

# Kurt Hentschläger

www.hentschlagelager.info



Foto: Kurt Hentschläger

## PERFORMANCE AUDIOVISUAL

# FEED

**País:** Austria/ Estados Unidos **Duración aproximada:** 40 minutos (sin intermedio)

**Creación:** KURT HENTSCHLÄGER Max & Unreal Scripting: MICHAEL FERRARO Imágenes 3D: FRANCISCO NARANGO  
-ESTRENO EN MADRID-

**“FEED CONSIGUE CONVERTIRSE EN UNA ALEGORÍA MORAL Y, AL MISMO TIEMPO, EN UNA EXPERIENCIA ESTÉTICA INSUPERABLE.” - Claudia Hart (Essay on Feed)**

Creada por el austriaco Kurt Hentschläger (alma del dúo Granular Synthesis, junto a Ulf Langheinrich) *Feed* es una *performance* audiovisual que dinamita el lenguaje escénico y estético actual y en la que el público experimenta los efectos sorprendentes que producen los cambios en un entorno artificial.

Al principio, sobre una gran pantalla, figuras protohumanas en 3D se mueven sincronizadas, flotando simultáneamente en un mundo de gravedad cero. Generando sonidos y zumbidos sinfónicos, estos robots futuristas -para crear *Feed*, Hentschläger se ha inspirado en Unreal Tournament, un juego *online* en el que los participantes usan avatares- se contorsionan, atraviesan el espacio y se multiplican.

Después, la oscuridad. Los clones humanos se desvanecen. La niebla empieza a cubrirlo todo y las luces estroboscópicas inducen a una pérdida completa de la orientación espacial. Se extreman los límites de la percepción. La luz choca con lo que es ahora un mundo físico lleno de humo. La realidad muta en una sopa primordial de sonido, niebla y luces de colores que resultan al mismo tiempo desasosegantes e inspiradoras. Como escribe Claudia Hart en su ensayo “somos transportados a un universo en el que las respuestas automáticas están fuera de nuestro control”.

Aprovechando la tecnología, Kurt Hentschläger - “creo que la reacciones dependerán completamente de la predisposición y del estado mental de cada uno”- presenta un trabajo que es, al tiempo, elegiaco y espeluznante.

*Feed* es una creación para la Biennale di Venezia, donde se estrenó en septiembre de 2005.

\*Por las condiciones especiales del espectáculo -que incluye luces estroboscópicas- se requerirá que los espectadores lean y firmen un documento explicativo antes de entrar a la función.

festival de otoño 09 Comunidad de Madrid festival de otoño 09 Comunidad de Madrid festival de otoño 09 Comunidad de Madrid

### ► Sobre la Compañía

Kurt Hentschläger (Linz, Austria, 1960) vive y trabaja en Chicago. Es creador de *performances* e instalaciones que tratan de reflexionar sobre la condición humana.

Empezó a exhibir sus piezas en 1983, con la construcción de artefactos surrealistas, para más tarde dedicarse al video, la animación por ordenador y el sonido.

Entre 1999 y 2003 forma parte del dúo Granular Synthesis. Empleando proyecciones de imágenes a gran escala y estimulación sensorial, sus piezas buscan sorprender al espectador física y emocionalmente.

Su trabajo en solitario ahonda en la naturaleza de las percepciones y en el acelerado impacto de las nuevas tecnologías en la conciencia colectiva e individual.

Hentschläger ha ganado numerosos premios. Además, ha representado a Austria en la Biennale di Venezia en 2001 y mostrado su trabajo internacionalmente durante dos décadas (Museo de Arte Nacional de China, Stedelijk Museum de Ámsterdam, Anchorage – Creative Time, Inc., MAC-Musée d'Art Contemporain Montreal, MAK- Museum of Applied Arts Viena y Palacio de Bellas Artes de México, entre otros).

Entre sus instalaciones, se encuentran *KARMA/ cell*, *Zee*, *Range* y *KARMA/X*.

