

Festival de electrónica visual
y experiencias inmersivas

PROGRAMA



23-26 SEP

CENTRO DE CREACIÓN
CONTEMPORÁNEA

MATADERO

mataderomadrid.org

 | MADRID

L.E.V. MATADERO

2021

La tercera edición de L.E.V. Matadero, Festival de Electrónica Visual y Experiencias Inmersivas, llega del 23 al 26 de septiembre para seguir explorando el lado más sorprendente de la creación sonora, audiovisual y digital contemporánea.

Este año, L.E.V. Matadero retoma su programación musical con conciertos y performances AV de la mano de grandes referentes y jóvenes talentos en el ámbito de la creación sonora electrónica y audiovisual, y suma una nueva sección de instalaciones de gran formato que podrán visitarse en diferentes espacios del centro durante los cuatro días de festival.

La sección VORTEX, compuesta por experiencias de realidad virtual y VR Cinema, y la sección Ciudad Aumentada, experiencias urbanas de realidad aumentada, volverán también con insólitas propuestas que nos sumergirán en universos oníricos y singulares que nacen en la intersección de la creatividad sin límites y las últimas herramientas tecnológicas.

Además, se creará un espacio de encuentro y experimentación en torno al universo virtual Planet LEV Matadero, donde los participantes podrán descubrir diferentes formas de interactuar en este tipo de mundos digitales.

Programa completo y horarios

Live AV

Performances audiovisuales y conciertos

Sala Azcona, Cineteca

23 de septiembre

18 h. y 22 h.

Scanner. *Mass Observation* (UK)
Cruhda + Judith Adataberna (ES)

24 de septiembre

18 h. y 22 h.

Grischa Lichtenberger. *KAMILHAN; il y a péril en la demeure* (DE)
Ivankova + Álvaro Chior (ES)

25 de septiembre

18 h. y 22 h.

Zoë Mc Pherson & Alessandra Leone. *String Figures* (DE/IT)
Lee Gamble & Clifford Sage (UK)

26 de septiembre

18 h. y 22 h.

Varg²TM & Croatian Amor (SE/DK)
Bromo. *No Signal* (ES)

Circuito De Instalaciones AV

Archivo y Plató de Cineteca, Sala de Madera
y Sala de Hormigón de Naves del Español

Del 23 al 26 de septiembre

Jueves y domingo: 11h./12.30h./15h./16.30h./18h./19.30h.

Viernes y sábado: 11h./12.30h./15h./16.30h./18h./19.30h./21h.

Martin Messier (CA)
Impulse

Adrien M & Claire B (FR)
*Acqua Alta - Crossing
the mirror*

Tundra (RU)
ROW: Signals for Space

Total Refusal (AT)
Money Is A Form Of Speech

VORTEX

Experiencias de Realidad Virtual y VR Cinema

Nave 0

Del 23 al 26 de septiembre

Jueves y domingo: 10h./12h./15h./17h./19h.

Viernes y sábado: 10h./12h./15h./17h./19h./21h.

Jakob Kudsk Steensen (DK)
Aquaphobia

Shoeg (ES)
Ecosystems @ORBIT.
Planet LEV Matadero

D-Fuse (UK)
Intersection (w/ Observatory)
Endeka 360

Hyphen Labs (UK)
NeuroSpeculative
AfroFeminism

Jeanne Susplugas (FR)
I will sleep when i'm dead

Fabito Rychter,
Amir Admoni (PE/BR)
Gravity VR

Lauren Moffatt (AU)
Of Hybrids and Strings

Boris Labbé (FR)
La Chute

Francois Vautier (FR)
Recoding Entropia

Ciudad Aumentada

Experiencias Urbanas de Realidad Aumentada

Placita

Desde el 23 de septiembre

Lunes a domingo: 9 - 22 h.

Adrien M & Claire B x Brest Brest Brest (FR)
Fauna

Planet LEV Matadero. Exploraciones Digitales

Espacio Taller

25 de septiembre, 10-20 h.

Open Studio Ways Of InteXRaction

Live AV

Performances audiovisuales
y conciertos

Del 23 al 26 de septiembre

Espacio: Sala Azcona, Cineteca

Live AV

Sala Azcona, Cineteca



23 de septiembre

18h. y 22h.

Sesiones dobles

Scanner: *Mass Observation* LIVE AV (UK)

El artista y compositor Robin Rimbaud (Scanner), pionero en el uso de teléfonos móviles, sistemas de videovigilancia y escáneres policiales en espectáculos en directo, trae a L.E.V. Matadero su mítico trabajo *Mass Observation*, en el que utiliza la tecnología para explorar las trampas de las redes sociales y la observación masiva de la sociedad. Junto a imágenes de vigilancia y escenas tomadas con cámaras ocultas, la actuación utiliza señales de radio en vivo, comunicaciones deshumanizadas y texturas abstractas, para crear una partitura electrónica contextual.

Cruhda & Judith Adataberna LIVE AV (ES)

Cruhda, proyecto musical de Paula Gómez de Caso, presenta en el festival el work in progress de su segundo álbum. Poesía, distorsiones, sintetizadores, piano y clarinete, samplers y sonidos de campo, agua y golpes de metales, conforman su paisaje sonoro, con el que investiga temas como la emancipación, la hermandad, la tierra o la muerte. Seleccionada en la convocatoria 2020 de residencias para Mujeres en la música electrónica de Matadero Madrid, en este nuevo proyecto su trabajo se une una vez más al trabajo en la producción de Avel y a la increíble propuesta visual de la artista Judith Adataberna.

Live AV

Sala Azcona, Cineteca



24 de septiembre

18h. y 22h.

Sesiones dobles

Grischa Lichtenberger: *Kamilhan; Il Y A Péril En La Demeure* LIVE AV (DE)

El productor de música electrónica y artista visual afincado en Berlín Grischa Lichtenberger presenta su álbum *KAMILHAN; il y a péril en la demeure*, conclusión de un ciclo de trabajo en cinco partes, que a nivel conceptual aborda la ambivalencia entre la crisis y la reafirmación social. Sonidos subversivos, voces digitales fragmentadas y canciones pop crípticas, denominadas por el propio artista como ‘baladas torcidas’.

