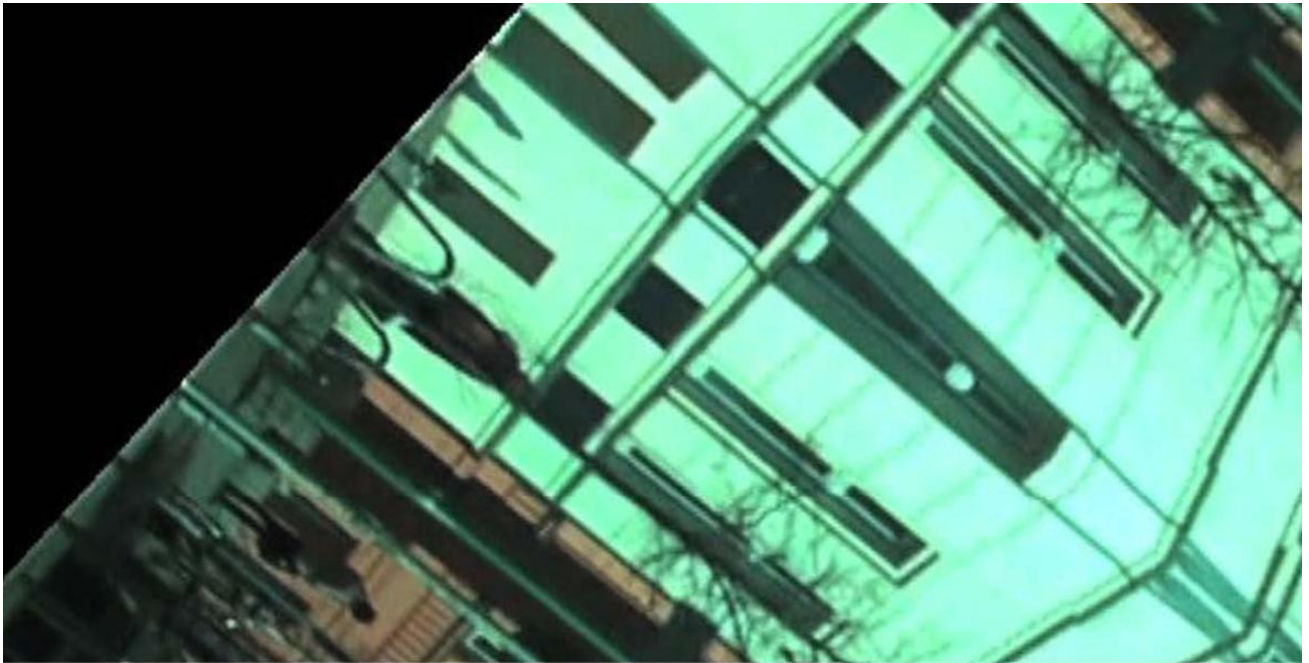


# HUMANIZE

magazine  
Issue 11





# JOAS SEBA

GAMING INTO MINDFULNESS





**JUGANDO CON LA CONCIENCIACIÓN**

**STIAN NEBE**



Por // By: Rebecca Schönsee  
Traducción // Translation: Roxana Nastulea

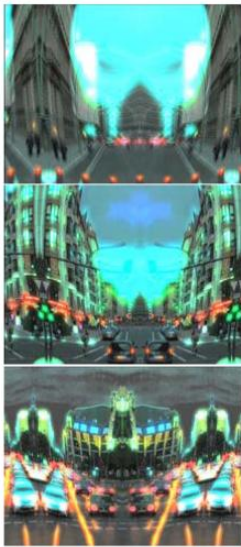
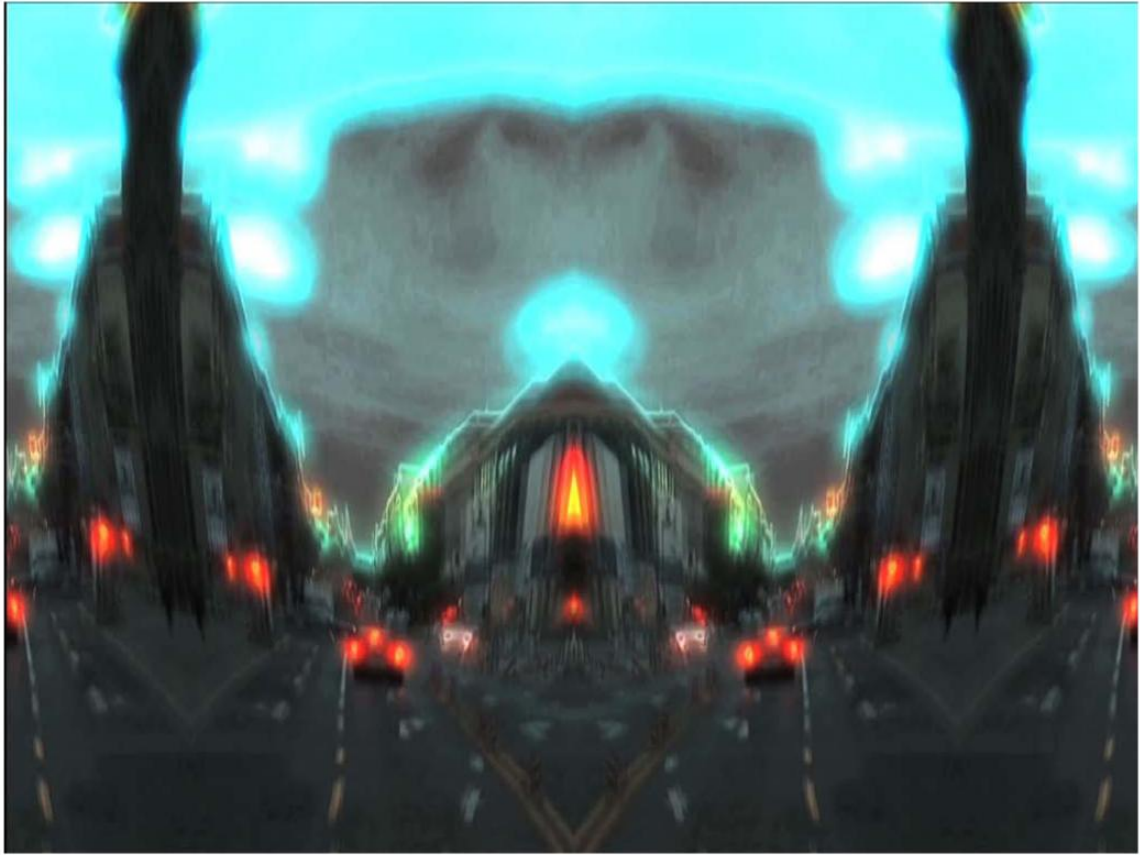
"Es un juego sin final de la desintegración. Reto al espectador por no estar a la altura de las expectativas de él o de ella. Me niego a la satisfacción que supone resolver la adivinanza, ocultada dentro de la profundidad de mi material gráfico". Transformando su gabinete filmico de la curiosidad en un intrigante rompecabezas híbrido de patrones geométricos, Joas Nebe incita al espectador a tener acceso a su juego. Él cree que, "Los juegos de adivinanza de este tipo despiertan la creatividad y transmite el papel del artista al espectador". He hablado con él sobre la realización de su película más reciente, "Machine Fair," el secreto detrás de su variable futurístico de laberintos de espacio urbano y la psicología inversa de su paradójica lógica del desastre.

