

## Projectplan *ECONOMIA*

*When Logic congeals into all-encompassing and perfect-seeming theories, then it can actually become a very evil con trick. Wittgenstein has a point, you see: all the facts of science are not enough to understand the world's meaning. - Apostolos Doxiadis*

**Economia is een festival gepland voor 20 - 22 januari 2017 in het Natlab op het Strijp-S terrein in Eindhoven rond het thema economie, georganiseerd door Baltan Laboratories. Economia gaat uit van hetzelfde format als het succesvolle Age of Wonder van 2014. We benaderen economie fundamenteel en diepgaand, vanuit zowel een inhoudelijk, narratief als artistiek perspectief. Zo willen we een divers publiek bijeenbrengen en mensen nieuwe aangrijpingspunten tot ideeën en discussie te geven.**

### INLEIDING

Eind maart 2014 organiseerden we een driedaags festival naar aanleiding van de 100ste geboortedag van het Natlab van Philips. We noemden het Age of Wonder: een verwijzing naar zowel het boek van Richard Holmes over de grote wetenschappelijke ontdekkingen in de 19de eeuw als de bloeiperiode van het Natlab. Het uitgangspunt van het festival was dat de tijd weer rijp was voor nieuwe inzichten. Dat er een groeiende behoefte was aan nieuwe perspectieven op onze veranderende wereld. Niet alleen omdat allerlei zekerheden verdwijnen, ook omdat we steeds meer weten over minder. Met alle nieuwe mogelijkheden en kennis die we ontwikkelen binnen steeds kleinere deelgebieden, groeit de afstand tussen onszelf en de rest van de wereld. Hoe groter deze afstand, hoe minder grip we ervaren op het grote geheel.

We baseerden het programma op drie verschillende benaderingen die mensen gebruiken om de wereld te benaderen: inhoudelijk, narratief en artistiek. Drie dagen lang was het gerenoveerde Natlab een geestelijk laboratorium, een gezamenlijk onderzoek in de vorm van een festival. De bezoekers werden door wetenschappers meegesleept in fundamenteel andere zienswijzen op de wereld. Men zag oude en nieuwe films die in ideeën of in filmtaal vreemde, nieuwe wegen insloegen. Bezoekers konden zich overgeven aan installaties op het snijvlak van kunst en wetenschap en workshops waarin artistiek en wetenschappelijk onderzoek naadloos samenvielen. Het was een groot succes. Mensen vanuit allerlei verschillende disciplines en leeftijdsgroepen kwamen vanuit heel Nederland, en het buitenland, naar Eindhoven. De lezingen, films, artistieke installaties en workshops inspireerden tot geanimeerde discussies en nieuwe inzichten. Buiten- en binnenlandse media reageerden enthousiast. De grote opkomst en de enorme diversiteit van het publiek bevestigde ons in de veronderstelde behoefte aan een fundamenteelere benadering van kennis en ideeën. Al snel groeide het idee om dit concept te herhalen, maar dan toegespitst op één onderwerp. En als er op dit moment een onderwerp is waar de behoefte aan nieuwe inzichten en een meervoudige fundamenteelere benadering groot is, is het wel economie.

*A festival that impressed me with the way it mixed disciplines, old technologies and innovation, science fiction and pure science, reflections about the ecological-humans" and artistic experiments. Like most people who had a chance to be there, I do hope we'll get to live more "ages of wonder."*  
- Regine Debatty, we make money not art, over Age of Wonder

## ECONOMIA

Economie is een paradoxaal onderwerp. Dagelijks worden we via het nieuws geconfronteerd met het enorme belang ervan, maar voor de meeste mensen is het vooral slaapverwekkend. Terwijl economie in essentie gaat over menselijk gedrag en daar toch een eindeloze fascinatie voor bestaat. In plaats van dat schrijvers, kunstenaars, filosofen, sociologen, psychologen en biologen zich massaal over economie buigen, is het onderwerp gekaapt door zogenaamde harde wetenschappers die het economisch gedrag van mensen hoofdzakelijk vatten in wiskundige modellen. Het is opvallend hoe weinig vergezichten en verbeelding deze harde benadering creëert, in tegenstelling tot andere natuurwetenschappen. Economie heeft geen equivalent van meervoudige universums, singulariteit of reizen naar de sterren. Geen vreemde levensvormen in de diepzee of op andere planeten, kunstmatig en/of eeuwig leven. Economie is verbazingwekkend prozaïsch en lijkt in plaats van de grenzen van haar domein te willen onderzoeken en deze uit te breiden, een omgekeerde beweging te maken.

