

Del 26 de febrero al 3 de marzo de 2019



## **Segunda edición de Me gustas pixelad\_, punto de encuentro entre las artes escénicas y los videojuegos**

Durante tres días se celebrará el I Premio Hackathon por el que grupos formados por 4 participantes trabajarán a contrarreloj para la creación de un videojuego inspirado en las performances de los artistas de Me gustas pixelad\_

- La Casa Encendida presenta la segunda edición de Me gustas pixelad\_, festival que pone en contacto las artes escénicas y el mundo digital
- La edición de este año se centra en la relación entre la creación de performances y el diseño de videojuegos. Durante tres días participarán 8 artistas nacionales e internacionales a través de performances, un taller y un hackathon
- El festival toma como marco teórico el “existencialismo-virtual” según el que “ya no se puede separar el ser tangible de los múltiples seres digitales que corporeizamos al encender el ordenador. Los cuerpos digitales a los que se da vida a través de los videojuegos suponen una parte intrínseca en la formulación de la identidad individual”
- Los participantes este año son los artistas Marta Ziolek, Pedro Moreira, Tom Kemp, Juan Pablo Cámara, Néstor Díaz, Katja Heitmann, Teresa Vitucci y Pablo Durango
- El canal oficial de La Casa Encendida en Instagram retransmitirá la historiografía de la relación entre la performance y los videojuegos. Se intentará establecer una cronología de los momentos históricos en los que ambas disciplinas han tenido espacio para comunicarse e influenciarse durante el siglo XX

Según Pedro Moreira, uno de los artistas visuales participantes que trabaja sobre la idea de “existencialismo-virtual”, para entender la existencia humana **ya no se puede separar el ser tangible de los múltiples seres digitales que corporeizamos al encender el ordenador**. Sin embargo, jugar a un videojuego se ha venido entendiendo como una simple actividad más y, por tanto, a los personajes en la pantalla como a meros adornos de la acción de jugar. Frente a estas asunciones, el existencialismo-virtual invita a observar de cerca las acciones que llevan a cabo esos personajes y a re-entender que **los cuerpos digitales suponen una parte intrínseca en la formulación de la identidad**, es decir, extensiones indivisibles de la condición humana.

La segunda edición del festival Me gustas pixelad\_, comisariado por **Matías Daporta**, cuenta con un programa de performances que intiman con aspectos del mundo virtual. La pieza **Pamela, de Marta Ziolk**, se compone de una serie de escenas dispuestas por todo el edificio, como si se tratase de un videojuego de plataformas; en **Significant Other: Oxytocin, de Pedro Moreira**, el artista se presenta como un ser que nació virtual pero devino tangible; en **The Innocents, de Tom Kemp** se invita a jugar a dimensionar las posibilidades digitales del espacio en el que nos encontramos; en **Foreigned, de Juan Pablo Cámara**, se presenta un lugar arqueológico de una era futura o situado en un nuevo planeta; el cuerpo de **Néstor Díaz, en Nice weather for Operative systems** [Vídeo Meteorológico Agradable] sufre el efecto del *glitch*. Al abrir **Pandora DropBox, de Katja Heitmann**, se encuentra a cuatro seres extraños, desconcertantes, distantes, y en **All Eyes On, Teresa Vitucci** desvela su forma de jugar frente a una pantalla cuando está sola en casa. Además, como antesala del festival, **Pablo Durango** impartirá un taller teórico-práctico de tres días en ESNE sobre la creación de personajes a través de la práctica *drag*.

Paralelamente, La Casa Encendida, en colaboración con ESNE, propone un **Hackathon** en el que se ofrecerá un **premio al mejor boceto de un videojuego** que tendrá que estar inspirado en la práctica de algunos de los artistas de las performances de Me gustas pixelad\_. Durante tres días, grupos formados por cuatro participantes trabajarán a contrarreloj para llegar a tiempo a la presentación y valoración de su proyecto, que se celebrará el domingo 3 de marzo.

Además, con el fin de poder conocer más en profundidad la práctica de l\_s artist\_s invitad\_s, **Marta Ziolk estará en residencia en el teatro Replika** hasta el 8 de marzo, día en el que hará una presentación sobre su investigación actual. Por su parte, **Pedro Moreira estará en residencia durante dos semanas en el espacio Nigredo**, y también hará una presentación pública, en la que introducirá su próximo proyecto.

## PROGRAMA

**Del 26 al 28 febrero**

**“Your body is a playground”, taller con Pablo Durango**

10.30 h / la actividad tendrá lugar en ESNE - Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología / entrada libre hasta completar aforo



Una investigación en torno a la idea de “avatar” a través de un taller teórico-práctico en el que se investigarán y crearán de forma lúdica nuevas corporalidades e identidades. Se definirán nuevas narrativas y discursos usando el propio cuerpo como punto de partida y espacio para la experimentación.