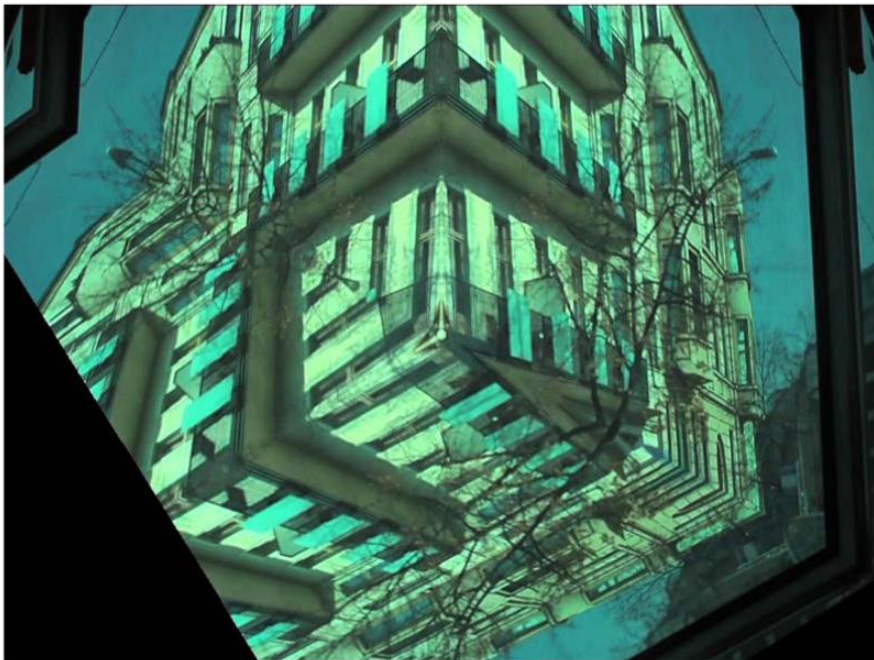
"It's a never-ending game of disintegration. I challenge the viewer by not living up to his or her expectations. I am denying the satisfaction of solving the riddle, hidden within the depth of my artwork." By turning his filmic cabinet of curiosity into an intriguing jigsaw puzzle of hybrid geometric patterns, Joas Nebe teases the viewer into accessing his game. He believes that, "Riddle games of this kind spark creativity and pass on the role of the artist to the viewer." I talked with him about the making of his most recent film, "Machine Fair," the secret behind his protean futuristic mazes of the urban arena and the reverse psychology of his paradoxical logic of disaster.

Salpicando la ciudad // *Splashing the City*

"Además de experimentar por primera vez con el formato de dieciséis-novenos y todo lo que implica en términos de retrato del paisaje urbano y a las personas a la que afectan, en "Machine Fair", rodada enteramente en Berlín, ya no trabajo con conjuntos de fotografías inmóviles pero sí con metraje filmado que usa vehículos prácticos como el autobús o el sistema subterráneo para disparar y escarbar sobre el material". Así, en "Machine Fair", la sensación de una amenaza inminente de un desastre surge directamente de la propia ciudad. Es el sistema de conmutación, la sangre vital de la ciudad viene a decir que simplemente aspira y se gasta en la pantalla: "En la recogida de materiales para "Machine Fair", el autobús funcionaba como un cohete o una aguja, como si penetrara el cuerpo de la metrópoli. Más tarde he reducido este ímpetu de penetración todo lo posible. He intentado dar la impresión de como si la ciudad se reflejaba de nuevo en la mira".

"Besides experimenting for the first time with the sixteen-nine format and all it implies in terms of portraiture of the urban landscape and of the people affecting it, in "Machine Fair," shot entirely in Berlin, I am no longer working with immobile sets of photographs but with filmed footage using practical vehicles like the bus or the underground system to shoot and scabble about the material." Thus, in "Machine Fair" the feeling of an imminent threat of disaster emerges directly from the city itself. It's the commuting system, the city's life-blood so to say which his camera is merely sucking in and splashing out on the screen: "In gathering the material for "Machine Fair," the bus functioned like a rocket or needle, as if penetrating the body of the metropolis. Later I reduced this penetrating momentum as much as possible. I intended to give the impression as if the city reflects back on the beholder."





