



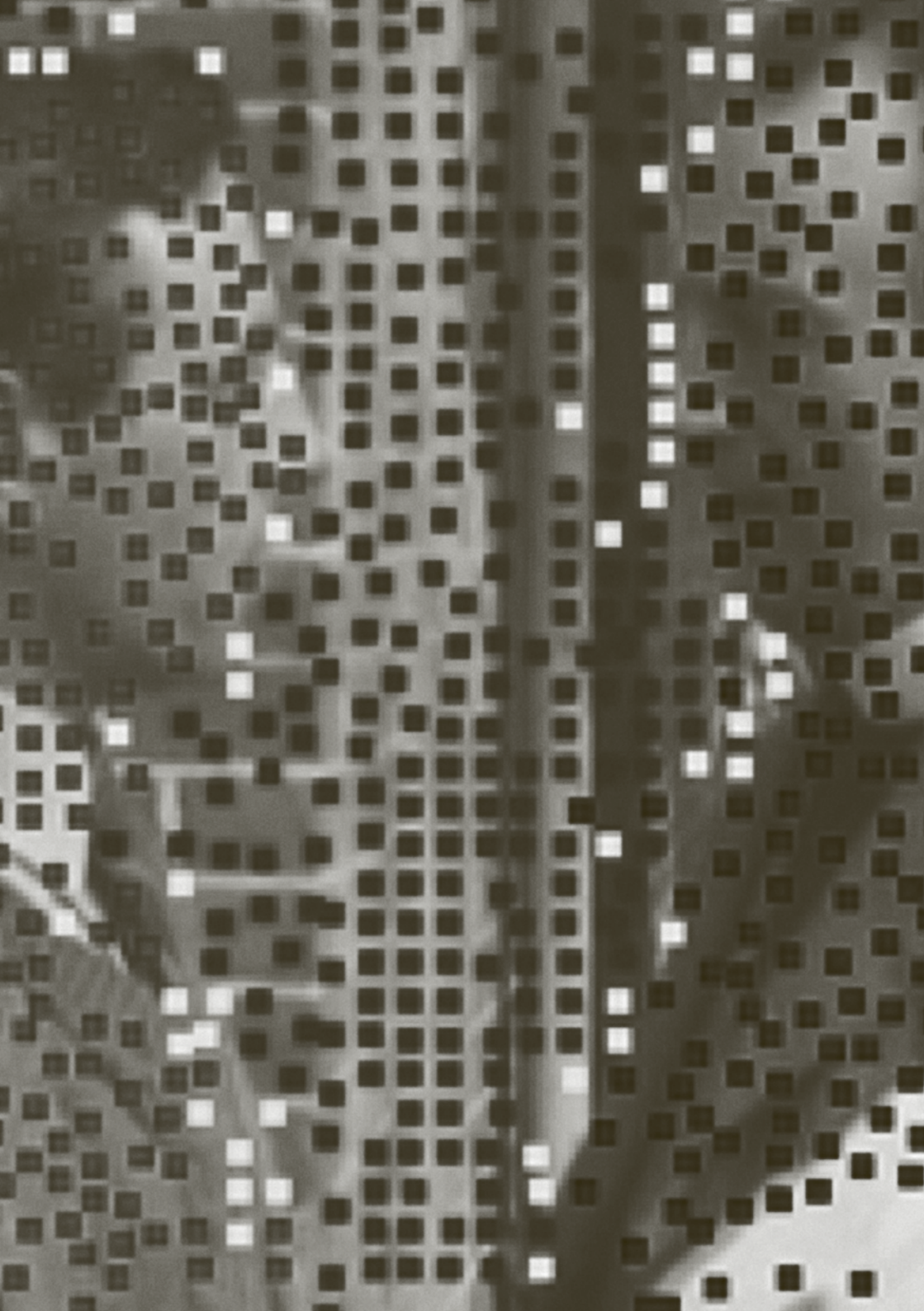
ANNA

○ DEFAULT CHARACTERS

ADAHL

5 maj–26 augusti 2018

marabouparken



ANNA ÅDAHL
DEFAULT CHARACTERS

Bettina Pehrsson

En förvald karaktär [default character] är en virtuell representation av en människa som används i simuleringar av folkmassor. Den är utrustad med artificiell intelligens. Den kan inte skriva eller läsa. Den simulerar bara. Den lämnar inga fysiska spår efter sig. Den är en statist med begränsad kapacitet, som agerar i periferin.