Met haar beperkte frame heeft economie een enorme invloed op ideeën over onszelf en hoe wij de maatschappij inrichten. In de tweede helft van de vorige eeuw steeg de invloed van de harde wetenschappen ten koste van de zachte. Natuur won van cultuur, meetbare waarden van kwalitatieve interpretaties. Boeken als *The Selfish Gene*, *The Naked Ape* en *A Brief History of Time* domineerden de bestsellerlijsten. Zij gaven ons niet alleen inzicht in de werking van de wereld, maar vervulden ons ook van ontzag voor de schoonheid, vernuftigheid en onvermijdelijkheid van haar design. Passend in de geest van deze tijd reduceerde de economische wetenschap haar diverse benaderingen van ons complexe economische gedrag tot één overzichtelijke theorie, bekend als het neoklassieke of neoliberale model. Dit had de schoonheid van eenvoud, de voorspelbaarheid van een formule en klonk te logisch om niet waar te zijn.

De invloed van het neoliberale model op onze ideeënwereld, hoe wij onszelf definiëren en hoe wij onze samenleving inrichten, is bijna niet te overschatten. Met de gevleugelde begrippen winst, nut en markt werd de samenleving opnieuw vormgegeven. Het onderwijs moest efficiënter en onderzoek meer gericht op toepasbare resultaten. De 'greed is good' speelfilm *Wall Street* werd het symbool van hoe de diverse waarden van een bedrijf terug werden gebracht tot de prijs van het aandeel op de beurs. Een onstuitbare zichzelf bevestigende beweging waar pas met het uitbreken van de financiële crises in 2007/2008 ruimte ontstond voor twijfel en kritiek.

Sindsdien is de onzekerheid over het neoliberale model flink toegenomen. De interne logica van dit model botst steeds harder met de toepassing ervan en de opkomende vragen van deze tijd. Economie heeft geen antwoord op klimaatverandering of sociale ongelijkheid. Bovendien zijn niet meer al haar resultaten gewenst. De voordelen van efficiëntie en productiviteit wegen steeds minder op tegen de nadelen van het reduceren van alle waarden tot die van de markt. Pleidooien als die van Nobelprijswinnaar Amartya Sen om niet het Bruto Nationaal Product als uitgangspunt te nemen, maar de mate waarin mensen hun talenten en vermogens kunnen ontwikkelen, vinden steeds meer weerklank.

Met alle vragen en kritiek die het huidige model oproept zijn er echter nog geen nieuwe antwoorden of inzichten. In die zoektocht, waarom niet beginnen met economie te behandelen zoals andere technologieën? Er mee spelen, het hacken, er sciencefiction op loslaten en het artistiek benaderen. Kortom, economie ons toe-eigenen en zelf vormgeven. Want hoe zinvol het ook kan zijn om kritiek te

hebben op het huidige model, tegelijkertijd kom je er dan ook niet los van. Ons doel is om dat juist wel te proberen.

Net als Age of Wonder wordt Economia een gezamenlijk onderzoek als evenement. We creëren een geestelijk laboratorium waarin we uit het bestaande kader stappen en economie benaderen op onverwachte, speelse en fundamentele wijzen. We kijken met de frisse en soms wat afstandelijke blik van de gast, kunstenaar, onderzoeker, gamer en alien naar ons economisch systeem en onze samenleving. We krijgen een gevoel over het relatieve ervan. Dat zij geen onvermijdelijke natuurwet is maar een creatie van ons.