Destellando lo rápido y furioso // **Flashing the Fast and the Furious**

Y la reflexión que hace, en efecto: Para, con la inmersión de la cámara en el sistema de conmutación de la ciudad y acelerando, replanteando y multiplicando el material filmado, "Machine Fair" representa un laberinto alucinante que tiene el aire de una aventura de carreras de calle. Crea los efectos mareantes de un entorno de juego envolvente, un motivo con el que Nebe a estado experimentado antes, por ejemplo, en sus dibujos filosóficos (mirar Humanizan el Nº 8). Como la necesidad de velocidad se sale del control, Nebe niega al espectador la posibilidad de alguna vez cruzar una línea de llegada. Es aquí donde, de hecho, su juego de adivinanzas se pone en marcha. En una lógica paradójica de la negación constante, los efectos acumulativos de su microcosmos enciclopédico pliegan sobre sí mismas, revelando cámaras oscuras de exceso y de eco-ignorancia. Nebe hace hincapié en, "Nuestra sociedad del conocimiento postmoderno pide una alta velocidad de las reacciones y cada vez más multitarea. Su uso excesivo reduce el coeficiente intelectual y disminuye la intuición". Esto es el dogma de velocidad, la afluencia de información y la desaparición de intimidad, que él cree que a su vez convierte nuestra sociedad a modo de tonto y más tonto. Por el contrario, la película se convierte en un antídoto a los motores de revoluciones y las máquinas rugientes. Cuando la trayectoria espacial de Nebe sigue cambiando a un mayor nivel, que conduce a una ruptura de túnel persiguiendo lo que parece ser un tubo de resonancia magnética, "Machine Fair" se convierte en una máquina de linterna, parpadeando el rápido y el furioso y recortando el exceso de velocidad del ojo del espectador hacia el interior. Esta terapia de choque es un intento brutal de ahorro y reconquista en un abrir y cerrar de ojos de la atención y el razonamiento.