### Teatros, fechas y horarios

Madrid. La Casa Encendida  
Tel. 902 430 322  
www.lacasaencendida.com  
27, 28 y 29 de noviembre a las 18 y a las 22 horas

## Con nombre propio

(...) El aspecto definitorio del espectáculo para mí (y para casi todos los demás espectadores) fue que semejante hasta ahora inédita muestra caleidoscópica de patrones, belleza, forma, movimiento, pulso y textura no estaba siendo producida directamente por el artista (aunque no cabe duda de que él era quien controlaba la experiencia) sino POR MI PROPIO CEREBRO. El trabajo se presenta dentro del protocolo escénico tradicional con una buena carga de elementos tecnológicos -un nivel técnico que rara vez he visto en Estados Unidos en mis veinte años de experiencia teatral: un proyector de vídeo de 5.000 ansi lumens, 8 canales de sonido de 400 vatios cada uno, con un subwoofer de 5.000 vatios, 10 estroboscopios Martin "Atomic 3.000" (agrupados en dos circuitos de cinco piezas cada uno que funcionan de forma independiente), 5 unidades de cambio de color para las luces estroboscópicas y 36 focos PAR de rayo amplio. Todas las luces estroboscópicas y la iluminación son de una intensidad altísima que hace que requieran un total de cincuenta mil vatios para funcionar. Enumero todas estas especificaciones del equipo técnico para enfatizar lo inmersiva que resulta la experiencia. Hentschläger apunta los focos y las luces estroboscópicas a la niebla que rodea al público, así que los espectadores se encuentran desprovistos de toda información sensorial aparte de la música y las luces, que parpadean a diferentes velocidades unas respecto de las otras. En mi exhaustiva entrevista con Kurt, disponible para descargar en pdf en su página web ([http://www.hentschlagel.info/portfolio/feed/pdf/SEAMUS\\_Journal\\_Interview.pdf](http://www.hentschlagel.info/portfolio/feed/pdf/SEAMUS_Journal_Interview.pdf)), el artista explica cómo consigue este efecto tan poco habitual: "De acuerdo con mis investigaciones... lo que se produce es un choque entre el ciclo de reajuste del cerebro (de las partes del cerebro que procesan la información visual) y los ciclos externos de los estroboscopios. Cuando comienza la parte de la niebla, los estroboscopios parpadean a una frecuencia de unos 8 hercios. A partir de ahí, hasta el final de la pieza, llegan a alcanzar máximos de 24 hercios. Normalmente, al principio de la parte de la niebla, el público se encontrará, en lo que a los ciclos del cerebro se refiere, en estado alfa. Eso significa que su propio cerebro se "refresca" con una frecuencia de entre 8 y 13 hercios. Entonces, parecen ocurrir dos cosas: A) en general, un parpadeo estroboscópico a una frecuencia de entre 8 y 13 hercios parece eliminar ciertas barreras psicológicas entre distintas partes del cerebro y B) las tasas de parpadeo (externas) de las luces interfieren con los ciclos (internos) del cerebro relacionados con el córtex visual, lo que da como resultado patrones de interferencias. Estos patrones psicodélicos en 2 ó 3 dimensiones, experimentados en un ambiente como ese, varían de una persona a otra dependiendo de los ritmos de los ciclos cerebrales y de otros factores relacionados con la imaginación y otras predisposiciones. La intensidad de los patrones cambia dependiendo de las variaciones (incremento o disminución) en la intensidad lumínica de los focos estroboscópicos y en la frecuencia de parpadeo. *Feed* usa dos secciones independientes de este tipo de luces que, cuando se programan con frecuencias distintas, crean sus propias interferencias entre sí. Todo eso produce el efecto de "frustrar" constantemente los intentos del cerebro por "ver" correctamente y, así, le anima a realizar constantes reinterpretaciones de la realidad que le rodea. En general, cuanto más brillante sea el parpadeo y más ocupe el campo de visión, más instantánea será la aparición de los patrones. Esto se apoya principalmente en la densa niebla, que borra cualquier idea de espacio físico, de profundidad espacial, y así anula el sentido de la orientación. La niebla lleva el parpadeo al plano de la retina, anulando las posibilidades de marcar cierta distancia o escapar de él, reduciendo al ojo a las funciones de un sensor muy básico de brillo, color y contraste de forma que todos los patrones que se perciben resultan, inevitablemente, "invenciones" del cerebro. En mi trabajo con vídeo, experimenté con el parpadeo durante casi seis años en un intento por conseguir que, de alguna manera, el vídeo escapara de la pantalla plana y tomara cuerpo en el espacio. Usando el parpadeo, se consigue dar un lugar prominente al elemento lumínico del vídeo, pero la naturaleza plana inherente a este medio nunca dejó de ser una fuente constante de frustración". (...)