Con la colaboración de:



Ivanková + Álvaro Chior LIVE AV (ES)

Ivanková, proyecto en solitario de la artista y compositora Irene de la Cueva, reinterpreta su último álbum *Mogut' Yun* (Eternal Recordings, 2021) partiendo de la inédita propuesta visual del artista multidisciplinar Álvaro Chior. Utilizando el mantra y la repetición en composiciones de largo desarrollo, nos invita a transitar por paisajes sonoros que encarnan su visión particular del espectro gótico y la fantasía neo medieval, en los que largos drones de órgano analógico, sintetizadores y etéreas composiciones vocales son protagonistas.

Live AV

Sala Azcona, Cineteca



25 de septiembre

18h. y 22h.

Sesiones dobles

Lee Gamble & Clifford Sage LIVE AV (UK)

El artista, productor y DJ Lee Gamble, en colaboración con Clifford Sage, presenta un directo basado en su trilogía *Flush Real Pharynx*, cuya última parte *A Million Pieces Of You* acaba de ser publicada. La trilogía comenzó en 2019 con el lanzamiento de *In A Paraventral Scale and Exhaust*, con sonidos que reflejaban la implacabilidad de la vida moderna. Este último trabajo, escrito durante la pandemia, introduce nuevos sentimientos como la desesperanza, la pérdida o el miedo, a través de composiciones electrónicas hiperdetalladas y siete conmovedoras pistas.

Zoë Mc Pherson & Alessandra Leone: *String Figures* LIVE AV (DE/IT)

Llega a L.E.V. Matadero el directo audiovisual *String Figures*, un proyecto de arte transglobal y trabajo colaborativo entre Zoë Mc Pherson y Alessandra Leone, con una versión especialmente creada para el festival. Esta producción multiplataforma explora la superposición entre lo digital y lo orgánico a través de grabaciones de campo del canto de garganta inuit, creando una pieza de música electrónica profundamente rítmica, inmersiva y progresista, con sonidos tan bailables como experimentales.

Con la colaboración de:



Live AV

Sala Azcona, Cineteca



26 de septiembre

18h. y 22h.

Sesiones dobles

Varg²™ & Croatian Amor LIVE AV (SE/DK)

El trabajo musical colaborativo del productor sueco Varg²™ y el músico danés Croatian Amor, que llevan desarrollando durante varios años, dio lugar en abril de 2021 a su cuarto álbum conjunto *Body Of Content*, en el que abrazan las nuevas formas de conectar en el mundo digital. Sus nueve pistas, producto de un año de confinamientos y con un tono extrañamente luminoso, se convierten en prueba viviente de que las colaboraciones creativas significativas son capaces de sobrevivir en tiempos de crisis global.

Bromo: *No Signal* LIVE AV (ES)

No Signal es el último disco de BROMO, combo formado por Paloma Peñarrubia en el concepto musical y Azael Ferrer en el desarrollo visual. Su propuesta va más allá de un directo audiovisual de música experimental y arte generativo, traspasando la habitual capacidad ‘decorativa’ para convertirse en parte indiscutible de su discurso escénico, musical y estético. De carácter reivindicativo y documental, este proyecto escénico propone un viaje inmersivo a través del espacio.

Circuito de Instalaciones AV

Del 23 al 26 de septiembre

Espacios:

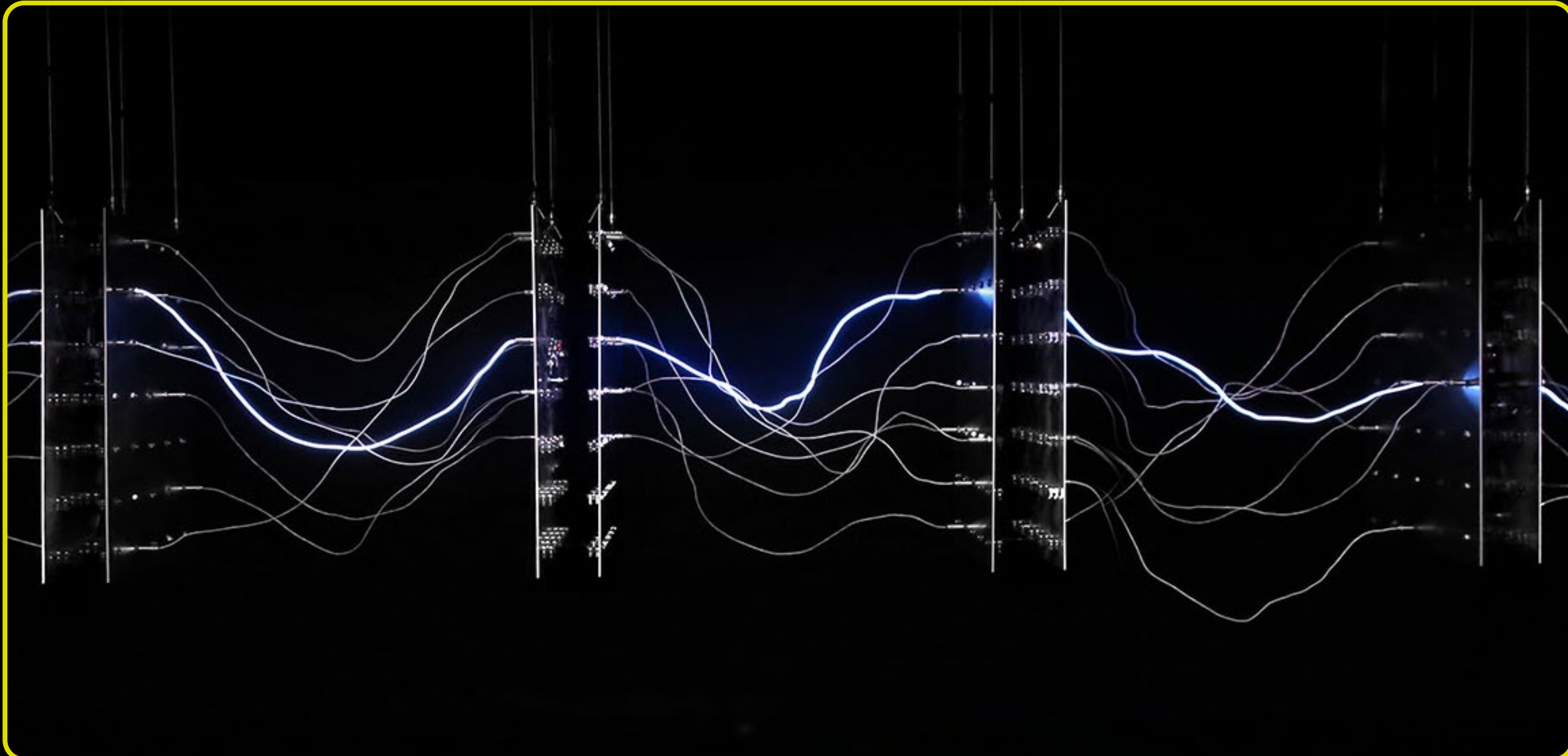
Archivo y Plató de Cineteca

Sala de Madera y Sala de Hormigón
de Naves del Español

Punto de encuentro: Vestíbulo / Punto de información Matadero

Circuito de Instalaciones AV

Sala Plató, Cineteca



Impulse Martin Messier (CA)