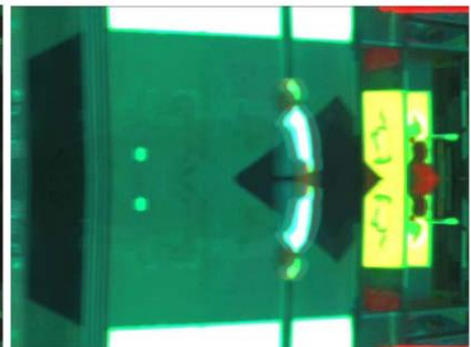
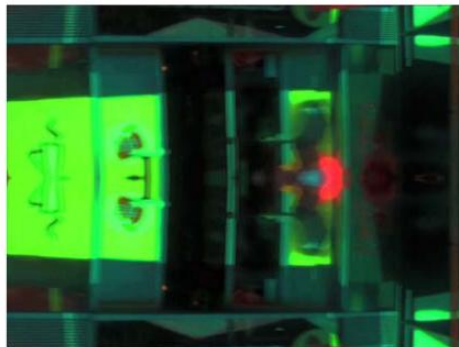
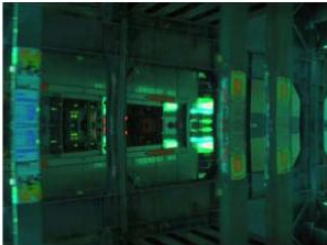
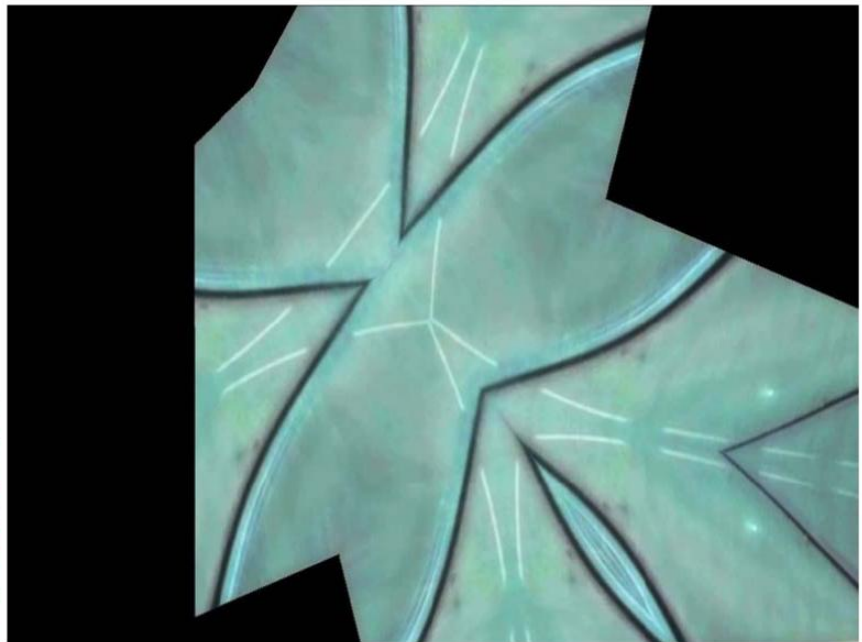
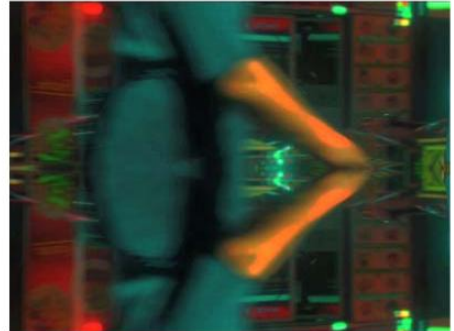
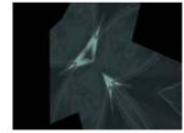
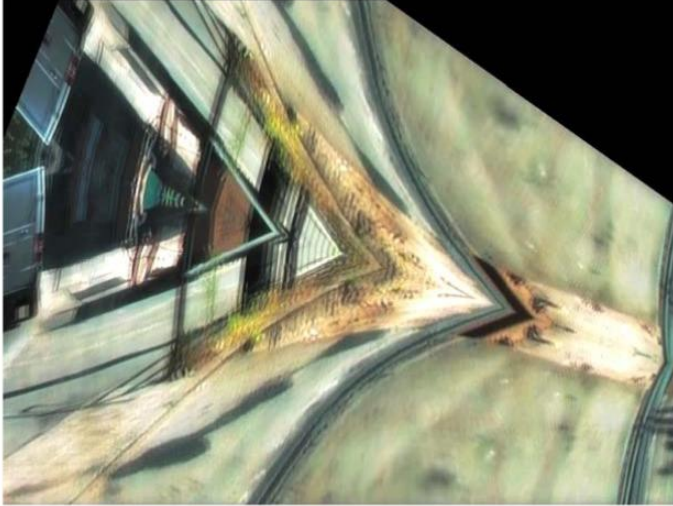
And reflecting it does, indeed: For, by plunging the camera into the commuting system of the city, and by speeding up, reframing and multiplying the filmed footage, "Machine Fair" depicts a hallucinatory labyrinth that carries the air of a street racing adventure. It creates the dizzying effects of an immersive game environment, a motif Nebe has been experimenting with before, e.g. in his Philosophical Cartoons (see Humanize No. 8). As the need for speed spins out of control Nebe denies the viewer the possibility of ever crossing a finish line. It's here in fact that his riddle game sets off. In a paradoxical logic of constant denial, the accumulative effects of his encyclopedic microcosm fold back on themselves, revealing dark chambers of excess and eco-ignorance. Nebe stresses, "Our postmodern knowledge society asks for high speed of reactions and more and more multitasking. Its excessive use reduces the IQ and diminishes intuition." It's the dogma of speed, the affluence of information and the disappearance of privacy, which he believes turn our society into a mode of dumb and dumber. Conversely, his film becomes an antidote to revving engines and roaring machines. When Nebe's spatial trajectory keeps shifting into higher gear, leading up to a break necking tunnel chase through what looks like a magnetic resonance imaging tube, "Machine Fair" turns into a flashlight machine, flashing the fast and the furious and slashing the speeding eye of the spectator inwards. This shock therapy is a brutal attempt of saving and re-conquering in a flash a moment of mindfulness and reasoning.