*Niemand heeft een idee. Dat is het engste.* - Wolfgang Streeck, directeur Max Planck Instituut voor Sociale Wetenschappen over de crisis van het democratisch kapitalisme

#### MEER-JAREN OPEN-INNOVATIE PROGRAMMA

Economia festival is de aftrap van het meer-jaren open-innovatie programma onder dezelfde naam, met als doel het denken over economie voor de lange termijn te vernieuwen. In het programma dat op het festival volgt, gaan we dieper in op economische kwesties aan de hand van thema's. Mogelijke thema's zijn: de rol van het bedrijf; automatisering; digitalisering; shared economy - wie deelt er met wie?; en 'happiness' als antwoord op kapitalisme. Elke onderzoekslijn werkt naar tastbare 'output', hierbij kan je denken aan een installatie in de publieke ruimte, een nieuw monopoly spel, een educatief pakket, een festival voor EU-ambtenaren etc. Dit maakt het makkelijker om partners aan te trekken – het is makkelijker iemand te enthousiasmeren om in te stappen in de ontwikkeling van een bordspel dan in conceptueel en artistiek onderzoek – en is meteen een manier om de opgedane kennis te delen met de verschillende doelgroepen.

Om te waarborgen dat de resultaten van het inhoudelijke onderzoek resoneren en impact hebben, werken we samen met een groep partners die het programma mede financieren. Bovendien gaan we met hen in gesprek over gewenste thema's en output. We richten ons op partners uit het bedrijfsleven, bankwezen, beleidssector, NGO's, wetenschap, educatie en media. Dit doen we samen met Venturespring en marketSAUCE. Daarnaast zitten we aan tafel met Alain Heureux (Your Own Lab / The Egg Brussels) en Ingrid van der Wacht om organisaties te benaderen voor een partnerschap in Economia. De aanzet voor het meer-jaren programma is al gemaakt en een aantal lange termijn partners zoals Institute of Network Cultures, het Van Abbemuseum, het Europese programma Renewable Futures en Design Academy Eindhoven zijn aangehaakt.

#### PUBLIEK VAN ECONOMIA FESTIVAL

We richten ons op een divers en gemengd publiek uit verschillende vakgebieden zoals de natuur- en geesteswetenschappen, technologie, kunst, design en economie. Net als met Age of Wonder richten we ons met de programmering en communicatie op veel verschillende niches. In elk van deze niches boren we een relatief klein maar zeer betrokken publiek aan. Met de interventies van Benjamin Verdonck trekken we liefhebbers van theater aan, met Geerat Vermeij mensen die geïnteresseerd zijn in biologie en met de Renewable Futures Conference richten we ons op academici. Zo ontstaat er een inspirerende mix van disciplines. Om dit jonge, diverse publiek aan te spreken willen we de entreprijzen laag houden. Zeker omdat Economia een experiment is, waarbij van tevoren niet helemaal vaststaat wat er gaat gebeuren. Met het oog op de zaalcapaciteit van het Natlab (de zalen die we gebruiken hebben in totaal een capaciteit van +/- 400 stoelen) richten op ongeveer 1200 bezoekers.

## TIJDSPLANNING

Mei - oktober 2016: Aanvragen versturen voor subsidies

Augustus - november 2016: Antwoord van subsidies

Oktober 2016: Website online. Opstarten en uitrollen van communicatie

Oktober – november 2016: Circular Economy Residency bij Plug-in-City

1 november 2016: programmering Economica definitief

19 januari 2017: Start masterclass 'gaming the system'

20, 21, 22 januari 2017: Economica festival

## HET PROGRAMMA

Het programma wordt, net als voor Age of Wonder, samengesteld door curator Wiepko Oosterhuis in nauwe samenwerking met Olga Mink (artistiek directeur Baltan Laboratories). Economica bestaat uit een inhoudelijke kern van keynotes, waarin onderzoekers vanuit hun discipline een nieuwe visie op de economische maatschappij presenteren. Daar omheen bevinden zich een artistieke cirkel van installaties en interventies en een narratieve cirkel met films. De programmering staat grotendeels vast, maar zal waar gewenst aan de actualiteit worden aangepast. Inhoudelijk gezien is het programma onder te verdelen in vijf kenmerken van een economische samenleving:

- **Economy as evolution:** economie gaat over ontwikkeling en evolutie. Samenlevingen ontwikkelen zich en de richting daarvan wordt deels bepaald door de soort economische relaties die zij ontwikkelen.
- **Economy as a game:** economie en economische relaties gaan over regels en wetten. Gamen gaat over het leren van de wetten en regels van een spel zodat je steeds beter wordt.
- **Economy as a fiction:** economie gaat over ideeën, toekomst en geloof. Vanaf de eerste samenlevingen bestond er al krediet, oftewel het vertrouwen dat iemand je zal betalen. Elke economische relatie is een idee en kan dus veranderen.
- **Economy as Magic:** economie is onzichtbaar en magisch. Handel, goederen en geld kennen we in twee vormen. Degenen die je vast kan pakken en die alleen bestaan uit enen en nullen. Die laatste komt over als pure tovenarij.
- **Economy as a market:** economie gaat over vraag en aanbod die elkaar op onvoorspelbare en complexe wijze beïnvloeden.

### De inhoudelijke kern

- Keynote door Yuval Noah Harari. Professor in de wereldgeschiedenis aan de Hebrew University of Jerusalem. Schreef het boek *Sapiens, a brief history of humankind*. In zijn aanstaande boek *Homo Deus: A brief history of tomorrow* voorspelt hij een toekomst waarin de meeste mensen onnodig zullen zijn. Harari weet door zijn volstrekt logische en onbevooroordeelde manier van naar de geschiedenis van de mens te kijken, een nieuwe uitleg en lading te geven aan alles wat de mens betreft. *"Fire gave us power, Gossip helped us cooperate, Agriculture made us hungry for more, Mythology maintained law and order, Money gave us something we can really trust."* **as evolution, as a fiction**
- Keynote door Geerat Vermeij. Evolutionair bioloog en geoloog, Professor University of California, schrijver van o.a. *The evolutionary world; how adaptations explains everything from seashells to civilization* waarin de ontwikkeling van de menselijke beschaving bekeken wordt met het koele wetenschappelijke oog van een evolutionair bioloog. Een van de allergrootste evolutiebiologen die nog leeft. Een bioloog over het leven als economisch model. **as evolution, as a market**

- Keynote door David Graeber. Antropoloog, anarchist, activist (anti-globalisering acties, Occupy Wallstreet), Professor Londen school of Economics, schrijver van o.a. *Debt, the first 5000 years* waarin vrijwel alle samenlevingsvormen van de mens in de afgelopen 5000 jaar aan bod komen en daarmee ook het belang en de problemen van economische relaties tussen mensen en de mogelijke oplossingen. **as a fiction, as evolution**
- Double Bill door Douglas Rushkoff en Paul Mason

Met de komst van internet en digitale technologie kwam ook de hoop op een betere wereld. ICT zou de macht van autoriteiten inperken en die van elk individu vergroten. Tegelijkertijd nam de controle toe en werden hele bedrijfstakken gemonopoliseerd. De snelheid waarmee digitale technologie eens vanzelfsprekende ideeën en bolwerken vernietigd, doet zowel hopen als vrezen voor toekomstige ontwikkelingen. In dat licht is ook het kapitalistische model niet meer onkwetsbaar.

Media-theoreticus, documentairemaker, graphic novelist en schrijver Douglas Rushkoff legt in *Throwing Rocks at the Google Bus: How growth became the enemy of prosperity* uit hoe de huidige combinatie van kapitaal en digitale technologie destructief uitpakt voor lokale economieën, welvaart en welzijn.

Journalist Paul Mason is bekend van zijn onderzoek naar ontwikkelingen in de digitale technologie, werk en economie. In *PostCapitalism: A Guide to our Future* laat hij zien dat het kapitalisme zijn grens heeft bereikt. Hij ziet kans om nu een meer sociale, rechtvaardige en duurzame globale economie te bouwen. **As evolution, as a market, as magic, as a fiction**

- Double Bill door Marli Huijter en Frank Trentmann

Tijd en spullen beheersen onze persoonlijke economie. We hebben te veel spullen, maar worden toch nog steeds heel gelukkig van nieuwe. En ondanks al onze vrije tijd, hebben we het nog nooit zo druk gehad.