La instalación audiovisual *Impulse* de Martin Messier propone una analogía poética y tecnológica del funcionamiento del cerebro, en la que la energía se hace visible por unos caminos de luz que viajan entre grandes paneles metálicos. Compuesta por cinco secciones yuxtapuestas suspendidas en el aire, cada una de ellas formada por dos paneles metálicos unidos entre sí por ocho cables que se iluminan usando un sistema informático de luz y sonido, la obra se concibe como una metáfora del cerebro humano en la que el flujo lumínico, como la energía, se disemina por toda la estructura.

La instalación crea una coreografía errática e intermitente que tiene un efecto electrizante y amplifica los sentidos del espectador, comprometiendo su vista, su escucha y, finalmente, todo su cuerpo, a través del efecto de la propagación polisensorial.

Con la colaboración de:

Canada

Québec
Bureau
Barcelone

Circuito de Instalaciones AV

Sala de Hormigón, Naves del Español



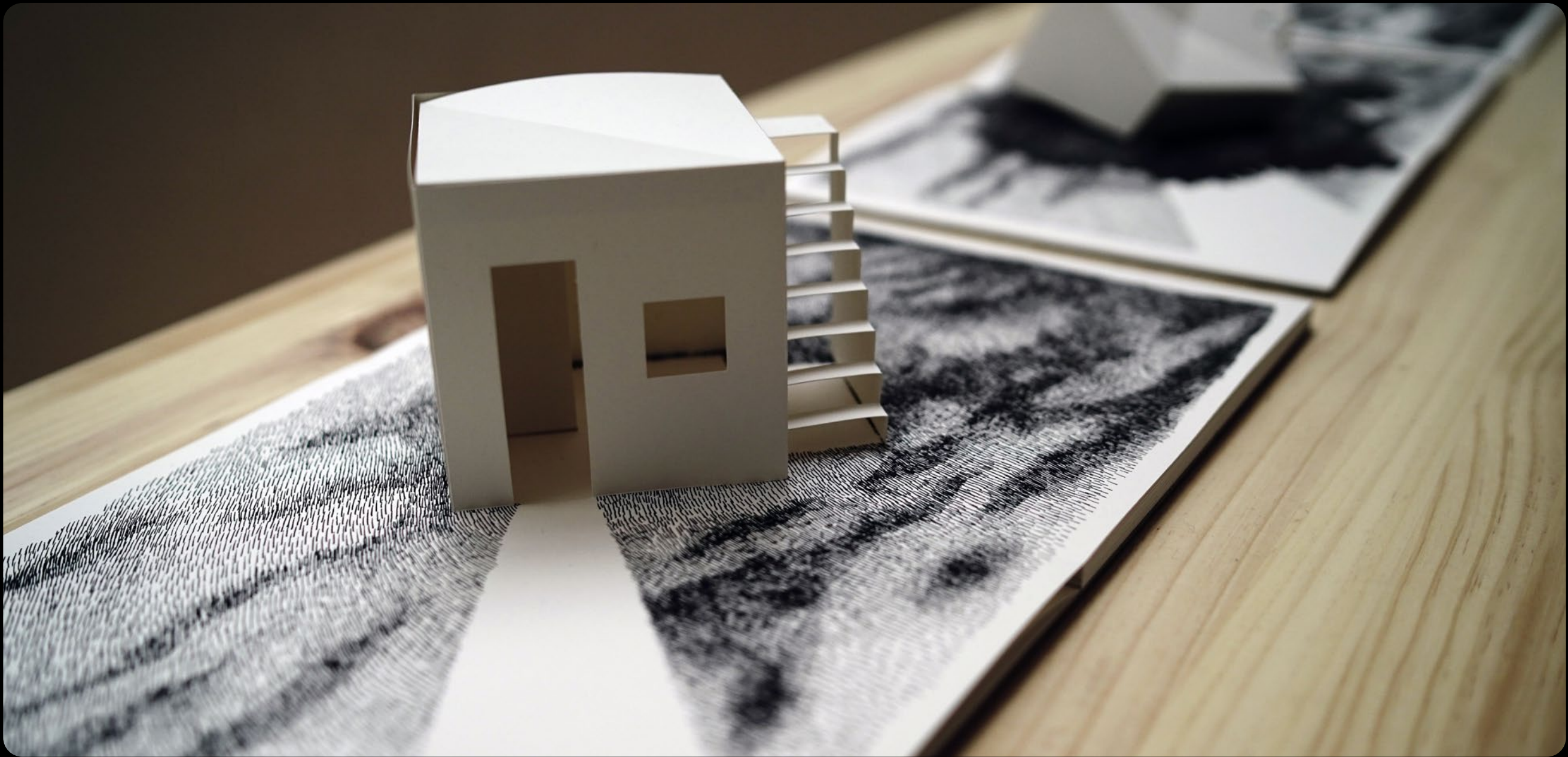
Row: Signals For Space Tundra (RU)

El colectivo Tundra presenta su nueva instalación audiovisual *ROW: Signals for Space*, que celebra el 60 aniversario del primer vuelo espacial tripulado del cosmonauta soviético Yuri Gagarin.

En 2011, la ONU declaró el 12 de abril como el Día Internacional de los Vuelos Espaciales Tripulados para recordar ese primer vuelo y promover la exploración del espacio exterior con fines pacíficos y en beneficio de la humanidad. Jugando con nuestra capacidad para traducir e interpretar señales visuales y sonoras en el espacio, la instalación nos invita a reflexionar sobre el poder del arte multimedia para impulsar a la sociedad hacia nuevos descubrimientos y formas de interactuar con lo que nos rodea, con nosotros mismos y entre nosotros.