[+ info](#)

**1 marzo**

**"Nice Weather Video" + "Foreigned"**

21 h / Auditorio / 5.00 €



Una sesión doble que abre con *Nice Weather Video*, pieza en la que se problematiza la cultura de Internet y su ahistoricismo dominante con sus propias herramientas; performance que dará paso a *Foreigned*, en la que antes de desconectar el yo, antes de autoalienarse, el cuerpo se aferra desesperadamente a la memoria del ser humano.

***Nice weather for Operative systems*, de Néstor García**

Si se atiende a las demandas que la cultura digital coloca en la psique, da la sensación de que la sociedad soñada por Marinetti se ha hecho realidad. La globalización y la incipiente aceleración tardocapitalista habrían encontrado en las ideas de las primeras vanguardias su modelo estético. Esta pieza, en la medida de lo posible, intenta contrarrestar el *ahistoricismo* dominante en los medios digitales, reinscribiendo sus estrategias en diferentes genealogías y tradiciones artísticas.

### ***Foreigned*, de Juan Pablo Cámara**

Dos sujetos habitan un espacio que parece un no-lugar, una era perdida, un yacimiento virtual. En este espacio, la relación entre las partes hace resaltar la otredad, una sensación de oblicuidad. Una caja sellada se presenta en el espacio como si hubiese llegado de otro tiempo, un resto perdido, un futuro olvidado. “¿Estamos atrapado\_s en algo así como un videojuego con un *render* pendiente? ¿Es esto un anfiteatro virtual olvidado? Todo sucede frente a nosotr\_s: podemos verlo, observarlo e incluso tocarlo. Aunque a pesar de darnos esta impresión, para realmente experimentar esta virtualidad, será necesario dejar algo detrás...”

[+ info](#)

**2 marzo**

### **"Pandora's DropBox", de Katja Heitmann**

16.00 h / Patio / 5 €

En esta instalación en movimiento, cuatro bailarines tienen que cumplir la misión de mantener un equilibrio constante, presentándose como una investigación serena pero a la vez alarmante que pone a prueba los límites de nuestro control.

*Pandora's DropBox* es una antitragedia para seres perfectos en la que se presenta al humano perfecto en un mundo perfecto. Acorde con el mito, Pandora no pudo contener su curiosidad y abrió la tina que contenía toda la enfermedad e infortunio del mundo. Desde entonces, la vida ha sido una constante dificultad. Así, Katja Heitmann se pregunta qué pasaría si pusiésemos toda la miseria del mundo de vuelta a la tinaja, qué significado tendría la adversidad y la esperanza en ese mundo, en contraste con el nuestro.

[+ info](#)

**2 marzo**

### **"A Séance with Pamela", de Marta Ziolek**

20.00 h / espacios comunes / 5 €



En el mundo de Pamela se presentan figuras enmascaradas que aluden imágenes de mujeres experimentando el éxtasis, ángeles caídos, bufones y legendarios personajes *ciberpunk*. Combina el ritual con la idiosincrasia de un *freak show*. Pamela es un espectro que se sostiene sobre conceptos contemporáneos en torno a la nueva ritualidad, basada en el característico miedo capitalista de perder el control sobre los bienes de un\_. Su "presencia" ha sido el punto de inicio de una serie de performances promovidas por Marta Ziólek. La maleabilidad de la pieza permite que esta se adapte a cada espacio al que viaja.

[+ info](#)

**Del 1 al 3 marzo**

**"Significant Other: Oxytocin", de Pedro Moreira**

11.00 h y 16.00 h / Tercera planta / entrada libre hasta completar aforo



Esta instalación multimedia le dará al visitante acceso íntimo al cuerpo de Significant Other, un ser que no es humano, pero que ansía afecto.

“Te has sentido sol\_ alguna vez?”. *Significant Other: Oxytocin* es un viaje sensorial a través del cual explorar las formas de comunicar el romance y la lujuria dentro de entornos de soledad enmarcados por la era digital.