Marli Huijter, denker des Vaderlands en professor Filosofie aan de Erasmus Universiteit, schreef *Discipline. Overleven in overvloed* waarin ze zich afvraagt wat het betekent om zonder discipline in een overvloed te leven. In *Ritme* beschrijft ze hoe iedereen het dankzij de 24-uurseconomie druk heeft en vraagt ze zich af of onze tijdsbeleving niet verstoord is.

Frank Trentmann, professor in geschiedenis van de consumptie aan de University of Londen, is specialist op het gebied van consumeren. Hij leidde een enorm onderzoek naar de geschiedenis van het consumeren. Het resultaat is te lezen in *Empire of things, how we became a world of consumers, from the fifteenth century to the twenty first*. **As evolution, as a market, as a fiction**

- Panel-debat: Corporate values in the near future

In de jaren '50 en '60 werden bedrijven in Europa en de VS gezien als dienstbaar aan de samenleving. Naast het creëren van werk, goederen en inkomen, was het normaal voor directeuren om tijdelijk een publieke functie te vervullen. In de jaren '80 veranderde dit. Bij veel bedrijven moesten alle belangen wijken voor het belang van de aandeelhouder.

Een panel-debat waarin een mix van multinationals en familiebedrijven spreekt over de (gewenste) rol van bedrijven in de toekomst. Wat voor waarden zouden bedrijven nastreven? Hoe

zou een ideale toekomst er eigenlijk uitzien? Economic-fiction zagezegd. In samenwerking met CeesJan Mol. **as a fiction, as a market**

- Renewable Futures Conference. De tweede in deze reeks conferenties zal tijdens Economia plaatsvinden. Academici, designers, kunstenaars, wetenschappers, sociale ondernemers en creatieve denkers presenteren hier hun onderzoek naar economy aan elkaar. **as evolution, as a game, as a fiction, as a market, as magic.** <http://thinkeconomia.com/pdf/openCallEconomia.pdf>

### Artistieke cirkel

- In samenwerking met Mark van der Net (OSCity) en designstudio Droog ontwikkelen we een sociaal experiment, geïnspireerd op experimenten van Milgram. Dit experiment gebruikt je persoonlijke data, je ideeën over een ideale wereld, om een persoonlijk en dynamisch bankbiljet te genereren. Je data wordt zo letterlijk je betaalmiddel. Maar in plaats van de gebruikelijke harde data te meten (concrete handelingen, locatie, tijd etc.) meten we je ideeën. Tijdens het festival wordt getest in hoeverre je ideeën standhouden of juist veranderen. Op Economia zal de eerste versie van dit experiment plaatsvinden. In samenwerking met OSCity, VPRO Medialab, Park Strijp Beheer. **As evolution, as a game, as magic, as a market, as a fiction.** <http://oscitey.eu/projects/babel/> | <http://www.droog.com/droog/all/design-desires/>
- Circulaire Economy Residency. Samen met Fictional Collective, gevestigd in Plug-in-City op Strijp-S in Eindhoven organiseren we een *artist-in-residence* van twee maanden om een kunstwerk te bouwen rondom minstens een van de thema's van Economia (Economy as evolution; as a game; as a fiction; as a market; as magic). Hiervoor maakt de kunstenaar gebruik van het circulaire economische model van Plug-in-City, gebaseerd op het delen van kennis, vaardigheden, materialen en bronnen binnen de creatieve gemeenschap van Plug-in-City. Het eindresultaat wordt tijdens Economia gepresenteerd. **As evolution, as a game, as magic, as a market, as a fiction.** <http://www.pluginicity.nl/nl/home>
- *MONIAC* door Daniel de Bruin. Economiestudent Bill Phillips bouwde in 1949 een machine om zichzelf macro-economische theorie eigen te maken. Al bouwende aan de MONIAC (Monetary National Income Analogue Computer) met zijn leidingen, emmers en pompen, verwierf hij inzicht in de dynamiek van de economie. Kunstenaar Daniel de Bruin bouwt voor Economia zijn eigen MONIAC, een compleet originele machine waarmee hij zichzelf een economisch model eigen maakt. Een machine waar ook anderen graag mee spelen en zo inzicht krijgen in economische mechanismen. **as a game.** <http://essaybasharing.perceptor.nl/> | <http://www.danieldebruin.com/>
- *Songs for Thomas Piketty* van Dries Verhoeven. Gettoblaster die tijdens *Economia* op verschillende plaatsen in de stad staan en bedelen om een bijdrage. **As a game, as a market, as a fiction.** [www.driesverhoeven.com](http://www.driesverhoeven.com)
- Tijdens *Economia* zal theatermaker Benjamin Verdonck onaangekondigd interventies plegen die het economische systeem bevragen. **As a game, as magic, as a market, as a fiction.** <http://benjamin-verdonck.be/web/?cat=11>
- *Gaming the system* masterclass met Paolo Cirio en Brett Scott

