

Ensayo sobre 'Control Being Controlled' Descripción de la estética y los recursos en imagen, audio y movimientos en el escenario

Título: 'Control Being Controlled' (cBc)

Duración: 1h

Idea y Concepción: Johannes Schmidt, Hana Ruzanska y Jaciel Neri

Música y Video: Johannes Schmidt

Coreografía: Jaciel Neri

La obra está diseñada para tres artistas. En medio del escenario están dispuestas algunas cajas grandes que forman una pared; a la izquierda de este espacio hay una mesa sobre la cual hay una cámara conectada a un trípode y una computadora.

Introducción

La idea básica de *cBc* trata sobre la proyección de la actitud de los humanos en sus mecanismos de control. Cada ser humano quiere controlar a otras personas para establecer su propio dominio y orientarlos en función de su voluntad. El más simple grupo de personas proporciona este tipo de comportamiento y muestra poco tiempo después que quiere controlar y le gusta ser controlado. Este tipo de comportamiento de auto-organización no sólo es normal para una sociedad pensada jerárquicamente, sino también es un efecto secundario de aprovechamiento de este momento. La dinámica del grupo muestra que la aceptación de control es muy fácil para alcanzar, pero por otro lado genera un descontento repentino en esa misma gente que se conduce de manera pasiva. Con demasiada frecuencia, este descontento no se proclama y obliga a la persona en cuestión a suprimir estos sentimientos. Mas adelante comienza la lucha entre todos los miembros del grupo en la cual uno de ellos quiere mostrar su superioridad y demostrar que tiene razón. *cBc* proyecta este fenómeno de diferentes maneras: como una interacción entre los artistas, entre el intérprete y la música/video y en relación al espacio. En cada constelación se mostrará una nueva interpretación de este comportamiento con el que los seres humanos controlan unos a otros y son controlados tanto por otras personas, por la música y por el vídeo.

Para transmitir rápidamente la idea de control en todos sus niveles, el escenario y la animación han sido reducidos a su mínima expresión en su aspecto material. Esta simplificación no es un método de enseñanza, sino que forma parte de la estética que confronta al arte contemporáneo supuestamente complejo.

Espacio

Para transmitir los diferentes aspectos de control, este está desarrollado en varios niveles de percepción al mismo tiempo. Por lo tanto, el aspecto de control del espacio se proyecta en el escenario, cuando los tres artistas comparten el escenario y quieren definirlo de nuevo una y otra vez. Las cajas blancas interrumpen este intento de distribución del espacio y de la escala de la habitación como un elemento caótico. Los cambios de estas mediciones o de los señales en la música son iniciados por el impulso de la solista, la cual forma parte del trío. Siguiendo esta misma idea, los ritmos de las manos cortan y dividen la pantalla negra una y otra vez. En ambos casos, tanto en el escenario, la pantalla, cada corte presenta nuevas percepciones de la profundidad.

Las casillas blancas forman un momento claro y estable en el escenario, tanto como se mantengan

intactos. Más tarde están extendidas y fuerzan el contrario. El muro está formado por cajas con una textura diversa pero regular, la cual es casi siempre visible cuando se utiliza la proyección. También aquí, en el detalle, se puede encontrar algo desordenado e incontrolable y que refleja toda la pieza: el caos contiene el orden, el orden contiene el caos.

Auto-Control

La parte solista del trío es una auto-regulación compulsiva del cuerpo: el cuerpo es involuntario y las extremidades tendrán que ser establecidas por el mismo solista - su propio cuerpo se convierte en una marioneta, el cual se rompe por los reflejos arbitrarios de otras partes del cuerpo.

La sección en la que se proyecta la mano muestra este control: una mano domina y controla la otra parte sin voluntad o dominio sobre el espacio y restringe la mano pasiva.

Percepción visual

Los ritmos producidos por la imagen en la animación de plástico de las manos y los brazos tienen dos objetivos: en primer lugar, los ritmos son generados por un tipo de sonido virtual en la imaginación del espectador - esto de acuerdo a las primeras animaciones de Oskar Fischinger. La condición es que el espectador acepte el material durante un período más largo: sólo después de unos minutos se muestra este efecto una vez que esta etapa de lo 'Nuevo' sobrevive y espectador se acostumbra al material. Para facilitar este objetivo, el brillo y el contraste de la cámara se incrementa, la cual graba las manos desde arriba y se reflejan en la pared. La segunda es un momento en que la imagen está rota de forma regular por un brazo, de tal manera que el público percibe una secuencia de fotos, como si fuera una cámara lenta que produce sólo ocho o cinco imágenes por segundo.

Control vía Video

El mismo método está utilizado en la parte siguiente en la que dos artistas interactúan con una animación simple de objetos blancos y negros. La animación controla los movimientos de los artistas y la percepción del destinatario. Se pretende controlar la animación, pero eso es por el beneficio de los efectos de percepción: el espectador tiene la impresión de muchos cuadros sucesivos en una secuencia lenta. Otro elemento es la representación y la ampliación de los detalles del cuerpo: a través de los cambios en blanco y negro las secciones en las cajas blancas son más prominentes y el enfoque se fortalece en estos detalles.

Manipulación de los otros

Hay un nivel de control directo sobre las personas que se hace más evidente en tres secciones, cada una con características diferentes. El control de la voluntad está dirigido por un artista en forma de comandos y mientras los otros artistas tienen que seguir estas instrucciones. Lo mismo ocurre con el juego de video en el que la audiencia debe cumplir el rol de control. Dramaturgicamente se trata de una maqueta de la pieza para abrir una perspectiva diferente sobre la situación del escenario y de despertar al espectador. La tercer área se refiere a la comunicación directa entre dos cuerpos que se desean mediante un juego de preguntas y respuestas que consiste en empujar y rodar por el suelo, para ganar territorio y modelar el cuerpo del oponente con su poder.

Interacción con Audio

El diseño del sonido abarca el Sound-Design, Pop y música electrónica en vivo y se adapta a la situación. En el caso de la animación de las líneas, el sonido se inicia con una atmósfera y se abre en una banda sonora electrónica. Los ritmos electrónicos controlados al azar aquí se corresponden a

los ojos caóticos que se proyectan en la pantalla. La audio-síntesis durante el comando de la voz se controla a través de un iPod sin hilos que manipula y controla la voz - casi un nivel de control adicional. Los filtros utilizados y la síntesis son la modulación de amplitud, filtros de paso bajo, síntesis granular, cambio de tono y reverb.

El movimiento y la danza están acompañados por los impulsos distribuidos que se procesan más tarde con un resonador. Las bajas olas del resonador terminan en un ritmo Dub-Step. En primer lugar, estos sonidos de baja frecuencia, determinan la atmósfera, también producen sus señales de ritmo, su dinámica y los patrones de movimiento de los bailarines.

Feedback

La pieza está sustentada por la interacción de un artista con un circuito electrónico de altavoz, micrófono, papel de aluminio y clips de metal (como un productor de sonido) que crea un sistema de retroalimentación. Son los elementos más fundamentales para crear música electrónica y en este punto se utiliza un generador, que a duras penas puede ser controlado por un artista.