa Ljungberg i samarbete med /in collaboration with Andreas Korte.
 Teknisk chef/Technical leader: Stefan Winroth
 Förmedling/Learning: Ana María Bermeo Ujueta
 Texter/Texts: Joa Ljungberg (JL), Ana María Bermeo Ujueta (AMB)
 Press och kommunikation/Marketing: Helena Linder
 Grafisk/Graphic design: joakimolsson.se

Moderna Museet Malmö

Ola Billgrens plats 2–4
www.modernamuseet.se
 #thenewhuman
 Öppettider: tisdag–söndag kl. 11–18
 /Opening hours: Tuesday–Sunday 11 am–6 pm
 Fri entré/Free admission

PROGRAM/PROGRAMME

27/2	15/5	17/5	9/8	4/9
27/2	ED ATKINS , <i>EVEN PRICKS</i> (2013)	15/5		
27/2	ED ATKINS , <i>WARM, WARM, WARM SPRING MOUTH</i> (2013)			4/9
		17/5	ED ATKINS , <i>DEATH MASK II: THE SCENT</i> (2010)	4/9
27/2	HARUN FAROCKI , <i>SERIOUS GAMES III: IMMERSION</i> (2009)			4/9
27/2	KERSTIN HAMILTON , <i>ZERO POINT ENERGY</i> (2016) VÄRLDSPREMIÄR!			4/9
27/2	HELEN MARTEN , <i>EVIAN DISEASE</i> (2012)			4/9
27/2	DARIA MARTIN , <i>SOFT MATERIALS</i> (2004)	15/5		
		17/5	DARIA MARTIN , <i>SENSORIUM TESTS</i> (2012)	4/9
			9/8–4/9 URSULA MAYER , <i>ATOM SPIRIT</i> (2016) VÄRLDSPREMIÄR!	
27/2	MIKA ROTTENBERG , <i>TROPICAL BREEZE</i> (2004)			4/9
27/2	SUPERFLEX , <i>THE FINANCIAL CRISIS (SESSIONS I–IV)</i> (2009)			4/9
27/2	RYAN TRECARTIN AND FITCH LIZZY , <i>TRILL-OGY COMP</i> (2009)			4/9
27/2		15/5		
		17/5		4/9

För eventuella ändringar i programmet besök gärna www.modernamuseet.se
 For changes in the program, please visit www.modernamuseet.se