Zodra een land nieuwe wetten ontwerpt gaan juristen in opdracht van grote bedrijven en instellingen op zoek naar mogelijkheden om de nieuwe regels te ontwijken en ervan te profiteren. De specialisten noemen het 'gaming the system'.

Kunstenaar en hacktivist Paolo Cirio heeft hier veel ervaring mee. In *Daily Paywall* betaalde Paolo mensen via crowdsourcing en een quiz-systeem voor het lezen van economische en financiële artikelen. Die artikelen verkreeg hij door het vinden van een 'loop-hole' in de pay-wall. Ook met het eerdere *P2P Gift Credit Card - Gift Finance* zocht Cirio de grenzen op. Hij gaf duizenden vervalste illegale VISA credit cards uit. Met het systeem dat hij bouwde creëerde hij geld om voor iedereen een basisinkomen te garanderen. Journalist en schrijver Brett Scott

Tijdens *Economia* zullen Cirio en Scott, journalist en schrijver van *The Heretic's Guide to Global Finance*, een masterclass leiden waarin economische relaties, regels en systemen worden onderzocht en geanalyseerd. Wat zijn hun merites, hun zwakheden en de mogelijkheden om ze te beïnvloeden en er zelf op een onverwachte en effectieve manier iets aan te veranderen? De resultaten van de masterclass worden aan het einde van het festival gepresenteerd. **As evolution, as a game, as a market.** <http://www.independent.co.uk/news/uk/crickhowell-welsh-town-moves-offshore-to-avoid-tax-on-local-business-a6728971.html> | [https://en.wikipedia.org/wiki/Paolo\\_Cirio](https://en.wikipedia.org/wiki/Paolo_Cirio)

- *Three Exchanges* door Zachary Formwalt. Drie video-essays waarin Zachary de ontwikkeling van fotografie, film, architectuur verbindt aan de ontwikkeling van aandelen- en goederenbeurzen. **As magic, as a market.** <http://www.smba.nl/static/nl/tentoonstellingen/zachary-formwalt-three-exchanges/smba-newsletter-139.pdf>
- Renzo Martens. Op controversiële en originele wijze be vraagt Renzo Martens onze ideeën over goed en fout. Gedurende vijf jaar zal hij met zijn gezin in Oost-Congo leven, een van de armste gebieden op aarde, om daar de zogenaamde gentrificatie te bewerkstelligen. **As a market, as a fiction.** <http://www.theguardian.com/artanddesign/2014/dec/16/renzo-martens-gentrify-the-jungle-congo-chocolate-art> | <http://www.humanactivities.org/>
- *The minimum wage machine* door Blake Fall-Conroy. The minimum wage machine, maar dan met euro's en het Nederlandse minimumloon. Deze installatie laat je werken voor een minimumloon. Door een uur aan de hendel te draaien verdien je €8,80. Als je stopt met draaien, stopt de betaling. **as a game.** <http://blakefallconroy.com/18.html>