Circuito de Instalaciones AV

Sala de Madera, Naves del Español



Acqua Alta – Crossing The Mirror

Adrien M & Claire B (FR)

Acqua Alta - Crossing the mirror, un libro pop-up cuyos dibujos y volúmenes de papel cuentan una historia, visible solo en realidad aumentada. Utilizando una tablet, las diez páginas dobles del libro se convierten en el escenario para un breve espectáculo de danza. En un simple trazo gráfico en blanco y negro, los dibujos a tinta y el papel blanco doblado se unen para revelar la vida virtual de unos seres danzantes en miniatura y su inmersión en los reinos imaginarios del agua. Una experiencia que combina el teatro, la danza, el cómic, el cine de animación y el videojuego artístico.

Diseñado, producido y editado por Adrien M & Claire B en 2019, *Acqua Alta* cuenta la historia de un desastre, único y universal. Sobre perder y buscar. Sobre el miedo a lo extraño y a la alteridad, y cómo domarlo.

Concepto & Dirección artística: Claire Bardainne
Adrien Mondot

Dibujo & Diseño de papel: Claire Bardainne
Computer Design: Adrien Mondot
Performance coreográfica: Dimitri Hatton
Satchie Noro

Diseño de sonido: Olivier Mellano
Computer development: Rémi Engel
Ingeniería de papel: Eric Singelin
Doctor de guión: Marietta Ren
Administración: Marek Vuiton
Dirección técnica: Alexis Bergeron
Producción y contratación: Joanna Rieussec
Producción: Delphine Teypez,
Margaux Fritsch
Mediación y producción: Johanna Guerreiro

Producción: Adrien M & Claire B
Co-producción:

Este libro ha sido elaborado por la empresa Adrien M & Claire B y coproducido en Francia por LUX scène nationale de Valence, con la ayuda del fondo de apoyo [SCAN] Auvergne-Rhône-Alpes. Fue objeto de una campaña de recaudación de fondos en Kickstarter.
Ha recibido el Excellence en la división del Art division of the 2021 Japan Media Arts Festival y el Premio Individual en la categoría de Experiencia Interactiva para la 2020 CITIC Press Lightening Selection. También ha sido seleccionado para su presentación en el 2021 New Images Festival en París, en la división XR.

Publicado por: Adrien M & Claire B
54 quai Saint-Vincent – 69001 Lyon – France
Depósito legal Febrero 2020: ISBN 978-2-9570029-0-0

Impreso en enero 2020 en: Printing house Druka, Lithuania
Fotos: © Adrien M & Claire B

Circuito de Instalaciones AV

Archivo Cineteca

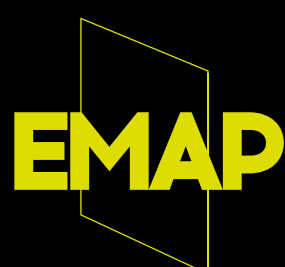


Money Is A Form Of Speech

Total Refusal (AT)

Total Refusal, colectivo austriaco formado por Susanna Flock, Adrian Haim, Jona Kleinlein, Robin Klengel, Leonhard Müllner y Michael Stumpf, presenta en L.E.V. Matadero, en forma de vídeo instalación, el work in progress *Money is a Form of Speech*: un ballet narrado post-apocalíptico sobre capitalismo y democracia a través de la ciudad de Washington DC, grabado dentro del videojuego de acción *Tom Clancy's: The Division 2*.

Con la colaboración de:



VORTEX

Experiencias de Realidad Virtual y VR Cinema

Del 23 al 26 de septiembre

Espacio: Nave 0



VORTEX**Nave 0****Idioma:** Inglés**Duración:** 4 minutos**Aquaphobia****Jakob Kudsk Steensen****(DK)**

Aquaphobia de Jakob Kudsk Steensen utiliza la realidad virtual para conectar los paisajes psicológicos internos con ecosistemas externos. La pieza se inspira en estudios del tratamiento de la acuafobia – miedo al agua- como punto de partida para transformar la percepción de nuestra relación con los futuros niveles del agua y climas.

Aquaphobia es una réplica a gran escala del Louis Valentino Jr. Park and Pier en Redhook, Brooklyn, un área muy afectada por el cambio climático con frecuentes huracanes y aumento del nivel del mar. El paisaje virtual combina materiales de arcilla roja con especies de plantas pre-urbanas en Brooklyn y escenarios futuristas. Mientras viajamos a través del paisaje, barro, agua, infraestructuras subterráneas, raíces y plantas se entrelazan entre sí para formar un paisaje simbiótico. Mientras el espectador viaja a través de este paisaje, una entidad acuática alienígena que se transforma le sigue y emite sonidos de buceo, recitando un poema sobre una historia de ruptura entre el paisaje y su visitante virtual.

VORTEX

Nave 0



Endeka 360 + Intersection

D-FUSE w/ Observatory (UK)

En esta edición de L.E.V. Matadero, tendremos la oportunidad de conocer de primera mano el trabajo de realidad virtual que viene desarrollando en los últimos años el destacado colectivo inglés de artistas visuales D-Fuse, fundado por Mike Faulkner, que presentará el estreno mundial de dos nuevas piezas:

Endeka 360

Audio: Dominic Glenn/Fluid

Idioma: Sin diálogo

Duración: 3.20 minutos

Formas y texturas hipnóticamente abstractas dialogan con paisajes sonoros viscerales, chocando y redefiniéndose como patrones altamente complejos. *Endeka 360* es un experimento de realidad virtual en el que se trasladan y remezclan elementos 2D de una de las primeras animaciones de D-Fuse en el espacio 3D.

Intersection

w/ Observatory

Audio: Gauthier Keyaerts

Idioma: Sin diálogo

Duración: 3 minutos

La naturaleza del tiempo es misteriosa. Intersection es un viaje de influencia psicogeográfica a través de Londres, en un estado de deriva y observación distante. El viajero vaga sin rumbo, deteniéndose de vez en cuando para mirar a su alrededor, descubriendo espacios que no solo se rigen por resonancias históricas heredadas del pasado, sino que presentan a su vez nuevos patrones temporales.