Utdrag från videoinstallationen *Di-simulated Crowds*

Under de senaste tio åren har begreppet folkmassa spelat en central roll i Anna Ådahls konstnärskap. I ett flertal arbeten har hon observerat och undersökt förhållandet mellan individen och massan men även kroppens språk i relation till det psykologiska, fysiska eller politiska rum som omger den. I sin aktuella praktikbaserade forskning har Ådahls fokus riktats mot samtida folkmassors egenskaper, estetik och politik i ett nytt digitaliserat sammanhang.

Idag används simuleringar av folkmassor för att visualisera kollektiva beteenden. Propagandafilmer som historiskt skildrade styrkan i en förenad arbetarklass har ersatts av digitala övervakningsfilmer och framställningar av folkmassor utan individuella drag eller självständighet.

En simulering av folkmassor skapas med hjälp av programvara och är en digital visualisering av en massa bestående av intelligent programmerade kroppar som agerar kollektivt i förhållande till varandra och sin omgivning. Dessa simuleringar utgörs i huvudsak av människor i periferin som befolkar en miljö, eller kroppar som instrumentaliserats i hanteringen av folkmassor, utformade för att på håll se ut som en enhet. Den digitala folkmassan minner om en koreografi av stumma kroppar.

Anna Ådahls intresse för simuleringar av folkmassor uppstod i mötet med instruktionsfilmer på internet. Hon upptäckte sedan att de flesta programvaror för simulering av folkmassor är utvecklade för att ta fram en krigare, en destruktiv kraft som kan användas i krigsscener i stora filmproduktioner. Samma programvara används också för att hantera folkmassor av säkerhetsskäl. Den digitala fram-

In-Visible
Infrastructures, 2018,
digitalt kollage

ställningen av en folkmassa växte således fram ur en önskan om att både skildra och kontrollera våldsamma handlingar.

Anna Ådahl menar att organiserandet och systematiserandet av folkmassor rent definitionsmässigt är en politisk handling. Det vill säga, när man skapar och programmerar en folkmassa, även om det är en simulering eller en framställning, så producerar man en poli-



tisk handling, en politisk bild. Hur påverkar en programvara, som har sitt ursprung i framställningen av våldsamma handlingar, den simulerade folkmassan och hur återkopplar den till tidigare teorier om massan som mobb, som en potentiellt formbar och våldsam kraft? Hur förhåller sig denna folkmassa i sin tur till föreställningen om multituden – kollektivet som behåller sin mångfald utan att smälta ihop till en reduktiv enhet?

I utställningen på Marabouparkens konsthall utforskar Anna Ådahl datorverktygen för att framställa och övervaka dagens organiserade folkmassor samtidigt som hon försöker identifiera hur detta påverkar vårt framtida kollektiva beteende och samexistens politiskt.

Från en förvald, virtuell karaktärs perspektiv ifrågasätter hon den estetiska framställningen av folkmassor som kolliderande kroppsmassor, svärmar eller som en homogen massa. Anna Ådahl pendlar mellan massans (påstådda) universalitet och individens särdrag. Publiken befinner sig på en och samma gång både ovanför och utanför, samtidigt som den är innesluten i och övervakad av installationen i utställningsrummet. Från en upphöjd utsiktspunkt kan man överblicka utställningen och observera hur det som döljs i simuleringen av den förvalda karaktären uppenbaras.