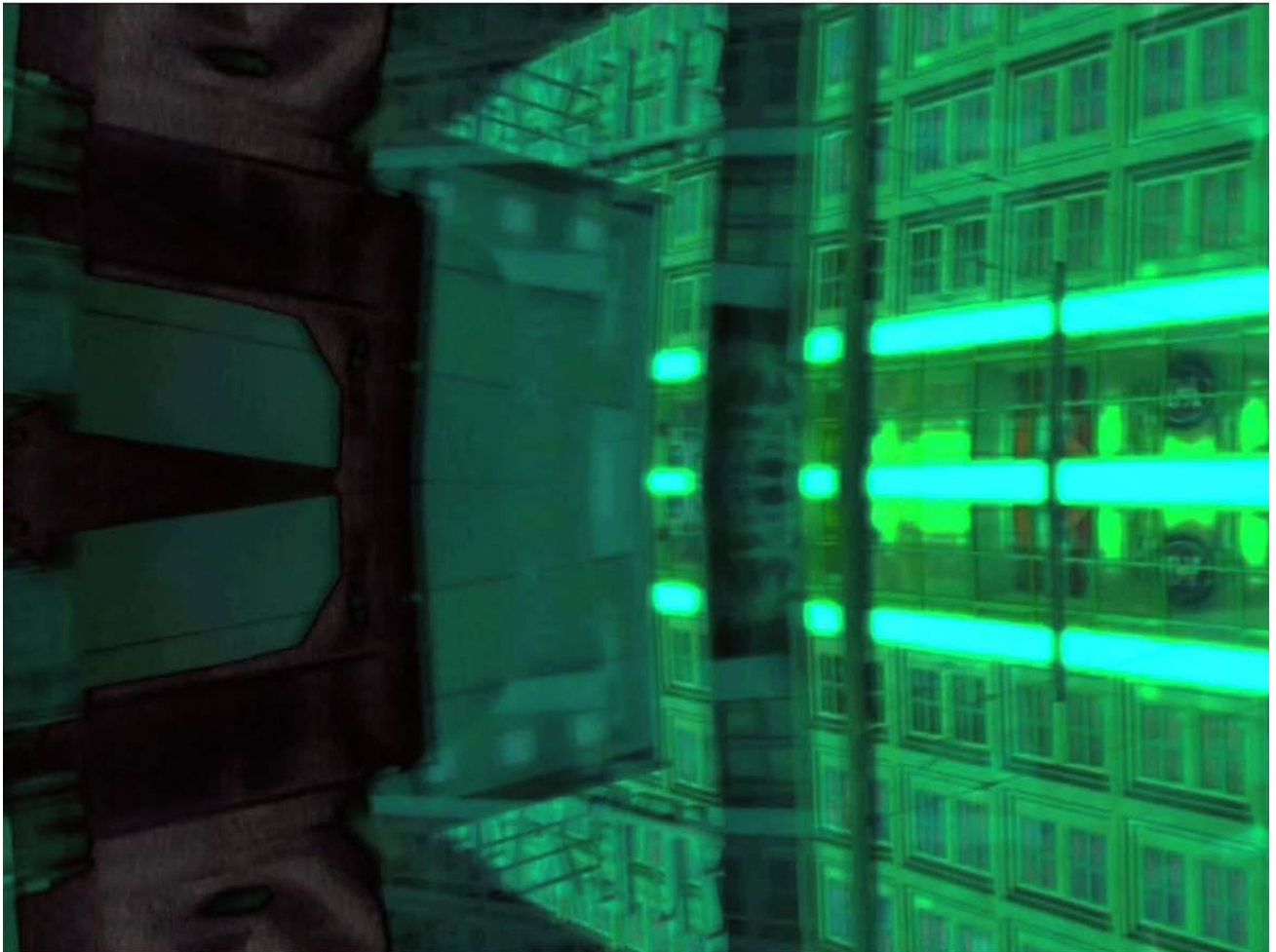
Teniendo presa la razón // **Taking the Reason Prisoner**