VORTEX

Nave 0



Idioma: Sin diálogo

Duración: 10 minutos

I Will Sleep When I'm Dead

Jeanne Susplugas (FR)

I will sleep when I'm dead de Jeanne Susplugas es una inmersión en el cerebro humano, una navegación visual entre neuronas y sinapsis. El visitante se pierde en un laberinto infinito y se cruza con pensamientos materializados en forma de dibujos que parecen pictogramas. Sumergido en el cerebro, tortuoso, a veces confuso, el público tendrá que seguir, según su voluntad, varios viajes relacionados con sus propios pensamientos.

Un cara a cara íntimo, casi psicoanalítico, que presenta una experiencia intensa y única, diferente para cada usuario.

VORTEX

Nave 0



Idioma: Sin diálogo

Duración: 5 minutos

Of Hybrids and Strings

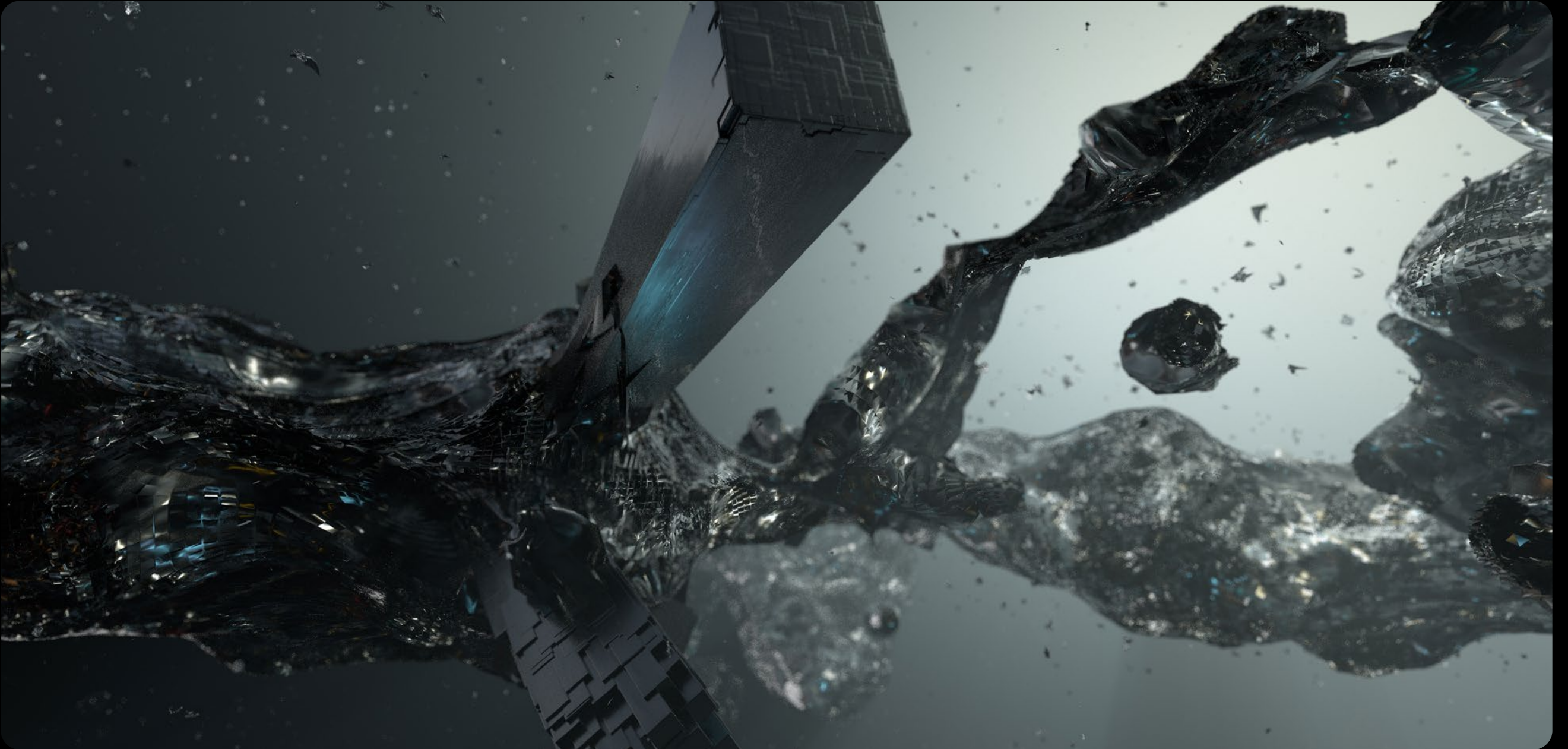
Lauren Moffatt (AU)

Entramos en un bosque bañado por la luz de la luna. Rodeados de flores y extrañas criaturas, nos encontramos con una forma espectral, que reproduce cada uno de nuestros movimientos. Pronto, unos hilos se tejen a nuestro alrededor, conectando todas las cosas entre sí y con nosotros mismos. Nos ralentizamos, enredándonos en el entorno. Entonces, una ola de cristal cubre a todos los seres vivos a nuestro alrededor, todo el bosque se transforma, y nos fundimos en él.

Of Hybrids and Strings de Lauren Moffatt es una experiencia trans-especie en la que bajamos la velocidad y nos enredamos con lo humano y con lo no humano. Un espacio virtual para practicar una nueva forma de estar en el mundo y adquirir nuevos poderes de acción.