Den förvalda karaktären i utställningen i sin tur materialiserats i 3D-printade byster, placerade på socklar likt dåtidens porträtt, föreställande personer av politisk eller religiös dignitet, i marmor, gips eller brons. Anna Ådahls byster är gjorda av ohärdad lera och i polyuretanplast. Leran imiterar mjukvarans kortvariga tempora-

litet – som ständigt utvecklas och därmed gör föregående version föråldrad – genom sin förvittring och nedbrytning. Plasten å andra sidan representerar något konstant och allestädes närvarande, även om mjukvarukaraktären den representerar blir förlegad så snart den skrivits ut, och på så sätt kontrasterar den dynamiska mjukvaran som ständigt förnyas. Skavanker från 3D-utskriften har medvetet



*Di-Simulated
Crowds, 2018,
videoinstallation
i triptykformat,
13 min.*

lämnats kvar, eftersom de visar de digitala gesterna, spåren av datorsystemets förvalda inställningar.

Flöde är centralt både i hanterandet av och i simuleringar av folkmassor. Folkmassans flöde och rörelser är programmerade för att undvika kollisioner. Varje individuell förvald karaktär är bara en kugge i ett större maskineri. De digitala kropparna uppfattar inte varandra som varelser med vilka de kan interagera, utan snarare som hinder att undvika. Detta flöde i vårt kollektiva beteende kan appliceras på olika fält av aktuella politiska händelser som migrationsflöden och det ekonomiska systemet.

Under utställningsperioden kommer Anna Ådahl att iscensätta en koreograferad performance, där en grupp dansare framför de digitala agenternas typiska beteendemönster. Ambitionen är att lägga till ytterligare en sensorisk och konstnärlig förståelse av den virtuella massan som ett sätt att problematisera hur vi i vår fysiska kropp kan relatera till den simulerade agenten.

Vilka folkmassor är representerade? Vilka behöver programmeras eller systematiseras? Vart tar individen och den personliga agensen vägen? Vilket kollektiv kan göra motstånd i det simulerades sfär? Anna Ådahls *Default Characters* söker efter svaren och de platser varifrån vi kan svara. Utställningen artikulerar den kollektiva digitala kroppens politik.

OM ANNA ÅDAHLS MASSOR

Stefan Jonsson

FÅ TING är så förhåxande som anblicken av stora kollektiv i rörelse. Betrakta de tiotusentals svalorna som i fulländad samordning bildar ett dansande moln. Tag invigningen av olympiska spelen, en militärparad i Kina eller folkmängden som rör sig över Sergels torg i rusningstid. Se myrstackens myller, vasaloppsstarten, boskaps-hjorden eller demonstrationståget som sträcker sig kilometerlångt framför och bakom dig. Anna Ådahl intar ofta sådana perspektiv. Hon går ner i tunnelbanan och uppsöker en synvinkel med överblick. Sedan ställer hon resolut sig själv eller sin stand-in mitt i flödet och skapar en fördämning.

Vad sker när oräkneliga människor bildar en ”massa”? Vad sker med en enskild människa som förenar sig med mängden? Vad händer med den som blockerar flödet eller försöker dirigera om de framträngande kropparna? Vad innebär det att betrakta sina medmänniskor som massor?

I dessa till synes enkla frågor löper samhällets och politikens stora frågor samman med estetiska problem.

Samhällets frågor: Vilka är den sociala gemenskapens rörelselagar? Vad är ett samhälle?

Politikens frågor: Vilket slags makt uppstår när människor agerar samordnat tillsammans? Till vad kan denna makt användas?

Estetikens frågor: Hur kan sådana sociala och politiska processer gestaltas, ramas in, utforskas och förmedlas. Kan de rent av aktiveras?

I ett par århundraden har tänkare, samhällsvetare, konstnärer och politiker brottats med sådana problem. De snuddar vid den moderna tidens hemlighet och demokratins mysterium: föreställningen om det kollektiva. Enligt Ådahl ligger svaret på frågan om ”massornas” hemlighet i betraktarens öga, ibland också i örat, näsan, fingertopparna och musklerna. Hon kopplar ihop politiken med våra varseblivningsapparater och kroppsscheman.

VARFÖR ÄR anblicken av stora kollektiv i rörelse förhåxande? En förklaring är att anblicken inger en illusion av makt. Att betrakta

*In-Visible
Infrastructures, 2018,
digitalt kollage*



andra från en tribun eller predikstol var förr i tiden förbehållet de mäktiga. Endast de hade så stora resurser att de kunde uppföra torn och torg, paradbalkonger och boulevarder, arenor och exercisplatser som gav dem möjlighet att beskåda och behärska undersåtarna, som i sin tur beundrade och böjde sig för dem. De äldre sedimenten i våra stadskärnor ger alltså en vink om hur det urbana rummet planerades så att fursten och prästen kunde kontrollera folket.