Para Nebe, "la fantasía y la inteligencia creativa son importantes habilidades de supervivencia hoy en día". Así como es el ajedrez, una analogía a la que él se sigue refiriendo como: "El ajedrez ejemplifica mi juego con el espectador. En un mundo de acortar los lapsos de atención, es ideal una concentración de práctica. Uno siempre tiene que estar con unos pasos por delante". Proyectando la locura de nuestra persecución diaria a la quiebra de la evolución, Nebe en un movimiento inteligente toma presa la razón, sólo para señalar la razón como la reina de su partido de ajedrez. Él pide una revisión minuciosa de la enciclopedia de nuestros fundamentos filosóficos y culturales. En su opinión la razón tiene el potencial para dirigir un camino lejos del horror vacui que se representa: "Creo que el modelo de iluminación ha sido cada vez más desacreditado, injustamente. Hoy en día la supervivencia y la convivencia sólo son posibles si están gobernadas por la facultad de la razón. El etiquetaje y la connotación de categorías intelectuales ayudan a traer nuevas relaciones a la vista y para obtener condiciones inesperadas del conocimiento".

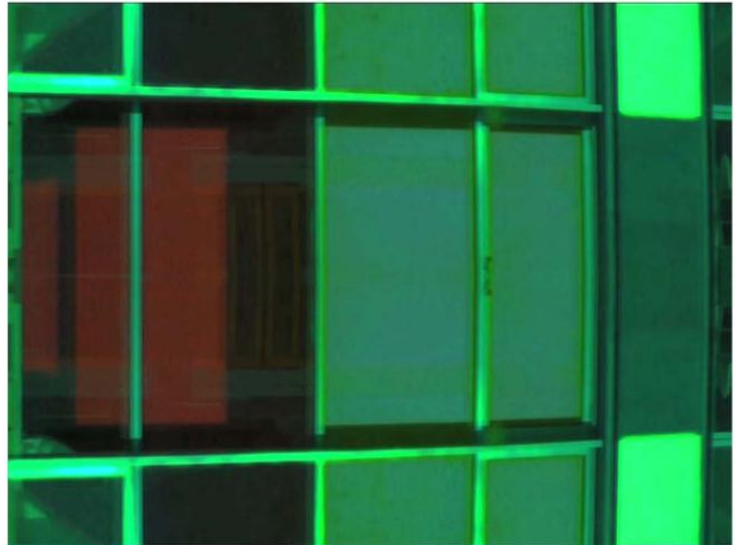
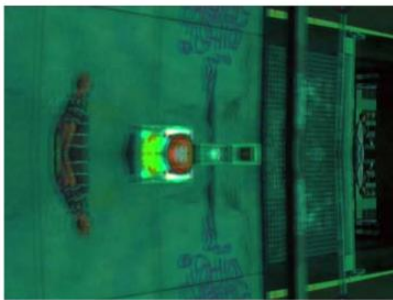
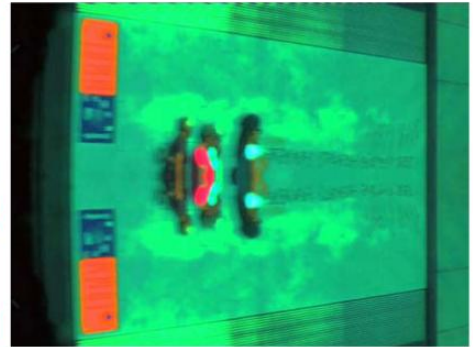
To Nebe, "fantasy and creative intelligence are important survival skills today." So is chess, an analogy he keeps referring to: "Chess exemplifies my game with the viewer. In a world of shortening attention spans, it's an ideal concentration-practice. One always has to think a few steps in advance." By screening the insanity of our daily chase towards evolutionary bankruptcy, Nebe in a clever move takes the reason prisoner, only to appoint reason to be the king of his game of chess. He calls for a close review of the encyclopedia of our philosophical and cultural foundations. In his opinion reason has the potential to direct a path away from the horror vacui he is depicting: "The model of enlightenment has increasingly been discredited, wrongfully I believe. Today survival and coexistence are only possible if governed by the faculty of reason. Labeling and connoting intellectual categories help to bring new relations into sight and to gain unexpected terms of knowledge."