VORTEX

Nave 0



Idioma: Sin diálogo

Duración: 8 minutos

Recoding Entropia

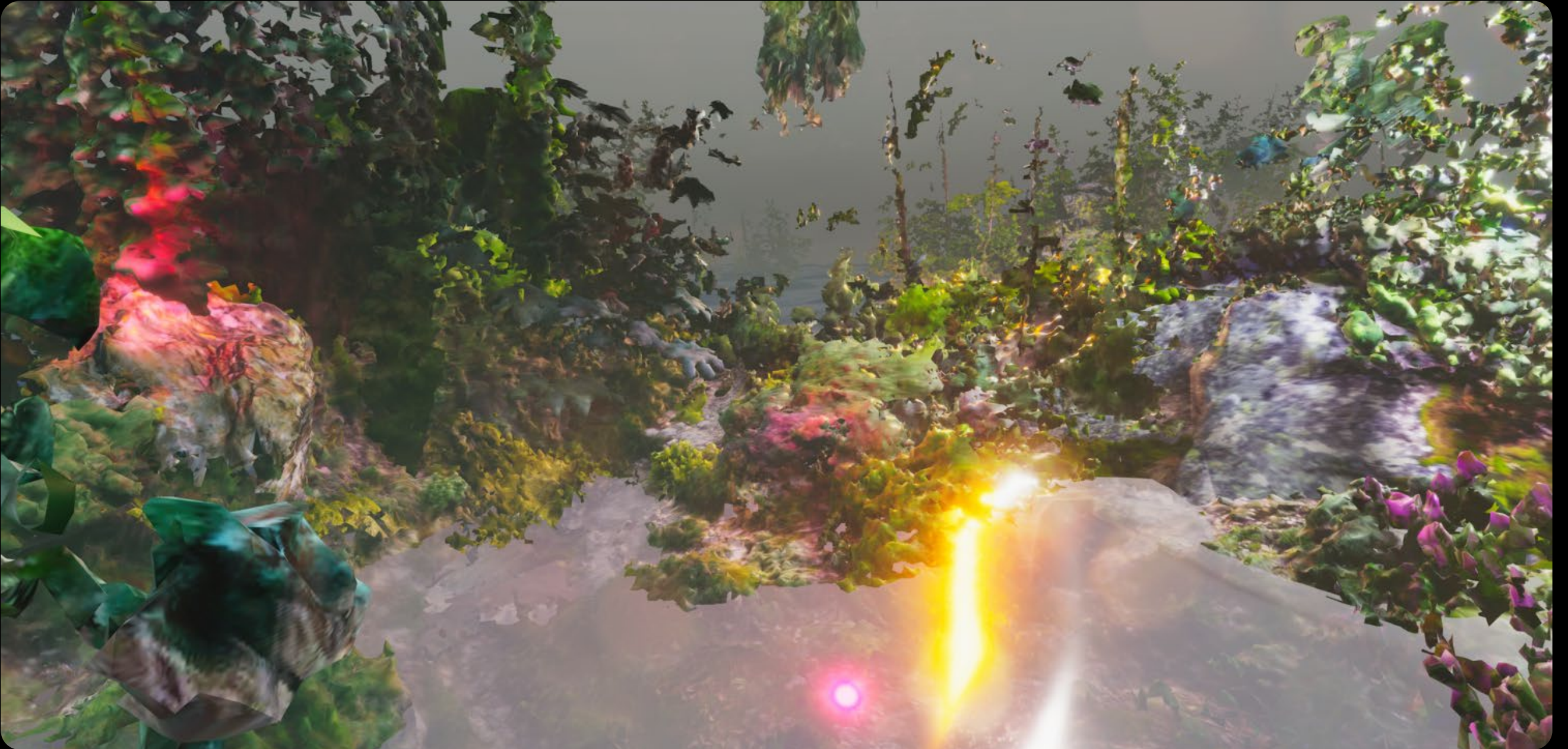
François Vautier (FR)

En el corazón del vacío espacial, una imponente forma geométrica deambula en el horizonte del espacio infinito. Es un tetraedro inmenso que no tarda en romperse, esparciendo sus pedazos en el vacío, compartiendo un misterioso mensaje a medida que cambia de forma.

Esta pieza de François Vautier es un aliciente para viajar. Un recorrido sensible y visual, tanto físico como cerebral. Una reflexión sobre la vida imaginaria y la humana. Más allá de las técnicas inmersivas y las características cinematográficas, su creador hace todo lo posible para que el espectador viva un viaje increíble en el que podrá cuestionar introspectivamente su relación íntima con el espacio y el tiempo, así como su lugar en el universo.

VORTEX

Nave 0



Idioma: Sin diálogo

Duración: 5 minutos

Ecosystems @ORBIT. Planet LEV Matadero

Shoeg (ES)

En la órbita del universo virtual Planet LEV Matadero, la exposición *Ecosystems @ ORBIT* del artista sonoro y visual Shoeg (Carlos Martorell) presenta una serie de espacios virtuales compuestos a partir de escaneos 3D de baja resolución de elementos naturales, suspendidos en el aire sobre plataformas flotantes.

Un medio camino entre la simulación y la abstracción, que propone reconstrucciones con aires a los planetas de No Man's Sky y las junglas de Rousseau, sin intención de reproducir la coherencia inherente en la organización natural y con una fuerte carga enigmática. La estética de baja resolución, glitches, filtrado de texturas y aguas especulares plantean otros espacios mentales en contraposición a los resultados impolutos CGI HD de softwares de modelado y render actuales, así como consolas de última generación.

VORTEX

Nave 0



Idioma: Inglés

Duración: 4 minutos

NeuroSpeculative AfroFeminism

Hyphen Labs (UK)

NeuroSpeculative AfroFeminism (NSAF) es una multi-premiada narración digital en tres partes, ubicada en la intersección entre el diseño de producto, la realidad virtual y la neurociencia. Inspirada por la falta de representaciones multidimensionales de las mujeres negras en el ámbito tecnológico, la experiencia de realidad virtual se desarrolla en un laboratorio de neurocosmetología, donde son pioneras en técnicas de optimización cerebral y mejora cognitiva.

Creada por y para mujeres racializadas, Hyphen-Labs presenta un futuro posible que traspasa las limitaciones del presente. Un universo que The New Yorker ha calificado como “otro plano de conciencia”.