Barton McLean

-¿Cómo han influido sus estudios y sus exploraciones de campos más allá de las artes en su producción artística, especialmente en *Feed*? (Arquitectura, ciencia del cerebro y la percepción...).

Antes de dedicarme a las artes visuales, estudié Arquitectura. En los comienzos de mi carrera artística, en 1984, construí objetos no funcionales, máquinas en parte absurdas, con componentes de luz, movimiento y sonido preprogramados. Creo que esa afiliación con la arquitectura sigue siendo evidente en mi trabajo. Por ejemplo, es obvia si se piensa en la manera en que uso el sonido como un elemento tanto espacial como escultural en mis obras. Con aspecto escultural me refiero a los efectos espaciales de los bajos intensos, por ejemplo, que crean una especie de tejido invisible pero muy físico en un espacio dado. Crea una especie de arquitectura virtual cambiante que se adapta al espacio en que se desarrolla. Este concepto suele aplicarse a la forma en que uso el sonido en mi trabajo, es como "pintar" con sonido o como componer sobre una línea temporal. Mi otro gran interés tiene que ver con la percepción, con nuestra forma de experimentar el mundo, más concretamente el espacio y el tiempo, cómo la percepción es algo tan individual y altamente maleable. La emoción parece estar en la esencia de las interpretaciones que realizamos de la información que recibimos de nuestros órganos perceptivos. Dependiendo de nuestro estado mental, en situaciones extremas, lo que resulta agradable un día puede llegar a ser doloroso al día siguiente.

Extracto de la entrevista de Barton McLean a Kurt Hentschläger  
Seamus Journal (The Journal of the Society for Electro-Acoustic Music in the United States)

## Sobre el espectáculo

*Feed*, la palabra del título, posee tres significados: evoca al mismo tiempo una corriente de energía, un catéter y una forma primaria de ingestión, si no directamente la de un animal, sí al menos una forma de alimentación gastronómicamente no selectiva. Como representación escénica, *Feed* se apoya en un abanico de referencias equivalente: se trata del retrato de la agonía de un grupo de clones humanoides que trata de revelar la ideología nihilista que subyace a la tecnología usada en los videojuegos de guerra, la misma usada en este espectáculo para crear esos clones que se colocan ahora ante el espectador.

En la creación de *Feed*, Kurt Hentschläger se ha servido de la tecnología del videojuego Unreal Tournament, un juego *online* multijugador en el que los participantes dirigen unos avatares en 3 dimensiones que recuerdan vagamente a gladiadores romanos articulados aquí como una serie de robots que parecen salidos de una distopía futurista y cuyo objetivo parece ser luchar los unos contra los otros hasta que, inevitablemente, les alcance la muerte. Llegados a este punto, y para comprender *Feed*, es útil adentrarse brevemente en la historia de videojuegos como en la de Unreal Tournament.