## Narratieve cirkel

- *ECONOMIX* van Michael Goodwin en Dan E. Burr. In samenwerking met SUBMARINE CHANNEL en uitgeverij SUBQ presenteren we deze graphic novel waarin de geschiedenis van de moderne economie wordt uitgelegd. Tijdens het festival start elke dag met een comic lecture over de economie door Michael Goodwin. **As evolution, as a game, as magic, as a market, as a fiction.** <http://economixcomix.com/>
- *GERMINAL* van Halory Goerger en Antoine Defoort. Theaterstuk waarin 4 individuen een nieuwe beschaving creëren in een lege wereld. **As evolution, as a fiction.** <http://www.amicaledeproduction.com/en/projects/germinal.php> | [http://www.rotterdamseschouwburg.nl/cms\\_files/MediaGalerij/Other/otherfiles13352\\_00.pdf](http://www.rotterdamseschouwburg.nl/cms_files/MediaGalerij/Other/otherfiles13352_00.pdf)
- Kortfilms gemaakt tijdens de economische crisissen van de afgelopen eeuw, selectie door Wouter Jansen van GoShort. **As evolution, as a game, as a fiction, as magic, as a market.** <https://www.youtube.com/watch?v=gFOC67bavMY>
- *Century of the Self* van Adam Curtis. Over hoe we steeds meer consumeren en individueler worden. **as a market, as a fiction.** <http://topdocumentaryfilms.com/the-century-of-the-self/>
- *They live* van John Carpenter. Cultfilm over de commercialisering van onze samenleving. **As evolution, as a game, as a fiction**

- *In time* van Andrew Niccol. In het jaar 2169 verouder je na je 25<sup>e</sup> niet meer en begint een klok één jaar af te tellen. Extra tijd kun je verdienen. **As evolution, as a game, as a market, as a fiction**
- *Dawn of the Dead* van George A. Romero. Het idee voor *Dawn of the Dead* kwam door de observatie van bezoekers van grote winkelparadijzen. **As a market, as a fiction**
- *Food, Inc.* van Robert Kenner. Documentaire die toont hoezeer de voedselindustrie, juristen en overheidssubsidies elkaar in een ijzeren greep houden. **As evolution, as a game, as a market**
- *The Internet's Own Boy: The Story of Aaron Swartz* van Brian Knappenberger. Documentaire over internet pionier Aaron Swartz die op zijn 26<sup>ste</sup> zelfmoord pleegde. **As a game, as a market**
- *Labour of Love* van Aditya Vikram Sengupta. De film volgt een getrouwd stel in hun dagelijkse handelingen. Daarin kunnen zij hun liefde voor elkaar uitdrukken, want ze zien elkaar dagelijks maar even. **as a market.** <https://www.iffrr.com/nl/films/asha-jaoar-majhe/> | [http://www.imdb.com/title/tt3843088/?ref=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt3843088/?ref=fn_al_tt_1)
- *Banana Pancakes and the Children of Sticky Rice* van Daan Veldhuizen. Documentaire over een klein dorpje aan een rivier in Laos waar de inwoners tevreden hun leven leiden tot de eerste rugzaktoeristen het dorp ontdekken. **as evolution, as a market** <https://www.iffrr.com/nl/films/banana-pancakes-and-the-children-of-sticky-rice/>
- *We come as Friends* van Hupert Sauper. Documentaire over Zuid-Sudan, waarin thema's als globalisering en de gevolgen van de huidige economische orde aan bod komen. **As a game, as a market, as a fiction** <http://www.wecomeasfriends.com/>
- *Shadow World* van Johan Grimont. Deze documentaire toont de grote invloed van de wapenhandel op geopolitieke gebeurtenissen. **As a game, as a market, as a fiction.** <http://www.theshadowworldbook.com/the-film/>
- *Episode 1* en *Episode 3* van Renzo Martens. In *Episode 1* steekt Martens tijdens de burgeroorlog de Tsjetsjeense grens over. In *Episode 3*, ook bekend als *Enjoy Poverty*, leert Martens de bevolking van Congo hoe ze van hun armoede en ellende kunnen profiteren. **As a market, as a fiction.** <http://www.renzomartens.com/episode1/film> | <http://www.renzomartens.com/episode3/film>