VORTEX

Nave 0



Idioma: Inglés

Duración: 15 minutos

Gravity VR

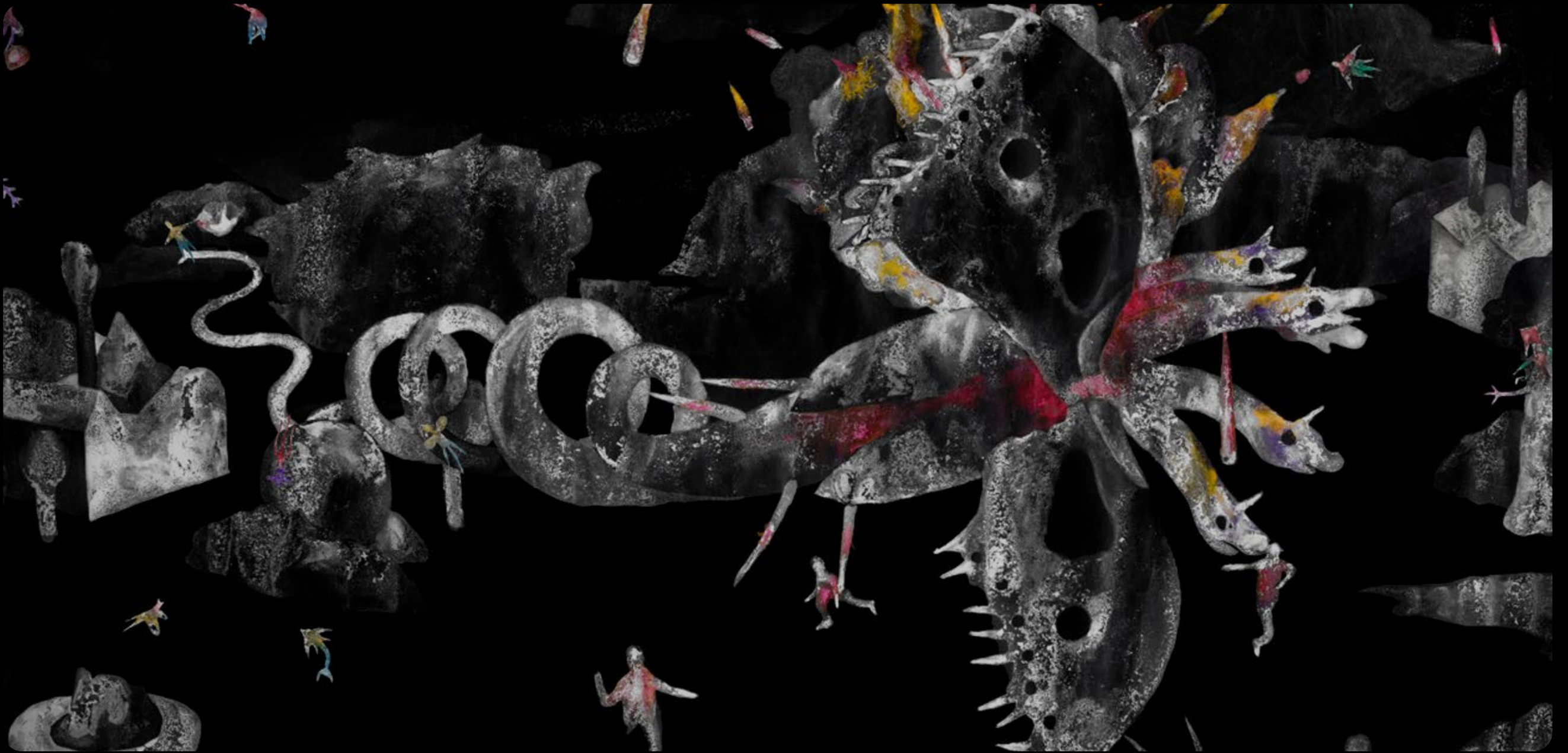
Fabito Rychter, Amir Admoni (PE/BR)

Gravity VR es un viaje salvaje a través de un mundo caótico. Una aventura emotiva y emocionante en un universo surrealista sin suelo bajo tus pies, donde seguirás, en caída libre durante 15 minutos, los últimos momentos de vida de dos hermanos mayores. Una parábola, una fábula, una experiencia interactiva, en la que sentirás que flotas en gravedad cero.

Fabito Rychter y Amir Admoni llevan 10 años trabajando juntos. Esta colaboración ha dado vida a películas, programas de televisión y obras de teatro, con un estilo característico en común: visuales potentes e historias peculiares. Su trabajo ha sido reconocido con 71 premios internacionales y pasado por más de 120 festivales. Gravity es su primer proyecto conjunto de realidad virtual.

VORTEX

Nave 0



Idioma: Sin diálogo

Duración: 14 minutos

La Chute **Boris Labbé** **(FR)**

Durante L.E.V. Matadero, la pantalla central de la Nave 0 mostrará *La Chute* de Boris Labbé, un cortometraje en el que seres celestiales descienden a la Tierra viciando a su población, rompiendo el equilibrio del orden mundial. Una caída trágica que conduce al nacimiento de dos polos opuestos: el infierno y el cielo.

A partir de su trabajo de dibujo, la obra de Boris Labbé se caracteriza por la hibridación, combinando el uso de técnicas de imagen digital en movimiento con las propias del cine de animación. Este enfoque, en algún lugar entre la tradición y la innovación, da lugar a un lenguaje original y vibrante, propenso a la improvisación y al cálculo de posibilidades, cuestionando la relación entre pintura y cine, entre música y danza, entre el cuerpo y los animales, entre las plantas y los minerales.

Ciudad Aumentada

Experiencias urbanas
de Realidad Aumentada

Desde el 23 de septiembre

Espacio: Placita

Ciudad Aumentada

Placita



Fauna

Adrien M & Claire B X Brest Brest Brest

(FR)

L.E.V. Matadero presenta *Fauna*, una serie de diez posters de gran formato que cobran vida con una aplicación de realidad aumentada personalizada. Colgados en el espacio al aire libre de Matadero, los posters invitan a los espectadores a emprender una búsqueda del tesoro, siguiendo las huellas de unos animales imaginarios que revelan la vida salvaje oculta en las paredes de la ciudad.

El proyecto es una introducción a una forma de orientación poética y dadaísta, que brinda a los espectadores la oportunidad de observar con mayor atención su entorno urbano diario, impregnando de magia la vida cotidiana.

Fauna es el resultado de una colaboración entre Adrien M & Claire B y el colectivo de diseñadores gráficos Brest Brest Brest.

Descarga la aplicación gratuita aquí

[iOS](#) [Android](#)

Concepto y dirección artística:	Claire Bardainne Adrien Mondot Arnaud Jarsaillon Loris Pernoux	Mediación: Typefaces:	Delphine Teypaz Johanna Guerreiro Garaje © 205TF, Flutter © Jangs Müller Type Foundry
Computer Design & Development:	Adrien Mondot Rémi Engel	Producción:	Adrien M & Claire B
Diseño de sonido:	Brest Brest Brest	Co-producción y apoyos:	LUX, scène nationale de Valence (FR), con la participación de DICRéAM – Centre National du cinéma y l’image animée
Administración:	Marek Vuiton	Fotos:	© Adrien M & Claire B — Brest Brest Brest
Dirección técnica:	Alexis Bergeron		
Producción y contratación:	Joanna Rieussec		
Producción:	Margaux Fritsch		

Planet LEV Matadero

Exploraciones digitales

25 de septiembre

10-20h

Espacio:

El Taller



Apocalipsis la nueva realidad. Accidental Cutting. Eva Iszoro / Helmut Breineder.