Den fotografiska tekniken förändrade spelet. Å ena sidan kom de tekniska medierna att stegra möjligheten till övervakning och kontroll. Kamerans lins kom att fördjupa och skärpa härskarens blick. Å andra sidan gjorde kameran att de som tidigare hade blivit betraktade fick möjlighet att själva bli betraktare. Och folket kunde betrakta inte bara överheten, utan också sig själva. På stillbild och rörlig bild kunde de som tidigare haft blicken låst vid rännstenen njuta av anblicken av stora kollektiv i rörelse, samt begrunda den makt som låg i deras egen livsform – inte makten att befalla, ty den tillkommer endast de individuella ledarna, utan makten att göra, att producera och protestera tillsammans med andra.

Med den optiska tekniken inleds kort sagt en ny epok i ”massornas” historia. Det är ingen slump att kameran och folkrörelserna är skapelser av samma tid.

I mötet mellan medierna och politiken aktiverar Anna Ådahl sin konst. I kärnan av hennes utställda verk kan betraktaren urskilja – än klart, än krypterat – en kamp som pågått under hela moderniteten: kampen om att avbilda, återge, simulera och kontrollera de stora kollektiven. Halvvägs in i utställningen märker du att du är en del av installationen. Du är övervakad, kontrollerad och programmerad. Ditt svar? Ditt motstånd?

ATT ANBLICKEN av stora kollektiv i rörelse är förhållandevis beror inte bara på att den ger makt. Det beror också på att denna anblick låter ana en handlingsförmåga, en kollektiv agens eller rent av en kollektiv intelligens.

De tidiga masspsykologerna och massociologerna – från 1880-talet till 1930-talet – förstod detta. De flanerande, arbetande, röstande, demonstrerande, strejkande och upproriska ”massorna”, som fyllde dåtidens storstäder, gruvor, fabriker och plantager och som även präglade dåtidens farhågor och fantasier om en ny samhällsordning, besatt en kvalitet som alstrades av själva kvantiteten. Folket var många. Mängden var en kraft i egen rätt.



Detalj från
*Di-Simulated
Crowds*, 2018,
videoinstallation
i triptykformat,
13 min.

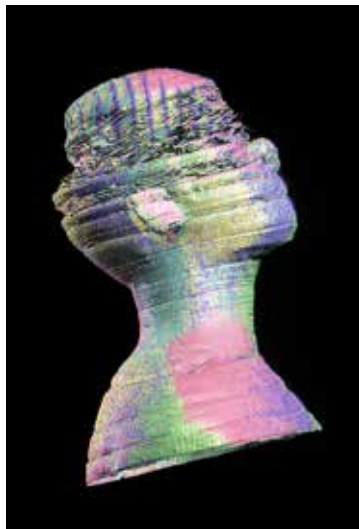
De som utvecklade teorier om massan talade om massans själ eller medvetande. De noterade att personer i en folkmängd tycktes förmåga till ett handlande – lidelsefullt, självupppoffrande, dödsföraktande – som ingen av dem var förmögen till när hen befann sig utanför kollektivets kropp. Teoretikerna varnade för sådant handlande. De talade om massan som en irrationell och farlig organism. Därför var det enligt dem angeläget att undersöka det kollektiva handlandet. Det gällde att identifiera vilka rumsliga, psykiska och emotionella bindningar som höll det samman. En sådana analys skulle i bästa fall upptäcka lagbundenheter. På så sätt skulle det gå att förutse de stora kollektivens rörelser. Inte bara det: det skulle gå att fjärrstyra ”massornas” makt.

DEN NUTIDA datateknikens möjlighet till blixtsnabb bearbetning av stora informationsmängder innebär ytterligare ett steg i denna historia. Tekniken kan användas för att spåra varje kropp och ansikte i mängden. Tekniken kan konstruera nya kroppar och ansikten, multiplicera dem till massor och simulera hur folk agerar i flock.