Unreal Tournament emplea un tipo de gráfico en 3 dimensiones en tiempo real y generado con tecnología virtual creado hace treinta años por el ejército de los Estados Unidos para usarse en los simuladores de vuelo como instrumento de implicación estratégica y, sobre todo, psicológica, dentro de la preparación militar. De hecho, era habitual que los primeros desarrolladores de videojuegos recibieran su formación inicial en el ejército para, más tarde, convertirse en emprendedores de los negocios que desarrollarían y venderían esta tecnología en el ámbito comercial. Desde finales de los noventa, con el final de la Guerra Fría, la política del gobierno de Estados Unidos cambió y se reorientó la inversión en investigación de forma que no sólo fuera destinada a la defensa nacional sino también a apoyar y, de esa forma, estimular el desarrollo comercial que estaba experimentando ese sector. En ese momento la industria del videojuego empezó a tener un éxito enorme y el ejército perdió parte de su poder de control sobre ella. Los juegos comerciales crearon un estilo de acción conocido como “de disparos en primera persona” porque los jugadores presencian la acción desde el punto de vista de uno de los combatientes. Así, se consigue una visión subjetiva que hace que la implicación en la narrativa emocional resulte accesible para audiencias muy amplias. Como resultado de esta trayectoria histórica, nació toda una esfera de “entretenimiento militar” de la que han surgido títulos como Unreal Tournament (...).

*Feed* es una representación sin personas dividida en dos partes: la primera está protagonizada por representaciones de figuras primitivas no diferenciadas, escuálidas y sin rostro, proyectadas en una gran pantalla a escala cinematográfica. Las figuras están animadas por el programa Karma, el mismo que hace funcionar Unreal Tournament y que se usa para crear los espasmos mortales de los guerreros derrotados. Este programa produce animaciones que no están prefijadas en fotogramas sino que se desarrollan en tiempo real valiéndose de simulaciones dinámicas. En Unreal, los personajes a punto de morir se retuercen y tienen espasmos cuando les alcanza un disparo para crear una sensación de muerte lenta y tal vez dolorosa. En Unreal, sin embargo, como en una película de terror adolescente, el inevitablemente serio tema de la muerte se trata sin empatía, con lo que el conjunto resulta exagerado o satírico. Hentschläger usa el generador de muerte que es Karma para producir una serie de imágenes de gran carga emocional, de tal manera que anula la posibilidad de exorcizar de ellas el juicio ético. Utiliza Karma como metáfora y comentario, convirtiéndose así en uno de los pocos artistas que trabajan con Machinima -el término que se usa para las animaciones realizadas adaptando programación de videojuegos comerciales- que no separan la forma tecnológica de su contenido político y social. (...)

La segunda parte de *Feed* podría verse como una especie de escenificación ritual del juego de “disparos en primera persona” en la que el espectador experimenta los espasmos “kármicos” desde el punto de vista del personaje. La animación proyectada se desvanece mientras el teatro se llena de una niebla emitida por una serie de máquinas de humo artificial de las que usan los creadores de efectos especiales. Mientras continúa el sonido ambiente atmosférico que durante la primera parte ha estado creando, en directo, Hentschläger, las “voces” musicales de los personajes animados, conducidas por los espasmos de sus órganos, son gradualmente reemplazadas por el sonido amplificado de las luces estroboscópicas y los focos parpadeantes. Un entorno desaparece mientras las luces empiezan a vibrar contra lo que es ahora una densa capa de humo (...).

*Feed*

Ensayo de Claudia Hart

## Más en

[www.hentschlagelager.info](http://www.hentschlagelager.info)

**Kurt Hentschläger**

Creación  
Max & Unreal Scripting  
Imágenes 3D

KURT HENTSCHLÄGER  
MICHAEL FERRARO  
FRANCISCO NARANGO

Producción y gira: Epidemic (Richard Castelli, con la asistencia de Rossana Di Vincenzo, Florence Berthaud y Pierre Laly).

Agradecimientos a Claudia Hart y Friedrich Kirschner.