Lo justo es sucio y lo sucio es justo // *Fair is Foul and Foul is Fair*

En contra de este énfasis en la facultad de la razón, puede llegar a sorprender que hubo un tiempo, en el que Nebe se involucró profundamente con el chamanismo. En consecuencia, "Machine Fair" está impregnada con el mismo tema totémico que hemos llegado a conocer en su, "Toons Totem" (mirar Humanize N° 9). Se trata de un vuelo de la fantasía en un futuro, en el que justo es sucio y sucio es justo. Al pasar por el aire contaminado de los espacios interiores y exteriores, se muestra los campos de batalla de un proceso tecnológico alborotado y la desintegración violenta de la individualidad. Es un extraño hablar de los temores que se convierte en fábula. Nebe explica la forma en que combina lo mágico con lo racional: "El caos está siempre en ese lado de mi trabajo que trato de dominar con la racionalidad. De esta manera, intento utilizarlo de una forma productiva. El frenesí y la destrucción inherente al caos horrorizan y, sin embargo puede ser el origen de algo nuevo".

Against this emphasis on the faculty of reason, it may come to a surprise that there was a time, in which Nebe became deeply involved with shamanism. Correspondingly, "Machine Fair" is imbued with the very same totemic theme we've come to know in his "Totem Toons" (see Humanize No. 9). It's a flight of fancy into a future in which fair is foul and foul is fair. Hovering through the polluted air of outer and inner spaces, it displays battlefields of a technological hurly-burly and the violent disintegration of selfhood. It's a freaky tell of fears becoming fable. Nebe explains how he combines the magical with the rational: "Chaos is always on that side of my work which I try to master by rationality. That way I try to use it in a productive way. Frenzy and destruction inherent to chaos are horrifying and yet may be the origin of something new."

En el lado lejano de la paradoja // *On the Far Side of Paradox*

Su concepto de la novedad surge de una conciencia afilada hacia el discreto. Al rastrear las huellas humanas en el medio urbano, y sin embargo mostrando lugares privados de las personas, Nebe una vez más, emplea una estrategia paradójica: "Si algo tiene mi arte es la intención de servir como un retrato de los que habitan el espacio representado. No suelo mostrarlo, pero es la gente, quien me importa. Estoy pendiente de los que no están en el punto de mira". Una forma de referirse a los efectos deshumanizantes de los seres humanos que se convierten en piezas intercambiables de una máquina gigantesca es humanizar las máquinas en sí: "He trabajado con la idea de cómo empezar a mirar las máquinas como seres humanos. Cuanto más viejo es el son los problemas, tanto más debemos atribuir algún tipo de personalidad para ellos; los coches, por ejemplo, comienza a tener estos tics y rarezas, que es precisamente lo que les hace parecer humanos". Esto me hace curiosa para preguntar: "¿Cuál cree usted que es su tic?" Sin hesitar Nebe contestó: "Mi tic... bueno, supongo que uno de mis tics es llevar las cosas hasta el final. El tic de mi máquina de dibujos animados es que es hermético. Nada es nunca realmente lo que parece a primera vista; por lo tanto, siempre es necesario buscar un segundo vistazo". Así que, tan sólo por si acaso "Machine Fair" te tuvo en jaque la primera vez, échale un vistazo de nuevo, pero recuerda que hay que: Jugar en el lado lejano de la paradoja para caer en un estado de atención.

His concept of novelty emerges from a sharpened awareness towards the inconspicuous. By tracking down human traces in the urban environment, yet showing places bereft of people, once more Nebe employs a paradoxical strategy: "If anything my art intends to serve as a portrayal of those inhabiting the spaces depicted. I don't show humans, but it's the people, I care about. I am after those who are usually left out of the big picture." One way of referring to the dehumanizing effects of humans becoming interchangeable parts in a gigantic machine is by humanizing the machines themselves: "I worked with the idea how we start looking at machines as human beings. The older the things get, the more we attribute some kind of personality to them; cars for example start having these tics and oddities, which is precisely which makes them appear human." This makes me curious to ask: "What do you believe your "tic" to be?" Without hesitation Nebe answers: "My tic... well, I guess one of my tics is to track things down to the very end. The tic of my cartoon machine is that it's hermetic. Nothing is ever quite what it seems at first glance; so it always calls for a second glance." So just in case "Machine Fair" got you checkmated the first time, check it out again, but keep in mind: Play on the far side of paradox to slip into a state of mindfulness.