Flera av Anna Ådahls verk citerar nutida visualiseringssystem som utvecklats av företag och forskare i syfte att kontrollera och simulera mänskliga kollektiv. Syftet med deras arbete är att ta fram nya konsumtionsvaror och kontrolltekniker: specialeffekter åt spel-, film- och medieindustrin, simuleringsprogram, övervakningssystem

samt spårnings- och spaningsmetoder åt polis och militär, eller åt samhällsplanerare som önskar konstruera "säkra" städer och effektiva trafiksystem.

Den som idag har privilegiet att betrakta de stora kollektiven i rörelse är inte längre en furste av kött och blod, utan en digital eller artificiell intelligens. Inte heller de kollektiv vilkas rörelser betraktas av denna intelligens är av kött och blod; de består av humanoider vilkas skelett och muskulatur är gjorda av koordinatsystem. På så sätt försöker tekniken simulera och i förlängningen också dirigera de stora kollektivens rörelse. De koreograferade kropparna som vandrar in i och ut ur Ådahls monumentala *Triptyk* utgör måhända slutpunkten på drömmen om kontroll. Programmet imiterar inte längre människan. Människan imiterar programmet.



Digital bild av testbyst till *Default Character 1-2-3*, 2018, byster, skala 1:1. 3D printade i ohärdad lera och polyuretanplast.

Lerbyst producerad och utvecklad av RISE Interactive, Northern Wasp Hub* i Umeå.

ANNA ÅDAHL granskar det kollektiva från två olika utgångspunkter. I hennes verk möter vi kollektivet som en formbar eller flytande materia, som massa. Samtidigt ser vi att denna massa skapas av en varseblivningsapparat som påtvingar kollektivet sin egen algoritmiska och geometriska ordning.

Denna växling blottlägger två oförenliga idéer om det politiska. Den ena idén är totalitär: det kollektiva livet måste kontrolleras. Den andra är demokratisk: i det kollektiva livet finns en kvalitet som stammar ur människors makt att tillsammans förverkliga sin mänsklighet.

Förmodligen är det därför som anblicken av de stora kollektiven i rörelse är så förhåxande. I dem anar vi vad demokratin skulle kunna vara, om den inte vore snörd och bunden av en utanförstående makthavare eller observatör som behärskar den med sin apparatur. Mot observatörens artificiella, konstgjorda intelligens ställer Ådahl konstens intelligens, som visar att "massan" definieras av folket som deltar i den.

* Experiment in 3D printing with clay, at the request of artist Anna Ådahl. Developed and executed by RISE Interactive at the Northern WASP Hub in Umeå. The WASP Hub in Umeå is hosted by RISE. It is a 3D printing, maker-space facility that explores the possibilities of additive manufacturing with new materials like wood and clay. This design-research space is open to anyone interested in pushing the boundaries of additive manufacturing and who will share this knowledge for the use of the greater 3D printing community. For more info: www.tii.se/projects/wasp-hub-umea

BIO

ANNA ÅDAHL är konstnär och forskare, och arbetar med en rad medier så som film, installation och performance. Hon använder sig av verktyg så som assemblage och montage där funna fotografier möter nytagna bilder och där ready-mades används som rekvisita i ett rumsligt narrativ. Hennes pågående konstnärliga doktorandforskning vid Royal College of Art i London, Storbritannien, ägnar sig åt den simulerade folkmassans estetik och politik, med den fysiska kroppen som referens och verktyg. Hon tittar på de identiteter och den mänskliga representation som

återfinns i folkmassor vilka genereras och kontrolleras av nya digitala teknologier. Anna Ådahl är medlem av OEI editörs redaktion. Hennes videoverk *Crowded Exercises II* visas för närvarande på Skanstulls tunnelbanestation som del i utställningen *Konstväxlingar*. Hon har en kommande separatutställning på Haninge Konsthall. Anna Ådahls arbeten och projekt har visats och presenterats internationellt, bl.a. på Night of Philosophy, Moderna museet, Stockholm (2017); *Historicode and Scarcity* Nanjing International Art Festival, Kina (2016–2017),