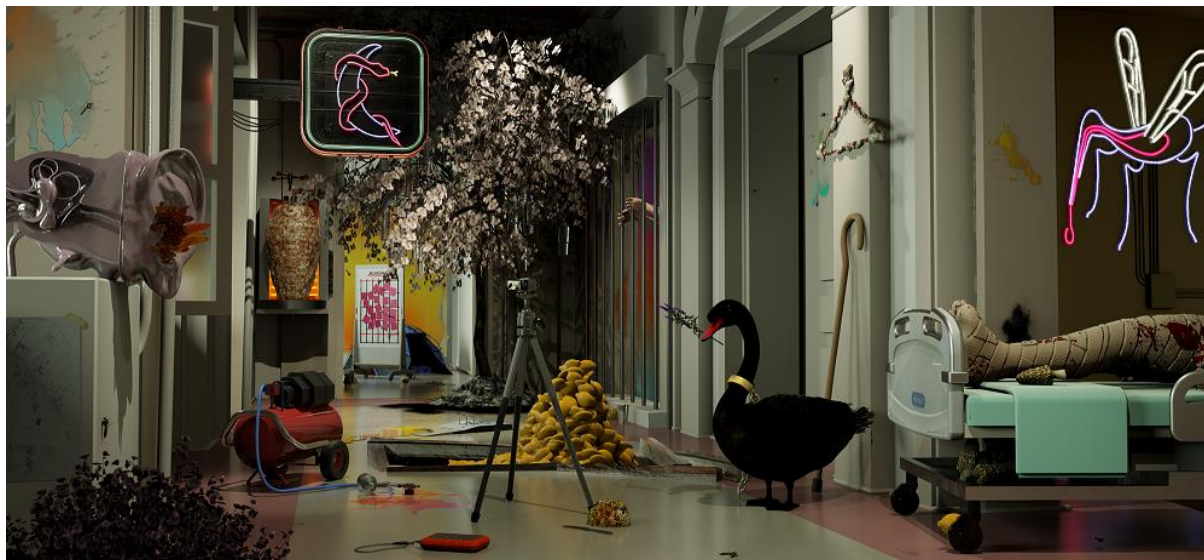
[+ info](#)

**Del 1 al 3 marzo**

**"The Innocents", de Tom Kemp**

Viernes 1 marzo: 10.30 h; sábado 2 marzo: 10.30 h; domingo 3 marzo: 12.30 h, 16.30 h / espacios comunes / entrada libre hasta completar aforo





*The Innocents* es un juego de rol participativo que cuenta la historia de un hipotético colectivo de artistas que se encuentran en una residencia de un año. Al hacer preguntas, generar conflictos y alentar a l\_s jugador\_s a trabajar en proyectos junt\_s, el juego funciona como una herramienta de investigación.

[+ info](#)

**3 marzo**

**"All eyes on", de Teresa Vitucci**

20.45 h / Patio / 5 €



Los cambios digitales están reformulando lo que se considera privado o público. Como intérprete en el escenario, *camgirl* en línea y presentadora en ambos espacios, Teresa Vitucci invita a su espacio íntimo.

El hogar es un lugar privado y la manera en la que se actúa en este no se puede desplazar a otros escenarios. Es un espacio para prácticas íntimas como el desnudarse, buscar en Google a las exparejas o dejar la puerta del baño abierta mientras lo utilizamos.

En la canción "Circus" Britney Spears afirma que: "Solo hay dos tipos de personas en este mundo: el tipo que entretiene y los que observan". Teresa Vitucci se pregunta: "¿Es realmente tan simple? ¿Únicamente elegimos entre el *voyeur* o el exhibicionista?".

Los cambios digitales de estos tiempos han tenido un efecto significativo en lo que se considera privado o público, reformulando "lo íntimo". Internet ha abierto una puerta a los espacios más privados y la virtualidad se ha infiltrado en el ser cotidiano; afectando a las amistades, el trabajo y la sexualidad. De hecho, tener contacto sexual en línea se ha convertido en la norma para muchos. Plataformas como CAM4 permiten a cualquier persona con acceso a Internet ver, consumir y ofrecer encuentros. En su actuación *All eyes on*, Teresa Vittucci explora las fronteras de esos espacios tanto públicos como privados que se llaman hogar o internet, desplazándolos a un tercer espacio, el espacio del teatro.

[+ info](#)

Con el apoyo y la colaboración de

**FONDS  
PODIUM  
KUNSTEN**  
PERFORMING  
ARTS FUND NL

swiss arts council  
**prohelvetia**

**ESNE**  
ESCUELA UNIVERSITARIA  
DE DISEÑO, INNOVACIÓN  
Y TECNOLOGÍA

 **INSTITUTO  
POLACO  
DE CULTURA**

**Me gustas pixelad\_**

Del 26 de febrero al 3 de marzo de 2019

**La Casa Encendida**  
**Área de Comunicación**  
Ronda de Valencia, 2. 28012 Madrid  
<http://twitter.com/LaCasaEncendida>  
<http://www.facebook.com/LaCasaEncendida>  
Tel. Prensa 913 686 358/628 051 547  
[comunicacionlce@montemadrid.es](mailto:comunicacionlce@montemadrid.es)

**#MeGustasPixelad\_**