Ways of InteXRaction - Open Studio

Infinitos mundos se despliegan ante nuestros sentidos en cuanto nos colocamos las gafas de realidad virtual. En ese preciso instante, los conceptos de espacio y de tiempo toman una nueva dimensión y la percepción de la realidad y de nuestra propia corporalidad se altera, abrazando la digitalidad. En este nuevo estado encontramos muchas formas de intervenir e interactuar con el entorno, haciéndonos partícipes de un proceso creativo en constante experimentación.

En el marco de Planet LEV Matadero, se creará un espacio en colaboración con el laboratorio de innovación cultural Medialab Prado para reflexionar sobre cómo habitamos los mundos digitales y las posibilidades creativas que ofrecen este tipo de entornos. Durante el festival, los participantes en el open studio Ways Of InteXRaction, ubicado en El Taller de Matadero, podrán descubrir de primera mano diferentes sistemas de interacción y herramientas tecnológicas como la cámara Kinect, las gafas Oculus Quest, el sistema de trackeo HTC o el sistema Chordata desarrollado recientemente en Barcelona.

Participarán en la jornada los artistas e investigadores Eva Iszoro (Accidental Cutting), Julien Lomet (Creative Harmony), Lauren Moffatt, D-Fuse, Massimiliano Casu (Ciudad Bailar) y Eduardo Moriana, y los equipos de Chordata Motion y Cuarta Pared VR. Coordinación: Jesus Jara y Eduardo Moriana.

Con la colaboración de:

**MEDIALAB
PRADO**

MAPA



- [i] Punto de información
- [●] Taquilla
- [●] Puntos de acceso
- [1] Nave 0
- [2] Archivo, Cineteca
- [3] Plató, Cineteca
- [4] Sala Azcona, Cineteca
- [5] Placita
- [6] Taller
- [7] Sala de Hormigón, Naves del Español
- [8] Sala de Madera, Naves del Español

Información General

Entradas

Puntos de venta: Taquilla de Cineteca Madrid

www.levfestival.com

www.mataderomadrid.org

Contacto para incidencias y solicitud de facturas:
entradas@madrid-destino.com

Taquilla Cineteca Madrid

Jueves 23 de 17 a 22h

Viernes 24 de 17 a 22h

Sábado 25 de 17 a 22h

Domingo 26 de 17 a 22h

Instrucciones de acceso

- Para facilitar el acceso a las actividades y garantizar el cumplimiento de las medidas higiénico-sanitarias vigentes es imprescindible acudir a los pases con diez minutos de antelación.
- No se permitirá el acceso a las actividades sin entrada.
- Si has comprado tu entrada online es necesario que la descargues en tu dispositivo móvil con antelación. Recuerda que deberás mostrarla al personal de sala para acceder a la actividad. Por favor, comprueba que tienes tu código visible en el móvil.
- Las actividades de Realidad Virtual no están recomendadas para menores de 13 años.

Medidas higiénico-sanitarias

- El uso de mascarilla es obligatorio.
- No se permite el acceso con comida y/o bebida.
- Gel hidroalcohólico disponible para el público en el acceso a las actividades.
- Los accesos y recorridos estarán señalizados para respetar la distancia sanitaria.
- No se permite el acceso de mascotas al recinto, excepto a perros de asistencia.
- La salida se hará de forma escalonada. Respeta por favor las indicaciones del personal de Matadero Madrid.
- No se ofrecerán folletos en papel, pero puedes solicitar tu tarjeta recuerdo del festival en el Punto de Información de Matadero.
- El personal de Matadero dará las indicaciones pertinentes para garantizar la seguridad de todos.

Entradas

LIVE AV

Performances audiovisuales y conciertos

Precio / sesión: 15€

VORTEX

Experiencias de Realidad Virtual y VR Cinema

Precio: 15€ (incluye acceso a todas las experiencias de Realidad Virtual del festival)

CIRCUITO DE INSTALACIONES AV

Precio: 10€ (incluye acceso a las cuatro instalaciones del festival)

CIUDAD AUMENTADA

Experiencias urbanas de Realidad Aumentada

Actividad gratuita

PLANET LEV MATADERO

Exploraciones digitales

Actividad gratuita con inscripción previa en www.medialab-prado.es

Dirección:

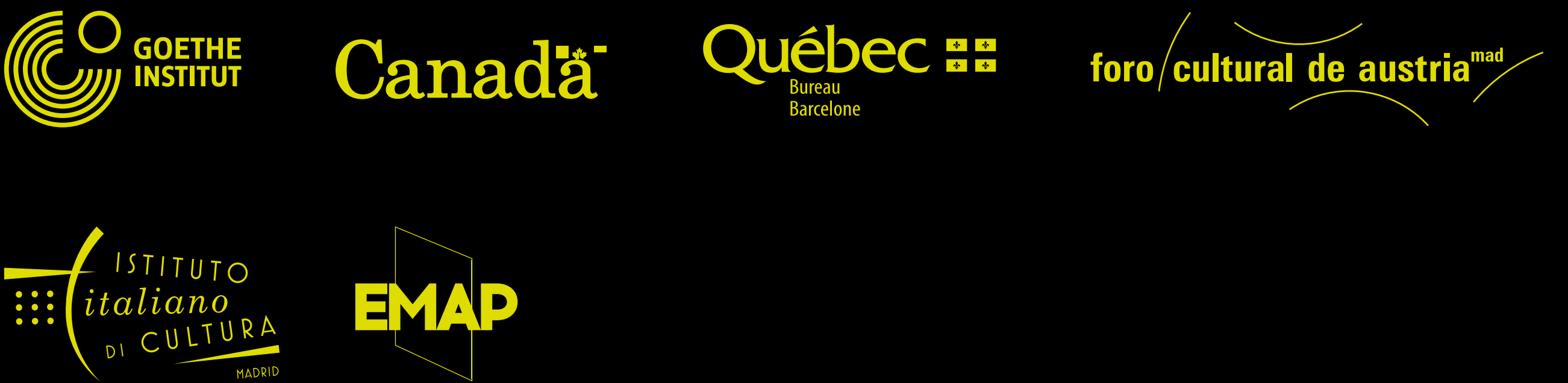
Organiza:



En colaboración con:



Con el apoyo de:



Medios asociados



#LEVMatadero
www.mataderomadrid.org
www.levfestival.com