Anna Ådahl: *Inside the New Mass Ornament*, Whitechapel Gallery, London, Storbritannien (2016); *Kalas på Bord*, Moderna Museet, Stockholm (2016), *Disappearing Acts*, Lofoten International Arts Festival, Norge (2015); *Common Patterns / Anna Ådahl*, CCA Derry-Londonderry, Storbritannien (2015); *Dual Vision*, Taiga Space, St Petersburg, Ryssland (2014); *Reims scène d'Europe*, FRAC Champagne-Ardenne, Reims, Frankrike (2013); *Public Matter*, Botkyrka Konsthall, Stockholm (2013), *Tell a Friend*, Bonniers Konsthall, Stockholm (2008).

STEFAN JONSSON är professor vid Institutet för forskning om migration, etnicitet och samhälle, REMESO, Linköpings universitet, samt författare och kritiker i Dagens Nyheter. Han har skrivit om modernitet och modernism, rasismen och den

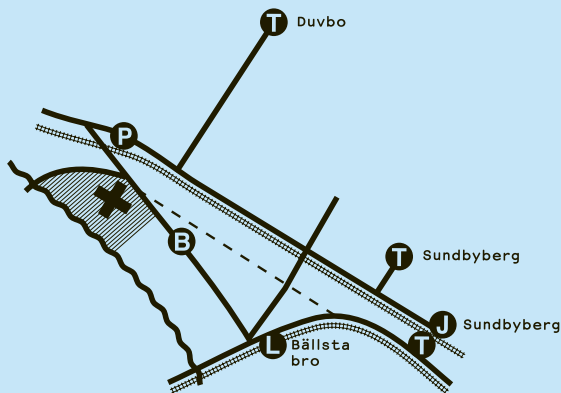
koloniala världsordningen och europeiska idéer och fantasier om folket, massan och demokratin från franska revolutionen till i dag: *A Brief History of the Masses: Three revolutions* (Columbia UP 2008; på svenska som *Tre revolutioner*) samt *Crowds*

and Democracy: The Idea and Image of the Masses from Revolution to Fascism (Columbia UP, 2013). Han skriver för närvarande färdigt en bok den kollektiva protestens estetiska dimensioner.

TACK TILL

Coff
RISE Interactive,
Northern Wasp Hub
Maybelle Peters, RCA
Jin Mustafa
Claes Dietmann och
Martin Widö, *Goodbye Kansas*
Francisca Lagerberg
Iris West

Kim West
Karin Ådahl
Ulla West
Emma Kihl
Diana Kaur
Ellen Wettmark och
Hans Rosenström
Katarina Löfström



MARABOUPARKEN
Löfströmsvägen 8, Sundbyberg



ÖPPET
onsdag 12–20
torsdag–söndag 12–17

KULTURRÅDET

**skandia:
fastigheter**

*Utställningen
är producerad
med stöd från*



**RI
SE**

KONSTNÄRSNÄMNDEN

c.off

KONSTHALL
telefon 08-29 45 90
www.marabouparken.se
info@marabouparken.se

RESTAURANG
telefon 08-29 45 95
www.parkliv.nu
info@parkliv.nu

Marabouparken stöds av
Sundbybergs stad, IASPIS,
Stockholms läns landsting,
Kulturrådet och Skandia
Fastigheter

ANNA ÅDAHL
DEFAULT CHARACTERS

CURATOR
Bettina Pehrsson

**KONSTNÄRLIG
ASSISTENT**
Igor Blomberg Træneus

KONSTHALLSCHEF
Bettina Pehrsson

ÖVERSÄTTNING
Karen Diamond
Hans Olsson

KONSTHALLEN
Fredrik Bergström
Karin Bähler Lavér
Fredrik Holmqvist
Elin Magnusson
Jenny Richards
Cecilia Wallman

TEKNIKER
Hugo Hedberg
Sean O'Connor
Johan Wahlgren

marabouparken

MARABOU® är ett registrerat varumärke och ägs av Mondelez International. Kännetecknet MARABOU® används i enlighet med licens.