Con el apoyo de BUNDESKANZLERAMT:KUNST y LAND OBEROESTERREICH - KULTUR (Austria).

Es un encargo de la Biennale di Venezia (2005).

## Kurt Hentschläger

Nimmagazine, Francesco D' Orazio, 16/02/06

El espectáculo de Kurt Hentschläger es uno de los más potentes e invasivos que he experimentado. Es, sin lugar a dudas, una de las ocasiones en que con más inteligencia se ha llevado a la práctica la idea de comunicación inmersiva.

¿Qué hace que *Feed* sea tan buena? Que enfatiza los límites visuales, auditivos, olfativos y táctiles de la percepción humana mientras nos cuenta una historia sobre la evolución de los medios y sobre nuestra experiencia sensorial del mundo. Empecemos por el principio.

Nos encontramos sentados en un ambiente totalmente oscuro, con una pantalla negra y un paisaje sonoro en que se entremezclan frecuencias muy bajas, apenas perceptibles, que van creciendo lentamente hasta definirse. Mientras el sonido asume formas apenas identificables, la pantalla negra empieza a mostrar primero uno, luego muchos modelos humanos en 3 dimensiones, sexualmente ambiguos, sin cara y totalmente desnudos. Los cuerpos fluctúan en el espacio negro y líquido de la pantalla, y su único motor son las frecuencias de sonido, que les obligan a sufrir contorsiones espasmódicas periódicas. Los movimientos son "procedimentales", es decir, no han sido animados manualmente, sino que es el motor gráfico de un videojuego el encargado de generarlos. La potencia del sonido, el número de cuerpos y de convulsiones van aumentando progresivamente en ritmo e intensidad hasta alcanzar una cima extrema... cuando, de pronto, el sistema se apaga. Volvemos a estar inmersos en la oscuridad... ¿pero qué tipo de oscuridad?

De pronto, una batería de cañones de humo empieza a descargar sobre la sala hasta dejarla completamente saturada. La niebla es tan densa que uno no puede ver ni su propio cuerpo, ni tan siquiera las manos. Se trata de perder la percepción por completo. Todo es tacto, oído y olfato. Ahora nuestros cuerpos reales y analógicos empiezan a fluctuar al ritmo de las simulaciones táctiles de intensísimos bajos, la nariz se nos llena de olor a hielo seco, luces estroboscópicas y focos de colores iluminan el espacio, distribuidos homogéneamente en la gruesa capa de aire blanco. Los estímulos visuales llegan a ser tan rápidos y violentos que la retina es incapaz de procesarlos y, así, genera fractales variables de distintos colores y formas. La niebla es tan densa en este punto que da la impresión de que estamos tocando la luz.

La espesa niebla y la sobre-estimulación visual y auditiva hacen añicos la dimensión frontal del espectáculo teatral y aportan una sensación extraña, opresiva: nos encontramos dentro de la oscuridad líquida de esa pantalla, totalmente a merced de un poderoso flujo de sonido y luz. Los cuerpos de los espectadores han tomado el lugar de los modelos en 3D. O, mejor, la pantalla se ha adueñado del espacio físico a través de una amputación genial de la vista, que ha transformado totalmente la percepción del público. La niebla impide la visión y transforma cualquier estímulo visual en un estímulo táctil. Pero es precisamente en este sentido en el que están evolucionando los entornos mediáticos: hacia la anulación de algunos sentidos en beneficio de otros. Por eso *Feed* no sólo es una representación, sino también una historia de la evolución de los medios; desde un paradigma de la pantalla a un paradigma de la inmersión que ya no se basa en la distancia que favorece la visión sino en la "ob-escenidad" del tacto, que destruye la distancia "escénica" entre el signo y el público. En resumen -asistimos a la historia de los medios desde la edad del espectáculo a la edad de la experiencia en cincuenta minutos. ¡Absolutamente McLuhaniano!

LA CRÍTICA